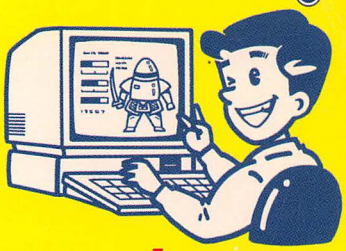
昭和62年1月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

January 1987



定価 ¥380

46機種のパソコン用ソフト63本一挙掲載

スーパーソフト・コーナー

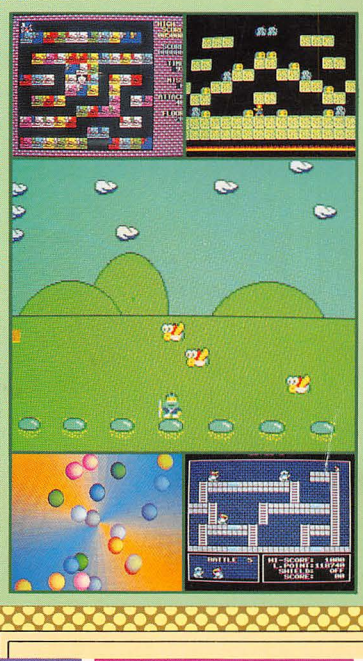
緊急ニュース
ファミコン ドラゴンバスター
セガ・マークIII スペースハリアー

ビデオゲーム ブレイウッド/源平討魔伝

チャレンジAVG メイドゥム
チャレンジRPG ロマンシア

新製品速報
NECのPC-88シリーズがより高速化 PC-8801FH/MH
FM音源標準装備 X1ターボZ

特別企画 キミのX1/ターボで立体映像を楽しもう!







ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

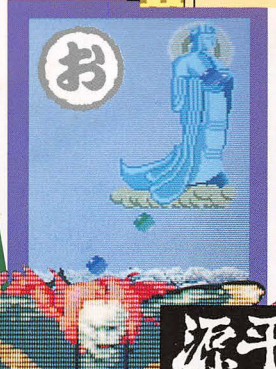
●PC-8801mkIISR/FR/MRコナミのバブルシステム・セットアップ
●PC-6001mkIISR/6601SR 沙羅曼蛇-親玉出現のテーマ/ガンスモーク ●X1シリーズ エンテューロレーサー

- BM-Jr/LII2 STAR COCKPIT SHOOTING GAMEWAR
- BMLIII/MK5 LOSE CAT2
- ファミコン/ツインファミコン CROSS/アルカの井戸/PEN PEN
- FM-7/77 BATTLER/NEXT GATE
- FP1000/1100 FLY!
- JR-100 POPIN & PAPIN
- JR-200 DRAGON'S MAZE
- M5 移植版3D-CAR RACE/BOMBMAN
- MSX ICE ROOM/THE CARROT/SEVEN TOWERS
- MZ-1200/700 KEMUNPAIII
- MZ-700/1500 Super Runner/G・キャリア
- MZ-1500 ポインコンベ
- MZ-80B/2000/2200 ミスター・バップ!/ドラコンバスター
- MZ-2200/2500 GRAVITY
- MZ-2500 LADDER WAY
- PASOPIA7 はさんでやろうじゃないか
- PC-6001/mkII/6601/SR 冬の飼育番/SUPER ATTOM BOMBER
- PC-6001mkII/6601/SR ARTHUR
- PC-6001mkIISR/6601SR 天と地
- PC-8001/mkII/SR WATCH MONITOR/F-1
- PC-8001mkII/SR 雪の帰り道
- PC-8001mkIISR 田吾作どんGAME
- PC-8801/mkII/SR/FR/MR 3D-SHOOTING
- PC-8801mkIISR/FR/MR THE RETURN OF RAINBOW
- PC-9801 Walking In The Moonlight
- S1 BOMBER ATTACK
- SC-3000 シューティング・ゲーム/Riddle World
- X1/C/D/ターボ/II GET PARTS/青銅騎士-ブロンズ・ナイト-
- PB-100 翔んでるナゲット/相撲
- PC-1245/51 ウルトラマンゲーム
- PC-1500 火炎竜の伝説
- PC-2001 Mr.HENチャンマンパート2

ランダム・コーナー

- FM77AV Dr.Dの戦い
- RX-78 聖夜の戦













©株式会社ナムコ

源平討魔伝

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
♬アウトラン(Passing Breeze)

オリジナルデータシート ファミリースタジアム…チーム別メンバー・データ表

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

資料のご請求、お問い合わせは…OAお客様相談センターまで。
本社　〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

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 1係

turbo



SHARP

狙いすまして。



最高得点も、必勝プロセスもビデオに録れる、初のマルチビジュアル端子搭載。

いまゲームハンティングが最高に面白い

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

先進機能にもうれしい対応

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

※1 カラーイメージボードCZ-8BV1 標準価格39,800円、さらに24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円と組めば鮮やかに印刷できます。※2 ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1 標準価格23,800円(スピーカ(2本1組)標準装備・ミュージックツール(2D・5"FD版)同梱)※3 モデムユニットCZ-8TM1 標準価格29,800円(通信ソフト(2D・5"FD版)・RS-232Cケーブル同梱)いずれも別売です。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは……シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部

…遊ハンター X1G新登場。



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マガ 1係

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

もっと、好奇心。



斉藤 由貴

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

一線を超えた高性能に触れてください。
新しい88は君の至近距離。

クロック周波数 8MHz

新CPU採用で、処理スピードを大幅にアップ。

CPUにμPD70008AC-8*を新たに採用。8MHzのクロック動作で、処理スピードを飛躍的に向上させました(従来は4MHz)。見ちがえるほどの高速処理でいろんなことをこなしてくれる今度の88、使いこなす快感がストレートに伝わってくる魅力的なパソコンです。

*従来との互換性を保つため、スイッチの設定により、クロック周波数を4MHzに切替えることも可能です。

日本語対応キーボードの採用で、操作性をアップ。

使いやすさを追求し、生まれたのが新採用の日本語対応キーボードです。キートップの表記に日本語をふんだんに取り入れ、より見やすくし、またいちだんと操作性を向上させるために、変換キー、全角キーなどを追加。さらにカーソルキーの位置も配慮しました。

すぐれた日本語機能で、使いやすさをアップ。

MH/FH両機種ともJIS第1・第2水準の漢字ROMを標準実装。しかもN88-日本語BASICを標準で添付し*、MHでは文節変換が、FHでは熟語変換が行えるなど、強力で、スピーディな日本語処理を実現。パソコンをより身近なものにしました。*FH model 10は別売

65,536色の鮮かなグラフィック機能で、楽しさアップ。

グラフィックスの世界ではビデオアートボード(別売・61年12月末発売予定)の登場により、目を見はるほどの美しさ。ビデオアートボード対応ディスプレイを利用すると、じつにドット単位に65,536色を選べる色彩鮮かなグラフィックスが可能です。しかも、スーパーインポーズ、画面のビデオ録画などの機能を駆使することにより、オリジナル映像を作成し楽しむことができます。

迫力のサウンド機能で臨場感アップ。

FM音源を含む6重和音出力のシンセサイザLSIにより、さまざまな音色を創ることができます。また本体に直接ヘッドホンを接続したり、オーディオ機器を接続することにより、迫力あるサウンドを体験できます。

充実した通信機能で、個人の情報領域がアップ。

電子掲示板に情報メッセージを発信したり、特定の人に電子メールを送ったり、また数人のグループで共同研究や情報交換を行ったり…。いま話題のパソコン通信も用途に合わせて選べる各種モデムなどを接続することにより、手軽に実現することができます。



写真はmodel 30です。

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレイ(PC-KD862等)が必要です。

新　発　売

最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MH

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)……本体標準価格208,000円

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH

model 30(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)…… 本体標準価格 168,000円
model 20(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)…… 本体標準価格 138,000円
model 10(FDD別売) …… 本体標準価格 99,800円



NEC冬のハローC&Cまつり

わくわくダブルWチャンス!!
開催中 1月31日まで

買って当てよう!ライフアッププレゼント
キャンペーン対象商品お買い上げの方に4つのジャンルからステキな賞品が抽選で当たります。
*詳しくは参加店で

答えて当てよう!オーロラクイズ
アラスカオーロラ観測ツアーと最新のNEC商品が抽選で当たります。
*詳しくは新聞・ポスターで

〈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 国内支援No.1 日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

HIGH PERFORMANCE

DISPLAY LINEUP

HI-TECH FOR HI-TOUCH



NEW

3 14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD862
標準価格99,800円



4 14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD851
標準価格158,000円



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。

1 14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。
- ドットピッチは0.39mm。
- アナログRGB信号入力により、多彩な色表現が可能。
- ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。



5 14型高解像度カラー
ディスプレイPC-KD651
標準価格198,000円



6 14型カラーディスプレイ
PC-KD351
標準価格99,800円



グラフィックスが鮮やかに映える、ドットピッチ0.31mmの高精彩度タイプ。

2 14型高解像度カラー
ディスプレイ PC-KD853
標準価格118,000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。
- 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。



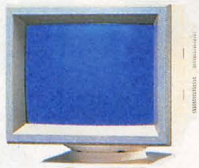
7 12型カラーディスプレイ
PC-KD301
標準価格89,800円



8 14型カラーディスプレイ
PC-KD252
標準価格67,800円



9 14型カラーディスプレイ
PC-60M43
標準価格65,800円

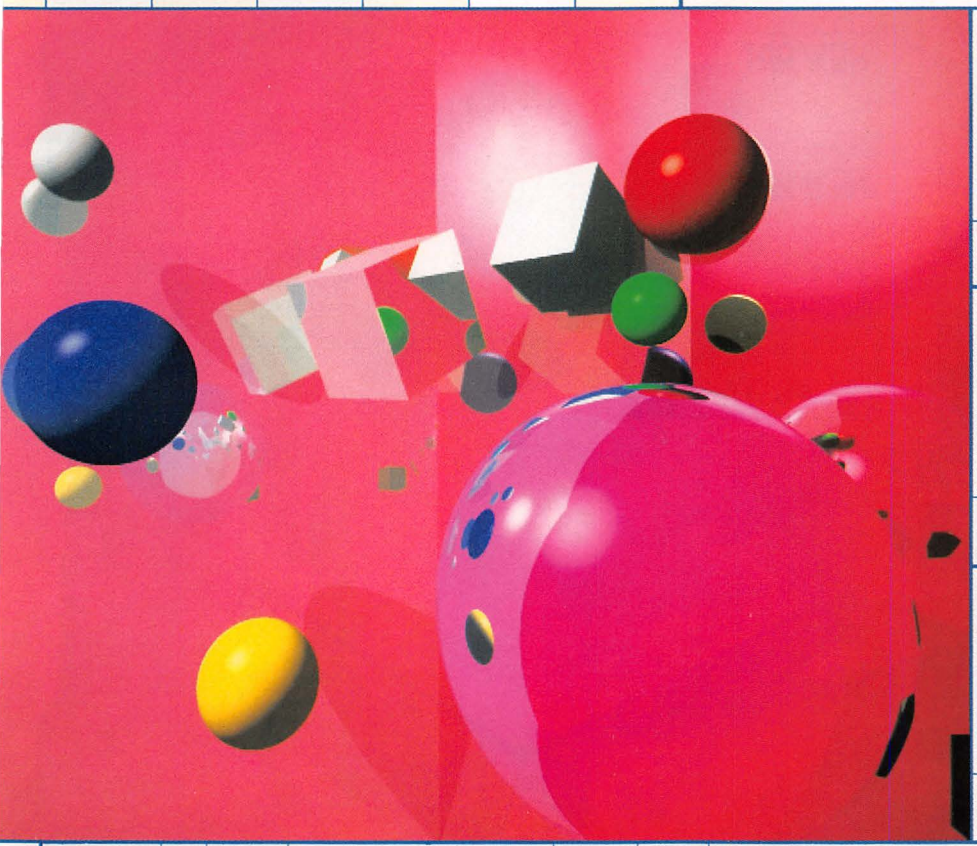


10 14型高解像度モノクロ
ディスプレイPC-MD651
標準価格59,800円

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

鮮やかさは ► 先進の領域へ

ハイグレードタイプから、お求めやすいエコノミータイプまで、それぞれに鮮やか画面のNECディスプレイ。サイズも、カラーも多彩にそろって、さまざまなシステムに活躍します。





11 14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格58,800円



12 12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格44,800円



13 12型グリーンディスプレイ PC-8050N
標準価格29,800円

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例 文字数	文字×行	ドット	入力信号方式	ドットピッチ	適応機種 PC-100	PC-9801 U,UV,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR,MR	PC-8801mkII TR,SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	高解像度 ☆は専用
①PC-KD854	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD862	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
④PC-KD851	14	カラー	2000	80×25	5×7	アナログ/デジタルRGB	0.31		□	□	○	○				☆
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・周期セパレート	——	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000	80×25	5×7	コンポジット	——		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000	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	○			

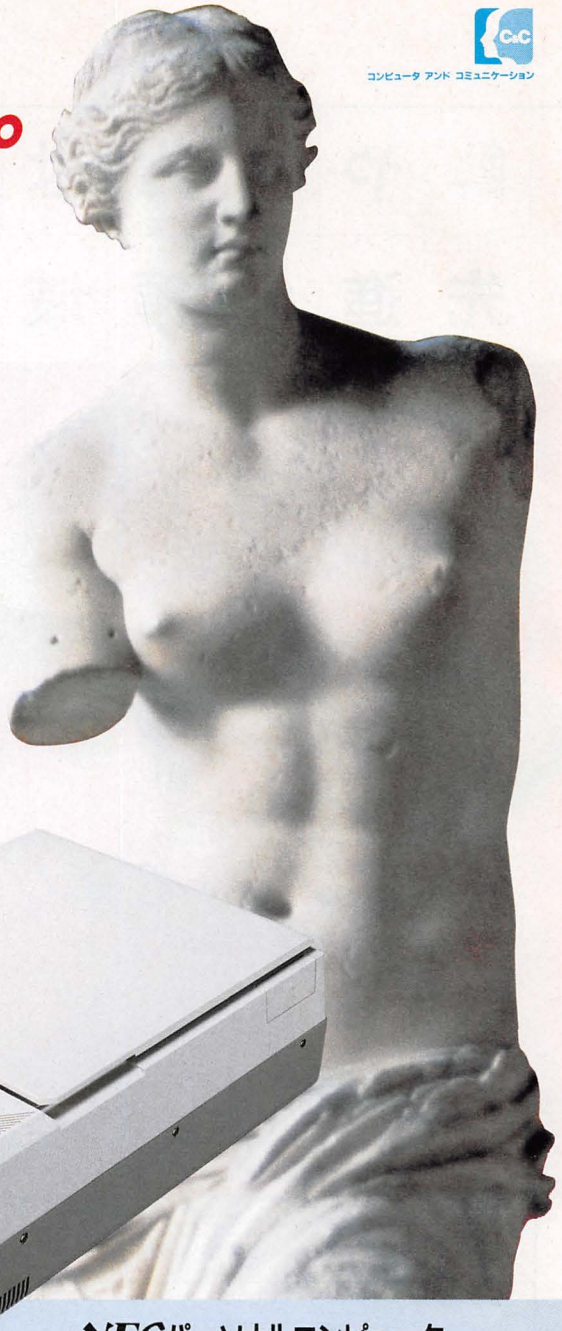
(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　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。

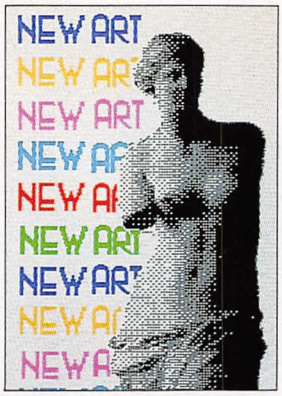
たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

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

VPシリーズの魅力をさらに洗練。
最新機能搭載、あらゆるプリンタシーンへ。

広範な対応力とすぐれた経済性を実現。多彩に活躍する24ピン漢字プリンタです。



新登場

本体価格
¥148,000
※写真はカットシートフィーダ（¥25,000）を装着したものです。
PC対応プリンタカートリッジ　¥10,000
FM対応プリンタカートリッジ　¥10,000

本格機能を経済価格で実現する ハイコストパフォーマンス136桁機。

24ピンドットマトリクス漢字プリンタ。

エプソン VP-135K

- エプソンプリンタが誇るすぐれた機能を継承した経済価格の24ピン136桁漢字プリンタ。
- ハガキからB4サイズまでフレキシブルに対応。
- 伝統の高印字品質で美しい明朝体を鮮明印字。
- 4倍角、漢字半角、¼角（ルビ）文字などの豊富な文字種。
- 英数カナ文字180字/秒、漢字40字/秒、高速設定時80字/秒。
- 単票オートローディング機能JIS第2水準標準装備。
- カットシートフィーダ、各種インターフェイスなど充実したオプション。
- 小型軽量コンパクト。
- ESC/P24-J83を標準装備。カートリッジでPC、FMパソコンに簡単対応。
- 複写機能オリジナル＋2枚。

新登場

本体価格
¥118,000
※写真はカットシートフィーダ（¥15,000）を装着したものです。
PC対応プリンタカートリッジ　¥10,000
FM対応プリンタカートリッジ　¥10,000

ワープロから伝票まで手軽に使える ハイコストパフォーマンス80桁機。

24ピンドットマトリクス漢字プリンタ。

エプソン VP-85K

- エプソンプリンタが誇るすぐれた機能を継承した経済価格の24ピン80桁漢字プリンタ。
- ハガキへの直接印字可能。
- 伝統の高印字品質で美しい明朝体を鮮明印字。
- 4倍角、漢字半角、¼角（ルビ）文字などの豊富な文字種。
- 英数カナ文字180字/秒、漢字40字/秒、高速設定時80字/秒。
- 単票オートローディング機能JIS第2水準標準装備。
- カットシートフィーダ、各種インターフェイスなど充実したオプション。
- 小型軽量コンパクト。
- ESC/P24-J83を標準装備。カートリッジでPC、FMパソコンに簡単対応。
- 複写機能オリジナル＋2枚。

■パソコン対応表VP-135K/85K

プリンタ VP-135K/85K ＼ パソコン		EPSON						NEC											富士通	
		QC-10II	QC-11	HC-88	HC-80	HC-40	HC-20	PC-6001 *1	PC-6001mkII *1	PC-6001mkII /SR *1	PC-6601	PC-8001	PC-8001mkII /SR *2	PC-8201	PC-8800シリーズ	PC-9800シリーズ	PC-100	PC-98XA	FM-8/7 /new7	FM-77L2
接続用ケーブル（別売）		＃584（¥10,000）		＃725（¥5,000）＋	＃8145（¥25,000）＃8148（¥20,000）＃8149（¥30,000）	パラレル＃731、シリアル＃725	＃714＋＃8145（¥25,000）	＃8238（¥5,000）				＃8220	＃8238（¥5,000）		＃8294（NEC）	＃8238（¥5,000）		＃8294（NEC）	＃8224	＃8296（¥8,800）
VP-135K	標準仕様	①	①	②	④	④	⑥													
VP-85K	カートリッジ							⑤	③	③	③	⑤	③	⑥	③	①	①	①	③	③

プリンタ VP-135K/85K ＼ パソコン		富士通					SHARP			東芝
		FM-77L4	FM-11BS	FM-11EX/AD/ST	FM-11AD2/AD2+	FM-16β/SD/FD/HD	X1turbo	X1F	MZ-2500	パソピア5 パソピア7
接続用ケーブル（別売）		＃8296（¥8,800）					＃8226（¥8,800）		MZ-1G35（SHARP）	＃8227
VP-135K	標準仕様						④	④	④	
VP-85K	カートリッジ	①	①	③	①	①				③

	リスト出力	漢字出力	ハードコピー	文字コード表		リスト出力	漢字出力	ハードコピー	文字コード表
①	○	○	○	○	④	○	コード	○	△
②	○	○	○	△	⑤	○	コード	×	○
③	○	コード	○	○	⑥	○	コード	×	△

＊1 グラフィックキャラクタは出力されません。＊2 PC-8001mkIISRと接続した時、ひらがなは出力できません。
●ケーブルはエプソン純正のものをお使い下さい。△はグラフィックキャラクター部不一致。

「葉書らくらくセット」プレゼント

期間
61年10月28日～61年12月31日

期間中VP-135K、VP-85Kお買い上げの方先着10,000名様に、トラクタユニットを使ってはがきへの連続印字を可能にする「葉書らくらくセット」プレゼント。

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

エプソン販売株式会社 ●本社/〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1新宿NSビル私書箱609号 ☎(03)348-7121(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(025)243-8515 ●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。

VP
資料請求券
マイコンBASIC
マガジン

悪魔城ドラキュラ™

悪魔城ドラキュラ(コナミ)
RC744 標準価格 5,800円
復活したドラキュラを退治するために、青年シモンが悪魔城へ向かう。武器はムチひとつ。全18ステージのホラーゲームだ。



©KONAMI 1986 TM

Romancia ロマンシア

ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-S 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおどろくべき旅。謎解きをふんだんに盛り込んで登場です。裏をかかれないよう注意して姫をさがそう。
※12月上旬発売予定



SUPER スーパーランボースペシャル RAMBO Special

スーパーランボースペシャル
(バック・イン・ビデオ)
MS-5 標準価格 5,800円
映画「ランボー」がゲームになった。ジャングルの風地を舞台に、捕虜奪還の激しい戦いが始まる。行け!君こそ、戦うマシーンだ。



© 1985 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED. TM TRADEMARK UNDER AUTHORIZATION.





パナソニックの
すごい遊びが
運ばれて来た。

Panasonic


DARWIN 4078 TM
ダーウィン4078(ハドソン)
PANA-6 標準価格 5,800円
これは超過激。宇宙戦闘ゲームがやってきた。敵艦を撃破せよ。大宇宙を舞台に繰り広げられる戦いのファンタジーだ。
※12月中旬発売予定
続々登場@。大迫力メガロムソフト
スーパートリトーン
スーパートリトーン(ザインソフト)
MXZS-11004 標準価格 5,900円
隠れキャラ、隠しコマンド、隠れエリア。と、RPGファンにうれしい隠しシリーズ。巨大な敵と戦い、勝ち、生き残れるか。
※12月上旬発売予定
1942
1942(アスキー)
2019002 標準価格 5,980円
出撃命令だ。敵機編隊との激しい戦いの幕が切って落された。宙返りを駆使して攻撃をかわせ。操縦悍をうまく操作せよ。
※12月上旬発売予定
©CAPCOM
棋太平
棋太平(マイクロキャビン)
MIC-M022R 標準価格 5,800円
将棋対局の楽しさを、パソコン相手に味わえます。人間の指し手を覚えたり、横譜の設定も自由。盤が反転する機能つきです。
⊙その他にも、「戦場の狼」、「迷宮神話」、「ドラゴンクエスト」、「レリクス」、「魔界村」など話題のソフトがザクザク登場。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてパナソフトセンターの取り扱いです。
MSX JOY PAD FS-JS220
Panasonic
ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円
(NEW)
パソコン通信ネットワークゲーム、「ミッドナイトラリー」開催!
1月1日0時0分。パソコン通信を使った全国ゲーム大会がスタート。東京から大阪まで600km。数々の難所をクリアーして、ゴールを目指そう。参加は、THE LINKSモデムカートリッジを用意して、電子メールで。
★★<お問い合わせ先>日本テレネット㈱会員課まで☎075(211)3441㈹★★
CA1
リアル、パワフル、MSX2。と、メガロムソフト。とくれば、すごい。
同じ遊ぶなら、おもしろく遊びたい。というわけで、ゲーム少年大注目のパナソニックA1。きれいな画面、迫力サウンドはまるでゲームセンター気分です。大容量のメガロムソフトを楽しめば、これはもうやめられないすごさ。おまけに、今話題のパソコン通信でも遊べます。
標準価格 29,800円
パナソニック MSX2 パソコン
FS-A1 ▶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。
松下電器産業株式会社

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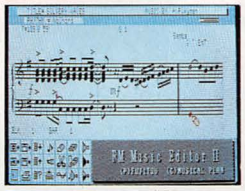
音の三要素(音程・音量・音色)を自在にコントロールできるFM音源3音搭載。シンセサイザに匹敵するリアルなサウンドがほとばしる。ピアノなどの楽器や、自然音、効果音を含め77種の音色パターンもプリセット。さらに、PSG3音を加えた6重和音で白熱のミュージックプレイが楽しめる。

●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

富士通ハイテク・ウィンターフェア 62年 1/31まで
期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽選で合計2,000名様に マルチユース・キャリーバッグプレゼント

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

ワンタッチでジョイスティックに大変身！

新発売

きみの名前は Mr. JOY!



MR-100 標準価格 1,380円

ディスクタイプとジョイスティックタイプ

の２タイプで遊べます！

はめ込み台は他社のかぶせるタイプにも

共通に使用できます。

★ブラック・アイボリーの２種類があります。

■セット方法

コントローラーにジョイスティック
カバーを付けて取付台にはめ込んで
下さい。
これだけでＯＫです。

注文書

あなたのお持ちの機種名をお書き下さい。（　　）

MR-100　￥1,380

おところ〒

TEL　（　　）

おなまえ　　保護者名

様　㊞

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

●送り先（左の注文書をハガキに貼るか封筒に入れて送ってください。）

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

●わからないことがありましたら電話でお問い合わせ下さい。

Q 感 覚



フラットジャケットで、信頼性1,000倍のタフ・クォリティ。

いまのフロッピーディスクで安心ですか。スリーエムは、データ管理の信頼性を向上するために、フロッピーディスクの信頼性を1,000倍も強化。クォリティにはっきりと実体をつくりあげました。スリーエム フロッピーディスク マークQ。堅牢性に富み、丈夫なフラットジャケットを採用したニューメディアです。設計も素材も新しいハードなジャケットが、回転による摩滅や環境変化による劣化からディスクを保護。さらにドライブへの着脱性能を改善して、使いやすさを向上し、取り扱い時の衝撃に耐え抜くクォリティをつくりだしています。ディスク自体の品質向上とあわせ、エラーレートではなんと1兆分の1を達成。両面くまなく10万回以上も使えるタフネス、3,000万パス以上をクリアする堅牢性を実現しました。これからはデータを活性化する時代。8インチも、5.25インチも、使いやすさと信頼性＝タフ・クォリティのマークQ。

新　発　売

3M floppy disk MARK Q Perfection



システム 防磁 ファイル プレゼント中！ いま、スリーエム フロッピーディスク マークQ 1箱(10枚)に1冊ついています。

対象商品：FD/2D$_{256}$、MD/2D、MD/2DD、MD/2HD$_{256}$ ●くわしくは販売店でおたずねください。

住友スリーエム株式会社 3M
磁気製品事業部
本社 158 東京都世田谷区玉川台2-33-1 ☎(03)709-8526

東京支店 ☎(03)403-1111　大阪支店 ☎(06)305-3133　仙台営業所 ☎(0222)61-2811
横浜支店 ☎(045)312-5521　福岡支店 ☎(092)531-4333　広島営業所 ☎(082)247-2200
名古屋支店 ☎(052)332-2411　札幌営業所 ☎(011)644-7411　沖縄出張所 ☎(0988)77-8799

3M

SONY

ゲ

これは、普通のパソコンとは、ちょっと違う。
MSX2だから、256色の美しいグラフィック。
RAM64Kバイトだから、ハワフル。
本当のゲームとは、これのことだよ、君たち。

❶必勝スピードコントローラー
略してスピコン。ゲームの動きを、ゆっくり
することができるんだ。動きを止める
ポーズボタンも付いて、裏ワザ探しもお手のもの。

❷強い、美しい、MSX2
より高度のゲーム、キレイな色、迫力画面。
一歩も二歩も上のMSX2ゲームマシーンだ。

❸驚異のメガロム
噂の1メガビット容量のカートリッジ。
これが、F1で最大限の興奮で楽しめるんだ。

❹電光石火の連射アダプター
ジョイターボJSS-11¥2,000(別売)で
毎秒5〜24発の夢の連射が可能だ。

❺余裕の2スロット
カートリッジ・フレイの幅を広げる2スロット。
いろんな可能性が見えてくるよ。

❻大便利なヒットビット・ノート
メモ帳になる。電卓になる。カレンダーになる。
時計になる。うれしい機能です。



ソニー・ホームコンピュータ《ヒットビット》
HB-F1　¥32,800
MSX2 ●写真はトリニトロンカラーディスプレイテレビ
CPV-14CD2¥89,800との組み合わせ。

ヒットビットHB-F1をお買い上げの方に
**オリジナル カレンダー
プレゼント中!!**
期間1987年1月20日まで

MSX2のメガロムソフト登場。 MSX2





レリクス(2Mビット)——¥7,200
(HBJ-G058C)
RAM64K以上
V-RAM128K
©BOTHTEC
〈開発元〉
ボーステック(株)





ドラゴンクエスト——¥6,400
(HBJ-G061C)
RAM64K以上
V-RAM64K
©ENIX
〈開発元〉
(株)エニックス





雀聖——¥6,800
(HBS-G059C)
RAM64K以上
V-RAM128K
© Chatnoir,
Inc./Sony
Corporation

MSX はマイクロソフト社の商標です。MSX のソフトは、ソフトに表示してあるRAM容量以上のパソコン・システムでお使いください。
●カタログ送呈＝住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東
Character design:ARTMIC

ームロボット。



F1

HiT BiT

うまく操縦しないと、君がおもちゃにされる。

局区内ソニー(株)カタログ係へお申し込みください。

とび出せお年玉セール

パソコン・ワープロのことならなんでもおまかせ!!

ツクモだからできるお年玉価格!
ノーマルよりturboです。

X1turbo 20



注番 BM1-1

◀CZ-851CR＋増設FD
CZ-52FR増設による
FD2基タイプ
限定特価¥74,800

▶CZ-851CR ¥248,000
640×400ドットフルカラー表示
デジタルテロッパ内蔵
限定特価 ¥59,800 注番 BM1-2



★どちらも送料別¥1,000。
写真のディスプレイは含まれません。増設ドライブは左右の色が異なります。

X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
BM1-7	CZ-503F	シングルフロッピーディスク (I/F ケーブル付)	¥49,800	¥42,000
BM1-8	CZ-52F	5インチ増設ドライブ	¥34,800	¥19,800
BM1-9	CZ-8PD2	ドットプリンター	¥79,800	¥29,800
BM1-10	CZ-8PP2	カラープロッタプリンター	¥54,800	¥ 9,800
BM1-11	CZ-81P	プロッタプリンター(CZ-801C専用)	¥34,800	¥ 9,800
BM1-12	CZ-8PC1	カラー熱転写漢字プリンター	¥69,800	¥56,800
BM1-13	MZ-1P17	カラー熱転写漢字プリンター (第2水準ROM＆ケーブルサービス)	¥79,800	¥67,800
BM1-14	CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥39,800	¥33,800
BM1-15	CZ-8BS1	FM音源ボード	¥23,800	¥20,000
BM1-16	MZ-1X19	モデムホン	¥99,800	¥59,800

ツクモオリジナル ジョイステック

JOYメカ2型

注番 BM1-17

特価¥3,800 送料サービス

手作りならではの感触。そのままでMSX・X1・PC-6001等に、別売のαシリーズのインターフェースであらゆるパソコンに対応。



Xお年玉セット

注番 BM1-3

おとしだま

- 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

限定ツクモ特価¥49,800 送料¥2,000

X model10 CZ-811C

注番 BM1-4

¥89,800

操作性バツグンのセパレートタイプX1

限定ツクモ特価¥29,800 送料¥1,000

Xにもツインファミコンにも丸

CZ-801D

注番 BM1-5

14インチ2000文字TV付モニター

定価¥99,800

限定ツクモ特価¥39,800

送料サービス



twin FAMICOM

AN-500B(ブラック)・R(レッド)

標準価格 ¥32,000

注番 BM1-6



SHARP新製品全店取扱い中!!

1等10万円 秋葉原電気まつり 1/15まで

東京店頭にて 5,000円以上お買い上げの方に抽選券進呈!

24時間中古情報ダイヤル新設

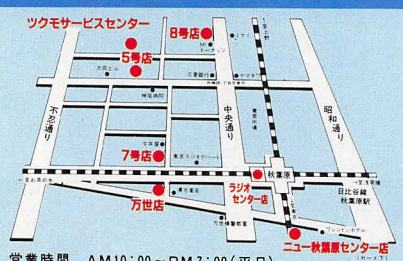
ツクモニューセンター店
☎03-251-9977

〈中古の一例〉

- CZ-801C…¥18,000
- CZ-803C…¥20,000
- MZ-80K2E ¥28,000 (PCGゲーム付)
- FM New7……¥18,000
- PC-8801mkII 30…¥68,000
- PC-8801mkIIMR¥120,000

中古のクレジット・全国発送もOK! お申し込み・お問い合せは☎03-251-0987へ。
これはNEWSだ!

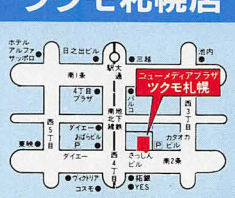
秋葉原各店



営業時間 AM10:00～PM7:00(平日)
AM 9:30～PM6:30(日・祭日)
★今月の定休日 12/4, 31. 1/1, 8, 21, 22.

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

ツクモ札幌店



営業時間 AM10:30～PM7:30(平日)
★今月の定休日 12/4, 31. 1/1, 8, 22.
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)
★今月の定休日 12/8, 15.(以降1/11まで無休)
名古屋2号店☎052-251-3399(定休毎週水曜)
★今月の定休日 12/10, 17.(以降1/13まで無休)

限定品は売り切れの場合もあります。ご容赦下さい。



マルチクリエイティブパソコン
富士通
FM77AV20

- 4096色同時発色可能
- 640KB 3.5インチ FDD2ドライブ内蔵(20-2)
- 漢字ROM、FM音源＋PSG標準装備
- FM77AV20……¥168,000
- CU14FA(モニター)……¥49,800
- オリジナルゲームパック……サービス

合計定価¥217,800

注番 BM1-18

ツクモ特価¥168,000

＊詳しくは☎で各店にお問い合せ下さい

お手持ちの **FM-7**(NEW7)
下取りします! ぴよん

FM-7(NEW)を下取り、買い換えすると…
FM77AV2の場合 ⟶ 差額¥ 89,800
FM77AV20-2の場合 → 差額¥125,000



限定! 売り切れの際はご免なさい

FM77AVセット

注番 BM1-20

- FM77 AV2……¥158,000
- FMTV-151……¥ 89,800

合計定価 ¥247,800

ツクモ特価¥158,000

送料別¥2,000

FM-7/NEW 7用純正漢字ROM

MB22405 限定特価 ¥9,800

注番 BM1-19

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

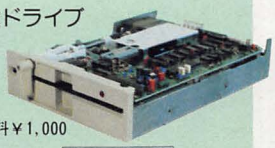
5インチ2D シングルドライブ



ツクモ特価¥36,800
送料¥1,000 注番 BM1-21

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。)

PC-8801/MKII/SR/FR用 増設ドライブ
National **JA-551**



PC-8801mkII-FD1同等品…定価¥60,000
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。 注番 BM1-22

α-88 PC-8801mkIIシリーズ用 ジョイスティックインターフェース

注番 BM1-25

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)

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

12/31、1/1、2、3、は通信販売部はお休みさせて頂きます。

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH



- PC-8801FHモデル30……¥168,000
- CU14AG2……¥84,800
  (アナログDP0.39)

合計定価¥252,800

ツクモ特価 ¥188,000

MSX2のお年玉



SONY **HB-F1** 定価¥32,800

- 256色、RGB出力対応 注番 BM1-23
- 裏ワザを極めるスピードコントローラー

JOYメカ2型付 **ツクモ特価¥29,800**
送料¥1,000

National **FS-A1** 定価¥29,800 注番 BM1-24

- 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
ツクモ特価¥27,800 送料¥1,000

PC-8801mkIIFR

注番 BM1-26

台数限定

モデル30 ¥178,000

ツクモウルトラ特価 ¥99,800

品切れの際はご容赦下さい。 送料別¥1,000

お申し込みは通信販売部 ☎03-251-9911へ

現金書留申込書 BM1係

フリガナ	
ご住所 〒	
フリガナ	
お名前	自宅電話
注文番号	使用機種
セット名	セット価格 ¥
送料 ¥	合計金額 ¥

●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

〔クレジット〕○用紙をお送りします。お電話でお申し込み下さい。

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)

日本中のコナミファンへ。

Presented by DEMPA/PENTAN



DEMPA/ペンタンのキャラクター・下敷 続々発売。 標準価格 各200円



沙羅曼蛇Aタイプ



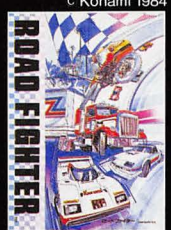
沙羅曼蛇Bタイプ



グラディウス



ツインビー



ロードファイター



ハイパーオリンピック

DEMPA/ペンタン







カンペンケース内側(Aタイプ/Bタイプ)





DEMPA/ペンタンのキャラクター・グッズシリーズに，このたびコナミの製品が仲間入りすることになりました。その注目の第一弾は，コナミファンの心をガッチリつかんだ大ヒット作品，沙羅曼蛇(サラマンダ)のカンペンセット＝ハイパーユニットです。

このサラマンダ・ハイパーユニットは，カンペンケース，鉛筆6本，消ゴムがセットになっています。カンペンケースは2層式でカッコイイサラマンダのイラストがケースの中にも入っているペンタンの自信作です。イラストは，沙羅曼蛇(Aタイプ)と，ビッグバイパー(Bタイプ)の2種類を用意しました。

そして，コナミの人気キャラクター下敷7種類を一挙に同時発売!　ハイパーユニットと同じイラストの沙羅曼蛇下敷(A・Bタイプ)もあります。

DEMPA/ペンタンでは，これからも皆さんのご要望にお答えする作品を発表していこうと意欲まんまん。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を進める予定です。ご期待下さい。

DEMPA/ペンタン キャラクターグッズ 取扱店募集中!

© KONAMI 1986

沙羅曼蛇 HYPER UNIT

サラマンダ ハイパーユニット

●カンペンケース ●消ゴム ●鉛筆6本

Aタイプ(沙羅曼蛇)/Bタイプ(ビッグバイパー) 標準価格950円

© Konami 1985



イーアルカンフー

© DATA EAST CORP.



サンダーストーム

大人気のコナミとデータイーストのキャラクターが，下敷になりました。新発売の下敷は沙羅曼蛇(A・Bタイプ)，グラディウス，ツインビー，ロードファイター，ハイパーオリンピック，イーアルカンフー，サンダーストームの7種類です。価格は各200円。通信販売のお申込みは好評発売中のサンダーストームをプラスした計8種類のペンタン・キャラクター下敷の中から，5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で300円です。

新作情報!!

何がとび出すかわからないペンタンの次回の新作は，T&Eソフトの「ディーヴァ」下敷とカンペンケースです。これもカッコイイ仕上がりになりそうですから，楽しみにお待ち下さい。

その他にも人気キャラクターの新作が続々登場の予定です。

(申し込みは307ページの「通信販売の申し込み方法」をよく読んでご注文下さい。なお，お近くのキャラクターグッズ取扱店でもお求めになれます。)

発売元:電波新聞社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111

ナムコ・ゲーム狂(ファン)に捧げるページです。



魅力いっぱい,パックランドのカンペンセット好評発売中!

迷子になった妖精を，ぶじ，フェアリーの国へ送りとどけることができるかな？
楽しくって不思議な面白さで大人気になったパックランドが，そっくりそのまま超ごうかなカンペンセットになりました。
このカンペンセットは，カンペンケース，シャープペンシル，替芯1ケース(0.5㎜×40本)，鉛筆6本，そしてペンスタンドのセットです。カンペンケースはドルアーガの塔と同じ2層式です。そして，トレージャーボックスには入っていなかった特製シャープペンシルが人気です。
パックランドファンタジーパックを持っていれば，『不思議なことがあたり前』!

パックランドファンタジーパック

PAC-LAND FANTASY PACK

●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　標準価格1,800円



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



ドルアーガの塔 トレーナー
色：グレー/アイボリー/グリーン/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,500円



マッピー トレーナー
色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



パックランド トレーナー
色：ホワイト/イエロー/グリーン
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



パックマン カンペンケース
標準価格350円



パックマン ポーチ&タオル
標準価格1,800円



マッピー ポーチ&タオル
標準価格1,800円



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

クーラーボトルには，ストロータイプ，カップタイプがあります。申し込みの際，いずれかを指定して下さい。

標準価格1,200円

❹ドラゴンバスターTシャツ
標準価格1,700円



ドルアーガの塔ボードゲーム
標準価格3,600円



パックランドボードゲーム
標準価格3,600円



新発売

ドラゴンバスターボードゲーム
標準価格3,000円



❶スカイキッドシール
標準価格220円

❷ゲームロゴタイプステッカー
標準価格400円



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



ドルアーガの塔Tシャツ A
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



ドルアーガの塔Tシャツ B
サイズ：S/M/L　標準価格1,800円



スカイキッド Tシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



マッピーTシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円



❶ゼビウスカンペンケース 標準価格500円
❷ゼビウス消ゴム（3個セット） 標準価格200円
❸ゼビウス鉛筆（3本セット） 標準価格200円
❹ゼビウス定規（15cm） 標準価格150円
❺ゼビウスポストカード 標準価格300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

307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。

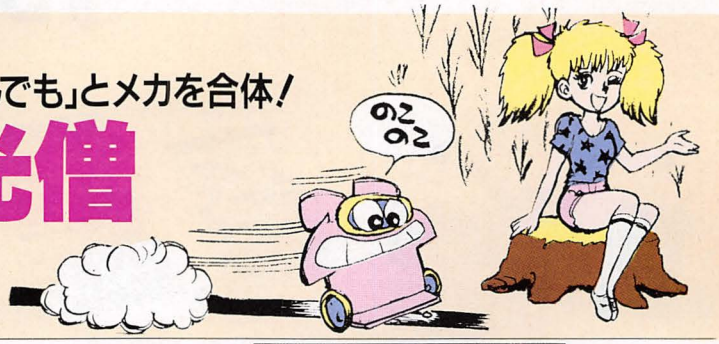
©株式会社 ナムコ

発売元：電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1－11－15
☎03－445－6111

おもしろらんど

万能センサ「なんでもかんでも」とメカを合体！

一ツ目光僧の製作



パソコン周辺機器製作

あのファミコンをド迫力のサウンドで!!

ファミコン用オーディオ・パワーアンプ



メイン特集

●ファミコン族よ ラジオを持て!!

必見!! 今,BCLがおもしろい

入門製作記事コーナー



●ピンポーン/これで今年も小づかいかせぎ
デジタル・チャイム

●あたるも八掛(はっけ)/あたらぬも八掛(はっけ)/
デジタル運だめし「おみくじ」

●このFMラジオ/タダモノではない/
FMトランシーバ"パソトラ君"

エレホビー



サラウンド・アンプ
面発光体を使ったペーパーライト
光に反応する自動スタンプ

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 1月号 絶賛発売中!

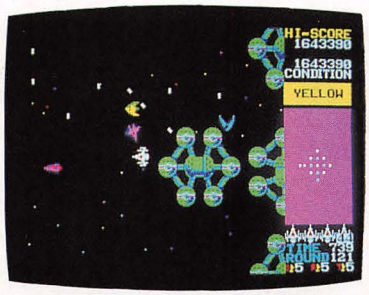
特別定価 650円　電波新聞社　とじ込み付録：電話級アマチュア無線技士国家試験申請書セット

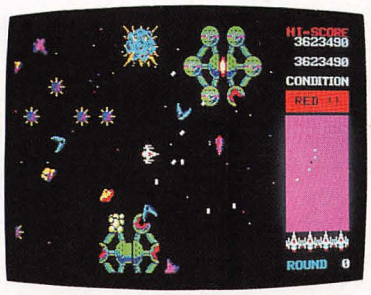
東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL (03)445-6111(大代表)

遊気凜凜

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

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





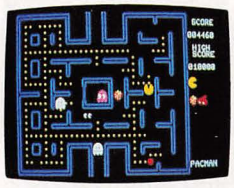
スーパーモード　ボスコニアン

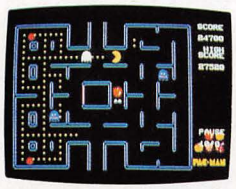
BOSCONIAN

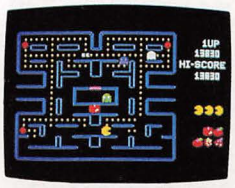
©株式会社ナムコ

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

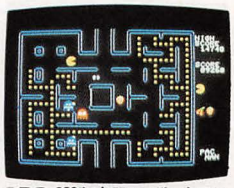
ナムコの名作「ボスコニアン」がスーパーモード機能をそなえてＸＩ用に登場しました。もちろん、オリジナルに忠実なノーマルモードもあり、全256面にわたって息ずまるスペース・バトルがくりひろげられます。スーパーモードでは、ビーム砲が十字方向に発射できるようになるⒷフラッグ、レーダーの機能が拡張するⓇフラッグ、総攻撃がはじまるまでの時間を表示してくれるⓉフラッグが出現するなど、楽しさもグーンとアップします。また、一定の面数をハイスコアでクリアすれば、その面からスタートできるパスワード入力もあり、全面クリアへの意欲をかきたててくれます。オマケに、ボイス入力モードなど、おもしろい機能もありますよ！

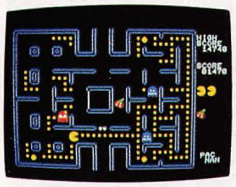

①FM-7バックマン

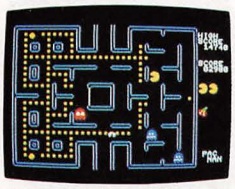

②MZ-1500バックマン

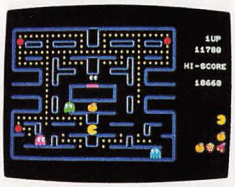

③PC-6001mkⅡバックマン

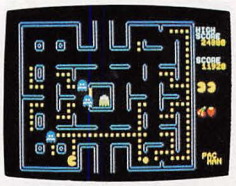

④PC-8001mkⅡバックマン

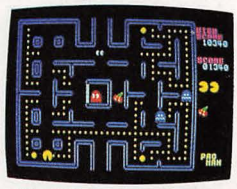

⑤PC-8000mkⅡSRバックマン

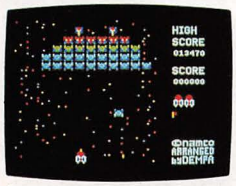

⑥PC-8801バックマン

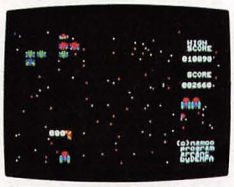

⑦PC-8801mkⅡSRバックマン


⑧X1バックマン


⑨MZ-2200バックマン


⑩MZ-2500バックマン


⑪PC-6001mkⅡギャラクシアン

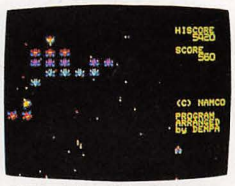

⑫PC-8001mkⅡギャラクシアン



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

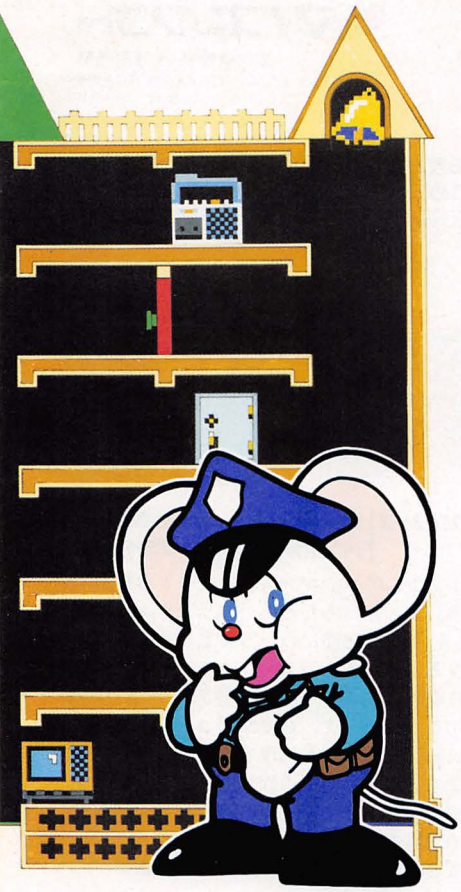
PAC-MAN パックマン

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

①～㊺は©㈱ナムコ，㊻～㊿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。

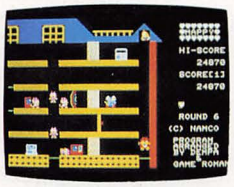

⑯MZ-1500ディグダグ

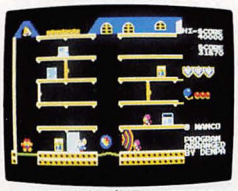

⑰PC-8001ディグダグ


⑱PC-8001mkIISRディグダグ

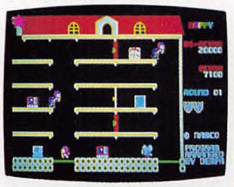

⑲PC-8801ディグダグ

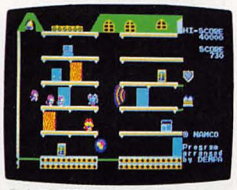

⑳PC-8801mkIISRディグダグ


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-6001mkIIグロブダー


㊵MZ-1500グロブダー

⑮ **FM-7/77** テープ……定価3,500円
⑮ **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

⑯ **MZ-1500** QD……定価4,300円
⑰ **PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)**
テープ……定価3,000円
⑱ **PC-8001mkIISR**
テープ……定価3,800円
⑲ **PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
⑲ **PC-8801/mkII** 5インチ…定価5,800円
⑳ **PC-8801mkIISR** テープ 定価3,800円
⑳ **PC-8801mkIISR** 5インチ 定価6,000円
㉑ **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,500円
㉑ **X1D** 3インチ……定価5,800円
㉑ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価5,800円
㉒ **FM-7/77** テープ……定価3,500円
㉒ **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円
㉓ **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
㉔ **PC-6001mkII/mkIISR** テープ定価3,500円
㉔ **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価5,800円

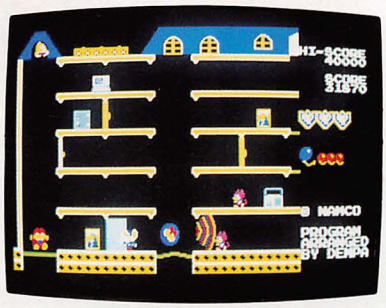
MAPPY マッピー

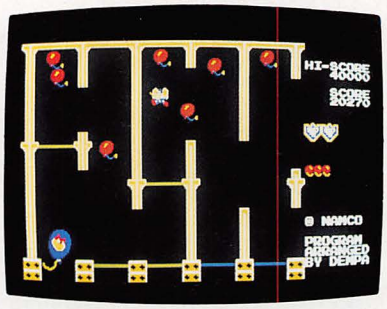
㉕ **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ…近日発売
㉕ **PC-6601/SR** 3.5インチ…… 近日発売
㉖ **MZ-1500** QD……定価4,300円
㉗ **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
㉗ **X1D** 3インチ……定価5,800円
㉗ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円
㉘ **FM-7/77** テープ……定価3,800円
㉘ **FM-77** 3.5インチ……定価6,000円
㉙ **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
㉚ **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

GALAGA ギャラガ

㉛ **PC-9801/E/F/m/U**
5インチ……各定価6,800円
3.5インチ……定価6,800円

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





◀大好評のX1用NEW VIRSIONマッピー

MAPPY NEW VIRSION for X1シリーズはここがちがう!

みなさんから「X1用のマッピー・ニューバージョンは、以前のバージョンと、どんなところがちがうのですか?」というご質問をたくさんいただきましたので、お答えいたします。

「ゲーム性、内容共に、現在パソコン版で制作できる、最もオリジナルに近い仕様になっている」というのがその回答です。

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

MAPPY NEW VIRSION for X1では、デモ画面にもオリジナル性を追求しました。ニャームコとミューキーズをマッピーが画面右側から左側へと追いかけていき、ゲームのスタート画面になります。マッピーは、右端から1回トランポリンでジャンプし、すぐ左の通路に乗っかり「?」と考えこみます。

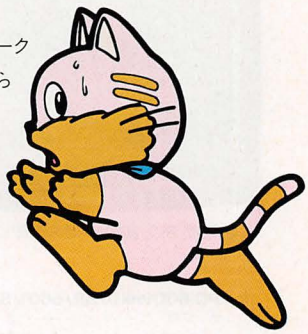
この何げないしぐさが、マッピーという、ストーリー性にあふれたコミカル・チェイス・ゲームの内容を表現しているデモンストレーションなのです。

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

パワー・ドアで大量得点、ドア飛ばし、ワープ、落とし穴など、オリジナルで使えるワザはすべて盛り込み、「ゼビ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。

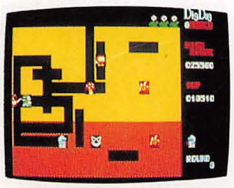
ナムコ・フリークに満足してもらえる内容にしあがった自信があります。ぜひ楽しんで下さい。

(開発室)





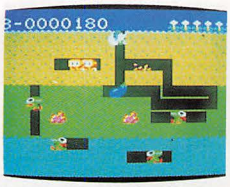
㉑X1ディグダグ



㉒FM-7ディグダグ



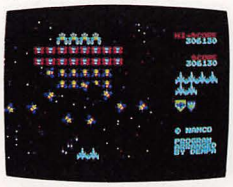
㉓FM-77AVディグダグ



㉔PC-6001mkIIディグダグ



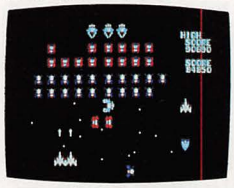
㉕PC-6001mkIIマッピー(近日発売)



㉛PC-9801ギャラガ



㉜MZ-1500ギャラガ



㉝FM-7ギャラガ



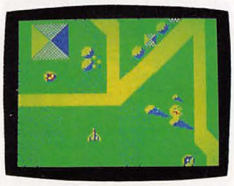
㉞X1ギャラガ



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

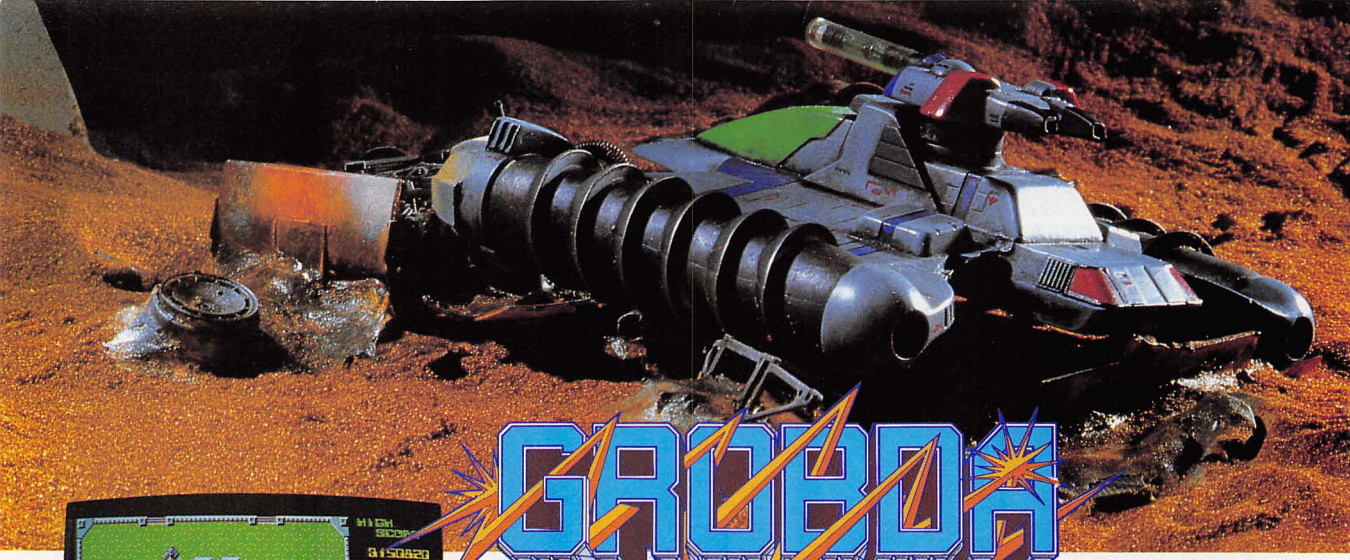
TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

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。



GROBDA



▲新発売 PC-8001mkIISR版 ©株式会社ナムコ

グロブダー

for X1シリーズ テープ版3,800円 5インチ版6,000円
for PC-8801mkIISR テープ版3,800円 5インチ版6,000円
新発売 PC-8001mkIISR テープ版3,800円

全99ラウンドにわたってくり広げられる4種のロボット・マシーンとの〝バトリング〟ゲームです。

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

スコアは1機1機やっつけていてはのびません。敵の動きをよく読み、誘爆させることで高得点が得られます。また、設置されている障害物を上手に利用しないとクリアできないような、頭脳的な作戦も要求される奥深いゲームです。コンティニュー機能も付いてます。

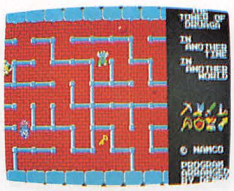
for PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ版……3,800円
3.5インチ版……6,000円
for MZ-1500 QD版……4,500円



㊻MZ-2500ゼビウス



㊼PC-6001mkIIタイニーゼビウス



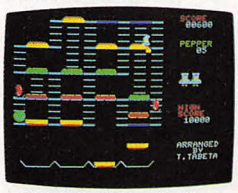
㊽MZ-1500ドルアーガの塔



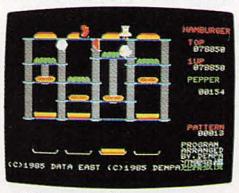
㊾FM-77AVドルアーガの塔



㊿MZ-2500ドルアーガの塔



56PC-8001mkIISRハンバーガー



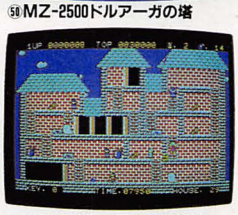
57X1ハンバーガー



58MZ-1500バーニン'ラバー



59X1バーニンラバー



60MZ-1500デーモン・クリスタル



66PC-8001mkIISRゼノン



67PC-8801ゼノン



68X1ゼノン



69PC-8801ガンマー・ファイブ



70X1ガンマー・ファイブ

㊺PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
㊻MZ-2500 3.5インチ
ソフト+ジョイスティック……定価8,800円

TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII
㊼PC-6001mkIISR/6601/SR
テープ……定価3,500円
㊼PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔
㊽MZ-1500 QD……定価4,800円
㊾FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
㊿MZ-2500 3.5インチ……近日発売
51X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
51X1 turbo/F/G(200ラインモード)5インチ…定価6,000円

BOSCONIAN

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

BATTLE CITY

バトルシティー
53MZ-1500 QD……定価4,500円
53X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
53X1turbo/F/G(200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

BURGER TIME

ハンバーガー
54MSX ROM……定価4,500円
55MZ-1500 QD……定価4,300円
56PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
57X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
57X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,000円

BURNIN'RUBBER

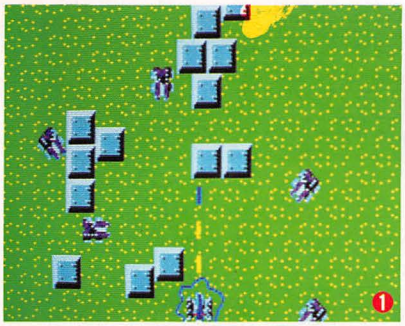
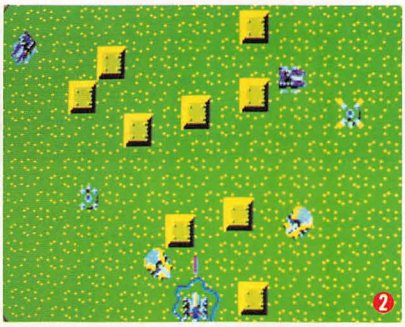
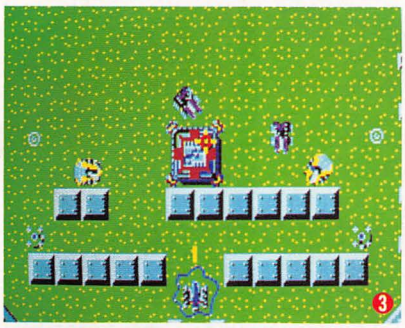
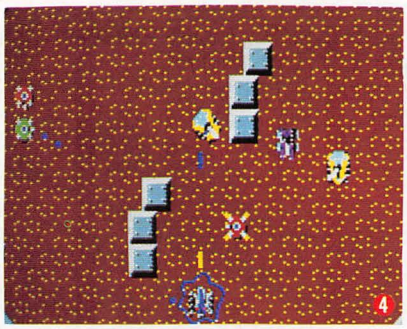
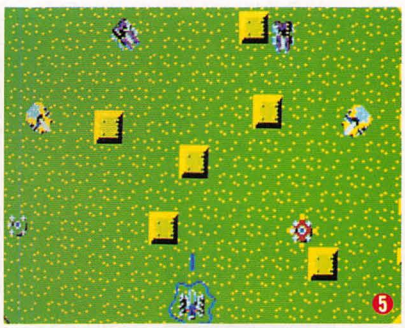
バーニン'ラバー
58MZ-1500 QD……定価4,300円
59X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
59X1 turbo/F/G5インチ……定価6,000円

DEMON CRYSTAL

デーモン・クリスタル
60MZ-1500 QD……定価4,500円

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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

写真は、ハードの機能をフルに生かしたPC-8001mkIISRとPC-8801mkIISRバージョンのものです。

撃破した敵マシーンの残がい、「ゲットレディ！」と言う音声合成等、シンプルで楽しめるシューティング・ゲームを創った……という本ソフトのゲーム・デザイナー遠藤雅伸氏の意をくみ、オリジナルのゲーム性を十分に表現した、一味ちがう思考戦闘ゲームの自信作です。

❶誘爆で得点かせぎをするにはもってこいの2面。上手にエナミークンクをまとめよう

❷順番に各面をクリアしていくと、ゲーム・フィールドの色が変わるのもオリジナルどおり

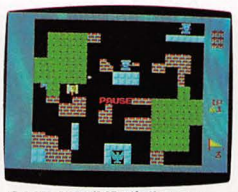
❸出た！最強のフォートレス。フォートレスを破壊することもできるのだ！ガンバレッ！

❹ハイパータンクは強い！フロッサーはしつこい！クリアがたいへんな39面の画面

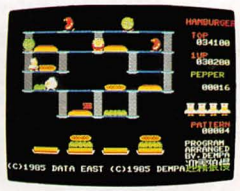
❺しゃへい物が少なく、一しゅんも気を許せない49面。キミはどう戦いぬくか？


51 X1ドルアーガの塔

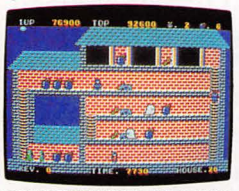

52 PC-8001mkIIポスコニアン


53 MZ-1500/X1バトルシティー

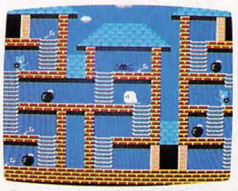

54 MSXハンバーガー


55 MZ-1500ハンバーガー


61 PC-8001mkIISRテーモン・クリスタル

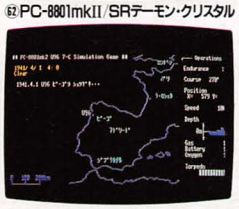

62 PC-8801mkII/SRテーモン・クリスタル

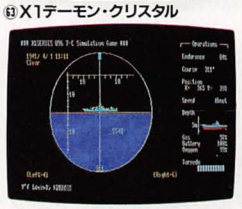

63 X1テーモン・クリスタル

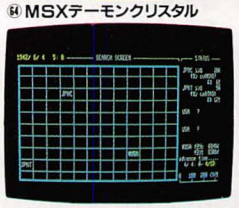

64 MSXテーモンクリスタル

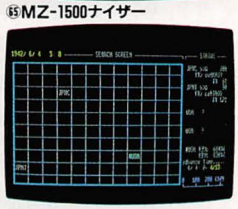

65 MZ-1500ナイザー


71 FM-7 U-ボート


72 PC-8001mkII U-ボート


73 X1 U-ボート


74 FM-7ミッドウェイ


75 PC-8001ミッドウェイ

61 PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
62 PC-8801mkII/mkIISR テープ 定価4,000円
62 PC-8801mkII/mkIISR
5インチ……定価6,200円
63 X1/C/CS/CK/G テープ…定価4,000円
63 X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……定価6,200円
64 MSX ROM……定価4,800円

KNITHER (DEMON CRYSTALII) ナイザー

65 MZ-1500 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 1月号目次

新製品速報!

●NECパソコンPC-88シリーズがより高速化 NEC"PC-8801FH/MH"……丹治 佐一……43
●使いこなすほどに威力を発揮するマシン シャープ"X1 turbo Z"……丹治 佐一……47

特別企画

●キミのX1/ターボで立体映像を楽しもう その①……多田 太郎……48
注目連載：Dr.Dのプログラム診療所……51
—今月の患者：ファミリーコンピュータ「NATIONAL DEFENSE」稲岡修平 作
MZ-2200「Dot Magic」ZZ-MALYAN 作
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……56
キミの質問にメーカーがズバリ答える 誌上公開質問状……295
マイコンBASICマガジンインフォメーション・コーナー……299
BMスーパー・クイズ……301

特選パソコン・ソフト

BM-Jr/LII2	STAR COCKPIT SHOOTING GAMEWAR スターラスターのJr版。ワープもあるゾ……小林 新……76	
BML III/MK5	LOSE CAT2……迷子の子猫ちゃんを捜せ!!……めぞん一刻……79	
ファミコン/ツインファミコン	CROSS……川向こうの部品を集めて飛行機を組み立てよう……かずのり……80	
	アルカの井戸……ブロックくずしの再来!キミは10面まで行けるかな?…石井 孝典……82	
	PEN PEN……こっちへ行けば,あっち。あっちへ行けば,こっち。もう頭の中は……ゴエモン……84	
FM-7/77	BATTLER……バトル・アーマーで宇宙衛星をぶっとばせ!!……山本 晃……86	
	NEXT GATE……鍵を取って,門から脱出しろ!!パズルゲームですゾ……飛田 勲……88	
FP1000/1100	FLY!……ブンブンブン!ハエを使ってアルファベットを取れ!!……SHINGO……91	
JR-100	POPIN & PAPIN……敵を閉じ込めよう!!むーずかしいパズルゲーム……助三 太……93	
JR-200	DRAGON'S MAZE……やりました,JRにも,本格RPGがここに誕生!!……山手圭一郎……95	
M5	移植版 3D-CAR RACE……このスピード感!!キミはもう体験したか?……岡村 克宜……98	
	BOMBMAN……ボムマンじゃなくて,ボンブマンと読むあたりがにくい?江戸屋ネコハチ……100	
MSX	ICE ROOM……モンスターを氷の中に閉じ込めろ!!……増田 朗……103	
	THE CARROT……1本でもにんじん!ぶっけて入れましょう……広田 紳……105	
	SEVEN TOWERS……あのドラゴンバスターがMSXでよみがえった?……船木 茂仁……108	
MZ-1200/700	KEMUNPAIII……ケムンパ族をやっつけるときがついに来た!!パズルゲーム……米川 敏之……111	
MZ-700/1500	Super Runner……それ!ジャンプ!反射神経をきたえるカーゲーム…MAPLE TOWN……114	
	G・キャリア……スペースハリアーみたいな3D処理がみごとなシューティング……THE SEER……115	
MZ-1500	ボイコンペ……宝を取って脱出だ!!パズル・ゲームです……玉置 昇三……117	
MZ-80B/2000/2200	ミスター・バップ!……あなたは,ニュートンの法則を体験してください……清水 友人……120	
	ドラコン バスター……掘って掘ってまた掘って,お金をいっぱい取りましょう……鴨井 伸一……122	
MZ-2200/2500	GRAVITY……ボールとカプセルを合わせる思考型ゲーム……鈴木 幹也……125	
MZ-2500	LADDER WAY……風変わった,誘導ラダーゲーム……白沢 若一……127	
PASOPIA7	はさんでやろうじゃないか……とにかく,敵をはさみ打ちするゲームです…お楽しみはこれからだ……129	
PC-6001/mkII/6601/SR	冬の飼育番……可愛いい牛たちのために,がんばれ飼育番……吉村 光司……131	
	SUPER ATTOM BOMBER…セッセ!セッセ!とタバコを作ろう……一等 牧場……133	
PC-6001mkII/6601/SR	ARTHUR……暗く,不気味な地下迷宮に住みついたアーサーを倒せ!!RPGです……樋口 大輔……136	
PC-6001mkIISR/6601SR	天と地……B.B.優秀作品のゲーム化,キャラクターがかわいいよ……RATT……138	
PC-8001/mkII/SR	WATCH MONITOR……あなたは,刑務所の見はり役です。脱獄させるな!!……渡辺 博……140	
	F-1……スリル,スピード,サスペンス,エキサイティングなゲームです……本田 恵造……141	
PC-8001mkII/SR	雪の帰り道……渡辺美奈代ちゃんファンのきみ!ふぁん太じいさんがやってくれました!…ふぁん太じいさん……143	
PC-8001mkIISR	田吾作どんGAME……ふぐが空を飛んでいるというハチャメチャストーリー…武井 清史……145	
PC-8801/mkII/SR/FR/MR	3D-SHOOTING……立体感覚を味わってください。まさに3Dです……井村屋の中華まん……147	
PC-8801mkIISR/FR/MR	THE RETURN OF RAINBOWソロモンの鍵+バベルの塔+ロードランナーの楽しさ…村上 義仁……149	
PC-9801	Walking In The Moonlight……月の夜に宝を取りに出発だ……Forever有希子……151	
S1	BOMBER ATTACK……風船を撃って,宝ものを取ってください。……スープ・ド・オニオン……154	
SC-3000	シューティング・ゲーム……ねらいを定めて撃て!シューティング・ゲームの本道……小松 正典……156	
	Riddle World……超大作RPGがSCでプレイできる……志村 淳一……157	
X1/C/D/F/ターボ/II	GET PARTS……車のラリ君がチェッカー・フラッグをまとめて族にでた…大西 覚……160	
	青銅騎士—ブロンズ・ナイト—……バトルモードが付いた,本格ゲームがついに……小川真太郎……162	
PB-100	翔んでるナゲット……斉藤由貴ちゃんになった気分でどうゾ……想田 欣一……165	
	相撲……はっけよいのこった!負けるなよ!……山田 憲男……166	
PC-1245	ウルトラマンゲーム……なつかしのウルトラマンが怪獣たいじ……土井田義一……167	
PC-1500	火炎竜の伝説……火をはくドラゴンをやっつけろ!!……EWE……168	
PC-2001	Mr.HENチャンマンパート2……第六感を働らかせて。Herチャンマンの新しい冒険……Mr.OKABOO……169	
FM77AV	Dr.Dの戦い……4,096色をフルに使用した,感動のエンディングが見もの(ルパン中性&アルカリ性)……171	
RX-78	聖夜の戦い……長い間の沈黙を破って,ガンダムが再びよみがえった。…二俣 暁徳……174	

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR/FR/MR	コナミのバブルシステムセットアップ・ミュージック ©コナミ……YK-2……176	
PC-6001mkIISR/6601SR	沙羅曼蛇—親玉出現のテーマ ©コナミ ガンスモーク ©カプコン	牧野紀夫……178
X1/C/D/F/ターボ/II	エンデューロレーサー ©セガ・エンタープライゼス……大西康成……182	

©マイコンBASICマガジン1月号

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第6巻 第1号
昭和61年12月25日印刷
昭和62年1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

NECパソコンPC-88シリーズがより高速化を実現

PC-8801FH/8801MH登場

丹治　佐一

オーディオもモデル・チェンジが早いけれど，パソコンも早いですね。

今度，NECからPC88シリーズに新しい仲間が加わりました。"PC－8801FH"と"PC－8801MH"です。

PC－8801FRのハイスピード（HI－SPEED）版が"FH"，同様にMRのハイスピード版が"MH"と考えれば良いでしょう。

価格は，PC－8801FHモデル10（メインメモリ64Kバイト内蔵）が99,800円，モデル20（320Kバイト5インチ・ミニ・フロッピーディスク1台内蔵）が138,000円，モデル30（320Kバイト5インチ・ミニ・フロッピーディスク2台内蔵）が168,000円です。そして，PC－8801MH（メインメモリ192Kバイト内蔵，1Mバイト5インチ・ミニ・フロッピーディスク2台内蔵）が208,000円となっています。

《第1表》PC-8801FH/MHの機能仕様表

項目		PC-8801FH	PC-8801MH	備考
CPU	メインCPU 動作クロック	μPD70008AC-8 約8MHz，約4MHz	μPD70008AC-8 約8MHz，約4MHz	システム起動時に設定
	サブCPU 動作クロック	μPD780-1 約4MHz	μPD780-1 約4MHz	
ROM	メイン	128Kバイト	96Kバイト	N$_{88}$-BASIC，モニタ，その他
	サブ	2Kバイト	8Kバイト	フロッピーディスク制御用
RAM	メインメモリ	64Kバイト	192Kバイト	N$_{88}$-BASIC動作時は テキスト領域　32Kバイト 変数・ワークエリア・テキストVRAM　31Kバイト
	グラフィック用VRAM テキストVRAM	48Kバイト 4Kバイト	48Kバイト 4Kバイト	V2 VIHモードでのみ使用
	サブメモリ	16Kバイト	16Kバイト	ディスク入出力バッファ，ワークエリア
ディスプレイ表示機能	テキスト表示	英数カナ 80文字×20行，80文字×25行 40文字×20行，40文字×25行 ＊上記いずれかを選択 リバース，ブリンク，シークレット （キャラクタ単位に指定可） 又は，カラー8色	英数カナ 80文字×20行，80文字×25行 40文字×20行，40文字×25行 ＊上記いずれかを選択 リバース，ブリンク，シークレット （キャラクタ単位に指定可） 又は，カラー8色	アナログRGBディスプレイ使用時は512色中8色
	グラフィック表示	640×200（3画面） 640×400（1画面） ＊上記いずれかを選択	640×200（3画面） 640×400（1画面） ＊上記いずれかを選択	
	カラーグラフィック表示	640×200（1画面） デジタルRGBディスプレイ使用時 カラー　8色 アナログRGBディスプレイ使用時 512色中8色 ドット単位に指定可	640×200（1画面） デジタルRGBディスプレイ使用時 カラー8色 アナログRGBディスプレイ使用時 512色中8色 ドット単位に指定可	N88-BASIC V2モードのみ可能
	バックグランドカラー	640×200（1画面） デジタルRGBディスプレイ使用時 カラー　8色 アナログRGBディスプレイ使用時 512色中8色	640×200（1画面） デジタルRGBディスプレイ使用時 カラー8色 デジタルRGBディスプレイ使用時 512色中8色	N88-BASIC V2モードのみ可能
	画面合成	可能	可能	グラフィック画面，テキスト画面
	漢字表示	JIS第一，第二水準 漢字ROM標準実装 文字構成　16×16ドット 文字種類 第一水準　2,965字 第二水準　3,384字 非漢字　約700種 画面構成　40文字×25行	JIS第一，第二水準 漢字ROM標準実装 文字構成　16×16ドット 文字種類 第一水準　2,965字 第二水準　3,384字 非漢字　約700種 画面構成　40文字×25行	専用高解像度ディスプレイ使用時
キーボード		JIS標準配列準拠 10ファンクション・キー，テンキー，コントロール・キー，全角キー，変換キー，決定キー，など	JIS標準配列準拠 10ファンクション・キー，テンキー，コントロール・キー，全角キー，変換キー，決定キー，など	従来のPC-8800シリーズに比較して11個キーを追加
ミニ・フロッピーディスク		モデル10　なし モデル20　320KバイトタイプI台内蔵 モデル30　320KバイトタイプI2台内蔵	1Mバイトタイプ　2台内蔵 （320Kバイトの読み取り，書き込み可能）	PC-8801FHは本体内に合計で最大2台内蔵可能
インターフェース	ディスプレイ・インターフェース	デジタルRGB，アナログRGB	デジタルRGB，アナログRGB	モノクロ・ディスプレイ使用不可
	プリンタ・インターフェース	パラレル・インターフェース	パラレル・インターフェース	セントロニクス社仕様に準拠
	シリアル・インターフェース	RS-232C規格に準拠	RS-232C規格に準拠	割り込み ポーリング制御可能
	マウス・インターフェース	入力4ビット，出力1ビット，入出力2ビット	入力4ビット，出力1ビット，入出力2ビット	PC-8801 mk II SR TR FR MR の汎用I/Oインターフェースと互換性有り
拡張用スロット		1スロット	2スロット	
カレンダ時計		年月日時分秒	年月日時分秒	Ni-Cd電池でバックアップ
オーディオ出力		FM音源　3和音 SSG音源　3和音 スピーカ内蔵 LINE OUT 端子（1ch） ヘッドフォン出力（モノラル）	FM音源　3和音 SSG音源　3和音 スピーカ内蔵 LINE OUT 端子（1ch） ヘッドフォン出力（モノラル）	N88-BASIC V2モードのみ可能
電源		AC100V±10%，50 60Hz 消費電力（モデル30の場合） 平均　46W 最大　80W	AC100V±10%，50 60Hz 消費電力 平均　46W 最大　80W	
使用条件		10～35℃，20～80%	10～35℃，20～80%	ただし，結露しないこと
外形寸法・重量		本体（モデル30の場合） 385W×343D×110Hmm 9.0kg キーボード 462W×194.5D×33Hmm 1.5kg	本体 385W×343D×110Hmm 1.5kg キーボード 462W×194.5D×33Hmm 1.5kg	

さて，どこが変わったのでしょうか？

実際どこが変わったのでしょう。そのへんをまとめてみました。

■FH，MHの特徴■

●クロック周波数が8MHz（ヘルツ）に

クロック周波数が8MHzの高速マイクロプロセッサ（CPU）を搭載した

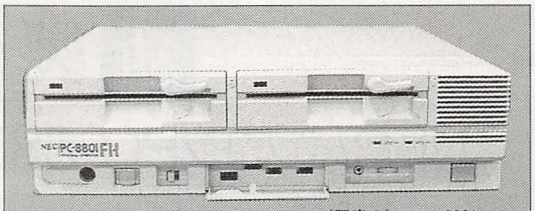


《写真1》PC－8801FHモデル30

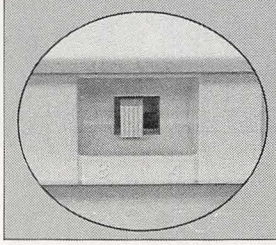


《写真2》PC－8801MH





▲《写真3》PC－8801FRの正面部



◀《写真4》クロック周波数を切り替えるスイッチ

(いままでは，クロックが4MHzでした)。それにより，処理スピードがさらにアップした。

●キーボードが新しくなった

キーボードが日本語対応になり，キー表示や日本語処理に便利なように新たなキーが付加されたり，レイアウトが変更されている（変換／決定キー，PCキー，ファンクション・キーが10個，カーソル・キーの位置変更など)。

●JIS第一，第二水準漢字ROM内蔵

日本語処理では欠かせない漢字ROMが第二水準まで標準で内蔵。

FHには，熟語変換可能なN88日本語BASIC，MHには，文節変換可能なN88日本語BASICが添付されている。

●メインメモリ192Kバイト（MH）

●65,536色表示可能ビデオアート・ボード

本体のみで512色中8色の表示が可能。さらに，別売のビデオアート・ボードおよび対応ディスプレイを使用することで，320×200ドットの解像度でドットごとに65,536色表示可能になる。スーパーインポーズ機能や外部からの画像取り込み（ビデオ・デジタイズ・ユニット必要）も可能。

●サウンド機能の強化

FM音源を含む6重和音8オクターブ・シンセサイザ機能。ヘッドホン端子付き。

●いままでの資産が生かせる

現行のPC88シリーズとソフトウエアや周辺機器の面で，互換性を保っているため，いままでにPC88シリーズ用として作られたソフトが有効に利用できる。

クロックが速くなったら？

いままでのPC88シリーズは，クロック周波数が4MHzでした。それが，今度登場したPC88FH／MHでは，8MHzになっています。つまり，クロック周波数が2倍になっているわけです。

さて，クロックが速くなったらどうなるのでしょうか?

パソコンにしろ，どのコンピュータも基準となる信号によって動作しています。この信号は時計のように正確に時を刻んでいるため"クロック"信号と呼ばれています。

一つ一つの動作は，クロック信号に合わせて行なわれるため，その信号が速くなれば，当然ながら一つ一つの動作が速くなるわけです。それは，まるでオーケストラの指揮のようです。速く指揮棒を振れば速く演奏されるのと同じです。

よって，クロック信号の周波数があがれば(速くなれば)，パソコン自体の実行速度も速くなるわけです。

ただ，むやみに速くすることはできません。CPUなどが動作できるクロックの上限が決められていることや，メモリの読み書き速度も決まっているからです。カセットやディスクもそうです。

そのため，クロックの速度があがっても，すべての動作が速くなるわけではありません。

PC88FH／MHは，クロックが2倍だといってもCPUの実行速度は，それらのことから2倍にはならず，1.6倍ぐらいになっています。

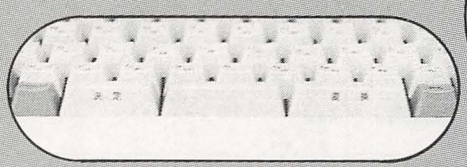
本体の外観は？

パット見た感じは，いままでの88に比べ，ちょっと小さくなり，ピンク色のリセット・スイッチや緑色の電源スイッチが目に付きます。

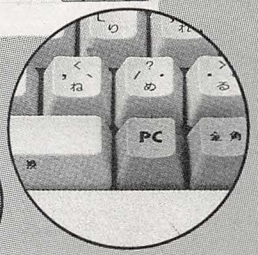
また，フロント・パネル（**写真3**）には，クロック周波数を切り替えるためのスイッチ（**写真4**）が新たに付いています（8側で8MHz，4側で4MHzクロック)。

▼《写真5》ファンクション・キーが10個になったキーボード

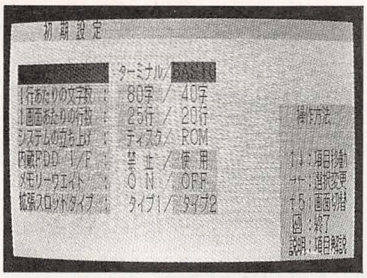




▲《写真6》スペース・キーも三つにわかれた。左が決定キー，右が変換キー



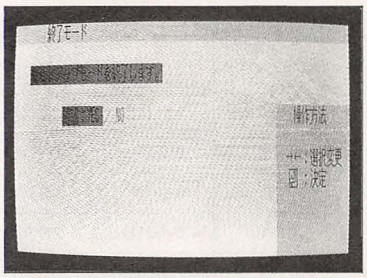
▲《写真7》ディップ・スイッチがなくなったかわりにこのPCキーが付いた



▲《写真8》PC キーを押すと初期設定画面が表れる。従来のディップ・スイッチの設定と同じこと



▲《写真9》これは，RS-232Cの設定画面。パソコン通信には，たいへん便利な機能だ！



▲《写真10》設定終了モード。ここで設定された内容は電源を切っても変わらない

スピーカやヘッドホン端子（ボリュームも）が前面に取り付けられています。サウンド重視がうかがえますね。

では，キーボードを見てみよう

キーボード（写真5）もデザインが変わりました。

今まで5個しかなかったファンクション・キーが10個になっています。と同時に，画面へのキー内容の表示も10個になりました（N88日本語BASICにて）。

さらに，スペース・キーが三つにわかれ（写真6：通常は，スペース・キー），決定キー，変換キーになっています。また，全角キーも付加されています。

また，カーソル・キーの位置が変わり，INS/DELキーが別々のキーになっています。

PCキーってなんだろう？

今まで，RS-232Cの設定や表示文字数などを設定していたディップ・スイッチがなくなり，その変わりに PC というキー（写真7）が付加されています。このキーは，それらの設定が行なえるキーなのです（写真8～10）。

PCキーを押したまま，リセット・キーを押すか電源を入れれば，システム・セットアップ画面に入ります。カーソル・キーなどで画面を見ながら簡単にセットできます。

ここでセットした内容は不揮発生メモリに記憶され，電源を切っても記憶し続けます。

FHとMHのちがい

FHとMHとはどこが異なっているのでしょうか。

大きなちがいは，ディスク・ドライブの容量とメインメモリの容量のちがいでしょうか？

ディスク・ドライブは，FHでは，320Kバイト（2D）であるのに対し，MHは，1Mバイト（2HD）の容量があります。MHのディスク・ドライブは，320Kバイトのディスケットも読むことができます。

また，メインメモリは，FHが，96Kバイト，MHが128Kバイトとなっています。

その他では，拡張スロットが，FHは1，MHが2，カセット・インターフェースは，FHにあってMHになし，となっています。

添付されている日本語BASICも異なります。

パソコンでビデオアート

別売となっている"ビデオアート・ボード"PC－8801－17（価格：49,800円）を接続することで，横320×縦200ドット画面をドットごとに65,536色表示できます。また，このボードで表示している画像とテレビの画像とをスーパーインポーズすることも可能です。

また，近日発売予定の"ビデオタイズ・ユニット"を併用することで，テレビ画像をビデオアート・ボードに取り込めます。

取り込んだ画像を思いのままに色調や画像の変更が楽しめます。

また，このボードは，128Kバイトの増設RAMとしても利用できます。

ビデオアート・ボードを楽しむためには水平周波数が15kHzでアナログRGB入力可能なモニタが必要です。

N88日本語BASICの強化

FH（モデル20以上）に添付されているN88BASICは，FRと同様な熟語変換，MHは，MRと同様の文節変換に対応しています。

ただ，以下の点が強化されています。

●10個のファンクション・キーを表示

キーボードに10個のファンクション・キーが付いたことに伴って，画面にも10個のファンクション・キーが表示できるようになった。

★日本語表示モード

（SCREEN3，SCREEN4）

CONSOLE,,0…ファンクション・キーは表示しない

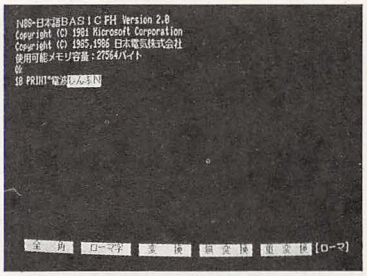
CONSOLE,,1…5個表示

CONSOLE,,2…10個表示

★英数カナモード

（SCREEN0～SCREEN2）

CONSOLE,,0…ファンクション・キーは表示しない



▲《写真11》N88－日本語BASICを立ちあげたところ。さっそく熟語変換をしてみた

CONSOLE,,1…5個表示

CONSOLE,,2…5個表示

●ファンクション・キーを表示しなくても日本語入力ができる

PC88MRやFRのN88日本語BASICでは，日本語入力を行なうには必ずファンクション・キーを表示させてから，日本語入力モードにする必要がありました。

それが，FH／MHの日本語BASICでは，ファンクション・キーが押されていない状態でも 全角 キーを押すことで，日本語の入力モードになります。

●N88－BASICの変更点

基本的には，FR／MRからの変更点はありませんが，拡張命令パッケージが削除されました。

それにより，CMD TURTLE，CMD SING，CMD CLS，CMD TEXT ON／OFF，CMD CUTの命令がなくなりました。

本当に速くなったのかな？

クロック周波数があがったことで，どれぐらいのスピード・アップにつながっているのでしょうか？ いろいろなプログラムを走らせてチェックしてみました。

BASICのV1 S／H，V2モードと4／8MHzクロックを切り替えて実行してみました。

【注】 クロックのスイッチを途中で切り替えてもクロックは，変わりません。切り替えたあと，システムを立ちあげてください。

第2表を見てもわかるように，4MHzと8MHzを比較すると，当然ながら8MHz

《第2表》ベンチマークテストの結果表

BASICのモード	クロック　4MHz			クロック　8MHz			プログラム内容
	V1Sモード	V1Hモード	V2モード	V1Sモード	V1Hモード	V2モード	
リスト1	3分14秒	2分00秒	2分00秒	1分40秒	1分15秒	1分14秒	単純に加算させる 0～30,000まで
リスト2	0分45秒	0分24秒	0分07秒	0分22秒	0分15秒	0分04秒	PAINT文の実行 (グラフィック命令)
リスト3	0分25秒	0分16秒	0分14秒	0分13秒	0分10秒	0分08秒	配列変数処理。100個のマス目にランダムに0～99の数を入れる
リスト4	0分27秒	0分15秒	0分08秒	0分15秒	0分10秒	0分05秒	グラフィックス 三角波を描く
リスト5	2分03秒	1分24秒	1分13秒	1分02秒	0分48秒	0分38秒	Sin, Cosのグラフを描く (関数の計算)
リスト6	8分29秒	5分16秒	5分09秒	4分22秒	3分16秒	3分12秒	FOR～NEXT文の速さ 1001回ループを101回繰り返す

当然ながら8MHzクロックのほうが速くなっていますね。リスト1を見ると，V1HとV2モードのスピードがほぼ同じになっています（グラフィックなし)。さらに，リスト2や4を見ると，V2モードのほうが速くなっています。これからV2モードがグラフィックの高速化を目的にしていることがわかります。

グラフィックを使わないのであれば，クロックが8MHz V1Sモードと4MHz V2モードとが同じぐらいのスピードで実行できます。

とにかく，V1S(スロー)モードと比較したら，V2の8MHzは約2～3倍速く実行しています。

のほうが速く，同じモード，たとえば，**リスト1**のV2モードでは，2分00秒対1分14秒で，約1.62倍のスピード・アップになっています。同様に，V1S(スロー)の4MHzとV2の8MHzとを比較すると，3分14秒対1分14秒で約2.62倍のスピード・アップとなっているわけです。

グラフィックを使ったもの，たとえば**リスト2**では，45秒対04秒とじつに約11倍のスピード・アップになっています。

そのスピード差がオリジナル・プログラムでは，ピンとこないと思いますので，実際の市販ソフトで実行してみました。

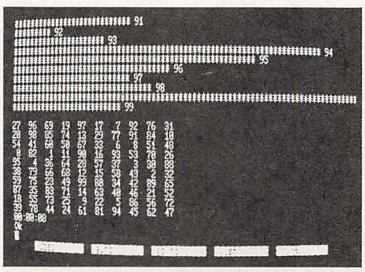
ワープロでは，PC－8801mkIIで使っていたJET－8801Aを実行してみました。

使った感じは，漢字が無理なくスピーディに表示されるなと思いました。スクロールにしてもモワーとした感じから，パッ！パッ！という感じになりました。

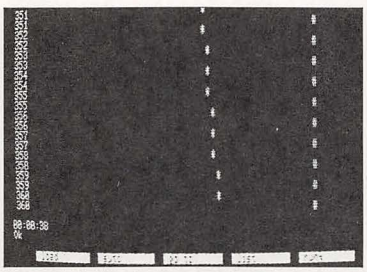
ゲームでも同様に素速い動きになりました。

同じプログラムでも，何もせずに速くなってしまうのですから，うれしいですね。ただ，処理スピードに依存しすぎると，プログラムをくふうして，少しでも速く実行させようという，努力が減ると思います。

今回の結果では，メチャンコ速い！とはいえませんので，それほどではないと思いますが，今後その危険性がでてくるでしょう。もし，速いプログラムを作りたければ，処理速度の遅いコンピュータで，速く実行するようにくふうし，作りましょう。実行するときは，処理速度の速いもので，実行すればよいわけです（プログラム作りも上達しますよ)。



《写真12》リスト3の実行画面



《写真13》リスト5の実行画面

《リスト1》数多く数えさせるプログラム

```
10 TIME$="00:00:00":A=0
20 A=A+1
30 IF A<=30000 THEN 20
40 PRINT CHR$(7);TIME$
50 END
```

《リスト2》PAINT文の実行速度(グラフィックの速さ)

```
10 SCREEN 2
20 TIME$="00:00:00"
30 PAINT(320,100),1
40 T$=TIME$:PRINT CHR$(7);T$
50 END
```

《リスト3》10×10のマス目に0～99までの数をランダムに入れるプログラム

```
10 R=100:TIME$="00:00:00"
20 DIM A(R),B(R)
30 RANDOMIZE 0
40 FOR A=1 TO R:B(A)=0:NEXT
50 D=0
60 K=INT(RND(1)*R):PRINT"*";
70 IF B(K)=1 THEN 60
80 PRINT D
90 A(D)=K:D=D+1:B(K)=1
100 IF D<R THEN 60
110 '
120 PRINT:D=0
130 FOR A=1 TO 10
140 FOR B=1 TO 10
150 PRINT USING"##   ";A(D);
160 D=D+1:NEXT:PRINT:NEXT
170 PRINT CHR$(7);TIME$
```

《リスト4》三角波を描くプログラム

```
5 TIME$="00:00:00"
10 X=0:Y=0:S=2
20 PSET(X,Y),7
30 LINE-(X,Y),7:X=X+S
40 IF Y=0 THEN Y=199 ELSE Y=0
50 IF X<639 THEN 30
60 PRINT CHR$(7);TIME$
```

《リスト5》Sin, Cosのグラフを描くプログラム

```
10 TIME$="00:00:00":D=3.14159/180
20 FOR B=0 TO 360
30 S=SIN(D*B):C=COS(D*B)
40 PRINT B.SPC(30+S*20);"*"
50 PRINT B,SPC(30+C*20);"#"
60 NEXT
70 PRINT:PRINT CHR$(7);TIME$
```

最後に

処理スピードがアップし，第二水準漢字ROMが載り，[変換]／[決定]キーが付くと，日本語処理がより便利になります。それを見ていると，ますますPC98シリーズに近づいているなと思う反面，ワープロとの差もなくなっています。高いワープロとならないよう使いこなしましょう。

最後に，パソコン通信が大流行ですね。私もNECのPC-VAN(TEL 03-457-6951 他)などにアクセスして楽しんでいます。ちなみに，そのIDは，GPA79184です。質問など，私にお便りがありましたら，そのIDまでメールを送ってください。できる限り返事を送るようにします。

★　　★

《リスト6》1001回ループを101回繰り返すプログラム

```
10 TIME$="00:00:00":C=0
20 FOR B=0 TO 100
25 PRINT B
30 FOR A=0 TO 1000
40 C=C+1
50 NEXT:NEXT
70 PRINT CHR$(7);TIME$
80 END
```

新製品速報

リアルな映像と音が創造力をかきたてる
使いこなすほど威力を発揮するマシン

シャープ"X1 turbo Z"

丹治　佐一

シャープからX1ターボの新しい仲間X1 turbo Zが発売になりました。

今までのX1 turboのシステムをベースに画像処理機能やサウンド機能の強化を行なったものです（X1/X1 turboシリーズとは，従来どおりのソフトウエア・コンパチブルを保っている）。

価格は，X1 turboZ（CZ－880CB/CZ－880CE）218,000円となっています。

主な特徴は，以下のとおりです。

●アナログ・カラーイメージボード内蔵

ビデオやテレビなどの映像を最大4,096色で瞬時にコンピュータ画面に取り込める"アナログ・カラーイメージボード"を内蔵しています。

●8重和音ステレオFM音源搭載

L（左），R（右）2チャンネルのオーディオ出力からFM音源のステレオ・サウンドが楽しめます。

●マウス標準装備

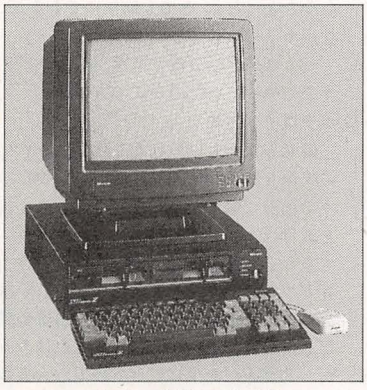
図形の入力やアイコンの指示など，簡単な操作で指示できるマウスが標準装備されています。

ターボZとしての新機能

では，新たにturbo Zで追加された機能について説明しましょう。

●マルチモード/コンパチ・モード

マルチモードとコンパチ・モードがあり，マルチモードでは，アナログ・カラーパレットやグラフィックスの多色化画面をアクセスするためのモード。コンパチ・モードは，今までのX1/X1 turboとソフト・ハードともにコンパチブル（互換性がある）モードです。



▲シャープ"X1 turbo Z"

●グラフィックスの多色化

多色化モード（マルチモード）にすることで，画像取り込みを対象として，turboでの画面構成そのままで，多色化します。

低解像度 200ライン

320×200ドット	4,096色	1画面
320×200ドット	64色	2画面
640×200ドット	64色	1画面

高解像度 400ライン

320×400ドット	64色	1画面
640×400ドット	64色	1画面

●インターレス・スーパー インポーズ

漢字テキストが1画面2,000文字までスーパー インポーズ可能。

さらに，スーパー インポーズさせているturbo Zの1画面分を上下にスクロールさせたり，画面をカットすることもできます。

●テロッパー拡張機能

リアルタイム・クロマキーが可能。ビデオ入力に対して，抜きとる部分の色を指定して，そこにパソコンの画像を表示します（8色中1色指定）。逆に指定した色以外を抜く反転クロマキーも可能。

●FM音源と サウンド・ジェネレータ

FM音源は8重和音2チャンネル，PSGは3重和音で，共にミキシングが可能です（使われているFM音源はX1/X1 turbo用のオプション・ボードCZ－8BS1とコンパチブルのものです）。

●拡張パレット機能

従来からの8色パレットの後に拡張パレットを置くことにより，従来のソフトでグラフィックス4,096色中4,096/64/8色，テキスト64色中8色の表示ができます（マルチモードのときのみ）。

CG／PCGおよび漢字パレット：64色中7色指定可能（透明色は除く）。

●拡張優先順位

マルチモード時の画面優先順位は，グラフィックス面，テキスト面といった面に対して有効です。

320×200ドット64色2面に対しては，グラフィックスの2面を同時に表示可能。

アナログ・カラー イメージボード

ビデオやテレビなどの画像をドットごとに最大4,096色（320×200ドット時）で，瞬時にパソコン画面に取り込んで，自由に表示や加工ができます。

640×400ドットでは，4,096色中8色の表示が可能。

ソフトにより，取り込み画像の水平位置指定が可能。また，取り込み時のコントラスト・コントロール用ボリュームにより取り込む画像のコントラスト調整も可能です。

さらに，このイメージボードを生かすためのグラフィック・ツール"Z's STAFF－Z"が添付されています。

わかりやすいアイコンとマウスを使って，簡単に描画できます。また，320×200ドットの標準取り込みやモザイク取り込み（42とおり），反転取り込み，階調を変えての取り込み（4段階）をサポートしています。

イメージ・スキャナからの取り込みや，日本語では，第二水準漢字までサポートしています。

FM音源ツール"VIP" 強化版も添付

音色作りを楽しむための，サウンドエディタ（200音色を標準で実装）や曲作りを楽しむためのミュージックエディタ（楽譜のプリントアウトもOK），作った曲を演奏させるためのプレーヤ（デモ7曲を収録），演奏データをBASICで使えるように変換するリンカーを内蔵したソフトが添付されています。

その他

JIS第一水準，第二水準の漢字ROMを標準実装し，ユーザーが自由に文字を登録できるユーザ辞書など，日本語処理も充実しています。

1Mバイトの5インチ・ミニ・フロッピーが2台実装されている（320Kバイトの読み書きも可能）などX1 turboの上位といえるパソコンです。今後X1 turboといえば，このturbo Zのこととなるでしょう。



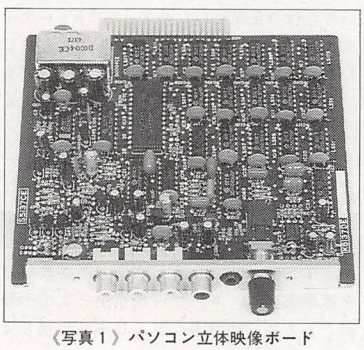
特別企画
キミのX1／ターボで
立体映像を楽しもう。その①

X1，X1ターボ・シリーズ用に，「パソコン立体映像セット」というシステムが発売されることになりました。このセットは**写真1～3**のように，ボードと，立体スコープで構成されており，

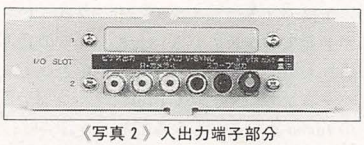
①立体のプログラムを作って立体スコープで見る。
②付属ソフトで立体画を描いたり，立体キャラクターを作ることができる。
③テレビ放送の画像（カメラが水平に〝なめて〟いるとき）にキーを押すと，立体静止画をRAMに取込むことができる。
④2台のTVカメラをつないで立体ビデオが撮れる。
⑤1台のTVカメラでも③と同じような操作で立体静止画が撮れる。

などの機能があります。

パソコン立体映像セットを買えば，キミのX1やX1ターボは，立体パソコンになるし，ビデオも立体になり，モニタも立体になるのはもちろん，テロッパーや，カラー・イメージ・ボード，スーパーインポーズにも立体機能が加わります。



《写真1》パソコン立体映像ボード



《写真2》入出力端子部分

立体映像って何だろう!!

ビデオディスクでも3D—VHDなどが登場したり，ゲーム・センターでも立体ゲームを見かけるようになりました。実際，かなりの迫力で，内容的にも単なる立体だけを売物にしたものではなく，ほんとうに感動させられる，すぐれた作品が多くなりました。

ところで，立体に見える……つまり立体視というのは，いったいどういうことなのでしょうか。

キミたちも，この世に生まれて，1～2才ごろから，立体感覚を感じはじめているのですが，それ以前のようすをおぼえている人はいませんよね。

だれもが無意識のうちに，立体視を身につけてしまったわけです。

第1図を見てください。ⒶとⒷの●が，目と同じ高さにあるとして，目がどのようにとらえているかを示したものです。

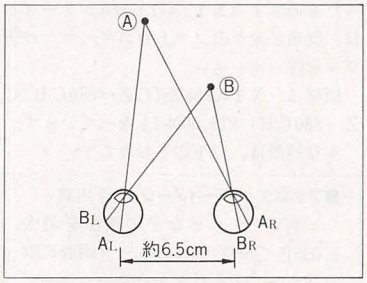
目は，約6.5cmはなれて，顔に付いています。ⒶとⒷは，左右の網膜に映しだされるのですが，その位置はわずかにズレています。この情報が大脳に送られ，遠近感を感じさせ立体視をさせているのです。

一つのものを見て，片目をつぶってみると，顔を動かさないのに，その物の位置が右目で見るのと左目で見るのとでは，ちがっているでしょう。これを「両眼視差」といいます。

立体映像を楽しむには，この両眼視差をあらかじめ見込んだ映像を作り，左右の目に，それぞれの映像を何らかの方法で入れてやればいいのです。



《写真3》セットに同梱されている立体スコープ



《第1図》遠近差をとらえているようす

何だかパソコンが得意そうな分野だとは思いませんか？

立体映像の3方式

立体映像には，大きくわけて，つぎの3方式があります。

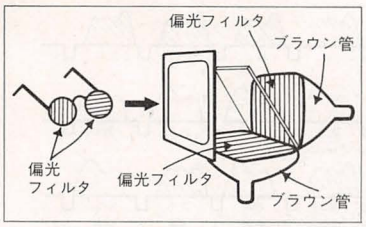
①アナグリフ方式

2色方式ともいわれ，赤と青または赤と緑で左右の像を表現し，それぞれの色のフィルター（色メガネ）を通して見る方法で，印刷物や，TVの画面でも作ることができる。左目用の像を赤，右目用の像を青とし，メガネの左側を青，右側を赤にすると，左目には赤の像，右目には青の像しか見えないので立体に見えるということになる。とても簡単にできるが，フルカラーにできないのが欠点。

つくばの科学万博で，富士通のパビリオンでやっていたのがこの方式だ。

②ポラロイド方式

偏光方式ともいわれるもので，右と左の映像も別々にブラウン管上に表示し，その前面に偏光軸が90度異なった偏光板を取付け，**第2図**のようにハーフミラーで重ね合わせて，偏光軸が90度異なったメガネで見る。偏光を利用して左右の像をわけているのだが，映像も2系統必要だし，装置が大がかりになる欠点はあるが，メガネが簡単にできるので，大人数の人に，いっぺんに見せるのには，向いて



《第2図》ポラロイド方式の原理図

いる方式だ。

③オルタネーティブ方式

これが，立体映像セットで使われている方式だ。シャッター方式，光学シャッター方式，エクリプス方式等とも言われている。これは目の前に光学シャッターを持ってきて，目にも止まらぬスピードで左右を交たいに開け閉めし，それに合わせて，画面の映像を切替えて表示させるという原理で動作する。左目のシャッターが開いているときは左の像，右のシャッターが開いているときは右の像が表示されるようにする。

一口にシャッターとはいうけれど，高速で，機械的なシャッターをバシャバシャ切っていたら，とても実用性はなかったが，電圧のかけぐあいで，一しゅんに黒くも透明にもなる，液晶シャッターが実現してはじめて実用化された。VHDの立体ビデオディスクは，この方式が使われている。

その他にもホログラフィー方式や，バリフォーカル方式などがありますが，今のテレビやVTRやパソコンがそのまま使える方式ではありません。興味のあるキミたちが，大いに研究して，すばらしいものを発明してもらいたいと思います。

立体ボードの中味は？

では，立体ボードの内容を調べてみましょう。**第3図**がこのシステムのブロック・ダイヤグラムです。

この基本パターンの他に

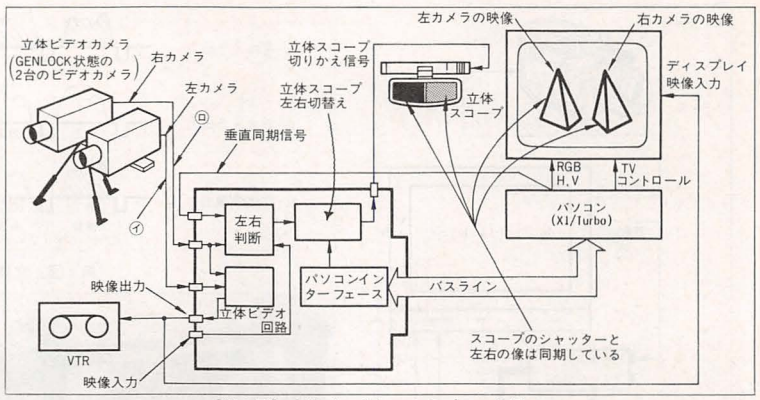
①：パソコンによる立体グラフィックスが見える（**第4図**）

②：立体ビデオカメラによる撮影ができる（**第5図**）

③：立体ビデオの録再生が可能（**第6図**）

④：立体テレビのエアチェックができる（**第7図**）

という，バリエーションがあります。



《第3図》立体ボードセットのブロック図

まず立体撮影に挑戦

それでは，具体例として，立体撮影について，まずお話ししましょう。

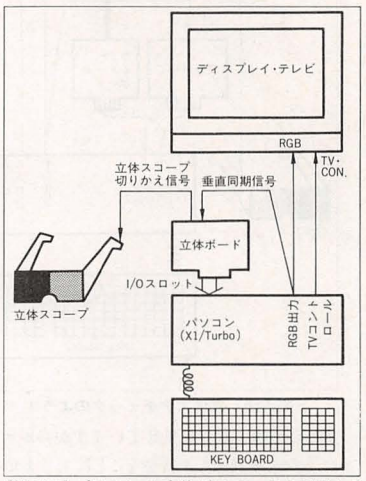
映画の雑誌などで見たことがある人もいるかもしれませんが「3D—JAWS」などは，すごく大がかりな撮影をしていますね。でも，ビデオなら，そんな心配はありません。**第5図**をもう一度見てください。

必要な機材は，ビデオカメラが2台，VTR，それにX1／ターボと，ディスプレイ，もちろん立体映像セットがいりますが，身のまわりで何とかなるものばかりでしょう。ただ，気をつけてほしいのは，カメラのコネクタです。ビデオ信号を取りだすジャックが必要ですから，アダプタを使うなどして，くふうしてくださいね。

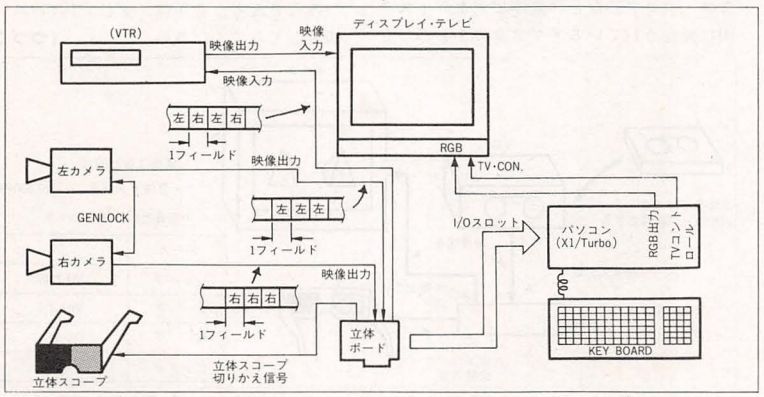
2台のビデオカメラは同期がかかった状態（ジェンロック＝GEN　LOCK）になっています。この二つのビデオ（映像）信号は立体ボードで垂直同期信号の周期ごとに，**第8図**のように，交互に取りだされ，一つのビデオ信号に合成されます。

この画像をそのまま見ると，当然チラチラとブレたように見えます。早い話しがテレビの映像が，1画面の（1フレーム）半分（1フィールド）ごとに左右が切りかわっていることになります。

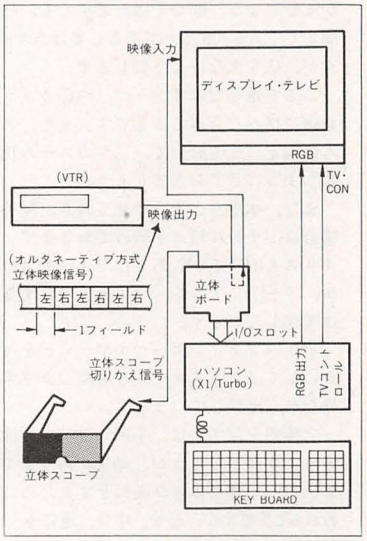
テレビの映像は，1秒間に60フィールド，30フレームの映像をうつしていますから，これをうまく利用していることになります。ちなみに映像は1秒間に24コマ（24フレー



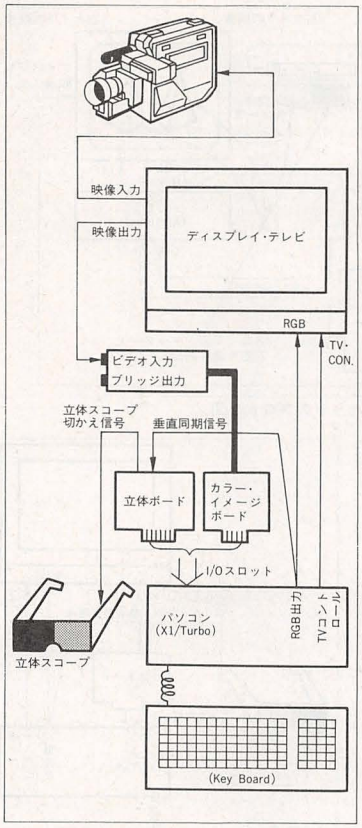
《第4図》パソコンで立体グラフィクスが見れる



《第5図》ビデオカメラによる立体撮影のようす



《第6図》立体ビデオの再生のようす



《第7図》立体エアチェックのようす

ム）の映像で動きを見せていますからビデオによる立体画像も不自然なことは生じません。

写真4は，カメラで立体を得るために使われていた「ステレオ・カメラ」というめずらしいものです。時代が変わって，立体のビデオ映像撮影が楽しめるようになったなんて，うれしいじゃありませんか。

現代版のステレオ・ビデオ？は，**写真5**のようになります。

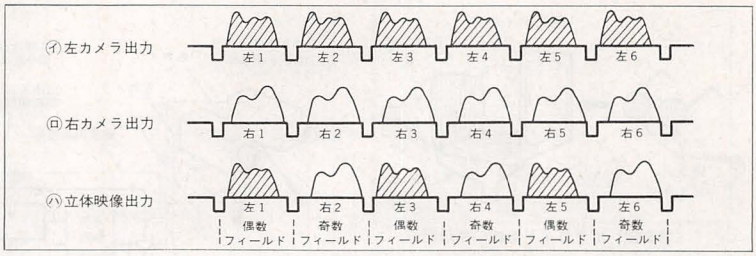
カメラ2台を雲台に取付けてあるのがわかるでしょう。間かくは，必ずしも，目の間かくである約6.5cmである必要はありませんが，広すぎないようにします。

ここで重要なポイントは二つのカメラを正確に横へならべることです。また，ズームは固定にしておいて，二つのズーム比が合うようにしておきましょう。

また，水平もよく合わせておき，屋外の場合は，十分に絞りを絞っておきます。アイリスも固定でOK。あとはフォーカスですが，オートにするか，マニュアルにするかは映像しだいです。

ビューファインダーか小型テレビをモニタにして，立体スコープで実際のようすを見ながら撮影していきます。

立体感をだすには，手前にも何かの像があるようにしたほうが，効果があります。よく，じょうずなカメラ撮影をするために言われることですが，近景，中景，遠景を一つの絵がらの中に入れてしまうテクニックがありますが，立体映像撮影の場合にもこれがいえます。



《第8図》立体映像信号の合成方法



《写真4》珍品／ステレオ・カメラ



《写真5》車を使って撮影実験中

パソコンの3Dゲームのように，進行方向の両側に物があるような画面も効果が高く，両側に建物がならんでいる，せまい道路などでは，すばらしい立体感が表現できます。

実際にロケを行なったのは日光周辺で，中禅寺湖のほとりの風景や，ちょっと足をのばして，塩原温泉などを撮ってきました。有名な華厳滝をはじめ，立体ならではの迫力で撮影することに成功しました。

この映像の再生は，簡単です。同じシステムで，問題なくできます。私たちが撮ってきた映像を，編集長に見せてみました。

「すごい！」立体スコープをかけながら編集長は一言いいました。それからがたいへんです。「ウン，これがサッカーのゴールのうしろや，野球のキャッチャーのうしろから撮ったらスゴイだろうな」……いやはや，もとからビデオ好きとはいうもののすっかり気に入ったようすで，いろいろアイデアをだしていました。

ところで，X1シリーズを持っていなくても，再生だけはする方法があります。それには，**第9図**のように，VHD用立体アダプタを使うのです。

「3D—JAWS」や「13日の金曜日」，「モモコ・クラブ」などの立体ビデオディスク用に発売されているアダプタのことで，立体スコープ付きで20,000円です。

パソコン画面もおもしろいぞ

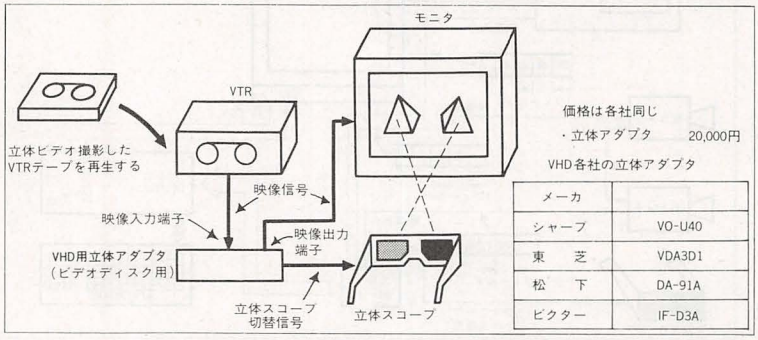
この立体映像は，ビデオばかりではありません。パソコンに描かせた図やキャラクターを，みごとに立体化することもできるのです。

ゼビウス・タイプのゲームのように，地表と，空中とに敵キャラクターがわかれているゲームなどに使ったり，立体図型をほんとうの立体にしたりするのは，それほどむずかしいことではありません。

次回は，BASICで組む，立体ソフトの実際と，カメラ1本で楽しめる立体固定画像，テレビ放送からエアチェックして作る立体固定画像についてお話ししたいと思います。この立体技術は，宇宙開発でも使われています。火星の表面の山の高さや谷の深さなどが，なぜわかるのかと言えばピーンとくる人もいるでしょう。

立体映像技術は，今，最もおもしろいテーマのひとつと思います。

みなさんも，今年は，ぜひ立体について研究してみてください。　（つづく）



《第9図》VHD用立体アダプタの応用方式

Dr.Dのプログラム診療所

君の作ったゲームが，ますますおもしろくなる！



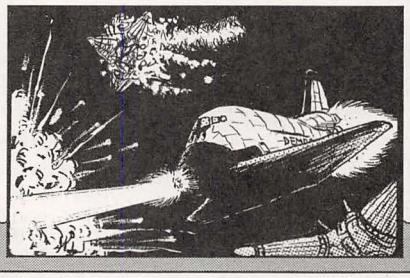
Dr.D：新年明けましておめでとう。今年もみなさんといっしょに，プログラムの勉強をしていこうと思います。どうぞよろしく。

編：では，みなさんも，ますますプログラミングにはげんで，びしばし投稿してくれることを期待して，87年最初のプログラム診療所の開講といきましょう。

Dr.D：よし，でははじめるとするか。

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

ナショナル NATIONAL ディフェンス DEFENSE



稲岡　修平

ストーリー

ある惑星のある国のある日，またまたある敵が，あなたの国に攻めてきた。

あなたは，自分の国を守るため，戦わなければならなかった。

遊びかた

RUNすると，タイトル画面（BGグラフィック）がでてきます。[START]ボタンでゲームがはじまります。

ゲームがはじまると，2種類の敵機がでてくるので，迎撃してください。敵機はそれぞれ3種類のパターンをもっているので，気をつけてください。

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
1	J00	J70		K40	K50	L00	K70	K50	L00	K50	K20	K50	K60	K70	K50	L00	K40	K50	L00	K70	K50	L00	K60				J60	J10
2	J00	J70		K60		K60	K40	K50	K30		K60		K60	K60		K60	K60		K60	K40	K50	K30	K60				J60	J10
3	J00	J70		K60		K60	K60		K60		K60		K60	L10	K50	L20	K60		K60	K60		K60	L10	K50	K50		J60	J10
4	J00	J70																									J60	J10
5	J00	J70		K40	K50	L00	K70	K50	K50	K70	K50	K50	K70	K50	K50	K40	K50	L00	K70	K50	K50	K70	K50	K50			J60	J10
6	J00	J70		K60		K60	K40	K50	K50	K40	K50	K50	K40	K50	K50	K60		K60	L10	K50	L00	K40	K50	K50			J60	J10
7	J00	J70		K40	K50	L20	L10	K50	K50	K60			L10	K50	K50	K60		K60	K50	K50	L20	L10	K50	K50			J60	J10
8	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14										P	U	S	H		S	T	A	R	T								
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20							H	I	−	S	C	O	R	E														

《第1図》BGグラフィック・パターン

《リスト1》NATIONAL DEFENSEのプログラム・リスト

```
10 A=1:B=2:C=10:FE=500:PW=1:CGSET,1:PALETB0,13,13,13,13:PALETB A,13,13,13,13:VIEWFORI=6TO
21:COLORI,20,1:NEXTHI=PEEK(1165)*256+PEEK(1166):LOCATE15,20:PRINTRIGHT$("00000"+MID
$(STR$(HI),B,5),5)"00":PALETB0,B,48,33,58:PALETBA,B,22,0,0
20 IFSTRIG(0)<>1GOTO20
30 FORI=0TO7:READJ,Q:DEFSPRITEI,(J,A,0,0,Q)=""NEXTPOKE1664,0,0,0,0,212,225,225,2
25,162,163,160,161,174,175,172,173,180,181,182,183,225,225,213,213,162,214,145,1
72,214,163,173,144:DATA0,0,1,0,2,1,2,1,3,0,1,0,2,1,2,1
40 CLS:SPRITEONPALETSA,B,48,48,48:PALETSB,B,42,42,13:X=119:H=3:Y=200:D=12:KL=4:P=25:GOS
UB370:AJ=RND(190)+30:AY=100:X1=RND(150)+30:Y1=230:X2=RND(145)+30:Y2=230:R=1:GOSUB320:PO
KE16405,15
50 S=STICK(0):X=X+((S MODB=A)*(X<220-D)-((S-B)MOD4=0)*(X>23))*D:Y=Y+((S>7ANDS<11A
NDY>33)-(S>3ANDS<7ANDY<210-D))*D:SPRITE0,X,Y:T=T+1:GOSUB430
60 GOSUB430:IFS>3ANDU=0ANDW=0U=1:GOSUB350:W=1:G=X+KL:L=Y
70 IFU L=L-D*2:SPRITEA,G,L:IFL<D*2U=0:SPRITEA
80 IFU ANDPT=0ANDSC>99ANDRIGHT$(STR$(SC),A)="9"ANDABS(AJ-G)<P ANDABS(AY-L)<P POK
E16384,79,172,170,9:FORI=1:TO170:POKE1664,I+B,I+3,I-B,I-7,I+55,I+55,I+43,I+43:S
PRITE0,X,Y:NEXTPT=1:D=18:KL=0:P=36:PW=B
90 GOSUB430:IFS>3ANDM=0ANDW=0ANDPT M=1:GOSUB350:W=1:G=X:L=Y
100 IFM L=L-D*2:SPRITE5,G,L:IFL<=D*2M=0:SPRITE5
110 GOSUB430:IFS MODB=1POKE&H4000,166,156,0,B:LOCATE11,11:PRINT"PAUSE":PAUSE90:GOT
O580
120 IFT>199GOTO450
130 IFT<11GOSUB330:GOTO50
140 IFY1>220KA=RND(3):Y1=0:X1=RND(150)+30
150 ONKA GOTO160,170:Y1=Y1+C:X1=X:GOTO180
160 Y1=Y1+C:X1=X1+RND(20)-RND(20):GOTO180
170 Y1=Y1+C:X1=X1-20
180 IFX1>230:X1=30
190 IFX1<20:X1=230
200 IFY2>220KB=RND(3):Y2=0:X2=RND(145)+30
210 ONKB GOTO220,230:Y2=Y2+C:X2=X2+ABS(X-X2)/2:GOTO240
220 Y2=Y2+20:X2=X2+RND(50):GOTO240
230 Y2=Y2+20
240 IFX2>230:X2=30
250 IFX2<20:X2=230
260 SPRITEB,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2:J=(ABS(X-X1)<16)*(ABS(Y-Y1)<16)+(ABS(X-X2)<16)*(
ABS(Y-Y2)<16):IFJ GOTO410
270 IFU ANDABS(G-X1+(KL=4)*4)<12-(KL=0)*4ANDABS(L-Y1)<P SPRITE2:SC=SC+KA+1:Y1=235
U=0:SPRITEA:GOSUB360:GOSUB370
280 IFU ANDABS(G-X2+(KL=4)*4)<12-(KL=0)*4ANDABS(L-Y2)<P SPRITE3:SC=SC+KB+1:Y2=235
U=0:SPRITEA:GOSUB360:GOSUB370
290 IFM ANDABS(G1-X1)<16ANDABS(L1-Y1)<P SPRITE2:SC=SC+KA+1:Y1=235M=0:SPRITE5:GOSUB
360:GOSUB370
300 IFM ANDABS(G1-X2)<16ANDABS(L1-Y2)<P SPRITE3:SC=SC+KB+1:Y2=235M=0:SPRITE5:GOSUB
360:GOSUB370
310 GOTO50
320 PALETS0,B,48,B,2:POKE1664,176,177,178,179:POKE16405,15:POKE16384,15,170,63,9:
SPRITE0,X,Y:PAUSEC:POKE1664,225,225,225,212:SPRITE0,X-4,Y-4:PAUSEC:PALETS0,B,42,4
2,13:POKE1664,172,173,174,175:SPRITE0,X,Y:RETURN
330 LOCATEC,C:PRINT"STAGE"R:IFT=C LOCATEC,C:PRINT"          "
340 RETURN
350 POKE16396,5,239,120,15:RETURN
360 POKE16396,3,197,15,197:RETURN
370 IFSC>30000:SC=30000:HI=SC:PAUSE200:SPRITE0FF:CLS:LOCATE6,6:PRINT"CONGRATULATIONS
!":LOCATE4,8:PRINT"YOUR SCORE  IS  FULL SCORE!":PAUSE500:GOTO420
380 IFSC>HI HI=SC
390 IFSC>=FE ANDFE<10000H=H+1:FE=FE+FE*2:PLAY"O4T3V15C1C1C1F3A2":POKE16405,15
400 LOCATE0,0:PRINT"1-"RIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC),B,5),5)"00:ファイター"RIGHT$("00"+
MID$(STR$(H),B,5),B)":HI-"RIGHT$("00000"+MID$(STR$(HI),B,5),5)"00":RETURN
410 H=H-1:SPRITE0:SPRITE4,X,Y:POKE16396,205,15,15,15:PAUSE100:SPRITE4:GOSUB370:IFH
 X=119Y=200:Y1=0:Y2=0:X3=255:Y3=239:X4=X3:Y4=Y3:POKE1664,172,173,174,175,212,225,225,
225:PT=0M=0:KL=4:SPRITE6:SPRITE5:AJ=RND(190)+30:D=12:GOSUB320:GOTO50
420 LOCATEC,C:PRINT"GAME OVER":PAUSE200:POKE1165,HI/256,HI MOD256:RUN
430 S=STRIG(0):IFS=0W=0
440 RETURN
450 IFT=200TK=R*C+C:TT=50*R:TA=111:TP=70:X3=255:Y3=239:X4=X3:Y4=Y3:XA=0:YA=0:XB=0:YB=0:T
L=30:JL=25:SPRITEB:SPRITE3
460 XQ=X+5:YQ=Y+5:IFR>C TA=TA+TL:IFTA>190ORTA<30TL=-TL
470 IFR>20TP=TP+JL:IFTP>195ORTP<30JL=-JL
480 SPRITE6,TA,TP:SPRITE7,TA+16,TP
490 X3=X3+XA:Y3=Y3+YA:IFX3>=255-XA ORX3<=-XA ORY3>=239-YA ORY3<=-YA X3=TA+RND(27
)Y3=TP+RND(16):S=(-(R<4)*R-(R>3)*3-(ABS(XQ-X3)<60ANDABS(YQ-Y3)<60)*5):XA=SGN(XQ-X3
)*(ABS(XQ-X3)/C)*S:YA=SGN(YQ-Y3)*(ABS(YQ-Y3)/C)*S
500 IFT>211:X4=X4+XB:Y4=Y4+YB:IFX4>=255-XB ORX4<=-XB ORY4>=239-YB ORY4<=-YB X4=TA
+RND(27):Y4=TP+RND(16):S=(-(R<4)*R-(R>3)*3-(ABS(XQ-X4)<60ANDABS(YQ-Y4)<60)*5):XB=SG
N(XQ-X4)*(ABS(XQ-X4)/C)*S:YB=SGN(YQ-Y4)*(ABS(YQ-Y4)/C)*S
510 POKE640,Y3,213,3,X3,Y4,213,3,X4:J=(ABS(X+4-X3)<12)*(ABS(Y+4-Y3)<12)+(ABS(X+4
-X4)<12)*(ABS(Y+4-Y4)<12)+(ABS(X-TA-8)<24)*(ABS(Y-TP)<16):IFJ GOTO410
520 IFABS(G-TA-8+(KL=4)*4)<24+(KL=4)*4ANDABS(L-TP)<P TK=TK-PW:U=0:L=239:SPRITEA:GO
SUB360
530 IFABS(G1-TA-8)<24ANDABS(L1-TP)<P TK=TK-PW:M=0:L1=239:SPRITE5:GOSUB360
540 IFTK<1POKE1672,178,179,176,177,182,183,180,181:POKE16396,205,15,15,15:PALETS
B,B,48,22,7:LOCATE12,C:PRINT"BONUS":LOCATE12,12:PRINTTT"00":SC=SC+TT:J=20=3:PALETS&
H3,13,48,22,7:FORI=0TO6:SPRITEJ,TA,TP:SPRITE0,TA+16,TP:SWAPJ,Q:PAUSEC:NEXTR=R+1:GO
SUB570
550 IFT>30000FORI=0TOTP:SPRITE6,TA,TP-I:SPRITE7,TA+16,TP-I:GOSUB360:NEXTGOSUB570
560 GOTO50
570 ERA0:SPRITEB:SPRITE3:SPRITE6:SPRITE7:T=0:Y1=0:Y2=0POKE1672,162,163,160,161,174
,175,172,173:PALETSB,B,42,42,13:CLS:GOSUB370:PAUSE80:RETURN
580 IFSTRIG(0)<>1GOTO580
590 POKE16384,166,156,0,B:PAUSE90:LOCATE11,11:PRINT"      ":GOTO120
```

《第1表》変数表

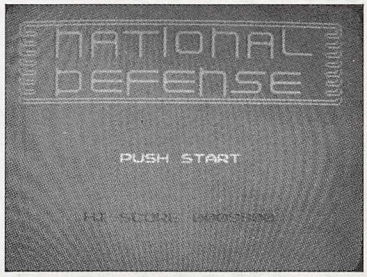
HI……ハイスコア	R……ステージ	X3，Y3……ミサイルの座標
SC……スコア	T……タイム	
X，Y……自機の座標	G，L……ビームの座標	X4，Y4……ミサイルの座標
H……自機の残機	TK……要塞の耐久力	
X1，Y1……敵の座標	TT……要塞の点数	
X2，Y2……敵の座標	TA，TP…要塞の座標	

ある程度の時間がたつと，要塞が現れるので，ビームでビシバシやっつけましょう。

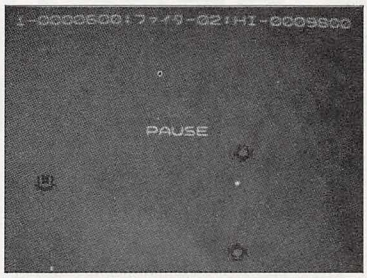
要塞もミサイルを撃ってきます。自機をねらってきますが，よく弾をみると，簡単にかわせます。

ある程度のステージをクリアすると，要塞も動きだします。

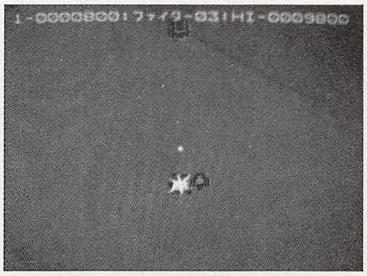
また，ある条件を満たすと，パワーアップして，2連射プラス今までのビームの2倍のスピードになります。



▲NATIONAL DEFENSEのタイトル画面。BGグラフィックで作成してます。



▲下にいるのが自機。敵は2種類あって，それぞれちがった動きをするぞ



▲ドッカーン！　おっと，敵は体当たりしてくる。こんなふうにならないように！



▲でた～！　ある程度時間がたつとでてくる要塞。ビシバシ，ビームでやっつけろ！

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）を参考に作成したものを使っています。

操作方法は，コントローラⅠの✚ボタンで8方向に自機を移動し，Ⓐあるいは Ⓑボタンでビームを発射します。

なお，START ボタンでポーズがかかります。もう一度押すと解除になります。

ここは，新年を迎えた診療室

編：ウーン，このプログラムはどうですか？

Dr.D：オッ，編君投稿プログラムのチェックかね。新年早々，ごくろうさま。

編：ええ，そうなんですよ。別冊の「ベーマガDELUXE for ファミリーコンピュータ」のためのプログラムをさがしているんですよ。

Dr.D：それは，なかなかたいへんだね。ところでそのプログラムは？

編：ああ，これですか？　これはシューティング・タイプのゲームなのですが，色は変だし敵の動きがあまり良くないので，どうしようかと思っているんです。要塞などもでてくるので，けっこういいんですけれど。

Dr.D：チョット見せたまえ，フムフム，なるほど。よしこのプログラムを診療所のクランケ（患者）にしよう。

さて，Dr.Dの診断は？

編：どうですか？　このプログラム。

Dr.D：ウーム，これは困った。ファミリーベーシックと思えないほどリストは長いし，しかもマルチステートメントでぐっちゃぐちゃ。これでは作り直したほうがいいくらいだ。

編：1とか2とかの数を，わざわざ変数に取り込んでいますね。

Dr.D：まあ，こうしたほうがメモリも食わないし，高速化にもつながるが，プログラムをわかりにくくするだけだ。それにしても，この色の使いかたはあまりいいと言えないな。効果音をマシン語を使ってだしている点は，評価できるがな。

編：それでは，どうしますか？

Dr.D：これでは，あまり手を加えられないので，最小限の手直ししかできん。敵の移動ルーチンをいじくってみようかな。

編：それでは影さんを呼んできますね。

いざ，プログラムを解読してみよう

Dr.D：もとのプログラムだと，2種類の敵が，それぞれ3種類の移動パターンで攻撃をするようになっている。この敵の移動する処理をしているところが，リストの140行から250行だ。

編：それでは影さんにプレイしてもらいます。

影：これじゃ敵がどういうふうに動いているのか，わかりにくいんじゃない？　どちらの敵も乱数で動くパターンを選んでいるみたいだし。

Dr.D：たしかにそのとおりだ。敵を2種類だし，それぞれ異なった動きをさせているのは正解だ。しかし，敵の個性付けがないんだ。つまり，この敵は比較的こんな動きをするが，あの敵はだいたいそんなふうに動くというようなパターン付けがないのだ。

編：ポリシーがないというわけですね。

影：カポシ？

Dr.D：影君はなにを言っとるんだ！　まったく，わからない。

編：それでは，いったいどのようにするのですか？

Dr.D：そうだな，片方の敵をタテの動き，もう一方を横の動きというイメージにしてみよう。

編：なるほど。

Dr.D：それに，1種類の敵に3種類の動きをさせるのはただ，複雑なだけでプレイヤーが混乱する原因になるので，2種類でいいだろう。

影：そうですね。

Dr.D：さて，ここまでいいとして，どういうアルゴリズムで敵を動かすかだ。

編：一方の敵はタテをイメージさせるために，高速迎撃タイプというのはどうですか？

Dr.D：ウム，なかなかいいアイデアだ。そうすると横の動きをどうするかだが，自機の水平座標にフォーミングするようにしてみよう。

編：一方は直線的，もう一方は曲線的に加速するというのは？

Dr.D：新年から編君はさえているな。よし，それをプログラム化してみよう（カタカタカタ……）。

編：できましたか？

Dr.D：まあこんなところだろう。200行から230行までに手を加えてみた。Y9というのは，垂直方向の移動量だ。

編：なるほど，さてそれでは，もう片方の横をイメージさせる敵の移動ルーチンはどうしますか？

Dr.D：一方はランダムに横移動させよう。そして，もう一方は，加速度的に近づいてくるようにさせよう。ランダムに動かすといっても，プログラム・テクはあるので，研究してほしいぞ。140行から170行が手を加えた部分だ。

編：それでは，また影さんにプレイしてもらいましょう。

影：ウワ！　なんだかむずかしいですね。

Dr.D：文句を言わずにどんどんゲームをしなさい。

影：動きになれると，おもしろくなってくるぞ，こりゃ。タテに速く動くほうに注意しすぎているとヨコから来る敵にやられちゃうよー。

Dr.D：むずかしいことだが，こういうシューティング・タイプのゲームを作る場合，プレイヤーの心理を読んで，敵の動きを作るようにしたい。

編：アーケード・ゲームでもそこまで考えて作ってあるものなんか，そうそうないんじゃないですか。

影：キャプテン翼みたいですね。右ききのゴールキーパーのもっとも苦手なところにシュートを打つみたい。

Dr.D：また，影の言うことはよくわからんが…。

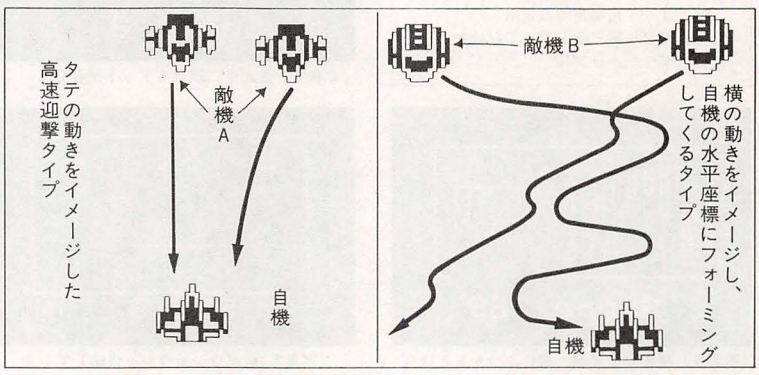
編：言っていることはまちがっていないみたいですよ。

★　★　★

《リスト2》Dr.Dの手直ししたNATIONAL DEFENSEの変更リスト（この行を変えるだけです）

```
140 IFY1>220KA=RND(2):Y1=0X1=240-X:X9=SGN(X-X1)
150 ONKA+1GOTO160,170
160 Y1=Y1+C:X9=X9+4*SGN(X-X1):X1=X1+X9:GOTO 180
170 Y1=Y1+C:X1=X1+X9*RND(6)*3


200 IFY2>220KB=RND(2)Y2=0X2=X+110+(X>120)*210:Y9=12
210 ONKB+1GOTO220,230
220 Y2=Y2+Y9:Y9=Y9+2:X2=X2+(X-X2)/4GOTO240
230 Y2=Y2+24:X2=X
```



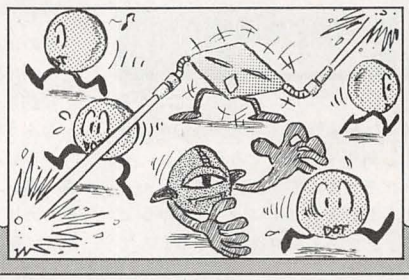
《第2図》Dr.Dの手直しした敵機の動きかた

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)

Dot Magic
ドット　マジック

3本立て



ZZ-MALYAN

はじめに

この三つのプログラムは，最近ベーマガに掲載されているプログラムおよび，その画面を見て，「派手だなあー」と思いつつ，そのとき頭に浮かんだトンデもない考えが元になっているのです。

その考えとは，「もし，自分や敵のキャラを1ドットの点にして，プログラムを限界まで短縮できたら…」というものでした。

そして，この三つのプログラムが生まれました。それぞれに味わいのあるものに仕あがっています。どうか打ち込んでみてください。まちがっても入力に30分はかからないでしょうから…。

Magic 1

よくある「歩け歩けゲーム」です。はっきりいって，この短さだけが自慢です。他には，これといったところはありません。

水色のドットは自分のキャラ，黄色のドットは障害物で，時間がたつとでてきます。

《第2表》Magic 1の変数表

X，Y……自分のキャラの座標
A$，YX，VY…キー入力用
SC……スコア
C……やられたときの円の半径

《第3表》Magic 2の変数表

Y……自分のキャラの座標
X( )……敵の座標
A$，V…キー入力用
I……どの敵を動かす？
K，T……侵略速度設定用
Q，Q2…同じ敵を撃ってないか？
A，C……ループ用

また，自分のキャラの移動した跡に青色のドットが置かれますが，それにぶつかっても死にます(写真1～3)。

自分のキャラの移動は，おなじみの8 2 4 6で上下左右に動きます。

〔おまけ〕

この短さでも，打ち込むのがめんどうだという人は，3，4行を削除して，6行をENDにしてください。それなりに遊べます。

Magic 2

画面右はしの水色のドット（自分のキャラ）を上下に移動（テンキーの8，2）させ，左はしから攻めてくる黄色のドット(敵)をレーザーで撃つ(スペース・キーを押す)というものです(写真4～5)。

やってみると，かなり熱中します。作者が言うのですからまちがいありません。そして，しばらくやっていると，自分のキャラがカッコイイ戦闘機に，敵が凶悪なインベーダーに見えてきます。

そうです。これは，いや，この"Dot Magic"全作とも「想像力」がすべてです。

言い忘れましたが，敵の侵略速度はだんだん速くなります。

Magic 3

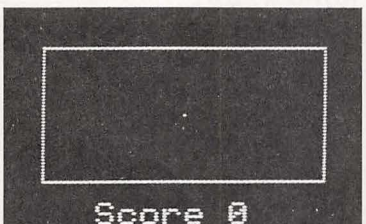
これは，はっきりいっておもしろくありません(?)。水色のドット（自分のキャラ）を8 2 4 6で移動させ，黄色のドット(敵のキャラ)につかまらないようにして，紫のドットまでたどり着くというものです。

はじめ，敵は5個ですが，1回クリアごとに5個増えます。200個以上になると，ギブアップします。

これも，想像力をフルに活用して遊んでください。自キャラが点滅しますが，バグではありません。あしからず(写真6～8)。

《リスト3》Magic 1のプログラム・リスト

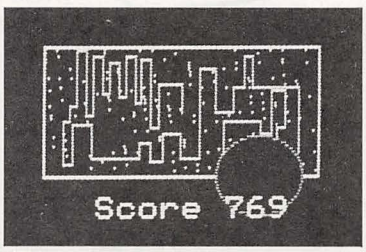
```
1 CONSOLE40GH:GRAPHC7,0123:POKE$952,0:BOX[7]219,79,421,121:X=320:Y=100
2 SET[5]X,Y:GETA$:VX=(A$="4")-(A$="6"):VY=(A$="8")-(A$="2")
3 SC=SC-(VX<>0)-(VY<>0):CURSOR16,16:PRINT"Score";SC
4 IFRND(1)*SC>RND(1)*1000THENSET[6]RND(1)*200+220,RND(1)*40+80
5 SET[1]X,Y:X=X+VX:Y=Y+VY:IF(POINT(X,Y)=0)+(VX=VY)THEN2
6 FORC=1TO30:CIRCLE[2]X,Y,C+2:CIRCLE[0]X,Y,C:NEXT:POKE$952,166:END
```



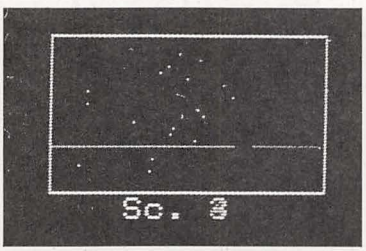
《写真1》まん中に現れるドットが自分



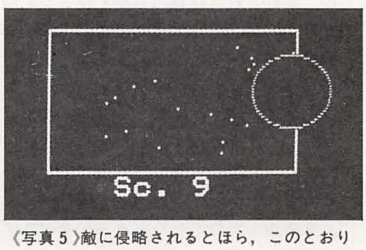
《写真2》障害物をよけて歩きつづけるんだ！



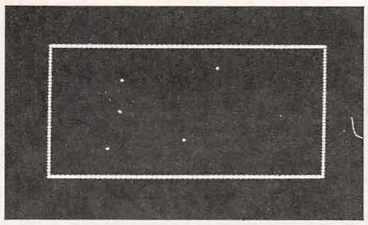
《写真3》障害物や足跡，壁にぶつかるとほら



《写真4》敵がウジャウジャ侵略してくるぞ。右はしが自分だ！　それビーム！



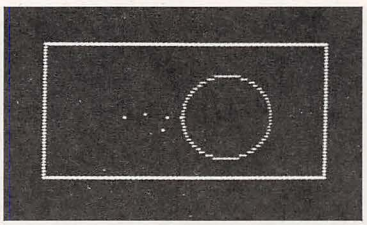
《写真5》敵に侵略されるとほら，このとおり



《写真6》五つのドットがせめてくる。紫のドットにたどり着け！



《写真7》やった！　大成功。クリアすると敵がまた五つ増える



《写真8》敵につかまるとホラ！このとおりだよ

さいごに

この〝Dot Magic〟は，シリーズ化させるつもりなので，楽しみにしててください。「1ドット・ロールプレイング・ゲーム」や，「1ドット・アドベンチャー」も計画進行中です。

ところで，なぜ，キャラクターが1ドットなのか？　決してグラフィックでキャラクターが作れないわけではありません。

だって，これならキャラクターのDATAでメモリを食うことがないから，長いプログラムも組めるし，想像力しだいで，どうにでもなるから…。

❖　　❖

《第4表》Magic 3 の変数表

X，Y	自分のキャラの座標
A$，V，H	キー入力用
DX( )，DY( )	敵の座標
I	どの敵を動かすか
R	敵の数
P	ぶつかった？
A，C	ループ用

《リスト4》Magic 2 のプログラム・リスト

```
 1 CONSOLE40GH:GRAPHC7,0123:POKE$952,0:BOX[7]219,75,421,126:DIMX(20):Y=100:T=1
 2 FORA=1TO20:X(A)=RND(1)*120+230:NEXT
 3 SET[5]417,Y:GETA$:V=(A$="2")*(Y<120)-(A$="8")*(Y>80):I=INT(RND(1)*20+1)
 4 SET[0]X(I),I*2+79:X(I)=X(I)+T:SET[6]X(I),I*2+79:IFX(I)>417THEN9
 5 CURSOR17,16:PRINT"Sc.";S:SET[0]417,Y:Y=Y+V:IFA$<>"　"THEN3
 6 LINE[3]415,Y,220,Y:O=(Y-79)/2:K=K+1:IFK>20THENK=0:T=T+1
 7 IF(Y/2<>INT(Y/2))*(O2<>O)THENFORC=1TO6:CIRCLE[2]X(O),Y,C:CIRCLE[0]X(O),Y,C:NE
XT:X(O)=230:S=S+1:O2=O
 8 LINE[0]415,Y,220,Y:GOTO3
 9 FORC=1TO30:CIRCLE[2]417,Y,C+2:CIRCLE[0]417,Y,C:NEXT:POKE$952,166:END
```

《リスト5》Magic 3 のプログラム・リスト

```
1 CONSOLEC40GH:DIMDX(200),DY(200):I=1:R=5:POKE$952,0
2 FORA=1TOR:DX(A)=INT(RND(1)*201+220):DY(A)=INT(RND(1)*40+80):NEXT:X=220:Y=100
3 GRAPHC7,0123:BOX[7]219,79,421,121:SET[3]RND(1)*201+220,RND(1)*40+80
4 SET[5]X,Y:GETA$:V=(A$="4")-(A$="6"):H=(A$="8")-(A$="2"):SET[0]X,Y
5 SET[0]DX(I),DY(I):DX(I)=DX(I)+SGN(X-DX(I)):DY(I)=DY(I)+SGN(Y-DY(I))
6 SET[6]DX(I),DY(I):I=INT(RND(1)*R+1):X=X+V:Y=Y+H:P=POINT(X,Y):IFP=0THEN4
7 IFP<>3THENFORC=1TO30:CIRCLE[2]X,Y,C+2:CIRCLE[0]X,Y,C:NEXT:POKE$952,166:END
8 R=R+5:IFR>200THENCURSOR15,12:PRINT"GIVE UP!!":POKE$952,166:END
9 CURSOR15,12:PRINT"SUCCESS!!":FORA=1TO2000:NEXT:PRINTCHR$(6):GOTO2
```

はたまた，診療室では？

Dr.D：さて，つぎのクランケは？

編：MZ－2200用のショート・プログラムの3本立てです。別に悪いところはないのですが，Dr.の意見を聞きたいので。

Dr.D：なるほど。どれどれ，これは小さな画面だな。

編：そうですね。目がいたくなりそうですが。

Dr.D：しかし，ゲームのアイデアがオーソドックスなわりにおもしろいな。

編：スピードがあるからじゃないですか？

Dr.D：リストが非常に短いから，スピードはBASICながら非常に速い。

編：なるほど。それでは作品別に評価してみてください。

Magic 1 の診断結果は？

Dr.D：ウム，まずMagic 1 は，ようするにドットにぶつからないように進めばいいわけだ。4行をみるとわかるように，スコアが増えれば増えるほど，ドットが表示されやすくなるので，アッと言うまに画面がドットだらけになってしまう。

編：ええ，そうですね。だからいくらガンバッテみても，スコアに限界があります。

Dr.D：したがって，そのへんを改良する必要がある。それに，この手のゲームは，一度移動する方向を決めたら（キー操作で）別の方向に向きを変えるまで，そのまま進んで行くほうがいいんじゃないかな。つまり，キーから手をはなしても動き続けるようにするのだ。

編：このようにすると，自分の移動した跡にぶつかりやすくなってむずかしくなりますね。

Dr.D：もちろんドットはあまり表示しないようにする。そして，ある程度進んだら，面クリアになるのだ。

編：こうすれば，うまい，へたでずいぶんと差がでるでしょうね。

Dr.D：そうだ。また，キー入力を一つ，つまり，ワンキー・ゲームにすると，またちがったおもしろさが生まれるだろう。

編：アッ！　その手もありましたね。

Dr.D：とにかくリストも短く手を加えやすいので，君たちでいろいろ改造してみてはどうかな？

Magic 2 さんの番です

編：それでは，Magic 2 についてなにか。

Dr.D：これもオーソドックスなゲームだが，このゲームの問題点は画面が横向きということだ。たて向きのほうがゲームをしやすいので，90°回転させるべきだな。

編：そうですね。横向きだと，どうも位置感が悪くてね。

Dr.D：このゲームにもラウンド・クリアを付けるといいが，まあ，ショート・プログラムでというなら，このままでいいだろう。

編：それにしても，ドットだけのゲームというのも，なかなかいいですね。

Dr.D：これなら，BASICでグラディウスも作れるんじゃないかな。ハッハッハッ。

今月最後の患者 Magic 3 どうぞ

編：それでは，最後のMagic 3 について。

Dr.D：このゲームには，ラウンド・クリアがついているな。それにしても，たくさんの黄色いドットがウジャウジャとよってくるのは，迫力がある。

編：というより，この動きはきもち悪いですね。キャラクターの大きなゲームにはない迫力ですね。

Dr.D：まるで，レーダー画面を見ながらゲームをしているようだ。

編：このゲームに問題点はありませんね。

Dr.D：そうだな。あえて手を加えるのなら，敵の種類を増やして，動きを変えるぐらいだな。

編：ありがとうございました。みなさんもDr.Dにぜひ評価してもらいたいショート・プログラム（1行プログラムもおもしろい）を作ったら，ぜひ，「Dr.Dのプログラム診療所」まで投稿待ってます。

それでは，また，来月お会いしましょう。

✠　　✠　　✠　　✠

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑯

――ディスプレイとケーブルについて――　by　くりひろし

★あけましておめでとうございます！今年もよろしくおねがいしますね。
★さて今月はパソコンのディスプレイとケーブルの話です。最近のパソコンは表示色数が増えて，新たにアナログＲＧＢ信号用のケーブルが加わりましたね。
★マルチスキャン方式のディスプレイは，ほとんど自動的にいろいろなパソコンの出力信号にあわせて，表示をさせられる，とにかく接続さえできていれば良い，かしこいディスプレイです。たいていの出力に対応できるのですが，少々値段が高いですね。
★パソコンとセットのディスプレイを買うときはあまり注意しなくて良いのですが，中古品やコンパチ品を買うときは気をつけないと影さんのようにハマッてしまいますヨ。まず，マニュアルを読んで，パソコンの出力を確認してから，買いに行きましょう。お年玉は大切に使おう！
★というわけでまた来月っっ！









N社のディスプレイとパソコンの対応

ディスプレイ	パソコンAA	パソコンBB	パソコンCC	解像度 入力方式 カラー
A	○	○	×	高解像度 デジタル カラー
B	△	○	○	中解像度 デジタル カラー
C	×	○	×	中解像度 アナログ カラー
D	○	×	×	高解像度 コンポジット カラー

使用可…○　使用不可…×　不完全…△

つぎにチェックしたいのは
パソコン本体との接続
ケーブルだね

純正品ならばケーブルが
ついていることもあるけど，
中古品やコンパチ品は別に
買わないといけないからね

〈例〉

○RF(Radio Frequency)信号用▼
・モノクロ・ディスプレイやファミコン等
・RF出力のあるパソコンは
一応，すべての家庭用TV
に接続できる

接続ケーブルと
ひとくちにいっても，
最近のパソコンには
いろいろな出力方式が
あるから用途に
合わせてえらばんと
いかんね

○ビデオ(コンポジット)信号用▶
・MSXやツインファミコン等
・これも一応，ビデオ入力端子付
の家庭用TVに接続できる

▼○デジタルRGB信号用
・PC-8001その他，8~16色の
RGB出力のパソコンのほとんどすべて

▲○アナログRGB信号用
・FM77AVやMSX/2など，
何千，何百色もの出力のアナログ
RGBのパソコンのほとんど
すべて

※ケーブル，プラグの形はあくまで例です

それにくわえて，
一見同じタイプの
ケーブルでも，メーカー
によってプラグの大きさ
やピンの配置がちがった
りするから気をつけよう

いーーんだ
いーーんだ
いいかしして
近くなよー
ワスン
ワスン
どおせちゃんと
調べなかったボクの
わるいんですよぉ

最近はマルチスキャンという
方式のあらゆる出力方式に対
応できるディスプレイもある
けど，パソコンとディスプレ
イは基本だからきちんと
えらびたいね

まちがいを
しないためにも
マニュアルは
良く読もう！

あーあ
やれやれ…

おみせに交換に
いってこなさぁ

そーいえば会社から
お年玉がでましたけど
Dr.は何に
使うんですか

つづみさんが
もってきて
くれたんですよね

ボクはさっきの
ディスプレイに
使っちゃったけど

ん――
なんのことかな？
それって先月，
君がもらい忘れた
給料じゃないのかね？

年末進行で
いそがしかったからねー

ぇ――っ!?

あのね景くん
お年玉が社員に
でるわけないとは
おもわんかった
のかね？

ズル

そーゆーわけで♡

一九八七年
あけまして おめでとう
ことしも よろしくネ！

姫月は
天才のシンちゃんと
いつ結婚？

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12～13
富士通……前付カラー14～15
ソニー……前付カラー18～19
日立……表4

周辺機器メーカー

エプソン……前付カラー11
三和電子……前付カラー16
住友3M……前付カラー17
シグマ電子……後付332
アクセス……後付333
東京フロッピーディスク……表3

ソフトハウス

T&Eソフト……カラー188～193
ハドソン……カラー194～196
エニックス……カラー197～201，後付310
スクウェア……カラー202
日本ファルコム……カラー203～205
ポニー……カラー206～209
ビクター音産……カラー210～212
ストラットフォード……カラー213
日本テレネット……カラー214～215
コンパイル……カラー216
東宝……カラー217
ランダムハウス……カラー218
ホットビィ……カラー219
テクノソフト……カラー220
ニデコ……カラー221
鶴寿……カラー222
日本デクスタ……カラー223～225
ブラザー……カラー226～227
コナミ……中付カラー
ヒューマンソフト……後付311

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……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
AVCフタバ……後付313
トヨムラ……後付314～315
ウエムラオーディオ……後付316～317
渡辺商事ファントム……後付318～319
サードウェーブ……後付320
アイビット電子……後付321
メディアショップハイランド……後付322
ワールドインアオヤマ……後付324～331
NOVA情報機器……後付334～337
ソフトショップラム……後付 338
日本マイコン流通センター……後付339～345
関西・中国
全流通……後付323
ユニオン……後付338

その他

シーレックスサングラス……後付312
サンクレストジャパン……後付332
バルテック……後付333

自社広告

コナミグッズ／ナムコグッズ／デンパマイコンソフト／ラ製……前付カラー22～31
XO－1……カラー228～229
ナムコ・オリジナルソフト……カラー230～233
デンパマイコンソフト新作他……カラー234～239
ナムコットファミコン……カラー242

★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
〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係
MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード

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

日本電気

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

日立家電

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

富士通

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

キヤノン販売

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

東芝

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

松下

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

カシオ

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

EPSON

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

TOMY

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

SONY

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

セガエンタープライゼス

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

バンダイ

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

三洋

〒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

三洋電機特機

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

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

ヤマハ

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

ビクター

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

バイオニア

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

任天堂

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

創立以来40有余年 信頼の東映無線

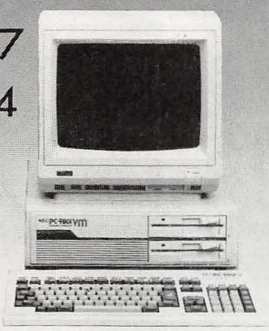
安さ・サービス・丁寧 …… 秋葉原の東映無線

通信販売クレジット 大歓迎!! ●送料着払い

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

パソコン通信モデム好評販売中!!

- **CM-300**（センチュリー、300bps全二重（CCITT）、自動発着信可、RS-232Cケーブル）…… ¥12,000➡ 19%OFF ¥9,800
- **PV-A1200**（アイワ、300bps全二重・1200bps全二重（CCITT・BELL準処・ヘイズ社コンパチ）、RS-232Cケーブル付）…… ¥39,800➡ ??%OFF TOEI特価
- **MY LOOPER1200PC**（インターソフト、300bps全二重・1200bps全二重（CCITT・BELL・ヘイズ社準処））…… ¥39,800➡ ??%OFF TOEI特価
- **Hi MODEM1200S**（インフォテック、300bps全二重・1200bps全二重（CCITT・BELLコンパチ、ヘイズ社準処）、オートスピードセレクション）…… ¥49,800➡ ??%OFF TOEI特価
- **Hi MODEM2400**（インフォテック、300bps全二重・1200bps全二重（CCITT・BELL・ヘイズ社コンパチ）、2400bps全二重（CCITT・ヘイズ社コンパチ）、オートスピードセレクション）… ¥98,000➡ ??%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

Ⓐ NEW **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➡ 41%OFF ¥169,800

Ⓑ NEW **PC-9801VM2**＋TX-14SH3＋カラーケーブル＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥576,800➡ 40%OFF ¥349,800

Ⓒ NEW **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）＋ディスケット（3.5″2HD）10枚……¥421,300➡ ??%OFF TOEI特価

PC-8801FH/MH/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）……¥189,600➡ 38%OFF ¥118,800
- Ⓑ PC-8801mkIIFR/20＋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……¥253,800➡ 45%OFF ¥139,800
- Ⓒ 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）＋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″2D）10枚……¥360,100➡ 45%OFF ¥199,800
- Ⓔ PC-8801mkIIMR＋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″2HD）10枚……¥349,800➡ 38%OFF ¥216,800
- Ⓕ PC-8801FH/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 ……¥273,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓖ PC-8801MH＋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″2HD）10枚 ……¥319,800➡ ??%OFF TOEI特価

PC-9801UV/VX/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）＋LDS-5UV（ランドコンピュータ、システムアップ5″FDD）＋ディスケット（3.5″2HD）10枚……¥499,300➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓑ 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）＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥526,800➡ 37%OFF ¥333,800
- Ⓒ PC-9801VM2＋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＋PC-PR101TL（NEC、カラー熱転写漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥656,600➡ 40%OFF ¥399,800
- Ⓓ 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➡ 39%OFF ¥478,800
- Ⓔ 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-9801VM21＋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″2HD）10枚……¥501,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓖ PC-9801VX2＋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-PR101TL（NEC、カラー熱転写漢字プリンター）＋ディスケット（5″2HD）10枚……¥624,600➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓗ PC-9801VX2＋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＋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……¥841,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓘ PC-9801VX0＋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＋特選標準FDD＋フロッピーケーブル＋NM-9950（NEC、カラー漢字プリンター）＋ディスケット（8″2D）10枚＋プリンター用紙（15×11）500枚……¥852,800➡ ??%OFF TOEI特価

FM-77AV/FM-16βシリーズ

- Ⓐ FM-77AV40＋FMTV-154（富士通、0.39㎜ドットピッチ、15″パソコンTV）……¥366,000➡ ??%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-DOSV3.1＋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

厳選周辺機器シリーズ

★フロッピーディスク★

- Ⓐ LFD-590（5″FDD、2DD/2HD切替型、PC用）……¥158,000➡ 31%OFF ¥110,000
- Ⓑ GD-50S（5″シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用）……¥49,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓒ FD-55BV（増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用）……¥60,000➡ 59%OFF ¥25,000
- Ⓓ LDS-5UV（5″システムアップFDD、PC-9801UV2用）……¥78,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓔ 特選標準FDD、PC用……¥80,000➡ ??%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）……¥175,000➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓓ PC-PR101L（10″ドットインパクト、漢字プリンター、PC用）……¥79,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓔ 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）……¥12,000
- Ⓑ 512kB増設メモリーボード（バンク切替方式、PC-9801用）……¥18,000
- Ⓒ IMB増設メモリーボード（バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付、PC-9801用）……¥28,000
- Ⓓ 1.5MB増設メモリーボード（バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付、PC-9801用）……¥38,000
- Ⓔ 2MB増設メモリーボード（バンク切替方式、RAMディスク用ソフト付、PC-9801用）……¥44,000

★その他★

- Ⓐ CMT-146L（0.39㎜ドットピッチ、アナログ/デジタル対応、400ライン、14″カラーディスプレイ）……¥89,800➡ ??%OFF TOEI特価
- Ⓑ 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

ビジネスの行動範囲を広げるラップトップ16ビット。



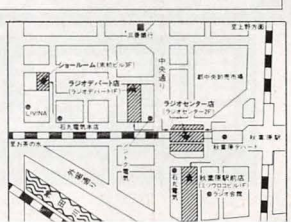
PC-98LT

PC-98LT model1 ····~~¥238,000~~
PC-98LT model2····~~¥288,000~~

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1－14－2 ラジオセンター2F ☎(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 ミツワロコビル1F ☎(253)5741(代) 無休（オーディオ・ビデオ・CD、LD）
●営業時間：平日/A.M. 10:00～P.M. 7:00 日曜・祭日/A.M. 10:00～P.M. 6:00



おかげさまで10周年

まってました
シスペック全店掘出し
物がいっぱい!!

恒例

パソコン ダイナマイト バザール ワープロ ネットワーク

'87シスペック新春

12/20-1/15

★期間中お買上のお客様にもれなく粗品進呈。

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

X1-turboIII 特選セット

注番B01-8701

CZ-870C……¥168,000
CZ-870D……¥109,800
CZ-8PCI……¥69,800
ケーブル……¥6,800
スーパー春望(ビジネス)……¥19,800

セット合計定価 ¥374,200 **特価¥269,000**

¥7,780	×24回	㊊¥30,000×4回
¥5,640	×36回	㊊¥20,000×6回



SHARP X1 turboIII 30% off

注番B01-8702

本体とモニターをセットの場合
特価¥200,000

¥5,340	×24回	㊊¥25,000×4回
¥3,670	×36回	㊊¥18,000×6回

X1G/M30

注番B01-8201

CZ-822C……¥118,000
14"カラーモニター……¥67,800

セット合計定価 ¥185,000 **特価¥105,000**

¥4,990	×24回	ボーナスなし
¥3,500	×24回	ボーナスなし

注番B01-8202

モニターを15"TV付CZ-820Dに変えた場合
セット合計定価 ¥197,800 **特価¥139,000**

¥4,150	×24回	㊊¥15,000×4回
¥3,000	×36回	㊊¥10,000×6回

SHARP パソコンテレビ X1G



X1G/M10

注番B01-8203

CZ-820C……¥69,800
TV付14"カラーモニター……¥89,800

セット合計定価 ¥159,600 **特価¥98,000**

¥4,660	×24回	ボーナスなし
¥3,270	×36回	ボーナスなし

SHARP X1 turboZ 新製品

合計定価¥347,800 **特価¥259,000**



富士通 FM77AV20-2/40

価格は電話にてお問い合せ下さい。

特価販売中

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

70%OFFより

台数限定

入門セット

Ⓐ X1F(CZ-811C)
+14"カラーモニター
超特価¥48,000

〈TVの見れるセット〉
Ⓑ X1F(CZ-811C)
+モニター(CZ-811D)
超特価¥68,000

Ⓒ FM77AV2
+TV付15"カラーモニター
超特価¥158,000

特選セット

Ⓐ PC-9801UV2
+14"カラーモニター
㊙超特価

Ⓑ PC-8801mkIIFR30
+14"カラーモニター
超特価¥175,000

¥5,220	×24回	㊊¥20,000×4回
¥3,500	×36回	㊊¥15,000×6回

Ⓒ PC-8801mkIIMR
+14"カラーモニター
超特価¥219,000

¥6,520	×24回	㊊¥25,000×4回
¥4,170	×36回	㊊¥20,000×6回

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~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

NEC PC-8801FH

新製品



PC-8801FH 注番B01-8801

PC-8801FH……¥168,000
PC-KD854……¥ 89,800

セット合計定価 ¥257,800 **シスペック特価**

¥6,050	×24回	ボ¥25,000×4回
¥4,670	×36回	ボ¥15,000×6回
¥3,690	×48回	ボ¥12,000×8回

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NEC PC-8801mH

PC-8801mH 注番B01-8802

PC-8801mH……¥208,000
PC-KD854……¥ 89,800

セット合計定価 ¥297,800 **シスペック特価**

¥6,640	×24回	ボ¥30,000×4回
¥4,840	×36回	ボ¥20,000×6回
¥3,990	×48回	ボ¥15,000×8回

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!!

プリンター 大好評! ショッキングフェア PART.3

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く!!

SHARP CZ-8PC1 24ドット漢字プリンター
本体価格 ¥69,800 **特価¥54,000** ¥5,100×36回

ブラザー M-1024II 24ドット漢字プリンター (第2水準ROM付)
本体価格 ¥99,800 **特価¥69,800** ¥3,500×24回

NEC PC-PR101TL 24ドット熱転写漢字プリンター
本体価格 ¥79,800 **特価¥62,000** ¥3,000×24回

エプソン AP-80K ROMカプセル、第2水準ROM付
本体価格 ¥69,800 **特価¥45,800** ¥2,900×24回

"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!

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!!

らららクレジット 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。



例 NEC PC-8801FH お買上の場合

下取り機種	下取り差額
PC-8801MKIIFR/30	¥65,000
FM-7	¥130,000
FM-77L2	¥99,800
PC-8001MKII	¥135,000

シスペックネット TeleStar

- BBS (電子掲示板)
- INFORMATION (シスペック情報)
- SHOPPING (ショッピング情報)
- USED (中古情報)
- SPECIAL INF (会員だけの特別情報)

伝言板 **シスペックネットのご案内**

会員募集中!!〈特典あり〉
電子掲示板、シスペック情報、中古情報、ショッピング情報等、最新の情報が掲示されています。またテレスターの種々の情報(毎日新聞ニュース、コンサート情報、ロードショー情報などなどへも参加することができます。
絶対楽しい (各店頭にてお問合せ下さい)

ザ・モデム
エプソン SR-120AT 300全/1200全 ケーブル付 ¥39,800➡シスペック特価
アイワ DV-A1200 ケーブル付 定価¥39,800➡シスペック特価

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 **お年玉特価!**

ワープロ50%OFFより 新製品 特価販売中!

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

正月は3日より営業いたします。

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!

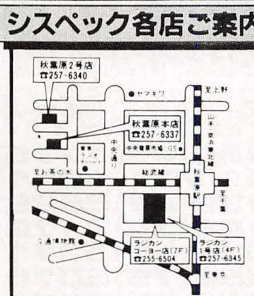
ラジカンコーヨー店
パソコンの遊び方、使い方、いろいろおしえます!

お申し込み・お問い合せは
シスペックTONE(トーン)システムズへ

東京☎03-257-0281

札 幌☎011-643-8345　大 阪☎ 06-641-1967
仙 台☎0222-71-8774　徳 島☎0886-53-8663
金 沢☎0762-22-3006　広 島☎082-227-0157
名古屋☎052-263-1630　熊 本☎096-322-0995

シスペック各店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00



名古屋2号店☎052-241-0921代
〒460 名古屋市中区大須3-1-43 東京アメ横ビル
●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

"ニューフェイス"やります直撃価格(プライス)!!



未来をクリエイトする

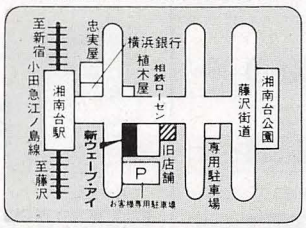
OPEN **WAVE EYE**

株式会社 ウェーブ・アイ

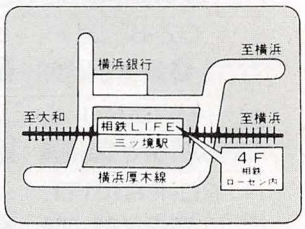
新歩人の情報ターミナル

おかげさまで、ウェーブ・アイ湘南台店・三ッ境店共に大盛況となり皆様に厚く御礼申し上げます。
私ども、これを糧とし今後もお手頃な価格とサービスに一層力を注いでゆきたいと思います。今後とも相変わらぬおつきあいをよろしくお願いいたします。

湘南台店☎0466-43-1771



三ッ境店☎045-363-7044



安心できるおつき合いは、ここから……10のサポート体制

全品超特価でご奉仕! 本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせで超特価で提供致します。

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

▶お申込みはお電話で!!電話一本即納▶ 振込銀行 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ

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。

●お ハガキでのご注文もご利用下さい。

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。

〒252
藤沢市湘南台
二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

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-9801VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。



プラン101 VM21純正基本セット — TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	503,800円

ウェーブ・アイ特価

13,600円×24回	ボーナス30,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス24,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
8,500円×60回	ボーナス　なし

プラン102 VM21純正ワープロセット — TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL	79,800円
ワープロソフトユーカラK2＋	28,000円
パソコンデスク	16,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
フリンター用紙A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	630,400円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,000円×10回
9,100円×72回	ボーナス　なし

プラン103 VM21お買得ワープロセット — 25%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
M-1024 2PX(フリンター)	99,800円
フリンターケーブル	4,500円
ワープロソフト一太郎	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
フリンター用紙 連続紙500枚	2,000円
定価合計	668,100円

特価499,000円

11,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,000円×8回
7,500円×60回	ボーナス20,800円×10回
9,500円×72回	ボーナス　なし

ピンフィードユニットサービス

プラン104 VM21本格派ワープロセット — TELにて

PC-9801VM21	390,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
NM-9300S(フリンター)	258,000円
第2漢字ROM NM-9016-02	25,000円
データベーススウィンク5	98,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	901,600円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,800円×8回
8,500円×60回	ボーナス26,500円×10回
11,200円×72回	ボーナス　なし

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105 VX2純正基本セット — TELにて

PC-9801VX2	433,000円
N5924	233,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	690,000円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス31,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし

プラン106 VX2純正ワープロセット — TELにて

PC-9801VX2	433,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
PC-PR201H2	245,000円
ワープロソフト テラ	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
フリンター用紙 連続紙1000枚	5,000円
定価合計	828,800円

ウェーブ・アイ特価

14,800円×36回	ボーナス40,000円×6回
10,900円×48回	ボーナス36,000円×8回
8,900円×60回	ボーナス30,000円×10回
12,100円×72回	ボーナス　なし

プラン107 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CRT	89,800円
AR-2400(プリンター)	188,000円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフト一太郎	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
フリンター用紙 連続紙500枚	2,000円
定価合計	799,300円

特価583,000円

13,000円×36回	ボーナス40,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
11,200円×72回	ボーナス　なし

NEC PC-9801UV2

ビジネス機能をコンパクトに凝縮したパーソナル16ビット。



プラン108 UV2純正基本セット — TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854	89,800円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス34,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,300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

プラン109 UV2お買得ワープロセット — 30%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフトテラ	32,000円
ディスケット3.5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	553,900円

特価389,000円

13,800円×24回	ボーナス30,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,500円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,500円×60回	ボーナス　なし

プラン110 UV2ワープロセット — 26%引

PC-9801UV2(本体特価302,000円)	318,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24CL(フリンター)	69,800円
フリンターケーブル	4,500円
ワープロソフト一太郎	58,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	564,100円

特価418,000円

9,200円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,000円×8回
4,500円×60回	ボーナス28,000円×10回
8,000円×72回	ボーナス　なし

新歩人の情報ターミナル。

WAVE EYE

社団法人日本通信販売協会会員

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111　98LTモデル1基本セット　TELにて

PC-98LT/model1	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000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

プラン112　98LTモデル2基本セット　TELにて

PC-98LT/model2(プリンタ付き)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
PC-98LT-01(RAM256KB)	45,000円
定価合計	352,500円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス21,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス15,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス15,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

使い方自由型パソコン。88

ビギナーからエキスパートまで、使い方自由型パソコン。魅力たっぷりのシリーズです。

新登場



NEC PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。

プラン113　88FHモデル10お買得基本セット　34%引

PC-8801FH/10	99,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
データレコーダー	12,800円
定価合計	180,400円

特価119,000円

8,000円×12回	ボーナス17,000円×2回
4,000円×24回	ボーナス10,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス　なし
3,100円×48回	ボーナス　なし

プラン114　88FHモデル30お買得基本セット　29%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

特価179,000円

8,600円×24回	ボーナス　なし
6,000円×36回	ボーナス　なし
4,700円×48回	ボーナス　なし

プラン115　88FHモデル30基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,800円×8回
4,300円×60回	ボーナス　なし

プラン116　88FHモデル30純正基本セット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862	99,800円
ディスケット5インチ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20,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス16,500円×8回
4,700円×60回	ボーナス　なし

プラン117　88FHモデル30お買得ワープロセット　39%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
SP-800M(プリンター)	64,800円
ケーブル	4,500円
JET-8801A V2	35,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
プリンター用紙1000枚	4,000円
定価合計	361,900円

特価218,000円

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

プラン118　88FHモデル30ワープロセット　30%引

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロソフトJET-8801A V2	35,800円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	383,900円

特価268,000円

9,000円×24回	ボーナス23,500円×4回
6,000円×36回	ボーナス18,300円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン119　88FHモデル30グラフィックセット　TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862	99,800円
PC-PR101TL	79,800円
カラーコピーボードPC-PR201TL-12	30,000円
ビデオアートボードPC-8801-17	49,800円
ビデオアートボードペイントツールPS88-012-2W	15,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	459,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,500円×10回
6,900円×72回	ボーナス　なし

プラン120　88FHモデル30本格派ワープロセット　超特価

PC-8801FH/30(本体特価160,000円)	168,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
NM-9300S(プリンター)	258,000円
第2漢ROM NM-9016-02	25,000円
ワープロソフトユーカラK2+	28,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	585,800円

特価338,000円

11,000円×24回	ボーナス32,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス26,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

NEC

PC-8801MH

最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

新登場



プラン121　88MH純正基本セット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	331,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
5,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
5,500円×60回	ボーナス　なし

プラン122　88MHお買得基本セット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	321,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン123　88MHお買得ワープロセット　33%引

PC-8801MH(本体特価198,000円)	208,000円
4,050文字アナログCRT	89,800円
TR-24(プリンター)	68,800円
ワープロソフトユーカラK2+	28,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	418,600円

特価280,000円

9,000円×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン124　88MH純正ワープロセット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862	99,800円
M-1024 2PX(プリンター)	99,800円
ワープロソフトJE1-8801A MR	35,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	471,900円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×24回	ボーナス32,000円×4回
8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス27,500円×8回
7,900円×60回	ボーナス　なし



NEC

PC-8001mkIISR

名機の血統。オールラウンドパソコン。

プラン125　80SRお買得基本セット　超特価

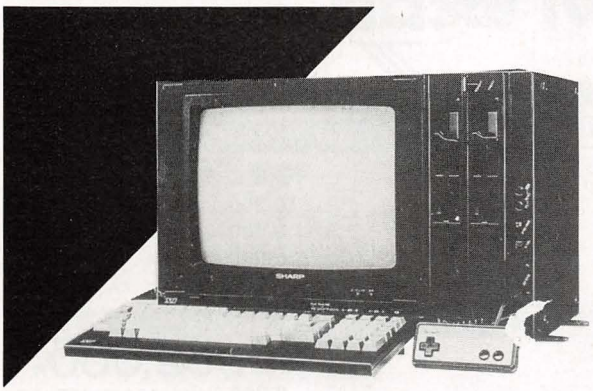
PC-8001mkIISR	108,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-DR312(データレコーダ)	12,800円
定価合計	188,600円

特価73,000円

6,600円×12回	ボーナス　なし
3,500円×24回	ボーナス　なし

いま先進のX1

パソコン界に新たな次元をひらくX1シリーズ。
伝統を受け継いでさらに新しく。



SHARP

パソコンテレビ X1G

狙いすまして……遊ハンター。

プラン126　X1Gモデル10基本セット　38%引

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

特価85,000円

7,700円×12回	ボーナス　なし
4,100円×24回	ボーナス　なし
2,800円×36回	ボーナス　なし

プラン127　X1Gモデル30純正基本セット　TELにて

CZ-822C	118,000円
CZ-822D	79,800円
定価合計	197,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス24,000円×2回
5,000円×24回	ボーナス14,500円×4回
3,500円×36回	ボーナス10,000円×6回
4,100円×48回	ボーナス　なし

プラン128　X1Gモデル30お買得ワープロセット　30%引

CZ-822C	118,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
ワープロソフトJET-X1	35,800円
プリンター用紙 A4カット紙500枚	2,000円
ディスケット5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	310,400円

特価218,000円

8,000円×24回	ボーナス15,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス14,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

新登場



SHARP X1 turbo III パソコンテレビ

ターボの系譜を受けついで、さらに実力アップ。

新登場



SHARP Super mz V2

いま未踏の領域へ、「スーパーMZ」V2出現。

プラン129 X1ターボIII純正基本セット TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	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21,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン130 X1ターボIII純正ワープロセット TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
ワープロソフトテラ	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	403,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン131 X1ターボIIIお買得ワープロセット 29%引

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
TR-24X(プリンター)	68,800円
MZ-1C48(プリンターケーブル)	6,800円
ワープロソフトJET-X1	35,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	413,200円

特価295,000円

10,000円×24回	ボーナス25,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン132 スーパーMZV2純正基本セット 29%引

MZ-2531	199,800円
4,050文字カラーCRT	108,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	324,200円

特価228,000円

8,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス　なし

プラン133 スーパーMZV2純正ワープロセット 33%引

MZ-2531	199,800円
4,050文字カラーCRT	108,000円
MZ-1P17(プリンター)	79,800円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
ワープロソフトユーカラK2+	28,000円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
パソコンデスク	16,800円
定価合計	461,200円

特価309,000円

10,000円×24回	ボーナス29,500円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン134 スーパーMZV2グラフィックセット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D24	128,000円
MZ-1P17(プリンター)	79,800円
CGソフトはれっと	18,000円
ディスケット3.5インチ2DD×10枚	22,000円
MZ-1C35(プリンターケーブル)	6,800円
定価合計	454,400円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス38,000円×4回
7,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

話題の新製品

SHARP X1 turbo Z パソコンテレビ

プラン151 X1ターボZ純正基本セット TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	371,800円

ウェーブ・アイ特価

10,200円×24回	ボーナス21,000円×4回
6,200円×36回	ボーナス20,500円×6回
4,700円×48回	ボーナス17,000円×8回
6,200円×60回	ボーナス　なし

プラン152 X1ターボZ純正ワープロセット TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC1(プリンター)	69,800円
ワープロソフト テラ	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	473,600円

ウェーブ・アイ特価

11,100円×24回	ボーナス40,000円×4回
9,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
8,100円×60回	ボーナス　なし

プラン153 X1ターボZお買得ワープロセット 25%引

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
TR-24X(プリンター)	68,800円
プリンターケーブルMZ-1C48	6,800円
ワープロソフトJET-X1	35,800円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	483,200円

特価362,000円

10,800円×24回	ボーナス40,000円×4回
8,000円×36回	ボーナス25,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
7,900円×60回	ボーナス　なし

プラン154 X1ターボZ本格派ワープロセット 24%引

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
M-1024 2Px(プリンター)	99,800円
プリンターケーブルMZ-1C48	6,800円
ワープロソフト テラ	32,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
PF-50	5,000円
定価合計	515,400円

特価392,000円

9,000円×36回	ボーナス26,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

イメージの劇場AV

AとVが、システムでパソコンのものになった。
オーディオ・ビジュアル・コンピュータFM77AV。

富士通 **FM77AV**

パソコンの革命は、色彩からやって来た。
4,096色同時発色。



プラン135 77AV2純正基本セット 32%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	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136 77AV2お買得ワープロセット 35%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	89,800円
TR-24F(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
ワープロ君S(ワープロソフト)	28,000円
パソコンラック	16,800円
定価合計	365,900円

特価239,000円

8,000円×24回	ボーナス21,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス12,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

新登場



富士通 **FM77AV20・40**

すぐにでも楽しめる多彩な機能。実力がうれしい。
"パソコンをトータルバランスで語る時代"の到来を告げる。

プラン137 77AV20モデル2お買得基本セット 30%引

FM-77AV20 2	168,000円
2,000文字CRT	67,800円
定価合計	235,800円

特価165,000円

6,000円×24回	ボーナス11,800円×4回
3,000円×36回	ボーナス15,600円×6回
4,400円×48回	ボーナス　なし

プラン138 77AV20モデル1純正基本セット 19%引

FM-77AV20 1	138,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	227,800円

特価183,000円

6,000円×24回	ボーナス17,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス19,300円×6回
4,800円×48回	ボーナス　なし

プラン139 77AV20モデル2純正基本セット 20%引

FM-77AV20 2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円

特価206,000円

7,000円×24回	ボーナス17,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,000円×6回
5,500円×48回	ボーナス　なし

プラン140 77AV20モデル2お買得ワープロセット 26%引

FM-77AV20 2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24F(プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	4,500円
JET-77エリー(ワープロソフト)	29,800円
パソコンラック	16,800円
定価合計	377,700円

特価278,000円

7,000円×36回	ボーナス14,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,600円×8回
3,000円×60回	ボーナス18,800円×10回
5,300円×72回	ボーナス　なし

プラン142 77AV40ワープロセット 20%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
FM-PR301(24ドット漢字・ハガキ可)	170,000円
定価合計	536,000円

特価428,000円

9,000円×36回	ボーナス33,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス38,700円×10回
8,200円×72回	ボーナス　なし

プラン141 77AV40純正基本セット 20%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
定価合計	366,000円

特価292,000円

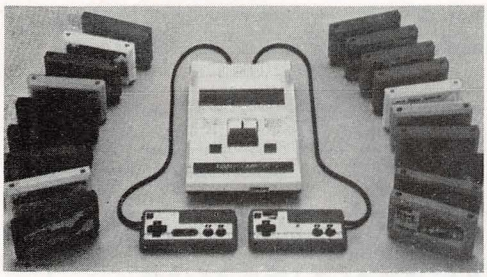
9,000円×24回	ボーナス30,600円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス28,900円×8回
5,600円×60回	ボーナス　なし

プラン143 77AV40通信システム 19%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TU154	138,000円
FM-CBL601	6,500円
PV-A1200	39,800円
通信ソフト(B273B510)	15,000円
定価合計	427,300円

特価345,000円

8,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス21,700円×10回
6,600円×72回	ボーナス　なし



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150

限定100セット

ファミリーコンピューター	14,800円
ソフト5本セット	24,100円
合　計	38,900円

特価36,000円

初回 6,660円	6,300円×5回	お支払い総額38,160円
初回 4,220円	3,200円×11回	お支払い総額39,420円

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



PC-8801
¥228,000➡¥32,000
PC-8801+漢字ROM
¥266,000➡¥40,000



PC-9801
¥298,000➡¥48,000
PC-9801+漢字ROM
¥338,000➡¥58,000



PC-9801E
¥215,000➡¥88,000
PC-9801E+漢字ROM
¥245,000➡¥100,000



PC-9801F2
¥398,000➡¥158,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800	➡¥ 10,000
PC-6001MK II	¥ 84,800	➡¥ 15,000
PC-6001MK II 新品同様	¥ 84,800	➡¥ 20,000
PC-8001MK II	¥123,000	➡¥ 25,000
PC-8001MK II SR	¥108,000	➡¥ 28,000
PC-8801	¥228,000	➡¥ 32,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	➡¥ 42,000
PC-8801MK II/10	¥168,000	➡¥ 48,000
PC-8801MK II/30	¥275,000	➡¥ 89,000
PC-9801	¥298,000	➡¥ 88,000
PC-9801+漢字ROM	¥338,000	➡¥ 58,000
PC-9801E	¥215,000	➡¥ 88,000
PC-9801F2	¥398,000	➡¥158,000
PC-9801U2	¥298,000	➡¥138,000
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-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	➡¥ 42,000
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
N5913(14インチ、4050字カラー)	¥165,000	➡¥ 78,000
N5921(PC-9801XA専用 14インチモノクロディスプレイ) 新品同様	¥ 90,000	➡¥ 38,000

フロッピーディスク

TEAC FD55BV(8801MK II増設用 フロッピーディスク、色・グレー) 新品	¥ 60,000	➡¥ 28,000
PC-8031-1V(片面倍密シングル)	¥168,000	➡¥ 18,000
PC-8031-1W(片面倍密デュアル)	¥198,000	➡¥ 25,000
PC-8032-1W(増設用片面倍密デュアル) 新品	¥178,000	➡¥ 28,000
PC-8031-2W(両面倍密デュアル)	¥288,000	➡¥ 42,000
PC-80S31(両面倍密デュアル)	¥168,000	➡¥ 58,000
PC-8831-MW(5インチ1MBデュアル) 新品同様	¥138,000	➡¥ 88,000
PC-8881(8インチフロッピーディスク)	¥442,000	➡¥ 98,000
PC-8882(拡張用8インチフロッピーディスク)	¥400,000	➡¥ 88,000
PC-9881(8インチフロッピーディスク)	¥320,000	➡¥ 88,000
PC-9881K(8インチフロッピーディスク)	¥320,000	➡¥138,000

プリンタ

PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800	➡¥ 14,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥ 39,800	➡¥ 12,000
PC-6023(カラープロッタプリンタ、ハガキ～A4カット紙)	¥ 79,800	➡¥ 22,000
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	➡¥ 35,000
PC-8024(+漢字ROM)(10インチ、9ドットプリンタ)	¥158,000	➡¥ 42,000
PC-8027(タテ型10インチ、ドットプリンタ)	¥ 89,000	➡¥ 32,000
PC-8821(10インチ、18ドット・シリアルプリンタ)	¥198,000	➡¥ 38,000
PC-8822(10インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥234,000	➡¥ 45,000
PC-8825(10インチ、24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥176,000	➡¥ 45,000
PC-8826(10インチ、カラープロッタプリンタ)	¥148,000	➡¥ 38,000
PC-PR201(15インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥298,000	➡¥ 98,000
PC-PR401(80桁サーマルプリンタ)	¥ 39,800	➡¥ 18,000
PC-PR406(10インチ、24ドット漢字サーマルプリンタ)	¥ 99,800	➡¥ 42,000
PC-PR104(10インチ、24ドット漢字ラインプリンタ)	¥148,000	➡¥ 42,000
NK3618-22(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥234,000	➡¥ 45,000
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	➡¥128,000
NM-8850-TM(10インチ、9ドットシリアルプリンタ)	¥153,000	➡¥ 15,000
NM-9100(10インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥220,000	➡¥ 42,000
NM-9200(15インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥350,000	➡¥ 48,000
NM-9300(10インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥253,000	➡¥ 68,000
NM-9400(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥310,000	➡¥ 88,000
NM-9900(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	➡¥ 7,800
256K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 19,800	➡¥ 12,800
512K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥ 29,800	➡¥ 15,800
1MB超高速RAMディスク 新品	¥ 44,800	➡¥ 28,000

(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)

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)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➡

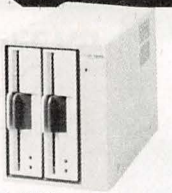
今月のお買得品



PC-100モデル10 新品
¥398,000➡**¥88,000**
PC-100モデル20
¥448,000➡**¥ 98,000**
PC-100モデル30
¥558,000➡**¥128,000**



PC-6001MKⅡ
¥84,800➡**¥15,000**
¥84,800➡**¥20,000** 新品同様



PC-8881
¥442,000➡**¥98,000**
PC-9881K
¥220,000➡**¥138,000**



PC-8822
¥234,000➡**¥45,000**

1.5MB超高速RAMディスク 新品 (PC-98用、5・8・10MHz対応+RAMディスク用ユーティリティソフト付)	¥ 59,800	¥ **38,000**
2MB超高速RAMディスク 新品 (PC-98用、5・8・10MHz対応+RAMディスク用ユーティリティソフト付)	¥ 74,800	¥ **48,000**
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥ 60,000	¥ **28,000**
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	¥ **4,000**
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,000	¥ **7,800**
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード) 新品	¥ 32,000	¥ **18,000**
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥ 98,000	¥ **28,000**
PC-8024-02(PC8024用第1水準漢字ROM)	¥ 30,000	¥ **12,000**
PC-8027-02(PC8027用第1水準漢字ROM)	¥ 30,000	¥ **12,000**
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000	¥ **7,000**
PC-8044K(PC用テレビアダプタ) 新品同様	¥ 13,500	¥ **9,500**
PC-8045(ライトペン)	¥ 45,000	¥ **22,000**
PC-8096(GP-IB <IEEE-488> ケーブル)	¥ 8,000	¥ **3,000**
PC-8097(GP-IB <IEEE-488> I/Oボード)	¥ 56,000	¥ **18,000**
PC-8098(FDDケーブル)	¥ 7,500	¥ **2,000**
PC-8240(PC8201用CRTアダプタ)	¥ 98,000	¥ **38,000**
PC-8246(PC8201用バーコードリーダ)	¥ 27,000	¥ **13,000**
PC-8269(インテリジェントテレホン)	¥ 80,000	¥ **48,000**
PC-8801-10(ミュージックI/Fボード) 新品同様	¥ 28,000	¥ **14,000**
PC-8801-16(16ビットカード) 新品同様	¥ 85,000	¥ **15,000**
PC-8824-12(PC8824・8825用第2水準漢字ROM)	¥ 96,000	¥ **12,000**
PC-8826-1B(カラーボールペン)	¥ 3,500	¥ **1,700**
PC-8826-1F(カラーサインペン)	¥ 2,800	¥ **1,300**
PC-8826-2B(カラーボールペン)	¥ 3,500	¥ **1,700**
PC-8826-2F(カラーサインペン)	¥ 2,800	¥ **1,300**
PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥ 3,500	¥ **1,700**
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥ 2,800	¥ **1,300**
PC-8863(PC8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥ 68,000	¥ **20,000**
PC-8864-01(PC8801用トランクケーブル)	¥ 19,000	¥ **8,000**
PC-8864-03(リピータ)	¥ 55,000	¥ **9,000**
PC-8875(パーソナルタブレット)	¥ 138,000	¥ **48,000**
PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥ 15,000	¥ **6,500**
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥ 7,000	¥ **4,200**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000	¥ **3,000**
PC-KD901(ディスプレイ回転台) 新品同様	¥ 8,800	¥ **5,200**
PC-PR405-01(PR405用第2水準漢字ROM) 新品	¥ 23,000	¥ **10,000**
PC-PR406-12(PR406用カラーコピーボード)	¥ 37,000	¥ **16,000**

NECソフト

PC-8234-2W(N82DISK-BASIC)	¥ 7,000	¥ **3,000**
PC-8087(K)(N80漢字BASIC)	¥ 22,000	¥ **6,500**
PC-8884(K)(N88漢字BASIC)	¥ 22,000	¥ **7,500**
PS80-1012-2W(PC8001MKII用日本語ワープロ)	¥ 56,000	¥ **12,000**
PS88-1010-2W(PC8801用日本語ワープロ。新入力方式キーボード付)	¥ 62,000	¥ **9,800**
PS88-1011-SF(PC8801用日本語ワープロ)	¥ 58,000	¥ **12,000**
PC-9835-2W(K)(N88日本語BASIC)	¥ 20,000	¥ **6,500**
PC-98H37-2W(K)(N88日本語BASIC)	¥ 7,000	¥ **3,000**
PC-9884(K)(N88日本語BASIC)	¥ 20,000	¥ **7,500**
PS98-101-2W/SF(CP/M-86 Ver.1.1)	¥ 42,000	¥ **7,000**
PS98-111-H2W/HSF(MS-DOS Ver.1.25)	¥ 45,000	¥ **7,000**
PS98-121-HSF(日本語MS-DOS Ver.2.0)	¥ 11,000	¥ **7,000**
PS98-131-H4W/HSF(日本語CP/M86 Ver.1.1)	¥ 10,000	¥ **7,000**
PS98-132-HU(日本語CP/M86 Ver.1.1)	¥ 10,000	¥ **6,000**
PS98-135-H4W/HSF/HU(日本語コンカレントCP-M Ver.1.1)	¥ 89,000	¥ **45,000**
PS98-185-H4W(3770Sエミュレータ)	¥ 30,000	¥ **12,000**
PS98-201-CMT(カセット用N88.BASICコンパータ)	¥ 3,500	¥ **1,500**
PS98-201-SF(N88 BASICコンパータ)	¥ 4,000	¥ **2,000**
PS98-202-HSF(PR201対応BASICユーティリティ)	¥ 4,000	¥ **2,000**
PS98-213-HSW(マウス対応N88DISK-BASIC用ドライバ)	¥ 5,000	¥ **2,500**
PS98-214-H4W/HMW/HSF(マウス対応、MS-DOS用ドライバ)	¥ 5,000	¥ **2,500**
PS98-216-UW(日本語N88/MS-DOSファイルコンパータ)	¥ 13,000	¥ **7,000**
PS98-217-HMW(ソートユーティリティ)	¥ 30,000	¥ **14,000**
PS98-312-HSF(N88日本語BASIC86コンパイラ)	¥ 45,000	¥ **22,000**
PS98-321-HMW(日本語PC-FORTRANコンパイラ)	¥ 80,000	¥ **35,000**
PS98-401-H2W/H4W/HSF(マルチプラン Ver.1.06)	¥ 68,000	¥ **20,000**
PS98-402-HSF(オフィスグラフ Ver.2.0)	¥ 59,000	¥ **20,000**
PS98-404-H4W(マルチプラン Ver.1.2)	¥ 53,000	¥ **28,000**
PS98-404-HSF(マルチプラン Ver.1.2)	¥ 65,000	¥ **32,000**
PS98-406-HSF(オフィスグラフ Ver.2.0)	¥ 59,000	¥ **29,000**
PS98-421-HU/H4W(MS-DOS Ver.2.0用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000	¥ **7,000**
PS98-421-HSF(MS-DOS Ver.2.0用熟語辞書ファイル)	¥ 13,000	¥ **7,500**
PS98-431-HU/H4W(CP/M-86 Ver.1.1用熟語辞書ファイル)	¥ 12,000	¥ **6,000**
PS98-431-HMW/HSF(CP/M-86 Ver.1.1用熟語辞書ファイル)	¥ 13,000	¥ **6,500**

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

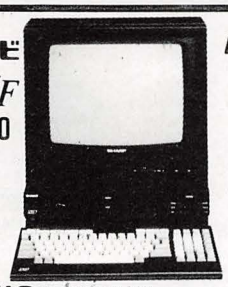
全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

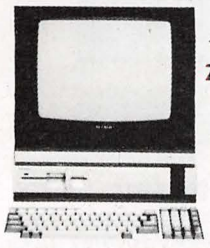
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JEIDA 日本電子機械工業会 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



CZ-811C(X-1Fモデル10)
¥89,800➡¥28,000 新品同様
CZ-811D(14インチ、2000字RGBTV)
¥89,800➡¥42,000 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➡¥69,800



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➡¥42,000 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➡¥101,800



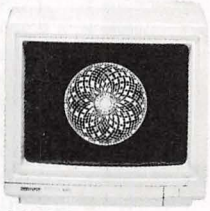
CZ-856C(X-1ターボII)
¥178,000➡¥118,000 特上品
CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV)
¥119,800➡¥78,000 特上品
X-1ターボIIセット
(本体+CZ-855D-TVディスプレイ)
¥297,800➡¥196,000



MZ-2200+MZ1T02
(本体+専用データレコーダ)
¥147,800➡¥26,500



CU-14A4
(14インチ、アナログデジタルカラー)
¥89,800➡¥59,800 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➡¥28,800 新品同様

SHARP

本体

MZ-711 ¥ 79,800➡¥ 10,000
MZ-721(データレコーダ内蔵) ¥ 89,800➡¥ 15,000
MZ-731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵) ¥128,000➡¥ 20,000
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵・RF出力付) ¥ 89,800➡¥ 25,000
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵) ¥265,000➡¥ 38,000
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ) ¥147,800➡¥ 24,500
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➡¥ 20,000
X-1C(CZ801C) ¥119,800➡¥ 22,000
X-1D(CZ802C) ¥198,000➡¥ 25,000
X-1Cs(CZ803C) ¥119,800➡¥ 22,000
X-1Ck(CZ804C) ¥139,000➡¥ 25,000
X-1Fモデル10(GRAM・高速電磁カセットレコーダ内蔵) ¥ 89,800➡¥ 25,000

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-801D(14インチ、2000字RGBTV) ¥ 99,800➡¥ 32,000
20M-202C(20インチ、2000字デジタルカラー) ¥175,000➡¥ 22,000

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➡¥ 38,000
CZ-800P(ドットプリンタ) ¥142,800➡¥ 28,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ) ¥ 54,800➡¥ 22,000
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

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-1F07(5インチFD2ドライブ・MZ2000、MZ2200用、I/Fケーブル付) ¥158,000➡¥ 65,000

＊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➡¥ 28,000
X-1F/10セット(本体+CZ81ID-TVディスプレイ) 新品同様 ¥179,600➡¥ 69,800
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+CZ81ID-TVディスプレイ) 新品同様 ¥229,600➡¥101,800
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➡¥ 28,800
CU-14H2(14インチ、4050字デジタルカラー) 新品同様 ¥ 99,800➡¥ 49,800
CU-14A4(14インチ、アナログ) 新品同様 ¥ 89,800➡¥ 59,800
CZ-811D(14インチ、2000字RGBTV) 新品同様 ¥ 89,800➡¥ 42,000
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➡¥ 22,000
MB25015(FM-new7本体) ¥ 99,800➡¥ 25,000
MB25250(FM-77D2本体) ¥228,000➡¥ 58,000
MB25260(FM-77 L4本体) ¥238,000➡¥ 78,000
FM77AV-2 ¥158,000➡¥ 78,000
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。



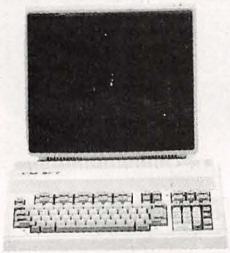
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

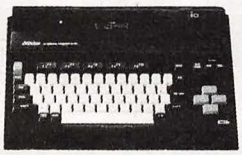
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

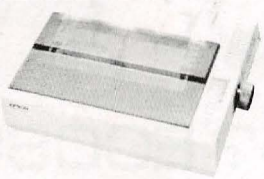
全商品6ヶ月保証付



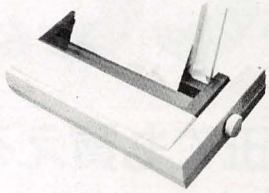
MB25015(FM NEW7本体)
¥99,800➡**¥25,000**



HC-80 新品
(MSX2、128KRAM+RF出力端子付)
¥89,800➡**¥29,800**



MP-80
¥139,800➡**¥10,000**



UP130K
¥298,000➡**¥78,000**

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➡	**¥ 42,000**
MB27312(12インチ、4000字グリーンCRT)	¥ 49,800➡	**¥ 22,000**
MB27331(14インチ、4050字カラーCRT)	¥109,800➡	**¥ 48,000**
FMPR-351+FMPR-CF1(15インチ、24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥335,000➡	**¥198,000**
MB27405(10インチドットプリンタ)	¥ 89,000➡	**¥ 28,000**
MB27406(シリアルドットプリンタ)	¥ 89,000➡	**¥ 20,000**
MB27409(10インチドットプリンタ)	¥ 98,000➡	**¥ 28,000**
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**
MB27621(1Mバイト5"フロッピーディスク)	¥188,000➡	**¥ 78,000**
MB22007(FM11用JIS第2水準漢字ROMセット)	¥ 18,000➡	**¥ 9,800**
MB22405(FM7用漢字ROMカード)	¥ 35,000➡	**¥ 12,000**
MB22414A(FM11用128KB拡張RAMカード)	¥ 58,000➡	**¥ 22,000**

TOSHIBA

IHC-8000(PASOPIA mini ハンドヘルドコンピュータ)	¥ 59,800➡	**¥ 18,000**
PA-7232(パソピア7用コンパクトフロッピー)	¥ 69,800➡	**¥ 28,000**

Apple用ハードウェア

APPLE IIc(本体)	¥198,000➡	**¥ 78,000**
APPLE IIe(本体)	¥198,000➡	**¥ 68,000**

MSX

VICTOR/HC-80(MSX2、64KRAM+RF出力端子付) 新品	¥ 89,800➡	**¥ 29,800**
日立/MB-H1(32K RAM)	¥ 39,800➡	**¥ 15,000**
SANYO/PHC-33(64Kバイト・RF出力端子付)	¥ 74,800➡	**¥ 18,000**

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ、9ドットプリンタ)	¥ 59,800➡	**¥ 8,000**
GP-500FI(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

HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000➡	**¥ 45,000**
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000➡	**¥ 98,000**
HOBR JA-1(HC-40、41、80、88用バーコードリーダー ユーティリティ付)	¥ 32,000➡	**¥ 15,000**
TF-10PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	**¥ 48,000**
TF-10MZ(MZ-80K II E専用、5インチ、FD2ドライブ、I/F別売)	¥129,800➡	**¥ 48,000**
TF-20PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)	¥142,000➡	**¥ 48,000**
MP-80(10インチ、9ドットプリンタ)	¥139,800➡	**¥ 10,000**
MP-80K(10インチ、9ドット漢字プリンタ)	¥189,000➡	**¥ 25,000**
RP-80(10インチドットプリンタ)	¥ 89,000➡	**¥ 20,000**
RP-80F/TII(10インチドットプリンタ)	¥ 89,000➡	**¥ 22,000**
RP-80F/TIIK(10インチ漢字プリンタ)	¥129,000➡	**¥ 35,000**
FP-80PC(10インチドットプリンタ)	¥189,800➡	**¥ 25,000**
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**
MP-100(15インチドットプリンタ)	¥192,800➡	**¥ 20,000**
MP-100III(15インチドットプリンタ)	¥192,800➡	**¥ 22,000**
UP-130K(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥298,000➡	**¥ 78,000**

その他

NEC/PWP-100+PC-PR103(16ドットプリンタ・大型ディスプレイ付 ワープロ専用機)	¥398,000➡	**¥ 58,000**
日立/mine(16ドットワープロ専用機)	¥ 98,000➡	**¥ 16,000**
カシオ/HW-110(カシオワード、ワープロ専用機)	¥ 59,800➡	**¥ 18,000**
TOSHIBA/JW-1(24ドットプリンター内蔵、ワープロ専用機)	¥428,000➡	**¥ 42,000**
富士通/オアシスライト(24ドット、ワープロ専用機)	¥220,000➡	**¥ 28,000**
EPSON/PWP500FW(24ドット、ワープロ専用機)	¥138,000➡	**¥ 48,000**
EPSON/PWP550CW(24ドット、ワープロ専用機)	¥ 99,800➡	**¥ 39,800**
SONY/SMC-777(増設ドライブ付本体)	¥201,800➡	**¥ 58,000**
SONY/SMI-711(SMC-777用増設マイクロフロッピードライブ)	¥ 53,800➡	**¥ 28,000**
SONY/SMI-752(SMC-777用漢字ROMカード)	¥ 34,800➡	**¥ 12,000**
SONY/SMI-7060(SMC-777用テンキーユニット)	¥ 9,800➡	**¥ 5,500**
SHARP/PC1500(ポケットコンピュータ、3.5KB)	¥ 59,800➡	**¥ 10,000**
SHARP/PC-1501(ポケットコンピュータ・RAM8.5KB)	¥ 64,800➡	**¥ 15,000**
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➡	**¥ 10,000**
日立/C14-2170(14インチ2000文字デジタルカラー)	¥168,000➡	**¥ 18,000**
工人舎/KD276S(5インチ片面1ドライブ・PC-8001専用)	¥ 98,000➡	**¥ 18,000**
アイテム/M10-80E(5インチ1ドライブ、X-Iシリーズ専用)	¥ 79,800➡	**¥ 38,000**
LOGITEC/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)	¥148,000➡	**¥ 48,000**
LOGITEC/LFD-550MZ(5インチFD2ドライブ・MZ2000、MZ2200用I/Fケーブル付)	¥128,000➡	**¥ 48,000**
LOGITEC/LFD-550IIPC(PC用5インチFD2ドライブ) 新品	¥148,000➡	**¥ 68,000**
LOGITEC/LFD-550IIFM(FM用5インチFD2ドライブ、I/Oポート付) 新品	¥148,000➡	**¥ 69,000**
LOGITEC/LFD-880(PC)(8インチフロッピーディスク)	¥223,000➡	**¥ 98,000**
LOGITEC/LFD-562(PC-9801用5インチ2DD用2ドライブ)	¥148,000➡	**¥ 68,000**
LOGITEC/LHD-20(PC用20Mバイトハードディスク) 新品同様	¥328,000➡	**¥198,000**
I/Oデータ/PFD8(8インチフロッピーディスク)	¥208,000➡	**¥ 88,000**
グラフィック/マイプロットII MP-1000(X・Yプロッタ、8ビットパラレル)	¥148,000➡	**¥ 88,000**
横河/PL-1000(X・Yプロッタ)	¥148,000➡	**¥ 68,000**
横河/NP-510(PC)(24ドット136桁、熱転写カラー漢字プリンタ) 新品	¥182,500➡	**¥115,000**
STAR/TR24(PC)(24ドット80桁、熱転写漢字プリンタ) 新品	¥ 76,300➡	**¥ 29,800**
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**
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥ 12,800➡	**¥ 9,500**
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥ 12,800➡	**¥ 9,800**
SANYO/MR-33DR(データレコーダ)	¥ 12,800➡	**¥ 6,500**
SANYO/PHC-DRII(データレコーダ) 新品	¥ 12,800➡	**¥ 9,800**

●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

お年玉でも買える？ECCS特価はいつもスゴイ!!

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）……¥ 12,800
定価合計……¥92,600
セット特価 **¥27,600**（下共）

Panasonic FS-A1 18%引
特価セット
ハワフルな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、ホース機能付　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 **¥34,800**（下共）

NEC PCシリーズ大特価

PC-8801 MKIIFR/30
14インチカラーディスプレイ
定価合計 ¥267,800
大特価

PC-9801 VM2
14インチカラーディスプレイ
定価合計 ¥504,800
大特価

価格はお問合せ下さい。
☎03-251-6393 マルゼンムセン通販部

新製品もECCS特価!! グレードアップに絶好のチャンス

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット
NEC PC-9801VX2

80286CPU搭載で実力を大幅に強化。640Kバイトの大容量メモリを実装。4,096色中の16色を640×400ドットの高解度2画面に表示可
PC-9801VX2（本体＋キーボード）¥433,000
14インチアナログディスプレイ……¥ 89,800
M-2HDブランクディスケット10枚 ¥ 23,000
定価合計……¥545,000
セット特価 **¥44,8000**（下共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥10,040 2回目以降¥8,600×35回 ボーナス加算¥40,000×6回

最新鋭CPV搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリ
NEC NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ **PC-8801mH**

8MHZのクロック動作で処理スピードが飛躍的に向上。さらにIMバイト5インチFDD2台内蔵。日本語対応キーボードの採用で操作性さらにUP!!
PC-S801mH（本体＋キーボード）¥208,000
14インチアナログディスプレイ …¥ 89,800
M-2HDブランクディスケット……¥ 23,000
定価合計……¥320,800
セット特価 **¥238,500**（下共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥10,445 2回目以降¥8,200×23回 ボーナス加算¥20,000×4回

自由な感性を志向するひょ〜げん族へ
富士通 **FM77AV40**

26万色カラー表示、400ライン8色対応、FM音源3音搭載、RS-232Cインターフェース標準実装、3.5インチ640KBマイクロFD2基搭載。
FM77AV40（本体＋キーボード）¥228,000
FMTV-154（カラーCRTテレビ）¥138,000
3.5インチ2DDブランクディスケット10枚……¥17,000
定価合計……¥383,000
セット特価 **¥333,000**（下共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥11,812 2回目以降¥9,500×23回 ボーナス加算¥40,000×4回

シグマ パソコンシステムラック超特価フェアー 12月25日受付分まで

マルチステーションデスク

PW-9600（アイボリー）
PW-9500（木目）
¥69,000
本格的ワークステーションとして手もとスイッチも本体とディスプレイの間の使いやすい場所に位置し、コンセント5口でヒューズ付の実力派
外形寸法：875(H)×1200(W)×740(D)㎜
超特価 **¥5?000**（下共）

ワークステーションデスク

PW-9300（アイボリー）
PW-9200（木目）
¥49,800
コンパクトサイズのステーションセンターとして使いやすさバツグン。手もとスイッチ及びヒューズ付5口コンセントも装備
外形寸法：875(H)×900(W)×740(D)㎜
超特価 **¥3?,000**（下共）

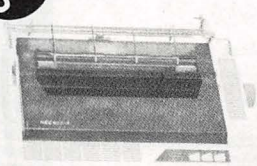
ワークデスク

WD-1003
model-30
¥28,000
中型クラスのワープロに最適。小型ながら引出し付。2台並べて、1200㎜幅のデスクとしても使えます。2口コンセント付。
外形寸法：680(H)×600(W)×600(D)㎜
超特価 **¥2?,000**（下共）

ワークデスク
NEC ミニエース漢字ライター NM-9300S超

WD-1007
model-70
¥46,000
98シリーズや中型クラスのワープロに最適。奥行きが700㎜と広くとってあるので他のディスプレイ台等と組合わせて巾広い用途に使えます。
外形寸法：680(H)×900(W)×700(D)㎜
超特価 **¥3?,000**（下共）

ビジネスにホビーにオプションも超特価!!

54%引
NEC NM-9300S

ミニエース漢字ライター
NM-9300S超特価セット
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。
定価合計……¥281,000
セット特価 **¥128,000**（下共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥7,160 2回目以降¥6,200×23回

31%引
Logitec ハードディスクユニット
LHD-20 超特価セット

PCシリーズにコンパチブル。増設も可能。
20.78Mバイトの大容量ファイルで分割することなく管理できます。
シーク時間は、18mSで高速アクセスが可能。
インターフェース LHA-12をセット
定価合計……¥348,000
セット特価 **¥238,000**
クレジット例 頭金¥0 初回¥6,660 2回目以降¥6,600×23回 ボーナス加算 ¥30,000×4回

ムセン新春大売出し

お年玉特別企画！

Vanal ファッショナブルペンプレゼント

1月15日までに2万円以上の商品をご注文の方全員にファッショナブルペン(7,000円)を差し上げます。



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 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。

数量制限もありますので品切の際はご容赦下さい。
掲載の商品以外にも多数お取扱いしています。
お気軽にお問合せ下さい。

お年玉大特価提供品コーナー

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(千共)

Canon ミニコピア PC-21



はがきも、名刺も、もちろん普通の用紙(最大A4まで)も連続コピー可能。6色モノカラーコピー可能(オプション使用)
※お申込のときに電源周波数50/60Hzをご指定下さい。

定価……¥23,8000
特価¥128,000(千共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥8,640 2回目以降¥8,000×17回

一流メーカー製 白箱

3.5インチ2DDブランクディスケット

品質保証!!
残りあとわずか!!
お早めに!!

定価¥32,000
大特価¥4,300(千共)

SHARP twin FAMICOM AN-500B(ブラック)R(レ

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 ¥32,000

SHARP X1 CK 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

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

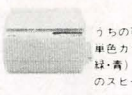
SHARP SHARPパーソナルコピー

ここまでくればパーソナル。電子自動露光で鮮やかコピー。しかも堅牢設計。選べる3タイプ。4色モノカラー、ボディカラーはグレーとホワイトの2タイプ。



Z-40 スタンダードタイプ……¥99,000
Z-50 カセット使用で連続コピー可能¥129,000
Z-70 B4コピー、拡大・縮小も可能 ¥198,000

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(千共)
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 ●タイヤル不要のワンタッチオートタイヤル ●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、クレーの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

GRACE MT-1000



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

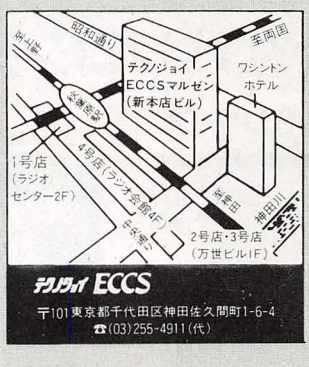
記念特価¥19,800(千共)
専用回転スタンドMT-1000SB¥1,500(千共)



カラープリント
サービスNOW! 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

ECCS 1F DPEコーナー



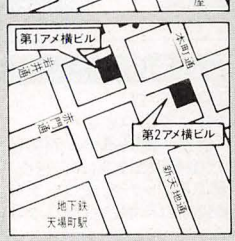
1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
2号店(万世ビル1F) ☎03-255-6963
3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386

〈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！

クリスマス・お正月PC大バーゲン！

PC-8801FH・MH セット大特価



新製品

お買徳 **PC-8801FH 30** ㊖ ￥159,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ
生ディスケット10枚(1箱)

合計定価 272,800円
特価 **¥188,000**

お買徳 **PC-8801MH** ㊖ ￥197,000
4050文字高解像度カラーディスプレイ

合計定価 297,800円
特価 **¥218,000**

PC-8801FH20 定価 ~~138,000円~~
PC-8801FH10 定価 ~~99,800円~~
} 大特価

クレジットのお支払いは、お電話にてお問合せ下さい。

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

PC-9800シリーズ



PC-9801VM21 定価390,000円
PC-9801UV21 定価318,000円
PC-9801VX2 定価433,000円
お電話にて激安！

SHARP パソコンテレビ X1 turboIII



セット CZ870C (本体) CZ870D (純正ディスプレイ)
合計定価277,800円
特価 ¥207,000

SHARP パソコンテレビ X1 turboZ



セット CZ860C (本体) CZ860D (純正ディスプレイ)
合計定価347,600円
特価 ¥268,000

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 ¥146,000

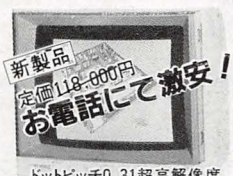
X1Gモデル10セット
2000文字カラーディスプレイ
合計定価149,600円
特価 ¥84,800

NEC PC-KD854



4050文字 カラー モニター
新製品
定価89,800円
お電話にて激安！

NEC PC-KD853



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

NEC PC-TV453



新製品
定価138,000円
お電話にて激安！

SHARP CU-14A4



4050文字 カラーディスプレイ
定価89,800円
特価 ¥59,800

お申し込み方法

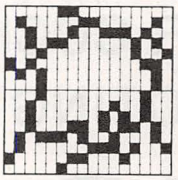
- 今すぐお電話でお申し込み下さい。
- 下取品、中古品は一切扱っておりません。
- お急ぎの方は、住所・氏名・電話番号・商品名を明記の上、下記宛まで直接代金を現金書留でお送り下さい。到着次第3日～5日程でスピード発送致します。
- 人気商品については多少遅れる場合があります。

パソコン・OAのトータルプランナー
パソコン情報センター

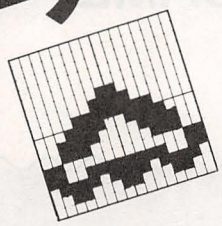
☎ 東京 03(462)2294
〒150 東京都渋谷区神南1-11-5 ダイネスビル10F
振込先：大和銀行 渋谷支店 普通 6615454

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

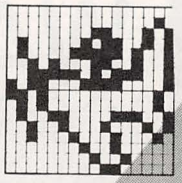
BM特選プログラムコーナー



BOM
BOM



BROOO
・・・!



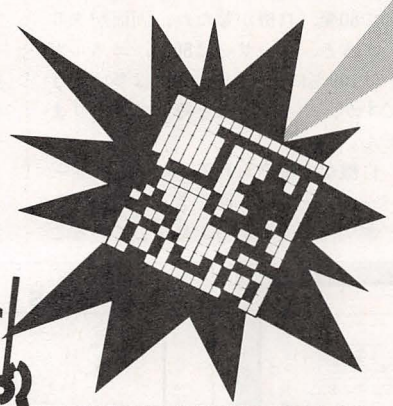
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。





プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙 3 枚～5 枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例N80SRベーシック），ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけ**テープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。**ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

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

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

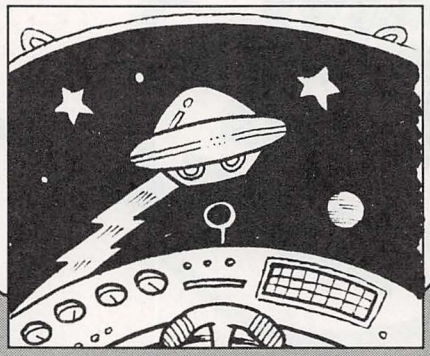
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII2用

STAR COCKPIT SHOOTING GAME WAR

（スター コックピット シューティング ゲーム ウォー）



アー君

●前略，B.M様

約1か月ほど前，転勤していく友人から〈BM－Jr〉をゆずり受け，マイコンには前から興味があったので，チマチマいじっていたところ，もう1人の友人宅で，ファミコンのスター・ラスターをみて，これに似たようなものができないかと，プログラムしてみました。

●ゲームの遊びかた

<キーで，自分の宇宙船が左に，>キーで右に，Aキーで上に，Zキーで下に動きます。Gキーは，どうしようもなくなったときの自滅用です。Wキーはワープ用で，?キーはレーザー砲です。

さて，プログラムは，オールベーシックですので，省略形でそのまま入力，RUNしてください。タイトルとスター・ウォーズもどきのミュージックが流れて，キーガイドがでます。Sキーを押すとスタートです。

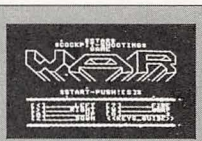
＋が照準スコープで，ここに敵機の中心を合わせればよいのですが，それだけではおもしろくないので，スコープでとらえてから撃っても当たらず，敵機を誘導して，自分からスコープに入るようにして撃たないと当たらないようにしました。

レーザーは，1メーター10発で，全部で80発，自機が撃たれ，画面がクリアすると，レーザーは80発，エネルギーは100%になります。80発は多いようですが，やってみるとそうでもありません。

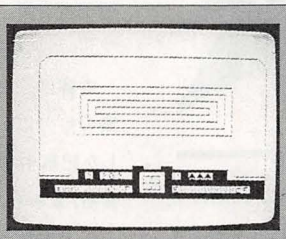
自機が3機やられるとゲーム・オーバー。ワープは3回できますが，ときどきワープ先でまちぶせをしていることがあります。まちぶせされていると，メッセージがでて，OUTです。エネルギーがなくなりかけると，メッセージがでますので，ワープしてください。ただし，そのときの状況によりワープしないでそのまま攻撃したほうがよい場合もあります。

ワープしたら，画面をながめながら，チョット一服してください。ワープから抜けたら給油船の▶◀とスコープの⧗をうまく合わせると自動で給油，ワープしてもとの宇宙空間にもどります。また，ワープした後は，Gと?キーは使えなくなり，給油船が画面から見えなくなっても，エネルギーがなくならない限り，だいじょうぶです。ワープはできますがワープのムダ使いですのでやめたほうがよいでしょう。

敵機は⊢●⊣が100点，30機破壊するとキャラクターが変わり，今度は1発当



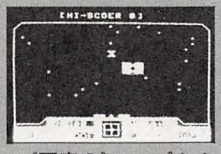
▲《写真1》タイトル画面。キー操作をよく覚えること



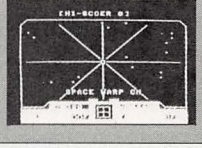
▲《写真4》ワープ中の画面。画面がゆれたり凝ってるぞ



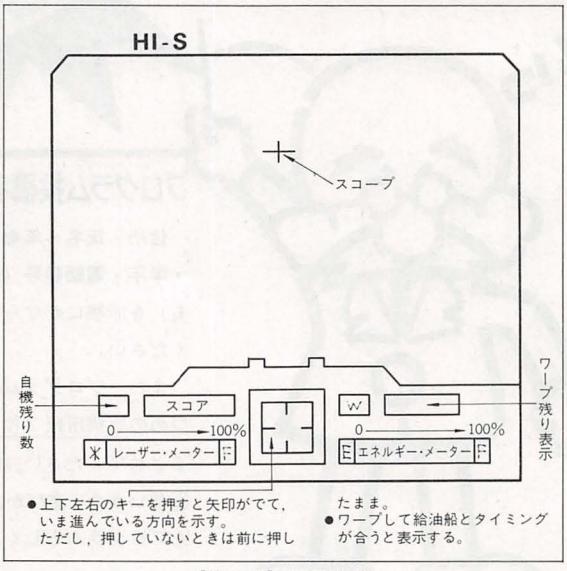
▲《写真2》照準を敵に合わせてビームを発射するのだ



▲《写真5》ワープをする給油船が現れる。エネルギーを保給せよ



◀《写真3》スペース・ワープ開始。ビュ〜ン



《第1図》画面構成

《OVER FLOW》新年明けましておめでとうございます。今年も，より一層，楽しい記事をお届けするよう編集部一同がんばります。もちろん，このOFコーナーも健在です。今年もよろしくお願いします。

```
  340 CLEAR :RANDOMIZE :LET A2=0:LET T=26:LET G=0:LET G1=11:LET D=18:LET D1=4:LE
T D2=26
  350 LET Q=0:LET F$=A$:LET CURSOR=8,0:PRINT "[HI-SCOER";S2;"]"
  360 LET CURSOR=1,2:PRINT CHR$($FC):FOR I=2 TO 28:LET CURSOR=I,1:PRINT CHR$($F9
):NEXT I
  370 LET CURSOR=29,2:PRINT CHR$($FD):FOR I=3 TO 22:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($F
3,8)
  380 LET CURSOR=30,I:PRINT CHR$($F0,8):NEXT I:FOR I=6 TO 24:LET CURSOR=I,18:PRI
NT CHR$($01,$0F)
  390 NEXT I:FOR I=1 TO 29:LET CURSOR=I,19:PRINT CHR$($85):NEXT I
  400 LET CURSOR=5,18:PRINT CHR$($8F,8,10,$8D):LET CURSOR=25,18:PRINT CHR$($8E,8
,10,$8C)
  410 LET CURSOR=13,18:PRINT CHR$($60,$01,$05,$01,$0F,$01,$07,$60):FOR I=6 TO 24
  420 LET CURSOR=I,19:PRINT CHR$($60):NEXT I:FOR J=20 TO 22:FOR I=1 TO 29
  430 LET CURSOR=I,J:PRINT CHR$($60);:NEXT I:NEXT J:LET CURSOR=14,19:PRINT C$
  440 LET CURSOR=18,19:PRINT "W";CHR$($60,$9E,$9E,$9E):IF A6=21 THEN LET CURSOR=
22,19:PRINT "+"
  450 IF A6=20 THEN LET CURSOR=21,19:PRINT "++"
  460 IF A6=19 THEN LET CURSOR=20,19:PRINT "+++"
  470 LET CURSOR=18,21:PRINT "E        F":FOR I=19 TO 26:LET CURSOR=I,21:PRINT C
HR$($9D)
  480 NEXT I:LET CURSOR=7,19:PRINT "       ":LET CURSOR=6,19:PRINT S3;S;
  490 LET CURSOR=6,19:PRINT CHR$($60,9,$60):LET CURSOR=3,21:PRINT "*         F"
  500 FOR I=4 TO 11:LET CURSOR=I,21:PRINT CHR$($9D):NEXT I
  510 REM ///////STAR/////////
  520 LET O=1:LET T1=0:FOR I=1 TO 20:LET U(I)=INT(RND(26)+2)
  530 LET L(I)=INT(RND(14)+2):IF (U(I)=15)*(L(I)=7) THEN LET L(I)=13
  540 NEXT I:FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=U(I),L(I):PRINT "･":NEXT I:LET TIME=0
  550 IF V=1 THEN LET V=0:RETURN
  560 MUSIC T1PO#U5UシU†UルU±U7UッUシ
  570 REM /////SPACE SHIP/////
  580 LET X=INT(RND(20)+5):LET Y=INT(RND(10)+5):IF F$=E$ THEN GOTO 610
  590 IF S)=3000 THEN LET F$=A1$:LET F1$=B1$
  600 IF S(3000 THEN LET F$=A$:LET F1$=B$
  610 IF A1=1 THEN LET A1=0:RETURN
  620 LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:LET CURSOR=X,Y:PRINT F1$
  630 LET A=INT(RND(8)+1)
  640 IF Q=1 THEN RETURN
  650 IF A=1 THEN LET X=X-1:LET Y=Y-1
  660 IF A=2 THEN LET Y=Y-1
  670 IF A=3 THEN LET X=X+1:LET Y=Y-1
  680 IF A=4 THEN LET X=X+1
  690 IF A=5 THEN LET X=X+1:LET Y=Y+1
  700 IF A=6 THEN LET Y=Y+1
  710 IF A=7 THEN LET X=X-1:LET Y=Y+1
  720 IF A=8 THEN LET X=X-1
  730 LET R=1:GOSUB 990
  740 LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:IF F$=A1$ THEN IF F=1 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT CH
R$($94,9,$94)
  750 IF F$=A1$ THEN IF F=2 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT CHR$($94,$94,$94)
  760 IF F$()E$ THEN LET CURSOR=15,7:PRINT "+":GOTO 790
  770 LET CURSOR=15,7:PRINT CHR$($FF)
  780 REM //////TIME-(1)//////
  790 IF TIME)25 THEN LET TIME=0:LET CURSOR=T,21:PRINT "□":LET T=T-1
  800 IF (T1=0)*(T=20)*(TIME)1) THEN LET T1=1:GOSUB 960
  810 IF T=18 THEN GOTO 1880
  820 REM ////////KEY/////////
  830 LET CURSOR=X,Y:PRINT F1$:LET K=ASC(INKEY$)
  840 IF K=$2C THEN LET X=X+1:LET R$=CHR$($7B):GOSUB 990
  850 IF K=$2E THEN LET X=X-1:LET R$=CHR$($7C):GOSUB 990
  860 IF K=$41 THEN LET Y=Y+1:LET R$=CHR$($7E):GOSUB 990
  870 IF K=$5A THEN LET Y=Y-1:LET R$=CHR$($7D):GOSUB 990
  880 IF K=$2F THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:GOSUB 1050
  890 IF K=$57 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:GOSUB 1240
  900 IF K=$47 THEN LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:GOTO 1860
  910 IF Q=1 THEN LET Q=0:GOTO 1880
```

てると50点，3発当てると破壊でき，合計で500点になります。10,000点でメッセージがでてゲーム・オーバーです。

また，ベーマガ86年7月号のJR－100用“クルセーダー”の敵機が画面の端にきたら～，というのを参考に，画面端から消えたら，うしろにつかれたことになりOUTです。それと，リプレイとエンドのときは，長めにキーを押してください。

●改造等

プログラムがあまり長くならないように，簡単にしていますが，ワープ中白黒反転のところを自由にデザインしてみてください。

メモリもまだ余裕があるので楽しいものにしてください。

めんどうな人は，1940行データの9個めから後6個のキャラクター・データをいろいろ変えてみてください。

星が光ってうるさいと思う人は1030行の内容を消して，RETURNにしてください。

まちぶせが多いと思う人は，1640行のIF (A＝1)＋(A＝3)＋～ をIF (A＝3)＋(～ のように()ごとにいくつかはぶいてください。

STAR COCKPIT SHOOTING GAME　WARのプログラム・リスト

```
   10 REM /////WAR BY A･K/////
   20 REM
   30 DIM U(20),L(20),L$(10)
   40 LET A$=CHR$($8A,$95,$88)
   50 LET A1$=CHR$($95,$95,$95,8,8,8,11,$8F,$85,$8E,8,8,8,10,10,$8C,$85,$8D)
   60 LET A2$=CHR$($91,$95,$95,$91):LET B$=CHR$($20,$20,$20)
   70 LET B1$=B$+CHR$(8,8,8,11,$20,$20,$20,8,8,8,10,10,$20,$20,$20)
   80 LET C$=CHR$($84,$89,$83,8,8,8,10,$8A,8,10,$81,$8B,$82,8,8,11,$A0,$88)
   90 LET C1$=CHR$($85,$94,$85,8,8,11,$86,8,10,10,$86)
  100 LET C2$=CHR$(11,$FD,9,$FC,8,8,10,$95,8,8,10,$FC,9,$FD)
  110 LET C3$=CHR$(11,$20,$20,$20,8,8,8,10,$20,$20,$20,8,8,8,10,$20,$20,$20)
  120 LET E$=CHR$($9D,$FE,$9D):LET M$="PORP1ｱPORP1±PORP1ﾚPORP5ﾑP6ﾝ"
  130 LET M2$="PORT1P1DﾄP3RT1PODﾄPORDﾄPORDﾄPOR":LET S2=0:LET P=0:LET N=0:LET A1=
0
  140 REM ///////TITLE////////
  150 LET S=0:LET S1=0:LET S3=3:LET A6=22:LET F=0:FOR I=1 TO 20:READ X$:NEXT I
  160 CLEAR :LET V=1:GOSUB 520
  170 FOR J=4 TO 11:LET CURSOR=1,J:FOR I=1 TO 31:READ R$:LET U$=CHR$(VAL("$"+R$)
)
  180 PRINT U$;:MUSIC T1POUシ:NEXT I:NEXT J:MUSIC "T4PODﾄPORDﾄPORDﾄPORP5ﾑP7ﾝ"+M$
  190 MUSIC M$+"P2R7ﾐ7P7ﾚ"+M2$
  200 FOR I=1 TO 3:MUSIC M2$+M2$:NEXT I:MUSIC P4Dﾄ
  210 MUSIC Q3T6P9DﾄQOT1POUﾄPORUﾄ:FOR I=0 TO 28:LET CURSOR=I,3:PRINT CHR$($85,8)
;:MUSIC POR
  220 PRINT " ";:NEXT I:LET CURSOR=13,2:PRINT "*STAR*":LET CURSOR=7,3:PRINT "*CO
CKPIT-SHOOTING*"
  230 LET CURSOR=14,4:MUSIC T3P3UシPRINT CHR$($60,8);:MUSIC P1R:PRINT "G";:MUSIC
 T3P3Uシ
  240 PRINT CHR$($60,8);:MUSIC P1R:PRINT "A";:MUSIC T3P3UシPRINT CHR$($60,8);
  250 MUSIC P1R:PRINT "M";:MUSIC T3P3UシPRINT CHR$($60,8);:MUSIC P1R:PRINT "E":M
USIC T3P3Uシ
  260 IF N=1 THEN LET N=0:MUSIC T4P4UシRETURN
  270 LET CURSOR=8,14:PRINT "*START-PUSH![S]*"
  280 FOR J=16 TO 22 STEP 6:FOR I=1 TO 30:LET CURSOR=1,J:PRINT CHR$($F8):NEXT I:
NEXT J
  290 LET CURSOR=2,17:PRINT "[(]______LEFT  [?]______FIRE":LET CURSOR=2,18
  300 PRINT "()]_____RIGHT  [W]______WARP":LET CURSOR=2,19:PRINT "[A]________UP"
;
  310 PRINT "  [G]_________*":LET CURSOR=2,20:PRINT "[Z]______DOWN  ((KEYS_GUIDE
))"
  320 LET K=ASC(INKEY$):IF K()$53 THEN GOTO 320
  330 REM ///////SCREEN///////
```

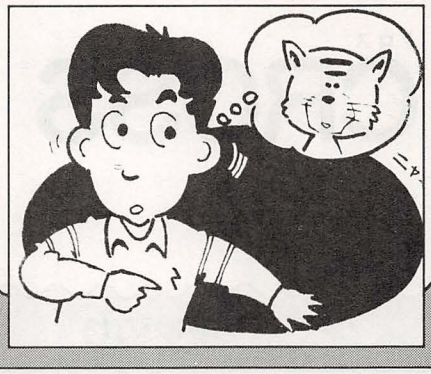
★最近，OFに編集長がでてこないですね。（兵庫県神戸市・マーリン13才）……**【編集長：おっほん！（ドヤドヤドヤ）…。影：新年号の先発は私だ！編：今年は，私の番ですよー。つぐ美：もしもし。一同：失礼しました。】**

```
 920 LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=U(I),L(I):PRINT "・":NEXT
I
 930 IF (A2=2)*(X=14)*(Y=7) THEN GOSUB 1690
 940 LET CURSOR=X,Y:PRINT F1$:GOTO 630
 950 REM //////TIME-(2)///////
 960 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=10,16:PRINT "NO! ENERGY!":MUSIC T1P1UトP5R
 970 LET CURSOR=10,16:PRINT "              ":MUSIC P5R:NEXT I:RETURN
 980 REM ///////CRUSH?///////
 990 IF F$()E$ THEN IF (S)=3000)*((X=0)+(X=28)+(Y=2)+(Y=17)) THEN GOTO 1870
1000 IF (X=0)+(X=28)+(Y=1)+(Y=18) THEN GOTO 1870
1010 IF R=1 THEN LET R=0:RETURN
1020 LET CURSOR=15,20:PRINT R$:LET CURSOR=X,Y:PRINT F$
1030 FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=U(I),L(I):PRINT " ":NEXT I:RETURN
1040 REM ////////FIRE////////
1050 IF (G1=3)+(A2=2) THEN MUSIC T1POD$P2RD$:RETURN
1060 LET G=G+1:IF G=10 THEN LET G=0:LET CURSOR=G1,21:PRINT CHR$($94):LET G1=G1-
1
1070 MUSIC T1POD$PORD$PORD$:FOR I=0 TO 9 STEP 3:LET CURSOR=D1+I,D-I:PRINT CHR$(
$FC)
1080 LET CURSOR=D2-I,D-I:PRINT CHR$($FD):LET CURSOR=D1+I,D-I:PRINT " "
1090 LET CURSOR=D2-I,D-I:PRINT " ":NEXT I:LET CURSOR=15,7:PRINT "*";
1100 MUSIC POR:PRINT CHR$(8);" ":IF (X=14)*(Y=7) THEN GOTO 1130
1110 RETURN
1120 REM /////EXPLOSION//////
1130 IF (S(3000)+((F=2)*(S)=3000)) THEN GOTO 1160
1140 FOR I=0 TO 20:LET CURSOR=15,7:PRINT CHR$($9D,8);:MUSIC T1POD$
1150 PRINT CHR$($97,8):NEXT I:LET CURSOR=X,Y:PRINT C3$:GOTO 1190
1160 FOR I=0 TO 10:LET CURSOR=X,Y:PRINT C1$:LET CURSOR=X,Y:PRINT C3$
1170 MUSIC V5T1P1D#ラV4:LET CURSOR=X,Y:PRINT C2$:LET CURSOR=X,Y:PRINT C3$:NEXT I
1180 REM ///////SCORE////////
1190 LET S1=100:IF F$=A1$ THEN LET S1=50:LET F=F+1:IF F=3 THEN LET F=0:LET S1=4
00
1200 LET S=S+S1:IF S)=10000 THEN GOTO 1220
1210 LET CURSOR=8,19:PRINT S:LET CURSOR=8,19:PRINT CHR$($60):LET A1=1:GOTO 580
1220 LET CURSOR=6,16:PRINT CHR$($98);"OH! GOOD! PLAYER!";CHR$($98):LET A1=1:GOT
O 1790
1230 REM //////WARP(1)///////
1240 IF A6=19 THEN MUSIC P0D$P3RPOD$:RETURN
1250 FOR I=1 TO 8:MUSIC T3P3$:LET CURSOR=18,19:PRINT " ";:FOR J=0 TO 150:NEXT J
1260 PRINT CHR$(8);"W":NEXT I:MUSIC P6RP6U$R:LET CURSOR=9,16:PRINT "SPACE WARP
ON"
1270 MUSIC Q3T7P8V5D$VQ0V4P1RT1P2D$PORD$:LET CURSOR=X,Y:PRINT F1$:RESTORE
1280 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 4:READ R$:LET L$(I)=CHR$(VAL("$"+R$)):NEXT I
1290 FOR I=1 TO 13:LET CURSOR=1+I,10:PRINT L$(1):LET CURSOR=29-I,10:PRINT L$(1)
1300 IF I(7 THEN GOTO 1360
1310 IF (I=9)*(P=0) THEN LET CURSOR=9,16:PRINT "SPACE WARP ON"
1320 IF (I=9)*(P=1) THEN LET CURSOR=9,16:PRINT "SPACE WARP OF"
1330 LET CURSOR=1+I,I-4:PRINT L$(2):LET CURSOR=15,I-4:PRINT L$(3)
1340 MUSIC T1P0$:LET CURSOR=29-I,I-4:PRINT L$(4):LET CURSOR=29-I,24-I:PRINT L$(
2)
1350 LET CURSOR=15,24-I:PRINT L$(3):MUSIC T1P0U$:LET CURSOR=1+I,24-I:PRINT L$(4
)
1360 MUSIC T1POD$:NEXT I:LET CURSOR=15,10:PRINT "O":NEXT J
1370 LET CURSOR=15,10:PRINT " ":MUSIC T2P2$:IF P=1 THEN GOTO 1400
1380 FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=U(I),L(I):PRINT " ":NEXT I
1390 REM /////WARP(2)////////
1400 LET CURSOR=9,16:PRINT SPC$(14):IF P=1 THEN LET P=0:RETURN
1410 FOR J=1 TO 4:FOR I=1 TO 12:PRINT MID$(CHR$(3,2,3,3,2,3,3,2,3,3,2,3),I,1)
1420 LET CURSOR=9,10:PRINT "SPACE WARP GO!":LET CURSOR=9,10:PRINT SPC$(14)
1430 MUSIC V5T1P0DVV4:NEXT I:NEXT J:IF A2=1 THEN LET A2=2:RETURN
1440 REM ++IF A2=1 THEN LET A2=2:RETURN
1450 REM //////WARP(3)///////
1460 PRINT CHR$($0E):FOR M=1 TO 2:FOR I=5 TO 10:READ R$:LET L$(I)=CHR$(VAL("$"+
R$))
1470 NEXT I:FOR I=1 TO 4:MUSIC T1P1UVU$U#ラU5UV:NEXT I:FOR J=0 TO 6
1480 LET CURSOR=8-J,9-J:PRINT L$(5):FOR I=9-J TO 21+J:LET CURSOR=I,9-J:PRINT L$
(6)
1490 MUSIC T1P0U$:NEXT I:LET CURSOR=22+J,9-J:PRINT L$(7):IF J=0 THEN GOTO 1510
1500 FOR I=10-J TO 9+J:LET CURSOR=22+J,I:PRINT L$(8):MUSIC T1P0UV:NEXT I
1510 LET CURSOR=22+J,10+J:PRINT L$(9):FOR I=21+J TO 9-J STEP -1:MUSIC T1P0#ラ
1520 LET CURSOR=I,10+J:PRINT L$(6):NEXT I:LET CURSOR=8-J,10+J:PRINT L$(10):IF J
=0 THEN GOTO 1540
1530 FOR I=9+J TO 10-J STEP -1:LET CURSOR=8-J,I:PRINT L$(8):MUSIC T1P0DV:NEXT I
1540 NEXT J:NEXT M:LET A2=1:MUSIC Q2T5P7D7Q0:GOSUB 1410
1550 REM //////WARP(4)///////
1560 PRINT CHR$($0F):MUSIC T3P2D$P5R
1570 LET P=1:LET CURSOR=9,16:PRINT "SPACE WARP OF":RESTORE :GOSUB 1280
1580 FOR I=1 TO 20:LET CURSOR=U(I),L(I):PRINT "・":NEXT I
1590 MUSIC T1P2U#ラPORU#ラ:LET CURSOR=9,16:PRINT "SPACE WARP OK":MUSIC T4P4U#ラ
1600 LET CURSOR=9,16:PRINT SPC$(14):LET CURSOR=8,0:PRINT "[HI-SCOER";S2;"]"
1610 IF A1=1 THEN LET A2=0:GOTO 590
1620 LET CURSOR=15,18:PRINT CHR$($9E):LET CURSOR=A6,19:PRINT "+"
1630 LET A6=A6-1:LET Q=1:GOSUB 630
1640 IF (A=1)+(A=3)+(A=6)+(A=8) THEN LET CURSOR=13,9:PRINT A2$:GOTO 1660
1650 LET Q=0:LET F$=E$:LET F1$=B$:RETURN
1660 FOR I=1 TO 12:LET CURSOR=6,16:PRINT "CF'ISH! CHARGE SHIP!!"
1670 MUSIC T1P0U#ンP4R:LET CURSOR=6,16:PRINT ﾚ^C$(20):MUSIC P2R:NEXT I:RETURN
1680 REM ///CHARGE A ENERGY//
1690 LET A3=16:LET A4=19:LET A5=26:LET TIME=0:LET T=26:LET G1=11
1700 LET CURSOR=X,Y:PRINT F$:FOR I=0 TO 10:LET CURSOR=15,20:PRINT CHR$($95);
1710 MUSIC T1P1D$:PRINT CHR$(8);" ";:NEXT I
1720 FOR I=17 TO 8 STEP -1:LET CURSOR=15,I:PRINT CHR$($9E,8,10,$86):NEXT I
1730 MUSIC P4RP7$:LET CURSOR=A3,7:PRINT " ":FOR J=0 TO 1000:NEXT J
1740 FOR I=A4 TO A5:LET CURSOR=I,21:PRINT CHR$($9D):MUSIC P4RU$:NEXT I:IF A3=14
THEN RETURN
1750 LET A3=14:LET A4=4:LET A5=11:LET G=0:GOSUB 1730
1760 MUSIC T2P0UVP2RUVP9R:FOR J=8 TO 18:LET CURSOR=15,J:PRINT " ";CHR$(8)
1770 NEXT J:LET CURSOR=15,18:PRINT CHR$($01,$0F):LET T1=0:LET A1=1:GOTO 1250
1780 REM ////R.PLRI & END////
1790 LET CURSOR=8,6:PRINT "[-GAME OVER!-]":LET CURSOR=5,11:PRINT "RE PLAY_____
PUSH![R]"
1800 LET CURSOR=5,13:PRINT "PLAY END_____PUSH![E]":IF S)S2 THEN LET S2=S
1810 MUSIC T2P1DVP3RDVPORDVPORDV:IF INKEY$="R" THEN RESTORE :GOTO 150
1820 IF INKEY$()"E" THEN MUSIC T2P1DVP3RDVPORVPORV:GOTO 1810
1830 MUSIC P8R:LET N=1:RESTORE :GOSUB 150
1840 LET CURSOR=3,16:PRINT CHR$($98)    ' THANKFUI FOR GAMING!";CHR$($98):END
1850 REM /////GAME OVER//////
1860 IF A2=2 THEN MUSIC T1POD$P2RD$P3R:GOTO 620
1870 IF (A2=2)*(T()18) THEN MUSIC T2P2D$P5R:GOTO 580
1880 MUSIC V5T2P1D$:PRINT CHR$(3,2,2,3,3,2):MUSIC P1D$D$P1R:PRINT CHR$(3,2,3)
1890 MUSIC D$PORD$D$D$D$V4P1R:LET CURSOR=8,0:PRINT "[HI-SCOER";S2;"]"
1900 LET S3=S3-1:IF S3=0 THEN LET CURSOR=7,19:PRINT "O":GOTO 1790
1910 FOR I=1 TO 4:LET CURSOR=6,15:PRINT SPC$(19):MUSIC P3RD$:LET CURSOR=6,15
1920 PRINT "CRUSH!! YOU! SHIP!!":MUSIC P3R:NEXT I:MUSIC Q4T4P9D$Q0:GOTO 340
1930 REM ///WARP&TITLE・DATA//
1940 DATA 85,FD,86,FC,20,20,20,20,84,85,83,86,82,81,20,20,20,20,20,20
1950 DATA F9,F9,9,9,9,9,F9,F9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,9,F9,F9,F9,F9,F9,F9,F9
1960 DATA 20,20,F0,F3,FD,9,9,9,F0,F3,FD,9,9,9,F9,F9,F9,F9,F9,F9,9,9,9,FC,F0,9
1970 DATA F9,F9,F9,F9,9,FD,20,F0,F3,9,FD,9,9,F0,F3,9,FD,9,FC,9,F9,F9,F9,F9,9
1980 DATA FD,9,FC,9,F0,F3,F9,F9,F9,FC,FD,9,F0,F0,9,FD,FC,FD,FC,FD,FC,9,F3,9,9,FC,9
1990 DATA FC,FD,9,9,FC,FD,9,FD,9,9,F0,9,F9,F9,F9,F6,F6,F9,F0,FD,9,9,9,9,9,9,FC
2000 DATA FD,FC,9,F9,F6,F6,F6,F6,F6,F9,9,FD,9,F0,F3,9,9,FC,FD,9,FD,20,9,FD
2010 DATA F9,FC,FD,F9,FC,9,F3,F9,F3,FD,F6,F6,F6,F6,F6,FC,F0,F9,F0,F0,F9,F0
2020 DATA FC,9,FC,F0,F9,F0,9,9,FD,FD,9,FD,FD,9,9,FD,F6,FD,FD,9,9,9,9,FC,FC,F6
2030 DATA FC,FC,F6,FC,FC,9,FC,FC,F6,FC,20,9,9,9,FD,FD,9,FD,FD,9,9,FD,9,FD,FD
2040 DATA 9,9,FC,FC,9,FC,FC,9,FC,FC,9,FC,FC,9,FC,9,20
```

★OFに10回連続して載ると、編さん、影さん、つぐ美さんのオリジナル写真集がもらえるというのは、ほんとうですか？(大阪市・**岡村康弘15才**)……**【影：ほんとうだけど、10回連続してこの私が載せるとでも思ってんの？】**

ベーシックマスターレベルIII/マーク5/S1用

ルーズ
LOSE
キャット
CAT 2



めぞん一刻

◆ストーリー

あなたは猫を捜しに，ある野原にやってきました。

しかし，その野原には猫のほかにヘビがいたのです。

◆遊びかた

猫またはヘビと，人の縦か横の座標が同じになると音が鳴るので，その音をたよりにカーソル・キーで人(◆)を動かして猫をつかまえてください。

画面には，わけもわからず伸びてきて，壁にぶつかると壁を作ってしまうものもあります。

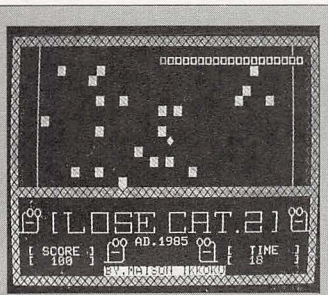
◆ルール

①猫をつかまえるとスコアが10増える（ＡＤ.1985の文字が点滅）。

②ヘビをつかまえるとスコアが20減る（🐈のキャラが点滅）。

③4分以内にスコアを200にしないとゲーム・オーバーです。

◎　◎　◎



▲〈写真1〉音をたよりに猫をつかまえろ！　しかし，それはヘビかもよ

▼〈写真2〉4分以内にスコアを200にできないと，ゲーム・オーバー



LOSE CAT2のプログラム・リスト

```
10 GOTO 360
20 'ﾈｺﾋﾞﾔ ｳｺﾞｶｽ (ﾛ) [ 30-110 ]
30 ON RND*5+1 GOTO 40,40,50,50,60
40 A=37:B=4:C=-1:D=37:E=1:F=36:GOTO 70
50 A=2:B=35:C=1:D=2:E=-1:F=3:GOTO 70
60 GOSUB 260:GOSUB 300:GOTO 30
70 Z=RND*13+1:FOR I=A TO B STEP C:GOSUB 130
80 IF SCREEN(I,Z)=135 THEN H=1:GOTO 100
90 COLOR 7:LOCATE I,Z:PRINT"ﾛ";:NEXT
100 LINE(D,Z)-(I+E,Z)," ":COLOR 4:LOCATE F,Z:PRINT"!";
110 IF H THEN COLOR 6:LOCATE I+E,Z:PRINT"■":H=0:GOTO 30 ELSE 30
120 'ﾋﾄ ﾔ ｳｺﾞｶｽ (◆) [ 130-200 ]
130 X=X+(PEEK(&HFFE0)=131)-(PEEK(&HFFE0)=133)
140 Y=Y+(PEEK(&HFFE0)=129)-(PEEK(&HFFE0)=132)
150 IF SCREEN(X,Y)()32 THEN X=P:Y=R
160 LOCATE P,R:PRINT" ";:COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"◆";:P=X:R=Y
170 IF TIME=)240 OR S=(0 THEN Z=6:GOTO 320
180 IF X=Q OR Y=W OR X=K OR Y=V THEN M=USR(100) ELSE M=USR(2)
190 IF X=Q AND Y=W THEN S=S+10:GOSUB 240
200 IF X=K AND Y=V THEN S=S-20:GOSUB 270
210 LOCATE 4,22:PRINT S;:LOCATE 30,22:PRINT TIME;
220 RETURN
230 'ﾈｺ or ﾍﾋﾞﾔ ﾂｶﾏｴﾀ [ 240-260 ] or [ 270-300 ]
240 FOR Q=1 TO 2:FOR L=1 TO 7:M=USR(160):M=USR(180):M=USR(240)
250 COLOR L:LOCATE 16,20:PRINT"AD.1985";:NEXT:NEXT:IF S=)200 THEN Z=4:GOTO 320
260 Q=RND*20+4:W=RND*13+1:IF SCREEN(Q,W)=135 THEN 260 ELSE RETURN
270 COLOR 2:LOCATE12,20:PRINT H$;:LOCATE24,20:PRINT J$;:LOCATE24,22:PRINT"o⌐";
280 COLOR 7:FOR L=160 TO 200:M=USR(L*2/5):NEXT
290 FOR N=4 TO 6:LOCATE 1,16+N:PRINT S$(N);:NEXT
300 K=RND*20+4:V=RND*13+1:IF SCREEN(K,V)=135 THEN 300 ELSE RETURN
310 'ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ [ 320-340 ]
320 FOR K=2 TO 4:COLOR K:FOR I=1 TO 26:LOCATE 7,15+K:PRINT LEFT$(Z$(K-1),I)
330 M=USR(70):NEXT:NEXT:LOCATE 16,21:PRINT Z$(Z):LOCATE 16,22:PRINT Z$(Z+1)
340 FOR I=0 TO 5000:NEXT:FOR I=1 TO 50:M=USR(I/9):NEXT
350 'ｼｮｷ ｾｯﾃｲ [ 360-600 ]
360 CLEAR 300,&H7000:DEFUSR=&H7000:COLOR 7:WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z
370 RANDOMIZE TIME:POKE&HFFE0,&H0C:Q$=CHR$(31):W$=CHR$(29):E$=Q$+W$+W$+W$
380 H$="├┐"+E$+"||o"+E$+"└o":J$="┌┤"+E$+"o||"
390 X=20:Y=10:P=X:R=Y:H=0:S=100:TIME$="00:00:00"
400 LINE( 4,1)-(35,14),CHR$( 32),0,BF : LINE(3, 0)-(36,15),CHR$(150),4,B
410 LINE( 0,0)-(39,24),CHR$(240),12,B : LINE(1,15)-(38,15),CHR$(240),12
420 LINE(38,1)-(38,14),CHR$( 60),2    : LINE(1, 1)-( 1,14),CHR$( 62),2
430 FOR J=&H7000 TO &H7014:READ M$:POKE J,VAL("&H"+M$):NEXT
440 DATA 00,E6,02,A6,03,4A,26,FD,73,60,00,B6,60,00,B7,FF,D3,5A,26,EF,39
450 Z$(1)="┌─┐┌─┐┌┐┌┬┐ ┌─┐┌┬┐┌─┐┌┬┐":Z$(4)="NICE!":Z$(5)="SCORE"
460 Z$(2)="│ ┌┤├─┤│└┘│├┤  │ ┌┘└┐├┤ ├┬┘":Z$(6)="ﾍﾀｸｿ!":Z$(7)="ﾓｳｳﾒﾛ"
470 Z$(3)="└─┘└┘└┘└┘└┘  └─┘└┘└┘└┘"
480 S$(1)="ﾍoo ┌┬  ┌─┐┌─┐ ┌┐┌┐┌─┐ ┐ oo､"
490 S$(2)="├┤ │ │  │ ┌┘┌┘H  │ ┌┤ │ ┌┘ │ ├┤"
500 S$(3)="└┘ └ └─┘└─┘└─┘  └┘└┘└┘.└─┘ └─┘"
510 S$(4)="          ﾍoo AD.1985 oo､      "
520 S$(5)=" [ SCORE ] ├┤          ├┤ [  TIME  ] "
530 S$(6)=" [       ] └┘          └┘ [       ] "
540 FOR L=1 TO 7:COLOR L:FOR I=1 TO 3:LOCATE 1,16+I:PRINT S$(I);
550 M=USR(150):M=USR(170):NEXT:NEXT
560 FOR I=4 TO 6:LOCATE 1,16+I:PRINT S$(I);:NEXT
570 COLOR 13:FOR I=1 TO 16:LOCATE 12,23:PRINT LEFT$("BY.MAISON IKKOKU",I)
580 FOR L=0 TO 5:M=USR(40):M=USR(90):M=USR(150):NEXT:NEXT
590 COLOR 6:FOR I=0 TO 20:LOCATE RND*32+4,RND*13+1:PRINT"■";:M=USR(256):NEXT
600 GOSUB 260:GOSUB 300:GOTO 30
```

★よしっ！連射だっ!!ポチポチポチポチ…。やはり，私のパソコンのボタンは使いにくい。私のパソコンは…。（静岡県磐田郡・ＭＸ-10 14才）……【影：パソコンに服を着せてるのか！ボタンがはずしにくいって…。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

CROSS（クロス）



かずのり

◆STORY

ある日ペンペンは，遠くの町へ行かなければならなくなりました。

そこへ行くには飛行機が必要でした。しかし，飛行機はありません。そこで，川の向こう側にある飛行機の部品を集めて，組み立てることにしました。

◆HOW TO PLAY

まず，自動車にはねられないように道路を渡ります。つぎにカメの背中に乗って川を渡ります。そして，飛行機の部品を取ります（１回に持てる部品は一つです）。

部品を取ったら，川を渡り，道路を渡り，一番上まで行きます。部品を四つ集めると飛行機は完成します。

ゲーム・オーバーになったら，スタート・ボタンを押せば再スタートします。

◆プログラムについて

160行のMAの値を変えると，ペンペンの数が変わります。

CHECKER FLAG

編：Dr.，このゲームはいいできですよ。

Dr.D：なるほど，しかし，アイデアはフロッガーから取っているようだな。

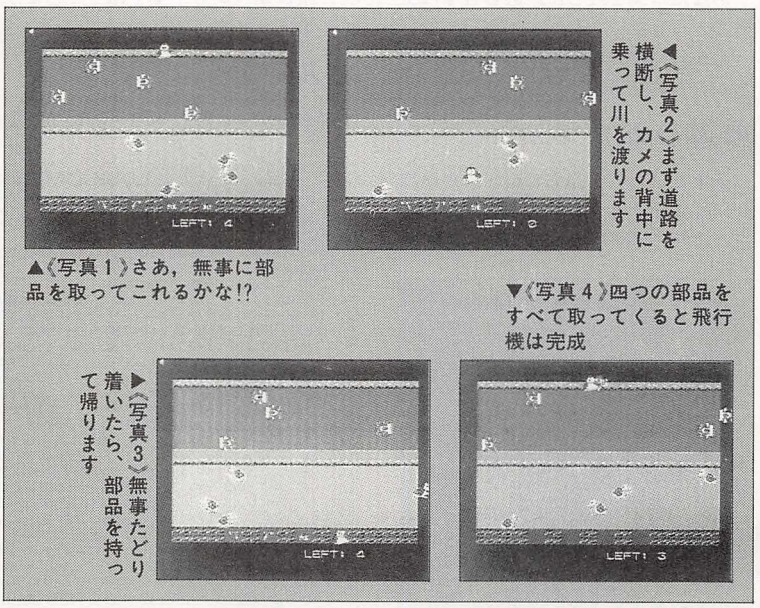
編：ええ，でも四つの部品を集めるというところがいいですね。

Dr.D：そうだな。それに，ゲームの完成度が高い。

編：プレイ・バランスがいいということですか。

Dr.D：ゲームの流れなど，キチンとまとまっているということだ。

また，ＢＧグラフィックは第１図のように作ってください。



◀《写真２》まず道路を横断し、カメの背中に乗って川を渡ります

▲《写真１》さあ，無事に部品を取ってこれるかな!?

▼《写真４》四つの部品をすべて取ってくると飛行機は完成

▶《写真３》無事たどり着いたら、部品を持って帰ります

Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13
1	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
2	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
3	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
4	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
5	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
6	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
7	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
8	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73	M73
9	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53
10	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13
11	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
12	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
13	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
14	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
15	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
16	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
17	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
18	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
19	G23	G23	G23	G23	G23	G23	M71	M71	G23	G23	M71	M71	G23	G23	M71	M71	G23	G23	M71	M71	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23
20	G23	G23	G23	G23	G23	G23	M71	M71	G23	G23	M71	M71	G23	G23	M71	M71	G23	G23	M71	M71	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23

《第１図》CROSSのＢＧグラフィック

★僕の三つの大きな夢は，ＦＭ77ＡＶ40を買い，ベーマガを50冊以上ためこみ，電波新聞社に入社することです。（兵庫県西宮市・**山地希芳13才**）……【**影**：私の夢は一つ！仕事を忘れて，めいっぱいゲームをすることだ。】

CROSSのプログラム・リスト

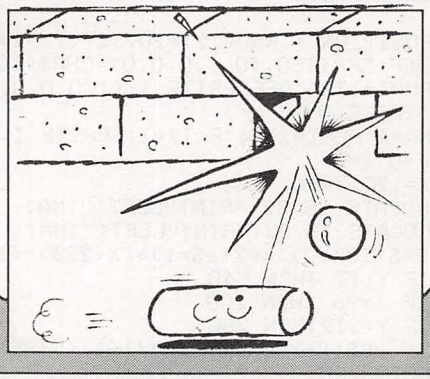
```
10 VIEW:CGSET,2:DIM F(4)
100 FOR I=0 TO 7:J=((I=1)OR(I=2)OR(I=5))
110 DEF MOVE(I)=SPRITE(6-7*(I>3),3-4*((I MOD2)=0),2+J-(I=6),128-J*127,0,1-3*(I>3
))
120 POSITION I,RND(12)*20,32-(I>3)*16+16*I:NEXT
130 DEF SPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(104)+CHR$(105)+CHR$(106)+CHR$(107)
140 FORI=1TO4:DEFSPRITE I,(1,0,0,0,1)=CHR$(171+I):NEXT
150 SPRITE ON
160 MA=4:FORI=1TO4:F(I)=1:SPRITE I,36+32*I,180:NEXT
170 F=0:Q=0
190 X=120:Y=16
195 LOCATE 15,22:PRINT"LEFT:";MA;
196 LOCATE 15,22:PRINT"LEFT:";MA;
200 S=STICK(0):X=X+(S=1)*(X<223)-(S=2)*(X>16):GOSUB500
210 IF Y<17 THEN 540
220 IF Y=96 THEN 200
230 IF Y=112THEN 280
240 IF ABS(X-XPOS((Y-32)/16))<9THEN600
250 GOTO 200
280 H=X-XPOS((Y-48)/16)
290 S=0:GOTO 320
300 S=STICK(0):H=H-(S=1)+(S=2):X=XPOS((Y-48)/16)+H
310 GOSUB500
320 IF ABS(H)>100R X<100R X>223 THEN600
330 IF Y=96 THEN 200
340 IF Y=176 THEN 400
350 IF S=4ORS=8 THEN 280
360 GOTO300
400 I=1
410 IF ABS(X-(32+32*I))<8 THEN 440
420 I=I+1:IF I=5 THEN600
430 GOTO410
440 IF F(I)=0THEN460
450 SPRITE I:F(I)=0:PLAY"T103C3G":F=I
460 GOSUB500:IF S=8 THEN280
470 S=STICK(0):GOTO460
500 IF MOVE(0)=0 THEN MOVE 0,1,2,3,4,5,7
501 IF MOVE(6)=0 THEN MOVE6
510 IF S=4ANDY<176THEN FOR Y=Y TOY+15:PAUSE1:SPRITE0,X,Y:NEXT
520 IF S=8ANDY>16THEN FOR Y=Y TOY-15STEP-1:PAUSE1:SPRITE0,X,Y:NEXT
530 SPRITE0,X,Y:RETURN
540 IF F=0 THEN200
550 SPRITE F,120-((F=2)OR(F=4))*8,16-((F=1)OR(F=2))*8
560 PLAY"T103C3DE"
570 F=0:Q=Q+1:IF Q=4THEN700
580 GOTO195
600 PLAY"T102G2FEFEDC"
610 MA=MA-1:IF MA=-1THEN620
615 IF F=0THEN190
616 LOCATE 15,22:PRINT"LEFT:";MA;
617 X=32+32*F:Y=176:GOTO470
620 LOCATE 10,11:PRINT"GAME OVER";
630 IF STRIG(0)=1 THEN RUN
640 GOTO630
700 PLAY"T203C2EG:T202E2RR:T201C2RR"
710 PLAY"CEGCEG:CRRCRR:CRRCRR"
720 PLAY"04C5:03E5:02G5"
730 DEF SPRITE5,(1,1,0,0,1)=CHR$(174)+CHR$(175)+CHR$(172)+CHR$(173):SPRITE5,120,
16
740 ERA0,1,2,3,4,5,6,7
750 FORI=0TO4:SPRITE I:NEXT
760 FORI=0TO24:LOCATE0,23:PRINT:NEXT
770 FORI=16TO130:SPRITE 5,120,I:NEXT
780 LOCATE5,10:PRINT"CONGRATULATION!!";:GOTO630
```



★**影**：なんだこのハガキは？**編**：僕たちが同じことを書くとでも思ってるんですかね。**つぐ美**：バカにしているわ!!(愛媛県南宇和郡・**ハミル・ミゥウ15才**)……**【編**：何ですかね，これ？**影**：？？**つぐ美**：…？？？**】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

アルカの井戸



石井　孝典

★ストーリー

昔，オリモ王国のアルカという村に大きな井戸がありました。そこに住む人々は，その井戸の水を使ってくらしていました。ところがある日，どこからか謎の生命体がやってきて，その井戸に住みついてしまいました。そして，井戸の水を枯らしてしまったのです。

困った村の人々は，村の長老キュウ老人のところへ行ってどうしたら良いかたずねました。すると，キュウ老人は，「古来から伝わる魔法の玉を生命体にぶつければ，生命体を殺すことができる」と言いました。

さっそく村の人々は魔法の玉とラケットを持って井戸に向かいました。

CHECKER FLAG

編：このゲームは，タイトルがおもしろいので採用しました。

Dr.D：いいのかね，そのような決めかたで。

編：ゲームのほうもよくできていますよ。

Dr.D：なるほど。ところで，リストの中にテーブルBのキャラクターがある場合は，ｍ６のように，アルファベットの小文字と数字で印字するようにしました。解説書の後にあるテーブルBを見ながらリストを入力すればOKだ。

編：断空我先生が，このように印字するプログラムを組んでくれたので，だいぶ私の仕事が減って助かりました。なんと，BGグラフィックまで自動的に印字するんですよ。

断空我：やってやったぜ！

★操作方法

コントローラの左右で，魔法のラケットを操作します。玉はブロックやカベに当たるとはね返ります（中には，壊せないブロックもあります）。玉を下に落とすと１回ミスになり，５回ミスするとゲーム・オーバーです。

面クリアの方法は，画面にいる生命体の顔に魔法の玉を当てればOK！面が進むと生命体の顔に数回玉を当てないと殺せないときもあるので注意！いちおう10面まであります。

また，ゲーム・オーバーになっても，「ツヅケマスカ？」の表示がでたあと，✚ボタンの上を押すと，死んだ面から続きができます。

★プログラムのしくみ

画面のデータを適当に作ってしまったので，画面を変更をするのは，少しむずかしいと思います。また，サウンドやスプライト表示の一部にマシン語を使っているので，打ち込んだら必ずセーブしてください。

BGグラフィックは，めんどうでも必ず入力してください。

★プログラムの入力方法

リスト中の「ｆ１」「ｆ３」「ｍ５」「ｍ６」はキャラクタ・テーブルBのキャラクターです。入力するときはつぎのように行なってください。

ｆ１…ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(193)↵
ｆ３…ＫＥＹ２，ＣＨＲ＄(195)↵
ｍ５…ＫＥＹ３，ＣＨＲ＄(253)↵
ｍ６…ＫＥＹ４，ＣＨＲ＄(254)↵

と定義し，それぞれファンクション・キーのF1～F4を押して入力。

注意：コンティニュー・プレイを何回も続けるとOMエラーがでることがあります。

参考：アルカノイド(タイトー)

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	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	F01	I63	J33	J33	J33	J33	J33	J33	I73
1	F01																			F01	T	H	E		W	E	L	L
2	F01																			F01								
3	F01																			F01	J23	O	F		A	L	K	A
4	F01																			F01	J03	J33	J33	J33	J33	J33	J33	J13
5	F01																			F01								
6	F01																			F01								
7	F01																			F01				D42	D42			
8	F01																			F01				A12	A02			
9	F01									この中すべて F31										F01		D32	A62	D72	D52	C72	A52	
10	F01																			F01			C32	J52	C32	A72		
11	F01																			F01			J52	B32	C52	J52		
12	F01																			F01				C32	A72			
13	F01																			F01			B12	C32	A72	C12		
14	F01																			F01								
15	F01																			F01		S	T	A	G	E		
16	F01																			F01								
17	F01																			F01								
18	F01																			F01		L	E	F	T			
19	F01																			F01			G73					
20	F01																			F01								

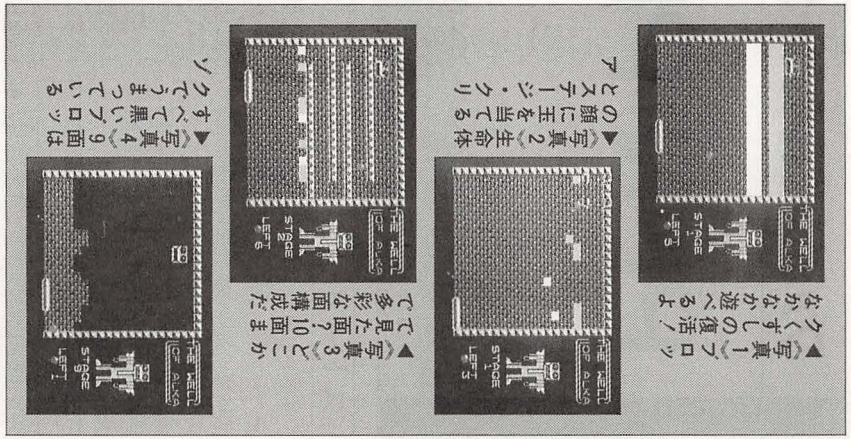
《第１図》アルカの井戸のＢＧグラフィック

★電波新聞社で，断空我用語の辞書を出版したら？（東京都世田谷区・**断ちゃん改め？くえすちょん12才**）……

【**影**：いい企画だ。断空我語録のほうが売れそうだ。**編**：それこそカポシ！ですよ。買う人がいるわけない。】

アルカの井戸のプログラム・リスト

```
10 CLS:LOCATE 10,10:PRINT"THE WELL OF ALKA":LOCATE13,12:PRINT"ｱﾙｶ ﾉ ｲﾄﾞ":PAUSE15
0:LOCATE0,20:PRINT"PUSH START!"
20 RR=STRIG(0):IF RR=0 THEN 20
30 A=96:B=6:C=94:D=170:E=1:F=-5:H=184:I=1:J=0:L=136:M=20:O=1:V=1:ME=1:CC=8
40 SPRITE ON:CGEN3:VIEW
50 Z=5:DIM A$(5)
60 ON ME GOTO 80,90,100,110,120,130,140,150,160,170,780
70 NEXT
80 FOR BR=4 TO5:GOSUB680:NEXT:FOR BR=7 TO8:GOSUB690:NEXT:X=46:Y=46:GOSUB560:V=1
:GOTO180
90 FOR BR=4 TO 9  STEP 5:GOSUB740:NEXT:FOR BR=7 TO 12 STEP5:GOSUB750:NEXT:BR=13:
GOSUB710:X=46:Y=46:GOSUB560:V=1:GOTO180
100 BR=12:GOSUB730:FOR BR=4 TO 11:GOSUB720:NEXT:V=1:X=100:Y=46:GOSUB560:GOTO180
110 FOR BR=3 TO4:GOSUB740:NEXT:FOR BR=7 TO 8:GOSUB 750:NEXT:FOR BR=10 TO14:GOSUB
680:NEXT:V=2:X=46:Y=38:GOSUB560:GOTO180
120 FOR BR=2 TO8 STEP2:GOSUB700:NEXT:FOR BR=3 TO9 STEP2:GOSUB710:NEXT:V=1:X=46:Y
=38:GOSUB560:GOTO180 SCORE
130 FOR BR=2 TO14 STEP2:GOSUB760:NEXT:FOR BR=3 TO 13 STEP2:GOSUB 770:NEXT:FOR ZX
=0 TO10:LOCATE RND(17)+1,RND(15)+1:PRINT"m6":NEXT:V=1:X=160:Y=46:GOSUB560:GOTO18
0
140 FOR ZX=3 TO12:LOCATE3,ZX:PRINT"f1f1":LOCATE 15,ZX:PRINT"f1f1":NEXT:FOR ZX=4
TO 16:LOCATE ZX,12:PRINT"f1":NEXT:FORZX=0TO10:LOCATERND(11)+4,RND(8)+2:PRINT"f1"
:NEXT:BR=13:GOSUB690:X=100:Y=100:V=5:GOSUB560:GOTO180
150 BR=10:GOSUB730:FOR BR=1 TO 9:GOSUB700:NEXT:X=96:Y=46:V=1:GOSUB560:GOTO180
160 FORZX=1 TO18:FOR ZY=1 TO16:LOCATE ZX,ZY:PRINTCHR$(32):NEXT:NEXT:V=9:X=96:Y=4
6:GOSUB560:GOTO180
170 X=40:Y=40:V=15:QS=4:DD=1:QA=1:GOTO180
180 LOCATE22,16:PRINTME:LOCATE23,19:PRINTZ
190 K=STICK(0):IF K=1 AND A<L THEN A=A+B
200 IF K=2 AND A>M THEN A=A-B
210 IF D<32 THEN F=-F
220 IF C>164 OR C<24 THEN E=-E
230 IF ABS(F)<4 THEN F=4
240 IF ABS(E)<4 THEN E=4
250 IF ABS(F)>6 THEN F=6
260 IF ABS(E)>6 THEN E=6
270 IF C>164 THEN C=162
280 IF C<18 THEN C=20
290 IF D>210 THEN GOSUB 570
300 POKE &H200,H,&HC4,I,A,H,&HC5,I,A+8,H,&HC5,I,A+16,H,&HC6,I,A+24,D,&HCF,2,C
310 N=(C-16)/8:O=(D-24)/8:P=ASC(SCR$(N,O)):IF P<>195 THEN GOSUB450
320 IF ABS(A+16-C)<18 AND ABS(H-D)<3  THEN GOSUB520
330 C=C+E:D=D+F
340 IF D>192 THEN GOSUB570
350 IF ABS(C-X)<8  AND ABS(D-Y)<8  THEN V=V-1:POKE&H4015,15:POKE&H4000,59,150,1,
4
360 IF V<=0 THEN GOSUB610
370 IF QA<>1 THEN190
380 IFX>=160 THEN QS=-4:Y=Y+4
390 IFX<=32 THEN QS=4:Y=Y+4
400 X=X+QS: GOSUB560:CC=CC+DD:IF CC>20 THEN DD=-1
410 IF CC<0 THEN DD=1
420 IF Y>190 THEN440
430 GOTO 190
440 FOR X=0 TO10:POKE&H4015,15:POKE&H4000,59,150,1,4:NEXT:GOTO 650
450 '
460 P=ASC(SCR$(N,O))
470 POKE&H4015,15:POKE&H4008,5,4,90,8:POKE&H4002,15,0,0
480 IF P=193 THEN F=-F:RETURN
490 IF P=192 THEN RETURN
500 E=RND(16)-8:F=RND(8)-4:LOCATE N,O:PRINTCHR$(195):R=R-1:RETURN
510 '
520 T=ABS(A-C):G=G+1
530 POKE&H4015,15:POKE&H4000,99,150,1,4
540 IF T>28 OR T<4  THEN E=-E:F=-F:RETURN
550 F=-F:RETURN
560 POKE&H230,Y-CC,&H1C,0,X-CC,Y-CC,&H1C,0,X,Y,&H1,0,X-CC,Y,&H0,0,X:RETURN
570 '
580 POKE&H4015,15:POKE&H4000,59,151,1,4
590 Z=Z-1:LOCATE23,19:PRINTZ:PAUSE100:IF Z=0 THEN GOTO650
600 F=-5:E=1:D=180:GOTO180
610 '
620 POKE&H4015,15:POKE&H4000,59,251,1,4
630 FOR CC=8 TO 30:GOSUB 560:NEXT:FOR CC=30 TO 0 STEP-1:GOSUB 560:PAUSE5:NEXT
640 LOCATE7,12:PRINT"NICE!!":PAUSE200:ME=ME+1:VIEW:F=-1:D=170:E=1:CC=8:A=40:Z=Z+
1:GOTO60
650 CLS:LOCATE6,11:PRINT"GAME OVER":SPRITE OFF:PAUSE200
660 LOCATE1,20:PRINT"ﾂｽﾞｹﾏｽｶ?":RR=STICK(0):IF RR=0 THEN 660
670 Z=5:VIEW:F=-1:D=165:SPRITE ON:GOTO60
680 LOCATE1,BR:PRINT"m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6m6":RETURN
690 LOCATE1,BR:PRINT"m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5m5":RETURN
700 LOCATE1,BR:PRINT"m6m6m5m5m6m6m5m5m6m6m5m5m6m6m5m5m6m6":RETURN
710 LOCATE1,BR:PRINT"m5m5m6m6m5m5m6m6m5m5m6m6m5m5m6m6m5m5":RETURN
720 LOCATE1,BR:PRINT"m5f3m5f3m5f3m5f3m5f3m5f3m5f3m5f3m5f3m5f3":RETURN
730 LOCATE1,BR:PRINT"f3f3f3f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f3f3f3":RETURN
740 LOCATE1,BR:PRINT"f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f3f3":RETURN
750 LOCATE1,BR:PRINT"f3f3f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1f1":RETURN
760 LOCATE1,BR:PRINT"f3f3f3f1f3f3f3f1f3f3f3f1f3f3f3f1f3f3":RETURN
770 LOCATE1,BR:PRINT"f3f1f3f3f3f1f3f3f3f1f3f3f3f1f3f3f3f1":RETURN
780 CLS
790 PALETB 0,13,48,13,48
800 LOCATE0,13
810 PRINT"m6m6m6m6 m6  m6 m6m6m6"
820 PRINT"m6     m6m6 m6 m6  m6"
830 PRINT"m6     m6 m6m6 m6  m6"
840 PRINT"m6m6m6  m6  m6 m6  m6"
850 PRINT"m6     m6  m6 m6  m6"
860 PRINT"m6m6m6m6 m6  m6 m6m6m6"
870 PALETB 0,13,48,16,48
880 LOCATE2,5:PRINT"ｵﾂｶﾚｻﾏ!!"
890 LOCATE4,6:PRINT"10 ﾒﾝ ｸﾘｱ ｵﾒﾃﾞﾄｳ!!!":BEEP:PAUSE500
```



▲〈写真1〉タイトルのあとは、なかなかしの復活ゾーン

▲〈写真2〉宝を手に入れて脱出するアスチージ・ウーリ

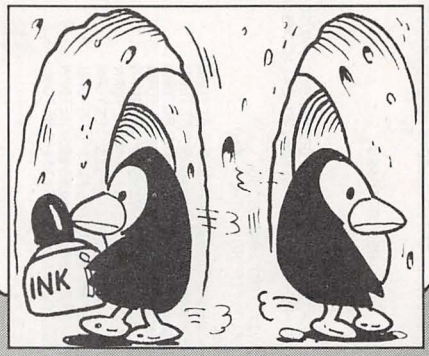
▲〈写真3〉ここから多彩な画面構成だ

▲〈写真4〉9面はソクシでうまくいかないとつらいぞ

★あけまして、おめでとうございます。さて影さん、冬のボーナスはでましたか？(神奈川県南足柄郡・ベーマガ380円13才)……【影：一句。おだやかな 元旦の朝に舞う 我ボーナス袋…字あまり。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

PEN PEN（ペンペン）



ゴエモン

ストーリー

あるところにペンペンがいました。そのペンペンが散歩していると，突然まばゆい光に包まれて，別世界にワープしてしまいました。気が付くと，一つの体が二つにわかれてしまったので，時間内に薬を全部飲んで一つに合体させなければなりません。

操作方法

青色のペンペンをコントローラの✚ボタンで移動させます。赤色のペンペンは，青色のペンペンと逆の動きをします。上に動かせば下，右に動かせば左というようにです。

そして，薬（インクツボ）を同時に取ってください。画面上の薬を全部取ると，中央のカベのどこかがあきますので，そのあいた場所で青色のペンペンと赤色のペンペンを合体させると面クリアです。10面クリアするとエンディングです。

また，バイナリーランドを参考に作ったので，敵もいます。カニさんにさわると死んでしまいますが，トリさんにさわると青色のペンペンと赤色のペンペンが入れかわります。

ゲーム・オーバー時に，コントローラⅡのⒶ，Ⓑボタンを押しながらマイクに向かってさけぶとコンティニューになります。面セレクトもあるので，捜してみてください。

ゲームの改造

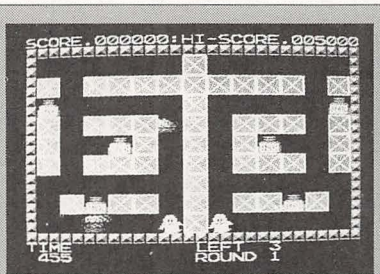
残りのメモリが，V3.0にもかかわらず，ほとんどないので大きい改造はできませんが，オリジナルの面を作ってみてください。

面は，1文字で四つ分のブロックを作っていて，4文字（コンマで区切っている）で1行を作っています。作りかたは，1文字は0～Fで，左四つのブロックから，8，4，2，1の数字に対応しているので，そのブロックがあれば，その対応している数字をたしてできた数を16進数に直しています。

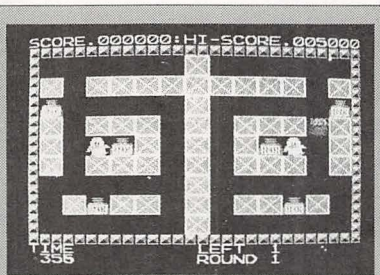
参考：バイナリーランド，スカイキッド，ファミリーコンピュータ図鑑（徳間書店）

《第1表》変数表

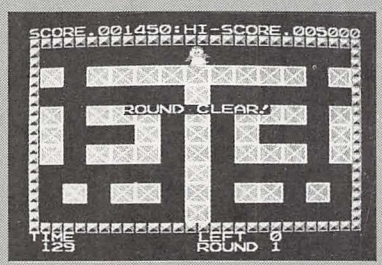
X0，Y0	…青色ペンペン座標
X1，Y1	…赤色ペンペン座標
X，Y	……ペンペンの移動量
W0，W1	…ペンペンの移動方向
A0$，A1$	…ペンペンのSC R$代入
EY	……クリアのカベ座標
E	……取った薬の数
TI	……タイム
B0，B1	…MOVE番号代入用
H	……敵の方向
VY	……敵のY座標



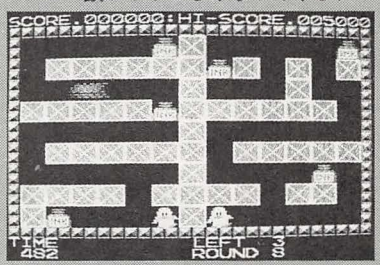
▲《写真1》両ペンペンを合体させるため，インクツボを取ろう



◀《写真2》逆方向に動くペンペンを誘導して，インクツボまで持ってこよう



▶《写真3》あいたカベのところで合体すると面クリア



▼《写真4》ラウンド8になると頭がややこしくなってくるゾ

★バグの単位を発見した！1バグにつき1カゲ，2カゲ……これは10進法で，10バグになると1へんなカゲとなる。（愛知県一宮市・**沙羅漫蛇を今だやっている子**）……【影：編くんの名前もあるぞ。編：変ちがいですよ。】

プログラムの入力方法

リスト中の「k5」「f0」「m6」はキャラクタ・テーブルBのキャラクターが入ります。つぎのように入力してください。

k5…KEY1，CHR$(237)［←］
f0…KEY2，CHR$(192)［→］
m6…KEY3，CHR$(254)［□］

と定義し，それぞれの場所で［F1］から［F3］キーで入力してください。

CHECKER FLAG

編：ファミリーベーシックなら，このくらいのゲームは，ちょちょいのちょいですね。

Dr.D：グラフィックのデータを作る必要がないからな。ところで，このプログラム，内容は一般的だが，けっこううまく作られているぞ。

編：そうですね。ファミリーベーシックで送ってくる投稿の中には，グチャグチャにプログラムされたものもありますからね。

Dr.D：こういうプログラムをどんどん参考にして，いいゲームを作ってほしい。しかし，ゲームのアイデアが良くなければだめだが。

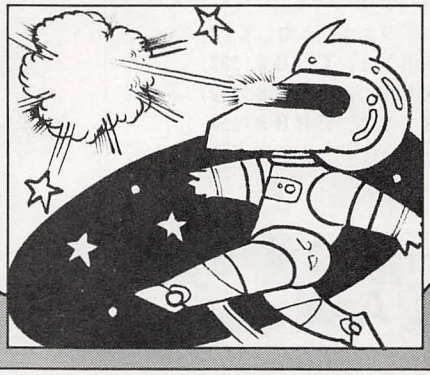
PEN PENのプログラム・リスト

```
10 HI=500
20 CLS:CGSET1,1:SPRITEON:PALETB 0,47,48,39,41:PALETS 1,47,48,39,37:PALETS 2,47,4
8,39,22
30 LOCATE6,5:PRINT"k5 P E N  P E N k5":LOCATE9,9:PRINT"PUSH STRAT":LOCATE10,13:P
RINT"BY ｺﾞｴﾓﾝ":RO=1
40 IFSTRIG(0)<>1GOTO40
50 SC=0:LE=3
55 CLS:PAUSE10:IFSTRIG(0)=15LOCATE4,10:INPUT"INPUT ROUND[1-8]";RO:IFRO<OOR RO>8R
O=1
60 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="□。[]":NEXT
70 XO=11:X1=15:YO=18:Y1=18:TI=500:E=0:Z=1:PALETS 0,47,48,39,33:GOSUB500:POKE&H40
15,15:RESTORE600
79 'm6ﾒｲﾝm6
80 S=STICK(0):WO=-(S=1)*3-(S=2)*7-(S=4)*5-(S=8):X=((WO=7)-(WO=3))*2:Y=((WO=1)-(W
O=5))*2:W1=-(WO+((WO>4)-(WO<4))*4)*(WO<>0):XO=XO+X:X1=X1-X:YO=YO+Y:Y1=Y1-(Y*Z):I
FZ=-1IFWO=1OR WO=5W1=WO
90 IFXO=-1XO=1
100 IFX1=-1X1=1
110 AO$=SCR$(XO,YO):A1$=SCR$(X1,Y1)
120 IFAO$=CHR$(249)AND A1$=CHR$(249)POKE&H4000,255,203,0,1:GOSUB300:FORI=0TO1:LO
CATEXO,YO+I:PRINT"  ":LOCATEX1,Y1+I:PRINT"  ":NEXT:SC=SC+10:P=1:E=E+1:IFMOVE(2)=
-180=2:B1=3:GOSUB310:SC=SC+20
130 IFP=1P=0:GOSUB560:GOTO170
140 IFAO$<>" "XO=XO-X:YO=YO-Y
150 IFA1$<>" "X1=X1+X:Y1=Y1+(Y*Z)
160 GOSUB300
170 FORI=2TO3:IFMOVE(I)=0CANI:IFRND(I*(11-RO))=0H=RND(2):VY=RND(9)+1:DEFMOVE(I)=
SPRITE(12+I,H*4+3,2+(RO)5),112,1,2):POSITIONI,H*224+8,VY*16+24:MOVEI
180 NEXT
185 IFCRASH(2)=3B0=2B1=3:GOSUB310:SC=SC+5:GOSUB560
190 IFCRASH(2))=0GOTO320
200 IFCRASH(3))=0POKE&H4000,230,212,0,1:SWAPXO,X1:SWAPYO,Y1:CAN3:PAUSE50:Z=RND(3
)-1:IFZ=0Z=1
210 IFE=3POKE&H4000,161,0,60,136:FORI=0TO1:LOCATE13,EY+I:PRINT"  ":NEXT:E=0
220 IFXO=13IFX1=13GOTO340
230 READPL:POKE&H4004,15,85,PL,136,15,85,PL,136,5,0,1+(TI MOD4),5:IFPL=1RESTORE6
00
240 IFSTRIG(0)=1GOSUB260
250 TI=TI-1:GOSUB580:GOTO80
259 'm6ﾎﾟｰｽﾞm6
260 ERAO,1,2,3:POKE&H4000,15,233,0,1:PAUSE50
270 IFSTRIG(0)<>1GOTO270
280 MOVEO,1,2,3:RETURN
299 'm6SUBm6
300 DEFMOVE(0)=SPRITE(4,W0,1,1,0,0):DEFMOVE(1)=SPRITE(4,W1,1,1,0,1):POSITIONO,XO
*8+16,YO*8+24:POSITION1,X1*8+16,Y1*8+24:MOVEO,1:RETURN
310 SPRITEO,XPOS(B0),YPOS(B0):SPRITE1,XPOS(B1),YPOS(B1):CAN80,B1:POKE&H4000,127,
210,0,1:PAUSE20:SPRITEO:SPRITE1:RETURN
320 CAN2,3:FORI=0TO5:FORW=0TO3:W0=W*2+1:W1=9-W*2:GOSUB300:POKE&H4000,15,163,125+
W*20,136:PAUSE6:NEXT:NEXT:B0=0:B1=1:GOSUB310:PAUSE150:LE=LE-1:IFLE<>-1GOTO70
330 CLS:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":POKE&H4000,255,244,0,1:PAUSE350:IFSTRIG(1)=1
2AND (PEEK(&H4016)AND4)=4GOTO50
335 GOTO20
340 CAN2,3:W0=0:W1=0:GOSUB300:FORI=1TO20:PALETS 0,47,48,39,RND(13)+49:PLAY"O4C0E
":NEXT:PALETS 0,47,48,39,41
350 LOCATE8,8:PRINT"ROUND CLEAR!":PLAY"F6D3CD1CO3#A3G#AAO#GG#FF3#FOG#G":PLAY"A#A
5O2#AR"
360 LOCATE7,10:PRINT"BONUS"RO*TI"0 PTS.":SC=SC+RO*TI:GOSUB560:PLAY"O3G3O4EDC:O2C
3O3E1DDCC:O2GSCR9R":CAN0,1:RO=RO+1:IFRO<>11GOTO70
365 'm6ｴﾝﾄﾞm6
370 CLS:LOCATE6,4:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE3,8:PRINT"YOU ARE PERFECT PLAYER
":LOCATE8,12:PRINT"GAME IS OVER":LOCATE7,16:PRINT"SEE YOU AGAIN!"
380 PLAY"M1V15O3:M1V15O2:O1
390 PLAY"C3CG7:C1ECEG8:G5GGG
400 PLAY"D3DA7G3F:D1FDFA7G3F:AAAA
410 PLAY"E3CECEC:C1DEFCDEFCDEF:GGG
420 IFN=1GOTO450
430 PLAY"ECG8F5:CDEFG8F5:GCCCC
440 N=1:GOTO380
450 PLAY"EDC9:E1ED3C9:E3DC9RRR
460 GOTO20
495 'm6ｶﾒﾝm6
500 CLS:LOCATE10,10:PRINT"ROUND"RO:PLAY"T3Y2M1V10O3:T3Y2M1V15O2:T3M1O1":PLAY"C7G
E5DC:C7GE3ED5C:E3CECECECE5DC"
510 ONRO RESTORE700,710,720,730,740,750,760,770,780,790
520 CLS:FORI=0TO27:LOCATEI,1:PRINT"f0":LOCATEI,20:PRINT"f0":NEXT:FORI=2TO19:LOCA
TEO,I:PRINT"f0":LOCATE27,I:PRINT"f0":NEXT
530 FORY=1TO9:J=1:READB$:B=VAL("&H"+B$):FORX=25TO1STEP-2:U=B ANDJ:IFU<>0FORI=0TO
1:LOCATEX,Y*2+I:PRINTCHR$(243+I*2)+CHR$(247+I):NEXT
540 J=J*2:NEXT:NEXT:FORI=0TO5:READX,Y:FORJ=0TO1:LOCATEX*2+1,Y*2+J:PRINTCHR$(249+
J)+CHR$(251+J):NEXT:NEXT:READEY
550 LOCATE14,21:PRINT"LEFT "LE:LOCATE14,22:PRINT"ROUND"RO:LOCATE0,21:PRINT"TIME"
560 IFHI<SC HI=SC
570 LOCATE0,0:PRINT"SCORE."RIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC),2,5),5)"0:HI-SCORE."RIGH
T$("00000"+MID$(STR$(HI),2,5),5)"0"
580 POKE&H49,22:PRINTTI" ":IFTI=0GOTO320
590 RETURN
595 'm6BGMm6
600 DATA105,0,85,0,105,0,85,0,105,105,95,95,85,0,0,0,95,0,80,0,95,0,80,0,80,80,8
5,0,95,0,0,1
695 'm67ﾃｰﾀm6
700 DATA0040,17FD,0040,175D,1151,175D,0040,0B5A,0040,0,3,12,3,3,5,9,5,2,8,10,8,2
710 DATA0050,0D46,0050,1D77,15C0,0456,0D40,056A,1142,0,1,12,1,7,3,5,4,1,5,12,9,1
2
720 DATA0041,0DF4,015E,1440,01DB,0C50,0745,146C,0141,9,2,5,3,7,3,1,4,12,8,0,9,2
730 DATA0040,0AD5,0040,156A,0040,0AD5,0040,156A,0040,4,1,11,2,1,4,8,5,11,6,3,8,1
8
740 DATA0462,0D4A,01E2,146A,16C2,0056,0D70,05C6,1053,1,1,12,1,9,3,1,5,7,6,5,7,4
750 DATA0850,0A46,0ED2,087A,0B42,0A5A,0B42,0856,0352,0,1,2,2,10,5,4,6,10,9,12,9,
4
760 DATA0472,1144,04EA,1242,195C,1441,035D,0960,044B,12,1,1,2,10,3,5,5,7,7,0,9,4
770 DATA0040,0FD5,0044,1F7E,0040,0FDF,0040,1EF6,1040,5,1,12,1,7,2,5,4,11,7,1,9,1
8
780 DATA1F74,0046,1F54,1475,0144,0FD6,0174,1445,1550,11,1,0,2,7,3,4,4,8,5,1,9,5
790 DATA1041,1D54,11D6,1D74,1155,1D56,0040,0EF5,0245,1,1,7,3,5,4,11,4,2,9,12,9,1
8
```

★12月号236ページの手塚先生のとなりにいる2人は，もしやつく美さんと影さんでは？(岐阜県中津川市・菊地桃太郎)……【つく美：失礼な！私はあんなにゴツゴツした手をしてないわ//あれは警先生ですよ//】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

バトラー
BATTLER



山本　晃

⊙お話

このゲームは86年10月号の「惑星マイムの戦い」の続編です。

ドームを破壊したあなたは，その地下にサブ・システムがあることを知った。そこで地下に降りると，そこには15機の攻撃機能付きサブ・コンピュータが……。

《第1表》変数表

S	スコア
L	自分の残り
X，Y	自分の座標
TX( )，TY( )	敵の座標
C	自分の方向
B	ビームの判定
J	ジャンプの判定
JI	ジャンプの座標

⊙遊びかた

4 6で左右に動き 5 でジャンプ，スペース・キーでビームを撃てます。空中での移動も可能です。ビームは1回撃つと左か右に方向転換するか移動しないとつぎのビームが撃てません。

敵のビームに当たるか，敵にぶつかるか，両側のカベに，つっこむと1機減り，3機やられるとゲーム・オーバーです。また敵を15機倒すと，ハッピー・エンドです。

CHECKER FLAG

Dr.D：悪くないぞ。プログラムは短く，見やすくまとまっている。ただし…。

影：ゲームは，まあ合格点というところかな。悪くはないんだけど，いま一つプレーヤーを引き込むものがないんだよな。

編：影さんがエラそうなこと言ってますけど。

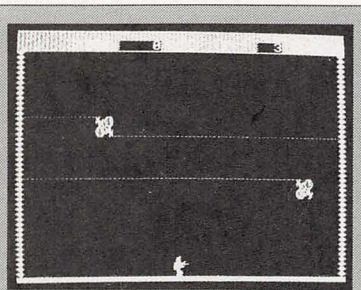
Dr.D：いや，ワシが言おうとしていたことじゃ。たとえば背景に何か描くとか，くふうしてほしい。

⊙プログラムについて

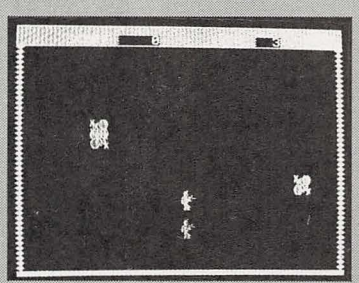
1400行と1410行のデータは，ジャンプの座標です。



▶《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



▶《写真2》敵のビーム攻撃だ！うまくかいくぐれ!!



◀《写真3》ジャンプ!! タイミングよく敵を攻撃しろ!!



◀《写真4》自機が3機やられるとゲーム・オーバー

BATTLERのプログラム・リスト

```
100 '************ Battler ************ by A.Yamamoto
110 WIDTH40,25:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME):SCREEN7,7:GOSUB 1000
120 COLOR 4:GOSUB870:S=0:L=3
130 TX(0)=50:TY(0)=80:TX(1)=550:TY(1)=140:GOSUB 780
140 X=310:Y=180:C=1:B=1:J=1:JI=0:GOTO 270
150 '************ MAIN ************
160 A=PEEK(&HFD01)
170 IF A=52 THEN X1=-8:C=2:B=1:GOTO 220
180 IF A=54 THEN X1=8 :C=1:B=1:GOTO 220
190 IF A=32 AND B=1 THEN 310
200 IF A=53 AND J=1 THEN J=2
210 ON J GOTO 480,230
220 IF X+X1<0 OR X+X1>602 THEN 650
230 LINE(X,Y)-(X+31,Y+15),PSET,0,BF
240 X=X+X1:X1=0
250 ON J GOTO 270,260
```

★影の日記：○月21日㈰　今日，つぐ美ちゃんがみんなに料理を作ってくれた。○月22日㈪　今日，みんなで入院している。（福井県敦賀市・**谷上浩之13才**）……【**編**：影さんもいっしょに入院してるなんてどうしてかなぁ。】

```
260 IF JI=23 THEN J=1:JI=0 ELSE Y=Y-JC(JI):JI=JI+1
270 ON C GOTO 280,290
280 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),MR,PSET:GOTO 480
290 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),ML,PSET:GOTO 480
300 '
                    BEAM
310 B=2:PLAY"t255s0m3000o2d-64o3a64":ON C GOTO 370,330
320 '---------- LEFT ----------
330 LINE(X,Y+6)-(15,Y+6),PSET,6:FOR I=0 TO 1
340 IF X-TX(I)>0 AND Y-TY(I)<10 AND Y-TY(I)>-6 THEN GOSUB 410 ELSE NEXT
350 LINE(X,Y+6)-(14,Y+6),PSET,0:GOTO 210
360 '---------- RIGHT ----------
370 LINE(X+32,Y+6)-(625,Y+6),PSET,6:FOR I=0 TO 1
380 IF X-TX(I)<0 AND Y-TY(I)<10 AND Y-TY(I)>-6 THEN GOSUB 410 ELSE NEXT
390 LINE(X+32,Y+6)-(625,Y+6),PSET,0:GOTO 210
400 '---------- ATARI ----------
410 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+31,TY(I)+15),B,PSET
420 SOUND6,30:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,50:SOUND13,0:SOUND0,100
430 LOCATE 12,1:S=S+100:PRINTUSING"#####";S:IF S>1400 THEN 720
440 LINE(TX(I),TY(I))-(TX(I)+31,TY(I)+15),PSET,0,BF
450 TX(I)=RND*400+100:TY(I)=RND*100+50
460 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+31,TY(I)+15),G,PSET:RETURN
470 '
                    MOVE TARGET
480 FOR I=0 TO 1:IF ABS(X-TX(I))<30 AND ABS(Y-TY(I))<15 THEN 650 ELSE NEXT
490 COLOR=(4,RND*6):T=RND*1:ON RND*2+1 GOTO 500,560,500
500 T1=RND*32-16:T2=RND*16-8:IF TX(T)+T1<50 OR TX(T)+T1>550 THEN 160
510 IF TY(T)+T2<30 OR TY(T)+T2>180 THEN 160
520 LINE(TX(T),TY(T))-(TX(T)+31,TY(T)+15),PSET,0,BF
530 TX(T)=TX(T)+T1:TY(T)=TY(T)+T2
540 PUT@A(TX(T),TY(T))-(TX(T)+31,TY(T)+15),G,PSET:GOTO 160
550 '
                    TARGET SHOOT BEAM
560 PLAY"o1c64":ON RND*1+1 GOTO 580,620
570 '---------- LEFT ----------
580 LINE(TX(T),TY(T))-(15,TY(T)),PSET,6
590 IF TX(T)-X>0 AND TY(T)-Y<16 AND TY(T)-Y>0 THEN 650
600 LINE(TX(T),TY(T))-(15,TY(T)),PSET,0:GOTO 160
610 '---------- RIGHT ----------
620 LINE(TX(T)+30,TY(T)+15)-(625,TY(T)+15),PSET,6
630 IF TX(T)-X<0 AND TY(T)-Y<0 AND TY(T)-Y>-16 THEN 650
640 LINE(TX(T)+30,TY(T)+15)-(625,TY(T)+15),PSET,0:GOTO 160
650 '
                    EXPLOSION
660 SOUND6,50:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,150:SOUND13,0:SOUND0,255
670 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),B,PSET:FOR I=0 TO 5000:NEXT:L=L-1
680 IF L>0 THEN 130
690 '
                    GAME OVER
700 SYMBOL(100,55),"GAME OVER",6,5,6:SYMBOL(210,120),"HIT RETURN KEY",2,1,2
710 SYMBOL(105,58),"GAME OVER",6,5,6,,XOR:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 120 ELSE 710
720 '
                    HAPPY END
730 FOR I=78 TO 536 STEP 32:FOR O=50 TO 160 STEP 16:PLAY"o8g#32"
740 PUT@A(I,O)-(I+31,O+15),G,PSET:NEXT O,I:FOR I=0 TO 50
750 O=RND*580+20:K=RND*163+20:PUT@A(O,K)-(O+31,K+15),B,PSET
760 SOUND6,30:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,50:SOUND13,0:SOUND0,100:NEXT
770 SYMBOL(100,35),"Happy end ･･･",2,2,7:COLOR=(4,0):GOTO 700
780 '
                    SCREEN
790 CLS:FOR I=16 TO 195 STEP 8:PUT@A(0,I)-(14,I+7),W,PSET
800 PUT@A(625,I)-(639,I+7),W,PSET:NEXT
810 LINE(0,196)-(639,199),PSET,3,BF:LINE(0,0)-(80,1),CHR$(254),3,BF
820 LINE(0,0)-(639,16),PSET,5,B:SYMBOL(95,7),"SCORE",2,1,1
830 SYMBOL(97,8),"SCORE",2,1,6:LOCATE 12,1:COLOR7:PRINTUSING "######";S
```

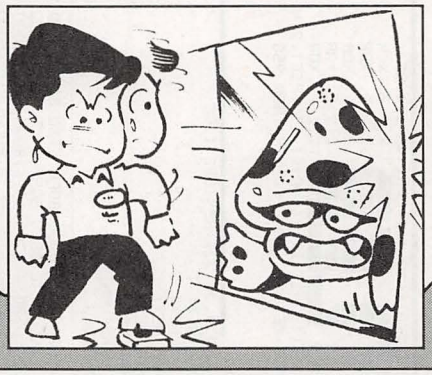
```
840 SYMBOL(375,7),"LEFT",2,1,1:SYMBOL(377,8),"LEFT",2,1,6
850 LOCATE 29,1:PRINTUSING "###";L:FOR I=0 TO 1
860 PUT@A(TX(I),TY(I))-(TX(I)+31,TY(I)+15),G,PSET:NEXT :RETURN
870 '
                    TITLE
880 CLS:COLOR=(1,0):COLOR=(4,4):LINE(0,0)-(40,13),CHR$(254),1,BF
890 SYMBOL(40,30),"BATTLER",2,2,7,,XOR
900 SYMBOL(40,46),"BATTLER",2,2,4,,XOR
910 SYMBOL(40,62),"BATTLER",2,2,4,,XOR
920 SYMBOL(40,78),"BATTLER",2,2,2,,XOR
930 SYMBOL(40,94),"BATTLER",2,2,2,,XOR
940 FOR I=0 TO 11:II=1/4*I^2+110:LINE(150-II,II)-(490+II,II),PSET,2:NEXT
950 LOCATE 20,20:PRINT "... HIT SPACE KEY":IF INKEY$<>" " THEN 950
960 COLOR=(1,1):RETURN
1000 '
                    CHARACTER DATA
1010 DIM MR(95),ML(95),G(95),B(95),W(22),JC(22):RESTORE 1100
1020 FOR I=0 TO 95:GOSUB 1080:MR(I)=A:NEXT I
1030 FOR I=0 TO 95:GOSUB 1080:ML(I)=A:NEXT I
1040 FOR I=0 TO 95:GOSUB 1080:G(I)=A :NEXT I
1050 FOR I=0 TO 95:GOSUB 1080:B(I)=A :NEXT I
1060 FOR I=0 TO 22:GOSUB 1080:W(I)=A :NEXT I
1070 FOR I=0 TO 22:READ JC(I):NEXT I:RETURN
1080 READ A$:A=VAL("&H"+A$)-&H8000:RETURN
1090 '
1100 DATA 8000,8000,8078,8000,80F2,8000,80F1,8000,80FE,8180,8580,8100,8DB8,8000
1110 DATA 8CDF,6000,9EE7,7C00,9EFB,8000,8E7C,8000,805F,8000,8067,4000,8039,7000
1120 DATA 8077,4000,80E7,6000,8003,8000,803E,8000,807E,8000,807F,8000,807E,8180
1130 DATA 80BF,7F00,849F,7FFF,8447,7980,8E60,8100,8E78,8000,807C,8000,8007,8000
1140 DATA 8021,4000,8018,7000,8031,4000,8000,A000,8003,8000,807E,8000,80F0,8000
1150 DATA 80F0,8000,80FE,8000,8580,8000,8DB8,8000,8CDF,6000,9EE7,7C00,9EFB,8000
1160 DATA 8E7C,8000,805F,8000,8067,4000,8039,7000,8077,4000,80E7,6000
1170 DATA 8000,8000,8000,9E00,8000,CF00,8000,0F00,8180,FF00,8080,81A0,8000,9DB0
1180 DATA 8007,7B30,803F,6778,8000,5F78,8000,BE70,8000,7A00,8003,6600,800F,1C00
1190 DATA 8003,6E00,8007,6700,8000,4000,8000,FC00,8000,FE00,8000,7E00,8180,FE00
1200 DATA 80FF,7D00,7FFF,7920,819F,6220,8080,8670,8000,5E70,8000,BE00,8000,6000
1210 DATA 8003,0400,800F,9800,8003,0C00,8004,8000,8000,4000,8000,FE00,8000,BF00
1220 DATA 8000,8F00,8000,FF00,8000,81A0,8000,9DB0,8007,7B30,803F,6778,8000,5F78
1230 DATA 8000,BE70,8000,7A00,8003,6600,800F,1C00,8003,6E00,8007,6700
1240 DATA 4600,8FF0,FC00,B00C,BC05,C062,FFBA,0031,4F75,0011,86B8,C002,857C,B00C
1250 DATA 8284,4FF0,8FFE,C140,B55C,FEA0,EAEA,9DE0,5575,2BF3,2ABB,D5FE,D556,203C
1260 DATA BAAC,803E,8FF0,8063,8180,8FF0,8000,B00C,900A,4062,8C50,0031,80EA,0011
1270 DATA 41C0,C002,8280,B00C,8543,8FF0,8FF1,02A0,B00C,8140,C062,8283,0031,D700
1280 DATA 0011,2A30,C003,D008,B00C,8004,8FF0,8180,4600,8FF0,FC00,BAAC,BC00,D576
1290 DATA FF98,2ABB,4E60,5555,8498,EAAA,803C,855C,8007,4FF0,8FFF,4000,B00C,FC00
1300 DATA C062,98A0,0031,8373,0011,81FE,C002,803C,B00C,803E,8FF0,8063
1310 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8008,8000,0000,8006,B000,803F,7C00,800F,7800
1320 DATA 800F,7800,801F,5800,8076,8000,80F0,8000,8020,8000,8000,8000,8000,8000
1330 DATA 8000,8000,8000,8000,803C,8000,B00F,400C,9C0F,7F3C,9CFF,7FCE,8BFF,7FC3
1340 DATA 4FFF,7FFC,F3FF,9FFC,8BFB,9FFE,83FD,7FF0,8FFF,7FF0,8FFF,7FF0,9FFF,7FDE
1350 DATA 8BF7,7F0E,F803,7CC3,400F,8300,8030,8000,8000,8000,800C,8000,9001,000C
1360 DATA 9007,7802,881F,7F00,807F,7CE0,D0FF,7F30,89FF,7F22,81FF,5FC0,80FF,7780
1370 DATA 83FF,0F80,9301,7812,8804,B302,9803,8000,8000,8000,8000,8000
1380 DATA 9FF1,7FFC,FFC0,9C01,7F1F,7FC7,7C01,401B,71FF,7C7E,801C,81BF,9FFF,40E0
1390 DATA 81C0,9C71,78FC,F1C0,8001,471F,0FC7,9C00,8000
1400 DATA 25,23,21,19,17,15,13,11,9,6,4,0
1410 DATA -4,-6,-9,-11,-13,-15,-17,-19,-21,-23,-25
```

★ ★ ★ ★

★4月からずっと授業のはじめと終わりに号令をかけてきたが，私自身は一度も礼をしたことがない。(奈良県生駒市・悲しき学級委員長15才)……【編：えらいなー。影：少なくとも私はそのような経験は一度もないゾー。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

NEXT GATE
ネクスト　ゲート



飛田　勲

◆STORY

こんなところは，もういやだ!!　俺は，この会社の社員で20才。先日の秘密任務失敗で，社の秘密ビルに監禁(かんきん)されている。

今はこんなところにいるが，昔は，会社にはなくてはならない存在で，なかば，スパイのようなことをして食ってきた。

しかし，今ではこのざまだ。今まで会社の繁栄（はんえい）のために貢献(こうけん)してきたのに，なんて仕打ちだ!!　この仕返しはかならずするからおぼえとけ!!

◆秘密ビルからの脱出

ウーム!　仕返しするためには，まずこのビルから脱出しなければ!!　何か良い方法はないかなぁ～と考えていると，ベッドの間から１冊の本がでてきた。

あれ!　これは，脱出の方法が書いてあるゾ!!　俺は，この方法を使って脱出をこころみたのだが…。

●脱出の方法 —脱出法典より—

1）その階の敵をすべて倒すと，つぎへ行く出口がでてくる。そこへ入れ。
2）20階全部を制覇(せいは)し，脱出しろ。
3）敵の倒しかた
- ●敵の乗っている，カラー・ブロックと同じ色のカラー・スイッチを踏むと，電気が流れ，敵は電気ショックでホワイト・ブロックになる。
  ただし，敵も同じ攻撃をしてくるので注意!
4）操作
- ●4 6で左右，8でジャンプ。
- ●スペース・キーでカラー・スイッチを踏む。
- ●Gでギブアップ。

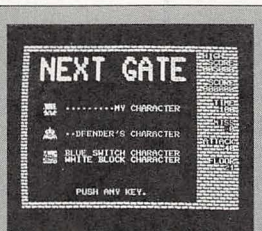
5）脱出のコツ
- ●黒い部分もカラー・ブロックと思え。
- ●１か所にとどまるな。動きまわれ。
- ●敵の動きに注意しろ。
- ●ジャンプは脱出のかなめなので，マスターしろ。

6）以下のことを３回すると，すべてが終わる。
- ●敵にやられる。
- ●ギブアップする。
- ●落ちる。

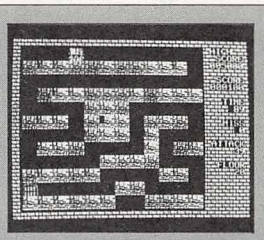
……では，幸運をいのる。

《第１表》変数表

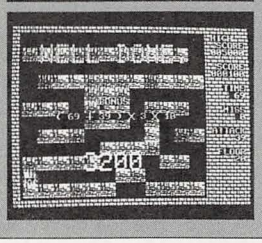
テーブル	D(J，I)…ブロックの色	ゴール	GX，GY…ゴールの座標
	DS(J，I)…最初の色		GXS，GYS…最初の座標
	C(J，I)…スイッチの色		GS……ゴール有無
自分	MX，MY…座標	ブロック	BC……ブロックの色
	MXS，MYS		BX，BY…座標
	…最初の座標	カベ	RX，RY…座標
	J，JT……ジャンプ	表示	XX，YY…座標
	Z，Q……はんよう		CC……色
	AT……アタック		M$，W$，X$，A$
	TI……タイム		…表示用
	P……ミス	はんよう	A，C，I，J，KM，Q，T，X，Y，Z
	RO……ラウンド	キャラ	MY%，A1%，A2%，A3%……自分用
	SC，HSC…スコア		EN%，T1%，T2%
敵	TX(I)，TY(I)…座標		……敵用
	TXS(I)，TYS(I)		B1%，B2%…ブロック
	…最初の座標		B%，G%
	F(I)，S(I)…方向		…ブロック，ゴール
	M(I)，V(I)…攻撃用		
	A……敵の数		



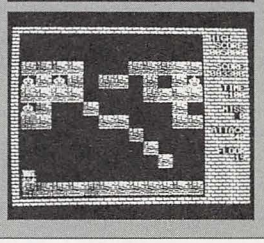
◀《写真1》タイトル画面。１番上が自分のキャラクター



▶《写真2》中央にいる敵をホワイト・ブロックにしたゾ!!



◀《写真3》やった!　面クリアだ!!　つぎの面へすすめ



▶《写真4》うーん!　ここは敵が多い。考えて動かそう

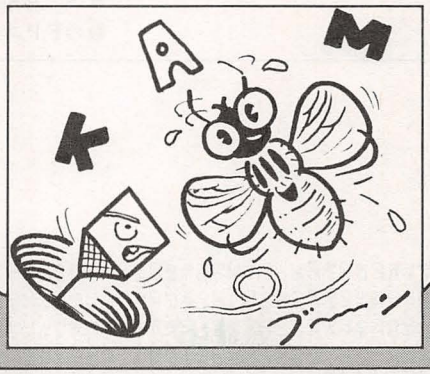
★ぼくの友だちは，新しいゲームはゲーム・センターでおぼえる。ぼくの場合，ベーマガを読んでおぼえる。(岩手県岩手郡・高橋　均14才)……【編：えらい!!きみは，友達より進んでいるゾ!!友達も仲間に入れてあげよう!!】

```
10 GOTO 990:REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ MER:099 OTOG 01
20 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ M A I N ルーチン ■■■■■■■■■■■■■■■■
30 FOR I=1 TO A:IF MX=TX(I) AND MY=TY(I) THEN 1570
40 ON -(A>0) GOSUB 70
50 GOSUB290:NEXT:GOTO 30
60 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ テキ ノ ショリ ■■■■■■■■■■■■■■■■
70 ON S(I) GOTO 140,200,230:ON ABS((TX(I)+F(I)<1)-(TX(I)+F(I)>12)) GOTO 110
80 ON -(D(TX(I)+F(I),TY(I))<>0) GOTO 110:ON D(TX(I)+F(I),TY(I)+1)+1 GOTO120
90 GOSUB790:TX(I)=TX(I)+F(I):GOSUB780:ON -(C(TX(I),TY(I)+1)=D(MX,MY+1))GOTO190
100 RETURN
110 GOSUB780:F(I)=-F(I):RETURN
120 ON (RND).5)+1 GOTO 130:GOTO 110
130 S(I)=1:GOSUB790:TX(I)=TX(I)+F(I):GOSUB780:RETURN
140 IF D(TX(I),TY(I)+1)<>0 THEN S(I)=0:RETURN
150 GOSUB790:F(I)=-F(I):TY(I)=TY(I)+1:GOSUB780
160 IF TY(I)>11 THEN GOSUB 790:TY(I)=1 ELSE RETURN
170 TX(I)=INT(RND*12)+1:IF D(TX(I),1)<>0 THEN 170
180 GOSUB780:RETURN
190 M(I)=0:S(I)=2:RETURN
200 GOSUB780:M(I)=M(I)+1:IF M(I)>20 THEN S(I)=3:V(I)=3
210 RETURN
220 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ SWITCH ルーチン ■■■■■■■■■■■■■■■■
230 V(I)=V(I)-1:ON ABS(ABS(V(I))-3) GOSUB780,800,810
240 IF V(I)=-3 THEN GOSUB690 ELSE RETURN
250 C=C(TX(I),TY(I)+1):COLOR=(C,0):IF C=0 THEN POKE&HFD38,INT(RND*7)+1
260 IF C=D(MX,MY+1) THEN COLOR=(C,C):GOTO1570 ELSE S(I)=0
270 COLOR=(C,C):RETURN
280 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼﾞｬﾝﾙ ﾉ ｼｮﾘ ■■■■■■■■■■■■■■■■
290 ON GS GOSUB 380:ON J GOSUB 420,440,490:ON GS GOSUB380
300 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 360
310 ON -(A$=" ") GOTO 460
320 ON -(A$="8") GOTO 400
330 ON -(A$="G") GOTO 1570
340 JT=JT-1:KX=MX+(A$="4")-(A$="6"):ON -((KX>0)+(KX<13)) GOTO 360
350 IF D(KX,MY)<=0 THEN GOSUB730:MX=KX
360 GOSUB740:IF J=0 THEN IF D(MX,MY+1)<=0 THEN J=2
370 RETURN
380 IF MX=GX AND MY=GY THEN GOSUB620:GOTO 1490
390 RETURN
400 IF J=0 THEN J=1:JT=4
410 GOTO 360
420 IF MY>1 THEN IF D(MX,MY-1)<=0 THEN IF JT>0 THEN GOSUB 730:MY=MY-1:JT=JT-1:GO
SUB 740:RETURN
430 J=2:RETURN
440 IF MY<12 THEN IF D(MX,MY+1)<=0 THEN GOSUB 730:MY=MY+1:GOSUB 740 ELSE J=0 ELS
E GOSUB730:GOTO 1570
450 RETURN
460 IF J=0 AND A>0 THEN INTERVAL OFF:J=3:GOTO 490
470 GOTO 360
480 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ SWITCH ルーチン ■■■■■■■■■■■■■■■■
490 FOR Z=3 TO -3 STEP -1:ON ABS(ABS(Z)-4) GOSUB 740,750,760,770:NEXTZ
500 GOSUB680:AT=AT-1:GOSUB950:IF AT<1 THEN 1570
510 FORI=1TOA:C=C(MX,MY+1):IF C=0 THEN POKE&HFD38,INT(RND*7)+1ELSE COLOR=(C,0)
520 IF ABS(D(TX(I),TY(I)+1))=C THEN SC=SC+1:GOSUB920:GOSUB 540
530 NEXT:J=0:COLOR=(C,C):GOSUB 550:INTERVAL ON:RETURN
540 GOSUB700:F(I)=0:RETURN
550 Q=0:FOR I=1 TO A:IF F(I)<>0 THEN Q=Q+1:TX(Q)=TX(I):TY(Q)=TY(I):F(Q)=F(I):S(Q
)=S(I):V(Q)=V(I):M(Q)=M(I):NEXT:RETURN
560 GOSUB 790:BX=TX(I):BY=TY(I):D(TX(I),TY(I))=7:BC=7:A=A-1:GOSUB820:NEXT
570 IF A>0 THEN RETURN
580 GS=1:D(GX,GY)=-1:FOR I=1 TO 1500:NEXT:GOSUB840:GOSUB610
590 RETURN
600 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ MUSIC ノ ショリ ■■■■■■■■■■■■■■■■
610 PLAY"S3M90000L16C+DEL2F","S3M90000SL16CDEL2F","S3M90000SL16C+DEL2F":RETURN
620 PLAY"S1M90000L32CDEFGABCDEFGABCDEFGABL207C","S3M90000SL1F","S3M90000SL1F"
630 RETURN
640 PLAY"O4V15L2CR2CR2CR2O5C":RETURN
650 PLAY"S1M90000SL8D.DD.DD.F..EE.DD.CD..","S1M90000SL8R2R4R16F..DD.CC.DD.."
660 RETURN
670 PLAY"O3L34BAGFAGFEGFEDGCC":RETURN
680 SOUND 7,&HF8:SOUND 9,&H10:SOUND 2,&H50:SOUND 12,&H10:SOUND13,0:RETURN
690 SOUND 7,&HF8:SOUND 9,&H10:SOUND 2,&HFF:SOUND 12,&H10:SOUND13,0:RETURN
700 SOUND 7,&HF8:SOUND 8,15:FOR T=50 TO 255:SOUND 0,T:SOUND 1,0:NEXT:SOUND 0,0
710 SOUND 7,&HFF:RETURN
720 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾋｮｳｼﾞ ﾉ ｼｮﾘ ■■■■■■■■■■■■■■■■
730 LINE (MX*40-13,MY*15-5)-(MX*40+25,MY*15+8),PRESET,,BF:RETURN
740 PUT@A(MX*40-13,MY*15-5)-(MX*40+25,MY*15+8), MY%,PSET:RETURN
750 PUT@A(MX*40-10,MY*15+4)-(MX*40+4,MY*15+8),A1%,PSET:RETURN
760 PUT@A(MX*40-10,MY*15+4)-(MX*40+4,MY*15+8),A2%,PSET:RETURN
770 PUT@A(MX*40-10,MY*15+4)-(MX*40+4,MY*15+8),A3%,PSET:RETURN
780 PUT@A(TX(I)*40-13,TY(I)*15-6)-(TX(I)*40+25,TY(I)*15+8), EN%,PSET :RETURN
790 LINE (TX(I)*40-13,TY(I)*15-6)-(TX(I)*40+25,TY(I)*15+8),PRESET,,BF:RETURN
800 PUT@A(TX(I)*40-13,TY(I)*15+5)-(TX(I)*40+1,TY(I)*15+8),T1%,PSET:RETURN
810 PUT@A(TX(I)*40-13,TY(I)*15+5)-(TX(I)*40+1,TY(I)*15+8),T2%,PSET:RETURN
820 PUT@(BX*40-13,BY*15-6)-(BX*40+25,BY*15+8),B1%,PSET,BC:RETURN
830 PUT@A(BX*40-13,BY*15-6)-(BX*40+ 7,BY*15+1),B2%,PSET,BC:RETURN
840 PUT@A(GX*40-13,GY*15-6)-(GX*40+26,GY*15+8),G%,PSET:RETURN
850 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■
```

```
1250 A$=INPUT$(1):SCREEN 0,7:FOR I=0 TO 127:LOCATE0,25:PRINT" ":NEXT:SCREEN7,7
1260 REM ■■■
```

FP-1000/1100用

フライ
FLY!



SHINGO

STORY

平和なベーマガ平原にも魔女の手が伸びてきた。たくさんの動物達が異次元に封じ込められてしまった。

遊びかた

4 6で左回転，右回転にFLY（ハエ）を動かし，アルファベットを取ってください。画面の上と下，右と左はつながっているので，それをうまく利用し，ハエジゴクにつかまらないように注意！

アルファベットを順序よく取り，動物名の単語を作ると，その動物を救出したことになり，ボーナス得点が加えられます。

1面はPIG（ブタ），2面はDEER（シカ），3面はSNAKE（ヘビ），4面はBADGER（タヌキ），5面はPANTHER（パンサー），6面はELEPHANT（ゾウ）です。

プログラム

〝FPのゲームの投稿が少ない〟とのことなので，1年以上も前に作ったこのゲームを，急いで手直しして投稿しました。地味なゲーム内容からもわか

CHECKER FLAG

編：これは一見ゲームのように見えますが，じつは教育用ソフトなのではないでしょうか。

Dr.D：ゲームをしていると知らず知らずのうちに，英単語を覚えてしまうからな。

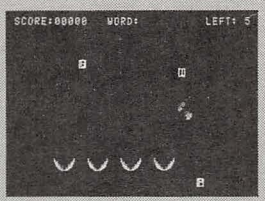
編：文法などもゲームにもり込めたらすごいでしょうね。

Dr.D：しかし，ゲームがおもしろくなければ意味はないがな。

編：そうですね。



▲〈写真1〉FLY！のタイトル画面



▼〈写真2〉1面。ハエジゴクに注意してアルファベットを取れ！



▲〈写真3〉動物の単語を作ると，その動物を救出したことに！



▼〈写真4〉ハエジゴクにすべてつかまるとゲーム・オーバー

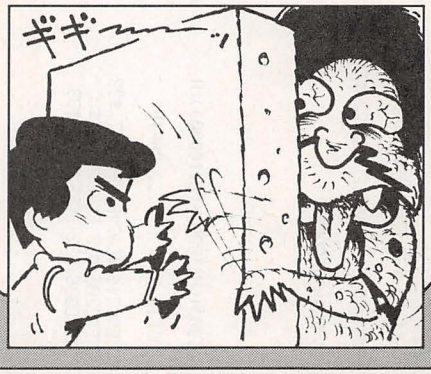
FLY！のプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■ T H E  F L Y 2 ( By Shingo '86/10/19 ) ■■■■■■■■
20 SCREEN 2,7,7:O:WIDTH40:CLS:BEEPOFF:RANDOMIZE:CLEAR,&HECFF
30 DEFINTA-Z:DEFFN S$(SC)=RIGHT$("00000"+MID$(STR$(SC),2),5):DIMMU(32)
40 GOSUB 760:' ｷｬﾗｸﾀｰ･ﾏｼﾝｺﾏｷｺﾐ,ﾀｲﾄﾙ,BGMﾃﾞｰﾀ
50 GOSUB 480:'  LEFTｾｯﾃｲ,ｺｳｶﾝｵﾝｾｲ
60 GOSUB 530:'  ﾊｴｼﾞｺﾞｸﾆﾋｮｳｼﾞ,ﾜｰﾄﾞﾄｰｾｯﾃｲ
70 GOSUB 670:'  X,Y ｾｯﾃｲ,START
80 REM <M><A><I><N> ■■■■■■■■
```

```
340 REM <ク><リ><ア> ■■■
```

JR-100用

POPIN（ポピン） & PAPIN（パピン）



助三太

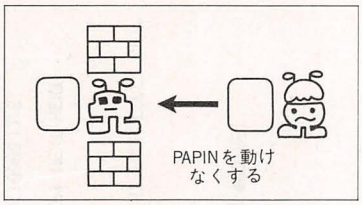
⊙遊びかた

POPIN（ウーバー君）をIMJKのキーで上下左右に操作して，クリスタルを押して，PAPINをとじ込める（**第1図**）ゲームです。

クリスタルは1回押すと何かにぶつかるまで止まりません。よく考えて動かすようにしましょう。

面（全部で5面です）クリア時には，残りタイムがスコアに加算されます。

ゲーム・オーバーはLEFTが0になったときです。



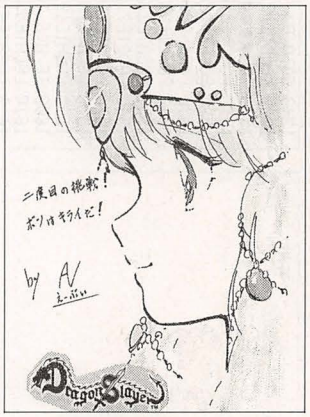
《第1図》とじ込めかた

⊙ミス

- スペース・キーを押したとき
- 敵につかまったとき
- タイムが0になったとき

⊙さいごに

このゲームは，適当にクリスタルを押しているとカポッてしまいます。まず攻略の方法を考えるべきです。

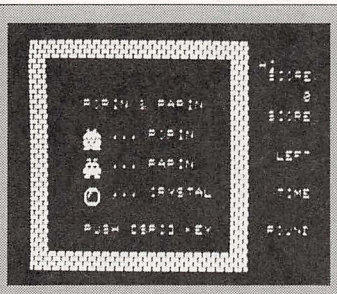


by AV

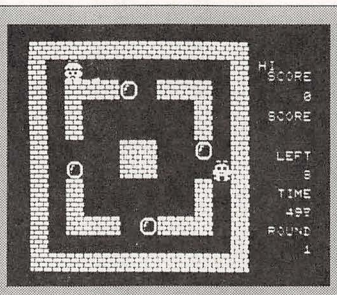
評…なかなか良いぞ（編）

CHECKER FLAG

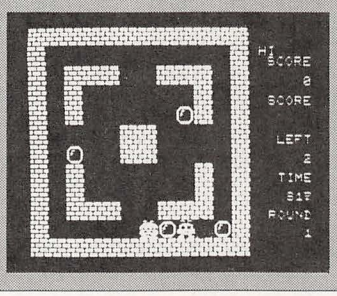
Dr.D：またまたパズルゲームか。
編：でもリアルタイムのゲームですよ。
Dr.D：ウーム進歩がないぞ。もっとアイデアをださなければダメだ。身近な物を題材にしてゲームを作ってみなさい。
編：たとえばスポーツ・ゲームなんかいいんじゃないですか。
Dr.D：そうだな。いろいろ，たくさんのスポーツがあるから，ネタにはこまらないだろう。



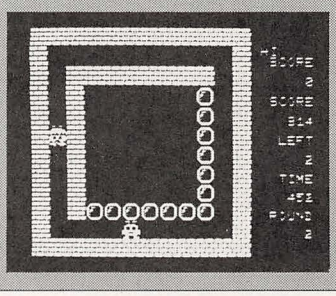
◀《写真1》キャラクター紹介。一番上がPOPINくん



◀《写真2》ゲーム・スタート。うまく誘導しよう



▶《写真3》タイミングを見てクリスタルを押そう



▶《写真4》2面は1面よりもさらにむずかしくなっているゾ

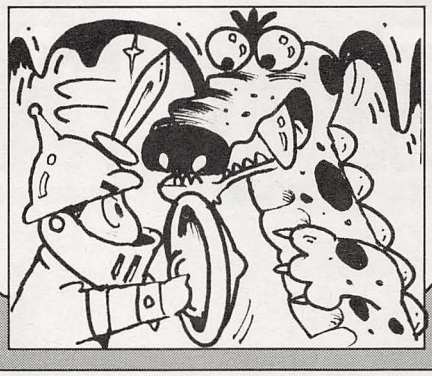
★ある日，電波ビルの屋上にスペシャルフラッグのような雲が出現した。そしてビル全体を光の輪によってつつみ，何者かを吸い込んでいった。（東京都保谷市・**ジェイムスン18才**）……【影：光につつまれたのならDr. だ!!】

```
10 REM●●●●● POPIN & PAPIN ●●●●●
20 CLS:H=0:GOSUB2000
30 DIM A(3),B(3),C(3),D(3),F(4)
40 A(1)=$00:B(1)=$00:C(1)=$00:D(1)=$00
50 A(2)=$80:B(2)=$81:C(2)=$82:D(2)=$83
60 A(3)=$84:B(3)=$84:C(3)=$84:D(3)=$84
65 F(1)=-64:F(2)=-2:F(3)=2:F(4)=64
70 CLS:GOSUB1500:S=0:R=1:L=3
80 GOSUB3000:X=$C142:Y=$C394
90 T=500:J=0
100 LOCATE13,30:PRINT L
110 LOCATE21,30:PRINT R
120 REM●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
130 LOCATE17,28:PRINTSPC((T<10)+(T<100));T
150 PICKK:X1=2*((K=$4B)-(K=$4A))+64*((K=$4D)-(K=$49))
160 IF (K=$20)+(T=0)+(X=Y) THEN 1000
165 Y2=(X1=64)+2*(X1=-64)+3*(X1=-2)+4*(X1=2)
170 Z=PEEK(X+X1):Q=PEEK(X+X1*2)
180 T=T-1
185 POKE1,30:BEEP
200 IF X+18<Y THEN P=1:GOTO800
205 IF X<Y THEN P=2:GOTO 800
210 IF X>Y THEN P=3:GOTO800
220 Y=Y+F(P):POKEY,$89:POKEY+1,$8A:POKEY+32,$8B:POKEY+33,$8C
235 IF Y2=0 Y2=1:GOTO 270
240 IF Z=$84 THEN 130
250 IF Z=$80 THEN 290
260 POKEX,$00:POKEX+1,$00:POKEX+32,$00:POKEX+33,$00:X=X+X1
270 POKEX,$85:POKEX+1,$86:POKEX+32,$87:POKEX+33,$88
280 GOTO 130
290 O=0:O1=1
295 O=O+1:O1=O1+1
297 C=PEEK(X+X1*O1)
300 IF(C=$84)+(C=$80)+(C=$89) THEN POKE1,120:BEEP:GOTO 130
310 POKEX+X1*O,$00:POKEX+1+X1*O,$00:POKEX+32+X1*O,$00:POKEX+33+X1*O,$00
320 POKEX+X1*O1,$80:POKEX+1+X1*O1,$81:POKEX+32+X1*O1,$82
330 POKEX+33+X1*O1,$83:GOTO 295
800 IF J=4 THEN 1200
810 Y1=PEEK(Y+F(P))
820 IF (Y1<>$00)-(Y1<>$85) THEN GOSUB850:GOTO220
830 J=J+1:P=P+1:IFP=5THENP=1
840 GOTO 800
850 J=0:POKEY,$00:POKEY+1,$00:POKEY+32,$00:POKEY+33,$00:RET
1000 REM●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
1010 FORI=0TO5:POKE1,$FF:BEEP:NEXT
1020 L=L-1:IFL=0THEN 1040
1030 GOTO 80
1040 LOCATE10,6:PRINT"GAME OVER !!!":LOCATE15,6:PRINT"PUSH [SPC] KEY"
1050 PICKK:IFK=$20THEN 70
1060 GOTO 1050
1200 REM●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●
1210 R=R+1:FORI=1TO3:FORJ=$00TO$FFSTEP5:POKE1,J:BEEP1:NEXT:NEXT
1220 BEEP0:S=S+T
1230 LOCATE9,26:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
1240 GOTO 80
1300 LOCATE10,3:PRINT"ALL ROUND CLEAR !!!":FORI=0TO3000:NEXT:GOTO 70
1500 REM●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●
1510 FORI=$C100TO$C117:POKEI,$84:POKEI+32,$84:POKEI+$2E0,$84
1520 POKEI+$2C0,$84:NEXT
1530 FORI=$C140TO$C3A0STEP32:POKEI,$84:POKEI+1,$84:POKEI+22,$84
1540 POKEI+23,$84:NEXT
1550 LOCATE2,25:PRINT"HI":LOCATE3,26:PRINT"SCORE"
1560 LOCATE7,26:PRINT"SCORE"
1570 LOCATE11,27:PRINT"LEFT"
1580 LOCATE15,27:PRINT"TIME"
1590 LOCATE19,26:PRINT"ROUND"
1600 IF H<S THEN H=S
1610 LOCATE5,26:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H
1620 LOCATE6,6:PRINT"POPIN & PAPIN"
1630 LOCATE9,9:PRINT"... POPIN":LOCATE12,9:PRINT"... PAPIN"
1640 LOCATE15,9:PRINT"... CRYSTAL"
1650 POKE$C226,$85:POKE$C227,$86:POKE$C246,$87:POKE$C247,$88
1660 POKE$C286,$89:POKE$C287,$8A:POKE$C2A6,$8B:POKE$C2A7,$8C
1670 POKE$C2E6,$80:POKE$C2E7,$81:POKE$C306,$82:POKE$C307,$83
1680 LOCATE19,6:PRINT"PUSH [SPC] KEY"
1690 PICKK:IFK=$20THENBEEP:RET
1700 GOTO1680
2000 REM●●●●●● CHR ●●●●●●●●●●●●●●
2010 LOCATE10,9:PRINT"PLEAS WAIT !!!":OPTIONCMODE1
2020 FORI=$C000TO$C067:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT:RET
2030 DATA 00,0F,1F,30,67,64,6C,6C,00,F0,F8,0C,06,06,06,06
2040 DATA 68,60,68,60,30,1F,0F,00,06,06,06,06,0C,F8,F0,00
2050 DATAFE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00
2060 DATA 1C,02,1F,3F,7F,FF,EE,A4,70,80,F0,FC,FE,FF,ED,49
2070 DATA 7F,F3,F3,FF,7C,1B,7F,FC,FE,9F,9F,FF,7E,38,FE,FF
2080 DATA 1E,02,02,0F,3F,31,31,31,78,40,40,F0,FC,8C,8C,8C
2090 DATA FF,FF,FC,FF,1F,1C,7C,7C,FF,FF,3F,FF,F8,38,3E,3E
3000 REM●●●●●● MEN PRINT ●●●●●●●
3010 IF R=6 THEN 1300
3020 R4=3060+R*20:RESTORE R4
3030 FORI=0TO18STEP2:READ J$
3040 FORJ=$C142TO$C382STEP$40
3050 R3=10-(($C382-J)/64
3060 R$=MID$(J$,R3,1):R2=VAL(R$):POKEJ+I,A(R2):POKEJ+I+1,B(R2)
3070 POKEJ+I+32,C(R2):POKEJ+I+33,D(R2)
3080 NEXT:NEXT
3090 RET
3100 DATA1111111111,1333123331,1311111131,1311111131,1211331111
3110 DATA1111331121,1311111131,1311111131,1333213331,1111111111
3120 DATA1111111111,1333333331,1311111121,1311111121,1311111121
3130 DATA1311111121,1311111121,1311111121,1322222221,1111111111
3140 DATA1111111111,1211332121,1221331211,1211331121,1333333331
3150 DATA1333333331,1111331111,1211331211,1122331111,1111111111
3160 DATA2112111112,1121121121,1211211211,1112112111,1121121121
3170 DATA1211211211,2112112111,1121121111,1211211111,1112111111
3180 DATA1111111111,1311111121,1311111121,1333333321,1311111111
3190 DATA1322233321,1311121111,1311133311,1133331131,1111111111
```

★呼ばれて飛びでてジャジャジャーン！お呼びでない？お呼びでない…こりゃまた、失礼いたしましたっ。
（東京都練馬区・佐々木良介13才）……【影：13才なのになぜ、こんな昔のギャグを知っているんだ？】

JR-200用

DRAGON'S MAZE
（ドラゴンズ メイズ）



山手圭一郎

●ストーリー

あなたは，考古学者だ。今，ある島の遺跡の中にいる。ある壁に仕掛けを見つけたので，さっそく中に入ることにした。すると，ぬけだせなくなってしまった。ここには，いろんな怪物がいるらしい。今ある武装は，杖(つえ)だけである。今から，きみはサバイバルをしなければならない。

●遊びかた

まず，名前を聞いてくるので，名前を入力します。すると，すぐスタートです。

操作は，カーソル・キーで，上を押すと前へ，左右を押すとそれぞれのほうに向きます。下を押すと呪文が使えます。

商店が1階のどこかにあります。商店では，武器，防具，マジック・ポイントを売っています。あと，宿もあります。しかし，この宿は，レベルがあがるごとに高くなるので，注意してください。どこにあるかは，自由に捜してください。

あと，行商している商人もいますが，宿はありません。

武器，防具の表示の見かたは，左から，名前，アーマーまたはソードクラス，金額の順です。

呪文は，〝eat〟という体力回復の呪文が10ポイント，〝wat〟という攻撃用の呪文が3ポイント，〝arm〟という，アーマー・クラスを2倍にする呪文が7ポイント，〝V〟という，攻撃用の呪文が15ポイント，マジック・ポイントを消費します。

あと，歩行中に使える呪文に〝tape〟というのがありますが，これは，カセットのロード，セーブ用です。だいたい，7～8ぐらいレコーダのカウンタを使います。

〝arm〟の呪文は，戦っている間しかもちません。また，歩行中は，〝eat〟と，〝tape〟と，もうひとつ，ある呪文しか使えません（5階の木の……に関係があります）。

敵と遭遇(そうぐう)すると，まず，何をするかを聞いてきますから，表示どおりに入力してください。自分も敵もヒット・ポイントがなくなったら死にます。

経験値とお金は，敵のヒット・ポイントに比例します。上にあがればあがるほど自分の攻撃力が大きくなりますが，これは，こうしないと，戦いに時間がかかるからです。

《第1表》変数表

AI	ヒット・ポイント
AJ	ヒット・ポイントの上限
BI	経験値
CI	アーマー・クラス
DI	ソードクラス
EI	マジック・ポイント
FI	お金（¥）
GI	レベル
HI	方向
II	敵の判定フラグ&ナンバー
JI	磁針フラグ
KI	基本アーマー・クラス（ソードクラスは半分）
I$	雑用（入力&ことばルーチン）
Z	ことばルーチンのしゃべる早さ
N$	名前
M(XI，YI)	迷路データ

階段が，ひとつの階に，ひとつあります。バグがありますが，1階から，5階までしかないので，まあ，そのへんは，ゆるしてください。

たまに，磁針が取れます。これを取ると，北の方向に，▩がでてくるので，何かと便利です。それと，No（ノー）の判定が，その他全部のキーになっているので，見逃さないように気をつけてください。

●最後に

あと，作者が(わたしか？)，なにかいっています。「5階の木の壁よくもえる……」なんだ？　プログラムは10行おきではないので，改造はむずかしいと思います。とくに，『⌒GI』の前の，1．いくら，というのは，いじくると，むずかしくなりすぎます。ほかに，DATAを変えて，敵のヒット・ポイントなどをさげないように。

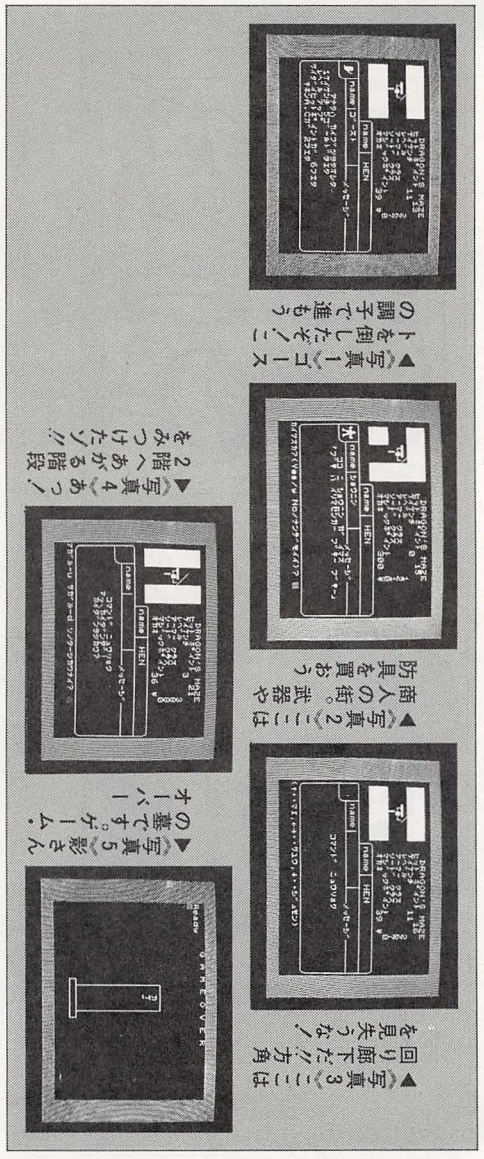
CHECKER FLAG

Dr.D：ロールプレイング・ゲームか。
編：それなりにできていますけれど，目的がないですからね……。
Dr.D：やはり，ストーリーが大事だからな。それにしても，なぜロールプレイング・ゲームというとこのようになってしまうのだろうか？もっといろいろなタイプのゲームが作れるのだが。
編：画面表示が少し遅いのも気になりますね。
Dr.D：それにしても商人が売り歩いているというのはすごい設定だ。
編：いろいろ悪いことばかりいいましたが，これにこりずおもしろいゲームを作ってください。

★あの有名な作曲家のモーツアルトは，20回以上も借金をしたそうですよ。影さんはそれ以上なのでは……。(東京都八王子市・**高野秀憲12才**)……【**影**：私に借金はない。**編**：お金を借りても，全部ふみ倒してるだけでしょう。】

DRAGON'S MAZEのプログラム・リスト

```
2 RANDOMIZE
4 POKE 0,0:POKE $CA00,1
10 DIM A(4),M$(3)*3,K(9),H(9),V(9),B(9),M(7,7),N$(9)*10,I$*255
15 GOSUB 1000
20 AI=15:AJ=15:BI=0:CI=2:DI=1:EI=0:FI=300:GI=1:HI=2:II=-1:XI=0:YI=0:JI=0:KI=2
30 GOSUB 900
40 LOCATE 7,16:I$="What your name?":GOSUB 800
50 LOCATE 0,22:INPUT N$
60 M$(0)="wat":M$(1)="eat":M$(2)="arm":M$(3)="V"
70 GOSUB 900
80 IF (R=1)*(XI=7)*(YI=7) THEN GOSUB 200
90 LOCATE 9,15:I$="ｺﾏﾝﾄﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ":GOSUB 800
100 LOCATE 0,21:PRINT "(ｷｰﾏｲ,ｷｰｷｭｳ,ｷｰｻﾌ,ｷｰｼﾞｭﾓﾝ)";
110 PICK Q:IF Q<28 OR Q>31 THEN 110
111 HI=HI+(Q=29)-(Q=28):HI=HI-(HI)3)*4+(HI(0)*4
112 IF A(HI)+(Q<>30)=0 THEN XI=XI+(HI=3)-(HI=1):YI=YI+(HI=2)-(HI=0)
120 IF Q<>31 THEN 130
121 LOCATE 10,16:I$="ﾄﾞﾝﾅ?":GOSUB 800
122 LOCATE 0,21:PRINT "                                    ";
123 LOCATE 0,21:INPUT I$
124 IF I$="taPe" THEN 500
125 IF I$="V" THEN 700
126 IF EI)9 THEN 128
127 LOCATE 9,17:I$="M,Pｶﾞﾀﾘﾅｲ":GOSUB 800:GOTO 129
128 IF I$="eat" THEN AI=AJ:EI=EI-10
129 FOR I=0 TO 1500:NEXT
130 J=(R=1)*(XI=3)*(YI=3)+(R=2)*(XI=6)*(YI=6)+(R=3)*(XI=0)*(YI=0)
131 J=J+(R=4)*(XI=2)*(YI=3)+(R=5)*(XI=0)*(YI=3)
132 IF J=0 THEN 140
133 LOCATE 8,16:I$="ｱｯｶﾞｲﾀﾞﾝﾀﾞ!":GOSUB 800
134 FOR I=0 TO 500:NEXT
135 LOCATE 9,17:I$="ｶｲﾀﾞﾝﾅﾝﾀﾞｶｶ?":GOSUB 800
136 LOCATE 0,21:INPUT "ｱｶﾞﾙｰu ｻｶﾞﾙｰd ｿﾉﾀｰﾂｶｳｲﾁ";I$
137 IF I$="u" AND R<5 THEN R=R+1:GOSUB 1000
138 IF I$="d" AND R>1 THEN R=R-1:GOSUB 1000
140 IF RND(1)<.01 THEN S=1:GOSUB 200
150 IF RND(1)<.1 THEN GOSUB 300
160 GOTO 70
200 II=9:GOSUB 900
210 LOCATE 6,14:I$="ｺｺﾆ ｼｮｳﾆﾝ ｶﾞ ｲﾏｽ":GOSUB 800
220 LOCATE 4,15:I$="ｱﾅﾀ ﾊ ｲﾘﾏｾﾝｶｰ ｱｷｰ ｱｷｰｭ":GOSUB 800
221 LOCATE 0,21:INPUT "ｶｲﾏｽｶ?(Yesｿｳ Noﾅﾝﾃﾞﾓｲｲ)";I$
222 IF I$()"y" THEN 240
223 RESTORE 1500
224 FOR I=0 TO 10
225 READ I$,T,K
226 IF K>FI THEN 240
227 LOCATE 4,16:PRINT I$;",";T;",";K
228 LOCATE 10,17:I$="ﾃﾞﾄﾞｳﾃﾞｽ?":GOSUB 800
229 LOCATE 0,22:INPUT "ｶｲﾏｽｶ?(Yesｿｳ Noﾅﾝﾃﾞﾓｲｲ)";I$
230 IF I$()"y" THEN 234
231 LOCATE 12,18:I$="ﾏｲﾄﾞﾄﾞｳﾃﾞ":GOSUB 800
232 DI=T+INT(KI/2):FI=FI-K
233 GOTO 236
234 LOCATE 1,16:PRINT "                                    ";
235 NEXT
236 FOR I=0 TO 1500:NEXT
240 GOSUB 900
241 RESTORE 1530
242 LOCATE 6,14:I$="ﾓﾝｽﾀｰ ｶﾞﾂｸﾗﾚﾏｽ":GOSUB 800
243 LOCATE 0,21:INPUT "ｶｲﾏｽｶ?(Yesｿｳ Noﾅﾝﾃﾞﾓｲｲ)";I$
244 IF I$()"y" THEN 260
245 FOR I=0 TO 9
246 READ I$,T,K
247 IF K>FI THEN 257
248 LOCATE 1,16:PRINT I$;",";T;",";K
249 LOCATE 8,17:I$="ﾓﾄﾞﾄﾞｳﾃﾞｽｶ":GOSUB 800
250 LOCATE 0,22:INPUT "ｶｲﾏｽｶ?(Yesｿｳ Noﾅﾝﾃﾞﾓｲｲ)";I$
251 IF I$()"y" THEN 255
252 LOCATE 12,18:I$="ﾏｲﾄﾞﾄﾞｳﾃﾞ":GOSUB 800
253 CI=T+KI:FI=FI-K
254 GOTO 257
255 LOCATE 1,16:PRINT "                                    ";
256 NEXT
257 FOR I=0 TO 1500:NEXT
260 GOSUB 900
261 LOCATE 6,15:I$="ﾏｼﾞｯｸ ﾎﾟｲﾝﾄｶ･･":GOSUB 800
262 LOCATE 0,21:INPUT "ｲﾘﾏｽｶ?(Yesｿｳ Noﾅﾝﾃﾞﾓｲｲ)";I$
263 IF I$()"y" THEN 269
264 LOCATE 4,16:I$="ﾄﾞﾚﾎﾞ" ｺﾋﾄﾂｳﾃﾞ":GOSUB 800
265 LOCATE 0,22:INPUT "ﾎﾟｲﾝﾄ(1P=100¥)";J
266 IF J>FI/100 THEN 265
267 EI=EI+J:FI=FI-J*100
268 LOCATE 7,17:I$="ﾏｲﾄﾞﾄﾞｳﾃﾞ･･･":GOSUB 800
269 FOR I=0 TO 1500:NEXT
270 IF S=1 THEN S=0:GOTO 290
280 GOSUB 900
281 LOCATE 2,16:I$="ｵﾄﾏﾘ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ?":GOSUB 800
282 LOCATE 5,17:PRINT INT(12*1.2^GI);"¥"
283 LOCATE 0,21:INPUT "(Yesｿｳ Noﾅﾝﾃﾞﾓｲｲ)";I$
284 IF I$()"y" OR FI<INT(12*1.2^GI) THEN 290
285 LOCATE 2,18:I$="ﾃﾞﾝ ｵｶｽｽﾀｰ･･･":GOSUB 800
286 FI=FI-INT(12*1.2^GI):AI=AJ
287 FOR I=0 TO 1500:NEXT
288 GOSUB 900
289 LOCATE 2,16:I$="ﾖｸ ｵｶｽﾐﾃﾞｼｮｳ":GOSUB 800
290 LOCATE 3,17:I$="ﾃﾞﾝ ﾏｸﾄﾞｳｼﾞｮｳ":GOSUB 800
291 FOR I=0 TO 1500:NEXT
292 II=-1:RETURN
300 II=R*2-INT(RND(1)*2)-1:II=II-(II=9)
305 H=H(II)
310 GOSUB 900
320 LOCATE 6,14:I$="ﾜｯｼｮｲ"+N$(II)+"ｶﾞｰ":GOSUB 800
321 LOCATE 7,15:I$="ﾄﾞﾗｽﾙ":GOSUB 800
322 LOCATE 0,21:INPUT "ﾆｹﾞﾙﾉｶ ﾀﾀｶｳｶ/f ｼﾞｭﾓﾝﾉﾙ";I$
323 IF I$="r" THEN 330
324 IF I$="f" THEN 340
325 IF I$="h" THEN 350
326 GOTO 322
330 LOCATE 2,16:I$=N$+"ﾊﾆｹﾞｶﾞｼﾀﾀ":GOSUB 800
331 IF RND(1)*CI<3)B(II) THEN 390
332 LOCATE 3,17:I$="ｼｶｼ ﾆｹﾞﾗﾚﾅｶｯﾀ":GOSUB 800
333 FOR I=0 TO 7:POKE $CA00,RND(1)*8:FOR J=0 TO 2:NEXT:NEXT:POKE $CA00,1
334 J=INT(VCII)-CI*(RND(1)*SQR(VCII))+2)/2)
335 LOCATE 4,18:I$=STR$(J)+"ﾀﾞﾒｰｼﾞﾃﾞｽ ｸﾗｯｸﾞ":GOSUB 800
336 AI=AI-J
337 FOR I=0 TO 1500:NEXT
338 GOTO 400
340 J=INT(VCII)/CI*(RND(1)*SQR(VCII))+2)*R^2.5)
341 FOR I=0 TO 7:POKE $CA00,RND(1)*8:FOR U=0 TO 30:NEXT:NEXT:POKE $CA00,1
342 LOCATE 3,16:I$=STR$(J)+"ﾀﾞﾒｰｼﾞﾃﾞｽ ｸﾗｯｸﾞ":GOSUB 800
343 AI=AI-J:FOR I=0 TO 1000:NEXT
344 J=INT(DI/B(II)*(RND(1)*SQR(DI)+2)*R^2.5)
345 FOR I=64 TO 71:POKE $C681,I:POKE $C682,I:POKE $C6A1,I:POKE $C6A2,I
346 FOR U=0 TO 30:NEXT:NEXT
347 LOCATE 3,17:I$=STR$(J)+"ﾀﾞﾒｰｼﾞﾃﾞｽ ｱｱｴｱ":GOSUB 800
348 H=H-J:FOR I=0 TO 1500:NEXT
349 GOTO 400
350 LOCATE 4,16:I$="ﾄﾞﾝﾅﾓﾝｽﾀｰ":GOSUB 800
351 LOCATE 0,21:INPUT I$
352 FOR I=0 TO 3
353 IF I$=M$(I) THEN 355
354 NEXT:I=4
355 ON I+1 GOSUB 360,365,370,375,380
356 J=INT(VCII)/CI*RND(1)*5)
357 FOR I=0 TO 7:POKE $CA00,RND(1)*8:NEXT:POKE $CA00,1
358 LOCATE 4,18:I$=STR$(J)+"ﾀﾞﾒｰｼﾞﾃﾞｽｸﾗｯｸﾞ":GOSUB 800
359 AI=AI-J:FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 400
360 IF EI<3 THEN GOSUB 380:RETURN
361 J=INT(RND(1)*11)
362 LOCATE 4,17:I$=STR$(J)+"ﾀﾞﾒｰｼﾞﾃﾞｱｱｴｱ":GOSUB 800
363 H=H-J:EI=EI-3
364 RETURN
365 IF EI<10 THEN GOSUB 380:RETURN
366 AI=AJ:EI=EI-10
367 LOCATE 4,17:I$="ﾋｯﾄﾎﾟｲﾝﾄ ｶﾞ ｶｲﾌｸｸﾞ":GOSUB 800
368 RETURN
370 IF EI<7 THEN GOSUB 380:RETURN
371 CI=CI+2:EI=EI-7:M=1
372 LOCATE 4,17:I$="ｱｰﾏｰｸﾗｽ ｶﾞ 2ﾊﾞｲﾆﾅｯﾀ":GOSUB 800
373 RETURN
375 IF EI<15 THEN GOSUB 380:RETURN
376 J=INT(RND(1)*20)+80
377 LOCATE 4,17:I$=STR$(J)+"ﾀﾞﾒｰｼﾞﾃﾞｽｱｱｴｱ":GOSUB 800
378 H=H-J:EI=EI-15
379 RETURN
380 LOCATE 4,17:I$="ﾏﾎｳｶﾞ ﾂｶｴﾅｲ!!":GOSUB 800
381 RETURN
390 LOCATE 3,17:I$="ﾌﾏﾜ ﾆｹﾞﾗﾚﾀ":GOSUB 800
393 FOR I=0 TO 1000:NEXT
395 II=-1
396 CI=CI/(1+(M=1)):M=0
397 RETURN
400 IF AI<1 THEN 450
```



マッピングが，極端にむずかしくなっています。とくに，2階は，回り廊下の宝庫になっていて，目がまわるし，3階は，一方通行の壁だらけだし……。

REM文は，打ち込まなくてもいいです。

★ベーマガを知らないヤツに，影さん，編さんを知っているかと聞いたら，変質者の名前かと答えた。(兵庫県神戸市・川嶋利文[14才])……【影：なに？私の名前を知らない？編：そういう人にはベーマガを見せて教えてあげよう。】

```
410 IF H>0 THEN GOSUB 900:GOTO 321
420 GOSUB 900
421 LOCATE 6,15:I$="ﾏﾅｶﾘ ｶｲﾌﾞﾂｦｶｽﾀｸｻﾝ":GOSUB 800
422 J=INT((H(II)/R^2+RND(1)*H(II)/R^2)/5):N=INT(H(II)/R^2+RND(1)*R^2)
423 LOCATE 1,16:I$=STR$(J)+"ﾗｲﾝﾁｶﾞ"+STR$(N)+"ｺﾞｰﾙﾄﾞﾏｴﾀﾞ":GOSUB 800
424 BI=BI+J:FI=FI+N:II=-1
425 CI=CI/(1+(M=1)):M=0
426 IF RND(1)*(JI=0)>.99 THEN LOCATE 6,14:I$="ｺﾚﾊ ｼﾞｼﾝｼﾞｬ":GOSUB 800:JI=1
427 FOR I=0 TO 1000:NEXT
430 IF BI<5*1.5^GI AND BI<4000 THEN RETURN
435 BI=0
440 LOCATE 2,17:I$="ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟ":GOSUB 800
441 GI=GI+1:J=INT((RND(1)+3)*1.2^GI):N=INT((RND(1)*.2+1.9)*1.1^GI)
442 AJ=AJ+J:KI=KI+N:CI=CI+N:DI=DI+INT(N/2)
443 LOCATE 1,18:I$="ﾏｲﾀﾞｲﾚｯﾄﾎﾟｲﾝﾄｶﾞ "+STR$(J)+"ﾌｴﾀ":GOSUB 800
444 LOCATE 4,19:I$="ｷｮｳA.Cﾊﾞ"+STR$(N)+"ﾌｴﾀ":GOSUB 800
445 FOR I=0 TO 1000:NEXT
446 GOSUB 900:RETURN
450 CLS
451 LOCATE 0,7
452 PRINT "          ┌──┐"
453 FOR I=0 TO 11
454 PRINT "          │  │"
455 NEXT
456 PRINT "       ┌──┴──┴──┐"
457 PRINT "       └────────┘"
458 FOR I=1 TO LEN(N$)
459 LOCATE 15,I+7:PRINT MID$(N$,I,1)
460 NEXT
461 LOCATE 8,0:I$="G A M E O V E R":Z=200:GOSUB 800
462 END
500 GOSUB 900
510 LOCATE 6,15:I$="ﾛｰﾄﾞ･ｾｰﾌﾞ?":GOSUB 800
520 LOCATE 0,21:INPUT "(ﾛｰﾄﾞﾊ ｾｰﾌﾞﾊﾞｽ)";I$
521 IF I$="s" THEN 530
522 IF I$="l" THEN 600
523 GOTO 520
530 LOCATE 4,16:I$="ｶｾｯﾄ ﾖ ｾｯﾄ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 800
540 LOCATE 0,22:INPUT "Yes?";I$
550 OPEN "O",0,"DRAGON≡MAZE"
560 PRINT# 0,AI;",";AJ,",";BI;",";CI;",";DI;",";EI;",";FI;",";GI;",";HI;",";II
570 PRINT# 0,JI;",";KI;",";XI;",";YI;",";R;",";N$;","
580 CLOSE 0:LOCATE 10,17:PRINT "OK"
590 GOTO 70
600 LOCATE 4,16:I$="ｶｾｯﾄ ﾖ ｾｯﾄ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 800
610 LOCATE 0,22:INPUT "Yes?";I$
620 OPEN "I",0,"DRAGON≡MAZE"
630 INPUT# 0,AI,AJ,BI,CI,DI,EI,FI,GI,HI,II
640 INPUT# 0,JI,KI,XI,YI,R,N$
650 CLOSE 0:LOCATE 10,17:PRINT "OK"
660 GOSUB 1080:GOTO 70
700 IF EI<15 THEN 127
701 IF R#64+YI#8+XI=ASC("▟")+ASC("n") THEN 710
702 EI=EI-15
703 LOCATE 1,16:I$="      ﾅﾆｴ ｵｺｳﾅｶｯﾀ ":GOSUB 800
704 GOTO 129
710 LOCATE 6,16:I$="ｶﾍﾞ ｶﾞ EIｱｼｶ!!":GOSUB 800
711 LOCATE 3,17:I$="ｿｺﾆ ｼｮｳｼﾞﾝ ｶﾞ ﾃﾂﾀﾞｹ!!":GOSUB 800
712 FOR U=0 TO 2000:NEXT
713 GOSUB 300
720 RESTORE 1560
721 FOR I=15 TO 18
722 READ I$
723 J=LEN(I$)
724 FOR W=1 TO J
725 LOCATE W,I:PRINT CHR$(ASC(MID$(I$,W,1))+104);
726 BEEP 1:FOR U=0 TO 30:NEXT:BEEP 0
728 NEXT:NEXT
729 PRINT "!!!"
730 FOR U=0 TO 2000:NEXT
731 II=9:GOSUB 305
740 IF HK1 THEN 750
741 GOSUB 900
742 LOCATE 8,15:PRINT "ｼｶｼ ｵｲﾂｶﾚﾏｼﾀｯｸ。"
743 LOCATE 5,16:PRINT "ﾀｲﾘｮｸﾓ ｶｲﾌｸｼﾃｲﾙﾖｳﾀﾞ"
744 GOTO 731
750 CLS
751 RESTORE 1600
752 READ I$
753 LOCATE 7,2
754 FOR I=1 TO LEN(I$)
755 PRINT MID$(I$,I,1);
756 FOR U=0 TO 200:NEXT
757 NEXT
```

```
758 LOCATE 1,5
760 FOR I=1 TO 3
761 READ I$:Z=50
763 GOSUB 800
766 NEXT
767 LOCATE 14,15:PRINT "The"
768 LOCATE 9,16:PRINT "┌──┐ ┌─┐ ┌──┐ ┌──┐"
769 LOCATE 9,17:PRINT "│  │ │ │ │ │ │  \"
770 LOCATE 9,18:PRINT "├──┤ │ \│ │ │  │"
771 LOCATE 9,19:PRINT "│  │ │  \ │ │  /"
772 LOCATE 9,20:PRINT "└──┘ └─┘└─┘ └──┘ "
773 END:END:END
774 REM ｺｺｶﾗ 799 ﾏﾃﾞﾊ ﾆｭｳﾘｮｸｼﾅｲﾃｷﾓﾖｲ
775 REM 2-60 ｼｮｷｾｯﾃｲ
776 REM 70-160 ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ
777 REM 200-292 ｼｮｳｼﾞﾝ SUB
778 REM 300-397 ﾃｷｶｲ SUB
779 REM 400-462 ﾌﾀｶｲ ﾉ ｼｮｳﾊｲ & ﾚﾍﾞﾙUP & ｼﾝｶﾞ SUB
780 REM 500-660 ﾁｰﾌﾟ ﾘｰﾄﾞ, ﾗｲﾄ SUB
781 REM 700-773 ｻｲｺﾛﾉ ｸﾗｽ & ｺﾝｸﾞﾗﾁｭﾚｰｼｮﾝ
782 REM 800-860 ｺﾄﾊﾞ ﾌﾟﾘﾝﾄ SUB
783 REM 900-949 ｶﾞﾒﾝ SUB
784 REM 1000-1180 ﾃﾞｰﾀ ｼｮﾘｷ SUB
785 REM 1200-1290 ﾒｲﾛ DATA
786 REM 1300-1390 PCG DATA
787 REM 1400-1490 ｷｬﾗ DATA
788 REM 1500-1550 ﾌﾞｷ ﾃﾞｰﾀ ｺﾏﾞ DATA
789 REM 1560-1630 ｺﾄﾊﾞ DATA
800 FOR Q=1 TO LEN(I$)
810 PRINT MID$(I$,Q,1);
820 IF ASC(MID$(I$,Q,1))>32 THEN BEEP 1
830 FOR U=0 TO 50:NEXT
840 BEEP 0
850 FOR U=0 TO Z:NEXT
860 NEXT
870 Z=0
880 RETURN
900 CLS
901 PRINT "                                    ";
902 PRINT "  ■■■■   ■■■■   DRAGON'S MAZE       ";
903 PRINT "  ■■■■   ■■■■   ﾋｯﾄ ﾎﾟｲﾝﾄ           ";
904 PRINT "  ■■■■  ／ ■■■■  ﾗｲﾌﾝｷ              ";
905 PRINT "      ／／      ﾚﾍﾞﾙ                ";
906 PRINT "     ●■J        ｱｰﾏｰ ｸﾗｽ            ";
907 PRINT "      |         ｿｰﾄﾞ ｸﾗｽ            ";
908 PRINT "  ■■■■   ■■■■   ﾏｼﾝｯｸﾎﾟｲﾝﾄ          ";
909 PRINT "  ■■■■   ■■■■   ﾀｶﾗ                 ";
910 PRINT "  ■■■■   ■■■■ ┌──────────────────────┐";
911 PRINT "               |name |              |";
912 PRINT "┌──────────────┴──────┴──────────────┘";
913 PRINT "|  |name |          |              |";
914 PRINT "|  ├──────┴──────────┴──ﾒｯｾｰｼﾞ──────┐";
915 PRINT "├──┘                              |";
916 PRINT "|                                 |";
917 PRINT "|                                 |";
918 PRINT "|                                 |";
919 PRINT "|                                 |";
920 PRINT "|                                 |";
921 PRINT "└─────────────────────────────────┘";
922 J=MK:XI,YI):K=16
923 FOR I=4 TO 0 STEP -1
924 A(I)=(J)<(K-1))>:J=J-(J)(K-1))*K:K=K/2
925 NEXT
926 IF A(4)=1 THEN HI=INT(RND(1)*4)
927 FOR I=0 TO 3
928 J=I+HI:J=J-(J)3)*4
929 J=A(J)
930 IF J=0 THEN 934
931 FOR J=0 TO 2
932 LOCATE 1+(I<1)*3+(I=3)*3,1+(I)0)*3+(I=2)*3+J:PRINT "■";
933 NEXT
934 NEXT
935 LOCATE 22,2:PRINT AI
936 LOCATE 20,3:PRINT BI
937 LOCATE 24,5:PRINT CI
938 LOCATE 24,6:PRINT DI
939 LOCATE 24,7:PRINT EI
940 LOCATE 20,8:PRINT FI;"¥"
941 LOCATE 24,4:PRINT GI
942 LOCATE 17,10:PRINT LEFT$(N$,10);
943 IF II=-1 THEN 947
944 COLOR ,,1:LOCATE 1,12:PRINT CHR$(K(II));CHR$(K(II)+1)
945 LOCATE 1,13:PRINT CHR$(K(II)+2);CHR$(K(II)+3):COLOR ,,0
946 LOCATE 9,12:PRINT N$(II)
```

```
947 IF JI=0 THEN 949
948 LOCATE 2+(H<(3)*3+(HI=1)*3,2+(HI)0)*3+(HI=2)*3:PRINT "■■"
949 RETURN
999 END
1000 RESTORE 1300
1010 FOR I=0 TO &13F STEP 8
1020 READ A$
1030 FOR J=0 TO 7
1040 POKE &C000+I+J+(I)$FF)*&300,VAL("&"+MID$(A$,J*2+1,2))
1050 NEXT:NEXT
1060 FOR I=0 TO 9:READ N&(I),HK(I),VK(I),B(I):K(I)=&20+I*4:NEXT
1070 R=1
1080 RESTORE 1200
1090 FOR I=1 TO R
1100 FOR J=0 TO 7
1110 READ A$
1120 FOR L=0 TO 7
1130 MK(L,J)=ASC(MID$(A$,L+1,1))-&20
1140 MK(L,J)=MK(L,J)-(MK(L,J)=32)*30
1150 NEXT L
1160 NEXT J
1170 NEXT I
1180 RETURN
1190 REM  "12345678","12345678","12345678","12345678"
1200 DATA "+'%%%(1)","(**%5%)**#","(***%)***#","(***+*****"
1210 DATA "*****,****","*****%,***","***%5%:#","%&%%%%%,"
1220 DATA "31111113","20000008","20000008","200 0008"
1230 DATA "20000008","20000008","20000008","64444444("
1240 DATA "'!!-'%%)!)","#%,%%,@,","%%%')+#(","#%-'%(#&,"
1250 DATA "&%)+*#@',","213(**&%)","200@$')#","64(&-&$,"
1255 REM  "12345678","12345678","12345678","12345678"
1260 DATA "#%!!%%%)","*+.&-'%(","-*#%%19*#","#(,')2(*#"
1270 DATA "*#@%%,*#(","(**#'%!,**#","*#&%-#',*#","%%%4%%,"
1280 DATA "*)#+'%%)","*#&,&'%)*#","&%-'!)**#","#9*#-1:**#"
1290 DATA "&(#',/**#","*&%,#%$(*#","3%',3)&8","6-%5,65("
1295 REM  1122334455667788,1122334455667788,1122334455667788,1122334455667788
1300 DATA 000000070F0F00F,00000080C4C448C8,0F0F0F0F1F3F0000,F0D0C0C080000000
1310 DATA 0000201008040201,4040404244480D0E0,3F031FF102020404,FFF0FEF150504848
1320 DATA 0000000101020000,1020408C82025252,00060F0F0F0F0600,2222222222222222
1330 DATA 00002C152C152C15,00000C854C854C854,2C152C152C150000,C854C854C8540000
1340 DATA 01030409CACA8987,84840444444893E1,FF0979797A7A0202,FF90898543414140
1345 REM  1122334455667788,1122334455667788,1122334455667788,1122334455667788
1350 DATA 43474F4F7F4F4D4F,F1F5FDFDFFFDECFC,4D4F414141432313,FFFD212120303030
1360 DATA 0000010608113128,00006E0100806861A,3621282022180601,2AC28283C8B0C000
1370 DATA 0000070810202020,0000E0100804040,2020201008070000,0404040810F00000
1380 DATA 00083813C3F0F070F,0000000080C2E4EC,0F1F1F0F0C0C0C00,F8F8F0E0C0C0C000
1390 DATA 01030301C7DFFF67,80C0C080E3FBFFE6,07070606060C1C3C,E0E060603030383C
1395 REM  NAME  ,H+P ,A.C,S.C
1400 DATA ｺﾞｰｽﾄ ,   5,  5,  3
1410 DATA ｳﾆ     ,   7,  7,  4
1420 DATA ｺﾞｰｽﾄ2,  30, 15, 10
1430 DATA ﾁﾘ     ,  60, 15, 30
1440 DATA ｸﾗｺﾞ   , 120, 20, 20
1450 DATA ｲﾚｰｶｰ , 300, 40, 40
1460 DATA ﾊｯﾎﾟﾗ ,1200,240,250
1470 DATA ﾏﾙ     ,2000,300,400
1480 DATA ﾄﾞﾗｺﾞﾝ,9999,600,999
1490 DATA ｼｮｳｼﾞﾝ ,9999,999,1500
1500 DATA ｸﾝﾝﾝ,5,150,ﾊﾝﾏｰ,10,300,ｵﾉ,30,1000,ﾔﾘ,100,5000,ｵﾉ2,150,7000
1510 DATA newﾊﾝﾏｰ,300,15000,ｹﾝ,500,20000,ﾎﾉｵ ﾉ ﾌﾙﾁﾞ,700,30000,ﾅﾝ ﾉ ｹﾝ,900,50000
1520 DATA ﾏﾅﾅ ﾊ ｺﾞ,1500,200000
1530 DATA ﾁ ﾉ ﾀﾃ,2,70,ﾎﾁｮｳ ﾀﾃ,5,200,ｸﾘｶｴﾋﾞﾗ,30,1000,ﾃﾝﾄｳﾀﾃ(S),80,4000
1540 DATA ﾃﾝﾄ 3ﾛｲ,170,20000,3ﾛｲﾄｳﾀﾃ(S),250,24000,3ﾛｲ ﾄ ﾀﾃ(L),300,40000
1550 DATA 3ﾛｲﾌﾗﾌﾞﾀｲﾙ,400,50000,ﾎﾉｵ3ﾛｲﾄｳﾀﾃ,500,60000,ﾋﾟﾙﾒｲ,800,300000
1560 DATA "bGbGbGG9eXTb8RaHXvHa8"
1570 DATA "#voRvua:)XgTJ;Xv8"
1580 DATA "hZNGCbTNKJJ9dvOaN>)#9XvOEvJJa"
1590 DATA "XvNv===9888TuEvkoK"
1600 DATA "!!ｺﾝｸﾞﾗﾁｭﾚｰｼｮﾝ!!"
1610 DATA "ｼｮｳｼﾞﾝﾖﾀｽﾄ ｿｺﾆﾊ ｶｲﾀﾞﾝｶﾞｱｯﾌﾟ。ｶｲﾀﾞﾝﾖ ﾉﾎﾞｯﾁｷｲﾄ ｿｺﾆﾊ "
1620 DATA "ﾄﾗｳﾏ ｿｳﾅﾊﾝｶﾞｱｯﾌﾟ。ｷﾊﾞﾅﾎﾞﾀﾝﾖ ｵｼ ｽｸﾛｰﾙﾆ ﾆｹﾞﾀﾋ。ﾄｳ ﾉ ﾀﾞｯｼｭﾂﾆ ｾｲｺｳｼﾁｷ "
1630 DATA "ｳﾚｼｲﾆﾊ ﾅﾆｴﾅｲﾁｶｯﾃｲﾀ。ｼｶｼｶﾗ ﾌｴﾖｸｼﾁｷ ｼﾖﾓE ｸｽﾞﾚﾃｲｯﾌﾟ。ﾆﾄｰﾄ ｺﾉﾖｳﾅｺﾄﾊｲｶｶﾞﾛｳ"
```

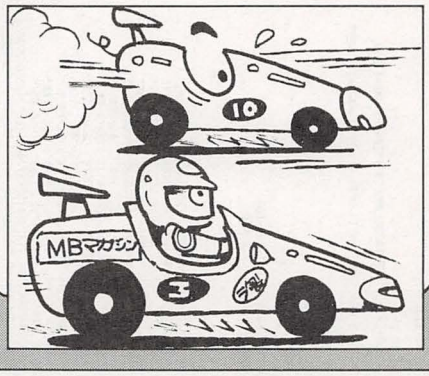
★ ★ ★

★ある日，Aが「影のバカ」と言った。その後，世界中のバカから，Aに「影といっしょにするな！」と苦情がきた。影の悪口はつつしもう。(滋賀県大津市・駄あ低ペア14才)……【影：そのとおり!!編：本当の意味も知らずに。】

M5(BASIC-I)用

移植版

3D-CAR(カー) RACE(レース)



岡村　克宣

遊びかた

マイカー（赤）を動かして，敵の車(青)をよけていってください。これだけだとただの移植，当然Dr.も怒ります。そこでつけた新テクが，これから説明するターボなのです。SHIFTキーを押すと，スピードが普通の2倍になるのです。

しかし，これを使えばスコアが増えるわけでもなし，音が変わるわけでもないので，使わないほうがいいかもしれません。

プログラムについて

もとのプログラムに1行加えただけの単なる普通の移植です。ただ，マシン語の同じ動作をする物を作ろうとした結果，相当ごちゃごちゃしたため，BASICに乗りかえました。

そこで，スピード・アップのため，かなりはぶいています。改造は，する必要ないでしょう。

使用方法

まず，**リスト1**のプログラムを入力してセーブします。このときRUNするようなバカなことはしないでください。プログラムが消えます。

そして，メイン・プログラム（**リスト2**）を入力してすぐあとにセーブします。ロードするときは，CHAINで一発ロードです。

●参考

ベーマガ83年8月号

「3D－CAR　RACE」

CHECKER FLAG

編：このゲームはむずかしいですよ。

Dr.D：あまりゲーム・バランスは良くないな。敵の車の動きに変化があればいいのだが。

編：リストが短いのはいいですね。

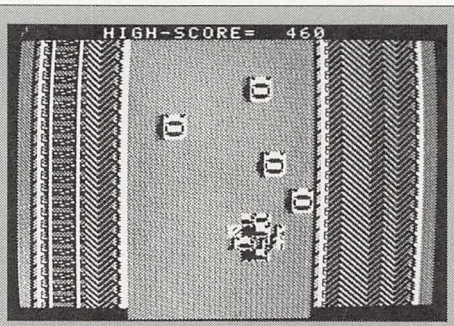
Dr.D：そうだな。このプログラムをいろいろと改造していくといいんじゃないかな。

編：より完成度の高いゲームにするのですね。

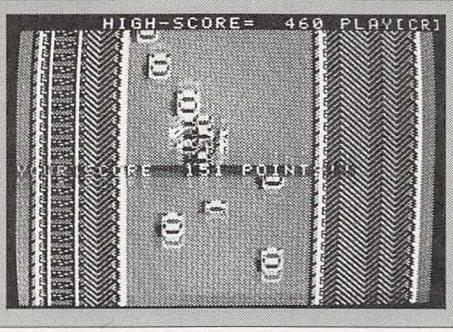
Dr.D：自分の好みにするのだ。



▲《写真1》うーん，このスピード感がたまらないゾ!!



▲《写真2》やばいクラッシュしてしまった。つぎ敵がんばるゾ



◀《写真3》最後に自分のスコアが表示されます

★私は昨日，影さんを見た!!えーと，どこだったかなぁ。確かけいさつの前で…，あっ思いだした「この顔にピンときたら110番」のところで…。(秋田市・**畑沢徳之12才**)……【編：あれは，影さんのポスターじゃなかったのか？】

《リスト1》3D-CAR RACEのキャラクター定義プログラム

```
10 Print "■■"
20 out &20,&80
30 out &20,&E7
40 Poke &701A,0
50 goto 300
60 Print "  ■■■■  ■■■"
70 Print "     ■■  ■■  ■■"
80 Print "  ■■■■  ■■  ■■    ■■■"
90 Print "     ■■  ■■  ■■"
100 Print "  ■■■■  ■■■"
110 Print "■■↓  ■■■    ■■   ■■■"
120 Print "■■■     ■■  ■■  ■■  ■■"
130 Print "■■■     ■■■■  ■■■"
140 Print "■■■     ■■  ■■  ■■  ■■"
150 Print "■■  ■■■  ■■  ■■  ■■  ■■"
160 Print "■■■↓■■■      ■■     ■■■  ■■■■■"
170 Print "■■■■  ■■  ■■  ■■  ■■      ■■"
180 Print "■■■■■    ■■■■■  ■■     ■■■■■"
190 Print "■■■■  ■■  ■■  ■■  ■■     ■■"
200 Print "■■■■  ■■  ■■  ■■    ■■■  ■■■■■"
210 Print "■■↓Now loading"
220 Print "■■    Main Program"
230 chain
300 for I=&80 to &93:read ST$
310 for J=1 to 3
320 stchr ST$ to I,J
330 next:next
340 for I=&80 to &93:read ST$
350 for J=4 to 6
360 stchr ST$ to I,J
370 next:next:goto 60
500 data 55aa55aa55aa55aa,478e478e471e1f0e,0000000000000000,
1d2c0f0f1c2d1c2d
510 data 438549894f880c0b,fcfaf9f90f0103fd,41894f8f4e880e0b,
f8f9ffff070103fd
520 data 0b0b0b0c088e4f87,fdfdfd030107fefe,0b0b0b0c088e4f87,
fdfdfd030107fffe
530 data 663399cc663399cc,4488112244881122,44880f0e007e1122,
553a7dc6c77c39aa
540 data 4400000000000022,bff3e64cf9f255aa,db1818189a1d9a18,
600630003aa55aa00
550 data b0b0b0b0b0b0b0b0,f0f0f0f0f0f0f0f0,0000000000000000,
f0f0f0f0f0f0f0f0
560 data 8080808080808080,8080808080808080,7070707070707070,
7070707070707070
570 data 7070707070707070,8080808080808080,8080808080808080,
7070707070707070
580 data 3030303030303030,3030303030303030,f0f0f0f0f0f0f0f0,
f0f0f0f0f0f0f0f0
590 data f0f0f0f0f0f0f0f0,f0f0f0f0f0f0f0f0,a0a0a0a0a0a0a0a0,
a0a0a0a0a0a0a0a0
```

《リスト2》3D-CAR RACEのメイン・プログラム

```
1 cls:goto 200
10 for I=1 to 22:Print cursor(0,I)"■■■■■
```

M5(BASIC-G)用

BOMB MAN
ボンブ　マン



江戸屋ネコハチ

内　容

あなたはボムマンではなく，ボンブマン。あなたを襲う3匹の化け物をかわして，爆弾を全部取ってください。

遊びかた

操作はカーソル・キーです。↑がジャンプ，←→で左右移動，↓でジャンプしているときに下降に使います。

敵は，X座標，Y座標が合うとせまってくるようにしてあります。そこのところをねらっておびきよせて，爆弾を取るというところがコツだと思います。はじめて自分でやってみたとき，おそろしくむずかしく感じましたが，あなたはどうでしょうか？

プログラムについて

プログラムは〝リスト1〟と〝リスト2〟にわかれており，〝リスト1〟ではキャラクターの定義をしています。

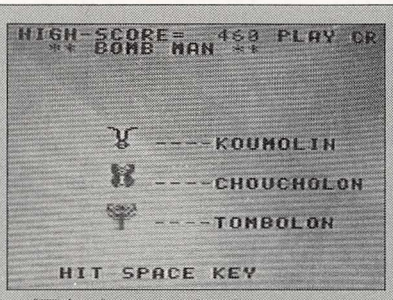
〝リスト2〟はメイン・プログラムです。まだ未熟なのでずいぶんムダがあるのかメモリぎりぎりになってしまいました。

《第1表》主な変数

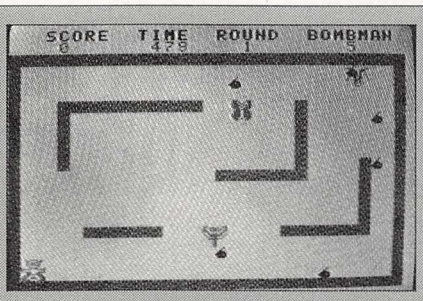
X，Y……ボンブマンの座標	KX，KY…コウモリンの座標
SP……ボンブマンのスプライト	JX，JY…チョウチョロンの座標
R……ラウンド数	TX，TY…トンボロンの座標
F……上昇か下降か	BO……爆弾を取った数
J……ジャンプしたかしてないか	B……ボンブマンの数
N～N8……ボンブマンのまわりのVRAMを読むため	SC……スコア
M～M7……敵のまわりのVRAMを読むため	P……画面パターン

CHECKER FLAG

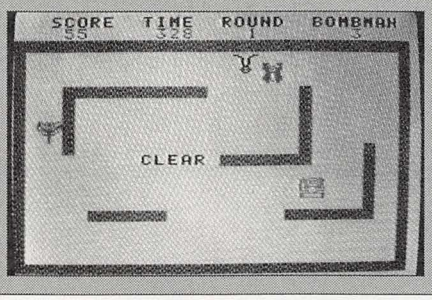
編：どうですか？　このゲームは。
Dr.D：ネタは，ちょっとありきたりだな。
編：ええ。それにキャラクターが，いまいちですね。
Dr.D：そうだな。キャラに関してはほかのいろいろなゲームを参考にしてもいいから，見ばえのするものにしてほしい。M5のように単色のスプライトでも，作りかたによってはもっといい感じにつくれるぞ。
編：そうですね。



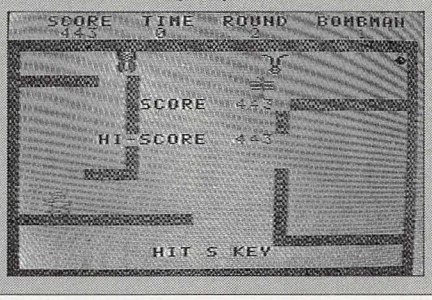
▲《写真1》タイトル画面。これが敵のキャラクターだ！



◀《写真2》左下にいるのがボンブ(?)マンだ。爆弾を取れ



▶《写真3》全部爆弾を取れば面クリア！がんばれ!!



▼《写真4》やった!!　ハイスコアだ!!　Sキーで再スタート

★友達のKというヤツはゲームで最後の1人が死にそうになると「50万点UP！」と言ってリセットを押す，きとくなヤツです。（秋田市・**小林義和15才**）……**【影：私の場合，リセットする前にソフトが暴走してしまうゾ。】**

画面を作るところはＦＯＲ～ＮＥＸＴ命令で書きました。

一番苦労した点は，キャラクターのまわりにあるものを調べたりするところでした。

《第２表》スプライト番号

0～2……ボンブマン
3，4……コウモリン
5，6……チョウチョロン
7，8……トンボロン

改造するには

30行のＢＣＯＬ14の数字を変えて色を変えたり，画面パターンを変えたりするのも，いいと思います。しかし，メモリがぎりぎりなので気をつけてください。

字の色を変えてあるのでリストが見にくくなりますので，エラーなどを直す際は，つぎのとおりにしてください。

30，ＢＣＯＬ14 → ＢＣＯＬ１
1320　ＣＯＬＯＲ　Ｔ，&40
　　→ ＣＯＬＯＲ　Ｔ，&Ｅ０
1330　ＣＯＬＯＲ　Ｉ，&10
　　→ ＣＯＬＯＲ　Ｉ，&Ｅ０

《リスト１》BOMBMANのキャラクター・データ・リスト

```
10'------LIST-1----------
20 print "■■■
```

```
510!==BOMB MAN DIE?==
520 C=coinc(SP,3,8)
530 if C>2 then B=B-1:locate 25,1:Print B:gosub *C:goto 190
540!===TAKE BOMB?===
550 N=&3800+X+Y*32:N9=N+32:N10=N+1:Q=0:TA=0
560 if vPeek(N)=&81 then B0=B0+1:TA=1:Q=1
570 if vPeek(N+33)=&81 then B0=B0+1:TA=1:Q=1 else if Q=0 the
n TA=0
580 if vPeek(N9)=&81 then B0=B0+1:TA=1:Q=1 else if Q=0 then
TA=0
590 if vPeek(N10)=&81 then B0=B0+1 else if TA=0 then goto 63
0
600 SC=SC+R*5:locate 3,1:Print SC:vPoke N,32:vPoke N+33,32:P
lay "l32gbe"
610 vPoke N9,32:vPoke N10,32
620 if B0=R+5 then R=R+1:gosub *CL:goto 60
630!==TIME OVER?===
640 TI=TI-1:locate 10,1:Print TI
650 if TI=0 then B=B-1:gosub *T:goto 50 else goto 250
660!===SUB ろーさん===
670*BX
680 if DY>Y then if(vPeek(M6)=&E0)+(vPeek(M7)=&E0)then NO=1:
return else else goto 700
690 DY=DY-1:return
700 if(vPeek(M2)=&E0)+(vPeek(M3)=&E0)then return else DY=DY+
1:return
710*BY
720 if DX>X then if(vPeek(M)=&E0)+(vPeek(M1)=&E0)then NO=1:r
eturn else else goto 740
730 DX=DX-1:return
740 if(vPeek(M4)=&E0)+(vPeek(M5)=&E0)then return else DX=DX+
1:return
750*M
760 M=&3800+DX-1+DY*32:M1=M+32:M2=M1+33:M3=M2+1
770 M4=M1+3:M5=M+3:M6=M-30:M7=M6-1:NO=0
780 if DX=X then goSub *BX:if R>5 then if NO=0 then return e
lse goto 800 else return
790 if DY=Y then goSub *BY:if R>5 then if NO=0 then return
800 if rnd(9)<5 then if rnd(9)<5 then goto 840 else else got
o 860
810 if(vPeek(M)=&E0)+(vPeek(M1)=&E0)then if R>5 then else re
turn else goto 830
820 if R>5 then W=0:goto 860 else W=1:goto 880
830 DX=DX-1:return
840 if(vPeek(M4)=&E0)+(vPeek(M5)=&E0)then if R>5 then goto 8
10 else return
850 DX=DX+1:return
860 if(vPeek(M6)=&E0)+(vPeek(M7)=&E0)then if R>5 then goto 8
80 else return
870 DY=DY-1:return
880 if(vPeek(M2)=&E0)+(vPeek(M3)=&E0)then if W=1 then goto 8
60 else return else DY=DY+1:return
890*CL:SC=SC+TI
900 Play "l16dfecbd8","l16gfdce":locate 10,12:Print "CLEAR!"
:sleeP 1:return
910*C
920 Play "l16fdrd9e8","l16gdfecf":locate 12,2:Print "B A K A
!!":sleeP 1:locate 12,2:Print "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
930 if B=0 then goto *END else return
940*T
950 Play "l8erefc92":locate 10,10:Print "TIME OVER!":sleeP 1
960 if B=0 then goto *END else return
970*END:sleeP 2:Play "l16fdece2"
980 locate 10,7:Print "SCORE ";SC
990 if SC>HS then HS=SC
1000 locate 7,10:Print "HI-SCORE ";HS
```

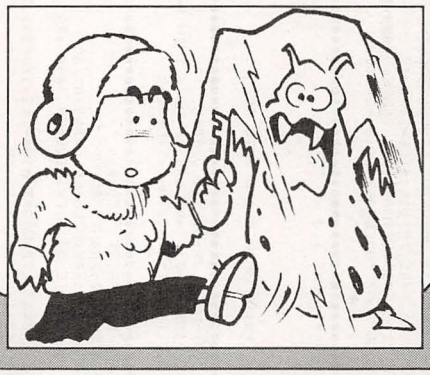
```
1010 locate 11,20:Print "HIT S KEY"
1020 if inkey$(0)=26 then goto 40 else goto 1020
1030*P1
1040 for I=4 to 14:locate I,6:Print "※":next
1050 for I=6 to 11:locate 4,I:Print "※":next
1060 for I=6 to 12:locate 22,I:Print "※":locate 27,I+5:Print
 "※":next
1070 for I=0 to 5:locate I+6,17:Print "※":locate I+16,12:Pri
nt "※":locate I+21,17:Print "※":next:return
1080*P2
1090 for I=0 to 5:locate I+1,5:Print "※":locate I+12,7:Print
 "※":locate 20,I+13:Print "※":next
1100 for I=0 to 9:locate I+20,7:Print "※":locate I+20,19:Pri
nt "※":locate I+1,17:Print "※":next
1110 for I=0 to 2:locate I+6,13:Print "※":locate I+11,17:Pri
nt "※":next
1120 for I=0 to 8:locate 9,I+5:Print "※":next
1130 for I=0 to 1:locate 20,I+8:Print "※":next:return
1140*P3
1150 for I=0 to 6
1160 locate I+1,9:Print "※":locate I+21,9:Print "※":locate 1
4,I+9:Print "※":locate 20,I+9:Print "※":next
1170 for I=0 to 5
1180 locate 7,I+12:Print "※":locate I+8,9:Print "※":next
1190 for I=0 to 2
1200 locate 27,I+6:Print "※":locate I+8,17:Print "※":locate
I+17,15:Print "※":locate I+27,14:Print "※":next
1210 for I=0 to 3:locate I+1,6:Print "※":locate I+13,6:Print
 "※":next:return
1220*P4
1230 for I=0 to 10
1240 locate 6,I+9:Print "※":locate I+10,18:Print "※":locate
27,I+7:Print "※":next
1250 for I=0 to 7
1260 locate 15,I+3:Print "※":locate 19,I+6:Print "※":next
1270 for I=1 to 5:locate I,9:Print "※":next
1280 for I=0 to 3:locate 9,I+3:Print "※":locate I+7,14:Print
 "※":locate I+23,7:Print "※":locate 24,I+10:Print "※":next
1290 locate 7,14:Print "  ":locate 28,11:Print "▒▒▒"
1300 for I=0 to 2:locate I+9,7:Print "※":locate I+19,14:Prin
t "※":locate 10,I+15:Print "※":next:return
1310*DM:cls
1320 for T=42 to 57:color T,&40:next:for I=58 to 90
1330 color I,&10:next I
1340 Print cursor(8,0);"** BOMB MAN **"
1350 Print cursor(15,7);"----KOUMOLIN":Print cursor(15,10);"
----CHOUCHOLON"
1360 Print cursor(15,13);"----TOMBOLON":Print cursor(9,17);"
HIT SPACE KEY"
1370 loc 3 to 96,48:loc 5 to 96,72:loc 7 to 96,96
1380 HF=0:GF=1:JF=0
1390 erase
1400 loc GF+3 to 96,48:loc GF+5 to 96,72:loc GF+7 to 96,96
1410 HF=GF:GF=JF:JF=HF
1420 if inkey$(0)=" then erase:return else sleeP 1,20:goto 13
90
```

★　★　★　★

★影さ～ん。編さ～ん。助けて～。バグの沼にはまり込んじゃって身動きできないよ～。(東京都世田谷区・五味新一郎12才)……[Dr.D：マニュアルを見なさい！マニュアルを。影：あの～。見てもぬけだせないんですけど。]

MSX/MSX2用

ICE（アイス） ROOM（ルーム）



増田　朗

▶操作

カーソル・キーで，上下左右に動かし，スペース・キーとブロックを動かしたい方向のキーを同時に押すと，ブロックは何かにぶつかるまで進みます（ジョイスティック可）。

▶ルール

ＩＣＥ　ＲＯＯＭの中にある水晶を取り，10個の鍵を使って扉を開け脱出してください。

ただし，水晶は敵にブロックを３回ぶつけないとでてきません。また，鍵は一度に一つしか持てず，水晶は鍵を持っているとき（自分は灰色になる）しか取ることはできません。

水晶を一定数取ると，扉が水色に変わり，あとは鍵を使って脱出してください。扉は約６秒ごとに４か所をワープします。

面のパターンは，毎回乱数でだしているので，鍵がブロックに囲まれていて，取れない場合がありますが，敵はブロックを消しながら追いかけてくるので，じょうずに誘導してじゃまなブロックを消してください。

各面のブロックの数と取らなければならない水晶の数は面が進むにつれて増えます（ただし，ある程度以上は増えません）。

▶得点

鍵を一つ取ると20点，水晶が100点。面クリアすると200点となります。

▶ミス

敵につかまったときと，一度に二つ鍵を取ったときにミスになります。

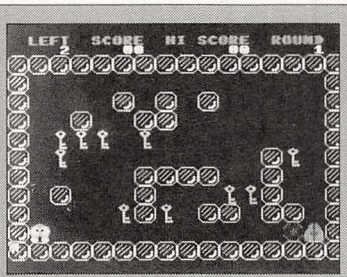
CHECKER FLAG

Dr.D：スペースがあるから，少し細かいことを言ってみよう。

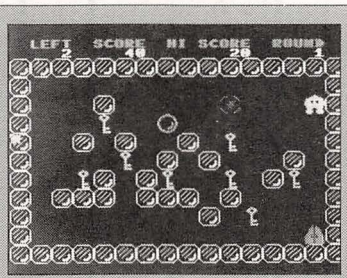
まず９行のＧＯＴＯ49はＧＯＳＵＢ49のほうがいいな。だから53行のＧＯＴＯ10もＲＥＴＵＲＮとなるわけだ。

そのほうが処理を行なう上でわかりやすく，また速くなるんだ。14行のＧＯＴＯ22も同様だな。

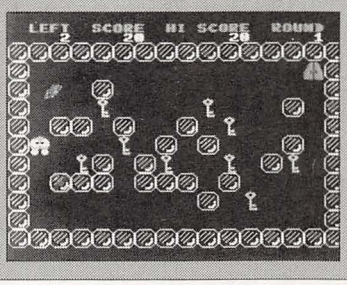
どうしてわかりやすいかといえば，ＧＯＳＵＢ～と書いてあれば，サブ・ルーチンの処理が終わったらまたもどってくることがわかるから，サブ・ルーチンを見るのをあとまわしにして，先を見ていくことができるからじゃ。注意してみてほしい。



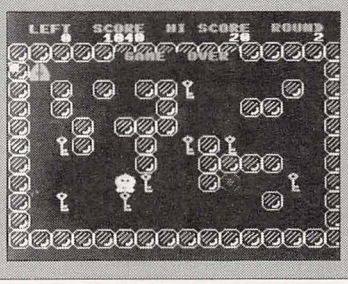
◀《写真１》ゲーム・スタート。鍵を取ってブロックで敵をとじ込めろ!!



◀《写真２》敵にブロックをぶつけたゾ！　この間に鍵を取ってすすめ!!



▶《写真３》ブロックを３回敵にぶつけると、水晶がでてくるゾ!!



▶《写真４》一度に二つの鍵を取るとミスになります。３回でゲーム・オーバー

★ベーマガ俳句：影さんの，マスクを取れば，ただのバカ。**一同**：う～ん名句だっ！（香港九龍・**奥田忠弘12才**）

……【**影**：ベーマガ・ハイクって言うから，おやつを買ってきてしまった。**編**：しあわせな人ですね，影さんは。】

ICE ROOMのプログラム・リスト

```
1 '*** ICE ROOM ***********************************************************************
2 PLAY "V15T255L64":GOSUB 54
3 '*** ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ***********************************************************************
4 ST=STICK(0)+STICK(1)
5 G1=(ST=3)*(ME(GR+1,GU)<>1)-(ST=7)*(ME(GR-1,GU)<>1)
6 G2=(ST=5)*(ME(GR,GU+1)<>1)-(ST=1)*(ME(GR,GU-1)<>1)
7 GX=GX+16*G1:GY=GY+16*G2:GR=GR+G1:GU=GU+G2
8 PUTSPRITE 0,(GX,GY),0,0:PUTSPRITE 1,(GX,GY),15,1
9 IF TIME%60>5 THEN F=0:GOTO 49
10 IF GX=TX AND GY=TY GOTO 40
11 IF ME(GR,GU)=2 AND KT=1 GOTO 35
12 IF ME(GR,GU)=3 GOTO 44
13 IF ME(GR,GU)=5 AND KT=1 GOTO 31
14 IF STRIG(0)+STRIG(1)=-1 GOTO 22
15 '*** ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ***********************************************************************
16 MC=MC+1:IF MC<>5 THEN 4 ELSE MC=0
17 XH=SGN(GX-TX):YH=SGN(GY-TY)
18 TX=TX+16*XH:TY=TY+16*YH:BX=TX/16+1:BY=(TY+1)/16
19 PUTSPRITE 2,(TX,TY),12,2:IF ME(BX,BY)<>1 GOTO 4
20 LOCATE TX/8,(TY+1)/8:PRINT "  ":LOCATE TX/8,(TY+1)/8+1:PRINT "  "
21 ME(BX,BY)=0:GOTO 4
22 '*** ｱｲﾃﾑ ｳｺﾞｶｽ ***********************************************************************
23 XX=GR:YY=GU:HX=(ST=3)*(ME(XX+1,YY)=1)-(ST=7)*(ME(XX-1,YY)=1)
24 HY=(ST=5)*(ME(XX,YY+1)=1)-(ST=1)*(ME(XX,YY-1)=1):IF HX=0 AND HY=0 GOTO 15
25 I=XX+2*HX:J=YY+2*HY:IF ME(I,J)<>0 THEN PLAY "O7C":GOTO 15
26 X=XX+HX:Y=YY+HY:LOCATE X*2-2,Y*2:PRINT "  ":LOCATE X*2-2,Y*2+1:PRINT "  "
27 LOCATE I*2-2,J*2:PRINT "ｱ":LOCATE I*2-2,J*2+1:PRINT "ｲ"
28 ME(X,Y)=0:ME(I,J)=1:IF I=BX AND J=BY THEN MC=-20:PLAY "O3BC":TA=TA+1 ELSE GOT
O 30
29 IF TA=3 THEN TA=0:LOCATE I*2-2,J*2:PRINT "ｱ":LOCATE I*2-2,J*2+1:PRINT "ｸｻ":M
E(I,J)=5:GOTO 4 ELSE GOTO 4
30 XX=X:YY=Y:GOTO 25
31 '*** ｽｲｮｳ ***********************************************************************
32 LOCATE GR*2-2,GU*2:PRINT "  ":LOCATE GR*2-2,GU*2+1:PRINT "  "
33 ME(GR,GU)=0:PLAY "O6CDEFGG":DC=DC+1:SC=SC+10:IF DC=H THEN VPOKE 8217,&H71
34 LOCATE 7,1:PRINTUSING "######0";SC:GOTO 15
35 '*** ｸﾘｱ & ﾔﾗﾚ ***********************************************************************
36 PLAY "O7CB":KT=0:O=13:IF KC<>10 OR DC<H GOTO 15
37 PLAY "V15T255L64O5CEGECEGECCC"
38 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,-20),I,I:NEXT:SC=SC+20
39 RC=1:RO=RO+1:GOSUB 70:GOTO 4
40 PLAY "O4GFEDC":LE=LE-1:IF LE<>-1 THEN GOSUB 77:GOTO 4
41 PLAY "O3CCEEGGEECCCCCC":LOCATE 10,3:PRINT " GAME  OVER "
42 FOR I=0 TO 8000:NEXT:IF HS<SC THEN HS=SC
43 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,-20),I,I:NEXT:GOSUB 64:GOTO 4
44 '*** ｶｷﾞ ﾄｯﾀ ***********************************************************************
45 IF KT=1 GOTO 40
46 PLAY "O5CB":KC=KC+1:LOCATE GR*2-2,GU*2:PRINT "  ":SC=SC+2
47 LOCATE GR*2-2,GU*2+1:PRINT "  ":ME(GR,GU)=0:KT=1
48 LOCATE 7,1:PRINTUSING "######0";SC:O=14:GOTO 15
49 '*** ﾄﾞｱ ﾜｰﾌﾟ ***********************************************************************
50 O=INT(RND(1)*4):IF O=F GOTO 50
51 LOCATE P(F)*2-2,PU(F)*2:PRINT "  ":LOCATE P(F)*2-2,PU(F)*2+1:PRINT "  "
52 LOCATE P(O)*2-2,PU(O)*2:PRINT "ｶﾍﾞ":LOCATE P(O)*2-2,PU(O)*2+1:PRINT "ﾉﾋﾞ
53 ME(P(F),PU(F))=0:ME(P(O),PU(O))=2:TIME=0:GOTO 10
54 '*** ｼｮｷｾｯﾃｲ & ｷｬﾗﾃｲｷﾞ ***********************************************************
55 SCREEN 1,2:KEYOFF:DEFINT A-Z:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:RR=RND(-TIME)
56 LOCATE 2,1:PRINT "ONE MOMENT,PLEASE."
57 DIM MH(17,12),ME(17,12):FOR I=384 TO 728:FOR J=1 TO 2
58 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT J,I:FOR I=8200 TO 8203:VPOKE I,&H81
59 NEXT:FOR J=0 TO 2:B$="":FOR I=0 TO 31
60 READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(J)=B$:NEXT
61 FOR I=1 TO 16:READ A:FOR J=0 TO 7:READ A$:VPOKE A*8+J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
62 VPOKE 8215,&H71:VPOKE 8218,&HA1
63 P(0)=2:PU(0)=2:P(1)=15:PU(1)=2:P(2)=15:PU(2)=10:P(3)=2:PU(3)=10
64 '*** ﾀｲﾄﾙ ***********************************************************************
65 CLS:LOCATE 12,5:PRINT "ICE ROOM":LOCATE 11,20:PRINT "PUSH SPACE"
66 PUTSPRITE 0,(105,75),13,0:PUTSPRITE 1,(105,75),15,1:LE=2:RO=1
67 PUTSPRITE 2,(185,75),12,2:LOCATE 7,15:PRINTUSING "YOUR SCORE  ######0";SC
68 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 68 ELSE PLAY "O5CEGG":CLS:BK=20:SC=0
69 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,-20),I,I:NEXT
70 '*** ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ ***********************************************************************
71 FOR J=0 TO 12:FOR I=0 TO 17:MH(I,J)=1:NEXT I,J
72 IF BK<45 AND RC=1 THEN BK=BK+4
73 FOR J=2 TO 10:FOR I=2 TO 15
74 MH(I,J)=0:NEXT I,J:FOR I=1 TO BK
75 A=INT(RND(1)*12)+3:B=INT(RND(1)*7)+3:IF MH(A,B)<>0 GOTO 75
76 MH(A,B)=1:NEXT
77 '*** ﾍﾝｽｳ ｾｯﾄ ***********************************************************************
78 FOR J=0 TO 12:FOR I=0 TO 17:ME(I,J)=MH(I,J):NEXT I,J:KC=0
79 GX=16:GY=159:GR=2:GU=10:TX=224:TY=159:RC=0:KT=0:DC=0:IF RO<6 THEN H=RO+2
80 FOR I=0 TO 2:PUTSPRITE I,(0,-20),I,I:NEXT:MC=0:TA=0:TIME=360
81 VPOKE 8217,&H61:O=13
82 '*** ｶﾞﾒﾝ ｻｲｼｭﾂ ***********************************************************************
83 CLS:LOCATE 2,0:PRINT "LEFT":LOCATE 8,0:PRINT "SCORE"
84 LOCATE 15,0:PRINT "HI SCORE":LOCATE 25,0:PRINT "ROUND"
85 LOCATE 4,1:PRINTUSING "##";LE:LOCATE 7,1:PRINTUSING "######0";SC
86 LOCATE 17,1:PRINTUSING "######0";HS:LOCATE 27,1:PRINTUSING "###";RO
87 FOR J=1 TO 11:FOR I=1 TO 16
88 IF ME(I,J)=1 THEN VPOKE 6144+I*2-2+J*64,177:VPOKE 6144+I*2-1+J*64,179:VPOKE 6
144+I*2-2+(J*2+1)*32,178:VPOKE 6144+I*2-1+(J*2+1)*32,180
89 NEXT I,J:FOR K=1 TO 10
90 I=INT(RND(1)*12)+3:J=INT(RND(1)*7)+3:IF ME(I,J)<>0 GOTO 90
91 LOCATE I*2-2,J*2:PRINT "ﾖﾒ":LOCATE I*2-2,J*2+1:PRINT "ﾑｷﾞ"
92 ME(I,J)=3:NEXT K:RETURN
93 '*** ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ***********************************************************************
94 DATA 1,7,1F,63,41,C1,C1,C1,E3,7F,7F,3E,0,0,0,0,80,E0,F8,C6,82,83,83,83,C7,FE,
FE,7C,0,0,0,0
95 DATA 0,0,0,1C,3E,38,38,3E,1C,0,0,0,3C,7E,7E,3C,0,0,0,38,7C,1C,1C,7C,38,0,0,0,
3C,7E,7E,3C
96 DATA 8,1C,30,68,D4,4B,5,7,7,5,4B,D4,68,30,1C,8,10,38,C,16,2B,D2,A0,E0,E0,A0,D
2,2B,16,C,38,10
97 DATA 200,2,6,E,1E,1E,3E,3E,7E,201,7A,FA,FA,FE,FE,FE,FE,FE,202,80,C0,E0,F0,F0,
F8,F8,FC,203,BC,BE,BE,FE,FE,FE,FE,FE,FE
98 DATA 208,1,7,E,E,7,3,1,1,209,1,1,1,1,1,1,1,1,210,80,E0,70,70,E0,C0,80,80,211,
80,80,80,F0,F0,80,F8,F8
99 DATA 177,1F,20,42,84,88,91,A2,84,178,88,91,82,84,80,40,20,1F,179,F8,4,2,41,89
,11,21,41,180,8D,D,D,1D,F9,F2,4,F8
100 DATA 184,3,F,3C,30,60,60,C0,C0,185,C0,C0,60,60,30,3C,F,3,186,C0,F0,3C,C,6,6,
3,1B,187,1B,1B,36,F6,CC,3C,F0,C0
```

★神父：あなたぁ～は，神を信じまーすかぁ？それとーも，影を信じまーすかぁ？（東京都足立区・北島英司15才）

……【影：みんなは，もちろん私を信じるよネ。信じるものは救われる。編：と言っても救われた人はいない。】

MSX/MSX2用

THE CARROT
ザ　キャロット



広田　紳

STORY

冬も近づいた(？)ある日，RABBY(ラビー)君は冬を越すため，ニンジンを家にたくわえることにしましたが，それは不思議なニンジンでした…。

HOW TO PLAY

カーソル・キーで上下左右にRABBY()を動かして，ニンジン()を家()まで運んでください。ただし，ニンジンは直接押せません!! ハコ()，ボード(／)，ボール()ごしに押してください。

ニンジンは，ハコかカベに当たるまで止まりません。ボードなどに当たると，**第1図**のように，方向が変わります。

タイムがなくなるか，動いてるニンジンに当たるとミス(ニンジンが減る)。ニンジンが全部なくなると，ゲーム・オーバーです。

PROGRAM

スプライトは，スプライト・ジェネレータ・テーブルに，直接データを書き込んでいます。面データは，ＡＳＣを使って，キャラクタ数値にして，計算表示しています。

	カ　ベ	止まる
	ハ　コ	止まる
	ボール	ハネかえる
／	ボード	ハネかえる
＼		 ハネかえる

《第1図》ニンジンが当たると

《第1表》変数表

ＰＡ$(n)…カベ，ハコなどのキャラ
ＲＯ……ラウンド
ＲＡ……ニンジンの残り
ＳＰ……スプライトのパターン用
ＣＴ……スプライトのパターン用
Ｘ，Ｙ……ラビーの座標
ＮＸ，ＮＹ…ニンジンの座標
ＴＩ……タイム
Ｓ……カーソルとジョイスティックの方向
ＮＨ……ニンジンの方向
ＣＨ，ＤＨ…ラビーの行き先のキャラ
ＫＳ……ニンジンの行き先のキャラ

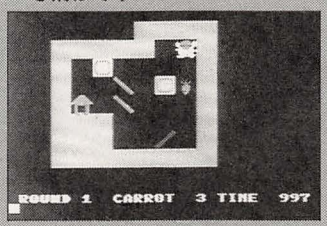


▲《写真1》THE CARROTのタイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート

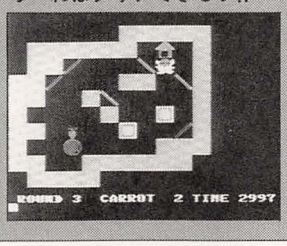


▲《写真3》やった!! これで家までニンジンを運べるゾ!! 家まで行けば面クリア

▼《写真2》ゲーム・スタート!! ボードをうまく設置してニンジンを飛ばそう



▼《写真4》ここは3面だ!! 二度押すように，ボードをならべればクリアできるゾ!!



CHECKER FLAG

Dr.D：890行からのニンジンの移動じゃが，これはあまり感心せんぞ。こういうときは，ニンジンの方向による移動量をあらかじめ配列変数ＤＸ(ＮＨ)，ＤＹ(ＮＨ)(ＮＨはニンジンの方向(１～４))に作っておいて，900行をとり，910 ＫＳ＝ＦＮＡ(ＮＸ＋ＤＸ(ＮＨ)，ＮＹ＋ＤＹ(ＮＨ))：……：ＮＸ＝ＮＸ＋ＤＸ(ＮＨ)：ＮＹ＝ＮＹ＋ＤＹ(ＮＨ)：……のようにすれば4方向を一度に処理できるぞ。

また，反射後の方向も＼に当たったときはＮＨ＝５－ＮＨ，／のときはＮＨ＝ＮＨ－(ＮＨ ＭＯＤ ２)＊２－１というようにＮＨの値に関係なく使える式を作るといいな。ゲームはなかなかおもしろい。

★広告で，森田の将棋は8ビット史上最強と書いてあり，谷川浩司の将棋指南では8ビット将棋の中では最強とありますが，どちらが強いのですか？(茨城県北相馬郡・**保科克浩11才**)……**【編**：今度，対決させてみたら。**】**

```
10 REM ************************
20 REM *                      *
30 REM * THE CARROT           *
40 REM *                      *
50 REM *  1986年 10月  BY S.H *
60 REM *                      *
70 REM ************************
80 '●●●●●●●●●●●●● ｼｮｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
90 CLEAR:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:DEFINT A-Y:KEY OFF:COLOR 15,1,1
100 DEF FNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
110 '●●●●●●●●●●●●● ｷｬﾗ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●
120 FOR I=0 TO 34:READ A$:IF A$="" THEN FOR J=0 TO 7:READ A$:A=VAL("&H"+A$):VPOK
E 776+I*8+J,A:NEXT J
130 NEXT I
140 FOR I=0 TO 4:READ A$:VPOKE 8204+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
150 CH$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FOR I=0 TO 7:READ A$,B$:PA$(I)=A$+CH$+B$:NEXT
 I
160 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I):VPOKE I,A OR A*2 OR A*4:NEXT I
170 '●●●●●●●●●●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾋｮｳｼﾞ ●●●●●●●●●●●●
180 FOR I=&H3800 TO &H38FF:READ A$:A=VAL("&H"+A$):VPOKE I,A:NEXT I
190 RESTORE 1570:FOR I=&H3900 TO &H39FF STEP 32:FOR J=16 TO 31:READ A$:A=VAL("&H
"+A$):B=0:Z=.5:D=256
200   Z=Z*2:D=D/2:IF Z=256 THEN VPOKE I+J,B:GOTO 220
210  IF A>=D THEN A=A-D:B=B+Z:GOTO 200 ELSE 200
220  NEXT J:FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=0:Z=.5:D=256
230   Z=Z*2:D=D/2:IF Z=256 THEN VPOKE I+J,B:GOTO 250
240   IF A>=D THEN A=A-D:B=B+Z:GOTO 230 ELSE 230
250 NEXT J,I
260 GOSUB 1260
270 RO=1:RA=3
280 '●●●●●●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
290 CLS:LOCATE 12,10:PRINT "ROUND ";RO:FOR I=0 TO 999:NEXT I
300 ON RO-1 GOTO 320,330,340,350,360,370,380
310 RESTORE 1670:GOTO 390
320 RESTORE 1700:GOTO 390
330 RESTORE 1730:GOTO 390
340 RESTORE 1760:GOTO 390
350 RESTORE 1790:GOTO 390
360 RESTORE 1820:GOTO 390
370 RESTORE 1850:GOTO 390
380 RESTORE 1880
390 CLS:FOR I=0 TO 9:READ A$:FOR J=1 TO 6:A=ASC(MID$(A$,J,1))-48:PRINT PA$(A*8);
CHR$(30);:PRINT PA$(A MOD 8);CHR$(30);:NEXT J:PRINT:PRINT:NEXT I
400 READ X,Y,TI:SP=4:CT=0:NH=0
410 FOR I=0 TO 9:PUTSPRITE 1,(X*8,Y*8),6,4:PUTSPRITE 2,(X*8,Y*8),15,5
420 FOR J=0 TO 99:NEXT J:PUTSPRITE 1,(0,208):FOR J=0 TO 99:NEXT J,I
430 '●●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
440 PUTSPRITE 1,(X*8,Y*8),6,SP+CT:PUTSPRITE 2,(X*8,Y*8),15,SP+CT+1
450 S=STICK(0) OR STICK(1):WA=(X MOD 2)+(Y MOD 2)
460 LOCATE 1,21:PRINT USING"ROUND##  CARROT ## TIME ####";RO;RA;TI:TI=TI-1
470 IF TI<0 THEN LOCATE 8,10:FOR I=0 TO 999:NEXT I:PRINT "TIME OUT !!":FOR I=0 T
O 999:NEXT I:GOTO 1150
480 IF S THEN SOUND 1,45:SOUND 0,0:SOUND 6,30:SOUND 7,58:SOUND 8,16:SOUND 13,0:S
OUND 11,0:SOUND 12,5
490 ON S GOTO 510,500,540,500,570,500,600
500 GOTO 630
510 CH=FNA(X,Y-1):DH=FNA(X+1,Y-1):CT=-(CT=0)*8:SP=6:IF (CH OR DH)<>32 AND WA=1 O
R ((CH OR DH)=97) THEN 630
520 IF CH<>32 THEN GOSUB 650
530 Y=Y-1:GOTO 630
540 CH=FNA(X+2,Y):DH=FNA(X+2,Y+1):CT=-(CT=0)*2:SP=8:IF (CH OR DH)<>32 AND WA=1 O
R ((CH OR DH)=97) THEN 630
550 IF CH<>32 THEN GOSUB 650
560 X=X+1:GOTO 630
570 CH=FNA(X,Y+2):DH=FNA(X+1,Y+2):CT=-(CT=0)*8:SP=4:IF (CH OR DH)<>32 AND WA=1 O
R ((CH OR DH)=97) THEN 630
580 IF CH<>32 THEN 650
590 Y=Y+1:GOTO 630
600 CH=FNA(X-1,Y):DH=FNA(X-1,Y+1):CT=-(CT=0)*2:SP=0:IF (CH OR DH)<>32 AND WA=1 O
R ((CH OR DH)=97) THEN 630
610 IF CH<>32 THEN 650
620 X=X-1
630 IF NH<>0 THEN 890
640 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 1150 ELSE 440
650 '●●●●●●●●●●●● ﾊｺﾌﾞ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
660 FOR I=110 TO 113:IF CH=I THEN 680 ELSE NEXT I
670 IF CH=115 OR CH=116 OR CH=120 OR CH=121 THEN 680
680 ON S*2 GOTO 720,750,780
690 IF FNA(X,Y-3)=32 THEN VPOKE 6048+X+Y*32,FNA(X,Y-1):VPOKE 6049+X+Y*32,FNA(X+1
,Y-1) ELSE 710
700 VPOKE 6016+X+Y*32,FNA(X,Y-2):VPOKE 6017+X+Y*32,FNA(X+1,Y-2):LOCATE X,Y-2:PRI
NT PA$(0);:GOTO 640
710 CH=FNA(X,Y-4):GOTO 820
720 IF FNA(X+4,Y)=32 THEN VPOKE 6148+X+Y*32,FNA(X+2,Y):VPOKE 6180+X+Y*32,FNA(X+2
,Y+1) ELSE 740
730 VPOKE 6149+X+Y*32,FNA(X+3,Y):VPOKE 6181+X+Y*32,FNA(X+3,Y+1):LOCATE X+2,Y:PRI
NT PA$(0);:GOTO 640
740 CH=FNA(X+4,Y):GOTO 820
750 IF FNA(X,Y+4)=32 THEN VPOKE 6272+X+Y*32,FNA(X,Y+2):VPOKE 6278+X+Y*32,FNA(X+1
,Y+2) ELSE 770
760 VPOKE 6304+X+Y*32,FNA(X,Y+3):VPOKE 6305+X+Y*32,FNA(X+1,Y+3):LOCATE X,Y+2:PRI
NT PA$(0);:GOTO 640
770 CH=FNA(X,Y+4):GOTO 820
780 IF FNA(X-3,Y)=32 THEN VPOKE 6141+X+Y*32,FNA(X-1,Y):VPOKE 6173+X+Y*32,FNA(X-1
,Y+1) ELSE 800
790 VPOKE 6140+X+Y*32,FNA(X-2,Y):VPOKE 6172+X+Y*32,FNA(X-2,Y+1):LOCATE X-2,Y:PRI
NT PA$(0);:GOTO 640
800 CH=FNA(X-4,Y)
810 ''':::''':::''':::''':::'''
820 '●●●●●●●●●●●● ｺﾝﾋﾞﾆ ●●●●●●●●●●●●●●●●●
830 IF CH<>110 THEN 630
840 ON S*2 GOTO 860,870,880
850 NX=X:NY=Y-4:NH=1:GOTO 890
860 NX=X+4:NY=Y:NH=2:GOTO 890
870 NX=X:NY=Y+4:NH=3:GOTO 890
880 NX=X-4:NY=Y:NH=4
890 '●●●●●●●●●●● ｺﾝﾋﾞﾆ ｳﾛｳﾛ ●●●●●●●●●●●●
900 ON NH-1 GOTO 940,970,1000
910 KS=FNA(NX,NY-2):IF KS=97 OR KS=98 THEN NH=0:GOTO 1030 ELSE IF KS=32 THEN GOS
UB 1070:NY=NY-2:GOTO 1030
920 IF KS=128 THEN GOSUB 1070:NY=NY-2:NH=4:GOTO 1030 ELSE IF KS=128 THEN GOSUB 1
070:NY=NY-2:NH=2:GOTO 1030
930 IF KS=104 THEN GOSUB 1070:NY=NY-2:NH=3:GOTO 1030 ELSE 1110
940 KS=FNA(NX+2,NY):IF KS=97 OR KS=98 THEN NH=0:GOTO 1030 ELSE IF KS=32 THEN GOS
UB 1070:NX=NX+2:GOTO 1030
950 IF KS=128 THEN GOSUB 1070:NX=NX+2:NH=3:GOTO 1030 ELSE IF KS=128 THEN GOSUB 1
070:NX=NX+2:NH=1:GOTO 1030
960 IF KS=104 THEN GOSUB 1070:NX=NX+2:NH=4:GOTO 1030 ELSE 1110
970 KS=FNA(NX,NY+2):IF KS=97 OR KS=98 THEN NH=0:GOTO 1030 ELSE IF KS=32 THEN GOS
UB 1070:NY=NY+2:GOTO 1030
980 IF KS=128 THEN GOSUB 1070:NY=NY+2:NH=2:GOTO 1030 ELSE IF KS=128 THEN GOSUB 1
070:NY=NY+2:NH=4:GOTO 1030
990 IF KS=104 THEN GOSUB 1070:NY=NY+2:NH=1:GOTO 1030 ELSE 1110
1000 KS=FNA(NX-2,NY):IF KS=97 OR KS=98 THEN NH=0:GOTO 1030 ELSE IF KS=32 THEN GO
SUB 1070:NX=NX-2:GOTO 1030
1010 IF KS=128 THEN GOSUB 1070:NX=NX-2:NH=1:GOTO 1030 ELSE IF KS=128 THEN GOSUB
```

★ぼくは、この前ＤＡＴＥと打ち込み、エラーに悩まされた。それ以来友達からＤＡＴＥ（ダテ）まさむねと呼ばれている。（宮城県石巻市・**橋本圭太12才**）……**【編：リストはよく確かめながら打ち込もう!!】**

```
1070:NX=NX-2:NH=8:GOTO 1030
1020 IF KS=104 THEN GOSUB 1070:NX=NX-2:NH=2:GOTO 1030 ELSE 1110
1030 IF FNA(NX,NY)=32 THEN LOCATE NX,NY:PRINT PA$(4);
1040 IF FNA(NX,NY)<>110 AND NH=0 THEN 1150
1050 IF ABS(NX-X)<2 AND ABS(NY-Y)<2 THEN 1150
1060 GOTO 640
1070 '******** ﾆﾝｼﾞｬﾝ ｳｽ **********
1080 IF FNA(NX,NY)=110 THEN LOCATE NX,NY:PRINT PA$(0);:RETURN
1090 SOUND 11,0:SOUND 12,40:SOUND 8,16
1100 SOUND 1,20:SOUND 0,0:SOUND 7,62:SOUND 13,0:RETURN
1110 '********** ｺﾞｰﾙ **********
1120 BEEP:PLAY"T200S0M10000L8RRC4CD4DE4EF4FEFEFGAC4CC4":GOSUB 1070
1130 IF PLAY(0) THEN 1130 ELSE RO=RO+1:RA=RA+1:PUTSPRITE 1,(0,208)
1140 IF RO>8 THEN 1370 ELSE 280
1150 '********** ﾐｽ **********
1160 BEEP:PLAY"T180S0M10000L8CCCDCCD4EEEDC4.C":CLS:PUTSPRITE 1,(0,208)
1170 LOCATE 13,7:PRINT PA$(4)
1180 FOR I=0 TO 200:LOCATE 18,7:NEXT I:PRINT PA$(0)
1190 FOR I=0 TO 20:LOCATE 0,6:PRINT SPC(10-I¥2);"   n";SPC(I);"o"
1200 LOCATE 0,9:PRINT SPC(10-I¥2);"   p";SPC(I);"q"
1210 FOR J=0 TO 30:NEXT J,I
1220 CLS:RA=RA-1:FOR I=0 TO 1999:NEXT I:IF RA)=0 THEN 280
1230 CLS:LOCATE 15,6:PRINT PA$(5):PRINT:PRINT SPC(10);"GAME OVER"
1240 FOR I=0 TO 15:PLAY"V=I;CE":NEXT I:FOR I=0 TO 5999:NEXT I
1250 GOTO 260
1260 '********** ﾀｲﾄﾙ **********
1270 CLS:LOCATE 0,5
1280 PRINT " THE -":PRINT
1290 PRINT "   aaa aaa aaa aaa aaa aaa
1300 PRINT "   a a a a a a a a a a  a
1310 PRINT "   a   aaa aaa aaa a a  a
1320 PRINT "   a a a a aa  aa  a a  a
1330 PRINT "   aaa a a a a a a aaa  a
1340 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1350 PRINT "    --- HIT SPACE KEY ---
1360 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN RETURN ELSE 1360
1370 '********** ｾﾝﾒﾝ ｸﾘｱ **********
1380 CLS:FOR I=0 TO 4:PLAY"T250L8CDEFGFEDC4C4C2":NEXT I
1390 LOCATE 5,5:PRINT "CONGRATULATIONS !!"
1400 LOCATE 5,8:PRINT "ALL ROUND CLEAR !!"
1410 LOCATE 9,20:PRINT "THANK YOU !"
1420 PUTSPRITE 1,(110,100),6,4:PUTSPRITE 2,(110,100),15,5
1430 FOR I=0 TO 9999:NEXT I:PUTSPRITE 1,(0,208):GOTO 260
1440 '********** DATA **********
1450 DATA ,55,AA,55,AA,55,AA,55,AA,
1460 DATA 7F,FF,E0,CF,D7,DF,DF,DF,,DF,DF,DF,D7,CF,E0,FF,7F,,FE,FF,07,F8,EB,FB,FB
,FB,,FB,FB,FB,EB,F8,07,FF,FE,ﾎﾞｳﾊﾝ ｲﾄ,¥,
1470 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,,E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF
,FB,,FB,FB,FB,FE,EE,CC,F8,E0,¥,¥,
1480 DATA 00,00,04,02,0A,0D,07,03,,00,00,40,80,90,B0,E0,C0,,07,06,07,07,07,02,03
,01,,E0,E0,E0,60,E0,C0,C0,80,¥,
1490 DATA 03,07,0F,1F,3F,7F,FF,FF,,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,FF,¥,¥,¥,,3F,38,38,38,38
,38,38,3F,,FC,3C,3C,3C,BC,3C,3C,FC,¥,
1500 DATA 60,F0,F8,7C,3E,1F,0F,07,,03,01,00,00,00,00,00,00,,00,00,00,00,00,00,80
,C0,,E0,F0,F8,7C,3E,1F,0F,06,¥,
1510 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,,07,0F,1F,3E,7C,F8,F0,60,,06,0F,1F,3E,7C,F8,F0
,E0,,C0,80,00,00,00,00,00,00
1520 '********** COLOR DATA **********
1530 DATA A6,21,81,51,41
1540 '********** etc. DATA **********
1550 DATA "  "," ",aa,aa,bd,ce,hi,ik,no,pq,st,xy,(),!~,♣♣,♥♥
1560 '********** SPRITE DATA **********
1570 DATA 07,0F,1F,FF,FF,00,02,22,20,02,1C,00,00,00,00,00,F0,F4,F5,F5,F1,00,00,0
0,70,08,08,08,70,00,00,00,00
1580 DATA 00,00,00,00,00,1F,1D,5D,DF,DD,43,0F,3F,3F,1F,0E,04,08,0A,0A,0E,FE,FC,F
C,8C,F6,F7,8F,FE,F8,FE,7C
```

```
1590 DATA 07,0F,1F,FF,FF,00,02,22,20,02,1C,00,00,00,00,00,F0,F4,F5,F5,F1,00,00,0
0,10,90,90,E0,00,00,00,00
1600 DATA 00,00,00,00,00,1F,1D,1D,1F,1D,03,0F,07,03,0F,0F,04,08,0A,0A,0E,FE,FC,F
C,EC,6C,6E,1F,FF,E6,F0,F0
1610 DATA 07,0F,5F,5F,55,1F,0F,03,04,04,01,00,01,00,00,00,E0,F2,FA,FA,A8,F8,F0,C
0,20,20,80,20,C0,00,00,00
1620 DATA 00,40,A0,A0,A0,60,30,FC,FB,3B,3E,3F,1E,7F,7E,00,02,05,05,05,07,06,0C,3
C,DF,DF,7C,DC,3F,FE,1C,00
1630 DATA 07,0F,5F,5F,5F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,F2,FA,FA,F8,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00
1640 DATA 00,40,A0,A0,A0,7F,3F,FF,FF,3F,3F,3F,1F,7F,7E,00,02,05,05,05,07,FE,FC,F
C,FF,FF,FC,FC,FF,FE,1C,00
1650 '********** STAGE DATA **********
1660 ' ROUND 1 -----------
1670 DATA 000000,000990,099810,080010,086200,0=6010,098010,098710,099990
1680 DATA 000000,   16,4,1000
1690 ' ROUND 2 -----------
1700 DATA 001900,199190,174HY0,18A010,08;190,082100,0)2100,080900,099800
1710 DATA 000000,   16,6,300
1720 ' ROUND 3 -----------
1730 DATA 000998,1998X8,1?0608,9h0968,90)008,8010@8,940@78,830098,909990
1740 DATA 198000,   16,4,3000
1750 ' ROUND 4 -----------
1760 DATA 999999,91Z0P1,801k0a,;71001,912191,872171,80h601,908999,191000
1770 DATA 000000,   14,2,5000
1780 ' ROUND 5 -----------
1790 DATA 999999,80800a,801h89,<0100Y,888699,888001,881619,810861,80600i
1800 DATA 999999,   20,10,5000
1810 ' ROUND 6 -----------
1820 DATA 999999,?005i1,869811,8@@0V1,"889:09",808261,809901,800021,999999
1830 DATA 099990,   20,2,3000
1840 ' ROUND 7 -----------
1850 DATA 999999,?0038Y,800HH1,8B1801,810R01,829@01,?0000i,872@81,999999
1860 DATA 000000,   4,2,3000
1870 ' ROUND 8 -----------
1880 DATA 199999,10A011,101061,10191A,10A001,12204a,10A0B1,118@@1,10Y30i
1890 DATA 199999,   4,16,5000
1900 '********** 乱まい **********
```

評…常連めざせ!!(影)



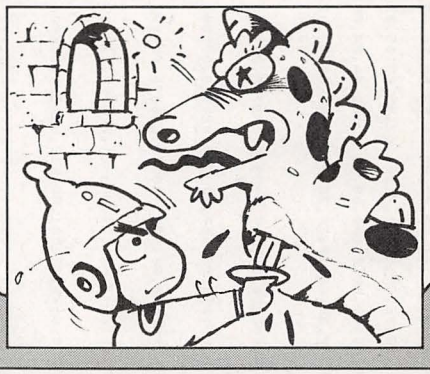
評…合格を祈ります(つく美)



★ぼくの友人T君は、スケバン刑事のマネをして「てめえら、ゆるさねえ」と言うと目の前には、こわーいお兄さんが…。つぎの日、彼はキズだらけだった。(北海道歌志内市・小野　充15才)……【編：みどころのあるやつじゃ。】

MSX/MSX2用

SEVEN TOWERS
セブン　タワーズ



船木　茂仁

お話

友人と話をしてたら，いつのまにか別の世界にきちゃってね，そこにはタワーが七つあるんだ。ぼくは，なんとかもとの世界にもどりたいから脱出しようとがんばるんだけどね，敵がじゃましてたいへんなのよ。

どこかのタワーにドラゴンがいてね，そいつに会うともとの世界に帰してもらえるけど簡単には会えないよ。

あそびかた

ランするとタイトルがでてね，スペース・キーでスタート。タワーと道がでてくるから，カーソル・キーで動かして，どこかのタワーに入ってね。

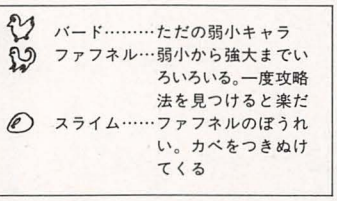
中ではカーソル・キーで8方向に動き，スペース・キーで剣をだすけど，右側にしかでないよ。敵は**第1図**なのね。

トビラへいくと，となりのヘヤにいけるよ。数字つきのトビラは，そのタワーの出口で同じ数字のカギを持ってるとでられるよ。持っていないと閉じこめられて，これまでだね（各タワーには番号があるんだ）。1番のカギは，はじめから持ってるよ。

ここで注意したいのは，同じワク内にファフネルがいると，そいつを殺さないとそこのヘヤからでられないんだ。

ファフネルのバイタリティは右側，自分のは左側に表示されてるね。

それから，メッセージがいろいろでるから，注意してね。アイテムは**第2図**ね。いろいろやってみて，自分で発見してね。それが楽しいと思うんだなぼくは。



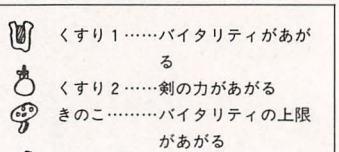
《第1図》敵のキャラクター

いろいろ

裏技，コンティニューなどあるので，捜すといいよ。敵の動きも研究したいね。GOLDを全部取らないことには……。

プログラム

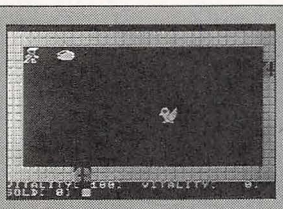
敵の動きがいろいろあって，アイテムもすこし多いので，メイン・ルーチ



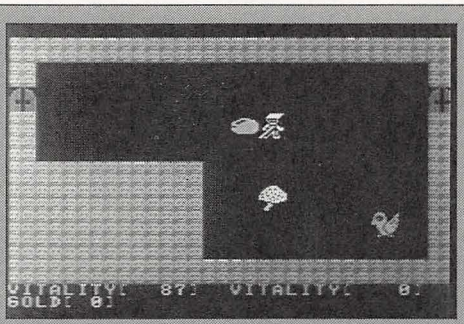
《第2図》アイテム



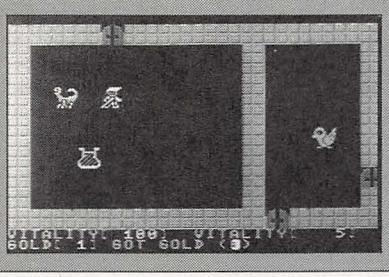
▲《写真1》ドラバスみたいだね。塔を選んで中に入ろう



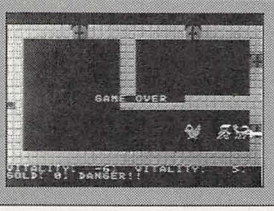
▲《写真2》ゲーム・スタート。敵をかわして出口へ急げ



▲《写真3》これは，キノコだ。取ってから脱出しよう



▶《写真4》このくすりを取るとバイタリティがあがるゾ！



◀《写真5》バイタリティがなくなるとゲーム・オーバー

★AMショーに行きたいと思っています。でも，どちらかというと影さんと同じくOMショーのほうが好きです。
（福岡県久留米市・M高1年6組の人15才）……【影：私は「あしたのジョー」のほうが好きだ。】

ンなど長いのはゆるしてね。63画面あるので面データも多いな。

必勝法

ファフネル以外の敵は無視して，まちがっても殺そうなんて考えないでね。タワーに入る順番が決まっているので，それを早めに見つけてね（出口の番号が入る順番になっているね）。

それから見えないGOLDが，落ちてるんだ。これは，1番目のタワーにあるので，くまなく歩いて捜してね。メガネを取ると今まで見えなかったものが見える（道が開ける）。

CHECKER FLAG

影：Dr.Dr.コンティニュー・プレイの方法を見つけましたよ。

Dr.D：どれどれ，LIST□，ふむふむ，なるほど，××と××を同時に押すんじゃな。

影：さすが。そのとおりですよ。

Dr.D：こういったゲーム裏技はリストを見ればわかってしまうな。なにか良い方法はないかな。

SEVEN TOWERのプログラム・リスト

```
10 '●●●● SEVEN TOWERS ●●●●● 61.10/24 BY SHIGEHITO FUNAKI ●●●●●●
20 CLEAR 500:SCREEN 1,2:WIDTH 32:COLOR 6,1,1:MAXFILES=0
30 KEY OFF:DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
40 DIM M(6,8,12),C$(8),CX(7),CY(7),XX(7),YY(7),X(9),Y(9),KE(7),M$(14):GOSUB 1350
50 GOSUB 1460:GOSUB 840
60 '●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
70 PLAY "T25506V8"+MID$("GEC",PL,1):PL=PL MOD 3 +1
80 '---- I MOVE ----------------
90 GOSUB 740:S=STICK(0):SP=1+(S=6ORS=7ORS=8)
100 IF FNO(X+X(S),Y)<>PR THEN X=X+X(S)
110 IF FNO(X,Y+Y(S))<>PR THEN Y=Y+Y(S)
120 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),14,SP:PUTSPRITE3,,0:LOCATE X*2,Y*2
130 '---- *** TAKE -------------
140 ON INSTR("ﾍﾟpx-ｲ♣ ",CHR$(FNO(X,Y))) GOTO 160,170,190,200,210,230,300,390
150 PRINT" ";:FI=FI+1:C=9:PR$="GOT CLEAR GOLD":GOTO 260
160 PRINT" ";:FI=FI+1:C=2:PR$="GOT GOLD (ｲ)  ":GOTO 260
170 PRINT C$(0);:VI=VI+40:IF VI>UP THEN VI=UP
180 C=4:A$=C$(4):PR$="VITALITY UP   ":GOTO 250
190 PRINTC$(0);:UP=UP+30:C=6:A$=C$(6):PR$="LEVEL UP(VITA)":GOTO 250
200 PRINTC$(0);:KN=KN*2:C=5:A$=C$(5):PR$="LEVEL UP(SWOR)":GOTO 250
210 PRINTC$(0);:KE(P+1)=1:C=3:A$=FNA$(P)
220 PR$="   GOT KEY-- "+CHR$(50+P):GOTO 250
230 IF FI<33 THEN PR$=STR$(33-FI)+"GOLD SHORT  ":GOTO 390
240 FI=FI-33:MG=1:PRINT C$(0);:C=1:A$=C$(1):PR$="CAN SEE ..... "
250 GOSUB 760
260 FOR I=8 TO 12:D=M(P,R,I):A=DAND255:D=D¥256:GOSUB 1530
270 IF C=D AND A=X AND B=Y THEN M(P,R,I)=0:I=12:NEXT:GOTO 390
280 NEXT:GOTO 390
290 '---- DOOR ----------------
300 IF M(P,R,6)>0 AND DG=0 THEN 370
310 IF FNP(X*2+33,Y*2)<>131 THEN 340
320 R=R+(X=0)-(X=15)-3*(Y=9)+3*(Y=0):X=X+14*(X=15)-14*(X=0):Y=Y+8*(Y=9)-8*(Y=0)
330 PUTSPRITE0,(0,208):GOSUB 1020:GOTO 70
340 IF KE(P)<>1 THEN PR$="DON'T HAVE KEY":GOTO 390
350 XX(P)=P*2+1:YY(P)=16:VI=VI+30:VI=VI-(UP-VI)*(VI>UP)
360 PR$="WENT OUT       ":GOSUB 830:GOTO 70
370 X=X-X(S):Y=Y-Y(S):PUTSPRITE0,(X*16,Y*16):PR$="CAN'T GO OUT  "
380 '●●●● ENEMIES MOVE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
390 IF K=1 THEN 410
400 KX=-2*(X>7)-13*(X<8):KY=-2*(Y>5)-7*(Y<6):PX=-1:PY=-1:K=1
410 A=FNO(KX+PX,KY):IF A=PR OR A=128 THEN PX=-PX
420 A=FNO(KX,KY+PY):IF A=PR OR A=128 THEN PY=-PY
430 KX=KX+PX:KY=KY+PY:PUTSPRITE1,(KX*16,KY*16),8,3:GOTO 440
440 IF M(P,R,6)<>0 THEN 480
450 L=(L+1)MOD 5:IF L<>0 THEN 470
460 LX=LX+SGN(X-LX):LY=LY+SGN(Y-LY)
470 PUTSPRITE2,(LX*16,LY*16),7,4:GOTO 530
480 IF FNO(LX+QX,LY+QY)=32 THEN 510
490 QX=SGN(X-LX):QY=SGN(Y-LY)
500 IF FNO(LX+QX,LY+QY)=PR THEN DG=1:QX=-QX:QY=-QY:PR$="CAN GO OUT    ":GOTO 530
510 LX=LX+QX:LY=LY+QY:PUTSPRITE2,(LX*16,LY*16),7,5
520 '●●● SWORD SWING ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
530 IF NOT STRIG(0) THEN 610
540 PUTSPRITE3,(X*16+14,Y*16),15,2:VI=VI-1:IF VI<1 THEN 700
550 IF X+1<>KX OR Y<>KY THEN 570
560 K=0:PLAY"S9M300T2000B":PR$="BIRD DEIED    "
570 IF X+1<>LX OR Y<>LY THEN 610
580 IF M(P,R,6)<1 THEN KN=KN-2:PR$="LEVEL DOWN(SW)":GOTO 610
590 A=M(P,R,6):A=A-KN:PR$="HIT HIT!!      ":M(P,R,6)=-(A>0)*A
600 '●●●● DIED? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
610 IF X=KX AND Y=KY THEN 640
620 IF X<>LX OR Y<>LY THEN 680
630 VI=VI-M(P,R,6)/3.6
640 X=X+(FNO(X-S(S),Y)=32)*X(S):Y=Y+(FNO(X,Y-Y(S))=32)*Y(S)
650 QX=1:QY=-1:PUTSPRITE0,(X*16,Y*16)
660 VI=VI-6:PLAY"T25004V8EV6EV4EV8":GOSUB 820:IF VI<=0 THEN 700
670 IF VI<30 THEN PR$="DANGER!!      "
680 GOTO 70
690 '●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
700 GOSUB 740:LOCATE 9,10:PRINT"  GAME OVER  "
710 PLAY"O5T130S10M300BGBAFAEEDC","O4T130S10M300GRGFRFCCRCRRR"
720 GOSUB 820:GOTO 50
730 '●●●● SORTS SUBS ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
740 LOCATE0,20:PRINTUSING "VITALITY[####]  VITALITY[####]  GOLD[##] ";VI;M(P,R,6);FI;
750 PRINTPR$;:RETURN
760 M$(M)=A$
770 FOR I=0 TO 10:LOCATE M*2,22:PRINT C$(0);:FOR J=0 TO 200-I*20:NEXT
780 LOCATE M*2,22:PRINT M$(M);:BEEP:NEXT:M=M+1
790 FOR I=0 TO M-1:LOCATE I*2,22:PRINT M$(I);:NEXT:RETURN
800 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,,0:NEXT:RETURN
810 FOR K=0 TO W:NEXT:RETURN
820 IF PLAY(0) THEN 820 ELSE RETURN
830 '●●● WHERE ARE YOU GOING? ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 CLS:PRINT"      WHERE ARE YOU GOING?
850 LOCATE 0,5
860 PRINT"
870 PRINT"
880 PRINT"
890 PRINT"
900 PRINT"
910 PRINT"
920 PRINT"
930 PRINT"
940 PRINT"
950 FOR I=0 TO 6:LOCATE XX(I)-1,YY(I)-1:PRINT C$(8);:NEXT:R=0
960 GOSUB 740:GOSUB 790:GOSUB 800
970 S=STICK(0):IF FNP(DX+X(S),DY+Y(S))<>32 THEN DX=DX+X(S):DY=DY+Y(S)
980 PUTSPRITE0,(DX*8-8,DY*8-9),14,-(S=3):FOR I=0 TO 6
990 IF ABS(DX-XX(I))>1 OR ABS(DY-YY(I))>1 THEN NEXT:GOTO 970
1000 P=I:I=6:NEXT:PR=RND(1)*3+104:X=1:Y=1:PR$=""
1010 '●●● DRAW ROOM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1020 GOSUB 800:CLS:FOR I=0 TO 19:PRINT STRING$(32,CHR$(PR));:NEXT:DG=0
1030 FOR I=0 TO 2:A=M(P,R,I*2+1):GOSUB 1580:C=A:D=B:A=M(P,R,I*2):GOSUB 1580
1040 FOR J=B TO D:FOR K=A TO C:LOCATE K*2,J*2:PRINT C$(0);:NEXT K,J,I
1050 A=M(P,R,7):FOR I=0 TO 7:IF ((2^(7-I)) AND A)<>0 THEN LOCATE CX(I)*2,CY(I)*2:PRINT C$(7);
1060 NEXT:FOR I=8 TO 12:A=M(P,R,I):IF A=0 THEN 1160
```

★僕のクラスの中に親からもらった昼食代で，昼食をとらずに，補習までさぼって，ゲーセンへ行っている影さんのようなやつがいる。（愛知県豊川市・岡本　猛18才）……【影：私の場合，昼食の時間は必ず会社に帰るゾ！】

```
1070 C=A ¥ 256:A=A AND 255:GOSUB 1580:LOCATE A*2,B*2
1080 ON C GOTO 1150,1100,1110,1150,1150,1150,1120,1130,1140
1090 LX=A:LY=B:GOTO 1160
1100 PRINT "/":GOTO 1160
1110 PRINT FNA$(P);:GOTO 1160
1120 PUTSPRITE4,(176,32),13,6:GOTO 1160
1130 PRINT C$(7);CHR$(29);CHR$(49+P):GOTO 1160
1140 PRINT "2":GOTO 1160
1150 PRINTC$(C);
1160 NEXT:GOSUB 790:K=0:L=0:OX=1:OY=1:PL=1
1170 PUTSPRITE0,(X*16,Y*16),14,0:PUTSPRITE2,(LX*16,LY*16),7,4-(M(P,R,6)<>0)
1180 IF MG=1 AND P=6 AND R=5 THEN LOCATE 22,18:PRINTC$(7);
1190 IF X<6  OR P<6 OR R<8 THEN RETURN
1200 '*** CONGRATULATIONS!! ****************************************
1210 CN$(0)="   CONGRATULATIONS!!
1220 CN$(1)="YOU CAN RETURN FORMER
1230 CN$(2)="WORLD BECOUSE MET DRAGON
1240 CN$(3)="------- THE END -------
1250 A$="GECDDRGECDDR":A$="T180L405V8"+A$+"CDEFEDEDCDDR"+A$+"CDEFGFEDCCCRRRR"
1260 B$="T180L404V7":FORI=1TO15:B$=B$+"GEC":NEXT:B$=B$+"CCRRRR"
1270 PUTSPRITE2,,0:RETURN 1280
1280 FOR I=0 TO 3:W=1000:GOSUB 810
1290 FOR J=1 TO LEN(CN$(I)):W=200:GOSUB 810
1300 LOCATE 3+J,8+I*2:PRINTMID$(CN$(I),J,1):NEXT J,I
1310 PLAY A$,B$:GOSUB 820
1320 W=1000:GOSUB 810:IF NOT STRIG(0) THEN CLS:GOTO 1280
1330 GOTO 1460
1340 '*** INITIALIZE ************************************************
1350 RESTORE 1600:FOR I=0 TO 223:READ A$:VPOKE BASE(9)+I,VAL("&h"+A$):NEXT
1360 FOR I=0 TO 5:FOR J=0 TO 31:READ A$:VPOKE 768+64*I+J,VAL("&h"+A$):NEXT J,I
1370 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 31:READ A$:VPOKE 1344+64*I+J,VAL("&H"+A$):NEXT J,I
1380 FOR I=0 TO 31:READ A$:VPOKE BASE(6)+I,VAL("&h"+A$) :NEXT
1390 FOR I=0 TO 8:READ A$,B$:C$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
1400 FORI=0TO7:READ CX(I),CY(I):NEXT:FORI=1TO9:READ  X(I), Y(I):NEXT
1410 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):DEFFNO(X,Y)=VPEEK(6144+X*2+Y*64)
1420 DEFFNA$(A)="-"+CHR$(29)+CHR$(31)+"7"+CHR$(A+50)
1430 FOR I=264 TO 727:VPOKE I,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
1440 RETURN
1450 '*** TITLE *****************************************************
1460 OUT 170,(INP(170)AND 240)OR 7:A=INP(169)
1470 IF A<>211 OR UP=0 THEN 1490
1480 CLS:LOCATE 9,10:PRINT"CONTINUE PLAY!":W=10000:GOSUB 810:VI=UP:RETURN
1490 GOSUB 800:CLS:VI=100:KN=5:DR=0:SP=1:UP=100:DX=26:DY=13:MG=0:KE(0)=1:M=0:M$(
0)="":FI=0
1500 RESTORE 1780:FOR I=0 TO 6:READ XX(I),YY(I):KE(I+1)=0:NEXT
1510 RESTORE 1800:FOR I=0 TO 6:LOCATE 5,5:PRINT 7-I:FOR J=0 TO 8:FOR K=0 TO 7:GO
SUB 1570:M(I,J,K)=A:NEXT
1520 GOSUB 1570:IF A<>0 THEN M(I,J,K)=A:K=K+1:GOTO 1520
1530 NEXT J,I
1540 CLS:PR$="":FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 11:LOCATE I*2,J*2:PRINTC$(8);:NEXT J,I
1550 LOCATE 8,10:PRINT "  SEVEN TOWERS  ":LOCATE 8,14:PRINT"PUSH [SPACE] KEY"
1560 IF NOT STRIG(0) THEN 1560 ELSE RETURN
1570 READ A$:A=VAL("&H"+A$):RETURN
1580 B=AAND15:A=A¥16:RETURN
1590 '*** CHR DATAS *************************************************
1600 DATA 1F,0F,07,04,05,04,03,04,0D,3C,38,05,05,05,09,0F,C0,E0,F0,10,50,20,C0,3
0,B8,CC,6C,30,98,4C,26,3B
1610 DATA 03,07,0F,08,0A,04,03,0C,1D,33,36,0C,19,32,64,D8,FC,F8,F0,20,A0,20,C0,2
0,B0,3C,1C,A0,A0,A0,90,F0
1620 DATA 00,00,00,00,00,00,18,18,1F,FF,FF,1F,18,18,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,FF,FF,FE,FC,00,00,00,00
1630 DATA 1E,3F,33,61,69,73,FF,FF,1E,1E,0E,0E,07,07,03,1C,01,03,07,86,8F,9B,B6,6
D,FE,F6,FC,FC,78,B0,C0,38
1640 DATA 00,00,00,07,1C,71,E7,FF,9F,FF,FF,7F,1F,00,00,00,00,00,00,E0,FC,FE,FF,F
F,FF,FF,FF,FE,FC,00,00,00
1650 DATA 70,D8,F8,38,F0,70,38,3C,1F,1C,1B,0B,03,1B,36,36,00,3C,7E,87,03,03,07,3
F,FE,FE,7C,64,58,18,B0,B0
1660 DATA 02,04,1F,0D,07,1F,03,63,FB,FF,DB,82,06,06,0C,1D,80,80,00,80,81,03,07,0
F,9F,BF,FC,B0,80,C0,C0,C0
1670 DATA 78,78,18,1F,19,1A,1C,19,32,64,C9,D2,E4,E9,7F,3F,1E,1E,18,F8,38,58,98,3
8,4C,96,27,4B,93,27,FE,FC
1680 DATA EF,EF,DF,2F,F4,FB,F7,F7,7C,FE,92,BA,FE,04,3C,00,FD,B5,FD,FD,B5,FD,01,F
F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1690 DATA 03,0F,1D,3F,76,5F,FB,DF,FD,1F,01,06,07,0E,1C,1C,E0,F0,B8,FC,F6,BF,EF,7
B,DF,7E,F0,00,00,00,00,00
1700 DATA 01,0F,02,02,02,02,02,1F,7F,7F,FF,FF,FF,7F,7F,1F,07,80,F0,40,40,40,40,F8,F
E,FE,FF,FF,FF,FE,FE,F8,E0
1710 DATA 02,0E,3E,3E,7E,7E,FE,FE,F2,F2,F2,FE,FE,FE,FE,FE,40,70,7C,7C,7E,7E,7F,7
F,4F,4F,4F,7F,7F,7F,7F,7F
1720 DATA 01,01,01,00,03,03,00,07,07,00,0F,0F,00,1F,1E,1C,80,80,80,00,C0,C0,00,E
0,E0,00,F0,F0,00,F8,78,38
1730 DATA 00,10,18,14,10,20,20,20,40,40,00,7F,49,51,7F,00,00,08,18,24,44,02,02,0
2,01,01,00,7F,49,D1,7F,00
1740 DATA 18,18,1E,18,1E,18,18,18,18,18,7E,E7,E7,7E,3C,18,3C,7E,5E,7E,5E,5E,7E,3
C,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
1750 DATA 61,61,41,41,61,61,71,71,61,61,61,61,31,54,A1,F1,C1,A1,CC,55,AA,41,A1,1
1,61,61,61,61,61,77,61,61
1760 DATA "  ","  ","  ","  ","  ","  ","  ","  ",",b,ac,xz,y(,pr,qs,♣♣,♥♥,ux,5*
1770 DATA 4,0,11,0,15,2,15,7,11,9,4,9,0,7,0,2,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1
,-1
1780 DATA 20,6,22,13,10,13,14,9,3,9,30,5,11,5
1790 '*** ROOM DATAS ************************************************
1800 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,24,**,11,E4,71,E8,11,11,00,21,696,**,11,E8,11,11,
11,11,0A,01,875,0E8,**
1810 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,B4,911,**,11,E4,16,68,85,E8,00,0F,**,11,78,91,E8,
11,11,05,0C,222,3D1,012,**
1820 DATA 11,E8,11,11,11,11,05,80,2D7,0D8,**,11,68,66,E8,81,E4,05,F0,077,**,11,6
4,16,E8,81,E8,00,C3,**
1830 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,34,226,**,11,C4,84,E8,16,68,0A,0F,091,**,11,98,B1
,E8,11,11,1E,0C,852,021,**
1840 DATA 11,98,B1,E8,11,11,05,98,436,024,**,11,68,81,E8,11,11,0A,CA,0D2,2A1,**,
11,E8,11,11,11,11,00,C8,2C6,**
1850 DATA 11,E6,11,11,11,11,00,60,213,**,11,68,66,E8,81,E4,00,71,**,11,64,16,E8,
81,E6,00,43,332,**
1860 DATA 11,E8,11,11,11,11,0A,2C,0D2,**,11,E4,16,E8,11,11,00,31,567,**,11,E4,84
,E8,16,68,14,0F,041,**
1870 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,FC,**,11,E4,16,E8,11,11,14,2F,092,**,11,64,16,E8,
81,E6,00,C9,223,**
1880 DATA 11,68,81,E8,11,11,00,D0,218,2E7,**,11,64,16,E8,81,E6,1E,C2,0E2,3E8,223
,**,11,E8,11,11,11,11,1E,40,026,817,**
1890 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,0C,242,**,12,E4,14,68,86,E8,00,3C,**,11,68,81,E8,
11,11,00,0F,6E2,**
1900 DATA 11,48,61,E8,11,11,3C,CC,0B7,**,11,98,B1,E8,11,11,46,C0,037,828,2B1,**,
11,58,71,E8,11,11,32,CC,0D6,227,**
1910 DATA 11,68,66,E8,81,E4,1E,F0,088,2E1,**,11,E4,16,E8,11,11,32,33,021,3E8,**,
11,64,16,E8,81,E6,00,C3,2E7,**
1920 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,3C,**,11,E8,11,11,11,11,00,3F,**,11,E8,11,11,11,1
1,0A,0F,0D2,2E7,**
1930 DATA 11,98,B1,E8,11,11,32,CC,018,**,11,98,B1,E8,11,11,78,CC,018,244,264,266
,**,11,98,B1,E8,11,11,50,CC,032,**
1940 DATA 11,68,81,E6,11,11,00,C0,218,2D3,362,**,11,68,81,D2,11,11,00,C0,222,242
,224,568,**,11,68,81,E8,11,11,00,C0,228,2A3,818,**
1950 DATA 11,E6,11,11,11,11,00,20,**,11,E4,15,68,86,E8,00,3D,228,**,11,B8,11,11,
11,11,00,03,2B3,**
1960 DATA 11,E4,15,68,86,E8,14,34,052,2E6,**,11,98,B1,E8,11,11,3C,EF,038,**,11,D
8,11,11,11,11,28,09,0A4,**
1970 DATA 11,E8,11,11,11,11,00,80,357,**,11,48,61,E7,11,11,C8,D0,281,093,**,11,6
8,81,E8,11,E1,00,42,822,4D7,**
1980 DATA 11,68,81,E8,11,11,00,14,4D2,1B6,**,11,E4,16,E8,11,11,78,2A,211,028,**,
11,E8,11,11,11,11,8C,0D,042,**
1990 DATA 11,E8,11,11,11,11,11,C8,B4,033,**,11,98,B1,E8,11,11,64,4F,032,**,11,68,B1
,C8,11,11,00,C4,**
2000 DATA 11,68,76,E8,81,E4,8C,B0,2D2,028,**,11,64,17,E7,B1,B8,00,D8,**,17,47,41
,47,61,E8,00,82,7A7,**
```

★OFに載る方法。①影さんをバカにする。②編さんをほめる。③サザエさんについて書く。(愛媛県新居浜市・EMI&MAI13才)……【影：本当は①私をほめる。②私にプレゼントを送る。③お姉さんを紹介するだ!?】

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用SP-5030 BASICが必要です）

ケムンパ KEMUNPA III



米川　敏之

はじめに

ケムンパ族をやっつけるときがついにきた！

遊びかた

U M H K で上下左右，V でドミノをだし，スペース・キーでドミノをたおします。

それでケムンパをやっつけるのですが，少しルールがあります。

①ケムンパは壁やドミノを通りぬけることができます。しかし，通りぬけるのに時間がかかります。そのときがチャンスです。また，自分もドミノだけは通りぬけることができます。

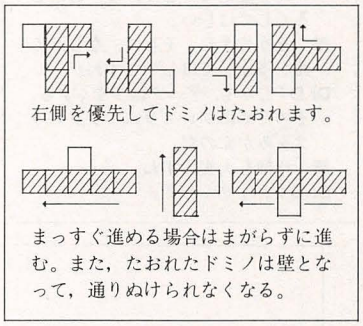
②ドミノは進行方向からみて右側を優先します(**第1図**)。また，たおれているときも自分は動けますし，たおれた数が得点となります。

③ドミノを通りぬけようとしているケムンパや，卵のときのケムンパは素通りできます。

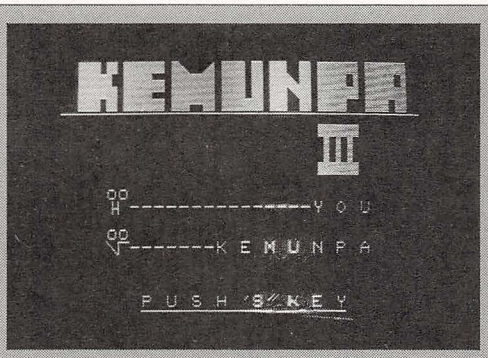
④あるところにドミノをだすと，壁がドミノになって，ドミノが壁に変わります。奇数面では場所を教えます

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
KX，KY	ケムンパの座標
CA$	キャラクター
BG$	BGM
DX，DY，CX，CY	ドミノの座標
RU	ラウンド
KK，KE	キー判断
SC	スコア

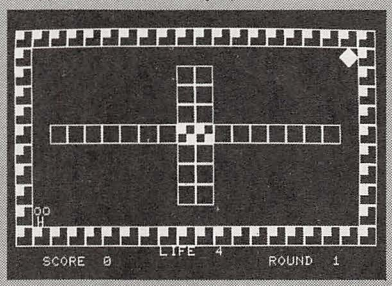


《第1図》ドミノのたおれかた

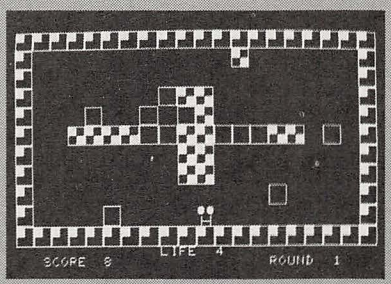


▲《写真1》KEMUNPAIIIのタイトル画面。S を押すとキー操作の説明になる

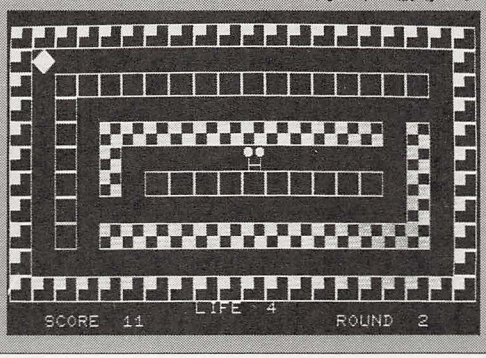
▼《写真2》ラウンド1。左下が自分，右上がケムンパですぞ〜



▼《写真4》これは，ラウンド2。うまくドミノの列の中に誘導せよ



▲《写真3》ドミノをたおして，ケムンパをやっつけるのだ！



★うわ〜，もう学校に行く時間だ！(北海道札幌市・**下村孝光15才**)……**【影**：それじゃ，私もでかけるとするか！**編**：影さん，ランドセルしょって，取材に行くのだけはよしてください。**影**：タリラリラー。】

が，偶数面では教えません。

⑤ケムンパにつかまるか，ドミノの下じきになったらアウトで，5回でエンドです。

テクニック

ケムンパの動きかたをおぼえよう。ドミノがまがるたびに，たおれたドミノの数が2倍，4倍となって得点UP!!

●参考

BM82年12月号

「DIG ALIEN」

CHECKER FLAG

編：これもパズルゲームですけれど，新しいタイプですね。

Dr.D：パズルゲームを移植するにしても，いろいろ手を加えたり，ルールを変えたりして，よりおもしろくしてほしい。

編：そうですね。そして，なるべく面を多くしてほしいですね。

Dr.D：しかも，データは少なくする。そのためにプログラム・テクニックをみがくのだ。

編：移植も大変ですね。

Dr.D：とうぜんだぞ。

KEMUNPAⅢのプログラム・リスト

```
5 GOSUB2000:GOSUB3000:SA=1:SC=0:RS=0:RU=1:GOSUB5000
10 AT=10:MU=0:X1=0:Y1=0:MUSICOM$
20 REM┌─── M E I N ──────┐
30 MUSICMID$(BG$,MU,2)+"0":MU=MU+2
40 IFMU=130THENMU=0
50 USR($8000):KK=PEEK($8FFF):XX=0:YY=0
60 KE=(KK>=32)+(KK>=72)+(KK>=75)+(KK>=77)+(KK>=85)+(KK=86)
70 ON-KEGOSUB665,600,610,620,630,640
80 IF((X<=2)*(XX=-2))+((X>=36)*(XX=2))THENXX=0:GOTO100
90 IF((Y<=2)*(YY=-2))+((Y>=20)*(YY=2))THENYY=0
100 CURSORX,Y:PRINTCA$(CL);:X=X+XX:Y=Y+YY:CL=4
110 IFPEEK(V+X+Y*40)=67THENX=X-XX:Y=Y-YY
120 IFPEEK(V+X+Y*40)=114THENCL=5
150 CURSORX,Y:PRINTCA$(CA);
179 REM┌─── K E M U N P A ──────┐
180 IFAT>0THENAT=AT-1:GOTO310
190 KD=KD+1:IFKD=2THEN240
200 X1=SGN(X-KX):IFX1=0THENY1=SGN(Y-KY):KM=11
215 IFY1>0THEN260
220 KM=9:IFX1>0THENKM=10
230 GOTO260
240 Y1=SGN(Y-KY):KM=11:KD=0:IFY1=0THENX1=SGN(X-KX):GOTO220
260 CURSORKX,KY:PRINTCA$(CK);:KY=KY+Y1+Y1:KX=KX+X1+X1:V3=V+KX+KY*40
270 CK=4:IFPEEK(V3)=114THENCK=5:AT=10:GOTO290
280 IFPEEK(V3)=67THENCK=6:AT=3
290 IF(KX=X)*(KY=Y)THEN800
300 CURSORKX,KY:PRINTCA$(KM);:X1=0:Y1=0
310 IF(IX=0)*(IY=0)THEN30
369 REM┌─── D O M I N O ──────┐
370 SD=SD+1
380 IFPEEK(V+DX+DY*40)<>114THEN420
390 IF(DX=0)+(DY=0)+(DX=38)+(DY=20)THENMUSIC"_B0_A":GOTO40
400 CURSORDX,DY:PRINTCA$(6);:IF(DX=X)*(DY=Y)THEN800
410 DX=DX+IX:DY=DY+IY:MUSIC"#A0G#GR2#A0":GOTO40
420 IF(DX=KX)*(DY=KY)THENCURSORDX,DY:PRINTCA$(6);:GOTO490
440 CX=DX:CY=DY:EX=IX:CX=CX-IX+IY:CY=CY-IY+IX:SA=SA+2:VD=V+CX+CY*40
445 IFPEEK(VD)=114THENDX=CX:DY=CY:IX=IY:IY=EX:GOTO390
450 IF(CX=KX)*(CY=KY)THENCURSORCX,CY:PRINTCA$(6);:GOTO490
460 CX=CX-(IY+IY):CY=CY-(IX+IX)
465 IFPEEK(VD)=114THENDX=CX:DY=CY:IX=IY*-1:IY=EX*-1:GOTO390
470 IF(CX=KX)*(CY=KY)THENCURSORCX,CY:PRINTCA$(6);:GOTO490
480 IX=0:IY=0:SD=0:SA=1:GOTO390
489 REM┌─── A T A R I ──────┐
490 IX=0:IY=0:CK=4:SD=SD+1:MUSIC"#D1#ER#DGB#C#BB"
495 SA=SA-1:IFSA=0THENSA=1
500 RS=RS+SD*SA:SC=SC+SD*SA:CURSOR9,23:PRINTSC:SD=0:SA=1
510 RC=RC+1:IFRC=3THEN900
520 KX=PX:KY=PY:CURSORKX,KY:PRINT"▲JKG▼";:AT=10:GOTO30
599 REM┌─── K E Y S U B ──────┐
600 XG=-2:YG=0:CA=0:IFKE<>KWTHENKW=KE:RETURN
605 XX=-2:KE=KW:RETURN
610 XG=2:YG=0:CA=1:IFKE<>KWTHENKW=KE:RETURN
615 XX=2:KE=KW:RETURN
620 YG=2:XG=0:CA=2:IFKE<>KWTHENKW=KE:RETURN
625 YY=2:KE=KW:RETURN
630 YG=-2:XG=0:CA=3:IFKE<>KWTHENKW=KE:RETURN
635 YY=-2:KE=KW:RETURN
640 BR=5:X2=X+XG:Y2=Y+YG:V1=V+X2+Y2*40
650 IF(X2=QX)*(Y2=QY)*(PEEK(V1)=0)THEN700
660 IFPEEK(V1)=0THENCURSORX2,Y2:PRINTCA$(8);:MUSIC"C0DEF":M$="GOAB":GOTO685
663 RETURN
665 X3=X+XG+XG:Y3=Y+YG+YG:M$="FEDC":X2=X+XG:Y2=Y+YG:V1=V+X2+Y2*40
670 IFPEEK(V1)=114THENBR=4:DX=X3:DY=Y3:IX=XG:IY=YG:MUSIC"B0AG":GOTO685
680 RETURN
670 IFPEEK(V1)=114THENBR=4:DX=X3:DY=Y3:IX=XG:IY=YG:MUSIC"B0AG":GOTO685
680 RETURN
685 CURSORX2,Y2:PRINTCA$(BR);
690 MUSICM$:RETURN
699 REM┌─── ? ? ? ? ? ──────┐
700 MUSIC"C6R4D2R0A9R5"
705 FORI=100TO10STEP-1:CURSORX2,Y2:PRINT"▚JKG▞";:POKE4514,I:USR(68)
710 CURSORX2,Y2:PRINTCA$(5);:NEXT
720 FORJ=2TO18STEP2:FORI=2TO36STEP2:AV=V+I+J*40
730 IFPEEK(AV)=114THENCURSORI,J:PRINTCA$(6);:GOTO750
740 IFPEEK(AV)=67THENCURSORI,J:PRINTCA$(5);
750 MUSIC"G0BA":NEXT:MUSIC"E0CD":NEXT:RETURN
799 REM┌─── M I S S ──────┐
800 CURSORX,Y:PRINT"◎_JKG◎┴";
805 MUSIC"E0F#G#A3R_B0C#D#ECR9":TEMP04
810 MN=MN-1:IFMN=-1THENTEMP04:GOTO1000
820 MUSIC"#C3R0#C3BABR#FRAR0A3#G#F6"
830 PRINT"E":FORI=1TO9:FORJ=0TO9:CURSORJ*4,I*2:PRINT"M";+CB$(BM(U))
840 U=U+1:NEXT:NEXT:U=0:X=X0:Y=Y0:KX=PX:KY=PY:CA=1:TEMP07:GOSUB5080
850 CL=4:CK=4:IX=0:IY=0:GOTO10
899 REM┌─── C L E A R ──────┐
900 TEMP05:MUSIC"R5E2R0E2R0E6G3EGCRE2R0E6C3GCER2R0G9":TEMP07
910 PRINT"E":CURSOR10,3:PRINT"R O U N D . C L E A R":MUSIC"B0R6"
920 CURSOR8,8:PRINT"TOTAL SCORE",,SC:MUSIC"B0R6"
930 CURSOR8,11:PRINT"ROUND SCORE",,RS:MUSIC"B0R6"
950 TEMP05:MUS$="C6A4C6G4ABC6A4C6G4ABD6R0D6BC4"
960 MUSICMUS$+"D8E4DCBA"+MUS$+"A9R5":TEMP07:CK=4:CL=4:RC=0:RU=RU+1
965 OK=OK-1:IFOK=-1THENOK=1
970 IFRU=11THEN1200
975 CURSOR11,19:PRINT"P U S H 'S' K E Y":RS=0
980 GETA$:IFA$="S"THENGOSUB5050:GOTO10
990 GOTO980
999 REM┌─── G . O V E R ──────┐
1000 MUSIC"A2R0A2R0A3BDRDR#F5G3#FD6D1RB2R0B2R0B3DERER D8R"
1100 PRINT"E":CURSOR12,4:PRINT"G A M E . O V E R":TEMP06
1110 CURSOR13,11:PRINT"S C O R E ";SC
1120 OM$="D8B5DR0D5CBA9A7B5C D9":MUSICOM$+"E7R0E7D9D"
1130 MUSICOM$+"C8B3AG9G6"
1140 CURSOR10,18:PRINT"T R Y . A G A I N ?":TR=1
1150 GETA$:IFA$="N"THENPRINT"E":END
1160 IFA$="Y"THENMUSIC"C0DEDEA8":GOTO5
1170 GOTO1150
1199 REM┌─── ALL CLEAR ──────┐
```

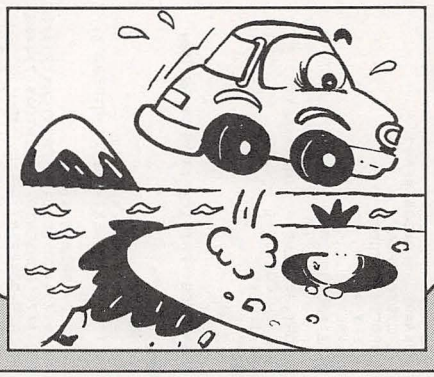
★最近，自分がこわいノイトロクロスをやっていたら，レバーがとれた。ジョイカードも壊れてしまったし…。影きんになりつつある。(福島県安達郡・安田典生13才)……【影：東北じゃ，「こわい」は「つかれた」の意味もあるぞ。】

```
1200 TEMPO4:MUSIC"R5▔C3B▔C▔D▔E▔D▔E▔F▔G8R":PRINT"■"
1205 IFRS<299THENSC$="0":BO=0:AL=0:GOTO1220
1215 CURSOR12,2:PRINT"CONGRATULATION !!":SC$="100000":BO=100000:AL=1
1220 CURSOR12,6:PRINT"ALL ROUND CLEAR"
1230 CURSOR4,10:PRINT"YOUR SCORE IS ";SC;" +";MN;" X ";SC$
1240 SC=SC+MN*BO:CURSOR21,12:PRINT"=";SC
1250 FORI=0TO39:CURSORI,19:PRINT"■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには,700用S-BASICが必要です)

スーパー Super ランナー Runner



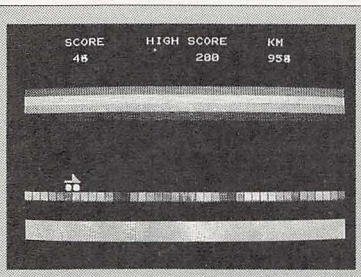
MAPLE TOWN

◆How to Play!

車を穴に落ちないようにして,999km完走してください。シフト,コントロール,ブレーク・キーのいずれかでジャンプします。

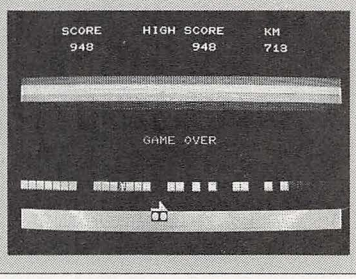
カーソル・キーの←→で左右に動きます。"¥"を取るとボーナスです。車は,タイヤの下が両方空白のとき,海に落ちてしまいます。落ちるか完走するとゲーム・オーバーです。

ジャンプ中も移動できるので楽でしょう。前方に行くほどスコアがあがります。



▲〈写真1〉さあ,999マイル走破するんですぞ

▼〈写真1〉うわーっ!海に落っこちてしまいました



Super Runnerのプログラム・リスト

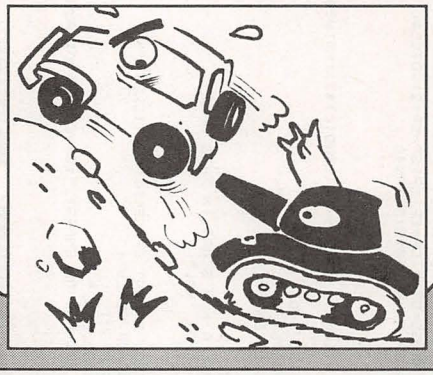
```
10 DIM T(14),C(4),B(4):HI=200:FOR I=0 TO 4:READ C(I),B(I):NEXT:POKE $3444,0
20 FOR I=0 TO 26:READ A:POKE $CF00+I,A:SUM=SUM+A:NEXT
30 IF SUM<>3935 :PRINT "CHEAK SUM ERROR":END
40 FOR I=1 TO 14:READ T(I):NEXT
50 SC=0:X=5:Y=17:JP=0:KM=999:LK=20
60 GOSUB 300:FOR I=0 TO 39:CURSOR I,19:PRINT[4,3]"▒";:NEXT:CN=0
70 TEMPO 7:MUSIC "C5DEDEFEFAFAGAGBAA"
80 R=X:Q=Y:GET K$:X=X-(K$="←")*(X>0)+(K$="→")*(X<30)
90 IF (JP=0)*(PEEK($E001)<255) JP=1:CN=1
100 IF JP :Y=Y+T(CN):CN=CN+1:IF CN>14 :JP=0
110 CURSOR R,Q:PRINT[7,0]"  LK=  ";:GOSUB 340
120 W=54008+X:IF(JP=1)+(PEEK(W)>0)+(PEEK(W+1)>0) THEN 170
130 FOR I=0 TO 4:CURSOR X,Y-1:PRINT[,0]"  ";:A=0
140 GOSUB 340:Y=Y+1:MUSIC "+A0C":NEXT:MUSIC "E5DCGEFBAGCED"
150 GET K$:IF K$<>"" THEN 50
160 CURSOR15,14:PRINT[A,0]"GAME OVER";:A=A+1+(A=7)*7:GOTO 150
170 COLOR ,,7,0:KM=KM-1:SC=SC+INT((X+1)/4):IF SC>HI THEN HI=SC
180 CURSOR5,3:PRINT SC;TAB(20);HI;TAB(29);KM;" ";
190 IF KM>0 THEN 230
200 CURSOR 8,12:PRINT "NICE ! YOU REACHED GOAL";:TEMPO 5
210 MUSIC "A4+C+A+DBGACDEFGBAGAFBEFGAB6"
220 CURSOR16,17:PRINT"THE END":GOTO 150
230 USR($CF00):L=INT(KM/360):A=INT(RND(1)*(L+2))
240 IF A=0 :CURSOR 39,19:PRINT[0,0]" ";:GOTO  270
250 COLOR,,C(L),B(L):CURSOR 39,19:PRINT"┘";:LK=LK-1
260 IF LK=0 :LK=20:CURSOR 39,19:PRINT[7,1]"¥";
270 IF (PEEK(W)<>$DD)*(PEEK(W+1)<>$DD)THEN 80
280 IF JP THEN 80
290 MUSIC"+B0B+C":SC=SC+34:CURSORX,19:PRINT[4,3]"▒▒";:GOTO 80
300 CONSOLE:COLOR,,7,0:CLS:CURSOR5,1:PRINT"SCORE";TAB(15);"HIGH SCORE";TAB(30);"
KM";
310 CURSOR 0,22:PRINT[,5]SPC(80);
320 C=2:L=10:GOSUB 330:C=6:GOSUB 330:C=5:GOSUB330:C=1
330 CURSOR 0,L:PRINT[,C]SPC(40);:L=L-1:RETURN
340 CURSOR X,Y+1:PRINT[7,0]"●●┗K";
350 PRINT[5,0]"LK=";:PRINT[7,2]"_";:RETURN
360 DATA 2,6,0,2,1,5,3,4,1,7
370 DATA $D3,$E3,$21,$F9,$D2,$11,$F8,$D2,$01,41,0,$ED,$B0,$21,$F9,$DA,$11,$F8,$D
A,$01,41,0,$ED,$B0,$D3,$E1,$C9
380 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,1,1,1,1,1,1
```

★影たんよ,ぼくは知っている。君がキレイなハガキを選んでいることを!ちがうなら,この古い9月号のハガキを載せてみろ!(香港九龍・**奥田忠弘12才**)……【**影**:ラ製のハガキをベーマガ宛にして送ってくるのもいるぜ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには,700用Hu-BASICが必要です)

G・キャリア



THE SEER

◆THE STORY◆

おまえは，親父の残した機械で商売をはじめた。その機械というのは，ようするに反重力エンジンを積んだ戦車だった。そいつで惑星中を走りまわって，懸賞金をかせぎはじめた。

おまえは，その金で特等チケットを手に入れ，砂と遺跡の星「ジーキュード」を旅立った。そいつが，おまえの冒険のはじまりである。

◆HOW TO PLAY◆

戦車は，カーソル・キーの上，左，右で移動だ。また，スペース・キーで砲が撃てる。

逃げる悪党の乗ったエア・ラフトに何発か砲を当てると，爆発を起こす。面が進むほどむずかしくなってくるから，そのつもりで…。

◆LET'S SHOPPING◆

面をクリアすると，懸賞金が手に入る。その金で，つぎの面のために買い物をしてくれ。

SPEED…スピードがあがる
RADER…敵が消えても，どこにいるか教えてくれる
TICKET…特等チケット，これを買えば，このゲームは終わる

※SPEEDの買い過ぎに注意

◆THE OTHERS◆

見た目のキレイさはまあまあだろうな。速度もBASICだけにしては，速いと思う。

《第1表》変数表

X…敵の座標	
Y…表示する敵の番号	
A…当たった数	
SC…スコア	
CR…クレジット	
K…残りの燃料	
S…ステージ数	
SP,RA,TI,GC…値段	
SS…スピード	
X2,Y2…ピラミッド用	

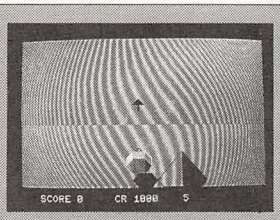
結局，何を言いたいのかというと，MZ－700はすばらしいということだ。ベーマガに最近載ってるゲームは，なんで「いまいち」なんだ。進歩がないんだ。

創刊号には「ホシゾラのケットウ」というすごいゲームがあったけど，それを超えてないじゃないか！

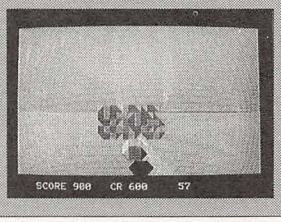
700ユーザー，がんばろうぜ—。

CHECKER FLAG

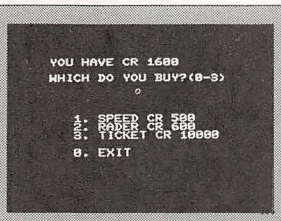
編：うーん。
Dr.D：どうしたんだね，編君。
編：このTHE OTHERSを読んでくださいよ。
Dr.D：なるほど，たしかに言うとおりかもしれんな。ここまで言うだけあって，このゲームのできはいい。
編：MZ－700はノーマル・キャラしか表示できませんが，だからこそ，その表示速度を生かして，アニメーション的なゲームを作ってほしいですね。
Dr.D：そうだな。



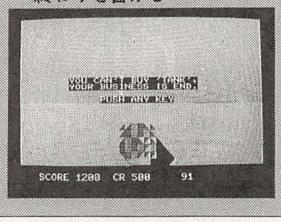
▲《写真1》さあ，戦車は進むどこまでも。エア・ラフトはどこだ



▼《写真2》やった!! エア・ラフトが爆発を起こしたぞー



▲《写真3》面クリアして手に入れた懸賞金で何を買う？



▼《写真4》障害物に当たると，この冒険は終わりを告げる

★影さん，北斗載せてしまう拳をくらえー!!あたたた…。お前は自分の意思とは関係なく，ハガキを載せている。(島根県仁摩郡・吉村　剛15才)……【編：影さんの秘孔はここだ！影：うわーっ，そこじゃないってば，ぐはは…。】

G・キャリアのプログラム・リスト

```
10 DIMC$(5),D$(5),E$(5),H$(4),G$(10),I$(10):PLAY7
20 S=1:CR=1000:SP=500:RA=600:TI=10000:GC=1000:SS=1
30 GOSUB810
40 A=S*10
50 COLOR,1:CLS:CONSOLE14,9:COLOR,4:CLS:CONSOLE
60 X2=INT(RND(0)*33+3):Y2=1:X=17:Y=1:K=S*70
70 CONSOLE23,2:COLOR7,0:CLS:CONSOLE
80 LOCATE3,24:PRINT"SCORE";
90 LOCATE15,24:PRINT"CR";CR;
100 I$=INKEY$(0)
110 COLOR0,4:LOCATEX2,13:PRINTD$(Y2);
120 GOSUB420
130 COLOR7,0:LOCATE8,24:PRINTSC;
140 LOCATE25,24:PRINTK;
150 IFI$=" "THEN350
160 IFG=1THENGOTO180
170 COLOR0,4:LOCATEX,13:PRINTI$(Y);
180 IFI$="■"THENX=X+SS*2:X2=X2+SS*2
190 IFI$="■"THENX=X-SS*2:X2=X2-SS*2
200 IFI$="■"AND K<>0THENY=Y+SS:Y2=Y2+SS:K=K-1
210 IFY2>5 OR X2>35 OR X2<3THENY2=1:X2=INT(RND(0)*32+3):COLOR0,4:LOCATEX2,13:PRI
NTC$(Y2):GOTO230
220 COLOR0,4:LOCATEX2,13:PRINTC$(Y2);
230 X=X+SGN(.499-RND(1)):Y=Y-CINT(RND(1)*(S*.8))
240 IFY<=10AND Y>=9AND X>14AND X<22 THEN660
250 IFY2=5AND X2>14AND X2<22 THEN660
260 IFY<0 OR Y>10 OR X>35 OR X<3 THENG=1
270 IFK<0THEN800
280 IFG=0THENCOLOR0,1:LOCATE18,10:PRINTH$(0);:GOTO330
290 IFX>39THENCOLOR0,1:LOCATE18,10:PRINTH$(2);:GOTO100
300 IFX<0THENCOLOR0,1:LOCATE18,10:PRINTH$(1);:GOTO100
310 IFY>10THENCOLOR0,1:LOCATE18,10:PRINTH$(3);:IFR=1THENCOLOR7,4:LOCATEX3,22:PRI
NT" ";:LOCATEX,22:PRINT"↓";:X3=X:GOTO100ELSEGOTO100
320 IFY<0THENCOLOR0,1:LOCATE18,10:PRINTH$(4);:IFR=1THENCOLOR7,1:LOCATEX3,12:PRIN
T" ";:LOCATEX,12:PRINT"↓";:X3=X:GOTO100ELSEGOTO100
330 G=0:COLOR0,4:LOCATEX,13:PRINTG$(Y);
340 GOTO100
350 COLOR7,4:LOCATE18,17:PRINT"■■■■■";:PLAY"-C0"
360 COLOR0,4:LOCATE18,17:PRINT"■  ■■";CHR$(&HDB,&HDC);
370 COLOR2,4:LOCATE18,16:PRINTB$
380 COLOR0,4:LOCATE18,16:PRINTBC$
390 IFY>1 AND Y<8 AND X<22 AND X>14THENCOLOR2,4:LOCATEX-1,16:PRINTB$;:PLAY"-C0-D
0":SC=SC+100:A=A-1:LOCATEX-1,16:PRINTBC$;
400 IFA=0THENGOTO500
410 K=K-2:GOTO160
420 COLOR0,4:LOCATE17,18:PRINT"■■■■■
```

MZ-1500用

ポイコンベ
(PARELL D.の謎)



玉置　昇三

ストーリー

俺の名は“ドバシ＝シナール”。俺の親父“ヒョロ＝シナール”がいうには，ダサール岬のむこうに見える“ポイコンベ島”には金銀財宝がたくさんあるという。それを聞いた俺は“ポイコンベ島”に行くことにした。

“ポイコンベ島”についた俺は巨大な建物を発見した。「この中にあるのだな」。そう思い，俺はその建物の中に入ってみた。中には宝物がたくさんあった。いそいで宝箱を開けてみると，なんと，宝どころかうすぎたない紙きれが入っていた。

「ちくしょう，だまされた!!」。

遊びかた

カーソル・キーの上，左，右で操作します。上はジャンプです。なお，ジャンプ中（上昇中）も左右に移動できます。それから SHIFT キーで剣をふります。この剣は壁を壊すと1ランクさがり，敵を倒すと1～4ランクあがります。

画面中にある10個の宝箱を取ってください。一つ取るごとに右下のほうに壁がうつります。これは脱出用のドアがかくされた壁のまわり1キャラ分のマップがうつされます。

これを手がかりにドアを見つけ，脱出してください。ですから宝箱をすべて取らなくてもドアが見つかれば脱出してもいいのです。

つけたし

このゲームにはパワーアップなるものがあります。パワーアップする方法の一つに，画面中の宝箱を取ることがあります。その効果は自分でためしてください。

終わりに……

遊びかたやストーリーに書いてある以外にもいろんな設定があります。面数は10面まであり，全面クリアまで1週間はかかると思います。

このソフトの御意見，御質問がございましたら，ＯＦのコーナーまで!!

CHECKER FLAG

Dr.D：これは大変良くできているゲームだな。プログラムにもムダがない。

編：ＰＣＧのキャラもキレイですね。

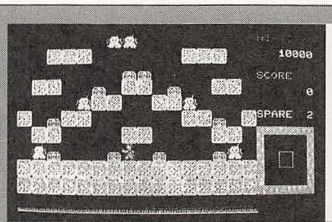
Dr.D：ＭＺ－1500のユーザーは，ぜひ参考にしたまえ。

編：このゲームで遊んだ感想を，ＯＦコーナーに送ってくれれば作者も喜こびますね。

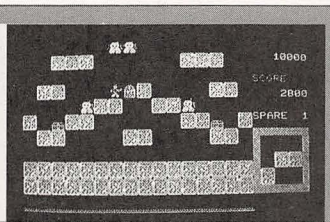
Dr.D：自信作というわけだ。



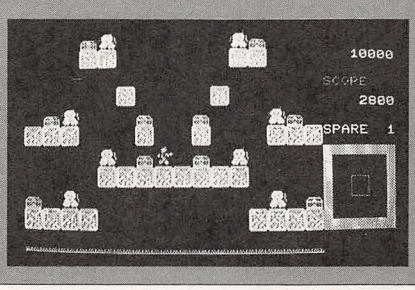
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート！



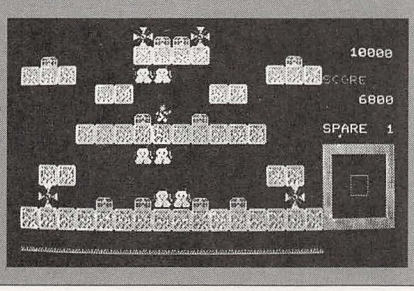
▲《写真2》1面です。壁のどこかに脱出用ドアがかくされている



▲《写真3》右下のマップをたよりにかくされたドアを見つけたぞ



▶《写真4》おっと、2面はジャンプをうまく利用せよ



▶《写真5》3面ではまた別の敵が！10面まであるんだって

★ＯＦを読んでて思うこと。影さんの性格は僕とそっくり！（愛知県知多郡・**鋤柄和臣10才**）……【**編**：このハガキを読んで思うこと。影さんのような性格の持ち主が，他にもいたなんて……。**影**：私の弟子にしてあげよう。】

ポイコンペ(PARELL D.の謎)のプログラム・リスト

```
10 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ショキセッテイ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
20 CLR:HI=10000:QZ=1:PRTY2:POKE23666,0:DIMF$(15),MP$(12),MP(20,12),S$(1,3),TX(18),TY(18),T(18),AI(10),MU$(1):MUSICINIT:INIT"CRT:I":GOSUB1130
30 S$(0,0)="▌ [GRPH] ":S$(0,1)=" /[GRPH]/ ":S$(0,2)="  [GRPH]__":S$(0,3)="  [GRPH]  ":S$(1,0)="  [GRPH] ▌":S$(1,1)="\ [GRPH] \":S$(1,2)="  [GRPH]__":S$(1,3)="  [GRPH]  ":GOTO1090
40 SC=0:SI=10000:SP=2:HL=1:LV=1:IFQZ>0 OR C=1 THENRU=1-(AI(10)=1)*9:FORI=1TO7:AI(I)=-(AI(10)=1):NEXT:AI=0
50 AX=0:AY=0:ZZ=10:ZY=0:C=0
60 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｶﾞﾒﾝ ｶｷ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
70 ON RU RESTORE1160,1170,1180,1190,1200,1210,1220,1230,1240,1250
80 READWX,WY:FORI=0TO10:READA$:MP$(I)="":FORL=1TO4:MP$(I)=MP$(I)+F$(VAL("$"+MID$(A$,L,1))):NEXTL,I
90 CLS3:FORI=0TO10:FORJ=1TO16:IFMID$(MP$(I),J,1)="1"THENFPRINT[(J-1)*2,I*2]1,2[(J-1)*2,I*2+1]3,4:MP(J-1,I)=4ELSEMP(J-1,I)=0
100 NEXTJ,I:FORI=0TO15:FPRINT[I*2,23]5,5:MP(I,11)=2:NEXT
110 READA$:D=LEN(A$)/3-1:FORI=0TOD:TX(I)=VAL("$"+MID$(A$,1+I*3,1)):TY(I)=VAL("$"+MID$(A$,2+I*3,1)):T(I)=VAL(MID$(A$,3+I*3,1)):J=T(I):GOSUB720:NEXT
120 READA$:FORI=0TO9:TX=VAL("$"+MID$(A$,1+I*2,1)):TY=VAL("$"+MID$(A$,2+I*2,1)):FPRINT[TX*2,TY*2+1]36,37:MP(TX,TY)=1:NEXT
130 CURSOR35,17:PRINT[1]"[GRPH]_":FORI=32TO39:FORJ=14TO21STEP7:CURSORI,J:PRINT[5,1]"▒":NEXTJ,I:FORJ=15TO20:FORI=32TO39STEP7:CURSORI,J:PRINT[5,1]"▒":NEXTI,J:Q=0:GOSUB870:CURSOR32,7:PRINT[4]"SCORE"
140 DX=INT(RND(1)*11)+2:DY=INT(RND(1)*6)+1:IFMP(DX,DY)<>4THEN140
150 X=WX:Y=WY:TI=0:CURSOR32,12:PRINTUSING"SPARE ##";SP:CURSOR32,2:PRINT[2]"HI-SCORE":GOSUB900:GOSUB700
160 MU$(0)="S6M103T5C0R1C0DC2D0R3C0CCDDC":MU$(1)="S1M1T501C5D4C1DC":MUSICMU$(0);"T7R0"+MU$(0);MU$(1);"T7R0"+MU$(1):MUSICWAIT:L=0
170 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾒｲﾝ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
180 PAL,,,LV+(LV>7)*(LV-7):GETA$:XX=(A$="6")-(A$="4"):ZY=-(ZY<>0)*ZY-(A$="8")*(ZY=0)*(MP(X,Y+1)>2+(AI(5)=1)*2)*(2-(AI(1)=1))
190 YY=(ZY<>0)+(MP(X,Y+1)<4)*(ZY=0):XX=-(YY<>1-(AI=1))*XX:ZY=ZY+(ZY<>0):HL=-(XX=0)*HL-(XX=-1)
200 IF X+XX>15 OR X+XX<0 OR Y+YY<0 THEN XX=0:YY=0
210 IF MP(X+XX,Y+YY)>3 THEN XX=0:YY=0
220 IFXX<>0 ORYY<>0 OR JL<>HL THENFPRINT[X*2,Y*2]0,0[X*2,Y*2+1]0,0:X=X+XX:Y=Y+YY:JL=HL:GOSUB700
230 ON MP(X,Y) GOTO 800,"END","CLA"
240 IF PEEK($E001)=254 THENZ=(HL=1)-(HL=0):GOSUB530
250 I=INT(RND(1)*(D+1)):ONT(I)GOSUB290,320,350,370
260 TI=TI+1:IFTI>250 OR RU=9    THENIX=INT(RND(1)*16):IY=INT(RND(1)*11):GOSUB750
270 GOTO180
280 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾃｷ ｲﾄﾞｳ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
290 XX=SGN(X-TX(I)):IFMP(TX(I)+XX,TY(I))<>0THENRETURN
300 FPRINT[TX(I)*2,TY(I)*2]0,0[TX(I)*2,TY(I)*2+1]0,0:MP(TX(I),TY(I))=0:TX(I)=TX(I)+XX:J=1:GOSUB720:IF TX(I)=X AND TY(I)=Y THEN"END"
310 RETURN
320 XX=SGN(X-TX(I)):YY=SGN(Y-TY(I)):IFMP(TX(I)+XX,TY(I)+YY)<>0THENRETURN
330 FPRINT[TX(I)*2,TY(I)*2]0,0[TX(I)*2,TY(I)*2+1]0,0:MP(TX(I),TY(I))=0:TX(I)=TX(I)+XX:TY(I)=TY(I)+YY:J=2:GOSUB720:IF TX(I)=X AND TY(I)=Y THEN"END"
340 RETURN
350 IF Y=TY(I) THEN FORJ=0TO2:IX=TX(I)-J:IY=TY(I):GOSUB750:IX=TX(I)+J:IY=TY(I):GOSUB750:NEXT:T(I)=0
360 RETURN
370 IF Y=TY(I) ANDRND(1)<.5THENA=INT(RND(1)*4)+4:FORJ=TX(I)*2TOOSTEP-1:CURSORJ,TY(I)*2+1:PRINT[A]CHR$($E3):SOUND65,1:NEXT:FORJ=TX(I)*2TOOSTEP-1:CURSORJ,TY(I)*2+1:PRINT" ":NEXT:IFTX(I)>XTHENLV=LV-A+3:IFLV<0THEN"END"
380 RETURN
390 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｼﾝﾀﾞｰ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
400 LABEL"END":MU$(0)="S1M105T5D1DDDC3C-B4":MU$(1)="S1M1T502C1DEDCDED-B5":MUSICMU$(0);"T7R1"+MU$(0);MU$(1);"T7R0"+MU$(1)
410 FORI=1TO150STEPI*10:CLS3:WAITI:GOSUB700:NEXT:CLS3
420 SP=SP-1:WAIT1000:IFSP=-1THEN450
430 LV=1-(AI(2)=1)*2:GOTO50
440 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ GAME OVER ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
450 MU$="S6T7M101C5RDRCR":MU$(0)="R7C5RDRCC3RCCR2CR9-#B2":MU$(1)="T7S6M104C3RCCR1T6+C8":MUSICMU$;"T7R0"+MU$,MU$(0);"T7R0"+MU$(0);MU$(1);"T7R1"+MU$(1)
460 QZ=248:CURSOR14,10:PRINT[1]"GAME OVER":FORI=0TO30:FORJ=0TO7:PAL,I:QZ=QZ+(PEEK($E001)<>255):NEXTJ,I:MUSICWAIT:PAL:WAIT1500:GOSUB890:GOTO1090
470 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｸﾘｱ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
480 LABEL"CLA":IFRU<>10THENFORI=1TO150STEPI*10:CLS3:WAITI:FPRINT[X*2,Y*2]6,7[X*2,Y*2+1]8,9:NOISE"S8T706B0":NEXT:CLS2:WAIT1000 ELSE910
490 MU$="T7S3M1C4DCDC-BCCDCDEFF7"
500 MUSIC"O4"+MU$;"O3T7R2"+MU$;"O3T7R4"+MU$:IFL=0 AND RU=1 THEN AI=1
510 X=15:Y=10:A=6:A$="GOTO NEXT STAGE !!":GOSUB1020:MUSICWAIT:RU=RU+1:LV=ZZ-(AI(2)=1)*2:GOSUB890:GOTO50
520 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｹﾝ ﾌﾙ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
530 IF X+Z=-1 OR X+Z=16 OR Y=0 THEN RETURN
540 IF LV=0 THEN IF AI(3)=1 AND MP(X+Z,Y)=4 THEN IX=X+Z:IY=Y:GOSUB750:RETURN ELSE RETURN
550 IF A$="8" AND MP(X+Z,Y+1)=0 AND AI(6)=1 THEN LV=LV-1:FPRINT[(X+Z)*2,Y*2+2]1,2[(X+Z)*2,Y*2+3]3,4:MP(X+Z,Y+1)=4:NOISE"S2M1T706C1FDF":RETURN
560 FORI=0TO3:CURSORX*2+Z,Y*2-1:PRINT[LV+(LV>7)*(LV-7)]S$(-(Z=-1),I):SOUND60-I*5,1:NEXT
570 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾃｷ ｺﾛｼﾃ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
580 F=MP(X+Z,Y):IF F=4 GOSUB 670
590 IF F>4 THEN ON T(F-5) GOSUB610,620,630,650:Q=100*(F-5):GOSUB870:L=1
600 RETURN
610 IX=X+Z:IY=Y:GOSUB750:LV=LV+1:RETURN
620 IFLV>2THENIX=X+Z:IY=Y:GOSUB750:LV=LV+2
630 IFLV>5THENIX=X+Z:IY=Y:GOSUB750:LV=LV+3
640 RETURN
650 IFLV>9THENIX=X+Z:IY=Y:GOSUB750:LV=LV+2
660 RETURN
670 IX=X+Z:IY=Y:GOSUB750:LV=LV-1
680 RETURN
690 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｼﾞﾌﾟﾝ ﾋｮｳｼﾞ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
700 G=-(HL=1)*4:FPRINT[X*2,Y*2]28+G,29+G[X*2,Y*2+1]30+G,31+G:RETURN
710 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾃｷ ﾋｮｳｼﾞ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
720 IFJ=4THENFPRINT[TX(I)*2,TY(I)*2+1]22,23:MP(TX(I),TY(I))=I+5:RETURN
730 FPRINT[TX(I)*2,TY(I)*2]6+J*4,7+J*4[TX(I)*2,TY(I)*2+1]8+J*4,9+J*4:MP(TX(I),TY(I))=I+5:RETURN
740 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾊﾞｸﾊﾂ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
750 MUSICSTOP:FPRINT[IX*2,IY*2]24,25[IX*2,IY*2+1]26,27:NOISE"S4T706C0EFG";"S8T704C5":IF IX=X AND IY=Y AND AI(7)=0 AND C=0 THEN "END"
760 M=MP(IX,IY):IFIX=DX ANDIY=DYTHENL=-(RU=10)*32:FPRINT[DX*2,DY*2]6+L,7+L[DX*2,DY*2+1]8+L,9+L:MP(DX,DY)=3:MU$="S4M1T7E2R2C1DCRC1":MUSICSTOP:MUSIC"O5"+MU$;"O3T7R1"+MU$;"O3T7R3"+MU$:Q=1000:GOSUB870:RETURN
770 IF M>4 THEN T(M-5)=0:Q=300*(M-5)
780 MP(IX,IY)=0:FPRINT[IX*2,IY*2]0,0[IX*2,IY*2+1]0,0:RETURN
790 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾀｶﾗ ﾄｯﾀ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
800 ZZ=ZZ-1:MP(X,Y)=0:IFZZ=0THENONRUGOSUB830,830,830,840,830,830,830,850,840,830:ZZ=ZZ+1:MUSIC"S8T7M1C1DCDE":Q=1000:GOSUB870:GOTO240
810 MUSIC"S6T705C0DEDC":F=-(MP(DX-1+AX,DY-1+AY)=4):FPRINT[33+AX*2,15+AY*2]F,2*F[33+AX*2,16+AY*2]3*F,4*F:AX=AX+1:IFAX=3THENAY=AY+1:AX=0
820 Q=100:GOSUB870:GOTO240
830 AI(RU)=1:RETURN
840 SP=SP+1:CURSOR38,12:PRINTUSING"##";SP:MUSICSTOP:MUSIC"S2M1T705C1DCFEDC":RETURN
850 GOTO"END"
860 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ﾄｸﾃﾝ ﾋｮｳｼﾞ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
870 SC=SC+Q:CURSOR32,9:PRINTUSING"########";SC:IFSC>=SITHENSI=SI+20000:GOSUB840
880 RETURN
890 IF SC>HI THEN HI=SC:RETURN ELSE RETURN
900 CURSOR32,4:PRINTUSING"########";HI:RETURN
910 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ ｾﾝﾒﾝ ｸﾘｱ ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
920 CLS3:FORI=0TO19:FPRINT[I*2,10]1,2[I*2,11]3,4:NEXT:FORI=0TO17:FPRINT[I,8]0,28,29[I,9]0,30,31:FPRINT[37-I,8]38,39,0[37-I,9]40,41,0
930 NOISE"S8M102T7C2":WAIT50:NEXT:Y=10:DY=10:FORI=0TO30:IX=INT(RND(1)*20):IY=INT
```

★あーあ……。意識がしだいにうすれていく……。ここはどこだろう。気がつくと、OFの中にいた。(栃木県黒磯市・あ／13才)……【影：ここに載ったからには、現実にはもどれない。編：現実はなれした人がこう言ってます。】

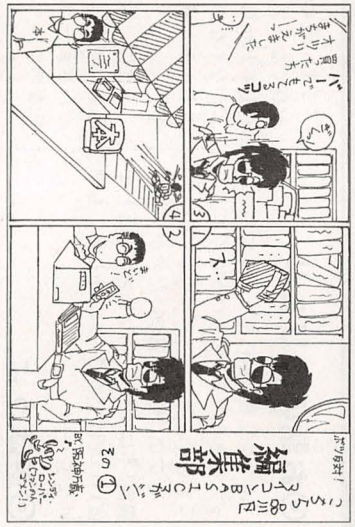
```
(RND(1)*4):GOSUB750:NEXT:IFPEEK($E001)=254THEN1050
940 IF YY=1 THEN J=1 ELSE J=0:AI(10)=0
950 MU$(0)="M7A7R3F2GFA7R3":MU$(1)="M2A3GFEDCM7-B6-A6":MU$="O3T6S2M2E2FEGDCM4-B4
M2D2EDFC-BM4-A4M2C2DERCDEM7F7R2M2DEFM7G7R2M2EFG"
960 IFJ=0THENFORI=0TO1:MUSICMU$+MU$(I);"T4R0"+MU$+MU$(I):NEXT
970 X=5:Y=14:A=6:A$="SAVE SHILBINA FROM PARELL D.":GOSUB1020
980 WAIT500:X=10:Y=17:A=5:A$="1986.10   THD SOFT":GOSUB1020
990 WAIT500:X=8:Y=19:A=1:A$="PROGRAMMED BY S.TAMAKI":GOSUB1020
1000 WAIT500:X=6:Y=21:A=4:A$="I'M SORRY TO TROUBLE YOU !":GOSUB1020
1010 WAIT500:X=12:Y=23:A=2:A$="TO BE CONTINUED":GOSUB1020:WAIT800:GOTO1030
1020 SOUND=(14,5):FORH=1TOLEN(A$):SOUND=(15,2):CURSORX+H,Y:PRINTIAJMID$(A$,H,1):
SOUND=(15,15):WAIT50:NEXT:RETURN
1030 PAL7:CLS2:WAIT50:PAL:IFJ=0THENMU$="O4T6S2M7F2EFD5R4F2EFD5R4E2DEC5R4C2DCD4C2
R0":FORI=0TO3:MUSICMU$;"T6R0"+MU$;"T6R2"+MU$:NEXT
1040 FORI=0TO23:PAL,,I/3:CURSOR0,24:PRINT" ":NEXT:SC=SC+SP*10000:CLS3:X=14:Y=10:
A=4:A$="GAME OVER":GOSUB1020:MUSICWAIT:WAIT1000:GOSUB890:QZ=1:PAL:GOTO1090
1050 FORI=0TO3:CURSOR19,7:PRINTI7JS$(0,I):SOUND65-I*7,3:NEXT:IX=10:IY=4:GOSUB750
:J=1:TX(0)=10:TY(0)=4:I=0:GOSUB720
1060 X=7:Y=14:A=2:A$="DON'T FOOLISH THING !!":GOSUB1020:WAIT1000
1070 HL=0:C=1:X=9:Y=4:FORJ=0TO8:GOSUB700:FORI=0TO3:CURSOR19,7:PRINTI7JS$(1,I):SO
UND65-I*8,4:NEXT:IX=9:GOSUB750:MUSICWAIT:NEXT:SP=0:GOTO"END"
1080 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ タイトル ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1090 CLS3:MU$="S3M3O3T4C4D2CCDC-B-A4-G2-F3S3M1-E7":MUSICMU$;"T7R2"+MU$;"T7R3"+MU
$:RESTORE1690:FORI=0TO4:READA$:CURSOR6,24:PRINTI1JA$:NEXT:FORI=0TO10:CURSOR1,24:
PRINT" ":NEXT:CURSOR13,14:PRINTI4J"A RIBBLE OF PARELL D."
1100 X=7:Y=17:A=7:A$="PUSH SPACE BAR TO START":GOSUB1020:X=9:Y=19:A=2:HI$=STR$(H
I):A$="HIGH SCORE"+SPC(9-LEN(HI$))+HI$:GOSUB1020
1110 A=A+1+(A=7)*7:PAL,A:GETA$:IFA$=" "THENPAL:MUSICSTOP:GOTO40 ELSE1110
1120 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ DATA INPUT ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1130 RESTORE1270:FORI=1TO41:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
1140 FORI=0TO15:READF$(I):NEXT:RETURN
1150 REM ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1160 DATA 7,8,0000,0000,381C,0000,6186,0660,9819,6186,0000,FFFF,FFFF,081F81311D1
1051F51,2628547383A4D6D89868
1170 DATA 7,7,0000,0000,1818,0000,0420,0000,E247,0000,0FF0,0000,F00F,D5125147187
1B11411D91291,0915316597951C1E5F967
1180 DATA 7,5,0000,0000,03C0,E007,0C30,0000,1FF8,0000,6006,0000,FFFF,192E92D7127
1612912431B31791891,1249656995999B9E28171
1190 DATA 7,1,0000,0000,0180,0180,07E0,0180,0180,2994,63C6,0180,FFFF,172E72191F9
1F01001,2639465397A3B6C9D667
1200 DATA 8,8,0000,3CCE,0000,7D2E,1129,11E9,112E,C600,0010,79CF,0000,181481062562
832D52D81F81D23323,2740457898B0B5C7D090
1210 DATA 7,7,0000,0000,0000,0000,1414,2A2A,1414,0000,0000,0280,0000,1112,E94111D1171
1A11831931082462863B62,3439546778878B4B9D476
1220 DATA 7,6,0200,0000,180A,8000,030A,7000,048A,1020,132A,1020,078A,E94E74E54E3
4E14891222A12653691791,0214313659637 7A6B766
1230 DATA 8,5,0000,0000,366C,0100,0028,1410,0880,0000,0A50,0420,2004,071F71062F6
2052F52031F31423B23,2945346772978 3B4C3D9
1240 DATA 7,7,0000,7FFE,7FFE,7FFE,7FFE,7FFE,7FFE,0000,7FFE,6186,6186,373B7339169
1991B916A29A2,3040506070809 0A0B0C0
1250 DATA  9,8,0000,0000,00C0,8002,0281,580A,0021,0002,8001,40E2,0C01,E24F34E44F
54E64F74E84F9459169179100242372355316117 1181F02,0714344963818388A5C4
1260 REM ---------- PCG DATA ----------
1270 DATA 556A8078824180402AD5C8FEFBCDFBCE7FFFFFFFFFFFFFFF
1280 DATA 54AA050A1122412AAA55A6EDFAB1DAEDFEFFFFFFFFFFFFFF
1290 DATA 8E51A1428244AA55CEDFF5F6DECCFF7FFFFFFFFFFFFFFF7F
1300 DATA 294209324946AB547ACDDE71FACDFEFEFFFFFFFFFFFFFFFE
1310 DATA 00000000000000000000422965F7FFFFFF0000000000A455FF
1320 DATA 0000000206161E1E00030F1D392971650000030D19093125
1330 DATA 0000C0F0F8F8FCFC00E038 0C04060A220000C0B098908CA4
1340 DATA 3C3E0D2E1E3224007742765161 6D5F7F370336112 12D1F00
1350 DATA FC7CFCFCFCFCFC002E422202020622FEECC06C8884B4FB00
1360 DATA 000000070F5F5F5F0000000000005090500000007 0F1F191D
1370 DATA 001010F0F0FAFAFA0800006010A890A0000000E0F0FA9ABA
1380 DATA 4FBF9F3F7F7F3E0000060C02010100120F061F1F3F3F1E00
1390 DATA F2FDF9FCFEFE7C0000601804020204 24F261F9BC7E7E7C00
1400 DATA 070303110985E3FC00000B00200001000703000000080C1C0
1410 DATA E0C0C0B889021C77F2040100004008 0C0E0C040808001834 3
1420 DATA FAE3840911030307004080200008 0000DAE1800101020307
1430 DATA 5F47A1908BC0C0E0C0020104001040205B0701000000C0E0
1440 DATA 030F1F1F3F3F3F1F00020C0B1010000000 30F1F1F3F3F3F1F
1450 DATA C0F0F8F8FCFCFCFB0000703818000000C0F0F8B8DCE4FCF8
1460 DATA 1F0F0701030201020000000102000000 1F0F070103000000
1470 DATA F8F0E080C0000000000000000000000000F8F0E080C0000000
1480 DATA 00017FFF7F0F1F1F00007CB040000000000007DFB77070F0F
1490 DATA 00FCFFFFFFFFFFFE000C710A090A0102007CFF7E7F7E0FFE
1500 DATA 0000000000000001000009317B4F1FFF000008304905031F
1510 DATA 0000000000000080003B9C8CD8E4FBFF0018040498A4C0F8
1520 DATA 0701000000000000FFFF1F4F3B197100FF1F034D111B6000
1530 DATA E080000000000000FFFFF8E0DC92A200FFF8C0A094120200
1540 DATA 0000000000000000070F0F0F07000B1800000103010301 0A1B
1550 DATA 0000400000000804E0F090E0C002373A0040B0E0C082F77A
1560 DATA 03071D370F0E00001B071C3000103C1E1A0100050B060000
1570 DATA 0080C0A0707020001840000000 0C1C18D800C0A070702000
1580 DATA 0000020000001020070F09070340EC5C000201070341EF5E
1590 DATA 0000000000000000E0F0F0F0E0001018000B0C0B0C050D8
1600 DATA 000103050E0E04001B020000003038181B0003050E0E0400
1610 DATA 00E0F8ECF0700000102038 0C00083C78D00040A0D0600000
1620 DATA 1F204078404040600013270727232 71F1F2D5B7F5A5D5B7F
1630 DATA 0000000000000008FCCE6FEE6C6E6FEF8B4DAFE5ABADAFE
1640 DATA 01091D00051C3E1F0606023F1A0301020008100302031 1B
1650 DATA E0F0F8105018 3CFB001000E0A0E0C0A0003010E0A0E040E8
1660 DATA 070C0403070F0F1F070F0702060D0B16070D0503070F0F1F
1670 DATA F03830E0F0F8F8FC70D8F0E0A07050E8F0B8B0E0F0F8F8FC
1680 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111,1000,1001,1010,1011,1100,1101,
1110,1111
1690 DATA"
1700 DATA"
1710 DATA"
1720 DATA"
1730 DATA"
```

評…ライスとミソ汁だけともしらず…(影)



by あきちゃん

評…私はこんな本買ったことないぞ！タラ～(影)



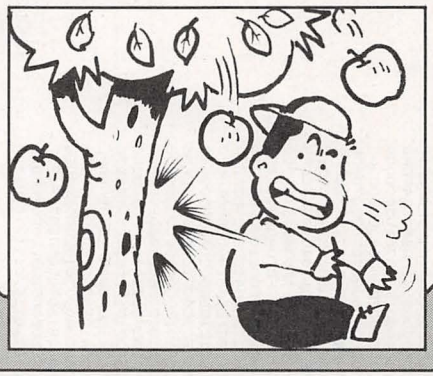
by 阪神万歳

★あれがなヤツ：4コマやイラストで、「常連をめざします」とか「これからもよろしく」などと書いておいて、その後一度も載らないヤツ。(奈良県磯城郡・小野貴司14才)……【影：わ，私のせいじゃないぞ。ぜったいに…。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには,80Bモードもしくは2000モードで動かしてください)

ミスター バップ!



清水　友人

⊙お話のはじまり

ぶつかり君は何にでもすぐにぶつかってしまうので，働き口がなくて困ってました。

そこで，やっと見つけたのがリンゴ農園。木にぶつかって，リンゴを落とせばいいだけなので，ぶつかり君でも働けます……。

⊙遊ぼうよ

8 2 4 6 キーで，ぶつかり君を 上下左右，または，上ななめに移動させます。ぶつかり君が，普通の木(▩)にぶつかると，その木が■に変わります。すると，右上の木の絵のところに，リンゴがゆっくり落ちてきます。

そのリンゴが下に落っこちる前に，後ろからついてくるしあわせ君(☺)をうまく誘導して，■の木にぶつけてください。リンゴが収獲されて，木は□になって枯れてしまいます。

すべての木から収獲すると，面クリアです。早く収獲させたほうがスコアが高くなりますよ!

しあわせ君とぶつかるか，右のタイムがなくなる（まずない）と，ぶつかり君が1人減り，4ミスでおしまいです。

それに，ぶつかり君はジャンプもできるんです。スペース・キーをたたくと，ピョーン。ジャンプ中の移動も可能なので，うまく使ってください。

ただし，ジャンプ中はタイムが早く減るし，上端や右端の屋根(：)のところではジャンプできません。また，屋根のところへは，ジャンプしながら入ることもできません。

⊙アドバイス

1：しあわせ君は，ぶつかり君との距離が短いほうが，近寄ってくる確率が高い。

2：木の色を変えたら，ジャンプ等でしあわせ君と木をはさむような位置へいくこと。ジャンプ中は当たり判定がなくなります。

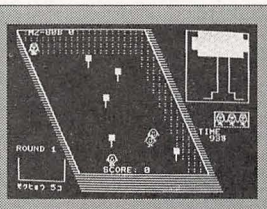
忘れてましたが，リンゴが下まで落ちると木が全部もとにもどってしまいます（ミスにはなりません）。

⊙プログラム&改造

10210行の"の位置に注意してください。他のところよりも一つ右にいってますからね。

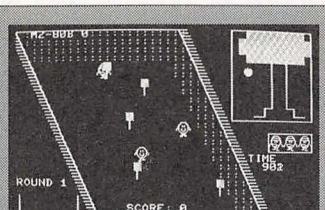
タイムは20行のＴＭ＝…の数です。リンゴの落下速度は170行のＣ＝Ｃ－1の1を大きくすると速くなります。そしたら，そのあとのＩＦ文の＝を＜＝に変えてください。

メイン・ルーチンが，マルチステー



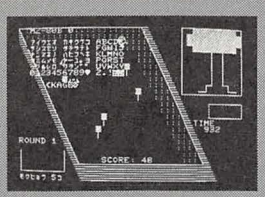
▲〈写真1〉左上に現れるのが，ぶつかり君ですぞ

▶〈写真2〉木にぶつかると、ホラ、右上の木からりんごが落ちる





◀〈写真3〉ぶつかり君はジャンプもできる。しあわせ君に注意



▲〈写真4〉ハイスコアならネーム登録までできる

ミスターバップ!のプログラム・リスト

```
10 GOSUB 10000:N$="MZ-80B"
15 SO=0:R=1:L=4
20 GOSUB 5000 :C=0:SH=-1:J=0:M=0:JJ=0:YJ=0:TM=1000+R*10
30 GET#$#A=255-PEEK(#$1F5) THEN J=6
35 IF(#$=" ")*(Y>2)*(X<19) THEN J=6
40 X=X-(A=16)*(X>1)+(A=64)*(X<20+(J>0)*2)+(A=4)*(Y<20)
45 Y=Y-(PEEK(#$1F5)=251)*(Y>1-(J>0)*2)+(A=4)*(Y<20)
50 IF J THEN JJ=YJ:J=J-1:YJ=-(6-J)*(J>2)-J*(J<3):POSITION X*8+Y*4,Y*8+9:PATTERN
-8,SH*4+SH$:POSITION XX*8+YY*4,YY*8+9:PATTERN-8,SH*8:GOTO70
60 S=SC(XX,YY):IF S THEN X1=XX:Y1=YY:XX=X:YY=Y:IF(C=0)*(S=1)THEN MUSIC"-G2":CUR
50R X1+Y1*2,X1:PRINT CHR*(30);:SC(X1,Y1)=21C=4B
70 POSITION X*8+Y*4+2,Y*8+9:PRINT#-1,WH$
75 IF YY=YJ AND XX=X THEN Y=Y-1:J=0:JJ=0
80 POSITION X*8+Y*4+2,Y*8+9:PRINT#-1,BU$(0)
85 X=XX:Y=YY:IF I=0 THEN JJ=0
90 X1=XH(0):Y1=YH(0)
100 POSITION X1*8+Y1*4,Y1*8:PATTERN-16,WH*8
105 IF RND(1)<(ABS(X1-X)+ABS(Y1-Y))/20 THEN X1=X1+SGN(RND(1)-.5)+(X1=20)-(X1=1)
:Y1=Y1+SGN(RND(1)-.5)+(Y1=20)-(Y1=1):GOTO 115
110 X1=X1+SGN(X-X1):Y1=Y1+SGN(Y-Y1)
115 XH(0)=X1:YH(0)=Y1:O=-(O=0)
120 POSITION X1*8+Y1*4,Y1*8:PATTERN-16,HA$(O)
122 POSITION XH(0)*8+YH(0)*4,YH(0)*8:PATTERN-16,HA$(O)
125 IF (X1=X)*(Y1=Y)*(J=0)+(TM=0)GOTO 4000
```

★♪影さん，ころりんころころりん～おイケにはまってさーたいへん!編さんがでてきて，こんにちは!影さんかってにおぼれてろ!(静岡県富士宮市・**川岡祐輔12才**)……【**影**：私はどんぐりか!**編**：なら，私はどじょうか!】

トメントのエベレストで，こんがらがったタコ糸です。ごめんなさい。

⊙一言&つけたし

ハイスコアをとると，ネーム入れは10文字まで，[D]はデリート，[E]は終わりです。スペース・キーで選びます。

3D風にしたかったのですが，ちょっと失敗みたいです。縦移動は慣れるまではむずかしいでしょう。何度もやってれば，コツはわかってきますよ。

⊙プログラム入力上の注意

5080行の◁▷は，POKE$23, 4：POKE$24, 1 [CR] とやってから，[00] キーを押すとでます。POKE$23, 48：POKE$24,48 [CR] でもどります。

あと，画面上に■は1個だけしか作れません。

★　　★

```
130 IF SC(X1,Y1)=2 GOTO 140
135 IF C GOSUB 160
136 IF J THEN  MUSIC MID$(" R+G+B R+C",J*2-1,2)+"O":TM=TM-1:GOTO139
137 IF SH>R+2 GOTO 3000
138 MUSIC MID$(MI$,M-(M=0))+"O":M=M+2:IF M>255 THEN M=0
139 TM=TM-1:CURSOR 32,16:PRINTTM;" ";:GOTO 30
140 MUSIC"CDEGB+C":SC=SC+C:SC(X1,Y1)=3
142 POSITION 246,80-C:PATTERN-8,SH$:CURSOR X1+Y1/2,Y1:PRINT "O"
145 CURSOR 15,21:PRINT"SCORE:";SC: C=0:SH=SH+1
146 POSITION 8+(SH-INT(SH/7)*7)*8,176-INT(SH/7)*7:PATTERN-8,AP$
147 GOTO 30
160 POSITION 246,80-C:PATTERN-8,SH$
170 C=C-1:IF C=0 GOTO 4500
180 POSITION 246,80-C:PATTERN-8,AP$
190 RETURN
3000 POSITION X*8+Y*4,Y*8:PATTERN-16,WH$
3010 X=X+SGN(20-X):Y=Y+SGN(20-Y)
3020 POSITION X*8+Y*4,Y*8:PATTERN-16,BU$(D)
3030 FOR I=0 TO 1    :X1=XH(I):Y1=YH(I)
3040 POSITION X1*8+Y1*4,Y1*8:PATTERN-16,WH$
3050 X1=X1+SGN(18-I*2-X1):Y1=Y1+SGN(20-Y1)
3055 POSITION X1*8+Y1*4,Y1*8:PATTERN-16,HA$(D)
3060 XH(I)=X1:YH(I)=Y1
3070 NEXT :D=-(D=0)
3080 IF(X<20)+(Y<20)+(XH(0)<>18)+(YH(0)<20)+(XH(1)<>16)+(YH(1)<20)GOTO 3000
3090 MUSIC"CIDEFGAB+C+D+CBAGFEDC7"
3100 R=R+1:SC=SC+INT(TM/10):GOTO 20
4000 FOR I=1 TO 15
4010 POSITION X *8+Y*4,Y*8:PATTERN-16,BU$(RND(1)*2)                    :MUSIC"-C1"
4020 POSITION XH(0)*8+YH(0)*4,YH(0)*8:PATTERN-16,HA$(RND(1)*2):MUSIC"-D1"
4030 POSITION XH(1)*8+YH(1)*4,YH(1)*8:PATTERN-16,HA$(RND(1)*2)
4040 NEXT :X=1:Y=2
4045 L=L-1:IF L GOSUB 5195:GOTO 30
4047 IF HS<SC GOTO 4100
4050 CURSOR 13,10:PRINT"GAME OVER"
4060 GET K$:IF K$="Y" GOTO 15
4070 IF K$<>"N" GOTO 4060
4080 GRAPH:PRINTCHR$(6):END
4100 FOR I=0 TO 5
4110 CURSOR 2,I+2:PRINT CH$(I)
4120 NEXT
4130 X=2:Y=2:N=2:N$="":HS=SC
4140 GET K$:A=255-PEEK(&H1F4)
4145 POSITION X*8-4,Y*8-4:PATTERN-16,WH$
4150 X=X-(A=16)*(X>2)+(A=64)*(X<18)
4160 Y=Y-(PEEK(&H1F5)=251)*(Y>2)+(A=4)*(Y<7)
4170 POSITION X*8-4,Y*8-4:PATTERN-16,BU$(D):D=-(D=0)
4180 IF K$<>" " THEN MUSIC MID$(NI$,N,2)+"1":N=N*-(N<194)+2:GOTO 4140
4190 MUSIC"-G2":NW$=CHARACTER$(X,Y)
4200 IF NW$="■" GOTO 4050
4205 IF NW$="▶" THEN N$=LEFT$(N$,LEN(N$)+(N$<>"")):GOTO 4220
4210 N$=N$+NW$
4220 CURSOR 5,9:PRINT"<"+N$+"> "
4225 IF LEN(N$)>9 GOTO 4050
4230 GOTO 4140
4500 CURSOR X+Y/2,Y:PRINT"ｿﾝｺﾞ ｵﾄｼﾃｬｯﾌﾟ!"
4510 MUSIC"C3DEFGAGFEDC":GOTO 20
5000 GRAPH:PRINT CHR$(6)
5001 LINE 0,0,176,0,264,177,88,177,0,0
5003 FOR I=0 TO 199 STEP 3
5005 LINE-(I>16)*(.5*I-8),I,.5*I+176&-(I>176),I:LINE 176+.5*I,I,184+.5*I,I
5007 NEXT
5010 X=1:Y=2 :XH(0)=1:YH(0)=19:XH(1)=19:YH(1)=19
5020 FOR I=1 TO 20:FOR J=1 TO 20:SC(I,J)=0:NEXT J,I
5030 FOR K=1 TO 4+R
5040 XX=INT(RND(1)*8)+2:YY=INT(RND(1)*8)+2
5060 IF SC(XX*2,YY*2) GOTO 5040
5080 CURSOR XX*2+YY,YY*2:PRINT"■";
5090 SC(XX*2,YY*2)=1
5110 NEXT K
5120 FOR I=0 TO 10:CURSOR 30,I:PRINT P1$(I):NEXT
5160 LINE 232,0,319,0,319,87,232,87,232,0
5161 CURSOR 31,15:PRINT"TIME"
5162 CURSOR 0,24:PRINT "ﾄﾓﾀﾞ";R+4;"ﾆ";
5163 CURSOR 0,18:PRINT"ROUND";R
```

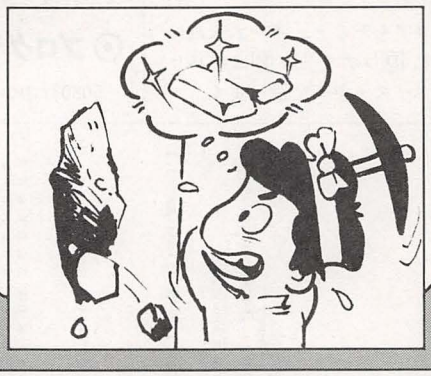
```
5165 FOR I=20 TO 22
5170 CURSOR 0,I:PRINT"|                    |
5180 NEXT
5190 PRINT"└────────┘";
5195 POSITION 255,101:B$=""
5200 FOR I=1 TO 5-L:B$=B$+WH$:NEXT
5210 PATTERN-16,LEFT$(B$+BU$(0)+BU$(0),128)
5215 LINE 271,99,319,99,319,117,271,117,271,99
5220 CURSOR 15,21:PRINT"SCORE:";SC
5230 FOR I=0 TO 3
5240 CURSOR I/2+1,I:PRINT STRING$(":",22):NEXT
5250 FOR I=3 TO 21
5260 CURSOR I/2+19,I:PRINT":":NEXT
5270 CURSOR 2,0:PRINT N$;HS
5999 RETURN
9999 READ A$: USR($E000,A$):A$=CHR$(PEEK($EEEE)): RETURN
10000 LIMIT=E000 :CONSOLE C40,N,SO,24: GRAPHI1,C,01 :TEMPO7
10010 DIM BUMP$(1),HAPPY$(1),FREE$(7),XHAPPY(1),YHAPPY(1),PICTURE$(10),SCREEN(2
0,20),CHR OF NAME$(5)
10100 POKE $E000,$CD:POKE $E001,$23:POKE $E002,$06:POKE $E003,$32
10110 POKE $E004,$EE:POKE $E005,$E:POKE $E006,$C9
10115 RESTORE
10120 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 4-(I>3):A$=GOSUB 9999:FR$(I)=FR$(I)+A$:NEXT J,I
10130 FOR I=0 TO 31:GOSUB 9999:TREE$=TR$+A$:NEXT I
10150 FOR I=0 TO 1
10160 BU$(I)=FR$(4)+FR$(I)+FR$(5)+FR$(I+2)
10170 HA$(I)=FR$(6)+FR$(I)+FR$(7)+FR$(I+2)
10180 NEXT
10190 WHITE$=STRING$(CHR$(0),32):SMALL WHITE$=STRING$(CHR$(0),8)
10193 FOR I=0 TO 15:GOSUB 9999:SHADO$=SH$+A$:NEXT
10195 FOR I=0 TO 7:GOSUB 9999:APPLE$=AP$+A$:NEXT
10200 FOR I=0 TO 10: READ PI$(I):NEXT
10210 M1$=" C C E G R G R G A G E C R C R-G-A-A D C R C R D E D E D R R R
10220 M2$=" C C E G R G R G A G E C R C R-G-A-A E D D R R-A-B-A C R R R R
10230 M3$=" C-A-A C-A R-A C E A A G G F F E E D D-A-A D R R R R C-B-A
10240 M4$=" G-G-B-G R-G-B D A A G G F F E E F D D F A R G R R R R-G-A-B
10250 M1$=M1$+M2$+M3$+M4$
10300 N1$=" E F#F G+C R G+C R G+C R R R
10310 N2$=" R R A G#F A+C+E R+D+C A+D R R R
10320 N3$=" R B+C+D+E+C+D+E R B+D R+C R R R
10330 N4$=" B+C+D+E+C+D+E R+C+D+C+E+C+D+E R+C+D+D+C+E+C+D+E R B+D R+C R G R C
10350 N1$=" "+N1$+N2$+N1$+N3$+N4$
10360 FOR I=177 TO 211:FK$=FK$+CHR$(I):NEXT
10370 FK$=FK$+"P-.=":
10375 FOR I= 65 TO  90:FA$=FA$+CHR$(I):NEXT
10378 FA$=FA$+".!■[
10380 FOR I=0 TO 3
10390 CH$(I)=MID$(FK$,I*10+1,5)+" "+MID$(FK$,I*10+6,5)+" "+MID$(FA$,I*5+1,5)
10400 NEXT
10410 FOR I=4 TO 5:READ FF$:CH$(I)=FF$+" "+MID$(FA$,I*5+1,5):NEXT
19999 RETURN
20000 DATA 03,01,07,00,00, 03,01,01,07,00
20010 DATA E0,40,40,70,00, E0,40,70,00,00
20100 DATA 03,04,0F,08,1F,11,11,10,2F,48,47
20110 DATA E0,10,F8,08,FC,44,44,04,8A,79,91
20120 DATA 00,03,04,08,11,11,30,52,52,09,04
20130 DATA 00,E0,10,08,44,44,06,25,25,C8,10
20140 DATA 03,0C,12,29,24,22,3C,11, 0E,03,01,01,01,01,03,07
20150 DATA C0,B0,A8,04,54,84,2C,48, 30,C0,80,80,80,80,C0,E0
20160 DATA 03,0F,1F,7F,1F,0F,03,00, E0,F8,FC,FF,FC,F8,E0,00
20170 DATA 10,56,FF,DF,BF,BF,7E,3C
20200 DATA" ▒▒▒▒▒▒▒▒ "
20210 DATA" ▒▒▒▒▒▒▒▒ "
20220 DATA" ▒▒▒▒▒▒▒▒ "
20230 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20240 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20250 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20260 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20270 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20280 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20290 DATA"   ▐▌ ▐▌   "
20300 DATA" ▗▟▘ ▝▙▖ "
20400 DATA ｽｺｱ 0 ﾌｧｲﾌﾞ
20410 DATA 0123456789
```

★OFに書くことがわからないので影さんに考えてもらうことにした。（三重県四日市市・**小西雅夫14才**）…
【**影**：○月×月，このハガキを読んで，編くんにまかせることにした。**編**：考えもせず，こうして載せておいた。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB5020/1Z001)用

(※MZ-2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行してください)

ドラコン パスター〜



鴨井　伸一

◐操作遅わかり◑

自分をテンキーで動かしてZXで自分のま横の壁を掘ります（コンクリート〝■〟は掘れないよ）。

敵にぶつかったり，爆弾〝#〟にぶつかったり，Gを押したりすると死にます。敵の頭の上は，一瞬だけ乗って渡ることができます。飛び降りてる間は，ロープをつかめません。

面クリアは，金〝$〟を全部取れば良いのです。

◐コンスト花ざかり◑

プログラム実行中にEを押すと，コンストラクションが起動します。

テンキーでカーソルを動かして10種のキーで物を置いていってください。Mが自分，Eが敵，Aははしごで，Sはロープ，Dはブロック，Fがコンクリート，Gが金，Hは爆弾，Qがトラップということです。

CRキーを押すと，何面目にするか聞いてくるので，数字を入れると，しばらくの沈黙の後ＤＡＴＡ文形式でドバッと表示されるので，上から順にCRキーを押して入れてください。

言い忘れましたが，10個目のキーはスペース・キーで，スペースを表示します。

◐プログラムたん研◑

ぼくは，スピードを追求したのだ！しかし，面データの量の多さ…。データ圧縮は，タコソフトの川辺　仁氏考案のものを使っています。

★　　★

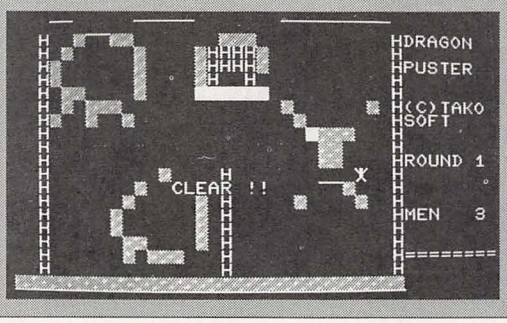
《第１表》変数表

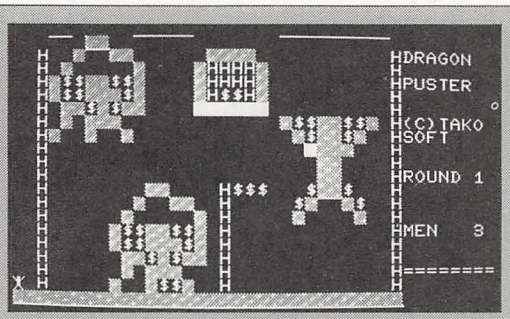
MX，MY	自分のX，Y座標
E	敵の総数（０〜５まで）
EX(Ｉ)，EY(Ｉ)	敵(Ｉ)のX，Y座標
LG	残りの金の数
R	現在のラウンド
XX，YY	MX，MYの増分（−１，０，１）
Ｉ，Ｊ，Ｋ	ループ変数
G(X，Y)	画面上の(X，Y)に対応するキャラクタ $\begin{pmatrix}0\leqq X\leqq 31\\0\leqq Y\leqq 19\end{pmatrix}$
A$	キー入力用
M	自分の残り
EX，EY	EX(Ｉ)，EY(Ｉ)の増分
M$	自分のパターン・データ
E$	敵のパターン・データ

▶《写真１》ロードランナーもどきのゲームですぞ

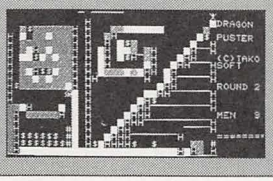


▼《写真３》やったね！敵がいないんだもん，あっさりクリア！





▲《写真２》さあ，うまく穴を掘って金を全部集めろ



◀《写真４》ところが２面では，敵がでてくるんだぞ

★12月号133ページの中国人のよっちー！お前の言葉を信じて，みじんぎりにしたら，その分だけ，影さんができちゃったじゃないか！（神奈川県藤沢市・**ホルニッセ13才**）……**【編**：ちっちゃな影さんがウジャウジャ？ぞーっ。】

```
 100 REM[redacted]
 110 REM←――――― INIT ―――――
 120 DIM EX(5),EY(5),G(31,20),A$(9),ES(31,20)
 130 MR=3:FORI=0TO31:G(I,20)=8:NEXT
 140 REM  ---- READ PATTERN DATA ----
 150 RESTORE4100:GOSUB4000:M$=A$:GOSUB4050:E$=A$:NL$=STRING$(CHR$(0),8)
 180 REM←――――― TITLE ―――――
 190 GOSUB 1000:ON ED GOTO10000
 210 REM←――――― MAKE SCREEN ―――――
 220 M=3
 230 E=0:LG=0:GRAPHC:PRINTCHR$(6):RESTORE5000:GOSUB800:LINE0,160,256,160
 240 RESTORE4200:FORI=1TO7:READY,A$:CURSOR32,Y:PRINTA$;:NEXT
 250 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-8,M$
 260 IF E=0 THEN 280
 270 FORI=1TOE:POSITIONEX(I)*8,EY(I)*8:PATTERN-8,E$:NEXT
 280 CURSOR37,10:PRINT R;:CURSOR37,14:PRINT M;
 390 REM←――――― MAIN ROUTINE ―――――
 400 FOR I=1 TO E:USR($FF10):GET A$:ON-(A$="G")GOTO710:ON-(A$="E")GOTO10000
 410 XX=(A$="6")*(MX<31)-(A$="4")*(MX>0):YY=-(A$="2")*((G(MX,MY)=4)+(G(MX,MY)=3)
+(G(MX,NY)=0)+(G(MX,MY)=7))*(MY<19)+(A$="8")*(G(MX,MY)=3)*(MY>0)
 420 IF(A$<>"Z")*(A$<>"X")+(A$="Z")*(MX=0)+(A$="X")*(MX=31)THEN450
 425 REM -------- ｱﾅﾎﾘ --------
 430 F=(A$="Z")-(A$="X")
 440 IF G(MX+F,MY)=8 THEN G(MX+F,MY)=0:CURSORMX+F,MY:PRINT " ";:MUSIC"-#C0+BC-D-G
-D-D"
 450 IF E=0 THEN 480
 460 IF ES(MX+XX,MY+YY)GOTO710
 480 IFG(MX+XX,MY+YY)>7 THEN XX=0:YY=0
 490 IFG(MX+XX,MY+YY)=6 THEN 710
 495 IF G(MX+XX,MY+YY)=7 THEN CURSORMX+XX,MY+YY:PRINT"□";
 500 C=0:GOSUB620:ON C GOTO3000
 510 IF(G(MX,MY)=0)*(G(MX,MY+1)=0)*(ES(MX,MY+1)=0)GOSUB660:XX=0:YY=0
 520 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-8,NL$:MX=MX+XX:MY=MY+YY
 530 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-8,M$
 540 IF E=0 GOTO 600
 545 REM -------- ENEMY --------
 550 EX=(EX(I)>MX)-(EX(I)<MX)
 560 EY=(EY(I)>MY)-(EY(I)<MY)
 565 Q=RND(1):EX=-EX*(Q>.5):EY=-EY*(Q<.45)
 570 EX=-(G(EX(I)+EX,EY(I))<7)*EX:EY=-(G(EX(I),EY(I)+EY)<7)*EY
 580 POSITIONEX(I)*8,EY(I)*8:PATTERN-8,NL$:ES(EX(I),EY(I))=0:EX(I)=EX(I)+EX:EY(I
)=EY(I)+EY
 590 POSITIONEX(I)*8,EY(I)*8:PATTERN-8,E$:ES(EX(I),EY(I))=1
 600 NEXT:GOTO400
 610 REM←――――― GOLD ﾊﾝﾃｲ ―――――
 620 IFG(MX+XX,MY+YY)<>5THENRETURN
 630 MUSIC"+#B0+B":LG=LG-1:G(MX+XX,MY+YY)=0:CURSORMX+XX,MY+YY:PRINT " ";:IFLGTHEN
RETURN
 640 C=1:RETURN
 650 REM←――――― MAN ﾄﾋﾞｵﾘ ―――――
 660 POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-8,NL$
 670 MY=MY+1:POSITIONMX*8,MY*8:PATTERN-8,M$
 680 IF(G(MX,MY+1)<>0)*(G(MX,MY+1)<>4)+(ES(MX,MY+1))THENRETURN
 690 MUSIC"G0":GOTO660
 700 REM←――――― DIE ―――――
 710 FORJ=1TO5:MUSIC"+COBAGFEDC":NEXT
 720 M=M-1:IF M GOTO230
 730 GOTO2000
 790 REM←――――― ROUND READ ―――――
 800 IF R-1THENFORJ=2TOR:FORK=0TO9:READA$:NEXT:NEXT
 810 FORI=0TO9:READ A$:FORJ=0TO31:B$=MID$(A$,J+1,1):A=ASC(B$)-48
 820 D=INT(A/10):X=(J-INT(J/16)*16)*2:Y=INT(J/16)+I*2
 830 D1=D:ON D GOSUB 880,890,900,910,920,930,940,950,960:G(X,Y)=D1:ES(X,Y)=-(D=2
):D=A-D*10:X=X+1
 840 D1=D:ON D GOSUB 880,890,900,910,920,930,940,950,960:G(X,Y)=D1:ES(X,Y)=-(D=2
)
 850 NEXT:NEXT:RETURN
 860 REM-------- CHARACTER PUT --------
 880 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,M$:MX=X:MY=Y:D1=0:RETURN
 890 POSITIONX*8,Y*8:PATTERN-8,E$:E=E+1:EX(E)=X:EY(E)=Y:D1=0:RETURN
 900 CURSORX,Y:PRINT"H";:RETURN
 910 CURSORX,Y:PRINT"‾";:RETURN
 920 CURSORX,Y:PRINT"$";:LG=LG+1:RETURN
 930 CURSORX,Y:PRINT"#";:RETURN
 940 CURSORX,Y:PRINT"■";:RETURN
 950 CURSORX,Y:PRINT"▒";:RETURN
 960 CURSORX,Y:PRINT"■";:RETURN
 990 REM←――――― TITLE ―――――
1000 CONSOLE80:GRAPHI1C01:TEMPO7:ED=0:R=1
1010 PRINTCHR$(5)
1020 PRINT"        [redacted]
1030 PRINT"        [redacted]
1040 PRINT"        [redacted]
1050 PRINT"        [redacted]
1060 PRINT"        [redacted]
1070 PRINT"
1080 PRINT"          ｲﾄﾞｳ              ｱﾅｱｹ
1090 PRINT"           ┌┐
1100 PRINT"           |8|
1110 PRINT"      ┌┐ └┘ ┌┐
1120 PRINT"      |4|  +  |6|     ﾆｷﾞ ﾋﾀﾞﾘ
1130 PRINT"      └┘ ┌┐ └┘          ┌┐┌┐                  made by (C)TAKO SOFT
```

★ＢＭスーパー・クイズの問題は，簡単だったよ。だって，パソコン・レクチャーでいってるんだもん！（神奈川県横浜市・**ヒロキブー12才**）……**【つぐ美**：ベーマガをすみからすみまで読むと答がわかるってことですね。**】**

```
 1140 PRINT"          |2|          |7||X|
 1150 PRINT"          ┗┛          ┗┛┗┛
 1160 PRINT"
 1170 PRINT"                              ▒▒ HIT ANY KEY ▒▒
 1250 IFPEEK(&FFE0)=0THEN1270
 1260 FORI=1TOPEEK(&FFE0):CURSOR80-I,0:PRINT"♥";:MUSIC"+#B2":NEXT
 1270 GET A$:IF(A$>="1")*(A$<=STR$(MR))THENR=VAL(A$):USR(&F14)
 1280 IFA$="E"THENED=1
 1290 ON-(A$="")GOTO1270:CONSOLEC40:GRAPH01:RETURN
 1990 REM---------- GAME OVER ----------
 2000 CURSOR10,12:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO2000:NEXT:GOTO190
 2990 REM----------  CLEAR  ----------
 3000 CURSOR13,12:PRINT"CLEAR !!"
 3010 MUSIC"G3ERE+C5AG3ERECR5D3DRD-A5ED3DRDGR5+C8R5":R=R+1:ON-(R<=MR)GOTO230
 3020 CONSOLEC80:PRINTCHR$(6);TAB(15);"▒▒ CONGRATURATIONS ▒▒"
 3030 MUSIC"+C9G5G+CB3AB9R6":RESTORE3500:FORI=1TO6
 3040 MUSIC"-C3R-G-G-CR-G-G-CR-G-G-C-G-C-G":READA$:CURSOR14,I*2+7:PRINTA$:NEXT
 3050 FORI=1TO3:MUSIC"-C1G-EERR-EE-C2+C-EA-C1G-CERR-CE-ECR2R-DD1-DDRR-DD-C2-A-CE
-DD-CDRR-CD-GGRR":NEXT
 3060 MUSIC"G4AB+C6GC9":CURSOR17,23:PRINT"▒PUSH▒CR KEY▒";
 3070 GETA$:ON-(A$<>CHR$(13))GOTO3080:A=PEEK(&FFE0)+1:POKE&FFE0,A:GOTO190
 3080 DATA ｱﾅﾀﾊ ｽﾍﾞﾃﾉ ﾁﾃﾝﾗ ｿｳﾊｼﾀｫ｡ｺﾉ ｷﾞｮｳｾｷﾊ ﾚｷｼﾆ ﾉｺﾙﾀﾞﾛｳ,MZ ﾊ ｳｽﾚﾅｲ｡,ｷｮｳﾓ ｹﾞﾝｷﾆ
ﾀｺｿﾌﾄ,You are a champion !,Good luck !!
 3990 REM-- MACHINE & Pat-data READ --
 4000 LIMIT&FF00
 4010 POKE&FF01,&CD:POKE&FF02,&23:POKE&FF03,6
 4020 POKE&FF04,&32:POKE&FF05,&FF:POKE&FF06,&FF
 4030 POKE&FF07,&C9:POKE&FF10,&AF:POKE&FF11,&C3
 4040 POKE&FF12,1:POKE&FF13,9:IFPEEK(&FFE0)=255THENPOKE&FFE0,0
 4050 A$="":READB$:FORI=1TO16STEP2:AA$=MID$(B$,I,2)
 4060 USR(&FF01,AA$):A$=A$+CHR$(PEEK(&FFFF))
 4070 NEXT:RETURN
 4090 REM+++++++ PATTERN DATA +++++++++
 4100 DATA 995A3C1818182442,182641999D6B5C92
 4190 REM+++++++ CRT DATA A ++++++++++++
 4200 DATA 1,DRAGON,3, PUSTER,6,(C)TAKO,7,     SOFT,10,ROUND,14,MEN,17,=========
 4990 REM+++++++ CRT DATA B ++++++++++++
 4999 REM▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ROUND 1▒▒
 5000 DATA "04X&0\\X000\\\\X0N8\&000&&000003"
 5010 DATA "0N‖00‖0800‖000030Vg&g‖0800‖00003"
 5020 DATA "0Vg&&‖0BSe‖000030N&jj‖09&&H 00003"
 5030 DATA "0N‖&‖0000004&j&j30V0‖80000008j&‖3"
 5040 DATA "0N0000000006&&030N000000000B‖03"
 5050 DATA "0N000000000B‖030N0008‖03gb0j&03"
 5060 DATA "0N000‖8‖30054^b30N00B00B300B00‖3"
 5070 DATA "0N00&j&j300000030N00&j&j30000003"
 5080 DATA "0N00B&&&300000030N00B8&030000003"
 5090 DATA "0N00‖8g‖30000003&&&&&&&&&&&&&&&&"
 5099 REM▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ROUND 2▒▒
 5100 DATA "0000044\\0000001000000N000000007"
 5110 DATA "0&&&&NN0&&&&000‖NH &&&NN8N000009b"
 5120 DATA "N&&&&&NN39j0000H 3N+V&&&NN&9&&N09RD"
 5130 DATA "N&k+&&NN&9e^NO&NON&&&&NN&007N90\D"
 5140 DATA "N+Sk&&NN&&&&Ng003N&&&&N0\\\D9g\\D"
 5150 DATA "S&&&&&NN00009B000N0000H N0007gR\\D"
 5160 DATA "N0000H N000&b0003&&00H H N0090\\\\D"
 5170 DATA "→8&&&N& NO0#B000004000H N090R\\\\D"
 5180 DATA "→0006H NO#N0004\D→gqqJH N90R\\\N00"
 5190 DATA "→qqghH S#0S0b00&6→}}}}}}}}}}}}}}WV3"
 5199 REM▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ROUND 3▒▒
 5200 DATA "00000000000000000000000000000000"
 5210 DATA "00000000000000000000000000000X000"
 5220 DATA "0000000000503+gj0000000X0099&&&&"
 5230 DATA "00000009&#99&&&&#N0009k01#\\D>&+"
 5240 DATA "¥Sv0997l00v003#+k03U&e}\00v0N3&Vk"
 5250 DATA "00¥}&\000v003&#900000000v003&&&"
 5260 DATA "000000002v00300000000000v033000"
 5270 DATA "900009000v00D0009000090000R\03000"
 5280 DATA "9gggqk000N0\D0009gggb90000000000"
 5290 DATA "9gggqk00000000009\^\X90000000000"
 5299 REM▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
 9990 REM---------- SCREEN EDITOR ----------
 10000 X=0:Y=0:CR$=" MxH~&#▒▒"
 10010 PRINTCHR$(6):FORI=0TO19:FORJ=0TO31:CURSORJ,I:PRINTMID$(CR$,G(J,I)+1,1);:N
EXT:NEXT
 10020 USR(&FF10):GETA$
 10030 BLINEX*8,Y*8,X*8+7,Y*8,X*8+7,Y*8+7,X*8,Y*8+7,X*8,Y*8
 10040 X=X+(A$="6")*(X<31)-(A$="4")*(X>0):Y=Y+(A$="2")*(Y<19)-(A$="8")*(Y>0)
 10050 IF(A$<"A")*(A$<>" ")*(A$<>CHR$(13))THEN10100
 10060 G=-(A$="M")-(A$="E")*2-(A$="A")*3-(A$="S")*4-(A$="G")*5-(A$="H")*6-(A$="Q
")*7-(A$="D")*8-(A$="F")*9
 10070 IFA$=" "THENG=0
 10080 IFA$=CHR$(13)THEN10130
 10090 G(X,Y)=G:CURSORX,Y:PRINTMID$(CR$,G+1,1);
 10100 LINEX*8,Y*8,X*8+7,Y*8,X*8+7,Y*8+7,X*8,Y*8+7,X*8,Y*8
 10110 ON-(A$="")GOTO10020:MUSIC"-CO":GOTO10020
 10120 REM-------- DATA CONVERT ---------
 10130 FORI=0TO9:A$(I)=CHR$(34):FORK=0TO1
 10140 FORJ=0TO30STEP2
 10150 D=G(J,I*2+K)*10+G(J+1,I*2+K)+48:A$(I)=A$(I)+CHR$(D)
 10160 NEXT:NEXT:A$(I)=A$(I)+CHR$(34):NEXT
 10170 CURSOR0,22:INPUT"ROUND No>";R:L=4900+R*100
 10180 GRAPHC:PRINTCHR$(6);
 10190 FORI=0TO9:PRINTL+I*10;" DATA ";A$(I):NEXT:END
```

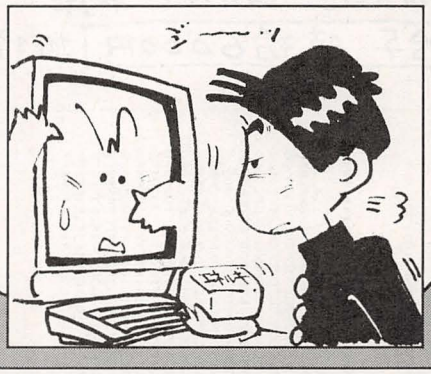
★うちのベーマガは7冊しかありません。これから毎月買うよう努力します。OFにだすのもはじめてなもんで…。稔見てるか〜。(東京都世田谷区・**ツインビー100万点プレイヤー13才**)……**【編：実行に移すこと。】**

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)

GRAVITY

グラビティ



鈴木　幹也

◆求む

重力変換装置を使い，エネルギー・パックをそれぞれのＢＯＸにしまう。

・年　齢：０～100歳
・勤務地：サイド１エネルギー倉庫
・給　与：時給 6,000円

サイド１管理株式会社
ＴＥＬ　１－1986－380

◆広告見て来ました

そうか，じゃあ，そのパソコンに倉庫のみとり図があるが，右下の矢印はそれぞれの向きの重力がかかるんだから，ちょうどいいところにきたらスペース・キーを押せよな。

エネルギー・パックは，各色の文字のあるＢＯＸに入れるんだぞ。それからな，倉庫には黄色のＢＡＬＬがあるが，それはゴミだ。だが，それは反対に動くからな。

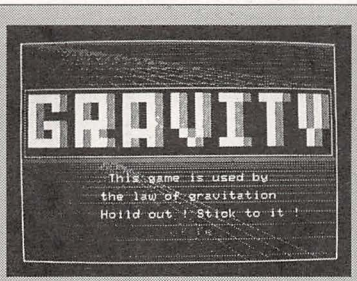
まだあるぞ。通るとカベになるものとか，回は同じ色は通さんからな。

休みたいときはCRを押せば休けいにしてやる。そーいや，機械に欠陥があったなー。倉庫は10個ある。一つの倉庫を５分でやらんとくびにするぞ。

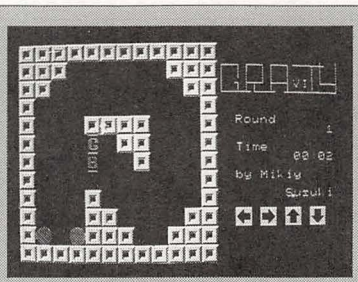
まあ～，がんばってみてくれ。

《第１表》変 数 表

CH$(n), CH$(n, n)	……キャラクター・データ
R	……ラウンド数
P(n, n), P$(n, n)	…面データ
MU, MU$	…音楽データ
TI$	……タイム
M, N	……キャラクター表示，座標
D	……キャラクター番号
XX, YY	…移動方向
K$	……入力
C	……キャラクターの色
EN	……円

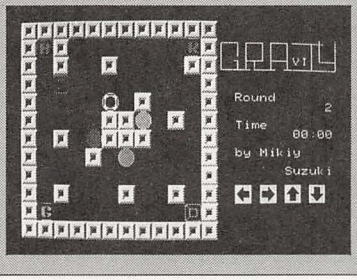


▲《写真１》ＧＲＡＶＩＴＹのタイトル画面

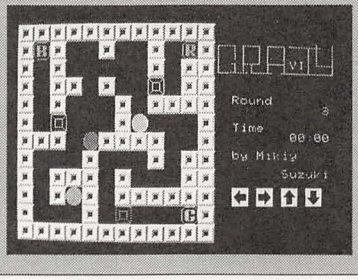


▲《写真２》１面です。エネルギー・パックをその色のＢＯＸにしまえ

▼《写真３》２面。同じ色のエネルギー・パックは通さないブロックが出現



▼《写真４》金庫は10個あるという。まだ，３面だというのに



GRAVITYのプログラム・リスト

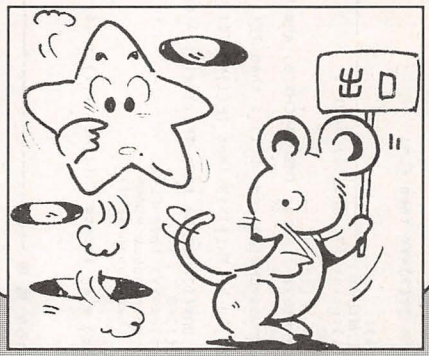
```
10 GOTO9000
49 REM■■■
```

```
2030 IF(P1>9)*(P1<13)*(P1-9<>P-2)GOTO2050
2040 IFP1<>0THENGOSUB50:P(X,Y)=P:RETURN
2050 X=X+XX:Y=Y+YY:M=X:N=Y:GOSUB50:P(X,Y)=P:GOTO2000
2060 X=X+XX:Y=Y+YY:P(X,Y)=1:M=X:N=Y:D=1:GOSUB60:RETURN
2999 REM************************** ﾊﾝﾀｲ BaLL **************************
3000 M=X:N=Y:C=0:D=4:GOSUB50:P(X,Y)=0:C=6:P1=P(X-XX,Y-YY)
3010 IFP(X-XX,Y-YY)=2GOSUB3040:P1=P(X-XX,Y-YY)
3020 IFP(X-XX,Y-YY)<>0THENGOSUB50:P(X,Y)=6:RETURN
3030 X=X-XX:Y=Y-YY:M=X:N=Y:GOSUB50:P(X,Y)=6:GOTO3000
3040 X=X-XX:Y=Y-YY:P(X,Y)=1:M=X:N=Y:D=1:GOSUB60:RETURN
3999 REM************************** SToP **************************
4000 CONSOLER:T$=TI$:POKE$F17,1:FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$=CHR$(13))
4010 CONSOLEN,R:IF(K$="-")+(K$="5")+(K$="+")THEN5000
4020 MU=MU+1+(MU=255)*255:FORJ=1TO5:POKE$F1A,MU:USR($F14):NEXTJ,I
4030 CONSOLEN:TI$=T$:MUSIC"C0DEFAGB":MU=0:GOTO130
4999 REM************************** STaGe **************************
5000 CONSOLEC40,GN,N:GRAPHO123:CCOLORRND(1)*7+1,0:CURSOR7,13
5010 POKE$952,0:GETD$:POKE$952,166
5020 R=R+1+(K$="5")-(K$="-")*(R<>1)*2-(R=10)*(K$<>"5")*10
5030 IFQ$=CHR$(13)THENINPUT"What round do you play ? ";R:ON-(R>8)GOTO5030
5040 PRINTCHR$(6):D=1:FORI=0TO11
5050 M=0:N=I:GOSUB60:M=11:GOSUB60:M=I:N=0:GOSUB60:N=11:GOSUB60:NEXT
5060 FORI=1TO4:CURSOR24,I+1:PRINTA$(I)::NEXT
5070 CURSOR26, 8:PRINT"Round"    :CURSOR36, 9:PRINTR
5080 CURSOR26,11:PRINT"Time"     :CURSOR33,12:PRINT"00:00"
5090 CURSOR26,14:PRINT"by Nikiy":CURSOR32,16:PRINT"Suzuki"
5100 N=9:C=6:FORI=1TO4:M=I*1.5+11.5:D=8+I:GOSUB50:NEXT
5110 FORI=1TO10:FORJ=1TO10:P=ASC(MID$(P$(R,J),I,1))-96:M=I:N=J:P(M,N)=P
5120 D=P%-(P<3)+(P>2)*(P<6)*3-(P=6)*4-(P=7)*5-(P=8)*6-(P=9)*7+(P>9)*(P<13)*8
5130 IF(P=1)+(P=2)THEND=P:GOSUB60
5140 IFD>2THENC=P+(D=3)*2+(D=8)*9-(D>4)*(D<8)*6:GOSUB50
5150 NEXT:NEXT:MUSIC"C5D2E5C2D5E2F5D2E5F2G5B2+C5+C2+C5"
5900 O=1:Z=1:ZZ=0:MU=0:TI$="000000":GOTO100
5999 REM************************** CLeaR **************************
6000 T$=TI$:CONSOLEC40,GN:FORI=1TO5:CURSOR8,I+9:PRINTC$(I)::NEXT
6010 GRAPHO123:CIRCLE[2]164,100,105,.5:CIRCLE[2]164,100,50,.5
6020 MUSIC"+C3R0+C3+C3R0A5+D3R0+D3R0+C5+C3R0+C3R0#A3R0A3R0#A6R3"
6030 MUSIC"+E3R0+E3R0+D5+E3R0+E3R0+D5+C3R0+C3R0+D3R0+E3R0+F3R0+F3R0+F3"
6040 EN=EN+VAL(T$)/100:CONSOLEC40:IFR<>10GOTO5000
6050 CURSOR7,12:PRINT"ｷﾐﾉ ｷｮｳﾘｮｸﾊ ﾊ ﾊﾟ!:INT(100*EN);"ﾃﾝ ﾀﾞ。"
6060 CURSOR30,24:PRINT"THE END"::PRINTCHR$(5)::END
6999 REM************************** EnD **************************
7000 CONSOLEC40,GN:GRAPHO123:FORI=1TO4:CURSOR3,9+I:PRINTG$(I):NEXT
7010 FORI=1TO150:CONSOLER,N:C=VAL(MID$("123567",RND(1)*6+1,1))
7020 SETICJRND(1)*160+RND(1)*160,RND(1)*100+RND(1)*100:NEXT
7030 MUSIC"C6FA6R0A7G4F9R6C6FED7E4C8R6C6F6R6R0G7A3R0A8RF6R0G8F9EF9R7"
7040 CURSOR12,18:PRINT"<<<  Y or N  >>>":
7050 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):MUSIC"-C0":NEXT:MUSIC"R9"
7060 IFK$<>"Y"THENPRINTCHR$(6):CURSOR15,13:PRINT"THE END":END
7999 REM************************** TiTLe **************************
8000 CONSOLEC40,GN:GRAPHO123:CCOLORRND(1)*6+2,0:R=0:POKE$F17,1:M=150:Z=0:EN=0
8010 BOX[7] 0,0,319,199,F0:BOX[5] 4,43,314,104
8020 FORI=1TO6:CURSOR1,I+5:PRINTT$(I):NEXT
8030 CURSOR11,15:PRINT"This game is used by":A=RND(1)*400
8040 CURSOR10,17:PRINT"the law of gravitation":B=RND(1)*400
8050 CURSOR10,19:PRINT"Hoild out ! Stick to it !"
8060 FORI=1TO43:LINE[11,I,318,I:I=I+I*.2:NEXT
8070 FORI=106TO199:LINE[11,I,318,I:I=I+(I-106)*.2:NEXT
8080 FORI=1TO318STEP25:LINEA,106,I,198:LINEB,1,I,42:NEXT
8090 MUSIC"+C3RCRCDEFR+CRBR+C+D5+E3+E+D+CR+ER+DR+DR6+G3+F+E+D"
8100 MUSIC"+C3RCRCDEFRARGRFR5E3EDCC7R9"
8110 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):M=M-1-(M<50)*150
8120 Z=Z+1+(Z=10)*10:CURSOR16,21:PRINT"                "
8130 CURSOR15+Z,21:PRINTMID$(" Push key ",Z,2);
8140 FORJ=1TO5:POKE$F1A,M:USR($F14):NEXTJ,I
8150 POKE3863,5:FORI=255TO1STEP-2:POKE3866,I:USR(3860):NEXT:GOTO5000
8999 REM************************** DaTa ReaD **************************
9000 CONSOLEC40,GN:COLOR,07:TEMP07:GRAPHO123:CIRCLE154,99,105,.1
9010 CURSOR8,12:PRINT"Sibaraku matte cyonmage"
9020 DIM CH$(3,5),CH$(50),P(11,11),G$(4),T$(6),P$(10,10),A$(4),D$(5)
9030 POKE$FF01,$CD:POKE$FF02,$23:POKE$FF03,$06:POKE$FF04,$32
9040 POKE$FF05,$FF:POKE$FF06,$FF:POKE$FF07,$C9
9050 FORK=1TO2:FORI=1TO3:GOSUB9500:CH$(I,K)=D$:NEXT:NEXT
```

```
9060 FORI=3TO12:GOSUB9500:CH$(I)=D$:NEXT
9070 FORI=0TO11:P(I,0)=1:P(I,11)=1:P(0,I)=1:P(11,I)=1:NEXT
9080 FORI=1TO 4:READ A$(I):NEXT:FORI=1TO6:READ T$(I):NEXT
9090 FORI=1TO 4:READ G$(I):NEXT:FORI=1TO5:READ C$(I):NEXT
9100 FORI=1TO10:FORJ=1TO10:READ P$(I,J):NEXT:NEXT
9110 MU$=" C+C C+C C+C C+C D+D D+D D+D D+D":CH$(0)=STRING$(CHR$(0),32)
9120 GOTO8000
9500 D$="":READA$:FORJ=1TO64STEP2:B$=MID$(A$,J,2):USR($FF01,B$)
9510 A=PEEK($FFFF):D$=D$+CHR$(A):NEXT:RETURN
9899 REM************************** CHaRa DaTa **************************
9998 REM
9999 REM   ....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+....6....
10000 DATA FFFFFFFFFFFFFCFCFCFCFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF3F3F3F3FFFFFFFFFFFF
10010 DATA FFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C3C7C0C0800FFFE000010303030303030F0F000000000
10020 DATA FFFFFFFFF0F0F0F0F0F0F3F7FFFF8000FFFEFCFC1C3C3C3C3C3CFCFCFCFC0000
10030 DATA AA55BF7FB57AB47BB47BB070BF7FB000AA54FCFC5CAC0C0C0C0C0C0CFCFC0000
10040 DATA AA55BF7FB57AB47BB47CBA75BF7FD5AAAB56FDFE5DBE2D1E2D1EAD5EFDFE55AA
10050 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
10060 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
10070 DAT" 071F3F7F7FDDDDDDEBEBF7777F3F1F07E0F8FCFEFEC7BFBFCFF7F7BEFEFCF8E0
10075 DATA 07183F7C70B0A0A0A0A0B0707C3F1807E018FC3E0E0D0505050D0E3EFC18E0
10080 DATA 1F20409F9E9E9E9F9F9E9E9E9F40201FFB0402F1797979F1F1797979F10204F8
10090 DATA 1F20409F9E9E9E9E9F9F9E9E40201FFB0402F179797979F1C1E1F1790204F8
10100 DATA 1F2040BF9E9E9E9E9E9E9E8F40201FFB0402F17979790101F97979F10204F8
10110 DATA 7FC0A0908F888888888888F90A0C07FFE030509F1111111111111F1090503FE
10120 DATA FFFFFEFCF8F0E0C0C0E0F0F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFF03030303030FFFFFFFFF
10130 DATA FFFFFFFFFC0C0C0C0C0C0FFFFFFFFFFFFFFF7F3F1F0F070303070F1F3F7FFFFF
10140 DATA FFFFFEFCF8F0E0C0F8F8F8F8F8FFFFFFFF7F3F1F0F07031F1F1F1F1FFFFF
10150 DATA FFFFF8F8F8F8F8F8C0E0F0F8FCFEFFFFFFFF1F1F1F1F1F1F03070F1F3F7FFFFF
11000 DATA ┌┬┬┬┬┬┬┬┬┐ │
11010 DATA │ ╵╵ ╵╵ ╵╵ │ │
11020 DATA │ ┌┬┬┬┬┤VII├┬┬┬┬┐ │
11030 DATA └┴┴┴┴┴┴┴┴┘ └┘
12000 DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
12010 DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
12020 DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
12030 DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
12040 DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
12050 DATA ▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀
13000 DATA ┌─┐┌┬┐┌┐┌┐┌
```

MZ-2500(M25-BASIC)用

LADDER（ラダー） WAY（ウェイ）



白沢　桂一

★最初に

リアルタイム風思考型ゲームです。ネズミのようなＭＡＩを操り，星の形をしたＹＵを出口まで導いてください。

★HOW TO PLAY

ＲＵＮすると，タイトルがでます。何かキーを押すか，ジョイスティックのトリガーを押せばはじまります。ＭＡＩを動かして，Ｚと Ｘまたはジョイスティックのトリガーで左右に穴を掘ることができます。

ＹＵは，ある一定の動きをしますから，それを見抜いて，ＹＵの通り道に穴をあけ，動きを変えてください。

ＭＡＩがＹＵにぶつかると，ＭＡＩは１人減ります。また，どうしてもクリアできなくなったら，Ｇかトリガーの１と２を同時に押してください。２点減り，新たにやり直せます。

５面以上になると，ＹＵは１人～３人になります。

ＹＵがハートの形をした鏡に当たると，どこかにワープしてしまいます。

CHECKER FLAG

編：ＭＺ－2500も，いいゲームがでてきていますね。

Dr.D：このゲームはシンプルながら良くできている。データも少なくリストが短めなのもいいぞ。

編：リアルタイムのゲームでも，これは頭を使いますから，あきませんね。

Dr.D：ただ，どのような面を作るかが問題だな。それにより，おもしろさがずいぶんちがうぞ。

★改造など

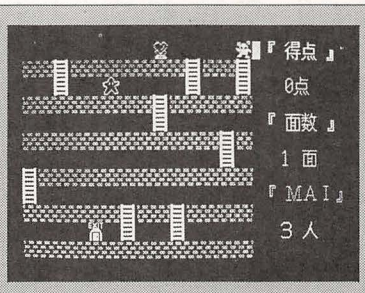
350行のＹＵは敵の数で，500行の点を変えると，Ｇを押したとき減る点数が変わります。

また，220行の２番目のＦＯＲ文のＲＮＤ（１）＊３を変えると，ハシゴの数が，250行のＭＥを変えるとブロックの数が，それぞれ変わります。

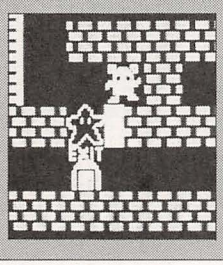




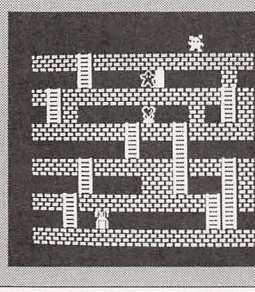
◀《写真1》LADDER WAYのタイトル画面



▶《写真2》ねずみみたいなのがMAIだぞ。YUを出口へ導け



◀《写真3》よし、うまく出口へ導きました。ごくろうさん



◀《写真4》これは4面。よくYUの動きを読むんだぞ

★小学校のとき女の子で，サッカーボールをけって校舎の屋上にのせた人がいる。もしかして，つぐ美さんの妹では？ちなみに，この人はソフトボールをやっていた。（愛知県西春日井・**松尾正治13才**）……**【つぐ美：ドキ！】**

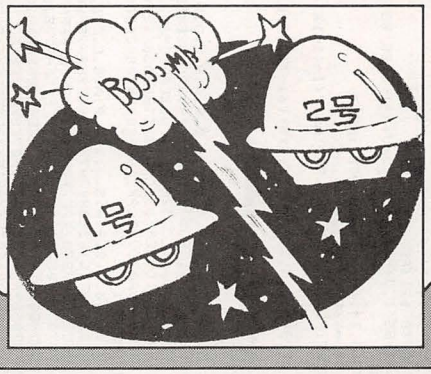
LADDER WAYのプログラム・リスト

```
   10 init "CRT2:320,200,16":init "CRT:40,12":kmode 1:klist 0:init "KB:,0,1":gos
ub 970
   20 click off:key 10,"┣┣CLS 3:KL.2"+chr$(13):repeat on ,4:play "@0T180@V100L80
5","@0T180@V100L805"
   30 clear:def int A-Z:dim TX(3),TY(3),TF(3),BA$(3),TC(3),UD(3),CH$(8):MAN=3:点
=0:面=1:randomize (time/3)
   40 for I=1 to 8:CH$(I)=chr$($EC9C+3*1):next I
   50 cls 3:line (30,0)-(285,60),pset ,7,BF:symbol (40,7),"LADDER WAY",3,3,0
   60 symbol (37,9),"LADDER WAY",3,3,13:for I=1 to 66:roll@ 3:next I
   70 cls:locate 10,4:print [6] "★ キャラクター ★":A$=string$(16,"┗┓")
   80 print [5] "⇩→→→";CH$(1);[7] " ・・・MAI　　MAIを操作して⇩";A$;"穴を掘り、YUを
"
   90 print [6] "⇒⇒⇒";CH$(3);[7] " ・・・YU　　出口まで導いて下⇩";A$;"さい。"
  100 print [2] string$(19,CH$(5));:for I=6 to 9:locate 19,I:print [7] CH$(6);:n
ext I:print "┻";
  110 locate 0,11:print [5] "操作:2,4,6,8,Z,X  ";:cflash 1:print [6] "ひっと・えにぃ
ーきぃー┻";:cflash 0:key 0,"":JOY=0
  120 if strig(1)>0 then JOY=1:goto 140
  130 if inkey$="" then 120
  140 '---------------------------- 初 期 設 定 ----------------------------
  150 *START
  160 cls 3:klist 0:A$=string$(29," "):line (227,0)-(231,191),pset ,5,BF
  170 locate 0,11:print [2] string$(14,CH$(5));
  180 print "┣";A$;[7] "『 得点 』⇩⇩⇩":print A$;[5] "『 面数 』⇩⇩⇩":print A$;[4] "『
 MAI』┻";
  190 print "┻⇩⇩⇩";A$;[6] using "####";点;:print [6] "点⇩⇩⇩":print A$;[3] akcnv$(s
tr$(面));[3] " 面⇩⇩⇩":print A$[5];akcnv$(str$(MAN));[5] " 人┻";
  200 for I=1 to 9 step 2:locate 0,I:print [2] string$(14,CH$(5));:next I:print
"┻";
  210 '------------------------- MAKE  SCREEN ----------------------
  220 for Y=2 to 10 step 2:for I=1 to int(rnd(1)*3+1)
  230 X=int(rnd(1)*14)*2:if scrn$(X,Y,2)="  " then locate X,Y-1:print [7] CH$(6)
;"⇩←←";CH$(6);:next I:goto 250
  240 goto 230
  250 ME=面:if ME>10 then ME=10
  260 for I=1 to int(rnd(1)*ME)
  270 X=int(rnd(1)*14)*2:if scrn$(X,Y,2)="  " then locate X,Y:print [2] CH$(5);:
next I:goto 290
  280 goto 270
  290 next Y
  300 X=int(rnd(1)*14)*2:if scrn$(X,10,2)="  " then locate X,10:print [6] CH$(8)
;"┻";:goto 320
  310 goto 300
  320 Y=rnd(1)*10:X=int(rnd(1)*14)*2:if scrn$(X,Y,2)="  " then locate X,Y:print
[3] CH$(7);"┻";:goto 340
  330 goto 320
  340 '------------------------------ START ------------------------------
  350 BA$(0)="  ":MSV1=1:FL=0:XX=13:YY=0:YU=1:if 面>5 then YU=rnd(1)*2+1
  360 EX=YU:for I=1 to YU:TX(I)=I*3-2:TY(I)=0:BA$(I)="  ":UD(I)=0:TC(I)=rnd(1):l
ocate TX(I)*2,TY(I):print [6] CH$(TC(I)+3);:TF(I)=1:if rnd(1)>.5 then TF(I)=-1
  370 next I:locate XX*2,YY:print [5] CH$(1):key 0,"":F2$=CH$(5)
  380 '------------------------------ MAIN ------------------------------
  390 on -(JOY=1) gosub *JOY
  400 A$=inkey$
  410 if F2$="  " then A$="5"
  420 if A$="" then 470
  430 locate XX*2,YY:print [7+4*(BA$(0)=CH$(7))] BA$(0);
  440 XX=XX+(A$="4" and XX>0 and F4$<>CH$(5))-(A$="6" and XX<13 and F6$<>CH$(5))
  450 YY=YY+(A$="8" and BA$(0)=CH$(6))-((A$="2" and F2$=CH$(6)) or (F2$<>CH$(5)
and F2$<>CH$(6)))
  460 F2$=scrn$(XX*2,YY+1,2):F6$=scrn$(XX*2+2,YY,2):BA$(0)=scrn$(XX*2,YY,2):if X
X=0 then F4$=CH$(5) else F4$=scrn$(XX*2-2,YY,2)
  470 MSV1=MSV1+1:if MSV1>2 then MSV1=1
  480 if A$="Z" and F4$<>CH$(5) and YY<9 then if scrn$(XX*2-2,YY+1,2)=CH$(5) the
n locate XX*2-2,YY+1:print "  ";:play "@12L16EEED8"
  490 if A$="X" and F6$<>CH$(5) and YY<9 then if scrn$(XX*2+2,YY+1,2)=CH$(5) the
n locate XX*2+2,YY+1:print "  ";:play "@12L16EEED8"
  500 if A$="G" then 点=点-2:goto 150
  510 FL=0:for I=1 to YU:if TX(I)=XX and TY(I)=YY then FL=1
  520 next I:on FL goto *OVER
  530 locate XX*2,YY:print [5] CH$(MSV1);
  540 '---------------------------- 敵 MOVE ----------------------------
  550 for I=1 to YU:locate TX(I)*2,TY(I):print [7] BA$(I);:next I
  560 for I=1 to YU:if TX(I)>14 then 660
  570 if TX(I)<1 or TX(I)>13 then TF(I)=-TF(I)
  580 MSV2$=scrn$(TX(I)*2,TY(I)+1,2):if MSV2$="  " or (MSV2$=CH$(6) and UD(I)>-1
) then TY(I)=TY(I)+1:UD(I)=1:goto 610
  590 MSV5$=scrn$(TX(I)*2,TY(I),2):if MSV5$=CH$(6) and UD(I)<1 then TY(I)=TY(I)-
1:UD(I)=-1:goto 610
  600 UD(I)=0:TX(I)=TX(I)+TF(I):if TX(I)<0 or TX(I)>13 then TF(I)=-TF(I):TX(I)=T
X(I)+TF(I):goto 600
  610 BA$(I)=scrn$(TX(I)*2,TY(I),2):if BA$(I)=CH$(5) then TF(I)=-TF(I):goto 600
  620 TC(I)=TC(I)+1:if TC(I)>1 then TC(I)=0
  630 if TX(I)=XX and (TY(I)=YY or TY(I)+1=YY) then FL=1
  640 if BA$(I)=CH$(7) or MSV2$=CH$(7) then gosub *WARP
  650 if BA$(I)=CH$(8) or MSV2$=CH$(8) then gosub *EXIT
  660 BA$(I)=scrn$(TX(I)*2,TY(I),2):next I
  670 for I=1 to YU:if TX(I)>14 then 680 else locate TX(I)*2,TY(I):print [6] CH$
(TC(I)+3);
  680 next I:if FL=1 then *OVER
  690 goto 390
  695 '---------------------------- いろいろな 処 理 ----------------------------
  700 *WARP
  710 locate TX(I)*2,TY(I):if MSV2$=CH$(7) then print "⇩  "; else print "  ";
  720 TX(I)=rnd(1)*13:TY(I)=rnd(1)*10:TF(I)=1:if rnd(1)>.5 then TF(I)=-1
  730 if scrn$(TX(I)*2,TY(I),2)<>"  " then 720
  740 play "T120@905A8G4":return
  750 *EXIT
  760 EX=EX-1:TX(I)=15:TY(I)=9:TF(I)=0:点=点+5:play "05L8@21 ERG":if EX>0 then re
turn
  770 F2$="":面=面+1:点=点+10:play "T20005L8@0 EEFDEFGFAGFG","T20005L8@5 EEFDEFGFA
GFG"
  780 pause 30:return *START
  790 *OVER
  800 F2$="":MAN=MAN-1:if MAN<0 then *END
  810 play "@1205L16 CRCCRCFEEDDCD":pause 20
  820 goto *START
  830 *JOY
  840 A$=right$(str$(stick(1)),1):if strig(1)=0 then return 410
  850 A$="Z":if strig(1)=1 then A$="X"
  860 if strig(1)=3 then A$="G"
  870 return 410
  880 '---------------------------- GAME  OVER ----------------------------
  890 *END
  900 play "@7T200 L8 E+FDDEFG-EDEF+@005R2":for I=1 to 9:locate I*2+2,4:play "F1
6R16":print [5] mid$("GAME OVER",I*2-1,2);:next I
  910 locate 2,6:print [7] "┣TRY AGAIN ? :Y or TR1⇩←←←←←←←N or TR2"
  920 A$=inkey$:if A$="Y" or strig(1)=1 then run
  930 if A$="N" or strig(1)=2 then end
  940 goto 920
  970 '---------------------------- PCG  DATA ----------------------------
  980 data EC9F,00382B370F09093F7F4F0F0F041C3C00001CD4ECF09092FEFCF0F0F0383C0000
  990 data ECA2,00382B370F09497F3F0F0F0F1C3C00001C14CCE0F09090FCFEF2F0F020383C00
 1000 data ECA5,01020404F882C270081010212244780080402020 1C4341030E0808048442221E
 1010 data ECA8,0102040438C282C0701010202142447880402020 1F41430E1008088444221E00
 1020 data ECAB,00E7E7E7007E7E7E00E7E7E7007E7E7E00E7E7E7007E7E7E00E7E7E7007E7E7E
 1030 data ECAE,607F7F60607F7F60607F7F60607F7F600CFCFC0C0CFCFC0C0CFCFC0C0CFCFC0C
 1040 data ECB1,000E1920202010080C121109050F1D1F00384C8212122448182444C850F85CFC
 1050 data ECB4,7447734774070F1F1037373737373737AEA424A4A4E0F0F808ECECECACECECEC
 1060 for I=1 to 8 :read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next:return
```

★ある父と子の会話―父：そんなに下のほうにいて、どうするの？子：お父さん、電柱の上でなにやってるの？
（東京都多摩市・占野靖実13才）……【編：なんていう親子なんだろう。影：お父さんは、セミとみた！】

PASOPIA 7用

はさんでやろうじゃないか



お楽しみはこれからだ

⊙出会い

「いけー，そこだー！」「やっつけろー！」

HASANDE・YALOUJA・NAIKA・GAME会場へようこそ…。

⊙キー操作

2 4 6 8 で8方向に加速，スペース・キーでビーム発射です。

⊙遊びかた

中央にでるHYN1号機を操作し，左はしにでるHYN2号機との間にビームを撃ち，敵を破壊してください。

2号機は，グラディウスのオプションのように1号機についてきます。

ビームを撃ったり，敵に当たったりするとエネルギーが減ります。エネルギーがなくなるとゲーム・オーバーです。

画面上の敵を全滅させると，1面クリアで，敵機が1機ずつ増えていきます。

⊙プログラム

BGMのデータで，001というのは休みで，つぎの数字がその長さです。

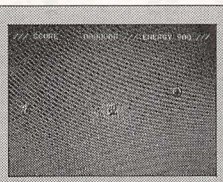
⊙そして別れ

このゲームのBGMはスペース・ハリアーのサブBGMなのですが，テンポはおそいし，手抜きはしたし，ということなのでよくわからないかもしれません。

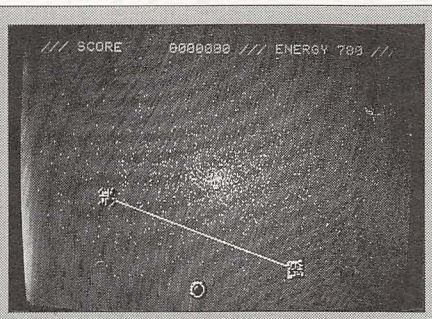
㊫ おーいカドワキ，せっかくキャラクターのデザインしてくれたゲーム，作るのやめたからな(ゴメン)。

《第1表》主な変数

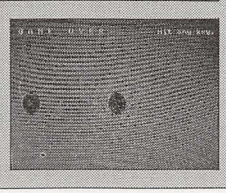
X，Y，X1，Y1	1号機の座標，加速度
OX，OY	2号機の座標
EX( )，EY( )，X2( )，Y2( )	敵機の座標，加速度
BG(,)，T( )，SO	BGM用
SC，LF，SN	スコア，エネルギー，面数



▲《写真1》中央が，君の操作するHYN1号機だ



▶《写真2》1号機と2号機の間にビームを撃つ！はずれ～



▶《写真3》エネルギーがなくなったり，敵に当たるとホラ！

はさんでやろうじゃないかのプログラム・リスト

```
10 GOTO 760
20 GOSUB 710
30 CLS:FOR I=1 TO 4:FOR J=0 TO 313
40 K=INT(RND*I*48):PSET(160+COS(J/50)*K,104+SIN(J/50)*K/2),4:NEXT:NEXT
50 LOCATE 0,0:PRINT USING "/// SCORE ########0000000 /// ENERGY####  ///";SC;LF
60 RANDOMIZE TIME MOD 32767:X=19:Y=12:OX=0:OY=Y:O=-1:SO=0:X1=0:Y1=0
70 FOR I=0 TO 23:X(I)=I+2:Y(I)=Y:NEXT:X(21)=21:X(22)=20:X(23)=19
80 V=&H8F98:C=&HE008:CALL GP(V,C):C=C+64:V=&H8F00:CALL GP(V,C)
90 FOR I=0 TO 19:ES(I)=0:X2(I)=0:Y2(I)=0:NEXT:EX=SN MOD 19 +1:ESD=0
100 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ main ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 SOUND=(0,BG(0,SO)):SOUND=(2,BG(1,SO)):SOUND=(4,BG(2,SO)):SOUND=(8,BG(3,SO))
120 SOUND=(10,BG(4,SO)):SOUND=(1,0):SOUND=(3,0):SOUND=(5,0):SOUND=(7,0):SOUND=(11,0)
130 COLOR=(4,VAL(MID$(P$,P*2+1,1)),VAL(MID$(P$,P*2+2,1))):P=(P+1) MOD 4
140 OUT &H30,&H16:S=INP(&H31)
150 X1=X1-((S AND 16)=0)*(X1>-5)+((S AND 64)=0)*(X1<5)
160 Y1=Y1-((S AND 1)=0)*(Y1>-5)+((S AND 4)=0)*(Y1<5):X0=X+X1:Y0=Y+Y1
170 IF (X0<2)+(X0>36) THEN X0=1-(X0>36)*36:X1=-X1
```

★こんにちは，CIAこと中国の国際的な変態NAKASHINです。OFの常連を目指します。4649(13871)。
(愛知県新城市・NAKASHIN16才)……【影：なんのこっちゃ。編：いんぐりもんぐりだね。】

```
180 IF (Y0(2)+(Y0)21) THEN Y0=1-(Y0)21)*21:Y1=-Y1
190 V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE080:CALL GP(V,C)
200 X=X0:Y=Y0:V=&H8000+X*8+Y*320:CALL GP(V,C):FOR I=0 TO (S=255)*-100:NEXT
210 IF (X1(>0)+(Y1(>0) THEN O=(O+1) MOD 24:X(O)=X:Y(O)=Y
220 V=&H8000+OX*8+OY*320:C=&HE0C0:CALL GP(V,C):SOUND=(11,14)
230 OX=X((O+1) MOD 24):OY=Y((O+1) MOD 24):V=&H8000+OX*8+OY*320:CALL GP(V,C)
240 EN=(EN+1) MOD EK:IF ES(EN) GOTO 280
250 C=&HE100:ES(EN)=1:ET(EN)=300:X2(EN)=0:Y2(EN)=0
260 X0=INT(RND*39):Y0=INT(RND*23)+1
270 IF (ABS(X-X0)(8)*(ABS(Y-Y0)(8)+(ABS(OX-X0)(8)*(ABS(OY-Y0)(8) GOTO 260 ELSE 3
60
280 IF ES(EN)(0 THEN EN=(EN+1) MOD EK:GOTO 280
290 IF ES(EN)=1 THEN ES(EN)=2:MX(EN)=INT(RND*39):MY(EN)=INT(RND*23)+1
300 ET(EN)=ET(EN)+(ET(EN))1)
310 X2(EN)=X2(EN)+SGN(MX(EN)-EX(EN)):Y2(EN)=Y2(EN)+SGN(MY(EN)-EY(EN))
320 X0=EX(EN)+X2(EN)/ET(EN)*70:Y0=EY(EN)+Y2(EN)/ET(EN)*70
330 ES(EN)=2+(RND(.85):IF (X0(0)+(X0)38) THEN X0=(X0)38)*-38:X2(EN)=0
340 IF (Y0(1)+(Y0)23) THEN Y0=1-(Y0)23)*22:Y2(EN)=0
350 V=&H8000+EX(EN)*8+EY(EN)*320:C=&HE100:CALL GP(V,C)
360 EX(EN)=X0:EY(EN)=Y0:V=&H8000+EX(EN)*8+EY(EN)*320:CALL GP(V,C)
370 IF (ABS(X-EX(EN))(2)*(ABS(Y-EY(EN))(2)+(ABS(OX-EX(EN))(2)*(ABS(OY-EY(EN))(2)
 GOTO 560
380 FOR I=0 TO 2:SOUND=(1+I*2,-((T(SO¥8) AND 2^(SO MOD 8)))0)*4):NEXT:SO=(SO+1)
MOD 192
390 IF ((mN#F#e(0))=0)-(OX=X)*(OY=Y) GOTO 110 ELSE S=100:SOUND=(11,0)
400 LF=LF-20:LOCATE 32,0:PRINT USING "####";LF:IF LF(=0 GOTO 560
410 ZX=X:ZY=Y:I=0:A=ABS(X-OX):B=ABS(Y-OY):IF A)B THEN C=A ELSE C=B
420 ZU=(X-OX)/C*1.5:ZV=(Y-OY)/C*1.5:LINE(X*8+7,Y*8+7)-(OX*8+7,OY*8+7),XOR,1
430 ZX=ZX-ZU:ZY=ZY-ZV:I=-1:FOR J=0 TO EK-1
440 IF (ES(J))-1)*(ZX)=EX(J)-.7)*(ZX(=EX(J)+.7)*(ZY)=EY(J)-.7)*(ZY(=EY(J)+.7) TH
EN I=J:J=100
450 NEXT:S=S+5:SOUND=(10,S):IF ((ZX(OX-1)+(ZX)OX+1)+(ZY(OY-1)+(ZY)OY+1))*(I(0) G
OTO 430
460 SOUND=(11,15):LINE(X*8+7,Y*8+7)-(OX*8+7,OY*8+7),XOR,1
470 IF I(0 GOTO 110 ELSE qh M "t180s0m518o4eem1012g","t180s0m518o3ccm1012a"
480 SC=SC+7:LOCATE 10,0:PRINT USING "#####";SC:ES(I)=-1:ESD=ESD+1
490 V=&H8000+EX(I)*8+EY(I)*320:C=&HE100:CALL GP(V,C):IF ESD(EK GOTO 110
500 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 SOUND 0,0:SN=SN+1:LF=LF+250
520 LOCATE 0,0:PRINT USING "   VERY GOOD.  BONUS ###000000 points   ";SN
530 SC=SC+SN:FOR I=0 TO 2000:NEXT:V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE080:CALL GP(V,C)
540 V=&H8000+OX*8+OY*320:C=&HE0C0:CALL GP(V,C):GOTO 50
550 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ die ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
560 SOUND 0,0:FOR I=0 TO EK-1
570 V=&H8000+EX(I)*8+EY(I)*320:C=(ES(I)>=1)*-&HE100:CALL GP(V,C):NEXT
580 GET(X*8-8,Y*8-8)-(X*8+21,Y*8+21),A:GET(OX*8-8,OY*8-8)-(OX*8+21,OY*8+21),B
590 FOR I=0 TO 14:SOUND=(6,4):SOUND=(14,5):SOUND=(7,I):SOUND=(15,I)
600 CIRCLE(X*8+7,Y*8+7),I,2:CIRCLE(OX*8+7,OY*8+7),I,2:FOR J=0 TO 400:NEXT J,I
610 SOUND 0,0:IF LF(=250 GOTO 650 ELSE SCREEN ,2:PUT(OX*8-8,OY*8-8),B,PSET
620 PUT(X*8-8,Y*8-8),A,PSET:V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE080:CALL GP(V,C)
630 V=&H8000+OX*8+OY*320:C=&HE0C0:CALL GP(V,C):SCREEN ,0
640 LF=LF-250:GOTO 50
650 LOCATE 0,0:PRINT "G A M E   O V E R ———— Hit any key."
660 OUT &H30,255:WHILE INKEY$(>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND:SN=0:SC=0:LF=900
670 SCREEN ,2:PUT(X*8-8,Y*8-8),A,PSET:PUT(OX*8-8,OY*8-8),B,PSET
680 V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE080:CALL GP(V,C)
690 V=&H8000+OX*8+OY*320:C=&HE0C0:CALL GP(V,C):SCREEN ,0:GOTO 50
700 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ title ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
710 COLOR,0:SCREEN 0:LOCATE 9,12:COLOR 8
720 PRINT "HASANDE YALOUJA NEIKA!"
730 LOCATE 18,24:COLOR 7:PRINT "Please press any key.";
740 WHILE INKEY$="":PSET(73+RND*174,96+RND*7),1:WEND
750 COLOR=(0,0,1):SCREEN 2:RETURN
760 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ init ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
770 SCREEN 2:WIDTH 40:KEY OFF: 0,25
780 CLEAR,&HDFFF:DEFINT A-Y:FOR I=0 TO 7:READ J,K:COLOR=(I,J,K):NEXT
790 FOR I=0 TO 9:S=0:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):S=S+A
800 POKE &HE000+I*32+J,A:NEXT
810 IF VAL("&h"+MID$(A$,66,4))(>S+I*512 THEN CLS:PRINT "Error!":END ELSE NEXT
820 GP=&HE000:LF=900:DIM X(23),Y(23),A(300),B(300),BG(4,191),T(23)
830 DIM EX(19),EY(19),ES(19),X2(19),Y2(19),ET(19),MX(19),MY(19)
840 RESTORE 1080:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 191:READ A
850 IF A=1 THEN READ A:FOR K=0 TO A-1:BG(I,J+K)=1:NEXT:J=J+A-1 ELSE BG(I,J)=A
860 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 3:READ A,B
870 FOR J=0 TO 7:BG(4,I*16+J*2)=A:BG(4,I*16+J*2+1)=B:NEXT:NEXT
880 FOR I=0 TO 63:A=BG(4,I):BG(4,I+64)=A:BG(4,I+128)=A:NEXT
890 FOR I=0 TO 7:READ BG(4,184+I):NEXT:FOR I=0 TO 16:READ A$:T(I-(I=16)*7)=VAL("
&h"+A$):NEXT
900 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 55:BG(I,128+J)=BG(I,64+J):T(J¥8+16)=T(J¥8+8)
910 NEXT:NEXT:P$="77715171":GOTO 20
920 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
930 DATA 1,0,7,7,2,0,0,0,0,7,7,7,7,2,0,0,0
940 'E000 - E07F ◢ PUT (BLUE AND RED)
950 '■■■■0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.:sum
960 DATA E5C5D5F3D55E2356EBD1E51A6F131A67EBE1EBD50622CD52E00622CD52E0EBD5 1276
970 DATA 11300119D1EB0622CD52E00622CD52E0D10611CD52E00611CD52E0EBD5113001 0F64
980 DATA 19D1EB0611CD52E00611CD52E0FBD1C1E1C93E06D33C78D30C3E03D30F3E08D3 131E
990 DATA 0D06087EEB4EEBA912231310F63E02D30FAFD33CC900000000000000000000000 0E5D
1000 'E080 - E13F ◢ DATA(HYN1,HYN2,ENEMY)
1010 '■■■■0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.:sum
1020 DATA 0000020262EEE1A1104063ECEE2AEEE823F1C1E3E0007073CFEB6F989F9FFFE00 14D0
1030 DATA 007FFFFFFFF1777F3CFEFEFE9EDEDEFE7F7B7B797F7F7F3CFEEE8FFFFFFFFE00 200E
1040 DATA 0018386060070O7E004C5E4F5E7878780405052D7D793B1002FEF8FAF70E1C08 15EB
1050 DATA 1028489F7F187F7F08D4C2FBFED8D8D81B1B1B5F9F4B3B10FEFE18FEFB121C08 1CFB
1060 DATA 071A2053578CDB9BE0580CDEE6F3FBFB9FDF8F477B381F07FBFBF7EECE3CF8E0 22C8
1070 DATA 071F3F6C68F3E4E4E0F8FC261E1F1F1FE0E0F07F673F1F073F3FFFF6F6FCF8E0 23A1
1080 DATA 119,119,127,119,001,007,142,127,119,119,119,119,119,127,119,001
1090 DATA 007,142,127,119,119,119,106,106,119,106,001,007,127,119,106,106
1100 DATA 106,119,119,127,119,001,012,094,094,106,094,001,005,119,106,094
1110 DATA 079,094,106,119,094,094,106,094,001,005,079,142,119,094,142,119
1120 DATA 106,106,106,119,106,001,006,119,119,127,127,119,119,119,119,127
1130 DATA 119,001,012,094,094,106,094,001,005,119,106,094,079,094,106,119
1140 DATA 094,094,106,094,001,005,079,142,119,094,142,119,106,106,106,119
1150 DATA 106,001,006,119,119,127,127,119,119,119,119,127,119,001,005,089
1160 DATA 089,001,001,079,079,079,079,079
1170 DATA 142,142,159,142,001,007,190,190,190,190,190,142,142,159,142,001
1180 DATA 007,179,179,179,179,179,127,127,142,127,001,007,159,159,159,159
1190 DATA 159,142,142,159,142,001,012,119,119,127,119,001,012,119,119,127
1200 DATA 119,001,012,127,127,142,127,001,006,159,159,159,159,159,159,142
1210 DATA 142,159,142,001,012,119,119,127,119,001,012,119,119,127,119,001
1220 DATA 012,127,127,142,127,001,006,159,159,159,159,159,159,142,142,159
1230 DATA 142,001,005,142,142,001,001,127,127,127,127
1240 DATA 190,190,213,190,001,012,179,179,190,179,001,012,159,159,179,159
1250 DATA 001,012,190,190,213,190,001,012,142,142,159,142,001,012,142,142
1260 DATA 159,142,001,012,159,159,179,159,001,012,190,190,213,190,001,012
1270 DATA 142,142,159,142,001,012,142,142,159,142,001,012,159,159,179,159
1280 DATA 001,012,190,190,213,190,001,005,179,179,001,001,159,159,159,159
1290 DATA 001,064,071,071,071,071,071,071,071,071,001,008,119,119,119,119
1300 DATA 119,119,119,119,001,008,106,106,106,106,106,106,106,106,001,002
1310 DATA 119,119,127,127,119,119,127,142,159,142,001,012,071,071,071,071
1320 DATA 071,071,071,071,001,008,119,119,119,119,119,119,119,119,001,008
1330 DATA 106,106,106,106,106,106,106,106,001,002,119,119,127,127,119,119
1340 DATA 127,142,159,142,001,012
1350 DATA 568,284,716,358,638,319,568,284,001,716,716,001,638,638,638,638
1360 DATA 0F,98,0F,98,0F,98,0F,98,FF,FF,FF,FF,FF,A8,FF,00,FF
```

★　★　★　★

★某誌のアンケートで…「映画，アニメ，その他で一番好きなキャラクターは？」「マイコンＢＡＳＩＣマガジンの影さん」。（愛媛県西宇和郡・需道亜々志太15才）……【影：よーし，アニメの世界にも進出しちゃうぜ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

冬の飼育番（しいくばん）



吉村　光司

◈はじめに◈

Ｐ６で，まともなパズルゲームができました。

おもしろいので(たぶん)，打ち込んでください。

◈ストーリー◈

パクちゃんは，飼育番に１年間やとわれました。

飼育番とは，牛にエサをやったり，ほし草をサイロに入れる仕事のことです。

でも，パクちゃんは，秋のうちにほし草をサイロに入れるのを忘れてしまいました。

今はもう冬，雪の降る中パクちゃんは毛糸のぼうしをかぶり，迷路のような八つの広場にほし草をなおしに行きました。

◈遊びかた◈

スタートはスペース・キーで，パクちゃんを操作して各ラウンドのほし草を全部サイロに入れると１面クリアです。

①パクちゃんはカーソル・キーで上下左右に動きます。カベ・ほし草・サイロは乗りこえられません。

②ほし草は前に何もなければ，１キャラクターぶん押せます。

③ほし草のすぐ前にサイロがあるとき，その方向に押すとサイロといっしょに消え一つ入ったことになります。

④もしも，どうしようもなかったら，スペース・キーを押してギブアップしてください。画面上の「のこり」がチャンスの回数です。

◈プログラム◈

マシン語でキャラクターをプットして，あとはＢＡＳＩＣです。

ＲＥＭ文は入力しなくてもいいです。

◈さいごに◈

８面をクリアするとエンディングが見れます。

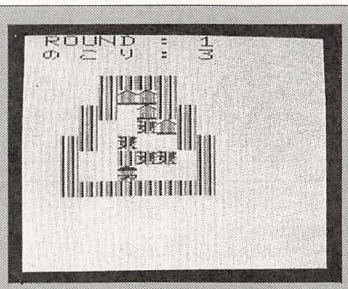
クリアのコツは，スミにほし草をもっていかない，広いほうに動かすなどです。

《第１表》変数表

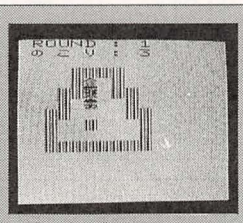
X，Y	パクの座標
VX，VY	パクの移動量
XX，YY	ほし草の座標
P	パクの移動先のデータ
I	ほし草の移動先のデータ
RO	ラウンド
N	チャンス
DX	ＰＯＫＥ用
U	ＵＳＲ用
M	マップデータ

《第２表》プログラムの説明

10	画面設定
20～ 50	タイトル
60～100	マップ読む，初期設定
110～170	マップ書く，自分表示
180	キャラクター表示(自分)
190～230	メイン
240～260	当たり判定
270～290	ほし草の移動
300	キャラクター表示(ほし草)
310～330	サイロにほし草が入ったときの処理
340～350	面クリアの処理
460～380	ギブアップの処理
390～400	ゲーム・オーバーの処理
410～495	エンディング
500～650	ラウンド・データ

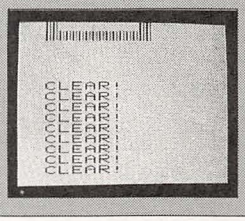


◀《写真１》ゲーム・スタート。うまくほし草を家に入れよう

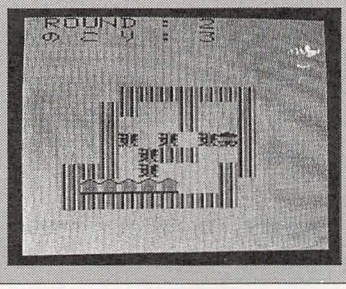


▲《写真２》最後の一つだ!!　これを入れれば面クリア

▼《写真３》やった!!　面クリアだ!!　この調子でがんばろう



▶《写真４》さあ！２面だ。時間は関係ないのでゆっくり考えよう



★スケバン刑事IIの最終回で，サキが池の中からとびだしてきたとき，なんとサキの髪の毛がぬれていなかった。まるで影さんだ。(兵庫県赤穂郡・**トマトさんはぼくのもの15才**)……**【断空我：え一っ！これは，カポッてるゾ!!】**

★私は知っている。影さんが源平討魔伝で「ありがたや」と言っていることを。(石川県石川郡・富井大勝14才)…

【影：私は、何ももらってないのに礼など言わないッ!!編：影さんは「なさけなや」と言われるほうですよね。】

《リスト1》冬の飼育番のマシン語リスト

```
1 REM ------------------------
2 REM  * ふゆ  の 「しいくばﾟん」 *
3 REM       [LIST 1]
4 REM     By K.Yoshimura !
5 REM ------------------------
10 CLEAR50,&HDCFF:POKE&HFAEB,&H0
F:POKE&HFAEC,&HDE:CLS
20 PRINT"  「しばらく うごかずに おまちくだ
さい。」"
25 REM ----- DATA POKE -----
30 M=0:FORI=&HDE00TO&HDE1F:READA
$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:N
EXT
40 IFM<>3463THENPRINT"「やーいやーい 10
0-130 ぎょうまちがえたー！」";CHR$(7):END

50 AD=&HDD00:M=0:FORC=1TO3
60 FORI=ADTOAD+&H17:READA$:A=VAL
("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
70 AD=AD+&H20:NEXT
80 IFM<>8576THENPRINT"「あっ こいつ 14
0-220 ぎょうまちがえとる！」";CHR$(7):END

85 FORI=&HDD60TO&HDD77:POKEI+&H2
0,0:POKEI,&H72:NEXT
90 PRINT" ﾏｼﾝｺﾞ かきこみ が おわりました。"
,"LIST 2 を LOAD してください。":END
95 REM ------------------------
96 REM ---- ﾏｼﾝｺﾞ DATA --------
100 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
110 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
120 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
130 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
135 REM ----- CHR DATA -----
136 REM ----- ぱ゛くちゃん ---
140 DATA07,3F,FF,FF,19,19,05,FF
150 DATA57,57,3F,55,C0,FC,FF,FF
160 DATA94,94,50,FF,D7,D7,3C,15
165 REM ----- ぼしくさ -----
170 DATA60,FF,37,13,FF,3F,77,3B
180 DATA0F,7E,F3,00,80,5E,7F,7E
190 DATA7C,7F,7C,76,78,4C,6F,80
195 REM ----- サイロ -----
200 DATA03,0D,35,D5,15,15,1A,19
210 DATA19,19,FF,FF,C0,70,5C,57
220 DATA54,54,A4,64,64,64,FF,FF
230 --------E---N---D----------
```

《リスト2》冬の飼育番のメイン・プログラム・リスト

```
1 REM ------------------
2 REM   ふゆ  の しいくばﾟん
3 REM ------------------
10 DIMM(15,12):DX=&HDE14:PLAY"S3
M15000T250"
15 REM -- TITLE --
20 SCREEN3,2,2:COLOR4,1,2::CLS:C
ONSOLE,,0,0:RO=0:N=3
30 LINE(0,0)-(270,70),2,BF:LINE(
20,20)-(245,50),1,BF
35 LOCATE1,3:PRINT" ふゆ  の しいくばﾟん
":LOCATE4,14:PRINT" By K,Y"
40 LOCATE2,10:PRINT"HIT SPACE TO
     START":RESTORE500
50 IFSTRIG(0)=0THEN50
55 REM -- MAP よむ --
60 RO=RO+1:D=0
70 CLS:LOCATE1,2:PRINT"しばらく おまち
くだﾟさい。"
80 FORI=0TO12:READA$:FORZ=1TO8:A
=ASC(MID$(A$,Z,1))-65
90 B=INT(A/4):M(D,I)=B:D=D+1:C=A
-(B*4):M(D,I)=C:D=D+1
100 NEXT:D=0:NEXT:READX,Y,L:MCX,
Y)=4:Y=Y+2:V=X:W=Y
105 REM -- MAP かく --
110 CLS:FORI=0TO12:FORZ=0TO15:ON
M(Z,I)GOTO130,140,150,160
120 NEXT:NEXT:O=0:LOCATE1,0:PRIN
T"ROUND :";RO:PRINT" の こり :";N:
GOTO190
130 POKEDX,&H60:PLAY"E16":GOTO017
0
140 POKEDX,&H20:PLAY"D16":GOTO017
0
150 POKEDX,&H40:PLAY"B16":GOTO017
0
160 POKEDX,0:PLAY"A16"
170 U=USR(&HE200+Z*2+(I+2)*384):
GOTO120
175 REM -- MAIN --
180 U=USR(&HE200+X*2+Y*384):RETU
RN
190 POKEDX,0:GOSUB180
195 IFSTRIG(0)=1THEN360
200 S=STICK(0):IFS=0THEN195
210 VX=(S=7)-(S=3):VY=(S=1)-(S=5
):P=PEEK(&HE200+(X+VX)*2+(Y+VY)*
384)
220 IFP<>0THEN240
230 POKEDX,&H80:GOSUB180:X=X+VX:
Y=Y+VY:GOTO190
235 REM -- ぼんでぃ --
240 IFP=1140RP=3THEN200
253 XX=X+VX:YY=Y+VY:I=PEEK(&HE20
0+(XX+VX)*2+(YY+VY)*384)
260 IFI=3THEN310
265 REM -- ぼしくさ --
270 IFI<>0THEN200
280 POKEDX,&H80:GOSUB300:XX=XX+U
X:YY=YY+VY:GOSUB180
290 POKEDX,&H20:GOSUB300:X=X+UX:
Y=Y+UY:GOTO190
295 REM -- ひょうしﾟ --
300 U=USR(&HE200+XX*2+YY*384):PL
AY"C16":RETURN
305 REM -- いえ に はいる --
310 POKEDX,&H80:GOSUB300:XX=XX+U
X:YY=YY+VY:GOSUB300:PLAY"A16B16A
16G16"
320 O=O+1:IFO=LTHEN340
330 GOTO200
335 REM -- CLEAR --
340 FORI=0TO30:LOCATE2,15:PRINT"
CLEAR!":PLAY"A16B16":NEXT
345 IFRO=8THEN410
350 GOTO60
355 REM -- GIVE UP --
360 FORI=0TO30:LOCATE2,15:PRINT"
GIVE UP":PLAY"C16":NEXT
370 N=N-1:IFN=0THEN390
380 X=U:Y=W:GOTO110
385 REM -- GAME OVER --
390 CLS:LOCATE0,3:PRINT"GAME OVE
R !":FORI=0TO300:NEXT
400 GOTO20
405 REM --- ENDING ---
410 COLOR2:CLS:LOCATE3,5:PRINT"Y
OU ARE A":PRINT" SUPER PLAYER !"

420 COLOR3:LOCATE0,10:PRINT"ALL
ROUND CLEAR!":PRINT"   VERY GOOD
 !"
430 PL$="t150l8v12"
435 DR1$="l4m500am2000am500am250
0a"
440 DR2$="m500am2000am500l8aal16
aaaa"
445 DR3$="m500am2000am5000a2"
450 A$="o2ao3ao2ao3ao2ao3ao2ao3a
"
455 G$="o2go3go2go3go2go3go2go3g
"
460 F$="o2fo3fo2fo3fo2eo3eo2eo3e
"
465 PLAY"r","r","r":SOUND7,28:SO
UND6,5:SOUND8,16
470 PLAYPL$,PL$,PL$+"S0":FORI=1T
02:PLAY"O4e4c+4e4c+4",A$,DR1$
475 PLAY"er8er8c+r8c+r8",A$,DR1$

480 PLAY"bdbdbdbd",G$,DR1$:IFI=2
THEN490
485 PLAY"aco3ao4cg+o3bo4g+b",F$,
DR2$
490 NEXT:PLAY"a4c4o3b2",F$,DR3$
495 GOTO495
```

```
498 REM -- ROUND DATA --
499 REM --- R 1 ---
500 DATAAAAAAAAAA,AAFFAAAA,AAHNAA
AA,ABENEAAA,ABALEAAA,AFCAFAAA,AE
BKBAAA
510 DATAAEAABAAA,AFFFFAAA,AAAAAAA
AA,AAAAAAAAA,AAAAAAAAA,AAAAAAAAA,5,
7,4
515 REM --- R 2 ---
520 DATAAAAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAA
AA,AABFFFAA,AAFAEBAA,AAEAEBAA,AA
GCCBAA
530 DATAAAEJEBAA,AFEIAFAA,AHPPAE
AA,AFFFFEAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,10
,6,5
535 REM --- R 3 ---
540 DATAAAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAA
AA,AFFFAAAA,AEABAAAA,AEKJEAAA,AE
BPFEAA
550 DATAAFAPIEAA,ABAAAEAA,ABFFFE
AA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,5,
8,4
556 REM --- R 4 ---
560 DATAAAFFFAAA,ABEABFAA,ABAIAB
AA,BFAIFBAA,BPMCABAA,BPMJIFAA,BF
FBCBAA
570 DATAAABAABAA,AABFFFAA,AAAAAA
AA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,9,
7,6
576 REM --- R 5 ---
580 DATAAAAAAAAA,AAAAAAAA,AABFFE
AA,ABFAAEAA,AFMJEFAA,AHOCABAA,AH
MIIFAA
590 DATAAFFFAEAA,AAABFEAA,AAAAAA
AA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,10
,5,5
595 REM --- R 6 ---
600 DATAAAFFEAAA,AAEAEAAA,BFGAEA
AA,BPCAEAAA,BPIBEAAA,BPEJAAAA,BD
GBEAAA
610 DATABFEIEAAA,ABCAEAAA,ABAAEA
AA,ABFFEAAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,6,
9,7
615 REM --- R 7 ---
620 DATAAAAAAAAA,AAAAAAAA,AAFFFF
AA,AAEAAFFA,ABGFEABA,ABAAICBA,AB
APEIFA
630 DATAABFPEAEA,AABFFFEA,AAAAAA
AA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,5,
5,4
635 REM --- R 8 ---
640 DATAAAAAAAAA,AAFFEAAA,AFEAFF
AA,AEAIIBAA,AEIAIBAA,AFGJFFAA,AA
EDNAAA
650 DATAAAHPNAAA,AAFFFAAA,AAAAAA
AA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,AAAAAAAA,1
0,4,6
```

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2,ページ2)用

(※6001の場合，別売のROM & RAMカートリッジが必要です)

SUPER ATTOM BOMBER

(スーパー アトム ボンバー)

BOMPの謎



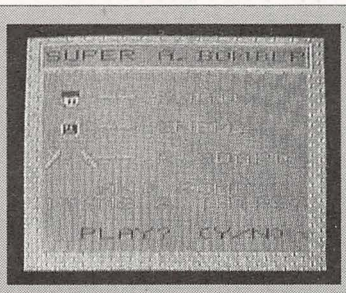
樋口　大輔

STORY

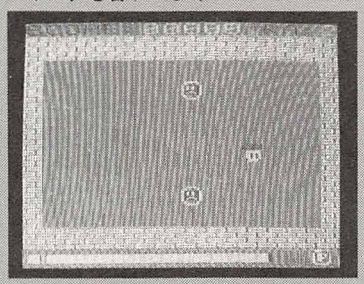
ATTOM BOMBERS('86 10月号)で，見事JAGIを倒したMANは，「どれ，一服するか」。
と，煙草入れを取りだした。「おや？」
無いじゃないか，と思ったMANは，息子のRAGICに，作るよう命じたのであった

遊びかた

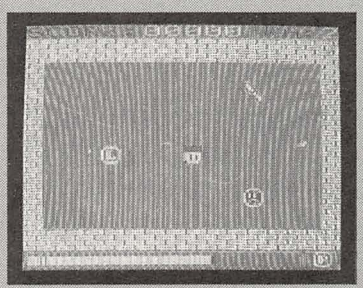
32K，2PでLIST1をLOAD,RUNすると，自動的にLIST2をLOADするので，RUNしてください。
デモ画面で，Yキーを押すとゲーム・スタートです。
あなたは，あのMANの息子RAGICです。カーソル・キーで上下左右に動き，スペース・キーで反射板／，シフト・キーで＼を自分の進行方向にだします。RAGICは，最初見えませんが，画面中央にいます。
この反射板に敵がぶつかると，敵の進行方向がその向きに90°曲り，反射板自体も90°回転します。
これらの性質をじょうずに利用し，敵同士，あるいは敵とアイテム，チップをぶつけると，画面上に何かのアイテム，またはチップがでてきます。
チップはつぎの3種類です。
Ⓟ…PAPER(紙)チップ
Ⓛ…LEAF(葉っぱ)チップ
Ⓙ…JOINT(くっつける)チップ
このチップを，Ⓟ→Ⓛ→Ⓙの順に取れば，下のタバコメータが伸びます。また，タバコメータは，一定時間ごとに，少なくなっていきます。
アイテムはつぎの2種類です。
／……マッチ。これを取ると，それまで取ったチップをすべて燃やしてしまう。
⌂……BOMP。これを取ると，無条件でメータを伸ばします。
画面右下に描かれているチップは，つぎに現れるべきチップで，上記のアイテムを取ると，いずれもⓅにもどされます。
このようにして，メータを右端まで伸ばせば，1面クリアです。(面数×50)点がスコアに加算され，メータが少し



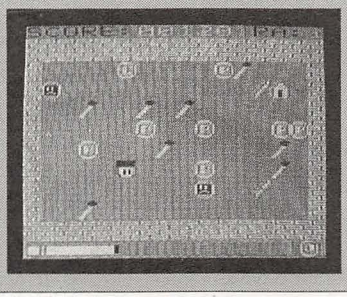
▲〈写真1〉タイトル画面です。一番上がRAGICくん



▼〈写真2〉ゲーム・スタート。タイミングを合わせよう



▲〈写真3〉やった!!ENEMYを合わせたゾ!!この調子



▼〈写真4〉うわぁ！アイテムがいっぱいだ!!まちがわずに取ろう

〈第1表〉変数表

A,B	POKEおよびEXECの番地用
C,D,E,F	キャラPUT用
G	チップ・カウンタ　Ⓟ=1　Ⓛ=2　Ⓙ=3
H	タダコ用カウンタ（+1していき,10になったらタバコを短くする）
I	FOR～NEXT用
J,K	スコア書き用
L	チップ，アイテム用
M	タバコの長さ
N	RAGIC数
O	面数
P	面ごとの初期Mの保管
S	スコア
A(1)～A(3)	右下表示のチップ用，A(G)として使う
B(1)～B(3)	チップによる当たり判定変更用　B(G)として使う
E$,F$,G$	PLAY用
W,X,Y,W$,X$,Y$,Z$	デモ用

★はっきり言って，ぼくは影さんのファンです。どうか，影ファンクラブを作ってください。（長野県更埴市・北川原真14才）……【影：よろしい！それなら入会金1万円を私のところへ送りなさい。これで私は大金持ちだ!!】

短くなって(８～９面まで)，つぎの面がはじまります。

その他の得点システムは，チップ1枚５点，メータを伸ばして50点です。

このようにしてゲームを続けて行き，

○メータがなくなる。
○敵に当たる。
○取るべきではないチップを取る。

と＋１ミスで，３ミスでゲーム・オーバーです。

では，せいぜいＲＡＧＩＣをこき使ってやってください。

★　　★

CHECKER FLAG

編：このゲームもいいできですね。でも，ゲームのアイデアはちょっと古いかな。

Dr.D：マシン語でスピード・アップをはかっているから遊びごたえはあるはずだ。アイテムでの味の付けかたはなかなかじょうずだ。

編：プログラムのレベルも高そうですね。

Dr.D：このくらいのものが作れれば上級者だ。

プログラムについて＆変更点

マシン語，ベーシックともにかなり長くなりました。ただ，マシン語についてはＥＮＥＭＹ　ＭＯＶＥルーチンが，かなりましになりました。

このゲームが簡単だという人は，**リスト２**の300行のＩＦＨ＞10の10を小さく，またむずかしいという人はこの数字を大きくするか，302行としてＦＯＲＬ＝０ＴＯ(適当な数)：ＮＥＸＴを入れてください。

必勝法

敵がぶつかったとき，アイテムなどがでてこないことがありますが，この割合は，画面がきれいなほど，少なくなります。

だから，画面上にできるだけ反射板をださない，でたものはどんどん取っていく，などの精神が大事です。

とにかく，パターンを作ってしまうことです。また，メータは，８～９面までは，まず気にしなくとも大丈夫でしょうから，あせらないでください。

僕のハイスコアは，10655点です。

```
419 DATA66,59,66,59,69,69,6A,A9
420 DATA1A,A4,15,54,05,50,00,00
421 DATA02,80,09,60,09,60,00,00
422 DATA25,58,25,57,95,56,95,56
423 DATA97,D6,97,D6,97,D6,97,D6
424 DATA97,D6,97,D6,97,D6,2A,A8
425 DATA00,00,00,00,3C,00,FF,00
426 DATA00,3C,00,50,00,50,01,40
427 DATA01,40,05,00,05,00,14,00
428 DATA14,00,50,00,50,00,00,00
429 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
430 DATAFF,FF,FF,FF,FF,95,56,95
431 DATA97,76,97,76,97,76,00,00
432 DATA35,58,35,58,0A,A0,00,00
433 DATA00,00,05,50,1A,A4,1A,A4
434 DATAFF,FD,7D,77,7D,77,7D,77
435 DATAFF,FD,7D,77,7D,77,DD,7F
436 DATA1A,A4,1A,A4,1A,A4,05,50
437 DATA82,20,28,82,22,28,88,88
438 DATA8A,A2,2A,AA,8A,A8,2A,A2
439 DATA8A,A8,2A,A2,AA,A8,8A,A2
440 DATA22,22,88,88,82,28,08,82
441 DATAAA,AA,65,55,66,AA,65,55
442 DATAAA,AA,55,65,AA,66,55,65
443 DATAAA,AA,65,55,66,AA,65,55
444 DATAAA,AA,55,65,AA,66,55,65
445 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
446 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
447 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
448 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
500 REM ●●● しょせつつい DATA ●●●
501 DATA2,0,254,0,0,254,0,2
502 DATA3,4,1,2,4,3,2,1,2,1,4,3
600 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
601 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
602 REM ●●●  BOMP の なぞ  ●●●
603 REM ●●●      By M.ITO    ●●●
604 REM ●●●   START 1986.9.23 ●●●
605 REM ●●●     END 1986.9.28 ●●●
606 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

```
210 DATAED,4B,16,DF,ED,43,01,DE
211 DATA21,20,DA,22,04,DE,CD,00
212 DATADE,C3,E1,D1,FE,80,C2,8C
213 DATAD1,3A,18,DF,21,10,DF,85
214 DATAED,4B,16,DF,ED,43,01,DE
215 DATA21,00,DA,22,04,DE,CD,00
216 DATADE,C3,E1,D1,FE,65,C2,A3
217 DATAD1,3A,18,DF,21,21,DF,85
218 DATA6F,7E,32,18,DF,CD,28,DE
219 DATAC3,08,D1,FE,FF,C2,B0,D1
220 DATA3E,01,32,26,DF,3A,BA,D1
221 DATAFE,00,CA,ED,43,01,DE,2A
222 DATA26,DF,ED,4B,16,DF,CD,DB
223 DATA10,DF,2A,22,01,DE,21,60
224 DATADB,2A,22,01,DE,21,60,DB
225 DATA14,DF,22,04,DE,CD,00,DE
226 DATAD1,ED,4B,16,DF,C3,10,D1
227 DATA3A,28,DF,FE,00,C2,1D,D2
228 DATAD1,3A,28,DF,3E,18,32,DF
229 DATA3E,01,32,28,DF,3E,18,32
230 DATA0A,D1,32,C0,D1,3E,18,32
231 DATA11,D1,32,42,D1,32,4B,D1
232 DATA32,6A,D1,32,73,D1,32,92
233 DATAD1,32,9B,D1,3E,26,32,AB
234 DATAD1,32,B0,D1,3E,09,32,0A
235 DATA28,DF,3E,12,32,0A,D1,32
236 DATAC6,D1,3E,19,32,11,D1,32
237 DATA42,D1,32,4B,D1,32,6A,D1
238 DATA32,73,D1,32,92,D1,32,9B
239 DATA3E,01,32,AB,D1,32,B8,D1
240 DATAD1,3E,27,32,08,D1,00,00
241 REM ●●● CHARACTOR PUT ●●●
300 DATA11,00,00,21,00,D1,06,28
301 DATA4E,EB,71,EB,13,23,05,4E
302 DATA4F,53,4D,32,30,30,30,43
303 DATA31,36,22,2C,22,4F,36,53
304 DATA4D,32,30,30,30,43,31,36
305 DATA22,00,00,00,00,00,00,00
310 REM ●●● MUSIC SUB ●●●
311 DATA21,2F,DE,CD,B3,1E,C9,22
312 DATA4F,53,4D,32,30,30,30,43
313 DATA31,36,22,2C,22,4F,36,53
314 DATA4D,32,30,30,30,43,31,36
315 DATA22,00,00,00,00,00,00,00
316 REM ●●● CHARACTOR DATA ●●●
400 DATA00,2A,00,26,00,A6,00,96
401 DATA02,9A,02,58,00,68,00,A0
402 DATA29,A0,25,80,A6,80,96,00
403 DATA9A,A8,00,98,00,A8,00,00
404 DATA9A,00,98,00,9A,00,96,00
405 DATAA6,80,25,80,29,A0,0A,A0
406 DATA00,68,02,58,02,9A,00,96
407 DATA00,A6,00,26,00,2A,00,00
408 DATA00,00,05,50,15,54,1A,A4
409 DATA00,00,05,50,15,54,1A,A4
410 DATA65,69,65,A9,65,99,65,99
411 DATA65,69,65,A9,65,A9,6A,A9
412 DATA1A,A4,15,54,05,50,00,00
413 DATA6A,A9,65,A9,65,A9,65,A9
414 DATA6A,A9,65,99,65,59,6A,A9
415 DATA1A,A4,15,54,05,50,00,00
416 DATA00,00,05,50,15,54,1A,A4
417 DATA00,00,05,50,15,54,1A,A4
418 DATA6A,A9,6A,59,6A,59,6A,59
```

《リスト１》SUPER ATTOM BOMBERのデータ設定プログラム・リスト／リスト１を入力し，セーブ。つぎにリスト２を入力してセーブしておきます

```
10 CLEAR50,&HCFFF:KEY1,"OUT&H":K
EY6,"93,3"+CHR$(13):OUT&H93,2
15 FORI=&HD800TO&HD24F:READA$:V=
VAL("&H"+A$):C=C+V:POKEI,V:NEXT
20 FORI=&HDE00TO&HDE4F:READA$:V=
VAL("&H"+A$):C=C+V:POKEI,V:NEXT
25 FORI=&HDA80TO&HDB7F:READA$:V=
VAL("&H"+A$):C=C+V:POKEI,V:NEXT
30 FORI=&HDF60TO&HDF8D:READA:C=C
+A:POKEI,A:NEXT:OUT&H93,3
ちがいます!":END
45 PRINT"OK! LIST2を CLOADします。"
50 PRINT"PLAY ボタンを おしてください。"
55 CLOAD
100 REM ●●● MAN MOVE ●●●
101 DATAED,4B,00,DF,ED,43,02,DF
102 DATACD,61,10,57,21,04,DF,E6
103 DATA20,CA,1C,D0,0D,3E,02
104 DATA7A,C3,43,D0,7A,E6,10,C2
105 DATA2A,D0,0C,3E,01,77,C3
106 DATA43,D0,7A,E6,08,CA,38,D0
107 DATA04,04,3E,04,77,C3,43,D0
108 DATA7A,E6,04,CA,AE,D0,05,05
109 DATA3E,03,77,ED,43,0E,DF,3E
110 DATAA1,81,4F,0A,21,05,DF,16
111 DATA01,72,FE,00,CA,8A,D0,FE
112 DATA3E,CA,EE,D0,FE,80,CA,EE
113 DATAD0,FE,65,CA,EE,D0,FE,69
114 DATAC2,71,D0,16,02,72,C3,8A
115 DATAD0,2E,57,C2,7C,D0,16,03
116 DATA72,C3,8A,D0,FE,50,C2,87
117 DATAD0,16,04,72,C3,8A,D0,16
118 DATA05,72,ED,4B,0E,DF,ED,43
119 DATA01,DE,21,E0,DA,22,04,DE
120 DATAED,43,00,DF,CD,00,DE,2A
121 DATA02,DF,22,01,DE,21,60,DB
122 DATA22,04,DE,CD,00,DE,ED,4B
123 DATA00,DF,3A,04,DF,87,C6,04
124 DATA26,DF,6F,7E,81,4F,2C,C3
125 DATAEF,D0,CD,61,10,57,E6,01
126 DATACA,DB,D0,ED,43,01,DE,21
127 DATA20,DA,22,04,DE,CD,00,DE
128 DATAC3,EE,D0,7A,E6,80,CA,EE
129 DATAD0,ED,43,01,DE,21,00,DA
130 DATA22,04,DE,CD,00,DE,C9,7E
131 DATA80,47,ED,43,00,DF,3E,A1
132 DATA81,4F,0A,FE,00,C2,EE,D0
133 DATAED,4B,0E,DF,C3,C2,D0,00
200 REM ●●● ENEMY MOVE ●●●
201 DATAED,4B,10,DF,ED,43,14,DF
202 DATA3A,18,DF,FE,01,C2,1D,D1
203 DATA0C,0C,C3,33,D1,FE,02,C2
204 DATA27,D1,0D,0D,C3,33,D1,FE
205 DATA03,C2,31,D1,05,05,C3,33
206 DATAD1,04,04,ED,43,16,DF,3E
207 DATAA1,81,4F,0A,FE,58,C2,64
208 DATAD1,3A,18,DF,21,19,DF,85
209 DATA6F,7E,32,18,DF,CD,28,DE
```

★せっかくプログラムを作ったのに，テープもディスクも，レコーダすらない。どうしましょ。(新潟県上越市・**タコイカタヌキ15才**)……**【編**：パソコンの電源が切れないように，パソコンごと送ってくればバッチリだよ。**】**

```
10 REM ●●● ﾃﾞﾓ ﾍ ●●●●●●●●●●●●●●●
20 CLEAR1000,&HCFFF:DIMD(33)
30 GOTO1330
40 REM ●●● しょき せってい ●●●●●●●●●●●●
50 A=&HDF00:P=M
60 POKEA,&H10:POKEA+1,&HEE
70 POKEA+4,1
80 A=&HDF10
90 POKEA,2:POKEA+1,&HE8
100 POKEA+2,2:POKEA+3,&HF2
110 POKEA+8,1:POKEA+9,1
120 REM ●●● ｶﾞめんつくり ●●●●●●●●●●
130 LINE(0,16)-(255,191),1,BF
140 B=&HDE00:POKEB+4,&H40:POKEB+5,&HDB
150 FORI=0TO30STEP2
160 POKEB+1,I:POKEB+2,&HE4
170 EXECB:NEXT
180 FORI=&HE6TO&HF4STEP2
190 POKEB+1,0:POKEB+2,I:EXECB
200 POKEB+1,30:EXECB:NEXT
210 FORI=0TO30STEP2
220 POKEB+1,I:POKEB+2,&HF6
230 EXECB:NEXT
231 G=1:H=0:POKE&HD067,&H69
232 C=&H1D:D=&HF8:E=&H40:F=&HDA
233 GOSUB320:GOSUB630
234 LINE(0,176)-(255,191),3,B
235 LINE(2,177)-(253,190),3,B
236 LINE(222,176)-(224,191),3,B
237 LINE(4,181)-(16,187),2,BF
238 LINE(14,181)-(14,187),3,B
239 LINE(18,181)-(18,187),3,B
240 REM ●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ●●●●●●●●●●
250 POKE&HDF05,0:SOUND7,56:EXEC&HD000
260 ONPEEK(&HDF05)GOTO270,420,670,500,890
270 POKE&HDF26,0:POKE&HDF27,0:EXEC&HD108
280 ONPEEK(&HDF26)GOTO890,550
290 ONPEEK(&HDF27)GOTO890,550
300 H=H+1:IFH>10THEN750
305 GOTO250
310 REM ●●● ｷｬﾗｸﾀｰ PUT ●●●●●●●●
320 POKEB+1,C:POKEB+2,D
330 POKEB+4,E:POKEB+5,F
340 EXECB:RETURN
350 REM ●●● SCORE PUT ●●●●●●●●●
360 J=LEN(STR$(S))
370 COLOR1:LOCATE11-J,0:PRINT"0";CHR$(29);S
380 S=S+K:IFS>99990THENS=99990
390 J=LEN(STR$(S))
400 COLOR2:LOCATE11-J,0:PRINT"0";CHR$(29);S:RETURN
410 REM ●●● とるべき ﾁｯﾌﾟ とった ●●●●
420 G=G+1:IFG>3THEN670
430 POKE&HD067,B(G)
440 C=&H1D:D=&HF8:E=A(G):F=&HDA
450 GOSUB320
460 SOUND7,56:PLAY"SM2000L6405AB","SM2000L6405FG"
470 K=5:GOSUB360
480 GOTO270
490 REM ●●● ﾏｯﾁ とった ●●●●●●●●●●●
500 G=1:POKE&HD067,&H69
510 C=&H1D:D=&HF8:E=&H40:F=&HDA
520 GOSUB320
530 SOUND7,56:PLAY"SM2000L6405AB","SM2000L6405FG":GOTO270
540 REM ●●● ｱｲﾃﾑ かく ●●●●●●●●●●●●
550 C=INT(RND(1)*14)+1:C=C+C
560 D=INT(RND(1)*8):D=&HE6+D+D
570 IFPEEK(D*&H100+C+&H81)<>0THEN600
580 L=INT(RND(1)*5):E=L*&H20+&H40
590 F=&HDA:GOSUB320
600 SOUND6,20:SOUND7,17:SOUND8,19:SOUND11,3:SOUND12,15:SOUND13,0

610 GOTO380
620 REM ●●● ﾀﾏｺ かく ●●●●●●●●●●●●
630 LINE(21,181)-(M,187),2,BF
640 LINE(M-2,181)-(M,187),4,BF
650 RETURN
660 REM ●●● ﾀﾏｺ のばす ●●●●●●●●●●
670 K=50:GOSUB350
680 G=1:POKE&HD067,&H69
690 C=&H1D:D=&HF8:E=&H40:F=&HDA
700 GOSUB320
705 SOUND7,56:PLAY"SM2000L6405AB","SM2000L6405FG"
710 M=M+20:IFM>220THENM=220:GOSUB630:GOTO 1010
720 GOSUB630
730 GOTO270
740 REM ●●● ﾀﾏｺ ちぢむ ●●●●●●●●●●
750 M=M-2:IFM<21THEN810
760 LINE(M+2,181)-(M+2,187),1
770 LINE(M-2,181)-(M-2,187),4
780 H=0:GOTO250
790 REM ●●● ﾀﾏｺ なくなった ●●●●●●●●●
810 LINE(24,66)-(210,110),3,B
820 LINE(26,67)-(208,109),1,BF
830 LINE(28,68)-(206,108),3,B
840 COLOR2:LOCATE2,6:PRINT"ｹﾞｯﾎｯ! ｹﾞｯﾎｯ!"
850 LOCATE3,7:PRINT"ﾌｨﾙﾀｰまで"
860 LOCATE2,8:PRINT"きたしゃないかっ!!"

870 FORI=0TO500:NEXT:GOTO910
880 REM ●●● RAGIC ばくはつ ●●●●●●●●
890 C=PEEK(&HDF00):D=PEEK(&HDF01)
900 E=&H20:F=&HDB:GOSUB320
910 SOUND6,8:SOUND7,17:SOUND8,19:SOUND12,30:SOUND13,0
920 COLOR1:LOCATE14,0:PRINTN
930 N=N-1:IFN<0THEN1240
940 COLOR2:LOCATE14,0:PRINTN
945 FORI=0TO200:NEXT
950 E$="T150SM600005L8FD04BM20000GGGGM4000AB05M12000C2T120"
960 F$="T150SM600003L8FD02BM20000GGGGM4000AB03M12000C2T120"
970 SOUND7,56:PLAYE$,F$
980 FORI=0TO500:NEXT
990 M=P:GOTO50
1000 REM ●●● CLEAR ! ●●●●●●●●●●●
1010 P=P-20:IFP<50THENP=50
1020 E$="SM2500L3204CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCDEFDEFGEFGAFGABM10000005C4"
1030 F$="SM2500L3205CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCDEFDEFGEFGAFGABM10000006C4"
1040 SOUND7,56:PLAYE$,F$
1050 K=0*50:O=0+1:GOSUB360
1060 FORI=0TO500:NEXT
1070 M=P:GOTO50
1080 REM ●● ｹﾞｰﾑ･ｽﾀｰﾄよう がめん ●●
1090 G$="M5000S8TL4"
1100 E$="06C05B6A16GR8F8EDCR8G8AR10A8BR10B806C805L64CDEFGAB06C4L4"
1110 E$=G$+E$
1120 F$="03C02B6A16GR8F8EDCR8G8AR10A8BR10B803C802L64CDEFGAB03C4L4"
1130 F$=G$+F$
1140 SOUND7,56:PLAYE$,F$
1145 CLS
1150 D=&HE2:E=&H40:F=&HDB
1160 FORI=0TO30STEP2:C=I
1170 GOSUB320:NEXT
1180 LINE(0,0)-(254,11),1,BF
1190 COLOR4:LOCATE0,0:PRINT"SCORE:      RA:"
1200 COLOR3:LOCATE11,0:PRINT"|"
1210 COLOR2:LOCATE6,0:PRINT"00000  2"
1220 GOTO50
1230 REM ●●● GAME OVER ●●●●●●●●
1240 LINE(24,66)-(210,110),1,BF
1250 LINE(30,66)-(210,110),3,B
1260 LINE(34,68)-(206,108),3,B
1270 COLOR2:LOCATE3,7:PRINT"GAME OVER"
1280 E$="SM10000005L8CDCDEFEFCDCDEFEF06M13000C2"
1290 F$="SM10000004L4CCCCCCCC05M13000C2"
1300 SOUND7,56:PLAYE$,F$
1310 FORI=1TO1500:NEXT
1320 REM ●●● DEMO ●●●●●●●●●●●●●●●
1330 CONSOLE,,,0,0:SCREEN3,2,2:COLOR,,1:CLS
1340 S=0:N=2:O=1:M=200
1360 A(1)=&H40:A(2)=&H60:A(3)=&H80
1370 B(1)=&H69:B(2)=&HA9:B(3)=&H59
1380 B=&HDE00
1390 POKEB+4,&H40:POKEB+5,&HDB
1400 FORI=0TO30STEP2
1410 POKEB+1,I:POKEB+2,&HE2:EXECB
1420 POKEB+2,&HE4:EXECB
1430 NEXT
1440 FORI=&HE6TO&HF6STEP2
1450 POKEB+1,0:POKEB+2,I:EXECB
1460 POKEB+1,30:EXECB
1470 NEXT
1480 FORI=0TO30STEP2
1490 POKEB+1,I:POKEB+2,&HF8
1500 EXECB:NEXT
1510 LINE(10,5)-(244,30),3,B
1520 LINE(12,6)-(242,29),1,BF
1530 LINE(14,8)-(240,27),3,B
1540 PAINT(12,6),2,3
1550 RESTORE:FORI=1TO10
1560 READW,X,Y,Z$
1570 COLORW:LOCATEX,Y:PRINTZ$;
1580 NEXT
1590 FORI=1TO4
1600 READC,D,E,F
1610 GOSUB320:NEXT
1620 EXEC&H1058
1630 E$="SM2500L1202"
1640 F$="SM2500L1204"
1650 G$="SM2500L1205"
1660 PLAYE$,F$,G$
1670 E$="GGAAGGFFGGAAGGFFCCCCCCCCEEEEEEEE"
1680 I=1:D(33)=-32
1690 F$=MID$(E$,I,1):SOUND7,56:PLAYF$,F$,F$
1700 I=I+1:I=I+D(I)
1710 I$=INKEY$
1720 IFI$="y"THEN1090
1730 IFI$<>"n"THEN1690
1740 REM ●●● ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ●●●●●●●●●●
1750 SCREEN1,1,1:CLS
1760 PRINT"で･は また いつか･････":PRINT:END
1780 REM ●●● DEMO DATA 1 ●●●●●●
1790 DATA4,1,1,"SUPER A.BOMBER
1800 DATA3,4,4,"── RAGIC"
1810 DATA2,4,4,"──"
1820 DATA3,4,6,"── ENEMY"
1830 DATA2,4,6,"──"
1840 DATA3,2,8,"･ ── R.BOARD"
1850 DATA2,4,8,"──"
1860 DATA3,4,10,"AND SOME"
1870 DATA3,1,11,"ITEMS & THIPS.
1880 DATA4,3,13,"PLAY? CY/N)"
1890 REM ●●● DEMO DATA 2 ●●●●●●
1900 DATA&he4,&he7,&he0,&hda
1910 DATA&he4,&hea,&h00,&hdb
1920 DATA&he2,&hed,&h00,&hda
1930 DATA&he6,&hed,&h20,&hda
1940 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1950 REM ●    BOMP の なぞ      ●
1960 REM ●        By M.ITO      ●
1970 REM ● START 1986,10, 7 ●
1980 REM ●   END  1986,10,13 ●
1990 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

★スーパーの防犯カメラを見て，あわてて頭をかくすのがDr.。しきりにうろうろするのがつく美さん。わけもないのにあわてて逃げるのが彰さん。（宮城県石巻市・遠山の遠さん13才）……【彰：ますいなー。】

PC-6001 mk II

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ3)用

アーサー
ARTHUR



一等　牧場

STORY

ここは，あなたの住んでいる町。あなたはいつも平和な日々を過ごしていた。あるとき，この町のはずれにある洞窟（どうくつ）に，魔王「アーサー」が住みついた。この町は，一しゅんで死の町となった。

あなたは，この町を救うため，1人洞窟の中へと入っていった。

遊びかた

ゲームをはじめると，左上に人のような形がでてきます。これがあなたです。この人をカーソル・キーで上下右左に動かして，いろいろな謎（と言うほど謎はない）を解いていってください。

たまに，敵もでてきますがそのときは，戦うか逃げるかを決めてください。

アーサーには，簡単に会えますが，プレイヤーが弱いとすぐに殺されてしまいますし，話してもくれません。

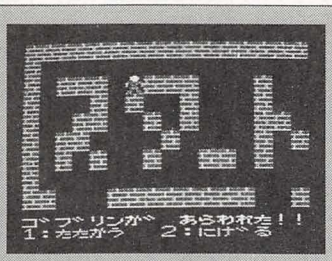
入力方法

まず，**リスト1**を入力してください。そして，1回RUNして，エラーがあったらなおして，もう1回RUNしてください。

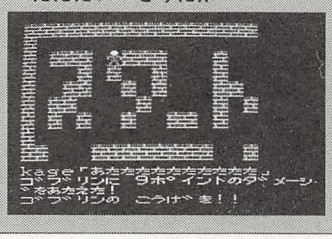
画面が消えて，「カチッ」と音がしたら，STOP キーを押してCSAV



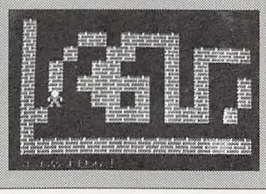
◀《写真1》タイトル画面。名前をまず入力しよう



▲《写真2》おっと!!いきなりゴブリンだ!!どうしよう？



▼《写真3》よーし，戦うゾ!!あたたた！　どうだ!!



▶《写真4》うっ！この壁はすりぬけられるゾ。うまく使おう

《第1表》変数表

X，Y	…自分の位置
S$	……側面アドレス
Q，W	…第2座標
L	……自分のVRAMアドレス
LF	……生命力
NM$	…自分の名前
ST	……力
T$	……アイテム
EL,ES	··敵用
E$	……敵のデータ
SL	……今いる画面
EX	……経験

《リスト1》ARTHURのデータ・リスト

```
10 REM ========== TINY R.P.G ==========
20 REM ========== ARTHUR ==========
30 REM ========== 1986 By D.HIGUCHI ==========
40 CLEAR 200,&HBFFF:DEFINT A-Z:SC=&HA07F:SC=27663:E1=330:E2=
   E1+330:E3=E2+330:E4=E3+330:E5=E4+330:E6=E5+330:E7=E6+330:E8=
   E7+330:E9=E8+330:E10=E9+330:E11=E10+330:E12=E11+330:E13=E12+
   330:E14=E13+330:E15=E14+330:E16=E15+330:E17=E16+330:E18=E17+
   330:E19=E18+330:E20=E19+330:E21=E20+330:E22=E21+330:E23=E22+
   330:E24=E23+330:E25=E24+330:E26=E25+330:E27=E26+330:E28=E27+
   330:E29=E28+330:E30=E29+330:E31=E30+330:E32=E31+330:E33=E32+
   330:E34=E33+330:E35=E34+330:E36=E35+330:E37=E36+330:E38=E37+
   330:E39=E38+330:E40=E39+330:E41=E40+330:E42=E41+330:E43=E42+
   330:E44=E43+330:E45=E44+330:E46=E45+330:E47=E46+330:E48=E47+
   330:E49=E48+330:E50=E49+330:E51=E50+330:E52=E51+330:E53=E52+
   330:E54=E53+330:E55=E54+330:E56=E55+330:E57=E56+330:E58=E57+
   330:E59=E58+330:E60=E59+330:E61=E60+330:E62=E61+330:E63=E62+
   330:E64=E63+330:E65=E64+330:E66=E65+330:E67=E66+330:E68=E67+
   330:E69=E68+330:E70=E69+330:E71=E70+330:E72=E71+330:E73=E72+
   330:E74=E73+330:E75=E74+330:E76=E75+330:E77=E76+330:E78=E77+
   330:E79=E78+330:E80=E79+330:E81=E80+330:E82=E81+330:E83=E82+
   330:E84=E83+330:E85=E84+330:E86=E85+330:E87=E86+330:E88=E87+
   330:E89=E88+330:E90=E89+330:E91=E90+330:E92=E91+330:E93=E92+
   330:E94=E93+330:E95=E94+330:E96=E95+330:E97=E96+330:E98=E97+
   330:E99=E98+330:E100=E99+330:E101=E100+330:E102=E101+330:E103=
   E102+330:E104=E103+330:E105=E104+330:E106=E105+330:E107=E106+
   330:E108=E107+330:E109=E108+330:E110=E109+330:E111=E110+330:
   E112=E111+330:E113=E112+330:E114=E113+330:E115=E114+330:E116=
   E115+330:E117=E116+330:E118=E117+330:E119=E118+330:E120=E119+
   330:E121=E120+330:E122=E121+330:E123=E122+330:E124=E123+330:
   E125=E124+330:E126=E125+330:E127=E126+330:E128=E127+330:E129=
   E128+330:E130=E129+330:E131=E130+330:E132=E131+330:E133=E132+
   330:E134=E133+330:E135=E134+330:E136=E135+330:E137=E136+330:
   E138=E137+330:E139=E138+330:E140=E139+330:E141=E140+330:E142=
   E141+330:E143=E142+330:E144=E143+330:E145=E144+330:E146=E145+
   330:E147=E146+330:E148=E147+330:E149=E148+330:E150=E149+330:
   E151=E150+330:E152=E151+330:E153=E152+330:E154=E153+330:E155=
   E154+330:E156=E155+330:E157=E156+330:E158=E157+330:E159=E158+
   330:E160=E159+330:E161=E160+330:E162=E161+330:E163=E162+330:
   E164=E163+330:E165=E164+330:E166=E165+330:E167=E166+330:E168=
   E167+330:E169=E168+330:E170=E169+330:E171=E170+330:E172=E171+
   330:E173=E172+330:E174=E173+330:E175=E174+330:E176=E175+330:
   E177=E176+330:E178=E177+330:E179=E178+330:E180=E179+330:E181=
   E180+330:E182=E181+330:E183=E182+330:E184=E183+330:E185=E184+
   330:E186=E185+330:E187=E186+330:E188=E187+330:E189=E188+330:
   E190=E189+330:E191=E190+330:E192=E191+330:E193=E192+330:E194=
   E193+330:E195=E194+330:E196=E195+330:E197=E196+330:E198=E197+
   330:E199=E198+330:E200=E199+330:E201=E200+330:E202=E201+330:
   E203=E202+330:E204=E203+330:E205=E204+330:E206=E205+330:E207=
   E206+330:E208=E207+330:E209=E208+330:E210=E209+330:E211=E210+
   330:E212=E211+330:E213=E212+330:E214=E213+330:E215=E214+330:
   E216=E215+330:E217=E216+330:E218=E217+330:E219=E218+330:E220=
   E219+330:E221=E220+330:E222=E221+330:E223=E222+330:E224=E223+
   330:E225=E224+330:E226=E225+330:E227=E226+330:E228=E227+330:
   E229=E228+330:E230=E229+330:E231=E230+330:E232=E231+330:E233=
   E232+330:E234=E233+330:E235=E234+330:E236=E235+330:E237=E236+
   330:E238=E237+330:E239=E238+330:E240=E239+330:E241=E240+330:
   E242=E241+330:E243=E242+330:E244=E243+330:E245=E244+330:E246=
   E245+330:E247=E246+330:E248=E247+330:E249=E248+330:E250=E249+
   330:E251=E250+330:E252=E251+330:E253=E252+330:E254=E253+330:
   E255=E254+330:E256=E255+330:E257=E256+330:E258=E257+330:E259=
   E258+330:E260=E259+330:E261=E260+330:E262=E261+330:E263=E262+
   330:E264=E263+330:E265=E264+330:E266=E265+330:E267=E266+330:
   E268=E267+330:E269=E268+330:E270=E269+330:E271=E270+330:E272=
   E271+330:E273=E272+330:E274=E273+330:E275=E274+330:E276=E275+
   330:E277=E276+330:E278=E277+330:E279=E278+330:E280=E279+330:
   E281=E280+330:E282=E281+330:E283=E282+330:E284=E283+330:E285=
   E284+330:E286=E285+330:E287=E286+330:E288=E287+330:E289=E288+
   330:E290=E289+330:E291=E290+330:E292=E291+330:E293=E292+330:
   E294=E293+330:E295=E294+330:E296=E295+330:E297=E296+330:E298=
   E297+330:E299=E298+330:E300=E299+330:E301=E300+330:E302=E301+
   330:E303=E302+330:E304=E303+330:E305=E304+330:E306=E305+330:
   E307=E306+330:E308=E307+330:E309=E308+330:E310=E309+330:E311=
   E310+330:E312=E311+330:E313=E312+330:E314=E313+330:E315=E314+
   330:E316=E315+330:E317=E316+330:E318=E317+330:E319=E318+330:
   E320=E319+330:E321=E320+330:E322=E321+330:E323=E322+330:E324=
   E323+330:E325=E324+330:E326=E325+330:E327=E326+330:E328=E327+
   330:E329=E328+330:E330=E329+330:E331=E330+330:E332=E331+330:
   E333=E332+330:E334=E333+330:E335=E334+330:E336=E335+330:E337=
   E336+330:E338=E337+330:E339=E338+330:E340=E339+330:E341=E340+
   330:E342=E341+330:E343=E342+330:E344=E343+330:E345=E344+330:
   E346=E345+330:E347=E346+330:E348=E347+330:E349=E348+330:E350=
   E349+330:E351=E350+330:E352=E351+330:E353=E352+330:E354=E353+
   330:E355=E354+330:E356=E355+330:E357=E356+330:E358=E357+330:
   E359=E358+330:E360=E359+330:E361=E360+330:E362=E361+330:E363=
   E362+330:E364=E363+330:E365=E364+330:E366=E365+330:E367=E366+
   330:E368=E367+330:E369=E368+330:E370=E369+330:E371=E370+330:
   E372=E371+330:E373=E372+330:E374=E373+330:E375=E374+330:E376=
   E375+330:E377=E376+330:E378=E377+330:E379=E378+330:E380=E379+
   330:E381=E380+330:E382=E381+330:E383=E382+330:E384=E383+330:
   E385=E384+330:E386=E385+330:E387=E386+330:E388=E387+330:E389=
   E388+330:E390=E389+330:E391=E390+330:E392=E391+330:E393=E392+
   330:E394=E393+330:E395=E394+330:E396=E395+330:E397=E396+330:
   E398=E397+330:E399=E398+330:E400=E399+330:E401=E400+330:E402=
   E401+330:E403=E402+330:E404=E403+330:E405=E404+330:E406=E405+
   330:E407=E406+330:E408=E407+330:E409=E408+330:E410=E409+330:
   E411=E410+330:E412=E411+330:E413=E412+330:E414=E413+330:E415=
   E414+330:E416=E415+330:E417=E416+330:E418=E417+330:E419=E418+
   330:E420=E419+330:E421=E420+330:E422=E421+330:E423=E422+330:
   E424=E423+330:E425=E424+330:E426=E425+330:E427=E426+330:E428=
   E427+330:E429=E428+330:E430=E429+330:E431=E430+330:E432=E431+
   330:E433=E432+330:E434=E433+330:E435=E434+330:E436=E435+330:
   E437=E436+330:E438=E437+330:E439=E438+330:E440=E439+330:E441=
   E440+330:E442=E441+330:E443=E442+330:E444=E443+330:E445=E444+
   330:E446=E445+330:E447=E446+330:E448=E447+330:E449=E448+330:
   E450=E449+330:E451=E450+330:E452=E451+330:E453=E452+330:E454=
   E453+330:E455=E454+330:E456=E455+330:E457=E456+330:E458=E457+
   330:E459=E458+330:E460=E459+330:E461=E460+330:E462=E461+330:
   E463=E462+330:E464=E463+330:E465=E464+330:E466=E465+330:E467=
   E466+330:E468=E467+330:E469=E468+330:E470=E469+330:E471=E470+
   330:E472=E471+330:E473=E472+330:E474=E473+330:E475=E474+330:
   E476=E475+330:E477=E476+330:E478=E477+330:E479=E478+330:E480=
   E479+330:E481=E480+330:E482=E481+330:E483=E482+330:E484=E483+
   330:E485=E484+330:E486=E485+330:E487=E486+330:E488=E487+330:
   E489=E488+330:E490=E489+330:E491=E490+330:E492=E491+330:E493=
   E492+330:E494=E493+330:E495=E494+330:E496=E495+330:E497=E496+
   330:E498=E497+330:E499=E498+330:E500=E499+330:E501=E500+330:
   E502=E501+330:E503=E502+330:E504=E503+330:E505=E504+330:E506=
   E505+330:E507=E506+330:E508=E507+330:E509=E508+330:E510=E509+
   330:E511=E510+330:E512=E511+330:E513=E512+330:E514=E513+330:
   E515=E514+330:E516=E515+330:E517=E516+330:E518=E517+330:E519=
   E518+330:E520=E519+330:E521=E520+330:E522=E521+330:E523=E522+
   330:E524=E523+330:E525=E524+330:E526=E525+330:E527=E526+330:
   E528=E527+330:E529=E528+330:E530=E529+330:E531=E530+330:E532=
   E531+330:E533=E532+330:E534=E533+330:E535=E534+330:E536=E535+
   330:E537=E536+330:E538=E537+330:E539=E538+330:E540=E539+330:
   E541=E540+330:E542=E541+330:E543=E542+330:E544=E543+330:E545=
   E544+330:E546=E545+330:E547=E546+330:E548=E547+330:E549=E548+
   330:E550=E549+330:E551=E550+330:E552=E551+330:E553=E552+330:
   E554=E553+330:E555=E554+330:E556=E555+330:E557=E556+330:E558=
   E557+330:E559=E558+330:E560=E559+330:E561=E560+330:E562=E561+
   330:E563=E562+330:E564=E563+330:E565=E564+330:E566=E565+330:
   E567=E566+330:E568=E567+330:E569=E568+330:E570=E569+330:E571=
   E570+330:E572=E571+330:E573=E572+330:E574=E573+330:E575=E574+
   330:E576=E575+330:E577=E576+330:E578=E577+330:E579=E578+330:
   E580=E579+330:E581=E580+330:E582=E581+330:E583=E582+330:E584=
   E583+330:E585=E584+330:E586=E585+330:E587=E586+330:E588=E587+
   330:E589=E588+330:E590=E589+330:E591=E590+330:E592=E591+330:
   E593=E592+330:E594=E593+330:E595=E594+330:E596=E595+330:E597=
   E596+330:E598=E597+330:E599=E598+330:E600=E599+330:E601=E600+
   330:E602=E601+330:E603=E602+330:E604=E603+330:E605=E604+330:
   E606=E605+330:E607=E606+330:E608=E607+330:E609=E608+330:E610=
   E609+330:E611=E610+330:E612=E611+330:E613=E612+330:E614=E613+
   330:E615=E614+330:E616=E615+330:E617=E616+330:E618=E617+330:
   E619=E618+330:E620=E619+330:E621=E620+330:E622=E621+330:E623=
   E622+330:E624=E623+330:E625=E624+330:E626=E625+330:E627=E626+
   330:E628=E627+330:E629=E628+330:E630=E629+330:E631=E630+330:
   E632=E631+330:E633=E632+330:E634=E633+330:E635=E634+330:E636=
   E635+330:E637=E636+330:E638=E637+330:E639=E638+330:E640=E639+
   330:E641=E640+330:E642=E641+330:E643=E642+330:E644=E643+330:
   E645=E644+330:E646=E645+330:E647=E646+330:E648=E647+330:E649=
   E648+330:E650=E649+330:E651=E650+330:E652=E651+330:E653=E652+
   330:E654=E653+330:E655=E654+330:E656=E655+330:E657=E656+330:
   E658=E657+330:E659=E658+330:E660=E659+330:E661=E660+330:E662=
   E661+330:E663=E662+330:E664=E663+330:E665=E664+330:E666=E665+
   330:E667=E666+330:E668=E667+330:E669=E668+330:E670=E669+330:
   E671=E670+330:E672=E671+330:E673=E672+330:E674=E673+330:E675=
   E674+330:E676=E675+330:E677=E676+330:E678=E677+330:E679=E678+
   330:E680=E679+330:E681=E680+330:E682=E681+330:E683=E682+330:
   E684=E683+330:E685=E684+330:E686=E685+330:E687=E686+330:E688=
   E687+330:E689=E688+330:E690=E689+330:E691=E690+330:E692=E691+
   330:E693=E692+330:E694=E693+330:E695=E694+330:E696=E695+330:
   E697=E696+330:E698=E697+330:E699=E698+330:E700=E699+330:E701=
   E700+330:E702=E701+330:E703=E702+330:E704=E703+330:E705=E704+
   330:E706=E705+330:E707=E706+330:E708=E707+330:E709=E708+330:
   E710=E709+330:E711=E710+330:E712=E711+330:E713=E712+330:E714=
   E713+330:E715=E714+330:E716=E715+330:E717=E716+330:E718=E717+
   330:E719=E718+330:E720=E719+330:E721=E720+330:E722=E721+330:
   E723=E722+330:E724=E723+330:E725=E724+330:E726=E725+330:E727=
   E726+330:E728=E727+330:E729=E728+330:E730=E729+330:E731=E730+
   330:E732=E731+330:E733=E732+330:E734=E733+330:E735=E734+330:
   E736=E735+330:E737=E736+330:E738=E737+330:E739=E738+330:E740=
   E739+330:E741=E740+330:E742=E741+330:E743=E742+330:E744=E743+
   330:E745=E744+330:E746=E745+330:E747=E746+330:E748=E747+330:
   E749=E748+330:E750=E749+330:E751=E750+330:E752=E751+330:E753=
   E752+330:E754=E753+330:E755=E754+330:E756=E755+330:E757=E756+
   330:E758=E757+330:E759=E758+330:E760=E759+330:E761=E760+330:
   E762=E761+330:E763=E762+330:E764=E763+330:E765=E764+330:E766=
   E765+330:E767=E766+330:E768=E767+330:E769=E768+330:E770=E769+
   330:E771=E770+330:E772=E771+330:E773=E772+330:E774=E773+330:
   E775=E774+330:E776=E775+330:E777=E776+330:E778=E777+330:E779=
   E778+330:E780=E779+330:E781=E780+330:E782=E781+330:E783=E782+
   330:E784=E783+330:E785=E784+330:E786=E785+330:E787=E786+330:
   E788=E787+330:E789=E788+330:E790=E789+330:E791=E790+330:E792=
   E791+330:E793=E792+330:E794=E793+330:E795=E794+330:E796=E795+
   330:E797=E796+330:E798=E797+330:E799=E798+330:E800=E799+330:
   E801=E800+330:E802=E801+330:E803=E802+330:E804=E803+330:E805=
   E804+330:E806=E805+330:E807=E806+330:E808=E807+330:E809=E808+
   330:E810=E809+330:E811=E810+330:E812=E811+330:E813=E812+330:
   E814=E813+330:E815=E814+330:E816=E815+330:E817=E816+330:E818=
   E817+330:E819=E818+330:E820=E819+330:E821=E820+330:E822=E821+
   330:E823=E822+330:E824=E823+330:E825=E824+330:E826=E825+330:
   E827=E826+330:E828=E827+330:E829=E828+330:E830=E829+330:E831=
   E830+330:E832=E831+330:E833=E832+330:E834=E833+330:E835=E834+
   330:E836=E835+330:E837=E836+330:E838=E837+330:E839=E838+330:
   E840=E839+330:E841=E840+330:E842=E841+330:E843=E842+330:E844=
   E843+330:E845=E844+330:E846=E845+330:E847=E846+330:E848=E847+
   330:E849=E848+330:E850=E849+330:E851=E850+330:E852=E851+330:
   E853=E852+330:E854=E853+330:E855=E854+330:E856=E855+330:E857=
   E856+330:E858=E857+330:E859=E858+330:E860=E859+330:E861=E860+
   330:E862=E861+330:E863=E862+330:E864=E863+330:E865=E864+330:
   E866=E865+330:E867=E866+330:E868=E867+330:E869=E868+330:E870=
   E869+330:E871=E870+330:E872=E871+330:E873=E872+330:E874=E873+
   330:E875=E874+330:E876=E875+330:E877=E876+330:E878=E877+330:
   E879=E878+330:E880=E879+330:E881=E880+330:E882=E881+330:E883=
   E882+330:E884=E883+330:E885=E884+330:E886=E885+330:E887=E886+
   330:E888=E887+330:E889=E888+330:E890=E889+330:E891=E890+330:
   E892=E891+330:E893=E892+330:E894=E893+330:E895=E894+330:E896=
   E895+330:E897=E896+330:E898=E897+330:E899=E898+330:E900=E899+
   330:E901=E900+330:E902=E901+330:E903=E902+330:E904=E903+330:
   E905=E904+330:E906=E905+330:E907=E906+330:E908=E907+330:E909=
   E908+330:E910=E909+330:E911=E910+330:E912=E911+330:E913=E912+
   330:E914=E913+330:E915=E914+330:E916=E915+330:E917=E916+330:
   E918=E917+330:E919=E918+330:E920=E919+330:E921=E920+330:E922=
   E921+330:E923=E922+330:E924=E923+330:E925=E924+330:E926=E925+
   330:E927=E926+330:E928=E927+330:E929=E928+330:E930=E929+330:
   E931=E930+330:E932=E931+330:E933=E932+330:E934=E933+330:E935=
   E934+330:E936=E935+330:E937=E936+330:E938=E937+330:E939=E938+
   330:E940=E939+330:E941=E940+330:E942=E941+330:E943=E942+330:
   E944=E943+330:E945=E944+330:E946=E945+330:E947=E946+330:E948=
   E947+330:E949=E948+330:E950=E949+330:E951=E950+330:E952=E951+
   330:E953=E952+330:E954=E953+330:E955=E954+330:E956=E955+330:
   E957=E956+330:E958=E957+330:E959=E958+330:E960=E959+330:E961=
   E960+330:E962=E961+330:E963=E962+330:E964=E963+330:E965=E964+
   330:E966=E965+330:E967=E966+330:E968=E967+330:E969=E968+330:
   E970=E969+330:E971=E970+330:E972=E971+330:E973=E972+330:E974=
   E973+330:E975=E974+330:E976=E975+330:E977=E976+330:E978=E977+
   330:E979=E978+330:E980=E979+330:E981=E980+330:E982=E981+330:
   E983=E982+330:E984=E983+330:E985=E984+330:E986=E985+330:E987=
   E986+330:E988=E987+330:E989=E988+330:E990=E989+330:E991=E990+
   330:E992=E991+330:E993=E992+330:E994=E993+330:E995=E994+330:
   E996=E995+330:E997=E996+330:E998=E997+330:E999=E998+330:E1000=
   E999+330:E1001=E1000+330:E1002=E1001+330:E1003=E1002+330:
   E1004=E1003+330:E1005=E1004+330:E1006=E1005+330:E1007=E1006+
   330:E1008=E1007+330:E1009=E1008+330:E1010=E1009+330:E1011=
   E1010+330:E1012=E1011+330:E1013=E1012+330:E1014=E1013+330:
   E1015=E1014+330:E1016=E1015+330:E1017=E1016+330:E1018=E1017+
   330:E1019=E1018+330:E1020=E1019+330:E1021=E1020+330:E1022=
   E1021+330:E1023=E1022+330:E1024=E1023+330:E1025=E1024+330:
   E1026=E1025+330:E1027=E1026+330:E1028=E1027+330:E1029=E1028+
   330:E1030=E1029+330:E1031=E1030+330:E1032=E1031+330:E1033=
   E1032+330:E1034=E1033+330:E1035=E1034+330:E1036=E1035+330:
   E1037=E1036+330:E1038=E1037+330:E1039=E1038+330:E1040=E1039+
   330:E1041=E1040+330:E1042=E1041+330:E1043=E1042+330:E1044=
   E1043+330:E1045=E1044+330:E1046=E1045+330:E1047=E1046+330:
   E1048=E1047+330:E1049=E1048+330:E1050=E1049+330:E1051=E1050+
   330:E1052=E1051+330:E1053=E1052+330:E1054=E1053+330:E1055=
   E1054+330:E1056=E1055+330:E1057=E1056+330:E1058=E1057+330:
   E1059=E1058+330:E1060=E1059+330:E1061=E1060+330:E1062=E1061+
   330:E1063=E1062+330:E1064=E1063+330:E1065=E1064+330:E1066=
   E1065+330:E1067=E1066+330:E1068=E1067+330:E1069=E1068+330:
   E1070=E1069+330:E1071=E1070+330:E1072=E1071+330:E1073=E1072+
   330:E1074=E1073+330:E1075=E1074+330:E1076=E1075+330:E1077=
   E1076+330:E1078=E1077+330:E1079=E1078+330:E1080=E1079+330:
   E1081=E1080+330:E1082=E1081+330:E1083=E1082+330:E1084=E1083+
   330:E1085=E1084+330:E1086=E1085+330:E1087=E1086+330:E1088=
   E1087+330:E1089=E1088+330:E1090=E1089+330:E1091=E1090+330:
   E1092=E1091+330:E1093=E1092+330:E1094=E1093+330:E1095=E1094+
   330:E1096=E1095+330:E1097=E1096+330:E1098=E1097+330:E1099=
   E1098+330:E1100=E1099+330:E1101=E1100+330:E1102=E1101+330:
   E1103=E1102+330:E1104=E1103+330:E1105=E1104+330:E1106=E1105+
   330:E1107=E1106+330:E1108=E1107+330:E1109=E1108+330:E1110=
   E1109+330:E1111=E1110+330:E1112=E1111+330:E1113=E1112+330:
   E1114=E1113+330:E1115=E1114+330:E1116=E1115+330:E1117=E1116+
   330:E1118=E1117+330:E1119=E1118+330:E1120=E1119+330:E1121=
   E1120+330:E1122=E1121+330:E1123=E1122+330:E1124=E1123+330:
   E1125=E1124+330:E1126=E1125+330:E1127=E1126+330:E1128=E1127+
   330:E1129=E1128+330:E1130=E1129+330:E1131=E1130+330:E1132=
   E1131+330:E1133=E1132+330:E1134=E1133+330:E1135=E1134+330:
   E1136=E1135+330:E1137=E1136+330:E1138=E1137+330:E1139=E1138+
   330:E1140=E1139+330:E1141=E1140+330:E1142=E1141+330:E1143=
   E1142+330:E1144=E1143+330:E1145=E1144+330:E1146=E1145+330:
   E1147=E1146+330:E1148=E1147+330:E1149=E1148+330:E1150=E1149+
   330:E1151=E1150+330:E1152=E1151+330:E1153=E1152+330:E1154=
   E1153+330:E1155=E1154+330:E1156=E1155+330:E1157=E1156+330:
   E1158=E1157+330:E1159=E1158+330:E1160=E1159+330:E1161=E1160+
   330:E1162=E1161+330:E1163=E1162+330:E1164=E1163+330:E1165=
   E1164+330:E1166=E1165+330:E1167=E1166+330:E1168=E1167+330:
   E1169=E1168+330:E1170=E1169+330:E1171=E1170+330:E1172=E1171+
   330:E1173=E1172+330:E1174=E1173+330:E1175=E1174+330:E1176=
   E1175+330:E1177=E1176+330:E1178=E1177+330:E1179=E1178+330:
   E1180=E1179+330:E1181=E1180+330:E1182=E1181+330:E1183=E1182+
   330:E1184=E1183+330:E1185=E1184+330:E1186=E1185+330:E1187=
   E1186+330:E1188=E1187+330:E1189=E1188+330:E1190=E1189+330:
   E1191=E1190+330:E1192=E1191+330:E1193=E1192+330:E1194=E1193+
   330:E1195=E1194+330:E1196=E1195+330:E1197=E1196+330:E1198=
   E1197+330:E1199=E1198+330:E1200=E1199+330:E1201=E1200+330:
   E1202=E1201+330:E1203=E1202+330:E1204=E1203+330:E1205=E1204+
   330:E1206=E1205+330:E1207=E1206+330:E1208=E1207+330:E1209=
   E1208+330:E1210=E1209+330:E1211=E1210+330:E1212=E1211+330:
   E1213=E1212+330:E1214=E1213+330:E1215=E1214+330:E1216=E1215+
   330:E1217=E1216+330:E1218=E1217+330:E1219=E1218+330:E1220=
   E1219+330:E1221=E1220+330:E1222=E1221+330:E1223=E1222+330:
   E1224=E1223+330:E1225=E1224+330:E1226=E1225+330:E1227=E1226+
   330:E1228=E1227+330:E1229=E1228+330:E1230=E1229+330:E1231=
   E1230+330:E1232=E1231+330:E1233=E1232+330:E1234=E1233+330:
   E1235=E1234+330:E1236=E1235+330:E1237=E1236+330:E1238=E1237+
   330:E1239=E1238+330:E1240=E1239+330:E1241=E1240+330:E1242=
   E1241+330:E1243=E1242+330:E1244=E1243+330:E1245=E1244+330:
   E1246=E1245+330:E1247=E1246+330:E1248=E1247+330:E1249=E1248+
   330:E1250=E1249+330:E1251=E1250+330:E1252=E1251+330:E1253=
   E1252+330:E1254=E1253+330:E1255=E1254+330:E1256=E1255+330:
   E1257=E1256+330:E1258=E1257+330:E1259=E1258+330:E1260=E1259+
   330:E1261=E1260+330:E1262=E1261+330:E1263=E1262+330:E1264=
   E1263+330:E1265=E1264+330:E1266=E1265+330:E1267=E1266+330:
   E1268=E1267+330:E1269=E1268+330:E1270=E1269+330:E1271=E1270+
   330:E1272=E1271+330:E1273=E1272+330:E1274=E1273+330:E1275=
   E1274+330:E1276=E1275+330:E1277=E1276+330:E1278=E1277+330:
   E1279=E1278+330:E1280=E1279+330:E1281=E1280+330:E1282=E1281+
   330:E1283=E1282+330:E1284=E1283+330:E1285=E1284+330:E1286=
   E1285+330:E1287=E1286+330:E1288=E1287+330:E1289=E1288+330:
   E1290=E1289+330:E1291=E1290+330:E1292=E1291+330:E1293=E1292+
   330:E1294=E1293+330:E1295=E1294+330:E1296=E1295+330:E1297=
   E1296+330:E1298=E1297+330:E1299=E1298+330:E1300=E1299+330:
   E1301=E1300+330:E1302=E1301+330:E1303=E1302+330:E1304=E1303+
   330:E1305=E1304+330:E1306=E1305+330:E1307=E1306+330:E1308=
   E1307+330:E1309=E1308+330:E1310=E1309+330:E1311=E1310+330:
   E1312=E1311+330:E1313=E1312+330:E1314=E1313+330:E1315=E1314+
   330:E1316=E1315+330:E1317=E1316+330:E1318=E1317+330:E1319=
   E1318+330:E1320=E1319+330:E1321=E1320+330:E1322=E1321+330:
   E1323=E1322+330:E1324=E1323+330:E1325=E1324+330:E1326=E1325+
   330:E1327=E1326+330:E1328=E1327+330:E1329=E1328+330:E1330=
   E1329+330:E1331=E1330+330:E1332=E1331+330:E1333=E1332+330:
   E1334=E1333+330:E1335=E1334+330:E1336=E1335+330:E1337=E1336+
   330:E1338=E1337+330:E1339=E1338+330:E1340=E1339+330:E1341=
   E1340+330:E1342=E1341+330:E1343=E1342+330:E1344=E1343+330:
   E1345=E1344+330:E1346=E1345+330:E1347=E1346+330:E1348=E1347+
   330:E1349=E1348+330:E1350=E1349+330:E1351=E1350+330:E1352=
   E1351+330:E1353=E1352+330:E1354=E1353+330:E1355=E1354+330:
   E1356=E1355+330:E1357=E1356+330:E1358=E1357+330:E1359=E1358+
   330:E1360=E1359+330:E1361=E1360+330:E1362=E1361+330:E1363=
   E1362+330:E1364=E1363+330:E1365=E1364+330:E1366=E1365+330:
   E1367=E1366+330:E1368=E1367+330:E1369=E1368+330:E1370=E1369+
   330:E1371=E1370+330:E1372=E1371+330:E1373=E1372+330:E1374=
   E1373+330:E1375=E1374+330:E1376=E1375+330:E1377=E1376+330:
   E1378=E1377+330:E1379=E1378+330:E1380=E1379+330:E1381=E1380+
   330:E1382=E1381+330:E1383=E1382+330:E1384=E1383+330:E1385=
   E1384+330:E1386=E1385+330:E1387=E1386+330:E1388=E1387+330:
   E1389=E1388+330:E1390=E1389+330:E1391=E1390+330:E1392=E1391+
   330:E1393=E1392+330:E1394=E1393+330:E1395=E1394+330:E1396=
   E1395+330:E1397=E1396+330:E1398=E1397+330:E1399=E1398+330:
   E1400=E1399+330:E1401=E1400+330:E1402=E1401+330:E1403=E1402+
   330:E1404=E1403+330:E1405=E1404+330:E1406=E1405+330:E1407=
   E1406+330:E1408=E1407+330:E1409=E1408+330:E1410=E1409+330:
   E1411=E1410+330:E1412=E1411+330:E1413=E1412+330:E1414=E1413+
   330:E1415=E1414+330:E1416=E1415+330:E1417=E1416+330:E1418=
   E1417+330:E1419=E1418+330:E1420=E1419+330:E1421=E1420+330:
   E1422=E1421+330:E1423=E1422+330:E1424=E1423+330:E1425=E1424+
   330:E1426=E1425+330:E1427=E1426+330:E1428=E1427+330:E1429=
   E1428+330:E1430=E1429+330:E1431=E1430+330:E1432=E1431+330:
   E1433=E1432+330:E1434=E1433+330:E1435=E1434+330:E1436=E1435+
   330:E1437=E1436+330:E1438=E1437+330:E1439=E1438+330:E1440=
   E1439+330:E1441=E1440+330:E1442=E1441+330:E1443=E1442+330:
   E1444=E1443+330:E1445=E1444+330:E1446=E1445+330:E1447=E1446+
   330:E1448=E1447+330:E1449=E1448+330:E1450=E1449+330:E1451=
   E1450+330:E1452=E1451+330:E1453=E1452+330:E1454=E1453+330:
   E1455=E1454+330:E1456=E1455+330:E1457=E1456+330:E1458=E1457+
   330:E1459=E1458+330:E1460=E1459+330:E1461=E1460+330:E1462=
   E1461+330:E1463=E1462+330:E1464=E1463+330:E1465=E1464+330:
   E1466=E1465+330:E1467=E1466+330:E1468=E1467+330:E1469=E1468+
   330:E1470=E1469+330:E1471=E1470+330:E1472=E1471+330:E1473=
   E1472+330:E1474=E1473+330:E1475=E1474+330:E1476=E1475+330:
   E1477=E1476+330:E1478=E1477+330:E1479=E1478+330:E1480=E1479+
   330:E1481=E1480+330:E1482=E1481+330:E1483=E1482+330:E1484=
   E1483+330:E1485=E1484+330:E1486=E1485+330:E1487=E1486+330:
   E1488=E1487+330:E1489=E1488+330:E1490=E1489+330:E1491=E1490+
   330:E1492=E1491+330:E1493=E1492+330:E1494=E1493+330:E1495=
   E1494+330:E1496=E1495+330:E1497=E1496+330:E1498=E1497+330:
   E1499=E1498+330:E1500=E1499+330:E1501=E1500+330:E1502=E1501+
   330:E1503=E1502+330:E1504=E1503+330:E1505=E1504+330:E1506=
   E1505+330:E1507=E1506+330:E1508=E1507+330:E1509=E1508+330:
   E1510=E1509+330:E1511=E1510+330:E1512=E1511+330:E1513=E1512+
   330:E1514=E1513+330:E1515=E1514+330:E1516=E1515+330:E1517=
   E1516+330:E1518=E1517+330:E1519=E1518+330:E1520=E1519+330:
   E1521=E1520+330:E1522=E1521+330:E1523=E1522+330:E1524=E1523+
   330:E1525=E1524+330:E1526=E1525+330:E1527=E1526+330:E1528=
   E1527+330:E1529=E1528+330:E1530=E1529+330:E1531=E1530+330:
   E1532=E1531+330:E1533=E1532+330:E1534=E1533+330:E1535=E1534+
   330:E1536=E1535+330:E1537=E1536+330:E1538=E1537+330:E1539=
   E1538+330:E1540=E1539+330:E1541=E1540+330:E1542=E1541+330:
   E1543=E1542+330:E1544=E1543+330:E1545=E1544+330:E1546=E1545+
   330:E1547=E1546+330:E1548=E1547+330:E1549=E1548+330:E1550=
   E1549+330:E1551=E1550+330:E1552=E1551+330:E1553=E1552+330:
   E1554=E1553+330:E1555=E1554+330:E1556=E1555+330:E1557=E1556+
   330:E1558=E1557+330:E1559=E1558+330:E1560=E1559+330:E1561=
   E1560+330:E1562=E1561+330:E1563=E1562+330:E1564=E1563+330:
   E1565=E1564+330:E1566=E1565+330:E1567=E1566+330:E1568=E1567+
   330:E1569=E1568+330:E1570=E1569+330:E1571=E1570+330:E1572=
   E1571+330:E1573=E1572+330:E1574=E1573+330:E1575=E1574+330:
   E1576=E1575+330:E1577=E1576+330:E1578=E1577+330:E1579=E1578+
   330:E1580=E1579+330:E1581=E1580+330:E1582=E1581+330:E1583=
   E1582+330:E1584=E1583+330:E1585=E1584+330:E1586=E1585+330:
   E1587=E1586+330:E1588=E1587+330:E1589=E1588+330:E1590=E1589+
   330:E1591=E1590+330:E1592=E1591+330:E1593=E1592+330:E1594=
   E1593+330:E1595=E1594+330:E1596=E1595+330:E1597=E1596+330:
   E1598=E1597+330:E1599=E1598+330:E1600=E1599+330:E1601=E1600+
   330:E1602=E1601+330:E1603=E1602+330:E1604=E1603+330:E1605=
   E1604+330:E1606=E1605+330:E1607=E1606+330:E1608=E1607+330:
   E1609=E1608+330:E1610=E1609+330:E1611=E1610+330:E1612=E1611+
   330:E1613=E1612+330:E1614=E1613+330:E
```

Eしてください。

プログラムの実行は，**リスト1**をロード，RUNしたあと，しばらくして，**リスト2**をロードし，終わったら，RUNしてください。

プログラムについて

このプログラムは，はっきり言ってIF文が多い。多すぎる!!

はじめに作ったときは，自分のVRAMアドレスをあらかじめ，LO$(h)という変数に入れていました。しかし，このLO$が0～144(16×9＝144)もあったため，スピードがおそ――くなりました。(1回動くごとに，OUT &H93,2を実行して約5秒ほど。こんなにおそかったらゲームにならないから，LO$という変数を変えました。

スペシャル・ヒント

1.かべはかべでもかべではない。
2.なにかあったらもう1回そこへ。

CHECKER FLAG

編：最近は，こういったゲームが増えていますが，このゲームは，謎がある点がいいですね。

Dr.D：ゲームが単調になるのをふせいでいる。しかしストーリーがありきたりだな。やはり自分の世界(ゲームの)を創造しなくてはだめだ。そうでなければオリジナルのゲームとは言えない。

編：世界を造るというのが一番おもしろいんですよね。

```
890 CLS:IF ST<200 THEN PRINT"ﾌｯﾄｯﾄｯﾄ
```

PC-6001mkIISR/6601/SR(N66SR-BASIC)用

天と地



RATT

▶ストーリー◀

スイカ君の友達のトマトちゃんの花だんに，ある日，人食花が異常成長しはじめた。

カミナリ雲が豪雨(ごうう)をともないやってくる。急いで人食花を成長させないようにしよう。

▶遊びかた◀

カーソル・キーの←→でトマトちゃんを左右に動かしてスペース・キーでジャンプです。

水滴は，3回までしか受けれません。右下にメータで表示しています。3回以上受けると水をこぼしたことになり，ミスになります。

それから右端に水を捨てに行くのですが，カミナリが落ちてきます。これに当たるとミスになります。

また，あることをすると虹がでてきます。どうなるか，それは，ふせておきます。ミスが3回でゲーム・オーバーです。薬はでません。

▶プログラム＆改造◀

プログラムは，たいしたことは，やっていません。キャラクターは，気に入らなかったら変えてもいいでしょう。

キャラクター表示は，マシン語を使っています。暴走の危険がありますので，マシン語については，アドレスE000に，Y座標をPOKE文で書きE001にX座標（255まで）E003に横の長さE004にたての長さ(16×16ドットなど)を入れアドレスC000からキャラクター・データを入れ，EXECでD000を呼びだしてください。

オレは，BASICは，使えるがマシン語は，わかんねェというかたにも使えると思います。

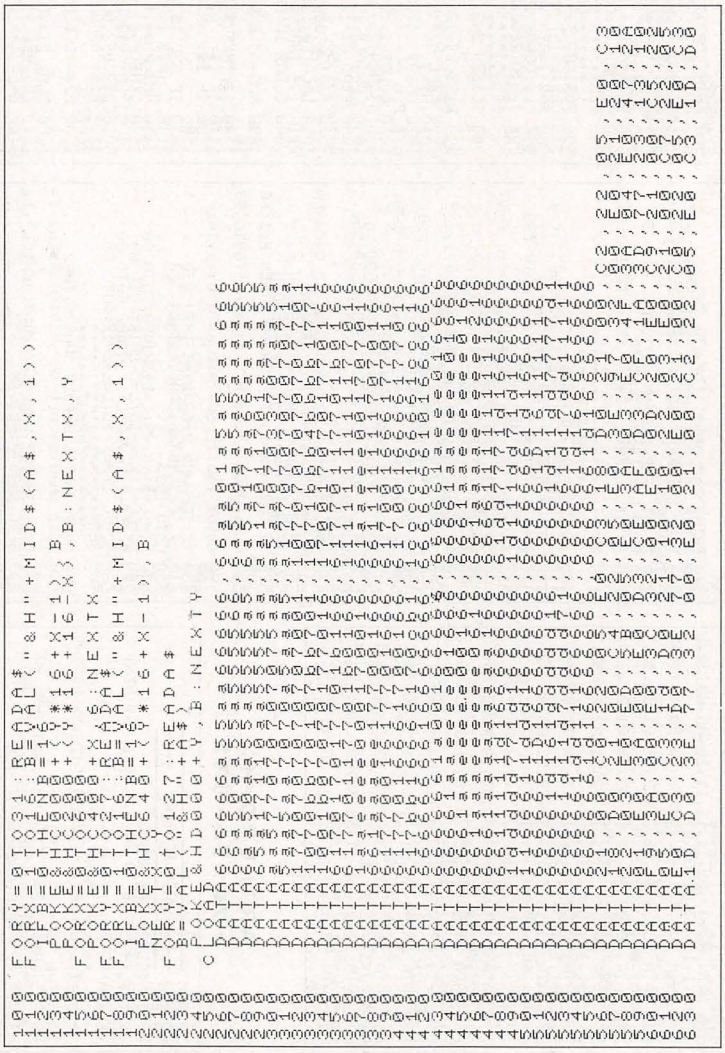
また，このBGMを聞いて，ピーンときたあなた!!　ただものじゃありませんね。

REM文は入れなくても動くと思います。

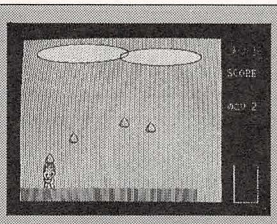
★　★

★　★

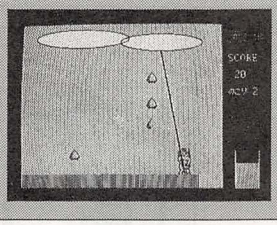
《リスト1》天と地のデータリスト



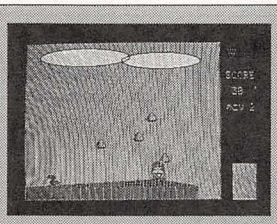
★この前，ぼくは上野から千葉までブレイク・ダンスをして行ったら，ズボンがやぶれ，車にひかれてしまった。
（千葉市・カメは万年です12才）……【影：ブレイク・ダンスなら得意だ。編：ブレイク・パソコンも得意ですネ。】



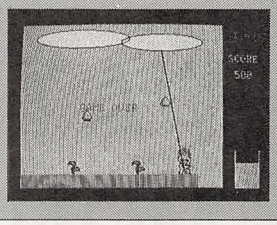
▲〈写真1〉ゲーム・スタート。雨滴を取って捨てに行こう



▼〈写真2〉うわぁ！かみなりが落ちてきた。当たるとアウト



▲〈写真3〉雨滴は3滴までしか持てません。それ以上取るとダメ



▼〈写真4〉トマトちゃんが3人死ぬとゲーム・オーバー

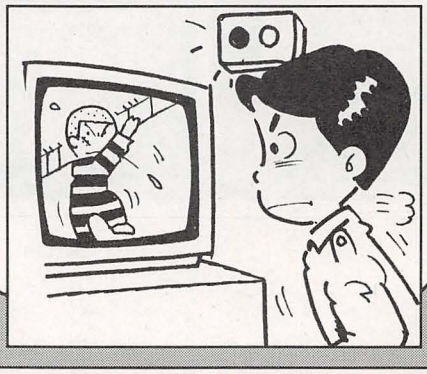
《リスト2》天と地のプログラム・リスト



★ぼくの住んでいるところには，500円玉がいっぱい落ちている。いーだろう影さん！（神奈川県横浜市・中山創太11才）……【影：その500円玉は，全部私が落としたんだ!!1割はあげるから残りの金を影まで送りなさい。】

PC-8001/mkII/8801/SR(N-BASIC)用

WATCH MONITOR
ウォッチ　モニタ



渡辺　博

すとーりー

「よく来てくれたねェ，まあかけたまえ。この仕事はそうむずかしくはないが，いいかげんにやってもらってもこまるので簡単なテストをやってもらいたい。スコアが良ければ採用としよう」

てなわけで，20台のモニタに写る囚人を監視し，脱獄しはじめたらボタンを押し，知らせるというゲームを行なうのでした。

遊びかた

ボタンにあたるモニタとの対応キーは，左上のモニタが[1]で，右下のが[B]ですから他のキーはおわかりと思います。

クリアごとに少しずつ鉄格子を切るスピードも速くなっていきます。脱獄囚を3人だすとゲーム・オーバーです。まあ，ほとんどモグラたたきです。

プログラムについて

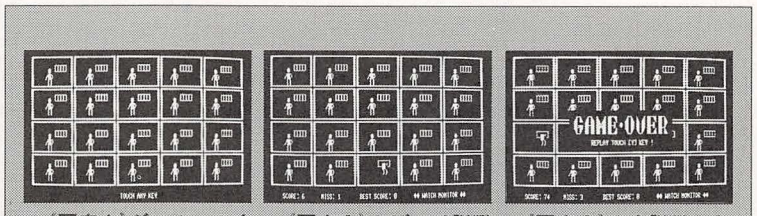
画面作成のときに，ワクや囚人や鉄格子の座標を配列に入れつつプリント

《第1表》変数表

Q$( )……入力対応キー
LX( ),LY( )…モニタ，ワクの座標
CX( ),CY( )…鉄格子の座標
MX( ),MY( )…囚人の座標
V……スコア加算用
HH…スコア加算 &レベル上昇用
HN……レベル
SC……スコア
BE……ベストスコア
MS……ミス
CA$(1～2)…囚人キャラ
CA$(3)……囚人消し用
CA$(4～7)…鉄格子各種
CA$(8)…脱獄成功の図
R……脱獄トライ者
G$( )…ゲーム・オーバー文字
J，I…ループ用

しているため，配列を選ぶだけで囚人の処理ができるのであります。

360行の文字変数Q$( )の対応キーの文字が入っており，250行での変数Rで，それが脱獄囚であるかのチェックをしております。



▲〈写真1〉ゲーム・スタート！じーっと監視しよう　▲〈写真2〉やばい！脱獄されてしまう。急げ!!　▲〈写真3〉3人脱獄されるとゲーム・オーバー

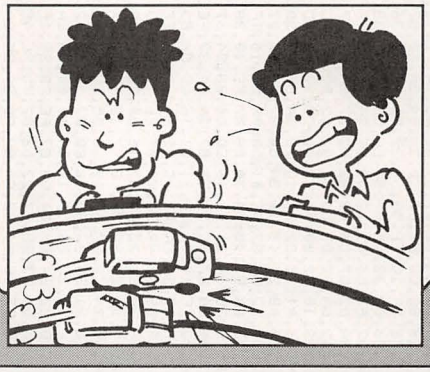
WATCH MONITORのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:CONSOLE ,,0,0:WIDTH 80,25:DEF FNP$(X)=STRING$(X,29)+CHR$(31)
20 DIM G$(2),LX(20),LY(20),CX(20),CY(20),MX(20),MY(20)
30 FOR I=1TO3:B=B+1:FOR J=1TO3:READ D$:CA$(J)=CA$(J)+D$+FNP$(3):NEXT J
40 READ G$(B):NEXT I:FOR I=1TO2:FOR J=4TO8:READ D$
50 CA$(J)=CA$(J)+D$+FNP$(5):NEXT J,I:FOR I=1TO21:READ D$(I):NEXT:GOTO 170
60 DATA "  ●  "," ／■＼ "," ／■＼ "," ／■＼ "," ／■＼ "
70 DATA "／■＼"," ／■＼ "," ／■＼ "," ／■＼ "," ／■＼ "
80 DATA " || "," ／  ＼ "," ／  ＼ "," ／  ＼ "," ／  ＼ "
90 DATA " ┌──┐ "," │  │ "," │  │ "," │  │ "," │  │ "
100 DATA " └──┘ "," │  │ "," │  │ "," │  │ "," │  │ "
110 DATA 1,2,3,4,5,q,w,e,r,t,a,s,d,f,g,z,x,c,v,b,by Hiroshi Watanabe
120 DATA 1,6,12,17
130 '                                    BEEP
140 V=0:I=0:FOR I=1TOHN:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
150 BEEP 1:FOR I=1TO70:NEXT:BEEP 0:RETURN
160 '                                    ｶﾞﾒﾝ
170 GOSUB 150:PRINT CHR$(12):A=0:SC=0:MS=0:HN=200:RESTORE 120:FOR J=0TO3:READ D
180 FOR I=0TO4:A=A+1:LINE(I*31,J*22)-(I*31+29,J*22+20),PSET,0,B
190 LX(A)=I*31:LY(A)=J*22:LOCATE I*15+8,D:PRINT CA$(4);:CX(A)=I*15+8:CY(A)=D
200 LOCATE I*15+5,D+1:PRINT CA$(1);:MX(A)=I*15+5:MY(A)=D+1:NEXT I,J
210 LOCATE 32,23:PRINT "TOUCH ANY KEY":IF INKEY$="" THEN 210 ELSE LOCATE 4,23
220 PRINT "SCORE: 0    MISS: 0    BEST SCORE:    ◆◆ WATCH MONITOR ◆◆"
230 LOCATE 43,23:PRINT BE
240 '                                    ﾀﾞﾝｺﾞｸ
250 R=RND(1)*20+1:V=0:LOCATE MX(R),MY(R):PRINT CA$(3)
260 LOCATE MX(R)+1,MY(R):PRINT CA$(2):FOR I=0TOHN+300:NEXT:GOSUB 360
270 IF INT(RND(1)*5) THEN LOCATE MX(R)+1,MY(R):PRINT CA$(3) ELSE 290
280 LOCATE MX(R),MY(R):PRINT CA$(1):LOCATE CX(R),CY(R):PRINT CA$(4):GOTO 250
290 GOSUB 360:FOR J=1TO3:LOCATE CX(R),CY(R):PRINT CA$(4+J)
300 LOCATE MX(R)+J,MY(R):PRINT CA$(3):LOCATE MX(R)+1+J,MY(R):PRINT CA$(2)
310 GOSUB 140:GOSUB 360:NEXT:LOCATE MX(R)+J,MY(R):PRINT CA$(3)
320 LOCATE MX(R)+J,MY(R):PRINT CA$(3):LOCATE CX(R),MY(R):PRINT CA$(8)
330 FOR J=0TO5:FOR I=1TO25:BEEP 0:NEXT:FOR I=1TO35:GOSUB 150:NEXT I,J
340 MS=MS+1:LOCATE 23,23:PRINT MS;:IF MS=3 THEN 430 ELSE HN=HN+15:GOTO 300
350 '                                    INKEY$ & ｿﾌﾄ
360 IF INKEY$=G$(R) THEN FOR J=1TO10:GOSUB 150:NEXT:GOTO 370 ELSE RETURN
370 SC=SC+(V+HH*3):HH=HH+1:IF HH>2 AND HN>25 THEN HN=HN-8:HH=0
380 LINE(LX(R),LY(R))-(LX(R)+29,LY(R)+20),PRESET,B,BF
390 LINE(LX(R),LY(R))-(LX(R)+29,LY(R)+20),PSET,B
400 LOCATE MX(R),MY(R):PRINT CA$(1):LOCATE CX(R),CY(R):PRINT CA$(4)
410 LOCATE 10,23:PRINT SC:GOTO 250
420 '                                    GAME OVER
430 LINE(20,9)-(56,15)," ",BF:FOR I=1TO3:LOCATE 22,9+I:PRINT G$(I):NEXT
440 HN=50:FOR J=1TO3:GOSUB 140:GOSUB 150:NEXT:IF BE<SC THEN BE=SC
450 LOCATE 28,14:PRINT "REPLAY TOUCH [Y] KEY !":IF INKEY$="y" THEN 170 ELSE 450
```

★つ，ついに八反田！五反田へ行って電波ビルを三反田！編集部にも一反田！写真も十反田！おや？どう四反田？（東京都港区・ヒロ）……【影：ペンネームを変えても正体はわかっているゾ!!こんな，変なしゃれを送るのは…。】

PC-8001/mkII/8801/SR(N-BASIC)用

エフ・ワン
F-1



本田　恵造

内容と遊びかた

スクロールを利用したF－1レースで，しかも道路幅も狭くなったり，広くなったりするスピード感あふれる（自分ではそう思っている）ゲームです。

無事ゴールまで行けるか，レベル1をクリアするとレベル2になり他の車のぶつかってくる度合が大きくなり，レベル3では，当たりにくるのでほとんど進めない。あまりスピードをあげすぎないように。

キー操作

移動＝2 4 6 8，アクセル＝Z，ブレーキ＝X

入力方法

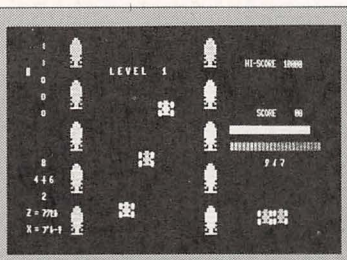
BASICだけのプログラムですが，DATAは，マシン語なので，必ず実行前にセーブしてください。DISKのある人はDISKにセーブしたほうが良いでしょう。

改造について

550行のC6，02のところを04にすれば，ブレーキが良くかかる。また，変数P＝15を20くらいにしてぶつかってくる度合の調整をしてみてください。

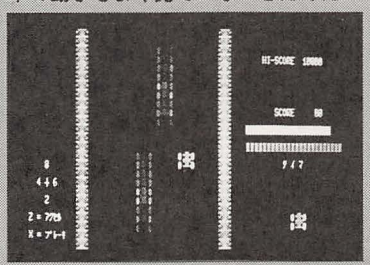
《第1表》変数表

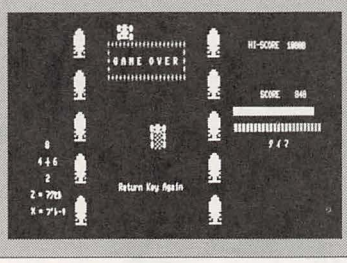
L	レベル
P	ぶつかってくる度合
N	当たった回数
M	ゴールか？
T	スコア＋スコア
S	スコア
HS	ハイスコア



▲《写真1》レベル1からスタート。スピードがのるまではアクセル・ワークが重要

▼《写真2》このスピード感!!ほかの車の動きをよく見ていないとだめだ





◀《写真3》3機クラッシュするとゲーム・オーバー。慎重に！

★参考にしたもの

マイコン'83／12月号マシン語によるグラフィック　塚越一雄
Z80マシン語プログラム入門 川村清著
マイコンBASICマガジン'84年4月号 Dr.Dのマシン語寺子屋
以上　電波新聞社

《第2表》マシン語エリア

B000	初期設定
B0BB	ループ
B0F0	自分のF－1移動と表示
B137	音，スピード，ZXキーのon，off
B170	スクロール（ガードレール）
B1E3	他のF－1移動と表示
B338	メータおよびタイマ表示
B3AF	何かに当たっか，どうか画面中央クリア
B419	キャラクター作成およびDATA
B522	ガードレールの移動
B7C0	ワークエリア

CHECKER FLAG

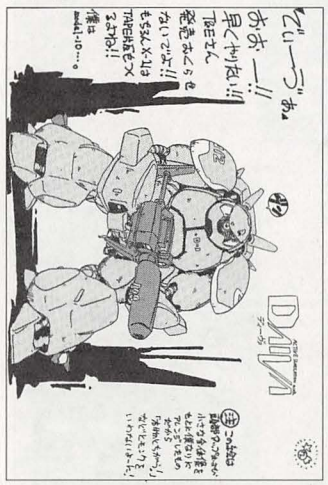
影：こういう単純な反射神経ゲームは得意なんだ。私にまかせなさい。
——ドッカーン！
編：影さんが思っているほどやさしくないようですね。
Dr.D：どれどれ……ふむ，なるほど。スピードをだしすぎないよう，落としすぎないようにするのがむずかしいようじゃな。
——ドッカーン！
編：道幅も，どんどん狭くなってくるし，スピードは速いし，おもしろいけどむずかしいですよ。

★毎回OFをだしても採用されない同志よ!!ボツハガキ連合を結成して，影さんをハガキでうめてしまおうではないか。（埼玉県新座市・**青いゴムゾウリ15才**）……【影：そう言う君は採用したから，もはや会員にはなれない。】

```
10 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:CLEAR300,&HAFFF
20 DEFUSR=&HB000:HS=1000:POKE&HB7F2,1:POKE&HB7F3,1
25 FORI=&HB000TO&HB59F:READJ$:POKEI,VAL("&H"+J$):NEXT
30 L=1:P=15:S=0
40 COLOR4,0,1:PRINTCHR$(12)
50 POKE&HB7FC,0:POKE&HB7FD,0
60 POKE&HB7F6,1:POKE&HB2D5,P:T=0
70 COLOR7:LOCATE2,17:PRINT "4 + 6"
80 LOCATE4,15:PRINT "8":LOCATE4,19:PRINT"2"
90 LOCATE0,21:PRINT "Z = ｱｸｾﾙ":PRINT:PRINT"X = ﾌﾞﾚｰｷ"
100 I=USR(0):LOCATE22,4:PRINTUSING"L E V E L    #";L
110 FORI=1TO10STEP2:LOCATE4,I:PRINT"o":NEXT
120 GOSUB290:LOCATE61,15:PRINT "ﾀｲﾏ"
130 LINE(52,13)-(75,13),"■",2
140 LINE(104,44)-(145,47),PSET,6,BF
150 COLOR2:FORK=1TO8STEP2:LOCATE4,K:PRINT"●"
160 FORJ=0TO40:FORI=0TO30:NEXT:BEEP1:BEEP0:NEXT:NEXT
170 LOCATE4,K:PRINT "●":FORI=0TO50:NEXT
180 LINE(4,1)-(4,11)," ":COLOR7
190 I=USR(0):FORI=0TO100:BEEP1:BEEP0:NEXT
200 N=PEEK(&HB7FB):M=PEEK(&HB7C2)
210 IFN=3THEN250ELSEIFM=112THEN220ELSE190
220 GOSUB280:L=L+1:LOCATE22,5:PRINT"G  O  A  L  I  N"
230 FORI=0TO4000:NEXT:P=PEEK(&HB2D5):P=P-7
240 POKE&HB2D5,P:GOTO 40
250 GOSUB280:LOCATE22,5:PRINT"G A M E  O V E R"
260 LOCATE23,20:PRINT"Return Key Again"
270 IFINKEY$=CHR$(13)THEN30ELSE270
280 LINE(20,3)-(39,7),"¥",2,B
290 T=PEEK(&HB7FC)+(PEEK(&HB7FD)¥256)
300 S=S+T:IFHS<STHENHS=S
310 LOCATE56,9:PRINTUSING"    SCORE #####0";S
320 LOCATE56,3:PRINTUSING"HI-SCORE ######0";HS:RETURN
330 DATACD,DF,B4,21,0F,1E,22,F2,B7,3E,C0,32,F0,B7,21,15′B000
340 DATA19,22,E8,B7,21,09,23,22,EA,B7,3E,00,32,EE,B7,32
350 DATAFA,B7,CD,9A,B3,CD,29,B5,3A,F6,B7,FE,01,28,02,18
360 DATA73,21,65,F9,22,D6,B7,21,32,F3,22,D8,B7,21,FA,FD
370 DATA22,DA,B7,21,72,FE,22,DC,B7,21,10,F3,22,DE,B7,21
380 DATAD8,FD,22,E0,B7,21,50,FE,22,E2,B7,06,18,C5,CD,70
390 DATAB1,C1,10,F9,3E,00,32,FB,B7,32,D2,B7,32,F6,B7,CD
400 DATA19,B4,CD,22,B4,21,16,40,22,E6,B7,06,02,C5,CD,3A
410 DATAB4,3A,E7,B7,D6,04,32,E7,B7,C1,10,F1,21,5C,F8,22
420 DATAC2,B7,CD,4C,B4,21,00,00,22,FE,B7,3E,14,32,94,B2
430 DATA32,B6,B2,C9,06,18,C5,CD,70,B1,C1,10,F9,CD,43,B4
440 DATA3A,E7,B7,C6,04,32,E7,B7,CD,4C,B4,3A,F0,B7,FE,C0
450 DATA38,05,CD,37,B1,18,10,FE,58,30,03,CD,70,B1,CD,F0
460 DATAB0,CD,22,B5,CD,70,B1,CD,38,B3,CD,37,B1,CD,4B,B1
470 DATACD,E3,B1,CD,AF,B3,3A,FA,B7,FE,01,28,02,18,CC,C9
480 DATACD,DF,B4,DB,00,FE,BF,28,10,FE,EF,28,15,FE,FB,28
490 DATA1A,DB,01,FE,FE,28,21,18,2A,3A,F3,B7,3C,32,F3,B7′B100
500 DATA18,21,3A,F3,B7,3D,32,F3,B7,18,18,3A,F2,B7,FE,14
510 DATA30,11,3C,32,F2,B7,18,0B,3A,F2,B7,FE,09,38,04,3D
520 DATA32,F2,B7,CD,4C,B4,C9,3E,20,D3,40,CD,43,B1,3E,00
530 DATAD3,40,C9,3A,F0,B7,47,00,10,FD,C9,DB,05,FE,FB,28
540 DATA06,FE,FE,28,0E,C9,00,3A,F0,B7,FE,04,38,04,3D,32
550 DATAF0,B7,C9,3A,F0,B7,FE,C0,30,05,C6,02,32,F0,B7,C9
560 DATAED,5B,DA,B7,2A,DC,B7,CD,88,B1,ED,5B,E0,B7,2A,E2
570 DATAB7,CD,88,B1,CD,A5,B1,C9,0E,18,06,06,1A,77,1B,2B
580 DATA10,FA,C5,01,72,00,B7,ED,42,E5,EB,B7,ED,42,EB,E1
590 DATAC1,0D,20,E6,C9,3A,D0,B7,FE,B0,38,04,FE,CE,38,0D
600 DATA11,B0,B8,ED,53,CE,B7,ED,53,D0,B7,18,04,ED,5B,D0
610 DATAB7,2A,D8,B7,CD,DA,B1,ED,53,D0,B7,ED,5B,CE,B7,2A
620 DATADE,B7,CD,DA,B1,ED,53,CE,B7,C9,06,06,1A,77,13,2B
630 DATA10,FA,C9,CD,E6,B3,CD,F9,B3,CD,2B,B4,3A,F0,B7,FE
640 DATA90,30,0E,FE,70,30,1C,FE,58,30,29,FE,38,30,36,18
650 DATA46,3A,D2,B7,C6,03,32,D2,B7,3A,EC,B7,FE,07,38,4B′B200
660 DATAC3,21,B3,3A,D2,B7,C6,03,32,D2,B7,3A,EC,B7,FE,05
670 DATA30,65,18,37,3A,D2,B7,C6,02,32,D2,B7,3A,F0,B7,3D
680 DATA32,F0,B7,18,52,3A,D2,B7,C6,02,32,D2,B7,3A,EC,B7
690 DATAFE,06,D2,21,B3,18,42,00,00,00,00,CD,22,B5,CD,5E
700 DATAB3,3A,D2,B7,C6,01,32,D2,B7,18,2E,3A,E8,B7,3D,32
710 DATAE8,B7,FE,01,30,0B,21,18,16,3A,C0,B7,84,67,22,E8
720 DATAB7,3A,EA,B7,3D,32,EA,B7,FE,01,30,0B,21,18,1F,3A
730 DATAC0,B7,84,67,22,EA,B7,18,44,3A,E8,B7,FE,18,38,14
740 DATACD,DA,B3,FE,14,30,14,21,01,16,CD,E6,B3,84,67,22
750 DATAE8,B7,18,07,3A,E8,B7,3C,32,E8,B7,3A,EA,B7,FE,18
760 DATA38,14,CD,DA,B3,FE,14,30,14,21,01,1F,CD,E6,B3,84
770 DATA67,22,EA,B7,18,07,3A,EA,B7,3C,32,EA,B7,3A,EE,B7
780 DATA3C,32,EE,B7,FE,08,38,49,3A,F3,B7,FE,15,30,0D,3A
790 DATAE9,B7,FE,13,38,3B,3D,32,E9,B7,18,30,FE,26,38,0D
800 DATA3A,EB,B7,FE,29,30,2A,3C,32,EB,B7,18,1F,FE,17,38
810 DATA20,FE,22,30,1C,3A,E9,B7,FE,19,30,05,3C,32,E9,B7′B300
820 DATA00,3A,EB,B7,FE,21,38,04,3D,32,EB,B7,3E,00,32,EE
830 DATAB7,3A,E8,B7,FE,18,28,03,CD,19,B4,00,00,3A,EA,B7
840 DATAFE,18,28,03,CD,22,B4,C9,3A,D2,B7,FE,FB,38,1F,3E
850 DATA00,32,D2,B7,2A,D6,B7,2B,77,22,D6,B7,7D,FE,4E,30
860 DATA0D,3E,03,32,FB,B7,3E,01,32,FA,B7,CD,29,B5,2A,FE
870 DATAB7,23,22,FE,B7,11,F5,01,B7,ED,52,F2,6F,B3,C9,21
880 DATA00,00,22,FE,B7,3E,9F,2A,C2,B7,23,77,22,C2,B7,7D
890 DATAFE,6A,28,02,18,09,3E,08,32,94,B2,32,B6,B2,C9,FE
900 DATA70,28,01,C9,3E,01,32,FA,B7,C9,3E,00,21,0B,F3,11
910 DATA50,00,0E,19,06,28,77,23,10,FC,19,0D,20,F6,C9,DD
920 DATA2A,F4,B7,3E,EC,DD,BE,00,20,10,DD,BE,03,20,0B,DD
930 DATABE,78,20,06,DD,BE,7B,20,01,C9,CD,34,B4,3E,01,32
940 DATAFA,B7,3A,FB,B7,3C,32,FB,B7,C9,3A,ED,B7,47,87,87
950 DATA80,3C,32,ED,B7,C9,3A,EC,B7,47,87,87,80,3C,E6,07
960 DATA32,EC,B7,E6,05,32,C0,B7,C9,2A,E8,B7,CD,F3,03,22
970 DATACA,B7,DD,2A,CA,B7,3E,00,06,04,DD,77,00,DD,77,78′B400
980 DATADD,23,10,F6,C9,00,00,00,00,DD,21,CB,B4,2A,E8,B7
990 DATA18,3B,DD,21,CB,B4,2A,EA,B7,18,32,DD,21,91,B4,2A
1000 DATAEA,B7,18,28,DD,21,B7,B4,18,20,DD,21,8F,B4,2A,E6
1010 DATAB7,18,1A,DD,21,91,B4,2A,E6,B7,18,11,DD,21,8F,B4
1020 DATA2A,F2,B7,CD,F3,03,22,F4,B7,00,2A,F2,B7,DD,4E,00
1030 DATADD,46,01,C5,DD,E1,DD,4E,00,DD,46,01,C5,E5,C5,E5
1040 DATADD,23,DD,23,DD,7E,00,CD,F8,04,E1,E5,CD,F3,03,DD
1050 DATA7E,01,77,E1,24,C1,10,E6,E1,C1,2C,0D,20,DE,C9,93
1060 DATAB4,A5,B4,02,04,A8,EC,58,FA,58,AF,A8,EC,A8,EC,58
1070 DATA75,58,57,A8,EC,02,04,98,00,98,00,98,00,98,00,98
1080 DATA00,98,00,98,00,98,00,B9,B4,02,04,A8,2A,58,5A,58
1090 DATA5A,A8,2A,A8,2A,58,5A,58,5A,A8,2A,CD,B4,02,04,A8
1100 DATAEC,38,FA,38,AF,A8,EC,A8,EC,38,75,38,57,A8,EC,DD
1110 DATA21,91,B4,C3,59,B4,00,0A,9F,F9,A0,00,00,0B,FF,FF
1120 DATAB0,00,00,0E,FF,FF,E0,00,00,00,8C,C8,00,00,00,00
1130 DATA00,00,00,00,00,31,FF,FF,C3,00,00,3B,C3,6A,C3,00′B500
1140 DATA00,17,AB,F0,C3,00,00,C3,6A,00,DA,00,00,28,9F,F9
1150 DATA82,00,2A,FC,B7,23,22,FC,B7,2A,FC,B7,7D,B5,28,01
1160 DATAC9,3A,FD,B7,FE,04,30,0C,21,E6,B4,11,B0,B8,01,1E
1170 DATA00,ED,B0,C9,FE,07,38,13,FE,0B,38,31,FE,0F,38,0B
1180 DATAFE,13,38,29,FE,18,38,01,C9,00,00,21,04,B5,11,B0
1190 DATAB8,01,1E,00,ED,B0,DD,21,D8,B7,DD,35,00,DD,35,02
1200 DATADD,35,04,DD,34,06,DD,34,08,DD,34,0A,C9,21,E6,B4
1210 DATA11,B0,B8,01,1E,00,ED,B0,DD,21,D8,B7,DD,34,00,DD
1220 DATA34,02,DD,34,04,DD,35,06,DD,35,08,DD,35,0A,C9,00
```



評…88プラディウスはいい！（影）



評…かーいいいい（編）

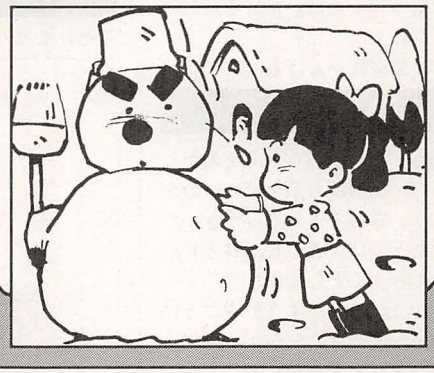
ｂｙ 斉藤久典

ｂｙ HANAS・

★うちの母は「アニメなんて、どこがおもしろいの!?」と言っていたが、今では、ぼくといっしょに「ポリアンナ」を見ています。（滋賀県・草津市・**日本ヒマ人協会会長16才**）……**[断空我：アニメは最高だぜ!!カポン！]**

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

雪の帰り道



ふぁん太じいさん

お　話

季節は冬です。あたりには例年になく雪がいっぱいつもっています。美奈代ちゃんは，友達の家に遊びに行った帰り道に，変わった風景を目にしました。

それは，なんと，雪だるまさんがバラバラにされていたのです。

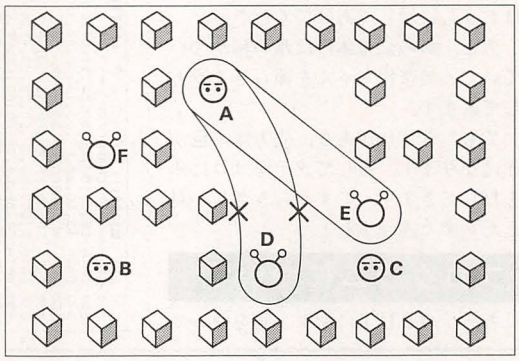
お話のつづき

「じゃあ美奈代が，なおしてあげるね」と，美奈代ちゃんは，雪だるまさんの頭とからだをくっつけはじめました。——が，

「あれえ？　くっつかないわよ。どうしてくっつかないの？」と美奈代ちゃんが雪だるまさんに聞くと，雪だるまさんは「うんとね，それはね，ちょっとわけがあってね，組み合わせが決まってるんだよ」。

「えっ！組み合わせって？」

「うんとね，**第1図**のようにね，たとえばAとE，BとF，CとDがくっつく組み合わせだとするでしょ。そしたら，AとDは絶対くっつかないわけ。だから，まとめると見た目ではわからないけど，AとE，BとF，CとDがくっついて，それ以外はくっつかないの。組み合わせはやるごとに変わるけどね。



《第1図》組み合わせた例

CHECKER FLAG

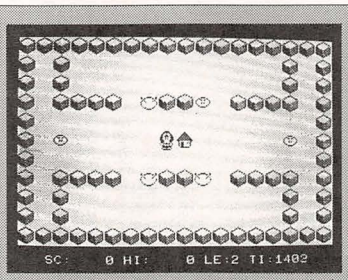
編：なかなかおもしろいですよ，これ。

Dr.D：ふむ。雪だるまを合わせて家に入れるだけなのに，なぜかおもしろい。

編：これがプレイ・バランスのなせるわざですか。

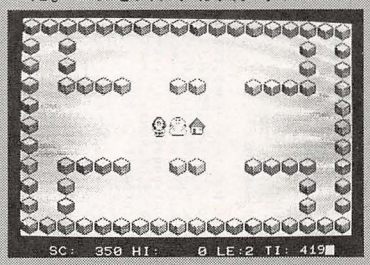
Dr.D：そういうことになるな。ほかにも，キャラクターのうまさやBGMとかいった要素が，一見するとたいしたことのなさそうなゲームをおもしろいものにすることもある。

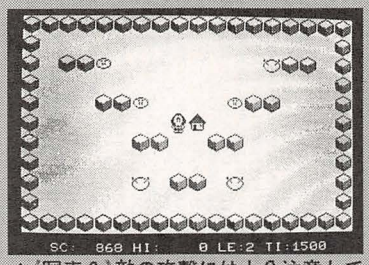
編：その点このゲームは女の子のキャラが渡辺美奈代ちゃんの雰囲気をよくだしていていいですね。題材が題材だけに，BGMがないのが残念ですけど。



▲《写真1》ゲーム・スタート！中央にいるのが美奈代ちゃんです

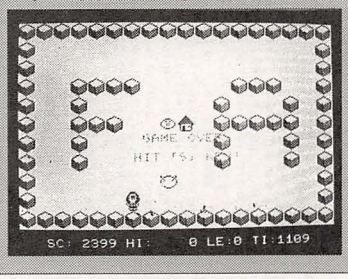
▼《写真2》やった!!最後の雪だるまだ。これを入れれば面クリア





▲《写真3》敵の攻撃には十分注意して動こう

▼《写真4》美奈代ちゃんが3人やられるとゲーム・オーバー



★おーい！みんな!!OFに載ったゾ!!いいだろ～。うらやましいだろ～。これからは，私のことを神とあがめなさい。（岐阜県高山市・**水上　聡12才**）……【**影**：一度載ったくらいで神になれるなら，私はどうすればいいんだ。】

「ふ〜ん　むずかしいのね」。

「でも簡単さ。たとえばAを基準にしてE，D，Fって順番にやってみれば，絶対くっつくんだから。それじゃがんばってね」。

「うん，美奈代がんばる」。

遊びかた

2468で，美奈代ちゃんを動かしてください。説明はお話を読めばわかるでしょう。雪だるまのくっつきかたですが，たとえば，AとE，BとF，CとDがくっつくとします。

あくまでこれは例です（やるごとに組み合わせが変わる）。だから，根気よく何回も，どれとどれがくっつくか，やってみてください。面はなんと！10面もあります。

くっつけて，元にもどった雪だるまはおうちに帰してあげてください。

あと，あの立方体には氷の精がついていて，美奈代ちゃんを凍らせようとしてきます。

でも，きざしがあり，立方体の色が赤になります。そしてタテかヨコに氷をだしてきます。ですからきざしが見えたらすぐ逃げましょう。

プログラムについて

キャラのPUTにマシン語を使っているので，入力したらすぐSAVEしましょう。

さいごに

それではみなさん，さようなら。次回もおたのしみに。

◆参考にしたもの

雪の帰り道　渡辺美奈代ちゃん

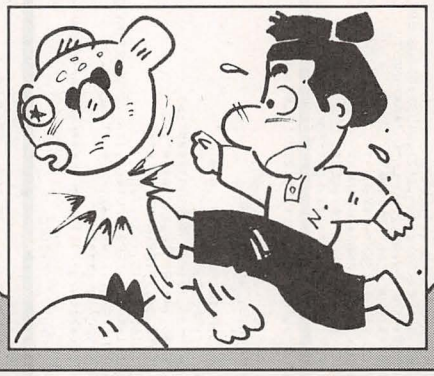
雪の帰り道のプログラム・リスト

```
100 CONSOLE 0,255,0,1:WIDTH 40:CLS:CMD SCREEN2,0,7:CLEAR300,&HCFFF
110 DEFINT A-Z:DEFSTR A:DEFUSR=&H0000:DEFUSR1=&HE910:I=&H0007:D2=&H8000
120 DEFUSR=&H0000:D$=HD01F:READA#:POKE I,VAL("&H"+A#):NEXT
130 FOR I=&HD100TO&HD23F:READA#:POKE I,VAL("&H"+A#):NEXT
140 FOR I=&HD100TO&HD23F:READA#:POKE I,VAL("&H"+A#):NEXT
150 FOR I=&HE900TO&HE923:READA#:POKEI,VAL("&H"+A#):NEXT,I
160 FOR I=&HE900TO&HE923:READA#:POKEI,VAL("&H"+A#):NEXT
170 REM ■■■■■■■■ S T A G E ■■■■■■■■
180 G=1&:SC=0:LE=2:CL=1:CMD CLS:I%=1:CMD LINE(16,0)-(303,175),3,BF
190 FOR I=0TO1:FORJ=0TO17:CMD PUT(J%16+0,I%160),CZ(0,0),PSET:L(J,I%*10)=1
200 NEXTJ:FORJ=1TO9:CMD PUT(1%272+0,J%16),CZ(0,0),PSET:L(1%17,J)=1:NEXTJ,I
210 FOR I=1TO9:READA$(I):NEXT:FORI=2TO7:READB$(I),C$(I):NEXT:CMD CLS
220 TI=1500:LOCATE4,23:PRINT USING"SC:#####  HI:#####  LE:#  TI:#####";SC;HI;LE;TI
230 CMD SCREEN2,0,7:CMD LINE(32,16)-(287,159),3,BF:FORI=2TO7:P(I)=0:NEXT:HO=0
240 FOR I=1TO9:M$(0)=MID$(A$(1),1,2):M#(1)=MID$(A$(1),3,2)
250 FORJ=0TO1:A#=VAL("&H"+M#(J)):FORK=0TO7:A=A#%2
260 IFA%>255THENA#=A-256:L(K%,J%8+1,I)=1:CMD PUT((K%+J%8+2)%16,I%16),CZ(0,0),PSET:ELSEL(K%,J%8+1,I)=0
270 NEXTK,J,I:FORI=2TO7:B=VAL("&H"+B$(I)):C=VAL("&H"+C$(I)):L(B,C)=I
280 IFL(5,4THENPOKE D1,&H00 ELSE POKE D1,&HC0
290 XY=D2+CX*1280+(B%16+0)/4:A=USR(XY):NEXT:FORI=2TO4
300 X1=X+VX:Y1=Y+VY:X2=X1+VX:Y2=Y1+VY:L=L(X1,Y1)
310 NEXT:X=8:Y=9:XY=D2+Y*1280+(X%16+0)/4:POKE D1,&H0
320 A=USR(XY):L(9,5)=9:CMD PUT(160,80),CZ(0,2),PSET
330 REM ■■■■■■■■ S T A R T ■■■■■■■■
340 FORI=0TO3:FORJ=1TO5:A=USR1(J):NEXTJ,I:O=0
350 REM ■■■■■■■■ MINAYO ■■■■■■■■
360 I=INP(0):VX=0:VY=0:IFI=251THENVY=1ELSEIFINP(1)=254THENVY=-1
370 IFVY=0THENIFI=255THEN550ELSEVX=SGN(200-I0)
380 X1=X+VX:Y1=Y+VY:X2=X1+VX:Y2=Y1+VY:L=L(X1,Y1)
390 ON L+1 GOTO 520,550,400,400,400,400,400,550
400 REM ■■■■■■■■ C A R R Y ■■■■■■■■
410 IFL(X2,Y2)>0THENGOTO 490
420 L(X1,Y1)=0:L(X2,Y2)=L
430 XY=D2+Y1*1280+(X1%16+0)/4:POKED1,&H40:A=USR(XY):A=USR1(5)
440 ON L GOTO ,450,450,460,460,470,550
450 XY=D2+Y2*1280+(X2%16+0)/4:POKED1,&H80:A=USR(XY):GOTO 550
460 XY=D2+Y2*1280+(X2%16+0)/4:POKED1,&HC0:A=USR(XY):GOTO 550
470 XY=D2+Y2*1280+(X2%16+0)/4:POKED1+1,&H02:A=USR(XY)
480 POKED1+1,&H01:GOTO 550
490 IFL(X1,Y1)=8ANDL(X2,Y2)=9THENA=USR1(12):L(X1,Y1)=0:XY=D2+Y1%1280+(X1%16+0)/4:POKED1,&H40:A=USR(XY):HO=HO+1:S=100:GOSUB790:IFHO=3THEN750ELSEGOTO 550
500 IFL(X1,Y1)=PL(X2,Y2)THENA=USR1(7):A=USR1(2):S=50:GOSUB790:L=8:GOTO420
510 GOTO 550
520 REM ■■■■■■■■ P R I N T ■■■■■■■■
530 XY=D2+Y%1280+(X%16+0)/4:POKED1,&H0:A=USR(XY):X=X1:Y=Y1
540 XY=D2+Y*1280+(X%16+0)/4:POKED1,&H0:A=USR(XY):A=USR1(1)
550 REM ■■■■■■■■ I C E ■■■■■■■■
560 TI=TI-1:LOCATE30,23:PRINT USING"####";TI;:IFTI=0THEN670
570 O=O+1:ON O GOTO 580,350,350,620,660
580 IF RND(1)>.03*CL THENO=0:GOTO 350
590 SX=RND(1)*18:SY=RND(1)*11:IFL(SX,SY)<>0THEN590
600 CMD PUT(SX%16+0,SY%16),CZ(0,1),PSET
610 FORI=0TO8:A=USR1(4):A=USR1(6):NEXT:GOTO 350
620 IFRND(1)>.3THENLINE(SX%2+1,0)-(SX%2+2,21),"■",5,B:A=USR1(6)ELSE640
630 LINE(SX%2+1,0)-(SX%2+2,21)," ",B:IFSX%=XTHEN670ELSE350
640 LINE(1,SY%2)-(36,SY%2+1),"■",5,B:A=USR1(6)
650 LINE(1,SY%2)-(36,SY%2+1)," ",B:IFSY=YTHEN670ELSE350
660 CMD PUT(SX%16+0,SY%16),CZ(0,0),PSET:O=0:GOTO 350
670 REM ■■■■■■■■ O U T ■■■■■■■■
680 W1(0)=2:W2(0)=5:W2(1)=5:W1(1)=1:FORI=0TO3:CMD SCREENW1(I),0,W2(I)
690 FORJ=0TO1200:NEXT:A=USR1(1+I%3):NEXT:LE=LE-1:FORI=0TO2000:NEXT
700 CMD PUT(SX%16+0,SY%16),CZ(0,0),PSET:IFLE>0THEN220
710 REM ■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
720 RESTORE1200:COLOR1:IFSC>HITHENHI=SC
730 LOCATE15,12:PRINT "GAME OVER";:LOCATE14,14:PRINT "HIT 'SJ KEY';:
740 CMD PUT:WAIT4,8,255:GOTO 170
750 REM ■■■■■■■■ C L E A R ■■■■■■■■
760 CMD PUT(SX%16+0,SY%16),CZ(0,0),PSET
770 COLOR1:LOCATE17,10:PRINT "CLEAR";:FORI=30TO1STEP-1:A=USR1(I):NEXT
780 COLOR7:S=TI:GOSUB790:FORI=0TO500:NEXT:CL=CL+1:IFCL=11THEN710ELSE210
790 REM ■■■■■■■■ S C O R E ■■■■■■■■
800 SC=SC+S:LOCATE7,23:PRINT USING"######";SC;:RETURN
810 REM ■■■■■■■■ D A T A S ■■■■■■■■
820 REM == PUT CHARACTER ==
830 DATA 5E,23,56,EB,D3,5C,11,00,D1,06,10,0E,04,1A,77,23
840 DATA 13,0D,20,F9,D5,11,4C,00,19,D1,10,EF,D3,5F,C9,00
850 REM == CHARACTER DATA ==
860 DATA FF,C0,0F,FF,15,53,FF,FC,7F,F4,FF,F1,75,75,3F
870 DATA F1,D5,5D,3F,C5,73,35,4F,C5,F3,3D,4F,C5,7F,F5,4F
880 DATA F0,6F,E0,3F,F0,AD,E8,FF,CE,A5,6B,3F,F3,A0,EB,3F
890 DATA FC,55,54,FF,FF,14,53,FF,FC,FC,FC,FF,FF,00,03,FF
900 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
910 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
920 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
930 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
940 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
950 DATA FC,3F,F0,FF,FC,3F,FF,C3,0F,3F,CF,FF,3F,C0,3F,CF
960 DATA CF,F3,3F,CF,3F,FF,3F,FC,3F,F0,FF,FC,0F,FF,C0,0F
970 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
980 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
990 DATA 5C,3F,F0,D7,F3,FF,3F,CC,FF,FC,CF,3F,3F,F3,F3
1000 DATA 3F,FF,FF,F3,3F,FF,FF,F3,CF,FF,FF,F3,CF,FF,FF,3F
1010 DATA FC,3F,F0,FF,FF,C0,0F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1020 DATA FF,C0,0F,FF,FC,3F,F0,F0,FF,F3,C3,0F,3F,CF,FF,FF,CF
1030 DATA CF,F3,3F,CF,CF,F3,3F,CF,53,FF,FF,17,5C,FF,FC,D7
1040 DATA F3,FF,FF,3F,CC,FF,FC,CF,3F,3F,F3,F3,3F,FF,FF,F3
1050 DATA 3F,FF,FF,F3,CF,FF,FF,CF,F0,00,00,3F,FF,FF,FF,FF
1060 REM == BASIC CHARACTER DATA ===
1070 DATA 0020,0010,FCFF,FFFF,C3FF,FF0F,3FFC,FFF0,FFC3,0FFF,FF3F,F3FF
1080 DATA FF0B,A3FF,FF22,A3FA,8008,A3AA,2222,A3AA,8A08,A3AA,2222,A3AA
1090 DATA 8AC0,0FAA,22FC,FFA0,C2FF,FF0F,FCFF,FFFF,FFFF,0020,0010
1100 DATA FCFF,FFFF,C3FF,FF0F,3FFC,FFF0,FFC3,0FFF,FF3F,FF07,53FF
1110 DATA FF11,53F5,4704,5355,1111,5355,4504,5355,1111,5355,4500,0F55
1120 DATA 11FC,FF50,C1FF,FF0F,FCFF,FFFF,FFFF,0020,0010,FCFF,FFFF
1130 DATA F1FF,FF3F,CF4F,15FF,FF53,55FC,FF54,55F1,3F55,55C5,4F55
1140 DATA 5515,5355,FFC3,0FFF,57F3,3FEA,57F3,3FEA,57F3,3FFF,3FFF
1150 DATA 00FC,FF00,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1160 REM == SOUND DATA ==
1170 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
1180 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,56,6B,CD,00,E9,E1,C9
1190 REM == STAGE DATA ==
1200 DATA 4002,4002,7F9E,0000,0000,7F9E,4002,4002,2A5A,3A3F,5,7,3,7,7,A,7
1210 DATA 0000,6006,0000,1819,0000,0660,0000,0180,0000,6A4A,4A4A,2D2A,6A8A,6
1220 DATA 0000,0000,3C1C,2022,303E,2022,2022,0000,0000,4A2A,2A2A,2525,7A8A,7
1230 DATA 0000,0000,0820,0C22,2022,1814,0408,3800,0000,0000,3A3A,3535,7D3A,5
1240 DATA 0000,0000,3E1C,0822,082E,0822,0822,0000,0000,3A2A,7A2A,7A2A,7A7A,7
1250 DATA 0000,0000,1FF8,1008,1008,1008,1008,1FF8,0000,6A4A,4A4A,4A4A,6A6A,6
1260 DATA 0000,7E00,4000,4600,7C7C,00C4,0004,01FC,0000,4A7A,7A3A,6A3A,2A7A,4
1270 DATA 0000,1FF8,1008,1008,1008,1008,1FF8,0000,6A4A,4A4A,4A4A,6A6A,6A6A,6
1280 DATA 0000,0000,0438,0428,1C38,1420,1C20,0000,0000,7A3A,7A5A,7A3A,5A7A,7
1290 DATA 0000,0000,0438,0444,0444,0444,0430,0000,0000,5A3A,5A7A,5A7A,7A7A,7
```

★OFに載りたいのなら，影さんや編さんが答えやすい内容にすればいいのでは？（岐阜県養老郡・**児玉和仁15才**）……【**影**：そうだ!!最近では，私の悪口ばかり書いているのが多いぞ!!**編**：それが一番答えやすいからですよ。】

PC-8001mkⅡSR(N80SR-BASIC)用

田吾作(タゴサク)どんゲーム(GAME)



武井　清史

●ものがたり

昔々ある田舎(いなか)に，正義感の強い青年がいた。ある日，空のかなたから不気味な音とともにとびふぐが降ってきて，村の畑を荒らしはじめた。

そのとき，青年はこう言いそうになった。「ふぐがふぐってきた」。でも，言わないでよかった。思わず，読者にひんしゅくをかうところだった。

そんなとき青年は，きまって池をつついてしまうのだった。なぜ？と言われても，それが田吾作どんなのだから。

●遊びかた

一風変わった，シューティング・ゲームです。池をつつくと天然ガスがでてくるので，天然ガスをうまくとびふぐに当てて，空高く飛ばしてください。

1，3で左右移動，スペース・キーで池をつつきます。面数＋10匹で面クリアで，とびふぐが，15匹左はしまで行くと，田吾作どんが1人減ってしまいます。池の天然ガスには，限りがあるので気をつけてください。

もう一つの要素として，とびふぐを2匹一度に飛ばすことを5回くり返すと，あることが起こります。10面クリアするには，それが必要です。

●プログラムについて

はじめて作ったゲームなので，変数はめちゃくちゃ，ムダな処理だらけで流れもこんがらがってしまいました。単純なゲームですが，けっこう熱中します。そうそう，10面クリアすると名誉村民として表彰されます。

●最後に

ＰＣ－8001ｍｋⅡＳＲは，画面合成も簡単にでき，ＦＭ音源などの効果音も使え，ゲームを作るのにむいていると思うので，ユーザーのみなさん！どんどん機能をいかしたゲームを作りましょう。

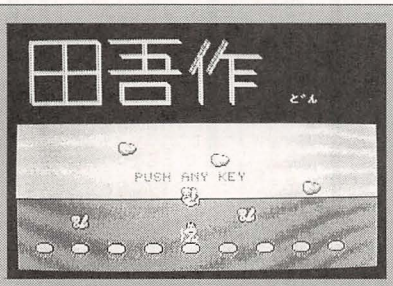
参考：ナムコビデオゲームミュージックプログラム

CHECKER FLAG						
F	L	A	G			

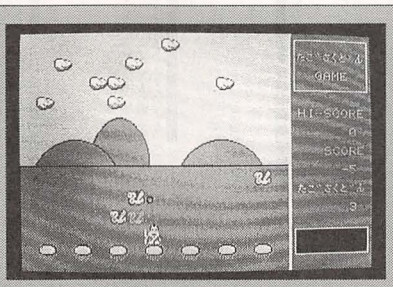
影：う～む。これだけ脈絡(みゃくらく)のないストーリーを考えつくとは，おぬし，タダ者ではないな。

編：ストーリーは確かにハチャメチャですね。でも，さすがＰＣ－8001mkⅡSRだけあって，画面はきれいです。

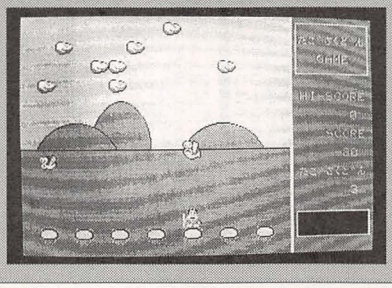
Dr.D：うむ。このふぐの表情などなかなか大したものじゃわい。リストのほうはまずまずじゃが，200行の"ＥＬＳＥ210"のようなムダは初心者でもなくせるぞ。



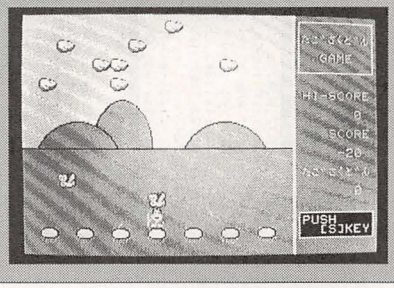
▲〈写真1〉タイトル画面。しかし，ふぐが空を飛ぶなんて……



◀〈写真2〉天然ガス発射！おしい，はずれてしまった。慎重に！



▶〈写真3〉やった！とびふぐに命中したゾ!!面数＋10匹で面クリア



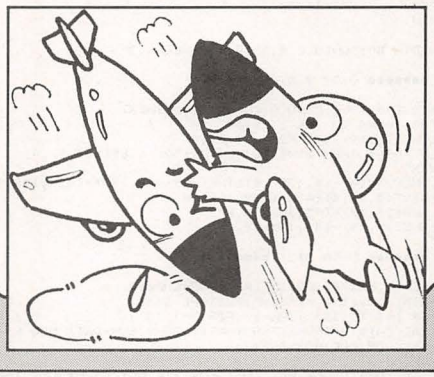
▼〈写真4〉うっ！とびふぐを15匹やりすごしてしまった。1人減ります

★85年と86年のベーマガをかさねてみよう。30円の値上げの意味がよくわかるよ。その分影さんの給料はあがったの？（千葉県木更津市・**Mr.あぱっち14才**）…【**編集長**：そうか！じゃあ影君の給料を30円値上げしよう。】

```
10 REM ■■■
```

PC-8801/mkII/SR/FR/MR(N88-BASICV1モード)用
※DISK-BASIC可

3D-シューティング SHOOTING



井村屋の中華まん

★3Dゲームなのだ！

はじめにいっておくと，このゲームは3Dです。『ヘタな鉄砲数撃ちゃ当たる』などといいますが，このゲームではヘタな鉄砲はいくら撃っても当たりません。今までの2Dのシューティングと同じようにやっているとぜんぜん先へ進めなくて3分でいやになるでしょう。

また，実行画面を見ても，ぜんぜん，3Dに見えない人は，遊ばないほうがいいでしょう。

★遊びかた

ゲームのルールはひじょうに単純です。テンキーで自機を動かし，スペース・キーでビームを発射して，奥からせまってくる敵機を撃ち落とせばよいのです。

ただし，制限時間（左上のメータ）内に50機以上撃ち落とさないと失格です。

また，50機以上撃ち落としたとき，25機多く撃ち落とすとビームの連射がパワーアップします。慣れてくると，1面目なら100機ぐらい落とせます。

はじめのうちは，ぜんぜんビームが命中しないのでおもしろくないと思いますが，慣れると，とっても楽しいゲームです。

なお，敵とぶつかっても死ぬことはないですが，しばらく動けなくなります。

★敵機の動き

敵機の動きは面によって変わります。

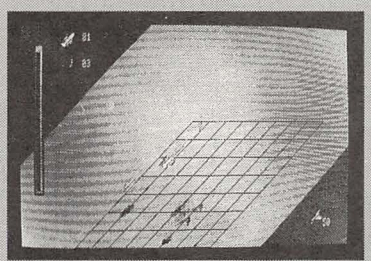
1面…直進
2面…上下にジグザグに動く
3面…上下左右に回転

どの面でも，とにかく敵の本体と地面にうつる影の両方をしっかり見ることが大切です。

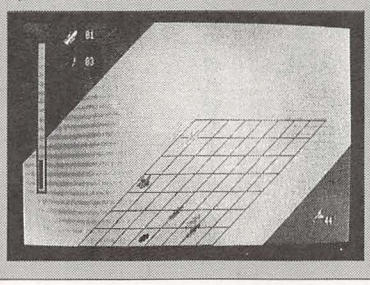
★　★　★

CHECKER FLAG

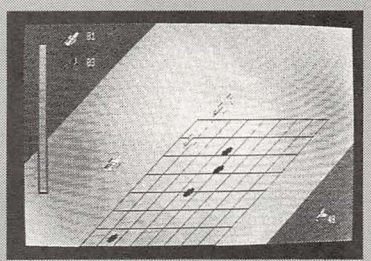
編：むずかしいですね，このゲームは。
影：う～む，50機も落とすのは至難（しなん）のわざだな。
編：プログラムはほとんどマシン語ですね。
Dr.D：うむ。だからソースリストとその解説もいっしょに送ってくれたから，チェックが楽だ。
編：スペースの都合で載せられなくて，ごめんなさい。
影：ソースリストなんて見たって私にはさっぱりだよ。それよりゲームの必勝法がほしいな。
編：おうちゃくしないでがんばってください。撮影が終わんないですよ。
Dr.D：迷(？)コンビも手をやくゲームのようだな，こりゃ。



▲《写真1》ゲーム・スタート。影をよく見ながら攻撃しないと当たらないゾ!!



▼《写真2》敵にぶつかると，少しの間動けなくなる。これはタイムロスだ!!



▲《写真3》時間内に50機撃ち落とさなければつぎの面には進めません

★マニアとミーハーのちがい……自機が増えるのを1UPと言うのがミーハー。EXTENDと言うのがマニアだ。
（富山県射水郡・**大野　仁16才**）……【**編**：ビデオゲームのマニアと言えば響先生。ミーハーはもちろんあの人。】

```
1000 REM ======== 3D shooting ========
1010 REM
1020 REM    by . IMURAYA NO CHUKAMAN
1030 REM
1040 REM         61/04/30
1050 REM
1060 '
1070 WIDTH 80:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN ,3
1080 '
1090 '●●●●●●● ﾊｲｳｲ ﾖ ｶｸ ●●●●●●●
1100 '
1110 FOR I=0 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT
1120 FOR I=104 TO 376 STEP 32
1130 LINE(I,199)-STEP(224,-112),4
1140 IF I<360 THEN LINE(I,199-I/2+52)-STEP(258,0),4
1150 NEXT
1160 LINE(250,0)-(0,125),4:LINE(639-180,199)-(639,199-90),4
1170 PAINT(0,0),4:PAINT(639,199),4
1180 LINE(26,17)-(45,152),4,BF
1190 LINE(30,19)-(41,150),0,BF
1200 '
1210 '●●●●●●● DATA ｶｷｺﾐ ●●●●●●●●
1220 '
1230 CLEAR ,&HB7FF:DEFINT A-Z:ADR=&HB800
1240 PRINT "Wait a minute":RESTORE 1460
1250 FOR I=1 TO 126 :SUM=0 :FOR J=1 TO 16
1260 READ DAT$:DAT=VAL("&H"+DAT$):SUM=(SUM+DAT) MOD &H100
1270 POKE ADR,DAT:ADR=ADR+1
1280 NEXT J
1290 READ SUM$:CSUM=VAL("&H"+SUM$):IF NOT(CSUM=SUM) THEN ¥EROR
1300 NEXT I
1310 '
1320 '●●●●●●● Go!! ●●●●●●●
1330 '
1340 SCREEN ,0:CLS
1350 DEF USR=&HB920:M=USR(0)
1360 '
1370 '●●●●●●● DATA ｴﾗｰ! ●●●●●●●
1380 '
1390 ¥EROR:LIN=1460+(I-1)¥10:BEEP 1
1400 PRINT "DATA ERROR IN";LIN:BEEP 0:END
1410 '
1420 DATA 5,2,0,7,1,2,0,7
1430 '
1440 '     +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
1450 '=================================================
1460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FE,04,0C,00,00,00,1E,2C
1470 DATA 00,00,C0,7E,00,00,01,FC,00,03,C7,F8,00,0F,FB,E0,E7
1480 DATA 00,0F,FF,E0,00,17,FF,E0,00,F6,FF,E0,03,EF,FF,E0,8A
1490 DATA 0F,FF,FF,80,01,FF,F0,00,00,3E,00,00,00,00,00,1A,D5
1500 DATA 00,00,00,7E,00,03,01,FC,00,0D,47,F8,00,3A,A3,E0,87
1510 DATA 00,05,5F,00,00,C2,7D,41,03,20,F2,A6,0D,07,D5,58,E0
1520 DATA 32,7F,2A,E0,01,7F,50,00,00,3E,00,00,01,FE,03,10,DB
1530 DATA 00,01,80,00,07,00,00,1F,00,00,7B,00,00,3E,00,00,60
1540 DATA 39,80,00,E7,D0,1D,9F,FF,76,7D,FC,D8,00,30,28,00,4A
1550 DATA 00,F0,00,00,E0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,D0
1560 DATA 00,00,00,00,01,00,00,06,00,00,1F,00,00,2F,80,00,D5
1570 DATA 7F,80,00,FF,F0,05,FF,7C,17,FF,F0,4E,00,00,50,00,12
1580 DATA 00,A8,00,00,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E8
1590 DATA 00,FE,04,08,00,00,03,C0,00,00,FF,F0,00,03,FF,C0,7E
1600 DATA 00,3F,FF,C0,00,FF,FF,00,00,FF,F0,00,03,FF,C0,00,AD
1610 DATA 00,FC,00,00,00,FE,05,08,00,00,00,F0,00,00,00,0F,06
1620 DATA F0,00,00,00,FF,F0,00,00,0F,FF,F0,00,00,7F,0F,E0,4B
1630 DATA 00,03,E0,07,C0,00,1C,00,03,80,00,C0,00,03,00,00,0C
1640 DATA C3,0D,BC,F3,DD,E5,FD,E5,E5,C5,D5,F5,CD,FB,B9,CD,E5
1650 DATA D6,B9,CD,06,BA,DD,61,CB,47,0E,5C,C4,57,B9,CB,4F,C4
1660 DATA 0E,5D,C4,57,B9,CB,57,0E,5E,C4,57,B9,D3,5F,F1,D1,95
1670 DATA C1,E1,FD,E1,DD,E1,C9,08,D5,79,32,67,B9,DD,4C,DD,B5
1680 DATA 6A,C5,DD,55,C5,7E,D3,00,02,D3,5F,03,23,15,28,F5,FB
1690 DATA C1,79,C6,50,30,01,04,4F,1D,20,E7,C1,D1,08,C9,F3,4E
1700 DATA DD,E5,FD,E5,E5,C5,D5,F5,CD,FB,B9,CD,D6,B9,CD,06,C8
1710 DATA BA,DD,61,0E,5C,CB,47,C4,B3,B9,0E,5D,CB,4F,C4,B3,A0
1720 DATA B9,0E,5E,CB,57,C4,B3,B9,D3,5F,F1,D1,C1,E1,FD,E1,EB
1730 DATA DD,E1,C9,08,D5,ED,79,DD,4C,DD,6A,C5,DD,55,C5,3E,34
1740 DATA 00,02,03,23,15,20,F8,C1,79,C6,50,30,01,04,4F,1D,46
1750 DATA 20,EA,C1,D1,08,C9,E5,F5,7A,80,47,7A,91,ED,44,4F,13
1760 DATA 69,26,00,29,29,29,29,54,5D,29,29,19,29,29,11,00,B2
1770 DATA C0,19,16,00,58,19,44,4D,F1,E1,C9,F5,7E,80,47,23,E9
1780 DATA 7E,81,4F,23,F1,C9,56,23,5E,23,C9,F5,78,D6,0D,47,85
1790 DATA 79,D6,19,4F,F1,26,00,6A,C5,29,29,29,29,54,5D,7B
1800 DATA 29,29,29,44,4D,29,19,09,C1,EB,26,00,69,29,29,29,0D
1810 DATA 29,29,19,16,00,58,19,C9,DD,E5,FD,E5,E5,D5,C5,E5,C3
1820 DATA FD,E1,DD,63,CD,0B,BA,FD,4D,E5,FD,44,E5,F5,B7,28,D9
1830 DATA 0A,E5,F5,7C,D3,70,26,80,F1,B6,E1,77,F1,23,10,ED,59
1840 DATA E1,11,20,00,19,0D,20,E2,E1,11,20,03,19,DD,25,20,8A
1850 DATA D6,C1,D1,E1,FD,E1,DD,E1,C9,DD,E5,FD,E5,E5,C5,D5,D1
```

```
1860 DATA E5,FD,E1,AF,D5,CD,0B,BA,D1,DD,63,AF,FD,4D,E5,FD,C5
1870 DATA 44,E5,E5,F5,7C,D3,70,26,80,F1,B6,E1,23,10,F3,E1,F7
1880 DATA 11,20,00,19,0D,20,E8,E1,11,20,03,19,DD,25,C2,8C,DD
1890 DATA BA,D1,C1,E1,FD,E1,DD,E1,C9,C5,F5,E5,0E,32,3E,02,B1
1900 DATA CD,E1,BA,CD,23,B9,E1,F1,C1,CD,23,B9,C9,C5,F5,E5,B5
1910 DATA 0E,32,3E,02,CD,E1,BA,CD,7F,B9,E1,F1,C1,CD,7F,B9,85
1920 DATA C9,D5,11,F4,B8,B7,ED,52,21,F4,B8,28,03,21,D0,B8,F2
1930 DATA D1,C9,F5,3A,C1,E6,CB,AF,D3,40,F1,C9,F5,3A,C1,E6,8D
1940 DATA CB,EF,D3,40,F1,C9,F5,3A,C1,E6,CB,A7,D3,40,F1,C9,9C
1950 DATA F5,3A,C1,E6,CB,E7,D3,40,F1,C9,3E,14,32,27,C0,C9,89
1960 DATA 21,00,50,2B,36,00,7C,B5,20,F9,C9,F3,CD,10,BB,21,91
1970 DATA 00,C0,D3,5C,36,00,D3,5D,36,00,23,7C,B5,20,F3,D3,C5
1980 DATA 5F,CD,06,BB,C9,F5,C5,06,19,0E,18,0D,20,FD,10,F9,E8
1990 DATA C1,F1,C9,21,44,C6,06,81,11,50,00,F3,D3,5C,36,FF,E5
2000 DATA 19,10,FB,D3,5F,C9,F3,D3,5C,36,00,D3,5F,C9,01,04,77
2010 DATA 09,16,00,21,08,B8,3E,03,CD,23,B9,01,2C,45,16,00,72
2020 DATA 21,6C,B8,3E,03,CD,23,B9,01,0A,09,16,00,21,F4,B8,26
2030 DATA 3E,01,CD,23,B9,C9,3A,27,C0,B7,3E,03,C8,CD,FC,BA,15
2040 DATA CB,47,3E,01,C8,3E,02,C9,21,BE,BF,11,C9,F6,CD,C0,1D
2050 DATA BB,CD,00,BC,21,CE,BF,CD,C0,BB,CD,2B,BB,C3,0D,BC,79
2060 DATA D5,7E,B7,28,05,12,23,13,18,F7,D1,C9,F5,C5,06,2F,17
2070 DATA 04,D6,0A,30,FB,C6,3A,70,23,77,C1,F1,C9,3E,1A,32,1E
2080 DATA 28,C0,3A,21,C0,B7,20,C0,C9,11,CE,F6,21,B6,BF,CD,9B
2090 DATA C0,BB,CD,00,BC,21,CE,BF,CD,C0,BB,CD,2B,BB,18,0D,D2
2100 DATA CD,45,BB,DB,09,FE,BF,20,F7,CD,45,BB,C9,3E,01,32,8C
2110 DATA 1C,C0,3E,03,32,82,BD,11,C9,F6,21,A7,BF,CD,C0,BB,2D
2120 DATA CD,00,BC,21,CE,BF,CD,C0,BB,18,03,CD,2B,BB,CD,20,3A
2130 DATA BB,CD,53,BB,CD,6E,BB,AF,32,1E,C0,32,1F,C0,DD,21,5A
2140 DATA 0A,C0,DD,77,05,DD,77,0B,DD,77,11,DD,21,E2,BF,11,97
2150 DATA 04,00,06,0A,DD,36,00,00,DD,19,10,F8,32,24,C0,32,6D
2160 DATA 27,C0,32,28,C0,32,29,C0,3C,32,DF,BF,21,20,20,22,AB
2170 DATA E0,BF,3E,32,32,21,C0,21,61,FE,CD,CC,BB,3E,20,32,86
2180 DATA 60,FE,3E,82,32,23,C0,21,F4,C5,22,25,C0,3A,24,C0,32
2190 DATA C6,20,32,24,C0,20,14,21,23,C0,35,CC,DD,BB,2A,25,1C
2200 DATA C0,11,50,00,19,22,25,C0,CD,66,BB,3A,28,C0,B7,28,30
2210 DATA 2C,21,28,C0,35,20,26,21,1C,C0,34,3E,32,32,21,C0,64
2220 DATA 21,61,FE,CD,CC,BB,21,F4,C5,22,25,C0,3E,82,32,23,CA
2230 DATA C0,CD,53,BB,AF,32,29,C0,3E,20,32,60,FE,21,1E,C0,52
2240 DATA 34,3A,1C,C0,21,4F,F4,CD,CC,BB,3A,82,BD,21,B7,F5,48
2250 DATA CD,CC,BB,3A,27,C0,B7,28,06,3D,32,27,C0,20,00,FD,CD
2260 DATA 26,02,3A,DF,BF,57,ED,4B,E0,BF,3A,27,C0,B7,20,32,58
2270 DATA DB,00,CB,67,20,01,05,CB,77,20,01,04,CB,57,20,01,DD
2280 DATA 0C,DB,01,CB,47,20,01,0D,78,FE,0C,20,02,06,0D,FE,DD
2290 DATA 2B,20,02,06,2A,79,FE,18,20,02,0E,19,FE,32,20,02,A7
2300 DATA 0E,31,C5,D5,3A,DF,BF,57,ED,4B,E0,BF,21,08,B8,CD,8D
2310 DATA 96,BB,CD,CD,BA,D1,C1,CD,F2,BA,CD,96,BB,CD,B9,BA,0E
2320 DATA CD,F2,BA,7A,32,DF,BF,ED,43,E0,BF,21,01,03,1E,02,D7
2330 DATA CD,79,BA,B7,C4,1A,BB,FD,25,C2,02,BD,AF,32,1F,C0,B3
2340 DATA FD,2E,02,DD,21,E2,BF,FD,26,03,DD,7E,00,B7,20,2D,51
2350 DATA DB,09,CB,77,C4,45,BB,20,61,3A,27,C0,B7,C4,45,BB,07
2360 DATA 20,58,3A,1E,C0,B7,28,52,AF,32,1E,C0,3E,02,DD,77,14
2370 DATA 01,DD,77,00,2A,E0,BF,DD,75,02,DD,74,03,DD,56,01,FA
2380 DATA DD,4E,02,DD,46,03,21,F4,B8,3E,01,CD,CD,BA,14,7A,41
2390 DATA FE,17,20,06,AF,DD,77,00,18,20,3E,01,CD,B9,BA,DD,D2
2400 DATA 72,01,DD,71,02,DD,70,03,21,01,03,1E,02,3A,1F,C0,71
2410 DATA CD,79,BA,21,1F,C0,B6,32,1F,C0,FD,25,C2,8A,BD,11,03
2420 DATA 04,00,DD,19,FD,2D,C2,87,BD,3E,01,32,20,C0,FD,26,9E
2430 DATA 03,DD,21,0A,C0,DD,7E,05,B7,20,46,ED,5F,21,1D,C0,92
2440 DATA AE,C6,64,32,1D,C0,E6,03,B7,C2,90,BF,3A,28,C0,B7,71
2450 DATA C2,90,BF,AF,DD,77,03,DD,77,04,3C,DD,77,05,DD,36,17
2460 DATA 00,16,ED,5F,21,1D,C0,AE,47,E6,0F,4F,E6,07,81,C6,CD
2470 DATA 10,DD,77,02,78,2F,E6,0F,4F,E6,03,81,C6,1A,DD,77,EF
2480 DATA 01,DD,56,00,DD,4E,01,DD,46,02,15,3A,1C,C0,3D,28,15
2490 DATA 09,3D,28,0F,3D,28,3E,C3,E9,BB,AF,DD,77,03,DD,77,E1
2500 DATA 04,18,75,DD,7E,03,B7,20,04,DD,36,03,01,ED,5F,21,4E
2510 DATA 1D,C0,2F,AE,C6,64,32,1D,C0,E6,0F,B7,28,0D,DD,7E,2F
2520 DATA 01,FE,19,28,06,FE,30,28,02,18,08,DD,7E,03,ED,44,4D
2530 DATA DD,77,03,18,43,DD,7E,03,DD,B6,04,20,04,DD,36,03,E1
2540 DATA 01,DD,7E,02,FE,27,28,20,FE,0E,28,1C,DD,7E,01,FE,75
2550 DATA 2E,28,15,FE,1A,28,11,ED,5F,21,1D,C0,C6,7B,AE,2F,24
2560 DATA 77,E6,0F,B7,28,02,18,0E,DD,6E,03,DD,7E,04,ED,44,51
2570 DATA DD,77,03,DD,75,04,18,00,DD,7E,03,DD,86,01,4F,DD,B3
2580 DATA 7E,04,DD,86,02,47,C5,D5,DD,56,00,DD,4E,01,DD,46,4A
2590 DATA 02,3E,03,21,6C,B8,CD,CD,BA,AF,21,02,02,1E,02,CD,9D
2600 DATA 38,BA,D1,C1,21,6C,B8,3E,03,CD,B9,BA,21,02,02,1E,8D
2610 DATA 02,3A,20,C0,CD,38,BA,DD,72,00,DD,71,01,DD,70,02,C8
2620 DATA 7A,B7,28,35,3A,1F,C0,21,20,C0,A6,20,02,18,41,CD,96
2630 DATA FC,BA,21,21,C0,7E,35,B7,20,18,3E,2B,32,60,FE,36,89
2640 DATA 00,21,29,C0,34,7E,FE,19,20,08,E5,36,00,21,82,BD,76
2650 DATA 34,E1,7E,21,61,FE,CD,CC,BB,DD,36,05,00,3E,03,21,E1
2660 DATA 6C,B8,CD,CD,BA,AF,21,02,02,1E,02,CD,38,BA,18,00,43
2670 DATA CD,F2,BA,3A,20,C0,07,32,20,C0,11,06,00,DD,19,FD,B6
2680 DATA 25,C2,15,BE,C3,8D,BC,41,72,65,20,79,6F,75,20,72,ED
2690 DATA 65,61,64,79,3F,00,70,61,73,73,65,64,21,00,4D,69,39
2700 DATA 73,73,65,64,21,21,00,00,00,00,00,00,00,20,20,31
2710 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,20,00,00,C0
```



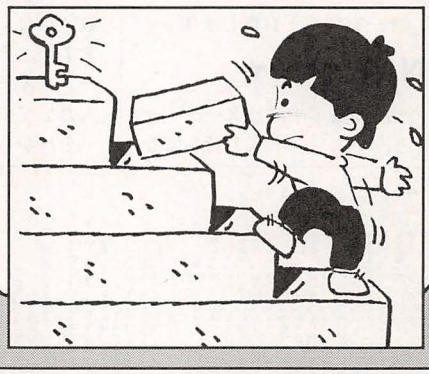
評…ルンルン晴れ着だよー(つぐ美)


NEW 影さんの1日 by たわちゃん(6)
あう？
影さんの住所
電波ビルと
同じになってる。
なぜかしら
まっさかしっ
あはっ
つぐまの
住所ネ
みにめせんじ◆そうぞ。テストだよー
ピンコーン
ピンポーン
ピンポーン
ピンポ

PC-8801mkIISR/FR/MR(N88BASICV2モード)用※DISK-BASICも可

THE RETURN OF RAINBOW

ザ リターン オブ レインボー



村上 義仁

★LEGEND★

その昔，メギドの地に幸福をつかさどる妖精の国あり。人々虹の橋を渡りて，そこに入りしとき，みな幸福になりにけり。

あるとき，闇の国よりいづる魔術師，その強大な魔力を持ちて，虹を変じて七つの水晶となす。

くれなゐの衣をまとひし妖精，幸福を運びし虹を蘇らせんがため，闇の国の呪はれし塔へ行きにけり……。

★HOW TO PLAY★

伝説の妖精Finを操作して，塔の最上階に隠された七つの水晶を見つけだすことが，ゲームの最終目的です。

Finは，テンキーの4 6で左右，8でジャンプ，または上のブロックに乗ることができます。下に降りるには，ブロックの間から落ちるしかありません。スペース・キーを押すと，魔法で自分の向いている方向にブロックを作ることができます（各面25回まで）。

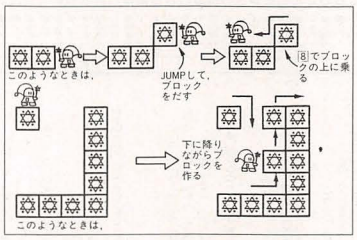
これらを利用して鍵を取り，扉に行くと1面クリアです。

最上階の20階にある七つの水晶は，隠されているところに魔法をかけると出現します。すべて出現させるとハッピー・エンドとなり，ゲーム終了です。

★TECNIQUE

○ブロックはジャンプしているときや，落下中でも作ることができます（基本中の基本です）。**第1図**を参考にしてください。

○敵はFinのY座標を合わせるように追って来ます。敵を退治することはできませんが，ブロックを作って閉じ込めたり，誘導して穴に落とした



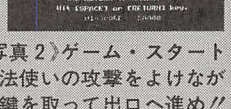
《第1図》ブロックの作りかた

《第1表》変 数 表

X, Y, X(n), Y(n)	自分・敵の座標
D, D(n)	自分・敵の向き
VX, VY	移動量
M（m, n）	画面データ
FL	面数
SC, HI	スコア，ハイスコア
TI	残り時間
MA	魔法の使える回数
RE	自分の残り数
M$(n)	サウンド・データ



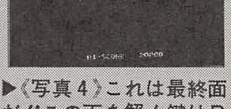
▶《写真1》タイトル画面。はじめてプレーする人はスペース・キーを押しましょう。



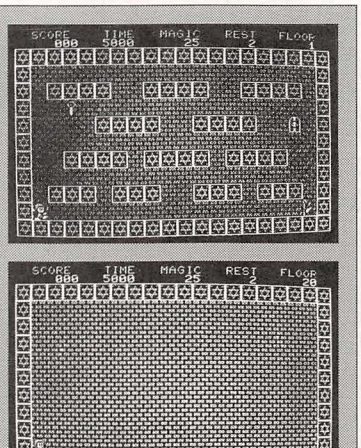
▶《写真2》ゲーム・スタート!!魔法使いの攻撃をよけながら，鍵を取って出口へ進め!!



▶《写真3》2面をクリアしたら，パスワードが使える。パスワードもユニークだよ。



▶《写真4》これは最終面だ!!この面を解く鍵はBGMの変わる面にある。



THE RETURN OF RAINBOWのプログラム・リスト

```
10 CLS 3:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:GOTO 580
20 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼ Fin Move ▲▼▲▼▲▼▲▼
30 VX=0:VY=0:CMD PLAY "MF",M$(H-(FL MOD 5=0)*32):H=H+1:IF M=32 THEN M=0
40 IF INP(9)=191 THEN GOSUB 220 ELSE IF INP(9)=127 THEN 520
50 IF M(X,Y+1)<>1 THEN VY=1 ELSE IF INP(1)=254 THEN VY=-1
60 IF VY=-1 AND M(X,Y-1)=1 THEN IF M(X,Y-2)=1 THEN VY=0 ELSE VY=-2
70 IF VY<1 THEN I=INP(0):VX=(I=239)-(I=191):IF VY=0 AND M(X+VX,Y)=1 THEN VX=0
80 IF VX=-1 THEN D=0 ELSE IF VX=1 THEN D=1 ELSE IF VY=0 THEN 100
90 IF VY<0 AND VX>0 THEN VX=0:VY=0 ELSE PUT@(X*32,Y*16),C(0,M(X,Y)+4),PSET
100 X=X+VX:Y=Y+VY:PUT@(X*32,Y*16),C(0,D),PSET:TI=TI-1:GOSUB 280
110 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼ Wizard Move ▲▼▲▼▲▼▲▼
120 N=N+(N=2)*3+1:VX=SGN(X-X(N)):VY=SGN(Y-Y(N)):IF X(N)=0 THEN 180
130 IF VY=-1 AND M(X(N),Y(N)-1)=1 AND M(X(N),Y(N)-2)<>1 THEN VY=-2 ELSE VY=0
140 IF M(X(N),Y(N)+1)<>1 THEN VY=1 ELSE IF M(X(N)+VX,Y(N))=1 THEN VX=0
150 IF VY<>0 THEN VX=0 ELSE IF VX=-1 THEN D(N)=0 ELSE IF VX=1 THEN D(N)=1
160 IF VX<>0 OR VY<>0 THEN PUT@(X(N)*32,Y(N)*16),C(0,D(N)+2),PSET
170 X(N)=X(N)+VX:Y(N)=Y(N)+VY:PUT@(X(N)*32,Y(N)*16),C(0,D(N)+2),PSET
180 FOR I=0 TO 2:IF X=X(I) AND Y=Y(I) OR TI=0 THEN 520 ELSE NEXT
190 IF M(X,Y)=2 THEN GOSUB 300:CMD PLAY M$(64),M$(65):M(X,Y)=0:K=1
200 IF M(X,Y)=3 AND K=1 THEN 330 ELSE 30
210 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼ Put Block ▲▼▲▼▲▼▲▼
220 J=X+(D=0)*2+1:FOR I=0 TO 6:IF FL=20 AND J=BX(I) AND Y=BY(I) THEN GOSUB 300:C
```

★ワンテク：グラディウスをするとき，パワーアップ・カプセルを取ったときに，レーザーとかマルチプルとか口でしゃべると沙羅曼蛇の気分になれる…かもね。（大分市・**石本貴久15才**）…【影：カポシと言えば断空我気分さ!!】

りしてかわしてください。

○4（または6）と8を同時に押すと，その場で方向転換することができます。

○ESCキーを押すと自爆します。

★FINALLY…★

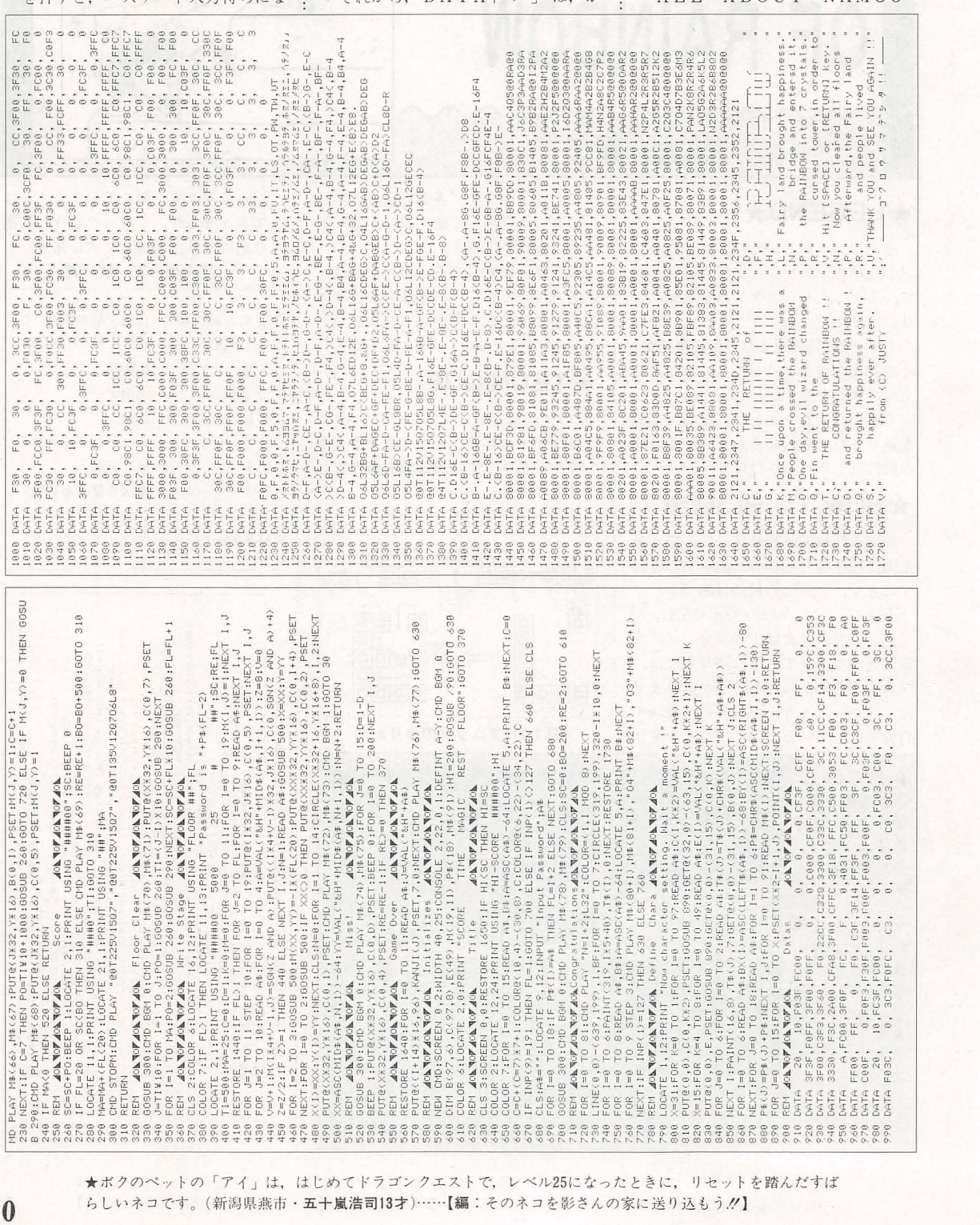
タイトル画面表示中にリターン・キーを押すと，パスワード入力待ちになります。2面以降に表示されるパスワードを入力して，もう一度リターン・キーを押すと，その面からはじめることができます（パスワード入力のとき数字がたくさん表示されることがありますが，そのようなときは，一度リターン・キーを押してからパスワードを入力してください）。

それから，DATA中の"」"は，かぎかっこなので，まちがえずに入力してください。

最後に，七つの水晶の隠し場所は，BGMのちがう面がヒントになっています。がんばって謎を解いてください。

SEE YOU AGAIN
NEXT GAME!

考参
ALL ABOUT NAMCO



★ボクのペットの「アイ」は，はじめてドラゴンクエストで，レベル25になったときに，リセットを踏んだすばらしいネコです。（新潟県燕市・**五十嵐浩司13才**）……**【編：そのネコを影さんの家に送り込もう!!】**

PC-9801シリーズ(N88(86)DISK BASIC)用

Walking In The Moonlight

(ウォーキング イン ザ ムーンライト)



Forever 有希子

内容

迷路の宝を取って，なおかつ，鍵を取り，出口に行くゲームです。

遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動かします。ゲームをRUNすると，レベルを聞いてくるので，1～10を入力してください。レベルは，値が小さいとむずかしく，大きいと簡単です。

つぎに，タイトルがでてくるので，リターン・キーを押してください。モンスターにつかまると，1人減ります。5人死ぬとゲーム・オーバーです。

改造のアドバイス

新しい画面を作りたい人は，1360行～1560行がデータです。1…ユキコ，2・3…モンスター，4…はしご，5…宝，6…カベ，7…ドア，8…鍵です。御自由に画面を作ってください。

最後に

このゲームは，第3作目なので，まだいろいろと，むだがあると思います。そこのところは，Dr.D よろしくおねがいします。

★　　★

CHECKER FLAG

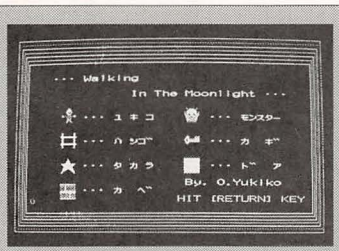
Dr.D：なんじゃ，このプログラムは。ＩＦ文だらけではないか。

編：ほんとだ。でもこのゲーム，そんなにおそくないですよ。

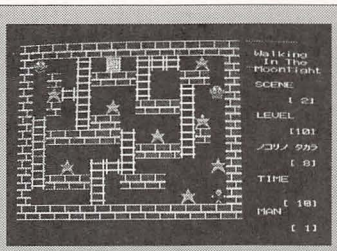
Dr.D：なんといっても16ビット機じゃからな。しかし，ムダがあっても速い，というのは16ビット機の特徴を生かしているとは言えないぞ。

16ビットだったら，ムダをなくして速くなった分，ゲームにもう一つくらい何か要素を加えるべきじゃ。450行以降のＩＦ文などはほとんど論理式に置き換えることができる。

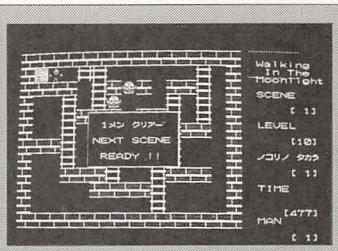
編：確かに，8ビット機でもできそうなゲームじゃいけませんね。



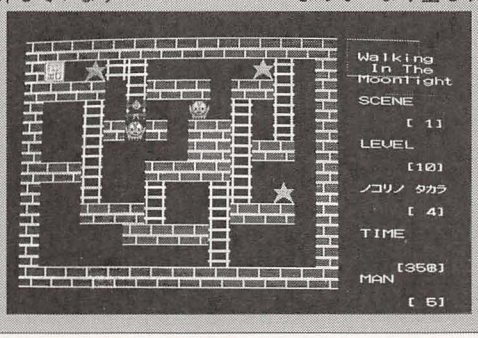
▲〈写真1〉タイトル画面。それぞれのキャラクターを紹介しています



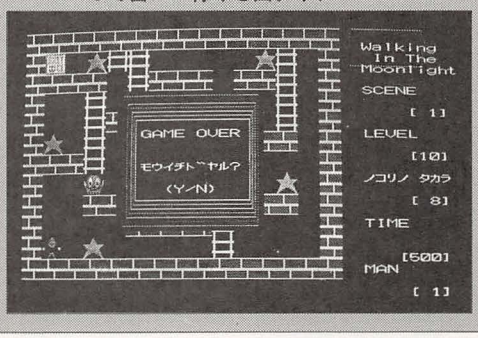
▲〈写真2〉さあ！ゲーム・スタート。モンスターにつかまらないよう宝を取ろう！



▲〈写真3〉宝を全部取るとカギがでてきます。それを取って出口へ行くと面クリア



▶〈写真4〉あっ！モンスターにつかまってしまった。ユキコが1人減ります



▶〈写真5〉ユキコが全部いなくなるとゲーム・オーバー。気をつけろ

★ぼくの友達は「ＭＳＸ」と書いてある横に「2」のシールをはってむなしさをしのいでいる。僕は88mkIIの横に「ＦＲ」と書いて泣いている。(千葉県木更津市・Mr.あぱっち14才)……【つぐ美：なさけなや。】

Walking In The Moonlightのプログラム・リスト

```
10 CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,0
20 DIM A%(99),T%(99),K%(99),TA%(99),HA%(99),KA%(99),DO%(99),MEN$(10,10)
30 TA=0:M=5:ME=1:T1=0:BX=0:BY=0:G=1:Z=31:C=1:KA=0:KB=0
40 COLOR 7:GOSUB *CARA.:GOSUB *GAMEN.:INPUT"LEVEL (1-10)";LE:CLS:GOSUB *TITEL.
50 GOSUB *PRINT.:GOSUB *GA.
60 ' MAIN
70 FOR J=0 TO (LE*8):GOSUB *J1.:T1=T1+1:GOSUB *PRINT.:IF T1=500 THEN *OVER.
80 NEXT:GOSUB *TE.:FOR Q=0 TO 200:NEXT:GOTO 70
90 '
100 *PRINT.
110 LOCATE 31,5:PRINT "SCENE":LOCATE 35,7:PRINT USING "[##]";ME
120 LOCATE 31,9:PRINT "LEVEL":LOCATE 35,11:PRINT USING "[##]";LE
130 LOCATE 31,13:PRINT "ﾉｺﾘﾉ ﾀｶﾗ":LOCATE 35,15:PRINT USING "[##]";TA
140 LOCATE 31,17:PRINT "TIME":LOCATE 34,20:PRINT USING "[###]";T1
150 LOCATE 31,21:PRINT "MAN":LOCATE 35,23:PRINT USING "[##]";M
160 LOCATE 31,1:PRINT "Walking":LOCATE 32,2:PRINT "In The"
170 LOCATE 31,3:PRINT "Moonlight":RETURN
180 ' MOVE
190 *J1.
200 AX=X:AY=Y:I=INP(&HE0):II=INP(&HE1):III=INP(&HE2)
210 IF I=255 AND II=255 THEN 340
220 IF I=251 THEN 360 ELSE IF I=239 THEN 370
230 IF I=191 THEN 380 ELSE IF II=254 THEN 390
240 IF POINT(X+16,Y+7)=6 THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:TA=TA-1:LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF
250 IF POINT(X+3,Y+2)=7 THEN F=1 ELSE IF POINT(X+16,Y+8)=1 THEN F=2
260 LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF
270 LINE(AX,AY)-(AX+30,AY+14),0,BF
280 IF H=1 THEN PUT(AX,AY),HA% ELSE IF H=2 THEN PUT(AX,AY),T%
290 H=F:F=0:LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF:PUT(X,Y),A%
300 IF L=1 THEN H=1:L=0
310 IF X=DX AND Y=DY THEN IF KA=1 THEN 680 ELSE GOTO 320
320 IF X=KX AND Y=KY AND KB=1 THEN KB=0:KA=1:BEEP 1:FOR Q=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
330 IF POINT(X+3,Y+15)=0 THEN *OCHI.
340 IF TA=0 THEN TA=1:GOTO *KA. ELSE RETURN
350 '
360 Y=Y+15:IF POINT(X+1,Y+2)=2 THEN Y=Y-15:GOSUB *L.:GOTO 240 ELSE GOTO 240
370 X=X-31:IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR X=DX AND Y=DY THEN IF KA=1 AND X=DX AND Y=DY THEN X=X-31:GOTO 680 ELSE X=X+31:GOSUB *L.:GOTO 240 ELSE GOTO 240
380 X=X+31:IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR X=DX AND Y=DY THEN IF KA=1 AND X=DX AND Y=DY THEN X=X+31:GOTO 680 ELSE X=X-31:GOSUB *L.:GOTO 240 ELSE GOTO 240
390 Y=Y-15:IF POINT(X+1,Y+2)=2 THEN Y=Y+15:GOSUB *L.:GOTO 240 ELSE IF POINT(X+3,Y+2)=0 THEN Y=Y+15:GOSUB *L.:GOTO 240 ELSE GOTO 240
400 '
410 *L.
420 IF H=1 THEN L=1 ELSE L=0
430 RETURN
440 '
450 *TE.
460 CX1=TX1:CY1=TY1:CX2=TX2:CY2=TY2
470 IF TX1<X THEN TX1=TX1+31 ELSE IF TX1>X THEN TX1=TX1-31
480 IF TY1<Y THEN TY1=TY1+15 ELSE IF TY1>Y THEN TY1=TY1-15
490 IF POINT(TX1+16,TY1+8)=7 THEN D1=1 ELSE IF POINT(TX1+16,TY1+8)=6 THEN D1=2
500 IF POINT(TX1+3,TY1+2)=7 THEN D1=3
510 LINE(CX1,CY1)-(CX1+30,CY1+14),0,BF
520 IF E1=1 THEN PUT(CX1,CY1),K% ELSE IF E1=2 THEN PUT(CX1,CY1),TA%
530 IF E1=3 THEN PUT(CX1,CY1),HA%
540 E1=D1:D1=0:LINE(TX1,TY1)-(TX1+30,TY1+14),0,BF:PUT(TX1,TY1),T%
550 IF TX1=X AND TY1=Y THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:GOTO *OVER.
560 IF TX2<X THEN TX2=TX2+31:IF TX2=TX1 THEN TX2=TX2-31
570 IF TX2>X THEN TX2=TX2-31:IF TX2=TX1 THEN TX2=TX2+31
580 IF TY2<Y THEN TY2=TY2+15:IF TY2=TY1 THEN TY2=TY2-15
590 IF TY2>Y THEN TY2=TY2-15:IF TY2=TY1 THEN TY2=TY2+15
600 IF POINT(TX2+16,TY2+8)=7 THEN D2=1 ELSE IF POINT(TX2+16,TY2+8)=6 THEN D2=2
610 IF POINT(TX2+3,TY2+2)=7 THEN D2=3
620 LINE(CX2,CY2)-(CX2+30,CY2+14),0,BF
630 IF E2=1 THEN PUT(CX2,CY2),K% ELSE IF E2=2 THEN PUT(CX2,CY2),TA%
640 IF E2=3 THEN PUT(CX2,CY2),HA%
650 E2=D2:D2=0:LINE(TX2,TY2)-(TX2+30,TY2+14),0,BF:PUT(TX2,TY2),T%
660 IF TX2=X AND TY2=Y THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:GOTO *OVER.
670 RETURN
680 '
690 BEEP 1:FOR J=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0:LINE(150,63)-(335,119),0,BF:LINE(150,63)-(335,119),7,B:KA=0:T1=0:H=0:L=0:F=0:TA=0
700 LOCATE 10,9:PRINT USING "##ﾒﾝ ｸﾘｱｰ";ME:LOCATE 10,11:PRINT "NEXT SCENE"
710 LOCATE 11,13:PRINT "READY !!":FOR J=0 TO 10000:NEXT:CLS:E1=0:D1=0:E2=0:D2=0:BX=31:BY=15:ME=ME+1:GOSUB 980:GOTO 60
720 '
730 *OCHI.
740 IF H=1 THEN 340
750 AX=X:AY=Y:Y=Y+15:LINE(AX,AY)-(AX+30,AY+14),0,BF
760 IF POINT(X+16,Y+7)=6 THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:TA=TA-1:LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF
770 T1=T1+1:GOSUB *PRINT.:IF T1=500 THEN *OVER.
780 IF POINT(X+1,Y+2)=2 OR POINT(X+3,Y+2)=7 THEN Y=Y-15:GOTO 270
790 IF POINT(X+16,Y+8)=1 THEN F=2
800 LINE(X,Y)-(X+30,Y+14),0,BF:LINE(AX,AY)-(AX+30,AY+14),0,BF
810 IF H=2 THEN PUT(AX,AY),T%
820 H=F:F=0:PUT(X,Y),A%:FOR Q=0 TO 200:NEXT:GOTO 740
830 ' GAME OVER
840 *OVER.
850 FOR J=0 TO 2000:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:M=M-1
860 IF M=0 THEN *END. ELSE E1=0:D1=0:E2=0:D2=0:TA=0:T1=0:H=0:F=0:L=0
870 LINE(150,63)-(335,119),0,BF:LINE(150,63)-(335,119),7,B
880 LOCATE 13,9:PRINT "ﾂｷﾞ ﾊﾞ":LOCATE 11,11:PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞﾃﾈ!"
890 LOCATE 12,13:PRINT "READY !!":FOR J=0 TO 10000:NEXT:CLS:GOSUB 990:GOTO 60
900 '
910 *KA.
920 BEEP 1:FOR Q=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:KB=1:PUT(KX,KY),KA%:RETURN
930 ' PRINT GAMEN
940 *GA.
950 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 14 STEP G:PUT(BX,BY),K%:BX=BX+Z:NEXT
960 IF I=10 THEN G=1:Z=31 ELSE G=14:Z=434
970 BY=BY+15:BX=0:NEXT:BX=31:BY=15
980 '
990 IF ME=11 THEN ME=1:LE=LE-1
1000 FOR J=0 TO 201 STEP 2
1010 LINE(232-J,15)-(232-J,164),0:LINE(232+J,15)-(232+J,164),0:NEXT
1020 FOR J=0 TO 201 STEP 2
1030 LINE(31+J,15)-(31+J,164),0:LINE(433-J,15)-(433-J,164),0:NEXT
1040 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 13:H$=MID$(MEN$(I,ME)),J,1)
1050 IF H$="1" THEN PUT(BX,BY),A%:X=BX:Y=BY ELSE IF H$="2" THEN PUT(BX,BY),T%:TX1=BX:TY1=BY
1060 IF H$="3" THEN PUT(BX,BY),T%:TX2=BX:TY2=BY ELSE IF H$="4" THEN PUT(BX,BY),HA%
1070 IF H$="5" THEN PUT(BX,BY),TA%:TA=TA+1 ELSE IF H$="6" THEN PUT(BX,BY),K%
1080 IF H$="7" THEN PUT(BX,BY),DO%:DX=BX:DY=BY ELSE IF H$="8" THEN KX=BX:KY=BY
1090 BX=BX+31:NEXT:BX=31:BY=BY+15:NEXT:BX=31:BY=15:RETURN
1100 ' GAME END
1110 *END.
1120 BEEP 1:FOR J=0 TO 3000:NEXT:BEEP 0
1130 LINE(141,45)-(353,145),0,BF:FOR I=1 TO 7:LINE(147+(I*3),45+(I*3))-(347-(I*2),145-(I*3)),1,B:NEXT
1140 LOCATE 11,9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 11,12:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾙ?"
1150 LOCATE 13,14:PRINT "(Y/N)"
1160 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 30 ELSE IF A$="N" THEN CLS 3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,1,1:END ELSE GOTO 1160
1170 '
1180 *TITEL.
```

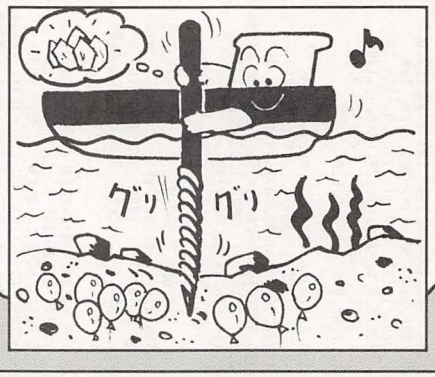
★うちの姉は、つぐ美さんみたいな女の人になりたいと言って、スポーツ用品店からバーベルを買ってきた。(鳥取県米子市・**一生お嫁に行かない姉をもった12才**……[つぐ美：女性読者の人、今ここで立ちあがりましょう!!]

```
1190 LOCATE 5,5:PRINT "･･･ Walking":LOCATE 15,7:PRINT "In The Moonlight ･･･"
1200 FOR I=0 TO 7:LINE(I*4,I*4)-(636-(I*4),199-(I*3)),I,B:NEXT
1210 PUT(100,75),A%:PUT(100,100),HA%:PUT(100,125),TA%:PUT(100,150),K%
1220 PUT(350,75),T%:PUT(350,100),KA%:PUT(350,125),DO%
1230 LOCATE 9,10:PRINT "･･･ ユキコ":LOCATE 25,10:PRINT "･･･ モンスター"
1240 LOCATE 9,13:PRINT "･･･ ハシゴ":LOCATE 25,13:PRINT "･･･ カ　ギ"
1250 LOCATE 9,16:PRINT "･･･ タカラ":LOCATE 25,16:PRINT "･･･ ド　ア"
1260 LOCATE 9,19:PRINT "･･･ カ　ベ":LOCATE 22,18:PRINT "By. O.Yukiko"
1270 COLOR C:LOCATE 21,20:PRINT "HIT [RETURN] KEY "
1280 IF INKEY$=CHR$(13) THEN COLOR 7:CLS 3:GOTO 1290 ELSE C=C+1:IF C=8 THEN C=1:GOTO 1270
ELSE GOTO 1270
1290 GOSUB *PRINT.:LINE(480,0)-(586,26),1,B:LINE(534,13)-(639,39),2,B:RETURN
1300 ' READ GAMEN
1310 *GAMEN.
1320 RESTORE 1420:FOR I=1 TO 10:READ MEN$(I,1),MEN$(I,2),MEN$(I,3),MEN$(I,4),MEN$(I,5):NEX
T
1330 RESTORE 1530:FOR I=1 TO 10:READ MEN$(I,6),MEN$(I,7),MEN$(I,8),MEN$(I,9),MEN$(I,10):NE
XT:RETURN
1340 ' READ CARA
1350 *CARA.
1360 RESTORE 1640:FOR I=0 TO 99:READ A%(I):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ T%(I):NEXT
1370 FOR I=0 TO 99:READ K%(I):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ TA%(I):NEXT
1380 FOR I=0 TO 99:READ HA%(I):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ KA%(I):NEXT
1390 FOR I=0 TO 99:READ DO%(I):NEXT:RETURN
1400 ' DATA
1410 '  GAMEN
1420 DATA 7054400020543,2004070444050,0700400504000,7004000050400,1040054005002
1430 DATA 6660466606640,0604666400660,0664066644050,6664000666400,6606664666066
1440 DATA 0040400504040,0544000400403,0000410404660,3044050040450,0000004000000
1450 DATA 0046660664040,0604050666400,0000666404050,0046660046660,0005004050000
1460 DATA 5040000664660,4004660000450,0500006664066,0040440044000,0006664666000
1470 DATA 6640066664000,4666664050460,0666004004000,0666406664010,0500004000507
1480 DATA 0040540044050,4000004666400,0004054666000,0000404000666,6660004000666
1490 DATA 0066645046660,4050444000005,4004666600050,5006664405000,0000504050000
1500 DATA 0000666640000,4666406660000,4666600006663,0050000666000,0006664666000
1510 DATA 1050000040008,8000400000501,4050200805000,0002050405008,8000004000003
1520 '
1530 DATA 2050400000003,0544004034002,2400500004050,4020070400504,0040004050402
1540 DATA 0666400000000,0604050664050,0466660004660,4666066066664,0640500666400
1550 DATA 0000405040000,0006666004666,0400000104000,4005004005004,8006660000400
1560 DATA 0050466645070,0000000044000,0404006664066,4006660666666,6000000050466
1570 DATA 6660000046660,0500005046660,5664040000500,4050000544003,0005006666400
1580 DATA 0000405040000,0666066640007,0066640066600,4666066604666,0666000044407
1590 DATA 0000466600000,0000400040666,0040040000057,4005004004000,0000405040666
1600 DATA 0450400004050,0005466600050,4546605000066,4006660666600,0050466640500
1610 DATA 0466056660666,0666400006660,4666006660500,4000000000050,0666400066660
1620 DATA 8400000100000,1080400500000,4080000000003,4000105000008,1000405000003
1630 ' CARA
1640 DATA 32,16,768,192,0,0,0,0,3840,240,0,0,0,0,6144,24,1792,224,1792,224
1650 DATA 12288,12,3840,240,3840,240,8192,4,6400,152,6400,152,0,0,7936,248
1660 DATA 7680,120,0,0,1792,224,1792,224,56,14336,-193,-1793,56,14336,56,14336
1670 DATA -193,-1793,56,14336,0,0,7936,248,0,0,0,0,3840,240,0,0,1792,224,0,0,0
1680 DATA 0,3584,112,0,0,0,0,7168,56,0,0,0,0,0,0,0,30720,30,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1690 '
1700 DATA 32,16,0,0,12,24576,0,0,16128,248,7,-16383,0,0,-1024,126,769,129
1710 DATA 768,128,-1021,-32641,29440,156,29440,156,-249,-16129,-1984,1086
1720 DATA -1984,1086,-249,-16129,-1952,3134,-1952,3134,-28921,-16157,-30608
1730 DATA 7202,-30608,7202,-28913,-7965,-30608,7202,-30608,7202,-241,-7937
1740 DATA 28720,6172,28720,6172,-1784,8254,23,-12287,16,4096,3854,-7952
1750 DATA -4095,15,0,0,-16377,-16377,16128,248,0,0,-249,-16129,0,0,0,0
1760 DATA -17661,-32581,0,0,0,0,4353,17,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1770 '
1780 DATA 32,16,-1,-257,-1,-257,-1,-257,12288,0,-1,-257,12288,0,12288,0
1790 DATA -1,-257,12288,0,12288,0,-1,-257,12288,0,12288,0,-1,-257,12288,0,12288
1800 DATA 0,-1,-257,12288,0,12288,0,-1,-257,12288,0,-1,-257,-1,-257,-1,-257
```

```
1810 DATA -1,-257,-1,-257,-1,-257,0,24,-1,-257,0,24,0,24,-1,-257,0,24,0,24
1820 DATA -1,-257,0,24,0,24,-1,-257,0,24,0,24,-1,-257,0,24,-1,-257,-1,-257
1830 DATA -1,-257,0,0,0,0,0,0,0,0
1840 '
1850 DATA 32,16,0,0,256,0,256,0,0,0,768,128,768,128,0,0,1792,192,1792,192,0,0
1860 DATA 3840,224,3840,224,0,0,7936,240,7936,240,0,0,-129,-769,-129,-769
1870 DATA 0,0,-225,-3841,-225,-3841,0,0,-249,-16129,-249,-16129,0,0,-255,255
1880 DATA -255,255,0,0,-253,-32513,-253,-32513,0,0,-249,-16129,-249,-16129
1890 DATA 0,0,-4081,-8161,-4081,-8161,0,0,-32737,-4093,-32737,-4093,0,0,60
1900 DATA 30720,60,30720,0,0,112,7168,112,7168,0,0,0,0,0,0,0,0
1910 '
1920 DATA 32,16,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56
1930 DATA 14336,56,14336,56,14336,-1,-257,-1,-257,-1,-257,-1,-257,-1,-257
1940 DATA -1,-257,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56
1950 DATA 14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336
1960 DATA 56,14336,-1,-257,-1,-257,-1,-257,-1,-257,-1,-257,-1,-257,56,14336
1970 DATA 56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336,56,14336
1980 DATA 56,14336,0,0,0,0,0,0,0,0
1990 '
2000 DATA 32,16,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

S1用

BOMBER（ボンバー） ATTACK（アタック）



スープ・ド・オニオン

＊STORY＊

オニオン君は苦心の末，鉱石採掘船（こうせきさいくつせん）「マイナー号」を手に入れました。そこで，ある大鉱山の坑道（こうどう）に入ったのですが，すでに掘りつくされていて，なぜか風船の中に金塊が隠されていました。

そのため，オニオン君はマイナー号についているレーザー・ビームで風船を割り，マジック・ハンドで中の金塊を取ることにしました。

＊ABOUT MINER＊

テンキーの2と8で上下に操り，岩や風船，そして風船のひもにぶらさがっている爆弾などをよけてください。また，スペース・キーでビーム，テンキーの6でBOMBを発射します。

＊ABOUT BEAM＊

ビームで風船の玉(?)の部分を撃つと，中の黄金やＦＵＥＬパックやＢＯＭＢがでてきます。ひもを撃つと，大爆発を起こして周りの物をふきとばします。2発で岩を破壊できます。

なお，このビームはエネルギーを10消費します。

＊ABOUT BOMB＊

ＢＯＭＢは非常に敏感なので，爆風にでも反応し，爆破します。しかし，強力で岩も1発でふきとばします。

自分のもっているＢＯＭＢを一つ消費しますが，エネルギーは減りません。

＊ABOUT FUEL＊

エネルギーは，はじめ100もってい

《第1表》主な変数

MY…マイナー号のY座標
BEX，BEY…ビームのX，Y座標
BMX，BMY…ＢＯＭＢのX，Y座標
ＳＣ…スコア
ＨＳ…ハイスコア
FL，FL1…FUEL
BM…ＢＯＭＢの数
B$(0～2)…ボーナス

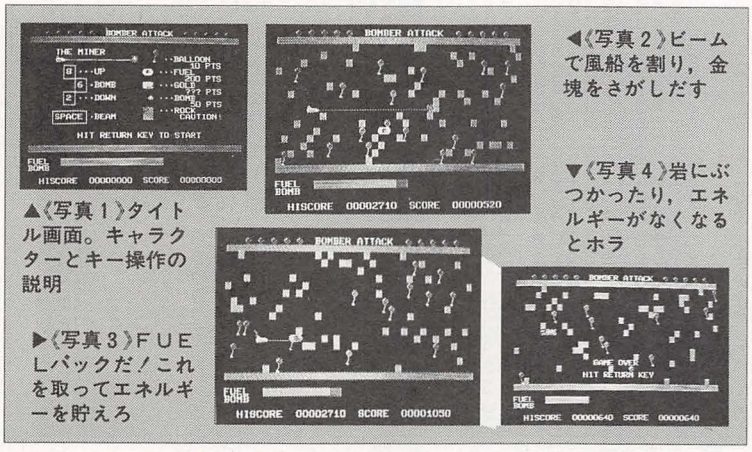
て，最高180まで貯えられます。これが0となると，自爆してゲーム・オーバーです。ＦＵＥＬパックを取ることによって，25増やすことができます。

＊ABOUT BONUS＊

ときどき，ＦＵＥＬパックやマイナー号が漂ってきます。ＦＵＥＬパックは風船の中の物とまったく同じです。マイナー号を取ると，ＦＵＥＬとＢＯＮＵＳがプラスされます。

＊ABOUT HIT＊

岩，風船にぶつかると爆発して，ゲ



▲《写真1》タイトル画面。キャラクターとキー操作の説明

◀《写真2》ビームで風船を割り，金塊をさがしだす

▶《写真3》ＦＵＥＬパックだ！これを取ってエネルギーを貯えろ

▼《写真4》岩にぶつかったり，エネルギーがなくなるとホラ

BOMBER ATTACKのプログラム・リスト

```
100 '-----------------------------------------------------------------------
110 '-  ｲ   BOMBER  ATTACK      COPYLIGHT BY MASATO TAKEUCHI.      ｲ     -
120 '-  ｳ   ｴｲ  ｶﾅ   ﾏﾂｺ ﾏｻﾄ ｼﾂﾘｭ        MACHINE &HC000-&HC0F2      ｳ     -
130 '-  BIBA!! HIMEJI-NISHI PHYSICS CLUB!!      1986/1/8 - 2/1             -
140 '-----------------------------------------------------------------------
150 SCREEN 0,0,1:CONSOLE 0,25,0:COLOR 7,0,1:CLS
160 WIDTH 40:CLEAR,&HC000:DEFMAP=1:POKE &HFFE0,4:PALETTE 4,0:PALETTE 3,14
170 DEFINT A-Z:DEFSNG F:DEFDBL S
180 DEF USR1=&HC000:DEF USR2=&HC072
190 DEF FNS$(S)=RIGHT$("0000000"+RIGHT$(STR$(S),LEN(STR$(S))-1),8)
200 DEF FNA(A)=&H4077+40*INT(RND*4)
210 FSCROL=&HC0D7:KEY1,"CLS:W.BO"+CHR$(13):KEY4,"COLOR,,1:L."+CHR$(13)
220 GOSUB 1210:GOSUB 1400
230 '-------------------------- START ----------------------------------------
240 GOTO 940
250 FOR I=0 TO 39:EXEC &HC0D7:FOR T=0 TO 50:NEXT T,I
260 MY=2:BEX=0:BEY=0:BMX=0:BMY=0:BM=0:SC=0:FL1=100:FL=100:PL=3
270 TM=TIME:POKE &HC200,0:POKE &HC201,0:POKE &HC202,0
280 BN$(0)="ｴｷ":BN$(1)="ｶﾈ":BN$(2)="ﾌｭ":EL$="  "+CHR$(29)+CHR$(31)+"  "
290 '-------------------------- MAIN -----------------------------------------
```

★熱血硬派くにおくんに，ボタンを壊してしまうほど燃えてます。あのリアルな声がすばらしい。ぜひ，パソコン版でだしてくださいね，影さん！（群馬県利根郡・**のらさん14才**）……**【編：影さんに頼んでもしようがないでしょ。】**

ーム・オーバーです。BOMB，金塊，FUELパックはぶつかることにより，取ることができます(ただし前から)。爆風は通り抜けられます。

なお，このゲームにはポーズ機能がついています。さがしてください。

＊RECONSTRUCTION＊

430行のループ数を変えると，ゲーム・スピードを調節できます。また，330行のTIME－TM＝○○○を変えると，ボーナス・マイナーのでる間隔が変わります。

```
300 EXEC &HC0D7:FOR I=0 TO INT(RND*2):POKE FNA(16),&HB0:NEXT I
310 IF RND).7 THEN ADD=FNA(15):POKE ADD,&HB2:POKE ADD+40,&HB3
320 IF RND).97 THEN LOCATE 38,INT(RND*16)+2:PRINT BN$(0);
330 IF TIME-TM=300 THEN LOCATE 36,9:PRINT " ﾌｭ";:TM=TIME
340 PALETTE PL,0:PL=7-PL:PALETTE PL,14
350 PK=PEEK(&HFFE0):IF PK<&HBC THEN WHILE PEEK(&HFFE0)<PK:WEND:LOCATE 7,4:PRINTSTRING$(11,0):GOTO 250
360 Y=(PK=&HCD)*(MY(15)-(PK=&HBD)*(MY)0):MY=MY+Y
370 IF Y THEN US=USR1(MY-(Y=1)*16)
380 IF PK=&HBO THEN GOSUB 550
390 CH=SCREEN(7,MY+2):IF CH)32 THEN GOSUB 700
400 IF PK=&H8E AND PEEK(&HC200)=60 AND BM)0 THEN BM=BM-1:GOSUB850:CU=USR2(MY):BMX=7:BMY=MY+2
410 IF PEEK(&HC200) THEN CU=USR2(0):BMX=BMX+1 ELSE CU=0
420 IF CU THEN 800
430 PK=PEEK(&HFFE0):FOR I=0 TO 60:NEXT
440 FL=FL-.2:IF FL1#3()INT(FL*3) THEN GOSUB 860
450 IF FL)0 THEN 300
460 '---------- GAME OVER ----------
470 SYMBOL(40,MY+8+16),"ｼｶﾞﾝ"
480 GOSUB 920:LOCATE 14,14:PRINT " GAME OVER "
490 LOCATE 12,16:PRINT" HIT RETURN KEY "
500 FOR T=0 TO 3000
510 IF PEEK(&HFFE0)=&HAF THEN T=3000:JF=1
520 IF PEEK(&HFFE0)=&HBC THEN POKE&HFFE0,&H44:STOP
530 NEXT T:GOTO 940
540 '---------- BEAM ----------
550 BEX=7:BEY=MY+2
560 LOCATE BEX,BEY:PRINT "ｽ";
570 BEX=BEX+1:CH=SCREEN(BEX,BEY)
580 IF BEX=40 THEN 680 ELSE IF CH(33 THEN 560
590 IF CH(&HB0 THEN 680
600 ON CH-&HAF GOTO 620,630,640,660
610 GOTO 560
620 PLAY"O4L32CC":LOCATE BEX,BEY:PRINT"ｱ";:SC=SC+10:GOSUB820:GOTO 680
630 PLAY"O6L32CDE":LOCATE BEX,BEY:PRINT" ";:SC=SC+200:GOSUB820:GOTO 680
640 PLAY"O4L32EDC":LOCATE BEX,BEY:PRINT"ｳ";:SC=SC+10:GOSUB820:FORT=0TO100:NEXTT
650 LOCATE BEX,BEY:PRINT EL$:LOCATE BEX,BEY:PRINTBN$(INT(RND*3));:GOTO 680
660 GOSUB 920:LOCATE BEX-1,BEY-1:PRINT"ｼｭﾜｯ";:LOCATE BEX-1,BEY:PRINT"ｼｭﾜｯ";:IF BEY(17 THEN LOCATE BEX-1,BEY+1:PRINT "ｼｭﾜｯ";
670 BEX=BEX-1:SC=SC+100:GOSUB820
680 LOCATE 7,BEY:PRINT STRING$(BEX-7,32):FL=FL-10:GOSUB860:RETURN
690 '---------- HIT SOMETHING ----------
700 IF CH(&HB4 THEN 470
710 ON INSTR("ｴｵｶｷ",CHR$(CH)) GOTO 730,740,750,760,760
720 RETURN
730 PLAY"O7L16EF":FL=FL+25:SC=SC+200:GOSUB820:GOSUB880:GOTO 780
740 PLAY"O7L16EE":SC=SC+100+BBS(MY-5)*100:GOSUB820:GOTO 780
750 PLAY"O7L16FF":SC=SC+50:BM=BM+1:GOSUB820:GOSUB840:GOTO 780
760 PLAY"MF07L16CDEFGCDEFGGDBCA.":SC=SC+BM*100:SC=SC+INT(FL*10):GOSUB820
770 FL=180:GOSUB880:PLAY"MB"
780 LOCATE 7,MY+2:PRINT " ":RETURN
790 '---------- BOMB ----------
800 GOSUB 920:LOCATE BMX,BMY+2:PRINT"ｼｭﾜｯ";:SC=SC+100:GOSUB820:GOTO 430
810 '---------- SCORE ETC. ----------
820 IF SH(SC THEN SH=SC:LOCATE11,23:PRINT FNS$(SH)
830 LOCATE 28,23:PRINT FNS$(SC):RETURN
840 LOCATE 5+BM,21:PRINT "ｳ";:RETURN
850 LOCATE 6+BM,21:PRINT " ";:RETURN
860 IF FL(0 THEN FL=0
870 LINE(96+FL*3,160)-(96+FL1*3,168),PSET,0,BF:FL1=FL:POKE&HFE20,7:POKE&HFE21,15:RETURN
880 IF FL)180 THEN FL=180
890 LINE(96+FL1*3,160)-(96+FL*3,168),PSET,1,BF:FL1=FL:POKE&HFE20,7:POKE&HFE21,15:RETURN
900 '---------- SOUND ----------
910 SOUND 7,&HF7:SOUND8,16:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND6,15:SOUND11,96:SOUND12,6:SOUND13,0:RETURN
920 SOUND 7,&HF7:SOUND8,16:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND6,29:SOUND11,96:SOUND12,18:SOUND13,0:RETURN
930 '---------- SCREEN WRITING ----------
940 CLS:LOCATE 0,1:PRINT STRING$(40,&HB0):LOCATE 0,18:PRINT STRING$(40,&HB0)
950 LOCATE 0,0:PRINT"　ｲｲｲｲ　BOMBER ATTACK　ｲｲｲｲ"
960 LOCATE 0,20:PRINT"FUEL":LOCATE 0,21:PRINT "BOMB"
970 LOCATE 0,23:PRINTUSING" HISCORE　&　& SCORE 00000000";FNS$(SH)
980 LINE(96,160)-(396,168),PSET,1,BF
990 POKE&HFE20,7:POKE&HFE21,15:US=USR1(2)
1000 IF JF=1 THEN JF=0:GOTO 260
1010 RESTORE 1040:FOR I=2 TO 17:READ A$:LOCATE 4,I:PRINT A$:NEXT I
1020 WHILE PEEK(&HFFE0)()&HAF:WEND:LOCATE 7,4:PRINTSTRING$(11,0):GOTO 250
1030 '　45678901234567890123456789
1040 DATA " ｲ
1050 DATA " THE MINER　　ｳ
1060 DATA "　ｱｱｱｱｱｱｱｱｱｱｳ　ｳ --BALLOON
1070 DATA "　ｸﾙﾏ　　10 PTS
1080 DATA "　ﾏﾙﾀﾞ･･･UP　　ｴｱ ･･･FUEL
1090 DATA "　ｺﾛｺﾛﾀﾞ　　200 PTS
1100 DATA "　　ﾊﾙﾀﾞ-BOMB　ﾊﾙ ･･･GOLD
1110 DATA "　ｸﾙｸﾙ　　??? PTS
1120 DATA "　ﾏﾆｱﾀ･･･DOWN　ｳ ･･･BOMB
1130 DATA "　ｺﾛｺﾛ　　50 PTS
1140 DATA "ｸﾙｸﾙﾏﾙﾏﾙ　ｱ- ･･･ROCK
1150 DATA "ｽSPACEﾊﾞBEAM　--　CAUTION!
1160 DATA "ｺﾛｺﾛﾏﾙﾏﾙ
1170 DATA "
1180 DATA "　　HIT RETURN KEY TO START
1190 DATA "
1200 '---------- IG SET ----------
1210 COLOR ,,0:RESTORE1250:CLS1:FOR I=49 TO 90:SYMBOL(0,0),CHR$(I):SYMBOL(1,0),CHR$(I)+CHR$(1),,,OR:IF I=79 THEN IMAGE(1,0),48
1220 IMAGE(1,0),I:NEXT I
1230 FOR I=&HBO TO &HBD:READ R$,G$,B$:IG$(I)=R$+G$+B$:NEXT I:COLOR ,,1:RETURN
1240 '　　RED　　GREEN　　BLUE
1250 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,55AA55AA55AA55AA,0000000000000000
1260 DATA CFB55E8A521734B,45A0548A50021500,0000000000000000
1270 DATA 3C7EFFFFFFF7E3C,0010404000000000,0010404000000000
1280 DATA 1010102020406E0F0,1010080804020F07,0000102040E0F0
1290 DATA 0014220405840000,3F7FCF8F9F8F97C3F,3F7FFCFDE4FD7F3F
1300 DATA 0000000001B000000,FC3E1FDF5FFDD3AE4,FCFE3FFF67FFFEFC
1310 DATA 7FFFFFFFFFFFFC7E,7FFFFFFFFFFFC7E,001D4040000000
1320 DATA FEFFFFFFFDFDD87FE,FEFFFFFFFDFD87FE,00F0000000000000
1330 DATA 0010200000000000,0010301080000000,001CBEFFFFBA1400
1340 DATA 0000007F7F404000,0000007FFFC04000,7078707CFFFF7F7F
1350 DATA 0000008DFC3F7C00,000000F0FC3F7C00,000000F0FCFCFC00
1360 DATA D9FF7EFFFF7EBDDB,98255ABDBD5A2559B,0000000000000000
1370 DATA C43AF6FC947F9FFB,402A329C046E1348,0000000000000000
1380 DATA 0000000000FF0000,0000000000FF0000,0000000000000000
1390 '---------- MACHINE LANGUAGE ----------
1400 RESTORE 1460
1410 IF PEEK(&HC000)=&HCE THEN RETURN ELSE FAD=&HC000:FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
1420 READ A$:POKE FAD+I*16+J,VAL("&H"+A$):NEXT J:READ A$:NEXT I
1430 RESTORE 1330:FAD=&HC100:FOR I=0 TO 8:READ A$:FOR J=0TO7:POKE FAD+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
1440 RETURN
1450 '　0　1　2　3　4　5　6　7　8　9　A　B　C　D　E　F Sum
1460 DATA CE,CF,00,A6,03,36,02,84,0F,BB,02,C6,28,3D,C3,00,8C
1470 DATA 05,1F,01,36,10,10,BE,C1,18,BD,22,31,A8,11,30,89,34
1480 DATA E4,01,BD,19,37,10,37,02,B5,F0,26,05,30,88,28,20,AB
1490 DATA 03,30,88,DB,BD,26,30,B9,E4,01,BD,20,39,5F,A6,A4,73
1500 DATA B7,FE,26,A6,A4,2B,B7,FE,27,A6,A8,10,B7,FE,25,A7,84,EB
1510 DATA 31,21,30,B9,04,00,5C,C1,08,26,E3,39,5F,7F,FE,26,78
1520 DATA 7F,FE,27,7F,FE,25,A7,84,30,B9,04,00,5C,C1,08,26,79
1530 DATA EC,39,BF,C2,03,B6,C2,00,26,0F,A6,03,BB,02,C6,28,7A
1540 DATA 3D,C3,00,07,1F,01,BF,C2,01,10,BE,C1,00,BE,C2,01,89
1550 DATA BD,AB,B6,C2,00,27,09,BE,C2,01,30,1F,BD,BE,20,05,20
1560 DATA B6,FF,B7,C2,00,BE,C2,01,30,01,BF,C2,01,A6,B9,40,A1
1570 DATA 00,81,20,22,10,A6,B9,40,01,81,20,22,08,BE,C2,03,91
1580 DATA 30,03,6F,84,39,BE,C2,01,30,1F,BD,90,7F,C2,00,BE,4B
1590 DATA C2,03,30,03,A7,84,39,BE,40,51,A6,84,A7,1F,30,01,9C
1600 DATA BC,42,D0,26,F5,BE,40,77,6F,84,30,BB,28,BC,42,F7,96
1610 DATA 26,F6,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,55
```

★僕は，コーラを飲みながら，納豆を食べるのが好きです。みなさんも試してみましょう！（大阪府高槻市・タッカン15才）……【編：納豆はしょう油か塩か！なんて言いあってる以前の問題ですね。影さん。影：ゲップ！】

SC-3000(LEVEL-II)用

シューティングゲーム



小松　正典

⊙内　容

上からくる敵をレーザーで撃ち落としてください。3台下に着くとゲーム・オーバーです。

⊙遊びかた

カーソル・キーの←→で左右に動き，スペース・キーでレーザー発射。レーザーはいくら撃っても平気です。敵が自分に当たっても平気です。

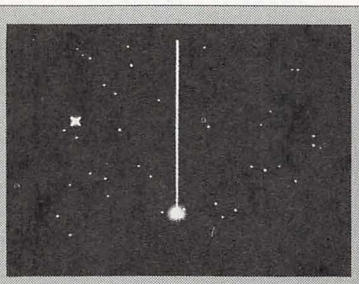
スコアがあがるとスピードもあがり，むずかしくなります。

⊙プログラムのしくみ

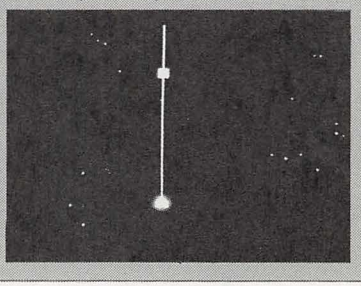
リストは1と2に別れていて，1でキャラクター定義と背景。2がメインです。変数表もフローチャートも書かずに作りました。

リスト2の6行目FORN＝0TO50－S…の50の値を変えることによりスピード調節ができます（それでも最後には速くなる）。

★　　★



▲〈写真1〉敵出現!! 下まで行かせないようにタイミングをつかもう



▼〈写真2〉やった!! 敵にみごとレーザーが命中した。この調子だ

《リスト1》シューティング・ゲームのキャラクター定義のプログラム・リスト

```
1 FORT=235TO238:READA$:PATTERNC#T,A$:N
EXT:SCREEN2,2:COLOR15,1,1:CLS
2 FORV=0TO128STEP64:FORT=0TO24STEP8:CU
RSORT,V:PRINTCHR$(235+T/8):NEXT:NEXT
3 FORT=0TO3:FORV=&H3800TO&H3A00STEP&H1
00:VPOKET+V,32:NEXT:NEXT:FORT=0TO50
4 PSET(RND(1)*232+24,RND(1)*192),RND(1
)*14+2:NEXT:FORT=8192TO12288STEP2048
5 RESTORE7:FORV=0TO31:READA$:S=VAL("&h
"+A$):VPOKET+V,S:NEXT:NEXT
6 DATA 183C3C7EDB9999FF,8142423C24243C42
81,1818181818181818,A55AA55A55AA55AA5
7 DATA F1,F1,F1,F5,F5,F5,F5,F8
8 DATA 91,F1,F1,F1,F1,F1,F1,91
9 DATA 41,41,41,41,41,41,41,41
10 DATA 69,69,69,69,69,69,69,69
```

《リスト2》シューティング・ゲームのメイン・プログラム・リスト

```
1 SCREEN1,2:V=14992:GOSUB11
2 V=V+(INKEY$=CHR$(29)ANDV>14976)-(INK
EY$=CHR$(28)ANDV<15007):VPOKEV,0
3 IFINKEY$=" "THEN7
4 VPOKET,32:T=T+INT(RND(1)*3)+31:VPOKE
T,1
5 IFT>15104THEN12
6 FORN=0TO50-S:NEXT:VPOKEV,32:GOTO2
7 FORN=V-32TOV-640STEP-32:SOUND5,0,15
8 VPOKEN,2:IFT=NTHENSOUND4,0,15:VPOKEN
,3:S=S+1:FORT=0TO10:NEXT:GOSUB11
9 NEXT:FORN=V-32TOV-640STEP-32
10 VPOKEN,32:NEXT:SOUND0:GOTO4
11 T=INT(RND(1)*16)+14344:RETURN
12 M=M+1:VPOKEV,32:IFM<3THENGOSUB11:GO
TO2
13 CLS:CURSOR11,8:PRINT"GAME OVER"
14 CURSOR10,9:PRINT"SCORE =";S*10
```

★Dr.へ：最近ある国の原子力発電所が爆発し，日本にも放射能がふるようです。ですからでかけるときは，ぼうしをかぶりましょう。でないと髪の毛が…。（カナダ・吉田　健13才）……【Dr.D：よけいなおせわじゃ!】

SC-3000(LEVELE-III)用

Riddle World
リドル　ワールド



志村　淳一

遊びかた

このゲームはロールプレイングです。RUNするとタイトル画面がでて，スペース・キーを押します。すると，名前を聞いてくるので，7文字以内で入力してください。

ゲーム・スタートするとマップ画面になります。[?]マークはクエスチョン・ボックスといい，回復済，お金，お金を回収のどれかがあります。☹は敵キャラの位置です。その他に表示されないキャラもいます。

敵キャラに出会うと，グラフィック画面に切りかわり，自分のキャラ，敵のキャラ，コマンド，体力，経験値，お金が表示されます。

コマンドには，A，T，R，Dがあり，Aは戦う，Tは話しかける，Rは逃げる，Dは薬を飲むです。[A]を押すと戦闘状況が表示されます。[T]を押すと，不意打ちされるか，会話をするか，お金をくれるかのどれかです。[R]を押すと逃げられるか，ダメージを受けるかのどちらかです。薬を持っているときに[D]を押すとダメージを回復してくれますが，薬は一つしか持てないので注意してください。そして，敵との決着がつくと，また元の画面にもどります。

画面の下のほうに行けば行くほど強い敵がいます。また，画面右上に武器ショップがありますので，そこで好きな武器を買ってください。

敵のキャラを弱い順に並べると，バンパイヤー，コング，ブンブン，アント，アイ，ゴースター，スパイダー，ゴブリン，シーザー，デビルです。シーザーを倒すと透明マントをくれます。この敵の中にカギを持っているやつがいるので，倒してカギを取ってください。そして出口を捜して脱出してください。シーザーとデビルは一度会ったら二度とでてこないので必ず倒してください。さもないとこのゲームは解けません。

また，経験が0になるとゲーム・オーバー，100になるとレベルが1あがります。

キー操作

コマンドの入力は前述のとおりです。移動はカーソル・キー，ショップに入ったら，ほしい武器の番号を入力してください。スペース・キーを押すと敵が集まってきます。

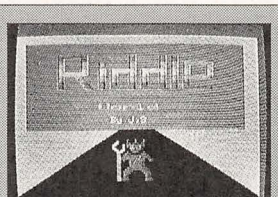
プログラム

10,158バイト使用しているので，改造はむずかしいと思います。キャラクターを増やす場合は1640～1978行の間に入れてください。

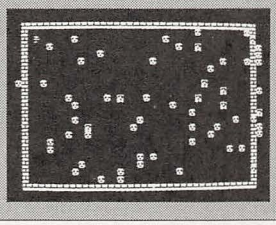
ゲームがむずかしすぎるという人は，T1の値を増やしてください。

CHECKER FLAG

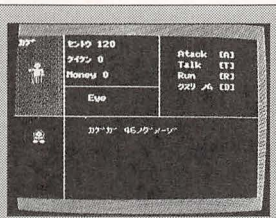
編：これはSC－3000の大作ですね。
Dr.D：ロールプレイング・タイプのゲームだな。グラフィックにも力を入れている。
編：でもマップがさみしいですね。
Dr.D：たしかに，マップをもう少しくふうすれば，すばらしいゲームになっただろうが，プログラムがこれ以上に長くなってしまう。
編：ロールプレイング・ゲームも作るのがたいへんですね。



▲〈写真1〉Riddle Worldのタイトル画面



▼〈写真2〉マップ画面。左上にいるのが自分です



▲〈写真3〉敵に出会うと戦闘モードに切りかわります



▼〈写真4〉ショップでアイテムを買うときは左の数字を入力してください

★私は，パソコンをはじめて1年のごく普通の学生です。ですが，時にはこーんなことも，こーんなことだってやります。こんな私でもOFに載れるでしょうか？（熊本県鹿本郡・ゆーくん17才）……【編：載れましたねー。】

★ベーマガは最高ッ「となりの雑誌はつまらない」。(神奈川県横浜市・小河竜平14才)……【編：本屋さんで、このページをひろげておくこと。**影**：なるほど、ベーマガのひらきというわけだ。うまそー。】

Riddle Worldのプログラム・リスト

```
10 GOSUB1610
20 REM▙タイトル▟
30 SCREEN2,2:COLOR2,10:CLS:MAG3:CURSOR
50,23:PRINTCHR$(16);"■■■
```

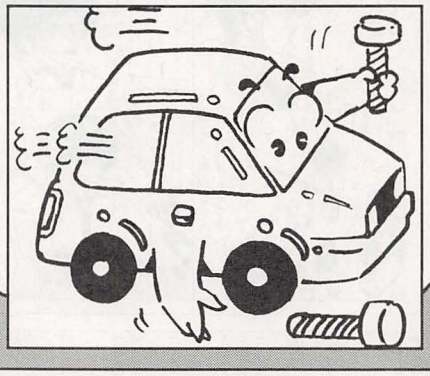
```
1440 REM▙Talk▟
1450 BEEP:TT=INT(RND(1)*5)+1
1460 IFTT=1ANDP0=0ORTT=2ANDP0=0THENCUR
SORPX,PY:PRINT"オカネヲ ｷ";MM;"アゲﾞマス":M1=M
1+MM:GOSUB3000:GOTO230
1465 IFTT=3THENCURSORPX,PY+8:PRINT"ｺﾟ
ｸﾛｳサン ･･･":SOUND1,370,15:FORI=0TO
250:NEXT:SOUND0:AN=1:GOTO230
1470 T5=TA/5:T1=T1-T5:BEEP1:CURSORPX,P
Y:COLOR9:PRINT"ﾌｲｳﾁ ｻﾚﾀ":INT(T5);"ﾉｸﾞﾒ
ｰｼﾞ":FORI=0TO300:NEXT:BEEP0:GOTO580
1480 REM▙RUN▟
1490 BEEP:RR=INT(RND(1)*2)
1500 IFRR=1THENCURSORPX,PY:PRINT"ｳﾏｸ ﾆ
ｹﾞﾀ":SOUND3,999,15:FORI=0TO300:NEXT:SO
UNDO:GOTO230
1510 BEEP1:CURSORPX,PY+16:COLOR9:T5=TA
/15:T1=T1-T5:PRINT"ﾀﾞｼｭﾂ ｼｯﾊﾟｲ":INT(T5
);"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ":FORI=0TO250:NEXT:BEEP0:GO
TO580
1520 BEEP0:GOTO580
1530 REM▙GAME OVER▟
1540 SCREEN2,2:COLOR,1:CLS
1550 CIRCLE(125,110),15,6,.9,.5,1,BF
1560 FORYE=65TO89STEP8:CURSOR124,YE:CO
LOR10:PRINT"▌":NEXT
1570 CURSOR117,73:PRINT"▬▬"R124,YE:CO
LOR10:PRINT" ":NEXT
1580 FORI=0TO99:XS=INT(RND(1)*255):YS=
INT(RND(1)*191):PSET(XS,YS),10:NEXT
1590 CURSOR63,127:COLOR9:PRINTCHR$(17)
;"You are die
1600 RESTORE2130:FORJ=0TO10:READS,O:SO
UND1,S,15:FORK=0TOO:NEXTK:SOUND0:NEXTJ
:GOTO10
1610 RESTORE1640
1620 FORC=0TO115:READD$:PATTERNS#C,D$:
NEXT
1630 REM カオ
1640 DATA3E77634114000000,000000000000
0000,0000000000000000,0000000000000000
1650 DATA00081C3E6B3E1C08,000000000000
0000,0000000000000000,0000000000000000
1660 REM カラダ
1670 DATADFDFC70707070707,000000000000
0000, FCFEF6F6F6F6F0F7F7,000000000000000
0
1680 REM アシ
1690 DATA7F7F77777777F7F7,000000000000
0000,0000000000000000,0000000000000000
1700 REM Bun
1710 DATA0000000000000000,010100010100
0000,0000000000000000,C0C000C0C000E07C
1720 DATA0404020103060700,787E3C3C3C00
0000,101020C0E0B0F080,0F1F1E1E1E000000
1730 REM Aun
1740 DATA100804040200040E,0A0E04000406
0000,0810202040002070,5070200020200000
1750 DATA000000000D1F3B31,35315BCFC0C0
E0E0,00000000B0FBDC8C,ACBCDAF303030707
1760 REM Eye
1770 DATA0000010306060301,080F00001C3E
1C00,000080C06060C080,10F000003B7C3800
1780 DATA070F1E3C39393C3E,37303F010000
0000,E0F0783C9C9C3C7C,EC0CFC8000000000
1790 REM Gho
1800 DATA0000000406000203,000000000000
0000,00000040C00040C0,0000000000000000
1810 DATA0208001000100200,0008000200000
0000,4010000800084010,0020001104822800
1820 REM Spi
1830 DATA0000000000000000,000000000001
0000,0000000000000000,0000000000400000
1840 DATA4020A1934B27160F,07070B132448
8884,0284C56969723478,7070E8E412090911
1850 REM Dev
1860 DATA0101000004060000,0000000001020000,0000000040C00000,0000408000000000
1870 DATA11111B1F1B090713,3B7FFFFFCE0D0F0F,1010B0F0B020C090,38FCBE77F3F0F0F0
1880 DATA1F3F7C787070F0F0,0000000000000000,F8FC3E1E0E0E0F0F,0000000000000000
1890 REM ｱｷ
1900 DATA0010306242623610,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1910 DATADDD9C30604060707,0000000000000000,DCCE6636163077F7,0000000000000000
1920 DATA3C181B181B181B18,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1930 DATA41496B7F6B633E1C,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1940 DATA1B181B181B181B18,1B181B181B181B18,0000000000000000,0000000000000000
1950 DATA3E5D63777700F7F7,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1960 DATA3E7FC1E3F7FFFFFF,FFFFFFFF7F3E1C08,0000808080808080,B080B080000000000
1961 REM Vam
1962 DATA0002060F1F3C6A80,0000000000000000,004060F0F83C5601,0000000000000000
1963 REM Kon
1964 DATA0302020301 0C1F3E,3F180E00030F0C1C,E0A020E0C098FC36,E6CCDBC0F0FC0C0E
1965 REM Gob
1966 DATAC0010302033130 39,3B0B030300030300,0080C040C0800080,C0D0DBDC0CC0C000
1967 DATA08C4C4C9C0C0C0C0,C4C4C0C0C3C0C0C7,1020209000000000,20202000C00000E0
1970 RETURN
1978 DATAC7CFCACACACEDEDE,0000000000000000,E0F0505050707878,0000000000000000
1980 REM▙END▟
1990 CLS:CURSOR12,12:INPUT"ﾃﾞｸﾞﾁ ﾀﾞ!!
                    ｱﾝｼｮｳ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ﾊ
?";EN
1992 IFEN<>59630RAN=0THENCLS:CURSOR10,12:SOUND4,2,15:COLOR9:PRINT"ﾄﾞｯｶｰﾝ!! ｱﾅﾀﾊ ｼﾝﾀﾞ":FORI=0TO600:NEXT:SOUND0:GOTO1540
1999 SCREEN2,2:COLOR15,1:CLS:CURSOR160,92:PRINT"+ Exit":CURSOR18,100:PRINT"■■■":CURSOR18,108:PRINT"■+■":CURSOR18,116:PRINT"■■■■":COLOR2:FORX1=0TO255STEP6:CURSORX1,124:PRINT"■":NEXT:COLOR8:CURSOR12,92:PRINT"▄▄▄▄▄▄▄▄"
2000 FORX=220TO40STEP-4:SPRITE0,(X,100),0,6:SPRITE1,(X,100),4,11:SPRITE2,(X-4,108),8,7:SPRITE3,(X,116),12,4:BEEP:N
EXT
2010 FORC=15TO2STEP-1:CURSOR50,40:COLO
RC:PRINTCHR$(17);"Riddle ﾀﾞｯｼｭﾂ":NEXT
2020 FORI=0TO1:RESTORE2110:FORJ=0TO34:
READS,O:SOUND1,S,15:FORK=0TOO:NEXTK:SO
UNDO:NEXTJ:NEXTI:GOTO10
2030 REM▙? BOX▟
2040 VPOKE15437,254
2050 FORI=0TOTK:TR=INT(RND(1)*835)+154
03:VPOKETR,252:NEXT
2060 FORI=0TO50:TE=INT(RND(1)*835)+154
03:VPOKETE,249:NEXT:RETURN
2070 TK=TK-1:TG=INT(RND(1)*6)+1:IFTG=1
ORTG=2THENSCREEN2,2:COLOR3,1:CLS:CURSO
R95,95:PRINT"$";MM-45;"ﾀﾞ!!":M1=M1+MM-
45:GOSUB3000:GOTO220
2080 IFTG=3ANDSK=0THENSK=1:SCREEN2,2:C
OLOR7,1:CLS:CURSOR95,95:PRINT"ｸｽﾘ ﾀﾞ!!
":FORI=0TO20:BEEP:NEXT:GOTO230
2090 BEEP1:SCREEN2,2:COLOR8,1:CLS:CURS
OR87,95:PRINT"Money ｶﾞ ｷｴﾀ!":M1=0:FORI
=0TO300:NEXT:BEEP0:GOTO230
2100 REM■ SOUND DATA ■
2110 DATA262,25,330,25,392,25,392,25,3
92,25,392,25,392,50,262,60,440,25,440,
25,392,25,440,125,349,25,349,25,349,25
,349,25,294,50,494,25,392,125,349,25,3
92,25,440,25,294,120,330,25,349,25,392
,25,262,75,392,25,349,200,349,50,349,2
5,392,25,330,25,349,25
2120 DATA392,200
2130 DATA196,40,196,40,196,24,196,40,2
33,40,220,24,220,40,196,24,196,40,185,
24,196,80
2140 DATA700,40,659,10,698,10,659,10,6
98,10,659,10,698,10,740,15,740,15,784,
100
3000 RESTORE2140:FORJ=0TO9:READS,O:SOU
ND1,S,15:FORK=0TOO:NEXTK:SOUNDO:NEXTJ:
RETURN
```

by BLUE SHARK


ぴーぴー
ガシ
ガシ
ﾀﾞﾒｰｼﾞ
ﾌﾞﾙﾌﾞﾙｰ
ﾌﾞﾙﾌﾞﾙｰ
ﾌﾞﾙﾌﾞﾙｰ

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

GET（ゲット） PARTS（パーツ）



大西　覚

内容

君は車のラリ君に乗って，ネジを集めて車をなおし，チェッカー・フラッグに行けばよいのです。

遊びかた

まずはじめに，むずかしさを聞いてくるので，2～20の範囲で打ち込んでリターン！数が少ないほうがむずかしくなります。

つぎにジョイスティックを使うかを聞いてくるので，使うなら1を，使わなかったら0を入力してください。

それが終わるとゲーム・スタートです。ジョイスティックまたはテンキーの[8][2][4][6]で上下左右に移動させて，時間内にネジを10個以上取り，ドライバーを出現させて，それを取ってチェッカー・フラッグに行くと1面クリアです。

ところが，ラリ君は故障していて，前と右にしか進めません。よく考えて進んでください（ドライバーを取るとなおります）。

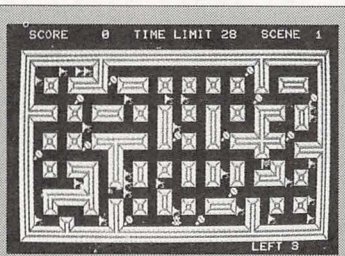
4面クリアすると，あなたの思考力を教えてくれて，終わりです。

100%をめざしてがんばってください。

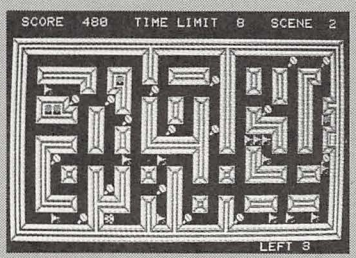
スペシャル・フラッグみたいなのはボーナス点です。

おっと，それと時間が5以下になると，絶対に前と右にしか，まがれなくなるので気をつけてください。

動けなくなったら，スペース・キーで自爆してください。

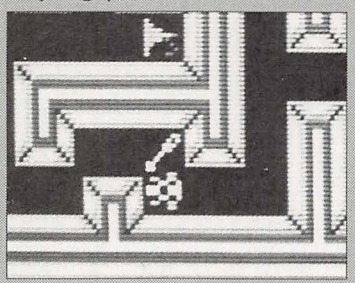


▲《写真1》時間内にネジを10個以上取るとドライバーが出現する

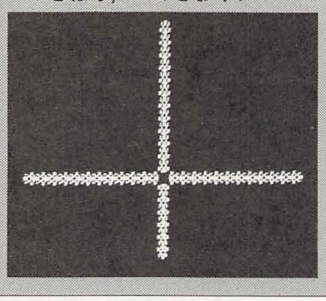


▲《写真3》これは2面。ドライバーを取るまでは右まわりしかできないから注意

▼《写真2》やった！ドライバーを取るとあとはチェッカー・フラッグへ急ぐだけ



▼《写真4》自爆したり，時間がたつとほら，このとおり！



改造のアドバイス

やはり，面数を増やすとおもしろくなるでしょう。

それで画面のつくりかたを教えておきます。まず，5㎜間隔の方眼紙に画面の大きさ分だけ線で囲み，そこにだいたいの通り道を書き，それをコンピュータにインプットしていく方法をとるとよいでしょう。

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
LE	自機数
ME	面数
T	車の方向
Q	ドライバーを取ったかの判別
ST	ネジを取った数
TI	時間

CHECKER FLAG

Dr.D：このゲームは，だいぶむずかしいぞ。

編：どのようなコースを通るか考えておいても，そのとおりに操作できなかったりするので，歯がゆいですね。

Dr.D：このゲームの目玉は，思考力の表示ではないかな。100%になるのは大変だ。

編：プログラムのほうは，キチンとしていて見やすいですね。

Dr.D：わかりやすく作ってあるな。

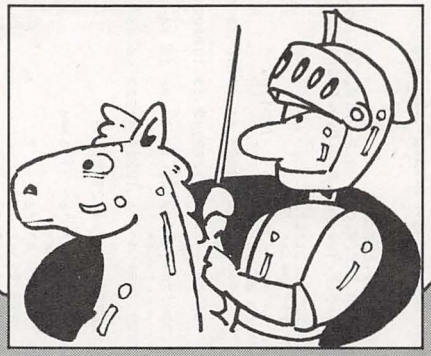
★影さん，お願い！本名を教えてください。僕は事故ってもかまいません。（埼玉県川越市・**影さんを愛している人** 12才）……【編：「影さんの本名を知ると事故にあう」というのは，いったいどこから広まったんでしょうね。】

```
10 '■■■■■■ AD 1986/09/19  Produced By SATORU ■■■■■■
20 CLS:INIT:WIDTH40:CLICK OFF:TEMPO300
30 HI=0:GOSUB 870
40 COLOR4:PLAY"+C1D":PRINT"WELCOME TO MY GAME":COLOR7
50 PRINT:F=10:INPUT"HOW MANY DIFFICULTY (2-20)";F:PLAY"F0D"
60 IF F>21 OR F<2 THEN F=10
70 PRINT:INPUT"USE JOYSTICK (1 or 0)";J:PLAY"F0D"
80 IF J<>1 THEN J=0
90 CLS:SC=0:LE=3:ME=1:PR=0:PLAY"V1204:V1004"
100 '■■■■■■ SET SCREEN ■■■■■■
110 T=8:Q=0:ST=0:MR=10+F:CGEN:PLAY"R0"
120 LOCATE2,0:PRINTUSING"SCORE ####";SC:LOCATE15,0:PRINTUSING"TIME LIMIT ##";MR
130 LOCATE31,0:PRINTUSING"SCENE ##";ME:LOCATE30,23:PRINT"LEFT";LE:CGEN1
140 LOCATE1,2:PRINT"7";SPACE$(37);"9":FOR I=2 TO 38:LOCATE I,2:PRINT"8":NEXT
150 FOR I=3 TO 21:LOCATE1,I:PRINT"4";SPACE$(37);"6":NEXT
160 LOCATE1,22:PRINT"1";SPACE$(37);"3":FOR I=2 TO 38:LOCATE I,22:PRINT"2":NEXT
170 IF ME>4 THEN 630 ELSE ON ME RESTORE 810,730,810,730
180 FOR I=3 TO 21:READ A$:LOCATE2,I:PRINT A$:NEXT
190 FOR I=1 TO 4:READ A:P(I)=A:NEXT
200 X=P(1):Y=P(2):XX=X:YY=Y
210 TIME=0:TI=MR-1:RESTORE700
220 '■■■■■■ MAIN ■■■■■■
230 S=STICK(J):ON S/2 GOTO 240,250,260,270,310
240 IF (S=2)*(Q=1 OR T=6 OR T=2) THEN YY=YY+1:GOTO 280 ELSE 310
250 IF (S=4)*(Q=1 OR T=2 OR T=4) THEN XX=XX-1:GOTO 280 ELSE 310
260 IF (S=6)*(Q=1 OR T=8 OR T=6) THEN XX=XX+1:GOTO 280 ELSE 310
270 IF (S=8)*(Q=1 OR T=4 OR T=8) THEN YY=YY-1:GOTO 280 ELSE 310
280 CH$=CHARACTER$(XX,YY):IF CH$<>" " THEN 390
290 T=S:LOCATE X,Y:PRINT" "
300 X=XX:Y=YY:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(64+T/2):GOTO 320
310 FOR I=1 TO 70:NEXT
320 TM=MR-FIX(TIME/5):IF STRIG(J) THEN 520
330 READ A$:IF A$="END" THEN RESTORE700 ELSE PLAY A$
340 IF TM=TI THEN GOSUB370 ELSE IF TM=0 THEN 520
350 GOTO230
360 '■■■■■■ SUB ■■■■■■
370 IF TM<6 THEN COLOR2:Q=0
380 CGEN:LOCATE26,0:PRINTUSING"##";TM:COLOR7:CGEN1:TI=TM-1:PLAY"++B0:A0":RETURN
390 IF CH$=">" THEN SC=SC+10:PLAY"+C0:G0":GOTO 450
400 IF CH$="?" THEN ST=ST+1:PLAY"+D0:D0":SC=SC+5:IF ST=10 THEN GOTO440 ELSE 450
410 IF CH$="@" THEN Q=1:SC=SC+100:PLAY"+C0+D+E:C0CC":GOTO 450
420 IF CH$="5" THEN GOTO 470
430 XX=X:YY=Y:GOTO320
440 LOCATE P(3),P(4):PRINT"@"
450 LOCATE8,0:CGEN:PRINTUSING"####";SC:CGEN1:GOTO290
460 '■■■■■■ ONE SCENE CLEAR ■■■■■■
470 CLS:LINE(10,10)-(30,14),"5",B:CGEN
480 LOCATE12,12:PRINT"ONE SCENE CLEAR !"
490 FOR I=1 TO 3:PLAY"B1AGFEDC":NEXT
500 ME=ME+1:PR=PR+TM:GOTO110
510 '■■■■■■ BOMB ■■■■■■
520 CLS:X1=XX:X2=XX:Y1=YY:Y2=YY:G=0
530 X1=X1+(X1>1):X2=X2-(X2<39):Y1=Y1+(Y1>1):Y2=Y2-(Y2<22):G=G+1
540 LOCATE X1,YY:PRINT"B":LOCATE X2,YY:PRINT"C":FOR I=1 TO 5:BEEP1:BEEP0:NEXT
550 LOCATE XX,Y1:PRINT"D":LOCATE XX,Y2:PRINT"A":IF G<15 THEN 530
560 CLS:CGEN:LE=LE-1:IF LE<>0 THEN PLAY"R1-CRC-CRCRR":GOTO100
570 PLAY"R1+CBAGFEDC":IF SC>HI THEN HI=SC
580 LOCATE13,12:PRINTUSING"HI SCORE ####";HI
590 LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER"
600 LOCATE7,16:PRINT"PUSH SPACE/TRIGER TO START":RESTORE690:PLAY"V9R4"
610 IF STRIG(J) THEN 90
620 READ A$:IF A$="END" THEN RESTORE690:GOTO620 ELSE PLAY A$:GOTO610
630 '■■■■■■ ENDING ■■■■■■
640 CGEN:PA=INT(PR/1.05+120/F-F/3):IF PA<0 THEN PA=0 ELSE IF PA>100 THEN PA=100
650 LOCATE10,6:PRINTUSING"CONSIDERATION ###%";PA
660 LOCATE13,8:PRINT"THANK YOU !!":PLAY"B2RBRBR85+D+F+A+B":PAUSE10
670 GOTO 570
680 '■■■■■■ SOUND DATA ■■■■■■
690 DATA R,R,+C,+C,R,R,C,C,R,R,+C,+C,C,C,+C,+C,END
700 DATA C,R,C,R,-G,R,-A,R,C,R,#D,R,#D,R,R,R,C,R,C,R,-G,R,-A,R,C,R,-#F,R,-#F,R
710 DATA R,R,C,R,C,R,-G,R,-A,R,C,R,D,R,E,R,F,R,G,R,G,R,G,R,G,R,G,R,R,R,R,R,END
720 '■■■■■■ SCREEN DATA ■■■■■■
730 DATA ":2222222222222;:2222222;:22222222222;","6?   >> ?   46      46
 ?   ?4","6 7888889 789 46 78889 46 79 79 789 4"
740 DATA "6 12222;6 456 13 12223?46 46 46 4:3 4","6  >   13 1;6  ?      46 13 4
6 46  4","6 7889?   ?46 79 79 79 46    13 46 7="
750 DATA "6?455<9 79 13 46 46 46 46 79?   46 1;","6 12223 46  ? 46 13 46 46 4<88
9 46 54","6       46 79 46 ?  46?46 122;6 46 7="
760 DATA "6 78889 46 46 4<8888=6 46 >>>46 46 44","6 4:223 13 13 122222;6 13 79 1
3 13 1;","6 46?       >   >   46    46>      ?4"
770 DATA "6 46 79 79 79 79 79 46 79 4<889 789>4","6>46 13 46 46 13 46 13 13 1222
3 123 4","6 46    46?46?  ?46                4"
780 DATA "6 4<889 4<8=6>79 46 79 79 7889 7889 4","6 12223 4:223 46 46 13 46 1223
 1223 4","6D  >  ?46?>>>46>46?   46?   > >  > 4"
790 DATA "<8888888=<8888=<8=<8888=<88888888888=",3,20,21,14
800 REM
810 DATA ":2222222;:22222222222222222:;222222;","6   > >>46              ?46
     4","6>79 788=6?7889 79 79 79 79 46 7889 4"
820 DATA "6 13 12223 1223 13 13 13 13 13 1223 4","6     ?     >    > >       ?
    ?4","<889 79 7889 79 79 79 79 79 7889 79>4"
830 DATA ":223 13 1223 13 46 13 46 13 4:23 46>4","6      >        46>   46    46
   13 4","6 79 79 7888889 46?79 46?788=<89?   4"
840 DATA "6 13 13?12;:223 13 13 13 122;:23 788=","6?         46               13
   122;","6 79 7889 46 79 79 79 79 79  579   >4"
850 DATA "6 13 12;6 46>46 13 46 46>46 78=6 79 4","6     >46 13>13 >  13 13 13 12
23>13 4","6 78888=6   >   79       ?       4"
860 DATA "6 4:222;6 79 79 46 79 7889 79 79 79>4","6 13   13 46 13 13>13 1223>46
13 13 4","6>  79   >46?     D  ?     46 >    >4"
870 DATA "<888=<8888=<888888888888888=<8888888=",20,20,8,19
880 '■■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■■
890 RESTORE900:FOR I=49 TO 68:READ A$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A$):NEXT
900 DATA 3130200003070000363727000307000079787877 6F5F7F00
910 DATA FF000000FFFF000000FFFF00FFFF0000FF0000FFFFFFFF00
920 DATA 8C0C0400C0E000006CECE400C0E000009E1E1EEEF6FAFE00
930 DATA 3131313131313131363636363636363679797979797979
940 DATA 8080808080808080C1AAD5AAD5888080C1AAD5AAD5888080
950 DATA 8C8C8C8C8C8C8C6C6C6C6C6C6C6C9E9E9E9E9E9E9E9E
960 DATA 0000070300203031000007030027373600 7F5F6F77787879
970 DATA 0000FFFF000000FF0000FFFF00FFFF0000FFFFFFFF0000FF
980 DATA 0000E0C000040C8C0000E0C000E4EC6C00FEFAF6EE1E1E9E
990 DATA FF8080808180808807F7F6061606068FF80808F979B9D9E
1000 DATA FF01010181010111100FEFE0686060616FF0101F1E9D9B979
1010 DATA 88808081808080FF68606061607F7F009E9D9B978F8080FF
1020 DATA 1101018101010 1FF160606860 6FEFE0079B9D9E9F10101FF
1030 DATA 0000000000000000080C0F0FFF4C2818680C0F0FCF0C080800
1040 DATA 1C2E373B1D0E0000000000000040E0C01C2E373B1D4EE0C0
1050 DATA 0000000810 20C0C003050E0C1020400003050E0C1020C0C0
1060 DATA 3C1818242418181800C3C324245A5A003CDBDB24245A5A18
1070 DATA 000019E7E719000006661860618660606619E7E7196606
1080 DATA 000098E7E798000060661806618666060669 8E7E7986660
1090 DATA 1818182424181 83C005A5A2424C3C300185A5A2424DBDB3C
1100 A$="0000000000000000":DEFCHR$(32)=HEXCHR$(A$+A$+A$):RETURN
```

★北里が行ったあと、「花子ちゃーん」と北里を追いかけるアホが栃木県にいます。どうしてくれよう。私じゃないからね。(栃木県真岡市・野沢真之助12才)……[つく美：大橋花子ちゃんのお父さーん。編集長：はーい。]

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

青銅騎士（せいどうきし）
—ブロンズ・ナイト—



小川真太郎

青銅の伝説

城の扉は鈍い音とともに，今その口を閉じた。もうもどることはできない。しかし，男は振り返りもせず，暗いロウカをただひたすら歩き続けた。

男が部屋にたどり着くと，わずかな光が体にまとわりついた。うつしだされたその姿は，全身青銅の鎧(よろい)におおわれていた。

人はいつしかこの男を「青銅騎士＝ブロンズ・ナイト」と呼ぶようになっていた。

遊びかた

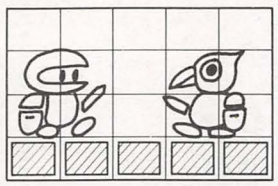
2 4 6 8で移動し，水から出現する敵の炎を，シールドがONの状態のとき，正面でうけてはね返してください。OFFのときや後方でうけたときはダメージです(**第1表**)。すると，敵は鍵になります(ただし画面上3個まで。また炎で破壊されることもある)。

シールドは小人を救うとまたONになります。また水たまりは急激に体力が減りますが，炎をよけることができます。

そうそう！敵と重なると，戦闘モードに突入します。敵が迫ってきますので**第1図**の状態のときスペース・キーを押してください。失敗するとダメージを受けます。5回敵にダメージを与えれば終了します（空振りしても体力が減ります)。

《第1表》敵の炎を受けたときのダメージ

	正　面	後　方
ON		5,000
OFF	5,000	25,000



この状態のときスペース・キー押す

《第1図》戦闘モードでの敵にダメージを与えられる状態

体力が0になるとゲーム・オーバーです。

クリアの条件

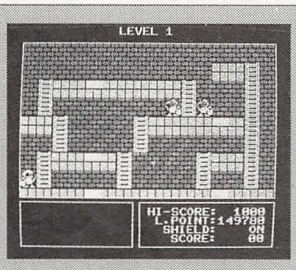
おわかりのとおり，鍵にはS・T・R・E・A・Mの6種類があり，七つ集めれば良いのですが，もう一つの条件として，1370行のSTREAMから1390行のMEまでの単語のどれかが無くては面クリアになりません。

ない場合はもう1回その面をやり直しとなります。

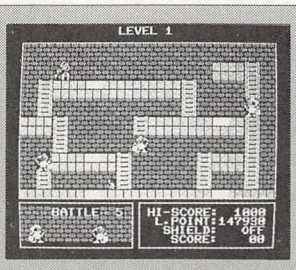
●プログラム中の矢印のだしかた●

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。

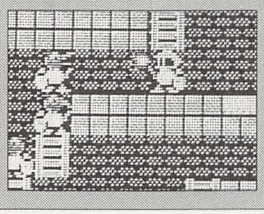
または，直接のCHRコードをダイレクトに入力する方法もあります。



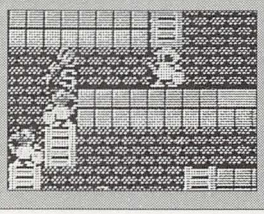
◀《写真1》1面。左下に現れるのが、ブロンズ・ナイトだ



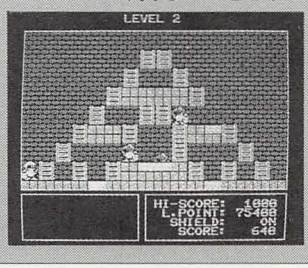
◀《写真2》敵と重なると戦闘モードになる。画面左下を注目！



▶《写真3》敵の炎をシールドONの状態で正面ではね返せ！



▶《写真4》すると、敵は鍵に変わるのだ。この鍵を取って…



▼《写真5》2面。敵の動きをよんでうまく炎をはね返そう

★これが，目に入らぬか！と言われて，頭をさげる編さん。それにくらべて，影さんは……。(東京都台東区・**根村研吾12才**)……【**編**：そうです。いっしょうけんい目に入れようとしているのです。**影**：サングラスがじゃまだ。】

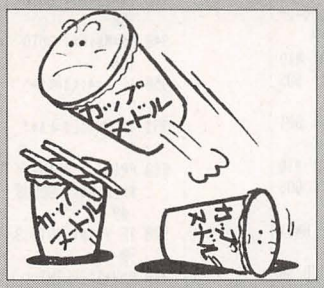
```
100 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  STREAM ORIGINAL! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 CLEAR:INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE:CLICK OFF:REPEAT OFF:CLS 4
120 DIM P(17,9),R$(13,8),L$(13,8),WA$(34),LX(13),LY(13):TP=100
130 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  CHARACTER  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
140 C$(0,0)="ニアぺぺ↓トテ":C$(0,2)="スセぺぺ↓サシ":C$(0,1)="アアぺぺ↓ニナ":C$(0,3)="アアぺぺ↓スセ"
150 C$(1,0)="ネヌぺぺ↓トテ":C$(1,2)="ソタぺぺ↓サシ":C$(1,1)="アアぺぺ↓ネヌ":C$(1,3)="アアぺぺ↓ソタ"
160 A$(0)="アアアアぺぺぺぺ↓アアアア":A$(1)="イイイイぺぺぺぺ↓イイイイ":A$(2)="クケアアぺぺぺぺ↓クケアア"
170 A$(3)="アアクケぺぺぺぺ↓アアクケ":CL$="アアぺぺ↓アア":B$(0)=CL$:B$(1)="クケぺぺ↓クケ":B$(2)=CL$
180 B$(3)="イイぺぺ↓イイ":B$(5)="アアぺぺ↓アI":KE$="オカぺぺ↓キア":H(0)=-1:H(2)=2:U$="08C6"
190 FOR I=0 TO 5:READ ST$(I):NEXT:FOR I=0 TO 34:READ WA$(I):NEXT:FOR I=0 TO 3
200 READ S$(I):NEXT:FOR I=1 TO 8:FOR J=0 TO 13:READ R$(J,I)
210 NEXT J,I:FOR I=1 TO 8:READ L(I):FOR K=1 TO L(I):READ L$(K,I):NEXT K,I
220 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  PCG SETTING  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
230 L=14:M=10:A$="PCG SETTING":GOSUB 1340:W$=CHR$(0):RESTORE 1500
240 FOR I=0 TO 16:READ D$:DEFCHR$(I+177)=HEXCHR$(D$):IF I<9 THEN 280
250 E$="":FOR J=0 TO 2:A$=MID$(D$,J*16+1,16):FOR K=0 TO 7:B$=MID$(A$,K*2+1,2)
260 C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$))))):IF LEN(C$)=1 THEN C$="0"+C$
270 E$=E$+C$:NEXT K,J:DEFCHR$(I+185)=HEXCHR$(E$)
280 NEXT:FOR I=32 TO 90:A$="":C$="":FOR J=1TO8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
290 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT J:FOR K=0 TO 2:B$=LEFT$(W$+A$,8):MID$(B$,4-K)=W$
300 MID$(B$,6+K)=CHR$(0):C$=C$+B$:NEXT K:DEFCHR$(I)=C$:NEXT I:RESTORE 1400
310 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A R T  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
320 CLS 4:CGEN 1:LINE(31,15)-(288,152),PSET,7,B:LINE(31,156)-(144,196),PSET,7,B
330 LINE(151,156)-(288,196),PSET,7,B:FOR I=0 TO 3:LOCATE 20+I,20+I
340 PRINT S$(I);":    00";:NEXT:LOCATE 29,21:PRINT "15000";:SC=0:N=15000:RO=1
350 LOCATE 29,20:PRINT USING "#####";TP:M(0)=90:M(1)=100:M(2)=120:M(3)=100
360 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  S T A G E  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
370 FOR I=0 TO 8:FOR J=1TO16:P(J,I)=2:P(J,9)=3:P(J,8)=0:NEXT:P(17,I)=3:P(0,I)=3
380 NEXT:LINE(4,2)-(35,18),"ア",BF:LINE(4,18)-(35,18),"イ":FOR I=0 TO 13:Y=I¥2+2
390 B$=BIN$(VAL("&h"+R$(I,RO))):B$=STRING$(8-LEN(B$),"0")+B$:FOR J=0 TO 3
400 A=VAL("&B"+MID$(B$,J*2+1,2)):X=J*2+(I MOD2)*8+1:LOCATE X*2+2,Y*2:P=A-2
410 PRINT A$(A):ON A+1 GOTO 430,420:P(X+P,Y)=1:L=X+P:M=Y-1:GOSUB 1280:GOTO 430
420 P(X,Y)=3:P(X+1,Y)=3:L=X:M=Y-1:GOSUB 1280:L=X+1:GOSUB 1280
430 NEXT J,I:FOR I=1 TO L(RO):A=VAL("&H"+L$(I,RO)):X=(A MOD 16)+1:Y=A¥16
440 P(X,Y)=4:LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT "ウウ";:LX(I)=X:LY(I)=Y:NEXT:LOCATE 16,0
450 PRINT "LEVEL";RO;:LINE(4,20)-(17,23)," ",BF:LOCATE 32,22:PRINT " ON";
460 LOCATE 4,16:PRINT C$(0,2);:X=1:Y=8:BG=0:VX=1:PS=1:KE=0:ST$="":SH=1:D=0:F=0
470 E=0:KY=0:FOR I=0 TO 2:EL(I)=0:NEXT:TEMPO 200
480 BEEP 0:PLAY"V1005D3AFGDAFGAGFEDCD:V903D5AFAGEFD":TEMPO 2000:GOSUB 1330
490 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  BRONZE KNIGHT  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 C=0:L=(PS-1)*4+1:GOSUB 1290:IF D=1 THEN 1220 ELSE F=(F+1)MOD4:SOUND 0,M(F)
510 S=STICK(0):L=(S=4)-(S=6):M=(S=8)-(S=2):IF L<>0 AND L<>VX THEN VX=L:GOTO 540
520 C=P(X+L,Y+M):IF C>1 THEN 540 ELSE PS=1:IF P(X+L,Y+1)=4 THEN PS=2
530 IF L+M=0 THEN 580 ELSE U=X:V=Y:X=X+L:Y=Y+M:LOCATE U*2+2,V*2:PRINT B$(BG);
540 LOCATE X*2+2,Y*2:PRINT C$(0,VX+PS);:BG=P(X,Y):IF C<>5 AND C<9 THEN 580
550 U=X+L:A=0:IF C=5 THEN LOCATE 32,22:PRINT " ON";:SH=1:PLAY"O7C3DGD":GOTO 570
560 ST$=ST$+ST$((C-9)MOD6):A=C¥15:KE=KE+1:KY=KY-1:GOSUB 1300
570 LOCATE U*2+2,(Y+M)*2:PRINT B$(A);:P(U,Y+M)=A:GOSUB 1330:IF KE=7 THEN 1120
580 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  MISTICAL BIRD  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
590 Z=(Z+1)MOD3:L=X(Z):IF EL(Z)=0 THEN IF RND).7 THEN 750 ELSE PAUSE 1:GOTO 490
600 M=Y(Z):EW=EW(Z):EV=EV(Z):B=SGN(X-L):IF ES(Z)=1 THEN 950 ELSE EM(Z)=EM(Z)+1
610 IF P(L,M+1)<>4 AND EO(Z)=B AND EM(Z)>3 AND M=Y THEN ES(Z)=1:GOTO 930
620 S(0)=P(L-1,M):S(2)=P(L+1,M):S(1)=P(L,M-1):S(3)=P(L,M+1)
630 IF EV=0 THEN 670 ELSE EW(Z)=0:IF S(EV+1)<2 AND (S(1)>1 OR RND(.5) THEN 700
640 IF Y=M OR (S(1)>1 AND S(3)>1) THEN EV(Z)=-EV:GOTO 700 ELSE S=SGN(Y-M)
650 EV(Z)=0:IF S(S+2)<2 THEN EW(Z)=S:GOTO 700
660 IF S(-S+2)<2 THEN EW(Z)=-EW:GOTO 700 ELSE 700
670 IF EW=0 THEN EW=2*INT(RND*2)-1:EW(Z)=EW
680 IF S(EW+2)<2 AND S(B+1)>1 THEN700 ELSE EW(Z)=0:IF B=0 THEN B=2*INT(RND*2)-1
690 IF S(B+1)<2 THEN EV(Z)=B ELSE IF S(-B+1)<2 THEN EV(Z)=-B ELSE EW(Z)=-EW
700 IF P(X(Z)+EV(Z),Y(Z)+EW(Z))>1 THEN EV(Z)=0:EW(0)=0:GOTO 490
710 A=EV(Z):X(Z)=L+A:Y(Z)=M+EW(Z):P=-(P(X(Z),Y(Z)+1)=4)+1:IF A<>0 THEN EO(Z)=A
720 LOCATE L*2+2,M*2:PRINT B$(EG(Z)):LOCATE X(Z)*2+2,Y(Z)*2:PRINT C$(1,EO(Z)+P)
730 P(L,M)=EG(Z):EG(Z)=P(X(Z),Y(Z)):P(X(Z),Y(Z))=Z+6:LOCATE X*2+2,Y*2
740 IF X=X(Z) AND Y=Y(Z) THEN EL(Z)=0:PRINT C$(0,VX+PS):GOTO 790 ELSE 490
750 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  DERU  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
760 R=INT(RND*L(RO))+1:IF P(LX(R),LY(R)-1)>0 OR LY(R)=Y+1 THEN 760
770 EM(Z)=0:ES(Z)=0:X(Z)=LX(R):Y(Z)=LY(R)-1:EV(Z)=-1:EL(Z)=1:EO(Z)=-1:EG(Z)=0
780 P(X(Z),Y(Z))=Z+6:LOCATE X(Z)*2+2,Y(Z)*2:PRINT C$(1,1);:GOTO 490
790 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  B A T T L E  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
800 LINE(4,20)-(17,23),"ア",BF:L=8:M=20:A$="BATTLE":GOSUB1340:DX=15:SP=5
810 LOCATE 16,20:PRINT "5";:LOCATE 5,22:PRINT C$(0,2);:TEMPO 200:LOCATE DX,22
820 PRINT C$(1,0);:A$="A3AAFED":BEEP 0:PLAY "03"+A$+":05":TEMPO 2000:M=22:E=1
830 S=0:REPEAT:S=S+1:UNTIL S=SP OR STRIG(0):IF STRIG(0) THEN 860
840 LOCATE DX,M:PRINT CL$;:DX=DX-1:LOCATE DX,M:PRINT C$(1,0);:IF DX>7 THEN830
850 L=5:A$=C$(0,2):GOSUB 1320:L=1000:GOSUB 1290:GOTO 880
860 L=100:LOCATE 5,M:PRINT CL$:LOCATE 6,M:PRINT C$(0,2):IF DX=8 THEN 880
870 PLAY U$:GOSUB 1290:LOCATE 6,M:PRINT CL$:LOCATE 5,M:PRINT C$(0,2):GOTO 830
880 L=DX:A$=C$(1,0):GOSUB 1320:SP=SP-1:LOCATE 5,M:PRINT C$(0,2);:FOR I=7 TO 14
```

★1年ぶりにベーマガを買いました。かなり内容が良くなっていたので，びっくりしました。これからは，また買い続けようと思うので，ヨロシク！Dr.D，編さん，つぐ美さん。(大阪府堺市・岸田　理16才)……【影：私は？】

```
890 LOCATE I,M:PRINT CL$;:LOCATE I+1,M:PRINT C$(1,(I MOD2)*2);:PAUSE 1:NEXT
900 DX=15:LOCATE 16,20:PRINT USING "#";SP;:IF SP>0 THEN 830
910 TEMPO 2000:LOCATE 15,M:PRINT C$(1,3);:PLAY "O2C6DEFG":PAUSE 10:P(X,Y)=BG
920 LINE(1,20)-(17,23)," ",BF:E=0:GOSUB 1300:GOTO 490
930 REM ■■■
```

PB-100/110用

翔(と)んでるナゲット



想田　欣一

内　容

空を，地上を，巨大なナゲットが飛びかう。君は，上空のナゲットをよけつつ，地上のナゲットを退治するのであった。

遊びかた

ＲＵＮすると，ハイスコアを表示してゲーム開始です。自機は〝，〟または〝’〟です。上空を飛ぶナゲット〝°〟に気をつけながら，上昇（何かキーを押す）し，地上をころがるナゲット〝○〟のひとつ手前で下降（キーをはなす）し，体当たりしてください。

シラミをつぶすように「プチッ」とつぶれます。〝°〟にぶつかったり，〝○〟に正面からぶつかると，自機がひとつ減ります。ときどき，〝■〟がでてきますが，これはよけられず，当たると逆スクロールします。

㊙：じつは，あることをすると，すり抜けることができます。

約2,000点ごとにボーナス・ゲームがあります。この面では，ひたすらよけてください。うまくいけば，200～1,000点までのボーナスがもらえます。

ボーナス面以降，メインで，ときどき〝－〟がでてきます。このへんの空間はねじれていて，キーを押していないのに上昇したり，押していても下降したりします。十分注意してください。また，ボーナスに行くたびに〝－〟のでる率が高くなっていきます。

《第１表》変数表

Ａ$ ～ Ｆ$	……敵キャラ
Ｇ	……〝－〟のでる確率
Ｈ	……ハイスコア
Ｉ，Ｉ$	……雑用
Ｊ	……自機残り
Ｋ，Ｋ$	……キー入力
Ｌ	……前のキーの状態
Ｒ	……リバース・フラグ
Ｓ	……スコア
Ｘ$，Ｙ$	…自機キャラ
Ｚ	……ボーナス・スコア

翔んでるナゲットのプログラム・リスト

```
P0
   1 PRINT "Hi";H:G=
     4.1:S=0: MODE 4
   2 FOR J=1 TO 2:R=
     INT( RAN#*2: G
     OSUB 50
   3 FOR S=S TO S+2E
     3 STEP 2:I$=A$(
     RAN#*G+.9)
   4 K$= KEY:K= LEN(
     K$): IF MID(7,1
     )=F$;K= COS(90*
     K
   5 $=I$(R)+ MID(R+
     1,11)+H$(R): PR
     INT CSR0;$; CSR
     6;X$(K);
   6 IF MID(7,1)=A$;
      IF L-K*1;R= CO
     S(90*R
   7 IF MID(7,1)=B$;
      IF L-K=1; GOSU
     B 40
   8 IF MID(7,1)*B$(
     K);L=K: NEXT S:
      GOTO 20
   9 GOSUB 30: NEXT
      J: IF S)H;H=S
  10 PRINT "SCORE";S
     : GOTO 1
  20 PRINT "BONUS GA
     ME ";: GOSUB 50
     : IF G(5;G=G+.1
  21 FOR Z=200 TO 99
     0 STEP 10:K$= K
     EY:K= LEN(K$):$
     = MID(2)+B$( RA
     N#*3)
  22 PRINT CSR0;$; C
     SR6;X$(K);: IF
     MID(7,1)*B$(K);
      NEXT Z
  23 GOSUB 30: PRINT
      "BONUS";Z:S=S+
     Z:J=J-1: NEXT J
  30 FOR I=1 TO 20:
     PRINT CSR6;"+";
      CSR6;"x";: NEX
     T I: RETURN
  40 $= MID(1,6)+D$+
      MID(8):S=S+50:
      PRINT CSR6;"_"
     ;: RETURN
  50 A$="■":B$="o":C
     $="°":D$=" ":E$
     =D$:F$="-";X$="
     ,":Y$="’"
  51 $="
     ": RETURN
```



▲《写真１》上空を飛ぶナゲットに気をつけて，地上をころがるナゲットをやっつけろ！



▲《写真２》ときどきでる〝■〟に当たると，逆スクロールしてしまうんだ

プログラムについて

いろいろとテクを使っているので，あまりいじらないほうがいいでしょう。

ボーナスだけやりたいという人は，ＲＵＮ20 EXE としてください。

参考文献等

・テレビのＣＭ
・ベーマガ'85年12月号144ページ「ＤＡＮＧＥＲ　ＺＯＮＥ」

★ネタなんかなくたって，ＯＦに載ることはできるんだぜ。第一ネタがないこと自体がネタなんだもんな。（東京都新宿区・Dempanian14才）……【影：返事を書くのに疲れたら，こういうハガキを載せるんだもんな。】

PB-100/110+増設RAM用

相撲（すもう）



山田憲男

Game

1場所15日間です。君は大関，横綱に勝ってみごと優勝できるか!?

How to play

左にいるのがあなたです。キーは，まわしを取っていないときは，[1]：引き落とし，[2]：まわしを取る，[3]：つっぱり，です。どちらかがまわしを取ると，大技合戦になります。

もし，あなたがまわしを取ってない場合は，すぐまわしを取ってください。まわしを取ると，左に"♥"がつきます。そしたら[1]：つき落とし，[2]：上手投げ，[3]：寄り切りで技をかけましょう。

技がかかると左に"○"がつきますので，特殊キー以外の好きなキーをバシバシたたいてください。ある回数以上たたくと技がきまります。

また，相手に技をかけられたときも左に"○"がつきますので，特殊キー以外をバシバシたたいて相手の技にたえてください。また，技は必ずかかるとは限りません。

なお，Mae.…前頭，Komu.…小結，Seki.…関脇，Ozeki.…大関，Yoko.…横綱です。

相撲のプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "__Sumou_
     _Ω__";: GOSUB #
     9: VAC
  20 U= INT(V/3: PRI
     NT : PRINT CSR3
     ;"Day";V+1;: GO
     SUB #9
  25 $="Mae. Komu.Se
     ki.OzekiYoko."
  30 PRINT : PRINT "
     You vs "; MID(U
     *5+1,5);: GOSUB
      #9
  40 A=4:B=7:C=0:D=0
  41 PRINT : PRINT "
     Ω -------- Ω";:
      GOSUB #9
  42 PRINT CSR1;";,"
     ; CSR9;",";": G
     OSUB #9
  43 PRINT : PRINT "
        __o__o__  ";:
      GOSUB #9
  44 PRINT CSR5;",,"
     ;: GOSUB #8
  50 IF KEY="2"; IF
     C=0; IF A+1=B;
     IF RAN#(.5;C=1
  52 IF D=0; IF A+1=
     B; IF RAN#(.2;D
     =1
  53 GOSUB #1: IF A(
     2;J=1: GOTO 900
  55 IF B)9;J=0: GOT
     O 900
  60 IF C=0; IF D=0;
      GOTO 400
  80 IF D=0; GOTO 22
     0
  90 R= RAN#: IF R(.
     2;I=0: GOTO 130
 100 IF R(.3;I=1: GO
     TO 130
 110 IF R(.4;I=2: GO
     TO 130
 120 GOTO 220
 130 $="-Ω°Ω-ΩoΩ-o°Ω
     ":T=U*2+8
 140 PRINT CSRA; MID
     (I*4+1,2);: GOS
     UB #8
 150 PRINT CSRA; MID
     (I*4+3,2);: GOS
     UB #6
 160 IF T≤X; GOTO 22
     0
 170 IF I≠0; GOTO 21
     0
 180 A=A-1:B=B-1: PR
     INT CSRA;"Ω_";
 190 IF A=1; GOTO 21
     0
 200 GOTO 150
 210 PRINT CSRA;"oΩ"
     ;:J=1: GOTO 900
 220 GOSUB #1: IF C=
     0; GOTO 50
 225 IF KEY="3";H=0:
      GOTO 260
 230 IF KEY="1";H=1:
      GOTO 260
 240 IF KEY="2";H=2:
      GOTO 260
 250 GOTO 50
 260 $="Ω-Ω°Ω=Ωoo-Ω°
     ":T=U*2+7+H
 270 PRINT CSRA; MID
     (H*4+1,2);: GOS
     UB #8
 275 IF RAN#(.5; GOT
     O 50
 280 PRINT CSRA; MID
     (H*4+3,2);: GOS
     UB #6
 290 IF T≤X; IF H≠0;
      GOTO 340
 300 IF T>X; GOTO 50
 310 PRINT CSRA;"_Ω°
     ";:A=A+1:B=B+1
 320 IF B=10; GOTO 3
     40
 330 GOTO 280
 340 PRINT CSRA;"Ωo"
     ;:J=0:S=S+50+H*
     50: GOTO 900
 400 IF RAN#(.5; GOT
     O 450
 430 IF A+1*B;B=B-1:
      GOTO 450
 435 IF RAN#(.2;B=B+
     1: IF RAN#(.5;
     PRINT CSRA;"o_Ω
     ";:J=1: GOTO 90
     0
 440 PRINT CSRA;"+Ω"
     ;: GOSUB #8:A=A
     -1:B=B-1
 450 GOSUB #1: IF A+
     1=B; GOTO 480
 460 IF KEY="3";A=A+
     1
 470 IF KEY="1";A=A-
     1
 475 GOTO 50
 480 IF KEY="1";A=A-
     1: IF RAN#(.2;
     PRINT CSRA;"Ω_o
     ";:J=0: GOTO 90
     0
 490 IF KEY="3"; IF
     A>1; PRINT CSRA
     ;"Ω+";: GOSUB #
     8:A=A+1:B=B+1
 520 GOTO 50
 900 GOSUB #9: PRINT
 905 IF J=0;E=E+1:N$
     ="o": PRINT CSR
     4;"WIN!";:S=S+5
     0
 910 IF J=1;F=F+1:N$
     ="X": PRINT CSR
     4;"LOSE";
 920 GOSUB #9: GOTO
     INT(V/5)*5+930
 930 K$=K$+N$: GOTO
     950
 935 L$=L$+N$: GOTO
     950
 940 M$=M$+N$: GOTO
     950
 950 IF V=4;K$=K$+"
     "
 951 IF V=9;L$=L$+"
     "
 960 PRINT : PRINT K
     $;L$;M$;: GOSUB
      #9
 970 IF V=14: GOTO 9
     90
 980 V=V+1: PRINT :
     PRINT CSR3;"NEX
     T..";: GOSUB #9
     : GOTO 20
 990 PRINT " Win";E;
     " Lose";F;" Sc.
     ";S
 995 IF E> INT( RAN#
     *3+11; PRINT :
     PRINT "**Champi
     on**"

P1
  10 PRINT CSR1;" __
     ______ "; CSRA;
     "Ω"; CSRB;"Ω";
  20 IF C=1; PRINT C
     SR8;"*";
  30 IF D=1; PRINT C
     SR11;"*";
  40 RETURN

P6
  10 W=0:X=0: FOR Q=
     0 TO 20
  20 IF KEY="": IF W
     =0:W=1: PRINT C
     SR0;"o";
  30 IF KEY≠"": IF W
     =1;W=0:X=X+1: P
     RINT CSR0;"-";
  40 NEXT Q: RETURN

P8
  10 FOR Q=0 TO 20:
     NEXT Q: RETURN

P9
  10 FOR Q=0 TO 150:
      NEXT Q: RETURN
```

《第1表》得点表

小技	引き落とし	つっぱり	大技	つき落とし	上手投げ	寄り切り
得点	50	押し出すと50	得点	150	200	寄り切って100



《写真1》パッ！　塩をまいて土俵にあがる両力士



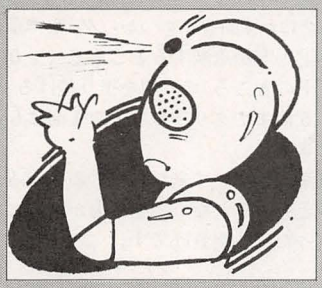
《写真2》のこった，のこった！　まわしをとられてしまったぞ



《写真3》うわーっ，そのまま寄り切られてしまいました

★86年11月号82ページのＯＦで「このＯＦは読まないように」と書いてあったので，読まなかったけど，いったい，何が書いてあったのですか？（熊本市・提 陽次郎11才）……【影：「このＯＦは読まないように」と書いて…。ん？】

PC-1245用 ウルトラマンゲーム



土井田　義一

♪胸につけてる，マークは流星，自慢のジェットで，敵をうつ，光の国から，ぼくらのために，来たぞ，我等の，ウルトラマンちゃんちゃん。

というわけで，なつかしのウルトラマンです。あなたはウルトラマンに変身，地球を守るため，怪獣たちを3分以内にたくさん倒してください。

遊びかた

ゲーム・スタートはDEF＋Sキーです（2回目以降はDEF＋Aキーです）。タイトル，ハイスコア表示，そしてゲーム・スタートです。

左にあなた（ウルトラマン），右に怪獣がでます。怪獣は3種類で，バルタン星人（），ピグモン（），ジャミラ（）たちがつぎつぎに現れます。その怪獣を3分で何匹倒すかを競うゲームです。怪獣を倒すにはあなたは三つのキーで戦ってください。

バルタン星人に対しては，スペシュウム光線で倒すことができます。スペシュウム光線は1キーでてます。ピグモンを倒すにはジャンプ・キックです。ジャンプ・キックは2キーで行ないます。ジャミラを倒すには水をかけることです。水をだすには3キーです。

以上のキーをすばやく使って，数多く怪獣を倒してください。時間は3分で右にでます。ミスすると30秒マイナスになります。怪獣は1秒で1匹でます。

30秒前になるとBEEP音が鳴り，0秒以下になると飛んで宇宙に帰って行きます。ではがんばってください。

《第1表》変数表

B	飛ぶときの上昇値
B$	INPUT(Y/N)
C	コール・アドレス(4576)
H	ハイスコア
IJ	FOR～NEXTループ変数
K	怪獣の配列変数
M	怪獣の乱数
N$	ハイスコアの名前
O	音のコール・アドレス(28540)
P	ポーク・アドレス(63498)
Q	INKEY
S	スコア
T	タイム
U	ウルトラマンの配列変数
V	INKEY

ウルトラマンゲームのプログラム・リスト

```
 10:"S" CLEAR : RANDOM :
    RESTORE : WAIT 200:
    PRINT " ULTRA MAN GA
    ME":P=63498:C=4576:H
    =10:N$="BY Y.T":O=28
    540
 20:DIM U(3,5),K(3,5):
    FOR I=0 TO 3: FOR J=
    1 TO 5: READ U(I,J):
    NEXT J: NEXT I: FOR
    I=1 TO 3: FOR J=1 TO
    5: READ K(I,J): NEXT
    J: NEXT I
 30:"A" PRINT "HI-SC ";H
    ;N$: WAIT 0:T=180
100:M= RND 3: PRINT
    USING "&####";T:
    USING
110:CALL C: POKE P+40,K(
    M,1),K(M,2),K(M,3),K
    (M,4),K(M,5)
120:POKE P,U(L,1),U(L,2)
    ,U(L,3),U(L,4),U(L,5
    ):V= VAL INKEY$
130:IF T<1 BEEP 1: CALL
    C: POKE P,U(L,1),U(L
    ,2),U(L,3),U(L,4),U(
    L,5): GOTO 300
140:IF T<30 BEEP 1: CALL
    C
150:IF V=0 LET V= VAL
    INKEY$
160:IF VM=1 POKE P,U(V,1
    ),U(V,2),U(V,3),U(V,
    4),U(V,5): FOR J=5
    TO 40: POKE P+J,20:
    NEXT J: GOTO 999
170:IF VM=4 FOR J=1 TO 7
    : POKE P+5J-5,0,0,0,
    0,0,U(V,1),U(V,2),U(
    V,3),U(V,4),U(V,5):
    NEXT J: GOTO 999
180:IF VM=9 POKE P,U(V,1
    ),U(V,2),U(V,3),U(V,
    4),U(V,5): FOR J=5
    TO 40: POKE P+J,12:
    NEXT J: GOTO 999
190:Q= VAL INKEY$
200:IF V<>0 OR (Q<>0 AND
    Q<>M) POKE P,64,120,
    96,64,96: CALL O:T=T
    -30
210:T=T-1: GOTO 100
300:B=1: GOSUB 800:U(0,1
    )=70:U(0,5)=70: FOR
    J=1 TO 8: GOSUB 800
310:POKE P,U(0,1)/B,U(0,
    2)/B,U(0,3)/B,U(0,4)
    /B,U(0,5)/B:B=2^J:
    NEXT J
320:WAIT 200: PRINT S;"H
    IKI TAOSHITA"
330:IF S>H PRINT "HI-SCO
    RE": INPUT "YOUR NAM
    E=";N$:H=S
350:S=0:U(0,1)=76:U(0,5)
    =76: INPUT "TRY AGAI
    N ?";B$: IF B$<>"Y"
    END
360:GOTO 30
500:DATA 76,36,31,36,76,
    64,127,20,118,0,8,14
    ,12,8,12,64,48,31,10
    0,4
510:DATA 20,105,30,105,2
    0,85,122,63,122,85,3
    0,127,29,127,30
800:FOR I=0 TO 9: NEXT I
    : RETURN
999:T=T-2: POKE P+40,99,
    20,8,20,99: FOR I=0
    TO 9: CALL O: NEXT I
    : PAUSE "GOOD!!":S=S
    +1: GOTO 100
```



《写真1》ジャミラを倒すには，これだ！　そう，水をかけるのだ



《写真2》ピグモンだ！　それ，ジャンプ・キック！　どうだ！

最後に

86年9月号のバレーボールゲームは，PC－1251には使用できません。すいません。でも，CALL28480のところをBEEP1にいれかえてください。これで大丈夫でしょう。

★チャレンジAVG&RPG2と，ZZガンダムのプラモデル，どちらを買ったほうが，おらあ得をするんだろう？（東京都台東区・**蓮見智之13才**）……**【影：山下先生ごと買っちゃうってのはどうだい？編：付録は影さん。】**

PC-1500用 火炎竜の伝説



EWE

★ストーリー

魔物たちをあやつって土地に巣喰っているドラゴンを退治して，名をあげようとする若き女戦士ユニプーマは，聖剣を手にドラゴンの棲(す)む"竜の谷"へと向かった。

"竜の谷"には五つの洞窟があり，それぞれ1匹ずつテリトリーを持つ5兄弟の竜が棲んでいた。一つめの穴には「WALKER」，二つめには「SWINGER」，三つめには「DANCER」，四つめには「ATTACKER」，そして五つめの穴には，長子であり，最強の「BREATHER」がいた。

さて，女戦士ユニプーマは，すべての竜を倒し，国に平和を呼びもどせるだろうか？　この5匹の竜たちの弱点は，頭部のみである。

★操作方法

あなた（プレイヤー）は，向かって左です。

- スペース・キー…剣を振る
- X ……盾を構える
- 1 ……左移動
- 3 ……右移動

ドラゴンの攻撃のパターン

首で攻撃してくる。遠距離から魔法を使ってくる。火をはいてくる。踏む。体当たりしてくる。尻尾で，ぶってくる。

必勝法は，間合いをつかむことのみです。回数をこなして覚えてください。また，竜は2回炎をはいた後にジャンプしてくるので，要注意です。竜の魔法は，プレイヤーを1歩後退させるだけですが，プレイヤーも，竜も歩くと，生命力が減ってゆきます。盾は，竜の炎を防いでくれます。

★有効な攻撃方法

とにかく間合いをつかむ!!　竜の頭部3ドットが点滅するところで（±0ドットのところ）で，剣を振り続ける。

5面までクリアすると，1面にもどります。

※竜が近づいて来たら，1歩さがることをお忘れなく。生命力が，0になったほうが負けです。



《写真1》まずは一つめの穴での対決！弱点は頭部だぞ



《写真2》尻尾でも攻撃してくる竜。間合いをはかってやっつけろ！

火炎竜の伝説のプログラム・リスト

```
1  PAUSE "LEGEND OF THE FIRE DRAGON":BEEP 5
2  CLEAR :CLS :WAIT 0:DIM D$(18):USING "###":L=1:J=1:S=3
5  D$(1)="00020302042818":D$(2)="3C3B78787020":D$(3)="40404040400000"
6  D$(4)="3C7B38783020":D$(5)="20221C0000":D$(6)="00406040202070"
7  D$(7)="383C7A787020":D$(8)="0000010A060F0E":D$(9)="1E1E3C4810102020"
8  D$(10)="004054281514":D$(11)="40404040406263":D$(12)="7E7F7C3E5100"
9  D$(13)="00000000000000":D$(14)="0000403850":D$(15)="0000007810"
10  D$(16)="0804000000":D$(17)="2020000000":D$(18)="380000"
12  F$="30786E776E39":CURSOR 18:GPRINT F$:F$=CURSOR 6:GPRINT F$
13  E=99:F=E:X=50:I=87:A=1:B=2:C=3
14  CURSOR 0:PRINT "Sol";F:CURSOR 20:PRINT "Drg";E
20  I$=INKEY$
21  IF I$="1"LET X=X-2+(X<43)*2:F=F-.2
22  IF I$="3"LET X=X+2-(X>80)*2:F=F-.2
23  IF I$=" "LET S=S+1-(S>1)*2:BEEP 1,5,2:IF X+7>ILET E=E-12+J/2
24  IF I$="X"LET S=3
50  GCURSOR X:GPRINT D$(L+13);D$(S+15):BEEP 1,25,1
51  L=L+1-(L>1)*2:S=1+(S=3)*2:IF X+6>ILET F=F-10
60  R=RND (11-J):ON RGOSUB 120,150,100,200,150,150,120,100,120,100
70  GCURSOR I:GPRINT D$(A)+D$(B)+D$(C):A=1:B=2:C=3
97  IF E<1THEN 1100
98  IF F<1THEN 1000
99  GOTO 14
100  B=4:I=I-1+(I<40):E=E-.7:RETURN
120  BEEP 1,1,1
122  IF I<X+20LET A=11:B=12:C=13:BEEP 1,25,1:BEEP 1,21,5:GOTO 125
123  C=5:X=X-1+(X<43):BEEP 1,155,1
124  RETURN
125  IF X+7>ILET F=F-5:BEEP 1,125,2:BEEP 1,120,2
126  RETURN
150  K=K+1:B=7
152  IF X+7>IAND K=7LET F=F-20:BEEP 1,55,3
155  IFK=7LET K=0:FOR U=ITO I-5:GCURSOR U:GPRINT D$(8);D$(9);D$(13):NEXT U:I=I-5
:X=X-2+(X<44)*2
160  IF K=5OR K=3GCURSOR I-5:GPRINT D$(10):IF X+13>IAND S<3LET F=F-16:BEEP 1,255
,5
165  RETURN
200  A=6:IF X+6>ILET F=F-5:BEEP 1,255,2
210  I=I-1:RETURN
1000  FOR I=0TO 99:BEEP 1,I,2:NEXT I
1010  PAUSE :PAUSE "     You ware Killed   ..  ":PAUSE :PAUSE "    G A M E  O V E
 R":PAUSE :END
1100  PAUSE :PAUSE "You could pass the Cave";J:PAUSE :BEEP 15,95,2
1110  J=J+1-(J>4)*5:CLS :PAUSE :GOTO 12
```

★プログラム診療所は，ポケコンのソフトでもいいんですか？（大阪府八尾市・矢間血11才）……【Dr.D：もちろんいいぞ。ワシに組めないプログラムはない！影：それじゃ，私とタッグを組みましょう。Dr.D：プロレスだろ。】

PC-2001用 Mr.HEN（ミスター ヘン）チャンマン パート2



Mr.OKABOO

はじめに

これは第六感をためす修行である。

修行のしかた

6で1歩前進，5で一つ先の地雷を破壊する。

Mr.HENチャンマン〝A〟の前に31個の地雷があり，そのうち本物は3個である。ニセモノだと思ったら前進して，ホンモノだと思ったら破壊しながら進んでください。

地雷を破壊するタマは，最初15発あり，1面クリアすると10発もらえます。

1歩進むと1点，1面クリアすると5点もらえ，ホンモノの地雷に当たるとゲーム・オーバーとなります。

さあ，あなたは何点取れるかなーあ！

《第1表》変数表

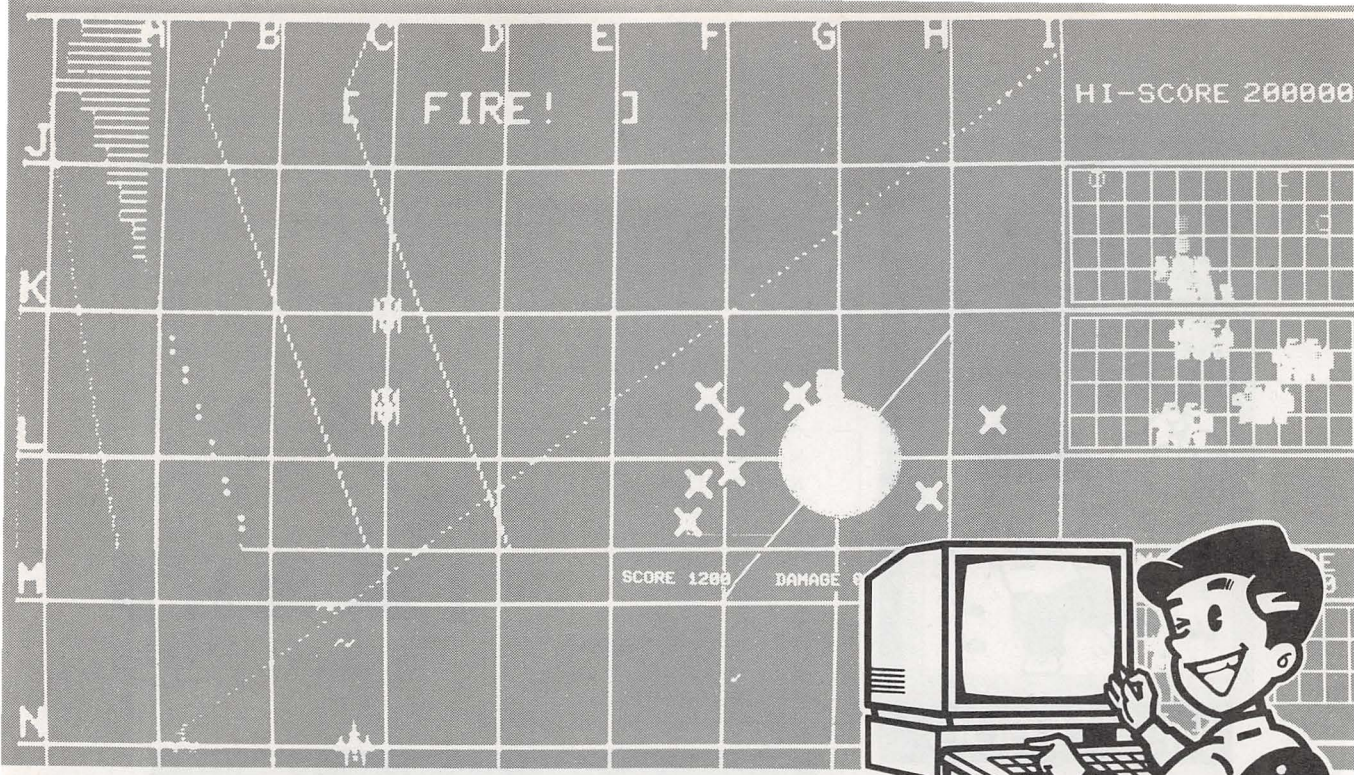
M	面
N	Mr.HENチャンマン
H	ハイスコア
S	スコア
T	タマの数
G	地雷の数
X, Y, Z	ホンモノの地雷の位置
A	ニセモノの地雷

評…うわー，晴着だもんねー(一同)



by TOHT


1ﾒﾝ ﾀﾏ 15 ｼﾞﾗｲ3 ｽｺｱｰ 0 HI-SC 21
Aeee



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，また，実用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

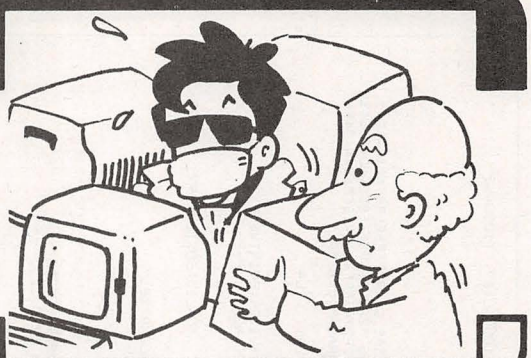
★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

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。

APPLE II・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。実用プログラムもこのコーナーで掲載します。

FM77AV/20/40(V3.3)用



Dr.(ドクター) D(ディー)の戦い

ルパン中性＆アルカリ性

内　容

おなじみDr.Dが，編集部を舞台(ぶたい)に，悪の化身「影」と戦うというゲームです。

編集部にあるマイコンをうまく使って，影を倒してください。ただし，影は細胞分裂をしたのでたくさんいます。

遊びかた

Dr.Dを[2][4][6][8]のキーで動かしてください。マイコンは，一つずつ押すと動きます。マイコンを使えば，影も押すことができます。

影は，まわりを囲まれると，窒息(ちっそく)して死に，ベーマガに変わります。ベーマガを三つ取るとラウンド・クリアで，Dr.が1人増えます。

どうしようもなくなったときには，スペース・キーを押してギブアップしてください。ギブアップしたり，影につかまったりするとDr.は1人減ります。

なお，影は単純なので，何かにぶつかるまでまっすぐ進みます。

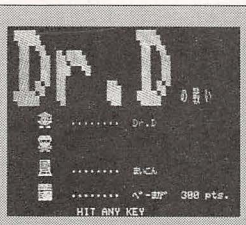
ラウンドは，20まであり，とてもおもしろいですよ。そして，全部クリアすると，とても楽しいエンディングを見ることができます。とくに，最後の最後は，見ないと損するので，ぜひ全部クリアしてください。

プログラムのしくみ

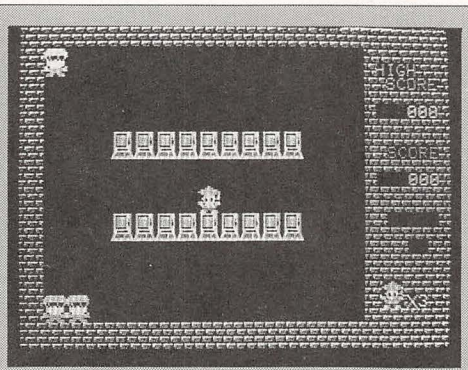
かなり長くなってしまいました。データ文は四つずつ区切ってあるので多少は入力しやすいと思います。新しいラウンドを作りたい人は，2490行から作ってください。

《第1表》主な変数表

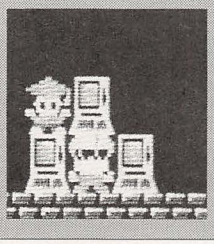
SR(，)	仮想VRAM
X(), Y()	影の座標
KK()	影のダメージ
X，Y	Dr.Dの座標
CL	その面でベーマガを取った数
SC	スコア
HI	ハイスコア
SH	影が死んだ数
DR	Dr.Dの数
RA	ラウンド



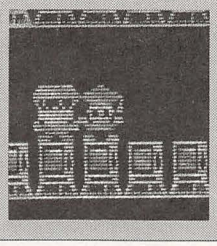
▲《写真1》Dr.Dの戦いのタイトル画面。このとき，どこかで聞いたような音が…



▲《写真2》中央にいるのがDr.Dだ。まん中にならんだパソコンで影を閉じ込めろ!!



◀《写真3》やったー！　影を閉じ込めたぞ!!　影は閉じ込められるとベーマガに変わる



▶《写真4》しまった！影につかまってしまった。3人やられるとゲーム・オーバー

Dr.Dの戦いのプログラム・リスト

```
10 ' ═══ ｺﾚｶﾗ ﾘﾌｧｲ ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ ｶﾞﾊｼﾞﾏﾘﾊｽﾞ ｶﾞ ｸﾞﾝﾀｽﾞﾆ ｶﾞｯﾊﾟｯｸﾀﾞﾍﾞｻｲ !! ═══
20 SCREEN0,0:WIDTH 40,25:RANDOMIZE (VAL(RIGHT$(TIME$,2))):BGM 1:CONSOLE ,,,,1
30 DEFINT A-Z:PLAY OFF:PLAY"V15","V15"
40 DIM D(98),K(98),C(98),B(98),H(50),F(34),U(98),SR(16,11)
50 DIM RM(300),X(2),Y(2),KX(2),KY(2),KK(2)
60 FOR X=0 TO 16:SR(X,0)=7:SR(X,11)=7:NEXT:FOR Y=1 TO 10:SR(0,Y)=7:SR(16,Y)=7
70 NEXT
80 RESTORE1940:FORI=0 TO 93:READ A$:D(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
90 FORI=0 TO 95:READA$:K(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
100 FORI=0 TO 95:READA$:C(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
110 FORI=0 TO 95:READA$:B(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
120 FORI=0 TO 47:READA$:H(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
130 FORI=0 TO 31:READA$:F(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT
140 FORI=0 TO 21:READA$:U(I)=VAL("&H"+A$)-32768!:NEXT:GOSUB 1350
150 GOSUB 1830
160 GOSUB 1600
170 FOR I=0 TO 2:KX(I)=0:KY(I)=1:NEXT
180 ' ■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
190 ' ●●●●●●●●●● Dr.D MOVE ●●●●●●●●●●
```

★ベーマガには，載りにくそうだ。載ってるやつは，最新のネタ使ってんだもん。おらみてーな，いなかもんにはついていけねーや。(京都府船井郡・どうせ舎田もんじゃ14才)……【影：そんなことネーずら。現に，ほれ…。】

★つく美さんの誕生日はいつですか？ちなみに私は12月31日です（本当ですよ。）（大阪府高槻市・バトルホーク君の大ファン16才）……【つく美：印象的な誕生日ネ。影：みんな、忙しくて、誰も祝ってくれないだろう。】

```
200 IN$=INKEY$
210 K=VAL(IN$)
220 IF IN$=" " THEN 670
230 XP=(K=6)*-1+(K=4):YP=(K=8)+(K=2)*-1
240 ON SR(X+XP,Y+YP) GOTO 300,440,410,670,670,670,440
250 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PRESET,,BF:SR(X,Y)=0
260 X=X+XP:Y=Y+YP:SR(X,Y)=2
270 PUT@A(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),D,PSET
280 ON CL GOTO 290,290,640
290 GOTO440
300 XX=X+XP*2:YY=Y+YP*2
310 ON SR(XX,YY) GOTO 440,440,440,340,350,360,440
320 SR(XX,YY)=1:PUT@A(XX*32,YY*16)-(XX*32+31,YY*16+15),C,PSET
330 GOTO 250
340 K=0:GOSUB370:IF BA=1 THEN 440 ELSE 320
350 K=1:GOSUB370:IF BA=1 THEN 440 ELSE 320
360 K=2:GOSUB370:IF BA=1 THEN 440 ELSE 320
370 BA=0:XK=XX+XP:YK=YY+YP
380 IF SR(XK,YK)<>0 THEN BA=1:RETURN
390 SR(XK,YK)=K+4:PUT@A(XK*32,YK*16)-(XK*32+31,YK*16+15),K,PSET
400 X(K)=XK:Y(K)=YK:RETURN
410 SC=SC+3:GOSUB 1560:PLAY"@44L44DCDCDL9C":CL=CL+1
420 GOTO 250
430 '  ●●●●●●●●●●●●● KAGE MOVE ●●●●●●●●●●●●●
440 IF SH=-3 THEN 200
450 KA=KA+1:IF KA=3 THEN KA=0
460 IF X(KA)=-1 THEN 450
470 X1=X(KA)+KX(KA):Y1=Y(KA)+KY(KA)
480 ON SR(X1,Y1) GOTO 530,670,530,530,530,530,530,530
490 LINE(X(KA)*32,Y(KA)*16)-(X(KA)*32+31,Y(KA)*16+15),PRESET,,BF
500 PUT@A(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),K,PSET:SR(X(KA),Y(KA))=0
510 X(KA)=X1:Y(KA)=Y1:SR(X1,Y1)=KA+4
520 GOTO200
530 KK=SGN(RND(1)*2-1):KK=KK+(KK=0)
540 KX=KY(KA)*KK:KY=KX(KA)*KK:D=1:GOTO 610
550 KX=KX*-1:KY=KY*-1:D=2:GOTO 610
560 KX=KX(KA)*-1:KY=KY(KA)*-1:D=3:GOTO 610
570 KX(KA)=KX:KY(KA)=KY:X1=X(KA)+KX:Y1=Y(KA)+KY:GOTO 490
580 KK(KA)=KK(KA)+1:IF KK(KA)<8 THEN PLAY"@67C":GOTO 200
590 PUT@A(X(KA)*32,Y(KA)*16)-(X(KA)*32+31,Y(KA)*16+15),B,PSET:KK(KA)=0
600 SR(X(KA),Y(KA))=3:X(KA)=-1:PLAY"@71C9":SH=SH-1:SC=SC+1:GOSUB 1560:GOTO200
610 U=SR(X(KA)+KX,Y(KA)+KY):D=D*(U<>0)*-1:P=(U=2)*-4
620 P=P+(P<>0)*D:ON D+P GOTO 550,560,580,670,200
630 GOTO 570
640 BGM 0:PLAY"R1@75C2@64C2":BGM 1:GOSUB 1580
650 CL=0:SH=0:SC=SC+20:DR=DR+1:DR=DR+(DR=10):GOSUB 1560:GOSUB 1910:GOSUB 1890
660 GOTO 150
670 BGM 0:PLAY"@70O5L39BAGFEDC04BAGFEDC@73C4":BGM 1:DR=DR-1:GOSUB 1890:CL=0
680 GOSUB 1910:SH=0:IF DR<>0 THEN GOSUB 1580:FOR I=0 TO 2:KK(I)=0:NEXT:GOTO 160
690 SYMBOL(39,80),"GAME OVER",6,4,1
700 SYMBOL(45,80),"GAME OVER",6,4,3
710 HI=HI+(SC>HI)*-(SC-HI):SC=0:LOCATE 11,16:PRINT"ﾓｳｲﾁﾄﾞ? (Y/N)"
720 IN$=INPUT$(1):IF IN$="Y" THEN RESTORE 2470:CLS:RA=0:GOSUB 1490:GOTO 150
730 IF IN$="N" THEN CLS:PLAY"@72C1":END ELSE 720
740 '  ■■■■■■■■■■■■ HAPPY END ■■■■■■■■■■■■
750 CLS:SCREEN@1:PL=0
760 PLAY "@1V15Q7O4L4T85","@5V15Q7O5L4T85","@3V15Q7O5L4T85","V15Q7O3L4T85"
770 M1$="A8B8>C2CCDDE2EE2FE.E8DCC<B>C2CC2<"
780 M2$="EA2AABBG2GG2AG2GEGGE2EE2"
790 M3$="C8D8E2ED8C8<BB>C2CC2<A8B8>C2<B>CDDC2CC2"
800 M4$="AA2.AGG<C2CC2>F<C2>GAG2<C2CC2>"
810 M1$=M1$+M1$:M2$=M2$+M2$:M3$=M3$+M3$:M4$=M4$+M4$
820 PLAY M1$,M2$,M3$,M4$
830 FOR O=0 TO 127 STEP 60
840 FOR I=0 TO 319 :LINE(I,O)-(319-I,199),PSET,[O,255-I/1.25,I/1.25]:NEXT I
850 FOR I=0 TO 199:LINE(O,I)-(319,199-I),PSET,[O,255-I*1.28,I*1.28]
860 NEXT I,O
870 PLAY M1$,M2$,M3$,M4$
880 FOR I=0 TO 6:X=RND(1)*280+20:Y=RND(1)*200:C1=RND(1)*255:C2=RND(1)*255
890 C3=RND(1)*80+255
900 FOR J=15 TO 5 STEP -1:CIRCLE(X-J/1.2,Y),J,[C3-J*16,C1,C2],,,,F
910 NEXT J,I:PL=PL+1:ON PL GOTO 870,870
920 PL=0:PLAY"@14T100O4L16","@14T100O4L16","@14T100O4L16","T100O4L2"
930 M1$="F8F8FFF8FFA8FFF8A8A8AA8AA>CB<AAA4"
940 MA$="A8AAA8AAA8AA&A8A8A8A8AA8AR4"
950 M2$="F8F8FFF8FFA8FFF8F8F8FFF8FFA8FFF4"
960 MB$="E8EEE8EEE8EE&E8E8E8E8EE8ER4"
970 M4$="R8FFFF4,R8"
980 MD$="<A1A4>C#8E8A4"
990 M5$="A>C8.D2.DE8.<A2.A>C8.D2.DE8.<A1R8GFG8.FGA8.&A4R8FFF8FFF8F4A#8A1&A2,"
1000 M6$="AA8.A#2.A#A#8.E2.AA8.A#2.AHA#8.E1R8GFG8.FGA8.&A4R8FFE8EED8D4F8E1&E2."
1010 M7$="R4>D4.DDD4R4A4G4F4E4D4.DDD4R4A4G4F4E4D2E2F4.FFF4R4E4.EEE4R4A4G4F4<"
1020 M8$="R4G.G8GRA.A8ARG.G8GRA.A8ARG2A2A#1A.A8ARA8A8>C#8E8A<"
1030 RESTORE 3040
1040 PLAY M1$,M2$,M1$,M4$:PLAY MA$,MB$,MA$,MD$:PLAY,,,"L4"
1050 FOR I=0 TO 14000:NEXT I:LOCATE 0,24:PRINT
1060 PLAY M5$,M6$,M7$,M8$
1070 FOR I=0 TO 3:READ V,V1,V$:COLOR V:LOCATE 10+V1,24:PRINTV$
1080 GOSUB 1320:PRINT:GOSUB 1320:PRINT:GOSUB 1320:NEXT I:P=P+1
1090 ON P GOTO 1060,1060,1060,1060,1060
1100 PRINT:FOR I=0 TO 9999:NEXT
1110 PLAY"@104L16T60","@104L16T60","@503L4T60V15","O4L16T60S10M9999","O5L2T60"
1120 M3$="R8C.C8<B.B8A.A8G.G8"
1130 PLAY M1$,M2$,M3$,M1$,M4$
1140 M5$=">C8CCF8FFC8CC<A8>T50DC<B8>DC<T45B>CT37DC<B1&B1"
1150 M6$="A8AA>D8DD<A8AAF8T50BAG88AT45GAT37BAG1&G1"
1160 M7$="G2G2R2R3L9CFCF7C6F5F1"
1170 M8$="F8FFA8AAF8FF":M9$="R4F8FF"
1180 BGM 0:PLAY M5$,M6$,M7$,M8$,M9$:BGM 1
1190 SCREEN @0:HF=1:PLAY"L64"
1200 COLOR 5:LOCATE 12,20:PRINT"HIT ANY KEY !!":PLAY"C22DE"
1210 IN$=INKEY$:ON (IN$="")*-2+HF GOTO 1220,1250,1210,1210
1220 PUT@A(200,96)-(231,111),D,PSET
1230 PUT@A(380,96)-(411,111),K,PSET
1240 LINE(200,90)-(231,95),PRESET,,BF:HF=2:GOTO 1210
1250 PLAY"@14O7CG"
1260 PUT@A(200,90)-(231,105),D,PSET
1270 PUT@A(200,96)-(231,111),D,PSET
1280 PUT@A(200,96)-(231,103),H,PSET
1290 PUT@A(384,100)-(407,106),F,PSET
1300 HF=1:GOTO 1210
1310 '  ●●●●●●●●●●●●● TIME SUB ●●●●●●●●●●●●●
1320 FOR II=0 TO 2400:NEXT II:RETURN
1330 '  ■■■■■■■■■■■■■ DISPLAY ■■■■■■■■■■■■■
1340 '  ●●●●●●●●●●●●● TITLE DISPLAY ●●●●●●●●●●●●●
1350 PLAY"@59C1C1C1C1"
1360 SYMBOL(50,20),"Dr.D",13,10,1:SYMBOL(40,15),"Dr.D",13,10,5
1370 PRINT@(480,72),&H244E,&HO,&H406F,&HO,&H2424
1380 PUT@A(112,96)-(143,111),D,PSET
1390 PUT@A(112,120)-(143,135),K,PSET
1400 PUT@A(112,144)-(143,159),C,PSET
1410 PUT@A(112,168)-(143,183),B,PSET
1420 FOR I=0 TO 4:READ X,Y,C,A$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINTA$;:NEXTI
1430 IN$=INPUT$(1)
1440 CLS
1450 '  ●●●●●●●●●●●●● GAME DISPLAY ●●●●●●●●●●●●●
1460 FOR Y=0 TO 8 STEP 8:FOR X=0 TO 16 STEP 16
1470 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+7),U,PSET
1480 NEXT X,Y:GET@A(0,0)-(31,15),U,G
1490 FORY=0TO184 STEP 16:FOR X=0 TO 608 STEP 32
1500 PUT@A(X,Y)-(X+31,Y+15),U,PSET
1510 NEXT X,Y
1520 GOSUB 1580
1530 FOR I=0 TO 4:READX,Y,C,A$:COLOR C:LOCATE X,Y:PRINT A$:NEXT I
1540 LOCATE 33,6:PRINT USING"####00";HI:DR=3:LOCATE 37,11:PRINT"00":RETURN
1550 '  ●●●●●●●●●●●●● SCORE SUB ●●●●●●●●●●●●●
1560 LOCATE 33,11:COLOR 7:PRINT USING"####";SC:RETURN
1570 '  ●●●●●●●●●●●●● CLS SUB ●●●●●●●●●●●●●
1580 LINE(32,16)-(511,175),PRESET,,BF:RETURN
1590 '  ●●●●●●●●●●●●● ROUND MAKE SUB ●●●●●●●●●●●●●
1600 FOR I=1 TO RM(0) STEP 4
```

```
1610 I1=I:GOSUB 1790
1620 PUT@A(X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),C,PSET:PUT@A(X2,Y2)-(X2+31,Y2+15),C,PSET
1630 SR=1:GOSUB 1770:NEXT:I1=I
1640 GOSUB 1790
1650 PUT@A(X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),K,PSET:PUT@A(X2,Y2)-(X2+31,Y2+15),K,PSET
1660 SR=4:GOSUB 1770:SR=5:X(0)=X1/32:Y(0)=Y1/16:X1=X2:Y1=Y2:GOSUB 1770
1670 X(1)=X2/32:Y(1)=Y2/16:GOSUB 1790
1680 PUT@A(X1,Y1)-(X1+31,Y1+15),K,PSET:PUT@A(X2,Y2)-(X2+31,Y2+15),D,PSET
1690 SR=6:GOSUB 1770:X(2)=X1/32:Y(2)=Y1/16:X=X2/32:Y=Y2/16:SR(X,Y)=2
1700 COLOR4:LOCATE 36,16:PRINTSTR$(RA):PUT@A(537,152)-(568,167),D,PSET
1710 GOSUB 1560:FOR I=0 TO 31:IN$=INKEY$:NEXT I:RETURN
1720 '  ●●●●●●●●●●●●● X,Y SUB ●●●●●●●●●●●●●
1730 READ A$:B$=LEFT$(A$,1):GOSUB 1810:X1=(Z+1)*32:Y1=(VAL(MID$(A$,2,1))+1)*16
1740 B$=MID$(A$,3,1):GOSUB 1810:X2=(Z+1)*32:Y2=(VAL(MID$(A$,4,1))+1)*16
1750 RETURN
1760 '  ●●●●●●●●●●●●● KAKIKOMI SUB ●●●●●●●●●●●●●
1770 SR(X1/32,Y1/16)=SR:SR(X2/32,Y2/16)=SR:RETURN
1780 '  ●●●●●●●●●●●●● X1,Y1,X2,Y2 SUB ●●●●●●●●●●●●●
1790 X1=RM(I1):Y1=RM(I1+1):X2=RM(I1+2):Y2=RM(I1+3):I1=I1+4:RETURN
1800 '  ●●●●●●●●●●●●● 16=>10 SUB ●●●●●●●●●●●●●
1810 Z=VAL("&H"+B$):RETURN
1820 '  ●●●●●●●●●●●●● DATA READ SUB ●●●●●●●●●●●●●
1830 READ A$:IF A$="END" THEN 750 ELSE A=VAL(A$)
1840 RM(0)=A*4:FOR I=1 TO RM(0)+8 STEP4:GOSUB1730:RM(I)=X1:RM(I+1)=Y1
1850 RM(I+2)=X2:RM(I+3)=Y2:NEXTI:RA=RA+1:COLOR 3:LOCATE 12,11:PRINT"ROUND ";RA
1860 BGM 0:PLAY"@74L4FGFGFG":LINE(150,50)-(400,150),PRESET,,BF
1870 BGM 1:RETURN
1880 '  ●●●●●●●●●●●●● Dr.D NOKAZU SUB ●●●●●●●●●●●●●
1890 LOCATE 37,20:PRINTRIGHT$(STR$(DR),1):RETURN
1900 '  ●●●●●●●●●●●●● SR KILL SUB ●●●●●●●●●●●●●
1910 FOR Y=1TO 10:FOR X=1 TO 15:SR(X,Y)=0:NEXT X,Y:RETURN
1920 '  ■■■■■■■■■■■■ CHARACTER DATAS ■■■■■■■■■■■■
1930 '  ●●●●●●●●●●●●● Dr.D ●●●●●●●●●●●●●
1940 DATA 8003,4000,803F,7C00,8FFF,7FF0,7FFF,7FFF,8FFF,7FF1,80FF,7F02,80FD
1950 DATA FF05,83C3,43CA,80C1,C300,28AA,2A2A,D415,D455,8FFF,7FF0,83FF,7FC0
1960 DATA 8000,8000,8FC0,83F0,9FF0,8FF8,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1970 DATA 8000,8000,8003,8000,8003,80FF,7F0F,83C3,43CF,80C3,4300,7CFF,7F3F
1980 DATA 7E3F,7C7F,8000,8000,8000,8000,82AA,2A80,8554,9550,8AA0,8AA8,8000
1990 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,80FD,FF00
2000 DATA 83C3,43C0,80C1,C300,28AA,2A2A,D415,D455,8555,D550,82AA,2A80,8155
2010 DATA D540,8028,A800
2020 '  ●●●●●●●●●●●●● KAGE ●●●●●●●●●●●●●
2030 DATA 8FFF,7FF0,BFFF,7FFC,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7100,900F,B100,900C,8842
2040 DATA 0420,8FFF,7FF0,8FFF,7FF0,8FFF,7FF0,D0FF,7F05,2BFF,7FEA,D7FF,7FD5
2050 DATA 8055,D500,8AA8,AAA0,9550,8550,8555,C550,AAAA,22A8,D555,C555,2AAA
2060 DATA 2AAA,D100,9005,A100,9008,8C43,4430,8FFF,7FF0,8FFF,7FF0,8FFF,7FF0
2070 DATA 70FF,7F0F,7C00,803F,7C00,803F,80AA,2A00,8554,9550,8AA0,8AA8,8000
2080 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8100,9000,8100,9000,8842,0420
2090 DATA 8FFF,7FF0,8FFF,7FF0,8FFF,7FF0,D0FF,7F05,2800,802A,D400,8015,8000
2100 DATA 8000,8FC0,83F0,9FF0,8FF8
2110 '  ●●●●●●●●●●●●● COM ●●●●●●●●●●●●●
2120 DATA 8FFF,7FF0,8C00,83F0,8CFF,73F0,8CFF,7330,8CFF,7330,8CFF,7210,8CFF
2130 DATA 7210,8CFF,7330,8C00,83F0,8FFF,7FF0,8F00,80F0,8FFF,7FF0,9C00,B038
2140 DATA B800,801C,F924,324E,7FFF,7FFF,8FFF,7FF0,8C00,83F0,8C0F,73F0,8C00
2150 DATA B330,8C00,8330,8C00,8210,8C00,8210,8C00,8330,8C00,83F0,8FFF,7FF0
2160 DATA 8F00,80F0,8FFF,7FF0,9D55,B688,B855,B2DC,F6DB,B5BE,7FFF,7FFF,8FFF
2170 DATA 7FF0,8C00,83F0,8CFF,73F0,8CFF,7330,8CFF,7330,8CFF,7210,8CFF,7210
2180 DATA 8CFF,7330,8C00,83F0,8FFF,7FF0,8F00,80F0,8FFF,7FF0,9D77,B788,B8DD
2190 DATA B3DC,F249,B49E,7FFF,7FFF
2200 '  ●●●●●●●●●●●●● BASIC MAGAZINE ●●●●●●●●●●●●●
2210 DATA 7FFF,7F00,0663,B01E,0E67,B712,0433,B61E,0423,B000,7FFF,7FFF,8000
2220 DATA 8000,403F,7FFF,7FFF,7FFF,400F,7FFF,7FFF,7FFF,40FD,7FFF,7FFA,7FFF
2230 DATA 403D,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FE1,7FFF,7FED,7FFF
2240 DATA 7FE1,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,8000,8000,5030,7FFF,7FFF,7007,500F,7007
2250 DATA 7FFF,7007,50FF,7FFF,7FFF,7FFF,503F,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
2260 DATA 7FFF,0663,B0E1,0E67,B7ED,0433,B6E1,0423,B07F,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF
2270 DATA 5030,7FFF,7FFF,7FFF,500F,7FFF,7FFF,7FFF,50FD,7FFF,7FFA,7AAF,503D
2280 DATA 7557,7FFF,7AAF,7FFF,7FFF
2290 '  ●●●●●●●●●●●●● KAKURE 1 ●●●●●●●●●●●●●
```

```
2300 DATA 8010,8405,8000,800A,8800,8008,800A,6800,8055,DA00,A0AA,2D02,80FD
2310 DATA FF00,83C3,43C0,8030,8C0F,8000,800F,9800,8018,801F,7800,807F,7E00
2320 DATA E0FF,7F06,80FF,7F00,83C3,43C0,8030,8C00,8000,8000,9800,8018,800A
2330 DATA 6800,8055,DA00,E0AA,2D06,80FD,FF00,83C3,43C0
2340 '  ●●●●●●●●●●●●● KAKURE 2 ●●●●●●●●●●●●●
2350 DATA 7FFF,7D57,55FD,3E08,BDDE,943D,2A82,2A55,8154,8AAA,2073,59D7,7FFF
2360 DATA 7FFE,9C3F,7E3E,BFFF,7FFF,FFFF,7E0F,7FF0,C288,D057,55FD,3E08,BDDE
2370 DATA 943D,2A82,2A55,8054,8AAA,2000
2380 '  ●●●●●●●●●●●●● BLOCK ●●●●●●●●●●●●●
2390 DATA 21FA,8100,8000,8000,550F,8008,8000,8000,21FA,21AA,C155,8000,550F
2400 DATA 2A0A,D405,8000,21FA,8100,8000,8000,550F,8008
2410 '  ■■■■■■■■■■■■■ DISPLAY DATAS ■■■■■■■■■■■■■
2420 '  ●●●●●●●●●●●●● TITLE DISPLAY DATAS ●●●●●●●●●●●●●
2430 DATA 12,13,6,･････････  Dr.D,12,16,4,･････････  KAGE.   100 pts.
2440 DATA 12,19,5,･････････  ﾏｲｺﾝ,12,22,3,･････････  ﾍﾞｰﾏｶﾞ  300 pts.
2450 DATA 13,24,7,HIT ANY KEY
2460 '  ●●●●●●●●●●●●● GAME DISPLAY DATAS ●●●●●●●●●●●●●
2470 DATA 33,3,5,HIGH,34,4,5,SCORE,34,9,6,SCORE,34,14,4,ROUND,36,20,7,X3
2480 '  ■■■■■■■■■■■■■ ROUND DATAS ■■■■■■■■■■■■■
2600 DATA  9,3336,4346,5356,6366,7376,8386,9396,A3A6,B3B6,0009,1975
2610 DATA 11,2534,3643,4752,5861,6971,7981,8992,98A3,A7B4,B6C5,8576,3574,8611
2620 DATA 19,0103,0406,0811,1314,1617,1921,2324,2627,2931,3334,3843,4450,5155
2630 DATA    6263,6472,7374,D1D7,D8D9,E0E9,0018,E187
2640 DATA 10,6061,6263,6465,6667,6869,8081,8283,8485,8687,8889,22A5,28C5
2650 DATA 12,1920,4148,5059,6166,7077,8384,9295,A4B2,B7C3,C6D0,D9E1,E805,1323
2660 DATA    53E4
2670 DATA 10,0001,0206,0709,1019,2021,3031,4142,5263,7281,9028,1151,71A7
2680 DATA 15,0519,2865,7480,8182,8384,9091,9293,94A4,A5B1,B2B4,C2C4,D0D2,D4E2
2690 DATA    C6D6,E6C9,2906,73E0
2700 DATA 21,0020,3142,7263,5445,3616,2718,0980,8182,8384,8586,8790,9192,9394
2710 DATA    9596,9799,B1B5,B7B8,A7A8,C2D4,D8E0,E2E8,A9B9,5221
2720 DATA 35,1121,3141,5161,7181,91A1,B1C1,D1C2,C3C4,C5C6,C7C8,C903,1323,3343
2730 DATA    5363,7383,93A3,0414,2434,4454,6474,8494,A4A5,A6A7,A895,9697,9906
2740 DATA    1927,2836,3846,4866,6876,7778,88E3,D5E7,D926,2939,49E9
2750 DATA 10,1040,0131,4151,1232,1323,E304,1415,35E5,2636,52E9,E430,0300
2760 DATA 17,6063,6465,7173,7583,8593,94A5,A6B0,B1B2,B3B5,B6C0,C1C2,C3C5,C6D0
2770 DATA    D1D2,D3D5,D6E5,E627,7074,E0E1
2780 DATA 28,1121,1222,1323,1424,1525,1626,1727,1828,3138,4243,4445,4647,6566
2790 DATA    6768,7585,88A1,B1C1,A2B2,A3B3,A4B4,A5B5,A6B6,A7B7,A8B8,C8D2,D3D4
2800 DATA    D5D6,D764,C9D9,E900
2810 DATA 31,0102,0405,1415,1718,2021,2728,3031,3334,4344,4647,5056,5759,6062
2820 DATA    6369,7273,7576,8586,8889,9192,9899,A1A2,A4A5,B4B5,B7B8,C0C1,C7C8
2830 DATA    D0D1,D3D4,D6E0,E3E4,E6E9,7487,B600
2840 DATA 37,1112,1314,2130,3132,3351,5253,5462,7071,7273,9192,9394,A3B0,B1B2
2850 DATA    B4C4,D1D2,D3D4,E305,1535,4555,7585,95A5,B5C5,D506,1626,3646,5666
2860 DATA    7686,96A6,C6D6,97A7,9899,A9C8,C9D9,2848,6819,3959,6979,2949,B604
2870 DATA 21,0004,1112,2122,3132,4142,5152,5354,6162,6364,6768,7578,8283,8487
2880 DATA    8888,9192,9394,A1A2,B1B2,C1C2,D1D2,E0E4,10D0,7430
2890 DATA 22,0514,1617,0406,1828,8890,9192,9394,9697,9899,A0A1,A2A3,A4A6,A7A8
2900 DATA    A9C1,C2C3,C4C5,C6C7,C8D1,D2D3,D4D5,D6D7,D8D8,1579,8900
2910 DATA 26,0102,0809,1112,1415,2122,2425,2728,3031,3738,4041,4344,5051,5354
2920 DATA    5657,5960,6166,6769,7172,7479,8283,8486,8788,8993,9495,9697,98A5
2930 DATA    1342,5519
2940 DATA 22,0003,0410,1113,1519,2425,3032,3340,4142,4344,4550,5355,6062,6364
2950 DATA    6570,7172,7475,8485,9092,9495,09A2,A3B2,B3D9,2051,7322
2960 DATA 32,1011,1213,1406,0717,1828,2939,2223,2425,3536,4647,5758,6768,7778
2970 DATA    8788,9697,A5A6,B1B2,B3B4,B5A9,B8B9,C7C8,D6D7,C1C2,C3C4,9081,92A2
2980 DATA    4152,6374,E0E1,E2E3,E4E5,E6E7,0104,0003
2990 DATA 25,0204,1113,1522,2427,3133,3538,4142,4758,6769,7852,5363,6474,7585
3000 DATA    8696,97A7,A8B8,B9C9,A0B0,91A1,92A2,A3B3,B4C4,C5D5,D6E6,E718,9584
3010 DATA    73E9
3020 DATA END
3030 '  ■■■■■■■■■■■■■ HAPPY END DATAS ■■■■■■■■■■■■■
3040 DATA 2,2,STAFF,5,0,RUPAN,5,2,CHUSEI (TAKESHI.NISHIMURA)
3050 DATA 5,8,&,5,2,ARUKARISEI(SHUNJI.NISHIMURA),4,0,PROGRAM,5,2,BY CHUSEI
3060 DATA 4,0,CHARACTER,5,2,BY ARUKARISEI,4,0,MAZE DATAS,5,2,BY CHUSEI
3070 DATA 5,8,&,5,5,ARUKARISEI,4,0,MUSIC,5,2,BY CHUSEI,5,8,&,5,5,ARUKARISEI
3080 DATA 0,0,,0,0,,7,2,THANK YOU !!,0,0,,0,0,,0,0,,0,0,
3090 '  ├──── ｵﾒﾃﾞﾄｳ !! ｱﾅﾀﾉ ｷｰ ﾆｭｳﾘｮｸ ﾉ ｽﾋﾟｰﾄﾞ ﾊ ﾄﾃﾓ ﾊﾔｸﾅﾘﾏｼﾀ !! ────┤
```

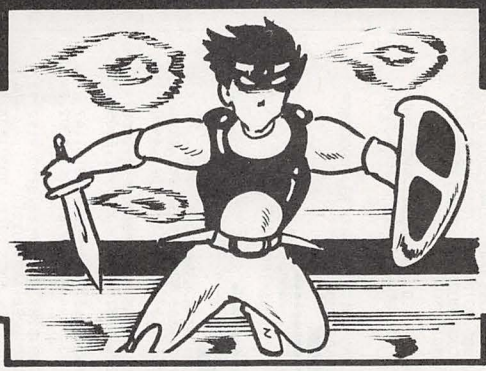
ASCII

★影さんて、すっごくもてるんですよねー。ほかの星では。(神奈川県横浜市・てい一次郎14才)……[編：えっ！影さんがもてるんですか？影：私は、どこへ行ってももてて困っているんだ。つく美：じゃあこの荷物持って。]

RX-78用

聖夜の戦

ザ　ゲーム　オブ　ホリー　ナイト
The Game of Holy Night



二俣　暁徳

STORY

A町では，クリスマスイブの夜になると，毎年恒例の「聖夜の戦」という祭りごとが行なわれていた。

今年は，あなたもこの行事に参加することになりました。あなたの相手は昨年優勝したシャアです。

では，グッドラック！

遊びかた

相手は，体当たりで攻撃してきます。あなたは，剣とファイヤーで戦います。はじめ，２人ともパワーは200です。

相手に体当たりされると，パワーが５減り，剣で相手をさしたり，ファイヤーでやっつけると，相手のパワーを５減らすことができます。ところが，剣やファイヤーを１回使うごとに，あなたのパワーも１減ります。

ファイヤーは，孤を描いて発射されるので，相手の動きをよくよんで使ってください。

操作方法

ジョイスティックを１本用意します。１にたおすと右へ，５にたおすと左へ移動します。９を押すと剣をだし，０を押すとファイヤーを発射します。

タイトルがでて，ジョイスティックを「カチッ！」とどこかにたおすと，ゲームの説明がでます。もう一度「カチッ！」とたおすと，ゲーム・スタートになります。

改造方法などなど

610行の４を大きくすればするほど相手の体当たり率が大きくなります。

それと，このゲームは１人用ですが，すぐ２人用になります。

《第１表》変数表

X，Y	自分の座標
XA，YA	シャアの座標
S	スコア
P	あなたのパワー
PT	シャアのパワー
G，R，T	画面作成用
J	ジョイスティック用
JA	シャアの動き用
Q，Y	ファイヤーの座標

610行をＪＯＹＳ２　ＪＡにする。そして，620行のＪＡ＝０をＪＡ＝１にして，625行のＪＡ＞１をＪＡ＝５にします。

おーっとっと

最後に，えー，あなたと相手のパワー表示の間に円が描かれてますが，この中に表示された人物は，現在の勝利者を表します。

C	H	E	C	K	E	R
F	L	A	G			

編：ひさしぶりのＲＸ－78のプログラムです。

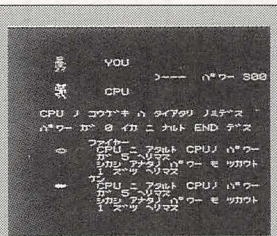
Dr.D：ゲームはきわめて単純だ。一度コツをつかんでしまえば，安易に勝てるだろう。

影：ええっ！　けっこうむずかしいですよ。何度やっても勝てませんよ。

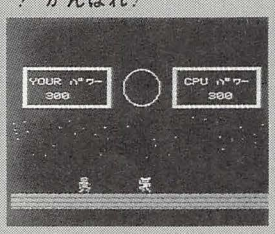
編：それは，影さんがカポシなだけですよ。

影：ヒポシ！

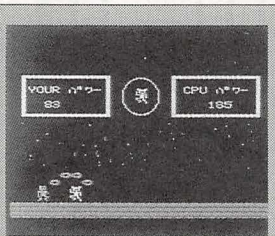
Dr.D：まだまだ，古い機種もすてたもんじゃないな。期待してるぞ。



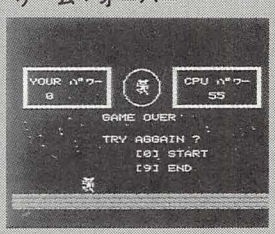
▲《写真１》ゲームの説明です。ジョイスティックをカチッとたおすとゲーム画面に



▼《写真２》左があなた。右が対戦相手のシャアだ！　がんばれ！



▲《写真３》ファイヤーを発射！　孤を描いて発射されるので，相手の動きに注意！



▼《写真４》おっとっと。パワーが０以下になるとゲーム・オーバー

★**編**：また，かくし芸ですか？忍者くんのかっこうなんかして。**影**：顔をかくしているんだ。今，指名手配中なんだもん。（東京都町田市・**堀　正明12才**）……【**影**：毛をかくして，かくし毛なんちゃって。**一同**：古～い。】

```
 5 PRINT"■":COLOR,0:CLS
 10 CURSOR3,8:PRINT"THE GAME O
F HOLY NIGHT"
 20 CURSOR8,15:PRINT"PUSH BUTT
ON"
 30 JOYS1 J
 40 IF J=10 THEN 30
 80 PRINT"■"
 100 REM------キャラ ヲ ヨミコム-------
 110 READ A
 120 IF A=999 THEN 210
 130 A$=A$+CHR$(A)
 140 GOTO110
 210 READ B
 220 IF B=999 THEN 310
 230 B$=B$+CHR$(B)
 240 GOTO210
 310 READ C
 320 IF C=999 THEN 410
 330 C$=C$+CHR$(C)
 340 GOTO310
 410 READ D
 420 IF D=999 THEN 450
 430 D$=D$+CHR$(D)
 440 GOTO410
 450 READ E
 455 IF E=999 THEN 466
 460 E$=E$+CHR$(E)
 465 GOTO450
 466 GOSUB1500
 468 REM------ガメン------------
 470 CURSOR1,5:PRINT"YOUR ﾊﾟﾜｰ
"
 475 BOX[6],10,30,70,70:BOX[6]
8,28,72,72:BOX[5],9,29,71,71
 480 CURSOR20,5:PRINT"CPU ﾊﾟﾜｰ
"
 485 BOX[6],120,30,180,70:BOX[6
],118,28,182,72:BOX[5],119,29,18
1,71
 487 CIRCLE [6],95,50,20
 490 G=0:FORI=0TO23:POSITIONG,
168:PATTERN[2],E$:G=G+8:NEXT
 495 FORI=0TO50:R=INT(RND(1)*1
91):T=INT(RND(1)*50)+80:E=INT(
RND(1)*8):SET[E]R,T:NEXT
 500 REM------ｼﾞｮｲｽﾃｨｯｸ--------
 510 JOYS1 J
 520 IF J=1 THEN 570
 530 IF J=5 THEN 580
 540 IF J=0 THEN 730
 550 IF J=9 THEN 1000
 560 GOTO 600
 570 X=X+8:POSITIONX-8,150:PAT
TERN[0],STRING$(CHR$(255),16)
:GOTO 600
 580 X=X-8:POSITIONX+8,150:PAT
TERN[0],STRING$(CHR$(255),16)

 600 REM------ﾃｷ ﾉ ｲﾄﾞｳ--------
 610 JA=INT(RND(1)*4)
 620 IF JA=0 THEN XA=XA+8:POSI
TIONXA-8,150:PATTERN[0],STRIN
G$(CHR$(255),16):GOTO700
 625 IF JA>0 THEN XA=XA-8:POSI
TIONXA+8,150:PATTERN[0],STRIN
G$(CHR$(255),16):GOTO700
 700 GOTO1200
 730 REM------ファイヤー ----------
 735 SOUND1,2:SOUND■12
 740 T=1:Y=142:Q=X+8:P=P-1
 745 IF Q>170 THEN Q=170
 750 POSITIONQ,Y:PATTERN[3],C
$
 760 ON T GOTO 770,780,790,800
,900
 770 Q=Q+8:Y=Y-8:T=T+1:GOTO745

 780 Q=Q+8:T=T+1:GOTO745
 790 Q=Q+8:Y=Y+8:T=T+1:GOTO745

 800 Q=Q+8:Y=Y+8:T=T+1:GOTO745

 900 REM------ファイヤーショリ---------
 920 IF(Q+2)=XA)*(Q+2=<XA+8)+(
Q+6)=XA)*(Q+6=<XA+8) THEN PT=P
T-5:MUSIC■"L3330+A+B+0"
 930 R=X+8:FOR I=0 TO 3
 935 IF R>180 THEN R=180
 940 POSITIONR,134:PATTERN[0],
STRING$(CHR$(255),16):R=R+8:N
EXT I
 950 POSITIONR,150:PATTERN[0],
C$:SOUND:GOTO600
 1000 REM------ｹﾝ----------

 1010 POSITIONX+8,150:PATTERN[
6],D$:P=P-1
 1015 POSITIONX+8,150:PATTERN[
6],D$
 1020 IF X+16>XA THEN PT=PT-5:
MUSIC■"L333G+A+B+0":POSITIONXA
,150:PATTERN[0],B$:XA=XA+30
 1030 POSITIONX+8,150:PATTERN[
0],D$
 1040 IF XA>170 THEN XA=170
 1050 GOTO 600
 1200 REM------ｼｭﾄﾞﾝ ﾉ ｼｮﾘｰ------
 1210 IF XA<X+8 THEN P=P-5:MUS
IC■"L333C-D-G0":GOTO1218
 1215 GOTO1220
 1218 POSITION X,150:PATTERN[0
],A$:X=X-30
 1220 IF XA<30 THEN XA=30
 1230 IF XA>170 THEN XA=170
 1240 IF X<20 THEN X=20
 1250 IF X>160 THEN X=160
 1300 REM------キャラ ノ ﾋｮｳｼﾞ-----

 1310 POSITIONX,150:PATTERN[5]
,A$
 1320 POSITIONXA,150:PATTERN[7
],B$
 1325 REM------ﾊﾟﾜｰ ----------

 1330 CURSOR2,7:PRINT P;"  ":C
URSOR22,7:PRINT PT;"  "
 1350 IF P=<0 THEN A=X:MUSIC"L
5C3L4A3L3F3L2D3L2B-7":GOTO1450

 1360 IF PT=<0 THEN A=XA:MUSIC
"L2C3L2E3L3G3L4B3L5D+7":GOTO14
50
 1370 IF P<PT THEN POSITION92,
42:PATTERN[7],B$
 1380 IF P>PT THEN POSITION92,
42:PATTERN[5],A$
 1400 GOTO500
 1440 REM -------GAME OVER----
 1450 CURSOR10,10:PRINT"GAME O
VER"
 1460 POSITION A,150:PATTERN[0
],B$
 1470 CURSOR10,13:PRINT"TRY AG
AIN ?◇◇◇
```

ザ★ビデオゲーム★
ミュージック★プログラム
PC-8801mkIISR/FR/MR(V2モード)用
コナミのバブルシステム セットアップ・ミュージック ©コナミ

番外編 お便り特集
by YK-2

みなさん，どうもすいません。とうとう私は〆切りまぎわにカゼでぶったおれてしまいました。

最近いろいろいそがしかったから，無理がたたったんだろうなァ…（編：いろいろねえ〜）。

というわけで，今回のVGMコーナーはお休み！ ってことにしたかったんだけど，毎月このコーナーを楽しみにしてくれている読者のために，私の未発表コレクションのなかから，コナミのバブルシステム・セットアップ・ミュージックのプログラム・リストを載せることにしました。

この曲は，コナミのバブルシステム（グラディウスやツインビーの入っているシステム）をたちあげたときに流れる曲で，朝早くゲーム・センターに行ったことのある人なんかは聞いたことあるんじゃないかナ？ とっても美しい曲ですよ。

ぜひ，打ち込んでみてください。

番外編 おたよりコーナー

それでは，これから読者からのおたよりを紹介していきま〜す。

Q YK－2先生，PC－8801mkIISRからラジカセにつなぐコードの商品名を教えてください。

〔長崎県壱岐郡・E-AREA of ERI 15才〕

A 商品名はともかく，ライン・ケーブルならなんでもいいんじゃないかな。私はナショナルの「ピン－2ピンコード」というのを使っているけど…。電気屋さんへ行って相談してください。

秘 YK－2さん，こんにちは。いつもVGMプログラムを作っていただいてありがとうございます。YK－2さんはVGMプログラムのテンポ調整に〝$E21A番地〟を使っていますが，じつは〝OPNの$26番地〟でも同じことができます。

具体的にはMMLのYコマンドで「Y38，n」とするだけでOKなのです。こうすれば，88mkII＋サウンド・ボードのユーザーでもテンポ調整が可能ですよ。また，テンポはT128よりT132のほうがずれなくていいと思います。

〔神奈川県藤沢市・藤本理弘？才〕

秘 PC－8801／mkIIでPOKE文を使ってテンポを変える方法を教えます。YK－2さんのプログラムだと，SR，MR，FRじゃなければテンポが変わらないし，WAVEもかからないので，mkII以前の88にFM音源ボードを付けている人は半分死んでいると思います。そこで，そういう人たちは，YK－2さんのプログラムに使われている〝$E21A〟によるテンポ設定と，WAVEルーチンをつぎのように変更してください。

テンポを変えるためのPOKE文は，
POKE &HE21A 〜 を，
POKE &HE11A とし，
WAVEルーチンで使われているPOKE文のアドレスは，
&HE1D0 を&HCA33 に，
&HE1E6 を&HCA49 に，
それぞれ変更してください。

こうすれば，mkII以前の88＋FM音源ボードのユーザーでも，VGMプログラムを正確に実行することができます。

また，OUT 81，0を付けてDMAを止めたほうが音がずれなくていいですよ。

〔東京都渋谷区・大泉 謙？才〕

YK－2：藤本君，大泉君，貴重なおたよりどうもありがとう。これでmkII以前のユーザーでもVGMプログラムをはしらせることができるネ。私もなかなか参考になりました。また，同様のおたよりを兵庫県川辺郡の梅谷直史君からもいただいています。

Q YK－2さん，こんにちは。突然ですが，僕はアニメの「とんがり帽子のメモル」の中で，ピアノで弾かれるあの名曲「少女の祈り」を譜面に落とすことに成功しました…。うーん通じてない…かな，やっぱり（断空我さんならわかるかな？）。

その際，だいぶ苦労したんですけど，YK－2さんはどうやってVGMを譜面にしているのですか？ やっぱりゲ

ーで・ば・ぐー

86年12月号金井君のカセット・インターフェースから同期をとる方法の㊙でバグがありました。「OPEN〝CAS2：_〟FOR INPUT #1，Z$：CLOSE」を「OPEN〝CAS2：_〟FOR INPUT AS #1：INPUT #1，Z$：CLOSE」と直してください。

★英語の試験にドルアーガの下じきを使い，「TRESURE」という単語をカンニングした友人。DIGDUGIIを使った自分は何も書けない。（東京都八王子市・海部浩司15才）……【編：源平討魔伝を作ったら歴史はバッチリ！】

ーム・センターで録音するんですか？教えてください。

P.S. 僕も今年受験です（2度目だったりする）。

〔埼玉県川口市・**生天目辰也？才**〕

Ⓐ 私の場合，ゲーム・センターで録音したのを聞きながら，直接88SRに打ち込んでいきます。だから譜面は存在しません。

それにしても「少女の祈り」に目をつけた生天目君はエライ！ 私もあの曲は大好きなんですよねェ。

P.S. 私は，メモルを毎週見ていたのでーす。

★次号予告！

今月は私がカゼでプログラムが作れなかったけれど，来月はぜったいになにか載せるから期待しててね。

では最後にクイズをだします。内容はカンタン。来月私が発表するVGMプログラムが何かを当ててください。

正解者には私がP88SRで作った特製VGMテープを抽選で3名にプレゼントしちゃおうと思います。

ハガキに住所，氏名，年令，来月号で発表すると思われるプログラム名，持っている機種を明記して「VGMプログラム当てクイズ」係へ送ってください。

今月とってもすばらしい㊙を送ってくれた藤本君と大泉君にも送るからネッ！

これからもすばらしい㊙を期待してまーす。

なお，別冊の「VGMプログラム全集」の投稿〆切りがせまってきました。がんばって，プログラムを送ってください。それでは，また来月！

★　★

コナミのバブルシステム・セットアップ・ミュージックのプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,192:CMD STOPM
20 '
30 'Bubble System Set up Music
40 '
50 DIM GRD4%(4,9)
60 CMD VOICE COPY 48,GRD4%
70 GRD4%(2,5)=38
80 GRD4%(3,5)=41
90 FOR OP=1 TO 4:FOR PM=1 TO 2:GRD4%(OP,PM)=0:NEXT PM,OP
100 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=4:NEXT OP
110 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,8)=3:NEXT OP
120 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,0)=31:NEXT OP
130 A1$="t12818o4v13drgabg>c&cr<b16a16bgeaf+ed
140 D1$="t12818s9m15000o6d&dgabg>c&c&c<b16a16bgeaf+ed&d
150 B1$="q8t12818v13o6rrd&d&d&d&d&d&d&drrc+rd&drc
160 C1$="t12818rrbr>grarf+rgrerf+d16e16f+e
170 E1$="q8t12818v12o5rrrrrrrrrr rrs9m15000<a&a&a&ar>
180 A2$="t128gabg>c&cr<ab>cl16<a&aagl8g&g&g
190 D2$="gabg>c&c&c<av15b>cs9m15000l16<a&aagl8v15gv14gv13gv12gs9m15000
200 B2$="<br>drg&g&g&g&grc&crq2<b16q8a16b
210 C2$="grfrre16d16ecdef+eg&g&gf+
220 E2$="rrrrgrrrd&dc&c&c<b16a16b&b
230 B3$="b&b&b&b&brl16argr l8a&a&a&a&arl16grf+l8
240 E3$="v14b&b&b&b&brl32av13av12av10av15gv13gv12gv10g v14l8a&a&a&a&arl32gv13gv12gv10gv15f+v13f+v12f+v11f+v1518
250 A3$="rbegc&crd16e16f+gac<b&br>c16d16
260 D3$="rbegc&c&cd16e16f+gac<b&b&b>c16d16
270 C3$="ergra&arrdrf+rg&grr
280 A4$="eff+g<b>c&cg&grl16f+ef+&f+&F+gm40000l8g&g&g&gm15000ef+gm40000a&a&a&a&am15000f+gam40000b&b&b&b&b>m15000cd<b>
290 B4$="g&g&g&g&grq5v15ab16>c16drcr<b&b&bra&arl16grf+rgrarf+rl8b&brl16argrarbrgrl8g+rb&b
300 E4$="g&g&g&g&g&gq2v13ab16>c16dv12dv12cv11c<v12b&b&bra&arl16grf+rgrarf+rl8b&brl16argrarbrgrl8g+rb&b
310 C4$="crer<aba&a>rrrdef+geo6q5v13c&c&c&c&c&cre16r16d+&d+&d+&d+&d+&f++re&erfr
320 F4$="crer<abar>d&d&ddef+geo3v12aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
330 A5$="c&c&c<bab>c<ab&b&bagcegf+gaf+
340 B5$="ra16g+16agf+ra&arg16f+16gf+e&e&erdef+>d16r16
350 C5$="e&e&erd&d&d&d&d&d&drerced&drv14c16r16
360 F5$="aaaa aaaaaaaaaaaaaa
370 A6$="gf+edc+&c+&c+dm50000d&d&d&d&d&d&d&d &d&d&d&d&dr<l16a>deal8
380 B6$="<b&b&b&b&b&bl16argrq6f+rf+gagf+agrarb-rgrl8ff+&f+&f+&f+&f+
390 C6$="<g&g&g&g&g&gl16f+rerdrdef+edf+erf+rgrer
400 F6$="ggggaaarddv11ddv10ddv9ddv8ddv7ddv6d
410 A7$="bgedc+rl16<a>c+eal8af+dc+<brl16ab>dgl8
420 D7$="s9m14000bgedc+&c+l16<a>c+eal8af+dc+<b&bl16ab>dgl8
430 B7$="rrb&b&brrrrra&a&a
440 E7$="rrv14bv12bv10bv8bv6bv2brrv14av12av10av8av6av2a
450 F7$="q8l8o4rrl16v14gv13gv12gv10gv14ev13ev12ev10er8r8r8r8v14f+v13f+v12f+v10f+v14dv13dv12dv10d
460 C7$="l8o5v14rrer<arrrrr>dr<g
470 A8$="m20000gec+<ba+&a+&a+>c+<b&b&b>c+16d16c+&c+&c+f+16c+16<b&b>g&g&gef+g
480 E8$="v13rrgrf+&f+&f+&f+ &f+&f+&f+rf+rq8v15aav14av12al16v12q3grf+rerrrdrrr
490 F8$="rrrrv14e-v13e-v12e-v10e-v14c+v13c+v12c+v10c+>v14ev13ev12ev10ev14dv13dv12dv10d<v14bv13bv12bv10bl8v14aaaaggggggg
500 C8$="rrbra+r>erdr<brv12a&a&a&a&ag&g&g&g&g&g&g&g
510 B8$="q3rrgrf+&f+&f+&f+ &f+&f+&f+rf+rv13f+&f+&f+rv14gf+erdr
520 A9$="<a&a>a&a&adef+&f+<b>ef+g&g&gc+m50000d&d&d&d&d&d&d&d
530 B9$="l8c+&c+&c+&c+&c+rd&d&d&d&d&dr<b>c+grf+egf+
540 E9$="l8c+&c+&c+&c+&c+rd&d&d&d&d&drl16<br>c+rgrrrf+rergrf+
550 C9$="rrf+ef+&f+&f+&f+e&e&e&ea&a&ag>d&d&d&d&def+d
560 F9$="rrf+ef+&f+&f+&f+e&e&e&ea&a&ag>d&d&d&d&def+d
570 CMD VOICE GRD4%,GRD4%,GRD4%
580 CMD PLAY A1$,B1$,"o3v12"+C1$,D1$,E1$,"o5v11"+C1$
590 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,C2$
600 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,C3$
610 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,A4$,E4$,F4$
620 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,A5$,B5$,F5$
630 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,A6$,B6$,F6$
640 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
650 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,A8$,E8$,F8$
660 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,A9$,E9$,C9$
670 GOTO 580
```

★そーいえば川島ひでゆきさんの「おいつき・おいこせアップル」のスーパーソフトのコーナーは，どこへいってしまったんですか。（栃木県那須郡・**麻宮さっちゃん15才**）……**【編：影さんもどっか行っちゃった。】**

ザ★ビデオゲーム★ミュージック★プログラム

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用

沙羅曼蛇 ―親玉出現のテーマ― ©コナミ

ガンスモーク ©カプコン

牧野　紀夫

沙羅曼蛇は，友達といっしょに録音したものを聞いて，プログラムしたものです。自分でも気に入っている曲です。どうぞ，打ち込んでみてください。

聞きとれなかったところは，自分なりに入れたので，多少ちがっているかもしれませんが…。

ガンスモークは，レコードの「カプコン・ミュージック」を聞いて作りました。音を似せるのに苦労しました。

プログラムについて

各プログラム・リストの最初の10行から100行でFM音源の@253～255の音を作っています。80行～100行の数値を変えて，自分なりに音を作ってみましょう。

YK-2先生のワンポイントアドバイス

うーん，言うことなし！ガンスモークといえば，ちょうど1年ぐらい前に発売されたものでしたね。腕のたつ二丁拳銃のガンマンである「ビリー」を8方向レバーと発射ボタン三つで操作し，おたずね者たちをやっつけるというゲームです。

私は，リスト3の中に入っている"ニンジャのテーマ"が気に入りました。P66SRで，ここまでやったのは，スゴイの一言です。音もよく，ビデオゲーム版に似せてあるし，言うことなしですね。

《リスト1》沙羅曼蛇―親玉出現のテーマ―のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:CONSOLE ,,,0
20 AD=&HA000:WB=&HEB4E:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
30 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA0
40 AD=&HA100:WB=&HEB50:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
50 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA1
60 AD=&HA200:WB=&HEB52:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
70 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA2
80 DATA1,1,1,1,20,10,23,0,31,31,31,31,14,10,4,5,8,8,8,8,5,5,5,5,57
90 DATA2,1,2,1,27,57,30,0,31,31,31,31,4,4,4,4,10,30,4,4,5,5,5,5,61
100 DATA4,1,4,1,30,20,20,26,31,31,31,31,4,4,4,4,10,30,4,3,5,5,5,5,54
110 FOR I=0 TO 1
120 A1$="@255T140V14L12O5 FGA-B-A-GFGA-B-A-G V12FGA-B-A-GFGA-B-A-G
130 B1$="@253T140V12 L12O5C04FO5C04F4O5C6O4F6O5C6 V13O4F2O5C2
140 C1$="@11 T140V13 O2L12FO3FCFE-FO2FO3FCFE-F
150 PLAY A1$,B1$,C1$+C1$
160 A2$="V11O5FGA-B-A-GFGA-B-A-G V12FGA-B-O6CO5B-A-B-A-GA-F
170 B2$="V14L12O4FO5CO4FO5C4O4F6O5C6O4F6 V13O5C2O4F2
180 PLAY A2$,B2$,C1$+C1$
190 A3$="V14O5EG-GAGG-EG-GAGG- V12EG-GAGG-EG-GAGG-
200 B3$="V12O4BEBE4B6E6B6 V13E2B2
210 C3$="O2EO3EO2BO3EDEO2EO3EO2BO3EDE
220 PLAY A3$,B3$,C3$+C3$
230 A4$="V11O5EG-GAGG-EG-GAGG- V12EG-GABAGAGG-GE
240 B4$="V14O4EBEB4E6B6E6 V13B2O5E2
250 PLAY A4$,B4$,C3$+C3$
260 NEXT
270 A5$="@254 V13 O6C12c6F6G4R6GGA-4B-4 O5F12f6B-6O6C4R6O5FGA-4B-4
280 B5$="@254 V12 O4ɘ4B-6O5C4R6CDE-4D4 O4C4E-6F4R6cde-4f4
290 C5$="O2CO3CO2GO3CO2B-O3CO2CO3CO2GO3CO2B-O3CO2A-O3E-A-O2B-O3FB-
300 CC$="O2FO3FCFE-FO2FO3FCFE-F O2A-O3E-A-O2B-O3FB-
310 PLAY A5$,B5$,C5$+CC$
320 A6$="O6C12c6F6G4R6GGA-4B-4 f12f6B-6O7C2
330 B6$="O4ɘ4B-6O5C4R6CDE-4D4 C4E-6F2
340 CD$="O2FO3FCFE-FO2FO3FCFE-F O1A-O2E-A-O1B-O2FB-
350 PLAY A6$,B6$,C5$+CD$
360 GOTO 110
```

★さようなら，楽しいときをありがとう。君のことは忘れない。今日から僕はマークⅢのユーザーです。(広島県佐伯郡・**森重大輔17才**)……**【影：別れ～るこ～とはツライ～けーど～。とくりゃ，ヒック！編：オヤ？】**

《リスト2》ガンスモーク その①のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:CONSOLE ,,,0
20 AD=&HA000:WB=&HEB4E:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
30 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA0
40 AD=&HA100:WB=&HEB50:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
50 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA1
60 AD=&HA200:WB=&HEB52:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
70 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA2
80 DATA1,2,1,1,22,10,25,0,31,31,31,31,1,6,2,6,0,16,6,6,5,5,5,5,5
90 DATA49,49,51,49,29,0,0,0,213,31,31,31,0,0,0,0,0,0,0,0,133,133,133,5,61
100 DATA49,49,49,49,27,0,0,0,31,31,31,31,10,30,0,0,0,0,0,0,133,133,133,5,61
110 ' --- Gun Smoke
120 ' --- START
130 A1$="@255T150V1204L12G-E6 G-E6 G-E6 G-EG- E4R12
140 B1$="@255T150V1204L12DD-6 DD-6 DD-6 DD-D D-4R12
150 C1$="@253T150V1103L12D02A603D02A603D02A6 03D02A03D02A4R12
160 PLAY A1$,B1$,C1$
170 A2$="04A-G-6A-G-6A-G-6A-G-6A-G-A-G-4R12
180 B2$="04EE-6EE-6EE-6EE-EE-4R12
190 C2$="03E02B603E02B603E02B603E02B03E02B4R12
200 PLAY A2$,B2$,C2$
210 A3$="05D04A605D04A605D04A 05E04B605E04B605E04B 05G-D-6G-D-6G-D- A-A-A-A-R12A-A-4E4
220 B3$="04GG-6GG-6GG- AA-6AA-6AA- BB-6BB-6BB- 05D-D-D-D-R12D-D-404A4
230 C3$="03GD6GD6GDAE6AE6AE BG-6BG-6BG- 04D-D-D-D-R12D-D-403A4
240 PLAY A3$,B3$,C3$
250 ' --- BGM 1 START
260 A1$="@255T150V12 04L12AAA A405C4D4  E2.G+4
270 B1$="@255T150V12 04L12EEE E4A4A4 G+2.B4
280 C1$="@255T150V12 04R4R4 E4E4
290 D1$="T150V12 03C1 S1M1500 L1203G+G+G+G+4 BBB04E4
300 E1$="T150V12 02A1 S1M1500 L1203EEEE4 G+G+G+G+4
310 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
320 A2$="05B4.G+4.E4 G+4.E4D804B4
330 B2$="05G+4.E4.04B4 05E4.04B4G+8G+4
340 D2$="02L8G+G+G+BBB03EE 02BBB03EEG+G+G+
350 E2$="02L8BBBG+G+G+BB G+G+G+BB03EEE
360 PLAY A2$,B2$,,D2$,E2$
370 A3$="04A1...E8
380 B3$="04E1...D8
390 C3$="R1...03B8
400 D3$="02L16A8AAA8A8A8AAA8A8 A8AAA8A8A8AAA8A8
410 E3$="02L16E8EEE8E8E8EEE8E8 E8EEE8E8E8EEE8E8
420 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$
430 ' --- BGM 1
440 A4$="@255V1204A2L8AR8AG2..R8E
450 B4$="@255V1204E2L8ER8EE2..R8D
460 C4$="@255V1204C2L8CR8C03B2..R8B
470 D4$="S1M1500L1602A8AAA8A8 A8AAA8A8 G8GGG8G8 G8GGG8G8
480 E4$="S1M1500L1602E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8
490 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
500 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
510 A5$="04F6D6F6E1 R6D6D+6
520 B5$="04D6R6D6 03B1R6B6B6
530 C5$="03A6A6A6G+1R6F+6F+6
540 D5$="02F8FFF8F8 E8EEE8E8 B8BBB8B8B8BBB8B8
550 E5$="02D8DDD8D8 C8CCC8C8 E8EEE8E8E8EEE8E8
560 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$
570 A6$="04E1G+2..E
580 B6$="03B104E2..D
590 C6$="03G+1B2..B
600 D6$="02B8BBB8B8 B8BBB8B8 03E8EEE8E8 E8EEE8E8
610 E6$="02E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8
620 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
630 D4$="03A8AAA8A8 A8AAA8A8 G8GGG8G8 G8GGG8G8
640 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
650 A7$="04B2BR8B05C2. D4D+
660 B7$="04G+2G+R8G+A2.A4A
670 C7$="04D2D8R8DE2.F4F+
680 D7$="03E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8
690 E7$="02E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8 E8EEE8E8
700 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
710 A8$="05E1.R6D6D+6 E1F1
720 B8$="04B1.R6A6A6B105C1
730 C8$="04G+1.R6F6F+6G+1A1
740 D8$="03E8EEE8E8 E8EEE8E8 F8FFF8F8 F8FFF8F8
750 E8$="02E8EEE8E8 E8EEE8E8 F8FFF8F8 F8FFF8F8
760 PLAY A8$,B8$,C8$,D7$+D8$,E7$+E8$
770 A9$="05D-2R8C404B-05C204A4F4 05E-2R8D-4CD-1
780 B9$="04F2R8E-4D- E-2E-4E-4 B-2R8B-4B-B-1
790 C9$="U1205L16FFF8FFF8FFF8FFF8 FFF8FFF8FFF8FFF8
800 D9$="02B-8B-B-B-8B-8 B-8B-B-B-8B-8 A8AAA8A8 A8AAA8A8 G-8G-G-G-8G-8G-8G-G-G-8G-8F8FFF8F8F8FFF8F8
810 E9$="03B-8B-B-B-8B-8 B-8B-B-B-8B-8 A8AAA8A8 A8AAA8A8 G-8G-G-G-8G-8G-8G-G-G-8G-8F8FFF8F8F8FFF8F8
820 PLAY A9$,B9$,C9$+C9$,D9$,E9$
830 A0$="@255V1205L8FFF4FFF4       FFF4CCC4 D-D-D-404B-B-B-4AAA4AAA4
840 B0$="@255V1205L8D-D-D-4D-D-D-4 CCC404AAA4 B-B-B-4G-G-G-4FFF4FFF4
850 C0$="@255V1204L8B-B-B-4B-B-B-4 AAA4FFF4G-G-G-4E-E-E-4CCC4CCC4
860 D0$="U1203F2R8E4G-8 F202A4F4 G-2B-8E-4E8 F2R4F4
870 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$:GOTO 1040
880 SOUND 6,3:SOUND 7,28:' --- 1 END
890 A1$="@255T180V12 L806R8C405GA4E406CC405GA4E4
900 B1$="@255T180V12 L805R8G4EF4C4GG4EF4C4
910 C1$="@253T180V12 L804R8C4EF4C4CC4EF4C4
920 F1$="T180S1M1000 L16C8CCC8CCC8CCC8CC C8CCC8CCC8CCC8CC
930 PLAY A1$,B1$,C1$,,,F1$
940 A2$="L1605D8DDD8DDD8DDD8DD G8GGG8GGG8A8B8G8
950 B2$="L1604B8BBB8BBB8BBB8BB B8BBB8BBB805C8D804B8
960 C2$="L803GR8GGR8GGR8 02GGGGGGGG
970 PLAY A2$,B2$,C2$,,,F1$
980 PLAY A1$,B1$,C1$,,,F1$
990 A3$="05DDGG4FED C4CC4.R4
1000 B3$="04BBBB4BBB G4GG4.R4
1010 C3$="04DR8DD4DDD C4CC4.R4
1020 F3$="L16C8CCC8CCC8CCC8CC C8CCCCCCL32M500CCCCCCCCCCCC
1030 PLAY A3$,B3$,C3$,,,F3$:END
1040 ' --- BOS
1050 A1$="@255T130V12 05L16GG-8G8 GG-8G8 G8G-8
1060 B1$="@255T130V12 04L16C8CG-8 C8CG-8 C8G-8
1070 C1$="@253T130V11 03L16CC8C8 CC8C8 C8C8
1080 PLAY A1$,B1$,C1$
1090 PLAY A1$,B1$,C1$
1100 A2$="05AA-8A8 AA-8A8 A8A-8
1110 PLAY A2$,B1$,C1$
1120 PLAY A2$,B1$,C1$
1130 A3$="06DD-8C05B8B-8A8 06EE-8DD-8C805B8
1140 B3$="04E-E8FG-8G8A-8 FG-8GA-8A8B-8
1150 C3$="03DD-8C02B8B-8A8 03EE-8DD-8C802B8
1160 PLAY A3$,B3$,C3$
1170 A4$="06F8F8FE8.F8E8F8E8 F8F8FE8.F8E8F8E8
1180 B4$="02AB-B03CD-DE-EFG-GA-AB-B04C
1190 C4$="02D-8D-8D-D-8.D-8D-8D-8D-8 D-8D-8D-D-8.D-8D-8D-8D-8
1200 PLAY A4$,B4$+B4$,C4$:PLAY "R8":GOTO 880
```

★ふふふふふ…、おれはMSXを買って1年以上たつが、今だにベーシックがわからん。〃載せてネ〃（岡山県川上郡・TAKERU-KONDO18才）……【編集長：けしからん！影：しかられてんの。編集長：このハガキを載せた影君をだ！】

POPCOM 6001 mkII RS

《リスト3》ガンスモーク その②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:CONSOLE ,,,0
20 AD=&HA000:WB=&HEB4E:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
30 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA0
40 AD=&HA100:WB=&HEB50:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
50 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA1
60 AD=&HA200:WB=&HEB52:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
70 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA2
80 DATA1,1,1,1,27,10,25,0,31,31,31,31,1,1,6,2,6,10,30,6,6.5,5,5,5,61
90 DATA51,52,49,49,30,30,30,0,26,29,28,31,18,10,11,11,10,28,13,9,69,69,69,69,56
100 DATA49,49,49,49,24,0,0,0,31,31,31,31,1,1,6,2,6,10,30,0,0,133,133,133,5,61
110 ' --- Gun Smoke BGM 3
120 A1$="@255T130V13 O5D-2.L12CD-E- F2G-2 F2R8L8AFA O6C2..O5A8
130 B1$="@255T130V13 O4B-2.L12AB-O5C C2C2 O4A2R8L8O5CCC A2..F8
140 C1$="@253T130V14 O3L8R8.A-16G-4FA4O4C E-FG-FL12E-CO3AO4CO3AG- FAO4CF4.L8O3AF
AO4L12CCCCCCCCCCC
150 PLAY A1$,B1$,C1$
160 B2$="O5L8D-O4B-16B-16B-B-O3B-O5D-O3B-O4B-
170 C2$="O3B-2B-4F4
180 PLAY "R1R2..O5F8",B2$+B2$,C2$+C2$
190 A3$="O5L8B-2R8B-AB- L1606CD-C05B-O6C2R8O5F8
200 B3$="O5L8D-2R8D-CD- F4F2R8E-
210 C3$="O3L8B-B-16B-16B-B- B-B-16B-16B-B- AA16A16AAAA16A16AA
220 PLAY A3$,B3$,C3$
230 A4$="O6L8D-2R8D-CD- L16E-FE-D-E-2R8O5A8
240 B4$="O5L8A-2R8A-A-A- B-406C2R8O5F
250 C4$="O3A-A-16A-16A-A- A-A-16A-16A-A- A-A-16A-16A-A- A-A-16A-16B-B-
260 PLAY A4$,B4$,C4$
270 A5$="O6F2R8L8CD-C D-.C1605B-4.B-L12AB-O6C
280 B5$="O5F2R8FFF B-.F16D-4.D-E-4
290 C5$="O4CC16C16CCCC16C16CC D-D-16D-16D-D-D-D-16D-16D-D-
300 PLAY A5$,B5$,C5$
310 A6$="O5F4FG-AB-406D-O5B-O6D- F2F4FCF
320 B6$="O5C4C4C4C4 A2A4A4
330 C6$="O3AA16A16AAAA16A16AA O4CC16C16CCCC16C16CC
340 PLAY A6$,B6$,C6$
350 A7$="O6A2.A4
360 B7$="O6C2.C4
370 C7$="O4E-E-16E-16E-E- E-E-16E-16E-E-
380 PLAY A7$,B7$,C7$
390 ' --- NINJA
400 A#="@254T150V14 O5L16D-8A-A-A-8A-A-A-8A-A-G-8A-A- G-806D-D-D-8D-D-D-8D-D-O5A
8A-A-
410 A1$="O5L16A-8A-A-G-8A-A-A-8A-A-G-8A-A- G-806D-D-D-8D-D-D-8D-D-O5A8A-A-
420 B1$="@254T150V13 O5L16D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D-D-8D-D- D-8G-G-G-8G-G-G-8G-G-G-8G
-G-
430 C1$="@255T150V11 O4D-1G-1
440 PLAY A$,B1$,C1$:L=0
450 PLAY A1$,B1$,C1$
460 D1$="T150V13 O4L8A-2A-G-DD- D2G-4A-4
470 E1$="T150V12 O4L8D-2D-O3AA-G- A-2B4O4D-4
480 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
490 D2$="O4B2BA-BO5D- D2D-2
500 E2$="O4D2D16.R32DG-16.R32G- A-2G-2
510 PLAY A1$,B1$,C1$,D2$,E2$
520 D3$="O5D-2G-4A-4 G-4DG-D-4O4B4
530 E3$="O4G-2B4O5D-4 O4B4GBG-8..R32G-4
540 PLAY A1$,B1$,C1$,D3$,E3$
550 D4$="O5D-2D4G-4 A-406D-16.R32D-16.R32D-2
560 E4$="O4G-4...R32G-4B4 O5D-4G-16.R32G-16.R32G-2
570 PLAY A1$,B1$,C1$,D4$,E4$
580 A5$="O5A8AAG-8G-G-G-8G-G-A-8A-A- A8AAG-8G-G-G-8G-G-A-8A-A-
590 B5$="O4A8AAG-8G-G-G-8G-G-A-8A-A- A8AAG-8G-G-G-8G-G-A-8A-A-
600 D5$="O5G-4DG-D-16.R32D-O4B16.R32B O5D-G-16.R32G-16.R32G-A-4G-A-
610 E5$="O4A4G-A16.R32A16.R32A16.R32G-16.R32G- O4D-G-16.R32G-16.R32G-A-4G-A-
620 PLAY A5$,B5$,C1$,D5$,E5$
630 D6$="O6D-405AO6D-O5A-16.R32A-G-D D-G-16.R32G-16.R32G-A-4D-G-
640 E6$="O5A4G-AD16.R32DD-O4B AO5D-16.R32D-16.R32D-16.R32D-4O4AO5D-
650 PLAY A5$,B5$,C1$,D6$,E6$
660 A7$="O5A8AAG-8G-G-G-8G-G-A-8A-A- A8AAG-8G-G-G-8
670 B7$="O4A8AAG-8G-G-G-8G-G-A-8A-A- A8AAG-8G-G-G-8
680 C7$="O4D-1 G-2
690 D7$="O5A-4D-G-A-4O4BO5G- A-2
700 E7$="O5D-4O4G-BO5D-4O4DB O5D-2
710 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
720 ' --- CLEAR
730 PLAY "@253T140V13 O4L8AO5D-G-
740 A1$="O5L24EG-ED2O4B8O5D8A-8 G-A-G-E2D-8E8A8
750 B1$="@253T140V13 O2L8A-.B1603EO2B A-.B1603EO2B O2A.O3D-16ED-O2A.O3D-16ED-
760 C1$="@2T140V14 O4B1O5D-1
770 PLAY A1$,B1$,C1$
780 A2$="O5A-AA-G-8A-AA-G-8A-AA-G-4A8 B8.B8.B8.R8.E4
790 B2$="O2B.O3D16G-DC.E-16G-E- O2A-.A-.A-.R8.A-4
800 C2$="O5D1E1
810 PLAY A2$,B2$,C2$
820 A3$="O6D-2R8D8R8D-8 O5BO6D-O5BA2.D8
830 B3$="O2A-.B1603EO2B A-.B1603EO2B G-.A1603D-O2A G-.A1603D-O2A
840 C3$="O5D-1O4A1
850 PLAY A3$,B3$,C3$
860 A4$="O5R8G-8R8A8A-8.A8.B8 A1
870 B4$="O2D.G-16AG-E.A-16BA- A1
880 C4$="O4A-1A1
890 PLAY A4$,B4$,C4$
```

《リスト4》ガンスモーク その③のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:CONSOLE ,,,0
20 AD=&HA000:WB=&HEB4E:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
30 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA0
40 AD=&HA100:WB=&HEB50:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
50 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA1
60 AD=&HA200:WB=&HEB52:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
70 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA2
80 DATA8,6,65,81,30,60,32,22,31,31,31,31,12,2,12,5,4,4,4,4.7,5,5,5,37,58
90 DATA49,48,49,49,27,0,0,0,31,31,31,31,1,6,2,6,10,30,0,0,166,166,166,6,61
100 DATA2,1,2,1,30,0,0,40,56,31,31,31,31,4,4,4,4,10,30,4,3,5,5,5,5,61
110 SOUND 6,1:SOUND 7,28
120 ' --- Gun Smoke
130 ' --- BGM 2
140 A1$="@255T130V12 O5L8DR16E-R16FE-R16FR16G A2L16R16AAR16AAR16A
150 B1$="@255T130V12 O4L8B-R16O5CR16DCR16DR16E- F2L16R16FFR16FFR16F
160 C1$="@254T130V14 O3L8FR16FR16CFR16FR16C
170 D1$="T130S1M6000 O2L8B-R16B-R16B-B-R16B-R16B- AR16AR16AAR16AAR16A
180 PLAY A1$,B1$,C1$+C1$,D1$
190 A2$="O5B-2.
200 B2$="O5D2.
210 C2$="O3L16B-802B-O3B-B-8F8 B-802B-O3B-B-8F8 L804C.O3B-.F O4C.O3B-.F
220 F1$="T130S1M2000 L16C8CCC8CCC8CCC
230 PLAY A2$,B2$,C2$,,,F1$+F1$
240 A3$="O5L8B-R16B-R16B-R16F16B-16A16B-O6C O5B-R16B-R16B-R16F16B-16A15B-A
250 B3$="O5L8DR16DR16DR16D16D16D16DF DR16DR16DR16D16D16D16DC
260 C3$="O4C.O3B-.FO4C.O3B-.F
270 PLAY A3$,B3$,C3$+C3$,,,F1$+F1$
280 A4$="O5GR16GR16GR16G.FE- FR16FR16FR16F.GA
290 B4$="O4B-R16B-R16B-R16B-.AG AR16AR16AR16A.B-O5C
300 C4$="O3B-.G.E-B-.G.E- O4C.O3A.FO4C.O3A.F
310 PLAY A4$,B4$,C4$,,,F1$+F1$
320 C3$="O4C.O3B-.FO4C.O3B-.F O4D.O3B-.GO4D.O3B-.G
330 PLAY A3$,B3$,C3$,,,F1$+F1$
340 A5$="O5B-R16B-R16B-GR16GR16G B-R16AR16B-R4A4
350 B5$="O5E-R16E-R16E-O4B-R16B-R16B- O5E-R16DR16E-R4G-4
360 C5$="O3B-.G.E-B-.G.E- O4C.O3A.G-O4C.O3A.G-
370 PLAY A5$,B5$,C5$,,,F1$+F1$
380 A6$="O5B-2G4GD16E-2.R16C4
390 B6$="O5G2D4DO4B-16B-2.R16A4
400 C6$="O3B-.G.DB-.G.D B-.G.E-B-.G.E-
410 PLAY A6$,B6$,C6$,,,F1$+F1$
420 A7$="O5F2A4A12G12A12 G-2D2
430 B7$="O4A2O5C4C1204B-1205C1204A2G-2
440 C7$="O4C.O3A.G-O4C.O3A.G- O4D.O3A.G-O4D.O3A.G-
450 PLAY A7$,B7$,C7$,,,F1$+F1$
460 A8$="T10005R16L16DE-FGAB-O6CDE-DF   T130
470 B8$="T10004R16L16B-O5CDE-FGAB-O6CDC T130
480 C8$="T10003R16L16DE-FGAB-O4CDE-DC   T130
490 F8$="T100R16L16M800CM900CM1000CM1200CM1400CM1600CM2000CM2200CM2500CM3000CM35
00C T130
500 PLAY A8$,B8$,C8$,,,F8$
510 A9$="L806GR16GR16GR1607D1606G16G-16GA GR16GR16GR16D16G16G-16GG-
520 B9$="L805BR16BR16BR16B16B16B16BO6C CR16CR16CR1605B1606C1605B1606CC
```

★「夢がなければ，まっ暗闇のこの世で泣く人，瞬（なげ）く人……」。日曜の朝は，このナレーションではじまる。（神奈川県平塚市・茶柱也たつや）……【編：○○教かな？土曜～日曜にかけての深夜族ならわかるかな？】

```
530 C9$="L803A.G.DA.G.DA.G.DA.G.D
540 PLAY A9$,B9$,C9$,,,F1$+F1$
550 AA$="06E.C.EG-.D.G- G.G.GR4D4
560 BA$="06C.R8.CD.R8.D 05B.B.BR4A4
570 CA$="04C.03A.G-04C.03A.G- A.G.DA.G.D
580 PLAY AA$,BA$,CA$,,,F1$+F1$
590 PLAY A9$,B9$,C9$,,,F1$+F1$
600 PLAY AA$,BA$,CA$,,,F1$+F1$
610 ' --- BOS
620 D1$="S1M2500T140 L1602B03FC8-D-GDA-E-AEB-FBG-04C
630 E1$="S1M2500T140 L1601B02FC8-D-GDA-E-AEB-FBG-03C
640 PLAY ,,,D1$+D1$
650 PLAY ,,,D1$+D1$,E1$+E1$
660 A1$="@255T140U12 06A-16A-4..R2 A-16A-4..R2
670 B1$="@255T140U12 06E16E4..R2 E16E4..R2
680 PLAY A1$,B1$,,D1$+D1$,E1$+E1$
690 A2$="06L16A-A-R8A-A-R8A-A-R8A-A-R8 A-A-R8A-A-R8A-A-R8A-A-R8
700 B2$="06L16EER8EER8EER8EER8 EER8EER8EER8EER8
710 PLAY A2$,B2$,,D1$+D1$,E1$+E1$
720 A3$="06AA4..R2 AA4..R2
730 B3$="06FF4..R2 FF4..R2
740 PLAY A3$,B3$,,D1$+D1$,E1$+E1$
750 A4$="06AAR8AAR8AAR8AAR8 AAR8AAR8AAR8AAR8
760 B4$="06FFR8FFR8FFR8FFR8 FFR8FFR8FFR8FFR8
770 PLAY A4$,B4$,,D1$+D1$,E1$+E1$
780 ' --- CLAER
790 A1$="@255T80U12 05L8 E.F.G.AG16AB G206R8G4E8
800 B1$="@255T80U12 05L8 C.C.D.FE16FF D2R8D4D8
810 C1$="@255T80U12 03L8 G.A.B.FG16FG BL16GB04D803B04D6803GBB04D03B04DD
820 PLAY A1$,B1$,C1$
830 A2$="T90Q6C1
840 B2$="T90Q5E1
850 C2$="T90Q4C1
860 D2$="T90U12 05G16..R64L24GAG A8GAG A8GAG A12G12A12
870 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$
880 B3$="@254L12U1105CR6CR6CR6EEE CR6CR6CR6EEE
890 C3$="@254L12U1104ER6ER6ER6GGG ER6ER6ER6GGG
900 A3$="@253U13 R104G4.E8C8E8L12GAG
910 PLAY A3$,B3$,C3$,D2$+D2$
920 A4$="04D2R8D8DFD F4.A-805C4CDC
930 B4$="05DR6DR6DR6FFF CR6CR6CR6FFF
940 C4$="04FR6FR6FR6AAA FR6FR6FR6AAA
950 D4$="05F16..R64FA-F A-8FA-F A-8FA-F A-12F12A-12
960 PLAY A4$,B4$,C4$,D2$+D4$
970 A5$="04B2D4F4
980 B5$="05DR6DR6DR6FFF
990 C5$="04GR6GR6GR6BBB
1000 D5$="05G16..R64GBG B8GBGB8GBGB12G12B12
1010 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$
1020 A6$="04E2R8C8EDE E2R8C8EDE
1030 B6$="05CR6CR6CR6EDE CR6CR6CR6EDE
1040 C6$="04GR6GR6GR6GGG A-R6A-R6A-R6A-A-A-
1050 D6$="05E16..R64EGEG8EGEG8E6EG12E12G12E16..R64EA-EA-8EA-EA-8EA-EA-12E12A-12
1060 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$
1070 A7$="04E2R8D8FED D2G4F4
1080 B7$="05CR6CR6CR6FFF DR6DR6DR12E-R12FR12
1090 C7$="04AR6AR6AR6AAA BR6BR6GR12FR12DR12
1100 D7$="05E16..R64EAEA8EAEA8EAEA12E12A12 G16..R64GBGB8GBGB8GBGB12G12B12
1110 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$
1120 A8$="04G4.E8C403B4 A204C6F6E6
1130 B8$="05CR6CR6CR6EEE CR6CR6CR6FFF
1140 C8$="04GR6GR6GR6GGG AR6AR6AR6AAA
1150 D8$="05E16..R64EGEG8EGEG8E6EG12E12G12 F16..R64FAFA8FAFA8FAFA12F12A12
1160 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$
1170 A9$="04D2D603B6G6 04C2C2
1180 B9$="05DR6DR6DR6GGG CR6CR6CR6CR6
1190 C9$="04BR6BR6BR6BBB GR6GR6GR6GR6
1200 D9$="05G16..R64GBGB8GBGB8GBGB12G12B12G16..R64GAGA8GAGG-8E-G-E-G-12E-12G-12
1210 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$
1220 ' --
1230 A1$="@254T130U11 05G-2E2 A-2G-2
1240 B1$="@254T130U12 05E-2D-2 E2E-2
1250 D1$="T130U12 L1604B05D-04B..R64 B05D-04B..R64 B05D-04B..R64 B05D-04B..R64
1260 PLAY A1$,B1$,,D1$+D1$
```

```
1270 E$="T130U12 L16 R2..05B06D- 05B..R64B06D- 05B..R64B06D- 05B..R64B06D- 05B..
R64B06D-
1280 PLAY A1$,B1$,,D1$+D1$,E$
1290 E1$="T130U12 L1605B..R64B06D- 05B..R64B06D- 05B..R64B06D- 05B..R64B06D-
1300 PLAY A1$,B1$,,D1$+D1$,E1$+E1$
1310 PLAY A1$,B1$,,D1$+D1$,E1$+E1$
1320 A2$="05G-2E2 A-2G-4R8
1330 B2$="05E-2D-2 E2E-4
1340 D2$="04B05D-04B..R64 B05D-04B..R64 B
1350 E2$="05B..R64B06D- 05B..R64B06D- 05B
1360 PLAY A2$,B2$,,D1$+D2$,E1$+E2$
1370 ' --
1380 D1$="T110U12 06E-8 A-4.G-8E-4L12D-E-G- A-4BB-A-B-407D-C06B- 07C1C4
1390 A1$="@255T110U11 03R8 L16A-8A-A-A-8A-A-E-8E-E-E-8E-E-A-8A-A-A-8A-A-E-8E-E-E
-8E-E- A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A- A-2
1400 B1$="@254T110U10 04E-8 A-4.G-8E-4L12D-E-G- A-4BB-A-B-405D-C04B- 05C1
1410 C1$="@255T110U11 03R8 L16E-8E-E-E-8E-E-02B-8B-B-B-8B-B-03E-8E-E-E-8E-E-02B-
8B-B-B-8B-B- A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A-A-8A-A- A-2
1420 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
```

《リスト5》ガンスモーク その④のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 1000:CONSOLE ,,,0
20 AD=&HA000:WB=&HEB4E:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
30 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA0
40 AD=&HA100:WB=&HEB50:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
50 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA1
60 AD=&HA200:WB=&HEB52:FOR I=0 TO 24:READ A:POKE AD+I,A:NEXT
70 POKE WB,0:POKE WB+1,&HA2
80 DATA8,6,65,81,30,60,32,22,31,31,31,31,12,2,12,5,4,4,4,7,6,6.6,37,58
90 DATA8,1,61,41,31,60,32,12,31,31,31,31,2,2,12,5,4,4,4,4,7,5,5,5,38,57
100 DATA49,49,49,49,27,0,0,0,121,31,31,31,8,9,0,0,10,30,4,4,165,165,165,167,61
110 ' --- Gun Smoke NAME
120 PLAY"@253T150V13L805E.G-A-","@253T150V12 05L8D4.."
130 A1$="05A2R16G-.A-A B2R16G-.A-A
140 B1$="05D-.D-.D-R16D-.D-D- D.D.DR16D.DD
150 C1$="@253T150V13 L805AE16G-E16D-04A2 05BG-16A-G-16D04B2
160 D1$="T150V1202A2.R4 B2.R4
170 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
180 A2$="05B.B4R16B.B4R16 A2R16E.G-A-
190 B2$="05D.D4R16D.D4R16 D-.D-.D-R16D.DD
200 C2$="05EE16G-E1604B05EE16G-E1604B 05EE16G-E16D-04A2
210 D2$="03D4.R8E4.R8 02A2.R4
220 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$
230 D3$="S1M500002L8A.03D-.E4D-02A03D- 02B.03D.G-4D02B03D
240 PLAY A1$,B1$,C1$,D3$
250 D4$="02B.03D.G-02A-.B.03E 02A.03D-.E4D-02EE
260 PLAY A2$,B2$,C2$,D4$
265 PLAY A1$,B1$,C1$,D3$
270 A5$="05B.B4R16B.B4R16 A2R16G16A-G-A-
280 B5$="05D.D4R16D.D4R16 D-.D-.D-R16D.DD
290 C5$="05EE16G-E1604B05EE16G-E1604B 05EE16G-E16D-
300 D5$="02B.03D.G-02A-.B.03E 02A.03D-.E02R16E16EEE
310 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$
320 A6$="05AR16AR1604B R805A-G-A- AAR4
330 B6$="05ER16ER16R8  R8EEE EER4
340 C6$="05D-R16D-R16R8 R804A-A-A- AAR4
350 D6$="01A.A.B R802DE-E AAR4
360 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$
370 A7$="@254U13 05EEG-A4 EEG-EE16G-E16D- 04A4
380 B7$="@254U13 04A-A-A-A4 AAAA-A-16A-A-16E E4
390 C7$="@254U13 04EEG-A4 EEG-EE16G-E16D- 03A4
400 D7$="02EEAE4 AAG-EE16G-E16D- 01A
410 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$
420 A1$="@254U14 04G4 05E2R8F4G-8 G1 D2R8C04B05C
430 B1$="@254U12 R4 05C2R8C4 D1R8 04B2R8BBB
440 C1$="@254U12 R4 04G2R8G4G G1 G2R8GGG
450 D1$="R402C.C.GC.C.G D.D.GD.D.G D.D.GD.D.G
460 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
470 A2$="05E4.C204B 05C2R804B05CD 04G4.05C204B A4B405C4D4 C2.
480 B2$="05C1 05A1 E4.E2E F4G4A4B4 G2.
490 C2$="04G1 F1 03B4.B2B 04D4E4F4G4C2.
500 D2$="02C.C.G01B.B.02G 01A.A.02E01A.A.02E 01G.G.02D01G.G.02D 01A.A.02E01G.G.0
2D C.C.GC2
510 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$
```

★OFコーナーって、いったいなんなんでしょうか？（栃木県那須郡・阿井多図ん胃血14才）……【編：このペンネームはいったいなんなんでしょうね。彩：あいた口がふさがらない。】

POCKET 6001 mkII

ザ★ビデオゲーム★ミュージック★プログラム

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0およびV2.0)用

エンデューロ・レーサー

©セガ・エンタープライゼス

大西　康成

YK－2先生，突然ですが，〝師匠〟（ししょう）と，呼ばさしてください。

え～と，ではまず最初に喜ばしいことを一つ。ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラムのページ数が増えたということです。私はほんと～にうれしかった。しかし，私は何をかくそう〝X1〟ユーザーなのだ。まあ，このことを言えばわかってくださると思いますが，あえてこの場で言いましょう！

ゴクッ「全然X1のプログラムがぬわ～い」。

というわけでガンバッテ作りました。

え～，話はコロッと変わりまして，リクエストですが…。

私自身，今一番気にいっているVGMはと申しますと〝アウトラン〟の(さ～すがセガさん）SPLASH WAVEです。この曲，とくにステージ4のあたりからがとってもベリーグッド！

話はやっと本題へ！

ベーマガ86年12月号のザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクションの楽譜を参考にしました。使いかたは，マスターBASIC（V1.0かV2.0どちらでもいい）をロードして，このプログラムを打ち込み，セーブします。そして，RUN！

画面がでますと，〝PUSH SPACE BAR〟とでますので，スペース・キーを押してください。少し待つとあの軽快なエンデューロ・レーサーの音楽が鳴りひびきます。

変数は，A$系がほとんどメロディで，1000行からです。

B$系はゴチャゴチャしてて，何と言えばいいのかわかりません。1000行からです。

C$系はベースです。2000行からです。

3000行からはプレイ文で，パラメータをちょこちょこ変えるだけで，簡単に打てます。

ヘタに3重和音を使うよりは2重のほうがきれいなので，そうした部分もあります。しかし，ほとんどは，3重和音をフルに使っています。

苦労した点

エンデューロ・レーサーは，だいたい8重和音なので，X1ではめちゃくちゃ音が軽くなってしまうので，どうしようかなァと思いましたが，ええい仕方ないわいと，必死になって打ち込みました。いわば，すべて苦労しました。

なお，最後の終わりかたは，私が考えたものです。

では，師匠，これからもよろしくお願いします。

YK-2先生の一口アドバイス

〝エンデューロ・レーサー〟，私も好きな曲の一つです。PSGにしては，本当にすばらしいの一言です。

とくに，メロディとベースをしっかりおさえてあるところが，よかったです。あの軽快な音楽をうまく表現していて，思わず，エンデューロ・レーサーをプレイしている感じにさせられました。そういえば，私がこのゲームを86年9月号で紹介したんだっけ…。

最後に，あの長い曲をよくプログラムしたなあ～。感心しました。



▲プログラムをRUNさせると，こんな画面が…

《リスト1》エンデューロ・レーサーのプログラム・リスト

```
10 SOUND 7,56:SOUND 12,20:SOUND 13,0
100 INIT:CLS4:WIDTH 40
110 CSIZE 3:COLOR 5:LOCATE 0,6:PRINT#0,"  E"
120 CSIZE 2:LOCATE 6,7:PRINT#0,"NDURO"
130 CSIZE 3:COLOR 5:LOCATE 0,8:PRINT#0,"     R"
140 CSIZE 2:LOCATE 12,9:PRINT#0,"ACER"
150 CSIZE 2:LOCATE 26,9:COLOR 3:PRINT#0,"SEGA"
160 CSIZE 1:COLOR 1:LOCATE 9,15:PRINT "music Programed by"
170 CSIZE 2:LOCATE 28,15:PRINT#0,"PAR"
180 CSIZE 1:LOCATE 20,20:COLOR 6:PRINT "PUSH SPACE BAR !"
200 LOCATE 38,20:z$=INKEY$(1)
220 IF z$=" " THEN GOTO 230 ELSE 200
230 LOCATE 18,20:PRINT"Please wait a moment"
1010 a1$="v14o4b9b7a8g6r5a3"
1020 a2$="a3rbr5d2r0d5e3r5d3d5r3rrrd5e3r5r3"
1030 a3$="o4b9b7a8r5o5d3r5d3"
1040 a4$="d3reo4r5d2r0d5e3r5d3d5r3er5ge3r5r3"
```

★クイズでポン！ドルアーガの塔で，ギルがいきなり苦しんでしまいました。さて，どうしてでしょう。（福岡県北九州市・私は初心者だ12才）……【編：どうしてと聞かれると，考えたくなっちゃいます。影：クイズだもん。】

```
1050 a5$="a3rbr5d2r0d5e3r5g3g5r3#f3r5e5e3d5e3"
1060 a6$="d3rer5o4d2r0d5e3r5d3d5r3dr5de3r5r3"
1070 a7$="o4b3rba2r0a2r0a2r0g3rg#fre"
1080 a8$="brba2r0a2r0a2r0g3r#f#f5e3"
1090 a9$="brba2r0a2r0a2r0g3rgdree9e7"
1100 a10$="d2r0d2r0d2r0d2r0d2r0d2r0d5r3r5r3"
1110 a11$="v15o4b9b7b8v16#f5g15g3v16g3a5"
1120 a12$="v15#f7v16#f5v15#f6v16#f5d3d8v15d6v16d5v15e3"
1130 a13$="e8e6v16e5v15b3b7v16b5r5v15a3v16a5g3"
1140 a14$="v15o5d9d7d9d5v16d5"
1150 a15$="v16d1v15e1e3e5e8v16e5e5#fgag#f"
1160 a16$="v15d8d6v16d5v15o4a3a8a6v16a5v15o5d3"
1170 a17$="d9d7d3v16d5o4b5r3a5g3#frg"
1180 a18$="v15#f6v16#f5v15e3e8e7v16e4r1e5#f3g5a3"
1190 a19$="v15b6v16b5a3a6g3r#fv15#f7v16#f5r5-b3d5e3"
1200 a20$="v15#f8v16#f5v15g5v16g3a3g6#f5e3r5#f3g5a3"
1210 a21$="v15b6v16b5v15a6v16a3g5r3v15#f8#f5v16#f3g6"
1220 a22$="v16#f5v15e3e6e8e7v16e4r1e5#f3g5a3"
1230 a23$="v15b6v16b5v15a6v16a3g6v15o5d8v16d5-b3#f5v15e3"
1240 a24$="e9e7v16e3rrr5r3r8"
1300 a30$="o4v15b3rrr5r3r8r8r5o5#c3#c6"
1310 a31$="o4b3rrr5r3r8r8g3rrarr"
1320 a32$="o4b3rrr5r3r8o5d2r0d2r0d2r0d2r0d2r0d3ree5e2r0"
1330 a33$="v16o4g3a+dga+dga+dga+dba+da+ea+ga+#fa+ea"
1340 a34$="ga+dga+dga+dga+dgab+d+e+dbagag#f"
1350 a35$="v15e6v16e3de-bdedegegagabab+d+e5+d3"
1360 a36$="+dba#aagagegedegagababo5de5-b1d"
1370 a37$="v15g5e1-bg5e1-bg5e1-bg5e1-b"
1380 a38$="v16e3#dddegegaga#ab+dbo6ddddree5d3"
1390 a39$="g5e1d-b5e5d3o5b3a#abageageged5e"
1400 a40$="d3o4babagageged1eo5d3ddddddrv15e3v16e6"
1410 a41$="v15o5-b3rrr5r3r8b3rbrbrbrbrbr"
1420 a42$="b3rrr5r3r8r5o5b3r5r3#f5g3r5r3"
1500 a50$="v15o5b9b7b9b7"
1510 a51$="o4b9b7b8v16b5o5v15d3v16d5e3"
1520 a52$="v15e5#de-#ad-ad-a#c-#gco4g"
1530 a53$="b5#f#afage9e7"
1540 a54$="g3abagegabagegabagegabage"
1550 a55$="g3abagegabaegabae"
1560 a56$="g8g6g6a1b0rb1"
1570 a57$="o5d6d5-b1de6e-b1deg3ed-bdeg6g5e3"
1580 a58$="e3gedo4ba#abagbadege"
1600 a60$="o4v15b8v16b5v15a3v16a5g3v15#f8v16#f5-b3d5e3"
1610 a61$="v15#f8v16#f5v15g3v16g5a3v15#f7v16#f5e5#f3g5a3"
1620 a62$="v15b6v16b5v15a3v16a6gv15#f8v16#f5v15g3v16g6"
1630 a63$="#f5v15e3e8v16e5o5v15e3e8v16e5#f3g5a3"
1640 a64$="o5v15b8v16b5v15a3v16a5g3v15#f8v16#f5-b3d5e3"
1650 a65$="v15#f8v16#f5v15g3v16g5a3g6#f5v15e3v16e5#f3g5a3"
1660 a66$="v15b6v16b5v15a3v16a6gv15#f8v16#f5g3g5a3"
1670 a67$="v15g6v16#f6v15e8e5bag#fe4r1"
1680 a68$="e7e4r1v16e5-b3-b5d3g6#fe#f5v15b3"
1690 a69$="b8v16b5a3g5v15#f3v16#f6#d5v15e3v16e5v15#f3v16#f5g3"
1700 a70$="a5g3#f5v15e3v16e5v15#f3v16#f5g3a5b3a5v15g3v16g5v15#f3v16#f5d3"
1710 a71$="v15e9e7b3agbagbagaro6e"
1720 a72$="e8v16e5-b3d5v15e3e8g"
1730 a73$="#f8#dev16e5v15d3v16d5o5b3"
1740 a74$="a5#a3b5v15g3v16g5v15e3v16e5g3b5a3g5v15a3v16a5v15#f3v16#f5g3"
1750 a75$="v15d6v16d5d3v15e8e8v16e5v15g3v16g5o6v15e3"
1760 a76$="e9e7e9e7"
1800 a80$="a3rbr5o5d2r0d5e3r5d3d5r3rrrd5e3r5r3"
1810 a81$="d3rer5d2r0d5e3r5d3d5r3er5ge3r5r3"
1820 a82$="a3rbr5o5d2r0d5e3r5g3g5r3#f3r5e5e3d5e3"
1830 a83$="o4b9b7o5d8r5r3d5d2r0"
10010 b1$="v14o4e9e7d8c6r5d3"
10020 b2$="d3rer5o3b2r0b5r3r5bb5r3brb5b3r5r3"
10030 b3$="o4e9e7d8r5#f3r5#f3"
10040 b4$="#f3rgr5o3b2r0b5r3r5b3b5r3b3r5b5b3r5r3"
10050 b5$="o4d3rer5o3b2r0b5r3r5b3b5r3br5b5b2r0b5b3"
10060 b6$="#f3rgo3r5b2r0b5r3r5b3b5r3b3r5b3b2r0b3r5r3"
10070 b7$="o3g3egd2r0d2r0d2r0-br-be2r0e2r0e2r0"
10080 b8$="gegd0rdrd2r0d2r0c3rcrre"
10090 b9$="gegd2r0d2r0d2r0e3rerrrr5r3errr5r3e2r0e2r0e2r0"
10100 b10$="o3#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f5r3r5r3"
10110 b11$="v15o3-e5r3e5r3d5r3e5r3-e3r-ee-eed6e"
10120 b12$="-d5r3d5r3c5r3d5r3-d3r-dd-ddc6d"
10130 b13$="-e6e3rrd6e3r-er5-e3e-ee-ere-ere"
10140 b14$="o3-c6c3r-c-cr-cc-cc-d6d3r-d-dr-dd6"
10150 b15$="-#d6#d5-#d3#f5-#d3a5b3-e6e3rdd6-e5e3"
10160 b16$="-c6c3r-c-cr-cc-cc-d6d3r-d-dr-dd#dd"
10170 b17$="-e3rerr-e2r0-e3rrerer5r3-e6e3dc-a-#a-b"
10180 b18$="o3-e3r-er5e2r0e3rr-er-er5e2r0e3rr#frgg6e8e6r5r3"
10300 b30$="v15o4e3rrr5r3r8r8r5e3e6"
10310 b31$="e3rrr5r3r8r8c3rrdrr"
```

★トックリにジュースを入れて飲んだら，気分最高！影さんよりバカかな。（三重県鈴鹿市・達知恵吾12才）……
【編：気分だけでも大人に！ってとこかな？影：そういうのを，おちょうしもんという。き，きまったね，ね。】

```
10320 b32$="e3rrr5r3r8#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f3rgg5g2r0"
10330 b33$="o4b3rrr5r3r8r8r5+#c3+#c6"
10340 b34$="+d3rrr5r3r8r8g3rrarr"
10350 b35$="b3rrr5r3r8r8g3rrarr"
10360 b36$="b3rrr5r3r8#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f2r0#f3ree6"
10410 b41$="o2e6+e3rrr8r8r5d3d6"
10420 b42$="e3rrr5r3r8o5e3rererero3d3d6"
10430 b43$="o4e3rrr5r3r8r8r5e3e6"
10440 b44$="e3rrr5r3r8r5o5e3r5r3e3e2r0e3r5r3"
10500 b50$="g3rrr5g3r5r3r5g3r8r5g3g6"
10510 b51$="g3rrr5g3r5r3r5g3r5r3r5e3e6#f3rr"
10520 b52$="r8g3rr#frr"
10530 b53$="r7r7o5d5d3rd5d3r"
10600 b60$="-c6c3r-c-cr-cc-cc-d6d3r-d-dr-dd#dd"
10610 b61$="-e3rerr-e2r0-e3rrerer5r3-e6e3dc-a-#a-b"
10650 b65$="-e3r-erre2r0e3rr-er-erre2r0e3rrarbb6"
10800 b80$="d3rer5o4b2r0b5r3r5bb5r3brb5b3r5r3"
10810 b81$="#f3rgr5o4b2r0b5r3r5b3b5r3b3r5b5b3r5r3"
10820 b82$="o4d3rer5o4b2r0b5r3r5b3b5r3br5b5b2r0b5b3"
10830 b83$="o4d3rer5o4b2r0b5r3r5b3b5r3br5b5b2r0b5b3"
10840 b84$="e9e7#f8r5r3#f5#f3"
20010 c1$="v15o3-e3re-ere-ere-ere"
20020 c2$="-drd-drd-drd-drd"
20030 c3$="-ere-ere-ere-erggrg-er#f-ere-erd"
20040 c4$="-ere-ere-ere-erddro2ebreare#arb"
20050 c5$="-ere-ere-ere-erddre-er#f-erg-er#f"
20070 c7$="o3b3rba2r0a2r0a2r0g3rg#fre"
20080 c8$="brba2r0a2r0a2r0g3r#f#f5e3"
20090 c9$="brba2r0a2r0a2r0g3rgdree9e7"
20110 c11$="v14o2a3raaraaraa2r0a3raraaraaraa2r0a3r"
20300 c30$="o3-e3r-ee-edo2ebeaegere+ee+de+ge+#fe+e"
20310 c31$="e3re+ee+dbeaege+ee+de+#fe+ee+ge+#fr"
20320 c32$="ere+ee+d+ee+#fe+ge+ae+#ae+be+ae+ge+ee"
20330 c33$="ea#ab+d+eea#ab+d+eea#ab+d+eer+ger+e"
20340 c34$="ea#ab+d+eea#ab+d+eea#abo3dedegega"
20350 c35$="o2ea#ab+d+eea#ab+d+eea#abo3de-bdo2bab"
20360 c36$="ca#abo3degega#gabab+dbbr+e+e6"
20370 c37$="o3-e6e3r-ed6e-e3r-ee-edd6e"
20380 c38$="-e6e3r-ed6e3r-ed-dd-dd-dd-dd-dd-d"
20390 c39$="-e6e3r-ed6e6-e3r-eerddr-ee6"
20400 c40$="-e6e3r-edr-ee6e3-ee-ee-eergg6"
20410 c41$="o3v16e3ereereeeeeeereereeeee"
20420 c42$="o3e3ereereeeeee1ee3eegggeeeee"
20430 c43$="eereereeeeeeereggrdddccc"
20440 c44$="eereereeeeeeeeeedddccccc"
20450 c45$="e1ee3egggdddccceeeeeeeree6"
20500 c50$="-e6e3r-edr-e-er-ee-eed6e6"
20510 c51$="-e6e3r-ed6e6-e3r-eg6a6b6"
20520 c52$="-e6e6d6e3r-er5-e3e5r3d6e6"
20530 c53$="-e7e7d7e7"
20540 c54$="d3-dd-dd-dd-dd-dd-d"
20550 c55$="-e6e3r-ed6e3r-er5-e3e-edd6e"
20560 c56$="d7e7-e7a7"
20600 c60$="v13o4e8g#fr5#f2r0#f3r#f2r0"
20610 c61$="#f7#f4r1#f8r5g2r0g3r#f"
20620 c62$="#f7#f4r1#f8r5e2r0e3rd"
20630 c63$="e7e4r1e8#f7#f4r1#f7#f4r1"
20640 c64$="g3rgr5r3r5r3g3rgr8+g3rrr5r3"
20650 c65$="o4g3rgr5r3r5r3o5g3rgr8r5#d3#d6"
20830 c83$="o3d5e3r5r3r8e3rererr5r3-b6"
29999 LOCATE 14,20:COLOR 4:PRINT"This music is very nice !"
30001 PLAY 300
30005 PLAY "r9r7v15o5b1ag#fedco4bag#fedc-b-a4r5r3:v16o3e3eeeeeeeeeeee1ee3eegggdd
d-b-b-b"
30010 PLAY a1$+":"+b1$+":"+c1$+c2$
30020 PLAY a2$+":"+b2$+":"+c3$
30030 PLAY a3$+":"+b3$+":"+c1$+c2$
30040 PLAY a4$+":"+b4$+":"+c4$
30050 PLAY a1$+":"+b1$+":"+c1$+c2$
30060 PLAY a5$+":"+b5$+":"+c1$+c1$
30070 PLAY a3$+":"+b3$+":"+c1$+c2$
30080 PLAY a6$+":"+b6$+":"+c5$
30090 PLAY a7$+":"+b7$+":"+c7$
30100 PLAY a8$+":"+b8$+":"+c8$
30110 PLAY a9$+":"+b9$+":"+c9$
30120 PLAY a10$+":"+b10$
30130 PLAY "r5r3o3a3rr:r5r3o3d3rr"
30200 FOR i=1 TO 2
30210 PLAY a11$+":"+b11$
30220 PLAY a12$+":"+b12$
30230 PLAY a13$+":"+b11$
30240 PLAY a14$+":"+b12$
30250 PLAY a15$+":"+b11$
```

★僕のＸ１ターボに何を食べさせたら，Ｘ１ターボⅢになるのでしょうか。（静岡県浜松市・**伊熊雅彦15才**）……
【**影**：サンマがいいぞ。**編**：猫じゃない！**影**：なら，マグロでどうだ！**編**：なぜ，魚にこだわるの？**影**：そうかな。】

```
30260 PLAY a16$+":"+b12$
30270 PLAY a17$+":"+b12$
30280 PLAY a18$+":"+b13$
30290 PLAY a19$+":"+b14$
30300 PLAY a20$+":"+b15$
30310 PLAY a21$+":"+b14$
30320 PLAY a22$+":"+b15$
30330 PLAY a19$+":"+b14$
30340 PLAY a20$+":"+b15$
30350 PLAY a23$+":"+b16$
30360 PLAY a24$+":"+b17$
30365 NEXT
30370 PLAY b18$+":"+"v16o3e3reereedeereered6e3eeeree6eee"
30380 PLAY "o6b2ag#fedco5bag#fedco4bag#f:o3e2r0e2r0e2r0g2r0g2r0g2r0d2r0d2r0d2r0o
2b2r0b2r0b2r0"
30400 PLAY a30$+":"+b30$+":"+c30$
30410 PLAY a31$+":"+b31$+":"+c31$
30420 PLAY a30$+":"+b30$+":"+c30$
30430 PLAY a31$+":"+b31$+":"+c32$
30440 PLAY a30$+":"+b30$+":"+c33$
30450 PLAY a31$+":"+b31$+":"+c34$
30460 PLAY a30$+":"+b30$+":"+c35$
30470 PLAY a32$+":"+b32$+":"+c36$
30480 PLAY a33$+":"+b33$+":"+c37$
30490 PLAY a34$+":"+b34$+":"+c37$
30500 PLAY a35$+":"+b33$+":"+c37$
30510 PLAY a36$+":"+b35$+":"+c37$
30520 PLAY a37$+a37$+":"+b33$+":"+c37$
30530 PLAY a38$+":"+b35$+":"+c38$
30540 PLAY a39$+":"+b33$+":"+c39$
30550 PLAY a40$+":"+b36$+":"+c40$
30560 PLAY b33$+":"+b41$+":"+c41$
30570 PLAY a41$+":"+b42$+":"+c42$
30580 PLAY b33$+":"+b43$+":"+c41$
30590 PLAY a42$+":"+b44$+":"+c43$
30600 PLAY b33$+":"+b43$+":"+c41$
30610 PLAY b34$+":"+b35$+":"+c44$
30620 PLAY b33$+":"+b43$+":"+c41$
30630 PLAY a32$+":"+b36$+":"+c45$
30640 PLAY a50$+":"+b33$+":"+c37$
30650 PLAY a51$+":"+b34$+":"+c50$
30660 PLAY a52$+":"+b50$+":"+c37$
30670 PLAY a53$+":"+b51$+":"+c51$
30680 PLAY a54$+":"+b50$+":"+c52$
30685 PLAY 400
30690 PLAY a55$+":"+c53$
30695 PLAY 300
30700 PLAY a56$+":"+b52$+":"+c54$
30710 PLAY a57$+":"+b50$+":"+c55$
30720 PLAY "b5a3ged:g3rrr5:-e6e"
30725 PLAY 400
30730 PLAY a58$+":"+b53$+":"+c56$
30735 PLAY 300
30740 PLAY "d3ree6:r5e3e6:o3r5e3e6"
30750 PLAY a60$+":"+b14$+":"+c60$
30760 PLAY a61$+":"+b15$+":"+c61$
30770 PLAY a62$+":"+b14$+":"+c60$
30780 PLAY a63$+":"+b15$+":"+c62$
30790 PLAY a64$+":"+b14$+":"+c60$
30800 PLAY a65$+":"+b15$+":"+c61$
30810 PLAY a66$+":"+b60$+":"+c63$
30820 PLAY a67$+":"+b61$+":"+c64$
30830 PLAY a68$+":"+b14$+":"+c60$
30840 PLAY a69$+":"+b15$+":"+c61$
30850 PLAY a70$+":"+b14$+":"+c60$
30860 PLAY a71$+":"+b15$+":"+c62$
30870 PLAY a72$+":"+b14$+":"+c60$
30880 PLAY a73$+":"+b15$+":"+c61$
30890 PLAY a74$+":"+b60$+":"+c60$
30900 PLAY a75$+":"+b61$+":"+c64$
30910 PLAY a76$+":"+b65$+":"+c65$
30920 PLAY a1$+":"+b1$+":"+c1$+c2$
30930 PLAY a80$+":"+b80$+":"+c3$
30940 PLAY a3$+":"+b3$+":"+c1$+c2$
30950 PLAY a81$+":"+b81$+":"+c4$
30960 PLAY a1$+":"+b1$+":"+c1$+c2$
30970 PLAY a82$+":"+b82$+":"+c1$+c1$
30980 PLAY a83$+":"+b84$+":"+c1$+c2$
30990 PLAY "o5v16d5d5e6r3:o4d5e5e5:o3v16ereeeeereeee"
30995 PLAY "o5b1ag#fedo4bag#fd-be:o3v16e3eeeeeeee"
30999 PLAY "r3o5e6:r3o3b6:r3o3e6"
39999 GOTO 100
```

★1年ぶりにベーマガを買ったら，内容が変わって良くなっていたが，影さんだけ変わっていなくて良かった。
（和歌山県海草郡・**西田元樹15才**）……**【影**：めでたし，めでたし。今年もよろしく。**一同**：よろしく～。**】**

THE PROGRAMER OF THE MONTH

一同：新年明けまして，おめでとうございます。

編集長：編集部一同，「よりおもしろい誌面を」をモットーに，力を合わせてがんばりますので，今年も昨年同様，よろしくお願いします。

編：さて，今月号にも，たくさんの投稿がありました。

Dr.D：量だけではなく，内容のほうも充実しているゾ!!

影：やっぱり，今年も激戦のようですね。

編：では，激戦の中から選ばれた，今年最初のベスト・プログラマーを発表しましょう。

Dr.D：ＰＣ－8801mkⅡＳＲ用「ＴＨＥ RETURN OF RAINBOW」を作った村上義仁くんに決まりました。

編：パズルゲームなのですが，面数も多く，各面ごとにパスワードがあったりして本当に楽しいゲームです。

影：動きもけっこう速くて，なかなかクリアできませんでしたよ。

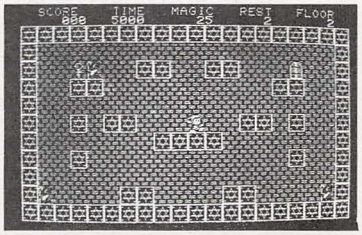
Dr.D：それだけではなく，リストもシンプルに，うまくまとめている。88ＳＲ以上ユーザーは，ぜひ打ち込んで見てくれたまえ。

影：楽しめると思いますよ。

編：最後に，みなさんに，いいお話があります。じつは，プログラム・コーナーに新しい機種が仲間入りするかもしれないのです。

影：ＦＭ77ＡＶ，Ｘ1 turbo，MSX2，このユーザーは，すぐに自作のプログラムを投稿しよう。

編：読者のみなさんの投稿量によってランダム・コーナー脱出が決まるので，どしどし投稿してくださいネ。待ってますよ。



《写真１》THE RETURN OF RAINBOWの画面写真

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!!――

FILE GATHER	大阪市　ＳＰＭ	Let's take carrot	和歌山県有田市　石井克治
THE TOWN OF DRAGON	宮城県泉市　Out Run	KAEDE	神奈川県小田原市　KAEDE
KINGS WAR	京都市　茨木創一	ハングライダーGAME	茨城県水戸市　石川純也
HIT PANCH	東京都杉並区　岡本　清	ひつじゲーム	長野県上高井郡　荻原正道
どわーく	埼玉県大宮市　高橋吾郎	HIGH-CLIMB	青森県むつ市　川口　洋
蟻人形の館	新潟県柏崎市　中村政幸	THE RETURN OF ISHTER	宮城県泉市　鈴木英樹
脱出！	東京都足立区　はげあたま たかひろ	SKETCH	和歌山市　小嶋伸幸
コウノくん	宮城県仙台市　河野元紀	MAGIC LAND	兵庫県神戸市　畑　淳
ダイアドスーンの森	愛知県宝飯郡　山下　修	GET！	長野県木曽郡　宮下智基
シャープを救え!!２	福岡県宗像郡　RANDOM田村	スペース・ハリアー	京都市　上田浩史

投稿ありがとうコーナー

★61年10月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

加藤憲一郎／田原剛志／井村屋の中華まん／村上義仁／伊藤茂行／今井孝志／高橋吾郎／山下　修／茨木創一／広田　紳／ＲＡＮＤＯＭ田村／石川和行／河野元紀／中村政幸／倉本晋哉／奈良一幸／前崎剛克／増田　朗／Ｎ．Ｒ．Ｏ．／新野恵貴／大平正明／吉村光司／大村周久／樋口大輔／駒井健也／和木田　茂／宮下智基／船木茂仁／畑中秀木／岡本　清／間宮　敦／斉藤和宏／ＪＮＫ／徳永仁央／伊藤英二／田辺暢之／中川原　剛／大島輝勇／伊藤光博／樋口俊昭／助川弘幸／岡田　涼／大石貴也／三崎直毅／神谷成導／とうさくのバイファマン／ＷＡＴＡＲＵ＆ＲＹＯ／ＳＨＩＮＧＯ／高木弘樹／杉原和夫／岡田敏彦／ＥＷＥ／塚野匡良／Mr. I Love You／想田欣一／土井田義一／米川敏之／水戸匡茂／志村淳一／宮崎敦司／遠山俊彦／畑　淳／小川真太郎／赤岩英明／斉藤伸幸／山戸知洋／渡辺純貴／荒井靖洋／横田晶持／杉本和昭／堀　義和／福田　敬／佐藤文夫／松尾博継／栗原　昭／玉置昇三／橋本秀明／松田明男／松原　理／石井孝典／平田邦博／飛田　勲／荻原正道／Ｄｒ．ＢＡＧ／奈良　毅／石川純也／ＪＰＳのさくいん／山本　晃／尾崎孝宏／まいにゃん／竹林博之／松原輝彦／金田毅也／神谷成導／岡田恭久／小松秀作／神前幸造／光木英三郎／土本　強／二俣暁徳／石田英一／近藤太郎／長谷川　豊／ＯＮＣＨＡＮ／滝川　基／吉田亮一／波多正臣／花井章能／松本省二／上野安信／三木克己／早坂明広／河井孝之／谷口佳生／田中邦雄／徳山博章／ヤマタのバナナ／武井清史／ふぁん太じいさん／本田恵造／大木健広／渡辺　博／ゾングマン／鈴木幹也／中野幸雄／山下重明／Out Run／武田勝弘／高村祐司／佐藤勝也／児玉忠士／鴨井伸一／上條俊行／清水友人／亀田健司／小島尚基／太田俊輔／小林　新／酒寄政章／森田義一／安田　恒／水上義仁／南　妙子／清水友人／しばかり太郎／浅尾憲治／谷直也／伊藤直広他

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！　これからもどしどし投稿してくださいネ。

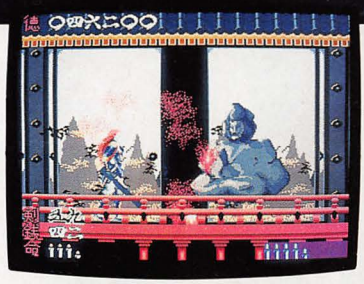
マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。



源平討魔伝 ©㈱ナムコ

8人の勇者を操れ！ ブレイウッド 235
鎌倉までの完全つながりマップ付 源平討魔伝 238
ロードランナー第4弾！ 帝国からの脱出 240
チャレンジ！アドベンチャーゲーム メイドゥム 242
チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム ロマンシア 244
河野 光のナムコット情報局 ドラゴンバスター 246
セガ・マークIII新作情報 スペースハリアー 248
SFハード・アクションロールプレイング・ゲーム 未来 250
FC版ツインビー第2弾 もえろツインビー 260
MSX初のルーカス・フィルム・ゲーム アイドロン 262
ステージ・マップ公開第2弾！ 悪魔城ドラキュラ 264
早くもMSXに登場！ アルカノイド 267
パソコン・ソフト新作情報 268
ビデオゲーム・ミュージックコレクション アウトラン 271
ペーパーアドベンチャー・ゲーム 死の暗黒迷宮 276
手塚一郎のファンタジー通信 グイン・サーガの世界 278

T&ESOFT®

パスワードによる全機種

「ディーヴァ」発売記念 作文コンテスト

この度、T&E SOFT の新作「ディーヴァ」の発売を記念して、パソコンソフトに関する作文コンテストを実施致します。パソコンを持っている方いない方に関わらず、どしどし御応募下さい。

賞品●最優秀賞…グアム島旅行…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…先着1万名

ACTIVE SIMULATION WAR

DIVA

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……

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。
★２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。

T&E SOFTが創る7つの世界

STORY1 ヴリトラの炎	PC-8801mkIISR 5 2D 2枚組 ¥7,800	
STORY2 ドゥルガーの記憶	FM-77AV 3 5 2D 2枚組 ¥7,800	12月発売予定
STORY3 ニルヴァーナの試練	X-1 5 2D 2枚組 ¥7,800	
STORY4 アスラの血流	MSX メカロム・価格未定	来春発売予定
STORY5 ソーマの杯	MSX2 3 5 2DD ¥7,800	
STORY6 ナーサティアの玉座	Family Computer 希望小売価格 ¥5,500	
STORY7 カリ・ユガの光輝	???	来春発売予定

ALL RIGHTS RESERVED T&E SOFT INC.

★発売日等、詳しくはテレフォンサービスにて……
※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です

●お詫び●

小社雑誌広告等により御案内してまいりましたパソコン版「ディーヴァ」の発売が延期となりました。

当初、年内４機種発売を目指して努力してまいりましたが、すべて87年１月発売となってしまいました。ユーザーの皆様はもとより、関係各位に対し御迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、ここに訂正させて頂きます。

★PC-8801mkIISR	ヴリトラの炎	12月上旬→１月下旬
★FM-77AV	ドゥルガーの記憶	12月下旬→１月下旬
★X-1	ニルヴァーナの試練	12月上旬→１月下旬
★MSX2	ソーマの杯	12月上旬→１月下旬

完全データ互換を実現!!

(ファミコンを含む)

※参加賞は原稿が着きしだいお送り致します。
要項●400字詰原稿用紙に３枚以上５枚以下に書いて下さい。
●題「パソコンソフトに望むもの」
ゲームソフトに限らず、パソコンソフト全般についてお書き下さい。
●締め切り1987年３月31日（当日着分まで）
審査●T&E SOFT 開発スタッフ及び各パソコン誌編集者
発表●弊社広告（87年８月号各誌）誌上にて発表致します。

尚、T&E SOFT 関係者による応募はできません。
※お送りいただいた原稿はお返しできませんので、予じめ御了承下さい。
※また、応募はお一人につき一作品に限らせていただきます。
お詫びと訂正…弊社12月号広告及びディーヴァポスターにおいてお知らせした作文コンテストの題名と応募規定が一部変更となりましたことをお詫びして訂正致します。
●住所(TEL)●氏名(フリガナ)●生年月日を明記し、弊社「T&E SOFT 作文コンテスト係」宛にお送り下さい。



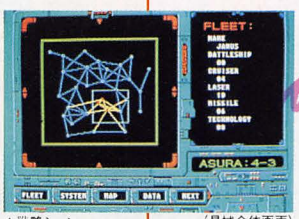






ACTIVE SIMULATION WAR

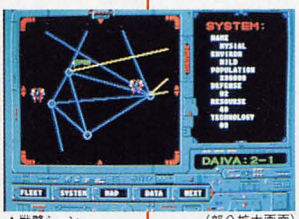
ロイレ ディーグ



▲戦略シーン　(星域全体画面)

★戦略シーン

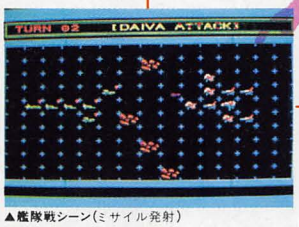
画面左に出る星系図を見て、最初に占領しようとする惑星を選び、突撃！惑星に接近すると、敵防衛軍の戦力が表示される。自分の戦力を見たうえで「チャンス」と判断したときは、戦闘開始！
星系図の中の赤い点が支配下の惑星でそこから延びる黄色い線が探知可能なワープ航路の範囲だ。それ以外はぜーんぶ敵の勢力圏だぜ。



▲戦略シーン　(部分拡大画面)

★艦隊戦シーン

敵艦隊発見！　見逃がす手はない。艦隊戦だ!!
スクリーン左側が自軍の艦隊，右側に敵艦隊が配置される。カーソル・キーで戦闘体制を整えたら戦闘開始！
開始と同時にまず、コンピュータが考えた敵艦隊の配置が表示され、続けて両軍のミサイル、ビーム砲が発射される。敵の集中攻撃を受けた艦は消滅する。そして、また次の第二波攻撃のために艦隊の配置をかえる。ここでひと言。艦隊戦を制するものは宇宙を制す!!



▲艦隊戦シーン(ミサイル発射)



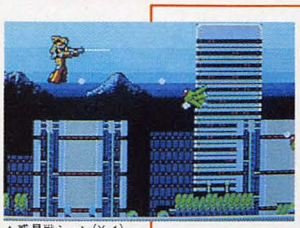
▲艦隊戦シーン

★惑星上リアルタイムシーン

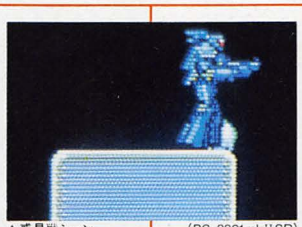
ウデの見せどころ惑星戦だっ!!　惑星上空に着いたら、まず援軍の配備と補給船の降下位置を十分考えてもらいたい。この判断を誤まると、このあとドライビングアーマーで地上に降下した時苦戦することになるぞっ！　さあ地上に下りたらドライビングアーマーを操作し、OMブラスターで敵防衛軍を粉砕しながら前進また前進……。



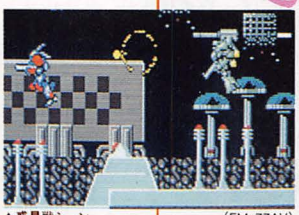
▲艦隊戦シーン



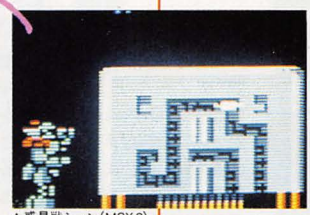
▲惑星戦シーン(X-1)



▲惑星戦シーン　(PC-8801mkIISR)



▲惑星戦シーン　(FM-77AV)

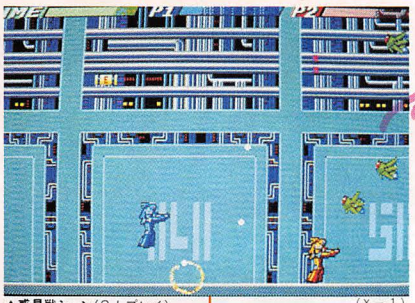


▲惑星戦シーン(MSX2)

ACTIVE SIMULATION WAR

これがA.S.W.

T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500
●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が制作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。



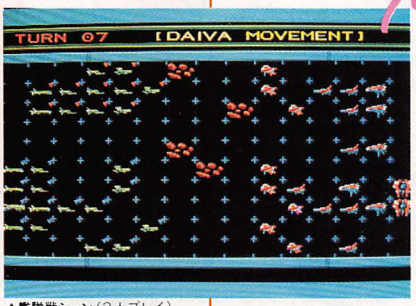
▲惑星戦シーン（2人プレイ）（X－1）

★2人でプレイする惑星戦シーン。

これがじつにシビアなのだ。なぜか……。それは2人でジックリ考えてほしい。めざすは、〝2機のドライビングアーマーによる華麗なる惑星攻略〟。

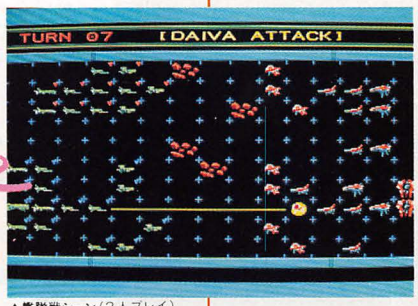


▲惑星戦シーン（2人プレイ）（MSX2）



▲艦隊戦シーン（2人プレイ）

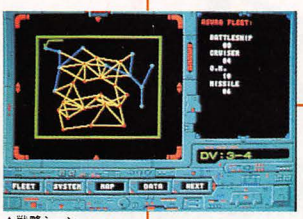
パスワードによってX-1、MSX2に入りこんだPC-8801mkIISR、FM-77AVそれぞれの艦隊は仲間を得たことにより、その艦隊も強力なものになっただろう。しかし、これで安心とはいかない。こちらが強くなったことにより、敵も強い艦隊になってくるのだ。2人の息がどれだけ合うかで勝負は決まる。



▲艦隊戦シーン（2人プレイ）

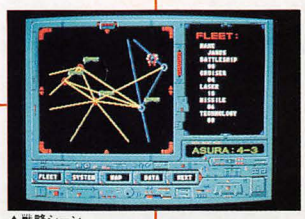
ディーヴァ最大の特徴

それはパスワードによる各機種完全データ互換の実現である。
ここでは、X-1にPC-8801mkIISRで表示されたパスワードを入力、X-1の中に入りこんでしまったのかわかる。（MSX2、FM-77AVも同様。）これにより2人で共同作戦を行なうことができる。



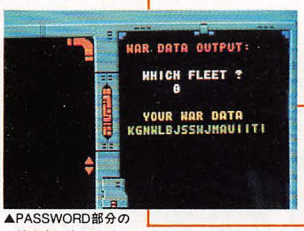
▲戦略シーン

ウォーデータ
〈パスワード〉

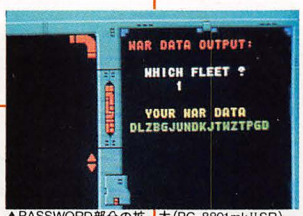


▲戦略シーン

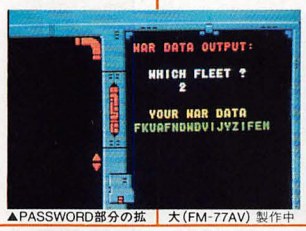
ウォーデータ
〈パスワード〉



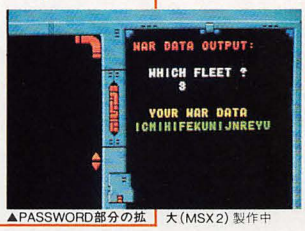
▲PASSWORD部分の拡大（X-1）製作中



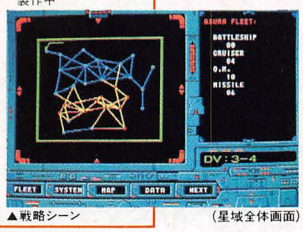
▲PASSWORD部分の拡大（PC-8801mkIISR）製作中



▲PASSWORD部分の拡大（FM-77AV）製作中



▲PASSWORD部分の拡大（MSX2）製作中



▲戦略シーン（星域全体画面）

画面の星系図に注目！
左ページの戦略シーンに比べると自軍の勢力圏が大きくなっているのが解るはずだ。
（赤い点の惑星と黄色い線の航路）



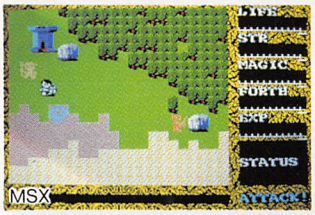
〝ディーヴァ〟だ!!

T&Eマガジン No.12 12月25日 発行予定

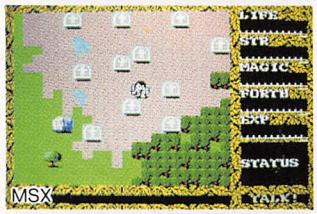
T&ESOFT R INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒456 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&ESOFT®

MSX ハイドライド・II新登場。











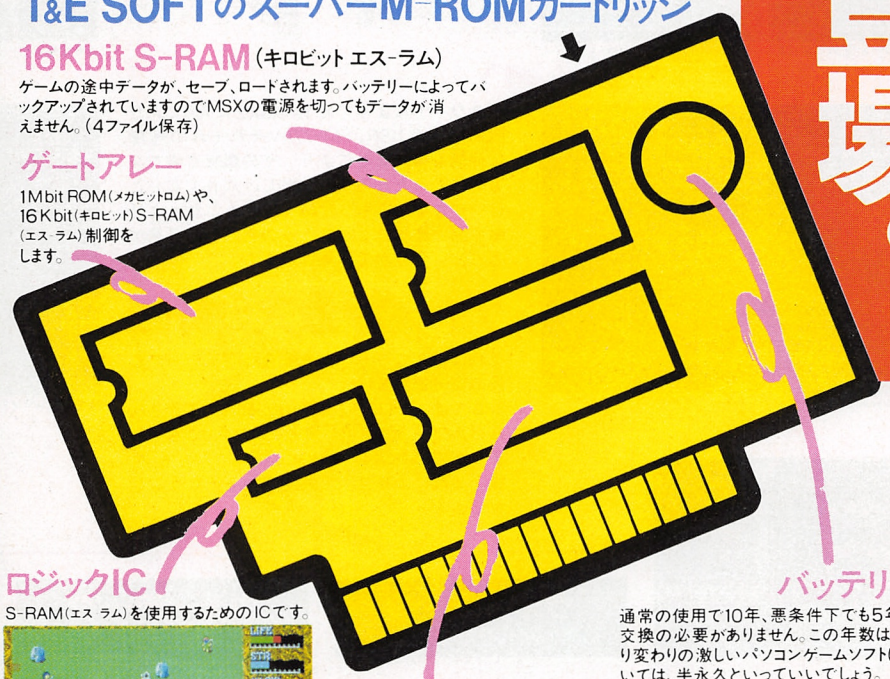




T&E SOFTのスーパーM(メガ)-ROMカートリッジ

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。



ロジックIC
S-RAM（エス ラム）を使用するためのICです。

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。

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。

ソフトはもちろん、ロムカートリッジまでが進化!

●消えないラムファイル内蔵。もうゲームデータ保存に、ディスクやカセットはいらない。

マップの広さやゲームの内容は、オリジナル版と同様!!

●1Mbitロムの採用により、通常のロムカートリッジの約4倍の容量を持ち、オリジナルであるPC-8801ディスク版とゲーム内容は同様。

●ゲームソフトでは初のバッテリーバックアップS-RAM（16Kbit）を、ロムカートリッジ内に持ち（バッテリー含む）、途中のゲームデータのセーブ、ロードはカートリッジ内で瞬時に行なわれるため。データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。ファイルは最大4ファイル。本体の電源をOFFにしても、またカートリッジをスロットから抜いても、最低5年間ゲームデータを保存可能。

総てのMSXで作動。

MSX 8K以上 1Mbitロムカートリッジ版 バッテリー内蔵、S-RAM搭載 **¥6,400**

- ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH …… 5″2D版 ¥6,800
- ●X1F/turbo/II/III/Z …… 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/20/40 …… 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/V2 …… 3.5″2DD版 ¥6,800
- ●MZ-2000/2200 …… 5″2D版 ¥6,800



MSXマークはアスキーの商標です。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

①T&ESOFTユーザーズクラブ会員証の発行 ②T&Eマガジンの無料送付（年4回） ③T&Eソフトカタログの無料送付（年2〜3回） ④新製品情報などを満載、T&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（フリカナを必ず） ●年齢（生年月日も記入のこと） ●職業（学校名） ●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行まで3週間必要です。

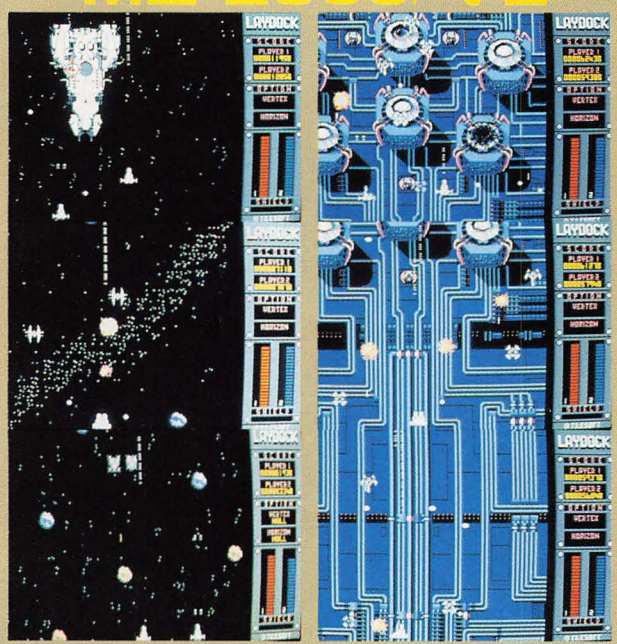
MZ-2500/V2・FM-77AV/20/40・MSX2

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

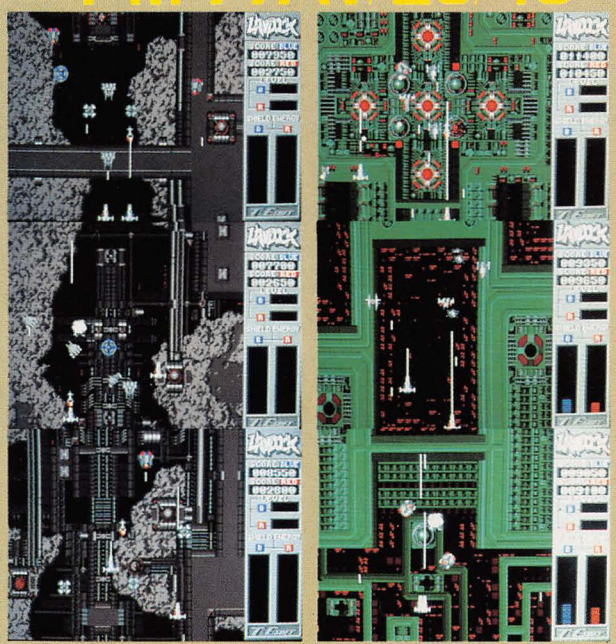
LAYDOCK 見参

レ・イ・ド・ッ・ク

▼MZ-2500/V2



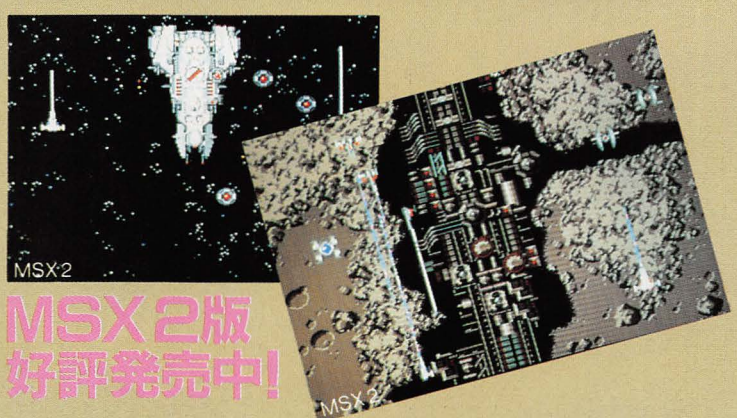
▼FM-77AV/20/40



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。



MSX2版 好評発売中!

●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、プレイする程自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。

★MZ-2500/V2 ……3.5"2DD版……¥6,800
★FM-77AV/20/40 ……3.5"2D版・2枚組……¥6,800
★MSX2 ……3.5"1DD版・RAM64K・VRAM128K専用……¥6,800

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マカジンNo11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)
■'87年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送り下さい。(葉書での請求はお断わり致します)



T&ESOFT® INC.
製造・販売／株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

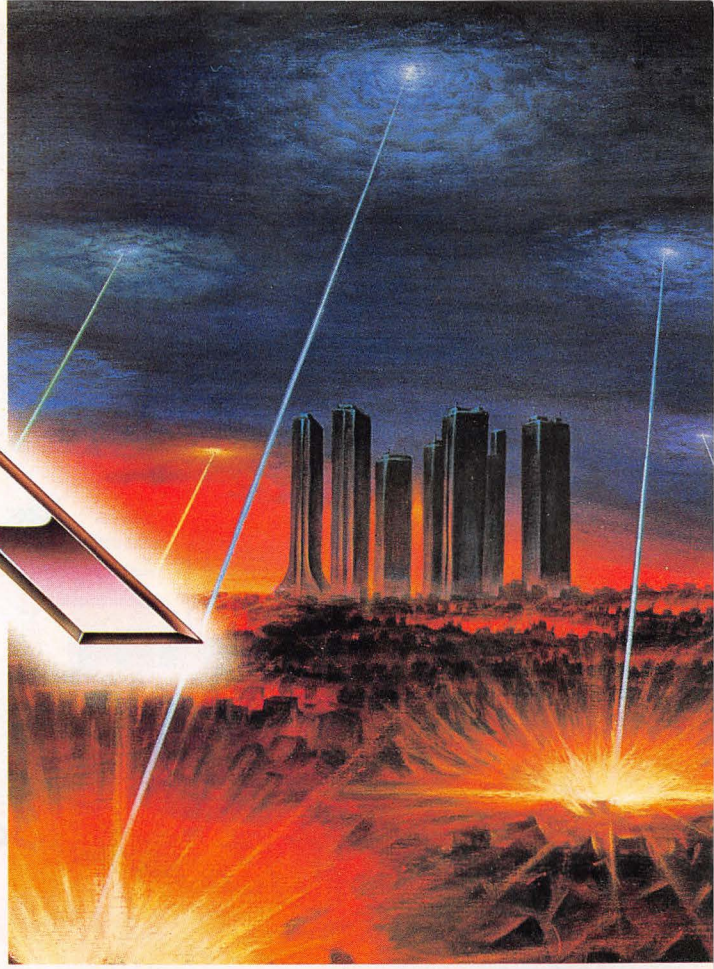
T&Eマガジン No.11請求券 ベーマガ1月号
'87総合カタログ 請求券 ベーマガ1月号


ロールプレイング
12月13日、
ラミア
歴史が狂った。
1999年7月X日。東京。

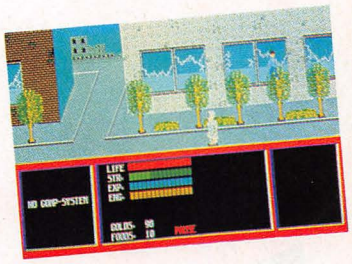
ゲームの歴史が変わる。
「ラミア」新登場。

LAMIA
1999

©1986 HUDSON SOFT



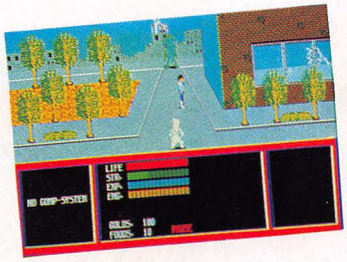
「ラミア」は、東京を舞台にした超近未来ロールプレイングゲームだ。1999年(ほんの13年後だよ)、東京は突如現われたUFOに攻撃され、池袋のサンシャインビルや新宿副都心などを残し、廃墟と化した。そこへ登場するのが、サイキックパワーを研究する青年ジョー。彼は、各地のレジスタンスの力を借り、宇宙人との戦いを決意するが……。この先の展開は、もちろんゲームをするキミたちのもの。パワーを蓄え宇宙人と戦うも、情報不足で倒れるも、キミたちの力に掛かっている。

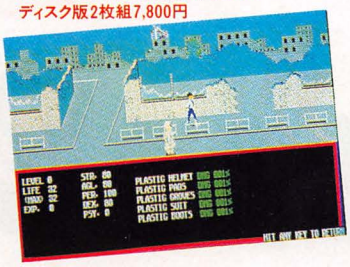


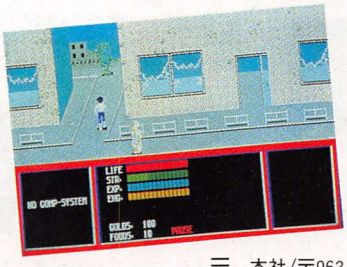
少しだけ、教えよう。「ラミア」面白ポイント

1. アニメ製作の時に使われるセル画方式をコンピュータに応用。人物の動き、街や建物の立体感など、画面のリアルさは日本一だ。
2. ロールプレイングゲームではおなじみの生命力、経験値、攻撃力はもちろん、脳のパワーを表わすサイコ数値など、情報力も抜群。
3. ジョーは僕らとおなじ人間。お金がなくては生きていけない。食べなければ飢える。
4. 防具は使いすぎると壊れる。
5. キミの知っている新宿、池袋、銀座などが舞台だ。
6. 宇宙人だけでも約100匹。登場人物は数えきれないほど。

PC-8801mkII SR/MR/FR/TR
ディスク版2枚組7,800円







ラミア・1999キャンペーン

テーマは「1999」。
この数字からのヒラメキを作文にしてくれ。

たとえば、1999年の僕、1999歩の旅、1999円で買えるものなど。「1999」をテーマにすれば、どんな内容でもオーケー。期待して待ってるよ。

形式　400字詰原稿用紙2枚程度
締切　昭和62年1月31日(消印有効)
賞品　最優秀作〈1名〉レーザーディスク
　　優秀作〈2名〉カメラ(α 5000)
　　佳作〈3名〉CD(コンパクトディスク)プレイヤー
　　その他、応募者の中から100名様にハドソンオリジナルグッズをプレゼント。
送付先 〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1
　　ハドソンビル 企画部1999係まで
審査員　工藤裕司・大里幸夫　その他

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・西ドイツ



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。

12月中旬新登場!!

ジョイカード スーパーII

Joycard Super II

MSX対応・
2段階連射式

※画面の写真は、RGB対応機種で撮影したものです。

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。

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

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。



BEE PACK 価格 980円

BCラインアップ

野球狂 スターフォース ジェットセットウィリー コナミのプーヤン ボンバーマン・スペシャル スターソルジャー



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

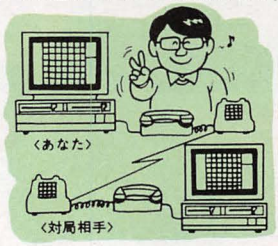
僕は、人工知能が好きです。

12月下旬
新発売!!



8ビット史上
最強の将棋!

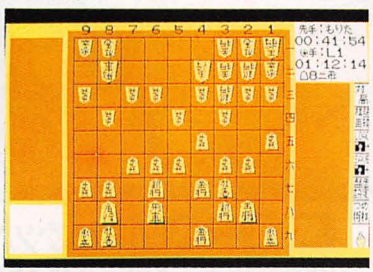
★通信その他機能充実!



森田和郎の将棋8ビット版

New!

PC-8801FH/MH、
PC-8801mkIISR(TR、FR、MR)、
PC-8801mkII、PC-8801
■5インチディスク版……￥7,800



- 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。

PC-9801シリーズの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)

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……￥9,800
■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F/U	128K以上の増設RAM
PC-9801、PC-9801E	128K以上の増設RAM及び漢字ROM

Tokyoナンパストリート

作者／関野ひかる

MSX 好評発売中!





人工知能シュミレーションゲーム
ナンパはバクハツだっ!!
このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする!

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

エニックスオープントーナメントゴルフ
ワールドゴルフ



●リアリズムを追求した本格的機能を満載!
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

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

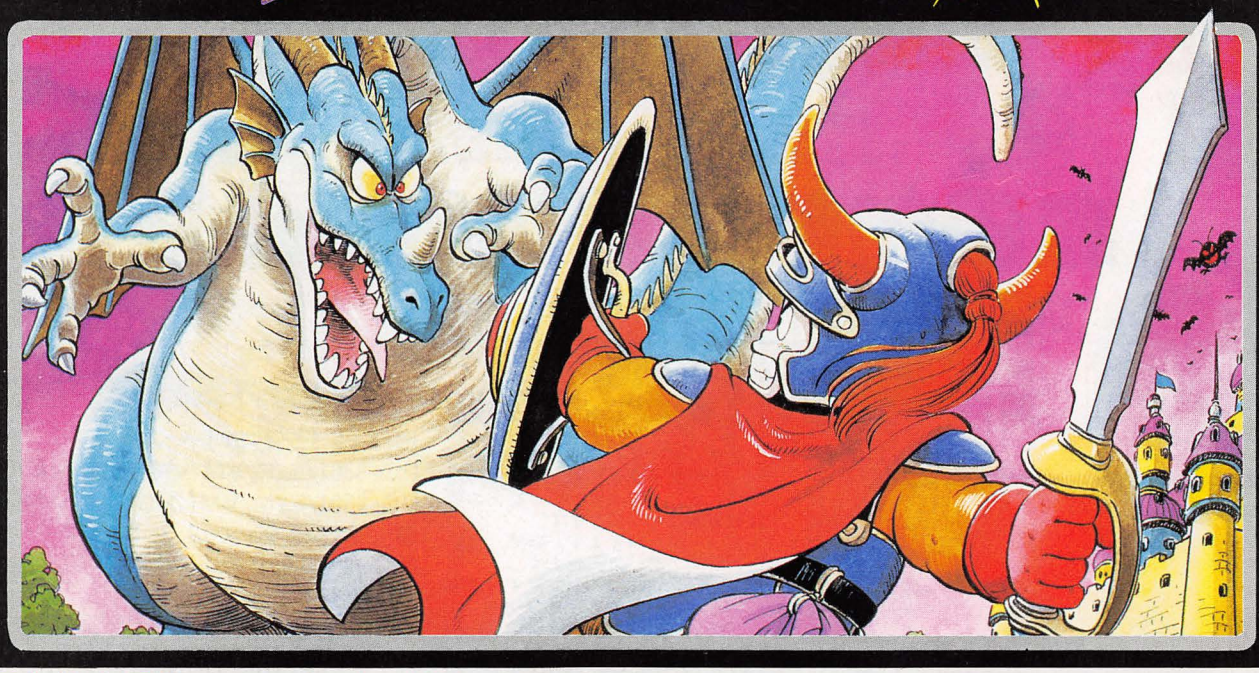
販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

MSX

超大作がやって

ドラゴンクエスト
DRAGON QUEST



超本格大冒険ロールプレイングゲーム

邪悪な竜の化身が支配する広大なアレフガルド。キミは伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、2つの城と6つの町や村のあるアレフガルドを大冒険！　あるときは怪物たちと戦い、またあるときは城や町で人々と話し、魔の竜を倒すため、旅を続けます。登場人物はなんと100人以上。そして、いろんな個性をもつ多くの怪物たち。ドラゴンクエストの世界は、キミをきっと夢中にさせる。さあ、キミの旅は、今、はじまった！

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

●町で武器をそろえたら、さあ冒険の旅に出発だ!!



王様に会ってキミの名前を登録すれば、キミは勇者として旅立つことができる。ラダトームの城から町にはいり、とりあえずかんたんな武器と防具を買って戦いの準備をしよう。森や山をさまよって旅を続けるキミに、次々とおそいかかる怪物たち。キミは竜王を倒すことができるか!?



©1986 エニックス
©1986 アーマープロジェクト
©1986 バードスタジオ
©1986 チュンソフト

モンスターデザイン　鳥山 明
シナリオ　堀井雄二
プログラム　㈱チュンソフト
音　楽　すぎやまこういち

緊急募集!!

当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。

移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

きた。

ドラゴンクエスト
軽井沢誘拐案内
12月下旬新発売予定



軽井沢誘拐案内

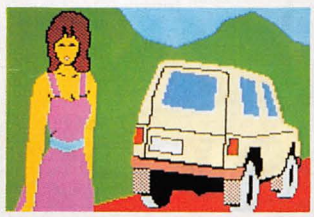
ロマンチック・ミステリーアドベンチャー

春、あじさいの咲く頃、夏は多くの人々でにぎわうここ軽井沢も、今はどこかさびしげ。

キミは、恋人久美子の別荘で楽しいひと時を過ごしていた。しかし、買い物に出かけた久美子の妹なぎさが、いつまでたっても帰ってこない。「まさか誘拐では……!?」と顔を曇らせる久美子。

と、その時、電話のベルが鳴った……！







『ドラゴンクエスト』『ポートピア連続殺人事件』の作者・堀井雄二が送る、ロマンチックミステリーアドベンチャー。

★膨大なセリフデータをもち、次々と変わっていく登場人物たちのリアクション。
★画面数約100枚＋スクロールマップ3エリア。
★とっても楽ちんなワンキー入力。
★読みやすいひらがな、カタカナ混合文。
★主人公の名前はキミ。久美子がやさしく語りかけてくれる。

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

■〔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)……¥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

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 ENIX 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

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



バイオレンス劇画アドベンチャー

その昔……　中国より伝わる恐るべき暗殺拳がある。その名を北斗神拳……
一拳に全エネルギーを集中し、肉体の経絡秘孔(ツボ)に衝撃を与え、表面の破壊よりむしろ内部の破壊を極意とした、一撃必殺の拳法、それが北斗神拳だ！


▼村の女レイラ。なぜか急いでいる。


▼いつも不気嫌な酒場のマスター。


▲死体おき場には何かが…。


▲アイパッチ出現。

FM77AV、FM-77 X1シリーズ好評発売中!!

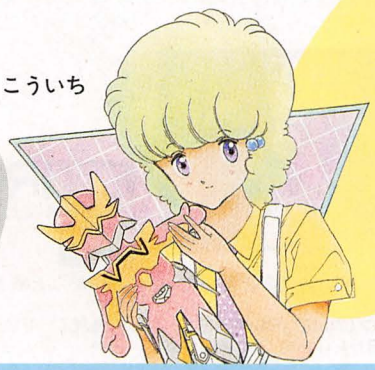
- リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が。次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
- コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
- 案内役パットの豊富なリアクション。ケンシロウ(キミ)の良きアシスタントになってくれる。
- 映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
- ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
- 88のV2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。

★地獄にいくのはおまえだ。
さく裂する北斗神拳★

■〔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〕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……¥4,800

ウイングマン2
キータクラーの復活

©集英社・桂正和
作者／TAMTAM
音楽構成／すぎやまこういち



絶好調 ヒーローはキミだ！



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

いよいよMSX版ドラゴンクエスト発売なる！
今回は、ねこのドラゴンクエスト奮戦記特集。

P310

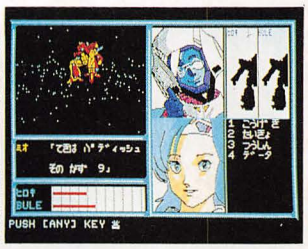
ニュータイプSFアニメRPG

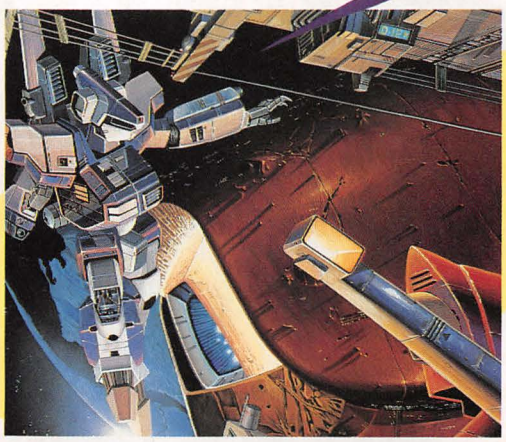
作者/九葉 真
イラスト/真島真太郎

地球戦士ライーザ

母星を失った流浪の民、ガルム人。彼らが第2の安住地として選んだ惑星は、地球だった！
圧倒的な科学力を誇るガルム艦隊の前に地球はかってない危機に陥った。
キミと親友のブルーは地球連合軍の最強モビルアーマー、ライーザに乗り込んだ。
地球の運命はキミたちの手にかかっている。
急げ、ライーザ!!







MSX好評発売中!!

- 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の表情が変わり、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項目の選択肢をワーキーで入力できる簡単設計。

★友情のむこうに
地球の輝きが見える★

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

ウイングマンの戦いにより、平和の訪れた3次元世界に再び、リメルの刺客が送られてきた。
次々にあばかれていくリメルの陰謀……。そして、復活なったキータクラーの出現…！
軽快なBGMにのせて、次々と出現する美少女たち。だが、彼女たちの背後にもリメルの刺客の手が……!!
がんばれ、スーパーヒーロー、ウイングマン!!

おもしろくなきゃゲームじゃない。

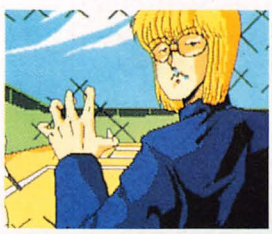
- 新キャラクタが続々登場でとってもシアワセ。もちろん、女の子ばかりじゃないですよ。敵もたくさん出ちゃうんだから。
- ユーモアいっぱいの新機能が満載されてまーす。たとえばケンタカーソル。入力がおくれるとハナちょーちんを出して寝てしまうんですよ。ミクカーソルもあるよ。
- 「なんですか？」モードはとっても使いやすくなってまーす。スピードのアップでわからないところを教えてくれるのダ。
- 88のV2モードでは「チェイング」の音声も出るー。
- なんといってもグラフィックが最高だし、パワーアップ戦闘モードなんてもう、涙でるくらいコーフンしちゃうよー。

◘前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。



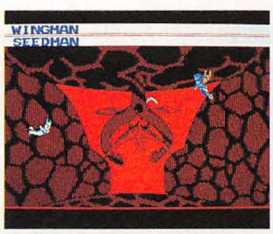
▲出たぁ、ケンタの変身シーン！
リアルなアニメ処理にカンゲキだいっ！

■〔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(2D、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











販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 ENIX 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

幾多の伝説が君の心を疾駆する。

ストーリー

プレイク

リーン城〝石の王〟の伝説

イザンデ侵攻の前に、平和な象徴リーン城は崩壊し、王は牢獄深く石となって眠らされている。王はドラゴンを倒すための何かを知っている。



キングスナイト Special

近日発売！

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、バルーサ、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！



MSXマークはアスキーの商標です。

キングスナイト

KING KNIGHT

４人の勇士がそれぞれの戦いをくぐりぬけ、最終目的へと向ってフォーメーションを組む。名づけて、フォーメーションロールプレイングゲーム。

［定価］￥5,900(RAM16K以上)

好評発売中！

［適合機種］PC-8801mkII/SR/MR/FR/TR　X1シリーズ(5'2D, TAPE版)〔予定価格〕￥6,900

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、機械名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。

SST

SQUARE 株式会社 スクウェア
〒104中央区銀座3-11-13 TEL.03-545-3519





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

▶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)

※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No.を明記の上6,000円(送料共)を現金書留で日本ファルコム ペーマガ係までお申込み下さい。

Romancia

ロマンシア

Dragon Slayer

Dragon Slayer J.R.
〈ファンプロテクト、Jのまどうくつ版〉



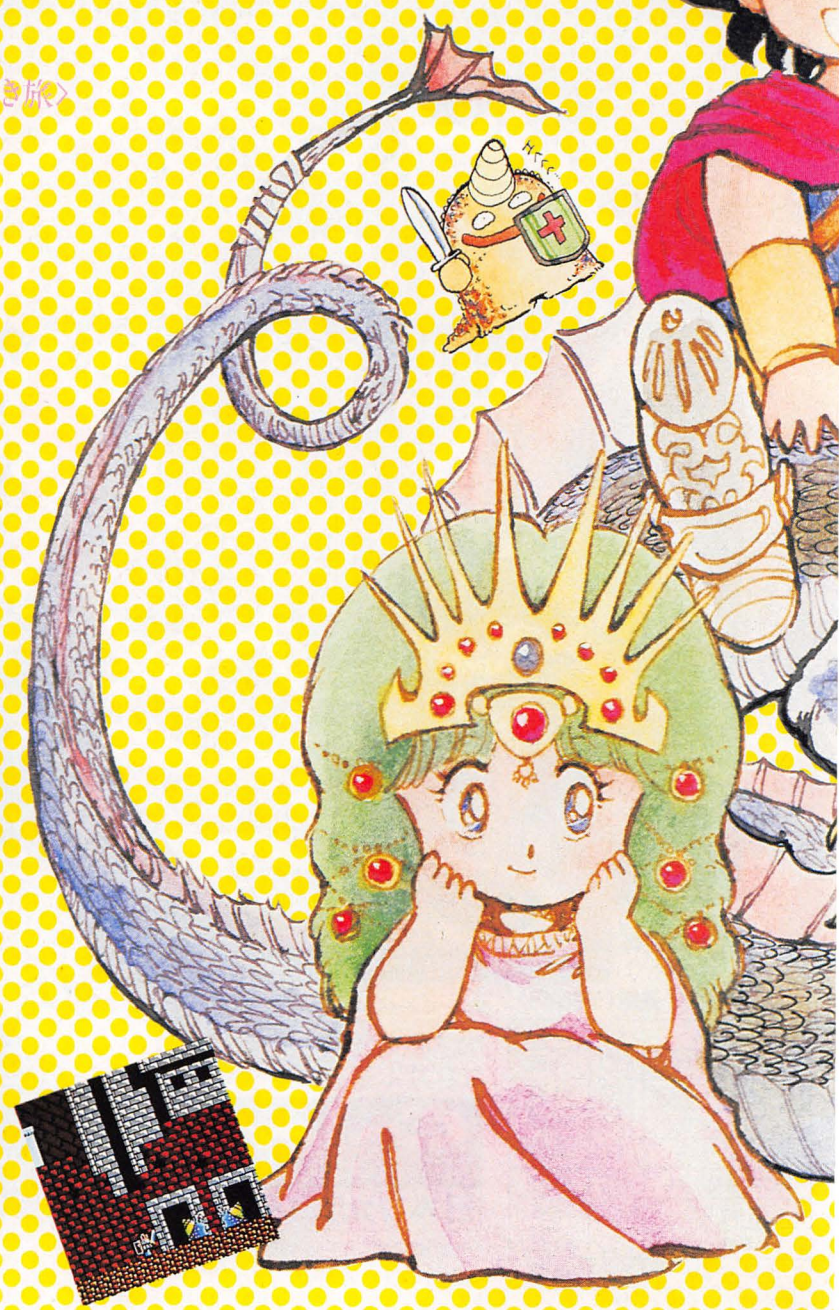
Aボタンでアイテムを使うことができます。



キャラクターの下で、スティックを上に倒すと主人公はいろいろな情報を聞くことができます。



HPを守るタテでDPの数だけダメージを受けないようになっています。

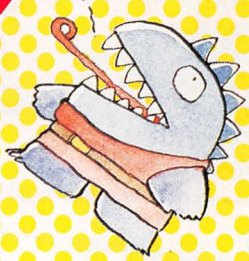


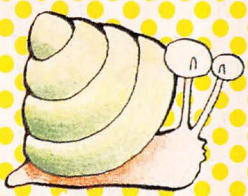
あらがおかげメッセージ。UP

大好評。











MSX・MSX2も1メガROM
新発売
定価5,800円

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。

ファルコムのスタッフになれるチャンス!

- ●プログラマー(マシン語でプログラムが組める人)
- ●音楽担当(作曲、編曲ができ、FM音源用データが作れる人)

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

SST

安心して選べるポニカのソフト

サンタさんも夢中です。



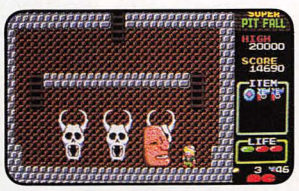
スーパーピットフォール

発売中!!

SUPER PITFALL

南米、ペルーの奥地にある迷路のような失われた洞窟。そこに隠された幻の宝石「ラージのダイヤ」を見つけ、どこかに捕らえられている大切なロンダと、イタズラ猫のクイッククローを救け出そう。すべてを見つけて地上にもどることができれば、ゲーム終了だ!

- 洞窟内にパワーアップ・アイテムを売っているお店があるゾ!
- 剣や楯など、隠されたアイテムは全部で13種類!
- ピストルは、2連射できるものと、水中で使えるものの2種類!
- ファミコン版とはまったく違うマップ構成!
- モアイも、あるアイテムで倒せる!







※PC-8801mkIISR/TR/FR/MRのハイスピード・モードを基準に作成されていますので、他のモデルではゲーム・スピードが多少遅くなります。

© ACTIVISION

■ゲーム:アクション
コンピュータ・デザイン:一ノ関誠

PC-8801シリーズ
M58C5514 ¥5,800
解説書付

PONYCA

谷川浩司の将棋指南

発売中!!

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ビットコンピュータ将棋の中で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。7回対局したところ、

将棋指南　4勝（対16ビット用Mの将棋レベル2）という結果でした。

攻めが主体の「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。

矢倉、振飛車どちらも指せるのは驚きました。考慮時間も短く、総合的にみて現在の8ビットパソコンで最強ではないでしょうか。

谷川 浩司



- ■レベル設定可（入門・初級・中級）
- ■美しくおちついたグラフィックス画面
- ■素速い対応、しかも強い
- ■「待った」機能付
- ■手合い選別制（平手から2枚落ちまで）
- ■棋譜をデータとしてカセットテープにセーブ可能
- ■棋譜再現中、任意の局面から再対局可能

Photo：弦巻 勝

■ゲーム：シンキング

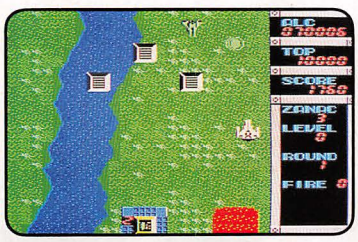
1 ROM CARTRIDGE MSX　R49X5104　¥4,900
（8KB以上のRAMで作動します）
解説書付

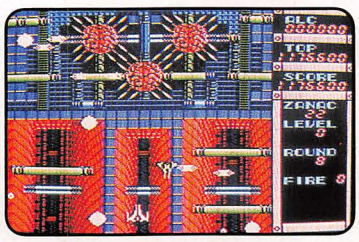


発売中!!

ZANAC ザナック

誤って作動させてしまった機械化防衛システムを止めろ。第256機動艦隊は最新型戦闘攻撃機“ザナック”を完成させ、敵のコントロール中枢を破壊するため出撃させた。
レベル・アップして、武器を交換。敵の要塞を破壊しよう。最終面、亜空間第8面の最後には、自己防衛機能を持つ巨大な3つの脳がキミを待っている!





企画：AII
コンピュータ・デザイン：コンパイル
■ゲーム：アクション

1 ROM CARTRIDGE MSX　R49X5093　¥4,900
（8KB以上のRAMで作動します）　解説書付

MSX2用 近日発売予定!
メガロム
¥5,800（要VRAM 128KB）

充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

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　TEL 03-221-3161

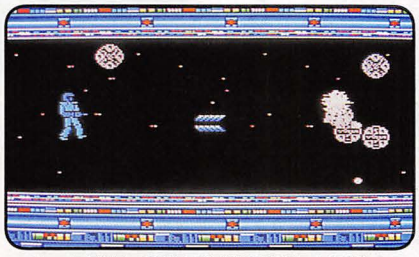
安心して選べるポニカのソフト



発売中!!

アルファロイド
αROID

人類5番目の移住先であるバルゴス星系(システム)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(システム)に投入した。
飛来する敵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!



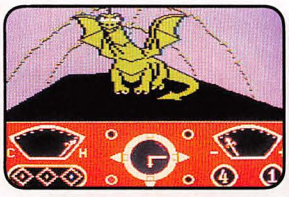
コンピュータ・デザイン:MIKI & FUJIWARA■ゲーム:アクション
ROM CARTRIDGE MSX R49X5103 ￥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

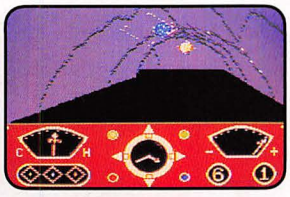
LUCASFILM GAMES™

アイドロン
The EIDOLON™

12月27日発売予定!

ある日発見した、古い館の地下室にあった19世紀の不思議なマシン、"アイドロン"。このマシンの秘密を解き明かし、異次元へと旅立とう。謎のエネルギー球を捕捉すれば、逆に武器としても使えるらしい。時間内に番人を倒し、多くの宝石を集めるのだ。そして洞窟の奥にいるドラゴンを倒すと……





©Lucasfilm,Ltd./ACTIVISION,INC. ■ゲーム:アクション・アドベンチャー
MSX2 R58X5515 ￥5,800(要VRAM 128KB) 解説書付



ユーザーズクラブ"ポニカランド"
PONYCA LAND
見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド

ユーザーズクラブPONYCA LANDに入会しませんか?隔月刊発行の会員誌で、HOTで楽しい情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・職業(学年)・年齢・お手持ちのパソコン機種名を明記して、600円分の切手(1年分)を同封の上、下記までお送りください。

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F
株式会社ポニー PONYCA事業部「PONYCA LAND」入会係

★ポニカ特製テレフォンカード・プレゼント・セール実施中/★
12月1日~1月末まで 詳しくは店頭のポスター、チラシをご覧ください。

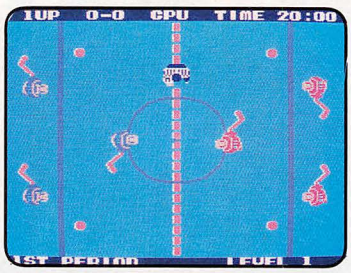
PONYCA

セガ・チャンピオン・シリーズ ©SEGA

発売中!!

チャンピオン アイスホッケー

パック近くの選手を操作して、シュートをたたきこめ!このゲームに登場するプレイヤー達は、いずれも反則すれすれのラフ・プレイをしかける猛者ぞろい。そのうえ氷上は滑るから、なかなかすぐに思った方向に行けない。的確な状況判断とパスで、敵陣内に攻め込め!積極的な攻撃で得点を上げよう!





■ゲーム:アクション

L ROM CARTRIDGE MSX R49×5811 ¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)



セガ・チャンピオン・シリーズ 発売中!!

チャンピオン サッカー

©SEGA ■ゲーム:アクション

L ROM CARTRIDGE MSX R48×5077 ¥4,800 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

セガ・チャンピオン・シリーズ 発売中!!

チャンピオン ボクシング

©SEGA ■ゲーム:アクション

L ROM CARTRIDGE MSX R55×5080 ¥5,500 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

セガ・チャンピオン・シリーズ 発売中!!

チャンピオン プロレス

©SEGA ■ゲーム:アクション

L ROM CARTRIDGE MSX R55×5801 ¥5,500 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

セガ・チャンピオン・シリーズ 発売中!!

チャンピオン 剣道

©SEGA ■ゲーム:アクション

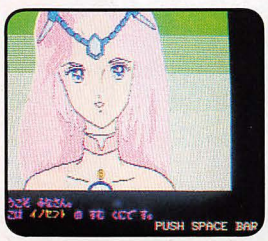
L ROM CARTRIDGE MSX R49×5809 ¥4,900 解説書付
(8KB以上のRAMで作動します)

12月27日発売予定!

GREED グリード

グリード

ポニーの同名オリジナル人気アニメ・ビデオをゲーム化。全7パートからなる、壮大なストーリーのアドベンチャー。悪の根源を絶つために旅立った主人公リッド・カイルの運命は…





原作:湖川友謙

■ゲーム:アドベンチャー

3.5 FLOPPY DISK FM7/77(2D) L68M5106 ¥6,800(2枚組) 解説書付

MSX はアスキーの商標です。 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。

充実した内容と良心的価格がポニーの顔です。

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

PONY 20th ANNIVERSARY

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TEL011-232-5151
仙台支店TEL0222-61-1741
東京支店TEL03-221-3271
名古屋支店TEL052-322-4001
大阪支店TEL06-541-1971
広島支店TEL082-243-2915
福岡支店TEL092-751-9631
ニッパンポニーTEL03-667-3741

金星戦争勃発

22世紀半ば、金星に植民が開始された。460℃もの高温、濃い二酸化炭素の大気、やはり金星は地獄だった。唯一の希望はミストラル山で発見された新エネルギー源鉱石"ヴィーナスの火(ファイヤー)"だ。

原子力にかわる無害のこの鉱石を管理するために設置された金星鉱山管理委員会(略称C.C.M.V.)は、次第にその利益を独占するようになる。一方、"ヴィーナスの火"の自由利用を求める宇宙間自由貿易連合(略称I.F.U.)は、C.C.M.V.に対して、ついに宣戦を布告した。2319年のことである。金星に降下した「赤の第3小隊」はペーター・アルバーク少尉を隊長とし、経験の浅いカールとレオポルトを部下とした3人からなる小隊だ。クラウドベースと連絡をとりつつ彼らはヴィーナス・バトル・スーツ(金星用戦闘スーツ)に身を包み、鉱山基地へと向う。敵C.C.M.V.のエレファント(四足歩行戦車)にはまだ発見されていないはずだ。突然、カールのレーダーが打ち抜かれた。

「フォーメーションA!! 戦闘態勢をとれ!」



4つのシナリオに登場する宿敵エレファント

C.C.M.V.軍の主力がこのエレファントだ。4つのシナリオに応じて神出鬼没に登場!

シナリオ1:降下訓練中に帰還するクラウドベースが破壊された。少ない限られた時間内に救援シャトルとランデブーしなければならない。

シナリオ2:敵の勢力圏内に落下したI.F.U.の観測ポッドを24時間以内に回収せよ。

シナリオ3:観測ポッドが発見した敵ミサイル基地を破壊せよ。

シナリオ4:ミストラル鉱山に総攻撃。敵の援軍到着前に残存部隊を掃討せよ。

この4つのシナリオを指揮官であるキミは、敵の戦闘能力を予測してクリアーしなければならないのだ!

これがヴィーナス・バトル・スーツの戦闘能力だ

戦闘能力は4つのオプション・モードを操作。

1. 武器のレールガンの命中率向上と射程延長
2. 軽量化によるスピードアップで敵攻撃の回避率向上
3. 装甲強化で敵攻撃に対する耐久力の強化
4. 電子戦力強化による索敵性能アップ

勿論4つのオプション・モードは小隊のリーダーたるキミとメンバー2人の計3つのスーツにそれぞれ与えられる。

どれだけ個性ある小隊を編成するかもリーダーたるキミの任務だ。

VENUS FIRE

ヴィーナスファイヤー

迫力の3-Dウォーゲーム

★ウォーゲームに迫力ある3Dスクロールが誕生した。左右にスクロールする画面に敵の姿が現れる。キミは金星の大地の上でレールガンを発射するのだ。小隊長であるキミは、コマンドシステムを駆使して2人の部下をコントロールする権限を与えられている。戦闘能力をオプションして、キミは4つのシナリオを実行するのだ。

★原作は、あの『SF3D』『ポイントX占領作戦』でおなじみの横山 宏。シナリオ監修はART BOX(ゲームグラフィックス発行)。

★金星戦争は「ヴィーナスの火(ファイヤー)」から始まった



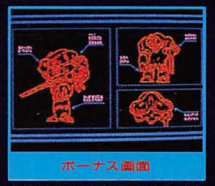
(ジャケット制作中)

'87年1月下旬発売予定
PC-8801シリーズ ¥7,800
'87年2月下旬発売予定
X-1シリーズ、PC-9801シリーズ、MSX



戦闘モード画面

君のオプチカルシーカーに敵の四足戦車エレファントが飛びこんできた。先制攻撃で相手をつぶせ!!



ボーナス画面

これが地球側のV.B.S.(金星用バトルスーツ)の詳細図だ。

CROSS MEDIA SOFT

CROSS MEDIA SOFT

HORIZON

夕なぎのホライゾン



絶賛発売中
PC-8801シリーズ
(ディスク版)¥6,800
11月末発売予定
FM-7/77/AVシリーズ
(ディスク版)¥6,800

西暦2×××年。
領土問題で紛争の続くアイク王国と
ナゾナ連邦共和国は、アイク国大統領夫人の
暗殺を契機に、本格的な局地戦に突入した。
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為に、
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……。

(このソフトは一部の機種にFM音源ボードと漢字ロムが必要です。)

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。ベリスコープ、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。❹O_2：酸素量の表示。❺DECOY：DECOY(あわを出して敵の目をくらます装置)量の表示。❻FUEL：燃料計の表示。❼深度計：潜水艦の海中での深さを表示。 コンパス：艦首の方向。❽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。❾衛星メッセージエリア：軍事衛星からの情報を表示。

作戦命令1 敵輸送船を5隻撃破せよ!



1 作戦命令表示。命令を正確に把握せよ。目標は敵輸送船団である。



2 航路を進み、作戦海域まで進行せよ。



3 ソナーに敵艦影を確認。敵に発見されないようにエンジンを減速して、ようすをみる。



4 潜望鏡を出したところで敵艦に見つかった。攻撃するか?逃げるか?



5 スペクトル・アナライザによると目標の輸送船ではないので、逃げることにする。急速潜航し敵のコースと速度を見ながら、なんとかやりすごせ。



6 夜には目標海域に着いた。潜望鏡で5隻からなる敵輸送船団を確認。すぐさま、船団のコースと速度に合わせて、追尾開始。



7 敵に発見されないように潜航して敵船団と平行に進行。魚雷発射角を敵速度と方位から設定し、連続発射。



8 朝までには、敵輸送船をとりあえず1隻撃沈。あと4隻で作戦完了。

音に技あり!耳も刺激するゾクゾクソフト。

Star Symphony

スター・シンフォニー



絶賛発売中
PC-8801シリーズ
(ディスク版)¥7,800
FM-7/77/AVシリーズ
(ディスク版)¥7,800
12月中旬発売予定
PC-9801シリーズ
(ディスク版)¥7,800

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……。

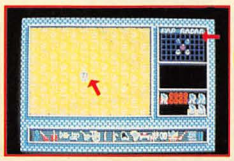
PC-8801シリーズおよびFM-7/77シリーズの一部の機種はFM音源ボードが必要です。
又、PC-9801シリーズではFM音源ボードがあれば、より楽しめます。

各ステージを彩るFM音源サウンドその全篇を聴くと、キミも成長する。

誰も知らなかったMUSIC R.P.G.の誕生!



1 さあ、ゲーム・スタート。エネルギーを各戦士に分配しよう。5人の戦士全員を強力にしなければならないので慎重に。



2 異次元の荒地に立った戦士。マップ・レーダーで確認しながら自分の位置に注意すること。まだまだ先は長いぞ!



3 ライフ・エナジーを増強させる為には、球状生物アクア、ルビー、ユニバースを狙え!サーベル・マンモスには近づくな!



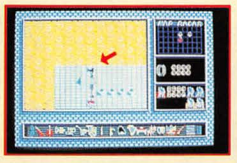
4 草原で休息するのもパワー・アップする為に不可欠な条件。疲れた戦士を休ませている間他の戦士にチェンジしよう。但し場所を選ぶ事。



5 8000点を超えれば最強モード。モアイにヒントを聞く事もできる。このメッセージはゲームを解く為には重要である。メモの用意を!



6 砂漠に迷いこんだ戦士。エネルギーの消耗に気をつけて早く脱出せよ!



7 古代文明最高の創造物メタル・タワーは円形、棒状で構成されている。攻撃をする前にこの謎を解く事が必要である。



8 メタル・パワーのヘッド・パーツを倒すとアイが出現。何とも不可解な動きをする、この生物には一体どんな秘密が隠されているのか。



9 ついに姿を表した謎の生物シャドー。彼のコマンド・エナジーは強力だ。果敢に攻めないとやられるぞ。



10 謎の敵シャドーから奪い返した楽器。君はその楽器の持つ秘密を解明しなければならない。もう後戻りはできないぞ!

● 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。

● 発売 ビクター音楽産業株式会社

当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

「スター・シンフォニー」「夕なぎのホライゾン」資料請求券 BAマガジン 87-1



優しくエッチして♡

実在の5人の女子大生のあらゆるデータをインプット。行動、会話、もちろん性格もパターンはみな違うゾ。どこで待ち合わせて、どこへ行く？　オシャレッなお話もできなきゃダメッ。こんな5人とキミはどこまでつきあえる？　アノ手、コノ手で楽しませなくっちゃ――――！

究極の恋愛シミュレーションゲーム

女子大生交際図巻

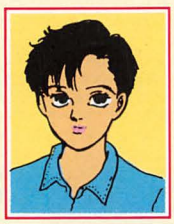
ウウッ、こんな女のコたちとつきあいたい。



みなさぁーん、ホニョ。このホニョっていうごあいさつは、今バイトしてる広告代理店で流行中。たまーにTVでアシスタントもやってる某有名T女子大の4年なのだ。なんていうとカッコつけてるようだけどカフェバーなんかより赤チョーチンが好き。一緒にいても疲れないはずヨ。でもネ、ホントはヒューイ・ルイスみたいな渋目の年上の男がスキ。スポーツ嫌いで、不倫にアコガレなの。



S大1年、19歳でーす。趣味わぁ、テニス。好きなミュージシャンわぁ、サザンとユーミン。なんたってネアカだから、家の近くのクリーニング屋でバイトしてもメゲないの。ボーイフレンドはいるけれど、このまま平凡に結婚しちゃって、ワタシの未来は良いのかなと、考えている今日このごろなのですネ。青春のザセツ、なーんて全然知らないから、かえってダメなのかな。でも、両親には感謝。



油絵にマジに凝ってるんだ。アッ学校がバレちゃうか。いつもボーイッシュな服ばかり着てるけれど、ホントはグラマーなんだゾ。飲むとネ、すっごく陽気になっちゃって、その後、覚えてなくって、誰かとベッドの中なんてこともあるみたい。だけど、少々の酒じゃきかないんだ。芸術してるくらいだから、フツーの女のコとはちょっと違うぞ。気まぐれかもしんないネ。面白いダロー？





女のコ一人一人がそれぞれ個性豊かで、テンテン・バラバラ／表情だって、泣いたり、笑ったり…8通りに変化。画面右に示される時刻とサイフの中身をチェックしながら、映画を観たり、ホテルに行ったり、存分デートを楽しんでくれ！



ウフ、こう見えても18歳なのよ。ナーンて言うと、ハハン遊んでるナ、と思うでしょ。その通り、六本木の女王。でもネ、ボーイフレンドは多いけど、SEXまではメンドー見てやらない。父親が医者だからオカタイの、実は。好きなものは、音楽だとブラコン、服はジュンコ・シマダ、最近はビリヤードにお熱なの。たまにモテルのバイトもやるけど月に25万親が送ってくれる、典型的A学院。



巨人が負けちゃったから、今年はつまらなかったの。そんなにコダワラない性格なんだけど、巨人はネー。そういえば、男の人にもあまりコダワラないみたい。好き嫌いがハッキリしなくって。K女子大は附属からです。お父さんは小さな会社の社長ですね。ゴルフを教わりました。ハイ。とにかくおっとりしてるって言われるけれど結婚もノンビリと26、7歳くらいでイイカナって思います。

ワタシ、小沢が寝るヒマも遊んで、企画制作いたしました♡





わたしたちはデータを提供しました♡

●写真の女のコとグラフィックの女のコは直接関係はありません。

女のコたちのキャラクターデザインは、ボーイ、ホットドックプレス誌上でおなじみのマンガ家、内田春菊先生！

ミンナカワユイ。



12月中旬発売予定

●PC-8801シリーズ
（ディスク版、3枚組）
（FM音源ボードがあれば、より楽しめます）
¥8,800

'87年1月末発売予定

●PC-9801シリーズ
●FM-7/77/AVシリーズ

〈ジャケット制作中〉

●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御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701 ビクター音楽産業株PS制作部
TEL.03-406-0002

「女子大生交際図巻」資料請求券 BAマガジン 87-1





摩訶迦羅

4

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。
摩訶不思議、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8日発売





MagicalZoo

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売ご希望の方は電話で「代引システム」をご利用下さい。代金は商品と交換で運送屋さんにお支払いいただく便利なシステムで配送料も沖縄を除き当社負担。
●総合カタログご希望の方は住所・氏名・生年月日・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枚を同封し当社カタログMX1係までご請求下さい。

資料請求券
マカカーラ
BM

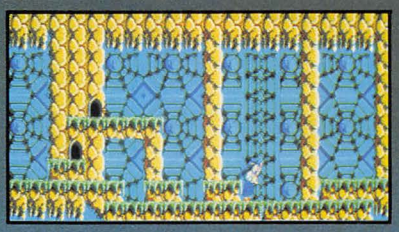
夢幻戦士 The Fantasm Soldier

ヴァリス

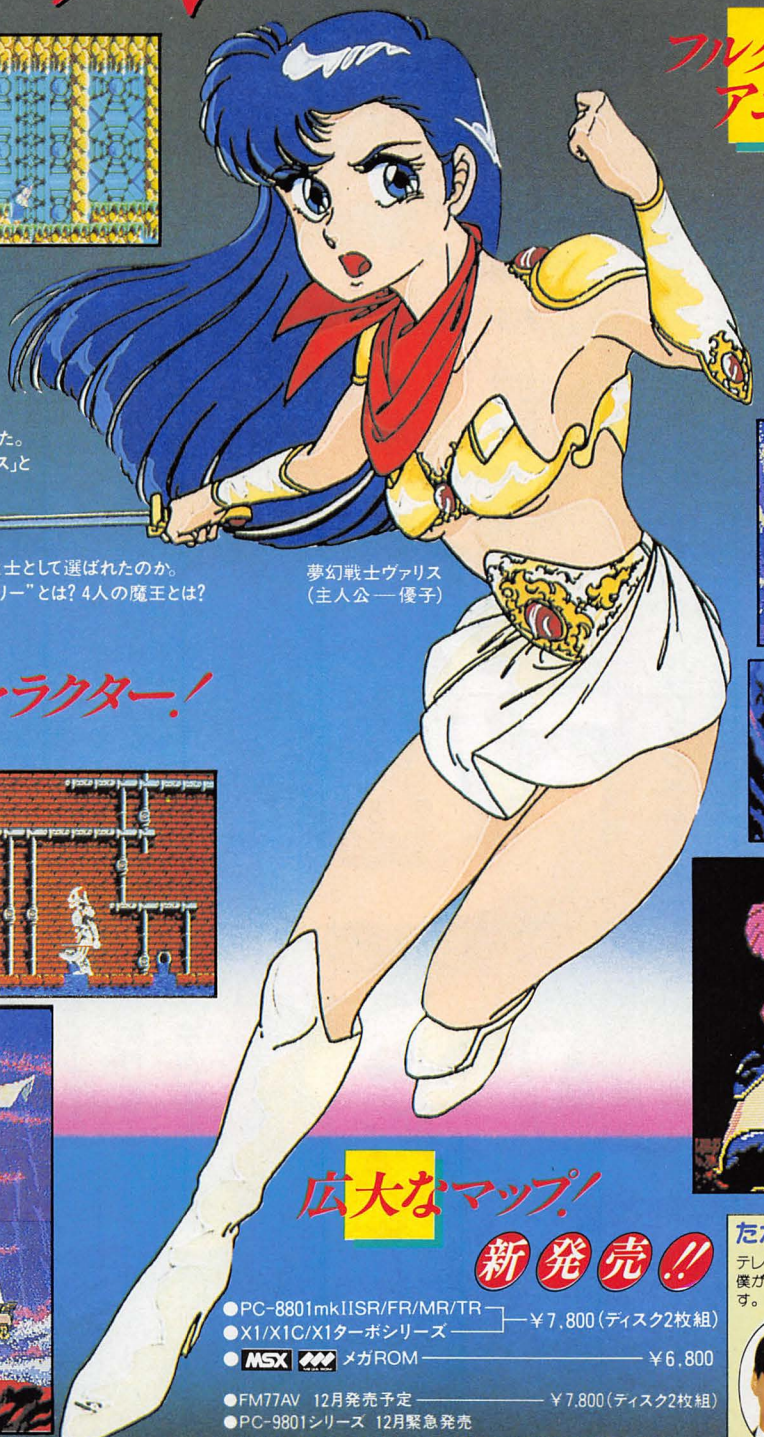
AV時代の幕開け。

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。

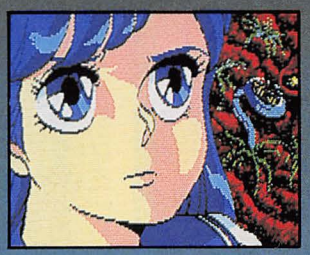


優子はごくありふれた、
普通の女子高生。
ところがある日、ヴァニティの
「幻想王女ヴァリア」によって
"ヴァリスの戦士"として
選ばれてから、運命が一変した。
ヴェカンティの「夢幻王ログレス」と
その手下「ヴォーグ」達が、
次元を超えて
襲ってきたのだ。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。
5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは?
答えを求めて、戦いが始まる。



夢幻戦士ヴァリス
(主人公―優子)

フルグラフィック・アニメーション!

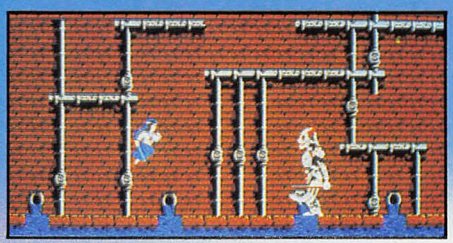








ビッグ・キャラクター!





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
- ●FM77AV 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シリーズの発売機種が、都合によりFM77AV専用となりました。
もうしわけありません。

※MSX版にはアニメーション・シーンはありません。
※画面は、PC-8801mkIISR、X1仕様です。

たかし名人(タッチャン)登場!

テレネット・ファンの皆さん、元気かな?
僕がテレネットの顔"営業のタッチャン"です。いつもはお店を回っているので、見かけた人は声をかけてね。
また、今月から、フェア等で僕とテレネットのゲームを勝負して勝った人に記念品をあげちゃうヨ。
来月からはヴァリスのワンポイント・アドバイスをやるからね。ヨロシク、ヨロシク。



※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。 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 WOLF

ファイナル・ゾーン

X1(シリーズ)、MSX版新発売!



1つのコースに隠されたアイテムは16個

美しいグラフィック画面がフルスクロール

3プライオリティ、12スプライトの高度な重ね合わせ処理

リアルな効果音

BGMは、メインテーマを含め、全10曲./

複数行動モードによるフォーメイション・アタック

スーパー・ウェポン "GN-16B"を爆破せよ!

アドベンチャー・ゲームにも引けをとらない、アニメーションによるメンバー同士の会話シーンを始め、他には見られない数々の特長を誇るシューティング・ゲームの最高峰。





プロローグ画面。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)



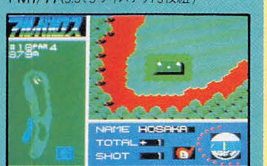
FM7/77(3.5",5"ディスケット3枚組)



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)

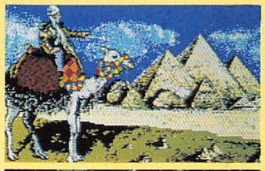
※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。

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シリーズに続きFM7/77シリーズも発売されました。

■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./
■FM7/77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 1月号

近日発売

魔王ゴルベリアス

GOLVELLIUS

BY PAC FUJISHIMA ™

●ロールプレイング・アクション!!
●RPG初のリアルタイム戦闘シーン!
洞窟シーン3種
●デカキャラ戦闘!?(超)
●MSX1で初のスクロール
本格RPG
●MSX1の限界に挑戦した
多重スプライト処理
●宮本貴利によるBGM
●コンパイル・デザインによる
特製カートリッジ
★ムム! 見ておもしろいプロモーション
ビデオ予価¥2,000予約受付中!
MSX ROM版 16K以上



マニアだからわかる
本物のおもしろさ!!

ガーディック外伝

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!!
●ラビリンス・RPGシューティング
●ガーディック外伝、製作決定!!

MSX ROM版
16K以上 ¥4,900







新作ポスター

最終要塞

■ガーディック・イラストコンクール メ切りは、12／15(消印有効)です。優秀作品は、3月号誌上にて発表、掲載します。

■コンパイル・グッズ販売中!!
オリジナルサウンドテープ、ポスター、ステッカーの3点セットを2,000円で希望者におわけします。
●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、定額小為替で当社宛にご注文下さい。なお、「ガーディック」の通販をご利用される方には、送料をサービスします。(速達希望者は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。

■ガーディック戦闘エリア別攻略法募集
抽選で100名様に新作ポスターをプレゼント。なお、優秀作品には、コンパイルグッズをプレゼント。

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)263-60

インファント島の秘密

MONSTER'S FAIR™

MOTHRA
モンスターズフェア

さらわれた小美人を救え!

今(いま)、伝説(でんせつ)の神(ヒーロー)、モスラがよみがえる

平和なインファント島が、地球征服を企む
「X星人」に襲われてしまった。
X星人は二人の小美人を連れ去り、
彼女たちが持つ超能力を
地球征服に利用しようと企んでいるのだ。
島の人々は、必死に祈り続けた。
「モスラよ! モスラ! 私達の大切な小美人が
さらわれてしまいました。
お願いです! 二人の小美人を
救い出し、地球の平和を守ってください!」
そして島の人々の祈りが通じ、
今、モスラがよみがえった。


人々の祈りが通じ、
今 モスラはよみがえった。


幼虫モスラに立ちはだかる
ミステリーゲート

MSX ROMカートリッジ
- RAM16KB以上
- 定価4,800円 発売中

SOFTWARE 東宝 CINEMATIC

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY

タッチ

87年1月発売予定

- 定価7,800円
(ディスク2枚組)
- 適応機種
: PC8801mkIIシリーズ


原田にダマされた達也は
ボクシング部にうっかり
入部。


南と和也は、開いた口が
ふさがらない!

さわやか南とあぶない達也のハイスクール・アドベンチャー

©MITSURU ADACHI/SHOGAKUKAN・TOHO・ASATSU

X1ターボ/II 専用ディスク好評発売中


掠奪された花嫁の名は、
クラリス!

定価7,800円(ディスク2枚組)
- PC8801シリーズ
- FM7シリーズ
- X1ターボ/II

定価4,800円(テープ3巻組)
- FM7シリーズ

ミステリーアニメ・
ロールプレイングゲーム

ルパン三世

カリオストロの城

©モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

お問い合わせは●〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝株式会社事業部パソコンゲーム・ソフト係 TEL03-591-4557
発売元●東宝株式会社事業部

店頭にて品切れの際、通信販売は郵便振替のみ受け付けます。ご希望の方は、振替用紙の通信欄に商品名と電話番号を明記の上、下記までお申し込み下さい。
振替 東京7-184946 東宝株式会社 ※(送料¥500要)

MSXマークはアスキーの商標です。 © TOHO

資料請求の際は、お持ちの機種名をご明記下さい。
資料請求券 BM-1


神が微笑むとき、戦いが始まる。
獣神ローガス
2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!
ハートを、かして。
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

YOUKIDEN

妖姫伝

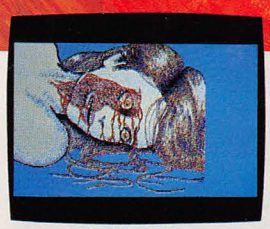
エロティックホラーアドベンチャー

伝説の愛と怨念が今ここに蘇る
究極のエロティックホラー、堂々完成!!

小さな山村で見つけた古ぼけた櫛、
それがこの恐怖の始まりだった。
やがて、一人また一人と犯され、
殺されていく仲間たち。
あなたは事件の真相をつかめるか?
トビー・フーパー、ジョン・カーペンター
に続く第3の恐怖! 快楽の暗の中、
あなたは今夜から眠れなくなる……。

ユーザーの手を煩わせない、コマンド1発入力
新しい試みとして、コミックウインドー採用
その他カナ・ローマ字入力に対応





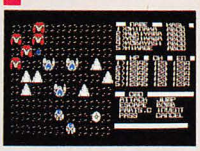


PC8801シリーズ5インチ2D ¥6,800
他機種版は来年発売予定
(2枚組/1ドライブ可)

絶賛発売中!

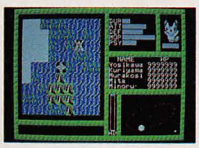
kaleidoscope カレイドスコープ98シリーズ

カレイドスコープ



①7万光年の胞子たち

ロボットVSロボットの壮絶な戦い。スタークロスはどこだ! 大河SF RPGシリーズ第1弾。



②発・汗・惑・星

謎の惑星デファンクには謎の生物チューガが…。多彩なモードが楽しいシリーズ第2弾。

対応機種

FM-7 NEW-7 77	T/5"2D, 3.5"2D
PC-8801 mkII SR	T/5"2D
X1 turbo	T/5"2D
S1(要RAM拡張)	T/5"2D, 5"2HD
SUPER MZ(MZ-2500)	3.5"2DD
PC-9801シリーズ※開発中	5"2DD

価格

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥4,800
17万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

ただいま、テープ⇨ディスクへのバージョンアップサービス(有料)実施中! くわしくは電話でネ。

GA夢 ガム
株式会社ホット・ビィ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル
TEL. 03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/㈱ホットビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用下さい。)

資料請求券
ベーマガ

週刊
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。



九玉伝
KU GYOKU DEN

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。
これを知った修業中の小坊主「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！





絶賛発売中！
FM77AV　3.5"2D　2枚組　7,800円
発売開始！
PC-8801mkIISR/FR/MR　5"2D
2枚組　7,800円
近日発売予定
X1/X1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

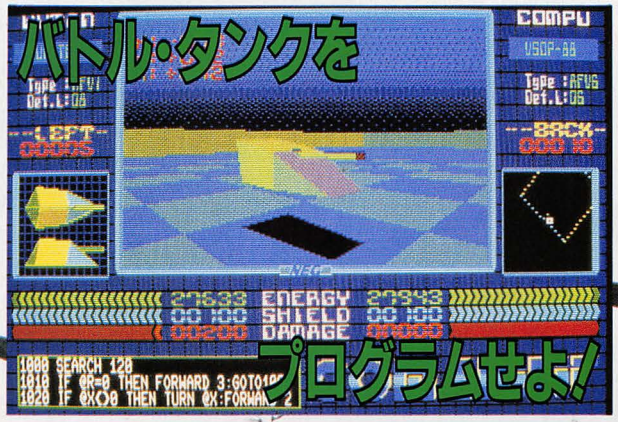


レースの前に、まず予算に合わせてパーツを購入。一般車のボディ48種をもとにエンジン・タイヤ等色々なパーツをセレクトし、オリジナル・チューンド・カーを作る。組み合わせは約1,300種にのぼる。チューンの判断を誤れば、大きなハンデを背負うことになる。
マシンが決まったら、いよいよレースだ。コースは公道を使うので、一般車に危害を与えてはいけない。コースを間違えずに走破して、4位以内に入賞すれば賞金がもらえ、さらに3位以内だったら、次の排気量のクラスに進むことができる！賞金によって車をさらにチューン・アップしよう。君は3,000ccまで制覇できるか!?
今までになかったまったく新しいロールプレイング・カーレース、遂に発売！

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
くわしい発売日はテレフォンサービスにて
X1/X1ターボシリーズ 5"2D 6,800円

World of Technology
Tecno Soft
株式会社テクノソフト
〒857 佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555

COMSIGHT コムサイト



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）

発売開始！
PC-8801mkIISR/FR/MR/ 5"2D2枚組 6,800円
近日発売予定！
X1/X1ターボシリーズ　5"2D2枚組 6,800円

サンプルプログラム
（プログラムの簡単な例）

```
1000  sense field
1010 SEARCH 64
      (64×64セクター四方をサーチ)
1020 IF @R<>0 THEN 2000
      (敵がいたら2000行へ)
1030 IF @X=8 THEN RIGHT:GOTO 1000
      (前方に壁があれば右回転して1000行へ)
1040 FORWARD
      (1ブロック前進)
1050 GOTO 1000
      (1000行へ)
2000  attack to enemy

2010 IF @Y<0 THEN TURN @X:
     TURN※@X:GOTO 1000
      (敵が後方にいたら反転して1000行へ)
2020 IF ABS(@X)=<4 THEN BEAM 500:
     GOTO 1000
      (射程内に敵がいたらビーム発射。1000行へ)
2030 TURN @X:FORWARD
      (敵のいる方向へ回転して前進)
2040 GOTO 1000
      (1000行へ)
```

NIDECOM
for Better Computer Living
SOFT
TAITO



9年前、一大ブームを巻き起こしたブロック崩し。そして今、ブロック崩しに数々のフィーチャーを秘めたゲームが新登場。その名は「アルカノイド」。アイテムを取ればパワーアップ!楽しさもアップ!ジョイコントローラ付だから、バウスの動きも思いのまま。君の反射神経がゲームの行方を左右する。

■アルカノイド　新発売
定価 5,800円
MSX ROM版

ジョイコントローラ付!
(ボリューム方式)





■影の伝説
定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ(FM音源対応)
定価 4,900円
● MSX (ROM版)





■ジャイロダイン
定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円 ● MSX (ROM版)

ELEVATOR ACTION

■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-1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Model20,30,40(ディスク版)●FM-77/77L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可●FM-77L4(ディスク版)●PC-9801U2

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 FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061代

MSXは16KB以上の機種で、お楽しみください。
MSXは、アスキーの商標です。
●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。

富士通FM77AV対応

MEGG

ついに登場!!

RYO KAWASAKI MUSIC SERIES



今がチャンス!!

キーボードが鍵盤になる鍵盤プレート（キーボードカバー）を期間中お買上げの方1,000名様にプレゼント！

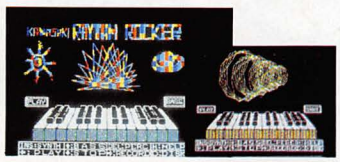
応募方法：お買上げいただいたソフトに同封されている葉書に必要事項をご記入の上、応募者多数の場合は抽選の上発送させていただきます。

期間：昭和61年12月10日～62年1月末日（期間中の消印有効）

SERIES I

RYO KAWASAKI RHYTHM ROCKER

リズムマシンのビートにのせてシンセサイザー＆グラフィックプレイ！



- シンセサイザー・ベース・パーカッションの3パート。
- 音符を意識せずに音楽が自由に弾けて録音できます。
- あなたが演奏したサウンドと、自動演奏したサウンドを多重録音、再生のミキシングOK。
- 自動的に描かれる鮮やかなグラフィックスが楽しめます。（形・色・サイズ・波形がいろいろ選択できます）

SERIES II

RYO KAWASAKI MAGICAL MUSIQUILL

キーボードを弾きながらリアルタイムで楽譜作成！

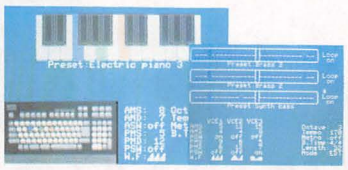


- リアルタイムキーボード入力（レコーディング入力）
  キーボードが鍵盤になり、弾いた音はすぐそのまま画面に音符になって五線符上に表示されます。
- 3パート同時ミキシング演奏・多重再生OK。
- 音階は8オクターブ、3/4又は9/4拍子。
- イメージで演奏し、録音した曲は再生時に変化できます。音色は効果音を含めて77種類。トレモロ、ビブラートはおのおの強さ、深さの組合せにより、256段階の選択ができます。転調もカンタンにOK。変調波パターンも自由自在（三角波∧∨、のこぎり波⋀⋀、方形波⎍⎍、サンプル＆ホールドの設定が可能）。
- テンポは40～240までの12種類選べます。
- 作成した楽譜はプリンターに出力することができます。

SERIES III

RYO KAWASAKI KAWASAKI SYNTHESIZER

リアルタイムで和音も弾ける！数値エディットもOK！



- リアルタイムキーボード入力（レコーディング入力）
  キーボードが鍵盤になり、画面上の鍵盤と連動し、数値データとして入力されます。
- シーケンサーモードで入力したデータのエディットができます。（レコーディングデータを画面上にみながら鍵盤キーでエディットします）
- 和音演奏がリアルタイムでできます。
- FM音源77種類以外にも、音色モードにて自由に好みの音色が設定できます。
- 各ボイス（パート）のオクターブ、音色、LFOのON/OFFはシリーズIIと同様にできます。

3本――各3.5″2Dディスク版 **¥9,800**

販売店　募集中！

只今、カワサキシンセシリーズソフトの取扱い店を募集しています。

お近くに販売店がない場合、通信販売にて受付けます。下記総販売元メッグまでご連絡下さい。

シリーズI、II、IIIともデータの互換性有。シリーズIで入力したデータはそのままシリーズIIで音符に、又シリーズIIIで数値エディット可能。特にシリーズII、シリーズIIIの組合せで作曲ワークのアシストに最適です。



川崎　燎　プロフィール

ニューヨーク在住のギタリスト・作曲家。米国に住みついて12年。ギル・エバンス、チコ・ハミルトン、エルビン・ジョーンズらアメリカを代表するジャズ演奏家たちのグループで活躍を続けてきた輝かしい経歴を持つ。ギターからシンセサイザーへ、そしてコンピューターへと常に新しい挑戦と変身を遂げている。今、ニューヨークで最もユニークな音楽家である。日本大学物理学科卒

総販売元　株式会社 **メッグ**　〒103 東京都中央区八重洲1-9-8 八重洲メッグビル ☎ 03-271-1221(代)

開発元　株式会社 **テス**　〒105 東京都港区新橋4-31-7 中村ビル4F ☎ 03-432-8091(代)



ストレンジ・ループ

STRANGE LOOP

新発売

西歴2101年。銀河系はかつて存亡の危機に立たされた。地球を守る宇宙船隊は全滅。最後の宇宙船、第5スペースシャトルからの連絡は、すでに1時間前に途絶えた。第5スペースシャトルを奪還し完全に修復せよ。これが君におくる最後の指令だ。船内には、ジェットサークル、スペーススーツ、レーザーガンが残されているはずだ。それらを使い、エイリアンをすべて倒してほしい。しかし、彼女らは手強くいろいろなワナが仕掛けられている。勝利を祈っている。
'84最新鋭機のエキスパートにおくる大興奮のアドベンチャー&ロールプレイング
ゲームの自信作「ストレンジ・ループ」。君はもう、指先が震えてきたはずだ。
さあ、覚悟してスペースシャトルへ向へ。近・日・発・売!!

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。

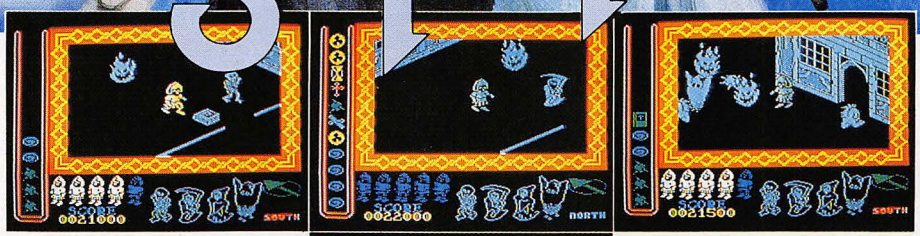
dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ

ナイトシェードは悪魔の囁き。

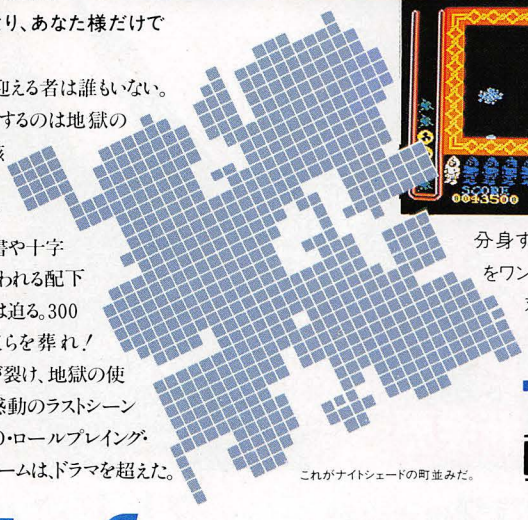
絶賛発売中

Nightshade



「聞いていただけますか。ナイトシェードはウェールズの宿場町でした。毎日多くの旅人や巡礼が立ち寄り、それは栄えた町でした。ところが今は、悪魔の棲くう恐ろしい町と化してしまったのです。この町を救えることができるのはたったひとり、あなた様だけでございます。」

町を訪れた正義の騎士(ナイト)を迎える者は誰もいない。荒れ果て、我もの顔で徘徊するのは地獄の使者、すなわち死神、幽霊、骸骨それに狂った修道士だという。しかし、奴らは一体どこにいる?奴らを倒すための聖書や十字架はどこにある?絶え間なく現われる配下のモンスターたちの魔の手は迫る。300もの建物の中を駆け巡り、奴らを葬れ!君は勇敢な騎士だ。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを君は見ることができるか。3D・ロールプレイング・アクション・アドベンチャーゲームは、ドラマを超えた。



これがナイトシェードの町並みだ。

立体アクションそして推理、思考、未知との遭遇…。難解なゲーム展開はベテランも悲鳴をあげる。敵を見つけること、それぞれの敵に対抗するための武器を見つけることさえ容易ではない。しかも武器の使用を誤ると逆に相手は変身したり、分身する。画面はすばらしい3D構成。しかもチェンジビューボタンをワンプッシュで、画面が一瞬のうちにスクロール。現在地を反対側から見ることさえできる。史上最高のプログラムと自負する「ナイトシェード」、絶賛発売中!

ナイトシェード 地獄の使者

MSX (ROM版) 16KB ND-05MR ¥5,700

©アッシュビー・コンピュータ・アンド・グラフィックLTD

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社 〒101東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコン ショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

MSXは、アスキーの商標です。

dexter soft

JALECO®
株式会社ジャレコ



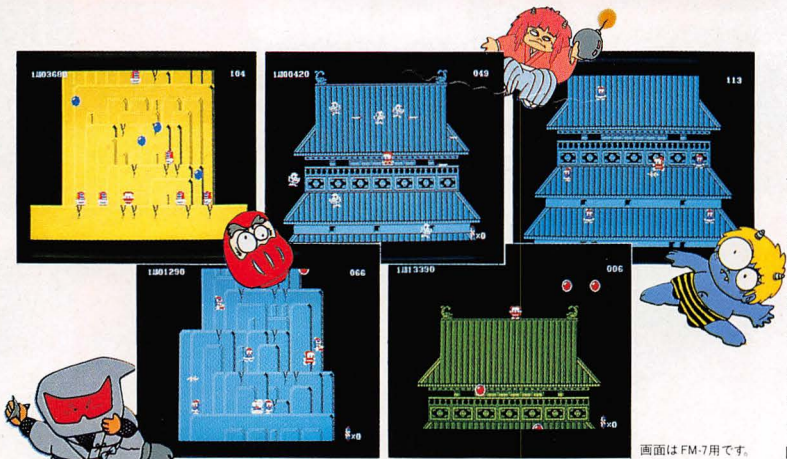
忍者くん

魔城の冒険

★MSX ROM版 ¥5,700
★CT版(カセット) 各 ¥4,500
★FD版(フロッピーディスク)各 ¥6,800

ゲームセンターで、 ファミコンで人気独占

画面狭しの大奮闘。忍者くん、只今参上。



敵はこのほか、オシシ、ガイコツ、トカゲ、火の玉、それにヨロイがいる！

画面はFM-7用です。

うなる手裏剣、はじける火花。攻める！かわす！体当り！のろわれた城を舞台に、忍者くんが所狭しと大活躍。敵は8種族、いずれも強力で様々な武器の使い手ばかりだ。しかも親分ともなれば、分身の術を巧みに使って忍者くんを惑わせる。気を抜くと、たちまちピンチに追いこまれるから、決して油断はできない。岩場の戦い、お城の戦い、と手に汗握る大熱戦の連続。シーン100まで行ければ、君はスーパープレーヤーだ。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータで熱狂的な人気の忍者くんは、対応機種も増えて日本デクスタから好評発売中！

★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

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)

日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また、通信販売で直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

MSXは、アスキーの商標です。


TAKERU



で会おう!

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!

仲間うちの話題をさらう、おもしろグッズが大集合!!

- ●期　間：昭和61年12月1日～昭和62年1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。



●A賞



●B賞　●TAKERU賞



●C賞

TAKERU賞	Lコンポラジオクロックライト	10名様	C　賞	バズーカマーカー	100名様
A　賞	ボイスメッセージおしゃべりコメット	30名様	D　賞	TAKERUオリジナルグッズ	100名様
B　賞	パレッタ・コム	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。

●絶対おトク!これがおすすめソフトだ!

★未来(ザインソフト)PC-88
市販価格￥7,800　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。

★レリクス(ポーステック)PC-88 FM-7 NEW7 X1
市販価格￥7,200　TAKERU価格￥5,400
主人公が倒したモンスターに乗り移る、不気味なゲーム。

★カサブランカに愛を(シンキングラビット)PC-88
市販価格￥7,200　TAKERU価格￥5,800
犯人を追って過去へとさかのぼるミステリー。過去へ、

★メルヘンベールII(システムサコム)PC-88
市販価格￥7,900　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。

★殺人倶楽部(リバーヒルソフト)PC-88 X1
市販価格￥7,800　TAKERU価格￥6,600
複雑な人間関係がからみあう事件の真相を解き明かせ!

●こいつは見逃せない!TAKERUオリジナルソフト!

タケル伝説(PONYCA)
市販価格￥5,600　TAKERU価格￥2,800
タケシと覆面軍団を打倒すべく、立ち上がったタケル。難技連発の痛快カンフーアクションゲームだ!
- ●対応機種：MSX　MSX2
- ●対応メディア：ROM

マデリーン(シンキングラビット)
市販価格￥7,200　TAKERU価格￥3,200
老人の回想の中で400年の時を隔てた過去への旅がはじまる。時を超え、マデリーン妃の悲恋がよみがえる。
- ●対応機種：PC-8801シリーズ
- ●対応メディア：5 2D 2枚組

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
電巧堂チェーン盛岡本店　(0196)54-2772
●宮城県
仙台　ダイエー仙台店 6F　(022)261-1251
電巧堂チェーン仙台本店　(022)261-8111
電巧堂チェーンDaC仙台東口店　(022)291-4744
庄子デンキコンピュータ中央店　(022)224-5591
●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
●山形県
山形　庄子デンキ山形本店　(0236)42-1222
●新潟県
新潟　PIC　(0252)43-5135
ダイエー新潟店 5F　(0252)41-5111
長岡　ICランド DJ 2F　(0258)37-1346
丸専デパート 1F　(0258)33-4970
●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
水戸　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　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　サンパート長崎屋 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
横浜VIVRE21　(045)314-2121
ダイエー港南台店　(045)832-1361
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
ICコスモランド　(045)934-9636
川崎　セキグチテンキ 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
●福井県
福井　3Q PASわくわくメディア館　(0776)23-7621
●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　(052)581-1241
生活創庫アビタ名駅店 4F　(052)451-1511
パソコンショップコムロード　(052)263-5828
ちくさ正文館書店タ一ミナル店　(052)732-3601
カトー無線パーツ電気館 4F　(052)264-1534
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
岡崎　ジャスコ岡崎店　(0564)23-4960
●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 水都良品　(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
ニノミヤムセンエレランド　(06)632-2038
J&Pメディアランド　(06)644-1613
梅田　ニノミヤムセンパソコンランド駅前第ビル店　(06)341-2031
J&P阪急3番街店　(06)374-3311
千里　中川ムセン千里店　(06)832-9516
●奈良県
奈良　ニノミヤムセンパソコンランド奈良店　(0742)26-2003
●京都府
京都　J&P京都寺町店　(075)341-3571
●和歌山県
和歌山　J&P和歌山店　(0734)28-1441
●兵庫県
姫路　姫路コンピュータソフトCOM★PAX　(0792)94-8244
●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
ダイイチパソコン館本店　(082)247-8714
●香川県
高松　Sound Check MOVE　(0878)61-6171
●福岡県
北九州　ベストマイコン 小倉パソコン館　(093)551-6281
福岡　ベストマイコン福岡店　(092)781-7131
●熊本県
熊本　寿屋本荘店　(096)372-5412
ベスト電器熊本パソコン館　(096)322-4180
●鹿児島県
鹿児島　ベスト電器鹿児島パソコン館　(0992)23-2081
●大分県
大分　ベスト電器大分パソコン館　(0975)32-9396

〈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
〒460 名古屋市中区大須3-46-15
●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 BMgI月号

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

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

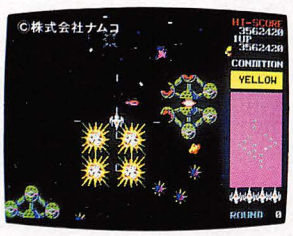
お手持のアタリ仕様のジョイスティックを接続してください。

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

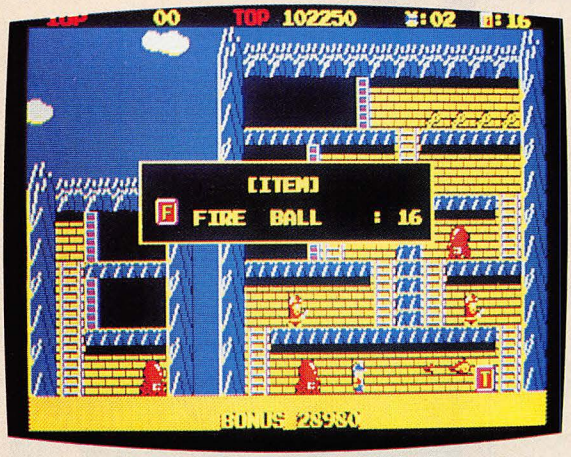
XE-1b

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

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!!

for FM-7/77/77AV 新発売

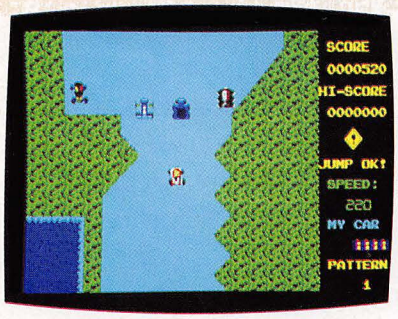
不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー〝デーモン・クリスタル〟の続編〝ナイザー…デーモン・クリスタルII〟が発売になりました。前作よりも謎もアイテムも増えいっそうおもしろくなっています。

「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

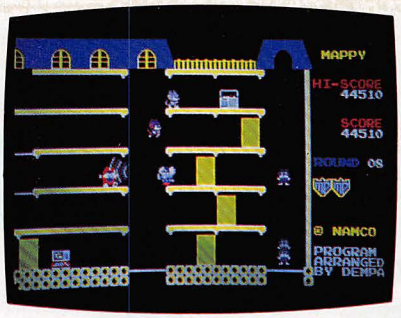
● お求めは302ページに掲載の全国有力ショップまたは電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売もしています。307ページをお読み下さい。



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

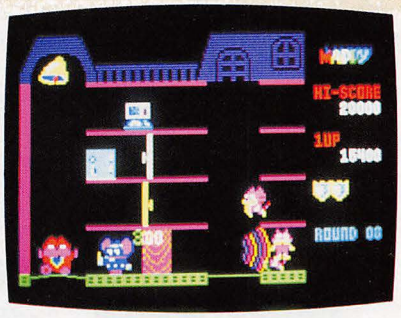
アクセル全開で突っ走れ！キミのじゃまをする敵カーは過速度をつけてジャンプでクラッシュ。体あたりではじきとばすのもゴキゲン。強い敵カー、ぶっちぎりの快感。待ちに待ったX1版の完成です。



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

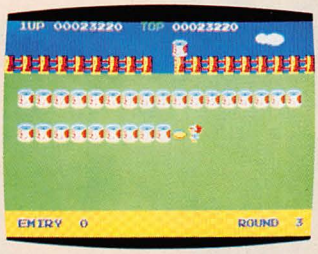
**あらあらたいへん！お庭は大さわぎ
いたずら兵隊さんを相手に
エミリーが大活躍**



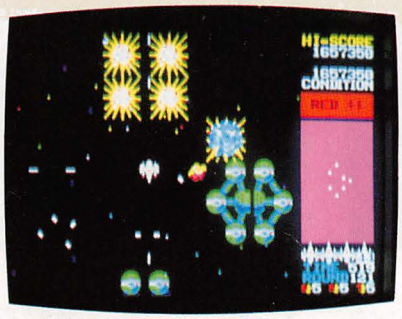
YMCATとDEMPAが創ったとっても楽しい メルヘン・ゲーム

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。





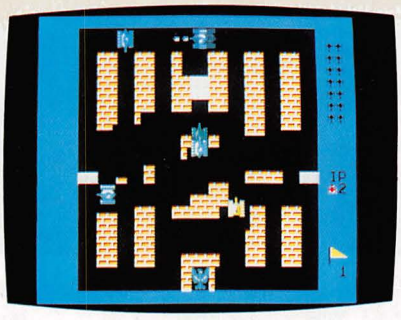
for MZ-1500 QD版 価格4,800円
for X1 テープ版 価格4,100円／5インチFD版 価格6,200円



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



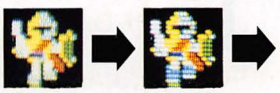
MZ-2500 大好評発売中
3.5″FD版……価格6,800円



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
MZ-2500の各バージョンでおとどけできることになりました。と
またまたドルアーガせんぷうが吹きあれそうです。

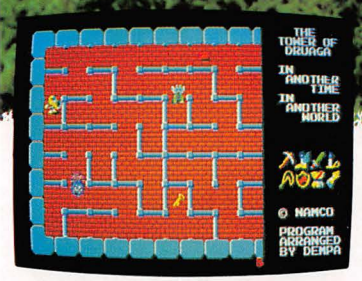
©株式会社ナムコ

namco

マイコンソフト

OWER OF DRUAGA

FM77AV/MZ-2500/X1/MZ-1500

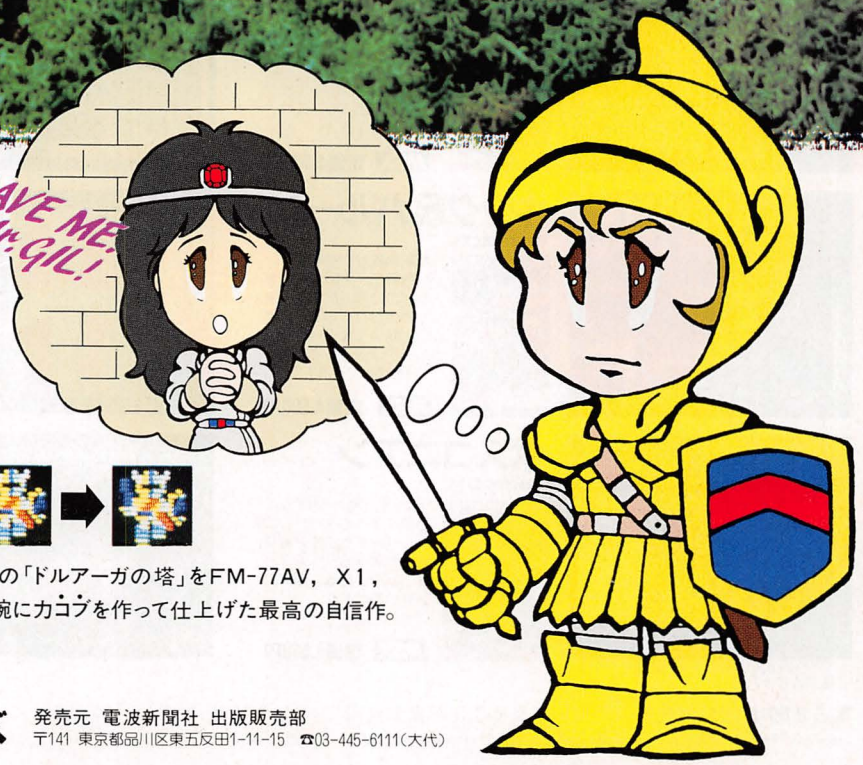


MZ-1500 大好評発売中

QD版……定価4,800円

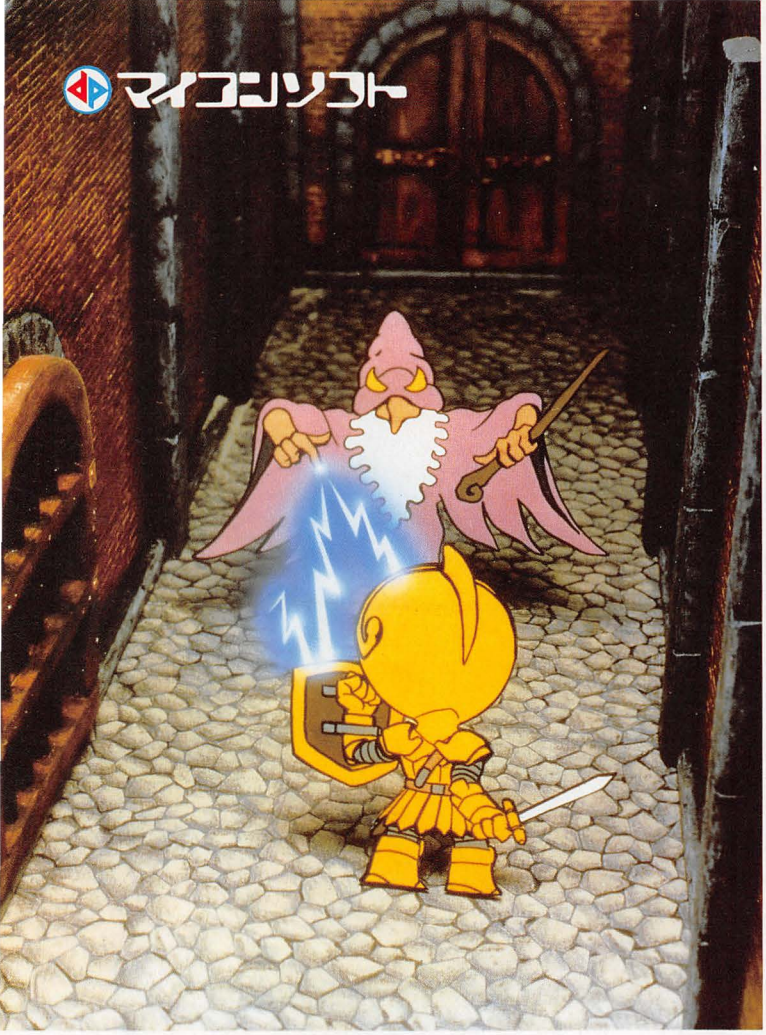


ーコンピュータ，MZ-1500バージョンで大人気の「ドルアーガの塔」をFM-77AV，X1，
れも電波新聞社マイコン・ソフトウェア開発室が腕にカコブを作って仕上げた最高の自信作。



オリジナル・ゲーム・シリーズ

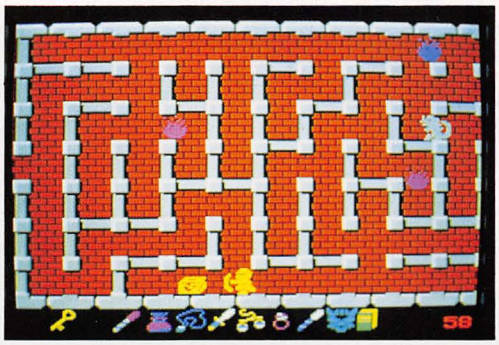
発売元 電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111(大代)



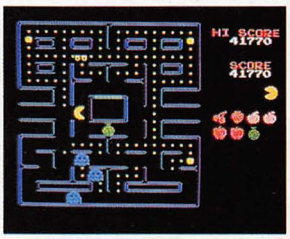
マイコンソフト

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。







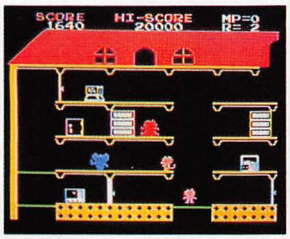
パックマン

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



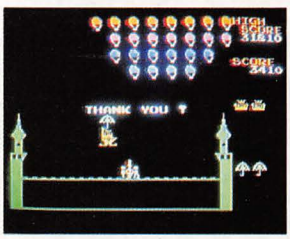
マッピー

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



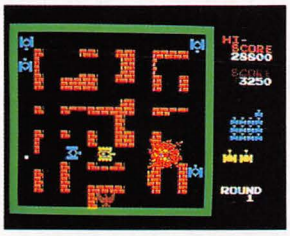
ボスコニアン

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

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0263-35-2266 神戸支局078-391-0445

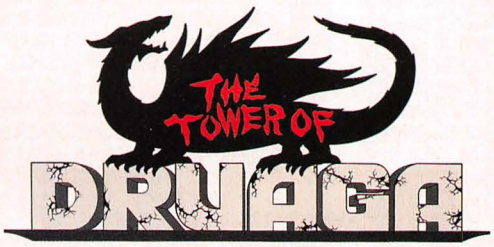
ト新作登場

THE TOWER OF DRUAGA for MSX

ついに発売！

namcot 定価4,500円

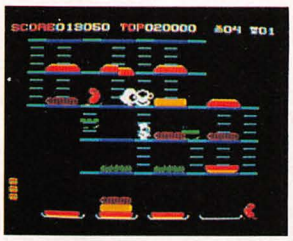
MSXバージョンでのソフト制作はむずかしいとされていたTHE TOWER OF DRUAGA…ドルアーガの塔がついに発売されました。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。



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

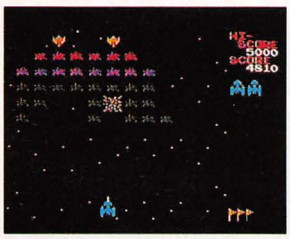
©DEMPA





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



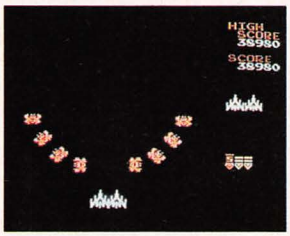
ギャラクシアン

namcot



宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円



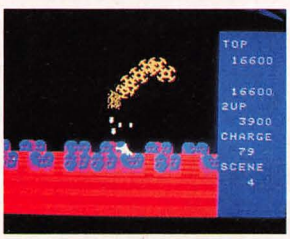
ギャラガ

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!!

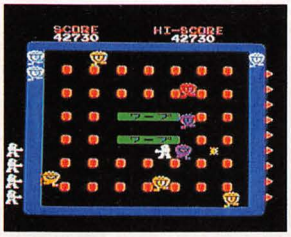
MSX 定価4,500円



エクセリオン

「ゾル二軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ **MSX 定価4,500円**



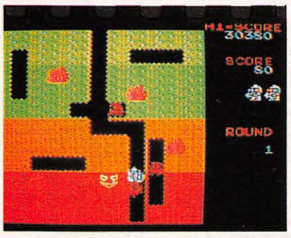
ワープ&ワープ

namcot



おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス／2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円



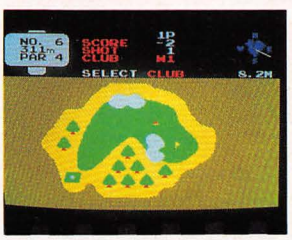
ディグダグ

namcot



地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円



ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

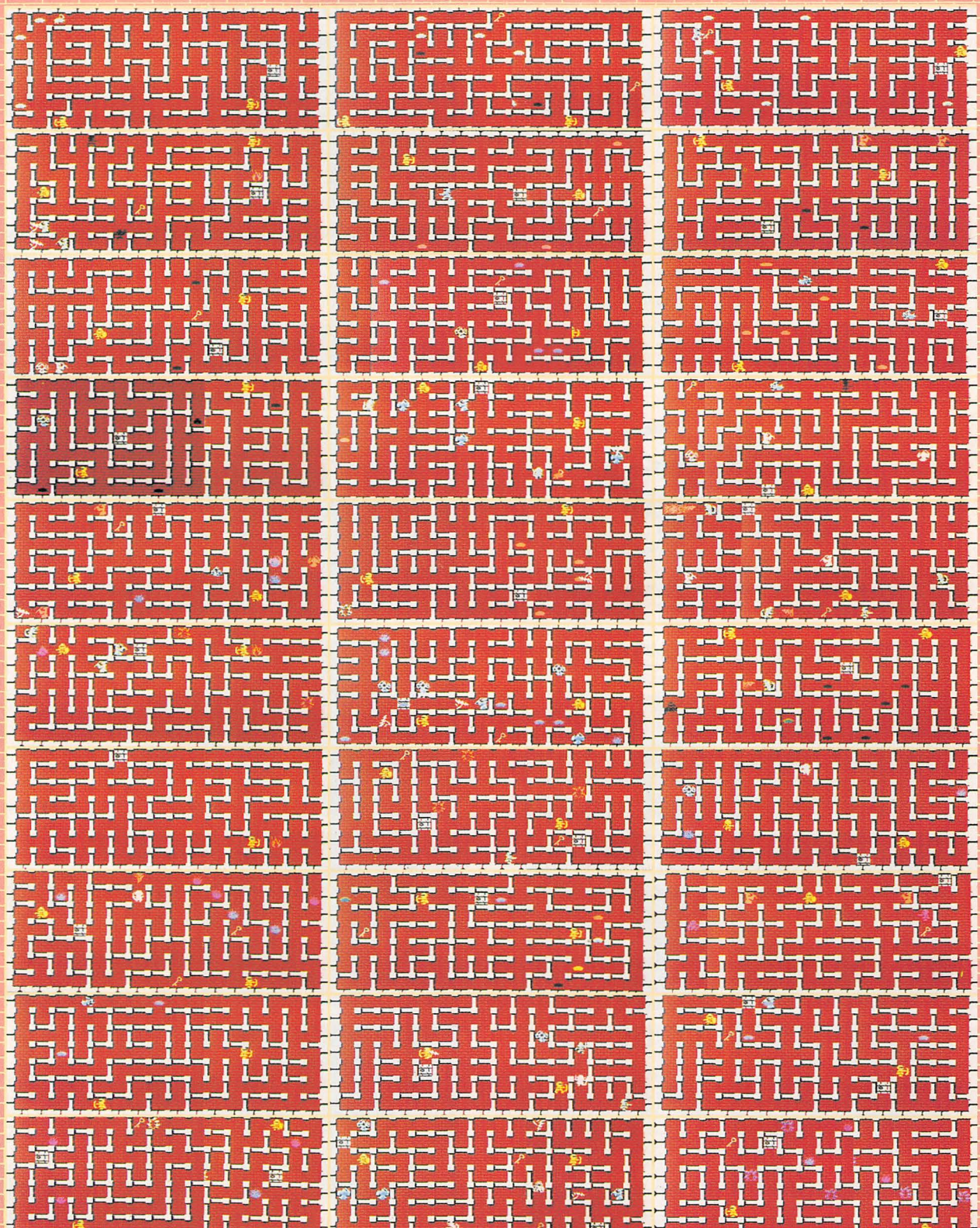
全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

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



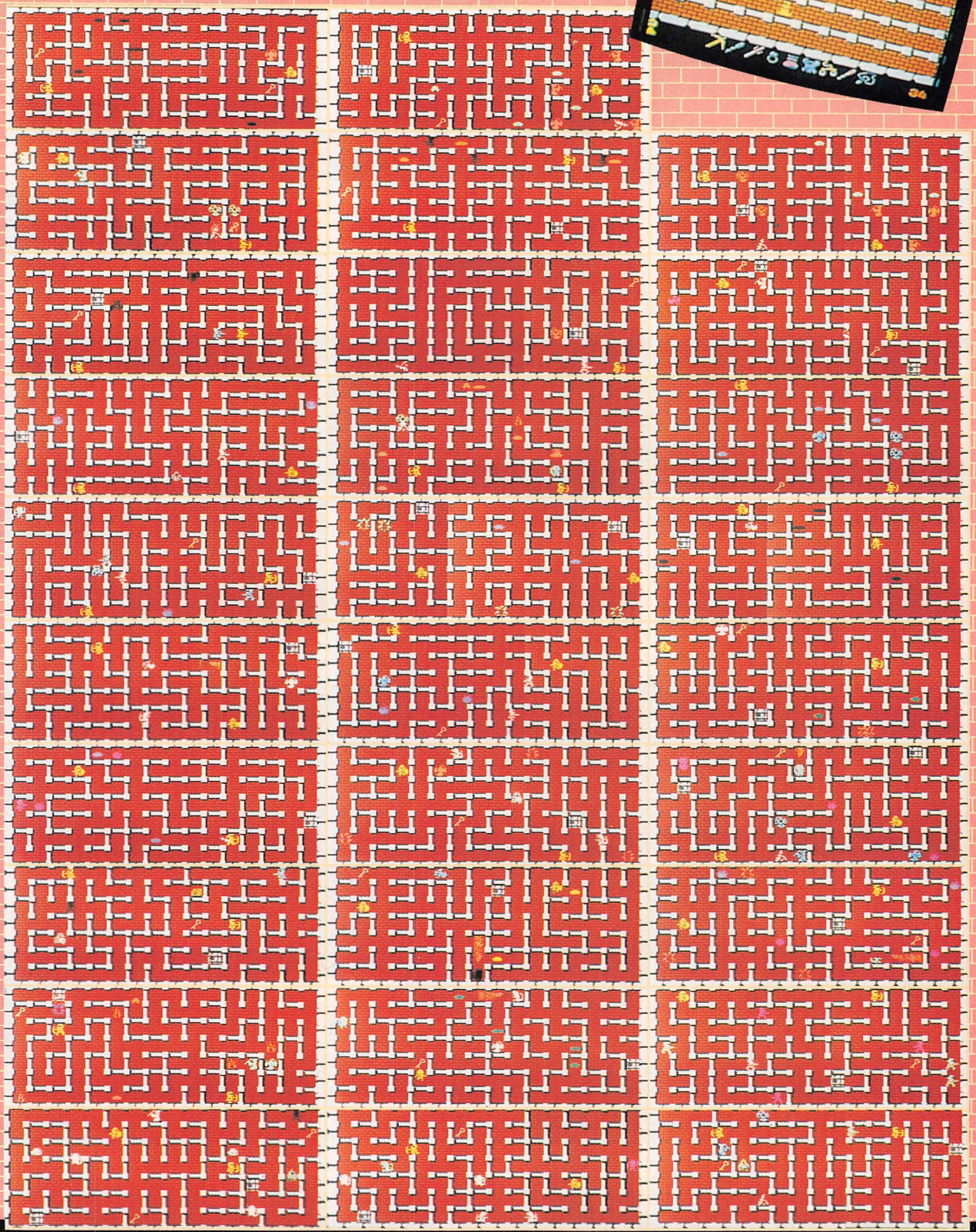
電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

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

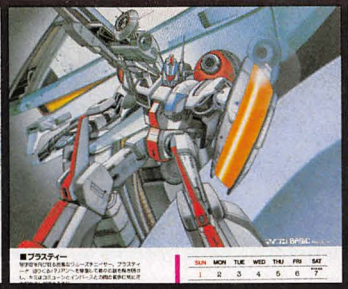




の全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売店へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。









マイコンBASICマガジン特製

AVG&RPG 1987 CALENDER





もうキミの机はファンタジー・ワールド

卓上型
カレンダー

標準価格800円
（送料240円）



1月 太陽の神殿
（アステカII）
2月 はーりぃふぉっくす
—雪の魔王編—
3月 ブラスティー
4月 ザナドゥ
5月 カサブランカに愛を
6月 地球戦士ライーザ
7月 軽井沢誘拐案内
8月 アルファ
9月 ハイドライドII



10月 ロマンシア
11月 メルヘン・ヴェール
12月 ナイザー

申し込み方法

お申し込みは、電波新聞社出版販売部に現金書留か現金振替え（いずれも送料込みの金額）でお願いします。なお、お近くの電波新聞社各支局、またはキャラクターグッズ取扱い店でもお求めになれます。



マイコンBASICマガジンから、秀作パソコンAVG＆RPGのイメージ・イラストをモチーフにした1987年特製カレンダーが発売されました。
今やパソコン・ゲームはAVG、RPGが花ざかり。マイコンBASICマガジンでは、これらの中から、名作といわれるAVG、RPGを選び、そのイメージ・イラストを卓上カレンダーにしました。名作といわれるだけあって、そのイラストはAVGやRPGファンのみならずとも欲しくなるカッコイイものばかり！！1か月1点の計12点を卓上型に納め、カレンダー部を切り取れば絵ハガキとしても使えます。キミの机の上に置けば、もうそこはファンタジーの世界。











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0992-26-36

人気の3大別冊がハンディな単行本になりました。

ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
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



ALL ABOUT namco

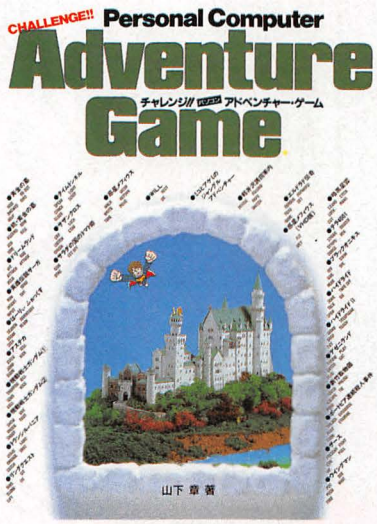
A5判 定価2,300円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ナムコが制作したGEE BEE, GALAXIAN, BOMB BEE, CUTIE Q, PAC-MAN, RALLY-X, TANK BATTALION, KING & BALLOON, MAPPY, GALAGA, NEW RALLY-X, WARP & WARP, BOSCONIAN, SUPER PAC-MAN, POLE POSITION, XEVIOUS, DIG DUG, PHOZON, PAC & PAL, LIBBLE RABBLE, POLE POSITIONII, GAPLUS, THE TOWER OF DRUAGA, PAC-LAND, GROBDA, DIG DUGII, DRAGON BUSTER, METRO-CROSS, WARP MAN, BATTLE CITY, MINI GOLFをてってい的に解せき、紹介した、ゲームファン必携(ひっけい)の書。

ドット絵集、楽譜集付き。



チャレンジ パソコン アドベンチャー・ゲーム

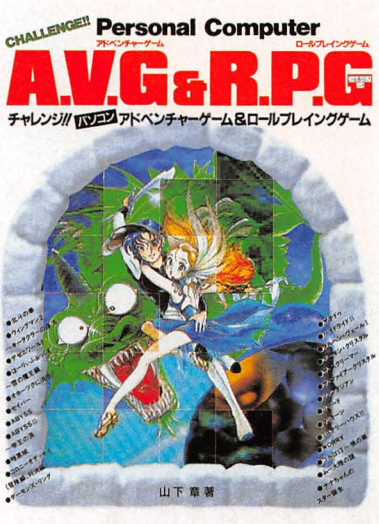
A5判 定価1,800円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

アドベンチャー&ロールプレイングの名作をくわしく解説した、ソフトの楽しさをさらに引きだしてくれる力作です。

サザンクロス、新竹取物語、ポートピア連続殺人事件、ザース、ウイングマン、軽井沢誘拐案内、エルドラド伝奇、デゼニランド、サラダの国のトマト姫、黄金の墓、ドリームランド、続黄金の墓、英雄伝説サーガ、はーりぃふぉっくす、アステカ、ガンダムI、ガンダムII、トランシルバニア、リング・クエスト、ウイル、ミコとアケミのジャングル・アドベンチャー、惑星メフィウス、テラ4001、VHD版惑星メフィウス、ブラックオニキス、ハイドライド、ハイドライドIIを掲載。



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

A5判 定価1,500円

■主な内容

別冊版と内容は同一です。

ロールプレイング・ゲームの名作にも力を入れて書き上げた、山下 章先生の本の第2弾です。

北斗の拳、ウイングマン2、デゼニワールド、はーりぃふぉっくす—雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSSII—帝王の涙、暗黒城、コロニーオデッセイ(冒険編、対決編)、デーモンズ・リング、ザナドゥ、ハイドライドII、メルヘン・ヴェールI、デーモン・クリスタル、ザ・スクリーマー、ザ・ファイアークリスタル、ファンタジアン、リザード、トリトーン、ミステリーハウスII、WORRY、ゴルゴ13—狼の巣、ムー大陸の謎、ナナちゃんのスター誕生を掲載。

Soft BOOKS マークが目じるし! 新刊本も続々発売します。

チャレンジ!! パソコン
エイブイジー アンド アールピージー ツウ
A.V.G&R.P.G II

12月中旬発売!

申しわけありませんが、表紙が間に合わず、予告の文章だけになってしまいました。カラーページだけで200頁以上という、すごい本になります。定価は2,000円以下におさえ、12月中ごろには書店にならぶ予定です。AVG&RPGII(エイブイジー・アンド・アールピージー・ツウ)という書名で書店に予約してください。

内容はぜったいの自信があります! お楽しみに! サイズはB5判です。

(山下 章)

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

KONAMI

キングコングが画面をゆるがす。

スクープ!! あの映画史上最高のコングが、ついにゲームソフトに登場した。超大型感覚のおもしろさと興奮。これこそ、キング オブ ゲームだ。

Q*bert™

© KONAMI 1986

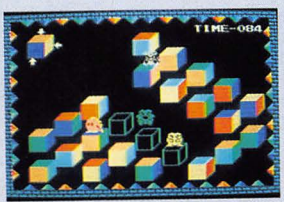
MSX

熱中加速度限定解除！脳天杭打ちソフト登場!!

かわいいキャラ「アップくん」をイカスもコロスもキミの腕次第。右へ左へ、上へ下へ、動かし続けて、キューブの色を合わせるのだ。画面が進むにつれ、敵キャラが多くなり、難易度もアップ。全画面クリアできるヤツは、もう天才だ!このオモシロさがキミの脳天を刺激するのはマチガイナイ。

……パズル的要素の中で、プレイヤーのパワーアップや敵の追跡などのアクションをふんだんに取り入れた思考型アクションゲームの決定版。





12月下旬発売予定。

￥4,800

●これらの画面は、予告なく変更されることがあります。

好評発売中

悪魔城ドラキュラ™

© KONAMI 1986

MSX2 対応 1Mビット



伝説に語られる恐怖が現実のものとなってしまった。ドラキュラ伯爵が100年の眠りからさめたのだ。そのドラキュラと奇怪な仲間たちを倒すために、悪魔城へのりこめ!

￥5,800

夢大陸アドベンチャー™

© KONAMI 1986

MSX 対応 1Mビット



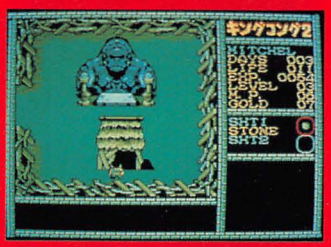
スペースキーを押した瞬間から、キミは、夢大陸を旅するペンギン王国の勇者。宿敵フリーザウルスを倒し、数々の困難を乗り越え、ゴールデンアップルを手にするのが使命だ!

￥4,980

レディコングを見つけだすことが、
キングコングの命を助ける唯一の方法だった……。

ミッチェルは「コング伝説」が、今なお生き続けているといわれるゴルネボの奥地に侵入し、レディコング捜索の探険を始めた。しかしそこには、悪魔族、仮面族、遺跡族、洞窟族、そして奇怪な動植物と地形がまちうけている。手掛かりが手掛かりを呼び、謎がまた謎を呼ぶ。はたしてミッチェルは、無事レディコングを捜し出し、キングコングの命を救うことができるだろうか……？







●これらの画面は、予告なく変更されることがあります。

MSX2 対応 1Mビット

DEG
DE LAURENTIIS ENTERTAINMENT GROUP

よみがえ
甦る伝説

キングコング2

映画「キングコング2」も同時期公開。 12月下旬発売予定。 ¥5,800

© KONAMI 1986 SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.

ティーンエイジャーの放課後おもしろマニュアル。

Manual For School
NanDa

12月10日創刊
価格¥380

いよいよコナミから、月刊誌「NanDa」が創刊されます。ティーンエイジャーの〝放課後〟をより楽しくするために、健全なアソビのノウハウをドーンと掲載。ゲームだけでなく、ファッションからスポーツ、芸能まで、幅広い分野にわたるおもしろスーパーマガジンです。

●ＭＳＸマークはアスキーの商標です。

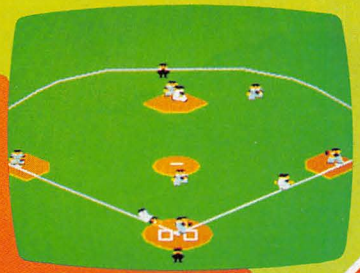
コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25
新製品情報 関東地区 03－262－9110
関西地区 06－334－0399

namcot

プロ野球 ファミリースタジアム

12月10日新発売

白熱のリーグ戦 今、開幕！











（ハードケース入）

S ● ●
B ● ● ●
O ● ●

監督は君だ！先発、中継、ストッパーの投手ローテーションから、代打まで全て君の腕しだい。　スタジアムの興奮そのままに、気分はすっかりプロ野球！

プロ野球 **¥3,900**

ファミリースタジアム

ファミリーコンピュータ™用カセット





01 ボードゲーム
ザ・タワー オブ ドルアーガ
¥3,600

02 ボードゲーム
パックランド
¥3,600

03 ボードゲーム
ドラゴンバスター
新発売
¥3,000

スーパーゼビウス/ガンプの謎 ¥4,900　マッピーランド ¥3,900　メトロクロス ¥3,900（12月16日新発売）

ファミリーコンピュータ™用
カセット好評発売中。

01 ギャラクシアン 02 パックマン 03 ゼビウス 04 マッピー 05 ギャラガ 06 ディグダグ 07 ドルアーガの塔 08 ワープマン 09 バトルシティー
10 パックランド 11 バーガータイム 12 スターラスター 13 タッグチームプロレスリング 14 ディグダグII 15 スーパーチャイニーズ
16 バベルの塔 17 ワルキューレの冒険 18 スカイキッド

※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

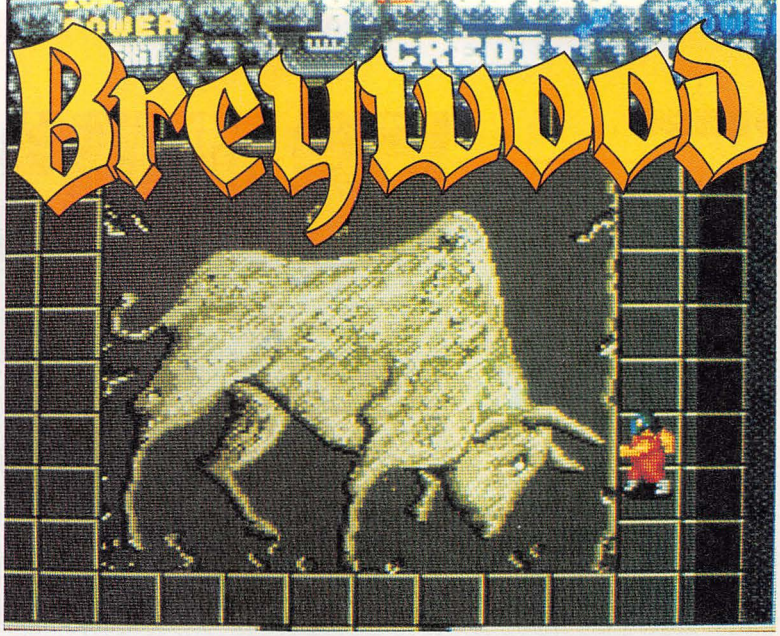
お求めは電波新聞社（本社、各支局）ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込や下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

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

ブレイウッド

©データイースト

Written by 響あきら



HOW TO PLAY

8方向レバーでプレイヤーを操作し，攻撃ボタンと武器選択ボタンで攻撃する。各面はフロア構成になっていて，ＥＸＩＴ（出口）をでるとつぎのフロアに進める。

プレイヤーは，パワー制（バイタリティ方式）で，敵の攻撃を受けたり，敵に触れているとダメージを受けて，パワーが減っていき，0になるとゲーム・オーバー。パワーは時間によっても少しずつ，減っていくぞ。また，今はやりの２人同時プレイが可能で，途中参加もできるヨ。

新方式!!パーティを組め!!

監獄(かんごく)の扉を武器で破壊して，とらわれている仲間を助けだせば，強い味方になりパーティを組んで共に行動してくれる。味方をつけると，武器の種類が増えるし，アイテムによっては味方がオプション（分身）のような役割を果たしてくれるので，ゲームがぐーんと有利になるゾ！味方は２人までつけることができる（つまり，３人のパーティということだネ）。それ以後は，仲間を助けだすと，その助けだした人が，その仲間と入れかわることができる。

このブレイウッドでは，主人公のキャラクターという概念がない。プレイヤーは常にパーティ全体を操作するのであって，その中の個々のキャラクターは，次々と変わっていってもいいようになっている。だから，現在パーティを組んでいる人より，強そうな仲間がでてきたら，どんどん変えて，より強いパーティを作っていくようにしよう。

ただし，各キャラクターが取ったパワーアップ・アイテムは，そのキャラクター専用であるため，そのキャラクターを他の仲間とかえてパーティをはずすと，新しいキャラクターはパワーアップ・アイテムをまったく持たない状態からはじめなくてはならなくなる。その辺のことも，よく考えながらプレイすることが，このゲームのコツとも言えるヨ。

あっと言い忘れてたけど，パーティを組むと１人だけ，色が付いているキャラ（他は灰色）がいるね。そいつが，その時点のパーティのリーダーで，攻撃もリーダーの武器で行ない，スピードや他のアイテム効果もリーダーが持っているアイテムに従う。ダメージもリーダーのみが受け，パーティ内の灰色のキャラが攻撃を受けてもパワーは減らないぞ（ここのポイントは要チェックと言える）。

リーダーは武器選択ボタンによって，変更できる。状況に応じて。適格なリーダーを選ぼう。

8人の勇者たちのプロフィール

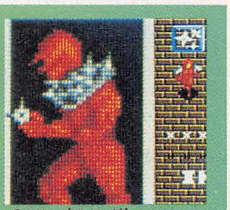
パーティを組むことができる勇者は，全部で８人。各勇者たちは，それぞれ特徴のある武器を持っている。武器の性能を知りキミのパーティを作りだそう。



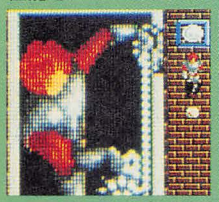
●Kain(ケイン)
武器：ナイフ
ゲーム・スタートのキャラがこのケイン。ナイフの攻撃力は，ハッキリ言って弱い。足も遅いので，早めに他のキャラへのチェンジを勧めるゾ!!



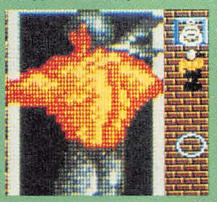
●Termil(テーミル)
武器：手りゅう弾
手りゅう弾は，最初使いにくい武器だけど，貫通力はあるし，爆発で広範囲の敵にダメージを与えられる強力な武器なんだ。



●Milg(ミルグ)
武器：手裏剣
ほとんど赤忍者と呼ばれているミルグ。手裏剣は，同時に３方向に飛ぶけど，射程距離は短い。貫通力はなし。



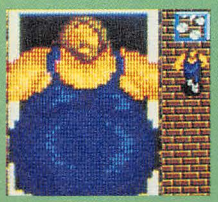
●Cloud(クラウド)
武器：フライング・ディスク
弱くもなく，強くもないノーマルなキャラがコイツ。なんとなく存在感が薄いんだよネ。それでクラウドなのかな？



●Statt(スタット)
武器：ショック・ウェーブ
このショック・ウェーブは，敵だけでなく，敵の放つ武器まで破壊できる強力な武器だ。ぜひともパーティに１人欲しい。



●Galaba(ガラバ)
武器：ブーメラン
貫通力もあり，回転してもどってくるブーメランはなかなか有効な武器。ただし，連射はきかないゾ!



●Allazzald(アラザード)
武器：クッション・ボール
クッション・ボールというのは，壁にあたると反射して，画面中を飛びまわる武器のこと。貫通力もあってかなり強力だ。

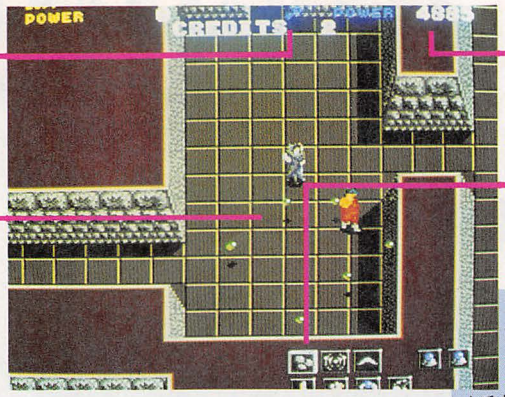


●EARGIN(アージン)
武器：ファイヤー・ボール
射程距離が長く，威力も大きいファイヤー・ボール。アージンは最初のフロアでは会えないけど，強力な味方なのだ。

●画面説明

●カギ
カギを拾うとここに表示される

●パーティ
色がついているのがリーダーで，プレイヤーはリーダーを主に操作することになる



●POWER
これがプレイヤーの体力，ダメージを受けると減っていき，0になるとゲーム・オーバー。金貨やハートで補充もできるョ

●アイテム表示
上段が武器で，下段がアイテム。アイテムは，リーダーが拾ったアイテムが表示される。武器は現在使用できる武器が一番左に表示される（つまり，リーダーの武器だョ）



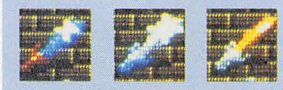
●デスドクロ　ドクロのキャラやアイテムで，いいモノなんか今までのゲームになかったでしょ。このゲームでも同じ。取るとパーティの1人（一番後の人）が死ぬ。取っちゃダメ!!



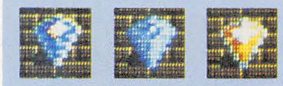
●カギ　武器で破壊できないドアを開けるためのカギ。ドアー つにつき，カギー つが必要。カギは1回使うと壊れちゃうのかな？

アイテム大紹介

ここでは，ブレイウッドの重要なアイテムの紹介をしちゃうぞ。よーく読んで，アイテムの効果を覚えよう!!



●ソード（3種）各キャラの攻撃力は4段階あり，ソードを取るごとに強くなれる。青色のソードは1段階，白色は2段階，オレンジ色は3段階一気に強くなるゾ!!



●シールド（3種）　キャラの防御力を増やすアイテム。防御力も4段階あり，宝石がオレンジ色のシールドは1段階，青色は2段階，白色は3段階の防御力アップだ!



●指環　このアイテムは各キャラクターの武器のスピードを速くする効果がある。武器のスピードも4段階あり，指環を1個取るごとに1段階ずつあがっていく。



●ペンダント
キャラクターの歩くスピードを速くする必須のアイテム。1個取れば，4段階ある歩くスピードが1段階速くなる。ただし，歩くスピードは各キャラクターの種類によって最初からまちまちなのだ。



●青の水晶玉
これを取ると，リーダー以外のパーティの仲間が，リーダーと同じ武器で攻撃できるようになる。つまりオプションの役割を果たすようになるワケだ。1個取れば2人が，2個取れば3人の同時攻撃ができるョ。



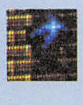
●アブラカダブラ
このアイテムは画面上の敵全部を一瞬にして消しさるパワーを持っている。敵に囲まれたり，緊急時にはありがたいアイテム。



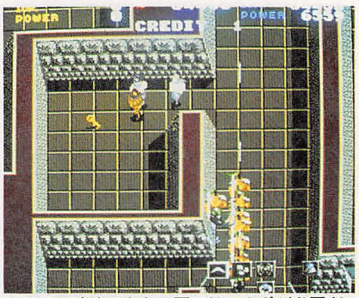
●赤の水晶玉
取ると一定時間無敵。無敵中は，POWER表示が点滅する。



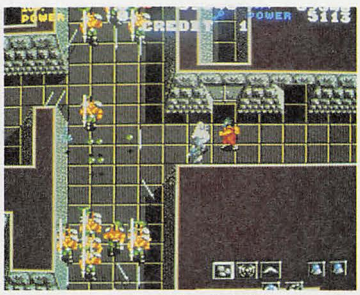
●ハート
ちゃっくんハートか，それともゼルダのハートの水筒かと言われた正体は，POWERのハートでした。ハートを取ると，POWERが500回復する。



●ブラック・クリスタル
写真を見て，全然ブラックじゃないじゃんかと言うキミ，そのワケは取って見ればわかります。



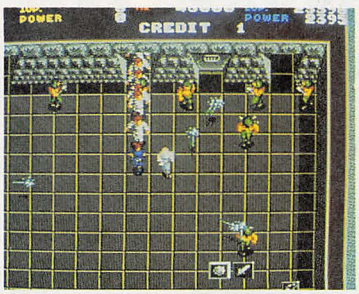
▲武器で破壊できない扉には，カギが必要だ。フロア内を歩き回って，カギを捜しだそう。カギはストックされていくゾ。



▲クッション・ボールは，うまく使用すれば絶大な効果を発揮する。大勢の敵に対しては，正面からではなく斜めから攻撃しよう，そうすれば受けるダメージは少ない。



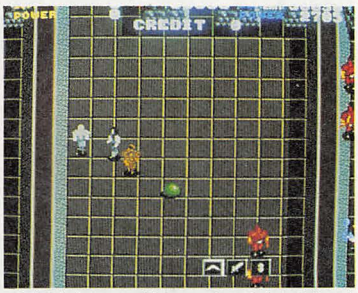
▲強そうな大男に囲まれて，ピンチ！大男は，でかい体に似あわず（？）ファイヤー・ボールで攻撃してくるぜ



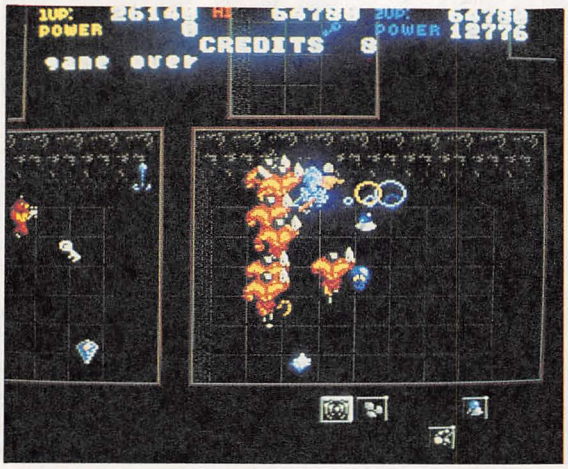
▲扉を壊すと，中の仲間を助けだせるけど，囚人たちがドッとでてくる場合もあるから，注意が必要!!



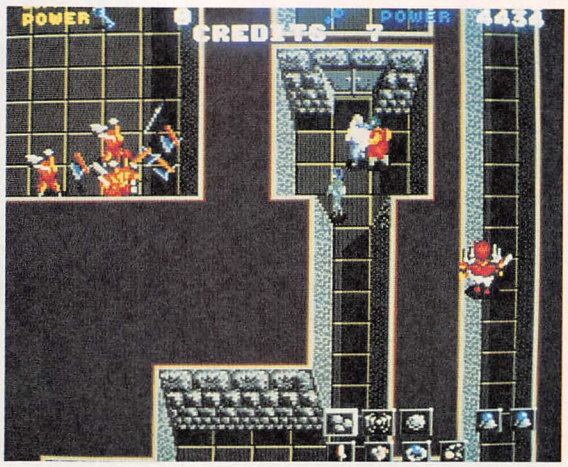
▲壁の上からも敵は攻撃してくる。コイツらに対しては，攻撃する手段がない。うまく逃げるように心がけよう



▲画面中央にいるグリーンのスライムみたいな敵は，パーティ内でリーダーを長時間変更しないでいると出現する。コレに触れると，触れたキャラクターはPOWERを吸い取られて死んでしまう。要注意な敵だ



▲アララ!!なぜか，部屋が暗い（決して，露出不足ではありません!?）。キン肉マンみたいな大男にショック・ウェーブで応戦中のパーティ



▲パーティの目の前にある扉は，カギがないと開けられない。扉をあけると，ストックされていたカギが１個減る



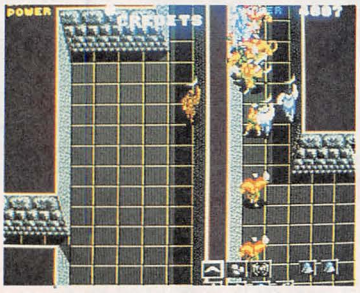
◀敵キャラがキレイに整列して，行進してきた。こんなところが，このゲームのひょうきんなところだョ

▼暗くなると，キャラクターや武器，アイテムなどのＯＢＪ（オブジェクト）がクッキリと浮かびあがる

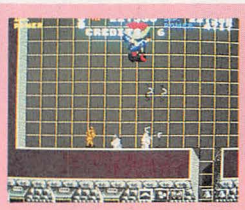




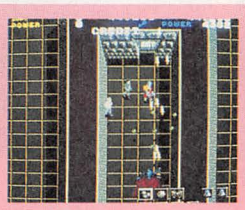
▲ブレイウッドは２人同時プレイが可能。ただし，２人同時プレイで，パーティが３人ずつになると，スピードが遅くなる。ちょっぴり残念だね



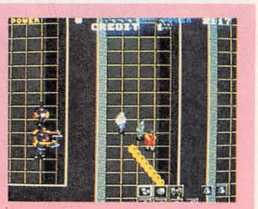
▲青の水晶玉があれば，パーティの仲間を，写真のように壁をはさんで配置すればダメージを受けずに，敵をガシガシ攻撃できるゾ!!



▲コイツは２連ブーメランで攻撃してくる。左右に動いて，スキを見て攻撃しよう。ショック・ウェーブでの接近戦も有効



▲ナイフで攻撃してくるジャイアント・ナイト。クッション・ボールを使っての攻撃がベストだ



▲大敵を倒すと，たくさんのコインが取れる。ＰＯＷＥＲの補給をしよう

秘密の通路を発見!!

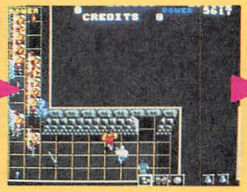
壁の中に隠し通路があったり，壁の後ろに扉が隠されていたり，ブレイウッドは，いたる所に秘密がいっぱい。

フロアのEXITを守る大敵

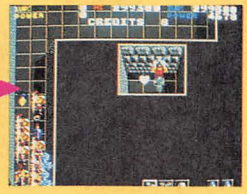
▼あれ？この下の部屋には，どうやって入るのかな？



▼この扉をあけて，隠し通路を通って行くと…



▼ハイ！秘密の小部屋に来ることができました



ちょっぴりゲーム評

ブレイウッドはアクション・ゲームなのにとってもＲＰＧぽくって，とても好きだ。だけど，敵キャラが増えると処理能力オーバーで，スピードが遅くなるのは，イライラさせられるネ。また，この手のゲームは最終調整におもしろくなるか，ツマラなくなるかがかかってくる。ぜひとも，いいゲームに仕上げてもらいたい。

ビデオゲームでＲＰＧを作るなら，キャラクターの各種パラメータとかアイテム，貨幣の概念なんかも取り入れて，もっと凝って作っちゃっていいんじゃないかな。

©株式会社ナムコ

Written by 手塚一郎

ナムコの期待の新作「源平討魔伝」が，ついに発売になった！

メガROMをドカドカ積んだPCボードを見ればわかってもらえると思うけど，グラフィックが異様なまでに凝っているんだ。他にもBGM，デカキャラ，音声合成など，マニアじゃなくてもスゴイと思ってしまうほどのデキである。

今月は，この源平討魔伝をマップや必勝法などを，ひっくるめて紹介していこう。



HOW TO PLAY

8方向レバーで景清（かげきよ）を操作，二つのボタンが剣，ジャンプとなっている。

ゲームは四つのパターンから成り立っており，それぞれで操作が微妙にちがってくので，まずはそこから説明しよう。

●左右スクロール・パターン

最初の地獄に代表されるパターン。レバーの左右で景清の横移動，レバー下でしゃがみ，ボタンで剣とジャンプだ。

プレイしてみるとスーパーマリオみたいな感じのするこのパターンは，ジャンプの使いかたが重要となる。要石（かなめいし）や岩のブロック（これらの上に乗ってさがっているときはジャンプできない。必ず上にあがっているときにジャンプすること！）をうまく使い進んでいこう。

また隠れテク（？）として，ジャンプしたあとに，ジャンプ・ボタンを連打するとジャンプ力がアップするんだ。

●デカキャラ・パターン

このゲームの最大のウリ（？）のパターンがコレ。義経（よしつね）と弁慶（べんけい）が画面せましと暴れまわる迫力はプレイヤーだけでなく，ギャラリーでさえも引きつける，強いインパクトを持っている。

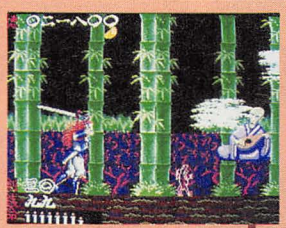
平家復讐絵巻

一一九二年、闇は来たれり。
闇の源を頼朝という。頼朝、あまたの魔族をひきいて地を征す。対せし平家の者ことごとく討たれ、壇の浦に沈みたり。
天帝、世の乱れを大いに憂い、三途の渡守安駄婆に命じて、平家の亡者よりひとり豪の者を選ぶ。その名を平景清という。景清、ふたたびやなる異次元の者の布施により、地獄よりよみがえりたり。
安駄婆はいう。
諸悪の王、頼朝を倒すには、曲玉、剣、鏡の三種の神器の他に、正しい心が必要じゃ。ひたすらに信心を忘れなさるな。よいな、信心じゃぞ……

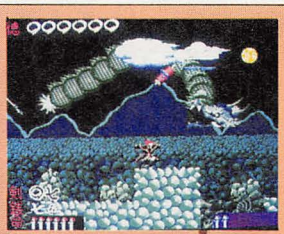


▲横スクロール・パターンの面だ。要石をうまく使って右にある剣を取ろう

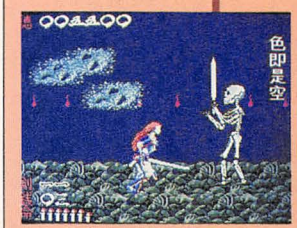




▲琵琶法師のだしてるカエルやウサギは剣で切るとキノコ（毒っ！）になってしまう。慣れないうちは立ち止まって上段で剣を振っていたほうがいいョ



▲ウヒョヒョヒョと奇声をあげて（ウ～ン，チョットちがうかナ？）飛びまわる竜。左からでてくる要石に注意して倒そう



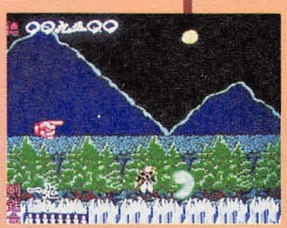
▲「色即是空！」。地獄②はデカキャラ・パターンだ。このガイコツは，ある倒しかたをするとアイテムがでるョ！



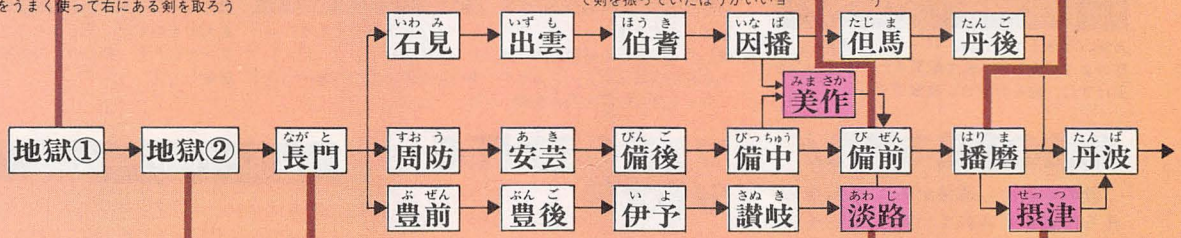
▲長戸からはルートが三つにわかれる。どのルートを進むかはキミの自由だけど，一番下の鳥居が楽なようだ



▲淡路はボーナス・ステージだ。おしゃか様がポロポロと落としていく玉を拾っていこう



▲京都の前にも三種の神器の一つ「曲玉」が隠されている



このパターンでの景清の操作方法は，レバー上で上段に剣をかまえ，レバー左右で景清の移動，下でしゃがむ，となっておりボタンで剣，ジャンプができる。ただし，例外として剣ボタンを押しっぱなしにすると，景清の向きを変えずにできるというテク(?)も使える。

ここで登場する敵キャラ（義経と弁慶）の弱点は頭（顔）なので，ジャンプと併用して戦うのがベストだろう。

●8方向スクロール・パターン

長門や京都などに代表されるパターン。3Dモドキで展開するこのパターンは，右へ右へと進んでいき，鳥居に触れればいいんだけど，国によっては建物が迷路のように配置されているため，よく考えて進まないと迷ってしまったりする。

●ボーナス・ステージ・パターン

基本的には「左右スクロール・パターン」と変わらないが，敵がでてこない。

おしゃか様がボロボロと落とす玉を拾い集めていけばOKだ。ここで，どの色の玉がどういった効力を持つのか見てみよう。

- **緑の玉**……銭を増やす。
- **青の玉**……ロウソク（体力）を回復させる。
- **紫の玉**……剣を増やす。
- **茶の玉**……ロウソクのキャパシティ（上限本数）を増やす。

各パラメータの紹介

源平討魔伝を，あまりプレイしたことのない人にしてみれば「徳」とか「剣」とかが何であるのか全然わからないだろう。

- **「徳」**……いわゆるスコアのこと。敵を倒したり，お地蔵様にさい銭をあげたりしてアップさせることができる。だけど，このゲームではスコアに意味がないので（永久パターンや京都にもどって点数かせぎができるため），安全かつ確実にクリアを目指していくほうがいいだろう。
- **「剣」**……景清の持っている剣の切れ味を表している。当然，この値が大きいほど敵に与えるダメージも大きいんだ。基本的には，固い物（敵の剣や要石など）を切ると減りやすい。まずは京都に来たときに，剣を40以上にすることを目標にガンバってみよう。
- **「銭」**……景清の持っている銭を表しているのがコレだ。剣（剣の値をアップさせる）や米俵（ロウソクを回復させる）を取るとき，黄泉の国で血の池を使って復活するときなどに必要なので，できるだけ多く持っているようにすること。

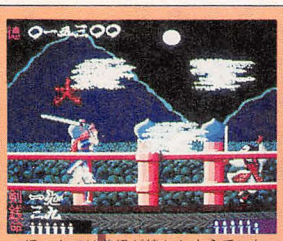
三種の神器とは？

三種の神器というのは，鎌倉にいる頼朝を討つのに必要なアイテムのことだ。これらのアイテムがないと，頼朝を倒せないため，キミは鎌倉へと進む途中で見つけださなければならない。

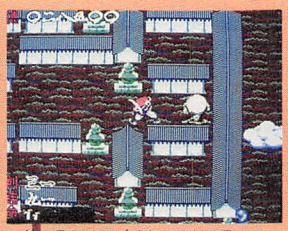
また，頼朝を倒す以外でも（鎌倉までの道のりで）役に立つため，その辺も説明しよう。

- **八咫鏡**……このアイテムを取ると，雷(?)によるダメージを受けなくなる。隠されている場所さえわかれば簡単に取れるので，とくに問題はないだろう。
- **草薙剣**……これがあると，剣の値が減らなくなる。つまり，剣は増える一方になるというわけだ。しかし，草薙剣を守っているのは三ツ首の竜(?)。こいつは多少手ごわいので，できることならロウソク10本をキープしてから戦いたい。
- **八坂瓊曲玉**……一番見つけにくいアイテム。これさえあれば，キノコによる毒を消せるようになる。また，このアイテムのみ京都より前で手に入れることもできるということも憶えておこう。

★　　★



▲橋の上では義経が待ちかまえていた。コイツの弱点は頭だ。正確にネラっていこう



▲鏡を見つけたゾ！あとは剣を見つければ，三種の神器が全部そろうぜ





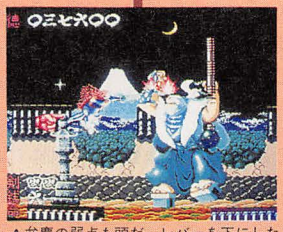
▲キノコのつぎは弁慶と義経のデカキャラ・オンパレードだ。コイツらは，倒す場所を考えないとハマるゾ！



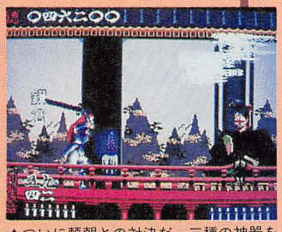
▲ルートは，ここでも三つにわかれる。余談だけど，この鬼姫は寿司にしかみえないぜ！！



▲最後のアイテムは三ツ首(?)の竜が守っていた



▲弁慶の弱点も頭だ。レバーを下にしたままジャンプして剣を振ろう。タイミングさえマスターすれば楽勝さっ！



▲ついに頼朝との対決だ。三種の神器を持っていれば，あとはサクサク切るだけ

Lode Runner™ 帝国からの脱出

©アイレム

Written by FUL

ロードランナー・ファン待望のシリーズ第4弾「帝国からの脱出」の登場です。今回は，1人プレイだけでなく，2人で協力してプレイできたり，パズル的新要素も加わり，内容も充実！　1人プレイ30面，2人プレイ18面と，面数も多く，解きごたえのある面ばかりです。そして，ユニークな新敵キャラクターも，おもしろさをひきたてるでしょう。今月は1面から15面までの攻略法を紹介しますので，251ページをよく読み，みなさんもぜひプレイしてみてください。

ストーリー

魔神を倒した君は，いよいよバンゲリング帝国から脱出する時がきた。しかし，バンゲリング帝国の城を脱出するには，いくつもの難関を突破しなければいけない。君は無事にバンゲリング帝国から脱出することができるか。そして最後に残された秘密とは……。

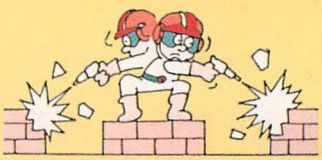
新要素が加わった

第4弾「帝国からの脱出」には新しく加えられた要素がいくつかあります。その新要素を紹介しましょう。



まず，1人プレイ，2人プレイで共通なところでは，隠しレンガがあることです。自分が触れると現れるのですが，レーザー

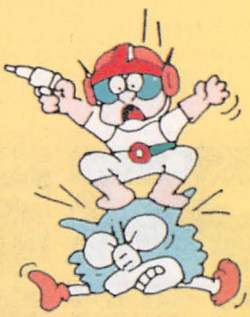
基本プレイ



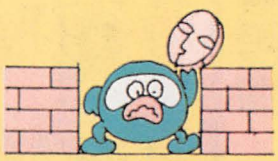
君の武器は通路に穴をあけるレーザーガンだ!!



通路が再生されるタイミングにより敵は穴に埋まる(100点)。



敵の頭上に乗る(500点)。



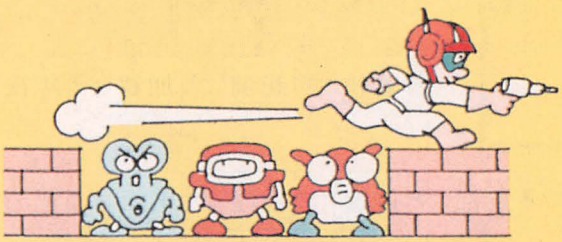
宝を持っている敵が穴に落ちると宝を離す(500点)。



敵が穴に落ちるとしばらくは動けない。この上を通過することもできる(100点)。



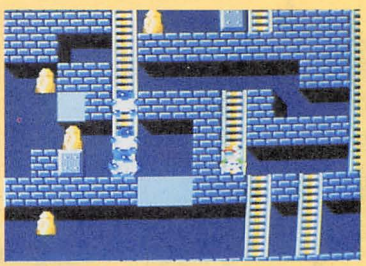
君はあけた穴を通過できる。



敵3人を連続穴落とし，その頭上を一気に通過(1,000点)。

●光る宝を最初に取るとボーナス(8,000点)。
●敵が宝を持っている場合，穴をあけたところを通過すると，持っていた宝を消滅させてしまう。
●基本的に，1面につき3か所のどこかに隠れキャラクターがいる。隠れキャラを穴にいれて宝(ボーナス)を取ろう。(3,000点，5,000点，8,000点)。
●宝を連続で取ると高得点。

	1個目	2個目	3個目	4個目
通常の宝	200	400	600	800
敵の持つ宝	500	1,000	1,500	2,000



敵を誘導させることによってシールドする。

新キャラクター紹介





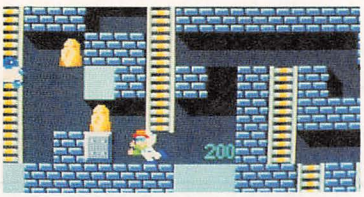


▲触れると現れる隠しレンガ

ガンで掘ることはできません。敵の動きを見ていると，ありかがよくわかります。

●動かせるブロック

もう一点は，横に動かせるブロックがあることです。このブロックがある面では，なんらかの形で使わないとクリアできないようです。頭をひねって，うまく使おう。

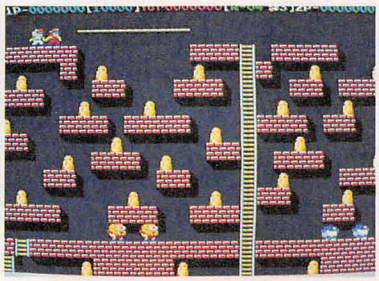


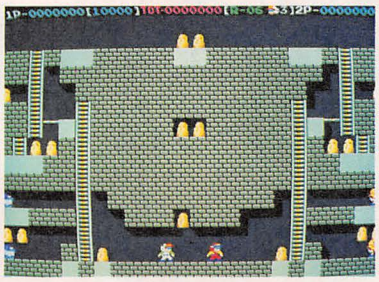
▲これが，ヨッコラショ！と動かせるブロック

●協力２人プレイもあるゾ!!

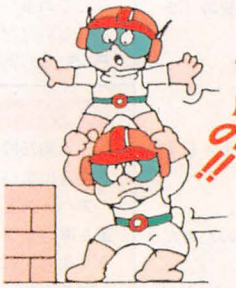
２人で協力してクリアしていく２人プレイも新要素。当然，２人で協力しなければできないワザもあります。

敵の頭上に乗って移動できることはだれでも知っていると思うけど，協力２人プレイでは，パートナーの頭の上に乗り移動する





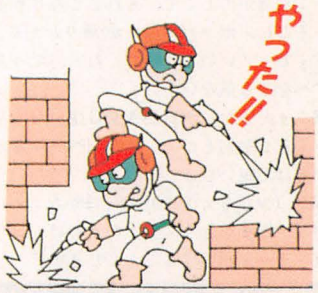
▲協力2人プレイもあるゾ！面も，1人プレイとはまったくちがうこともでるのです。当然，パートナーの上に乗れるのなら，足にぶらさがることもできます。上になったコマンダーを操作するだけで，スイスイと移動できますよ。このほかにも，むずかしい通路をクリアするときには，パートナーの頭上に乗って交互に穴掘りをしていくコンビネーション・プレイも可能なのです。



▲２人で一気に操作する頭乗り移動

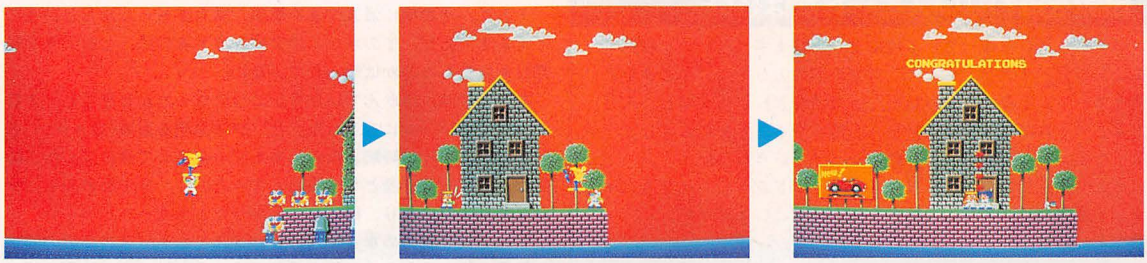


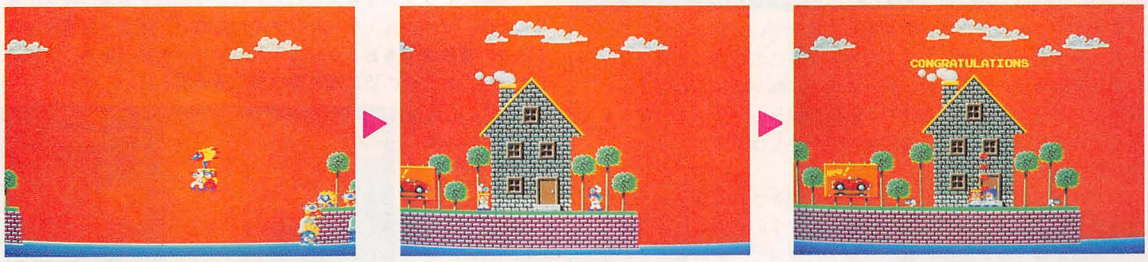
▶上のコマンダーだけで操作する２人ぶらさがり



▼絶妙のコンビネーション！２人でうまく穴をあけ、むずかしい通路をクリア

最後に残された秘密……それはこのエンディングでわかる！





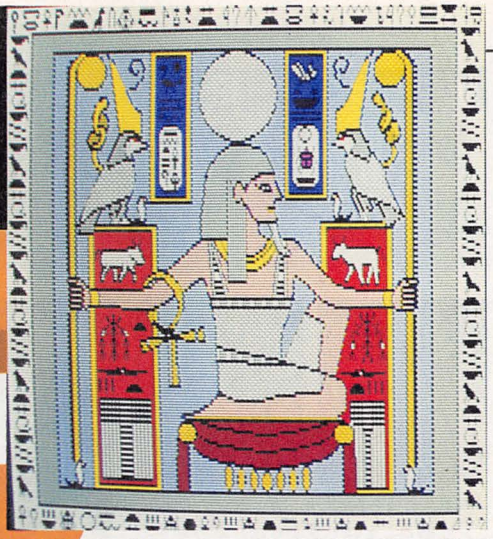
Maidum

for
PC-8801シリーズ(FM音源対応)
X1シリーズ
価格：6,800円(5"2D・2枚組)

NCS　Written by 手塚一郎

メイドゥム

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム



山下　章，代打を使う!!

自他共に認めるアドベンチャー嫌いのボク，手塚一郎が，よりによってチャレ・アベを（今月のみではあるが）担当することになったのにはワケがある。

読者のみんなも知ってのとおり，山下さんは現在，別冊の「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ2」の原稿でカポッている。

編：山下先生〜。早くチャレ・アベの原稿をあげてくださいよ〜。

山下：別冊が忙しくて，それどころじゃないですよ。

——そこに，ボク（手塚）が通りかかる。

山下：おっ！いいところに。ねエ，てっちゃん，今月のチャレ・アベをやる気ない？

手塚：またまた，ボクがＡＶＧ嫌いなのを知ってて……。

山下：そこを何とか……。全国ベーマガのＡＶＧファンのために，ひとはだ脱いでよ。

手塚：（少し考えて）ウーン，ほかならぬ山下さんの頼みだ。ガンバッテみましょう。と，いうわけで，今月はわたし手塚がこのコーナーを担当することにします。

展開を損わないスピードがほしい

ボクがＡＶＧを嫌っている理由といえばまず「遅い！」。移動するごとにディスクをアクセス，コマンド入力してはディスクをアクセス……こんなのゲームじゃないゼ！つぎに，言葉捜し。入力すると「それはできません」「もっと他にやることがあるでしょう」などなど。こんなのやってられるかっ！というわけだ。

そこで選んでみたのが，ＮＣＳの「メイドゥム」。これなら，コマンド選択だし，ゲームの進行もスムーズにいきそうだ。

編：それじゃ，メイドゥムでいきましょう。

会話形式&パズル的要素

このゲームの良い点は，会話中心で進んでいくところだろう。

人に会うたびに，強気で話したり，下手にでたりして自分なりに会話を進めていけるため，ゲーム世界に幅が感じられるようになった。ゲームとしては会話による情報収集とアイテムのＧＩＶＥ＆ＴＡＫＥによるＡＶＧの基本パターンではあるが，もっとパズル化されている。

同じパズル的なＡＶＧとして先月号で紹介されたファルコムのアステカIIよりは，人間同士のやりとりが中心であるため，個人的に好感が持てる。前作のMr.パンプに比べて，ゲームとして非常に良くなっていると断言しよう。これからもガンバッてほしいメーカーの一つだ。

まぁ，当然のことといっては失礼かもしれないけど，このゲームにも悪い点がある。

たとえば，

❶グラフィックが見劣りする。

❷リアルタイムの戦闘シーンに迫力がない。

❸すぐ死んでしまう（ＡＶＧで，ただ歩いているだけで死んでしまうのは疑問だ）。

などである。でも，ストーリーの展開に問題はなく，買ってソンはしないソフトだと思う。

Ｐ.Ｓ.私に解けないメイドゥムはない！

ストーリー

紀元前1567年頃，第17王朝の王アハメスは，戦いの末ヒクソスを完全にエジプトから追放し，第18王朝の創始者となった。

アハメスとヒクソスは双子の兄弟であったが，知恵に勝り，人望も厚いヒクソスを，兄アハメスが嫉妬(しっと)し，唯一弟に勝る「武力」にものをいわせたのである。

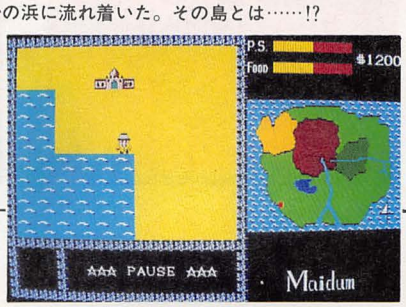
ところが，ヒクソスは，新天地を見つけ，新たな文明を築くことに成功した。何の財も持たずに，滅びることなく文明を築くことができたのは，もちろん彼の知恵やさまざまの能力，厚い人望などによるところも大きいのだが，もうひとつ秘密があった。

それは，その地に涌きでる不思議な魔力をもった水だということである。ただ，その水がこの文明を支えるのに，どのような役割りをはたしたのかは知られていない。

ある夜突然，浮かんでいた月が二つになったかと思うと，７日をかけて再び一つにもどった。ヒソクス文明を崩壊(ほうかい)させる異変は，その時起きたのである。一夜にして海に没したこの地が，もう一度，陸として浮上してきたのは，数千年ののち，やはり月が二つになり，再び一つとなったときだった。

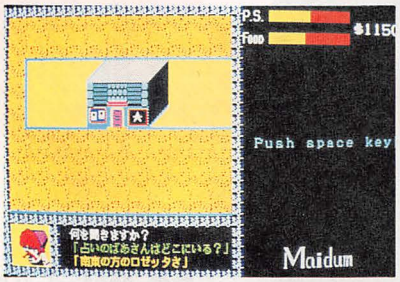
すべては「魔力の水」，それにアハメスとヒクソスの非劇の関係と無縁ではないだろうと伝えられていた。

1956年，「ヒソクスを発見した！」という連絡を最後に音信が途絶えたDr.セルジュ・ゲーリックの跡を追い，旅立った考古学者であり，冒険家でもあるグレコ・ローマン。大嵐に出会い，漂流した彼は，どこかの浜に流れ着いた。その島とは……!?

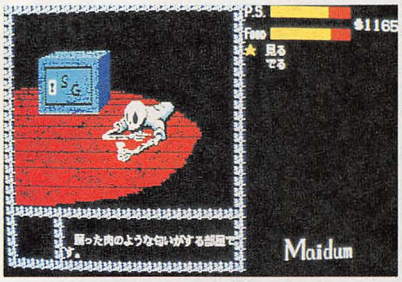


ゲーム・スタート直後の画面がコレだ。北にあるのはダニスの町。まずは，ここに行って冒険に必要なものをそろえておこう。

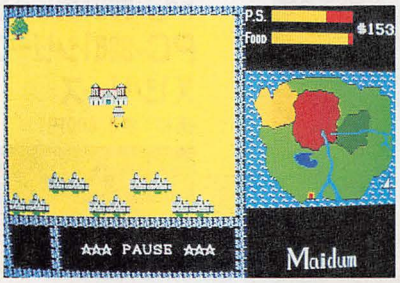
保安官事務所には，保安官が寝ている。ここでも大切なものが手に入るけど，下手にでてはダメだ。強気で話そう！



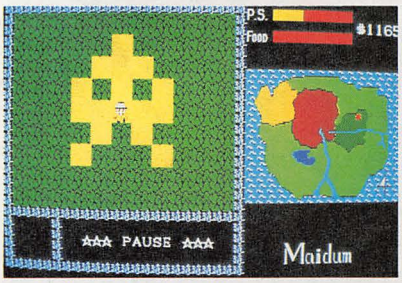
島の東にある小屋には白骨の死体がっ！横にある金庫はカギがないと開けられないけど，ゴースト・タウンで必要な暗号が手に入るヨ。



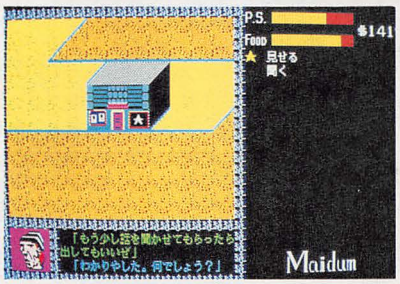
一番目に行く場所はココ，南東のロゼッタという町だ。ここにはウワサに聞いていた「占いのバアさん」がいる。だけど，手みやげぐらいは持っていこうネ。



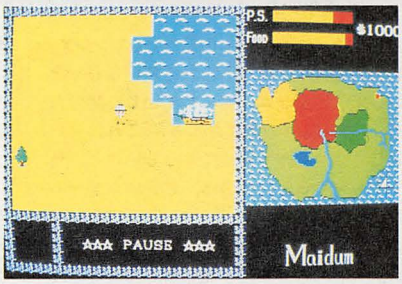
森の中には，さりげなく隠れキャラ(?)のインベーダーがあった。他にも，いくつか隠されているので，みんなも捜してみてネ。



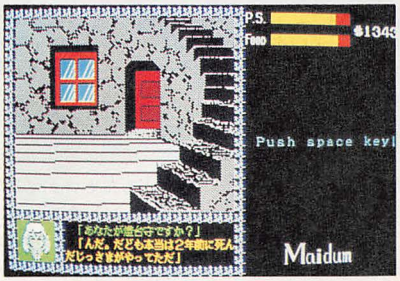
そして川のほとりにある町エル・カプ。留置所にとらえられている人から，いろいろな情報を聞くことができるゾ！　ただし，この人を逃がしてあげるとなると，それなりの代償を払わなければネ。



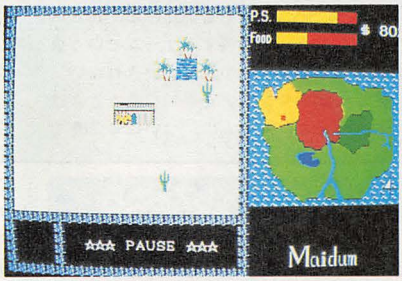
この幽霊（ゆうれい）船を呼びよせることができれば，ゲームの$\frac{2}{3}$までいったと思ってまちがいはないだろう。これに乗ると他の島にいくことができるんだ。



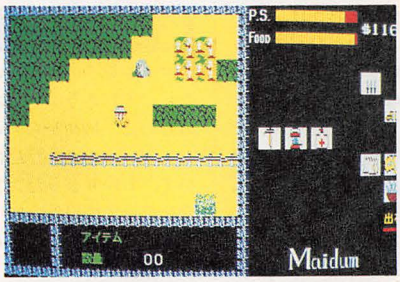
ふとしたことから見つけた燈台に入ってみると，そこには1人の老婆がいた。ここでは，ある品物が手に入るけど気をつけないとカボシッ！だぜ。



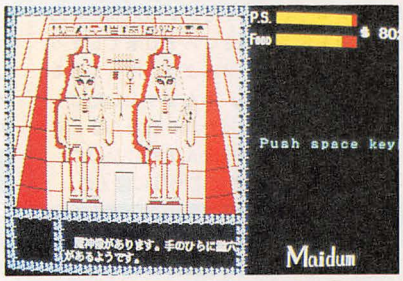
あることをすると砂漠に町が現れる（どっかで見たことがあるなぁ）。そう，これがウワサのゴースト・タウンだ。ここで見つけた日記帳を読むには暗号を知らなくてはダメ。



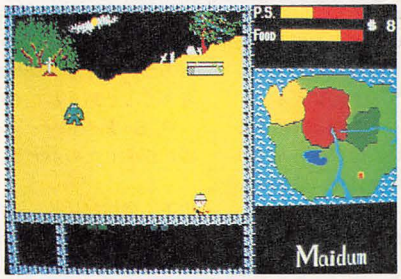
P.S.(体力)やFOOD(食料)の残りには注目しよう。もし少なくなってきたら，USE　ITEM（アイテムを使うコマンド）で増やすことを忘れずに！



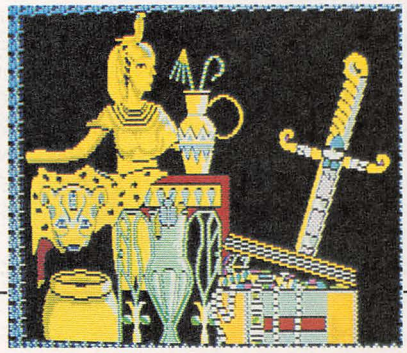
とうとう最後の遺跡にたどり着いた。このときに持っているカギが全部で五つなければゲームを解くことはできない。何か見落としている場所はないかナ？



RPGのように，敵に出会うと，リアルタイムの戦闘モードになる。一見ランダムに見える敵キャラも，実は一定のパターンで動いていることに注目しよう。必勝法のカギはファンクション・キーにあるゾ！



2日間かかってしまったけど，なんとか解くことができた。ゲームを解くコツは，ひたすらメモをすることかナ？体力が少なくなったら立ち止まろう!!



★メイドゥムの問い合わせ先：〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル 日本コンピュータシステム「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

対応機種

PC-8801mkⅡSR/FR/MR
PC-9801シリーズ
X1シリーズ

価格：各6,800円

ロマンシア

日本ファルコム

Written by 手塚一郎

今月は、ファルコムの新作「ロマンシア」を紹介しよう。えっ？これはＲＰＧじゃないって？　ウ～ム，実にむずかしい問題だネ。ファルコムの木屋さんも，「これはＲＰＧじゃない」って言ってるらしいけど，そもそもＲＰＧというのは，どういうゲームのことなんだろう？

ザナドゥとロマンシアのちがいといえば，主人公が成長するかしないかという点だけだと思う。先月号でも書いたけど，ＲＰＧ＝キャラクターが成長するゲームという公式は必ずしも成り立つとはいいきれない。

だから，ロマンシアを最初に見たときは「おおっ！ファルコムは，ついにここまできたか！」と思ってしまったくらいだ。ところが，「これはＡＶＧでも，ＲＰＧでも，アクションでもないニュータイプのゲーム」なんてワケのわからないコピーがついてガッカリしてしまった。ここでファルコムがロマンシアを「これぞＲＰＧだっ！」なんていう風に売りだしたら，他のソフトハウスやユーザーたちに大きなショックを与えたんじゃないかナ？

ＲＰＧというのは，文字どおり「役を演じるゲーム」である。つまり，そのキャラクターになりきってプレイする必要があるということだ。そうすると当然のことながらキャラクターが成長（主人公が成長可能であるなら）するという付加要素が考えられる。主人公はゲームであるにもかかわらず（ゲームで設定された）世界を歩きまわり，疲れたら休み，腹が減ったら食事をするのである。ゲームによっては，これらのことがカットされたり，追加されたりするけど，こういうのをＲＰＧっていうんじゃないかナ？　ぜひ，各ソフトハウスやユーザーの方々に聞いてみたいところだ。

ロマンシアを，チャレローに載せることにより，日本のソフトハウスが今一度ＲＰＧについて考えてくれれば……と思いつつ原稿を書いてみました。感想を聞かせてくださいっ！

とりあえずプレイしてみたら…

ロマンシアを手に入れた晩，約２時間ほどプレイしてみた。ノリのいいＢＧＭに合わせてプレイしていくと，いつの間にか助けるべきお姫さまのところまで来てしまった。プレイヤーをハメるように作ってあるとのことらしいけど，あんまり大したことはないなァなんて思った。これなら２日ぐらいあれば解けそうだなんて感じたので，その日は早々と切りあげて明日に備えた。

一度目のカポシは，ここだ！

つぎの日。お姫さまを見つけたものの助けられない……。呪いのかけられた壁の前でウロウロしていて，ハッと気がついた。アイテムの取りかたでハマッているのでは？

くれる物をすべてもらってしまっていることが原因と感じ，チェックしてみると……ナルホド！○×というアイテムをくれる人は１人じゃないのか。と，いうことはニセのアイテムをもらってしまうと本物のアイテムが手に入らなくなってしまうというワケだ。

こりゃ，ハマるワケだ。さらに，カルマの数やアイテムの有無により，登場人物の態度が変化するため，より完璧な手順を求めるには，かなり時間がかかった。

もう，わかってもらえたと思うけど，ロマンシアというのは，こういったパズル的なゲームなんだ。正確かつ完璧な手順を求めていくのが好きな人にはピッタリのゲームだネ！

カポシはまだまだ続くのだ！

苦労してお姫さまを助けだした。いや，正確には助けだしたことがあるというべきかナ？　つまり，お姫さまを助けられる場合と助けられない場合があるんだ。ボクとしては同じ行動をしているつもりでも，何かちがったことを知らず知らずのうちにしているようだ。こういうときはビデオとかを使ってプレイしていくところを録画しておいて，後で確認していくのがいいんだけど，実はボクの家のビデオは今，壊れているのであった……。

さて，お姫さまを助けだしたからといってゲームは終わらない。イヤ，むしろ本編に突入したというべきだろう。広大な地下迷宮といい，ウジャウジャとでてくる敵といい，もうブタにならなきゃやってられないぜ！！

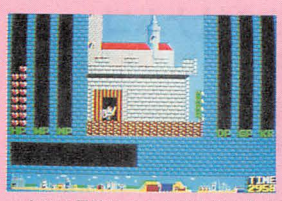
最後に

ロマンシアの欠点といえばセーブができないことだろう。一つのことを試したいだけなのに，最初からプレイしなければならないというのはいただけない。ゲームにおいて，わかりきったことをしなければならないのは苦痛以外の何物でもないのである（コンティニューできるのが，せめてもの救いだ）。

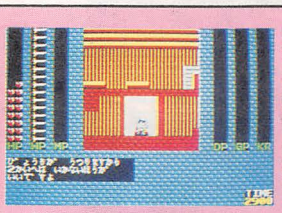
それから，あまりにも必然性のない謎（本当は謎とは呼べない！）が多いということだろう。なんだかワケがわからなくて先へ進めても全然うれしくないんだよネ。

Ｐ．Ｓ．タイトル・ミュージックは最高！誰が作曲したのかナ？

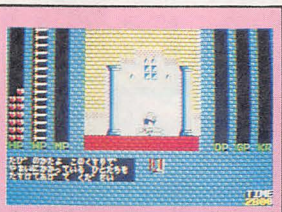
山下：突然だけど，このゲームが解けなくて困っている人は，ボクの新しい本「チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ②」を読もう！



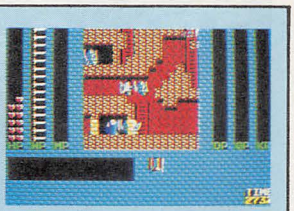
▲キミの冒険は大きな城の前からスタートする。まずは，この城の中に入ってみよう



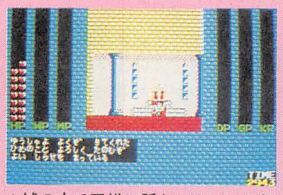
▲「病気がうつりますから2階へは行かないほうがいいですよ」と言われた。行くなと言われると，やっぱり行きたくなっちゃうよネ。だけど，そこには……



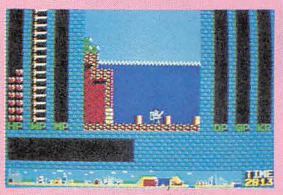
▲旅を続けていると，ある場所で薬をくれることがわかった。この薬で困っている人たちを助けてあげるとカルマが増えるゾ！ところが，この薬の使い道は他にも……



▲ある家の奥にある隠し通路(？)を入るとそこは地下迷宮だった。ここでは，あるアイテムが手に入るけど，注意しなければならない。なぜなら，ここが最初にプレイヤーをハメようとしている場所だからだ



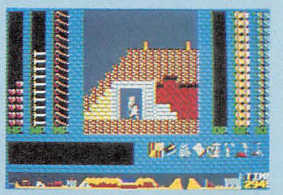
▲城の中で王様に話しかけると，お姫さまを助けてほしいといわれた。ここで逃げたら男がすたる。剣を受け取ったら，さっそく冒険にでかけよう



▲池の中には3本のクイ(？)，そして左には入り口のようなものがある。ここに入るには，このクイをどうにかしなければならない



▲なんかコワイことをいう人がいる。この人も，ゲームを解くうえで重要な役割をもっているけど，むやみに話しかけると，とんでもないことになるゾ！



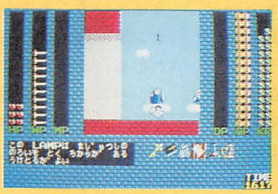
▲2人目の妖精は教典の封印を解いてくれるんだ。ただし，ここにくるには○○○の××を解いておく必要がある



▲井戸のそばにいる人に話しかけてみると，どうやら困っているらしい。困っている人を助けることが，このゲームを解くうえでの第一歩だョ！



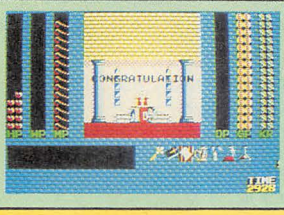
▲ここは天界だ。画面の下のほうにあるマップを見ると，建物らしきものがある。その中には何と神様がいるのだ



▲何人もいる神様は，キミのパラメータによって，いろいろな物をくれる。持てる物の数には制限があるけど，まずはもらっておこう



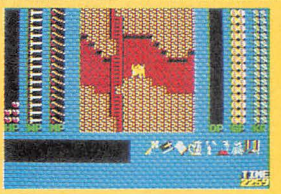
▲アゾルバ王国の城の奥には突然，悪の王となったクリスト4世がいた。コイツに話しかけると，いきなりブタにされちゃうゾ！



▲お姫さまを助けて城にもどると…。しかし，これですべてが終わったわけではないんだ。ゲームの進行度は，やっと半分程度。ガンバレ！

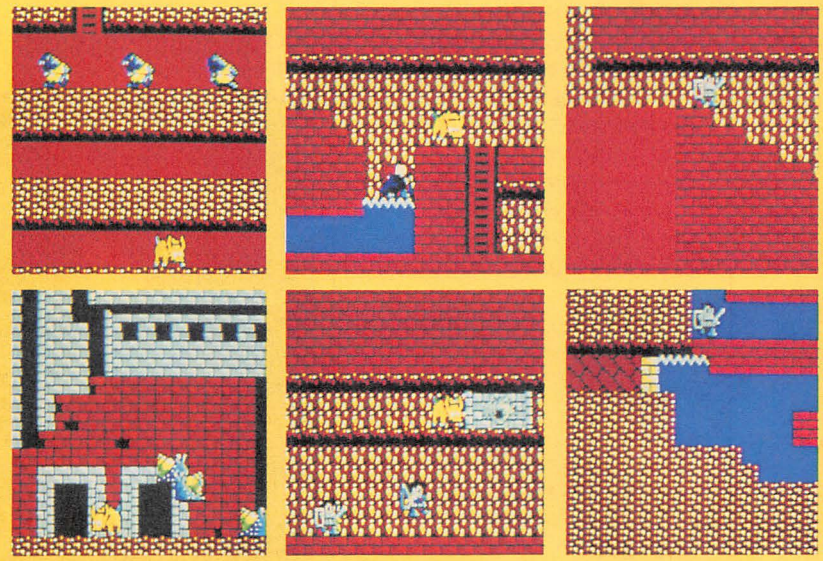


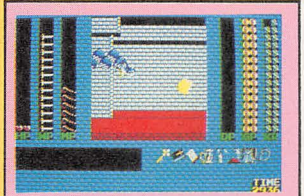
▲ブタになってしまいました。これなら，敵との当たり判定がなくなるため，ゆっくり冒険ができるヨ！



▲城の奥には，巨大なダンジョンが待ちうけていた。同じような地形が続くため迷いやすいゾ！マッピングしながら進んでいこう

◀これまた巨大な地下帝国。ボク自身，完全に解明できない謎がいくつもあるので，ここでのコメントはひかえることにしよう





▲最後の敵（？）のドラゴンの登場だ！長い体をくねらせて突進してくるゾ！ここで戦うのは不利なようなので，どこか別の場所で……

★ロマンシアの問い合わせ先：〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19
カトービル日本ファルコム「マイコンBASICマガジン」係



ドラゴンバスター

河野 光のナムコット情報局

ナムコットのファミコン用ゲームカセット「マッピーランド」は，もうプレイしてみたかな。今までのマッピーのトランポリン・テクニックを駆使して，あとはカンと頭脳で勝負かな。各ワールドにある謎解きも楽しいけれど，なんといってもこのゲームは瞬間的な判断，そして操作がきめ手なんだ。コンティニュー・モード（面セレクト）もついているから何度もチャレンジしよう。

さて，今回のレポートは，なんとあの，うわさのドラゴンバスターがファミコンに登場ということでお送りしよう。ゲーム・センター版とは，多少(？)ちがいはあるけれども，まぎれもなくあのドラバス（ドラゴンバスターの通称）だ。発売は1月上旬なので，しっかりお年玉をもらって準備しておこうぜ。

アイテムがちがうゾ！

まず，オリジナルとのちがいで一番大きなところは，アイテムの部分なんだ。ファイヤー・ボールやスーパー・ソード以外にも種類がグーンと多くなっている。ここでアイテム紹介と特徴を簡単に説明しよう。

まずアイテムは，3種類に大別できるんだ。敵を攻撃したり，非常脱出に使ったり使いたいときに自分で選んで使えるマジック・アイテムと，マップ面の障害物を越えたり，コンティニュー・モードができたりする便利アイテム。そして，ルームガーダーを倒して画面に現れたときに取ると，画面下に表示されず，すぐその場で使えるものの三つだ。ちょっと紹介すると，

●スクロール（巻き物）：ファイヤー・ボールを1発撃てる。
●ロッド（杖）：サンダー・ボルトを撃てる。
●カギ：マップ上の扉を開ける。
●コンパス（方位磁石）：出口のある方向を指示してくれる。

など，全部で20のアイテムがあるからすごい！

おっと，忘れてしまった。ドラゴンバスターって，どんなゲームか説明しなかったね。

このゲームは，ローレンス王国のセリア姫がグレートドラゴンにさらわれてしまった。それをプレイヤーである君自身が，勇者クロービスとなってドラゴンをやっつけるゲームなんだ（なんと簡単に説明してしまったのだろう。くわしく知りたいときは，カセットの中の取扱い説明書を読むか，オールアバウト・ナムコを買って読む。はたまた，ボードゲーム・ドラゴンバスターをプレイしてみる。もしくは，近くのゲームセンターに行ってみるなど・・・）。なんて，ことは言わずにちゃんと説明します。

ゲーム内容

❶画面左下のお城を出発して，右上のドラゴン山まで行き，ドラゴンを倒す。
❷道の途中にある山や建物まで行くと，その内部の迷路画面に切りかわる。
❸迷路内で出会うモンスターを倒し，出口を見つけて脱出する。
❹ドラゴンを倒すと，そのラウンドがクリアになり，つぎのラウンドがはじまる。
❺ファイターのバイタリティ（画面左下の数字とゲージで表示されている）が0になるとゲーム・オーバー。

と，ここまではオリジナルと同じだけど，操作方法はちがうゾ。

操作方法

①全体マップ
✚字ボタンで歩く道を入力する（方向を決める）。交差点へ来ると一時停止，そして行きたい方向へコントロール。
②地下迷路

©株式会社ナムコ
ファミリーコンピュータ(ROM)
1月上旬発売予定

✚字ボタンで左右移動，上下移動（ただし上下へは，くさりの昇り降りのみ）。また，右または，左へ移動するとき，普通にボタンを入れると歩き，チョンチョンと続けて2回入れると走りだしちゃうゾ。

Ⓐボタンは，ジャンプ。また，タイミングよく2回続けて押すと高く2段ジャンプする。そして，しゃがんだ状態（✚字ボタンを下）で押すと，マジック・アイテムを使用できるようになる（ただし，その前にどのマジック・アイテムを使用するか，スタート・ボタンと✚字ボタンでセレクトする）。

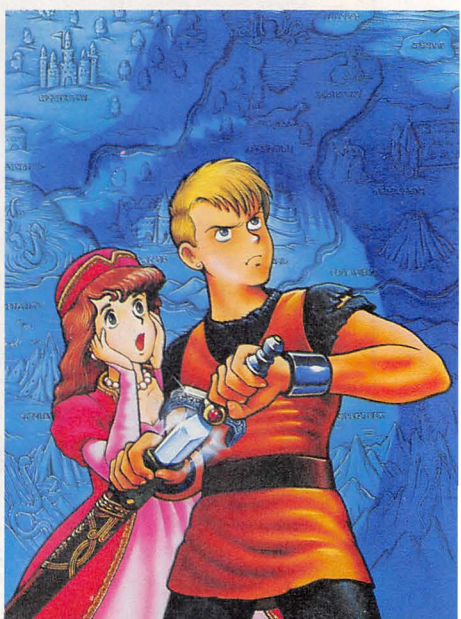
Ⓑボタンで剣を振る。このゲームで最大のポイントとは，この剣の使いかたなんだ。ジャンプ中，✚字ボタンを下に押してⒷボタンを押すと，必殺カブト割り！ そして同じ要領で2段ジャンプ中にやると，必殺垂直斬りだ。つまり，オリジナルのテクニックがすべて使える！

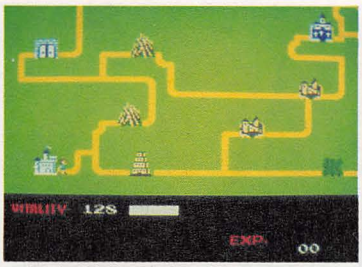
この二つの必殺ワザをうまく使い（ちなみに，敵にあたえるダメージは通常の2倍，2倍！），敵をやっつけることがクリアするためのコツですね。

新キャラも増えたゾ！

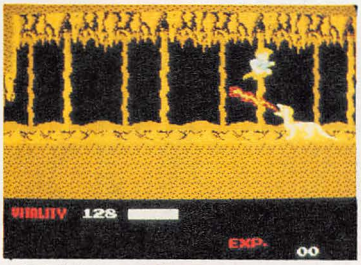
つぎにモンスター（敵キャラ）の紹介もしちゃおう。ルームガーダー（迷路内の部屋に入るやつ）

●ウィザード：空中剣を使い，ファイヤーボールを撃つ（どのゲームにもでてくるおなじみキャラ）。
●スケルトン：ガイコツの剣士。
●ファフネル：小型の恐竜型ドラゴン。火をふく。
●ビショップ：オノを使う。うまくオノをさけて垂直斬り！





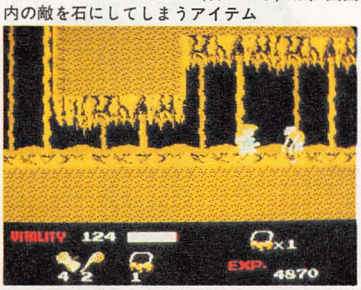
▲なんと！全体マップが1画面におさまらないほど広いラウンドもある。森や大きなトビラがあるのに注目



▲洞窟内もなかなか凝っている。ファフネルもちゃんと上下に火をはく



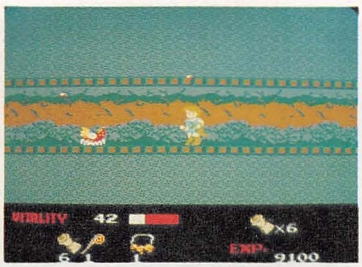
▲オノを持ったビショップも垂直斬りで一殺！画面右下のアミュレット（首かざり）は，画面内の敵を石にしてしまうアイテム



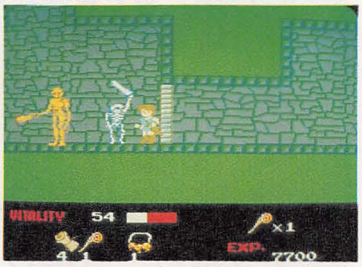
▲新キャラクターのゾンビの出現。剣では倒せないので，マジック・アイテムを使おう

その他，迷路内のどこにでも現れる，ゾンビ(剣は通用しない)，ゴーレム，スネーク（かみつく。かみつかれたら，✚字ボタンを左右に振って振りはなす）など新しいキャラも増えたんだ。そして最大，最強の敵ドラゴン。4種類の火をはきおそいかかる。弱点はラウンドごとにちがい，ダメージをあたえ，赤くなったところが，弱点だぞ。

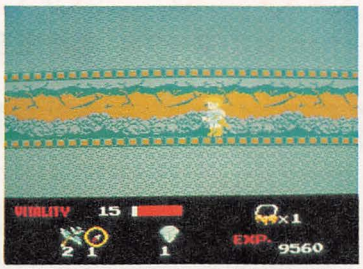
全12ラウンド，1,000余りの部屋，数々の敵，そして全面クリアのあかつきには，姫セリアに再会できる。そして，新たなる旅立ちが君を待っている。ドラゴンバスター，今，頂上に立つドラゴン伝説，よみがえれ，勇者クロービスよ。



▲ときどき弾をはく，この一つ目タコ(？)も，新キャラクターのロック。追えば逃げ，背を向けると近づいてくる



▲ゴーレムとスケルトンも健在！このゴーレム，ふところに入るとハマッてしまうゾ



▲画面下に注目。左から，バイタリティが0になっても100補充してくれる薬草，出口の方向を指示するコンパス，そしてシールドだ

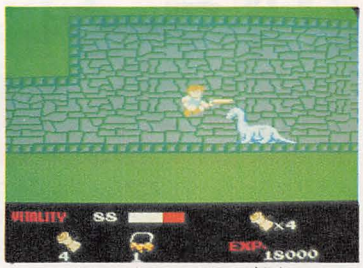


▲空中剣を操るウィザード。剣に舞いあげられると悲惨な結果になるゾ

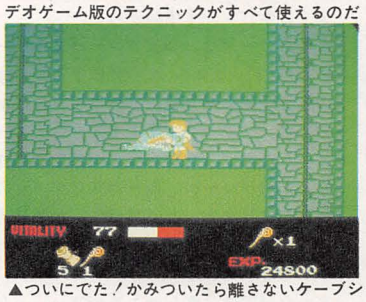
ファミリースタジアム/メトロクロスもよろしく！

世間には，いろいろな野球ゲームがたくさんあるけれども，ナムコが作るナムコ風野球ゲームがファミリースタジアム，このゲームは，見ているだけではわからない(ああ，今あるほとんどの野球ゲームは見た目ではほとんど同じ(？)ナムコのもなんら変わらない)。しかし，プレイすると，ちがいがわかるんだ。好きかきらいか，おもしろいか，おもしろくないか，評価は，君にまかせよう(要するに自信作)。

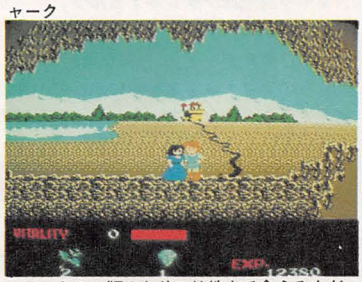
そして，ゲーム・センターでおなじみ「メトロクロス」も12月16日に登場だぞ，走れ，躍べ，ゴールゲートはまだ先だ。こんな時間に追われるゲームはキライだ。まるで，今の自分みたい（あ～今日も，時間に追われて仕事をしている)。しかし，今日も朝の4時までプレイしてしまった。ゴールが見えているのにゴールできないくやしさ。君にも早く味合わせたい(くやしい～！)。



▲ファフネルめがけて，必殺カブト割り！　ビデオゲーム版のテクニックがすべて使えるのだ



▲ついにでた！かみついたら離さないケーブシャーク



▲ファミコン版のセリアは地上で会えるんだ。ウーン，景色が美しい





▲ドラゴンもちゃんと歩きながら迫ってくる。空中を飛ばないのがチョット残念

ゼガ・マークIII 新作ソフト情報

再びカラーページに逆襲だ！なんてったって，あのスペースハリアーが，ついに完成したんだからネ！さあ，今月もハリキッていってみよう。

まずは新作ソフト情報からだ。

SCシリーズは，パソコン・パズルゲームの名作「キャッスル」が発売になった。今後の発売予定ソフトは，パソコンRPGからの移植「ブラック・オニキス」と，ルーカスフィルム（スター・ウォーズなどを作った，あのジョージ・ルーカスだぜ！）の「コロニスリフト」だ。移植に，かなり苦労しているらしいので，年末には間に合わないかもしれないとのこと。

マークIIIでは，「グレートゴルフ」，「グレートテニス」，「ハイスクール奇面組」の他に，「カルテット」の移植が開始された。これらのソフトは年末年始にかけて一挙に発売されるそうなので，今からお金を貯めて待っていようネ！



スペースハリアー

for セガ・マークIII　価格：5,500円　Written by 手塚一郎

●ついに姿を現したマークIII版スペースハリアー

スペースハリアーは3Dタイプのシューティング・ゲームで，神秘的なキャラクターや背景，ノリのいいBGMなどの特徴を持っている。

画面は写真を見てもらえればわかってもらえるように，実にすばらしい。問題はゲームのスピードやキャラクターの動きだ。ボク自身，マークIIIで本当にスペースハリアーができるのかナ？なんて思っていた。ところがビックリ！本当に，これはマークIIIで動いているの？なんて疑ってしまうほどのデキなんだっ！

業務用のゲームを，こういったホビー機に移植すると，ハードの関係上，どうしても変えなければならないところがでてくる。それでは，業務用スペースハリアーと，マークIII版スペースハリアーのちがいをあげてみよう。

(1)レバーをニュートラルにしても，ハリアーが画面の中心にもどらない。
(2)地上物が少ない。
(3)音成合成が減った。

と，いったところだろう。ここで(3)に注目してほしい。音成合成が減ったというからには，当然のことながら，いくつか残っている。そう，マークIIIから声がでてしまうのだ！どこと，どこで使用されるのかはプレイしてみてのお楽しみさっ！

こんなことをズラズラと書いてみても，マークIII版スペースハリアーのスゴサは伝わらないので，とにかく写真をたくさん載せておいた。発売されるまでは，これらの写真を見てガマンしようネ！



全ステージ一挙公開

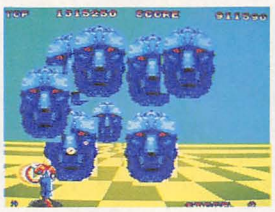
MOOT ステージ1





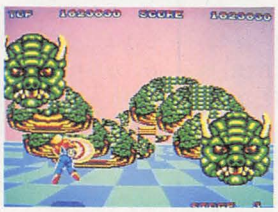
GEEZA ステージ2



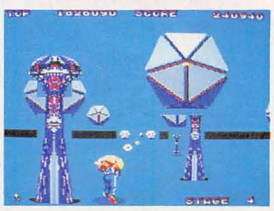


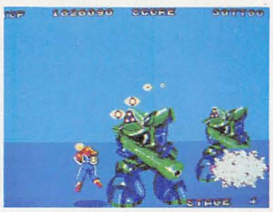
AMAR ステージ3





CEICIEL ステージ4





BONUS ステージ5



OLISIS ステージ6





LUCASIA ステージ7



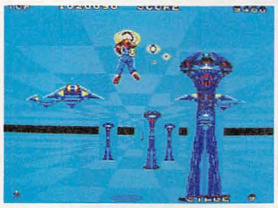


IDA ステージ8





REVI ステージ9





MINIA ステージ10





PARMS ステージ11





BONUS ステージ12



DRAIL ステージ13





ASUITE ステージ14

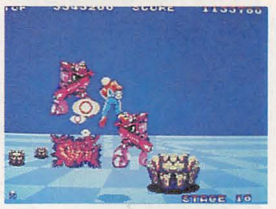




VICEL ステージ15



NATURA ステージ16





NARK ステージ17



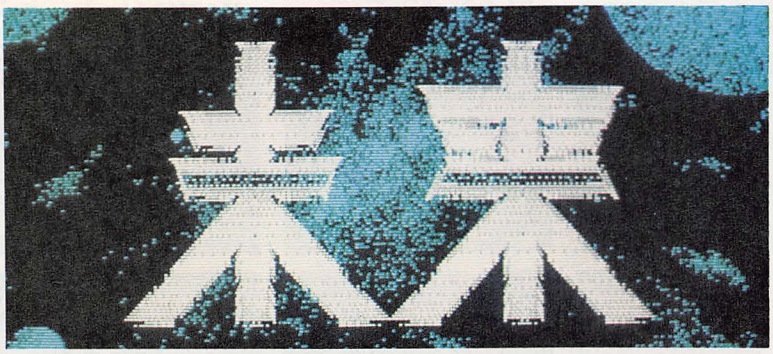


ABSYMBEL ステージ18





★スペースハリアーの問い合わせ先：〒141 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マガジン」係



ザイン・ソフト
for PC-8801mk II SR/FR/MR
X1シリーズ

価　格　価格：7,800円(5″FD版)

Written by 手塚一郎

ストーリー

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。

つぎに移住予定地として，REINBOW星雲にその運命が託されたが，REINBOW星雲は，まったく異なった環境の六つの惑星より成り立っており，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。彼が五つのきらめきをもつアーマード・スーツを見たとき，その運命は変わった。

未来って何？

こんなはじまりかたをする「未来」は，今までのリアルタイムRPGとはちがい，アクションという点に非常に大きく比重を置いているゲームなんだ。

ゲーム内容は，大きくわけて二つ。一つはシューティング・タイプで，もう一つは迷路脱出タイプ。

まずは，シューティング・タイプから説明しよう。これは上下左右にスクロールするフィールドで，ビデオゲームのファンタジーゾーンのような感じのシューティングをするといえばわかってもらえるかナ？

リアルタイムのシューティング・ゲームだから，移動や戦闘もスピーディに進み，これは本当にRPG？なんて思ってしまうほどだ。ゲームを軌道に乗せるまでが少し大変だけど，それが終わってしまえば結構楽にゲームを進めることができる。もちろんパワーアップの要素もあるし，RPGマニアだけでなくシューティング・ゲームの好きな人にも，おススメできるゲームだ。

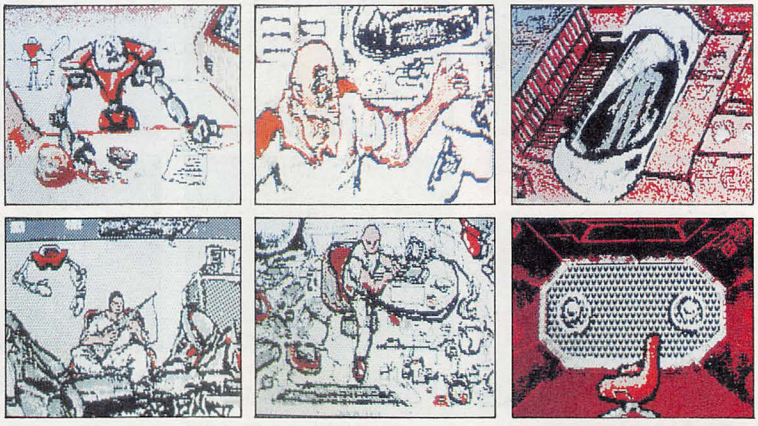
つぎは，もう一つの迷路脱出ゲーム。これは，ドラゴンバスターみたいな画面で，ひたすら出口を求めてつき進むという感じだ。ここでは，パンチやキックなどで敵と戦い，前のシューティング・モードで購入したアイテムをうまく使っていくことがコツだ。マップを見れるアイテムやジャンプ力をアップさせるアイテムは必需品なので必ず買っておくこと。

最後に

今回は1ページでしか紹介できなかったけど，ハッキリ言っておススメのソフトだ。

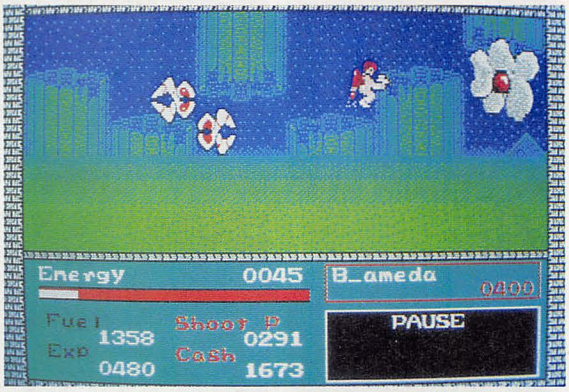
他のRPGには見られないほど，スピーディに展開していくため，気持ちよくプレイできると断言しよう。

P.S.「シオン」は，どうなったのかナ？



▲ステーションの中には，いろいろなショップがある。買物をしてパワーアップしていこう

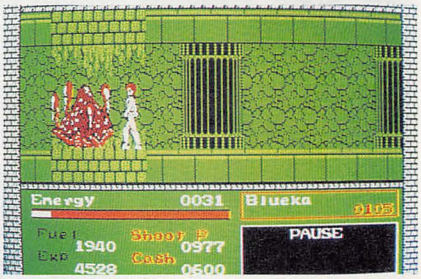
▼まずはステーションを見つけて中に入ることが必要だ。そうしないとスグにやられちゃうゾ！





▲デカ・キャラ(?)の登場だ。ここではすべてがキミの指さばきにかかっている

▶地下への入り口を見つけたので入ってみると……そこは巨大な迷路だった。怪物を倒しながら出口をさがそう！



★未来の問い合わせ先：〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162−1
ザイン・ソフト「マイコンBASICマガジン」係

ロードランナーⅣ
「帝国からの脱出」徹底攻略Part①

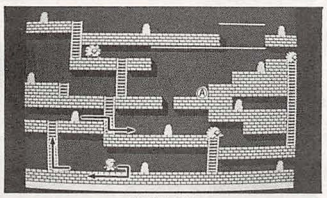
©アイレム

今月は1～15面までの攻略法を，どっと紹介します。これを持ってゲーム・センターへ急げ！

Written by FUL

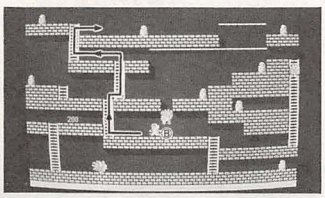
1面(2万点パターン)

●**写真1**の矢印のとおりに進み，宝を取る。**注意**：ハシゴを登るのをほんの少し遅らせるのがコツ。敵にⒶの宝を取らせないため。



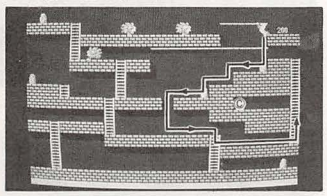
《写真1》

●素早くⒷの宝を取り，矢印のとおりに進む(**写真2**)。



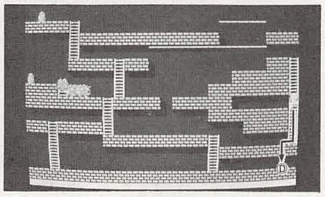
《写真2》

●**写真3**のように進む。矢印のとおりに進んでⒸの宝を取る。



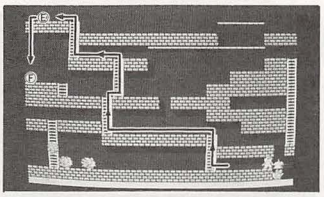
《写真3》

●**写真4**の位置で待ち，敵を固めて，Ⓓの宝を取りに行く。



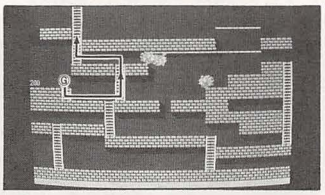
《写真4》

●宝Ⓔ，Ⓕを取る（**写真5**）。



《写真5》

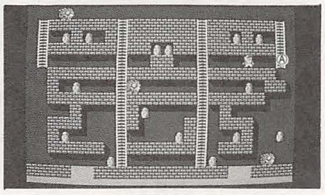
●Ⓖ地点で待ち，敵がバーにつかまったら，矢印のとおりに進む（**写真6**）。



《写真6》

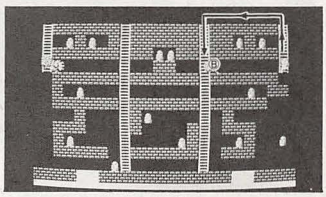
2面(2万点パターン)

●Ⓐ地点で待つ（**写真1**）。



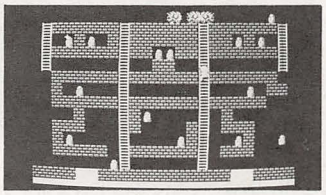
《写真1》

●敵がⒷ地点に来たら，ハシゴを登り，矢印のように進む（**写真2**）。



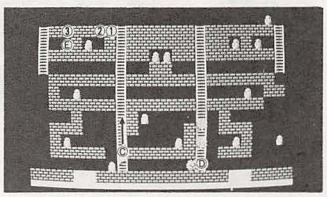
《写真2》

●敵3匹を固めて，はしごを降りる（**写真3**）。



《写真3》

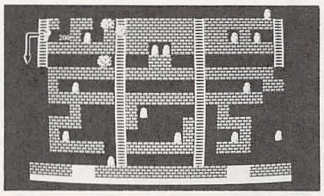
●Ⓒ地点で待ち，先頭の敵がⒹ地点を過ぎたあたりで，ハシゴを登る。そして，①②③と穴をあけ，Ⓔの宝を取る（**写真4**）。



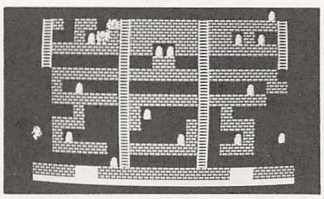
《写真4》

ロードランナーⅣ

●写真5のように，敵が離れてたら矢印のように落下する。これで敵は，シールドされる（写真6）。敵が離れてない場合は，Ⓔの宝を取った地点で待てばよい。

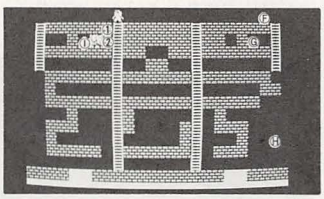


《写真5》



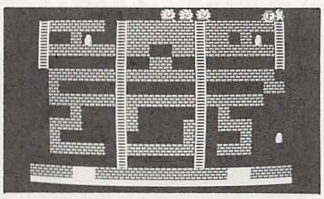
《写真6》

●宝Ⓕ，Ⓖ，Ⓗ，①を残して全部取る。そして①，②と穴をあける（写真7）。



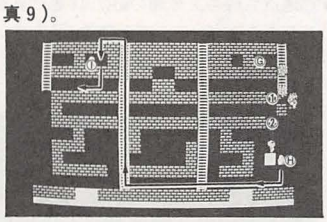
《写真7》

●あけた穴から敵をだし，宝Ⓕを取る（写真8）。



《写真8》

●宝Ⓖを取り，①②と穴をあけ落下する。宝Ⓗ，①を取り，矢印のように進む（写真9）。

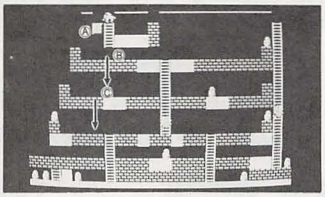


《写真9》

3面(2万点パターン)

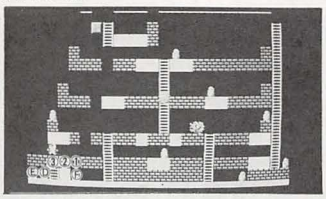
●写真1の動かせるブロックを左に押しきる。

●宝Ⓐ，Ⓑ，Ⓒを取って，下に降りる。



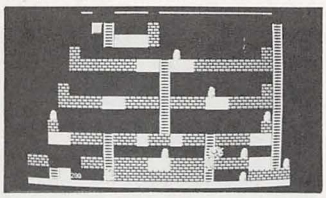
《写真1》

●①～③と穴をあけて，宝Ⓓ～Ⓕを取る（写真2）。



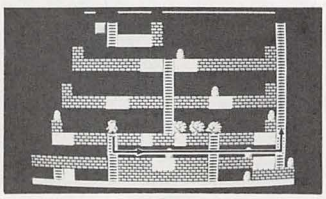
《写真2》

●写真3の位置で待ち，敵を固める。



《写真3》

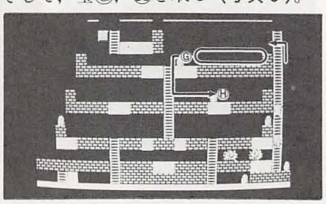
●つぎに，写真4の位置に行き，敵をひきつれて矢印のように進む。



《写真4》

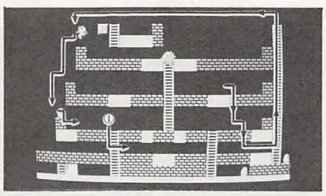
●ハシゴを登るとき，ギリギリまで引き寄せないと，敵が3匹ついてこない。

●そして，宝Ⓖ，Ⓗを取る（写真5）。



《写真5》

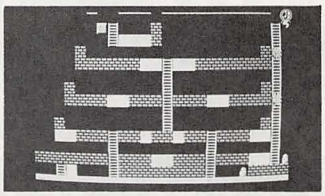
●写真6のように進む。



《写真6》

●Ⓘ地点にきたら，写真4のように敵をひきつれてくる。敵がまだ宝を持っていたら写真5のルートをたどり，○の区間に置かせる。まだ持ってたら，下の段を使って敵を回して，宝を置かせる。

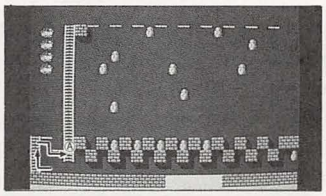
●Ⓙ地点から落下して，宝を取って脱出（写真7）。



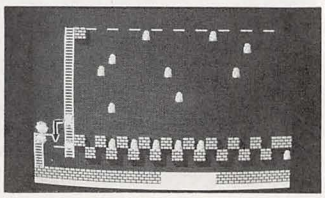
《写真7》

4面(1万点パターン)

●Ⓐ地点で待ち，敵を1匹つれてくる（写真1，2）。



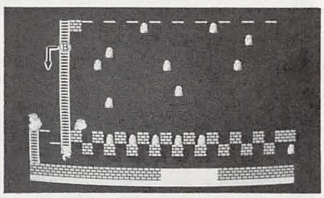
《写真1》



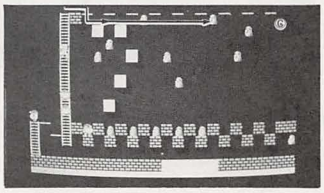
《写真2》

●左に飛び降り，写真3の位置で待つ。敵は自分から穴にはいる。つぎの敵を呼びだし，Ⓑ地点から飛び降りる。すると敵は右側に落ちる。素早く写真1のⒶ地点へ行って，つぎの敵を呼びだす。

●2匹を引きつれ，Ⓒ地点で待つ（写真4）。



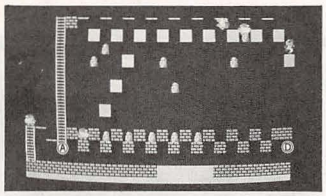
《写真3》



《写真4》

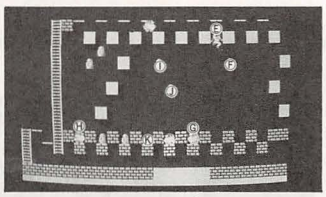
ロードランナーⅣ

●写真5の位置に敵が来たら飛び降りる。
●宝Ⓓを取り，Ⓐ地点へ行く。



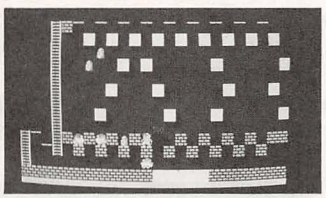
《写真5》

●敵を呼びだし，引きつれ，写真6の位置に敵がきたら，Ⓔ地点から飛び降りる。
●宝Ⓕを取った後，Ⓖ地点へ行き，真下の敵を開放する。



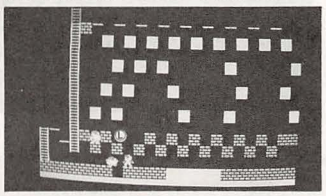
《写真6》

●だした敵を，前述したやりかたで，Ⓗ地点にシールドする。
●宝Ⓘ，Ⓙを取り，写真7のように敵を使って，宝Ⓚを取る。



《写真7》

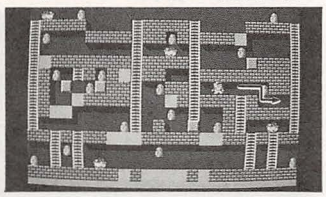
●宝Ⓛも敵を使って取る（写真8）。



《写真8》

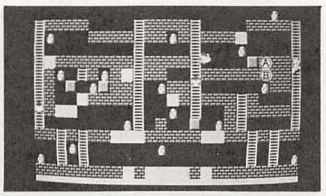
5面(2万点パターン)

●右に行ってハシゴを登る（写真1）。



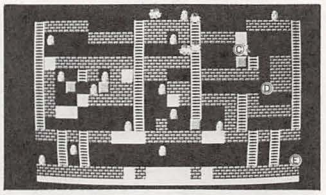
《写真1》

●Ⓐ地点をあけ，動かせるブロックを左に動かし，Ⓑ地点をあける（写真2）。



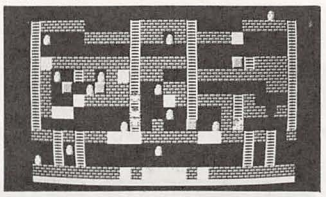
《写真2》

●宝Ⓒ，Ⓓ，Ⓔを取る（写真3）。



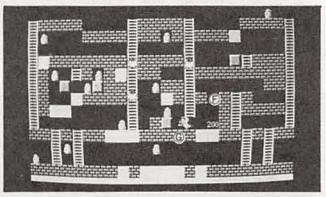
《写真3》

●写真4の位置で待ち，敵を固める。



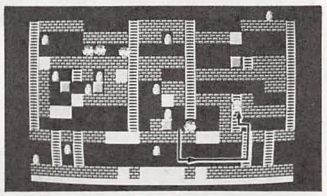
《写真4》

●Ⓕ地点をあけ宝を取り，動かせるブロックを左へ移動する。そしてⒼに穴をあける（写真5）。



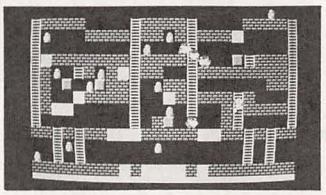
《写真5》

●写真6の位置で待って敵を引きつける。



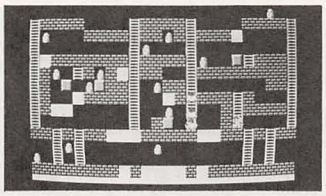
《写真6》

●敵が写真7の位置にきたら，下に降りる。



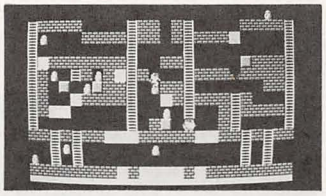
《写真7》

●敵はシールドされる（写真8）。



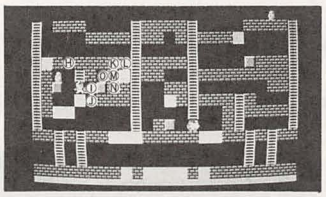
《写真8》

●残っている宝を取りに行く（写真9）。



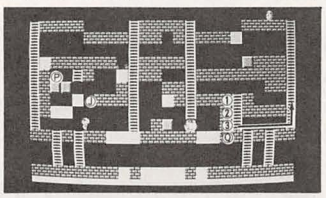
《写真9》

●Ⓗ地点をあけ，宝Ⓘを取り，左側のブロックを押し，Ⓙ地点から脱出（写真10）。



《写真10》

●つぎにⓀ，Ⓛ，Ⓜと穴をあけ，宝Ⓞを取り，Ⓝ地点をあける。
●動かせるブロックを左に押し切り，宝Ⓟを取る。Ⓙ地点をあけて脱出(写真11)。

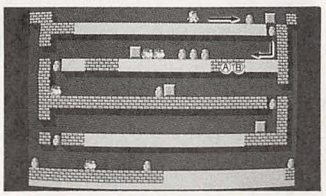


《写真11》

●敵が宝を持っている場合は，①～③と穴をあけて，開放する。Ⓠ地点は落とし穴だから，敵は下に落ちる。

6面

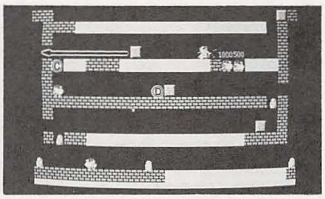
●右に行き，動かせるブロックを押して宝を取る（写真1）。



《写真1》

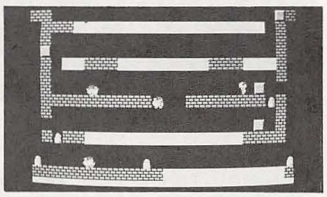
ロードランナーⅣ

●Ⓐ, Ⓑ地点をあけ, 敵をかわす(写真2)。



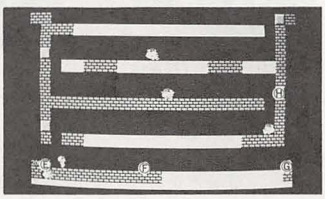
《写真2》

●再び, 動かせるブロックを端まで押しきる。
●宝Ⓒを取り, 右に行き宝Ⓓを取る。
●動かせるブロックを押す。(写真3)。



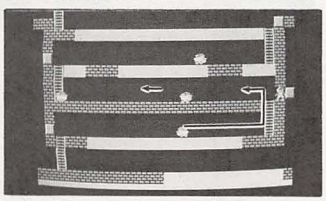
《写真3》

●前もって穴をあけておき, 敵を殺す。下の段で追いつかれないため。
●宝Ⓔを取り, 穴をあけ敵をかわす (写真4)。



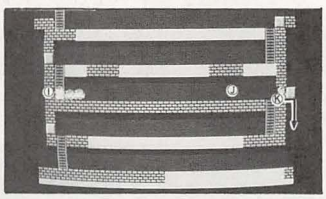
《写真4》

●宝Ⓕ, Ⓖを取り, Uターンする。
●敵をかわして, Ⓗ地点の動かせるブロックを押して, 自分がⒽ地点に入る。すると不思議なことに, 敵は自分を追ってこない (写真5)。



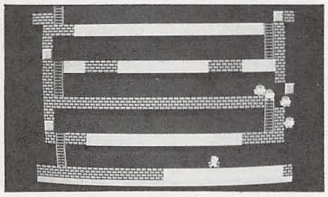
《写真5》

●敵は①地点に固まる (写真6)。



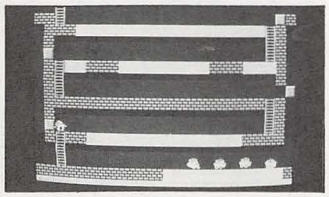
《写真6》

●1ブロック分左にずれると, 敵は固まった状態で, 右にやってくる。Ⓙ地点あたりに敵が来たら, Ⓚ地点をあけ, 下に降りる。
●すると, 敵も同じルートをたどり, 降りてくる(写真7)。



《写真7》

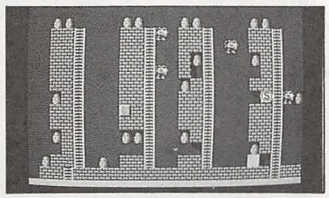
●あとは登るのみ (写真8)。



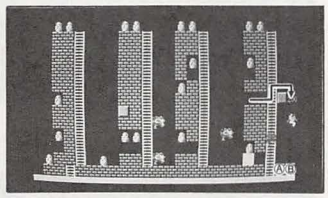
《写真8》

7面

●Ⓢのブロックを右に押し, 落下する (写真1, 2)。

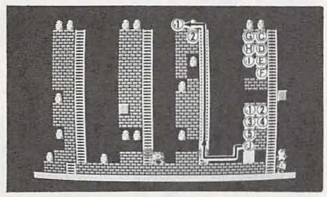


《写真1》



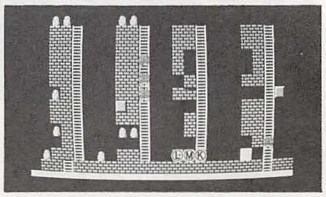
《写真2》

●Ⓐ地点に穴をあけ, 敵がはまったら, Ⓑ地点に穴をあける。すると, 敵は死ぬ (写真3)。



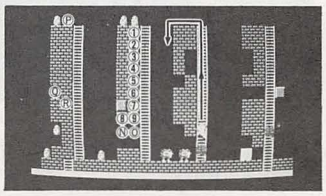
《写真3》

●上部の宝を取り, Ⓒ, Ⓓ, Ⓔ地点に穴をあけ, Ⓒ地点が埋まったら, Ⓕ地点をあける。つぎに, Ⓖ, Ⓒ, Ⓗ地点をあけ, 宝①を取り, Ⓕ地点から脱出。
●宝Ⓙを取って左に降りる (掘りかたは①～⑤の順)。
●ハシゴを登り, ①の位置で②に穴をあけ, 敵を穴に入れる。そして, ハシゴの一番上から右に飛び降りると, 敵は左へ行く。取ることのできる宝を取る。
●写真4のⓀ地点で待つと, 敵は下に降りてくる。



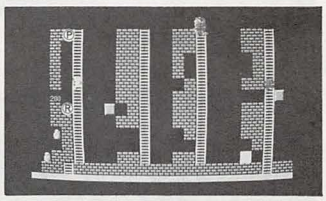
《写真4》

●敵が固まったら, Ⓛ, Ⓜ地点をあけて, Ⓚ地点で待つ。
●ギリギリまで引きつけて, ハシゴを登る (写真5)。



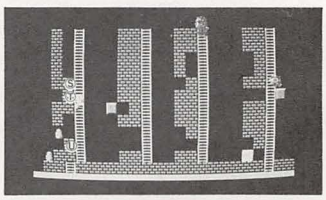
《写真5》

●矢印のように進むと, 敵は追ってこない。
●①～⑦と穴をあけ, 動かせるブロックを左に押す。⑧をあけて宝Ⓝを取り, ⑨をあけて, 宝Ⓞを取る。
●Ⓟ地点から, 六つ下に穴をあけ, 宝Ⓠを取り, Ⓡ地点に穴をあけてハシゴを登る。(写真6)。



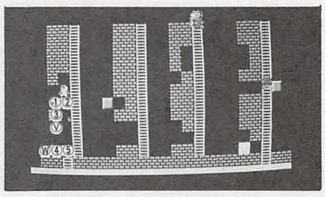
《写真6》

●Ⓟ地点から四つ下に穴をあける。Ⓡ地点から下を二つあける (写真7)。



《写真7》

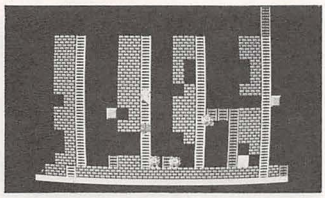
●Ⓢ, Ⓣ, Ⓤと穴をあけてハシゴを登り, 写真8の位置に行く。



《写真8》

ロードランナーⅣ

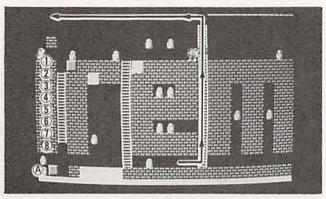
●①～⑤と穴をあけ，宝Ⓥ，Ⓦを取る。
●あとは，敵を誘導して，右のハシゴから脱出（写真９）。



《写真９》

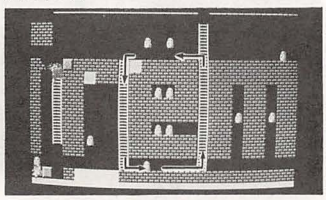
8面(2万点パターン)

●写真１のように進む。



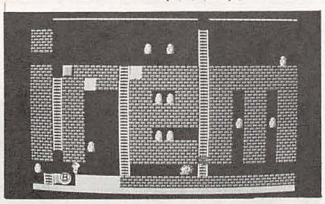
《写真１》

●①～⑧と穴をあけ，宝Ⓐを取りに行く（写真２）。



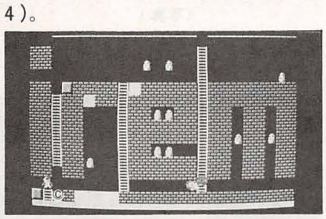
《写真２》

●動かせるブロックを右に動かすとハシゴが隠れている。ハシゴを登り，右に行く。
●矢印で示したところを使って，敵に宝を置かせる
●敵に宝を置かせたら，その宝を取り，Ⓑ地点に穴をあける（写真３）。



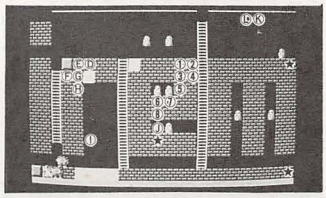
《写真３》

●Ⓑ地点に降りて，動かせるブロックを左に押しきる。宝を取って少し待つ（写真４）。



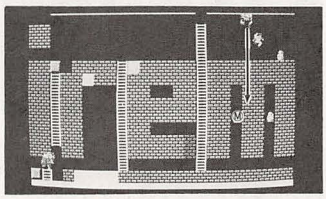
《写真４》

●ハシゴを降り，敵をⒸ地点に入れる（写真５）。敵はおそってこない。



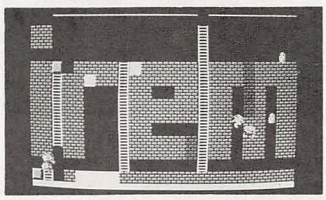
《写真５》

●敵の頭の上を渡って，右に行く。
●Ⓓ，Ⓔと穴をあけ，動かせるブロックを左に動かし，Ⓕ，Ⓖ，Ⓗと穴をあけ，宝Ⓘを取る。
●宝Ⓙは，落とし穴があるため，①～⑧の順序で穴をあけ，取りに行く。
●隠れキャラをだす（星印の位置）。
●隠れキャラを引きつれて，Ⓚ地点で待つ。隠れキャラがⓁ地点にきたら，下に降りる（写真６）。



《写真６》

●隠れキャラが落とし穴に入ったら，自分も落とし穴に入る。隠れキャラの頭を使って，宝Ⓜを取る（写真７）。

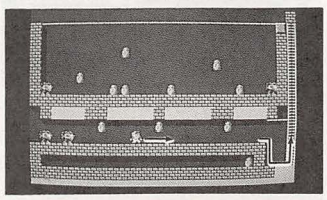


《写真７》

●下についたら，左に行き，隠れキャラを穴に入れる。残りの宝を取って脱出。

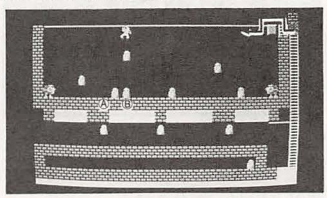
9面(1万点パターン)

●矢印のように進む（写真１）。



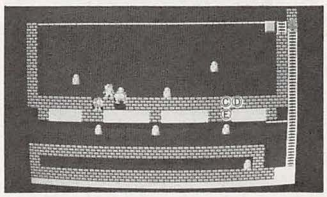
《写真１》

●動かせるブロックを１ブロック分動かし左へ行く（写真２）。



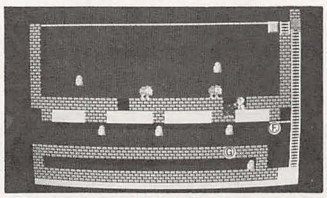
《写真２》

●写真２の位置で落下し，Ⓐ，Ⓑ地点に穴をあけ敵を入れる（写真３）。



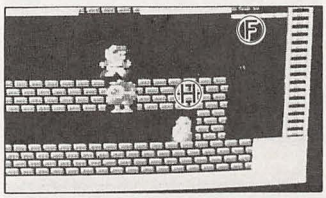
《写真３》

●Ⓒ，Ⓓ地点をあけて，Ⓓ地点に入る。Ⓔ地点をあけて宝を取る（写真４）。



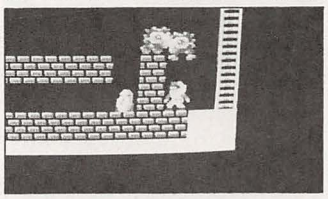
《写真４》

●Ⓕ地点で待ち，敵が横に来たら，左に行き，Ⓖ地点に穴をあけ，敵を入れる（写真５）。



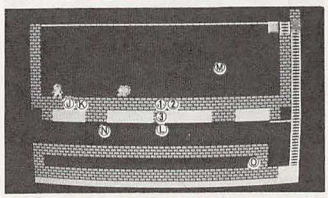
《写真５》

●Ⓗ地点に穴をあけ，Ⓕ地点で待つ。敵が横に来たら，真下に飛び降りる（写真6）。



《写真６》

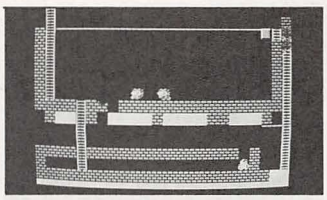
●写真７のⒿ，Ⓚ地点に穴をあけ，敵をかわす。①～③と穴をあけ，宝Ⓛを取る。



《写真７》

●写真５，６の方法で，敵２匹をかわす。
●宝Ⓜを取り，穴をあけて敵をかわし，宝Ⓝを取る。
●そして，宝Ⓞを取りに行く。するとブロックをつき破ってハシゴがでる（写真8）。

ロードランナーⅣ

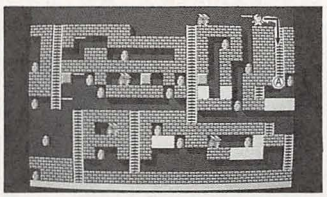


〈写真8〉

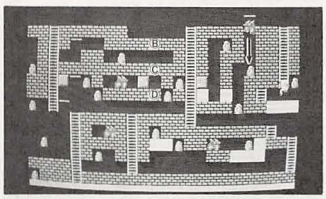
●敵2匹がむかってくるが，1匹目を穴に入れるときに，間隔をおいて（殺さない程度）穴をあけなければならない。なぜなら，敵をかわして左へ行くと，2匹目の敵が，1匹目の入っていた穴に入って死んでしまうからである。2匹目の敵が穴からでたときに，1匹目の入っていた穴が再生してなければならない。

10面（2万点パターン）

●Ⓐ地点で待つと敵が下に落ちる。体が半分くらいハシゴからはみだすのがコツ（写真1，2）。

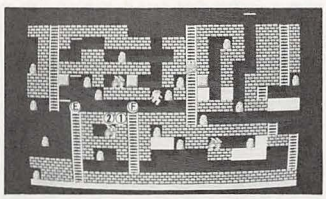


〈写真1〉



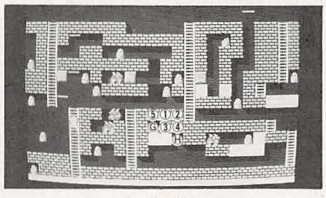
〈写真2〉

●落ちたら，ハシゴを登り，左に行き，Ⓑ，Ⓒ地点をあけて降り，動かせるブロックを左に移動し，Ⓓ地点をあけて脱出（写真3）。



〈写真3〉

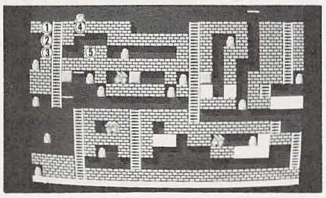
●①②と穴をあけ，Ⓔ地点に行く。敵がⒻ地点に来たら，Ⓔ地点から下に降りる。敵はシールドされる（写真4）。



〈写真4〉

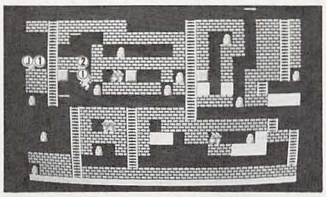
●宝Ⓖ，Ⓗは，落とし穴があるため，①②と先に穴をあけておき，少し待ってから③④とあけ，①②の上を通って，⑤をあける。

●写真5の①～④と穴をあけ，④から落ちて⑤をあける。



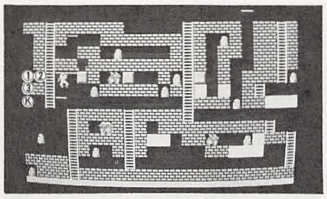
〈写真5〉

●①②と穴をあけ，宝Ⓘを取る（写真6）。



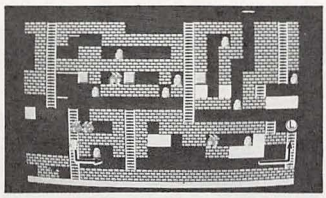
〈写真6〉

●宝Ⓙを取り，写真7の①②と穴をあけ，動かせるブロックを押しきる。③をあけ，宝Ⓚを取る。



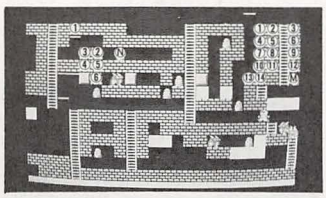
〈写真7〉

●敵を開放し（写真8），引きつれてくる。Ⓛ地点で待ち，敵が2匹ともハシゴを登ってきたら，左へ行くと敵は追ってこれない。



〈写真8〉

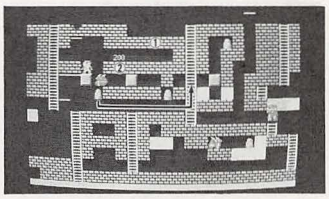
●写真9右側の①～⑭に穴をあけ，⑫から飛び降りて宝Ⓜを取り，⑭⑬を通って脱出。



〈写真9〉

●同じく写真9左側の①～⑤と穴をあけ，宝Ⓝを取り，⑥をあける。

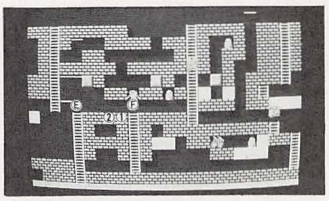
●敵が写真10の位置に来たら，自分も降り，右に行く。



〈写真10〉

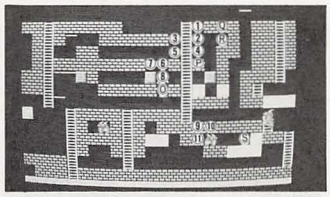
●①②と穴をあけ，動かせるブロックを右に押しきってから脱出（写真11）。

●①②と穴をあけ，敵がⒻ地点に来たら，E地点から降りる。敵はシールドされる。



〈写真11〉

●①～⑧と穴をあけ，宝Ⓞを取る（写真12）。



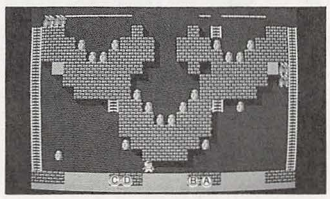
〈写真12〉

●ⓅⓆ地点に穴をあけ，宝Ⓡを取り，Ⓟ地点を通って脱出。

●⑨～⑪と穴をあけて，宝Ⓢを取りに行く。敵は下に落ちた後，右に行く。

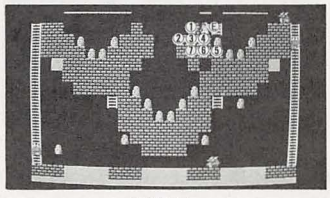
11面（1万点パターン）

●Ⓑ地点の上で待ち，右方の敵が，下に降りたときに，Ⓐ，Ⓑ，Ⓒ，Ⓓ地点に穴をあける（写真1）。



〈写真1〉

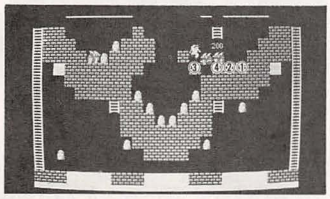
●右に行き，ハシゴを登り，Ⓔ地点で待つ（写真2）。



〈写真2〉

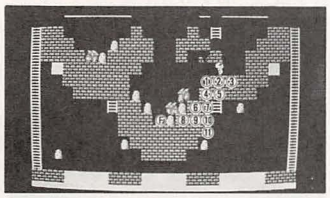
ロードランナーⅣ

●左に向かった2匹は，左のくぼみに，右に向かった2匹は，右のくぼみにシールドされる。
●①～⑦と穴をあけ，⑦へ行く。
●①～④と穴をあけて，敵を開放する（写真3）。



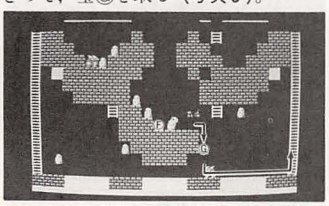
《写真3》

●①～⑩と穴をあける。敵が3匹とも落ちたら，⑪をあけ，宝Ⓕを取りに行く（写真4）。



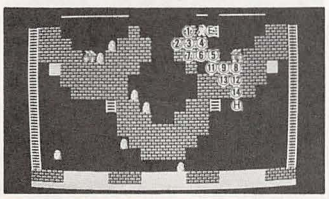
《写真4》

●宝Ⓕを取ったら，素早く来たところをもどって，宝Ⓖを取る（写真5）。



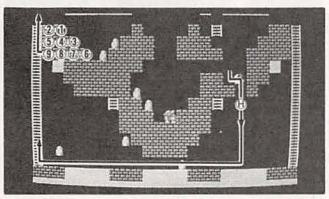
《写真5》

●右に行き，ハシゴを登り，Ⓔ地点へ行く。敵はシールドされる（写真6）。



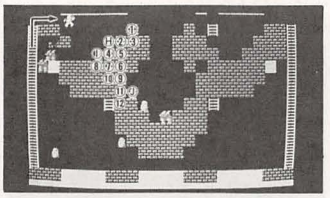
《写真6》

●①～⑦と穴をあけ，降りた敵の頭の上を通って⑧～⑪，さらに⑫～⑭をあけ，宝Ⓗを取る（写真7）。



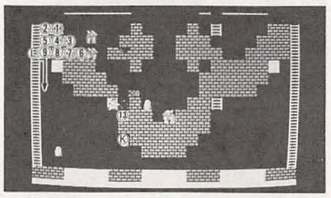
《写真7》

●①～⑨と穴をあけて，ハシゴを登る（写真8）。



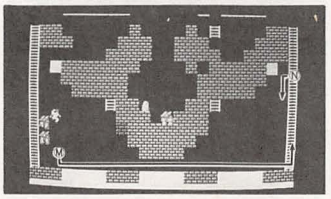
《写真8》

●①～③と穴をあけ，宝Ⓗを取り，④～⑧とあけて，宝Ⓘを取る。⑨～⑫とあけて宝Ⓙを取る。
●⑬をあける。ハシゴから右へ落ちる。宝Ⓚの上は，落とし穴である（写真9）。



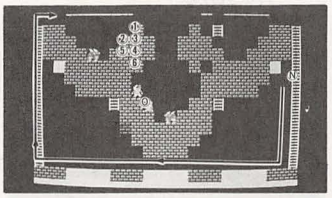
《写真9》

●①～⑨と穴をあけ，敵が開放されたら，Ⓛ地点から飛び降りる。敵の頭に乗ったら，敵の右側へ移る（写真10）。



《写真10》

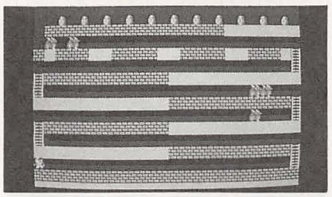
●宝Ⓜを取ったら，右へ行き，Ⓝ地点で待つ。敵が2匹共ハシゴを登りはじめたら左へ飛び降りる。
●写真11の矢印のように進み，①～⑥と穴をあけ，落ちる。ついてきた2匹は，くぼみにシールドされる。



《写真11》

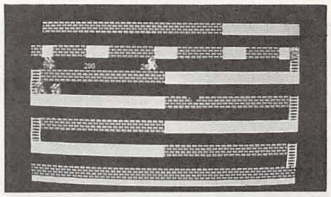
●宝Ⓞを取るとハシゴが横に出現する。

12面



《写真1》

★この面の宝は，自分で取りに行くことができないため，敵に持って来てもらうしかないのである。
●ただひたすら敵を殺せばいいのだが，能率よく宝を持って来てもらうには，上から2段目で殺しまくればよい。ただ，3段目から，2段目に行くのがかなりむずかしいので，スタートしたらできるだけ殺さずに，上の段に行くことを考える。敵を自分の後に2～3匹ついてこさせれば，たいてい成功する。
●敵が，宝を全部下に降ろしてきたら，上から4段目ぐらいまで一度降りて，勝負したらいいと思う（写真2）。

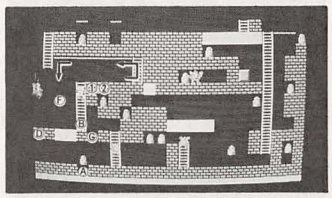


《写真2》

●この面は，パターンというものがないため，持ち前のテクニックがすべてです。気合いを入れて頑張ろう。
●一番上の段の左から5番目と，右から4番目と8番目に隠れキャラがいて，うっかりして穴をあけてしまうと，死の危険性があるので注意しよう。

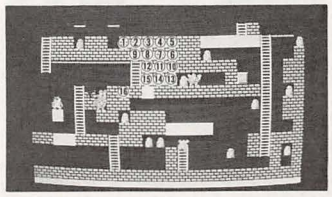
13面（1万点パターン）

●Ⓐ地点に穴をあける。Ⓑ地点で待ち，敵がはいでる頃に，Ⓒ地点をあける。
●敵が，Ⓓ地点（落とし穴）にはまったら①②と穴をあけ矢印のように進み，宝Ⓕを取る（写真1）。



《写真1》

●敵がシールドされるまで，写真2の位置で待つ。

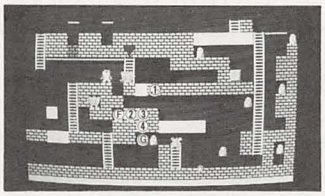


《写真2》

ロードランナーⅣ

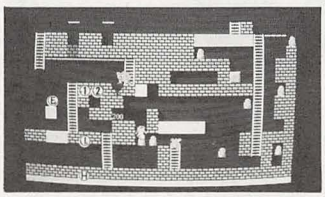
●①～⑮と穴をあけて敵を開放し，⑯をあけて，敵を入れる（**写真3の敵が入るところ**）。

●①～④と穴をあけ，宝Ⓕ，Ⓖを取る（**写真3**）。早く降りすぎると　敵が死ぬ可能性があるから注意。



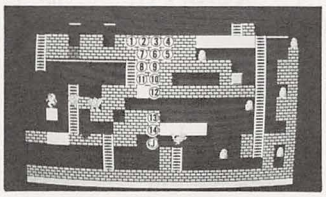
《写真3》

●**写真4**の左からⒽ地点をあけ，ほんの少し待ってから①地点をあける。①②と穴をあけ，Ⓔ地点に落下。敵をシールド（**写真5**）。



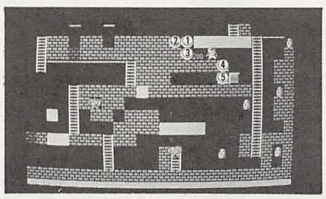
《写真4》

●①～⑭と穴をあけ，宝Ⓙを取る。



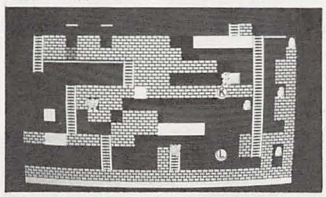
《写真5》

●**写真6**の①～⑤と穴をあける。



《写真6》

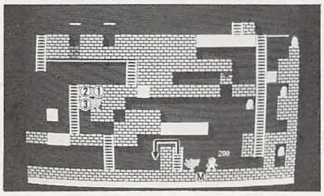
●⑤に入り，動かせるブロックを右端まで押しきり，**写真7**のⓀ地点をあけ，宝Ⓛを取りに行く。



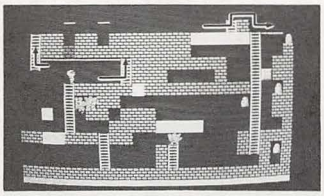
《写真7》

●**写真8**のM地点をあけ，反対側へ行く。

●①②と穴をあけ，①が埋まったら③をあける（**写真9**）。

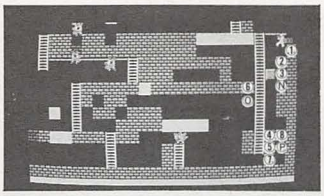


《写真8》



《写真9》

●矢印のように進み，**写真10**の①～③と穴をあけ，宝Ⓝを取る。④～⑥とあけ，宝Ⓞを取り，⑦⑧とあけて，宝Ⓟを取る。

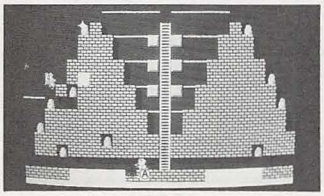


《写真10》

●敵1匹をかわして，ハシゴを登る。

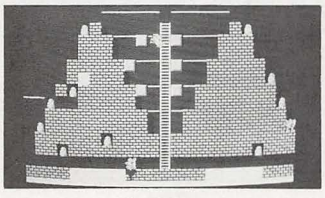
14面（2万点パターン）

●Ⓐ地点で待つ。敵が**写真1**の位置に来た瞬間に穴をあける。



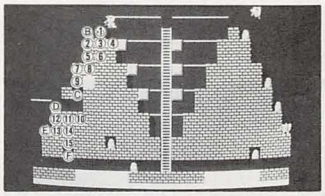
《写真1》

●**写真2**のように動かせるブロックを移動する。このとき敵は，ちょうど半殺しの状態になっている。死んだ敵は必ず右側はしの斜面にシールドされる。



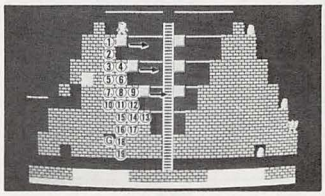
《写真2》

●**写真3**の①に穴をあけ，宝Ⓑを取り，②～⑨と穴をあけ，宝Ⓒを取る。⑩～⑮とあけて，宝Ⓓ，Ⓔ，Ⓕを取る。



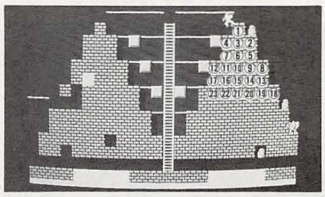
《写真3》

●**写真4**の①に穴をあけ，動かせるブロックを右に動かし，②～⑤と穴をあける。二つ目の動かせるブロックを動かし，⑥～⑪と穴をあけ，三つ目の動かせるブロックを動かし，⑫～⑱と穴をあける。宝Ⓖを取り，⑲をあけて脱出。



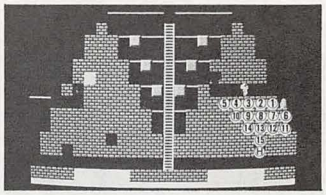
《写真4》

●**写真5**の①～㉓と穴をあける。



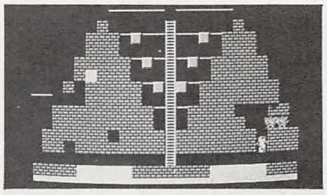
《写真5》

●**写真6**の①～⑮と穴をあける。



《写真6》

●⑮から飛び降り，宝Ⓗを取る。敵は，下に降りてこない（**写真7**）。



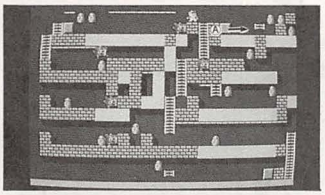
《写真7》

15面

●Ⓐ地点をあけ，動かせるブロックを二マ

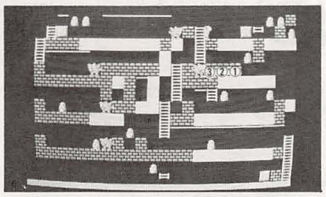
ロードランナーⅣ

ス移動する。動かしたらハシゴにもどる（写真1）。

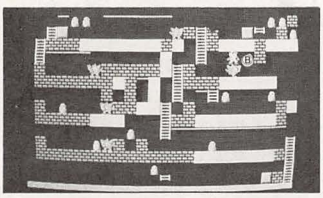


《写真1》

●写真2の①～③と穴をあけ，敵の頭に乗りながら宝Ⓑを取りに行く（写真3）。

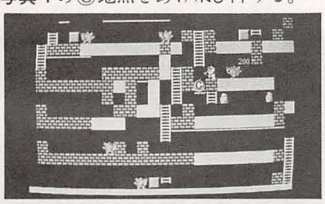


《写真2》



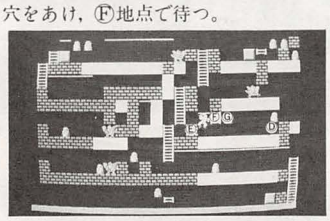
《写真3》

●写真4のⒸ地点をあけ飛び降りる。



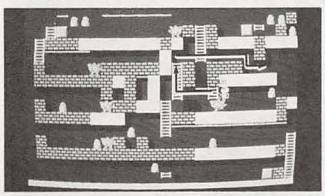
《写真4》

●敵が写真5のⒹ地点に来たら，Ⓔ地点に穴をあけ，Ⓕ地点で待つ。



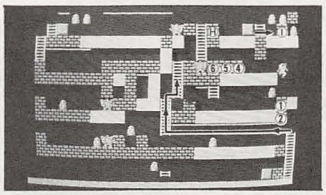
《写真5》

●敵が来るタイミングを見はからって，宝Ⓖを取る。そのまま，敵といっしょに左へ行き，はしごを登って矢印のように進む（写真6）。



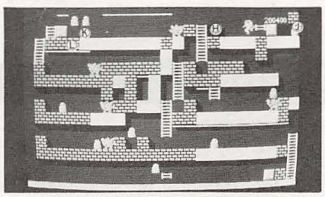
《写真6》

●すると敵はシールドされる。写真7の①②と穴をあけ脱出。



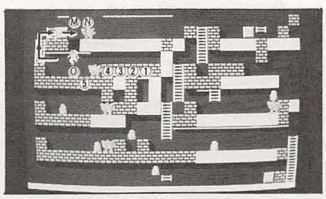
《写真7》

●④～⑥とあけ，敵を開放する。
●Ⓗ地点をあけ，動かせるブロックを押しきり，宝を取り①地点をあける。素早くもどる（写真8）。



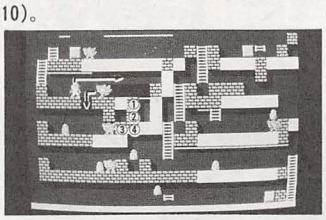
《写真8》

●再びⒽ地点をあけ，宝Ⓙを取る。動かせるブロックを左二マス移動させ，ハシゴを登り，Ⓗ地点を通って脱出。
●左へ行き，Ⓛ地点をあけて，Ⓚ地点で待つ。
●敵がⓀ地点にさしかかったところで，Ⓛ地点に飛び込む（写真9）。



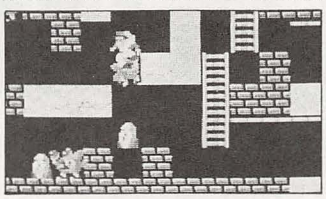
《写真9》

●動かせるブロックを右に一マス動かし，宝Ⓜ，Ⓝを取る。
●①～④と穴をあけ，バーを伝ってⓄ地点に降りる。⑤をあけ，敵を入れる（写真10）。



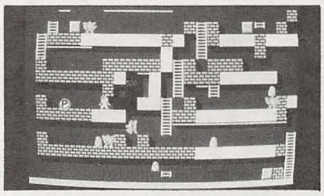
《写真10》

●①～④と穴をあける。
●敵の頭を使って，左側に移る（写真11）。



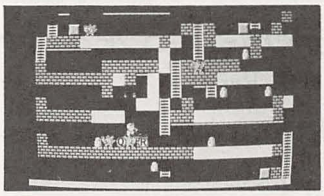
《写真11》

●写真12の宝Ⓟを取って，素早く右にもどる。

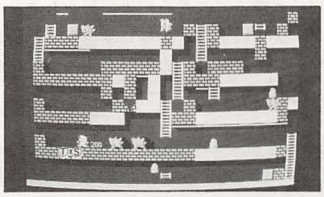


《写真12》

●Ⓠ，Ⓡ地点に穴をあけ，左に行く（写真13，14）。

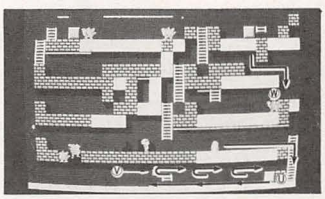


《写真13》



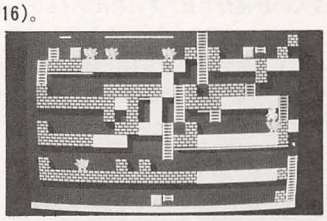
《写真14》

●Ⓢ，Ⓣ地点に穴をあけ，敵を入れ，右に行く（写真15）。



《写真15》

●Ⓤ地点に穴をあけ，動かせるブロックを左に5マス動かし，もどって埋まったU地点をあける。再びブロックを3マス動かし，もどってU地点をあける。つぎに，また2マス動かし，もどってU地点をあける。宝Ⓥを取り，Ⓤ地点を通って脱出。
●宝Ⓦを取ると，ハシゴが出現する（写真16）。



《写真16》

次号はお楽しみに！



for ファミリーコンピュータ/ツインファミコン　©コナミ

価格：3,100円(ディスクカード)

Written by 断空我

♬もえあが～れ～　もえあが～れ～!　なんて歌っている場合じゃない。あのツインビーが帰ってきたんだよ。しかもファミコン・ディスクでだからビックリ!数々のパワーアップを楽しめる「もえろツインビー」。まずはストーリーから……。

ストーリー

宇宙歴2901年，ツインビーとウインビーの兄弟戦闘機の活躍で，ドンブリ島がスパイス大王から取りもどされて100年がたっていました。

ツインビー，ウインビーの産みの親，科学者シナモン博士も100年の冷凍睡眠から，いま目覚めたのでした。

この100年の間，彼の勇敢な2人の息子には，ひ孫にあたる2人の男の子と1人の女の子が生まれていました。博士は，この3人のひ孫のために，ツインビーとウインビー，そして新たにグインビーの3機の戦闘機を完成させたのです。

そのとき，突如飛来したUFOが，博士の研究所を爆破し，スパイス大王の孫のガトランティスに博士は連れ去られてしまいました。それが，ガトランティスの復讐（ふくしゅう）だったのです。

3人のひ孫たちは，それぞれツインビー，ウインビー，グインビーに乗り込み，ガトランティス軍を追いました。がんばれツインビー，ウインビー，グインビー!シナモン博士を救いだせ!!

パワーアップ効果

ベルの色	パワーアップ
黄	ボーナス(500～1,000pts)
青	スピード・アップ
白	ツイン砲
ピンク	レーザー砲
白，ピンク点滅	オプション
白，青点滅	バリア

操作方法

タイトル画面がでているときに，1～3プレイヤーのどれかを選んでゲーム・スタート。3人同時プレイは，コントローラ[I][II]にジョイスティックを接続してプレイします。1Pのツインビーは青，2Pのウインビーは赤，3Pのグインビーは緑と，色によってわけられています。

ボタン操作は，たてスクロールのときⒶボタンで地上攻撃，Ⓑボタンで飛行物の攻撃で，横スクロールのときはⒶボタンで鈴撃ち用のハートマークを発射，Ⓑボタンで地上と飛行物の両攻撃用になります。

パワーアップ用のベルが雲の中に隠されているのは前作と同じですが，レーザー砲が加わったところが特徴。また，やられても上昇していく魂を取れば，パワーアップを取りもどせます（1回のみ）。

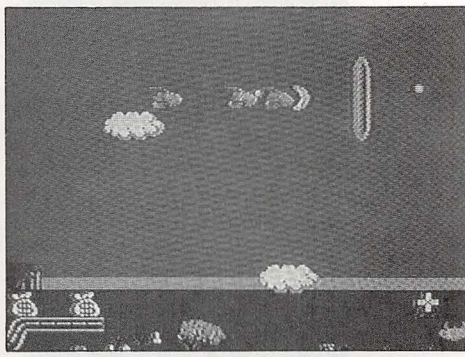
地上物の敵をやっつけたときに出現するパワーアップ・アイテムも前作より増え，5連射やボーナス・ステージに行くためのシナモン博士の顔などもあります。

地上物のパワーアップ効果

?	①敵が全滅②敵が鈴になる③無敵④はずれ，のいずれか
★	5方向に弾を撃てる(1人プレイのみ)
☽	3方向に弾を撃てる(1人プレイのみ)
$	ボーナス点(100or500pts)
🤡	この面をクリアするとボーナス・ステージに進める
✝	1UP.



▲3人のひ孫たちは，シナモン博士救出のために立ちあがった

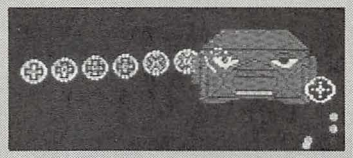


▲なんと3人同時プレイが可能だ。2機合体でワッカレーザー発射!

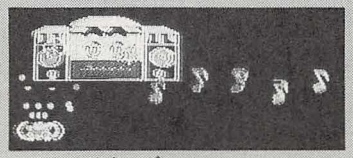
各ステージのボスキャラたち

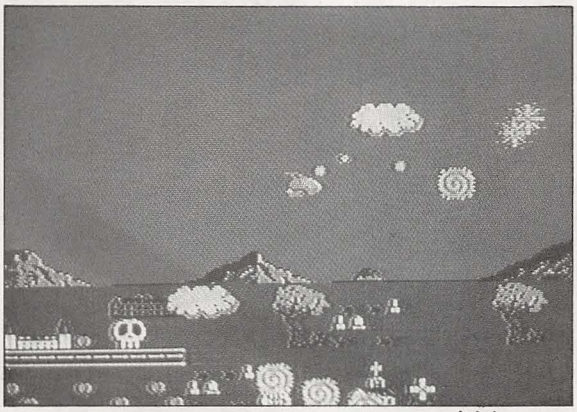

すいかマークJr.


ウォーターパイパー

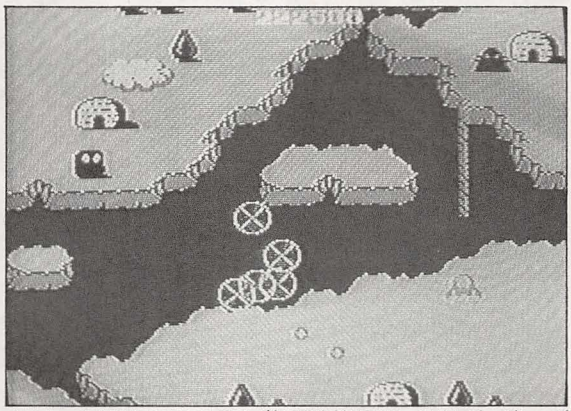

ロボットボクシーロボ


たこスプーキー

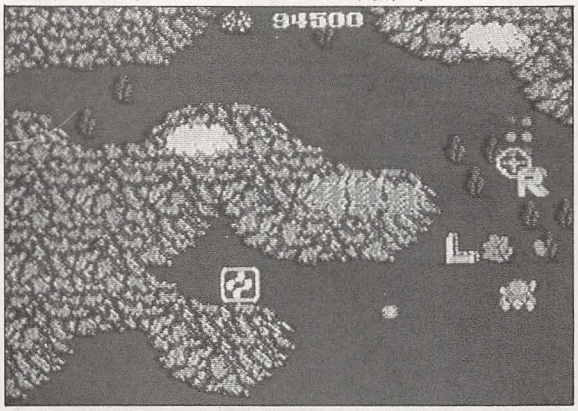

ステレオサウンダー



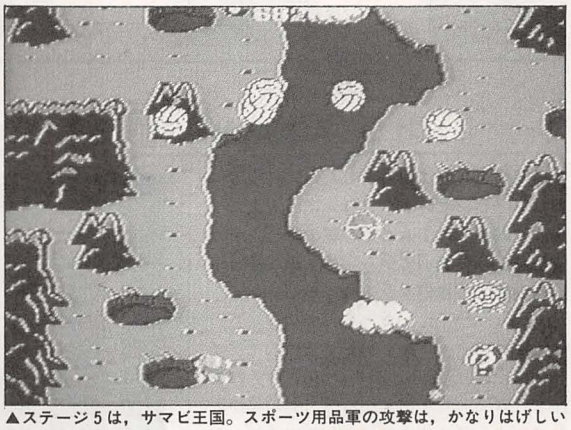
▲ステージ1はドンブリ島だ。敵は食べ物軍の攻撃だよ。なるとがおいしそう!? おっと忘れてはいけない地上にある十字架は，1UPだぞ



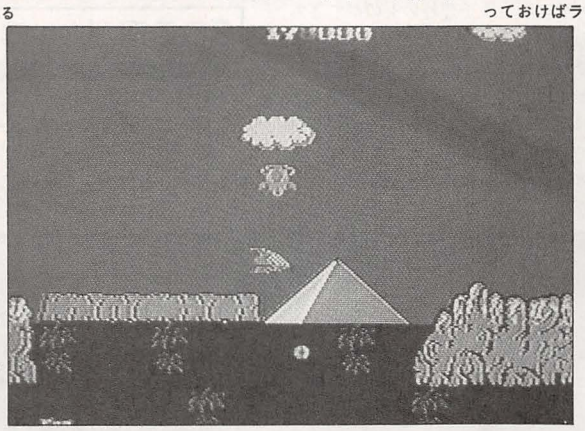
▲ステージ4はウラルフスク国。敵は電化製品軍だ。ツインビーがレーザーを発射しているのが，わかるかな？



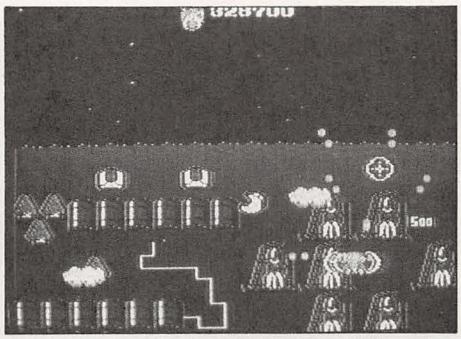
▲ステージ2はラマヤードラ王国だ。地上にあるRやLのキャラクターを取ると，弾が右や左からもでるようになる。両方取ると，うしろに弾が撃てるようになる



▲ステージ5は，サマビ王国。スポーツ用品軍の攻撃は，かなりはげしいぞ。おや？右はじに見えるのはシナモン博士のキャラクターだ。これを取っておけばラウンド・クリアの後でボーナス・ステージに進めるぞ



▶ステージ3はエジプトみたいなオルドラード公国だ。敵にやられると写真のように魂が空にあがるので，この魂をすかさず取るとパワーアップが元にもどる



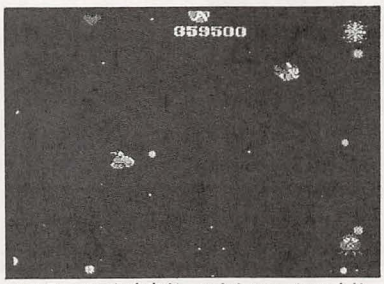
▲ステージ6はイプ＝ガンマ帝国で昆虫軍が攻撃してくる。取ると3連射ができるようになる三日月のパワーアップ・アイテムが見える

断空我のゲーム評

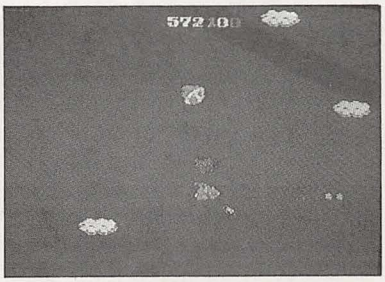
ひとことで言って，このゲームはツインビーにサラマンダをミックスした感じかな。ボス敵の中にはサラマンダにでてきたのがいるし（ステージ7のボスは……），レーザーはビックバイパーのそれのようだし，たて横にスクロールするし……。でも，横スクロールは，なれないとけっこうむずかしいね。ベルを撃ってパワーアップするのが大変ですよ。

とにかく，ディスク・システムを持っている人にはおすすめのソフトです。

P.S.やってやるぜ！



▲ステージ7は宇宙だ。コナミマンがベルをはこんできてくれるぞ



▲これは横スクロールのボーナス・ラウンド

The EIDOLON

© 1985 LUCASFILM LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
ADAPTED BY P.A.W. SOFTWARE.

アイドロン

ポニカ
©LUCASFILMS/ACTIVISION

for MSX2(ROM)価格:5,500円
Written by TOMMY

百年以上も昔に姿を消した天才科学者ジョセフ・ビンセント・アゴン博士。それ以来固く閉ざされてきた彼の館の扉が，今君を招くように開いている。中で君を待っているのは――謎のマシン・アイドロン！

★

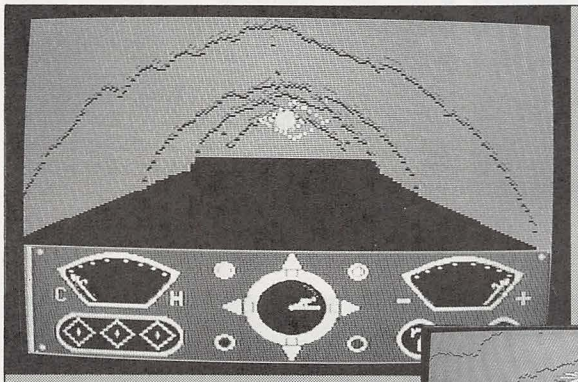
というストーリーではじまるこの「アイドロン」は，あのルーカス・フィルムが制作したコモドール用ゲームソフトの移植版なのです。アメリカではかなり好評だったゲームだけに期待してたんだけど，プレイしてみて「やはりやりおるわ，ルーカス・フィルム！」と，うなっちゃいました。

ストーリーはと言えば，博士の日記によるとアイドロンは人の心の超自然力を調べるために作られたマシンなんだけど，いざ使ってみると奇怪な生物たちが住んでいる洞窟（どうくつ）へのトラベル・マシンだったんです。つまり予想外のものができちゃったわけですよ，これが。博士ってホントに天才だったんですかね？

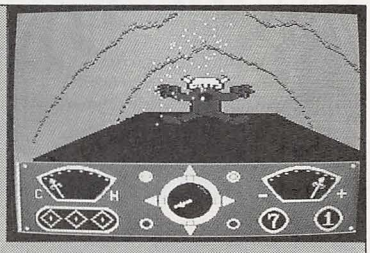
とにかく博士は，洞窟の探険をはじめました。日記には博士が調べたことがいろいろ書いてあり，最後はまるでアイドロンの導く世界に取りつかれたようになって行方不明になったようです。

3D処理がカッコイイ！

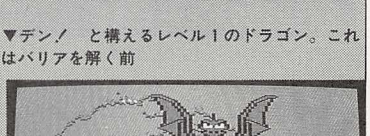
さあて，あたしもプレイしてみましたっ！　やっぱりＭＳＸ２だけあってグラフィックがキレイですねー。ぐねぐねとした洞窟の壁が３Ｄで表現されてて，すごくカッコイイ。カーソル・キーで前後左右に動け



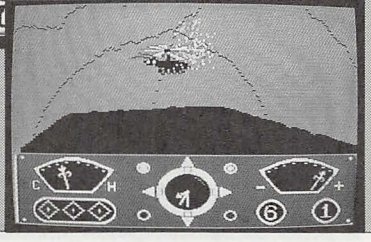
▲レベル１スタート直後の画面。宙に浮かんでいるのがエネルギー源である金の玉



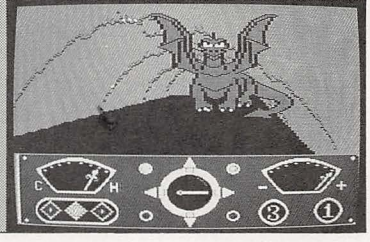
▶「指輪物語」のオーク鬼によく似た洞窟の住人。赤球が当たるととびはねる。でも怒って突っこんでくるゾ

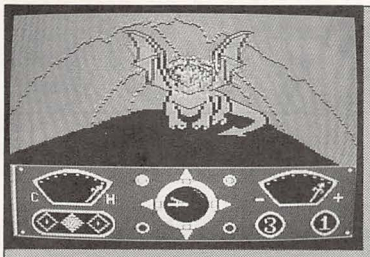


▼デン！　と構えるレベル１のドラゴン。これはバリアを解く前

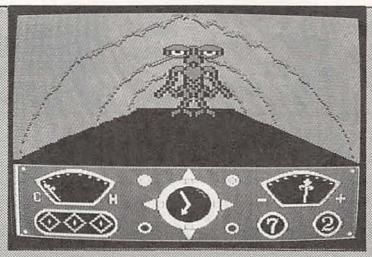


▶このヘリコプターのようなのがロトフライってのかな。とってもヨワいヤツ！

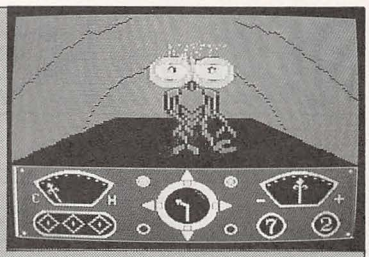




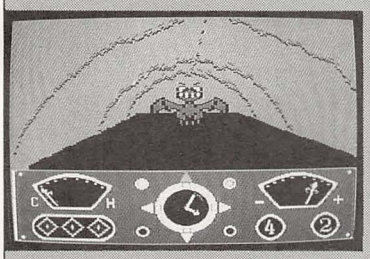
▲バリアがなくなったとたん動きだして攻撃してくるドラゴン。まあ1面だからかるい，かるい



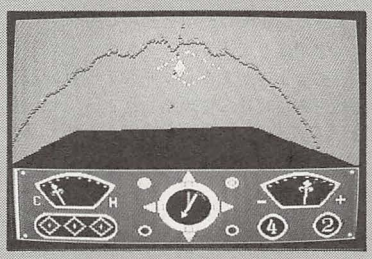
▲E．T型モンスターはレベル2に登場。なつかしいフォルムが泣かせます



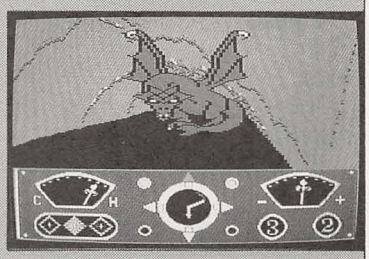
▲攻撃すると目をみはるのが，とってもユカイ！　でもカワイソーかな？



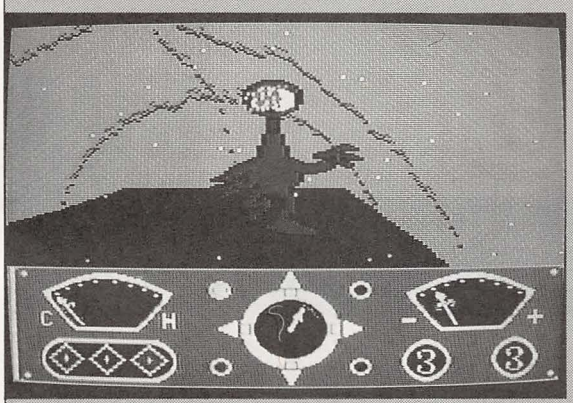
▲なかなか手ごわいビターバード。顔のわりにしつっこいところがイヤラシイ



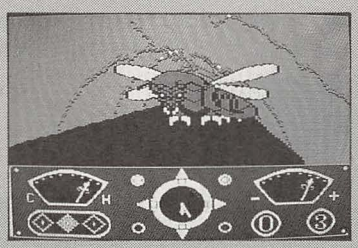
▲怪物を倒したあとに残る宝石。これがないとドラゴンの封印が解けないのです



▲レベル2のドラゴンはなんとなく強そう。事実，やっぱり強いのです

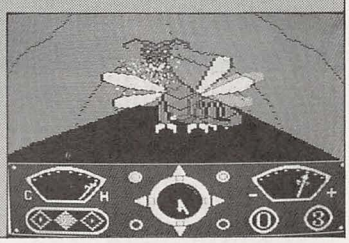


▲レベル3に初登場の一つ目ボトルネック。パタパタと迫ってくるのが不気味



▲レベル3のドラゴン。昆虫みたいな羽と目がとってもキモチ悪い！　ドラゴンフライ（トンボ）って感じ

▼うわーしぶとい！　どうやらコイツには緑の球しか効かないようだ



て，リアルタイムで画面が変わってく。これはスゴく雰囲気ありますよ。RPGの3D迷路なんかもこんな感じだったらおもしろくなると思うんだけどね。

洞窟の中には赤・青・金・緑の球体がとび回ってたり浮かんでたりするんですが，これは赤以外はアイドロンのエネルギーになります。画面上に現れるひし形ゲージの中にとらえて，スペース・キーを押せばOK。ただし赤だけはダメ！　これは破壊エネルギーのかたまりで，触れるとエネルギーが減ってしまうのです。おまけにこの赤い球はよく洞窟を飛び回ってるから，とってもジャマ！　ところがアイドロンも同じ球を作りだす機能があるんです。1～4のキーで発射したい球の色をセレクトして，シフト・キーで発射できるのです。

赤い球は攻撃用です。怪物が出現したときに撃てば，相手によって1発から数発で倒せます。青は相手の時間を止めるもの。やっかいなヤツはこれで足止め。緑は，なんと相手を他の生物に変えてしまう力があるんです。でも何に変わるかわからないから，これを使うのはかなり危険なカケといえますね。

そのほか，赤い球どおしをぶつけたりすると，なんと金に変わっちゃったりもするのです。それを吸収しちゃえばエネルギーも増えるし，これを生かさない手はないですね。

洞窟の中には怪物が何匹かいて，やっつけると赤や青，緑の宝石が手に入るんだけど，この宝石がとっても重要なんです。じつはこの宝石には洞窟の主（ぬし）ともいえるドラゴン像の封印を解く力があるのです。洞窟の奥には巨大なドラゴンの像があるのに，バリアがあって近づけないようになっています。そのバリアを宝石のどれかがはずしてくれるのです。そうしてドラゴンに接近すると，突然色を変えて動きだしたばかりか，あの赤い球をボンボン撃ってくるのです。こっちも負けじといろいろな球を発射して，何とかドラゴンを消滅させると，ようやくレベル1終了。

と，ひと息ついたのもつかの間，レベル2にはもっと強そうなドラゴン像があたしを待っているのでした。

あたしがやってみた感想では当然というべきか，ドラゴンとの戦闘がムズカシー!!　ルーカス・フィルムってワケじゃないけどホント映画のクライマックスのようです。とくにレベル2以降は攻撃とエネルギーの補給を同時にやらないとキツい。

レベルは全部で七つあるらしいからドラゴンも7種，それぞれが独自の弱点（青球に弱いとかね）を持ってるんです。それを越えると，その先には多くの頭を持った魔竜が待っているとか……。一体ラストはどうなるのか，想像しただけでワクワクものですね。もう，やるっきゃない！

悪魔城ドラキュラ完全マップ②

(ステージ10～18)

悪魔城もこのマップがあれば ©コナミ
こわくないぜ！ Written by くり ひろし

さて今月は，いよいよ残り後半のステージ10からステージ18の全マップとアイテム，攻略のポイントを大公開だ！

後半ステージになると，ますますマップは複雑になり，トラップも増えてくる。敵も一発で倒せるが，なかなかあたらず，かつダメージを受けやすいせむし男や，アックスを飛ばしてくるアックスファイター，倒してもよみがえるレッドスケルトンと，強敵ぞろいになって攻略しにくい。ヤマ場はワープホールでひたすらわかりにくいステージ12の地下通路や，17のめいっぱいきれいなグラフィックの時計台，ドラキュラをあとにひかえたステージ18のカルパートの塔だ。君は全ステージクリアして，魔王ドラキュラを倒すことができるか!?

マップ中のSはスタート地点。登り降りできる階段は矢印で示してあるヨ。

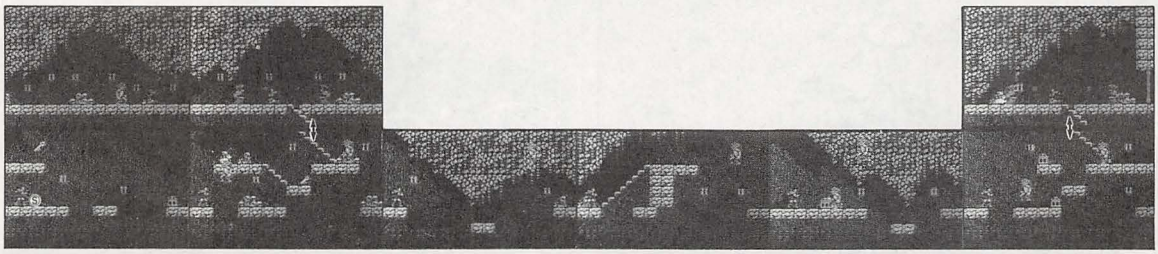
○ ○ ○

ステージ10

●出現アイテム
〈老婆：ツエ，盾(B)〉
〈宝箱：白バイブル，白ドル袋，バトルアックス，ネメシスの鎖〉

武器がムチだけのときは，何をおいても，まずは鎖を取ろう。動く床石にとび乗るタイミングに注意しよう。めやすは背景，床が向かってくるときにジャンプ！くれぐれも半魚人に突き落とされないように！シモンは背景の岩（つりさがっている方）にぶつかってしまうが，敵は岩の中を通ってくるのだ（ずるいなー）。

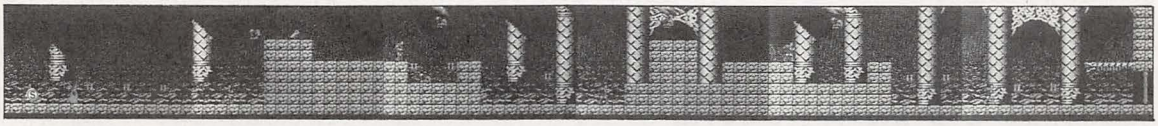
マップを見るときに気を付けてほしいのは，上のほうは出口のある部分の画面を除いてサイクリックになっているのだ。いやでも移動床を渡らねばならないのだ…！



ステージ11

●出現アイテム
〈老婆：ロウソク，体力回復剤〉
〈宝箱：白バイブル，聖水，バトルアックス，盾(A)，ゴールドクロス，ツエ×2〉

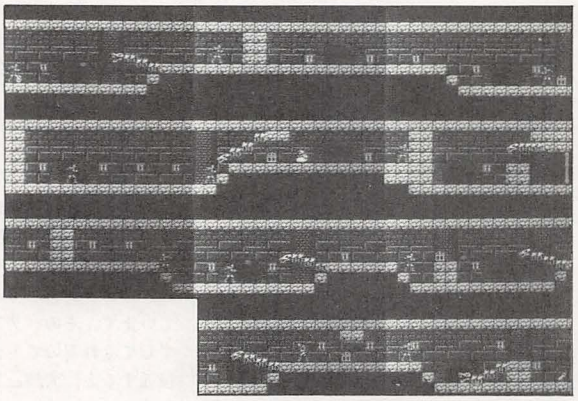
このステージは序盤のアイテムの取りかたに注意。とくに最初の老婆の持っているロウソクはぜひとも手に入れておきたい。岩を壊す順序をまちがえると，かんじんかなめのホワイト・キーが手に入らない。そもそも，ホワイト・キーをだすために，まず聖水が必要だったりして…。この面の強敵はやはり，せむし男。大わしに運ばれてつぎつぎとでてくるのでやっかいだ。早めに通り抜けよう。スケルドラゴンもちょいと顔をだすが，バトルアックスがあれば楽勝。



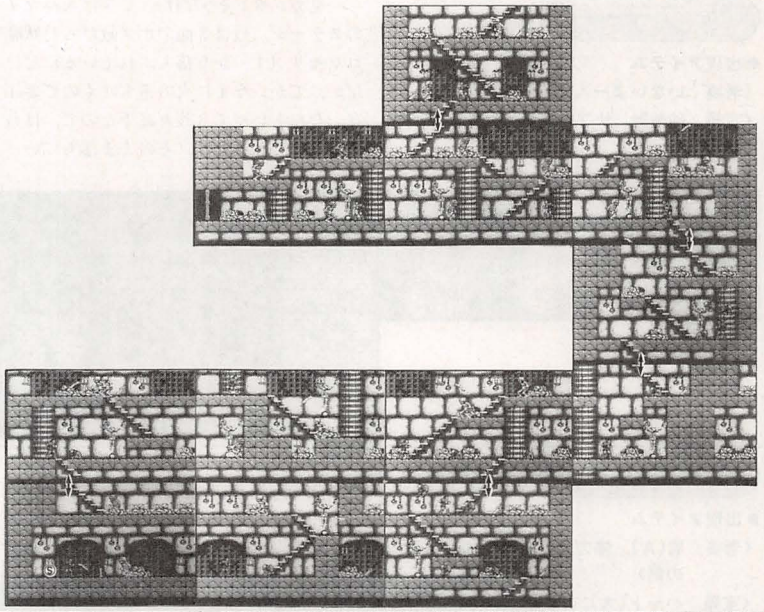
ステージ12

●出現アイテム
〈老婆：バトルクロス〉
〈宝箱：白バイブル，地図，ゴールドクロス，水晶玉(青)，ツエ〉

唯一，ワープホールがある。メインの敵はスケルドラゴンだが，火の玉を前にしか吐けないうえに，頭部を除いた胴体3キャラクタ分は無判定（ダメージなし）！しかも倒すと，多いときは4個以上のハートが手に入る！ハートかせぎには最高の敵だ。ラストの出口直前では，岩の壊しかたを下からやってしまうとホワイト・キーが取れなくなってしまうから要注意。



ステージ13



●出現アイテム
〈老婆：ツエ，砂時計，聖水，勇者の剣〉
〈宝箱：白バイブル，白ドル袋，地図，バトルアックス〉

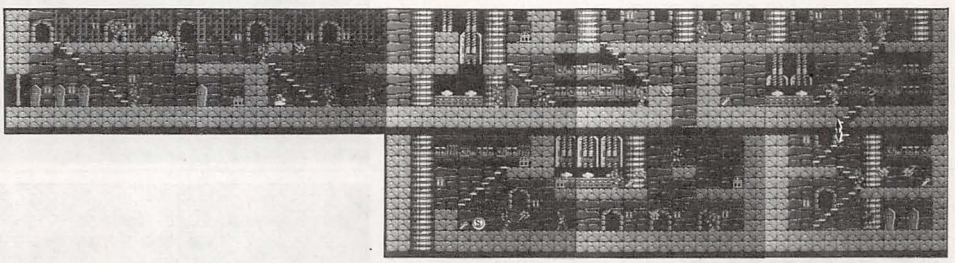
ひたすら広いステージで，面数は17ステージと並んで最大。ホワイトスケルトンはたいして恐しくないが，倒しても倒し手もよみがえってくるレッドスケルトンがてごわい。レッドスケルトンは地面の上に赤いクズのようなものがあるところからでてくる。倒すと再び赤いクズになり，しばらくたつとムクムクと起きあがってくるのだ。さらにせむし男もしつこくでてくる。やたらと広いだけでなく，出口までの道のり自体が遠いステージなので，体力を温存するためにも，取らなければならないアイテムのないかぎり無用の戦いはさけて先へ進むのがベスト？

ステージ14

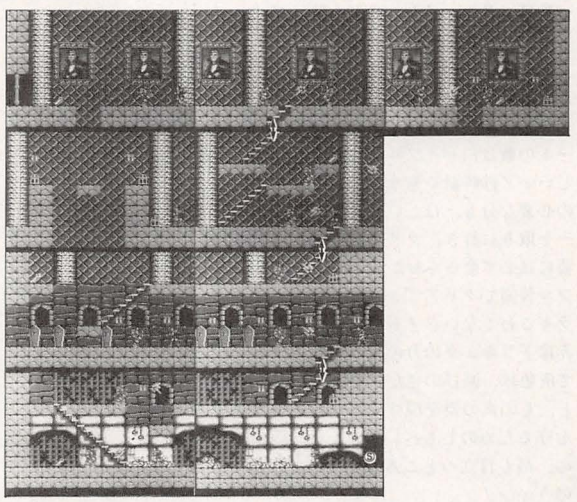
●出現アイテム
〈老婆：ロウソク〉
〈宝箱：サファイヤ，地図，バトルアックス，盾(A)，水晶玉(赤)〉

このステージから，とにかく堅いアックスファイターがでてくる。堅いうえに，アックスをバシバシ投げてくるので，少々手ごわそうに見えるが，ブーメラン系のアックスやクロス，剣ならば楽勝で倒せる。たとえムチしかなくても，実は〝父殺の間合い〟があって，意外と楽に倒せる。敵のアックスをムチでたたき落としつつ，ゆっくりと接近していき，ムチがとどくかとどかないかぐらいの，ギリギリの距離に敵をおくのだ。この間合いならば，アックスファイター自体にも，投げてくるアックスもたたけるので，ひたすらムチを振りまわせばよい。

また，この面ではレッドスケルトンもでてくるが，ある画面の中の燭台のひとつにゴールドクロスがはいっている。これを使うと，倒してもよみがえってくるはずのレッドスケルトンが，完全に消えてしまうのだ。ただし，一度スクロール・アウトすると復活してしまうので，あしからず。アイテムを取るときなど，必要なときに取るのがベストといえるぞ。マップ自体は，わりとカンタン。



ステージ15



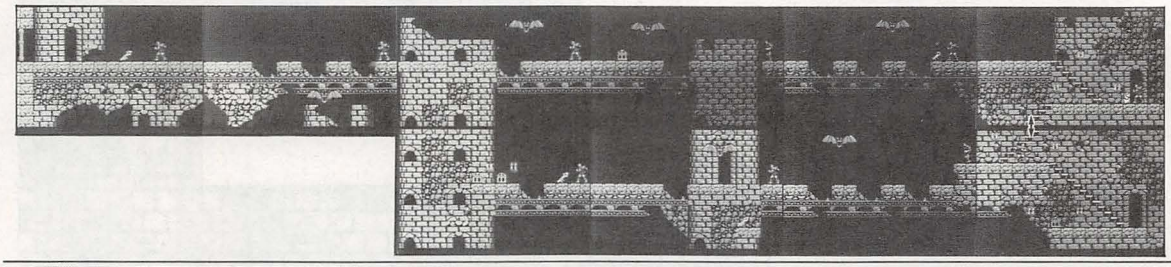
●出現アイテム
〈老婆：体力回復剤，バトルクロス〉
〈宝箱：白バイブル，砂時計，地図，ブーツ，盾(A)，ツエ〉

敵はアックスファイターしかいない。コツがわかっていれば，ほとんど無傷のままクリアできる。砂時計とバトルクロスは，ステージ・クリア後のボス敵，死神との戦いにはぜひとも取っておきたいアイテムだ。ブーツもできれば欲しい。さて，肝心のホワイト・キーの取りかたが少々むずかしい。上からそのまま飛び降りると，キーのあるところに止まれないが，カベにへばりつくように（ぶつかっていくように）飛び降りると無事着地できる。意外とカンタン。

ステージ16

●出現アイテム
〈老婆：いないよーん！〉
〈宝箱：砂時計，サファイヤ，水晶玉(赤)，ツエ〉

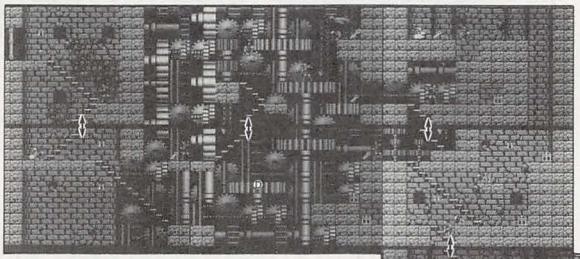
一見カンタンそうだけど，じつは大ハマリのステージ。敵は3面のボス敵だった妖魔コウモリ（すっかり落ちぶれている）だけだが，でかいうえに火の玉も吐くので要注意。なんといっても渡り廊下なので，はねとばされてしまえば，そのまま落ちていってしまう。ハマリの極致はホワイト・キー。じつに3個もあるのだが，うち1個は取って帰って来るのに苦労し，もう1個は再び帰ることはないのであった。正解は…いわずもがな，アイテムを取るだけ取ったら出口へ一直線だっ！

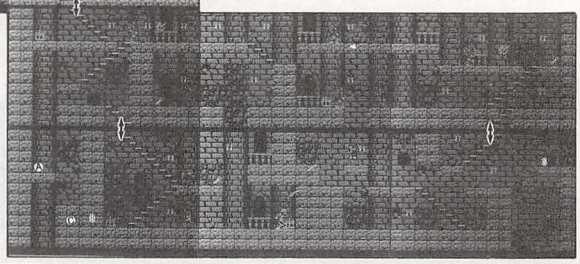


ステージ17

●出現アイテム
〈老婆：盾(A)，体力回復剤，聖水，勇者の剣〉
〈宝箱：ハート(大)，白バイブル，砂時計，サファイヤ，白ドル袋，地図，盾(A)，盾(B)，ゴールドクロス，ブーツ，バトルクロス×2，ツエ〉

ステージ13同様，ひたすら広く，遠く，だがしかし，ほとんどあらゆるアイテムのそろう，宝の山。敵も，せむし男さえ気をつければ，あらかたはこわくないはず。問題のホワイト・キーは，取るための道順に注意したい。そのまま取りに行くと閉じこめられてしまう。一度まわって，カベを壊して脱出口を作っておいてから取りに行こう。Aの宝箱を取りに行くときも同様のテクを使う。先にB，Cのカベを壊しておいてから取りに行くのである。ラストのステージ18は目の前だ。ここはできるだけ，武装を強化するのが最優先。しかし，あえて言うならば勇者の剣が使いやすい……？盾とブーツも取っておこう。出口へ行くための歯車Dからのジャンプは斜め下へ向けて！

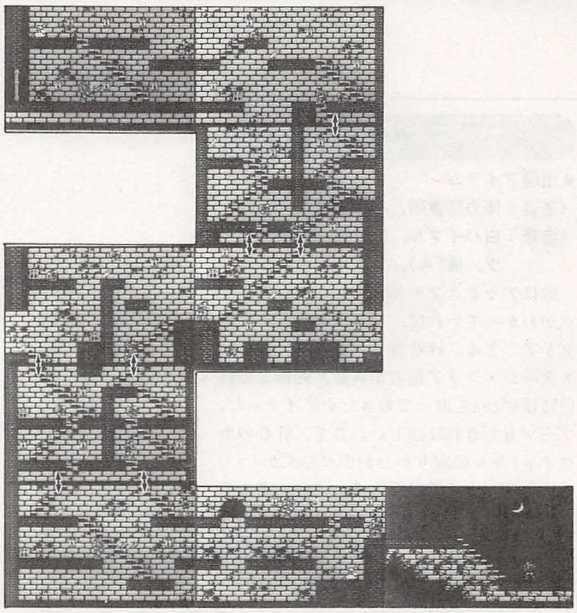




ステージ18

●出現アイテム
〈老婆：体力回復剤，勇者の剣〉
〈宝箱：サファイヤ，白ドル袋，ブーツ，水晶玉(赤)，水晶玉(青)，ツエ〉

いよいよ終局，カルパートの塔だ！ステージ17で充分な装備をととのえていれば，多少のアイテムを無視しても（だだし，ハートの数は白バイブルなしで40個以上は欲しい…！砂時計や聖水を使うのならば，その必要な分も，ほしいね！），ホワイト・キーを取りに行き，クリアしたい。最後の老婆には必ず会っておこう。体力フルチャージ，フル装備でクリアできれば，魔王ドラキュラもこわくないぞ！ドラキュラの弱点は…赤はドラキュラの力の源，血の色だ。そして灰色は，滅びの色だ！ドラキュラを倒すと，その真の姿を現すぞ！コウモリは魔王を守るためのしもべにすぎない。敵の正体の，最も目立つところこそ…もろいものよのう……！

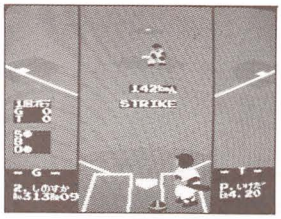


「ファミリースタジアム」全球団別チームデータ表

©株式会社ナムコ

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート③1987年1月号

このデータシートは，ナムコットのファミリーコンピュータ用「ファミリースタジアム」の全球団各チームのデータです。チーム別全メンバーの打率や走力など，プレーするうえで参考になるデータがそろっています。表を参考にしながら思う存分楽しんでください。



表の見かた

- 各打者の「走力」は走塁スピードが速いほど数値が大きくなります。盗塁，走塁のときに役立ちます。
- ピッチャーの項目の「変化球威力」はカーブ，シュート，フォークのそれぞれの球種のボールの切れぐあいを示していて，数値が大きいほどカーブ，シュートならよく曲り，フォークならよく落ちるということです。ただし，左投げのピッチャーはカーブとシュートが逆になります。
- ピッチャーの「スタミナ」は，各ピッチャーの持久力を示していて，数値が大きいほど長いイニングスを投げることができます。

GAIANTSチーム

チーム平均打率.273　ホームラン数 200本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	レフト	まつもと	左	.286	4	18
2	セカンド	しのすか	左	.310	8	6
3	センター	くろまて	左	.326	36	5
4	サード	たつのり	右	.284	32	7
5	ライト	よしむら	左	.324	22	11
6	ファースト	なかはた	右	.290	16	8
7	ショート	こうの	右	.248	4	14
8	キャッチャー	やまくら	右	.254	10	4
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		こまだ	左	.258	12	6
		おかさき	左	.270	6	13
		ありた	右	.246	10	4
		おう	左	.301	40	5

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	えがわ	右	3.00	138	16	3	0	40
	まきはら	右	4.10	150	9	4	4	40
	かとり	右下	3.10	130	6	12	4	15
	すみ	左下	2.80	140	2	10	0	15

LIONELSチーム

チーム平均打率.267　ホームラン数 184本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	ショート	いしげ	右	.304	28	15
2	サード	かなもり	左	.306	8	12
3	センター	あきやま	右	.260	40	15
4	ファースト	きよはら	右	.300	32	8
5	ライト	かたひら	左	.300	16	6
6	レフト	たお	左	.268	14	8
7	セカンド	つじ	右	.286	6	18
8	キャッチャー	いとう	右	.254	12	13
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		おおた	右	.252	12	6
		おかむら	左	.262	4	13
		にしおか	右	.264	8	12
		とましの	右	.264	4	14

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	わたなへ	右	3.50	148	9	2	4	45
	ひかしお	右	3.40	134	12	12	3	40
	くどう	左	3.00	134	5	12	5	15
	かく	右	2.50	160	9	9	2	15

RAILWAYSチーム

チーム平均打率.281　ホームラン数 258本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	セカンド	おおいし	右	.298	16	19
2	サード	まつなか	左	.312	22	16
3	ライト	でひす	右	.332	36	8
4	ファースト	ぶうま	右	.340	38	4
5	レフト	みのだ	右	.290	18	14
6	センター	やまもと	左	.284	20	12
7	ショート	むらかみ	右	.270	20	8
8	キャッチャー	なしだ	右	.242	8	6
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		かどた	左	.270	26	4
		ふくもと	左	.276	10	16
		いしみね	右	.302	28	6
		かねむら	右	.282	16	11

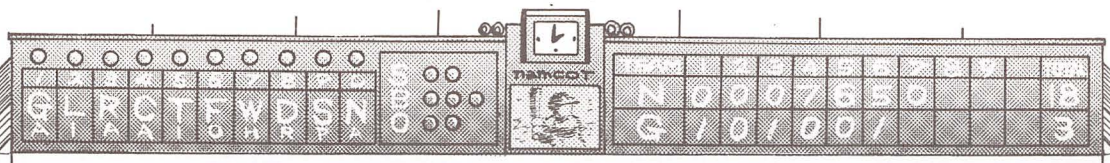
ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	やまだ	右下	3.10	134	8	10	11	45
	にしかわ	左	3.80	138	4	10	8	35
	さとう	右	3.70	140	9	7	6	20
	いしもと	左	4.00	140	11	8	3	15

CARSチーム

チーム平均打率.259　ホームラン数 153本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	ショート	よしひこ	左	.288	22	18
2	レフト	やまさき	左	.300	8	16
3	セカンド	こばや	左	.286	14	8
4	ライト	こうじ	右	.284	28	10
5	センター	なかしま	左	.286	14	14
6	ファースト	おさない	左	.254	20	9
7	サード	きぬかさ	右	.268	24	9
8	キャッチャー	たつかわ	右	.270	8	5
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		きのした	右	.254	6	10
		にしだ	左	.250	4	4
		しようた	右	.244	1	13
		はら	左	.228	4	12

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	きたへふ	右	2.80	140	12	10	5	45
	おおの	左	3.30	142	4	10	10	35
	かわくち	左	3.50	140	9	6	10	15
	つだ	右	4.00	134	7	6	4	15



TITANSチーム

チーム平均打率.270　ホームラン数 217本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	レフト	まゆみ	右	.310	32	14
2	センター	よしたけ	左	.246	6	16
3	ファースト	ばあす	左	.354	50	5
4	サード	かけふ	左	.300	36	6
5	セカンド	おかだ	右	.302	30	9
6	ライト	さの	右	.278	14	6
7	ショート	ひらた	右	.264	6	8
8	キャッチャー	きど	右	.240	8	6
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		かわとう	右	.248	5	4
		かしわは	右	.288	16	10
		ひろた	右	.274	8	8
		なかさき	左	.262	6	8

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	いけだ	右	4.20	142	6	8	5	35
	とうやま	左	4.20	145	3	8	0	30
	なかにし	右	3.70	138	12	6	3	15
	やまもと	左	3.70	140	14	6	10	15

FOODS FOODSチーム

チーム平均打率.280　ホームラン数 208本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	セカンド	にしむら	左	.300	6	19
2	センター	しまだ	左	.270	8	17
3	ファースト	おちあい	右	.364	50	6
4	ライト	りい	左	.326	28	6
5	レフト	ばとな	左	.284	22	8
6	サード	ふるや	右	.290	26	14
7	キャッチャー	たむら	右	.282	14	6
8	ショート	たかしろ	右	.256	10	14
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		つすえ	左	.276	14	8
		よこた	左	.304	10	12
		けんいち	右	.274	8	8
		ふるかわ	右	.266	12	10

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	むらた	右	3.10	140	8	8	14	40
	つの	右	4.80	142	10	7	8	40
	しばた	右	3.90	146	8	6	4	20
	そう	右	3.60	140	6	10	9	15

WHEELSチーム

チーム平均打率.264　ホームラン数 128本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	やしき	左	.284	10	19
2	レフト	かとう	左	.286	6	18
3	ショート	ゆたか	左	.314	10	18
4	ファースト	ぼんせ	右	.310	26	12
5	サード	たしろ	右	.260	24	4
6	ライト	ろうまん	左	.290	14	10
7	セカンド	たかはし	右	.236	2	16
8	キャッチャー	わかな	右	.280	6	3
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		やました	右	.272	10	5
		ひらた	右	.260	10	4
		よしかす	左	.272	8	2
		むらおか	右	.224	2	18

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	えんど	右	3.40	145	8	8	3	45
	かけはた	右	5.10	140	8	8	3	35
	きだ	左	4.10	136	3	9	4	15
	さいと	右	3.60	140	12	6	6	15

DRASANSチーム

チーム平均打率.253　ホームラン数 172本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	ひらの	左	.286	10	18
2	セカンド	かみかわ	左	.280	6	12
3	サード	うの	右	.272	32	10
4	レフト	げいり	左	.250	34	8
5	ライト	おおしま	右	.266	24	6
6	ファースト	かわまた	左	.286	10	4
7	キャッチャー	なかお	右	.262	12	14
8	ショート	やすとも	右	.254	10	10
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		やざわ	左	.274	18	4
		ふしなみ	左	.242	2	10
		ふじお	左	.238	10	8
		にむら	右	.234	4	8

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	こまつ	右	3.00	150	10	6	6	45
	すきもと	左	3.70	135	10	5	5	35
	すずき	右	3.40	130	12	8	9	15
	うししま	右	3.20	140	10	5	10	15

SPALLOWSチーム

チーム平均打率.259　ホームラン数 138本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	くりやま	左	.280	4	14
2	ショート	みすたに	右	.256	4	14
3	レフト	わかまつ	左	.280	10	8
4	サード	れおん	右	.310	32	5
5	ライト	すきうら	左	.290	26	7
6	ファースト	ひろさわ	右	.252	18	8
7	セカンド	すみ	右	.264	14	10
8	キャッチャー	やえかし	右	.250	8	3
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		ゆわした	左	.262	4	12
		わたなへ	右	.276	8	10
		おがわ	右	.238	8	5
		たかに	左	.256	2	10

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	たかの	右	4.90	146	8	3	8	40
	あらき	右	5.40	136	9	5	4	35
	あい	右	4.30	134	7	5	2	15
	やすだ	左下	4.00	130	12	12	0	15

NAMCOSTARSチーム

チーム平均打率.267　ホームラン数 67本

打順	ポジション	メンバー	打席	打率	ホームラン数	走力
1	センター	まつび	左	.270	3	16
2	レフト	ばろん	左	.280	4	12
3	ファースト	ふあいか	右	.310	10	11
4	サード	ばつく	右	.300	20	3
5	キャッチャー	にやむこ	右	.290	13	2
6	ショート	ぎる	右	.275	4	8
7	セカンド	いんで	左	.270	2	13
8	ライト	らりいX	右	.240	2	16
9	ピッチャー			.150	0	4
代打		ぷうか	右	.290	6	0
		びの	左	.260	1	24
		とふかふ	右	.250	1	12
		へろへろ	左	.280	1	4

ピッチャー	メンバー	投法	防御率	最高ボールスピード	変化球威力 カーブ	シュート	フォーク	スタミナ
	びび	左	4.50	150	3	8	1	40
	せひうす	右	3.40	135	6	6	9	30
	ぼすこ	右下	2.40	130	11	6	2	15
	きやらか	左下	2.80	138	14	14	0	15

アルカノイド

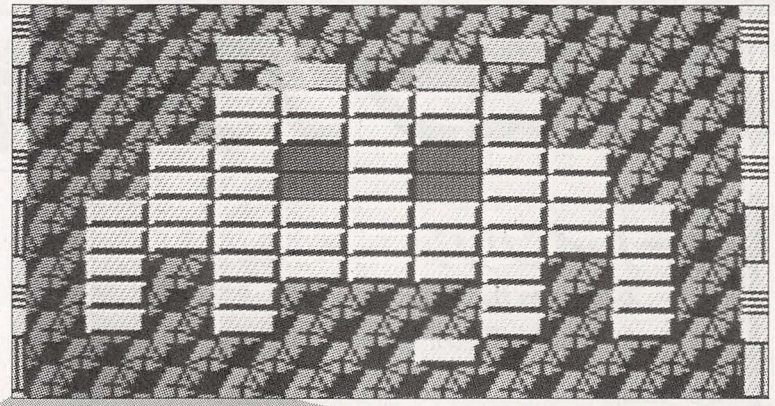
©ニデコムソフト/タイトー

for MSX(ROM)

価格：5,800円(ジョイコントローラ付)

Written by PANDA

9年前ゲームブームをひきおこす原因となったブロックくずしが，“アルカノイド”としてゲーム・センターに復活して早や半年近くがたちました。そして今度は，MSX上であの興奮が再現されたのです。



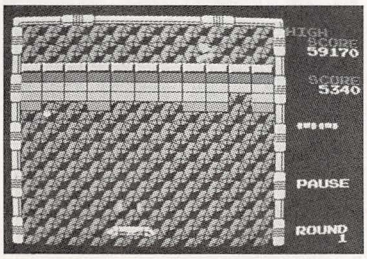
このおもしろさはくずせないゾ！

HOW TO PLAY

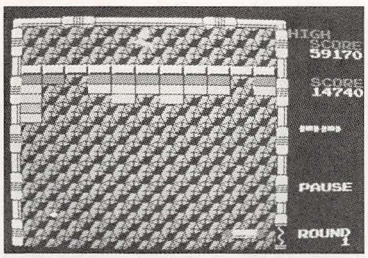
ゲームの内容は，みなさんもおなじみのとおり，フィールド内を縦横無尽に飛びはねるボールをパドルで打ち返し，ブロックを破壊するゲームです。ブロックを破壊することにより出現するカプセルを取ると，パワーアップをすることができます。

さて問題なのは，パドルの操作です。このとおりの内容ですから，キーボードや，普通のジョイスティック等では，操作ができません。そこでこのソフトには，専用のパドル・コントローラが付属しています。これをジョイスティック端子につないでゲームをするわけです。このパドル，少し遊びが多いので，慣れないと使いにくい気がします。実際のゲーム画面は，写真のように右側にスコアや自機の残り数などを表示するようになっていて，横長のテレビ画面をうまくカバーしています。もちろん，グラフィックもかなりきれいですよ。

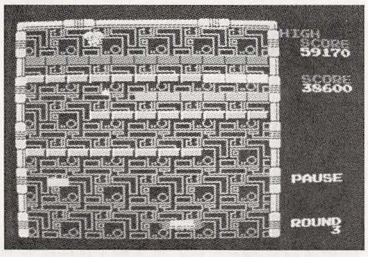
実際にプレイして見ると，アーケード版よりむずかしいような気がします。これは，ボールの反射角が決まっているのと，ボール・スピードの変化が段階的になっているせいでしょう。MSXのハードからすれば，しかたないかもしれませんが，なんにもないところで急加速するのだけは，何とかしてほしいところです。



▲楽勝の1面。ここでは3万点が目標。カプセルを取りまくれ！



▲ブレークを取ったぞ。タイミングを見はからって脱出しよう。1万点のボーナスだ



▲恐怖の3面。ここをノーミスでクリアできれば君も一人前さ！

高得点のコツはこれだ！

このゲームでハイスコアをだすコツは，

① カプセルは，必ず取る。

② トリプルを取ったら，ボールは一つだけにする（ボールが二つ以上画面にあると，つぎのカプセルがでない）。

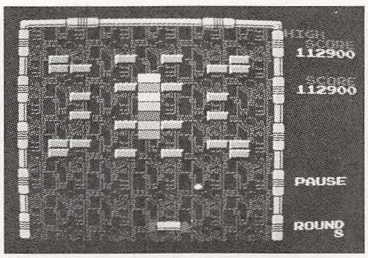
③ ブレーク・カプセルを取ったら，すぐにブレークしないで，ぎりぎりまでねばって，点をかせいでから，ブレークする。

この他にも細かなテクニックはありますが，基本的には反射神経が勝負のゲームですので，反射神経をみがくのが最良の方法ですね。

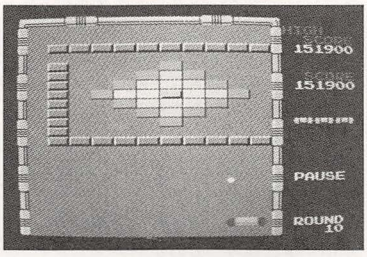
ところでこのゲーム，3面がやたらとむずかしくなっていて，この面をノーミスでクリアできるようになるまでは，かなりの修行が必要ですよ。

いつものジョイスティックを，パドルに持ち変えてお正月を過ごすのも，おもしろいと思いますよ。

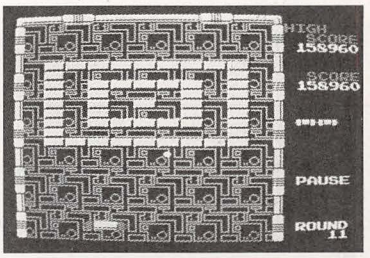
★ ★



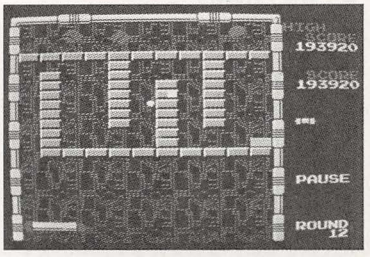
▲レーザーで一気にやるか？それとも根気よく粘るか？それは君のテクニックしだいさ！



▲左上のすき間を狙ってボールを打ち返せ。一度入れば，楽勝，楽勝



▲固い銀ブロックだけの面。もちろんカプセルもでない。君の根気だけが頼りだ



▲やった，あと残り一つ。でも油断は大敵。いつボールがもどってくるかわからないよ

パソコンソフト新作情報

お父さんに1人じめされないように！

ホールインワン スペシャル
—HAL研究所—

for MSX2(ROM)
価格：5,600円

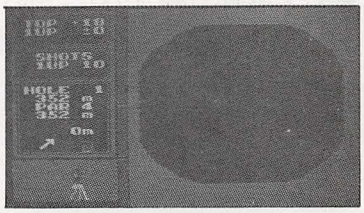
ますます好調のＭＳＸ２に，今度はゴルフゲームの決定盤ともいうべきソフトが登場しました。

ＭＳＸ２の特徴の一つである256色のグラフィック・モードを使用しているため，各コースの美しさもバツグンです。

じつは，この「ホールインワンスペシャル」はタイトルのとおり，ＭＳＸのゴルフゲームの最高峰「ホールインワン」をＭＳＸ２用にバージョンアップさせたゲームなのです。

しかも，今，流行（？）しているメガＲＯＭを使用しているため，メモリの内容も十分。数々の難コースをつめこんだ，この「ホールインワンスペシャル」。１人で特訓するもよし，友だちと腕を競うのもよし，はたまた家族みんなで夕食後のひとときを楽しむのもよいでしょう。

でも，注意することが一つだけあります。それは，お父さんにパソコンを１人じめされちゃうことかナ？



▲ぐーんとグレード・アップしたホールインワンスペシャル

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル ＨＡＬ研究所「マイコンBASICマガジン」係

さまざまな要素を持った
パズル＆アドベンチャーＲＰＧ

迷宮神話
—HAL研究所—

for MSX2(ROM)
価格：5,600円

「迷宮神話」。何ともいえない響きを持った言葉ですネ！！これは，ＨＡＬ研究所が「ブルとマイティー危機一髪」に続いて発売するＭＳＸ２用の自信作です。

エデナーランドの神殿の奥深くに隠されたと言われる秘宝を捜しだすのが目的ですが，その迷宮の広いこと広いこと。次々と出現し襲いかかってくるガイコツのようなモンスターをかわしながら進んでいくだけでも大変なのに，迷宮の中は複雑に入り組んでいるのです。

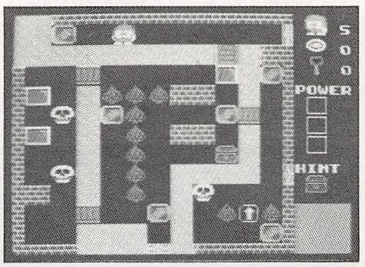
画面をパッと見ると単なるパズルタイプの迷路ゲームですが，この迷宮には数々の謎があり，頭を使わないと簡単にクリアできません。

しかも，迷宮の数は全部で100面！さらに隠れ迷宮とか地下迷宮などもあるので，かなり長く楽しめるゲームに仕上がっているようです。

当然のことながら，この「迷宮神話」もメガＲＯＭ使用ソフトの一つ。ＭＳＸ用ソフトの代名詞とも言えるメガＲＯＭカートリッジは，とにかくどれも買って損しないソフトといえそうです。

パズル＆アドベンチャー・ロールプレイング・ゲーム「迷宮神話」でしたっ！

★　　★



▲パズル＆アクション・ゲームの決定版(?)ＨＡＬ研の迷宮神話

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル ＨＡＬ研究所「マイコンBASICマガジン」係

なつかしの怪獣がワンサカ登場！

モンスターズフェア
—東宝—

for MSX(16KB以上)
価格：4,800円

はるか南方海域に浮かぶ絶海の孤島インファント島。その楽園の愛の使者である２人の小美人が，地球征服をたくらむ「X星人」に連れ去られてしまった！彼女たちが持つ超能力を地球征服に利用しようとしているのだ！

なつかしの怪獣がワンサカと登場するゲームが東宝から発売されます。その名も「モンスターズフェア」。

主人公のモスラを操作して，次々と登場する怪獣をやっつけながら進み，最後の敵に挑んでください。

ゲームはモスラの幼虫からスタートして途中でマユを作り，そして成虫「モスラ」へと成長しながら敵を倒します。

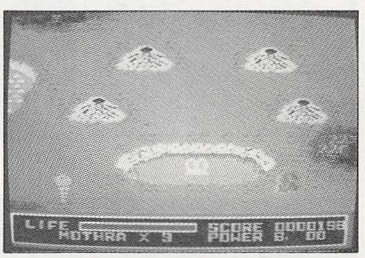
でてくる怪獣は，ゴジラやキングギドラ，ミニラ，ヘドラ，モゲラ，メカゴジラなどなど。

もちろん，パワーアップの要素もあります。敵を一撃で倒すことのできるパワーボール，無敵バリアなどがそうです。

とにかく，なつかしいゲームなので，キミたちよりもお父さんやお母さんあたりが熱中しそうなゲームです。

それにしても，ガイガンやエビラなんて小中学生は知ってるのかナ？

★



▲なつかしい名前の怪獣が登場するモンスターズフェア

問い合わせ先：〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1 東宝(株)事業部「マイコンBASICマガジン」係

ゲームは誰でも楽しく遊べなくっちゃ

りっくとみっくの大冒険
ーハミングバードソフトー

for MSX2(ROM)
価格：5,800円

「アビス」などのＡＶＧで有名なソフトハウス「ハミングバードソフト」を，みなさんは知っていますか？

今度発売されるゲームは，ＡＶＧではなくリアルタイム・ゲームなのです。

この「りっくとみっくの大冒険」は，ママが，「行ってはいけない」と言ってたお屋敷に入ってしまった，りっくとみっくのお話。

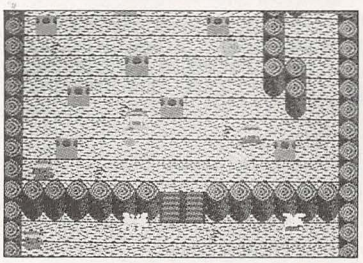
画面の写真を見てもらえれば，わかってもらえると思いますが，キャラクターがとってもカワイイのです。男の子向けのゲームが多い中で，これこそ女の子向けっ！といえるゲームでしょう。

ゲーム内容は，ジャマばっかりしてくる動物たちからうまく逃げて，お屋敷の出口を捜すというゲームです。ところが，お屋敷の中には部屋がいっぱい！得意技のボール投げ(？)で，やっつけちゃおう。

２人同時プレイもできるので，友だちを家につれてきて，ワイワイ遊ぶのにピッタリのゲームといえるでしょう。

パソコン・ゲームはドンドンとマニアックになっているようですが，こういった誰でも楽しく遊べるゲームも必要なのです。

ハミングバードさん，これからもお願いしまーす。



▲キャラクターがとってもかわいい，「りっくとみっくの大冒険」

問い合わせ先：〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15　ハミングバードソフト「マイコンBASICマガジン」係

パソコンにホラータイプのゲーム登場

ラプラスの魔
ーハミングバードソフトー

for ＰＣ-8801シリーズ
（5インチＦＤ版）
価格：7,800円

最近の映画でも「スプラッタ」とか「ホラー」とかが大流行のようですが，ついにパソコン・ソフトにも，ホラータイプのゲームが登場しました。

この「ラプラスの魔」はＲＰＧですが，今までのＳＦやファンタジーなどを題材にしたものではありません。1920年代のアメリカの片田舎，ニューカムの村はずれにあるウェザートップ館が舞台なのです。

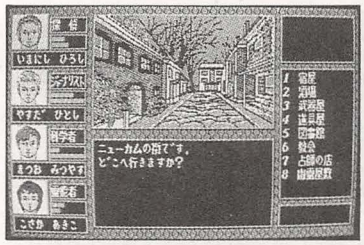
ある日，化け物屋敷の周辺で起こった，いまわしい事件に何かを感じたキミはニューカムの村に滞在することを決心しました。

ところが，この屋敷に目をつけた人はキミだけではなかったのです。彼らはゴースト・ハンターと呼ばれる人たちで，子供を殺された村人や，新聞社から依頼されたジャーナリスト，霊能者の他に，探偵や科学者などさまざまです。

キミは彼らとパーティを組んで，この化け物屋敷の謎を解き明かしていかなければなりません。

とにかく期待いっぱいの「ラプラスの魔」，チャレンジ！ロールプレイング・ゲームのコーナーで，くわしく説明する予定ですので楽しみにしていてください。

★　　★



▲パソコンにホラータイプのゲームが発売されるゾ！その名もラプラスの魔

問い合わせ先：〒530 大阪市北区曽根崎2-2-15　ハミングバードソフト「マイコンBASICマガジン」係

AI処理を採り入れたリアルタイム・アドベンチャー

リバイバー
ーアルシスソフトウェアー

for ＰＣ-8801ｍｋⅡシリーズ
Ｘ1シリーズ
価格：6,800円（5インチＦＤ版）

神話と魔術が今なお息づく世界「フィザート」。そこでは相反する神々の戦いが続き，邪神の侵攻を引き起こそうとしていた。

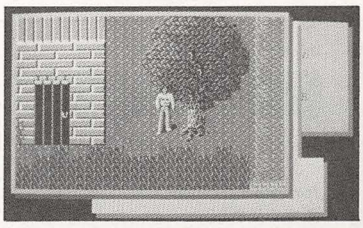
だが，その危機を伝える神々の声は人々の耳に届かず，邪神の侵攻を食い止めるためには伝説の英雄の力が必要だった。そして神々は魔導師の力によって，かつての英雄の生まれ変わりを呼びだそうとしていた。

――――というストーリーから展開していくファンタジック・リアルタイム・アドベンチャー・ゲーム「リバイバー」が，アルシスソフトウェアから発売されます。

アルシスソフトウェアといえば，第１弾として本誌でも紹介した「ウイバーン」を発売したソフトハウスですね。第１弾がなかなかのできで，注目していたソフトハウスですが，この第２弾「リバイバー」もいろいろな手法を採り入れた期待作です。

さて，その手法とは……。まず，フルカラー・スクロールのマルチサイズ・メイン画面。これは，ユーザーが，ディスプレイの最大約80％から25％まで，自由に大きさを指定できるものです。これと同時にマルチ・ウインドウを多彩に活用し，コマンド，アイテム，マップなどの複数のウインドウを，ディスプレイ上の好きな位置に同時にオープンすることもできます。

また，ＡＩ（人工知能）処理を採用したとのことで，遊びかたのちがいによるストーリー展開の変化も楽しむことができるそうです。



▲メイン画面の大きさを自分で決められるマルチサイズを採用したリバイバー

問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市松浦5-13グリーンビル３Ｆ　アルシスソフトウェア「マイコンBASICマガジン」係

N·E·W·S·O·F·T·I·N·F·O·R·M·A·T·I·O·N·S

かわいい白くまクッキー君が大活躍

モアイの秘宝
ーカシオー

for MSX(ROM)
価格：4,800円

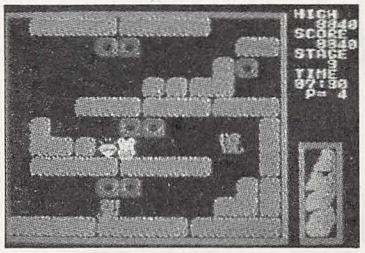
妖怪屋敷，伊賀忍法帖，エグゾイドーZエリア5と，新作MSXソフトをつぎつぎと送りだしてきたカシオから，「モアイの秘宝」がまたまた発売になります。

モアイの秘宝は，冒険好きの白くま「クッキーくん」がモアイ像の中を大探検。ハンマーで岩をくずしながら足場を築き，まぼろしの宝を捜してゴールをめざします。

でも，イジワルな敵やコワイ毒ガスがクッキーくんの命をねらってきます。これにもクッキーくんはハンマー1本でがんばります。

また，このゲームは，探検の途中にある，つっかえ棒やアイテムをいかにうまく使うかがポイントで，パズル的要素も十分持っています。このパズル性にハラハラ，ドキドキのアクション性も加わったとても楽しいゲームということです。お正月に家族みんなで楽しむには，もってこいのゲームですね。

カシオでは，このモアイの秘宝に続いて，リアルタイム・ロールプレイング要素を盛り込んだ，新しいタイプのシューティングゲーム「ハデスの紋章」や，童話のヒーロー〝一寸法師〟が，巨大キャラクターの鬼と対決するアクション・ゲーム「一寸法師のどんなもんだい」の発売もひかえているそうなので，お年玉のムダ使いをしないようにに待っていようね。



▲かわいい白くま「クッキーくん」が活躍するモアイの秘宝

問い合わせ先：〒163 東京都新宿区西新宿2—6新宿住友ビル　カシオ計算機(株)宣伝企画部「マイコンBASICマガジン」係

コンパイルの第2弾はアクティブRPG

ゴルベリアス
ーコンパイルー

for MSX(ROM)
価格：未定(2月発売)

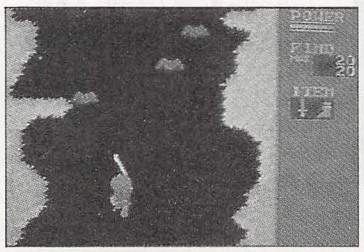
新しい要素をいろいろと採り入れたラビリング・シューティング・ゲーム「ガーディック」を発売して注目されたコンパイルから，MSXソフト第2弾の「ゴルベリアス」がまもなく発売されます。

このゴルベリアスは，今はやりのアクティブ・ロールプレイング・ゲームなのですが，今までのRPGにありがちだった〝経験値をあげるためにひたすら戦う〟という行為に重点を置いていないのです。

このゲームには，経験値のかわりに新しくFINDというパラメータがあり，敵を倒すと，倒した敵のレベルによってFINDがたまってきます。一見，経験値と似た要素もありますが，FINDがたまると，低いときには見つけられなかったアイテムが見つかったり，洞窟（どうくつ）の入口が現れたり，はたまた，隠された宝を見つけてもFINDの量によって取れなかったりもするのです。

かと言って，従来の経験値とちがって，あげることのみの行為は必要ありません。つまり，FINDのレベルによって順次アイテムを拾ったり，洞窟の中に入ったりしていけば，自然とゲームが展開していくように設定されているのです。わけのわからないままプレイしていても，最終的には誰でもクリアでき，うまい人なら2～3日でクリアできちゃうということです。

やたらとトリックや隠れ要素の多いアクティブRPGが多い中で，誰でも楽しめそうな，期待のソフトですね。



▲新しい要素を採り入れたアクティブRPG「ゴルベリアス」

問い合わせ先：〒732 広島市南区大須賀町17—5シャンボール広交1005　コンパイル「マイコンBASICマガジン」係

ロングセラーAVGがMSXで登場！

軽井沢誘拐案内
ーエニックスー

for MSX(ROM)
価格：5,800円

軽井沢の別荘で避暑とは，季節ちがいの気もするけど，あの軽井沢誘拐案内がMSXユーザーにもプレイできるようになりますよ。このゲームは，ベーマガ読者ならずともよく知っているロマンチック・ミステリー・アドベンチャーですが，PC－88やFM，X1シリーズなど，ほとんどの機種でヒットをとばし，MSXユーザーは羨望（せんぼう）のまなざしで見続けていた秀作AVGですね。ドラゴンクエストといい，ポートピア連続殺人事件，そしてこの軽井沢誘拐案内と，さすがは堀井雄二さんという気がします。

休暇を利用して，恋人の久美子といっしょに軽井沢の別荘にやってきたキミ。そこで，久美子の妹のなぎさが行方不明になってしまう。しだいに明らかになっていく事件の背後に大きな影が……。——と今さらストーリーを書いても仕方ないですが，膨大なセリフデータをもち，次々と変わっていく登場人物たちのリアクション。画面数約100枚＋スクロール・マップ3エリア。そして，入力がとっても楽ちんなワンキー入力と，おもしろさ＋わかりやすさに重点を置いた仕上がりです。

友だちがプレイしているのを横で指をくわえて見ていたキミ，お年玉の使い道は決まったね。


▲ついにMSXユーザー待望の軽井沢誘拐案内が発売されるゾ
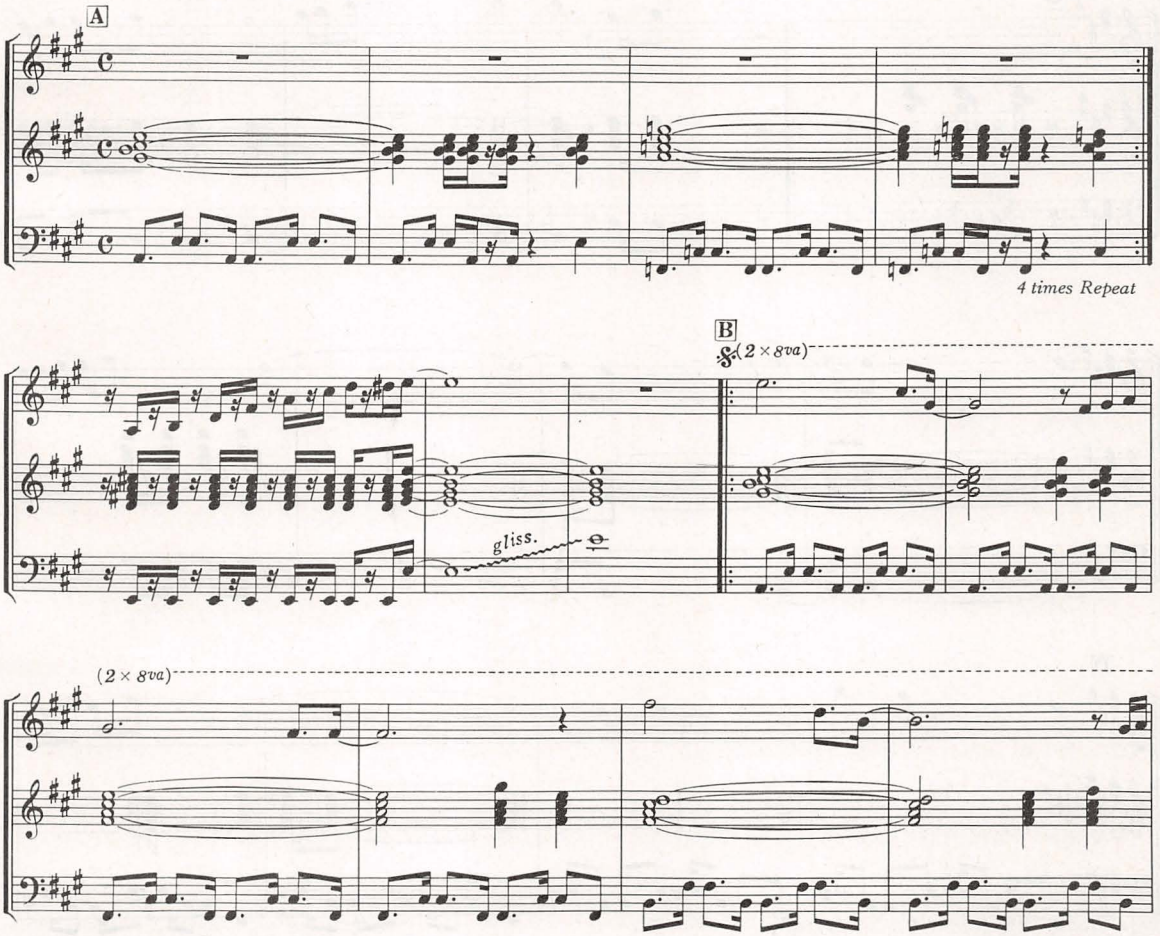
問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿8—20—2新宿アイリスビル7F　㈱エニックス「マイコンBASICマガジン」係

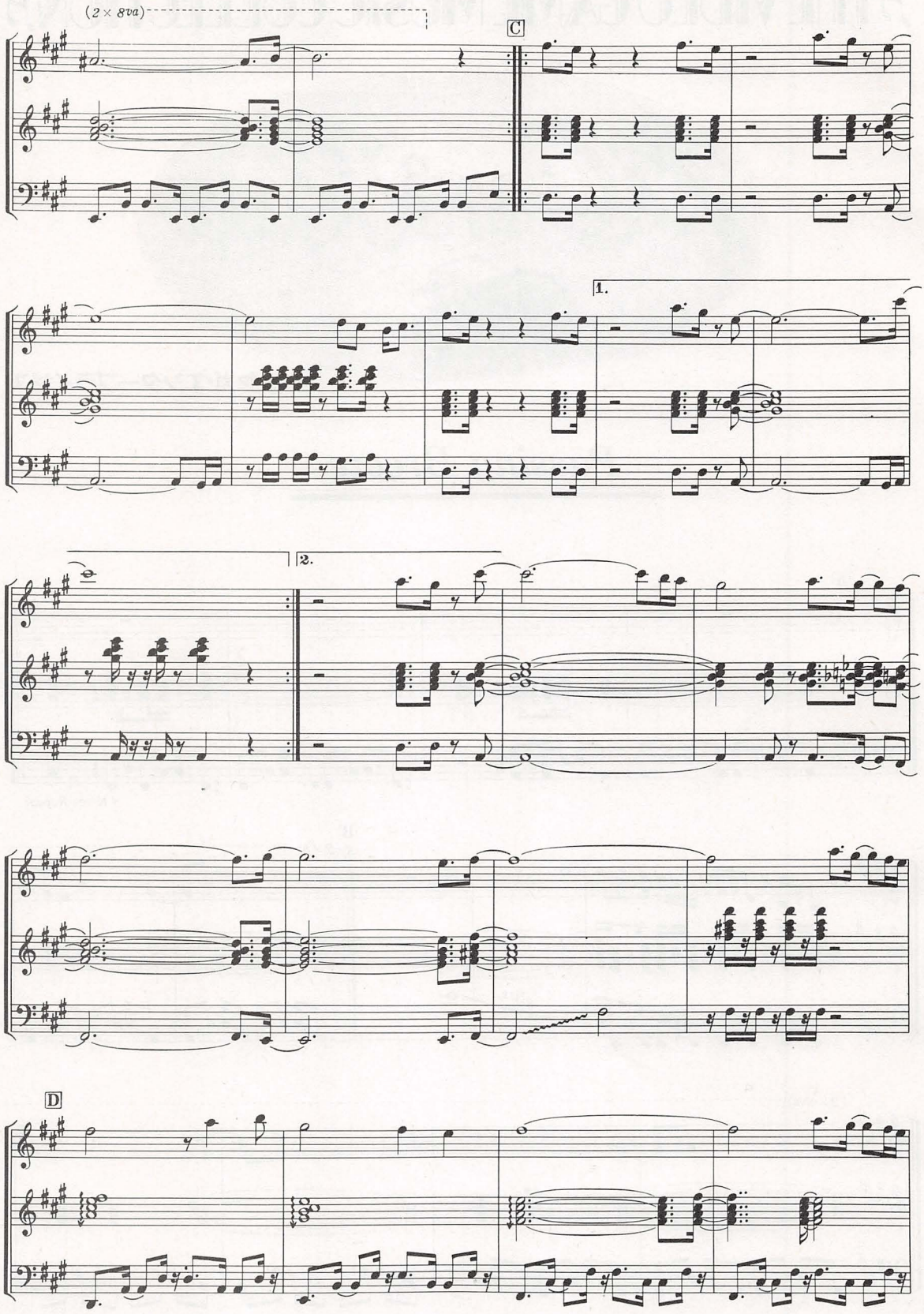
★このコーナーで紹介したソフトに関する問い合わせは，問い合わせ先に書いてあります
各ソフトハウスに直接ハガキで問い合わせてください。
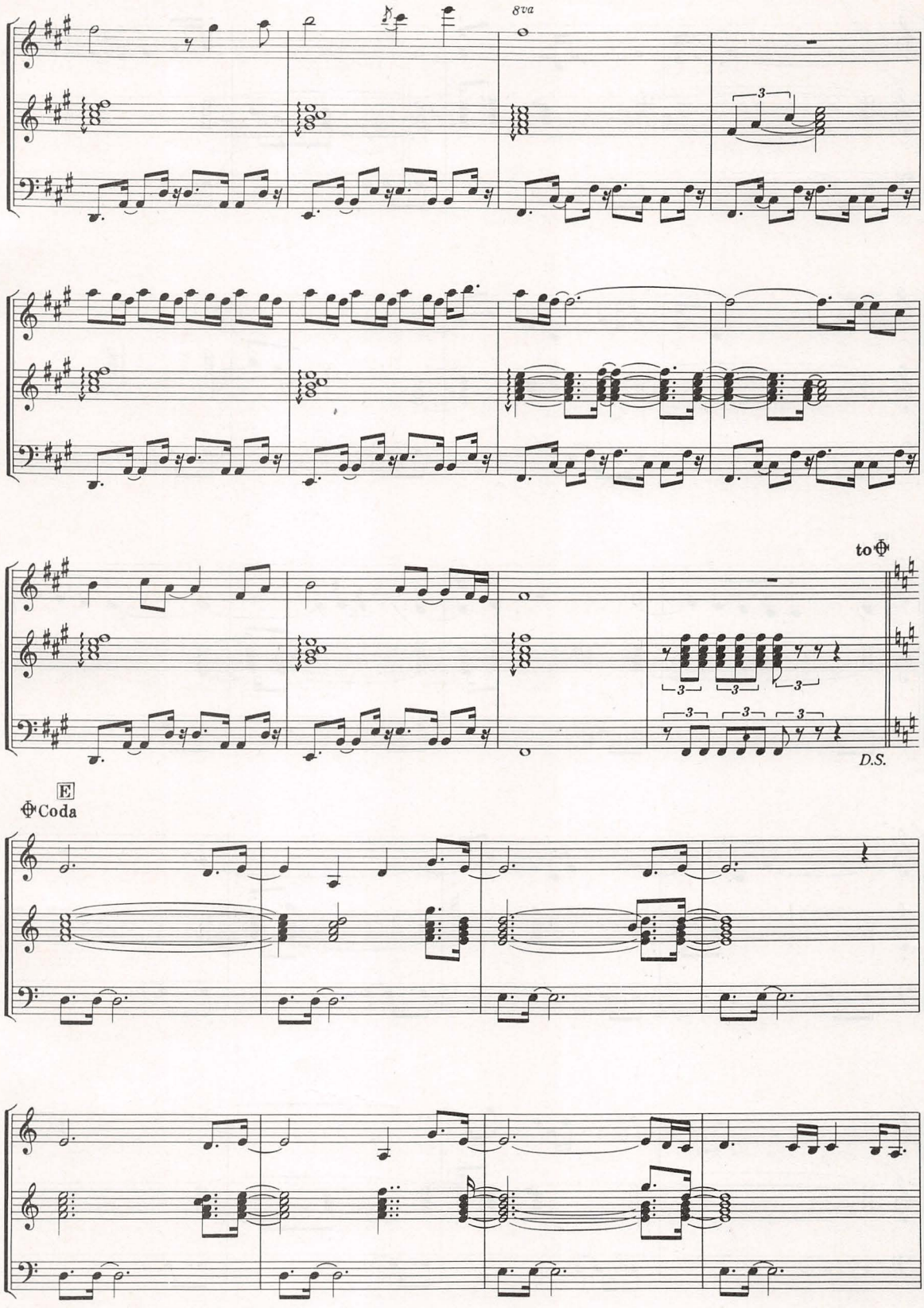


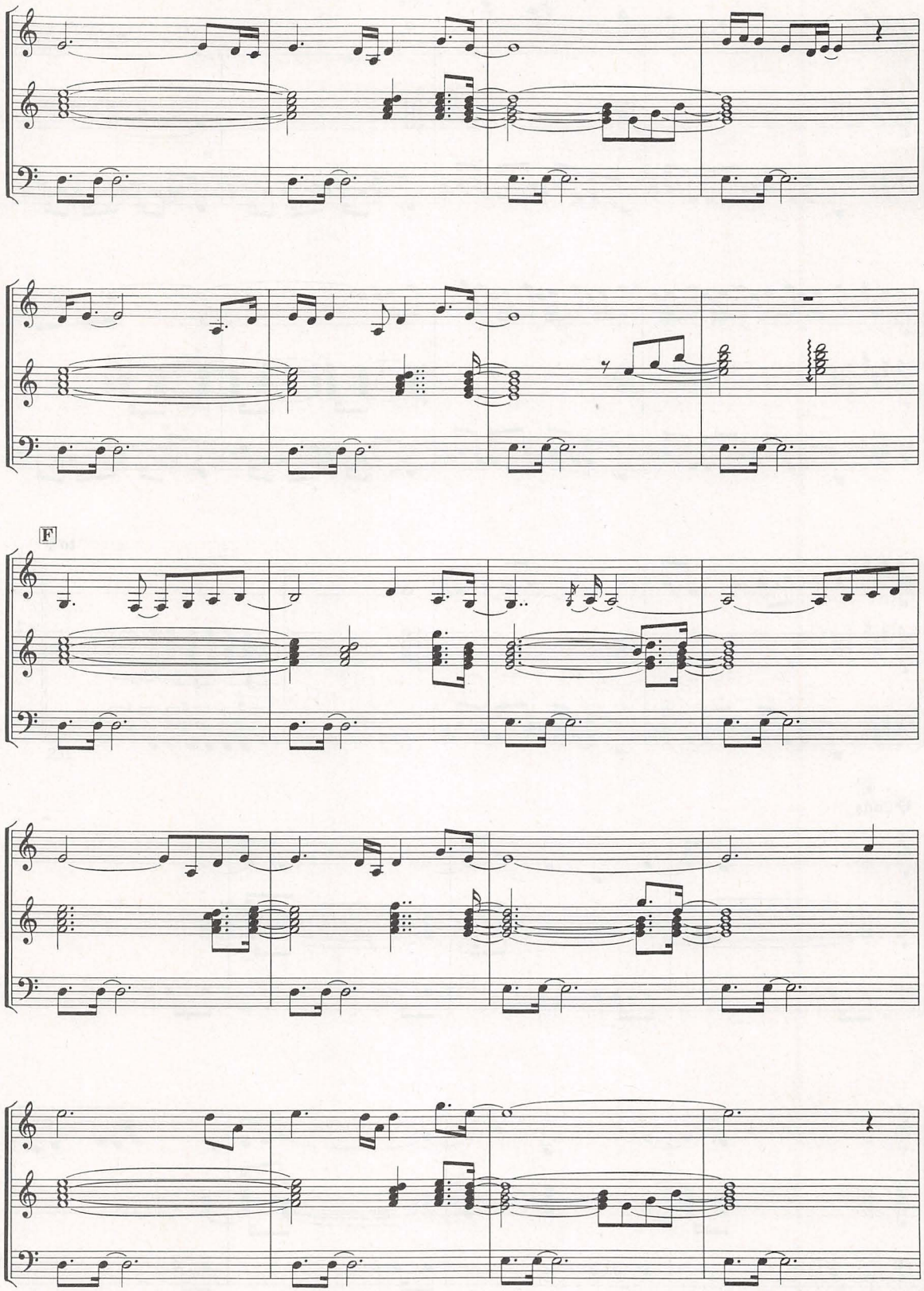
©セガ・エンタープライゼス

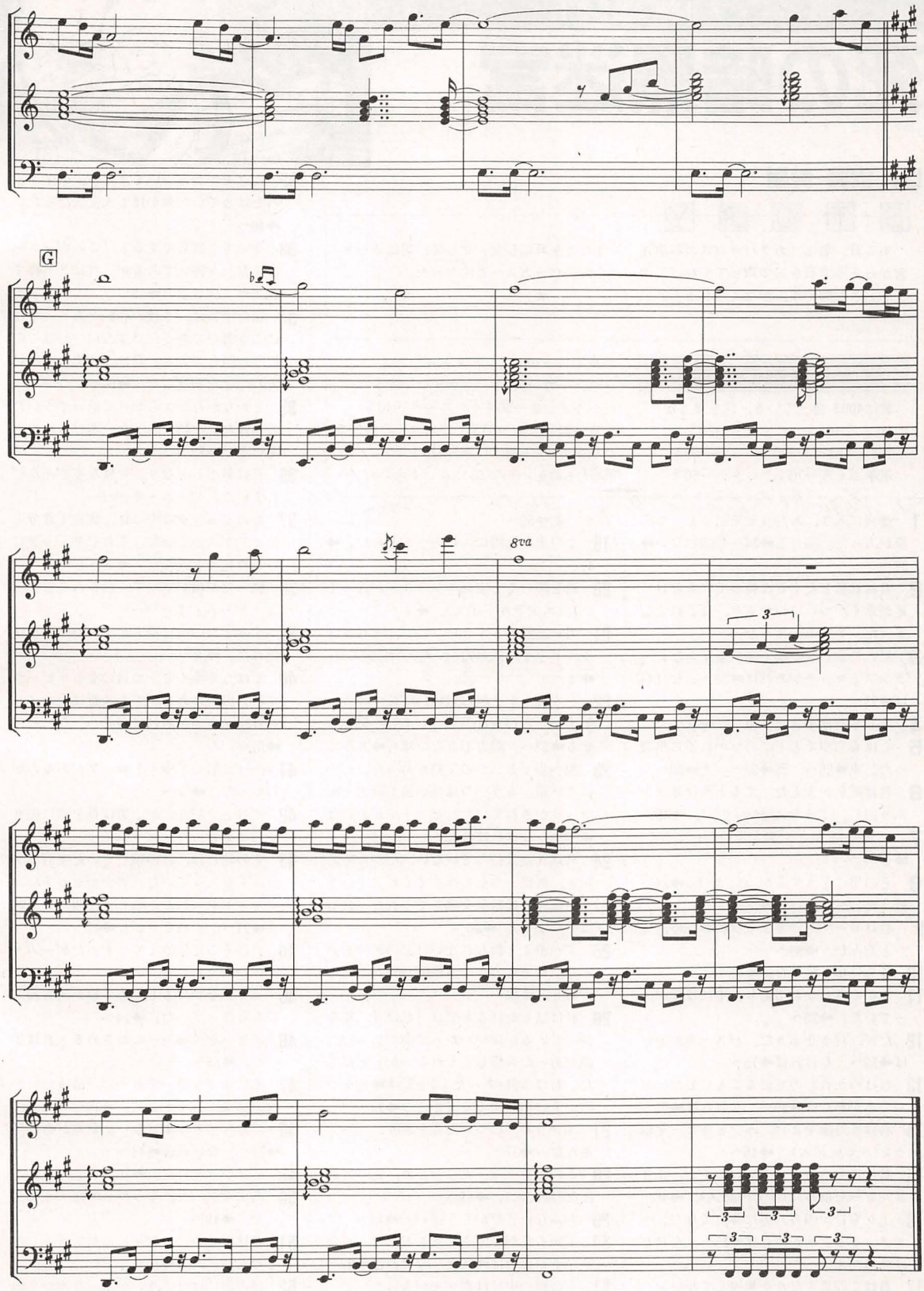
Passing Breeze




(2× 8va)
C
1.
2.
D


8va
to Coda
D.S.
E
Coda


F

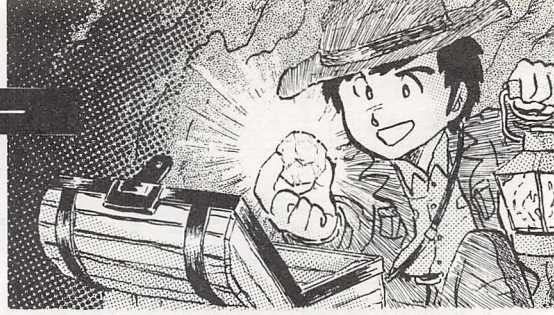


★この楽譜をセガ・エンタープライゼスの許可なくして転載することを固く禁じます。

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

死の暗黒迷宮



by 安藤 秀樹

STORY

ある日，君は「カクバーガスの暗黒迷宮からある宝石を三つ取ってくれば，何でも好きな願いが，かなえられる」ということを耳にした。そして，君はさっそくカクバーガスへと向かった。

★　　★

ゲームを始める前に

君は400＄持っている，何を買うか？

○ランプ→60＄　○マッチ→20＄
○食料(１食分)→30＄　○剣→50＄
○革手ぶくろ→70＄　○タテ→50＄
○長ぐつ→30＄　○ピストル→70＄
○バズーカ→100＄　○ナイフ→20＄
○ヘルメット→50＄　○ルーペ→40＄
○赤外線メガネ→60＄　○ねぶくろ→50＄
○ハンカチ(１枚につき)→20＄

買ったものをメモして，いよいよ入口だ！

エメラルド　ガス　タテ　剣　ランプ　ボルマッチ　ルーペ　ナイフ　ルビー

1 迷宮に入り，あたりを見回すと一つの箱があった。開ける➡34へ　開けない➡57へ

2 君は武器をたくさん持っているだけに足が重く，ついにつかまり，殺されてしまった。ゲーム・オーバー

3 だいぶ歩いたが暗くて何も見えない。ランプとマッチがあれば➡33へ　なければ➡35へ

4 そして君は歩きはじめた。➡５へ

5 しばらく歩くと三つのわかれ道に出会った。東➡25へ　西➡23へ　北➡60へ

6 君は剣をかまえた，すると男はオノをふり回し，こっちに向かってきた。➡38へ

7 君が逃げると，男も追いかけてきた。➡２へ

8 その男にどうするか。話しかける➡26へ　戦う➡22へ　逃げる➡７へ

9 君はロープを，リュックにおさめ，先へと進んだ。➡39へ

10 さらに歩き続けた。➡48へ

11 本がくりぬかれてあり，中には鍵が入っていた。➡28へ

12 だが，行き止まりだ。バズーカがあれば➡52へ　なければ➡18へ

13 君はつかれたのでねることにした。ねぶくろがあれば➡59へ　なければ➡52へ

14 君は赤外線をよけ，みごとルビーを取った(ルビー記入)。➡46へ

15 君は岩をヘルメットでなんとか，ふせぎルビーを取った(ルビー記入)。➡46へ

16 上から岩が四方八方に降ってきた。ヘルメットとタテがあれば➡15へ　なければ➡44へ

17 君はこの忠告なんか無視して歩いた。➡54へ

18 しかたがないから引き返した。東➡49へ　北➡52へ

19 この忠告を頭に入れ先へと進んだ。➡41へ

20 箱を開けると宝石エメラルドが入っていた(エメラルド記入)。➡４へ

21 男が油断するすきに，殺し，宝石エメラルドを手に入れた(エメラルド記入)。➡４へ

22 どう戦うか？剣(あれば)で殺す➡６へ　革手ぶくろ(あれば)でパンチし，気絶させる➡53へ　両方ともない場合➡８へ

23 西へ歩くと二つの宝箱があった。一つは青い箱，もう一つは赤い箱で両方ともロックがされていた。ピストルがあれば➡69へ　なければ➡73へ

24 君は「鍵は持っていない，だからその箱と，武器一つを交換してくれ」というと男は箱と武器を交換してくれた（武器は一つ消す)。➡20へ

25 東へ歩くと数しれないほどの死体があった。おそらくここで餓死(がし)したのだろう。➡64へ

26 君は話しかけると男は「私は今，箱を持っているが鍵がかかって開かないんだ。鍵があったら貸してくれないか」と話した。君は？鍵(あったら)を貸す➡43へ　男がその箱を捨てるまで待つ➡24へ

27 エメラルドについた血を取り，先へと進んだ。➡37へ

28 この鍵をリュックにおさめ，先へと進んだ(鍵記入)。➡41へ

29 あぶない！だがもう遅い。➡44へ

30 上から石がたくさん落ちてきた。ヘルメットがあれば➡50へ　なければ➡29へ

31 その箱の中には毒グモが入っていて，かまれてしまった。革手ぶくろがあったら➡32へ　なければ➡29へ

32 毒グモがかみついてきたが，革手ぶくろをはめていたおかげで大丈夫だった。➡40へ

33 歩いてしばらくすると「このボタンを押すな」と書いてあるが…君は？　押す➡30へ　押さない➡40へ

34 箱の中には，１枚の和紙があり，中にはこう書いてあった。「宝石の一つはこの近くに隠してある」君はこの忠告を頭に入れてまた前進した。➡57へ

35 しかたがないからかべに沿って歩いたら箱みたいな物があった。開ける➡31へ　開けない➡55へ

36 君は針ざしとなり，無残な姿で死んでしまった。ゲーム・オーバー

37 男のリュックの中には，食糧１食分とナイフが入っていた。それをリュックにおさめ先へと進んだ。➡５へ

38 戦ったが歯が立たず，殺されてしまった。ゲーム・オーバー

39 すると目の前に箱とオノを持った男が現れた。➡８へ

40 しばらく歩くと一つ目の宝石ルビーがすぐ目の前にある。でも油断は大敵！。赤外線メガネがあれば➡45へ　なければ➡51へ

41 かべに沿って歩くとロープがあるのがわかった。➡９へ

42 くれとせがんだが，男は首を横に振りその場をさった。ゲーム・オーバー

43 その箱には，君の捜していた宝石エメラルドが入っていた。男がポケットにエメラルドを入れたそのしゅん間。男と戦う➡21へ　くれとせがむ➡42へ

44 君はそこで息絶えてしまったゲーム・オーバー

45 メガネをかけると，赤外線が四方八方にちらばっていた。➡14へ

46 ルビーをリュックにおさめると君は歩いた。➡58へ

47 本にはこう書いてあった「最後のわかれ道は東へ行くとよい」➡19へ

48 だめだ！もう歩けない。食糧があれば➡52へ　なければ➡44へ

49 君は歩き続けた。➡10へ

50 あぶなかった，もう少しで死ぬとこだった。➡40へ

51 君はとっさにルビーにふれようとしたしゅん間！あっ➡16へ

52 目の前にはほこりのかぶった本が２冊あった。１冊は赤い本，もう１冊は黒い本，そこには１冊しか見てはいけないと

《遊びかた》１～115までの行番号に，今のあなたのようすが書いてあります。中に，これからの行動が書いてありますので，あなた自身の考えで選び「➡」のマークの行番号へ行ってください。「完」まで行けば，ハッピー・エンドです。

書いてあるが君は？　赤い本➡47へ
黒い本➡11へ

53 君は武器をかりに捨て，相手を油断させそのすきにパンチし，箱をうばった。➡20へ

54 すると今度は三つのわかれ道がある。君は？　東➡49へ　西➡13へ
北➡52へ

55 歩き続けた。➡10へ

56 目の前にあかりが見えたので，夢我夢中で走っていると突然！ゆかに穴があき，穴の下には何本もの針があった。タテがあるなら➡3へ　ないなら➡36へ

57 10歩ぐらい歩くとわかれ道があった。足跡は東へと続いている。君は？
東➡3へ　北➡56へ

58 するとこんな声が聞こえた。「我が迷宮へようこそ，ここまで来たからには，もうもどることはできない」。➡17へ

59 目をさますと，時間がもったいないので急ぎ足で歩いた。➡12へ

60 北へ歩くとまたわかれ道があった。
東➡78へ　西➡81へ

61 そして箱にふれたとき，高圧電流が流れ焼死してしまった。ゲーム・オーバー

62 ルーペでよく見て「最後のダイヤモンドはこの部屋にある」と読むと，戸が開いた。➡63へ

63 この部屋の中には，机，椅子(いす)，そしてあたりを見回すと？　➡101へ

64 それから2，3歩進むと，前後のかべがしまり，でれなくなってしまった。バズーカがあれば➡86へ　なければ➡44へ

65 君はあと出口を捜すだけだ！だが「油断することは絶対にできない」と決意し，先へと進んだ。➡70へ

66 小さすぎて字が読めず，先へ進むことにした。➡96へ

67 何もやらずだまっていると男は剣をだし「それならうでずくでもうばってやる」とかかってきた。君もかまえたが歯がたたず➡44へ

68 君はムシャクシャし，青いボタンをけると，黄色い毒ガスがでてきた。
ハンカチがあれば➡72へ　なければ➡44へ

69 ピストルでロックを壊し，まずは赤い箱から見ることにした。➡97へ

70 先へ進むと二つのわかれ道があった。東の方は，かすかだがあかりが見える。
東➡74へ　西➡77へ

71 青いボタンを押すと，こんな声が聞こえた。「ここまで来たのはほめてやるが宝石ダイヤモンドはそう簡単には見つけれないぞ」。➡68へ

72 君はハンカチを鼻にあてどうやら助かったが。➡88へ

73 仕方がないのでその二つの箱をリュックにおさめ，先へ進もうとすると，そこにはたくさんのキノコが生えていた。
➡91へ

74 君はあかりが出口だと思って進むと➡83へ

75 黄色いボタンを押すと，黄色い毒ガスがでてきた。ハンカチを持っていれば➡79へ　なければ➡44へ

76 赤いボタンを押すと，上から何かが落ちてきた。「落石だ」と考える間もなく……。ヘルメットを持っていれば➡79へ　なければ➡44へ

77 君は西へ進むことにした。三つの宝石をかかえこみ歩き回った。➡84へ

78 東へ行くことに決めた。そしてかべを見ると小さな文字で何かが書いてあるのがわかった。ルーペがあれば➡62へ
なければ➡66へ

79 ヘルメットをかぶっていたおかげで助かった。➡100へ

80 宝石箱の中を見ると三つ目の宝石ダイヤモンドが入っていた➡65へ

81 西へ2，3歩，歩くと三つのボタンがあるのに気づいた。一つは青，もう一つは黄，もう一つは赤，君は？　青のボタンを押す➡71へ　黄のボタンを押す➡75へ　赤のボタンを押す➡76へ　全部押す➡92へ

82 お守りを手に持ち先へ進んだ。すると二つのわかれ道があった。東➡78へ
西➡108へ

83 出口だ！出口が見えた！➡89へ

84 歩き回ったが出口が見つからず迷宮内で一生を終えたのであった。
ゲーム・オーバー

85 ヘルメットでよけ先へと進んだ。すると……➡112へ

86 バズーカでかべを壊し，迷宮内にもどったのはいいが，壊した壁が原因で上から岩が落ちてきた。ヘルメットがあれば➡85へ　なければ➡44へ

87 小さい箱を開けるとその中にはハンマーが入っていた。➡106へ

88 もうこのハンカチは使い物にならなくなってしまった（ハンカチを1枚捨てる）。➡112へ

89 出口へたどりつくと三つの宝石を置く場所があった。➡94へ

90 黒い箱にはお守りと一枚の羊皮紙が入っていた，そして，羊皮紙にはこう書いてあった「このお守りを持って行くがよい何かいいことがあるぞ」。お守りを持っていく➡82へ　持っていかない➡111へ

91 そのキノコを食べたいなら➡104へ
食べたくないなら➡93へ

92 全部押してみると二つの穴から箱が二つでてきた。「両方とも開けてもよいが必ず一つは開けること」と書いてある手紙も入っていた。大きい箱➡110へ
小さい箱➡87へ

93 そのキノコを食べないで，リュックに入れておくことにした。それから2，3歩進むと，ある1人の男がこっちへ来た。その男は君に「何か食べさせてくれ」とひざまずいてたのんできた。どうする？
キノコ(あれば)をやる➡111へ
食料(あれば)をやる➡108へ　無視➡67へ

94 そこに取った順番に宝石を入れると。➡115へ

95 きみは西へ進んだ。すると…。➡112へ

96 先へ行くと，前後の扉がしまり，上から何かが落ちてくる「つり天上だ」君はどうすることもできず…。➡44へ

97 赤い箱の中には1食分の米が入っていた。それをリュックにおさめ，もう一つの箱を見ることにした。➡90へ

98 お守りはそこに置き，先へと進んだ。➡99へ

99 が，おりに閉じ込められ，そこからでれず，➡44へ

100 先へ進むと…➡112へ

101 君は最初にどこから捜す　机➡102へ
椅子(いす)➡105へ　右のかべ➡109へ
左のかべ➡103へ

102 君は机を調べることにした。そして机をさわったとき，高圧電流が流れ，焼死してしまった。ゲーム・オーバー

103 かべにさわるとかべが回転し，宝石箱が置いてあった。➡80へ

104 君が食べたキノコは毒キノコだった。君が最後に聞いたのは，迷宮内からの笑い声だった。ゲーム・オーバー

105 君は椅子(いす)を調べることした。そして椅子にさわったとき，時限爆弾が作動し，迷宮ともども飛ばされてしまった。ゲーム・オーバー

106 ハンマーをリュックにおさめ先へ進むと➡112へ

107 君は気の毒な気もしたが，先へ進んだ。すると…。➡112へ

108 食料を渡すと男は「ありがとうございます，お礼にこのルーペをあげます」といい，この場を去っていった。➡112へ

109 かべにさわるとかべが回転し，宝石箱が置いてあった。➡61へ

110 大きい箱を開けたとき，大きなコブラが君のノドブエに食らいついてきた。君は苦しみ…。➡44へ

111 男にそのキノコを食べさせると男は苦しそうに死んでいった。「そのキノコは毒キノコだった」。➡107へ

112 「こんなあてはずれなところへ来てどうする，私がダイヤモンドのある場所へ，つれてってやろうか？」という声が聞こえた。君は？　つれてってもらう➡63へ
無視➡114へ

113 先へ進むと二つのわかれ道がある。
東➡64へ　西➡96へ

114 せっかくの心づかいに…死ね!!➡44へ

115 夢がかなえられ喜びにみちあふれたのだった。完

ファンタジー通信
グイン・サーガの世界

手塚一郎



▲グイン・サーガ第1，2巻

現在連載中のチャレ・アベと比較して，「内容が固い」とか「ヒントにならない」などの意見があるチャレ・ローだけど，ボク自身，本当のRPGのおもしろさを読者のみんなに知ってもらいたいとか，プレイヤーとしての意見をソフトハウスに伝えたいなどの目的があるため，どうしてもそういった内容になってしまうんだ。そこで，RPG（とくにファンタジー関係）のおもしろさを，もっと簡単に，そして楽しく理解できるような資料（小説，マンガ，映画，ビデオなど）を紹介するページを（勝手に）作ってみた。キミも剣と魔法と竜の世界へどうぞ！

というわけで，今回はあの「グイン・サーガ」を紹介しよう。これは栗本　薫さんの代表作で，ヒロイック・ファンタジー（Heroic Fantasy）を取り扱った小説なんだ。

記憶を失った超戦士が主人公なんだけど，他の小説とちがうのは，彼が豹（ひょう）頭の仮面（実際には仮面かどうかはわからない！）をつけているということ。この豹頭の超戦士グインを中心とした，レムス，リンダ，ナリス，スカール，イシュトヴァーンらの個性的なキャラクターたち（あまりに多すぎて書けない！）との絡みに，剣や魔道，そして冒険を盛りこんだ壮大なストーリー。言葉では言い（書き）表せない奥の深さをキミにも，ぜひ体験してほしい。

グイン・サーガは100巻完結を目標にしており，現在は25巻，外伝6巻が刊行されている。え〜っ！そんなにでてるの？読むのやーめた！なんていう人がいるかもしれないけれど，そんなことはないョ。この本は情景描写の部分がけっこう多いし，なんといってもストーリー自体が非常におもしろいためスイスイ読めちゃうんだ。ベーマガ編集部ではボクだけじゃなく，編集長や，イラストのくり　ひろしさん，響あきらさん，TOMMYだって愛読しているほどだ。

おっと！忘れるところだった。グイン・サーガのもう一つの魅力。それは，何と「あとがき」なんだ。「？」と思う人もいるだろうけど，百聞は一見にしかずということわざもあるぐらいだから，一度読んでみてほしい。グイン・サーガの文庫本を買ったら最初にあとがきを読んでしまうというワケのわからない人もいるぐらいだからネ（ボクもその1人だったりして……）。

また，グイン・サーガは読むだけではなく聞くこともできるんだ。そう，イメージ・アルバム（CD，LP，カセット）が5枚も発売されているってこと。曲は小説に合わせて構成されているため，読みながら聞くのもいいし，読んだ後にじっくりと聞くのもいい。音楽形式はハード・ロック，オーケストラ，シンセサイザーと多彩だけど，いずれにしろなかなかいい曲が多いョ。

参考までにレコードのタイトルをあげておくと「グイン・サーガ　辺境篇」同じく，「陰謀篇」「戦乱篇」，各登場キャラクターのテーム曲を集めた「グイン・サーガ　グラフティ」，そして外伝をイメージしたホラー・ディスク「七人の魔道士」といった具合いだ。はじめて聞く人は「グラフティ」か「戦乱篇」，または「七人の魔道士」なんていうのもおもしろいかもネ。

それでは，また来月。今度はファンタジーをテーマとした漫画を紹介するつもりだ！



▲◀イメージ・アルバムも発売されている

イラスト ギャラリー

スペースは小さいけど，ベーマガ初のイラスト専用のコーナーを作ってみた。ファンタジー関係のイラストなら何でもOK！



大阪府松原市・ほがらき明



福井県勝山市・OZ



群馬県前橋市・ディルプール

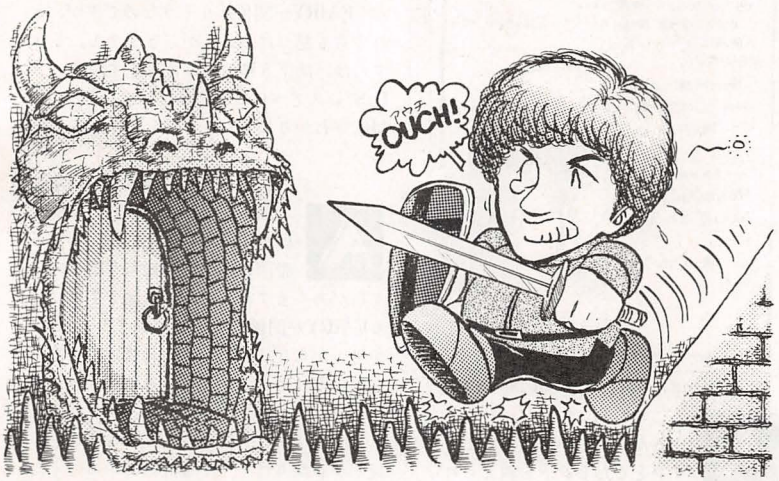
●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

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マガジン編集部「ファンタジー通信」係

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。

山下 章，カゼで倒れる!!

編：エ〜，今月のベーマガは大変なことになってしまいました。近々発売になる『チャレンジ！AVG&RPG 2』の最終追いこみに，恐ろしいくらいの気迫で原稿を書いていた山下先生が，突然，熱で倒れてしまったのです。

影：編集部の横にある宿直室でしばらく寝てたけど，大事をとって帰っちゃいました。ダイジョウブかなァ？

編：なにしろ，今月は別冊に全精力をそそぎたいから，チャレ・アベだけにしてほしいと言っていた山下先生。でも，これではレス・アベの原稿も間に合いません。

影：ちょっと待った，編くん。山下先生の机の引きだしの中に，少しだけどレス・アベの原稿が入っているよ。

編：どれどれ。ほんとだ，山下先生はレス・アベをうしろのほうから書く癖（くせ）があるから，最後のほうだけ原稿があがってるんですね。

影：しかたない，なんにも載せないよりはマシだろ。編くん，今月はこれで読者のみなさんに許してもらおうよ。

編：そうですね。それから，ボクらがキレイなハガキをいくつか選んで載せておきましょう。レス・アベ・ファンのみなさん，ごめんなさいね。それでは，最後にベッドの上にいる山下先生から届いたメッセージをご紹介しましょう。

——○——○——○——○——○——

毎月，チャレ・アベとレス・アベ，それに新連載のフリートーク・ボードを楽しみにしてくれているみなさん，本当にごめんなさい。うかつにもカゼをひいてしまい，今月号のベーマガには，ボクの原稿はほとんど載らなくなってしまいました。自分でもこんなことはライター生活ではじめてなので，悔しい気持ちでいっぱいです。本来ならば，1月号にはふだん以上の力をそそがなければいけないのに，休んでしまっている自分が情けなくてなりません。でも，今は一刻も早くこのカゼを治して，再びペンを握ることがボクの仕事だと思っていますので，薬を飲んでひたすら寝ることに努めています。今月号でみなさんに作ってしまった借りは，必ずや来月号の誌上で，それに別冊の誌上でお返しするつもりです。本当にごめんなさい!!

山下　章

AVG編

Q はじめまして，山下Teacher，ボクは今，88FRで『太陽の神殿』をプレイしています。そして今，手の指が太いことで悩んでいるのです。そう，戦士の神殿にある秘密の穴の中にある鍵を取ることができません。どこかの遺跡（いせき）に棒かなにか落ちているのではないかと思って捜しましたが，どこにも見つかりません。たぶん，穴の中にある鍵を高僧の墓の鍵穴に差し込むのだと思うのですが……。どうか教えて！　持ち物は，銀の玉と片目のマスク，それにモザイクタイルと石の歯止め，胸かざり，バンドエイドです。

［埼玉県所沢市・越　忍13才］

A 越クンはどうやらまだ持ち物が足りないようだね。戦士の神殿にくる前にカスティーリョへ行って，アイテムをたくさん集めてこなっちゃ。そこにある物のひとつを使えば，キミが悩んでいる鍵を取ることができるヨ。

それから，その鍵を高僧の墓の鍵穴にさし込めば……という考えは，大きなまちがい。このゲームは，それほど単純な考えでは解くことはできないのだヨ。石の歯止めを取るのもまだ早すぎるし……。

ボクもファルコムの大作『ロマンシア』を解くのには，だいぶ苦労させられたもんなあ。

Q はじめまして，山下先生。ボクはPC-8801mkⅡFRの『カサブランカに愛を』をプレイしていますが，なんとしてもわからないところがあります。それは，博士の助手のレイノルズがタイムマシンに乗せてくれないということです。11月号のベーマガにヒントが書いてありましたが，ジョンのところに行ってもパイプを取れないし……。いったいどうしたら良いでしょう？　持ち物は，日記，手紙，写真，ナイフ，鍵束，本，時計，ペンダント，花束です。よろしくお願いします。

［三重県度会郡　北村知紀15才］

A ウ〜ン，ボクのおすすめするAVGをさっそくプレイしてくれているとは，キミはエライ!!『カサブランカに愛を』については，何でも聞いてちょうだいな。

さて，問題のレイノルズだけど，タイムマシンに乗るためには彼を買収しなければいけない。それには，ある物をプレゼントしてあげればいいんだけど，北村クンはまだそれを持っていないようだ。博士の研究所の裏庭の場面で，いろいろな物を「ミル」してみると……。それを手がかりにして，

★12月の山下章先生のサイン会は21日・池袋西武百貨店9階です。

レイノルズの好きそうな物を捜してみてごらん。それから，新聞紙は植木屋からもらうんじゃなくて，どこかに落ちている物なんだヨ。

Q コロニーオデッセイに愛を
——誘拐者は時空を超えて——
PC-6601シリーズ
★このゲームを解かずして，対決編をプレイするなかれ!!★

『コロニーオデッセイ』——このゲームとは，はや2年半のつきあいになる。この間『サラトマ』『オホーツクに消ゆ』『軽井沢誘拐案内』など，その時代に秀作と思われた作品に関しては常にキチンと解いてきたが（もちろん，パッケージの封を解いたのではない。ゲームを解いたのである），この『コロニーオデッセイ』は，もはや完成された一つの究極の謎であるとここに断言したい。

まず第一に特筆すべきなのが，「I care」の石の謎。「MOVE」「PUSH」etc，——これらの単語はすべてダメであり，じつにミゴトな味を生みだしている。単語を打ち終えたあとに得られる疲れ，くやしさのすばらしい余韻——それはあたかもAVGがノイローゼの域に踏みこんだかのような錯覚さえ起こさせてくれるのだ。

これ以上，このゲームのスバラシイ点をしつこく書きつらねることはもはや無意味であろう。

山下 章君，とにかくこのゲームをプレイして，そしてこの謎のヒントを教えてくれ（たいへんむずかしいので）。キミのヒントで，AVG観を大きく変えることができるかもしれない（なんのこっちゃ）。

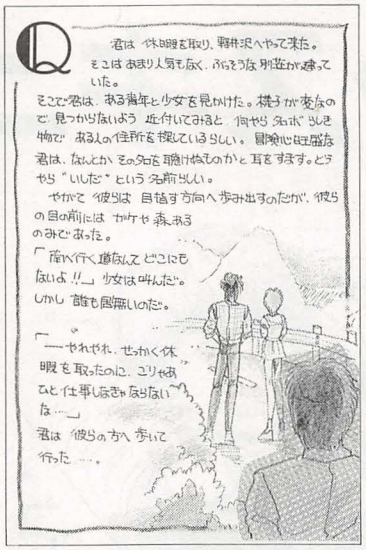
最後に，これだけの迷作を作ってくれたNECに感謝！

P.S.私に解けないAVGは……たくさんあるが，少しは解ける（自慢にならない）！

［埼玉県川口市・瀧 真一13才］

A 11月号のチャレ・アベの原稿をパロって送ってきてくれたのは，なかなかのアイデア賞ものだけど，ヘンなところで悩んでいるなあ。Icareの石は，何の仕掛けもないダミーなんだ。

ボクの前の本を持っているなら，『コロニーオデッセイ』がちゃんとでているからすぐにわかるだろうに……。さては，どこの本屋さんに行っても売ってないって？ フフフ……そういう人たちのために，じつは『チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム』と『チャレンジ！AVG&RPG』の2冊が，スーパーソフトBooksとして，A5版（ベーマガよりひとまわり小さいサイズ）で再版されるんだ。12月中旬の発売予定なので，まだ持っていないという人はぜひ買ってネ。オッと，だけど同じ頃に『チャレンジ！AVG&RPG 2』も発売されるので，そちらのほうもヨロシク!!



［北海道小樽市・HYPERバルバーラ14才］

A この質問はいまだにたくさんくるんだけど，正直言って，キチンとしたヒントを教えられない。というのも，いろいろなフラグを満たさないと南の道が現れないからで，HYPERバルバーラちゃんがそのフラグのうちのどこまでを満たしているかがわからないからなんだ。

でも，せっかくここまでキレイなハガキを送ってきてくれたので，とりあえずやるべきことをある程度紹介しておこう。まずすべて聞いておくこと，これが大事。そうすると，湖の島のまん中にいるおじいさんが「南の道へ行ってごらん」と教えてくれるんだ。その助言を聞いたあとならば，必ず南の道がひらけているはず。どこかに見落としがないか，もう一度チェックし直してみようね。

RPG編

Q はじめまして，山下 章先生。ぼくは，FM-7のナイザー（テープ版）を買ったのですが，コンティニューはあるのですか？ もしあるのなら，教えてください。お願いします！

［和歌山市・四固山良気14歳］

A えーと，山下さんが別冊で忙しくて「レスキュー」に手がまわらないとのことで，今回のみお手伝いすることになった手塚一郎です（どーせ，また手伝うことになるんだろうけどネ…）。

そこで選んだハガキがコレ。山下さんがいかにもネラったようなハガキばかり選ぶのに対して，シンプルさを追求してみた。

で，ナイザーのコンティニューだけど，あるんですヨ，コレが。やりかたは「GAME OVER」の表示があるうちに，H，E，L，Pの四つのキーを順番に押す。これでOK！自分がクリス（女の子）になってコンティニュー・ゲームのスタートだ。ただし，コンティニューは一度しかできないゾ！

Q 山下 章先生へ。僕はPC88でHYDLIDEⅡをやっています。地下帝国の4階まで行ったのですが，地下5階への入り口が見つかりません。FAIRYが関係ありそうなのですが，それすらも見つけることができません。どうすれば，地下5階に行けるんですか？

P.S. レスアベにだすのははじめてなので，説明がわかりにくくても許してやってください。

［富山市・匿名希望くん13才］

A 匿名希望くんへ。僕はPC88でHYDLIDEⅡをやりました。地下帝国の4階に，地下5階への入り口がありますが，それには地下1階にいるFAIRYが関係してます。エッ？ FAIRYが見つからないって？ それは地下3階の左のほうにあるゴールド・クリスタルを取っていないからさ。

P.S. レスアベにでるのははじめてなので，説明がわかりにくくても許してやってください。

Q ロマンシア王国の湖の中の三つのクイを取って，あるおじさんに話しかけると，「湖の門は開かれた……」と言われました。ところが，湖の門を通って中に入っても何も起こりません。中には何があるのでしょうか？ お答えください，神様，仏様，章様！

［愛知県名古屋市・斉藤 究？才］

A 中には妖精がいて，カギをくれるヨ。行きかたは，洞窟（どうくつ）の真ん中あたりで下に行くキーを押せばOK！

告 来たる12月21日，日曜日に東京・池袋の西武百貨店でボクのサイン会が開かれます。これは，『チャレンジ！AVG & RPG 2』の発刊を記念して行なわれるもので，サイン会のほか，AVG講演も予定しています。もちろん『チャレンジ！AVG & RPG 2』やマイコンBASICマガジン特製『AVG & RPGカレンダー』の販売もします。お近くの人は，ぜひ遊びに来てください。

場所・日時はつぎのとおりです。

場所：池袋西武百貨店（池袋駅東口）・9階
コンピュータ・フォーラム
日時：12月21日（日）午後1時より

なお，当日はたいへんな混雑が予想されるので，お店の人の指示にしたがってくださいネ。

告 12月27，28日に東京の晴海で行なわれるコミケに，ボクたちお筆者くらぶのメンバーが行くことになった。そこでは，ハイテックの即売会やサイン会なども行なう予定だ。手塚一郎先生や響あきら先生，それに断空我先生とYK－2先生も来るゾ!!

新連載!

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

第3回

お待たせ!! 『チャレンジ!AVG&RPG2』

ボクの新しい本,『チャレンジ!AVG&RPG2』の発売にようやくメドがついた。発売は12月中旬ごろ,価格もまだ未定だが,前作同様1,700円前後になる予定だ。何度も言うようだけど,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に仕上がっている。全ページこの本のための書きおろしで,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掲載!　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,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売り切れてしまうことが予想されるので,今すぐお近くの本屋さんに予約しよう!

★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10～50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。それでは,その内容の一部を具体的にソフト名を挙げてご紹介していくと……。

- 『メルヘン・ヴェールII』……全10面＋1を雑誌史上はじめて写真でつなぎ合わせて大公開!　ウラ技のワンポイント・アドバイスや全キャラ,全アニメ・パターンのカラードット絵もあるヨ。
- 『ブラスティー』……全面マップや必勝攻略法はもちろんのこと,かずかずの隠しコマンドや戦闘計算式まで初公開!　オマケに,門外不出の日本サンライズの原画や動画も載っていて,アニメファンにはたまりませんっ!
- 『アルファ』……スクウェアの作った絵コンテを題材に,各場面をくわしく解説。全隠れキャラのだしかたもあるし,かわいいクリスを好きなだけ見られるゾ!
- 『ウイングマン2』……エンディング前のギリギリのところまで,TAMTAMの書いた原画とともに史上初公開!　さらに,各場面ごとのユニークな㊙コマンドの対応をコマンド,メッセージともに一挙に200近く掲載。ゲームをプレイしたことのない人でも,読むだけで楽しめる!!　全アイテム一覧表つきだ!!
- 『カサブランカに愛を』……シンキングラビットの今林さんのご好意によって完成できた,カラー版『カサブランカに愛を』を独占公開!!　もちろん,今林ミステリーの奥の部分もじっくりと研究するぜっ!
- 『覇邪の封印』……ベーマガ本誌のチャレ・アベ形式で,ストーリーを追っておもしろおかしく掲載。モンスターの完全図鑑なんてのもあるゾ!
- 『ウルティマIII』……アメリカRPG界の傑作(けっさく)の一つと言われている大作に挑戦!　ちゃんと日本版,アップル版の両方に対応させてあるヨ。
- 『ロマンシア』……いまだに普通の人(?)で解けた人はいないというこの作品を,ボクと手塚クンが必死になって解いた記録をガイド的に紹介。当然,全シーンの写真マップや鋭いヒントもあるゾ。
- 『太陽の神殿(アステカII)』……先月のベーマガでは解けなかったこの作品を,この本ではビシバシと徹底解剖。全アイテム一覧から,太陽の神殿の謎まで,キミをアステカ文明のとりこにする!!
- 『ザナドゥ・シナリオ2』……今回の本の最大の売りは,文句なくコレ。「山下章のシナリオ2攻略記」と題して,ボクがこの作品を解き終えるまでの過程を今はやりの同時進行レポートで大紹介!!　もちろん,全11面の外世界&タワー内完全マップや全キャラ・ドット絵,さらには「シナリオ2㊙情報局」と題して,読者のみなさんから送られてきたありとあらゆる㊙テクまで掲載している。コイツはザナドゥ・ファンの人もそうでない人も必読だぜっ!!

第2章: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)のかたがたに書いていただいた開発手記を掲載。どちらもなかなかの力作で,読んでいるだけでもオモシロイ!!　さらに,『アルファ』の全コマンド&メッセージ・リストなんてのもあったりする。

第3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!　『シナリオ2』だけでも30曲以上あるから,すごいボリュームだぜっ!　キミのパソコンに演奏させてみよう!

＊おことわり……先月号の予告に載っていた「AVG&RPG設定資料集」はすべて第1章に組みこまれましたので,ご了承ください。

P.S.今回の本にも例によって,大量の㊙が隠されている。キミはいくつ見つけることができるかな?　レポートお待ちしてまーす!!

★パソコンサンデー通信

大ニュース!!　な,な,なんと,ボクがシャープさんのX1 turboZのCMに出演することになったのだ!　もうすでに収録は終わったんだけど,金のタキシード(ハデェ～)を着て飛んだりはねたりするなかなかオモシロイCMに仕上がった。12月第2週から『パソコンサンデー』の番組のどこかでオンエアされるので,ぜひ見てネ!　それでは,今月もいつものとおり,番組の予告を紹介するぜっ!

●12月14日放送「CAI特集」

筑波の中学校を例に,現在試験的に行なわれているコンピュータ教育システムというのがどういうものなのかを探る。ちょっぴり固い内容かな?

㊙:『シナリオ2』㊙テク

●12月21日放送「来年はやるゲームはコレだっ!!」

アクション・ゲーム,AVG,RPGからそれぞれ1本ずつスグレモノを集めて,来年の動向を占う。こりゃ,ボクが主役の週だな,ルンルン♥

㊙:今度こそMZ－2500版『ドルアーガの塔』の謎のボーナス・ステージ紹介

●12月28日放送「1986年度ゲームソフト年間ベスト10」

毎月発表してきたパソコンサンデーのゲームソフト・ベスト10を集計して,年間ベスト10を発表!　これまたゲームファンは必見もの!!

㊙:　未定

●1月4日放送「新春特番」

87年第1回目の放送は,何が飛びだすのかボクにもまだわからない。まあたぶん,ふだんとはちがう構成になるだろうから,楽しみにしていてくれ。㊙:未定

読者が創る……

秘&意コーナー

秘　ＰＣ－8801用の「太陽の神殿」で隠れキャラ？

まず，ドライブ1とドライブ2にディスクA，Bを反対に入れ，少し待つとちがった音楽がながれます。そこに〝ＭＩＨＯ〟と入力します。すると，かわいい女の子がでてきます。スペース・キーを押すと，日本ファルコムの宣伝をし，㊡キーを押すとはだかになります。

（青森県弘前市・外崎昌義15才）

秘　セガ・マークⅢ用「アレックスキッド」のミラクルワールドのコンティニューのしかたです。金400以上持って，ゲーム・オーバーになったら，ジョイパッドの右上を押しながら，外側のボタンを８回，音楽が鳴りおえるまでにたたきます。持ち金が，－400となり，ゲーム・オーバー時のアイテムは，そのまま残ります。ポーズを押して確かめてください。

なお，２プレイヤー側は責任を持ちましぇん。あしからず。

〔千葉県松戸市・二部いってＭ．Ｍ．やって泣く相木でした？才〕

秘　ＰＣ－8801用「スーパーピットフォール」のオープニング画面で，F1とF2を同時に押して，〝ＣＯＮＴ〟と入力すると，コンティニューに！〝ＨＡＰＰＹ〟と入力すると，ハリーが９人でゲーム・スタートします。

また，〝ＭＵＴＥＫＩ〟と入力すると，無敵になります。

これぞ，最強の㊙だ！まいったか。

〔東京都大田区・戸田秀実14才〕

秘　やっとみつけた㊙だぜ。ソニーのＭＳＸ版「プレイボール」で，F2と2を押すと「ノーコン」と言ってビールのあき缶がとんでくる。F3と3を押すと「ビールはいかが一」と言う。F4と4を押すと，「やったあー」と言い，F5と5を押すと「だいこん」と言って，ダイコンがとんでくる。

〔大阪市・藤井　敦13才〕

秘　僕は，ＰＣ－8801mkⅡＦＲ用の「信長の野望（全国版）」で㊙コマンドをみつけました。

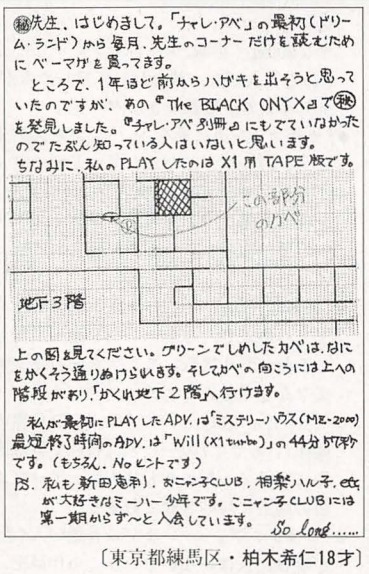
能力設定のとき INS DEL キーとＨＥＬＰキーを同時に押すと止まります。もう一度押すと動くので，好きな設定に合わせてスペース・キーを押してください。

〔兵庫県尼崎市・橋本宏考15才〕

秘　こんにちは。僕は，時代遅れのＭＺ－1500ユーザーです。そこで「ポピンズ」を買いました。そして，ウラワザを発見したので報告します。

スペース・キーでスタートしたらすぐに，ＳＨＩＦＴを押しながらＣＴＲＬを押すと，カーソル・キーで，面を選ぶことができます。コンティニュー・モードです。ぜひ，試してみてください。ちなみに，40面（最終面）をクリアすると，人数×100万点ボーナスと，エンディングが聞けます。

〔神奈川県相模原市・？〕



〔東京都練馬区・柏木希仁18才〕

評…このハガキでいっている「グリーンでしめしたカベ」とは矢印のところです。「白黒でゴメンナサイ。

秘　僕はＭＳＸ用「夢大陸アドベンチャー」の㊙を見つけました。それも発売当日！

① タイムがひとけたで，５・７・３（コナミ）のときにゴールインすると，グリーン・アップル，モアイ，ビール，コナミマークがでます。

② 宿敵フリーザウルスを倒したときに，ひとけたで，タイムが２・４・６・８のとき，その数だけいっしょに子ペンギンが現れ，おどってくれます。

〔東京都大田区・高橋　哲13才〕

秘　裏ワザだよ～。ＭＳＸの「トリトーン」（ＲＯＭ）で，タイトル表示のとき，ＳＥＩＮ@@ＳＯＦＴスペース・キーで，Ｍ．Ｂが99個。これはいいぜー!!

〔千葉市・山口貴博13才〕

秘　ＰＣ－8801mkⅡＳＲ／ＦＲ／ＭＲのパソコン・ファンのみなさん!!ついに，パソコンで「スーパーマリオブラザーズスペシャル」がでました！「おおーっ」最初，きりかえしスクロールを見たときはショックだったけど，やってみたら，むずかしいがおもしろい！ファミコンのマリオⅡよりも，はるかにむずかしい！敵やマリオの動きが速く，タイミングが……。

こんな僕でも，４－３まで行けたのは，１up連続法を見つけたからです。

下の図の①のようなところにきて，⇨のところへマリオを動かして，ノコノコを１匹逃がし，そして，画面のはしに行き，ジャンプすると，ノコノコがでてきて，②のようになります。やったね!!

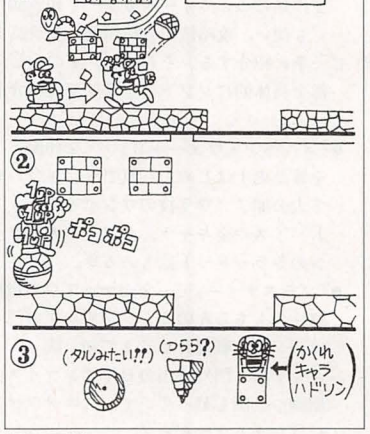
１－１の隠れキャラでハドソンがでてきます。そして，３－４の城の面で，新しい敵が！　図の③のタルみたいなのがそうです。どうしても倒せないか，一つだけ倒すことができます。その敵がでてきた面のどこかにハンマーがでてきます。そのハンマーを取ると，敵を倒せる！これぞ〝ハンマーマリオ〟だ！バブルも倒せますよ。

その他に，③のつららのようなものが落ちてきたり，２－４のクッパを倒すとき，画面のはしにいると，クッパが来て，カベにぶつかり，首と体がはなれます。その間にオノを取る！もたもたしてると，下からクッパがでてきますよ。

１－２は簡単！土管に入ると，ⒶボタンとⒷボタン（キーボードは，Ｘ，Ｚ）を押し，右に行くと最初から天上だ！これはラクだよーん！

まあ，ガンバッテやってみてください。

〔大阪府堺市・広木昌幸？才〕



秘　ぬわーんと，僕は「ザ・キャッスル」の無限増殖を発見したのでお手紙しました。

まず，一番右下の部屋へ行き，命の水を三つ取ります。そうしたら，セーブをしてゲーム・オーバーにします。そのあと，ロードしてみると，命の水が再びあるのです。

これをくり返せば，お姫様の顔の見れる

日も近い！といいつつ，僕はまだ見れない。

〔千葉県・FM－7は不滅だっ!!12才〕

秘 MSX用キング&バルーンで，ストップ・キーを押してから，CTRLキーを押しながら，F4キーを押すと，すべての音楽が聞けます。

また，ESCキーとTABキーとCTRL，SHIFTキーを押しながら，F5キーを押しても同じことができます。

〔神奈川県横須賀市・湯浅　剛15才〕

秘 MSX用「ロードファイター」で㊙をみつけました。ただし，JOY BALLがないとできません。

やりかたは，JOY BALLの◀Aボタンでスピード全開，つぎに◀◀Aに押し変えます。しばらくして，スピードのメータが少しずつ変わっていき，敵の車が遅くなります。すると，突然，敵の車が消えてしまうのです。これで自由に走ることができますよ。

しかし，燃料がなくなってゲーム・オーバーになるかもしれませんので，ハートを取りたい人は◀Aボタンに押し変えてください。

〔北海道常呂郡・ケンシロウ？才〕

意 山下　章様，僕はまだアドベンチャー・ゲームは3本しか解いたことがないけど，いちおう最後まで解いたつもりです。先日，ウイングマン2という，エニックスのアドベンチャー・ゲームを買ったのですが，最後まで解いて，今，と～っても感動しています。

これまでの3本とは比べものにならないくらい……。こんなに感動したのははじめてです。おもわず目から，一つぶの大きな涙がこぼれてしまいました。

エニックスさんありがとうございました。ちなみに，22日で解きました。

〔山口県美祢郡・椿　智憲15才〕

今月の㊙大賞

MSX用の「夢大陸アドベンチャー」で㊙を発見しました。

①ゲームのレベルを選ぶときに〝NORIKO〟と入力して，スペース・キーを押してください。すると，ゲームが終わってみると，なんとできないはずのコンティニュー・プレイができます。

②1面，6面，9面（今のところ）で，なんとワープができてしまいます。

1面……DIST　238

6面……DIST　147

9面……DIST　335

の地われに入って，カーソルを手前にひく。そしたら，1面→6面，6面→9面，9面→12面へとワープします。

③右の表がアイテム・ショップの場所です。

〔神奈川県小田原市・平岡成所14才〕

評…うーむ，なかなかやるなー。DISTとは，このゲームではタイムのことをいってるんですよ。

面数	DIST（タイム）	穴のある位置	半額○ ただ◎
1面	482	左	○
	331	右	○
	188	右	
2面	385	左	
	187	左	○
	80	右	
3面	690	右	
	671	右	
	410	右	○
	88	左	
6面	340	左	○
	305	左	◎
9面	104	右	○
	185	?	○
12面	783	?	

■読者が創る…㊙&㊎コーナー募集■

㊙と㊎は独立しました。このコーナーは，読者である君たちの作るページです。これまでどおりのAVGなどの㊙はもちろん。必勝法でもOK！それと，まったく紹介もされなかったゲームがあるが，自分は，好きなゲームだなんていう㊎も受け付けます。あて先は，マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊎コーナー」係まで

仙台のみなさんありがとう！

去る11月15日～16日の2日間，ボクと編集長の2人で仙台に行ってきました。新作アルカノイド（MSX版）で大はりきりのニデコ社と，最終ページの広告でおなじみの庄子デンキのコンピュータ中央店の共催で行なわれた，講演会に出席するためでした。

前日の夜中まで，AVG&RPG2の編集作業でいっしょに編集部で仕事をしていた2人は，仙台駅前中央通りのコンピュータ中央店3階の会場で待ち合わせました。開演は1時30分。その前に会場は写真のように満席。2日間で5回の講演をしたのですが約450名のみなさんが集まってくれました。



みんな，たいへん熱心にボクの話を聞いてくれ，スルドイ質問には，ボクのかわりに答えてくれる人もいて，楽しく2日間をすごしました。

中には岩手県や福島県からかけつけてくれた人もいて感激しました。

ほんとうにどうもありがとう。

12月は，21日に東京池袋の西武デパート9階パソコンフォーラムで同じような集まりに出席します。近くの人はぜひ来てください。ボクの本や，BMカレンダーなども用意しておくそうです。読者のみなさんと直接会えるのはとっても楽しみです。もし，会場等を用意してくれる販売店さんなどがあれば編集部まで連絡してください。できるかぎりでかけていきたいと思います。

（山下　章）







読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

どうもっ！来年1月にはついにタイトーのゲーム・ミュージック集がでると聞き，ファンの僕は涙・ナミダ！

とくに，ちゃっくんぽっぷとアウターゾーンが入っているのでうれしくてしょうがない。

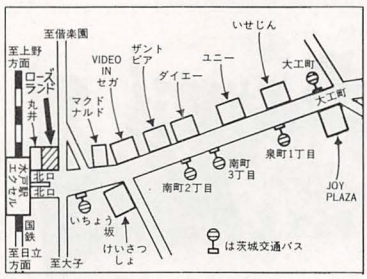
考えてみれば僕の長いゲーム歴の中で，一番ショッキングだったのはあのスペースインベーダーの登場だった！ああオールド・ゲームへの郷愁(きょうしゅう)がまた新たに――。

というわけで今月のＶＧＧいってみよう。担当は見城こうじです。

茨城県

★「水戸高島屋ローズランド」には『ディフェンダー』，『タンクバタリアン』，『タンクバスター』，『カーニバル』，『トランキライザーガン』他多数あります(MAP1)。

（久慈郡・必殺極め人）

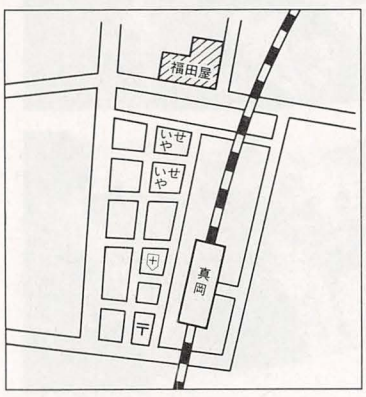


《MAP1》水戸駅前のＶＧＧマップ

栃木県

★真岡市の「福田屋」のゲームは古いのばかりです。『レイダースコープ』，『サファリ』，『ブルーシャーク』，『ミスターバイキング』，『エクセリオン』他(MAP2)。

（仙台市・車田康明）

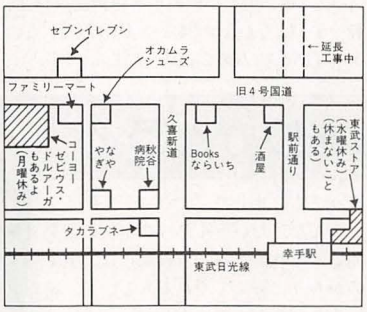


《MAP2》真岡市のＶＧＧマップ

埼玉県

★幸手市の「東武ストア」屋上には『ポンポコ』，『ニューヨークニューヨーク』，『ロープマン(C)』，『スカイランサー』，『アミーゴ(C)』他。「コーヨー」には『レディバグ』，『スペースパニック』，『ファンキーフィッシュ』，『ドリームショッパー』，『スプリンガー』，『なめんなよ』，『ルート16』，『フィッター』，『ＱＩＸ』，『ミサイルコマンド』などがあります(ＭＡＰ３)。

（幸手市・東武でん吉君とＭＡＸ君が重複したレポートを送ってくれました）



《ＭＡＰ３》幸手市のＶＧＧマップ

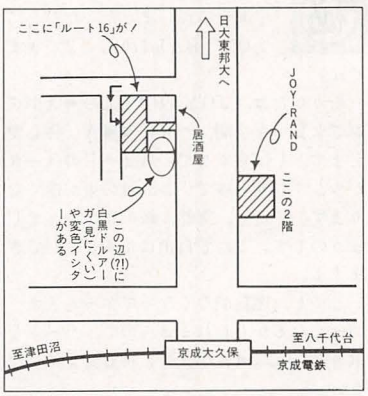
■見城：(C)はコピーゲームを意味します。これは，開発元や販売元に許可を得ずにゲーム基板をコピーして販売したもので，法律にふれるわけです。

ゼビオス(ゼビウスのコピー)，マサオジャンプ（マリオブラザーズのコピー。ルイージがコージになっている。私，見城こうじとは何の関係もない）などが有名。

千葉県

★習志野市の大久保駅商店街の「ジョイランド」には『クラッシュローラ』，『レディバグ』，『クレイジークライマー』，『スクランブル』，『ジャングラー』，『ミスタージャン』，『スペースインベーダーパートII』，『ジャンプバグ』，『タイムパイロット』，『カンガルー』，『ロックンロープ』，『ミサイルコマンド』など。

そして居酒屋「一銭蒸気」の横の路地を入ったところのゲーム・センターには『ルート16』，『ギャラクシアン』ほか，いろいろあるよ（ＭＡＰ４）。



《ＭＡＰ４》大久保駅周辺のＶＧＧマップ

（草加市・ＫＥＩ－Cross）

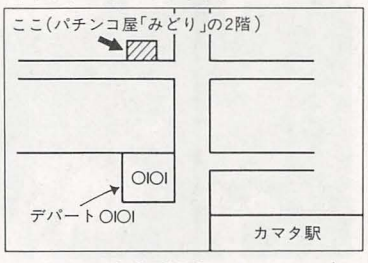
■見城：ルート16というのは僕の大好きなゲームの一つで，一見パックマン＋ラリーＸなんだけど敵の車を誘導してまいてしまうテクに応用技がたくさんあって飽きなかったなあ。

今から考えると単純だったかもしれないけど100円だしても今だにやりたいゲームの一つです。

東京都

★蒲田に行ったとき，オールド・ゲームのある店を見つけました。「ゲームコスモメディア」という店で，ここには，『フィールドゴール』，『平安京エイリアン』，『スクランブル』，『プーヤン』，『タイムパイロット』，『ムーンクレスタ』などがあります（ＭＡＰ５）。

古いゲームが土台となって今のゲームがあるんです。昔からの知恵が積み重なって今のようになったのです。だから古いゲー



《ＭＡＰ５》蒲田駅周辺のＶＧＧマップ

ムをいたわりましょう。

（市原市・日比野雅弘）

■見城：うまいこと言うね。まとを射た意見だと思います。たとえばハイスコア・ネーム登録だってチャレンジング・ステージだって最初からあったわけではないのですから。

神奈川県

★川崎市にある「よみうりランド」の中のゲーム・センターには『幻魔大戦』，『ニュー&旧ラリーX』，『ポパイ』，『マッピー』，『クレイジークライマー』その他，たくさんある。

場所は，小田急線読売ランド前下車，それから読売ランド行バスで行く(MAP省略)。

（川崎市・モモコ120%君と町田市・O君…ペンネームが下品だからカット）の2人から重複したレポートをいただきました)。

★横浜市戸塚区俣野町にある「横浜ドリームランド」には『ヘッドオンII』，『ディープスキャン』，『スペースファイアーバード』，『スクランブル』，『グランドチャンピオン』など，なつかしいエレメカもたくさんあった（MAP省略)。

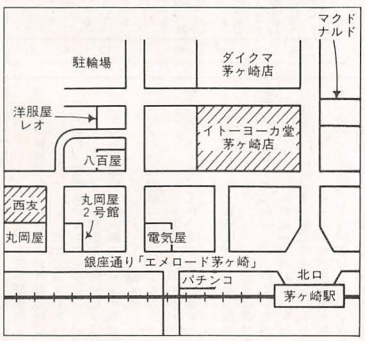
P.S.11月号に載っていた『SOS・SOS・HELP』とはタイトーの『ルナレスキュー』のことだと思います。

（横浜市・小河竜平）

★湘南のいなか，茅ヶ崎のなつかしゲームの宝庫「西友茅ヶ崎店」には，『ルパン3世』，『ブルーシャーク(調子悪い)』，『サスケVSコマンダ』（以上屋上），『ゼビオス(C)』，『ツタンカーム』，『スペースパニック』（以上3階）等がある。

「イトーヨーカ堂」には『スペースビーム』，『スカイシューター』がある(MAP6)。

（茅ヶ崎市・平野健司）



《MAP6》茅ヶ崎駅周辺のVGGマップ

■見城：スッ，スカイシューター（アイレム）が見つかるとは思わなかった…。これはインベーダー・ブーム直後の作品であまり台数もでていないんだよね。ルールがバルーンボンバーと似ています。

大阪府

★国鉄天王寺駅下車してすぐのところにある「アポロ」の6階に，『スクランブル』，『プーヤン』，『ロックンロープ』，『ポンポコ』，『レグルス』その他。

地下鉄「あべの」方面に歩いて行くと右手に「ボウルタカノ」というところがあり，そこにも『パック&パル』他多数あります(MAP省略)。

（吹田市・白い戦士ヤマト）

兵庫県

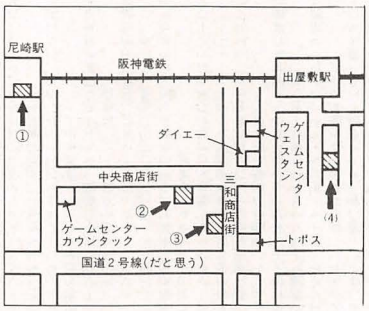
★今回のレポートは阪神尼崎駅～出屋敷駅間のものです。まずMAP7の①「尼センデパート」には『モナコGP』，『バルガス』，『タイムパイロット』，『プロゴルフ』，『旧パンチアウト』他があります。

②「長崎屋」の5階には『Mr. Do！VSユニコーンズ』他多数。

③「ニチイ」屋上には『旧ラリーX』，『ハングリーマン（C）』，『ポンポコ』他。

④（名前わからず）には『バッテンオハラのスチャラカ空中戦』，『ポンポコ』他があります（MAP7)。

（尼崎市・KAZ・TAKI.）

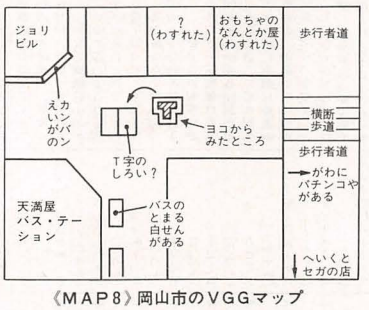


《MAP7》尼崎市のVGGマップ

岡山県

★岡山市の「イズミ」には『クレイジークライマー』，『ハンバーガー』，『フロッガー』，『バルーンファイト』，『ボンジャック』，『サーカスチャーリー』，『プーヤン』，『アミダー』，『アストロファイター』，『タイムパイロット』，『ピット&ラン』他がある。

「天満屋」には『メガゾーン』，『タイムパイロット'84』，『サブマリン』，『ドラゴンバスター』その他に名前がわからないけど味方の機を助けると地上物が撃てるゼビウスみたいなゲームがある（MAP8)。



《MAP8》岡山市のVGGマップ

（岡山市・TAB&OPA）

あのゲームを捜せ！

★WANTED1：つぎの中にもし日本にまだ存在しているゲームがありましたら教えてください。『オズマウォーズ』，『キャプテンスタントマン』，『スケーター』，『スピーク&レスキュー』，『スプリンガー』，『スペースシーカー』，『スタージャッカー』，『スペースエース』，『センジョウ』，『チェックマン』，『ファンタジー』，『フィッシング』，『アストロブラスタ』，『コスモ』，『ナイトスター』，『フリスキートム』，『フィッター』，『マンハッタン』，『モールアタック』，『ルーパー』，『ロッククライマー』，『ジョイフルロード』，『ドラキュラハンター』，『ドラゴンズレア』，『旧バンガード』，『ブラックビートルズ』，『ポートマン』，『ポラリス』，『005』，『WWIII』，『ザ・悟空』。なるべく東京近辺がよいのですが，あったという返事があれば行くことまちがいありません。よろしくお願いします。

（川崎市・畠山新吾）

■見城：なんだ，こりゃ～！こんなゲームが全部あったらオレ仕事やめてプレイしに行くっつーの！

このシブいリストアップの機種，コピーゲームも含まれていない。キミ相当の通とみたよ。

解説したい機種ばかりだけどとくにキャプテンスタントマンなんて見つかるかねえ。これはヘッドオンタイプのゲームで自機はスペースチェイサーのロケット風だったかな。迷路が真ん中でX字型にクロスしているのが特徴だ。

コスモというのは戦闘ゲームで敵キャラ名がカッパーとかイプシロンなどと統一されていてクイーンというボスが何面ごとかにでて来たのを覚えている（メインBGMも今だに口ずさめるよ)。メーカーはブラックビートルズと同じTDSミンツというところ。

でも畠山君，リストアップされた機種中いくつかはもうVGGで発見されているよ。

WANTED2：どなたかフリスキートムを見つけてください。

（吹田市・白い戦士ヤマト）

■見城：人気あるねえ，フリスキートム。このコーナーで見事おたずねゲームを見つけてくれた人の中から抽選で電波新聞社特製沙羅曼蛇（©Konami）下敷を差し上げます。ウソっこなしだよ。

今月のVGG大賞は

これは，というレポートはなかったけど，いいこと言ってくれた市原市の日比野君にあげよう！

OLD GAME LIST

ランク	タイトル（社名）	解説
D	スペースインベーダー（タイトー）	アップライト型（立ってプレイするタイプの筐体（きょうたい））で、砲台移動がボタン式のものになればわりと珍らしい。
C	スペースインベーダーII（タイトー）	むしろこっちのほうが捜すのはたいへん。ＵＦＯがインベーダーを落としてくるなど、アイディア豊富で楽しめる。
A	スペースチェイサー（タイトー）	ヘッドオンの変形だが，それとは逆でドットは内側から消していくのがコツ。100万点プレイヤーが続出した。
C	フィールドゴール（タイトー）	ブロックくずしの変形版。アメリカンフットボールが題材となっている。音楽も豊富で息の長い作品。
A	ストレートフラッシュ（タイトー）	その名のとおりポーカーなどトランプ・ゲームを題材にしたブロックくずしの変形版。魔法使いがほうきに乗ってでる。
C	ルナレスキュー（タイトー）	月面（には見えないが）での人命救助ゲーム。障害物をかわしながら着陸して人を乗せ，また母船までもどる
A	スチールワーカー（タイトー）	さまざまな形をした鉄骨をつぎつぎとつなげて，歩いている人を無事に画面の左から右に送り届けるパズル的ゲーム。
A	ナバロン（ナムコ）	発売されていないがナムコ直営ゲーム・センターには置かれたことが何度かある，一風変わった戦闘ゲーム。
B	ジーピー（ナムコ）	ナムコ発売第１作。スペースインベーダー・ブームの影であえなく消えていった。
C	ボムビー（ナムコ）	やはり大きなヒットを飛ばせずに消えていった作品。ピンボールとブロックくずしが，うまくミックスされている。
C	キューティQ（ナムコ）	ジーピー，ボムビーのシリーズ第３弾。だが，前作よりキャラクターがコミカルになり，ゲームの難易度も落ちた。
D	ギャラクシアン（ナムコ）	説明はいらないだろう。このポスターを持っている人がいたらかなりの貴重品だぞ！
D	ヘッドオン（セガ）	初期のバージョンでは１万点到達（数面でいってしまう）で"ＷＯＷ!!"と表示されカウンタ・ストップ。
C	ヘッドオンII（セガ）	Ｕターン可能な迷路構成になっていて，Ｉが敵車３台までだったのに対し，これは４台まで増えて邪魔（じゃま）しに来る。
C	カーハント（セガ）	自車にバックする機能もついたドットイート（点を食べて行く）シリーズ。インケンヤというしつこい敵キャラが印象的。
C	ディープスキャン（セガ）	ビデオゲーム史上スローテンポな作品の一つ。駆逐（くちく）艦から爆雷を投下して潜水艦を撃沈するゲーム。
C	サムライ（セガ）	与力，同心，忍者などがでて来る時代劇ゲーム（？）。当時，このゲームのＣＭをＴＶで流したこともある。
A	ナイスオン（データイースト）	ヘリコプターの間を抜けてパラシュートでビルや島の上に着地するゲーム。難易度は高かった。
B	アストロファイター（データイースト）	敵を撃ちのがすと，自機がどんどん画面前へだされてしまう，インケンな戦闘ゲーム。
A	モールハンター（データイースト）	モグラ退治ゲーム。８方向レバーとハンマー・ボタンで主人公を操作する。最後はボスモグラと一騎討ち。
B	トマホーク777（データイースト）	ギャラクシアンによく似たゲーム。ただし画面のほとんどは海面下になっていて自機は潜水艦。
A	マッドライダー（マッドエイリアン）（データイースト）	主人公は車で，街道を走るバイクを弾を撃って破壊するすごいゲーム。車体が横に広いので攻撃を受けやすい。
D	ギャラクシーウォーズ（ユニバーサル）	隕石（いんせき）をかわしながら，ミサイルを誘導して敵ＵＦＯを撃ち落とすオールド・ゲームの佳作。
B	チーキーマウス（ユニバーサル）	チーズを食い荒らしに来るネズミをハンマーで退治するゲーム。決まった得点ごとにペスト菌が降りて来る。
A	コスミックゲリラ（ユニバーサル）	画面中央のブロックを両側からゲリラが盗んでゆくのを撃って阻止する。ミュータントモグラが印象深い。
A	コスミックエイリアン（ユニバーサル）	ギャラクシアンにそっくりもいいところ。面が進むと自機が画面前方に押しだされてきてむずかしくなる。
A	戦国の自衛隊（ノーマンズランド）（ユニバーサル）	戦車対戦車のタンクバタリアン的ゲーム。ただし，敵が４方向にしか移動できないのに対し，自機は８方向が可。
A	マジカルスポット（ユニバーサル）	ＵＦＯから落とされた卵が幼虫・まゆ・成虫モンスターとなって襲ってくる。成虫の驚異的な攻撃はみごと。
C	スペースパニック（ユニバーサル）	穴を掘ってモンスターを落とし，埋めて殺す。作戦性に富んだ古典的名作ゲーム。一度はプレイするべきだ。
A	アイレムコマンダー（アイレム）	格子状のフィールドでタンクを操り，外周に並ぶすべての砲台を破壊するとクリア。スナイパーという弾を撃つ人もでる。
A	グリーンベレー（アイレム）	後に，コナミがだすものと同名のゲーム。内容はアイレムコマンダーの上位機種という感じ。
B	スカイシューター（アイレム）	ミサイルランチャーで敵機を迎え撃つ戦闘ゲーム。パラシュートで落として来た敵の地雷に触れるとアウト。
A	与作（ＳＮＫ）	与作という同名のゲームはいくつかある。これは斧（おの）で木を切るゲームだが襲って来るいのししも斧で倒せる。
B	サファリラリー ＳＮＫ	縦に分かれた道に並ぶドットを取ってゆく縦スクロールの変形ヘッドオン。猛獣は体当たりで倒せる。
A	オズマウォーズ（ＳＮＫ）	エネルギー制でドッキング・タイムにヤマトが補給に来てくれる戦闘ゲーム。ものすごいスローテンポ。
A	ローリングクラッシュ（日物）	８の字ヘッドオンとよく呼ばれる。Ｉ面おきに外周に通り道ができ，そこを通ると逆走ができる。
A	ムーンレイカー（日物）	自機は画面中央で上下に同時攻撃ができ，上下から別々に攻めて来る敵に同時攻撃する戦闘ゲーム。
A	ムーンアルファ（日物）	ムーンクレスタの前身そのものといえるほどルールがそっくり。ただしキャラクターが単色。
D	ムーンクレスタ（日物）	合体ものの元祖ともいえる大傑作。ＥＸＴＥＮＤすると３機まとめて増えて"ENJOY ANOTHER GAME."とでる。
D	クレージークライマー（日物）	ツインレバーでクライマーを操作，200階以上もの超高層ビルをひたすら登る超不条理ゲーム。超名作。
A	レームクエーサー（日物）	ムーンクレスタの続編。タイマー代りに持ちエネルギーがあり，母船とのドッキングで補給する。
A	スペースランチャー（任天堂）	ギャラクシーウォーズによく似ているが，これは帰りにロケットが突きささるように地面に着陸する。
C	シェリフ（任天堂）	チャンネルスイッチを使ったはじめてのゲーム。ビデオゲーム史上もっとも配点の高いゲームでもある。
B	モンキーマジック（任天堂）	画面がサルの顔になっているブロックくずし？あまり，台数はでていない。
C	スペースファイアーバード（任天堂）	敵キャラが鳥をモチーフにデザインされたスペースもの。自機１機につき１回だけ火の鳥となって無敵となれる。
A	スカイラブ（大森電気）	上空を旋回（せんかい）して飛びかうＵＦＯなどを撃つ戦闘ゲーム。当時としては不必要に配点が高かった。
A	スペースゲリラ（大森電気）	さまざまな動きをするインベーダーを倒す戦闘ゲーム。デモ画面でインベーダーが立ちしょう○んをする。
A	ランナウェイ（サン電子）	ヘッドオンそのものだが主人公は帽子をかぶった紳士で敵はイカのオバケのようなかっこうをしている。
A	第三惑星（サン電子）	地球に迫り来るエイリアンを倒すゲーム。自機は，被弾してもベースにもどって修理を受けることができる。
A	ワープ（サン電子）	照準を合わせてエイリアンを撃破するゲーム。画面下部に爆弾を落とされるとダメージが増えてゆく。
B	スピーク＆レスキュー（サン電子）	コンピュータ・ボイスをはじめて採用したゲーム。「タスケテー」，「ひゃくてん」などは語り草となっている。
A	コスモポリス（サン電子）	しゃべるゲーム第二弾。電磁バリアで守られた宇宙都市をさらに守る宇宙戦闘機の物語。隠れた傑作ゲーム。
C	ルート16	16の部屋に散らばるターゲットを取ってゆく車のゲーム。部屋
	（サン電子）	からでたとき，画面はレーダー・モードになる。
C	カメレオンアーミー（レジャック）	画面両サイドに分かれて砲門で撃ち合うゲーム。コンピュータ相手に２人対戦プレイとができる。
A	メイズ（レジャック）	車でＣＰＵ車より早く迷路脱出するだけのゲーム。ＣＰＵは道をまちがえないのでなかなか勝てない。２人プレイあり。
B	カミカゼ（レジャック）	ＵＦＯから落とされるエイリアンが画面上部のポケットにたまってゆき，あふれたところから降りて攻めて来る。
A	ザ・悟空（シグマ）	行く手をふさぐ鬼をうまくわわして天竺（てんじゅく）に悟空を行かせる戦術ゲーム。当時としても珍らしいタイプだった。
B	レッドタンク（シグマ）	敵タンクを破壊しながら画面上のドットを取ってゆくゲーム。ドットを取るごとに弾が補給される。
A	与作（オーエム）	画面全体が緑っぽい与作。ボタンを押す速さに応じて木を切る速さが速くできる。カラスが枝を落とす。
A	ガイコツ９９９（オーエム）	ガイコツが上下から攻めて来るインベーダー風ゲーム。主人公がやられるとガイコツがバンザイをする。
A	おたすけマン（オーエム）	縦スクロールで道を選択して車を走らせてゆくゲーム。工事中の道に来ると，おたすけマンが助けに来る。
D	平安京エイリアン（電気音響）	２人協力型ゲームの古典的名作。時間内にクリアできないと恐ろしいことになる。９面で１周。
A	ネオポセイドン（電気音響）	海底探検ゲーム。横スクロールで最初に左へ行くか右へ行くか自分で決めるのだが間違えると基地へ着けない。
A	ドラキュラハンター（テクノン工業）	眠れる美女を守ってドラキュラ退治する神父の活躍。神父の武器はブーメランのようにもどる十字架。
A	与作とドン平（ウイング）	与作と権平というのもあったがどっちがコピーゲームか不明。カラス退治のシューティングもの。
A	アドベンチャー（ウイング）	カヌーなどに乗って土人やワニを倒してゆくゲームだが，たった３面で彼女を救出してループになる。
B	プレアデス（テーカン）	火星人のような敵キャラなどを破壊する戦闘ゲーム。障害物をかわして地球へゴールする面などがある。
A	ドラちゃん（アルファ電子）	勝手にドラえもんのキャラを使ったということで，訴えられたとんでもないゲーム。
D	クラッシュローラ（アルファ電子）	販売元がクラールという。開発元がアルファ電子であることはあまりに知られていない。
B	ＳＯＳ（ショーエイ）	戦闘機を撃破してゆくゲーム。だが，画面下方に100機逃すとゲーム・オーバー。このゲームはナムコが販売。
A	ブラックビートルズ（ＴＤＳミンツ）	殺虫剤で一時的にゴキブリを眠らせてかわしながら荷物をすべて倉庫に持っていけばクリア。
A	海底宝探し（K，K，特機）	サメを銃で射ちながら海底へもぐってゆき，宝のつぼを持って船へもどるゲーム。運が悪いとハズレつぼ。
A	キャッスルテイク	城の形をしたブロックくずし。Ｉ面クリアすると城が燃える。
A	ピラミッド	ピラミッドその他が題材のブロックくずし。古代エジプト人がでたりする。
A	与作	この与作は木が３×３＝９本立っていてそれらを正しい順に切らないと切れない。熊がでて来る唯一の与作。
A	ブラックホール	ドーナツのようなブラックホールが降りて来るのを撃つと二つに分かれるので間を通るとボーナス点。
A	キャプテンスタントマン	ヘッドオン・タイプのゲームだが，迷路が画面中央でＸ字にクロスしている。
A	赤いキツネ	足元のペダルで砲台左右移動，手元のレバーで砲頭の向きを変え，ボタンで弾を撃つギャラクシアン・タイプ。

今回は，スペースインベーダー以降から大よそ80年中期までのもの。ただし，年代に多少の誤差があるかもしれませんが，かんべんしてください。

表には今後のオールド・ゲーム発掘の目安（めやす）として希少価値ランクをＡ～Ｄ（Ａが高くＤが低い）の四つに分けて載せておきました。

また，このような表は，いかげんなものになりがちなので，できる限り精度を高めて作りました。それでも誤りが見つかりましたら，ぜひ，連絡してください。

見城こうじ

チャレンジハイスコア 1986年 年間集計

全国のゲーム・センターから「チャレンジハイスコア」あてに毎月送られてきたデータを集計して，タイトル別の登場回数をだしてみました。

どうです。こうしてみると，昨年は例年にくらべたくさんの人気ゲームが生まれた年だと言えるんじゃないでしょうか。

たった1年間ですが，何と253ものタイトルが登場したのです。

しばしの間，この表を見ながら，1986年を回想していただけたらと思います。

注：これは，チャレハイの単純集計です。だから，イシターやワルキューレ等のゲーム（スコアがない）は，はぶかれていますので，ご了承ください。

★1位	ASO	（SNK）	595
2位	グラディウス	（コナミ）	410
3位	ファンタジーゾーン	（セガ）	388
4位	怒	（SNK）	347
5位	ロードランナーIII	（アイレム）	316

順　位	機　種　名	メーカー	得　点
6位	ガンスモーク	カプコン	294
7位	スカイキッド	ナムコ	274
8位	ダーウィン4078	データイースト	273
9位	アルカノイド	タイトー	264
10位	スクランブルフォーメーション	タイトー	252
11位	沙羅曼蛇	コナミ	240
12位	ワンダーボーイ	セガ	238
13位	トイポップ	ナムコ	220
14位	ハングオン	セガ	216
15位	テラクレスタ	日物	212
16位	スペースハリアー	セガ	202
17位	ファイナライザー	コナミ	199
18位	インディジョーンズ	アタリ	197
19位	魔界村	カプコン	179
20位	RF2	コナミ	173

順　位	機　種　名	メーカー	得　点
21位	源平討魔伝	ナムコ	172
22位	アーガス	ジャレコ	170
23位	バブルボブル	タイトー	169
24位	アルゴスの戦士	テクモ	165
25位	ホッピングマッピー	ナムコ	146
26位	影の伝説	タイトー	142
26位	モトス	ナムコ	142
28位	サンダーセプター	ナムコ	135
28位	スターラスター	ナムコ	135
28位	熱血硬派くにおくん	テクノスジャパン	135
31位	エキサイティングアワー	テクノスジャパン	128
31位	ワールドカップ	テクモ	128
33位	ハレー彗星	タイトー	126
34位	ラッシュ＆クラッシュ	カプコン	124
35位	グリンベレー	コナミ	123

順　位	機　種　名	メーカー	得　点
36位	闘いの挽歌	カプコン	120
37位	黄金の城	タイトー	119
38位	スカイキッドデラックス	ナムコ	118
39位	チョップリフター	セガ	114
39位	メジャーリーグ	セガ	114
41位	エンデューロレーサー	セガ	113
42位	ガルディア	コアランド	106
43位	ダンプ松本	セガ	95
44位	陸海空	タイトー	92
45位	ＸＸミッション	ＵＰＬ	90
46位	妖獣伝	アイレム	89
47位	Mr. 五右衛門	コナミ	87
48位	ロボレス2001	セガ	80
49位	スーパーゼビウス―ガンプの謎―	ナムコ	79
50位	カルテット2	アタリ	78

★H★A★L★L★E★N★G★E★!
HIGH 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
バブルボブル(1P) (タイトー)	9,999,990+α	ACU-Y.N CRAMP BOY 少年ジャンキー	全国3店 (東京・千葉)	※100面ZAPによるループゲームプレイ
バブルボブル(2P) (タイトー)	7,240,820	ECM-まいた 神谷右京(はな)	PC巣鴨店 (東京)	100面クリア ハッピーエンド
スーパーバブルボブル(1P) (タイトー)	7,384,170	ACU-Y.N	PC巣鴨店 (東京)	ZAP4回 ※100面ZAPによるループゲームプレイ
スーパーバブルボブル(2P) (タイトー)	6,887,590	ECM-ぷるぷる ACU-Y.N	PC巣鴨店 (東京)	100面クリア 真のエンディング到達
沙羅曼蛇 (コナミ)	6,024,000	A.I-川本	ゲームスポット イーストサイド (大阪)	9周目
奇々怪界 (タイトー)	982,400	川島利文(SP-B)	プレイゾーン ジャック&ベティ 山大前店 (山形)	20面 (3周目4面)
怒号層圏 (SNK)	1,336,690	セントラル& ペニーズ(オサダ)	PC甲府中央店 (山梨)	1コイン ノーミスクリア
ロードランナーⅣ(1P) (アイレム)	1,268,950	T-Bear	PC巣鴨店 (東京)	32面
ロードランナーⅣ(2P) (アイレム)	3,000,000+α	BROS(POP&つれ)	ゲームコーナー エース (愛知)	※途中でやめたそうです
特殊部隊ジャッカル (コナミ)	913,700	Y.IとMT	PC福山店 (広島)	全面クリア
エンデューロレーサー (セガ)	46,151,852	RUN鳥不会	PC西荻店 (東京)	3'51"80 65秒設定
のぼらんか (データイースト)	8,862,300	KJG-KEIFNR	PC京橋店 (大阪)	38面ノーマル
スペランカーⅡ/23の鍵 (アイレム)	1,000,000+α	EXTEND THEA, S・H・R・G-FAR	ゲームセンター 大野プレイランド (福井) 他	3-1 2-3
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)	1,272,400	HCM-毛留名人	星ヶ丘CH (愛知)	5周目

さて今月は新製品ラッシュで全国集計の機種も粒ぞろい！　全国TOPの★印も計20個という少なさだから★1個あたりの価値が高いとも言えるのが今月の特徴。

最近2人同時プレイゲームが急増しているので今月から同時プレイのある機種に関しては，店別ランキングのところでゲームタイトル欄に(1P)・(2P)と書くよう統一していただきました。(2P)というのは決して2P側に座ってだした記録ではありません，念のため。また(2P)は基本的にトータル・スコアが原則です。

話題のバブルボブルは，ついに1Pでカウンター振り切りが3名！　東京周辺に集中したもよう！　2Pのほうが1Pよりスコアが低いのは，2Pは100面クリアでハッピー・エンドを迎えるが，1Pは100面クリア後永久に50～100面間をZAPされ続けるというストーリーのためです。

スーパーバブルボブルというのは，普通のバブルボブルである操作をすることによってプレイ可能となるいわゆる裏ゲームです。これのやりかたは…表ゲームを解こう！

奇々怪界はチャレハイ常連，山形の川島利文(SP-B)氏がTOP！　しかし，戦いはまだはじまったばかりという感じ!?

前作までの比ではないといわれる，超難解ロードランナーⅣも1周クリア者はでたようだが，今後の展開やいかに!?　(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
奇々怪界	246,800	ラッシャーF,N	7面 ノーマル
バブルボブル(1P)	2,756,080	ミタテヤ	59面 ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	274,200	ラッシャーF,N	4面 ノーマル
ロードランナーⅣ (1P)	446,390	ABC/	13面 ノーマル
スペランカーⅡ 23の鍵	290,500	ガク.ふくい	5面 ノーマル
ダンガー	170,000	ラッシャーF,N	3面 ノーマル
ガルディア	368,900	KUMA,F組	3面 ノーマル
ミスター五右衛門	57,550	ラッシュF,N	3面 ノーマル
アルカノイド(セレクト)	1,316,120	ABC/	最終面 ノーマル
サイドポケット	51,500	ガク.ふくい	3面 ノーマル

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	2,127,000	高松直輝	3周6面 1コイン
怒号層圏	124,840	DANSER川田	3面
アルゴスの戦士	3,502,040	オヤジ	
奇々怪界	161,300	ラーザー沢田	4面
ファンタジーゾーン	8,975,700	イワシAND有門	10面
アテナ	85,320	佐野 賢	32面
源平討魔伝		昌住と美奈子と知美LOVE	
熱血硬派くにおくん	336,150	佐々木禎	3周4面
アルカノイド	1,002,090	DANSER川田	33面クリア ハード
ガルディア	999,900+α	ラーザー沢田	最終面クリア

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似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
アウトラン	27,761,030	佐々木義久	5'05"81⑤ ライドオン
沙羅曼蛇	3,462,100	幕田貴宝	1コイン 6-1
アルカノイド	1,125,340	西村賢治	クリア
サンダーセプター	434,370	つきだて	クリア
バブルボブル(1P)	3,739,640	上村和幸	73面 1コイン
怒号層圏(1P)	1,256,000	福井将裕	1コイン クリア
特殊部隊ジャッカル	358,400	鷲 晶宝	ノーマル
奇々怪界	388,950	HYPERのりよし	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000+α	橋本敏他3名	ノーマル クリア
源平討魔伝	クリア	清水正道他7名	ノーマル クリア

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガルディア	1,816,100	ツキダテ	4-2
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000	TAKA㊙	全面クリア
アルカノイド	1,048,200	YUKI	全面クリア
サンダーセプター	458,090	鈴木靖彦	全面クリア
源平討魔伝		HYPER-のりよし他8名	全面クリア
沙羅曼蛇	2,960,500	つきだて	4-5
奇々怪界	503,150	HYPER-のりよし	2-2
アウトラン(ストンヒル)	32,048,050	HYPER-内村	5'06"06
バブルボブル(1P)	3,445,780	HYPER-たけの	66面
バブルボブル(2P)	3,161,110	源平たけの	全面クリア

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	1,256,570	CAP	最終面クリア
バブルボブル	1,197,880	いしかわ君	1コイン 42階まで
サンダーセプター	423,580	HYPER-内村	全面クリア
グラディウス	3,572,100	よっちゃん	
バベルの塔	249,500	HYPER内村	全面クリア
ダーウィン4078	334,500	いしかわ君	
トイボップ(2P)	85,400	ケンシロウ&ユリア	1コイン
ガルディア	999,900	S・K	
特殊部隊ジャッカル	115,800	ひろしくん	
ラストミッション	178,800	N・S	

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宝ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	最終面クリア (録音)	松崎・遠川慎・清水 延堂・遠川賢	上以5名
源平討魔伝	17,300	遠川 慎二	最低点クリア (録音)
サンダーセプター	397,410	清水 正道	4面クリア
アルカノイド	1,196,250	久米 智己	33面クリア
ASO	2,531,830	高 光一	最終面クリア
ハングオン	56,283,040	清水 修二	ゴールイン 4'49"23
ダーウィン4078	1,140,030	阿部 竜史	29面クリア
聖戦士アマテラス	159,300	清水 正道	4面
ミスター五右衛門	151,050	清水 正道	3面
ファイナライザー	1,822,700	清水 修二	

室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	32,685,240	RPM	80秒設定 5'14"31
奇々怪界	220,300	武市敏幸	6面
バブルボブル	2,832,400	横山知広	1コイン52面
沙羅曼蛇	1,610,700	AVGハタ坊	1コイン 3周目2面
ラストミッション	348,800	武市敏幸	全面クリア
ＸＸミッション	1,472,700	RPM	1コイン
アルカノイド	917,190	りょうざん道合(中山)	全面クリア
ファンタジーゾーン	10,368,010	りょうざん道合(中山)	19面
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,251,560	フックン	全面クリア
源平討魔伝	全面クリア	武市・りょうざん道合(馬場)・名人他	1コイン

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛館6　☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	3,347,100	IMADE(SVC)	1P77面
熱血硬派くにおくん	329,450	MZ.	3周目2面
グラディウス	553,300	Veldammt SP!	
アルゴスの戦士	2,924,600	ごんべえ。	17面
ロードランナーN.	492,050	N・A・O(SVC)	1P16面
スラップファイト	1,780,370	N・A・O(SVC)	5周目
ハレー彗星	4,295,760	パズー	9面
源平討魔伝	392,500	S・C・M(SVC)	最終面クリア
奇々怪界	406,600	S・C・M(SVC)	7面
アルカノイド	189,000	IMADE(SVC)	13面

日立キャロットハウス　茨城

茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		SUPER TER	全面クリア
バブルボブル（１Ｐ）	2,297,410	塾長	52面
アウトラン（Ｃコース）	21,739,480	VAN	ゴールイン ノーマル
エンデューロレーサー	22,099,594	大町	ゴールイン ノーマル
沙羅曼蛇（１Ｐ）	2,162,400	行子	3周目5面
ガルディア	1,000,000＋α	KKK	1コイン
ＸＸミッション	1,153,100	KKK	1コイン
アルカノイド	1,018,720	SAKI	全面クリア
怒号層圏（１Ｐ）	106,520	A.T	1コイン
奇々怪界	360,650	U.S	

ゲームプラザＮＴＫ恵庭店　北海道

北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	29,034,190	トマ小牧光洋中学校 北山洋一	75秒設定 5'9"93
怒号層圏（１Ｐ）	139,200	千歳北斗中サッカー部 がんばれ!!	1コイン ノーマル
バブルボブル（１Ｐ）	1,524,550	大山口 誠(天才)	1コイン 47面
源平討魔伝		高 橋 たかなお(悪魔)	1コイン 全面クリア
特殊部隊ジャッカル（１Ｐ）	416,600	村本 誠 ちゃん	ノーマル 4個設定
沙羅曼蛇（１Ｐ）	2,034,100	木 内 達 夫	1コイン 3周目5面
アルカノイド	983,520	トマ小牧 北山洋一 NTK会員1294	ノーマル 全面クリア
ロードランナーN.	171,170	恵庭中 3年 みうごん	1コイン 8面
ＸＸミッション	1,366,200	宮 本 陽 一	ノーマル 全面クリア
ソロモンの鍵	4,118,810	田口 ざまみろ ふくなが やすひろ	1コイン 42面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	425,850	富田椿子的妹日 11月1日発売	11面
アウトラン	30,027,310	K.W(SP-A)	5'9"71
源平討魔伝		安保(TAG) SGC.M	鎌倉クリア
ラストミッション	486,800	I.Z(SP-B)	最終面
怒号層圏	195,550	K.W(SP-A)	4面
沙羅曼蛇	3,092,500	K.W(SP-A)	4周目の5面
バブルボブル（１Ｐ）	5,504,270	K.W(SP-A)	83面
のぼらんか	989,500	ザ・アルバイト	
エンデューロレーサー	40,121,665	I.Z(SP-B)	ノーミス 3'57"9
スーパーゼビウス ガンプの謎	61,891,250	AHOとTGC.M (TGC)	全2周クリア

今市ゲームセンター　栃木

栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,294,100	ABSはだ(EUC)	ノーマル
アルカノイド	699,200	M.N	最終面クリア
アルゴスの戦士	3,643,800	大島誠司(IMG)	26面
源平討魔伝		宇賀神秀之(IMG)	
バブルボブル（１Ｐ）	3,217,600	BELZERGA・DREAMERS	53面スーパーモード
カルテット２	386,100	宇堀正夫(IMG)	12面
熱血硬派くにおくん	164,200	小堀靖之(IMG)	2-2面
怒	1,359,400	あくつ(IMG)	レベル3 最終面クリア
ＸＸミッション	1,288,100	時祭イヴ(EUC)	
奇々怪界	323,850	DREAMERSとおまけの小堀君	7面

ゲームプラザ月光仮面　北海道

北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,063,770	久末正樹	1コイン
ファンタジーゾーン	16,185,400	MRX	ノーマル 1コイン
ワンダーボーイ	721,830	北大学力増進会	1コイン
闘いの挽歌	315,350	AHOなんの	
アルゴスの戦士	4,200,000	TAKA	全面クリア
妖獣伝	685,500	HYPER-虹尾	全面クリア
サイドポケット	62,200	なかじ	1コイン
熱血硬派くにおくん	464,100	あいざわ	1コイン
グラディウス	4,801,900	H.A.F.S	10周4面
沙羅曼蛇	2,585,700	つきだて	ノーマル 1コイン

秋田キャロットハウス　秋田

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎0188-32-2868

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	頓朝討伐	常道のみなさん	
沙羅曼蛇	2,215,000	KEI	3周目5面
サンダーセプター	425,190	KEI	全面クリア
アルカノイド	826,410	高橋 幸一	全面クリア
アテナ	299,950	加藤 孝志	7面
怒号層圏	224,330	KEI	絶望の門
ファンタジーゾーン	14,398,540	K・S(仙台)	28面
モモコ１２０％	464,100	杉野森 義博	モモコ18才
エンデューロレーサー	15,018,474	JUN	ゴール
トイポップ	77,800	荒木&佐々木	31面

宇都宮キャロットハウス　栃木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	4,501,000	塩井敏克	6周目5面
エンデューロレーサー	38,130,786	武石様	3'54"39
ファンタジーゾーン	12,523,300	古屋直俊	17面
源平討魔伝		火田七瀬	鎌倉クリア
バブルボブル（１Ｐ）	3,462,170	ウイングマン	90面
バブルボブル（２Ｐ）	3,543,010	ウイングマン&和宏	55面
奇々怪界	276,500	あれ?	
怒号層圏	106,870	M.S.O No.1	第3ゲート
アテナ	1,728,900	ジャッカル	最終面クリア
ロボレス２００１	3,510,000	かっちゃん	25面 72:32

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	194,100	片岡恵一	
ソロモンの鍵	9,806,994	最終面クリア者!	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	1,594,700	ヤ ブ	3面
アルゴスの戦士	2,626,310	IBITSU	1コイン
エボリューション４０９８	629,590	CBR	
アルカノイド	276,200	ジェイソン一守	1コイン 9面
ラストミッション	361,400	T.S	最終面クリア
ハレー彗星	2,104,590	遊び人	15面
アテナ	71,350	西条光良	2面
ワンダーボーイ	751,600	電波寄の助	

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店山　形

山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★奇々怪界	982,400	川島利文 (SP-B)	20面
怒号層圏	314,750	サメ島	
バブルボブル（１Ｐ）	5,094,320	川島利文 (SP-B)	100面 1コイン
特殊部隊ジャッカル	520,500	島貫利光	
アルカノイド	1,268,670	REO	33面クリア
のぼらんか	1,061,850	大 友	
ギガス	1,067,350	富 樫	13面
ロードランナーN.（１Ｐ）	736,840	飯野(SFC)	24面
沙羅曼蛇	2,508,000	KDD(SFC)	4-1 1コイン
★スラップファイト	10,000,000＋α	田村&矢野	2P援衛操作含む

ウィルトークタイトー　群馬

群馬県高崎市剣町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	923,580	M・O	クリア
熱血硬派くにおくん	215,000	FZR	2周め4面
バブルボブル（１Ｐ）	2,778,820	とおるくん	53面
沙羅曼蛇	1,520,200	たっくんぽっぷ	
ＡＳＯ	1,592,500	BMW	
アルゴスの戦士	3,223,920	???	
アテナ	635,050	TIA	クリア
ハレー彗星	3,936,440	H・M	

プレイシティキャロット八戸店　青森

青森県八戸市六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,093,700	熱NYA	
アウトラン	44,378,240	赤坂 守	ノーマル 4'52"34
源平討魔伝	999,900	AKIRA 赤坂 守	鎌倉クリア
ロードランナーN.	459,950	NEJO	16面
怒号層圏	161,290	赤坂 守	
ラストミッション	236,100	PAL	6面
奇々怪界	318,050	赤坂 守	
アテナ	1,274,000	組紐屋の竜	
ＸＸミッション	1,519,300	巻武春	
モモコ１２０％	1,859,600	DAI	4周目 アイドル

山形キャロットハウス　山形

山形県山形市七日町3-2-30　☎0236-33-3599

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,417,700	KDD(SFC会長)	1コイン 4周目1面
奇々怪界	385,500	HIRO(SP,B)	1コイン 10面
サンダーセプター	452,150	江刺家さん元気? (SOL)	1コイン マスター
源平討魔伝	999,990	C.H.A.I その他の人	1コイン 全面クリア
ラストミッション	615,200	BOMB(SFC)	1コイン 8面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	64,354,030	ベルシャ座波& エルビーズ&鈴木	1コイン 2周目クリア
バブルボブル（２Ｐ）	4,970,720	BOMB & SHOT (SFC)	各1コイン 100面クリア
スーパーバブルボブル（２Ｐ）	4,824,320	BOMB & SHOT (SFC)	各1コイン 100面クリア
バブルボブル（１Ｐ）	5,807,710	BOMB(SFC)	1コイン 100面クリア
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	3,503,240	BOMB(SFC)	1コイン 98面

ファンフル　群馬

群馬県前橋市千代田町4-12-3　☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（１Ｐ）	2,556,800	MYC	50面
アルカノイド	802,990	MI	
アテナ	1,327,050	福田勝巳	全面クリア
スラップファイト	2,665,400	DDH皇田	
ファンタジーゾーン	11,085,200	YOGURT&KEI	18面
アルゴスの戦士	2,820,300	OTT	21面 ランクD
ガルディア	54,200	?	
グラディウス	731,400	内 田	
熱血硬派くにおくん	90,700	?	
妖獣伝	11,700	?	

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8382

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		15名	1コイン 最終面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	37,406,740	ENDO&KOO (HIT)	2周目 残機128
怒号層圏	333,160	たかお	6面目
ロードランナーN.（１Ｐ）	510,960	NAO(SVC)	16面目
バブルボブル（１Ｐ）	6,132,860	K,W(SP-A)	1コイン 全面クリア
ラストミッション	577,800	I,Z(SP-B)	最終面クリア
奇々怪界	567,800	たかお	11面目
のぼらんか	6,225,900	どつるちゃん	26面目
アウトラン（レイクサイド）	42,502,050	SOL(SP-B)	75秒設定 4'52"06
沙羅曼蛇	3,143,300	K,W(SP-A)	4周目の5面

水戸サントピアナムコランド　茨城

茨城県水戸市南町1-2-22　☎0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		MEGUMI,M	最終面クリア ランク3
アテナ	212,650	MARINA	6面
ＡＳＯ	1,788,480	Q.CHAN	最終面クリア
ギャリバン	7,000,000	KKK(時間不足)	
ゼビウス	10,000,000＋α	KKK(コンマ6)	
バラデューク	169,350	川鍋酒じゃなくてあさお	
ギャプラス	755,500	MEGUMI,U	
スカイキッド（デラックス）	164,630	MEGUMI,M	
グラディウス	8,331,800	MARINA	3周目1面
サンダーセプター	418,840	TOSHI	全面クリア

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
バブルボブル（１Ｐ）	5,556,840	KOY	100面クリア
バブルボブル（２Ｐ）	6,039,090	KOYLYEN	100面クリア
ラストミッション	374,300	ねりみそがうまい	クリア
特殊部隊ジャッカル（１Ｐ）	548,600	MFP	クリア
ワンダーボーイ	2,221,330	ナニソレ㊙	8-4クリア
アテナ	2,130,900	NAX	クリア
アルカノイド	912,260	KSNS	クリア
怒号層圏	123,500	キャロットマン	
源平討魔伝	最終面クリア	ZED	
エンデューロレーサー	36,154,873	さばのミサイル章	クリア 4'01"55

ビデオインセガペルル店
埼玉県川越市脇田町3-6 ☎0492-24-2407 埼玉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	40,408,910	植野san	GOAL 4'54"14
バブルボブル（1P）	2,738,580	JUN	53面 1コイン
アルカノイド	945,200	JUN	1コイン 全面クリア
ファンタジーゾーン	10,775,400	MOMOKO	17面
アルゴスの戦士	5,076,310	ASOにいちゃん	1コイン 全面クリア
ASO	3,091,760	JR	最終面
ギガス	121,420	いぶし銀の若/	1コイン8面
怒号層圏（1P）	84,460	MEN'S TENORAS	1コイン
ワンダーボーイ	426,970	ふぐちり周団	
ガルディア	1,000,000+α	HI-UP	3周目3面

ビッグキャロット TOC店
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階 ☎03-494-2610 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	1,227,420	サイボーグ 風見鮫子	56面
スーパーバブルボブル（1P）	2,768,520	MANA TIF	51面
沙羅曼蛇	2,232,700	N.T	3-5面
アウトラン（レイクサイド）	41,411,010	いんべーだあAOIとひでこんずの扇毛	5'06"1
アルカノイド	927,840	ざっと	最終面
源平討魔伝		MANA.TIF	もどりなしクリア
ラストミッション	399,200	MANA.TIF	全面クリア
怒号層圏	117,220	ダーティーエンジェル 清水 康正	
ファンタジーゾーン	4,421,160	E.S.P	10面
エンデューロレーサー	33,072,340	光と影のゆうわく～バタフライ	ゴール

プレイシティキャロット笹塚店
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚 ☎03-378-1208 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,655,500	ATARI-KAD	4-2
特殊部隊ジャッカル	721,500	ATARI-KAD	最終面クリア 残機1機
源平討魔伝		CPM-J.M	標準ランククリア
バブルボブル（1P）	2,715,960	M.C.K	65面
サンダーセプター	210,290	比嘉 真	3面
スーパーゼビウス ガンプの謎	3,040,130	GIL-HAMAD	正攻法残17 2周目クリア
スペースハリアー	37,750,600	GPS部位愛位 AVYW	1コイン3ミス 全面クリア
エンデューロレーサー	27,967,342	GIL-HAMAD	易から2番目 ゴール
アテナ	1,460,000	GIL-HAMAD	エブリ来3機 最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	1,111,100		2周目最終面

ゲームセンターペガサス
埼玉県春日部市粕壁上町4456 ☎0487-52-3859 埼玉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	2,855,400	H.H	1コイン3機 普通
バブルボブル（1P）	2,708,000	JIL	1コイン ゲーム54面
源平討魔伝		畠 山	最終面クリア 1コイン
スラップファイト	1,105,730	畠 山	1コイン3機 B3万/10万
ファンタジーゾーン	12,457,200	ARI	1コイン3機 普通
熱血硬派くにおくん	205,100	F.Z	1コイン1機 普通
アルゴスの戦士	5,664,890	橋 本	1コイン ノーマル
のぼらんか	1,856,850	H.H	1コイン3機 ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	186,300	T.M	1コイン3機 標準
アクションファイター	110,800	S.H	1コイン3機 ノーマル

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19 ☎03-410-8781 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	2,220,990	RAC	ベリーハード
源平討魔伝		林 茂	ハード 全面クリア
モモコ120%	851,200	加藤正英	ベリーハード
アルカノイド	1,181,160	H·S南平A·C	ハード 全面クリア
エンデューロレーサー	1,145,380	松 本	ハード
スペランカーII 230階	363,000	丸 木	ベリーハード
熱血硬派くにおくん	294,200	中 森	ベリーハード
ソロモンの鍵	9,141,002	SPTRFAC	ベリーハード 全面クリア
スラップファイト	7,440,680	RAC南平AC	ベリーハード
ラッシュ&クラッシュ	559,000	ECL·BILLY	ベリーハード

プレイシティキャロット新宿店
東京都新宿区新宿3-21-9 ☎03-352-5346 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	35,952,590	打倒FOX.Y.I	Eコース ゴールイン
源平討魔伝		高野亮二	全面クリア
特殊部隊ジャッカル	517,400	ATARIびすけっと -KAD&HKD	全面クリア 積朝征伐 最終防衛ライン クリア
ロードランナーN.	1,070,230	FUL	29面 1コイン
バブルボブル	3,216,160	M.C.K	65面
奇々怪界	584,800	GIL-HAMAD	全面クリア
のぼらんか	711,350	工藤尚朗	4面
XXミッション	9,999,990+α	我一介のサラリーマン也/	全面クリア
アルカノイド	890,090	IJIES	全面クリア
ル・マン	426,010	HKD	53.3km

セントラルゲーム・ラッキー
千葉県千葉市富士見2-4-16 ☎0472-24-0052 千葉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（バージョンII）	44,032,580	FOX	ノーマル 4'52"18
源平討魔伝	積朝征伐	KEN CX-SAM	レベル4 1コイン
奇々怪界	721,250	FOX	15周2面
名人戦（将棋）	名人位	FOX	69手勝 1コイン
バブルボブル（2P）	4,322,870	FOX & PKT	1コイン 最終面
スーパーバブルボブル（2P）	TRUE ENDING	FOX & PKT FOX & POP	隠しコマンド入力&選択
スラップファイト（2P）	4,217,000	ASO	6周目 協力連
ロードランナーN.（1P）	1,128,760	FOX	1コイン 30面
ロードランナーN.（2P）	点数不明 R1～18クリア	FOX & PX7 FOX & POP	協力面 継続面
ラストミッション	385,300	KEN ASO	全8面クリア

プレイシティキャロット駒沢店
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F ☎03-424-5272 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（Cコース）	20,958,640	A·U·A	75秒設定 5'17"28
アウトラン（Dコース）	23,717,910	H·UCHIDA	75秒設定 5'14"40
怒号層圏	1,255,780	L·K·E	1コイン 最終面クリア
アルカノイド	1,124,080	It's a Nori/ E·K·A L·K·E	1コイン 最終面クリア 1コイン 最終面クリア
源平討魔伝			
怒	1,369,100	威 至	ノーミス 最終面クリア
サンダーセプター	411,830	武田 淳	マスター
ASO	1,862,500	武田 淳	5機 W使用 最終面クリア
闘いの挽歌	1,172,850	ECL·BILLY	5人 2周目最終面
カルテット2	15,343,100	L·K·E	JOE ステージ78

ゲームブティック高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル ☎03-362-9300 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	461,080	BIN	マスター Bランク
特殊部隊ジャッカル（1P）	358,600	TYG-クイズラ	ヘリポート7
アルカノイド	776,280	ABC	全面クリア ノーマル5機
ラッシュ&クラッシュ	451,400	CL.BILLY	2周目
怒号層圏	127,230	TOM'S	1人用 ノーマル
スペースハリアー	41,279,560	ばへねもへねは	ハード 1コイン4機
ペンゴ	122,210	谷口(荊期あと1カ月)雄	15面
スターライダー	60,606	NOOOOOOO	ランク4
クリタルキャッスル	249,670	HXD	ハード 4機
スーパーバブルボブル（2P）	1,541,700	KYO&SOLT	全面 申請は高い方のみ

ゲームセンター Pitt Inn
千葉県我孫子市湖北台1-14-12 ☎0471-88-9897 千葉

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スラップファイト	9,999,990	FAMK-神尾 千葉GEN	残機40以上 13周目
スラップファイト	3,660,620	FAMK-M.J (S.P)	6周目
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	FAMK-S.J (少年ジャンキー)	6周目 残機2匹
バブルボブル（2P）	6,772,020	FAMK-S.J &SIN	最終面
ファンタジーゾーン	10,270,640	FAMK-神尾	19面 ランクハード
沙羅曼蛇	4,340,100	FAMK-SK大和	1コイン 6-6ハード
スーパーバブルボブル（2P）	5,476,700	FAMK-S.J &SIN	最終面
源平討魔伝		SGK	隠蒼クリア 低得点
ワンダーボーイ	380,280	エッチな向だよーん	3-3面
モモコ120%	705,200	高 橋	2周目 アイドル歌手

プレイシティキャロット烏山店
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F ☎03-309-1848 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	CRAMP BOY	6周目の85面
バブルボブル（2P）	6,662,860	M.C.K&TAKOBA	最終面クリア 1コイン
スーパーバブルボブル（1P）	2,956,620	世田谷の剣王	85面
スーパーバブルボブル（2P）	6,230,810	M.C.K&ツカンコ	最終面クリア 1コイン
沙羅曼蛇	4,016,900	LIBRINIAN	6-2 1コイン
エンデューロレーサー	32,173,314	CHIEMI'S	4'05"59
アルカノイド	1,024,230	M.C.K	最終面クリア 1コイン
ロードランナーN.（1P）	321,040	CHIEMI'S	15面1コイン
怒号層圏（1P）	138,270	CHIEMI'S	3面1コイン
スパイハンター	313,205	BLASTER-ZED	設定イージー

プレイシティキャロット早稲田店
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,154,430	Mr.まさし君	1コイン 67面
サンダーセプター	460,180	BIN	マスター
源平討魔伝（低得点トライアル）	11,800	Mr.まさし君	1コイン クリア
怒号層圏	162,310	Mr.まさし君	ランク3 3人設定
アルカノイド	281,040	A	
エンデューロレーサー	30,989,177	TOM'S	4'06"95
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000+α	Mr.まさし君	最終面クリア
ミスター五右衛門	999,999+α	ZED	ステージ19で達成
ラッシュ&クラッシュ	277,000	Dr.	
XXミッション	952,400	★★★	

サンシャインゲームセンター
東京都足立区西新井栄町2-3-4 ☎03-887-6060 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（レイクサイド）	29,997,340	FANCY-HKD	80秒
奇々怪界	200,200	DIR-T·S	4面
源平討魔伝		CPM-SOL	最終面クリア
XXミッション	1,389,400	ISSEY-ANN	
沙羅曼蛇	3,538,500	FANCY-HKD	5-5
ラストミッション	479,000	ISSEY-ANN	
エンデューロレーサー	936,815	ぜっとぶい	
アルゴスの戦士	4,289,140	YUKIKO	最終面クリア
ロードランナーN.（1P）	168,640	DIR-T·S	
サンダーセプター	455,520	G·M·Cぜっとぶい	

プレイシティキャロット経堂店
東京都世田谷区経堂1-4-9 ☎03-427-3485 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	256,750	ルパン3世	
源平討魔伝	1,000,000+α	小鳳ほど下品でないぬらりひょんず	2時間47分 積朝征伐
ガントレット	1,851,650	反逆機の生命人間ぬらりひょんず	ウォーリアー 1コイン1人
ピーターパックラット	219,740	ぬらりひょんず2世でござりまする	イージー
サンダーセプター	468,320	普通の変態より変態EXCALIBUR	ランクA マスター
特殊部隊ジャッカル	274,900	Im CRAZYBOY だょ～ん/	
ガルディア	10,000,000+α	前衛的ゲーム論者ぬらりひょんず	指がいたい/
ラッシュ&クラッシュ	205,000	主体的芸術人生論者EXCALIBUR	6面
沙羅曼蛇	2,254,500	七色仮面	
アルカノイド	1,131,080	忍者部隊月光	

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎03-943-6735 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バブルボブル（1P）	9,999,990+α	ACU-Y.N	7匹残し ZAP多数
★バブルボブル（2P）	7,240,820	ECM-まいた 神谷右京(はな)	最終面
★スーパーバブルボブル（1P）	7,384,170	ACU-Y.N	ZAP4回 ワープなし
★スーパーバブルボブル（2P）	6,887,590	ECM-ぶるぶる ACU-Y.N	最終面
アウトラン（ヴァインヤード）	37,648,090	うえの(ACU)	75秒設定 5'01"90
アウトラン（ストーンヒル）	36,470,420	やまざき・たく	同上 5'03"37
アウトラン（レイクサイド）	41,376,900	FANCY-ROR	同上 4'53"06
沙羅曼蛇	5,333,100	ACU-EPS	7周目5面
★ロードランナーN.（1P）	1,268,950	T-Bear	32面
奇々怪界	704,200	ACU-EPS	2周目7面（シーン15）

プレイシティキャロット田町店
東京都港区芝5-27-12 ☎03-452-8349 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	2,633,690	EMPTY.B	
ラストミッション	458,500	MBC·SKB	
怒号層圏	64,010	WAO	
源平討魔伝	81,900	SpHINX	最終面クリア 他1名
アルカノイド	820,750	M·N	最終面クリア
XXミッション	1,655,100	アントニオ猪木	
スーパーゼビウス ガンプの謎	206,900	西山 浩	
エンデューロレーサー	15,143,081	ROT	EASY 4'22"42
メジャーリーグ	134,800	MOGMOG	
ASO	2,168,310	MIRAIYA	

GAME FANTASY
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 三茶ビル2F ☎03-410-6976 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	29,887,410	INO	75面 プール
バブルボブル（2P）	2,984,640	ABC	
アルカノイド	668,350		
エンデューロレーサー	1,786,430	MDX	
源平討魔伝			
メジャーリーグ	5,800,100		
ガルディア	7,083,500	AAA	
ファンタジーゾーン	3,456,960	ABC	レベル3
怒	346,600	A	
カルテット2	191,000	FBI	

プレイシティキャロット椎名町店
東京都豊島区長崎1-5-1 ☎03-974-9315 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	5,647,100	ACU-EPS機	8-1
ガルディア	480,900	PET-恋はタイトロープ(AMI)	4面
XXミッション	870,000	内山 明	
スーパーゼビウス ガンプの謎	13,690,990	月刊ジャンプのしげるちゃん	2-13
源平討魔伝	1コイン瞬殺クリア	謎のマッチャンガチャピン	他5名(最高レベル)
ダンガー	1,129,700	須田紋太	
特殊部隊ジャッカル	185,700	大野博之	4面
ラッシュ&クラッシュ	88,800	Z·GUNDAM	3面
怒号層圏	112,700	大野博之	
ラストミッション	152,800	すものの種は床に捨てない様に/	

プレイシティキャロット西荻店
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（Aコース）	28,552,440	RUN鳥不会	75秒設定 5'10"9
アウトラン（Bコース）	23,868,100	RUN鳥不会	5'14"78
アウトラン（Cコース）	25,657,070	EXCHANGER	5'14"12
バブルボブル（1P）	4,256,410	北村埼玉の空気はうまいかAI	1コイン 96面
バブルボブル（2P）	6,413,560	M.CK&まさしくんよーん!!	最終面クリア
ラストミッション	511,500	EXCHANGER	最終面クリア
アルカノイド	1,169,670	LIBRINIAN	最終面
沙羅曼蛇	3,580,600	LIBRINIAN	1コイン 5-4
★エンデューロレーサー	46,151,852	RUN鳥不会	3'51"80 (65秒)
XXミッション	10,000,000+α	EXGANDER	最終面クリア（点かせ）

ファンファクトリー高田馬場
東京都新宿区高田馬場3-1-4 ☎03-371-8370 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	1,606,330	もりくん	42面 バブル1P
スラップファイト	1,716,330	VOW,WOW	
魔界村	1,653,700	ECL,BILLY	5周目4面
源平討魔伝		もりくん	最終面
奇々怪界	98,550	もりくん	3面
アルカノイド	983,500	.NASUO	最終面
ハレー彗星	2,029,490	H...	15面
ニュータリーX	185,610	G・S	6面
TX-1	275,530	しもざき	スペイン
怒	291,800	A	

プレイ・アイシー鶴巻店
神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロードランナーIV.（1P）	493,370	VMT-DAN	16面3人 ノーマル
ロードランナーIV.（2P）	120,570	王野勉&鈴木寒寛	4面4人 ノーマル
奇々怪界	606,150	VMT-DAN	8-12面
カロリーくんVSモグラニアン	104,710	波	12面 3匹ノーマル
アウトラン（デスバレー）	16,696,000	ゆうきちくん	5'15"31 75秒設定
バブルボブル（1P）	4,388,360	ゆうきちくん	ノーマル 3機
バブルボブル（2P）	5,076,600	VMT-ABU VMT-DAN	スーパー
のぼらんか	3,226,100	伊藤Jr.	12面ニューコンテ,なし
XXミッション	1,223,400	徳 永	ノーマル 3機
怒号層圏	186,570	VMT-DAN	ノーマル

亀戸キャロットハウス
東京都江東区亀戸2-20-3 ☎03-683-4465 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏	158,750	ALTA	3面
サンダーセプター	475,200	打倒もりくん	
アルカノイド	1,210,280	N.A	全面クリア
バブルボブル（1P）	6,523,600	打倒もりくん	100面
沙羅曼蛇	1,573,300	ALTA	3周目1面 50円
アテナ	1,646,000	福嶋一憲	LAST
グラディウス	8,530,500	CCB	標準設定
大怪獣の逆襲	1,346,106	GOZIRA	自動退射装置付
スーパーゼビウス ガンプの謎	7,062,740	ALTA	
源平討魔伝		チョンボ谷村	1コイン 全面クリア

ゲームセンタートロン
東京都目黒区原町1-9-9 ☎03-792-6726 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	448,550	オレのMB/ファーストインクラッシュ	4周目1面 最強ランク
アルカノイド	774,490	NOV・その名はオマケチャンバーです	33面クリア ランクアップ
ロードランナーIV.	287,270	ロードランナーの鬼は2日で全面クリア	15面 ランクアップ
ラッシュ&クラッシュ	134,200	ひさびさの登場/浪人覚悟の青ちゃん	5面 ランク最強
メジャーリーグUSA	11,846,100	MAT,ABU	56-0,1コイン クリア
ダンガー	251,600	777,GP240 OH,PRM仕様	ランクアップ
アルファックスZ	10,000,000	もち/ゆるして/タッタッタッタ	1千万+α ランクアップ
ワールドカップ	全面クリア	宅の息子,お米沢ギエー	西ドイツ戦 3-0
グラディウス	10,000,000	GREAT,OF,SUB ♥	23周目4面
ピンボールアクション	1,523,400	ゴールデンアームボンバー輪島	3ゲームクレジット

セガ・パソピアードイセザキ店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町2-11-10 ☎045-251-8204 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	5,718,680	K.W	
ハングオン	298,490,330	小 野	
スペースハリアー	42,292,910	ぶるうまっくす	
ガントレット	188,313	西 岡	
アルカノイド	943,450	VMT-DAN	
バブルボブル（1P）	1,750,590	USN	
ワンダーボーイ	1,083,590	渡 辺	
ASO	3,286,850	いさむ	
アルゴスの戦士	2,593,430	華 獣	
1942	11,389,770	神 保	

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リターンオブイシター	全面クリア	輝星DAN 荒井明彦	最終面
アテナ	726,890	S K	
沙羅曼蛇	2,432,400	GIL-HAMAD	4-1面
スラップファイト	1,676,220	NUKEGAKE	255
スペースポジション	194,940	E.T	7面クリア
アルカノイド	944,900	山本 なおき	33面
スクランブルフォーメーション	4,014,300	EXY	2周1-1/4
バブルボブル	1,834,700	AQU	43面
源平討魔伝	250,900	くぼっく	1コイン
怒号層圏	163,100	でーモン	3面1コイン

ゲームセンタープレイシャトー
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109寨光ビル2F ☎045-251-8340 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
特殊部隊ジャッカル（1P）	499,400	ECM-ベルシャ	1コイン ノーマル
バブルボブル（1P）	3,331,500	開 陽也	1コイン62面 ノーマル
怒号層圏（1P）	150,750	茂木 純孝	1コイン ノーマル
奇々怪界	569,300	GIL	15面 ノーマル
サンダーセプター	468,310	FANCY-KETOSE	全面クリア ノーマル
沙羅曼蛇	2,450,800	M.M	1P1コイン 18面ノーマル
源平討魔伝	1コイン 全面クリア	斉藤 亮明他13名 荒木田ひょっこり	1コイン ノーマル
ラストミッション	840,500	EXTREME-JOE	1コイン全クリアノーマル
ワールドカップ	6-0	椎名 学	全面クリア ノーマル
ロードランナーIV.（1P）	283,380	開 陽也	1コイン11面 ノーマル

プレイシティキャロット長岡店
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0996 新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	16,226,070	KEI	5'25"96 80秒
バブルボブル（1P）	3,584,020	TOM	82面
源平討魔伝	最終面クリア	本家ACE	1コイン
アルカノイド	1,367,480	T.S	最終面
XXミッション	最終面クリア	Ajax,Mirror.	1コイン
ガルディア	1,000,000+α	さよろう	3-2 1コイン
沙羅曼蛇	1,685,400	赤夢子Ⅱ改め相場たかお	1コイン 3-3
奇々怪界	573,150	オヤバイマン(ヤキトリスティック)	2-7
怒号層圏	115,360	本家ACE	3面
スーパーバブルボブル（1P）	2,519,980	MOH	55面

花小金井キャロットハウス
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇（1P）	2,610,600	GIL-HAMAD	4-2
エンデューロレーサー	45,176,957	GIL-HAMAD	3'52"97
怒号層圏（1P）	172,780	GIL-HAMAD	3面1コイン
アテナ	1,784,300	GIL-HAMAD	最終面クリア
源平討魔伝	999,900+α	GIL-HAMAD	クリア
ビットフォールⅡ	317,390	TAKASHI&KEN2&CBR-R	全面クリア 残機5人
バブルボブル（1P）	2,518,150	ACENTER 堀隆憲一朗	46面 1コイン
ロードランナーIV.（1P）	603,800	KOT	1コイン 16面
ポールポジションⅡ（テストコース）	103,100	LBR-400R& リード50SS	2'01"35 6周設定
アルカノイド	1,106,390	★小島洋子ちゃん 16才(たかし)	最終面クリア

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	5,017,900	元祖ECM-'ZENJI	ZAP2回 91面でEND
スーパーゼビウス ガンプの謎	18,944,350	さとしとゆうじとみつる(かず死ね)	点かせ禁止
沙羅曼蛇	2,353,000	K.M	1コイン 4-1
源平討魔伝	全面クリア	吉田真澄	
ラッシュ&クラッシュ	372,600	EXCELLENT BILLY	2周目クリア エプリ2万!
怒号層圏	44,970	SPETIAL-OZ	1コイン
アテナ	1,187,550	ECM-KNIGHT	
特殊部隊ジャッカル	514,600	ECM-ベルシャ	1コイン
ファンタジーゾーン	8,623,720	越地秀明	17面
ドルアーガの塔	1,349,800	どるあ~が	60面クリア

カミーノ古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 ☎0252-24-4453 新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	2,211,260	T.M	54面
ガルディア	964,000	クリ丸	
アテナ	751,300	クリ丸	クリア
源平討魔伝		A・H	クリア
サンダーセプター	440,610	長	クリア
特殊部隊ジャッカル	240,300	クリ丸	
アルカノイド	426,180	T.T	
ダーウィン4078	299,300	TOM	
ファイナライザー	2,507,900	匿名希望	
闘いの挽歌	361,400	T.T	

東久留米キャロットハウス
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F ☎0424-75-7585 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		DA!	全面クリア
バブルボブル（1P）	3,345,810	DA!	62面
バブルボブル（2P）	2,667,850	ILS SUPER-FOX	74面と 77面
スーパーバブルボブル（2P）	2,576,340	DA!	53面
サンダーセプター	446,040	DA!	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	332,200	VERTEX-ZZ	1周クリア 1コイン
沙羅曼蛇	2,555,400	GIL-HAMAD	4-1 1コイン
ハングオン	36,444,860	SUPER-FOX	ゴールイン 5'01"49
アストロフラッシュ	500,000	謎の水子	7面
スカイキッドデラックス	965,430	D.A	21面クリア 20面

ジョイプラザカミオーカタイトー
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内 ☎045-843-7560 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,267,450	開 陽也	81面
奇々怪界	428,200	河野淳一	
バルバルークの伝説	3,569,980	木村一郎	
アルカノイド	880,840	坂田 潤	1コイン 全面クリア
ガルディア	580,000	白石明生	
ダンガー	98,000	二見智浩	
アルゴスの戦士	4,947,970	高橋直樹	
ワンダーボーイ	1,857,020	福田知行	
スペランカーⅡ 23の扉	494,600	笹川 剛	
グラディウス	325,500	尾川伸成	

ウィルトークタイトー
新潟県新潟市西堀前通り6番町-909 ☎0252-24-4838 新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	3,100,380	黒場 明	面数不明
アルカノイド	821,390	T.S	1コイン 最終面
沙羅曼蛇	2,050,400	草 間	1コイン 3周エリア5
ダンガー	156,500	LUM	
ロードランナーIV.（1P）	126,300	AAA	7面
奇々怪界	234,600	AAB	5面
スラップファイト	1,903,230	BCD	255エリア
XXミッション	1,146,000	KURIMARU	
アウトラン（デュアルウェイ）	33,071,080	YOSIDA	75秒設定
のぼらんか	263,300	E.T	

ゲーム中央プラザ
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407 東京

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒号層圏（1P）	114,730	EXGANDER	姓で死ぬ 1コイン
特殊部隊ジャッカル（1P）	711,400	いちろうば	最終面クリア 1コイン
バブルボブル（1P）	2,986,510	いっちゃん水子	62面 1コイン
ロードランナーⅡ（2P）	423,760	いっちゃん水子STAN	11面
アルカノイド	1,059,810	広 瀬	記載なし
沙羅曼蛇	3,523,000	LIBRANIAN	5-4
XXミッション	3,490,500	EXGANDER	最終面
ラッシュ&クラッシュ	1,032,900	いちろうば	4周目3面
ソロモンの鍵	100,000,002+α	EXCHANGER	全44面+α面クリア
アルゴスの戦士	6,447,940	EXCHANGER	27面クリア

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814 神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		ECM-PELSIA	クリア
アウトラン（Eコース）	43,813,550	ECM-Z-BOY	80秒設定 5'04"28
バブルボブル（1P）	5,734,080	ECM-ぜんちゃん	10面クリア
怒号層圏（1P）	170,570	KEN	
特殊部隊ジャッカル（1P）	706,900	ECM-PELSIA	1コイン クリア
ガルディア	898,700	Great-UDO㊙	2周目の3面
モモコ120%	1,857,300	Gamer渡辺洋(平塚)	3-5
沙羅曼蛇	2,461,400	ECM-アッキー	4-1
XXミッション	2,443,700	Great UDO㊙	最終面クリア
サンダーセプター	459,290	ECM-さんだーぜんじ	クリア

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内 ☎0766-25-1611 富山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（Dコース）	13,655,550	みなみ	80秒設定 5'29"21
怒号層圏	144,650	たかまる	
沙羅曼蛇	22,500,000	とーもやん	3周目5面
バブルボブル（1P）	2,990,960	ろんば	61面
奇々怪界	276,400	MANGI	6面
SRDミッション	98,000	TATSUYA	
源平討魔伝	857,800	太加末留	
XXミッション	1,396,500	FUK	
熱血硬派くにおくん	352,000	こ く	
アルカノイド	1,016,230	みなみ	最終面クリア

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
怒号層圏（1P）	126,380	コナちゃん	1コイン
源平討魔伝	733,600	ごっつあんちちち	最終面クリア
カルテット2（1P）	19,628,800	BOB	ステージ88 JOE
ソロモンの鍵	8,697,304	へんなやつ	最終面クリア
ダーウィン4078	413,600	DNK	14面
ガルディア	966,300	H,K	2周目4面
スペランカー 23の鍵	390,700	OYK	5人
THE26THZ	4,798,600	悪の商人デストロけいぞう	5機
スクランブルフォーメーション	30,000,000	KAY	5機
グラディウス	10,000,000＋α	MTU	1周

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	999,900＋α	DAZZLE (JJN)	1コイン 最終面クリア
★怒号層圏	1,336,690	セントラル&ベニーズ(オサダ)	1コイン ノーミスクリア
奇々怪界	583,050	セントラル&ベニーズ(ILM)	2周目3面
のぼらんか	1,676,250	B.B	ノーマル
アルカノイド	797,360	A.B	
ラッシュ&クラッシュ	623,500	DAZZLE (ぼちゃ)	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	33,501,800	ラゴ	1コイン
沙羅曼蛇	2,434,600	DAZZLE (ぼちゃ)	1コイン
アテナ	1,805,250	DAZZLE (BUG)	
ロードランナーⅣ.（1P）	340,370	DAZZLE (HST)	富士見店

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
怒号層圏	142,350	パステルユーミ	ノーマル
奇々怪界	446,450	やったね	8面
ロードランナーⅣ.（1P）	422,730	S.I-APE	16面
特殊部隊ジャッカル（1P）	441,300	富永ミーナ	ノーマル
ギガス	129,660	NSR	ノーマル
バブルボブル（1P）	3,284,010	マーシの友達	70面
源平討魔伝		パステルユーミ	全面クリア
沙羅曼蛇	2,310,200	GODfrom PC黒鴨	3-6
アウトラン	15,334,120	けいんず	ハード
ソロモンの鍵	9,609,984	PHOENIX P-6	全面クリア

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
源平討魔伝		天帝田島惟泉教頭	鎧倉クリア
バブルボブル（1P）	3,353,720	おに	1コイン 62面
スーパーバブルボブル（1P）	2,224,070	おに	1コイン 58面
ラストミッション	409,100	SOH	ST.8クリア
怒号層圏	196,620	コナちゃん	1コイン
奇々怪界	536,350	YAN	12面
のぼらんか	2,703,200	天帝田島惟泉教頭	12面
アクションファイター	734,200	コナちゃん	
特殊部隊ジャッカル	405,700	HARRIER	1コイン
アテナ	4,373,400	ZCI	全面クリア 残り23

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
アウトラン（Cコース）	33,496,770	けいトブ	75秒 ゴールムン 残機90以上 全2周クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	12,090,540	HITBIT＋HIM	
XXミッション	9,999,990	LUCKY7(NOW, WIN)HIM	全面クリア
沙羅曼蛇	2,360,300	TAC-IFN	1コイン 3周目5面
怒号層圏	1,185,540	TARO&TOX AIQ&DMB	全面クリア
アルカノイド	1,164,200	斉藤名人	最終面
ラッシュ&クラッシュ	636,800	マイナーTAN (GAW)	
奇々怪界	424,900	マイナーTAN (GAW)	11面
ロードランナー	28面	AIQ	
源平討魔伝		TOY,マイナーTAN,AIQ,他	

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
源平討魔伝	786,400	熱き心に	
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000＋α	VERTEX-AIR	ガンプ最壊 残り17機
バブルボブル（1P）	3,277,150	NEW-TIPE ELL	87面
アルカノイド	733,000	BMW村中	最終面クリア
サンダーセプター	459,720	宇留千絵ノ	マスター
スーパースプリント（1P）	37,640	MR.XことMAX HAC MAX	1コイン
グラディウス	598,100	MR ZG	
NEWラリーX	304,260	RAXのラリーX (HRG-RAX)	20面
ロボレス2001	1,026,150	T.W	
ラッシュ&クラッシュ	53,800	なさけなや	

ゲームインカナザワ　石川

石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスパレー）	26,639,050	やんちゃ姫	75秒設定 5'11"2
バブルボブル	2,264,730	デビルじいじー	49面
カルテット2	20,035,000	BOB	89面
アルカノイド	835,870	陽子ちゃん	
ガルディア	862,100	シャラニサキ	2周目3面
ギガス	331,100	CB廃車	
スペランカーⅡ 230の鍵	348,700	ゆみやん	
フラワー	260,530	シャラニサキ	
スペースポジション	437,400	CB廃車	

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	36,153,456	LUM	65秒設定
熱血硬派くにおくん	513,350	FVF	2人設定
怒号層圏	93,080	A・F	ノーマル
のぼらんか	1,724,850	MAX	ノーマル
アルカノイド	1,126,860	AKINA	ランクB
ソロモンの鍵	10,907,954	A・F	ノーマル
奇々怪界	111,230	AKINA	ノーマル
サンダーセプター	438,570	NEW	ノーマル
アウトラン（デスパレイ）	12,665,840	LUM	75秒設定 5'24"59
アウトラン（レイクサイド）	10,865,850	LUM	75秒設定 5'24"90

ビデオインパズル　静岡

静岡県浜松市佐鳴台5-27-3　☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スペランカーⅡ 230の鍵	999,900	H・R・G-FAR	2周目3面 クリアで達成
スラップファイト	1,600,710	H・R・G-FAR	5機設定 5周目
アウトラン	25,860,090	S3.SRB (AREA3)	デュアルウェイ ゴール
バブルボブル（1P）	3,851,060	・F・	69面
沙羅曼蛇	2,214,400	H・R・G-EXP	1コイン3-5ベルベルム
アルカノイド	1,268,610	HRG-LLL	1コイン33面
スーパーデットヒート	10,000,000	H・R・G-LLL	1P最終面 1位
熱血硬派くにおくん	801,300	H・SSP-DX D・T・Z	6周目やくざ
源平討魔伝	最終面クリア	H・R・G・T・N END・FAR	3人面数優先
ガルディア	935,900	・F・	2周目2面

ゲームセンター大野プレイランド　福井

福井県大野市隠明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		EXTEND THEA,S	
熱血硬派くにおくん	237,300	サイタカ君/	2周目4面
アルゴスの戦士	5,017,640	みうかちゃん	全面クリア
ファンタジーゾーン	5,961,000	みうかちゃん	全面クリア
バルバルークの伝説	523,350	みうかちゃん	
★スペランカーⅡ 230の鍵	1,000,000＋α	EXTEND THEA,S	3周目1面
ワンダーボーイ	1,097,890	EXTEND THEA,S	7-1
ソロモンの鍵	8,473,304	OUT(T,E)	1コイン 全面クリア
アテナ	91,200	Z,Z	4面

YPエンゼル　岐阜

岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	全面クリア	HARI	
アルカノイド	1,239,730	HCM-毛留名人	33面
ハレー彗星	1,153,210	NAK	
ワールドカップ	全面クリア	ASH	
沙羅曼蛇	1,537,100	TAK	
ラッシュ&クラッシュ	303,900	HCM-毛留名人	
サンダーセプター	328,810	FLY	
ファンタジーゾーン	12,562,280	KAN	ノーマル
グラディウス	3,947,900	ZAP	
ダンプ松本	7,467,450	HCM-毛留名人	77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
ツインビー	574,850	XPDAPX会長	25面
グラディウス	2,680,000	XPDAPX	6周目の7面
源平討魔伝		VERTEXAIR 遠藤晃	1コイン 最終面クリア
ニューラリーX	249,710	XPD-APEX	18面
ASO	2,890,810	XPD-APEX	全面クリア
アテナ	248,941	ナカノヒサシ	
のぼらんか	194,988	フジタ	

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
奇々怪界	684,050	DAZZLE TN-KO	1コイン 13面
怒号層圏	272,310	DAZZLE ぼちゃ	1コイン 1プレイ
特殊部隊ジャッカル	344,000	DAZZLE McCA	1コイン 1プレイ
源平討魔伝		PB-4IOAV DAZZLEぼちゃ	1コイン 最終面クリア
サンダーセプター	最終面クリア	DAZZLE BON,GEE	1コイン
サンダーセプター	最終面クリア	岩崎,宇留千絵	1コイン
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000＋α	DAZZLE ASHOH	1コイン
クラウンズゴルフ		BONのともだち	ホールインワン
ガントレット（1P）	627,662	SAT	バルキリー
怒	1,000,200		最終面クリア 継続プレイ

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
アウトラン（レイクサイド）	64,467,280	J.P.F.	4'42"06 80秒
エンデューロレーサー	42,168,116	J.P.F.	3'55"69
ハングオン	44,460,790	J.P.F.	4'54"16
源平討魔伝	1コイン全面クリア	J.P.F. NCA PACKY	ノーマル
ガルディア	1,000,000＋α	J.P.F. PACKY	ノーマル
ギガス	172,970	J.P.F.	7面 ノーマル
アウトラン（ヴァインヤード）	51,523,370	J.P.F.	4'53"26 80秒
アウトラン（デスパレイ）	58,690,810	J.P.F.	4'47"88 80秒
アウトラン（ストーンヒル）	55,247,260	J.P.F.	4'48"52 80秒
アウトラン（デュアルウェイ）	54,802,690	J.P.F.	4'45"14 80秒

ゲームコーナーアップル　静岡

静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	43,560,030	BRU	Eコースクリア 4'51"16
ラッシュ&クラッシュ	374,300	ゆうゆ	
源平討魔伝		MYS林二のタコ	
XXミッション	10,000,000	タキイムシ	永久パターン
モモコ120%	891,500	No.3-しんや	最終面クリア
ダンガー	163,500	宮城淑浩	
特殊部隊ジャッカル	416,100	舞 亲	
のぼらんか	745,500	PAKET	
沙羅曼蛇	2,222,900	H,R,G-REO	
バブルボブル（1P）	3,570,620	舞 亲	74面

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
バブルボブル（2P）	4,559,400	KPS&TKO	面数不明
怒号層圏（1P）	276,970	中 沢	
特殊部隊ジャッカル（2P）	408,000	KPS&TKO	
沙羅曼蛇	2,354,400	TAC-IFN,ZZ FROM神奈川	1コイン 3周目5面
源平討魔伝	462,000	チャル	
ラストミッション	359,900	SDF (かくれおたふく)	全面クリア
モモコ120%	2,197,300	YAN (三代目おたふく)	3周目アイドル
アルカノイド	1,160,320	スーパーおたふく KOBATCH/	全面クリア
XXミッション	714,200	あつし (宮もおたふく?)	
スーパーゼビウス ガンプの謎	2,000,000	まなびー	残機34

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	多 歌	1コイン
怒号層圏	262,930	じいてい	1コイン
ロードランナーⅣ.（1P）	369,700	FKS(SP,A)	14面
奇々怪界	513,990	FKS(SP,A)	2周目4面
スーパースプリント（1P）	76,470	FUN	1コイン 30レース
サンダーセプター	464,280	FKS(SP,A)	マスター
アルカノイド	1,006,260	DTB	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	3,197,500	FKS(SP,A)	1コイン 4周目6面
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000	FKS(SP,A)	2周クリア
ファイアートラップ	29,140	FKS(SP,A)	2面

プレイシティキャロット豊橋店　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		EXTRA-MSS 他2名	最終面クリア
モモコ120%	1,653,200	EXTRA-IMM&AGF	3周目15歳
沙羅曼蛇	2,179,900	Y・W(西尾)	3周目5面
バブルボブル	5,289,000	EXTRA-UUU	1コイン クリア
XXミッション		KYOKO MJV	最終面クリア
アクションファイター	430,000	EXTRA-BST (平林&角野)	
のぼらんか	959,000	(KYOKO,H,N)	7面
ロードランナーⅣ.（1P）	436,410	ANDANTINO (カーマよろしく)	
特殊部隊ジャッカル	245,700	EXTRA-SUG	4面
アテナ	1,664,900	EXTRA-MSS	最終面クリア

ドンキーハウス　愛知

愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
奇々怪界	487,250	FSR√7	12面
源平討魔伝		FSR√7	カマクラクリア
怒号層圏	130,170	FSR√7	3面
バブルボブル	2,863,880	FSR√7	55面
ダンガー	130,300	FSR√7	
ロードランナーN.（1P）	539,740	湘南爆笑族	19面
サンダーセプター	1,047,200	ウカイ	
沙羅曼蛇	2,240,600	FSR√7	3-5

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
沙羅曼蛇	2,406,700	ANG商事	4周目1面ノーマル
スーパーゼビウスガンプの謎	3,720,300	きゃーの♥木島み～な	ノーミス&最終面クリア
アクションファイター	237,000	いがらしみきおF.Cでい	
ミスター五右衛門	999,999	工藤尚朗	18面
特殊部隊ジャッカル（1P）	537,500	BILL	
バブルボブル（1P）	3,493,330	EXPかたきをとったぞ	66面
奇々怪界	508,800	EXP	2面5-13
ダンガー	面獣優先のため無記	NEC	2周目3面，面獣優先
アウトラン（デュアルウェイ）	TIME優先のため無記	むだ使いのYASS	80秒設定5'00"75
ボールボジションII.	65,480	RYO	テストコース完走

ゲームスポットイーストサイド　大阪

大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スペースハリアー	34,235,270	A,I-神野	
バブルボブル	3,048,200	A,I-NMC/	62面
ソロモンの鍵	9,518,462	A,I-森田	全面クリア
源平討魔伝		A,I-川本	全面クリア
カルテット2	721,100	A,I-PSG	18面
ファンタジーゾーン	24,770,300	A,I-まへへへ	
怒号層圏	322,250	A,I-BAD	1コイン
★沙羅曼蛇	6,024,000	A,I-川本	9周
ガルディア	1,000,000	A,I-川本	
ギガス	326,200	岩本教克	

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）	7,330,770	HCM-NIX	クリア,ワープザップなし
バブルボブル（2P）	6,205,120	UUU+HCM-NIX	クリア,ザップなし
アルカノイド	1,066,630	工藤尚朗を抜いたHCM-毛留名人	クリア
沙羅曼蛇	2,561,200	UUU	4-1
★アクションファイター	1,272,400	HCM-毛留名人	5周目
ロードランナー	2,118,720	HCM-てった	レベル17
怒号層圏（1P）	209,930	HCM-KPSぢつはNIX	
のぼらんか	8,125,050	HCM-毛留名人/	35面
ロードランナーN.（1P）	537,540	ローラン	19面
ラストミッション	517,000	HCM-毛留名人	入荷2日目8面クリア

ビデオインマツヤ丸太町店　京都

京都府京都市中京区鳥丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	27,185,380	吉田賢司	75秒設定5'10"34
奇々怪界	356,000	松村幸治	8面途中まで
スーパーバブルボブル	2,807,130	ABAアンドSGK	59面1コイン
アルカノイド	1,265,990	JOE	最終面クリア1コイン
源平討魔伝	最終面クリア	それちゃん裸亜具他15名	1コイン
アテナ	2,839,050	RAY-GUN	最終面クリア
ロードランナーN.	364,410	GAR	12面1コイン
ワールドカップ	7試合クリア	チャッピ他26名	ノーマル
ワンダーボーイ	1,884,570	BEC	最終面クリア
アルゴスの戦士	6,838,960	Sergeant Pepper	最終面クリア1コイン

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
アウトラン	4,991,870	PAC-MAN	ノーマル
怒号層圏（1P）	157,620	牧のボケ	ノーマル
奇々怪界	412,200	KJG-KEIFNR	ノーマル8面
沙羅曼蛇	2,369,400	うる星BABPLE	ノーマル3-5
エンデューロレーサー	3,109,099	BBC	ノーマル
サンダーセプター	424,400	木曜曇雪	ノーマル
アテナ	1,571,200	KJG-KEIFNR	ノーマル
ラッシュ&クラッシュ	119,400	木曜曇雪	ノーマル
XXミッション	573,700	KJG-KEIFNR	ノーマル
★のぼらんか	8,862,300	KJG-KEIFNR	ノーマル38面

ゲームコーナーエース　愛知

愛知県江南市赤童寺町大堰101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル（1P）	6,129,240	BROS（ルート2）	1コインオールせず
沙羅曼蛇	3,240,200	今技だ/////（うんこ）	ノーマル4周目の6面
ロードランナーN.（1P）	34,980	BROS(あっち)エノ会長?	ハードランク2面
源平討魔伝	999,900	CHAIN,スペランカーエノ会長?	頼朝征伐のみなさん
奇々怪界	766,000	BROS（ルート2）	2周目の7面
★ロードランナーN.（2P）	3,000,000+α	BROS(POP&つれ)	途中でやめた
スーパーバブルボブル（1P）	3,765,820	BROS-ルート2エノ会長?	1コイン79面
アルカノイド	1,276,350	BROS(TOM)=小仲君也よ～ん/	1コイン最終面
マーブルマッドネス	214,310	BROS（ルート2）	ノーミス!!99秒!!
スペースハリアー	39,745,840	BROS（ばんぶさん）	1コイン18面クリア

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	37,023,464	ROCKY-Shiomi	4'0"94ノーミス
ファンタジーゾーン	8,420,300	GIL& 大島	ノーマル
アルカノイド	880,730	大久保昌彪	ノーマル
スラップファイト	2,153,970	ROCKY-ISEKI	ノーマル
熱血硬派くにおくん	10,000,000+α	蒲 生	ノーマル9-2
アテナ	5,203,150	中西浩二	ノーマル
グラディウス	490,200	GIL& オオシマ	最強
ハレー彗星	5,632,590	TIN-TIN	ノーマル
ガルディア	372,650	TIN-TIN	ノーマル
源平討魔伝		DLL	ノーマル（5人）

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
怒号層圏	121,620	小林淳二	ノーマル
沙羅曼蛇	2,300,990	中 野	4周1面
源平討魔伝	84,600	小林淳二	1コイン最終面クリア
ワールドカップ	優勝対西ドイツ5対0	場 村	1コインTVコンピュータ
ファンタジーゾーン	8,310,300	裕 幸	19面クリア
ラッシュ&クラッシュ	198,800	小林淳二	1コイン4面クリア
アクションファイター	519,000	清水雅雄	3周2面
アテナ	184,300	S.Y	ノーマル
熱血硬派くにおくん	656,850	伊 東	30面クリア
アルカノイド	654,200	麻野好見	ハードレベル26面

プレイプラザ・ハスラー　愛知

愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝	1,000,000+α	山仲啓也	全面クリア
バブルボブル（1P）	4,689,100	古池将彦	全面クリア
ロードランナーN.（1P）	340,590	中崎富夫	13面
奇々怪界	274,400	宮田達芳	7面
アルカノイド	1,062,610	小出弘之	全面クリア
沙羅曼蛇	1,881,700	杉山忠則	3-2面
ファンタジーゾーン	5,777,000	松山英豊	
熱血硬派くにおくん	339,400	森 正洋	4-1面
ガルディア	999,900+α	平井禎章	7面
グラディウス	1,813,300	鵜崎貴久	

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	780,600	H.S	2周目1面
アルカノイド	934,600	アルゴス	最終面クリア
アルゴスの戦士	3,491,130	アルゴス	最終面クリア
ギザス	1,205,610	AAA	ノーマル
ラストミッション	1,607,400	CCC	4面
ロードランナーN.	893,070	ACC	27面
XXミッション	1,859,400	KUZ	最終面クリア
熱血硬派くにおくん	10,000,000+α	ACC	
★スラップファイト	9,999,900+α	SUN	7周目
モモコ120%	4,702,000	YOU	4面18才

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
XXミッション	329,900	ミスターX	ノーマル
奇々怪界	49,000	ナンダーカンダー	5面
アルカノイド	528,220	緑 一鉄	27面ランクA
ラストミッション	88,700	森山俊満	ノーマル
熱血硬派くにおくん	116,750	坂口一彦	ノーマル
ハレー彗星	496,390	ゲームのタカ	4面
特殊部隊ジャッカル	107,990	宮下邦夫	普通
スラップファイト	244,270	水木一郎	69エリア
ワンダーボーイ	811,760	坂本竜馬	ノーマル
1942	500,920	竜川 宝	11面

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		HCM-毛留名人	1コイン全面クリア
アルカノイド	1,097,760	HMC-毛留名人	1コイン全面クリア
沙羅曼蛇	2,743,200	CSP-MAD	4周目3面1コイン
アテナ	1,461,900	HCMSCR&STI	1コイン最終面クリア
熱血硬派くにおくん	717,500	Y,W	1コイン6周目3面
のぼらんか	477,350	NHK	1コイン
ソロモンの鍵	1,836,300	STS	1コイン8-5
奇々怪界	144,450	プロジェクトA子	1コイン
怒号層圏	109,410	Y,W	1コイン
アルゴスの戦士	4,562,010	EXI	1コイン

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン	46,008,010	いんべーだAOI	Eゴール5'01"53
バブルボブル（1P）	6,403,570	STAC-NSB	最終面1コイン
怒号層圏	149,150	No.19ゆうだよ/BY上田和哉	1コイン1プレイ
アルカノイド	970,050	100寝屋川のSIR	33面クリア
奇々怪界	329,400	ナムコクラブNo.1 KYOKO-G	8面
源平討魔伝	クリア	てっち21& ZAPMAN35	1コイン
ラストミッション	418,300	ナムコクラブNo.1 KYOKO-G	クリア
特殊部隊ジャッカル（1P）	390,700	純と徹No.1	1コイン4人設定
ロードランナーN.（2P）	35,740	てっち21&なぜかHOYさん	2面5人設定
ロードランナーN.（1P）	35,300	まちぼうけFZR	2面4人設定

ビデオゲームレーダー　大阪

大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バブルボブル	2,607,710	五車星のおちこぼれ	58面
ロードランナーN.	180,450	市 川	
怒号層圏	193,550	五車星のおちこぼれ	
源平討魔伝		チームH・R・C・TK	
バブルボブル	1,773,010	TSPEXA	42面
カルテット	144,400	チームH・R・C・TK	
ファンタジーゾーン	17,493,980	奈良富雄のMIK	4周目
スラップファイト	2,864,860	チームH・R・C・TK	
沙羅曼蛇	2,006,100	五車星の霊風児山海	

ゲームセンターニュースター　三重

三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーボブルボブル（2P）	5,358,140	FPG(MTS&SHO)	最終面クリア
奇々怪界	356,450	FPG-MTS	8面
怒号層圏	152,390	FPG(SHO)	3面
源平討魔伝	365,800	あたたた	最終面クリア
スラップファイト	2,354,690	時田康司	6周目の最終面まで
アルカノイド	1,089,300	FPG(MTS)	最終面クリア
特殊部隊ジャッカル	520,300	?	ノーマル
沙羅曼蛇	1,457,100	AAA	2周目5面まで
アルゴスの戦士	65,500,000	山口孝司	700万ボーナス最終面

なんばCITYビッグキャロット　大阪

大阪市南区鰻波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
アウトラン（レイクサイド）	34,563,680	武田 慶一	75秒設定5'37"21
バブルボブル（1P）	4,603,620	モズハチ マン	100面
奇々怪界	294,200	谷川 誠一郎	7面
のぼらんか	3,108,200	KJG-KEIFNR	ノーマル
特殊部隊ジャッカル（1P）	449,150	FR,TRIPLEC	ノーマル
アルカノイド	1,254,890	スナフ爾	全面クリア
スーパーゼビウスガンプの謎	3,112,070	by 永田 ひろし	
沙羅曼蛇（1P）	1,910,500	A,I-CATAN	1コイン
ラストミッション	374,200	HERA HERA へらへら	ノーマル
XXミッション	1,602,100	木田 源水	全面クリア

プレイシティキャロット道頓堀店　大阪

大阪府大阪市道頓堀1-5-9　☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
源平討魔伝		★宮高 周司★天 才	最終面クリア
スペースポジション	211,410	KJG-KEIFNR	7面クリア
ファンタジーゾーン	13,874,360	Yumi,S	最終面クリア
エンデューロレーサー	33,180,105	ステイシーのベース&ボーカルです。	最終面クリア
バブルボブル（1P）	2,658,440	うぬぁ教代表	ノーマル1コイン
蛇	1,856,500	僕はゲームの天才のあの有名な宮高周司	最終面クリア
アルカノイド	1,214,400	まず僕が1番でしょう。ステイシーV.	最終面クリア残6機
ワンダーボーイ	236,170	歌えるギターを募集中です。STACY	ノーマル1コイン
スーパーゼビウスガンプの謎	1,423,650	TO TO 最高/	最終面クリア
ロードランナーN.（1P）	624,330	AHO-宮高周司	1コイン1ミス

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
バブルボブル	2,523,600	吉田	
ＸＸミッション	9,999,990＋α	REDY SET	難度B
スラップファイト	1,803,200	カノウ	
アルカノイド	963,200	イソジ	1コイン 33面クリア
熱血硬派くにおくん	326,300	イナゾノのドン	難度B
源平討魔伝	最終面クリア	東高の先生はネクラ	1コイン ノーマル
ビッグイベントゴルフ	18ホール	MARGGI	1コイン
ワールドカップ	決勝9-0	CAPRI	ノーマル
ファンタジーゾーン	14,032,000	トポス	難度C
アルゴスの戦士	1,107,200	キュービット	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
アウトラン	14,188,856	山下 茂樹	デラックス 5'15"
のぼらんか	1,000,000	SURPASSER R,T	6面 ノーマル
奇々怪界	313,700	SURPASSER R,T	本名=徳田真平 7面
ダンガー	573,000	SURPASSER R,T	ノーマル パターンなし
源平討魔伝	160,000	山下 茂樹	最終面クリア
スペランカーⅡ 23の鍵	568,200	SURPASSER R,T	エブリなし 6面
ガルディア	1,000,000	SURPASSER LEE	2-3 ハード
アルカノイド	1,183,640	中野 浩一	最終面
バブルボブル	2,931,850	山下 茂樹	1Pのみ
沙羅曼蛇	2,023,700	山下 茂樹	3-6 ノーマル

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	2,119,400	山口 健	1コイン 3周目5面
ガルディア	1,000,000＋α	YUKI	4周目
ＸＸミッション	1,727,200	AHO	1コイン
スーパースプリント	24,500	山口 健	2コイン ノーマル
サンダーセプター	352,070	山口 健	4面
スーパーゼビウス ガンプの謎	4,431,670	GF250	2周目クリア
エンデューロレーサー	2,295,412	YK,social	4面
源平討魔伝		YUKI	最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	78,500	AHO	ノーマル
聖職士アマテラス	242,300	ムーリン	ノーマル

アミューズメントファンシティローレンＩ　和歌山

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
バブルボブル（１Ｐ）	1,957,910	津田裕城	
源平討魔伝	最終面クリア	青木真村 岸田研一	1コイン
アテナ	1,713,950	杉浦寛	1コイン
アルカノイド	841,490	辻岡直樹	1コイン 最終面クリア
ワンダーボーイ	654,690	岩下義勝	1コイン
ハレー彗星	1,246,080	田中信弘	
１９４２	1,689,770	佐古純一	1コイン
スーパーパンチアウト	969,990	加納篤	カウンタースト ップ＋α
トライアウト	154,540	大浦順一	AAA
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000＋α	T.INADA	

タイトピア木屋町店　愛媛

愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ガルディア	1,000,000	SURPASSER R,T&LEE	3周目 その他2名
アルカノイド	1,261,350	岩崎 文則	最終面
バブルボブル（１Ｐ）	2,644,300	SURPASSER 山下 茂樹	50面 ノーマル
奇々怪界	321,300	SURPASSER R,T	7面
ファンタジーゾーン	11,272,000	SHINYAくん	ハード
怒	1,408,800	あたけ けんいちろう	全面クリア
アーガス	4,817,320	石丸 雄治	13面
１９４２	12,619,680	Y.Ts	全面クリア
ラッシュ&クラッシュ	210,000	WE'LL TALK TAITO	ノーマル
アテナ	2,165,500	SURPASSER R,T	全面クリア 残10

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原サッコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
のぼらんか	512,600	点目のケンちゃん	ノーマル
バブルボブル（１Ｐ）	2,571,820	あわおどりケンちゃん	52面
源平討魔伝	97,800	NMC	かまくら
アクションファイター	82,000	CCB	ノーマル
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,223,910	ケンちゃんフラッグ	残り69機
ＸＸミッション	1,203,700	H･Y	ノーマル
ガルディア	39,800	XVY	ノーマル
沙羅曼蛇	316,400	パンダちゃん	ノーマル
サンダーセプター	452,300	MGF	最終面
アルカノイド	845,590	AVL	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		中山	ローゾク7本 最終面
怒号層圏	154,180	門脇	
バブルボブル（１Ｐ）	2,067,730	門脇	41面
アルカノイド	694,950	かまお	32面
ダンガー	184,700	松田	ノーマル
特殊部隊ジャッカル（１Ｐ）	286,100	X	
のぼらんか	1,099,400	ツルミ	8面
沙羅曼蛇	2,521,800	板垣浩	2周6面
スペランカーⅡ 23の鍵	339,200	服部真	2面
アテナ	491,500	原田敏之	3面

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
アウトラン（レイクサイド）	39,595,970	･R･	80秒設定 5'06"84
沙羅曼蛇	2,871,600	･V･	4周目4面 ノーマル
ハングオン	31,870,380	EGI	シットダウン タイプ
スペースハリアー	32,157,830	藤本敦二	1コイン 全面クリア
アルカノイド	761,340	･α･	全面クリア
バブルボブル（１Ｐ）	2,841,620	窪田泰士	58面
熱血硬派くにおくん	451,300	RYU	4周目2面
アルゴスの戦士	4,542,880	小松一曼	全面クリア
グラディウス	761,000	･M･	2周目4面
ファイナライザー	3,100,100	たまちゃん	ノーマル

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	4,910,200	MGF,BLUE SONNET	7周目2面 1コイン
バブルボブル（1人用）	3,775,100	TAYO CHAN	ベリーハード 84面
怒号層圏（１Ｐ）	167,650	MGF,源野	1コイン 3面
源平討魔伝	342,800	MGF,ZIN	ベリーハード 1コイン
特殊部隊ジャッカル（１Ｐ）	427,500	MGF,源野	1コイン 7面
エンデューロレーサー	25,166,285	MGF,源野	ゴールイン 60秒8,D
サンダーセプター	462,820	MGF,BLUE SONNET	マスター ベリーハード
バブルボブル（２人用）	3,821,530	TAYO CHAN CAN	トータル 99面
ガルディア	999,900＋α	TAYO CHAN	2周目2面
アルカノイド	1,174,550	N.G	1コイン 最終面クリア

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
★特殊部隊ジャッカル	913,700	Y,IとMT	全面クリア
アルカノイド	169,746	深田	1コイン
ロードランナーⅣ.（１Ｐ）	284,400	岡林	1コイン
源平討魔伝		Y,IとMT	全面クリア
怒号層圏	9,570	HAN	1コイン
アウトラン	7,477,020	KEN	1コイン
のぼらんか	2,934,800	けんちゃん	1コイン
ＫＯダン	150kg	ＭＴ	1コイン
アテナ	10,000,000	SATとYI	
エグゼドエグゼス	10,000,000		

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
バブルボブル（１Ｐ）	3,673,850	GMC,K･K	95面
ロードランナーⅣ.	1,157,850	BA･BA	ノーマル 29面
奇々怪界	309,250	TODA	ランクアップ
ラストミッション	452,500	GMC,CTR	最終面クリア
怒号層圏（１Ｐ）	191,890	GMC,CTR	4エリア
特殊部隊ジャッカル	191,500	GMC,EMU	4エリア
源平討魔伝	最終面クリア	TODA	ロケテストと同バージョン ランクアップ 最終面クリア
ソロモンの鍵	14,124,204	GMC,RIZ	
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	3,115,950	GMC,N.X	82面
アウトラン	8,049,740	GMC,CTR	最強ランク

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
奇々怪界	183,000	VFC-YAN	1コイン 6面
アテナ	10,000,000	VFC-YAN	1コイン 最終面クリア
ラッシュ&クラッシュ	1,310,100	VFC-YAN	1コイン 全6面クリア
アルカノイド	527,940	VFC-RELAX	1コイン 27面
スラップファイト	6,086,000	VFC-YAN	1コイン 12周
ＡＳＯ	1,905,450	VFC-YAN	1コイン 全面クリア
ワンダーボーイ	107,100	グレートザビエル	1コイン 1エリア4面
ガントレット	397,409	メトロのWIN	1コイン バイキリー
怒	1,487,200	VFC-TER	1コイン 最終面クリア
熱血硬派くにおくん	824,200	サンダーザビエル	1コイン 6周目3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
源平討魔伝	332,800	渡辺美里SUT	最終面クリア
エンデューロレーサー	34,159,043	RUN	4'03"28
沙羅曼蛇	1,934,800	RUN	3周目5面
アルカノイド	1,112,070	中野	最終面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	10,000,000	S,K	
ＡＳＯ	1,826,690	造田英司之助	
ガンスモーク	1,371,400	岡本年秀	10面クリア
ロードランナーⅣ.	356,380	山内卓	12面
奇々怪界	231,650	SOE	5面
１９４２	14,735,280	FZRが欲しい/	

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
バブルボブル（１Ｐ）	2,331,400	大西 康満	61面
ダンガー	195,100	片山 道久 2･CRUZER	5面
源平討魔伝	999,900	片山 道久･RGX 他 多数の方	最終面クリア
沙羅曼蛇	1,500,700	栗原 徹	2-6面
花札	三十三文	磯辺 康裕	
ガルディア	284,000	佐藤 博利	
ラストミッション	83,100	木村 史	
アルカノイド	583,500	登藤 良彦	
ワンダーボーイ	992,510	野田 裕之	
スーパーゼビウス ガンプの謎	16,205,730	岩下 茂信	2-11面

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 大銅会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスバレイ）	17,463,740	西利明&少女隊	70秒設定 5'11"96
バブルボブル（２Ｐ）	5,802,490	NOM&SDH	クリア
スーパーバブルボブル（２Ｐ）	5,086,630	NOM&SDH	最終面クリア
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	2,412,740	VIC	クリア
アルカノイド	1,135,670	P.L	
ラストミッション	388,700	VIC	全面クリア 残機8
サンダーセプター	406,250	DGMPLX	
のぼらんか	1,981,350	VIC	クリア
特殊部隊ジャッカル	371,600	VIC	
奇々怪界	298,850	VIC	

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
アルカノイド	1,192,210	岩崎	全面クリア
ＸＸミッション	1,068,000	RUN	
沙羅曼蛇	2,228,200	ユッコ	3周5面
ハングオン	33,971,110	ＤＪ	
メジャーリーグ	1,910,100	渡辺美里SUT	62点
ラッシュ&クラッシュ	81,700	渡辺美里SUT	
源平討魔伝	1,000,000	フォゾン一刻	全面クリア ＋α
アルファックスZ	1,000,000	RUN	4周3面
サンダーセプター	415,860	フォゾン一刻DON	全面クリア
スーパーゼビウス ガンプの謎	17,000,000	ＫＵ	

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
特殊部隊ジャッカル	254,400	小森 明彦 GPM	ノーマル 1プレイ
ＸＸミッション	141,900	MOTOS,W.R	ノーマル
沙羅曼蛇	1,593,800	古野 裕志	3周目1面
スペランカーⅡ 23の鍵	211,600	G.P,Z,淳	4面
怒号層圏（２Ｐ）	109,800	木下 & 坂谷	2プレイ
スラップファイト	120,480	MOTOS,W.R	エリア19
ラストミッション	156,500	宮原 亮	4面
バブルボブル（２Ｐ）	368,610	田中 秀敏 & ジャッカル 中山	32面 2プレイ
アテナ	1,780,800	DON 浩久	最終面クリア
源平討魔伝		前田剛 田崎勇 他 山口泉 万々多数の	最終面クリア

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
怒号層圏	115,320	久具もとき	1コイン
源平討魔伝		一馬	1コイン 最終面クリア
ガルディア	2,561,500	T.N	1コイン 5周目4面
アテナ	1,790,250	K.K	1コイン ノーマル
のぼらんか	2,835,200	T.N	1コイン ノーマル
ラストミッション	369,700	Mr.X	ノーマル 最終面クリア
熱血硬派くにおくん	458,650	おさむ	ノーマル
ワンダーボーイ	1,634,100	青木	ノーマル 7周目3面
アルゴスの戦士	5,776,290	東江つとむ	ノーマル 最終面クリア
カルテット２	9,035,300	Mr.X	ステージ57

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 カラー・ディスプレイのＰＣ－60M43は，ＰＣ－6601ＳＲに使用できますか？

〔岐阜県大垣市・**伊藤　誠13才**〕

A ＰＣ－60M43はブラウン管のマスクピッチ（ドットピッチともいう）が0.7mmとやや大きいので解像度は320×200ドットまでです。

ＰＣ－6601ＳＲは，640×200ドットの解像度が必要ですから使用する場合どうしても見にくくなることはしかたありません。

ただし，まったく何が書いてあるのかわからないというわけではないので好みの問題になります。

〔回答者：**Mr. 66**〕

Q ＰＣ－ＴＶシリーズで，アナログＲＧＢの400ライン対応で，しかも，ビデオ入力端子のあるディスプレイを教えてください。

〔大阪府八尾市・**匿名希望15才**〕

A ＰＣ－ＴＶシリーズは必ずビデオ入力端子が付いています。さらに，アナログＲＧＢで400ライン対応のものは，ＰＣ－ＴＶ３××シリーズとＰＣ－ＴＶ４××シリーズです。

ついでながら新製品をお知らせしておきましょう。

○ＰＣ－ＴＶ352　価格115,000円
200／400ライン自動切換
マスクピッチ0.39mm
15型ＳＦブラウン管

○ＰＣ－ＴＶ453　価格138,000円
200／400ライン自動切換
マスクピッチ0.35mm
15型ＳＦブラウン管，専用台付

○ＰＣ－ＴＶ471　価格248,000円
200／400ライン自動切換
ビデオ３系統入力，音声多重放送対応
マスクピッチ0.42mm（15型換算0.3 mm相当）
21型ＳＦブラウン管

〔回答者：**Mr. 66**〕

Q 僕はＰＣ－6001mkⅡを持っています。今度，ＦＭ音源を楽しむためにＦＭ音源カートリッジのＰＣ－60M55かＰＣ－60M75のどちらかを購入しようと考えています。

この２機種の機能を教えてください。また，外部との接続方法も教えてください。

〔埼玉県大里郡・**強瀬雅彦12才**〕

A ＰＣ－60M75はじつは，ＣＲＴディスプレイの台です。ＦＭ音源カートリッジはＰＣ－60M55だけです。価格は9,800円です。

これは，ＢＡＳＩＣでコントロールするための拡張命令パッケージと自動演奏プログラム「ミュージライタ」が，テープで付属しています。

なお，スピーカは内蔵していませんからアンプとスピーカが必要です。外部入力付きのラジカセでもいいでしょう。

ＰＣ－60M55の出力はＲＣＡピンプラグがでています。アンプやラジカセの外部入力端子（ＡＵＸ－ＩＮまたはＬＩＮＥ－ＩＮ）へ接続して，迫力あるサウンドを楽しんでください。　〔回答者：**Mr. 66**〕

Q 現在，ＰＣ－8801のマシン語にチャレンジしているのですがマシン語を入力途中でセーブしようと思い，ＢＡＳＩＣにもどしてセーブ命令を入力したら，ＤＩＳＫ　ＢＡＳＩＣがたちあがりセーブができません。どこが悪いのでしょうか？

〔福岡県中間市・**Ｔ．Ｆ16才**〕

A マシン語を入力するとき，ＣＬＥＡＲ命令を入力してマシン語を書き込むための領域を確保入力したのでしょうか。

領域が確保されていないと，ＢＡＳＩＣが使っているメモリの内容を壊してしまいますので，ＢＡＳＩＣにもどったときの動作は保障されません。

この場合，突然リセットがかかる状態になることもあります。

ＣＬＥＡＲ命令の使いかたは**第１図**のとおりです。

〔回答者：**Mr. 88**〕

Q 僕は，カラー・ディスプレイのＰＣ－8052を持っているのですが，このディスプレイは，

ＢＡＳＩＣを使っているときのメモリマップは，右図のようになっています。

ＸＸＸＸ，ＺＺＺＺの番地は，選ばれているＢＡＳＩＣのモードなどによって変わります。機械語プログラムをメモリ上に書き込む前に，つぎのようにして番地を調べてください。

●ＸＸＸＸの調べかた

```
print hex$(peek(&HE7E9)*256+
peek(&HE7E8))
```

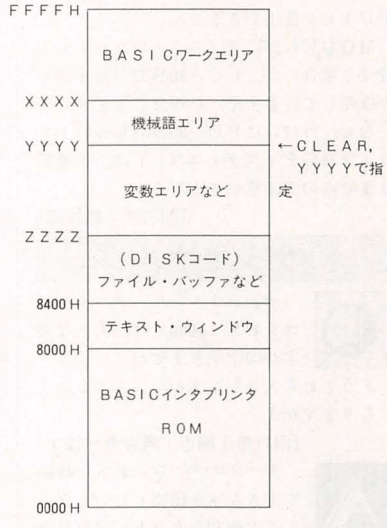
●ＺＺＺＺの調べかた

```
print hex$(peek(&HEB1C)*256+
peek(&HEB1B))
```

機械語のプログラムを作る場合は，ＣＬＥＡＲ命令で，機械語エリアを確保しておかなければなりません。

```
clear , YYYY
```

とすることで，図の色についた部分を機械語エリアとして使うことができるようになります。



《第１図》機械語のClear文と使いかた

PC－8801 mkⅡFR に使用できるのでしょうか？

〔千葉県船橋市・PC－8001mkⅡ〕

A PC－8801 mkⅡFRのモニタ・ディスプレイとして，PC8052（14インチ・カラー・ディスプレイ640×200ライン）を使用することは可能です。

しかし，このような640×200ラインのディスプレイを使用する場合には，ある程度使用上に制限がつきます。

PC－8801 mkⅡFRに付属の，N88－日本語BASICを使用する場合は，漢字の表示が，20文字×25行または，20行となり，専用高解像度のディスプレイ（640×400ライン）を使用した場合のような40文字×25行または，20行は表示できません。

また，ビジネス・ソフトやワープロ・ソフトの一部には，専用高解像度のディスプレイを使用しないと表示できないソフトもありますので注意してください。

〔回答者：雄太郎〕

Q PC－8801，PC－8801mkⅡにミニ・フロッピーディスク・ユニットを取り付けられますか？

くわしく教えてください。

〔東京都町田市・太田茂彦〕

A まず，PC－8801についてですが，PC－8801には，内蔵タイプのディスク・ユニットを取り付けることはできませんので，外付けディスク・ユニット（PC－80S31K，PC－8031－2W等）を付けることができます。

PC－8801 mkⅡについてですが，MODEL10，20については，内蔵タイプのディスク・ユニット（PC－8801 mkⅡ－FD1）を増設または，新たに取り付けることができます。

本体がPC－8801 mkⅡの場合，内蔵ディスク・ユニットにはPC－8801 mkⅡ－FD1しか使用できません。

MODEL30にディスク・ユニットを増設する場合には，PC－80S32（現在はもう販売していません）を外付できます。

なお，外付けにPC－80S31K等の1ドライブ目のディスク・ユニットは，接続できませんので注意してください。

〔回答者：雄太郎〕

ナショナル

Q ナショナルのワープロ・パソコンFS－4000では，大きな文字が印字できません。

どうしたら大きな文字が印字できるようになりますか？

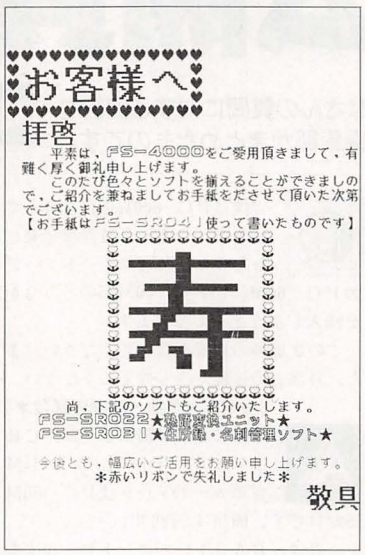
〔山口県下関市・角谷幸一12才〕

A ワープロ・パソコンFS－4000で大きな字を印刷したいときにとても便利なソフト，POPライターFS－SR041（標準価格7,800円）をご使用ください。

このソフトはROMカートリッジになっていますのでFS－4000のスロットに差し込むだけで簡単に使用できます。

このPOPライターは影文字，袋文字，太文字の書体を使って1文字を最大A4サイズまで拡大し，印字できます。

〔回答者：ドラゴンボール〕



《第2図》POPライター印字例

Q FS－4700Fで使えるディスクのソフトには2DDと1DDがあります。

この2DDと1DDのちがいは何ですか？　また，2DDのディスク・ドライブで1DDのソフトは使えますか？

〔岩手県岩手郡・THATSUMA14才〕

A 2DD，1DDとはフロッピーディスクの両面を使うものを2DD，片面だけを使うものを1DDと言う意味です。したがって2DDは1DDの2倍の記憶容量になります。

このフロッピーにデータを書き込んだり読みだしたりするためのディスク・ドライブにも同様に2DD，1DDの表示があります。

2DDのドライブはフロッピーの両面にデータの読み書きができるようになっており，2DD，1DDの両方のフロッピーが使用できます。

1DDのドライブでは1DDのフロッピーしか使用できません。

〔回答者：ドラゴンボール〕

Q ナショナルのMSX2パソコンのFS－4700Fでワークエリアの直前でPOKEすると，止まってしまいます。

FS－4700Fのユーザー・エリアについてくわしく教えてください。

〔福島市会津若松市・吉田　明〕

A FS－4700Fのようにディスク・ドライブを内蔵しているMSXやディスク・ドライブを接続しているMSXではユーザーが使えるRAM容量はディスク・ドライブを使わない場合にくらべて少なくなります。

ディスクなしの場合のユーザー・エリアの上限はF380H番地ですが，ディスクが実装されている場合はドライブ数やディスク容量により変わってきます。

FS－4700Fでは，DE77H番地になります。

このユーザー・エリアの上限はFC4AH，FC4BHの容量を見ればわかります。

したがって，このユーザー・エリアの上限を越えて使用しないでください。

また，このユーザー・エリアより上の番地を使用しているソフトは使えません。

ディスクを使用しなくて良い場合はシフトキーを押したままで電源やリセット・スイッチを押すか，BASICを選択すればフリーエリアは大きくなります。

ディスクを1台使ってしかもフリーエリアを大きくしたい場合は，コントロール・キーを押したまま同じ操作をします。

FS－4700Fの場合にはフリーエリア上限はE48DHになります。

〔回答者：ドラゴンボール〕

任天堂

Q 任天堂のディスクカードで「DISK TROUBLE ERR，22」でて，ディスクライターでの書き込みができず困っています。

どうすれば，直りますか？

〔北海道網走郡・丹治靖拓14才〕

A まず，ディスクカードのERR22ですが，これは電気的ショックやキズ・汚れ等によって，プログラムが，消えている状態のため，修正が必要となります。

なお，この修正は任天堂で行なっていますから，ディスクライターでは不可能でございます。

〔回答者：マリオ〕

Q ある雑誌で，ファミコンのディスクカードの片面の容量は64Kバイトと書いてありましたが，ほかの雑誌では110 Kバイトと書いてありました。どちらが本当ですか？

〔長崎市・山中太郎13才〕

A ディスクカードの容量についてですが，これは両面で，110Kバイトです。

〔回答者：マリオ〕

ソニー

Q ぼくは，「HB－101」を持っています。

今度，拡張カートリッジを買

おうと思うのですが，32Kと64Kどちらにしようかまよっています。

それぞれの特徴を教えてください。

〔愛媛県宇摩郡・**高橋雄一郎13才**〕

A 拡張カートリッジの64Kと32Kでメモリを拡張した場合，テープ版のソフトで32K以上と書かれたソフトなどすべて走りますし，ユーザーが使用できるメモリも同じになります。

ただし，32Kの拡張カートリッジでは，ディスク版のソフトを使うとき，ＭＳＸ－ＤＯＳが使えませんので注意してください。将来性を考えると64Kのほうが得かもしれません。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのつるちゃん**〕

Q 僕は，今度ソニーのＭＳＸ２パソコン「ＨＢ－Ｆ５」を買う予定なのですが，ＭＳＸ用のソフトはＭＳＸ２でも動きますか？

〔福岡県北九州市・**山本亮輝12才**〕

A ＭＳＸ２は，ＭＳＸとアッパー・コンパチ（上位互換性がある）といいます。これは，すべてのＭＳＸのソフトがＭＳＸ２上では動くことを意味します。

ＭＳＸ２も最近では安くなり３万円くらいで買えます。ＨＢ－Ｆ１（価格32,800円）をよろしく！

〔回答者・**ＨＩＴ　ＢＩＴのつるちゃん**〕

シャープＸ１

Q ぼくは，Ｘ１ turbo を持っています。今度，データ・レコーダを買おうと思うのですが，専用のデータ・レコーダのほうが良いのでしょうか？

〔大阪府南河内郡・**湊　圭史13才**〕

A Ｘ１／Ｘ１ turboシリーズ（Ｘ１Ｄを除く）で外付けのデータ・レコーダを使用する場合は，専用データ・レコーダ（CZ－8RL1）を使用してください。

Ｘ１シリーズのソフトウエアは，電磁コントロールを使用したものが多く，電磁コントロールの効かないデータ・レコーダではこれらのソフトウエアは使用できません。

ケーブルは本体付属のものを使えばそのまま使用できます。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１ turbo Ⅲの内蔵ＦＤドライブで，２Ｄのディスクは使えますか？

また，turbo Ⅲで書き込んだ２Ｄのディスクを turbo Ⅱなどのほかの機種で使用できますか。　〔岡山市・**I am a……**〕

A Ｘ１ turbo Ⅲ（CZ－870Ｃ）内蔵のフロッピーディスク・ドライブで使用できるフロッピーディスクは両面高密度（２ＨＤ）と両面倍密度（２Ｄ）で，記憶容量は１枚あたり１Ｍバイト（２ＨＤ）と 320 Kバイト（２Ｄ）です。

しかし，本機内蔵のディスク・ドライブで一度書き込んだ２Ｄタイプのディスクは本機以外のディスク・ドライブでは読み込みができませんので，注意してください。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q アナログＲＧＢ端子を装備した，Ｘ１ turbo Ｚについて教えてください。

〔愛知県一宮市・**伊藤正広**〕

A Ｘ１ turbo シリーズの上位シリーズ・モデルとして「Ｘ１ turbo Ｚ」を発売しました。その特徴をお知らせいたします。

①アナログ・カラー・イメージボード内蔵。
②4,096色同時発色可能な強力グラフィック機能。
③ステレオ対応ＦＭ音源とＰＳＧによるサウンド・ジェネレータ機能。
④大容量１Ｍバイト５インチ・ミニ・フロッピーディスク・ドライブを２基搭載。
⑤ＪＩＳ第一，第二水準漢字ＲＯＭ搭載。
⑥マウス標準装備。
⑦ソフトウエアは，Ｘ１ turbo シリーズとソフト・コンパチブル。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ1 turbo model10に，専用ディスク・ドライブをつないで，400 ライン・グラフィックスを使ったソフトを使用できますか？

〔兵庫県神戸市・**山内貴司15才**〕

A Ｘ1 turbo model10には，400 ライン用グラフィックＲＡＭは内蔵されていません。

400ライン・グラフィックスを使用したソフトウエアを動作させる場合は，400ライン用グラフィックＲＡＭ（CZ－８BGR２）が必要です。

また，ＲＳ－232Ｃインターフェースもオプションになります。ＲＳ－232Ｃインターフェースを使用するときは，お近くのシャープサービスステーションにご相談ください。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１用ＦＭ音源ボードで，付属のスピーカ以外で出力することはできますか？

また，専用スピーカの仕様について教えてください。　〔静岡県小笠郡・**掛西1806**〕

A ステレオ・タイプＦＭ音源ボードの出力端子は，スピーカ出力端子（専用スピーカ用），ライン出力端子（Ｒ－ch，Ｌ－ch），ヘッドホン出力端子の３種類です。

オーディオ機器との接続には，ＲＣＡピン・ケーブル（市販のもの）をライン出力端子に接続してお楽しみください。

また，専用スピーカの仕様はつぎのとおりです。

●定格入力　400mW
●定格インピーダンス　８Ω
●スピーカ　5.7cm丸型
●外形寸法　67(幅)×47(奥行)×89(高さ)mm
●重量　240g（２本１組）

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１／turbo シリーズに接続できるＶＨＤプレーヤーを教えてください。

また，接続のときに必要なものには，どんなものがありますか？

〔埼玉県浦和市・**プー古屋14才**〕

A Ｘ１／Ｘ１ turbo シリーズに接続可能なＶＨＤビデオディスク・プレーヤーはつぎのとおりです。

ＶＰ－Ｘ１ＯＢ　価格103,000円
ＶＰ－2600　価格109,800円
ＶＰ－2400　価格149,800円

また，これらとの接続には，インターフェース・ユニット　ＶＯ－20ＰＣ（価格55,000円），ＶＨＤコントローラ・ボード　ＶＯ－20ＰＳ（価格27,000円）または，ＲＳ－232Ｃインターフェース・ユニットが必要です。

また，ビデオ・ディスクに記録された「ＶＨＤ／ＡＨＤ標準言語」によるプログラムをＸ１にロードし，実行するソフトウエアとして，ＶＨＤ言語インタプリタ　ＶＯ－20ＩＰ（価格5,000円）があります。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ１Ｆモデル10の後部にある Audio out というのはどんなものですか？それに接続するものがシャープから発売されていますか？

〔埼玉県熊谷市・**森田恭司14才**〕

A オーディオ出力端子です。コンピュータで作ったシンセサイザ音をオーディオ・アンプに出力する端子です。

〔回答者・**多田太郎**〕

Q Ｘ1 turbo Ⅱで，Ｘ１Ｃシリーズのモニタ ＣＺ－801 Ｄを使っても性能は変わりませんか？もし，変わるのなら，機能のうち何が使えなくなるのですか？

〔愛知県名古屋市・**佐藤一弘18才**〕

A Ｘ1 turbo シリーズでは標準ディスプレイ・モード（最大640×200 ドット）／高解像度ディスプレイ・モード（最大640×400ドット）での使用が可能です。ワープロ・ソフト，データベース等，この高解像度ディスプレイ・モードでご使用いただくソフトウエアも多数発売されています。ＣＺ－801 ＤはＸ１シリーズ用専用ディスプレイ・テレビですが，標準ディスプレイ・モードのみの使用が可能です。Ｘ１ turbo Ⅱを接続しても標準解像度モードでの使用のみになり，高解像度ディスプレイ・モードでの使用はできません。Ｘ１ turbo シリーズには，標準／高解像度ディスプレイ・モードの自動切り

かえ可能なＣＺ－850Ｄ，ＣＺ－855Ｄの使用をおすすめします。

〔回答者・多田太郎〕

シャープＭＺ

Q ①ＭＺ－2500でブローダーバンド社の「プリントショップ」みたいなソフトはありますか？
②シャープでＭＺ－2500用アナログＲＧＢディスプレイＴＶはありますか？

〔愛知県愛知郡・西尾政典14才〕

A ①プリントショップは、ＭＺ－2500用でも現在発売中です。おもな内容は

★THE Print Shop
価格：9,800円
★Print Shop PAPER PACK（カラー・プリンタ用紙セット）
価格：3,500円
★GRAPHICS LIBRARY 1
★GRAPHICS LIBRARY 2
（それぞれ120種のイラストを収めたライブラリです）
価格：1，2とも4,500円

②はい，あります。
現在発売中のＭＺ－１Ｄ24がそれです。
★15型カラー・ディスプレイＴＶ（ＭＺ－１Ｄ24）
価格：128,000円

〔回答者・ＭＺいちばん〕

Q 今度発売になったＭＺ－2500Ｖ２に付いているＢＡＳＩＣとテレホン・ソフトは今までのＭＺ－2500シリーズのＢＡＳＩＣ，テレホン・ソフトともに同じですか？

〔東京都西多摩郡・山田望13才〕

A Ｖ２用のＢＡＳＩＣとテレホン・ソフトは下記の点が機能アップしています。

①アルゴ・エディタ機能（ＢＡＳＩＣ／テレホン・ソフト共通）
ＭＺ－2500用ＢＡＳＩＣの特徴であるアルゴ機能の一つとしてアルゴ・エディタ（日本語漢字エディタ）が追加され，
(1)ＢＢＳ等との通信でダウンロードしたファイルの表示や変更
(2)アップロードするためのファイルの作成
(3)ＢＡＳＩＣやテレホン・ソフトの使用中でのメモ作成
などが行なえます。
ＢＡＳＩＣおよびテレホン・ソフトのディスクには，コマンドの書式やテレホン・ソフトの使いかたを書いたファイルが登録してありますので，ＢＡＳＩＣやテレホン・ソフトを使用中にいつでもアルゴ・エディタで呼びだして内容を読むことができます。言ってみればヘルプ・メッセージですね。
またファイルの指定などに便利な「ディレクトリ」や，カレンダーを表示する「カレンダー」などのアルゴ機能も追加されています。

②日本語処理の強化（ＢＡＳＩＣ／テレホン・ソフト共通）
つぎの拡張機能によって，ＭＺ－2500の特徴の一つである日本語入力機能が，さらに強力になりました。
(1)ユーザー辞書変換機能
自分がよく使う語句や専門用語，慣用句などを登録しておき，簡単な索引（さくいん）名を入力するだけで，必要な語句に変換することができます。
なお，ユーザー辞典にはあらかじめ部首引き辞書が登録されていますので漢字の部首名を入力してユーザー辞書変換を行なうと，その部首を持つ漢字候補の中から目的の漢字に変換することもできます。
また，ユーザー辞書のメンテナンスのために，ユーザー辞書の作成，追加，変更，削除，コピーを行なうためのユーティリティが付いています。
(2)変更学習機能（文節／人名，地名）
たとえば文節変換で入力した文字を変換する場合，候補が複数あるときは候補の表示される順番はいつも同じですが，学習機能を使うと最後に変換した漢字を第１候補として表示させることができます。

③テレホン・ソフトの強化。テレホン・ソフトはつぎの点が強化されています。
(1)ターミナル機能の強化
●オート・ログイン機能の追加
●ターミナル実行中での通信パラメータ変更
●ファンクション・キーのユーザー定義
●ファイル・アップロード時のタイミング設定など。
(2)各種モデムホン対応
現行テレホン・ソフトは，モデムホン（ＭＺ－１Ｘ19）のみをサポートしていましたが，下記の他社モデムホンも利用可能になります。
●ITM1200 （ＮＥＣ）
●システムホン （沖電気）
●アクタムＭＰ1200（田村電気）
●MY LOOPER （インター・ソフト）

④ワープロ・ソフトとの相互変換機能（ＷＤ変換ユーティリティ）
シャープ，ワープロ書院シリーズ（ＷＤ590，595，600，605，610，615）との文書の相互変換が可能です。
書院で作成した文書をアルゴ・エディタで，逆に，アルゴ・エディタで作成した文書を書院で使用可能になります。
なお，この機能アップしたＢＡＳＩＣ＆テレホン・ソフトは，従来のＭＺ－2500ユーザーのかたがたにも別売でご利用いただけます。

★ＭＺ－６Ｚ010（ＢＡＳＩＣ＆テレホン・ソフト　Ｖ2.0）
価格　10,000円
（注）　ＭＺ－2521，2511でＭＺ－６Ｚ０１０をご使用の場合は増設ＲＡＭ（ＭＺ－１Ｒ26）が必要です。

〔回答者・ＭＺいちばん〕

Q ＭＺ－2200は，一度に複数の外部記憶装置を接続できますか？それは同時に使用することができるのでしょうか。
また，同機にはＩ／Ｏポートはありますか？あるのでしたら，何のＩ／Ｏポートが装備されているんですか。

〔熊本市・楠本優13才〕

A ミニ・フロッピーディスク・ドライブを2基とクイック・ディスク・ドライブ１基を同時に接続可能です。ただし，ミニ・フロッピーディスクとクイック・ディスクをコントロールするためのＢＡＳＩＣが異なりますので，使いわけが必要です。
もう一つの質問の「Ｉ／Ｏポートはありますか？」という表現がよく理解できないのですが，Ｉ／Ｏポートのないパソコンはありません。
Ｉ／Ｏ（Input/Output）ポートとは，ＣＰＵと入出力装置（キーボード，フロッピーディスクなど）ともつなぐ橋渡しの役目を持つものですから，これがないとパソコンとして成り立たないのです。
楠本君の質問が，「各種のインターフェースを使うための拡張スロットがいくつあるか」ということであれば，ＭＺ－2200には付属の拡張ユニットが４スロット付いています。ＲＳ－232 Ｃインターフェースを使用する場合も，この拡張ユニットを使います。

〔回答者・ＭＺいちばん〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，１ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

三洋からMSX2／MSXの新機種が発売

三洋から，ＭＳＸ２／ＭＳＸの新製品が４機種発売になりました。

まず，ワープロ・パソコンのＷＡＶＹ７７（ＰＨＣ－77 価格138,000円）を紹介しましょう。

このパソコンは，ＭＳＸ２にワープロ機能を加えた，実用パソコンです。

ワープロ機能は，ひらがな40文字を一気に変換する，複文節変換を採用。また，ハガキ印字もできる，24ドット・プリンタを内蔵して，本格的なワープロとして使用できます。

パソコン機能は，ＲＡＭ64Kバイト，ＶＲＡＭ128Kバイトの高解像グラフィックを実現。また，２スロットに加え，１ＭＢの3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブを１基搭載しています。これで，ディスク版のＭＳＸ２ソフトも使えますね。

とにかく，これ１台あれば，ゲームからワープロまでＯＫですね。

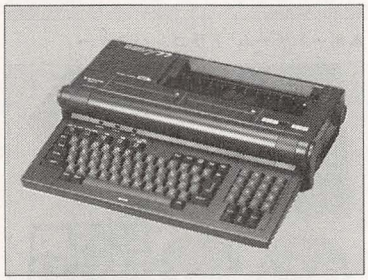
つぎに，ＭＳＸ２パソコンのＷＡＶＹ25ＦＤ（ＭＰＣ－25ＦＤ　価格135,000円）と，ＷＡＶＹ25Ｆ（ＭＰＣ－25Ｆ　価格118,000円）を紹介しましょう。

この２機種は，兄弟機で，ＶＲＡＭ（25ＦＤは128ＫＢ，25Ｆは64ＫＢ）と3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ（25ＦＤが１ＭＢ（２ＤＤ），25Ｆが500ＫＢ（１ＤＤ）がちがう以外は同じ仕様です。

ＪＩＳ第一水準漢字を含む3,000字，熟語約4,000語をフル活用できるワープロ・ソフトや，地理グラフィック・ソフト「日本縦断」なども付属しています。

最後にＭＳＸ１のＷＡＶＹ２（ＭＰＣ－２　価格 39,800円）を紹介しましょう。これは，ＲＡＭ64ＫＢを実装し，カセット，プリンタ，ジョイスティックの各種インターフェースを装備し，価格も安いので入門機としては，最適です。

問い合わせ先：〒550 大阪市西区江戸堀２－７－25　三洋電機特機(株)　情報機器営業部　情報システム企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲三洋ＭＳＸ２ワープロパソコンのＷＡＶＹ77

シャープからポケコン用ディスク・ドライブ発売

ポケット・コンピュータも，ついに，ディスクの時代がやってきました。

シャープから発売された，ポケット・ディスク・ドライブのＣＥ－140Ｆ（価格 49,800円）は，ポケコン用2.5インチ・ディスクドライブなのです。

重さ，650ｇの小型・軽量のディスク・ドライブは，電池駆動で，持ち運びに非常に便利。いつ，どこでも使いたいときに使えますね。

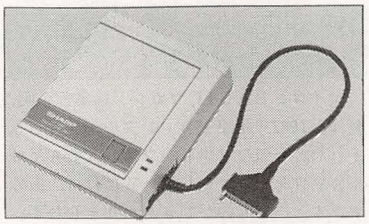
また，こんな小型のディスクなのですが，記憶容量は，フロッピー１枚につき，なんと128ＫＢ（片面64ＫＢ）もあります。ベーマガのプログラムが何本もＳＡＶＥしておけますね。

さらに，ディスク本来の特徴である，高速アクセスや高い信頼性などは，当然，兼ね備えています。

なお，このディスク・ドライブが使用できる機種は，ＰＣ－1360／1360Ｋ／1425／1460です。

きみも，このディスク・ドライブを買って，ポケコンを幅広い用途に使ってみませんか？

問い合わせ先：〒639-11 奈良県大和郡山市美濃庄町492番地　シャープ(株) 情報システム事業本部　コンピュータ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」



▲シャープのポケット・ディスク・ドライブＣＥ－140Ｆ

シャープが14型カラー高解像度ディスプレーを3機種発売

シャープの14型カラー高解像度ディスプレイ・シリーズに，新たに３種機が加わりました。

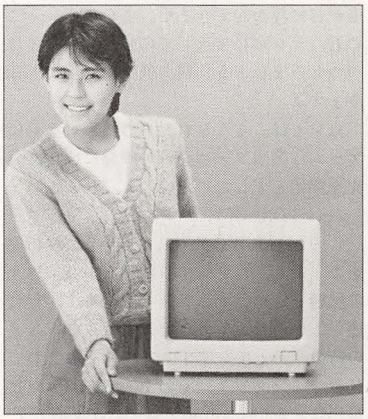
それらは，コストパフォーマンスと信頼性，使いやすさを追求したアナログ，デジタル両信号入力対応のＣＵ－14Ａ３（価格：108,000円）および，ＣＵ－14Ａ４（価格：89,800円）と，アナログ信号入力専用のＣＵ－14ＡＧ２（価格：84,800円）です。

いずれも，パソコンの高機能下による大量データ表示や，多色表示（従来の８色表示に加え，512色，4096色など）に対応したものです。

また，ブラウン管面への外部光の映りこみを少なくし，表示文字やグラフィックをより鮮明に再現するハイコントラスト・ブラウン管を使用しているのも特徴の一つです。

なお，３機種とも，アナログ用接続ケーブル（15ＤＳ－９ＤＳ）が付いています。

問い合わせ先：〒329-21　栃木県矢板市早川町174番地　シャープ(株)　電子機器事業本部テレビ事業部第四商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲シャープのカラー・ディスプレイ「ＣＵ－14Ａ４」

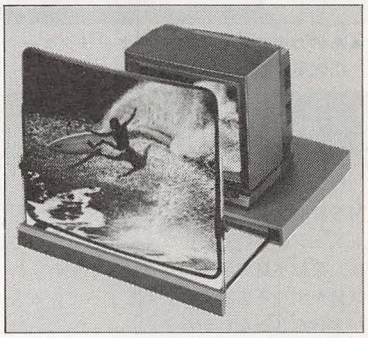
小さなテレビも大画面に TV ZOOM UP SCREEN

「うちのテレビは，小さくて，ゲームをやっても，迫力ないなー」とか「一度，大きな画面でプレイしてみたい!!」と思ってるキミに，耳よりな情報です。

完実電気より発売された，“ＴＶ ZOOM UP SCREEN”は，14インチ以上のテレビを26インチに，17インチ以上のテレビを30インチ拡大する装置です。

この装置は，硬質アクリル樹脂を使用した特殊レンズで，テレビの画面を拡大します。だから，画面のひずみやチラツキが少なく，鮮明で迫力のある大画面が楽しめます。

また，取り付けは，テレビを置くだけでＯＫ！レンズはスライド式なので場所を取



▲TV ZOOMUP SCREEN

りません。

価格は，ＫＶ－101（14インチ以上対応）が18,800円，ＫＶ－102(17インチ以上対応)が20,800円と，お手頃です。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田須田町２－23ＳＳビル　完実電気(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

東レからテレビゲーム用フィルター「PC BOY」が発売

このお正月，君は何をしてるのかな？ＭＳＸやファミコンでゲームに熱中！なんて姿が目に浮かんできます。こらこら，そこの君，テレビに接近しての長時間プレイはつつしみましょう。視力低下の原因にもなりますよ。

東レでは，そんな君たちのためにテレビゲーム用護眼フィルターの開発に成功，発売を開始しました。その名も“ＰＣ ＢＯＹ(ピーシーボーイ)”です。

この“ＰＣ ＢＯＹ”は，可視光線の45％をカットし，目に対する刺激を半減。外光の反射を防止。チラツキもを減らす。目に悪いといわれる紫外線を100％カットなどの特徴を持っています。プラスチック製で装着もワンタッチ，そのままでも，テレビ番組などもくっきり見えるというものです。

価格は，Ｓ(12インチ～15インチ)が8,800円，Ｍ(15インチ～19インチ)が12,800円，Ｌ(20インチ～22インチ)14,800円となっています。

なお，ＰＣ ＢＯＹの新発売記念セールとして，86年12月31日までに「ＰＣ ＢＯＹ」を購入した人の中から抽選で300名に最新のＴＶゲームソフトをプレゼントするという企画も実施中です。

問い合わせ先：〒160 東京都新宿区四谷４－７　東レアイリーブ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲あのカケフ君をイメージ・キャラクターに起用，東レの「PC-BOY」

これで，カートリッジのソウジは万全「おそうじ探偵君」

ついつい夢中になってしまうファミコン，ＭＳＸパソコンだけど，本体とＲＯＭカートリッジの接続部分のゴミや汚れについては，接触不良の原因になるにもかかわらず，気付かずにそのままにしてしまっている人が多いんじゃないかな？

そんな人のためにパルテックから，本体とＲＯＭカートリッジの接続部分を簡単に掃除できるクリーナー「おそうじ探偵君」（ファミコン，ＭＳＸパソコン用とも価格680円）を販売しています。

この「おそうじ探偵君」はナイロン系木綿（もめん）布を巻きつけた塩ビ板の両端に，ウール100％のフェルトを取り付けたクリーナー本体と，フロン系クリーニング液をセットにしたもの。

ＲＯＭカートリッジの掃除には，フェルトにクリーニング液をしみ込ませ，そのフェルトをＲＯＭカートリッジのコネクタ部に差し込んで動かすだけ。

フェルトは差し込み式で，差し換えれば両端が使えます。

これらは，１本で通常使用で20本のＲＯＭカートリッジの掃除ができます。

本体の掃除は木綿布の端，両面にクリーニング液を浸み込ませ，本体コネクタ・ソケット部にその木綿布を差し込み，引きだしてゴミや汚れをふき取ります。木綿布はエンドレス・タイプで，汚れぐあいに合わせ，回転させて使用します。

クリーニング液は，精密機械や基板洗浄などに使われているフロン系で，容量は20ccです。

ファミコン用は７月から発売し，任天堂の承認済商品として，すでに20万本を出荷。ＭＳＸパソコン用も10月から発売を開始しています。

なお，商品写真など，くわしくは，後付広告をご覧ください。

問い合わせ先：〒532 大阪市淀川区東三国６－17－15　パルテック「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

1987年BMカレンダー限定発売！お申し込みはお早めに

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部企画，製作の1987年用卓上カレンダーが発売されました。有名なソフトハウスの人気ＡＶＧ＆ＲＰＧをテーマにしているだけに，ものすごく，いいものができあがりましたよ。

価格は800円（送料240円）。電波新聞社出版販売部で通信販売を行なっています。限定販売なので，お申し込みはお早めに！



▲１月の太陽の神殿

内容――１月…太陽の神殿（アステカII）　２月…はーりぃふぉっくす雪の魔王編　３月…プラスティー　４月…ザナドゥ　５月…カサブランカに愛を！　６月…地球戦士ライーザ　７月…軽井沢誘拐案内　８月…アルファ　９月…ハイドライドII　10月…ロマンシア　11月…メルヘン・ヴェール　12月…ナイザー

ナムコット，ボードゲーム「ドラゴンバスター」発売

ナムコットのボードゲーム・シリーズ「ザ・タワー・オブ・ドルアーガ」「パックランド」に続き，第３弾として，「ドラゴンバスター」が発売されました。価格は3,000円です。

これは，大ヒットした業務用ビデオゲーム「ドラゴンバスター」をもとにボードゲーム化したもので，プレイヤーは主人公のクロービスとなり，セリア姫をさらったグレートドラゴンを倒し，姫を助けるため旅にでるというものです。

行く先々の森林，大河などで待ち受ける数々の障害，モンスターとの戦い，ソード，シールドなどのアイテムを獲得して，自分のクロービスを成長させます。いかに，早く成長させ，セリア姫を助けだすかは，もちろん，プレイヤーの腕しだい！

手軽に遊べる１人用ルールの他，緊張感あふれる２人用ルールも別に設定されていて，複数プレイのかけひきのおもしろさ以外にも，プレイヤー数（４人まで可）に応じた楽しみかたができます。

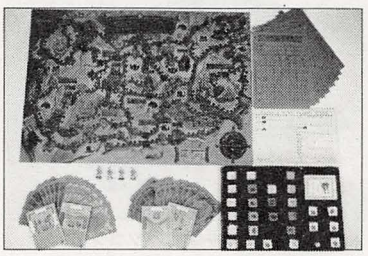
さあ，ビデオゲームの迫力をボード上で楽しんでみよう。

なお，電波新聞社出版販売部でも通信販売を行なっています。

問い合わせ先：〒146 東京都大田区多摩川２－８－５（株)ナムコ ナムコット「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲ボードゲーム「ドラゴンバスター」



▲これがセットだ！すごいだろー

ベーマガお年玉プレゼント

①ＮＥＣから，ＰＣ－8801ＭＨ／ＦＨの新発売にあわせて，今人気最高の斉藤由貴ちゃんのＢ全サイズのポスターを10名様にプレゼント。君のヘヤを由貴で飾ろう。

②ＳＮＫから，今，ゲーム・センターで大人気の戦争アクション・ゲーム，「怒号層圏」(どごうそうけん)のポスターを15名様に，プレゼント。

③工画堂スタジオより，特種素材を使用した，オリジナル・ジャケットを，Ｍサイズ，Ｌサイズ，各５名にプレゼントします。

④ソニーから，ＭＳＸソフト「ガルフォース」でジョイスティックのＢポートに差し込むだけで，ステージ面，持ち機の数，レベル，弾の強さ，バリア，などの設定ができるマジックキーを50名のかたにプレゼントします。

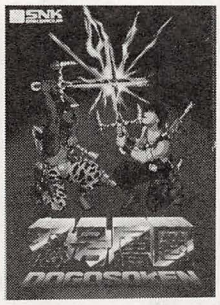
応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を書いて，１月８日（消印有効）までに，

〒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「お年玉プレゼント」係までお送りください。



▲NECの新イメージ・キャラクター斉藤由貴ちゃん



▼ＳＮＫの怒号層圏のポスター

▶工画堂スタジオ、特製ジャケット



▼ソニーのマジック・キー



で・ば・ぐ

★12月号105ページのＭＳＸ用「ウルトラマン」のプログラムで，1100行のＦＵＲＹはＦＯＲＹのまちがいでした。

★12月号165ページのＰＣ－1245／51用のＤＥＭＯＮＳ' ＴＯＷＥＲで，遊びかたのところで「5で剣をだし，5をはなすと剣をしまいます。」とありますが，5ではなくSの誤りでした。

★12月号183ページのＰＣ－8801mkⅡＳＲ用のギャラクティックウォーリアーズのプログラム・リストが途中で切れていました。リストＡのようにリストを加えてください。どうもすみませんでした。 （編集部）

《リストＡ》ギャラクティックウォーリアーズの正しいリスト

```
200 A2$="18e.f+.gb.a.g)d.<agf+16l29v15ggv14gv13g-fv12ee-dv11d-16<":B2$="<b.>d.e+
+.e.df+.edd16<129v15bbv14bv13b-av12a-gg-v11f16<
210 CMD PLAY "v15o6"+A0$,"o4"+C0$,"v15o6"+B0$,"o3"+C0$,"v12o4"+A0$,"v12o4"+B0$
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$="116b&b&d&b&b&bb&bA&A&AG&G&GF+&F+G&G&GF+&F+&F+E&E&E&E&E&E>E&EF+&F
260 B3$="116E&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$=">C&C&C&C&C&C&C&C&CD&D&D&D&D&D&D&D&DG&G&G&G&G&G&G&GD&D&D&D&D&D&D&D
300 C4$="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$,"v12o4"+B3$
320 CMD PLAY A4$,C4$,B4$,C4$,A4$,B4$:NEXT
330 A5$=">E&E&E&E&E&E&EG&GF+&F+&F+D&D&D&D&D&D&D&D&DE&EG&GA&AG&GF+D&D&D":C5$="C&CGC
&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+":C6$="A
&A&A&AB&B&B<B>C&C&C&CD&D&D&D":CMD PLAY A6$,C6$,B6$,C6$,A6$,B6$
350 A7$="132f+f+f+v14ff+v13ffv12ffv11ev10e-dv9d-c<bv88-&b-v1414df+":B7$="132d+d+d
+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
```

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 影さん!

今月の問題

新年明けましておめでとう。今年最初のＢＭスーパー・クイズは，私が問題をだすゾ!!いいかな？

今回は，きもち悪いキャラクターや，思わず背すじがさむくなるような声が，印象的で，ゲーム・センターで大人気のゲーム「源平討魔伝」についての問題です。

このゲームは，壇の浦の戦いで，敗れ，打ち死にした平家の霊が，源氏の総大将で鎌倉幕府（ばくふ）の将軍となった源 頼朝に復讐（ふくしゅう）し怨（うら）みをはらすというストーリーです。

こんな渦激（かげき）なストーリーだとは思わなかったでしょう。

さて，ここで問題です。このゲームの主人公は，平家の有名な武将です。では，この武将の名前は，なんだったでしょうか？つぎの三つの中から選んでください。

①平 清盛　②平 景清

③平 影清　（私は３番だと思う）

さて，何番でしょう。正しいと思われるものを，とじ込みハガキの，解答コーナーの数字にマルを付けてください。

★11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した結果。

神奈川県鎌倉市・赤岩俊行さん他９名のかたが当選と決まりました。

名前をあげられなかったかたがたには，商品の発送を持って，発表と変えさせていただきます。

楽しみに，お待ちください。

★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。

★ベーマガ特製カレンダー

ベーマガ編集部が，ソフトハウスに協力してもらって作った，人気ＡＶＧ＆ＲＰＧのカレンダーです。

★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。

もちろん他のところを書いてもかまいません。●**しめ切り**：87年１月８日

●**発表**：本誌３月号（２月８日発売）

《11月号プレゼント当選者》抽選の結果，ディーバのトレーナーは香川県善通寺市・篠原一太さん他２名のかたに，ＭＳＸのガイアは，広島県福山市・野田 修さん他４名のかたに，そして，ＦＣのＡＳＯは，愛知県名古屋市・田中俊輝さん他４名様に決定いたしました。

全国マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田中央Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンＤａｃ青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Ｄａｃ：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市肴町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎022-227-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎022-291-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21 ☎022-225-5290
★電巧堂チェーン多賀城Ｄａｃ：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎022-224-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市東中里3-2-5 ☎0225-93-3211
★庄子デンキ・コンピュータ古川：古川市李埣前田10 ☎02292-3-3883
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎022-271-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向15-3 ☎0188-64-3061
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下46 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1 1 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショップラム：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

《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 バルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神　奈　川　県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内ガラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★WAC渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドRAC：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ2000：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071

全国マイコンソフト取扱店一覧

★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鹿島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバⅡ：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコCVA岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：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：名古屋市中村区豊国通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコCVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ELFA：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★J&P京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭FMランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭PCランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★J&Pテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★J&Pくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★J&P千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★J&Pビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★CSK：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第4ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-62-6666

★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8
☎0727-51-4671
★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5
☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16
☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11
☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21
☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28
☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11
☎06-644-1813
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5
☎06-644-1713
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4
☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1
☎06-631-0815
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14
☎06-644-5011
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3
☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3
☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19
☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3
☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1
☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24
☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3
☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2
☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4
☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2
☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20
☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16
☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871
☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18
☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5
☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10
☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11
☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9
☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9
☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3
☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2
☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11
☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27
☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5
☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4
☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25
☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4
☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：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
★髪々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38
☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4
☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8
☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10
☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16
☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15
☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8
☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338
☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F
☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62
☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1
☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内
☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1
☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4
☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2
☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13
☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101
☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1
☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181
☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871
☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27
☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12
☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2
☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F
☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30
☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1
☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119
☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館
☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F
☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220
☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2
☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1
☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928
☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7
☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22
☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1
☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18
☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10
☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場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

全国マイコンソフト取扱店一覧

★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5 ☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272 ☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13 ☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2 ☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1 ☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25 ☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31 ☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16 ☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16 ☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7 ☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1 ☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1 ☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4 ☎0823-25-8086

《山　口　県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F ☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660 ☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2 ☎0336-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25 ☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6 ☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4 ☎0832-54-2080
★マウス：下関市吉見新町3029 ☎0832-86-5205
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1 ☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1 ☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1 ☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36 ☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40 ☎0834-21-1590

《徳　島　県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目 ☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12 ☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103 ☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町 ☎0884-22-0463

《香　川　県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1 ☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3 ☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8 ☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446 ☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12 ☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1 ☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1 ☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11 ☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349 ☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25 ☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3 ☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルパ高知店：高知市北川添45-3 ☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26 ☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23 ☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15 ☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17 ☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11 ☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875 ☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14 ☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27 ☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22 ☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44 ☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16 ☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25 ☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1 ☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28 ☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24 ☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角 ☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1 ☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1 ☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1 ☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1 ☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3 ☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15 ☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334 ☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6 ☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1 ☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納楚万上田695-1 ☎09432-3-5181
★ベスト電器ニ日市店：筑紫野市二日市581-13 ☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813 ☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198 ☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072 ☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31 ☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6 ☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7 ☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10 ☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52 ☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1 ☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16 ☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22 ☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯＩ．：唐津市和多田用尺2978-1 ☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564 ☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1 ☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40 ☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1 ☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17 ☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32 ☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1 ☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20 ☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4 ☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465 ☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32 ☎0958-28-0140

《熊　本　県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2 ☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1 ☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4 ☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3 ☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20 ☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31 ☎096-324-6161
★ベスト電器人吉店：熊本県人吉市下林町12 ☎09662-3-5121
★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

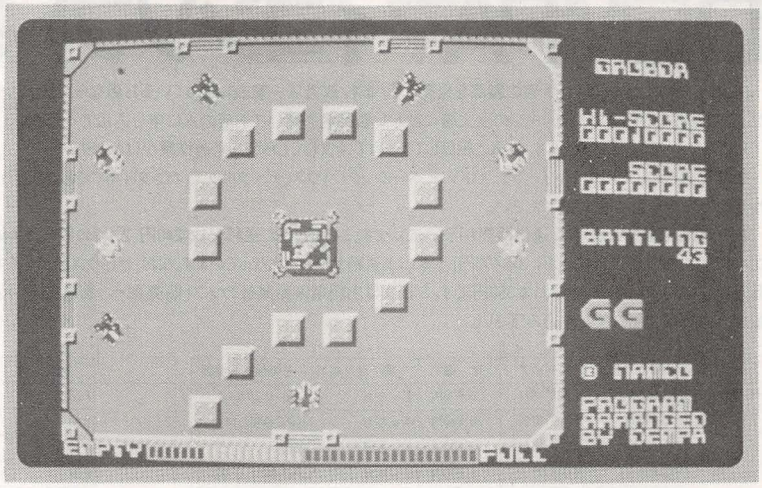
《宮　崎　県》

★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

★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5
☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13
☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4
☎0988-86-6829
★マイコンショップRAM：沖縄市美里1-7-4
☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2
☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33
☎0988-54-5181
★ICランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7
☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12
☎0988-62-2857



namco

キャラクター・グッズ

続々,登場!〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！
ベンタン（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ｉ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，ベ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ベンタン係（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（送料共前金）
新規継続	年　号より　年間	円
書名登記・ソフトテープ名	冊数	送金額（送料共）
	4	4,100円
		円

フリガナ　トウキョウトシナガワクデンパチョウ　産業分類　市郵又は電報
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
送付先氏名　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	払込み　特殊
払込人住所氏名	〒141 東京都品川区電波町 1-11-15 電波　小太郎 読者整理番号		通信欄	
			受付局日附印	

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。
①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入！③裏の通信欄に注文商品・個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく）。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

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。

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名，住所，TEL

商品名	発売元
①	〒141 東京都品川区東五反田一―十一―十五 ㈱電波新聞社出版販売部 TEL〇三―四四五―六一一一
②	
③	
部	

注文日　月　日

注文者住所氏名

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	
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-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Ⅱ	PC-6601/SR・PC-6001mkⅡ/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
	PC-6001mkⅡ	テープ	4,100円	マッピー	PC-6001mkⅡSR・PC-6601/SR
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Ⅱ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
	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

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンバイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	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・※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	ナイザー	FM-NEW-7※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW-7※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンバイラ	
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
FM-77	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンバイラ	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-77AV※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-77AV
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-77AV※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-77AV※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-77AV※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	ナイザー	FM-77AV※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,200円	バトルシティ	FM-77AV※XE-77対応
	FM−77	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-77AV
	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
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	バトルシティー	
	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・GX-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・GX-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・Gモデル10
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・Gモデル10
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・GX-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・GX-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・GX-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・GX-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS/CK・GX-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	ホビンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(3″)	5,800円	バックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	バックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バーニン'ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	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	ホビンズ	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	バックマン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	XE-1b対応

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ドルアーガの塔	XE-1b対応
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500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	バトルシティー	
	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	
ジョイスティック	X-1・PC-8801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
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
キャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	バックランドトレーナー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	バックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	ドルアーガの塔Tシャツ（ロゴ）	S・M・L	各1,800円		
	ドルアーガの塔Tシャツ（ギル）	S・M・L	各1,800円		
	ドラゴンバスターTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	スカイキッドTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	ペーパーバック	ドルアーガの塔・マッピー	各150円		
	ポーチ&タオル	バックマン・マッピー	各1,800円		
	トレジャーボックス	サンドイエローバイオレット	各1,500円		
	ファンタジーバック		1,800円		
	クーラーボトル	カップタイプ・ストロータイプ	各1,200円	ドルアーガの塔・ドラゴンバスター・スカイキッド	
	ハイパーユニット	A・B	各 950円		
	サンダーストーム下じき		200円		
	サラマンダ下じき	A・B	各 200円		

DENPA / ペンタンキャラクターグッズ全国取扱店

〔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●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8341〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡県)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルパII.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店(富山市)☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店(金沢市)☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんどニの宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぶらも(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〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店(京都市)☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店(姫路市)☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店(姫路市)☎0792-94-5363●せいでん明石本店(明石市)☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店(和歌山市)☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ(広島市)☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー(広島市)☎082-248-0625●オフィス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

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







――♬ンタララ　タリラリラーン　ンタラリ
タララララリーン

「おお、ねこりん！勇者ロトの血を引く者よ！そなたの来るのを待っておったぞ。その昔、勇者ロトが、神から光の玉をさずかり、魔物たちを封じ込めたという。しかし、いずこともなく現れた悪魔の化身・竜王がその玉を闇にとざしたのじゃ。勇者ねこりんよ！竜王を倒し、その手から光の玉を取り戻してくれ！」

ラダトーム城の冷たい城壁、悲しみの色をたたえる城の人々、そしてとらわれのローラ姫。アレフガルドの王、ラルス16世の命をうけ、今、ねこりんは竜王打倒へと旅立つ――。

さてさて、ファミコンで大ヒットとなったあの「ドラゴンクエスト」が、いよいよ12月末にＭＳＸ、ＭＳＸ２で登場するにゃん。やったね！両バージョンへの移植は、ライーザ・ウイングマンでおなじみ、ＭＳＸ移植の天才・西川博成氏。なんとファミコンの完全移植版なんであーる。今回はそのドラクエの大特集だヨ！

ご存知「ドラゴンクエスト」はロールプレイング。つまりプレイヤーが主人公となって、自分の分身であるゲーム中のキャラを成長させながら冒険をしていくゲームである。なんとこのキャラたちは自分の好きな名前が４文字までつけられるのダ。すると王様が、「おお、ねこりんよ！」なんて呼びかけてくれる。キョホホッ、うれしいねえ。単細胞なねこなどはすぐに「おしっ、がんばるゾ」という気になっちゃう。ここでおもしろいのは、名前によってキャラの個性が違うこと。ＨＰ（生命値）、すばやさ、攻撃力、守備力なんてのが微妙にかわってくる。ちなみにねこりんはＨＰ15。わりかし強い方なんである。



ドラクエでは、自分のキャラの状態、コマンド、ゲームの進行状態は全てマルチウインドウで示される。だからけっこう字を読むゲームなの。小学生のユーザーなんかは字の勉強になったなんて感想くれるのだ。

さて、それでは、ロトの血を引くねこりんと一緒にきみも冒険にでかけようぜっ！

ゲームは城からスタート。城外へ出てすばやくとなりの町に買い物にいく。ここの武器や、道具やで旅じたくをととのえるのダ。なにしろ最初はレベル１とからっきし弱いから、Ｅ（経験値）をつんで、強くならなきゃなんない。Ｅをつむためには怪物を倒す。するとゴールド（お金）も手に入るのサ。町で武器や道具をそろえること。これがチェックポイント１。それと忘れてならないのは、城や町の中の人々に話をきくこと。これがチェックポイント２。彼らは非常に重要なことを教えてくれるらしいんだけど、初めはなんのことか???でもがんばって解明するもんね。

「とにかく戦いだ！」とおそるおそる草原へ。歩きまわっているとアララ、うじゃうじゃと出てくるワ。スライム１匹１ポイントで１ゴールド、スライムベス１匹１ポイントで２ゴールド。Ｅを７ポイント獲得すると、パンパカパーン、「ねこりんはレベルがあがった。ちからが２ポイントふえた。すばやさが３ポイントふえた」。こーゆーぐあいに戦い続けていくと、レベルがあがり、より遠くへいけるし、呪文なんかも覚えちゃって、それに、たとえＨＰがゼロになって死んでも、王様が生きかえらせてくれるのだ。フムフム。そして遠くにいくと、またちがう町が出現。人々に話を聞くと、新たな情報が。こうしてたくさんの情報を集め、謎をといていくとねこりんには次のようなことがわかったのであった。「○○の○と××の△で◎の□□をかけると♥♥のいる☆に行ける」なーるほど。そうだったのか。えっ、ちっともわかんないって？それはあなた、ぜひご自分でやってみて下さい。



このゲームのいいところは、自分で考えて、自分の好きなようにゲームを進められること。きみ自身がゲームメーカーなんだにゃん。それと、言い忘れちゃったけど、この「ドラゴンクエスト」、作者は「ポートピア」「軽井沢」の堀井雄二先生、プログラムは「ドアドア」のチュンソフト、そしてモンスターデザインには「ドラゴンボール」「Dr.スランプ」の鳥山明先生、音楽には、すぎやまこういち先生とメンバーがまた豪華！おもしろくないはずないんだにゃん。きみも伝説の勇者ロトの生まれかわりとなって、きみだけのすばらしい冒険物語をつくりだしてみて下さい。

エニックス展

新春・美男美女特集
独断と偏見で選んだねこ好みのイラストにゃん！



正統派かわいこちゃんです。
クハッ！
福岡県　RYUクン



ダダダダダッ！あなたのハートも撃っちゃうゾ♥
埼玉県　ハレーボーイスクン



新年特別大サービス。
ヨダレにご用心！
宮城県　EWEクン



男前のザースくん。チョビッと古いけど、こんなゲームもあるんだョッ。
北海道　ザーサイクン



ネコでもの せます。かわいけりゃ。けど…ネコかネ？
武蔵野市　10R・1U3クン



キョホホッ！わたしはオチャメなんだぞぉ〜。
愛知県　伊奈靖高クン

おれにもいわせろ

★「やっぱり出ないのだろうか」紫にふちどられたエニックスの広告を見ながら、彼はため息をついた。「そんなはずはない。だって…」しかしその後に続く言葉はなかった。広告のすみに追いやられたこのソフトを今さら移植するだろうか？だが！「だって、信じている。」そう、ENIXさん、信じてます。MSXの軽井沢誘拐案内、どーか出して下さい。

（宮崎県　ガイ・モンターグくん）

◆ごめんなさい、お待たせして。あたしたち、もうすぐあなたとお会いできると思うの。だから絶対、事件を解決してネ。オ・ネ・ガ・イ！

（あさみ、なぎさ、久美子）

★11月号イラストに登場した堅山正人とは、私の友達（つまり、イラストをかいた本人）で、PC60IIで３年間もポートピアをやっているにもかかわらず、「パルで何するんや〜」と叫んでいるとてつもなくすごいやつです。

（兵庫県　ブルー・シャークくん）

◆確かにねこもすごいやつだと思う。すごすぎて……。涙がでるにゃん。

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。

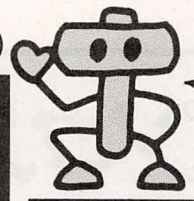
編集後記

ねこの失敗は、数えあげればきりがない。家で電話をとって「はい、エニックスです」と言っちゃうとか、もう炊けてるごはんのスイッチをまた入れておこげをつくるとか、カワユイ失敗（？）にはことかくことがない。ところが、今回、非常に申しわけないことをしてしまったのです。エニ通では作品を掲載された方にプレゼントをお送りしているのですが、手違いがあってもらいそこねている方がいるのです。そこで大変お手数なんですが、〝それはワタシだ！〟と心あたりのある方、どーかご連絡下さい。お願いします！ホントに申しわけにゃい！

（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



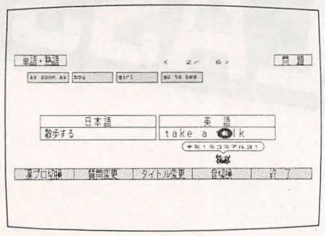
PC-98向のシステム版は、学校や塾でも、簡単！ 便利！ と評判です

家庭で、学校で、塾でご利用いただいています

大工さんシリーズは、買ったその日からすぐ使えます。生徒でも先生でも誰でも、たのしいカラーのドリルが簡単に作れます。

英語大工さん

基本英文では穴埋式の文法問題も作れます

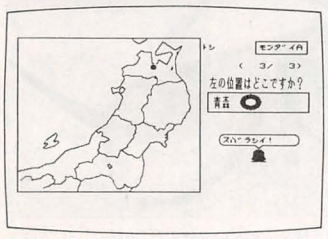


期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！

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本が入ってます。

地理大工さん

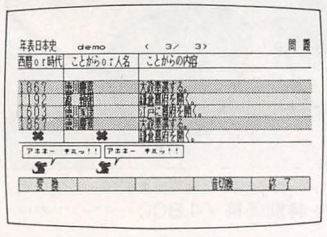
日本と世界の白地図18枚がついてます



地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本が入ってます。

歴史大工さん

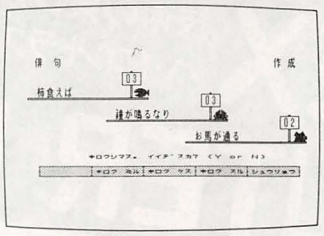
江戸時代以前の地図に史実をプロットできます



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

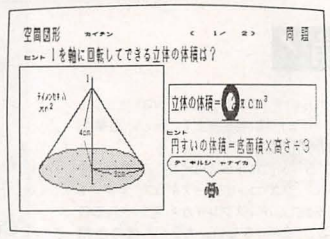


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

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

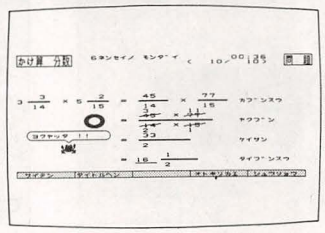


グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。

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１から小６までの計算練習ができます



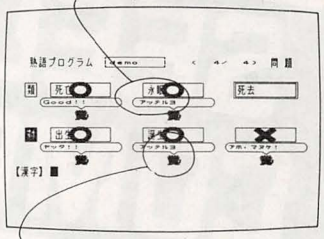
整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。フロッピーは上巻（整数小数）下巻（分数）の２枚が入ってます。

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、学校、塾の御要望にお応えします。
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

PC-9800向のシステム版は、学校や塾の御要望にお応えしたもので、標準版に比較して次の３点が機能アップされております。

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：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	小学生向 計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編
PC-8800シリーズ	○	○	○	○	○	開	○	開	開
PC-9800シリーズ	S	S	S	S	S	開	○	開	開
FM77/AVシリーズ	○	○	○	○	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枚組 他は左に同じ		
定価	○標準版 各5000円 Sシステム版 各8000円						各8000円		

※送料240円、２点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／登録データ表示／日本語入力

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。

◆お試めしいただけます→東京:NEC C&Cセンター(秋葉原　TEL 03-254-9211)大阪:NEC Bit-INN OSAKA(難波日興ビル TEL 06-213-8715)

人とコンピュータを考える　ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

パソコン人間の目を守る。

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。

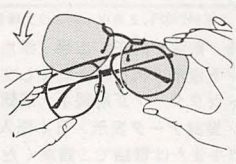
視力障害解消!

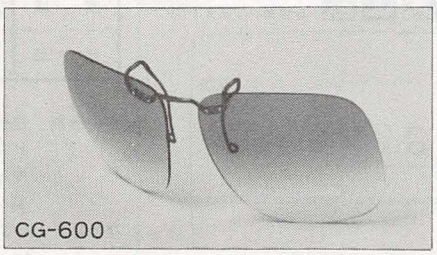
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)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

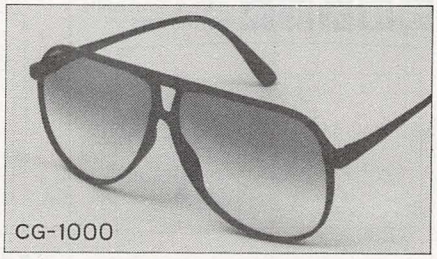




(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800**布製ケース付(送料込)

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或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

□〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ㈱シーレックスサングラス CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

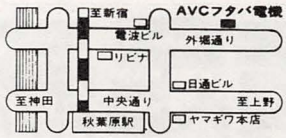
seelex
株式会社 シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

秋葉原価格でローンができます。
電気の街秋葉原で22年の信用!!

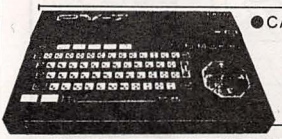
AVCフタバ

AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱
〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号



●CASIO

これからパソコンを始める方のために最適

楽しい拡張オプションも豊富(最大60KBまで可)

AVCお年玉セール

PV-7 MSX

旧価格¥29,800

特価¥10,000

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	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FH



PC-8801FHmodel30(本体)
¥168,000
CU-14A4(シャープ製モニタ)
¥89,800
AVC特価

標準価格合計¥257,800

初回	2回目以降
¥9,560	¥6,600×35回
¥7,800	¥5,200×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH



PC-8801MH(本体)
¥208,000
CU-14A4(シャープ製モニタ)
¥89,800
現金特価¥2?7,000

標準価格合計¥297,800

初回	2回目以降
¥9,500	¥7,700×35回
¥10,500	¥6,000×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH



PC-8801MH(本体)
¥208,000
PC-KD862(モニタ)
¥99,800
PC-8801-17(ビデオアートボード)
¥49,800
AVC特価

標準価格合計¥357,600

初回	2回目以降
¥11,640	¥9,800×35回
¥9,900	¥7,700×47回

富士通 マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40



FM-77AV40(本体)
¥228,000
15SD(モニタ)
¥138,000
現金特価¥293,000

標準価格合計¥366,000

初回	2回目以降
¥13,320	¥10,000×35回
¥9,600	¥7,900×47回

SHARP X1 turbo III パソコンテレビ

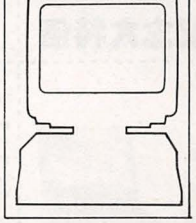


＋CRTディスプレイTV
(SHARP CZ-870D)
カラー
プロッタプリンタ
プレゼント中!
AVC特価

標準価格合計¥332,600

初回	2回目以降
¥10,960	¥7,800×35回
¥6,300	¥6,200×47回

SHARP X1 turbo Z パソコンテレビ



CZ-880C(本体)
¥218,000
CZ-600D(モニタ)
¥129,800
AVC特価

標準価格合計¥347,800

初回	2回目以降
¥12,000	¥9,400×35回
¥9,700	¥7,400×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	36回均等	48回均等
PC-9801UV2	¥318,000	¥276,000	¥8,818	¥6,933
PC-98LTmodel1	¥238,000	¥189,000	¥6,510	¥5,119
PC-8801mkIIFR20	¥148,000	¥121,000	¥4,168	¥3,277
PC-8801mkIIFR30	¥178,000	¥120,000	¥4,822	¥3,792
富士通				
FM-77AV20-2	¥168,000	¥124,000	¥4,616	¥3,629
FM-77AV40	¥228,000	¥172,000	¥6,269	¥4,929
SHARP				
X1G M10	¥69,800	¥53,000	¥1,826	¥1,435
X1G M30	¥118,000	¥89,800	¥3,093	¥2,432
X1 turboIII	¥168,000	AVC特価	¥4,684	¥3,683
X1 turbo M40	¥258,000	¥98,000	¥3,376	¥2,654
Super-MZ V2	¥199,800	AVC特価	¥5,580	¥4,388

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	¥121,000	¥5,458	¥3,823
PC-TV471	¥248,000	¥220,000	¥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	———	———
CU-14A4	¥94,800	¥70,000	¥2,950	¥2,067
CZ-870D	¥109,800	¥89,000	¥4,376	¥3,066

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 SuperMZ V2



＋CRTディスプレイ
(SHARP MZ-1D22)
カラー
プロッタプリンタ
プレゼント中!
AVC特価

標準価格合計¥362,600

初回	2回目以降
¥11,260	¥8,500×35回
¥8,800	¥6,700×47回

SHARP パソコンテレビ YG



X1シリーズ
ソフトウェアパック
The YOKOZUNA
プレゼント中
(5"ディスク版) 6本組

＋CRTディスプレイTV
(SHARP CZ-820D)
カラー
プロッタプリンタ
プレゼント中!
現金特価¥1?9,000

標準価格合計¥272,400

初回	2回目以降
¥8,160	¥5,400×35回
¥4,600	¥4,300×47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-550II FM(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-52F(5"FDD)	¥34,800	¥27,300	¥2,525	¥1,342
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	¥71,600	¥62,000	¥5,735	¥3,048
LAND UV2用				
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	¥220,000	¥11,800	¥8,267
PC-PR201H2	¥245,000	¥228,000	¥9,735	¥6,820
PC-PR201F	¥188,000	¥128,000	¥7,277	¥5,098
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥6,146	¥4,306
PC-PR201TL	¥135,000	¥127,000	¥5,261	¥3,686
PC-PR101TL	¥79,800	¥74,000	¥3,147	¥2,204
MZ-1P17 (SHARP)	¥79,800	¥59,800	¥2,940	¥2,060
EPSON				
AP-80K(ROM)	¥72,800	¥54,000	¥2,655	———
VP-2500	¥218,000	¥170,000	¥8,358	¥5,856
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
TR-24CL(Star)	¥69,800	¥55,000	¥2,704	¥1,894

●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。

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

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。

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。

出ました新製品？ 発売記念特価でおこたえします。

富士通 FM77AV40

★320×200ドット26万色の"彩鮮端"グラフィックスを実現
★JIS第2水準漢字ROM・辞書ROMを標準実装
★640Kバイト3.5インチマイクロフロッピィ2台内蔵



FM-77AV40(本体)
標準価格 ¥228,000
カラーCRTテレビ-15SD
標準価格 ¥138,000
定価合計 ¥366,000

発売記念大特価

NEC PC-8801MH

★新CPU採用によるハイスピード処理
★メインメモリ192Kバイト，JIS第2水準漢字ROM標準実装
★1Mバイト5インチフロッピィ2台内蔵



PC-8801MH
標準定価 ¥208,000
PC-KD862
標準価格 ¥99,800
定価合計 ¥307,800

発売記念大特価

SHARP X1turbo III

★1Mバイト5インチフロッピィ2台内蔵
★JIS第2水準漢字ROM標準実装
★充実のシステム・ユーザー辞書装備



CZ-870C 標準価格 ¥168,000
CZ-870D 標準価格 ¥109,800
定価合計 ¥277,800

発売記念大特価

富士通 FM77AV20

★4096色同時発色(320×200ドット)
★640Kバイト3.5インチマイクロフロッピィ内蔵



FM-77AV20-2(2ドライブ)
標準価格 ¥168,000
カラーCRTテレビ-15S
標準価格 ¥108,000
定価合計 ¥276,000

発売記念大特価

NEC PC-8801FH

★新CPU採用によるハイスピード処理
★メインメモリ64Kバイト，JIS第2水準漢字ROM標準実装
★320Kバイト5インチフロッピィ2台内蔵(model30)



PC-8801FH model 30
標準価格 ¥168,000
PC-KD862
標準価格 ¥99,800
定価合計 ¥267,800

発売記念大特価

SHARP Super MZ V2

★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装備
★メインメモリ256Kバイト標準実装
★JIS第2水準漢字ROM・辞書ROM搭載



MZ-2531 標準価格 ¥199,800
MZ-1D22 標準価格 ¥108,000
定価合計 ¥307,800

発売記念大特価

NEC PC-98LT

★1Mバイト3.5フロッピィ1台内蔵
★640×400ドット大型液晶ディスプレイ搭載
★ユーザーズメモリ384Kバイト・JIS第2水準漢字ROM



PC-98LT model 1
標準価格 ¥238,000
PC-98LT model 2
(プリンターセット)
標準価格 ¥288,000

発売記念大特価

NEC PC-9801VM21

★ユーザーズメモリ640Kバイト標準実装
★一段と強力になった多彩なグラフィック機能
★1Mバイト5インチフロッピィ2台内蔵



PC-9801VM21
標準価格 ¥390,000
PC-KD854
標準価格 ¥89,800
定価合計 ¥479,800

発売記念大特価

NEC PC-9801VX2

★CPUはV30と80286を標準搭載
★640Kバイトの大容量メモリを実装
★高速・多彩なグラフィック機能



PC-9801VX2
標準価格 ¥433,000
PC-KD854
標準価格 ¥89,800
定価合計 ¥522,800

発売記念大特価

やさしい日本語データベース

MANYO

万葉

¥29,800

NEC PC-9801E, M2, VM0, 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。

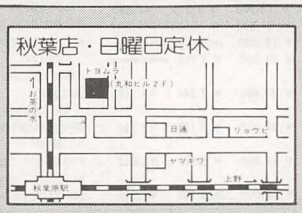
MANYOの適応分野

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

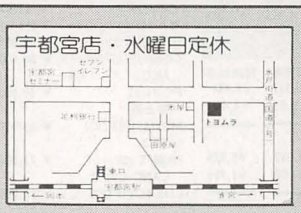
トヨムラ 各店案内図

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。

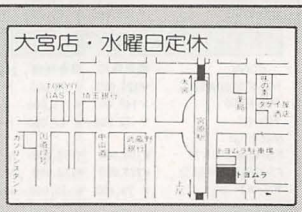
秋葉店・日曜日定休



宇都宮店・水曜日定休



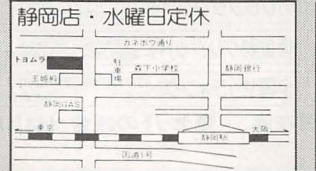
大宮店・水曜日定休



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。

パソコンモデム(1200bps・全二重・NCU内蔵タイプ)

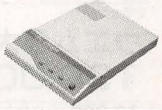
OMRON MD1200A
標準価格 ~~¥34,800~~



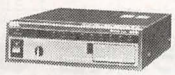
OMRON MD1200C
★PC-9800用本体スロットル内蔵タイプ
標準価格 ~~¥29,800~~



NEC PC-CM202
★RS232Cケーブル付
標準価格 ~~¥43,800~~



アイワ PV-A1200
★RS232Cケーブル付
標準価格 ~~¥39,800~~



パーソナルワープロ 新製品

EPSON WORD BANK-FX
★200字文章一括変換
★40字×5行の大型液晶ディスプレイ
★ハガキからB4横までのプリントサイズ
標準価格 ¥99,800
(ACアダプタ,ディスク1枚付)



発売記念大特価

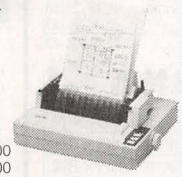
富士通OASYS LiteF ROM 7
★ROMカード搭載型により機能が拡大
★40字×5行の大型液晶ディスプレイ
★ハガキからB4横までのプリント可能
標準価格 ¥118,000



発売記念大特価

プリンタ新製品

EPSON VP-85K
★JIS第1,第2水準漢字ROM装備
★ROMカートリッジで,PC・FMに対応(オプション)
★複写は,オリジナル+2枚
標準価格 ¥118,000
オプション
- PC対応カートリッジ ¥10,000
- FM対応カートリッジ ¥10,000
- カットシートフィーダ ¥15,000
- トラクタユニット ¥8,000



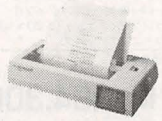
発売記念大特価

star TR-24CL
★熱転写カラープリンタ
★JIS第1,第2水準漢字ROM
★ハガキ印字,タテ・ヨコ可
標準価格 ¥69,800
オプション
- ゴシック体漢字カートリッジ ¥18,000
- ロール紙ホルダー ¥1,500



発売記念大特価

NEC PC-PR406M
★熱転写プリンタ
★JIS第1,第2水準漢字ROM
★ハガキへ自動割り付け印字
標準価格 ¥59,800
オプション
- シートフィーダ ¥22,800
- ピンフィーダ ¥8,000
- ゴシックフォントROMカード ¥4,500



発売記念大特価

RAMボード

メルコ 大特価販売中!
PC-9801シリーズ用増設RAMボード

2Mバイト(RAMディスクソフト付)	標準価格 ~~¥74,800~~
1.5Mバイト(RAMディスクソフト付)	標準価格 ~~¥59,800~~
1Mバイト(RAMディスクソフト付)	標準価格 ~~¥44,800~~
512Kバイト	標準価格 ~~¥29,800~~
256Kバイト	標準価格 ~~¥19,800~~
128Kバイト(U2・UV2用)	標準価格 ~~¥11,000~~

SHARP
CZ-8PC1 熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8BV1 カラーイメージボード
定価合計 ¥109,600



大特価販売中!

富士通
FM-PR203 熱転写カラー漢字プリンタ
FM-77-412 ビデオデジタイズカード
定価合計 ¥96,800



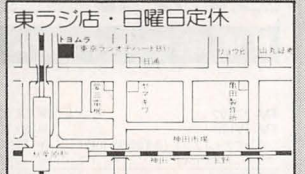
大特価販売中!

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



☆お正月休み☆
トヨムラ各店は1月1日～3日までの3日間は休ませて頂きます。(名古屋店のみ無休にて営業致します。)
新年は4日より営業させて頂きます。

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

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

twin FAMICOM SHARP

カセットもディスクも両方楽しめる。
AN-500B・R
ブラック レッド
標準価格 **¥32,000**
人気バツグン販売中



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-8801FH

M-1 ベーシックセット

新発売

PC-8801 FH/30	¥168,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥277,800

特価 208,300円

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

PC-8801FH

M-2 ワープロセット

新発売

PC-8801 FH/30	¥168,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
10インチカラー熱転写プリンター	¥ 79,800
スーパー春望クリエイティブII	¥ 34,800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥392,400

特価 294,300円

7,500円×24回	ボ 40,000円×4回
6,500円×36回	ボ 20,000円×6回
5,300円×48回	ボ 15,000円×8回
6,600円×60回	ボ なし

PC-8801MH

M-3 ベーシックセット

新発売

PC-8801 MH	¥208,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥323,800

特価 242,800円

6,700円×24回	ボ 30,000円×4回
4,800円×36回	ボ 20,000円×6回
3,900円×48回	ボ 15,000円×8回
5,400円×60回	ボ なし

PC-8801MH

M-4 ワープロセット

新発売

PC-8801 MH	¥208,000
14インチカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
10インチカラー熱転写プリンター	¥ 79,800
スーパー春望クリエイティブII	¥ 34,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥438,400

特価 328,800円

9,200円×24回	ボ 40,000円×4回
6,000円×36回	ボ 30,000円×6回
5,400円×48回	ボ 20,000円×8回
7,300円×60回	ボ なし

PC-9801VM21

M-5 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-9801VX

M-6 ワープロセット

PC-9801VX2	¥433,000
シャープカラーCRT(アナログRGB,4,050字)	¥ 89,800
スター15インチインパクトプリンター	¥188,000
新・一太郎(Ver.2、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	¥794,800

ウエムラ㊙特価

15,500円×24回	ボ 80,000円×4回
11,700円×36回	ボ 50,000円×6回
10,900円×48回	ボ 30,000円×8回
13,400円×60回	ボ なし

SHARP

Super MZ V2

M-7 ベーシックシステム

MZ-2531	¥199,800
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 V2

M-8 通信セット

MZ-2531(本体)	¥199,800
MZ-1D22(ディスプレイ)	¥108,000
MZ-1X22(モデム)	¥ 21,800
CE-501L(ケーブル)	¥ 7,800
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	¥353,900

ウエムラ㊙特価

8,800円×24回	ボ 30,000円×4回
6,200円×36回	ボ 20,000円×6回
5,100円×48回	ボ 15,000円×8回
6,400円×60回	ボ なし

Super MZ

M-9 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

M-10 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

X1 turbo Z

M-11 ベーシックシステム

新発売

CZ-880C(B/E)	¥218,000
CZ-600D(B/E)	¥129,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥373,800

ウエムラ㊙特価

8,600円×24回	ボ 40,000円×4回
5,600円×36回	ボ 30,000円×6回
5,100円×48回	ボ 20,000円×8回
7,100円×60回	ボ なし

X1 turbo Z

M-12 ワープロセット

新発売

CZ-880C(B/E)	¥218,000
CZ-600D(B/E)	¥129,800
CZ-8PC1(熱転写プリンター)	¥ 69,800
スーパー春望プライマリー(ワープロソフト)	¥ 17,800
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥461,400

ウエムラ㊙特価

10,600円×24回	ボ 50,000円×4回
8,100円×36回	ボ 30,000円×6回
7,100円×48回	ボ 20,000円×8回
8,800円×60回	ボ なし

FM

FM-77AV

M-13 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

M-14 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

M-15 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

M-16 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

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

Uemura
Used Personal
Show room

送料無料!!
厳選中古パソコン大特売!!

JADMA 社団法人 日本通信販売協会会員

NET WORK
●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

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-8801mk II FR/30	¥178,000	¥108,000より
PC-8801mk II MR	¥238,000	¥150,000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	¥150,000より
PC-9801F2	¥398,000	¥180,000より
PC-9801M2	¥415,000	¥209,000より
PC-9801U2	¥298,000	¥157,000より
PC-9801UV2	¥318,000	¥238,000より
PC-9801VF2	¥358,000	¥220,000より
PC-9801VM2	¥415,000	¥250,000より
PC-100/20	¥448,000	¥116,000より

NEC PRINTER

PC-8821	¥198,000	¥ 44,000より
PC-8822	¥230,000	¥ 50,000より
PC-PR101	¥168,000	¥ 85,000より
PC-PR201	¥298,000	¥127,000より
PC-PR201T	¥178,000	¥100,000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
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-1500	¥ 89,800	¥ 20,000より
MZ-2000	¥218,000	¥ 30,000より
MZ-2200＋MZ-1T02	¥147,800	¥ 40,000より
MZ-2521	¥198,000	¥ 98,000より
X-1	¥187,000	¥ 34,000より
X-1C	¥119,800	¥ 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
X1F/10	¥ 99,800	¥ 42,000より
X-1F/20	¥139,800	¥ 65,000より
X1G/10	¥ 69,800	¥ 58,000より
X1G/30	¥118,000	¥ 78,000より
X1Turbo/10	¥198,000	¥ 58,000より
X-1 TURBO/20	¥248,000	¥ 78,000より
X-1 TURBO/30	¥278,000	¥ 88,000より
X1TurboII	¥178,000	¥ 98,000より

SHARP PRINTER

CZ-8PK3＋I/F＋ケーブル	¥189,000	¥ 98,000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	¥ 25,000より
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 28,000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-77AV2	¥155,000	¥ 99,800より
MB27303	¥ 99,800	¥ 30,000より
MB27343	¥ 67,800	¥ 38,000より
FM-TV151	¥ 85,800	¥ 48,000より

富士通 PRINTER

MB27407		¥ 25,000より
MB27401		¥ 38,000より
MB27411		¥ 50,000より

OTHERS

FP5700	¥150,000より
NH-14D7	¥ 30,000より
SP-800（新品）	¥ 35,000より
GP-50（新品）	¥ 20,000より
MB-6891（CRTあります）	¥CALL ME!
MB-6892（CRT付）	¥ 38,000より
MB-3540	¥CALL ME!
GP-80（6001用）	¥ 12,000より
LFD-550（PC）	¥ 55,000より
TF-10（FM）	¥ 40,000より
K-305（PC）	¥ 60,000より
APPLE IIC	¥100,000より
APPLE II plus（Disk付）	¥100,000より
GP-500Z（MZ-1500）	¥ 25,000より
DM-405	¥ 32,000より
CMT-140R	¥ 19,000より
MB27607（3.5FDD）	¥ 38,000より

●高値下取りコーナー

NEC PC-8801MHの場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8801mk II/30	＋¥110,000
PC-8801mk II SR/30	＋¥ 90,000
PC-8801mk II FR/30	＋¥ 90,000

NEC PC-8801FHの場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8801mk II/30	＋¥ 80,000
PC-8801mk II SR/30	＋¥ 60,000
PC-8801mk II/30	＋¥ 60,000

富士通 FM-77AV-20の場合

FM-7	＋¥130,000
FM-New7	＋¥130,000
FM-77D2	＋¥ 80,000
FM-77L2	＋¥ 70,000
FM-77L4	＋¥ 70,000

富士通 FM-77AV-40の場合

FM-New7	＋¥170,000
FM-7	＋¥180,000

SHARP スーパーMZの場合

MZ-2531＋MZ1D24

MZ-80B	＋¥250,000
MZ-2000	＋¥250,000
X1-turbo II＋CRT	＋¥150,000

SHARP X1-turbo Zの場合

CZ-880C (E/B)＋CZ-600D (E/B)

X1＋CRT	＋¥270,000
X1C＋CRT	＋¥270,000
MZ-80B	＋¥290,000
MZ-2000	＋¥280,000
MZ-2200	＋¥270,000

●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㈹

Fantom 〒257 神奈川県秦野市曽屋 1737-6
渡部商事ファントム
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

★新年お年玉プレゼント
お買上先着 500名様にナムコ、コナミ下敷プレゼント

	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》 ＊は新作です。

＊ グラディウス…… D6,800円 R4,980円 88/X1/MSX
覇者の封印…98,9,800円 D8,800円 98/88/X1/7/77
ザナドゥ …… D7,800円 T6,800円 98/88/80/X1/7/77
ザナドゥシナリオ2… D5,800円 98/88/X1/7/77
アルファ…… D5,900円 98/88/X1/7/77
＊ 大戦略…… D7,800円 98/88/X1/7
＊ 大戦略2 …… D7,800円 98
＊ ハイドライド2…… D6,800円 T4,800円 R6,400円 88/X1/7/77/M22/M25/MSX
＊ プラスティー…… D7,900円 98/88/X1/7/77
＊ ファイナルゾーン … D6,800円 T4,800円 R6,800円 88/X1/MSX
スーパーランボー… D6,800円 T5,800円 88/X1/77
スペースキャンブ… R4,800円 MSX
＊ ダンジョンマスター… R5,800円 MSX
＊ ライレーン …… D7,800円 88/7/77
＊ ムーンチャイルド … D7,800円 M25
キングスナイト…… R5,900円 MSX
＊ アムノーク…… D6,800円 77AV
＊ アルゴー …… D7,800円 88FR
＊ ガルフォース…… R5,800円 MSX
＊ 舞臓魔(ぶうま)… D6,800円 T4,200円 88/X1
＊ ガルケーブ…… R4,900円 MSX
＊ メルヘンベール2 … D7,900円 98/88/X1/7/77M25
＊ メルヘンベール1 … D7,900円 R5,800円 98/88/X1/7/77/M25/MSX
＊ ネネティックコネクション・D6,800円 MSX2
カサブランカに愛を… D7,200円 98/88
妖怪屋敷…… R4,800円 MSX
＊ タなぎのホライゾン D6,800円 88/7/77
＊ ポイントX占領作戦… D6,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77
＊ ザイダーユング… D7,800円 7/77
＊ トップルジップ … D6,800円 T4,800円 R5,800円 88/X1/7/77/MSX
＊ ホテルウォーズ … D7,500円 98/88/X1/7/77
＊ アーコン…… D7,800円 88SR/X1/7/77/M25
＊ 対局囲碁Jr…… D7,800円 88
＊ シルフィード…… D6,800円 88FR
＊ ラブラスの魔… D7,800円 98/88/X1/7/77
アスピック…… D6,800円 T4,800円 77AV/60
＊ バビロン…… D7,800円 88FR
＊ アマゾネス…… D7,800円 98/88/7
エリュシオン…… D7,800円 98
＊ ディープフォレスト…. D7,800円 77AV
＊ スーパートリトーン…. R5,900円 MSX2
スパイVSスパイ… D6,800円 T4,800円 88/X1
＊ レイドック…… D6,800円 77AV/M25/MSX2
殺人倶楽部 …. D7,800円 98/88/X1/7/77
メイドゥム…… D6,800円 88/X1
＊ 悪魔城ドラキュラ … R5,800円 MSX2
＊ はーりぃふぉっくSP … R6,800円 MSX2
＊ コムサイト…… D6,800円 88SR/X1
＊ ボルトオン…… D6,800円 88/X1/77AV
＊ ナポレオン…… D9,800円 98
＊ 森田和郎の将棋 … D9,800円 98/88
＊ ドラゴンクエスト … R5,800円 MSX
＊ ファイナルゾーン … D6,800円 88SR/X1/MSX

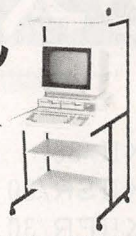
＊ リバイバー …… D6,800円 88/X1
＊ 地球防衛軍… D9,500円 98
＊ 獣神ローガス…. D7,800円 88/X1/7/77
＊ ストレンジ・ルーフ … R5,700円 MSX
＊ 摩訶迷羅(マカカーラ)… D7,900円 88/X1
カリオストロの城…. D7,800円 T4,800円 88/X1/7/77
＊ 密林の秘宝… R4,900円 MSX
＊ リ・バース…… D7,800円 88/X1/7/77/M25
＊ 戦場の狼…… D6,800円 R5,800円 R25,980円 88/X1/7/77/MSX/MSX2
＊ スターエイジェント… D6,800円 7/77
＊ 棋聖…… D7,800円 88/X1
＊ MSX-WRITE… R19,800円 MSX
＊ ストーム …… D6,800円 T6,800円 88/X1/M25
＊ プリンセスクエスト … D6,800円 88/7/77
＊ 真夜中のラブコール・D6,800円 88 MSX
＊ ドルアーガの塔…. D6,000円 T3,800円 R4,500円 Q・D4,800円 X1/77AV/M25/M'15
＊ 白と黒の伝説(1.2.3.4)・T5,000円 MSX
スターソルジャー … B・C4,800円 MSX
ZETA2号 …… D3,800円 98/88/X1/7/77
フェアリーズレジテンス・D7,800円 98/88/7/77
レジテンススペシャル … D3,000円(SF学園クラブ芸能界) 98/88/X1/7/77
オメガ創刊号 … D3,800円3.5" 4,800円 98/88/7/777
プラトニックラブ… D6,800円 98/88
ラブメイト…… D4,800円 88
マリコの部屋…… D4,800円 98/88
さゆり…… D4,800円 98/88
＊ ザビービング…… D4,800円 88
＊ ルーン…… D6,800円 88
その後の慶子ちゃん(OL、看護婦、新妻) D3,500円 3.5"3,000円 98/88/X1/7/77
＊ 美しき獲物たち … D/T4,000円 98/88/X1/7/77
＊ ルナシティ殺人事件… D5,800円 T4,000円 X1
＊ シンデレラベルデュー… D6,800円 88/X1/77
＊ 三国志…… D14,800円 R12,800円 98/88/X1/7/77/MSX
地球戦士ライーザ… D6,800円 T4,800円 88/X1/7/77/MSX
ナイトメアー魔城伝説… R4,800円 MSX
ツインビー…… R4,980円 MSX
ウイングマン2…. D6,800円 T4,800円 98/88/X1/7/77
アルバトロス…… D8,800円 T5,800円 R6,800円 88/88/X1/7/77/MSX
＊ ハイウェイスター…. D7,800円 98
TOKYOナンパストリート・D6,400円 R7,400円 T4,800円 98/88/X1/7/77/MSX
北斗の拳…… D6,800円 T4,800円 98/88/X1/77
ランボースペシャル・R5,800円 MSX2
ロボレス2001…. D6,800円 T4,800円 88/X1/M25
＊ ストレンジャー …. D7,800円 88
＊ アトラス…… D6,800円 98
＊ キングスナイトスペシャル・D6,900円 88/X1/7/77
＊ 地球防衛軍…. D9,500円 98
＊ ハングオン…… D6,800円 88FR
スーパービットフォール・D5,800円 88FR
＊ プレイボール…. R6,900円 MSX
＊ レフティマウス…. D6,800円 88/7/77
＊ カーマイン…… D7,800円 98/88

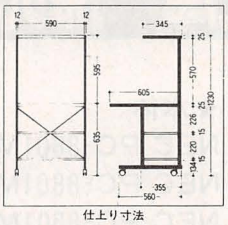
＊ スターシンフォニー… D6,800円 88/7/77
＊ ロマンシア…… D6,800円 R5,800円 98/88FR/X1/MSX
＊ うっでぃぽこ…. D6,800円 88/X1
＊ アイドロン…… R5,800円 MSX2
＊ 満月城の戦い… R4,800円 MSX
ナイルの涙 …. D6,800円 R5,800円 88/X1/MSX
＊ カリグラフ…… D10,000円 7/77
＊ バトル オブ ペガス… R5,800円 MSX
＊ クリスタルプリズン・D7,500円 88/X1/7/77
＊ レリクス…… D7,200円 T5,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77/MSX
＊ 対局囲碁2 …. D14,800円 98
＊ 碁遊技…… D6,800円 88
＊ アステカ2(太陽の神殿)・D7,800円 98/88/X1/7/77
＊ りっくとみっくの大冒険・R5,800円 MSX2
夢幻の心臓2… D7,800円 98/88/X1/7/77M25/S1
＊ ファンタジー …. D9,800円 88/X1
＊ ラスベガス…… D7,800円 98/88/7/77
＊ 未来…… D7,800円 98/88/X1/M25
＊ トリトーン …… D6,800円 T4,800円 R5,800円 98/88/X1/7/77/M25/60MSX
アラモ …… R5,800円 MSX
＊ デイーヴァ…… D7,800円 88FR/X1/77/MSX2
＊ AIR …… D7,800円 88FR
＊ デスフォース … D7,800円 77AV
夢大陸アドベンチャー… R4,980円 MSX
＊ めぞん一刻…. D6,800円 98/88/X1/77
＊ グーニーズ…… D6,800円 98/88/X1
＊ 九玉伝…… D7,800円 98/88/X1/77AV
＊ バットン第三軍 … D6,800円 98/88
＊ ウインターゲームズ… D6,800円 88SR
＊ 軽井沢誘拐案内・D5,800円 T4,800円 R5,800円 88/X1/7/60MSX
＊ 夢幻戦士ヴァリス… D7,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77
＊ ウィバーン…… D6,800円 98/88/X1/77
＊ A列車で行こう… D7,800円 T6,800円 98/88/X1/7/77
＊ リグラス…… D6,800円 T4,800円98 7,800円 98/88/X1/7/77M25
＊ 信長の野望全国版・D9,800円 88/X1
ガーディック…. R4,900円 MSX
＊ ART of WAR… D9,800円 98/88
＊ タッチ…… D7,800円 88
＊ ロストパワー… D7,800円 88/X1/77AV
＊ ヴァクソル…… D7,800円 88SR/MSX
＊ 魔界村…… D6,800円 R5,800円 R25,980円 88/X1/7/77/MSX/MSX2
＊ ウイザードリィー2 … D9,800円 98/88/X1/7/77
＊ MSX-DOS …. D14,800円 MSX
＊ べえっし君 …. R4,500円 MSX
＊ 賢者の遺言… D7,800円 88SR/X1
＊ ブラックオニキス2… R6,800円 MSX
アルバトロス…… D8,800円 T5,800円 R6,800円 98/88/X1/7/77/60MSX
アルバトロス拡張コース・D4,500円(ワールド、ビジュアル、エキスパート)
＊ ゴルコス …… D7,800円 7/77
BEE PACK… D 980円 MSX
＊ ZETA3号…… D3,800円3.5" 4,800円 98/88/X1/7/77
がんばれ美樹ちゃん D1,500円3.5" 1,800円 98/88/X1/7/77
＊ ポップレモン…. D7,800円 T4,500円 88/X1/7/77

＊聖女伝説	D6,800円/T4,800円/R4,800円	98/88/X1/MSX
＊聖女パニック	D4,800円	88
エリカ	D6,800円/T4,800円	88/X1/7/77
ファイブスィートドリーム	D7,800円	88/X1/7/77
秘課外授業編	D/T3,000円/3.5" 4,000円	88/X1/7/77
天使たちの午後	D6,800円/T4,800円	88/X1/7/77
天使たちの午後番外編	D3,000円	88/X1/7/77
＊口説き方教えます	D6,800円	98/88/7/77
＊ソープランドストーリー	D7,800円	98/88/7/77/M25
＊全国ナンパ修業 京都編	D4,800円	88
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	D6,800円	88

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)

ジョイスティックインターフェース

β-98 MARKII……PC-9801E/F/M/U/V/UV……¥9,800
β-88……PC-8801/mkII/SR/MR/FR……¥6,800

コナミキャラクターグッズ続々登場

沙羅曼蛇ハイパーユニット

大好評発売中!

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

第2弾コナミ新作キャラクターグッズ(発売開始)

沙羅曼蛇
ウォーレット……2,200円
レポート用紙……250円

ツインビー
ウォーレット……2,200円
レポート用紙……200円
下敷……200円

グラディウス
下敷……200円
レポート用紙……250円

イーアルカンフー 下敷……200円

ハイパーオリンピック 下敷…200円

T&Eグッズも新登場

ディーヴァ カンペン　500円　　ディーヴァ下敷　200円

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, バックランド, サンダーストーム, バラデューク, クロプター, メトロクロス, トイホップ, 源平討魔伝
- **バッヂ(8種類)** 各250円
  (ドラゴンバスター, クロプター, パックマン, マッピー, バックランド, スカイキッド, ディグダグII, ドルアーガの塔)
- **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
- **バ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
- **バックランドファンタジーバック** 1,800円
- **ボードゲームバックランド ドルアーガの塔** 各3,600円

ナムコ新作キャラクターグッズ(販売中)

- **ドラゴンバスターボードゲーム**
  3,000円
- **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
- **87ナムコットカレンダー**
  1,000円(品切れ間近かお早めに)

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)

(関連商品)
XE-1b ジョイスティック3,900円
(操作性抜群)

〈特　徴〉

1) 今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップしてゲームが楽しめる。
2) スライドボリュームにより連射スピードをコントロールする事が出来る。
3) 大きさは高さ3cm 横12～13cm程度の小型化。

〈製品仕様〉

連射機能切換スイッチ, トリガーボタン
Ⓐボタン Ⓑボタンの機能を選択。
連射速度がわかるインジケーター付
(5速LED使用)。



●お申し込み方法

①現金書留
②振替口座　横浜5-27481
③銀行振込み
　●銀行振込み口座
　横浜銀行(藁野支店)
　(普)206961
銀行振込みの場合事前に電話をお願いいたします。

渡部商事ファントム

申込用紙

フリガナ					メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
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。

在庫一掃売りつくしセール！下取買取フェア

同時開催

売りつくし！特価中古品

★本体

NEC PC-8801MKII/30……¥ 70,000
NEC PC-8801MKIISR/30……¥110,000
NEC PC-8801MKIIFR/30……¥ 98,000
NEC PC-8801MKIIMR……¥128,000
NEC PC-9801F2……¥135,000
NEC PC-9801VF2……¥160,000

★本体
NEC PC-9801VM2……¥220,000
NEC PC-9801UV2……¥195,000
NEC PC-9801M2……¥185,000
NEC PC-9801E……¥ 78,000
NEC PC-9801……¥ 48,000
富士通 FM77D2……¥ 59,000
富士通 FM77L2……¥ 59,000
富士通 FM77L4……¥ 63,000
富士通 FM77AV2……¥ 79,000
富士通 FM11BS……¥ 62,000
富士通 FM11AD2(+)……¥152,000
富士通 FM16βFD……¥140,000

★モニター
NEC KD-852……¥ 55,000
NEC KD-854……¥ 56,000
NEC KD-551K……¥ 53,000
NEC PC-8853N……¥ 58,000
NEC PC-TV351(TV付)……¥ 60,000
NEC PC-TV451(TV付)……¥ 67,000
NEC PC-TV452(TV付)……¥ 64,000
シャープ CZ850D(TV付)……¥ 64,000

★プリンタ
NEC PC-PR201……¥ 89,000
NEC PC-PR201HC……¥125,000
NEC PC-PR201CL……¥120,000
NEC PC-PR101T……¥ 35,000
NEC PC-PR101L……¥ 52,000
NEC PC-PR101F……¥ 98,000
NEC PC-PR406……¥ 38,000
NEC NM-9900……¥ 93,000
エプソン VP-80K……¥ 50,000
エプソン VP-130K……¥ 93,000
ブラザー M1024P……¥ 28,000
スター TR24……¥ 35,000
スター AR2400……¥ 98,000

★ディスク
NEC PC-80S31(5'2D)……¥ 50,000
NEC PC-9832MW(5'2HD)……¥ 83,000
NEC PC-8881(8'2D)……¥ 89,000
NEC PC-9881K(8'2D)……¥ 98,000
NEC PC-9881(8'2D)……¥ 79,000
エプソン TF-20PC(5'2D)……¥ 46,000
エプソン TF-10PC(5'2D)……¥ 48,000
ロジテック LFD-550PC(5'2D)……¥ 48,000
ロジテック LFD-590PC(5'2DD、5'2HD)……¥ 98,000
ロジテック K305FM(5'2D)……¥ 53,000
ニデコ NH200F-PC(5'2D)……¥ 45,000

★その他
NEC PC-8201……¥ 58,000
富士通 FM-16π(128KB)……¥109,000
エプソン HC88……¥ 68,000

※この他、各社在庫多数有。詳しくはお問い合わせ下さい。

クリスマスプレゼント大奉仕品

シャープ CZ-811C 新品中古品……定価89,800円
シャープ CZ-811D(TV付モニター)新品中古品……定価89,800円
合計¥179,600円

セット割引特価¥69,000 61%引き

グ〜ンとワイドな1年保証

〝中古品はどうも不安で…〟こんな思いのお客様は以外と多いようです。でもご安心下さい。当社の中古品は完全整備済。さらに保証書がついて万全です。また、特にNECの16ビット機にはメーカーと同じ1年間保証が約束されています。良い品をより安く、しかも安心。きっとご満足いただけると思います。

ソフト・フロッピー売りつくし大セール！

展示ソフト

ゲームからビジネスまで
在庫10,000本大放出！

すべて定価の9割〜5割引！

新品ソフト

在庫処分ビジネスソフト
(ワープロ、表計算、データベースetc.)

すべて定価の9割〜5割引！

フロッピーディスク

ノーブランド5"2D 10枚 ¥580

一流ブランド **各種大特価**

得！得！下取交換例

下取機種	追加金額
PC-8801MR	+¥ 30,000
PC-8801MKIIFR/30	+¥ 60,000
PC-8801MKIISR/30	+¥ 40,000
PC-8801MKII/30	+¥ 70,000
PC-8801	+¥120,000
PC-6601	+¥120,000
PC-8001MKII	+¥120,000
PC-6001MKII	+¥127,000
FM-7	+¥117,000
ホータブルワープロ	+¥125,000

→ 新品 PC-8801mkII FH/30

下取機種	追加金額
PC-8801MKII/30	+¥ 40,000
PC-8801	+¥ 90,000
PC-6601	+¥ 90,000
PC-8001MKII	+¥ 89,000
PC-6001MKII	+¥ 96,000
FM-7	+¥ 87,000
CZ-800シリーズ	+¥ 94,000
MZ-80B	+¥ 95,000
MSX各種	+¥ 93,000
ホータブルワープロ	+¥ 94,000

→ 中古 PC-8801mkII FR/30

下取機種	追加金額
PC-8801MKII/30	+¥ 55,000
PC-8801	+¥105,000
PC-6601	+¥105,000
PC-8001MKII	+¥106,000
PC-6001MKII	+¥110,000
FM-7	+¥102,000
CZ-800シリーズ	+¥105,000
CZ-811	+¥103,000
MZ-1500	+¥106,000
MSX各種	+¥109,000

→ 中古 PC-8801mkII SR/30

下取機種	追加金額
PC-8801	+¥ 60,000
PC-6601	+¥ 61,000
PC-8001MKII	+¥ 61,000
PC-6001MKII	+¥ 67,000
FM-77D2	+¥ 39,000
FM-7	+¥ 58,000
CZ-800シリーズ	+¥ 60,000
CZ-811	+¥ 60,000
MZ-1500	+¥ 61,000
ホータブルワープロ	+¥ 65,000

→ 中古 PC-8801 mkII/30

お問い合わせデスク

東京	札幌	大阪	福岡
03(257)0460	011(612)4580	06(202)1340	092(475)1730

ビジネスショールーム

16ビットパソコンの導入を考えている方の為のビジネス専門ショールームです。目的に合わせたハード、ソフトの選定から、システム全体の設計まで、専門のアドバイザーがご相談に応じます。また、ご希望のソフトを実際に納得いくまでさわって、確かめていただくこともできます。ぜひともご利用下さい。



ビジネスパソコンのトータルサービス

- パソコン、周辺機器の下取・販売
- ビジネスソフトの販売及び開発
- パソコンレンタル・リース
- ソフトウェアセミナー
- オペレーター、インストラクター派遣
- システム導入のプランニング

資料請求方法

サードウェーブでは、より詳細な情報をお伝えするため各種資料を発行いたしております。お電話で直接ご請求いただくか、お葉書に下記の項目を必ず記入して当社資料請求係までご請求下さい。〈記入項目〉●住所●氏名●年令●職業●現在使用システム又は購入予定システム（本体、CRT、フリンタetc.なるべく詳しく）●使用したいソフトの種別（データベース、ワープロ、販売管理…）●パソコン利用目的●請求資料名 発行資料 ▶●中古パソコン・ワープロ・周辺機器在庫プライスリスト●売れ筋ビジネスソフト販売価格情報及びカタログ●取引方法案内、無料査定申込書●パソコンレンタルのご案内●ハード＆ソフトシステムのお見積り●パソコンセミナー●パソコンリース〈資料請求先〉㈱サードウェーブ「マイコンベーシックマガジン資料請求係」 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル TEL.03(257)0460

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

UP'S

●中古ショップUP'S
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
TEL.03(257)0490
営業時間〈平日〉AM10:30〜PM7:00
〈日曜・祭日〉AM10:00〜PM6:00

●㈱サードウェーブ(本社・ビジネスショールーム)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル
TEL.03(257)0460㈹
営業時間 AM10:00〜PM6:30(日曜・祭日定休)

年末謝恩セール中!・この一年ありがとうございました。

新発売

新製品でも大割引!!

■シャープX1ターボZ(CZ-880C)‥㊨￥218,000
(アナログカラーイメージボード内蔵。8重和音ステレオFM音源搭載。マウス標準装備。1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載。)

■15インチカラーディスプレイテレビ(CZ-600D)
(4096色対応／0.39mm)‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥‥㊨￥129,800

■シャープX1ターボⅢ(CZ-870C)‥㊨￥168,000
(1Mバイト5インチフロッピー2基搭載。JIS第2水準漢字ROM標準装備。システムユーザー辞書機能。)

■15インチカラーディスプレイ(CZ-870D)
(高解像度ディスプレイモード自動切替機能付)
㊨￥109,800

■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
(FD20枚サービス)

■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

ソフト7枚￥3,000

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。

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**

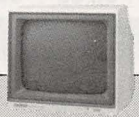


シャープ CU-14H2 (14インチ) (4050)
ターボII、MZ-2500、PC-9801/8801シリーズ使用可
㊨¥99,800→ **¥49,800**

グリーンモニターMD-12P1(4050)
㊨¥39,800→ **¥28,000**



NEC PC-8052(カラー2000/0.39)
㊨¥118,000→ **¥29,800**



シャープMZ-1D22 (4050) 2500用モニター(14インチ)
㊨¥108,000→ **¥59,800**

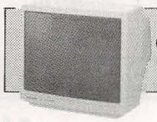
シャープCU-14G
㊨¥49,800→ **¥39,800**



(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→ **¥36,000**



シャープCU-14A2 (カラー4050/アナログ デジタルRGB)
㊨¥99,800→ **¥56,000**



20インチ (RGB2000文字) 20M-202C
㊨¥175,000→ **¥48,000**

シャープCU-14D1(2000/4000文字自動切換え)
㊨¥108,000→ **¥72,000**

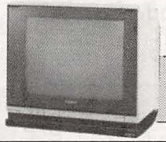
シャープCU-14FA (2000文字/カラー/アナログRGB)
㊨¥49,800→ **¥29,800**

ディスプレイTV



CZ-811D(14インチ)(2000)
㊨¥89,800→ **¥45,000**

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**

本体特価

●シャープCZ-801C	￥119,800⇒	￥ 25,000
●シャープCZ-802C	￥198,000⇒	￥ 48,000
●シャープCZ-803C	￥119,800⇒	￥ 29,800
●シャープCZ-804C	￥139,800⇒	￥ 38,500
●シャープCZ-811C	￥ 89,800⇒	￥ 33,900
●シャープCZ-812C	￥139,800⇒	￥ 68,500
●シャープCZ-820C	￥ 69,800⇒	￥ 59,300
●シャープCZ-822C	￥118,000⇒	￥ 85,000
●シャープCZ-850C	￥168,000⇒	￥ 49,800
●シャープCZ-851C・R	￥248,000⇒	￥ 59,800
●シャープCZ-862C	￥258,000⇒	特 価
●シャープCZ-870C	￥168,000⇒	￥134,000
●シャープMZ-1500		￥ 39,800
●シャープMZ-2200	￥128,000⇒	￥ 29,800
●シャープMZ-5521	￥388,000⇒	￥148,000
●シャープMZ-2521	￥198,000⇒	￥110,000
●シャープMZ-2531	￥199,800⇒	￥160,000
●8001MKII	￥123,000⇒	￥ 29,800
●NEC-9801E		￥148,000
●NEC-9801UII	￥298,000⇒	￥128,000
●NEC-9801VmII	￥415,000⇒	￥298,000
●NEC-9801UVII	￥315,000⇒	￥268,000
●富士通 FM-AV2	￥158,000⇒	￥ 89,800

拡張器機特価!

※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

●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)	￥22,000→￥12,000
●MZ-1R29(MZ1P17第2水準ROM)	￥32,000→￥15,000
●MZ-1F07(ミニフロッピー)	￥158,000→￥95,000
●MZ-1P17(ケーブル付)	￥86,600→￥53,000
●MZ-1X22(モデム)	￥21,800→￥18,600
●MZ-1X19(モデムホーン)	￥98,000→￥64,800
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)	￥15,200
●シャープMZ-2000/2200/3500用キーボード	￥10,000
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)	￥14,800→￥12,600
●CZ-502F(2ドライブ フロッピー)	￥99,800→￥75,500
●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ)	￥59,800→￥25,000
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)	￥34,800→￥25,000
●CZ-81P(X1C用カラープロッタ・プリンタ)	￥34,800→￥10,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)	￥54,800→￥19,800
●CZ-8PC1(熱転写カラープリンタ)	￥69,800→￥55,800
●CZ-8PD2(ドットプリンタ80桁)	￥79,800→￥29,500
●CZ-8DT(X1用テロッパー)	￥89,800→￥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)	￥14,800→￥ 8,000
●CZ-8EP(X1拡張ボート)	￥11,800→￥10,000
●CZ-8VC(RFコンバーター)	￥15,800→￥品切れ
●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-8BV1(カラーイメージボード)	￥39,800→￥33,800
●CZ-133SF(モデム、ターミナルインボード、ソフト、ケーブル付)	￥25,800→￥21,900
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)	￥24,800→￥19,850
●CZ-8TM1(モデム ユニット)	￥29,800→￥23,800
●NM9400用第2水準漢字ROM	￥28,000→￥15,700
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)	￥14,800→￥ 4,800

掲載されている商品は全て新品保証付です。

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。

安心と信頼の誌上ショッピング

メディアショップ・ハイランド

お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

▼電話でのお申込みは

東京受付センター
☎03(252)2608

大阪受付センター
☎06(363)1605

年中無休AM10時～PM10時

▼ハガキでのお申込みは

〒239
神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6
㈱メディアショップ ハイランド
ベーシック係

申込書
- 商品名(商品番号)
- 支払回数
- お名前
- 生年月日
- ご住所、電話番号
- お勤め先 名称、住所、電話番号

NEC PC-8801MH



- PC-8801MH
  1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵最新鋭CPU搭載のハイスピード余裕ある大容量メモリーが高機能の証明。
- PC-KD862
  14インチ高解像度カラーディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 307,800円

商品番号096	一括払価格 246,000円
24回	初回14,120円・11,900円×23回
36回	初回 8,580円・ 8,400円×35回

NEC PC-8801FH



- PC-8801FH model 30
  320Kバイト5インチFDD 2台内蔵最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した3タイプの精鋭。
- PC-KD862
  14インチ高解像度カラーディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 214,000円
24回	初回11,180円・10,400円×23回
36回	初回 7,720円・ 7,300円×35回

富士通 FM77AV40



- FM77AV40
  3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンをトータルバランスで誇る時代の到来を告げる多彩な高性能
- FMTV-154
  4000文字対応15インチステレオ音多カラーテレビ。

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 285,000円
24回	初回16,050円・13,800円×23回
36回	初回11,050円・ 9,700円×35回

SHARP X1 turbo III



- CZ-870C
  大容量1Mバイト5.11FDD2基内蔵 JIS第2水準漢字ROM 標準装備。システム・ユーザー辞書機能
- CZ-870D
  標準/高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 208,000円
24回	初回11,060円・10,100円×23回
36回	初回 7,340円・ 7,100円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G



- CZ-822C
  ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。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。
- CZ-820D
  14型カラーディスプレイテレビ

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 148,000円
24回	初回7,560円・7,200円×23回
36回	初回7,040円・5,000円×35回

SHARP 熱転写カラー漢字プリンター

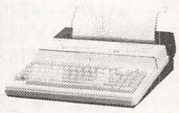


- CZ-8PC1
  アートワークのハードコピーもワープロの美文書も。印字音も熱転写/感熱両用のサーマルヘッド搭載で静か。信号ケーブルおよび黒色/カラーリボンカセット各1個は同梱

標準価格 69,800円

商品番号 091	一括払価格 54,000円
6回	初回9,740円・9,500円× 5回
12回	初回5,500円・4,900円×11回

オリジナルワープロ・パソコン MSX2

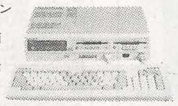


- FS-4500
  本格ワープロとMSX2パソコンがドッキング。家庭用テレビがワープロ画面(30字×4行)に。MSX2パソコンだから高度なグラフィックソフトも充実。

標準価格 108,000円

商品番号 092	一括払価格 81,000円
12回	初回7,700円・7,400円×11回
24回	初回5,070円・3,900円×23回

SONY HIT BIT PRO MSX2



- HB-F900
  余裕で楽しめる256Kバイトのメイン RAMキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

標準価格 148,000円

商品番号 093	一括払価格 115,000円
24回	初回5,750円・5,600円×23回
36回	初回4,950円・3,900円×35回

EPSON 熱転写漢字カラープリンタ AP-80K



- AP-80K
  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レポート用紙、コピー用紙、OHPシートなど紙を選びません。ROMカプセルでPC・FMに簡単対応。

標準価格 69,800円

商品番号 095	一括払価格 52,000円
6回	初回9,620円・9,100円× 5回
12回	初回5,500円・4,700円×11回

通信販売のお申込み方法

▶現金一括でお申込みの方

- 商品名(商品番号)及び、住所、氏名、電話番号、ご覧の雑誌名をご記入の上、代金を現金書留でお送り下さい。
- 銀行振込をご希望の方は、必ずお振込の前にお電話にてお知らせ下さい。
  〈振込先〉協和銀行久里浜支店　当座No.2945

▶クレジットでお申込みの方

- 電話かハガキでお申込み下さい。
  クレジット申し込み用紙をお送り致しますので、ご記入の上、当社へお送り下さい。

安心と信頼 メディアショップ ハイランド

①完全保証 全国どこでもアフターケアOK
②全国無料配送 日曜配送可能
③支払回数は 予算に応じ3～36回ボーナス併用可
④低金利クレジット 実質年率12.50～23.75%
⑤コレクトコール OK ☎106で
⑥その他広告以外の商品も取扱っております。お気軽にお問合せ下さい。

価格問合せや商品説明はお問合せテレフォン ☎0468(48)3290で!

株式会社 メディアショップ ハイランド
〒239 神奈川県横須賀市ハイランド3-9-6

●「シャープ・ツインファミコン」「任天堂・ディスクシステム」入荷しました、お問合せ下さい。

全流通

あけまして おめでとうございます

お正月を

過激に遊ぼう!





▶全国どこへでも無料でお届け。

最新ヒット情報

D＝ディスク　T＝テープバージョン
R＝ROM　BC＝ビーカード

うってぃぼこ	¥6,800 D			88/X-1
太陽の神殿	7,800¥ D			88/98/X-1
ロマンシア	¥6,800 D	¥5,800 R		88/98/X-1/MSX
冒険島	¥4,800 BC			MSX
ジョイカードスーパーII	¥2,980			MSX
スーパーマリオブラザーズ	¥6,800 D			88/X-1
信長の野望 全国	¥9,800 D			88/X-1
三国志	¥14,800 D			88/98/X-1
素子姫アドベンチャー	¥2,800 D			88
プロジェクトA子	¥2,800 D			88
ファンタジー	¥9,800 D			88/FM-7/FM-77/98
レフティマウス	¥6,800 D			88/98/FM-77/FM-7
ウルティマIII	¥12,800 D			88/FMシリーズ
照魔鏡の伝説	¥7,800 D			88/98/FMシリーズ
ロストパワー	¥7,800 D			88/X-1/FM-77AV
悪魔城ドラキュラ	¥5,800 R			MSX_2
グーニーズ	¥6,800 D	¥4,800 R		88/X-1/MSX
まじゃべんちゃーねぎ麻雀	¥6,800 D			88
カリオストロの城	¥7,800 D	¥4,800 T		88/X-1/FM-7/FM-77
ゴルコス	¥7,800 D			88/X-1/FM-7/FM-77
マーベラス	¥6,800 D			88/98/FM-7/FM-77/MZ-2500
G-EDITAV マウス付	¥19,800 D			FM-77AV
覇邪の封印	¥8,800 D			88/98/X-1/FM-7/FM-77
エリカ	¥6,800 D	¥4,800 T		88/FM-7/FM-77/X-1
プラスティ	¥7,900 D			88/98/X-1
レリクス	¥7,200 D	¥5,800 T		88/98/FM-77/AV/MSX
天使たちの午後	¥6,800 D	¥4,800 T		88/FM-7/FM-77/X-1
くりいむレモン	¥6,800 D			88
ダ・ビンチ	¥6,800 D			88/X-1/FM-7/FM-77
アルファ	¥5,900 D			88/98/FM-7/FM-77/X-1
ファイブ・スイートドリーム	¥7,800 D			88/FM-7/FM-77/X-1
未　来	¥7,800 D			88/98/X-1
アルバトロス	¥8,800 D	¥6,800		88/98/FM-7/MSX
リバース	¥7,800 D			88/X-1
さゆり	¥4,800 D			88
マリコの部屋	¥4,800 D			88
プラトニックラブ	¥6,800 D			88
マカカーラ	¥7,900 D			88
キングスナイト	¥5,900 R			MSX
カーマイン	¥7,800 D			88
ラミア	¥7,800 D			88
冒険者たち	¥7,800 D			88/X-1
プリンセスクエスト	¥6,800 D			88/FM-77AV
ディープ・フォレスト	¥7,800 D			FM-77AV
スーパートリトーン	¥5,900 R			MSX_2
ファイナルゾーン	¥4,800 T	¥6,800 R		X-1/MSX
レイドック	¥6,800 D			FM-77AV/MZ-2500
ハイドライドII	¥6,400 R			MSX
夢幻戦士ヴァリス	¥6,800 R			MSX
夢幻戦士ヴァリス	¥7,800 D			88/X-1
シンデレラベルデュー	¥6,800 D			88/X-1/FM-77/AV
ホテルウォーズ	¥7,500 D			88/FM-7/FM-77
夢幻の心臓II	¥7,800 D			88/FM-7/FM-77/AV
アスピック	¥6,800 D	¥4,800 T		FM-77AV/6001mkII/SR
めぞん一刻	¥6,800 D			88/98/X-1/FM-77/AV
メイドゥム	¥6,800 D			88/X-1
ブーマ	¥6,800 D			88
フライトインハワイ	¥7,800 D			98
殺人倶楽部	¥7,800 D			88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ザナドゥ	¥7,800 D			88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ザナドゥシナリオII	¥5,800 D			88/98/X-1/FM-7/FM-77/AV
ナイザー	¥6,200 D	¥4,100 T		FM-77/FM-7
ポピンズ	¥6,200 D	¥4,100 T		X-1
ポピンズ	¥4,800 D			MZ-1500
トップルジップ	¥6,800 D			88/X-1
グラディウス	¥6,800 D			88/98/X-1
ドルアーガの塔	¥6,800 D			MZ-2500
バトルオブペガサス	¥5,800 R			MSX
キャッスルエクセレント	¥5,800 R			MSX

1度、TELしてみよう!

全流通には、ゲームソフトが2万本以上あるんだ。
気軽るにTELすればきっと君の捜してるソフトが見付かると思うョ!

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

フリカナ
おところ　□□□-□□　☎(　　)
フリカナ
おなまえ　様
●現在ご使用の機種

メーカー名	商　品　名	メディア (5D、3D、T)その他	金　　額
合　計　金　額			

お電話でのお問い合せ
お申し込みは——　株式会社 全流通 ☎06(761)5271　〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号(大和ビル4F)



BEST PASOCOM

お買い得新製品バザール

特選ラインナップ

パソコンテレビ X1G 新登場!



キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続 初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など 先進機能にもうれしい対応

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		
¥ 4,200×36回	㊎なし	頭なし
¥ 5,900×24回	㊎なし	頭なし
¥11,200×12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 43%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➡¥99,900		
¥ 4,100×30回	㊎なし	頭なし
¥ 5,000×24回	㊎なし	頭なし
¥ 9,400×12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		
¥ 3,100×36回	㊎なし	頭なし
¥ 4,400×24回	㊎なし	頭なし
¥ 8,200×12回	㊎なし	頭なし

X1G Model 10 Dコース

CZ-820C〔本体〕……¥ 69,800
CZ-820D〔ディスプレー〕‥‥¥ 79,800

定価合計¥149,600➡現金特価		
¥ 4,000×36回	㊎なし	頭なし
¥ 5,700×24回	㊎なし	頭なし
¥10,700×12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		
¥ 5,400×36回	㊎なし	頭なし
¥ 7,700×24回	㊎なし	頭なし
¥14,500×12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 39%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➡¥139,000		
¥ 4,800×36回	㊎なし	頭なし
¥ 6,800×24回	㊎なし	頭なし
¥12,800×12回	㊎なし	頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1用シングルディスクセット

CZ-503F〔5フロッピーディスク〕¥ 49,800
〈X-1cs、X-1ra、X-1cstに接続してディスクが使えます。〉
インターフェイス、ケーブル付

定価合計¥49,800➡現金特価		
¥ 3,600×12回	㊎なし	頭なし

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		
¥ 5,100×30回	㊎なし	頭なし
¥ 6,100×24回	㊎なし	頭なし
¥11,500×12回	㊎なし	頭なし

X1G Model 30 Dコース

CZ-820D〔ディスプレー〕……¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕……¥118,000

定価合計¥197,800➡現金特価		
¥ 4,100×48回	㊎なし	頭なし
¥ 5,200×36回	㊎なし	頭なし
¥ 7,400×24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-8TM1	モデムユニット	¥29,800	現金特価	——	——
CZ-8RL1	データレコーダ	¥24,800	現金特価	——	——
CU-14G	14型カラーディスプレー	¥49,800	現金特価	¥3,190	——
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。

パソコンテレビ X1F



- 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

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。

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➡¥69,600		
¥ 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



新製品 FM77AV40/20

多彩な高性能、広がる可能性。

Audioの夢、実現。
- FM音源3音搭載
- PSG3音を加えた6和音の同時演奏可能

Visualの夢、かなう。
- 26万色カラー表示、400ライン8色対応(AV40のみ)
- ビデオデジタイズ機能

Communicationの夢、広がる。
- RS-232Cインターフェース標準実装
- モデムカード-1200(オプション)
- 通信用ソフト2種、FMテレアクト/DBアクセス

Personal COMPUTERの夢、完成。
- 日本語機能大幅強化
- 3.5インチ640KBマイクロFD搭載
- 192KBメインメモリ標準実装(AV20は128KB)

●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。

FM77AV40 Aコース

FM77AV40〔本体〕……¥228,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SD〕¥138,000

定価合計¥366,000➡現金特価		
¥ 6,700×36回	㊎20000	頭なし
¥ 7,900×48回	㊎なし	頭なし
¥10,100×36回	㊎なし	頭なし
¥14,300×24回	㊎なし	頭なし

FM77AV20-2 Bコース

FM77AV20-2〔本体〕‥‥¥168,000
FMTV-211〔カラーCRT 21インチテレビ〕‥¥185,000

定価合計¥353,000➡現金特価		
¥ 6,300×36回	㊎20000	頭なし
¥ 7,600×48回	㊎なし	頭なし
¥ 9,600×36回	㊎なし	頭なし
¥13,800×24回	㊎なし	頭なし

FM77AV20-2 Cコース

FM77AV20-2〔本体〕‥‥¥168,000
FMTV-154〔カラーCRTテレビ 15SP〕¥138,000

定価合計¥306,000➡現金特価		
¥ 5,400×36回	㊎18000	頭なし
¥ 6,600×48回	㊎なし	頭なし
¥ 8,400×36回	㊎なし	頭なし
¥12,000×24回	㊎なし	頭なし

FM77AV20-1 Dコース

FM77AV20-1〔本体〕‥‥¥138,000
FMTV152〔カラーCRT 15〕‥¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥777,900		
¥ 3,900×36回	㊎13000	頭なし
¥ 4,800×48回	㊎なし	頭なし
¥ 6,100×36回	㊎なし	頭なし
¥ 8,700×24回	㊎なし	頭なし

買い替え大作戦

1月31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-1G10	¥48,700	¥4,465	——	——	X-1F20本体	X-1G30	¥ 59,600	¥ 5,464	——	——
PC-6001/II	X-1G10	¥46,000	¥4,216	——	——	CZ856C	CZ880C	¥108,000	¥ 9,900	¥5,265	¥3,690
PC-6001/IISR	X-1G30	¥75,000	¥6,875	¥3,657	——	CZ852C	CZ880C	¥126,000	¥11,500	¥6,143	¥4,305
FM-7	X-1G10	¥39,800	¥3,649	——	——	X-1Cs	X-1G30	¥ 74,900	¥ 6,866	¥3,652	——
FM-7	X-1G30	¥75,800	¥6,949	¥3,696	——	X-1C	X-1F20	¥ 45,000	¥ 4,125	——	——

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

初めてのパソコンならぜひ

これからパソコンを始める方なら、ぜひ一度訪ねて下さい。最新商品からグレードアップされた中古まで、豊富な在庫の中から、経験豊かなスタッフが基本から応用まで適切なアドバイスを致します。

1年間のパソコン保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれども、うっかりしてコーヒーをこぼしてしまったら…！そんなときでも大丈夫です。

見て、触れて、納得して下さい

ショールームではお客様に一切声をかけないこともサービスの一つと思っております。店内にはお客様のニーズにぴったりの新作ソフトがズラリ勢揃い。お客様ご自身の目でじっくりとお選び下さい。

ワールド イン アオヤマ

WORLD IN AOYAMA

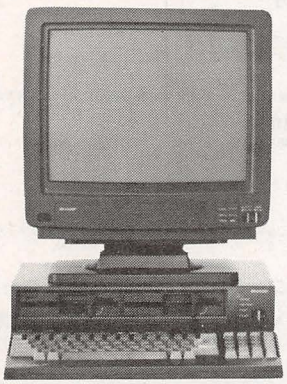
現金購入のお客様

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　㈱ワールド イン アオヤマ

新製品

X1 turbo Z



リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

- アナログカラーイメージボード内蔵
- 4,096色対応・ニューテロッパ機能
- 1Mバイトの5インチフロッピー2基搭載
- JIS第1/第2水準漢字ROMを標準実装
- システム・ユーザー辞書装備
- マウス標準装備

X1 turbo Z Aコース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕¥129,800
ブランクディスケット〔5"2HD,10枚〕¥ 24,000

定価合計¥371,800➡現金特価	
¥ 6,700×36回	㊎15000㊐なし
¥ 8,800×24回	㊎26000㊐なし
¥ 9,200×36回	㊎なし ㊐なし
¥13,100×24回	㊎なし ㊐なし

X1 turbo Z Bコース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕¥129,800
CZ-8RL1〔データレコーダ〕‥¥ 24,800
バックアップキット〔5"2HDディスク〕¥ 4,800

定価合計¥377,400➡現金特価	
¥ 6,500×36回	㊎20000㊐なし
¥ 9,500×24回	㊎27000㊐なし
¥ 9,800×36回	㊎なし ㊐なし
¥14,000×24回	㊎なし ㊐なし

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

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。

- 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

X1 turbo III Aコース

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕…¥109,800
ブランクディスケット〔5"2HD,10枚〕¥ 24,000
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥305,200➡現金特価	
¥ 5,600×48回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,000×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 9,900×24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ドプリンター〕…¥ 69,800

定価合計¥347,600➡現金特価	
¥ 5,500×36回	㊎20000㊐なし
¥ 8,800×36回	㊎なし ㊐なし
¥12,600×24回	㊎なし ㊐なし

お正月1月2日 AM11:00より 新年度営業開始！

1／2㈭、3㈮、4㈯の営業時間は11:00～17:00です。

※12／31、1／1は休ませていただきます。

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

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

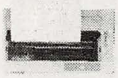
X1 turbo II Cコース

CZ-856CE〔本体〕……¥178,000
CZ-870DE〔ディスプレー〕…¥109,800
バックアップキット〔ディスク〕¥ 3,400

定価合計¥291,200➡現金特価	
¥ 5,200×24回	㊎23000㊐なし
¥ 6,400×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 9,100×24回	㊎なし ㊐なし

限定特別価格

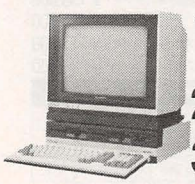
MZ1P17



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

X1 turbo model 30



1 プログラミング感覚でスピーディに文章作成。|やさしく、すごい、日本語処理機能

2 情報密度の高さが説得力をさらに高める高速・高密度グラフィック

3 すべての情報をビデオテープにデジタルテロッパ内蔵のビデオ編集機能

X1 turbo 20 Aコース

CZ851CR〔本体〕……¥248,000
CZ850DR〔14/40/50文字 カラーディスプレーテレビ〕¥129,800
ブランクディスケット〔5"2D,10枚〕¥ 17,000

定価合計¥394,800➡¥145,800	
¥ 5,000×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,100×24回	㊎なし ㊐なし
¥ 9,200×18回	㊎なし ㊐なし

X1 turbo 30 Aコース

CZ852CR〔本体〕……¥278,000
CZ850DR〔14/40/50文字 カラーディスプレーテレビ〕¥129,800
ブランクディスケット〔5"2D,10枚〕¥ 17,000

定価合計¥424,800➡¥169,000	
¥ 5,900×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 8,300×24回	㊎なし ㊐なし
¥10,700×18回	㊎なし ㊐なし

限定特別品

star

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

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。

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



8801シリーズ 新製品

期待に応える 驚異の価格 チャンス!

PC-8801MH 新登場!

- 最新鋭CPU搭載のハイスピード
- 余裕ある大容量メモリが高機能の証明



多彩なソフトウェア環境。それは無限に広がる

1 ワープロ
機能、ソフトも充実し、多彩な文書作成が可能です。

2 グラフィックス
別売のビデオアートボード、ビデオアートボード対応ディスプレイの使用により65,536色の鮮かな色彩でアート感覚のグラフィックスが楽しめます。

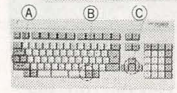
3 データベース
各種名簿の作成やレコード、カセットテープなどの情報整理に威力を発揮します。

4 表計算
複雑な集計作業もラクラク、家計簿や成績管理等に大いに活用できます。

5 パソコン通信
自分だけの情報ネットワークが手軽にできる今もっとも新しいメディアです。

6 教育
幼児から学生まで、レベルに沿った学習ソフトが揃っています。

7 ゲーム
アクションゲームから思考型ゲーム、シミュレーションまで多彩なゲームが楽しめます。



新たに採用された日本語対応キーボード
Ⓐ漢字、ひらがなをまじえ、分かり易い表記にしました。
Ⓑ変換キー、全角キー、などの追加で、日本語入力を容易にしました。
Ⓒカーソルキーの位置を改善し、操作性を向上させました。

PC-8801mH Aコース

8801MH(本体)	¥208,000
KD-862(ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー)	¥ 99,800
ブランクディスケット(52D10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥328,200➡現金特価	
¥ 6,300×36回	㊎15000頭なし
¥ 6,900×48回	㊎なし 頭なし
¥ 8,800×36回	㊎なし 頭なし
¥10,300×30回	㊎なし 頭なし

PC-8801mH Bコース

8801MH(本体)	¥208,000
KD854(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥318,200➡現金特価	
¥ 4,100×48回	㊎15000頭なし
¥ 6,600×48回	㊎なし 頭なし
¥ 6,600×36回	㊎10000頭なし
¥ 8,300×36回	㊎なし 頭なし

PC-8801mH Cコース

8801MH(本体)	¥208,000
CU14A4(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥318,200➡¥234,000	
¥ 4,000×48回	㊎14000頭なし
¥ 5,500×36回	㊎15000頭なし
¥ 6,400×48回	㊎なし 頭なし
¥11,400×24回	㊎なし 頭なし

新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
日本語機能・通信機能・AV機能の充実。

先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH/PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801FH 新登場!

- 8MHzのCPUμPD70008AC-8搭載
- JIS第1、第2水準漢字ロムを実装
- 熟語変換可能なN$_{88}$-日本語BASICを添付。



PC-8801FH Model30 Aコース

最新65,536色表示可能

8801FH30(本体)	¥168,000
KD-862(ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー)	¥ 99,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥288,200➡現金特価	
¥ 5,200×36回	㊎15000頭なし
¥ 6,100×48回	㊎なし 頭なし
¥ 7,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,100×30回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 Cコース

8801FH30(本体)	¥168,000
KD-854(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,800×60回	㊎なし 頭なし
¥ 5,500×36回	㊎10000頭なし
¥ 5,700×48回	㊎なし 頭なし
¥ 7,200×36回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 Bコース

ハガキ印字の出来るシートフィーダセット
最新65,536色表示可能

8801FH30(本体)	¥168,000
KD-862(ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー)	¥ 99,800
PR406M(24熱転写プリンター)	¥ 59,800
PR406M-01(シートフィーダ)	¥ 22,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥370,800➡現金特価	
¥ 6,400×48回	㊎10000頭なし
¥ 6,800×60回	㊎なし 頭なし
¥ 6,900×36回	㊎20000頭なし
¥10,200×36回	㊎なし 頭なし

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30Aコース

PC-8801FH Model30 Dコース

8801FH30(本体)	¥168,000
CU14A4(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 5,600×48回	㊎なし 頭なし
¥ 7,000×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,000×24回	㊎12000頭なし
¥ 9,900×24回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 Eコース

8801FH30(本体)	¥168,000
CMT146L(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥278,200➡現金特価	
¥ 4,500×60回	㊎なし 頭なし
¥ 5,300×48回	㊎なし 頭なし
¥ 6,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,500×24回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model20 Kコース

8801FH20(本体)	¥138,000
KD-854(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥248,200➡現金特価	
¥ 4,300×60回	㊎なし 頭なし
¥ 5,100×48回	㊎なし 頭なし
¥ 6,300×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,100×24回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model20 Lコース

8801FH20(本体)	¥138,000
CU14A4(4050文字アナログカラーディスプレー)	¥ 89,800
ブランクディスケット(52D、10枚)	¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)	¥ 3,400
定価合計¥248,200➡現金特価	
¥ 4,200×36回	㊎12000頭なし
¥ 4,900×48回	㊎なし 頭なし
¥ 6,200×36回	㊎なし 頭なし
¥ 7,300×30回	㊎なし 頭なし

PC8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	現金大特価	¥2,200	¥2,800	14インチ31.5KアナログRGB対ディジタルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	現金大特価	¥2,500	¥3,200	15インチ31.5Kアナログ/デジタルTVチューナー付
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ31.5Kアナログ/デジタルTVチューナー付
NEC	PC-PR201TL(プリンター)	¥ 79,800	現金大特価	¥1,800	¥2,200	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24熱転写プリンター
EPSON	AP-80K(PC8801ケーブル付 24Pプリンター)	¥ 80,300	¥56,800	¥1,600	¥2,000	24熱転写プリンター
NEC	PC-8801SR-01	¥ 9,800	現金大特価			PC98S31HB1 Eボード
NEC	PC-8801-10	¥ 28,000	現金大特価			ミュージックインターフェイス
NEC	PC-8801-11	¥ 19,800	現金大特価			サウンドボード
NEC	PC-8801-17	¥ 49,800	現金大特価	61.12月発売の為予約受付中		ビデオアートボード

PC-8801mH、FHは定価計算になります。
ディスケット・キットは無料になります。

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

特選中古パソコン

中古商品の電話受付は東京のみになっております。

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。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA
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。

PC-8801mkIIFR 限定特別中古特選販売

限定20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 Dコース 特別限定品

PC-8801/IIFR30(5M) ¥178,000
ブランクディスケット(5320.10枚) ¥ 17,000

定価合計¥195,000➡¥123,000

¥ 3,400×48回	㊀なし	頭なし
¥ 4,200×36回	㊀なし	頭なし
¥ 6,100×24回	㊀なし	頭なし
¥ 7,900×18回	㊀なし	頭なし

(ローンにはディスプレーテレビは含まれておりません)

8801/IIFR Hコース 特別限定品

PC-8801/IIFR30…¥178,000
PC-KD854…¥ 89,800
ブランクディスケット(5320.10枚) ¥ 17,000

定価合計¥284,800➡¥188,000

¥ 5,200×48回	㊀なし	頭なし
¥ 6,500×36回	㊀なし	頭なし
¥ 9,200×24回	㊀なし	頭なし
¥12,000×18回	㊀なし	頭なし

8801/IIFR Kコース

PC-8801 IIFR30…¥178,000
CU-14GB(ディスプレー)…¥ 49,800
2000文字カラーディスプレー、ケーブル付

定価合計¥227,800➡¥153,000

¥ 4,200×48回	㊀なし	頭なし
¥ 5,200×36回	㊀なし	頭なし
¥ 7,500×24回	㊀なし	頭なし
¥14,100×12回	㊀なし	頭なし

買い替え大作戦 こんなわずかな予算で買替が出来ます

※現金大特価はお電話で… 1月31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
PC-6001/II	PC-8801 IIFR(2)	¥116,000	¥10,633	¥5,655	¥3,963
PC-8001/IISR	PC-8801 IIFR(2)	¥103,000	¥ 9,441	¥5,021	¥3,519
PC-8801/II10	PC-8801 IIFR(2)	¥ 97,000	¥ 8,891	¥4,728	¥3,314
PC-8801/II20	PC-8801 IIFR(2)	¥ 86,000	¥ 7,883	¥4,192	
PC-8801/II30	PC-8801 IIFR(2)	¥ 70,000	¥ 6,416	¥3,412	
PC-8801/II30	PC-8801 IIFR(2)	現金大特価	今だから超低金利		
PC-8801/II30	PC-8801 IIFH	現金大特価			

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
FM-7	FM-77AV20	¥ 96,400	¥ 8,836	¥4,699	¥3,293
FM-new7	FM-77AV20	¥119,000	¥10,908	¥5,801	¥4,065
FM-77AV2	FM-77AV20	¥ 86,000	¥ 7,883	¥4,192	
FM-77AV2	FM-77AV40	¥134,000	¥12,283	¥6,532	¥4,578
FM-77L2	FM-77AV20	¥ 95,000	¥ 8,708	¥4,631	¥3,245
PC-8801mkII	PC-8801 IIFH	現金大特価	今だから超低金利		
PC-8801mkII	PC-8801 IIFH	現金大特価			

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-6001mkII〔本体:家庭用TVに直接可能〕…¥ 16,000
PC-6001mkII SR〔本体:RFモジューレーター付〕・¥ 20,000
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-8001mkII〔本体〕…… ¥ 20,000
PC-8001mkII SR〔本体〕…… ¥ 28,000
PC-8001mkII 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-DRII〔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〕…… ¥ 18,000
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〕…… ¥大特価品
CU14GE〔2000文字カラー〕…… ¥大特価品

CU14Gシリーズは NEC、Sharp、富士通 他の本体に接続できますので、8ピンRGBケーブル¥1800を合せて御使用下さい。

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〕…… ¥ 67,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕…… ¥ 65,000
CMT-146L〔4050文字カラーアナログデジタルRGB〕・¥ 49,800
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〕…… ¥ 59,800
CU14A4〔4050文字アナログ、デジタルRGB〕〔新品同様〕…¥大特価品
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〕…¥大特価品

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

☎03-987-7771

PC-80S31〔5'フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥ 65,000
PC-80S31K〔5'フロッピーディスク〕〔新品〕…… ¥ 89,800
PC-8881K〔8フロッピー〕…… ¥120,000

■ショールーム12月のお休み／11日(木)、18日(木)、31日(水)
■ショールーム1月のお休み／14日(水)、22日(木)、29日(木)
の3日間限り

ショールーム 1月2日 AM11:00～ 新年度営業開始！

■2日(金)、3日(土)、4日(日)の営業時間／11:00～17:00
期間中ハード・ソフトをお求めのお客様にもれなく、ソフト割引、お年玉サービス券をプレゼント、わくわくソフトの大安売。ほしかったあのパソコン、あのソフト、ワールド イン アオヤマにあるはずです！

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

新製品電話受付注文センター

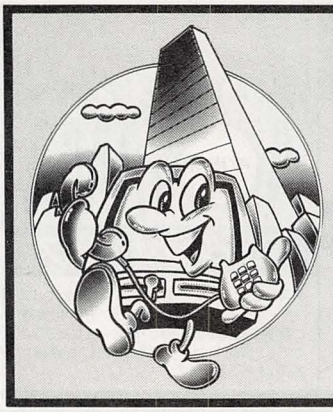
東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
長野 0262-84-7771
仙台 022-227-7131
問い合せ 03-987-7795

10:00～23:00 (12月31日・1月1日は休み)

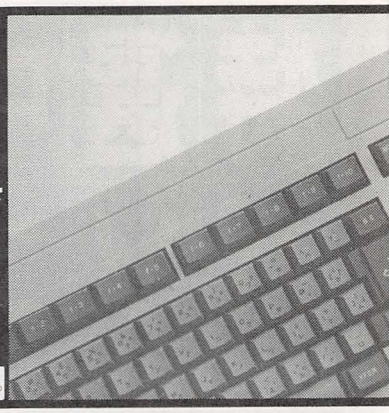


東急ハンズ隣り

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-9881〔8フロッピー〕……¥ 98,000
ティアックFD55B〔98/II フロッピー PC-8801/II SR-FRに増設可能〕〔新品〕……¥ 28,000
PC-8201〔ハンドヘルド〕……¥ 58,000

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/II 10〔本体〕……¥ 43,000
PC-8801/II 30〔本体：5'ドライブ2機増設〕……¥ 80,000
PC-8801/II 30〔本体：5'ドライブ2機増設〕〔新古品〕…¥ 84,000
PC-8801/II 30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕…¥ 80,000
PC-8801/II SR20〔本体：5'ドライブ1機標準装備〕¥ 91,000
PC-8801/II SR30〔本体：5'ドライブ2機増設〕…¥110,000
PC-8801/II SR30〔本体、新品限定品〕……¥123,000
PC-8801/II FR10〔本体〕〔新品同様〕……¥ 70,000
PC-8801/II FR20〔本体：5'ドライブ1機増設〕……¥ 92,000
PC-8801/II FR20〔本体：5'ドライブ1機標準装備〕…¥ 90,000
PC-8801/II FR30〔本体：5'ドライブ1機増設〕……¥110,000
PC-8801/II FR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕〔展示品〕¥120,000
PC-8801/II FR30〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕¥110,000
PC-8801/II MR〔本体：1Mバイトドライブ2機標準装備〕…¥148,000
PC-8801/II MR〔本体、新品限定品〕……¥158,000
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV
〔PC-8801MK II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-9801m2〔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-9801Vm2〔本体：5'ドライブ2機標準装備〕……¥260,000
PC-9801Vm2〔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-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥現金特価
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
PC-PR101T〔24熱転写プリンター〕〔新品〕……¥ 49,800
NM-9400S〔24漢字プリンター〕〔新品〕……¥186,000
RP-80F/T II〔シリアルプリンター〕……¥ 35,000
RP80F/T II K〔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-9900〔24 15インチ漢字プリンター〕新品限定品…¥168,000
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〕……¥ 15,000

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〕……¥ 75,000
FM-77AV2〔本体〕……¥ 98,000
MB-27405〔プリンター〕……¥ 34,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕……¥ 48,000
MB-27411〔プリンター〕……¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕……¥ 68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕〔新品〕……¥ 88,000
MB-27603〔シングルディスク〕……¥ 52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕……¥ 62,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕……¥大特価品
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〕……¥ 56,000
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〔シリアルプリンター〕……¥ 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
MZ2500V2 30〔本体〕……¥153,000
MZ-2500/30……¥ 78,000
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕…¥大特価品
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕……¥ 67,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 67,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥ 70,000
X-1Turbo/20〔本体、ディスプレー〕……¥145,000
X-1Turbo/30〔本体、ディスプレー〕……¥168,000
X-1Turbo II〔本体〕……¥ 99,000
X-1Turbo II〔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〕……¥ 15,500
CZ-856C〔新品同様〕……¥111,000
CZ-855D〔新品同様〕……¥ 73,000
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 29,800
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 39,800
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥ 59,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕……¥ 60,000
CZ-801C〔X-1C本体〕……¥ 27,000

今月のお買得品

関連製品


新品限定品 CU14A2 ¥99,800→¥58,000


新品 EPSON AP-80K (PCOLM ケーブル付) 新品 ¥80,300→¥58,900


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 PC-PR201CL ¥328,000→¥188,000


NEC PC-8001/II SR ¥89,800→¥38,000


カラープロッタープリンター（展示はありません）


Sharp CZ-8PP2 ¥54,800→¥14,800


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


X-1用デジタルテロンバー 新品限定品 Sharp CZ-8DT ¥89,800→¥19,800

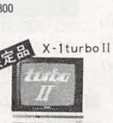

限定品 NEC PR101TL ¥79,800→¥62,200


新品限定品 Sharp MZ1P17 ケーブル付 ¥79,800→¥50,000


新品限定品 CU14F1 2000文字カラーディスプレー ¥69,800→¥33,800


新品限定品 NEC DR-312 (データレコーダー) ¥19,800→¥9,800


新品限定品 CZ811C ¥89,800→¥29,800 (ディスプレイは別)


新品限定品 X-1turbo II Sharp X-1ターボII ¥297,800→¥183,000


新品限定品 Sharp CZ-811D ¥89,800→¥39,800


MAXパソコン 新品限定品30台 MSX2 ピクターHC-80・128K ¥89,800→¥29,800


MAXパソコン 新品限定品 ピクターHC-60・32K ¥64,800→¥22,500


MAXパソコン 限定品 MSX ピクターHC-30・32K ¥86,800→¥19,800


新品限定品 CZ812C X-1F20〔本体〕 ¥139,800→¥60,000 (ディスプレイは別)


中古限定品 NEC PC-8801 II-SR30〔本体〕 ¥110,000


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 ¥16,000


中古限定品 NEC PC-8801 II-30〔本体〕 ¥80,000

Sharp X-1マニア〔本体〕……¥198,000→¥ 27,000
Sharp X-1F10〔本体〕……¥ 89,800→¥ 29,800
Sharp X-1F20〔本体〕……¥139,800→¥ 60,000
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→¥126,000

●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。

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-800C〔本体、Gラム付〕	¥ 27,000
CZ-803C〔本体〕	¥ 29,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	¥ 33,000
CZ-820C〔X-1GModel 10 本体〕	¥ 52,000
CZ-822C〔X-1G Model 30 本体〕	¥ 85,000
CZ-822C〔X-1G Model30本体〕〔展示品〕	¥ 89,600
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥ 15,900
CZ-850D〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕	¥ 75,000
CZ-852C〔X-1ターボ30本体〕〔新品〕	¥ 93,000
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
CZ-80PK	¥ 35,000
CZ-8PP2〔プリンター〕〔新品〕	¥ 14,800
GP-80DB〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 8,000
GP250X〔8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-1246〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 8,800
PC-1248〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 7,900
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〕	¥ 28,200
PC-1600K〔新品〕	¥ 55,000
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥ 33,500
MZ1D04〔2000文字モノクロディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 15,000
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕	¥ 58,000

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕	¥ 9,800
SC-3000H〔本体〕	¥ 12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥ 18,000
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〕〔新品同様〕	¥ 38,000
S1model10〔本体〕	¥ 58,000
MP-3560〔5"デュアルフロッピー〕	¥ 58,000
C14-2171〔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ピン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〕〔新品同様〕	¥ 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〕〔新品同様〕	¥140,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥120,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥124,000
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〕	¥ 18,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 28,000
HC-30〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 19,800
HC-60〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 22,500
HC-80〔ピクター、MSX2〕〔新品〕	¥ 29,800
HC-30〔ピクター、RF、32K〕	¥ 18,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥ 15,000
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 15,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 18,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 18,000
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〕	¥ 13,000
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥ 18,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 15,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥ 19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	¥ 15,000
SX100〔ヤマハ、RF、16K〕	¥ 18,000
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕〔新品同様品〕	¥ 26,200
★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（12月31日・1月1日は休み）

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



6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,000	2,760
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
マッピー	T/B	4,100	3,810
グロブダー	T/B	3,800	3,540
タイニーゼビウス	T/B	3,500	3,250
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ボスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
レリクス	T/B	5,800	5,370
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっぐ雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモール60SR	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ザ・ブラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
ジャン狂	T/B	4,000	3,700
ちまちま	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
水道小僧	T/B	4,200	3,890
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
★ナイトライフ60	T/B	4,500	4,200
★ナイトライフ60SR	T/B	4,500	4,200
ディグダグ	3FD	5,800	5,400
マッピー	3FD	6,200	5,770
グロブダー	3FD	6,000	5,580
タイニゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ボスコニアン	3FD	6,000	5,580
トリトーン	3FD	6,800	6,330
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
サンダーボール	3FD	5,800	5,400
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド66SR	3FD	6,800	6,330
モールモール	3FD	5,800	5,400
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
ジャン狂66SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっぐSR	3FD	7,800	7,250
★ナイトライフ66	3FD	7,800	7,250
★ナイトライフ66SR	3FD	7,800	7,250

8000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
パックマンSR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
グロブダーSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
デーモンクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ゼノンSR	T/B	3,800	3,530
Uポート	T/B	3,800	3,530
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,530
レリクス	T/B	5,800	5,390
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,720
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,470
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
マリオブラザーススペシャル	T/B	3,600	3,340
バックランドSR	T/B	4,800	4,470
ファンタジアンSR	T/B	5,800	5,390
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,470
リザートSR	T/B	4,800	4,470
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
★ナイトライフ80	T/B	4,800	4,470
★ナイトライフ80 II	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
テグザーSR	5FD	6,800	6,330
バックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330
★ナイトライフ	5FD	5,800	5,400

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	5FD	5,800	5,400
ギャラクシアン	5FD	5,800	5,400
ディグダグ	5FD	5,800	5,400
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
ゼノン	5FD	5,800	5,400
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
マッピー	5FD	6,200	5,770
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンバストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
スター・シンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
モールモール	5FD	5,800	5,400
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンベールⅠ	5FD	7,900	7,350
メルヘンベールⅡ	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
スーパービットフォール	5FD	5,800	5,400
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	6,800	6,330
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★極課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラベルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンバ将行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
★ポップ夢幻電説ぱ…	5FD	7,800	7,260
★ナイトライフ	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズスペシャル	5FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりっむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼータ第2号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマンSR	5FD	5,800	5,400
ディグダグSR	5FD	6,000	5,580
グロブダーSR	5FD	6,000	5,580
ゼノンSR	5FD	5,800	5,400
ガンマー5SR	5FD	6,500	6,050
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドウSR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ヴァリスSR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コースSR	5FD	4,500	4,170
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
ポルトオンSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールⅠSR	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールⅡSR	5FD	7,900	7,350
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
ハングオンSR	5FD	6,800	6,330
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
舞魔魔SR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
NEWバビロンSR	5FD	7,800	7,260
大戦略88SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
タイムトンネルSR	5FD	5,800	5,400
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
ピンボールランド	5FD	4,800	4,440
バターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
プラネタリウムパートII	5FD	7,800	7,260
ザ・競馬	5FD	8,800	8,190
詰碁120	5FD	8,000	7,440
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
ヘリコイド	5FD	6,800	6,330
ミルキーウェイ	5FD	6,800	6,330
ウィル	5FD	5,800	5,400
キャッスルエクセレント	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,400
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
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
コナン	5FD	6,800	6,330
テグザー	5FD	6,800	6,330
エプシロン3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ロットロット	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
南海の標的	5FD	6,800	6,330
発汗惑星	5FD	5,800	5,400
アメリカントラック	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
3Dくん	5FD	5,800	5,370
シオン	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
シーナ	5FD	6,800	6,330
アクレス	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,370
★ソーフランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★極課外授業編	5FD	3,000	3,000
★プラトニックラブ	5FD	6,800	6,330
★ラブメイト	5FD	4,800	4,500
★マリコの部屋	5FD	4,800	4,500
★さゆり	5FD	4,800	4,500
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラベルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ピーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンバ将行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
★ポップ夢幻電説ぱ…	5FD	7,800	7,260
★ナイトライフ	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルパー占い	5FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズレジデンス	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズスペシャル	5FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	5FD	3,800	3,600
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★真夜中のラブコール	5FD	5,000	4,650
★くりっむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼータ第2号	5FD	3,800	3,540
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
ロスト・パワーSR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
走れスカイラインSR	5FD	5,800	5,400
ジャイロダインSR	5FD	5,800	6,330
スーパービットフォールSR	5FD	5,800	5,400
サマーゲームSR	5FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
★ショッキング・クロスワード	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,500	3,250
Uポート	T/B	3,800	3,520
ミッドウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
バトルシティー	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
リクラス	T/B	4,800	4,440
ディザイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
F15イーグル	T/B	3,500	3,250
走れスカイライン	T/B	3,800	3,520
ラグランジェL-2	T/B	4,800	4,440
填太平	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
グラフィックエディター	T/B	4,000	3,700
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
プロレススペシャル	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
リザート	T/B	4,800	4,440
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,400
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
モールモール2	T/B	4,800	4,440
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,400
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
ホットドック	T/B	4,800	4,440
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
7万光年	T/B	4,800	4,440
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
★極課外授業編	T/B	3,000	3,000
ゼビウスJOY FDセット	5FD	9,300	8,650
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンバストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
ディ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
S・F・3D	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェールⅠ	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
アスピックAV専	3FD	6,800	6,330
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
ファンタジー	3FD	9,800	9,120
ラスベガス	3FD	7,800	7,260
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
デス・フォースAV専	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
リクラス	3FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーラランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ラグランジュL-2	3FD	6,800	6,330
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F15イーグル	3FD	5,800	5,400
走れスカイライン	3FD	5,800	5,400
填太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
バターン・エディター	3FD	7,000	6,510

SOFT ARDEN

プラネタリウムパート2	3FD	7,800	7,260
ラストウォー	3FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	3FD	5,800	5,400
フリッキー	3FD	6,800	6,330
プロレス・スペシャル	3FD	6,800	6,330
ゴルコス	3FD	7,800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
ターボキットAV専	3FD	5,000	4,650
ディープブルーレスト	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
★ゼーダー第2号	3FD	4,800	4,480
★ショッキングクロスワードDX専	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
★がんばれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・スペシャル	3FD	3,000	3,000
★慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★オメガ第1号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★秘課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★ファイブ・スィート・ドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★ガングレイ電撃戦	3FD	7,800	7,260
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックマン	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,500	3,250
マッピー	T/B	3,800	3,520
ギャラガ	T/B	3,800	3,520
ラリーX	T/B	3,800	3,520
グロブダー	T/B	3,800	3,520
ゼビウスJOY、CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
バトルシティー	T/B	3,800	3,520
ハンバーガー	T/B	3,800	3,520
バーニンラバー	T/B	3,800	3,520
デーモンクリスタル	T/B	4,000	3,700
ゼノン	T/B	3,800	3,520
ガンマー5	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ハイドライド2	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	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ぱってんダヌキの大冒険	T/B	4,800	4,440
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
スパイバススパイ	T/B	4,800	4,440
ミスターバンプ	T/B	4,800	4,440
トップル・ジップ	T/B	4,800	4,440
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
ラグランジュL-2	T/B	4,800	4,440
棋太平	T/B	4,500	4,170
エレベーターアクション	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	4,440
フリッキー	T/B	4,800	4,440
プロレス・スペシャル	T/B	4,800	4,440
ミルキーウェイ	T/B	4,800	4,440
テグザー	T/B	5,800	5,400
ブレイン・ブレーカー	T/B	3,800	3,520
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	T/B	4,800	4,440
シャタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
モールモール2	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★団地妻の誘惑	T/B	4,800	4,440
★ナイトライフ	T/B	4,500	4,200
★秘課外授業編	T/B	3,000	3,000
バックマン	5FD	5,800	5,400
ギャラクシアン	5FD	5,800	5,400
ディグダグ	5FD	5,800	5,400
マッピー	5FD	6,000	5,580
ギャラガ	5FD	6,000	5,580
ラリーX	5FD	6,000	5,580
グロブダー	5FD	6,000	5,580
ゼビウスJOY、FDセット	5FD	7,500	6,980
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
バトルシティー	5FD	6,000	5,580
ハンバーガー	5FD	6,000	5,580
バーニンラバー	5FD	6,000	5,580
デーモンクリスタル	5FD	6,200	5,770
ゼノン	5FD	5,800	5,400
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
ボスコニアン	5FD	6,200	5,770
ポピンズ	5FD	6,200	5,770
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
九玉伝	5FD	7,800	7,260
コムサイト	5FD	6,800	6,330
ボルトオン	5FD	6,800	6,330
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヴェールI	5FD	7,900	7,350
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
ローグ	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城下巻	5FD	7,800	7,260
うってい・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの涙	5FD	6,800	6,330
ポイントX 占領作戦	5FD	6,800	6,330
にゃんにゃんプロレス	5FD	6,800	6,330
シャタード・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ペガサス	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
S・F・3・D	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	5FD	7,500	6,980
ホテル・ウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	5FD	7,200	6,700
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファー	5FD	5,900	5,490
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
トリトーン	5FD	6,800	6,330
スパイバススパイ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ミスター・バンプ	5FD	6,800	6,330
メイドウム	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀Ⅱ専	5FD	6,800	6,330
ぱーれいおぶす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・パワー	5FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ピクトリアス・ナインⅠ専	5FD	7,800	7,260
オペレーションクレネード	5FD	6,800	6,330
シティー・ファイト	5FD	6,800	6,330
バックヤッサ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ルナポール	5FD	5,800	5,400
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
フリッキー	5FD	6,800	6,330
プロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
テグザー	5FD	6,800	6,330
ウィル	5FD	5,800	5,400
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
デゼニーワールド	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
始皇帝	5FD	7,800	7,260
★フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィート・ドリーム	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★ゼーダー第2号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330
★ナイトライフ	5FD	7,800	7,260
★団地妻の誘惑	5FD	6,800	6,330
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★がんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリーズ・スペシャル	5FD	3,000	3,000

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ぱってんダヌキの大冒険	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,400
ザ・コックピット	QD	5,800	5,400
ミルキーウェイ	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	4,650
野球狂	QD	5,800	5,400
任天堂のテニス	QD	5,800	5,400
サラダの国のトマト姫	QD	5,800	5,400
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	5,400
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ウォーリー	QD	4,800	4,440
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
バックマン	QD	4,300	3,980
チャンピオンロードランナー	QD	5,000	4,650

MZ-2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
バックマン	3FD	6,500	6,050
マッピー	3FD	6,500	6,050
ギャラガ	3FD	6,500	6,050
ゼビウス	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY、FDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェールI	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
レリクス	3FD	7,200	6,700
アーコン	3FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	7,000	6,510
ロボレス2001	3FD	6,800	6,330
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
ブラックオニキス	3FD	7,800	7,260
ロードランナー	3FD	6,800	6,330
英雄伝説サーガ	3FD	9,800	9,070
テグザー	3FD	6,800	6,330
7万光年	3FD	9,800	9,070
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックヤッサ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
F2・グランプリー	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
ノボ	3FD	6,800	6,330
デンジャー・ボックス	3FD	5,800	5,400
マーベラス	3FD	5,800	5,400
ホバー・アタック	3FD	5,800	5,400
★マカダム	3FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハンバーガー	ROM	4,500	4,190
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
バックマン	ROM	4,500	4,190
キング＆バルーン	ROM	4,500	4,190
ボスコニアン	ROM	4,500	4,190
マッピー	ROM	4,500	4,190
ラリーX	ROM	4,500	4,190
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
ギャラクシアン	ROM	4,500	4,190
ギャラガ	ROM	4,500	4,190
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
ワープ＆ワープ	ROM	4,500	4,190
ディグダグ	ROM	4,500	4,190
ミニゴルフ	ROM	4,500	4,190
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ロマンシア	ROM	5,800	5,400
ブラックオニキス2	ROM	6,800	6,330
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
チャンピオン・アイスホッケー	ROM	4,900	4,540
JPウィンクル	ROM	4,800	4,440
戦場の狼	ROM	5,800	5,370
1942	ROM	5,800	5,370
魔界村	ROM	5,800	5,370
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
T2Aグランプリライター	ROM	5,800	5,370
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	ROM	5,800	5,370
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,370
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの涙	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,370
ペガサス	ROM	5,800	5,370
モールモール2	ROM	5,800	5,370
スーパーシンセ	ROM+T/B	5,800	5,370
カモン・ピコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
カルケーブ	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・剣道	ROM	4,900	4,540
チャンピオン・サッカー	ROM	4,800	4,440
チャンピオン・プロレス	ROM	5,500	5,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
チャレンジャピー	ROM	4,900	4,570
プロテクター	ROM	4,800	4,440
将棋	ROM	4,900	4,440
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
グラディウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ツインビー	ROM	4,800	4,440
ハイドライド	ROM	5,800	5,370
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アメリカントラック	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
テグザー	ROM	5,800	5,370
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
カーディック	ROM	4,900	4,540
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
ぱーれいおぶす雪の魔王	ROM	5,900	5,460
ぱーれいおぶすスペシャル	ROM	6,800	6,330
カレイジアス・ペルセウス	ROM	5,800	5,370
サイター・ペガサス編	ROM	5,800	5,370
バトル・オブ・ペガサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
トリトーン	ROM	5,800	5,370
アラモ	ROM	5,800	5,370
ホールインワンスペシャル	ROM	5,600	5,200
フリッキー	ROM	4,400	4,100
影の伝説	ROM	4,900	4,540
飛車	ROM	5,200	4,810
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アタック・フォー	ROM	5,500	5,120
ナイト・ロアー	ROM	5,700	5,300
ナイト・シェード	ROM	5,700	5,300
ビピ	ROM	4,800	4,440
忍者くん	ROM	5,700	5,300
フォーメーションZ	ROM	5,700	5,300
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
エレベーターアクション	ROM	4,900	4,540
スペースハンターパート2	ROM	4,800	4,440
もかけもかっ？ぽちぽち	ROM	5,800	5,370
ドラゴンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
レリクス	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
ルナポール	ROM	4,900	4,540
連珠	ROM	4,800	4,440
バンクパニック	ROM	4,900	4,540
GPワールド	ROM	5,500	5,120
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックヤッサ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
コナミのサッカー	ROM	4,800	4,440
オホーツクに消ゆ	ROM	3,800	3,520
ウィングマン	ROM	4,800	4,440
ウィングマン2	ROM	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	ROM	4,800	4,440
ザース	ROM	4,800	4,440
ポートピア連続殺人事件	ROM	3,800	3,520
ファランクス	ROM	3,800	3,520
★団地妻の誘惑	ROM	4,800	4,440
蒼き狼と白い牝鹿	ROM	4,800	4,440
信長の野望	ROM	4,800	4,440
ザ・競馬	ROM	4,000	3,700
エミリア	ROM	3,800	3,520
フォボス	ROM	3,800	3,520
ゼータ2000	ROM	4,800	4,440
★悪者伝説	ROM	4,800	4,440
★モアー	ROM	4,200	3,900
野球狂	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ジェットセットウィリー	カード	4,800	4,440
ボンバーマンスペシャル	カード	4,800	4,440
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
コナミのプーヤン	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

カードにはビーパックが必要です。

★印はディスク版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSON ちゃかりCOPY（MSX用）		12,000	10,500
メモレックス 52D	10枚入	8,500	3,800
データライフ 52D	10枚入	8,500	3,800
データライフ 52DD	10枚入	10,000	4,900
データライフ 52HD	10枚入	17,000	5,800
フジ 52D	10枚入	8,000	3,900
フジ 52HD	10枚入	24,000	5,800
マクセル 52D	10枚入	8,000	4,500
マクセル 52HD	10枚入	24,000	6,300
データライフ 352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ 352DD	10枚入	28,000	12,000
ワールドインアヤマ52D	10枚入	17,000	3,800
ワールドインアヤマ52HD	10枚入	24,000	4,800

ワールドインアオヤマディスケットは全てのディスクにオリジナルブランド入り中味はDataLife社製です。

▶周辺商品お買得情報	定価	割引価格
MSXの必需品		
16K拡張カートリッジ（新品）（16Kパソコンを32Kにします）	7,800	6,200
アスキージョイスティック（MSX、X-1、FM-77用）	8,800	7,920
和知スペシャルジョイスティック	4,500	3,800
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）	13,980	9,980
PC-DR321（新品）	19,800	14,800

▶X-1用周辺機器	定価	割引価格
CZ-8BV1（カラーイメージボード）	39,800	31,800
CZ-8BS1（FM音源ボード）	23,800	19,000
CZ-8RL1（X-1用データレコーダ）	24,800	19,800
CZ-8PP2（カラープロッタープリンター	54,800	19,800

▶NEC用周辺機器		
PC-8801-11（サウンドボード）	19,800	16,800

▶ディスプレー本体		
QUAD 20DD文字カラーDケーブル付	49,800	33,800
CZ-8TD1D 〃 テレビ・ケーブル用	89,800	39,800
CZ-8TC1C（X-1F10本体）	89,800	29,800
CZ-8T2C（X-1F20本体）	139,800	60,000
CZ-8Z2C（X-1G30本体）	118,000	69,600
QUAD A4 80桁文字カラーディスプレー	89,800	58,000
8001/IISR（本 体）	138,000	38,000
8801/IIFR30（本 体）	178,000	120,000
HC-60（本体 MSX2 32K）	68,800	22,500
HC-80（本体 MSX2 128K）	88,800	29,800

周辺機器、ディスプレー、本体は全商品メーカー保障が付きます。全商品新品新製品です。

12月10日から新春1月15日迄、ソフトご注文のお客様にはお楽しみクリスマス・お年玉プレゼント・ソフト割引券を差し上げます。

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致します。
―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

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

合計金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は500円

郵送料を忘れずに御注文下さい。

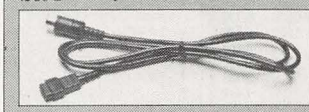
送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールドインアオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798

パソコン・Fコン・マークIIIに対応 100台限り! PRO-STICK

6ヶ月間保証付



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。

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。

売り切れ!! 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。

テレビゲームから目を守る

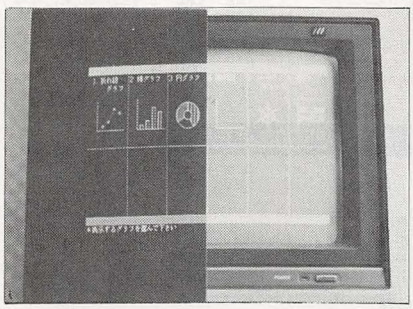
半額キャンペーン 先着100名様限!!

TVゲームやTVの近距離視聴による視力低下を防ぐ。

TVフィルター Fエフ・Sエス 新発売 50%OFF

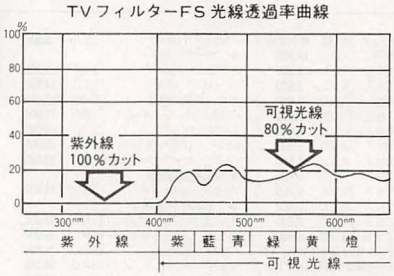
14・15型用	小売価格¥8,000→特別価格¥4,000
16・17型用	小売価格¥10,000→特別価格¥5,000
18・19型用	小売価格¥11,000→特別価格¥5,500
20・21型用	小売価格¥13,000→特別価格¥6,500

- 送料400円別途いただきます。
- 商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。



- ★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
- ★ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ★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。

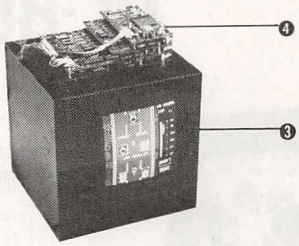
アクセスのオリジナル製品はここが違う

*JOYSTICK*TV-GAME*

●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用！

新製品





①登録会員募集中！

㋐お手持ちのPCBを少しでも高く売りたい方

㋑お好きなPCBを少しでも安く買いたい方

上記の方々のためにアクセスが便ぎをはかります。

※詳細は資料を請求してください

②ZERO-ONE

SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊3トリガーボタン＊超大型サイズ＊サイズ…16.5cm×26cm(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、X1、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機

ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！

＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40cm×40cm×45cm　14インチ ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板

＊お買い得特選PCBリスト有り！

＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)

＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。

¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機

一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000

＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち/60円切手2枚でOK(※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記 合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131代 営11:00AM～6:00PM

アクセス BM1係

ゴミ汚れを取り**接触不良解消！**

おそうじ探偵君

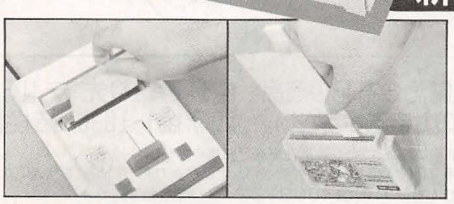
ファミコンにとって大事な部分は本体とカセットの端子部分です。パルテックの**「おそうじ探偵君」**は接触不良の原因となるゴミ、汚れ、接点の摩擦による金属粉を取り除き、いつも端子部分をクリーンな状態に保ち、それによって本来の機能を未永く維持するファミコン用クリーナーです。

ファミコンクリーナー
(ファミコン用)
¥680

MSXクリーナー
(MSX用)
¥680



画面が出にくい。
音が出にくい。
ゲームがすすまない。
そんな時には、
「おそうじ探偵君」で
バッチリ
クリーニング!!



人気上昇中!! 代理店募集中!!

株式会社 **PALTEC**

〒164 東京都中野区南台5-25-6/真和ビル2F ☎(03)380-8101
〒532 大阪市淀川区東三国6丁目17番15号 ☎(06)399-7361

豊富な品ぞろえ! お買得品がズラ〜リ!

新登場 つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 新登場

PC-8801MH



2000文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
シャープ CU-14G ¥ 49,800
定価合計 ¥257,800

特価**197,600**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,392	9,600×23
	36	0	8,548	6,700×35

4000文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
サンヨー CMT-146L ¥ 89,800
定価合計 ¥297,800

特価**203,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,190	6,900×35
	42	0	7,710	6,100×41

PC-8801FH



2000文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801FH 30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
シャープ CU-14G ¥ 49,800
定価合計 ¥217,800

特価**162,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,140	7,800×23
	36	0	6,760	5,500×35

4000文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801FH 30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
サンヨー CMT-146L ¥ 89,800
定価合計 ¥257,800

特価**174,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,380	8,400×23
	36	0	7,520	5,900×35

(下取交換については電話でご相談下さい。尚、下取価格は変動する場合があります。)

ノバ 情報機器株式会社

NOVA情報機器(株)

PC-98LT



N E C PC-98LTmodel2 ¥288,000
(本体特価 ¥273,600)
サスケ ¥ 45,000
定価合計 ¥333,000

(秘)大特価

PC-9801UV2



N E C PC-9801UV2 ¥318,000
(本体特価 ¥302,100)
サンヨー CMT-146L ¥ 89,800
新・一太郎 ¥ 58,000
¥465,000

特価**314,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,720	10,700×35
	48	0	8,700	8,500×47

PC-9801VX2

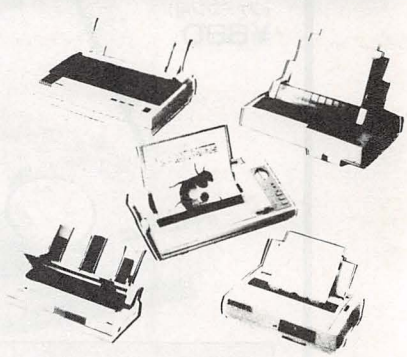
N E C PC-9801VX2 ¥433,000
(本体特価 ¥411,350)
サンヨー CMT-146L ¥ 89,800
新・一太郎 ¥ 58,000
定価合計 ¥580,800

特価**422,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,060	14,400×35
	48	0	12,800	11,400×47

プリンターが安い!

N E C	PC-PR101T (日本語カラー熱転写、24ドット)	¥108,000➡	**39,800円**
スター精密	TR-24CL (PC、FM用24ドット熱転写、カラー、はがきOK)	¥69,800➡	**46,600円**
スター精密	AR-2400 (PC、FM、X1用24ドットマルチフォント)	¥188,000➡	**118,000円**
ブラザー	M-1024II (PC、FM、X1用24ドット熱転写、はがきOK)	¥99,800➡	**69,800円**
エプソン	VP-85K (PC、FM、X1用24ドットマトリクス)	¥118,000➡	**85,200円**
エプソン	VP-135K (PC、FM、X1用24ドットマトリクス、15")	¥148,000➡	**106,800円**
エプソン	AP-80K (PC、FM、X1用24ドット熱転写)	¥64,800➡	**49,800円**
N E C	PC-PR101TL (24ドット熱転写、はがきOK)	¥79,800➡	**電話にて激安**
N E C	PC-PR406	¥99,800➡	**電話にて激安**
ブラザー	M-1724P (PC、FM、X1用)	¥146,000➡	**108,000円**



営業時間10:00〜20:00★年中無休

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・その他消耗品まですべて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)
お電話か、右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(株)
●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。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！

営業時間10:00～20:00★年中無休



マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40

富士通 FM-77AV40 ¥228,000
富士通 FMTV-154 ¥138,000
定価合計 ¥366,000

特価259,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,570	8,800×35
	48	0	7,700	7,000×47

（本体のみ）

下取機種	下取差額
FM-77AV2	102,000
FM-77L2	125,000
FM-new7	142,000



パソコンテレビ

X1turbo III

シャープ CZ-870C ¥168,000
シャープ CZ-870D ¥109,800
定価合計 ¥277,800

特価199,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,270	6,700×35
	48	0	9,600	5,300×47

（本体のみ）

下取機種	下取差額
X1turbo II	67,000
X1F/20	87,000
X1F/10	108,000



マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV20

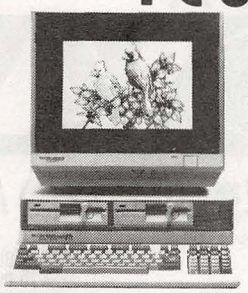
富士通 FM-77AV20 ¥168,000
富士通 FMTV-153 ¥108,000
定価合計 ¥276,000

特価195,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,850	6,600×35
	48	0	9,100	5,200×47

（本体のみ）

下取差額	下取差額
FM-77AV2	58,000
FM-77L2	84,000
FM-new7	99,000



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-145L ¥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回目以降
	36	0	8,650	5,200×35
	48	0	8,800	4,100×47

03-591-8761

大阪 06-365-5202 福岡 092-471-7474

SHARP パソコンテレビ X1G



シャープ X1Gmodel10 ¥69,800
シャープ GU-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回目以降
	15	0	7,056	6,400×14
	24	0	4,371	4,200×23

シャープ X1Gmodel30 ¥118,000
シャープ CZ-820D ¥79,800
定価合計 ¥197,800

特価143,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	8,610	6,900×23
	36	0	7,890	4,800×35

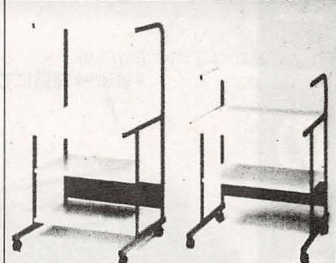
下取機種	下取差額
X1turbo II	36,000
X1Fmodel20	49,000
MZ-1500	73,000

大好評！

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！



HA-20　HA-10

ソフトが安い！

マルチプラン(98用)	¥ 40,000	➡ 31,500円
駿漢フリースタイル(98用)	¥ 86,000	➡ 58,000円
ユーカラK2＋(88用)	¥ 28,000	➡ 22,400円
JET88(88用)	¥ 35,800	➡ 25,800円
サーディー(98用)	¥ 40,000	➡ 31,500円
Z's STAFF(98用)	¥ 38,000	➡ 30,400円
CANDY2(98用)	¥ 50,000	➡ 39,800円
R-BASE5000(98用)	¥280,000	➡ 198,000円
新・一太郎(98用)	¥ 58,000	➡ 43,500円
Hu-CAL16(98用)	¥ 48,000	➡ 36,000円
スーパー春望クリエイティブ(88用)	¥ 34,800	➡ 27,800円
スウィング(98用)	¥ 58,000	➡ 40,600円
Hu-WORD(98用)	¥ 45,000	➡ 33,800円
マルチプラン(98用)	¥ 68,000	➡ 54,500円

パーソナルモデムが安い！

エプソン	SR-120AT	¥49,800	➡ 39,800円
	全二重通信、300bps 1200bps、自動切換可能		
エプソン	SR-30	¥19,800	➡ 15,800円
	全二重通信、300bps		
アイワ	PV-A1200	¥39,800	➡ 29,800円
アイワ	PV-D10	¥32,000	➡ 24,000円
	全二重通信、300bps、半二重1200bps		
アイワ	PV-2123	¥29,800	➡ 19,800円
	全二重通信、300bps、半二重1200bps		
日本メディアネットワーク	JM-1200S	¥48,000	➡ 35,000円
	全二重通信、1200bps		
NEC	PC-CM201	¥24,800	➡ 電話にて激安
	全二重通信、300bps		
NEC	PC-CM202	¥43,800	➡ 電話にて激安
	全二重通信、300bps 1200bps		
日本エレクトロニクス	MS-40	¥12,800	➡ 7,800円
日本エレクトロニクス	MS-50	¥ 9,800	➡ 6,980円
ハル研	HOP-10	¥ 9,800	➡ 6,800円
エプソン	マウスタブレットBS-20	¥13,800	➡ 10,500円
エプソン	マウスタブレットMT-20	¥14,800	➡ 11,300円

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器㈱
東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル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	

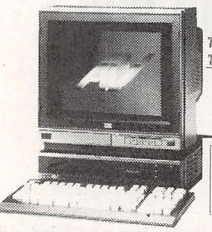


全国どこでもお電話一本で即、お届け!

今月のお買得品コーナー(下取交換はお電話で)

みんなまとめてらくらくクレジット

FM77AV2 新品

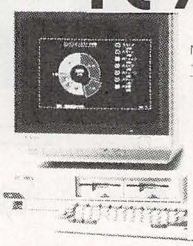


富士通 FM77AV2 ¥158,000
富士通 FMTV151 ¥89,800
¥247,800

特価 **163,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,010	7,900×23
	36	0	7,990	5,500×35

PC-9801U2

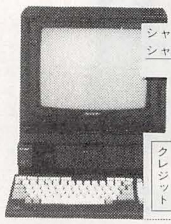


NEC PC-9801U2(中古) ¥298,000
サンヨー CMT-146L ¥89,800
定価合計 ¥387,800

特価 **164,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,180	7,900×23
	36	0	5,720	5,600×35

AV F model 10



シャープ X1Fmodel10(中古) ¥89,8
シャープ CU-14G(新品) ¥49,8
定価合計 ¥139,6

特価 **59,500円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	12	0	6,050	5,400×11
	18	0	4,632	3,700×17

ノバ 情報機器株式会社

NOVA情報機器(株)

日本一の大特価

日本一の品揃え

周辺機器も安い!(何なりとご相談下さい)

プリンタ

スター	TR-24(PC、FM、X1用)	¥68,800➡**29,800円**
エプソン	VP-80K(PC、FM、X1用)	¥147,000➡**70,000円**
エプソン	VP-130K(PC、FM、X1用)	¥177,000➡**94,000円**

ディスクユニット

TEAC	FD-55BV(88mkⅡ、SR用)	¥ ➡**27,000円**
ランドコンピュータ	LDS-5UV	¥78,000➡**58,000円**
富士通	MB27611(インターフェイス付)	¥128,000➡**77,000円**
シャープ	CZ-503F	¥49,800➡**39,800円**

その他デバイス

シャープ	CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)	¥23,800➡**18,600円**
シャープ	CZ-8BV1(カラーイメージボード)	¥39,800➡**31,000円**
富士通	MB-22436(77AV用マウスセット)	¥33,000➡**25,000円**
富士通	FM-77-411(ビデオデジタイズカード)	¥24,800➡**19,300円**
NEC	PC-6011(拡張RAM)	¥ ➡**39,800円**

ワープロも使い易さと値段で勝負!



エプソン PWP-850FX
¥99,800➡電話にて激安

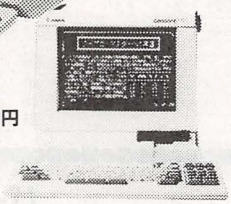




キヤノン CW-350
¥228,000➡**99,800円**

NEC PWP-50E
¥148,000➡**55,000円**

NEC PWP-70E
¥198,000➡**108,000円**



東芝	JW-R50FⅡ	¥128,000➡ **56,000円**
	JW-R55F	¥ 99,800➡電話にて激安
サンヨー	SWP-M23	¥ 99,800➡電話にて激安
	SWP-M31	¥138,000➡電話にて激安
キヤノン	CW-360	¥248,000➡電話にて激安
富士通	オアシスライト FD-20(アダプタ付)	¥114,800➡ **55,000円**
シャープ	WD-530	¥178,000➡**118,000円**

ビデオ、テレビ、オーディオも安い!

激安

- ビクター HD-D570 ¥189,800➡**特価145,000円** (デジタルハイファイビデオ)
- ナショナル NV-890HD ¥185,000➡**特価139,000円** (デジタルハイファイビデオ)
- ナショナル NV-G21 ¥100,000➡**特価 76,000円**
- ビクター GR-C7 ¥248,000➡**特価186,000円** (ビデオムービー)
- ビクター GR-C9 ¥148,000➡**特価112,000円** (ビデオムービー)
- ソニー CCD-V30 ¥198,000➡**特価149,000円** (一体型8ミリビデオ)
- ソニー LDP-525 ¥108,000➡**特価 82,000円** (レーザーディスク)
- ナショナル DP-350 ¥ 89,800➡**特価 68,000円** (ビデオディスク)
- ビクター XL-V330 ¥ 49,800➡**特価 38,000円** (CDプレーヤー)
- ナショナル SL-P300 ¥ 59,800➡**特価 45,000円** (CDプレーヤー)
- ソニー KV21XBR2 ¥218,000➡**特価165,000円** (ニューメディア対応テレビ)
- ナショナル TH21-H88GR ¥219,000➡**特価165,000円** (ニューメディア対応テレビ)

※上記の商品はほんの一例です。上記以外の商品については、お電話でおたずね下さい。

激安

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・その他消耗品まですべて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)
  お電話か、右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(株)
- 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。電話でお申しつけ下さい。

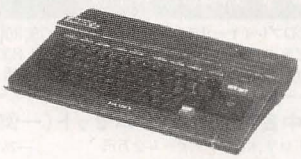
お申込は今すぐ、お電話か下記の申込書で!

この冬、MSX2に熱い視線…



Panasonic A1 ナショナル FS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本付
特価28,800円

SONY HB-F1
SONY HB-F1 ¥32,800
5,800円のソフト1本付
通信カートリッジHBI-300 ¥24,800
特価31,500円



今年の冬もやっぱりファミコン!



ディスクシステム ¥15,000
フロレス ¥2,500
定価合計 ¥17,500
特価14,800円

ファミリーコンピュータ ¥14,800
ディスクシステム ¥15,000
フロレス ¥2,500
4,900円のソフト1本 ¥4,900
TVゲームケース ¥500
定価合計 ¥37,700
特価29,800円

ファミリートレーナー ¥8,500
特価6,800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ぽっきり
	FM-new7	¥24,000ぽっきり
	FM-77D2	¥58,000ぽっきり
	FM-77L2	¥49,000ぽっきり
	FM-77AV2	¥89,800ぽっきり
	FM-77AV20-2(新品)	¥117,000ぽっきり
	FM-77AV40(新品)	¥159,000ぽっきり
NEC	PC-6001mkⅡSR	¥18,000ぽっきり
	PC-8001mkⅡSR	¥22,000ぽっきり
	PC-8801	¥30,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡ/10	¥35,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡ/20	¥44,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡ/30	¥65,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡSR/30	¥108,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡFR/30	¥108,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡMR	¥145,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡFH/30	¥130,000ぽっきり
	PC-8801mkⅡMH	¥161,000ぽっきり
	PC-9801	¥78,000ぽっきり
	PC-9801U2	¥99,800ぽっきり
	PC-9801VM2	¥259,000ぽっきり
	PC-9801UV2	¥219,000ぽっきり
	PC-9801VM21	¥280,000ぽっきり
	PC-9801VX2	¥310,000ぽっきり
	PC-98LT/2	¥207,000ぽっきり
シャープ	X1	¥18,000ぽっきり
	X1C	¥19,800ぽっきり
	X1CS	¥21,000ぽっきり
	X1CK	¥24,800ぽっきり
	X1Fmodel10	¥29,800ぽっきり
	X1Fmodel20	¥52,000ぽっきり
	X1Gmodel10(新品)	¥52,000ぽっきり
	X1Gmodel30(新品)	¥88,000ぽっきり
	X1TurboⅡ	¥69,800ぽっきり
	X1TurboⅢ	¥126,000ぽっきり
	MZ-1500	¥20,000ぽっきり

プリンター

NEC	CZ-8PK2	¥30,000
	CZ-8PD2S	¥30,000
	NM-9900	¥149,000
	PC-PR201CL	¥148,000
	PC-PR201H	¥145,000
	PC-PR101T	¥39,800
	PC-PR201TL	¥98,000
	PC-PR101TL	¥58,000
エプソン	RP-80(88、98用)	¥25,000
	MP-80K	¥39,800
	MP-100	¥39,800
スター	AR-2400(新品)	¥118,000
	TR-24(新品)	¥29,000
セイコー	GP-700M(FM用)	¥39,800
富士通	MB-27411E(漢プリ)	¥19,800
	MB-27413	¥29,800

ディスクユニット

TEAC	FD-55BV (PC-88mkⅡ、SR用)(新品)	¥27,000
NEC	PC-8881	¥158,000
	PC-9881K	¥168,000
富士通	MB-27611 (インターフェイス付)	¥77,000
	CZ-503F	¥39,800

ディスプレイ

NEC	PC-KD252	¥25,800
	PC-KD851	¥69,800
	PC-KD551K	¥39,800
シャープ	CU-14G(新品)	¥34,000
サンヨー	CMT-146L (4050、カラー、アナログ デジタル)	¥46,000
ロジテック	K-102A(グリーン)	¥10,000
NEC	JB-1023M(グリーン)	¥10,000

その他デバイス

各種データレコーダー		¥5,000ぽっきり
シャープ	CZ-8BSI	¥18,800
	CZ-8BVI	¥31,000
富士通	MB-22436	¥25,000
	FM-77-411	¥19,300

ノバ 情報機器株式会社
NOVA 情報機器(株) 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	

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。

☎06-644-0554 電話受付 AM10:00〜PM6:00 夜間は0724-44-1781へ

新品超特価コーナー日本一!

X1F model 10(ゲーム付)	22,800円
THE YOKOZUNA	15,800円→2,900円
X1ターボII＋専用モニター	160,000円
X1ターボ■、X1G	特価
X1用FM音源ボード	18,900円
MODEM JM1200S (全二重300、1200)	36,900円
ツインファミコン	?
88mkII、SR、FR用純正増設ドライブ (システムディスク付)	17,600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
モニターTV CZ811D	38,800円
CDプレイヤーリモコン付	29,800円より
ビデオ	53,800円より
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	→20,800円

中古ディスク

FM7用Wディスク＋I/F＋ケーブル	→50,000円
X1用Wディスク＋I/F＋ケーブル	→54,000円

ディスクドライブ高価買取中!

機種	買取り価格	販売価格
PC9801VM2	210,000	239,000
PC9801F2	135,000	149,000
PC8801SR30	105,000	115,000
PC8801FR30	95,000	105,000
PC8801mkII-30	66,000	76,000
PC8801mkII-20	50,000	59,000
PC8801	15,000	23,000
FM7、NEW7	15,000	22,000
MZ2500	60,000	80,000
X1F20	40,000	52,000
X1ターボII	75,000	85,000
MSX32K	5,000	10,000
MSX64K	6,000	11,000
ファミコン	6,000	10,500
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

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 (本体、ディスク&I/F、RF システムディスク、ゲーム付)	¥69,800

アップル高価買い取中!!

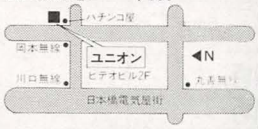
ファミコンソフト交換!

ゲーム	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

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。

●日本橋店●
06-644-0554
大阪市浪速区日本橋4-3-12
ビデオビル2F 〒556



ユニオン

大阪府岸和田市池尻町693-2
☎0724-44-1781 〒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。品物がついてからお金を払うこともできます。

いまがチャンス

君に贈る 1月31日まで

年末・年始ビッグ ボーナスセール

PC-9801VM21	¥390,000
PC-9801VX2	¥433,000
PC-9801UV2	¥318,000
PC-8801MH	¥208,000
PC-8801FHM10	¥ 99,800
PC-8801FHM20	¥138,000
PC-8801FHM30	¥168,000

ディスプレイ

NEC PC-KD852	¥ 99,800
PC-TV352	¥115,000
PC-TV452	¥128,000
PC-TV453	¥138,000
PC-TV451	¥168,000
シャープ	
CU-14AG2	¥ 84,800
CU-14A4	¥ 89,800
CU-14A3	¥108,000
CZ-600D	¥129,000
富士通FM-TV152	¥ 89,800
FM-TV153	¥108,000
FM-TV154	¥138,000
NECモデム	
PC-CM201 全二重300ボー	¥24,800
PC-CM202 全二重200ボー	¥43,800

'87NEWパソコン新登場

FM-77AV20-1	¥138,000
FM-77AV20-2	¥168,000
FM-77AV40	¥228,000
X-1GM10	¥69,800
X-1GM30	¥118,000
X-1ターボIII	¥168,000
X-1ターボZ	¥218,000
MZ-2500V2	¥199,800
MSX2 FS-A1	¥29,800

プリンター

NEC	
PC-PR406M	¥ 59,800
PC-PR101TL	¥ 79,800
PC-PR201TL	¥135,000
PC-PR201H2	¥245,000
シャープ	
CZ-8PC1	¥ 69,800
CZ-8PK4	¥158,000

他 各メーカー大特価!!

ファミコン・ディスクシステム ツインファミコン大特価

特典

パソコンお買上の方、ソフトさらに5%引の特別会員証をさし上げています。

限定品大処分 数に限りが有りますので確認して下さい

X-1M10	¥89,800→¥39,000
X-1ターボII	¥297,800→¥178,000

ディスプレイ

CU14F1	¥64,000→¥29,800
シャープ(RGB2000文字) CZ-850DR (2000 4050チューナー・リモコン付)	¥129,000→¥75,000

安い

プリンター

MZ-1P17(B)	¥79,800
ケーブル	¥ 6,800

セット¥55,800

中古 MSX PX-7(パイオニア)	¥29,800
レーザーディスクLD-5000	¥38,500
レーザーディスクゲームソフト	¥ 5,800
X-1F	¥29,800
CZ-502 F5"ディスクドライブ	¥48,000
X-1用漢字ROM	¥10,800
X-1漢字プリンター C28PK2	¥38,000
展示品 PC-8801SRM30	¥100,000
ワープロ リコーマイリポート15 ¥99,800→¥33,000	
サンヨー JWP-M5	¥158,000→¥38,000

5"生ディスク 10枚980円

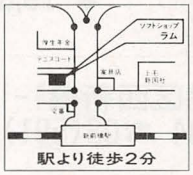
ホビー 新作 10%引
ビジネス 10〜25%引
ファミコンソフト(セガ) 800円より・新作1割引

ソフト 安い

特別処分品ソフト 3本2000円 早いもの勝ですよ!!

ぜひ御来店下さい。お待ちしています。

NEWソフト大量展示 **7000本!!**



ソフト通販お申込方法

- 住所・氏名・TEL・品名・機種名を記入して下さい。
- 御送金は現金書留か郵便局の定額小為替か普通為替でお願い致します。
- 送料は1本350円、2本500円、3本750円加算して下さい。
- 営業時間 平日 12:00〜20:00
- 月曜定休(祭除く) 日・祭 9:00〜19:00

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594

〒371 前橋市新前橋町17−13

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!!03(463)4455まで

全国通信販売

クリスマス・お正月は日本マイコン流通センターへ

セガマークIII 新品
定価 ~~¥15,000~~



現金特価 ¥12,900

任天堂
ファミリーコンピュータ
任天堂ファミリーコンピュータ(本体・中古)
人気ゲームカートリッジ1本(新品)
合計価格 ¥19,700円の品



現金特価 ¥12,800

任天堂
ディスクシステム
任天堂ディスクシステム(中古)
人気ゲームカードソフト1本(新品
合計価格 ¥19,900円の品



現金特価 ¥13,800

クリスマス・お正月大売出!

行くしかない!

注意 通信販売は行ないません。

大放出!

★Xマス 12月23日(火)~31(水)

★お正月 新年は1月4日(日)より初売
(1月・1・2・3日は休み)

クリスマス・お正月
サービス品

ファミコン・ディスクセット

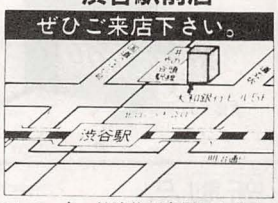


ファミコン(中古)
ディスクシステム(中古)
新品人気ソフト
合計定価 ~~¥35,500~~

サービス特価 ¥24,800

※この商品は通信販売も受付ます。
03(463)4455

渋谷駅前店



エレベーターは建物の裏側にあります

2500本大放出!

パソコンソフト ¥980
PC・FM・X1・MSX他(中古)

5割~
8割引 など

ファミコンソフト 120種類(中古) ¥680~

★新作ソフトも大特価!/戦場の狼(¥5,500)→特価 ¥1,980 などたくさんあるよ。

大安売

ディスケット 2D ¥60 2HD ¥240

プラスチックディスケットケース ¥1,980

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。

●送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル (株)日本マイコン流通センターファミコン係

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。



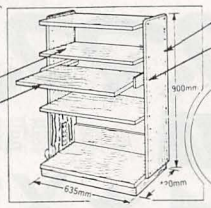




定価¥29,800 5,000台突破記念特価 ¥18,800

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）
- コンパクトで場所をとらない
- 強化木材なので強度バツグン
- 棚の高さは自由自在、5段棚（20mm間隔）
- 収納幅 595mm



コインで組立て一発OK!!
化粧キャップ付。

棚位置自由自在
前後スライド
移動棚・1枚付。
木目調。どこに置いてもピッタリ!!

コンセント4コ付。
1発電源スイッチ付。（下部にあるので誤操作防止！）
コード2m付。

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（スイッチ付キャスター使用）

PW-877



特価 ¥28,800
定価 ¥35,000
620(幅)×830(〃)×580(奥行)
1220(高さ)×675(〃)

PC-1



特価 ¥24,800
定価 ¥38,000
600(幅)×930(高さ)×740(奥行)
700(〃)

PC-2



特価 ¥39,800
定価 ¥49,000
1200(幅)×930(高さ)×740(奥行)
700(〃)

PC-3



特価 ¥34,800
定価 ¥42,000
900(幅)×930(高さ)×740(奥行)
700(〃)

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

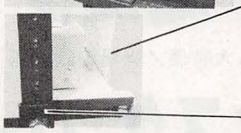
830～1300(上)
700(幅)×650(高さ)
(下)×650(奥行)



- 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！

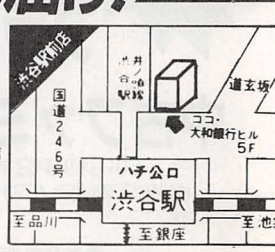
パソコンデスク受付 03 (463) 4501

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

〒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



日本マイコン流通センター

1月号

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

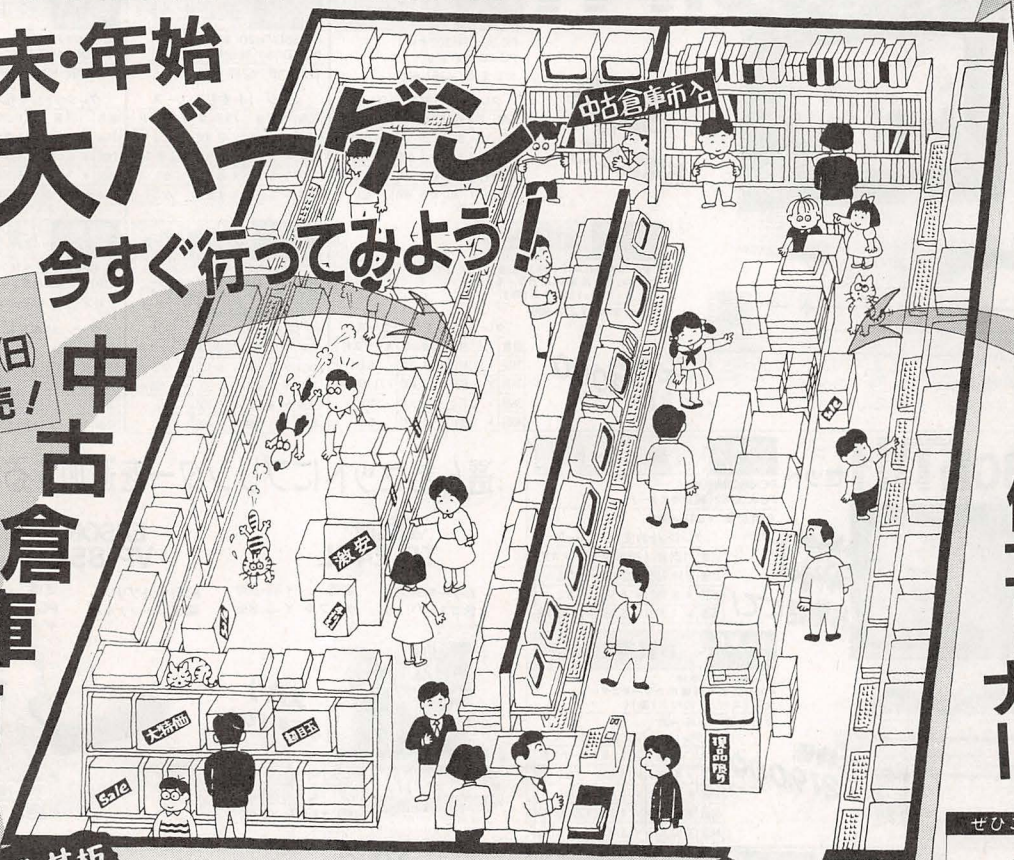
中古250台展示！

渋谷駅前徒歩0分！ジャンク中古倉庫市!!

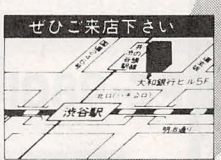
年末・年始
大バーゲン
今すぐ行ってみよう！

新年は1月4日(日)より初売！

中古倉庫市



NEC シャープ 富士通
新品特価コーナー



エレベーターは建物の裏側にあります

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
大安売り

ぜひ、ご来店下さい！
Two In One おもしろ市！

中古倉庫市より 大放出
中古ファミコンソフト 1,500本
ナント！ ¥680より 120種類

- 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 49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 PC、FM、XI、MZ、MSX他
  1,000本 ¥980均一、5割〜8割引他

新品特価コーナーより
新製品 年末・年始大特価

PC-9801VM21	定価	~~¥390,000~~
PC-9801VX2	定価	~~¥433,000~~
PC-8801FH30	定価	~~¥168,000~~
PC-8801MH	定価	~~¥208,000~~
PC-98LT	モデル1 定価	~~¥238,000~~
	モデル2 定価	~~¥288,000~~
PC-9801UV2	定価	~~¥318,000~~

㊙大特価

●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

ディスケット大安売！
2D ¥60
2HD ¥240
マクセル 2HD(10枚1箱) ¥4,400
品質完全保証

ディスケットケース大特価
5インチ(70枚入) 定価¥5,000 激安 ¥1,980
3.5インチ(90枚入) 定価¥6,000 激安 ¥2,180

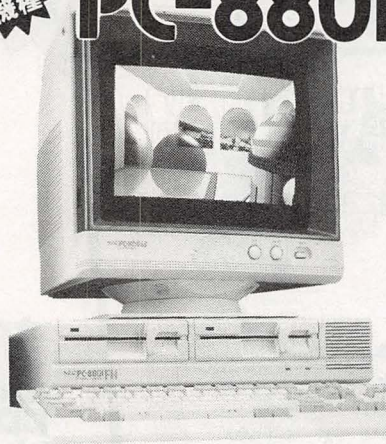
PC-98用 IM RAMソフト付
激安 ¥23,000

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル

おっ、これなら買える！選べるセット

NEC新製品セール 分割払い月々3,000円より

超人気機種 PC-8801FH セット 発売記念特価！



大特価 お電話にて！

大特価 ¥189,000

注文番号 B-A01 純正セット

PC-8801FH30（本体）
PC-KD862（純正モニター）
合計定価 ~~¥267,800~~

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	¥11,020	¥10,500	なし
24回	¥ 8,720	¥ 6,600	¥23,000×4
36回	¥ 8,500	¥ 7,400	なし
48回	¥ 7,740	¥ 5,800	なし

注文番号 B-A02 お買得セット

PC-8801FH30（本体）特価¥159,600
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット（10枚入1箱）
合計定価 ~~¥272,800~~

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-A03 純正セット

PC-8801FH20（本体）
PC-KD854（純正モニター）
合計定価 ~~¥227,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,820	¥ 8,800	なし
24回	¥ 6,520	¥ 4,900	¥23,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 6,200	なし
40回	¥ 8,890	¥ 4,800	なし

注文番号 B-A04 お買得セット

PC-8801FH20特価¥131,100
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット（10枚入1箱）
合計定価 ~~¥242,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 8,164	¥ 8,100	なし
24回	¥ 5,864	¥ 4,200	¥23,000×4
36回	¥ 6,500	¥ 5,700	なし
48回	¥ 9,088	¥ 4,400	なし

注文番号 B-A05 純正セット

PC-8801FH10（本体）
PC-KD854（純正モニター）
合計定価 ~~¥188,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,920	¥ 7,300	なし
24回	¥ 6,120	¥ 3,900	¥20,000×4
36回	¥ 7,750	¥ 5,100	なし
48回	¥ 7,190	¥ 4,000	なし

注文番号 B-A06 お買得セット

PC-8801FH10（本体）特価¥94,810
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥189,600~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,500	¥ 6,600	なし
24回	¥ 3,750	¥ 3,000	¥15,000×4
36回	¥ 7,750	¥ 4,600	なし
48回	¥ 4,650	¥ 3,600	なし

PC-8801MH セット



大特価 お電話にて！

大特価 ¥219,000

注文番号 B-A07 純正セット

PC-8801MH（本体）
PC-KD862（純正モニター）
合計定価 ~~¥307,800~~

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	¥13,100	¥12,000	なし
36回	¥ 8,750	¥ 8,500	なし
36回	¥ 7,750	¥ 5,100	¥20,000×6

注文番号 B-A08 お買得セット

PC-8801MH（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット（10枚入1箱）
合計定価 ~~¥315,800~~

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	¥10,964	¥10,800	なし
36回	¥ 8,750	¥ 7,600	なし
36回	¥ 7,750	¥ 4,200	¥20,000×6
48回	¥10,638	¥ 5,900	なし

PC-9801UV2 セット



大特価 お電話にて！

大特価 ¥362,000

注文番号 B-A09 純正セット

PC-9801UV2
PC-KD854（純正4050文字カラーモニター）
合計定価 ~~¥407,000~~

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
36回	¥12,000	¥10,800	なし
48回	¥ 9,220	¥ 8,500	なし
48回	¥ 7,360	¥ 5,600	¥20,000×8
60回	¥11,660	¥ 7,100	なし

注文番号 B-A10 鬼に金棒セット

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~~

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	¥15,000	¥12,500	なし
48回	¥13,620	¥ 9,800	なし
48回	¥ 6,320	¥ 5,700	¥25,000×8
60回	¥ 9,860	¥ 8,300	なし

PC-9801VM21 セット



大特価 お電話にて！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-A11 純正セット

PC-9801VM21（本体）
PC-KD854（純正モニター）
合計定価 ~~¥479,800~~

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	¥16,000	¥12,900	なし
48回	¥10,540	¥10,200	なし
48回	¥ 5,540	¥ 5,200	¥30,000×8
60回	¥ 8,720	¥ 8,600	なし

注文番号 B-A12 お買得セット

PC-9801VM21（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
生ディスケット（10枚入1箱）
合計定価 ~~¥497,800~~

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	¥14,750	¥12,400	なし
48回	¥14,390	¥ 9,700	なし
48回	¥ 7,090	¥ 5,600	¥25,000×8
60回	¥11,620	¥ 8,200	なし

選んだセットにプリンターを追加するなら…

star TR-24CL

カラー熱転写
低コストプリンタ
定価 ~~¥59,800~~
ケーブル ¥ ~~5,000~~



ズバリ ¥54,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
18回	¥4,672	¥3,400

EPSON VP-85K

80桁ドットプリンタ
高速パーソナル機
定価 ~~¥118,000~~
PC-ROM ¥ ~~10,000~~
ケーブル ¥ ~~5,000~~



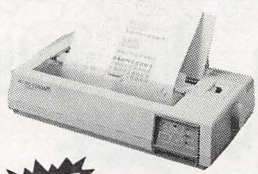
ズバリ ¥103,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR406M

純正熱転写プリンタでこの価格
定価 ~~¥59,800~~



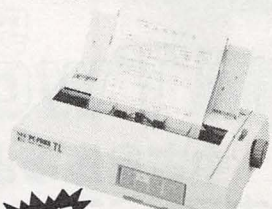
大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,870	¥4,300

NEC PC-PR101TL

カラー熱転写プリンタ
人気機種
定価 ~~¥79,800~~



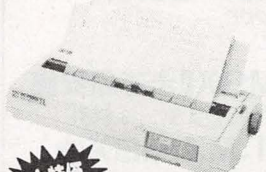
大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,160	¥3,000

NEC PC-PR201TL

低価格 136桁
熱転写プリンタ
定価 ~~¥135,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥4,250	¥3,700

NEC PC-PR201F

純正136桁 ドットプリンタ
経済機として発売
定価 ~~¥188,000~~



大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

全国どこでもお電話一本で、即お届け!

頭金なし らくらくクレジット 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!

日本マイコン流通センター

注文番号 B-A13

SHARP パソコンテレビ X1F10

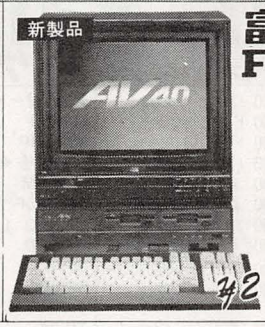
63%引

本体定価 ¥89,800

大特価 ¥33,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 3,418	¥ 3,100

新製品



富士通 FM77AV40

注文番号 B-A14 モデル40 純正セット

FM-77AV40(ディスク2基付)
FM-TV154(純正モニター)
合計定価 ¥366,000

大特価 ¥279,000

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	¥14,120	¥13,700	なし
36回	¥12,750	¥ 9,600	なし
36回	¥ 6,250	¥ 5,500	¥ 2,500×6
48回	¥ 8,290	¥ 7,600	なし
60回	¥ 7,420	¥ 6,400	なし

AV20

注文番号 B-A15 モデル20-2 純正セット

FM-77AV20-2(ディスク2基付)
FM-TV152(純正モニター)
合計定価 ¥257,800

大特価 ¥198,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥10,540	¥ 9,700	なし
36回	¥ 9,500	¥ 6,800	なし
36回	¥ 5,000	¥ 3,500	¥20,000×6
48回	¥ 5,580	¥ 5,400	なし



SHARP パソコンテレビ X1G

注文番号 B-A16 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 ¥147,000

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	¥17,860	¥ 7,200	なし
24回	¥ 6,060	¥ 3,800	¥20,000×4
36回	¥ 5,250	¥ 5,100	なし
48回	¥ 4,570	¥ 4,000	なし

X1G

注文番号 B-A17 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 ¥111,800

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	¥ 7,724	¥ 5,400	なし
24回	¥ 4,524	¥ 3,800	¥10,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 3,800	なし

新製品

SHARP X1turboZ

注文番号 B-A18 純正セット

CZ-880C(本体)
CZ-600D
合計定価 ¥347,800

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	¥13,820	¥13,200	なし
36回	¥10,750	¥ 9,300	なし
48回	¥ 4,390	¥ 4,000	¥20,000×8
48回	¥ 9,290	¥ 7,300	なし

X1turboIII

注文番号 B-A19

CZ-370C(本体)
CZ-370DX(IS型純正モニター)
生ディスケット(10枚入り箱)(人気パソゲン)
合計定価 ¥294,800

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	¥10,250	¥10,200	なし
36回	¥ 7,375	¥ 7,200	なし
36回	¥ 6,375	¥ 3,800	¥20,000×6
48回	¥ 8,625	¥ 5,600	なし

注文番号 B-A20

Victor HC-80 MSX2

激安

本体定価 ¥84,800

大特価 ¥29,800

- 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)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 3,682	¥ 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。

お申込み方法

- 今すぐお電話か下記のハ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至急商品をお届け致します。
- 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。到着後即日商品を発送します。
- 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み下さい。

●送り先/㈱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

受付時間/午前10時～午後7時

社員・アルバイト募集中!
03(463)2361



★エレベーターは建物裏にあります。

キリトリ線

《商品申込書》

昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます	支払方法	クレジット : 現金

ご購入商品			フリガナ		電話番号	
注文番号	特価	支払回数	お名前			
	円	回	フリガナ			
	円	回	ご住所			
				生・年月・日	年 月 日 才	

B1 月号

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

在庫200台展示中! 中古マイコン

クリスマス・お正月プリンター大バーゲン

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!!

	定価	特価	
▶NEC◀			
PC-PR201V	298,000→	198,000	新製品136桁高速プリンター
PC-PR401	39,800→	16,000	熱転写プリンター
PC-PR406	99,800→	49,000	熱転写プリンター
PC-PR104	148,000→	39,000	漢字ドットプリンター
PC-PR103	89,800→	26,000	ドットプリンター
NK-3618-22	234,000→	39,800	漢字ドットプリンター
NM-9300S	253,000→	84,000	24ドット漢字プリンター
NM-9400S	310,000→	114,000	136桁24ドット漢字プリンター
PC-PR101	238,000→	69,000	24ドット漢字プリンター
PC-8825	176,000→	38,000	24ドット熱転写漢字プリンター
PC-8027	89,000→	24,000	ドットプリンター
PC-8023C	153,000→	22,000	ドットプリンター
PC-6021	49,800→	8,800	熱転写プリンター
PC-PR201T	170,000→	79,000	136桁熱転写漢字プリンター
▶エプソン◀			
MP-130K	510,000→	69,800	136桁高級24ドット漢字プリンター
MP-100III	192,800→	32,000	136桁ドットプリンター
MP-80F/T	152,000→	28,000	ドットプリンター
MP-80	148,000→	12,000	ドットプリンター
MP-80III		24,000	ドットプリンター
MP-80K	189,000→	19,800	漢字ドットプリンター
RP-80FTIIK	152,000→	29,000	漢字ドットプリンター
RP-80	89,000→	24,000	ドットプリンター
FP-80K	189,800→	26,000	漢字ドットプリンター
AP-80K	69,800→	42,000	熱転写カラー漢字プリンター
SP-80	56,800→	29,000	ドットプリンター
▶シャープ◀			
MZ-1P06	234,000→	59,800	漢字プリンター
MZ-1P17	79,800→	42,000	MZ-2500用
MZ-1P14	54,800→	18,000	MZ-1500、700用
CZ-80PK	123,800→	24,800	X1用
▶富士通◀			
MB-27404	89,000→	16,000	FM-7、8用
MB-27401	139,800→	22,000	FM-7、8用
▶ブラザー◀	定価	特価	
M-1009	59,800→	14,000	FM用ドットプリンター
M-1024P	128,000→	58,000	PC用24ドット漢字プリンター
▶精工舎◀			
GP-80M	59,800→	4,800	ドットプリンター
GP-250F	59,800→	12,000	ドットプリンター
GP-500	49,800→	16,000	ドットプリンター
GP-550	119,800→	22,000	漢字ドットプリンター
GP-700	99,800→	19,800	カラードットプリンター
SP-800F		24,000	FM用ドットプリンター
▶スター◀			
TR-24	68,800→	23,800	熱転写24ドット漢字プリンター
▶日立◀			
MPP-1021H	———	12,000	日立用
▶東芝◀			
PA-7253	153,000→	32,000	パソピアドットプリンター

年末・年始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。

メーカー・品名	定価(円)	定価(円)	備考
NEC・本体			
PC-9081UV2	318,000	227,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	247,000	超人気機種
PC-9801VF2	348,000	188,000	
PC-9801M2	415,000	208,000	
PC-9801F2	398,000	168,000	
PC-9801U2	298,000	129,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	59,800	
PC-8801mkIIFR30	178,000	109,000	超人気機種
PC-8801mkIIMR	238,000	149,000	
PC-8801mkIISR30(新同)	258,000	129,000	
PC-8801mkII30	278,000	89,000	
PC-8801mkII20	228,000	64,000	
PC-8801mkII10	168,000	49,800	
PC-8801	228,000	34,800	名機PC
PC-8001mkIISR	108,000	29,800	
PC-8001mkII	123,000	21,000	
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	16,800	
PC-6001mkII	84,800	14,800	
PC-6001	89,800	8,800	ミュージック機能付
N-5200-05(本体・プリンタセット)	1,123,000	198,000	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	X1G-RAM付
CZ-801C	119,800	26,000	X1C
CZ-802C	198,000	27,800	X1D 3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	28,000	X1C/S
CZ-804C	139,000	29,800	X1CK 漢字ROM内蔵
CZ-811C	79,800	29,800	X1Fモデル10・レコーダ付
CZ-852C	278,000	94,000	X1ターボ30・ディスク付
CZ-856C	178,000	108,000	X1ターボII
MZ-1500	89,800	24,000	クイックディスク付
MZ-2200	147,800	27,000	専用レコーダ付
MZ-711	79,800	9,800	
MZ-721	89,800	12,800	レコーダ内蔵
MZ-252Iモデル30	198,000	89,000	ディスク2基内蔵
各社・本体			
富士通 FM-8	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		89,800	4096色同時発色
FM-77L4	238,000	89,800	3.5インチDISK内蔵
FM-16βFDI	355,000	148,000	3.5インチDISK内蔵
FM-11EX	398,000	88,000	2ドライブ
東芝 PA-7007	119,800	14,000	パソピア7
PA-7012	163,000	12,800	パソピアOA BASIC
PA-7010	163,000	12,000	パソピアT-BASIC
JW-P30	———	22,000	24ドットワープロプリンタ内蔵
カシオ FP-1100	128,000	16,000	
ソニー SMC-777	148,000	29,800	カラーパレット付
アップル APPLEIIE	298,000	69,800	
各社・ディスク			
NEC PC-6031	89,800	19,800	PC-6000シリーズDISK
NEC PC-8031-2W	198,000	42,800	PC用2Dデュアル
PC-8031-1W	298,000	29,800	PC用デュアル
PC-8032-1W	178,000	19,800	PC用増設デュアル
PC-80S31	168,000	62,000	PC用2Dデュアル
PC-9831-4W	198,000	84,800	PC用2DDドライブ
PC-98H32	398,000	69,800	5Mハードディスク増設用
エプソン TF20	168,000	46,800	PC用DISK
TF10	129,800	49,800	PC用DISK
シャープ MZ-1F13	218,000	79,800	1Mバイト2ドライブ
ロジテック LFD-550FM	148,000	59,800	FM-7用インターフェース・ケーブル付
工人舎 KD-280PC	168,000	42,000	PC用ディスク
各社・ディスプレイ			
グリーンモニター		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	15,800	32K
MPC-2	39,800	19,800	64K
PHC-33	59,800	19,800	64K
PHC-30N	69,800	22,000	レコーダ内蔵64K
MPC-3	46,800	14,800	16K3スロットル
PHC-27	49,800	19,000	64K
ナショナル CF-1200	43,800	12,800	16K
CF-2000	54,800	11,000	16K
FS-4500	108,000	39,800	MSX2 64K24ドットプリンタ内蔵
ソニー HB-55	54,800	13,000	16K
HB-701FD	148,000	34,800	ディスク内蔵
HB-10	34,800	13,800	16K
HB-101	46,800	13,800	16K
HB-201	59,800	19,800	64K
東芝 HX-10D	67,800	16,000	64K
HX-20	69,800	18,800	64K
HX-10S	55,800	12,000	16K
HX-30	43,800	13,000	32K
ビクター HC-30	36,800	12,000	16K
HC-80(新同)	89,800	26,800	64K MSX2
HC-7	84,800	12,000	32K
三菱 ML-F110	54,800	12,000	16K
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	11,000	16K
V-20	64,800	19,800	64K
V-25	69,800	19,800	MSX2
パイオニア PX-7	79,800	39,800	スーパーインポーズ
日立 MB-H3	99,800	22,800	MSX2 タブレット付
MB-H1	99,800	13,000	32K
ヤマハ YIS-503	64,800	16,000	32K
富士通 FM-X	49,800	12,000	16K RGB 端子付
任天堂 ファミリーベーシック HVC-007	14,800	4,800	
各社・データレコーダー			
NEC PC-DR330	19,800	7,800	高級レコーダ
NEC PC-DR312	12,800	6,400	高級レコーダ
NEC PC-6082	198,000	6,800	高級レコーダ
各社データレコーダー激安市		3,800より	在庫40台

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

ファミコン中古ソフト

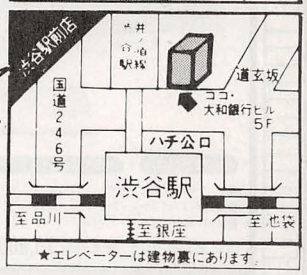


ナント！ 680円より

さあ、行ってみよう！

1,500本・120種
大放出！

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！



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。

中古ファミコンソフトの値段表をもらおう！

今、60円切手2枚を入れて、「ベーマガリスト係」へ送ると、1中古ファミコンソフトの値段表2新作ソフト割引券と値段表3中古ソフトを売りたい方にお徳な、高価買取券がもらえます

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03(463)4455（ヨシココ）

新品受付 03（463）4501

●送り先（株）日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●振込先/大和銀行渋谷支店 普6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- 下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- 売却ご希望の場合は、現品が着き次第、至急高価買取り代金をお届け致します。
- 下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- 直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

受付時間／AM10：00～PM7：00

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！

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。 Ⓑ 1月号

クリスマスプレゼントセール!!

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!





▲ Bタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀ Aタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

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1月からでOK!



テレホンショッピング 仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① SONY MSX2 HIT BIT

MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER

HB-F500 2DDFD内蔵タイプ



●漢字ROM・3.5インチ2DDフロッピー内蔵。
●内蔵ソフトの漢字MEMOで住所録やワープロができる高級セパレートタイプ。
MSX2パソコンに人気ソフトの「レイドック」とMSX用ジョイスティックをセットして特別提供!!
(ディスプレイは別売となります)





MSX2パソコン + MSX用ジョイスティック + ゲームソフト セット

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F500〉	¥128,000
●MSX用ジョイスティック	¥3,400
●MSX2用ゲームソフト〈レイドック〉	¥6,800

合計¥138,200を 現金特価 **79,800円**

頭金なし / 第1回目5,170円 → 月々3,800円×23回

お支払合計……92,570円

② NEC Mr. PC PC-6601SR

10セット限定処分



●日本語ワープロソフト標準装備 ●320KバイトFDD1ドライブ内蔵●カラフルな15色カラーグラフィックにリアルなFM音源シンセ内蔵●テレビとパソコンがいっしょになって楽しみ方まで新しい

●NEC〈PC-6601SR〉	¥155,000
●NEC15型カラーディスプレイテレビ〈PC-TV151〉	¥94,800

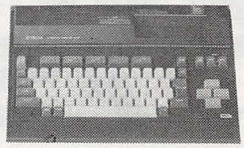
頭金なし / 第1回目5,750円 → 月々3,700円×29回

合計¥249,800を 現金特価 **95,000円** お支払合計……113,050円

③ ビクターIO AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2

MSX2パソコン + カラーモニター + ゲームソフト セット





●話題のMSX2パソコン。
●V-RAM128KBによる256色表示を精細に表現できるようにカラーCRTディスプレイをセットして、大容量メガROMソフトをエキサイティングに再現します。

●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉	¥84,800
●ゼネラル21ピンカラーディスプレイ〈DM-405〉	¥67,800
●MSX2用メガROMソフト	¥5,800
●ジョイスティック・ケーブル	¥6,400

合計¥161,800を20セット限定 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

④ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1



RAM64K VRAM128K RGB対応
●楽しみが広がるMSX2の世界
●遂に低価格MSX2新登場!!
ゲームセンターの大迫力がそのままで家庭で楽しめます。

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉	¥29,800
●専用ジョイパッド〈FS-JS220〉	¥1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉	¥4,500

合計¥35,800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

⑤ CASIO MSXパソコン専用ユニット 日本語ワードプロセッサ MW-24

●キミのMSXが本格派日本語ワープロになる。●すべてのMSX(RAM16KB以上)に使えるMSXワードプロセッサ。24ドット高品質印字で、そのうえ、ハガキ印刷に便利な住所録ソフト搭載。



●カシオMSX用ワードプロセッサユニット〈MW-24〉	¥39,800
●専用ACアダプタ〈AD-5460〉	¥3,900
●A4版プリンタ用紙	¥500

合計¥44,200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

お支払合計……44,580円

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 **1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

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
古川市李埠前田10 ☎02292(3)3883

Pureflex®

磁気伝説

フロッピーディスク

新しい時代のための 高品質 高信頼性 高耐久性です。

※印刷の関係により実際の色とは多少異なることがあります。



通信販売サービス 全国送料無料

カラーフルセレクトシステム 好き勝手に組合せが好評です。

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,K-10、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。	

商品先渡・代金後払システム

お支払いは商品到着後7日以内に同封の振替用紙にてお支払い下さい。

- 郵便振替（東京5－170738）
- 銀行振込（富士銀行三ノ輪支店 普916562）
- クレジットカード
  カードの利用をおすすめします。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）

電話の注文は

03-801-2851

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

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
B12-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18361-1

マイコンBASICマガジン第六巻第一号通巻五十五号 昭和六十一年十二月二十五日印刷 昭和六十二年一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号