昭和62年6月1日発行（毎月1回1日発行）第6巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

June 1987 6



定価 ¥380

47機種のパソコン用ソフト69本一挙掲載

攻略法と楽しみかたを教えちゃおう

妖怪道中記

ようかいどうちゅうき

©株式会社ナムコ

チャレンジ！AVG ジーザス 後編

アイテム/城内マップを大公開！

ガリウスの迷宮 魔城伝説II

VGM特別講座 PSGを使いこなそう！
効果音大特集

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
コナミ/T&Eソフト/ビクター音産/
エニックス/日本テレネット

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム
●PC-8801mkSRシリーズ用ワンダーモモ●ファミコン/ツインファミコン用グラディウス●MSX用バックランド●PC-6001mkIISR/6601SR用 Out Run-Splash Wave-

新連載 MSX2パソコンを使いこなそう

BM-Jr./LII2 READ THE COURCE
BM-LIIIMK5 I am twin
ファミコン/ツインファミコン VOLLEY BALL/戦場に架ける橋/カラスダス！
FM7/77 JAN KEN/FANTASY
FP-1000/1100 JECLIS
JR-100 落とし穴
JR-200 FIGURE MOVE GAME
M5 ブロックくずし/PIECE ADVENTURE
MSX THE HOUSE OF SLIME/TOWER/PEAマン「アルバイト大乱闘」の巻
MSX2 移植版 その後の雪の帰り道
MZ-80K/C/1200 越後屋ゲーム
MZ-700/1500 It's Break/SABER ROAD
MZ-1500 ミノムシ・ゲーム
MZ-2000/2200/2500 OBSERVER
MZ-2200/2500 WONDER
MZ-2500 妖怪退治
PASOPIA7 男一匹雪おろし一直線
PC-6001/mkII/6601/SR かけゲーム/SUPER BALL
PC-6001mkII/6601/SR COLOR CUBE
PC-6001mkIISR/6601SR JEWELS
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR THE SNAKE/MOGURA ATTACK
PC-8001mkII/SR フルコース
PC-8001mkIISR 不親切なブロックくずし
PC-8801 WAITERS
PC-8801mkIISR SUPER XEVTOS
PC-9801 もぐらたたき
S1 Explorer
SC-3000 ベーマガを救え/BREAK HEART
X1 青銅蝸牛～ブロンズ・スネイル～/桃次郎
PB-100 TINY HARRIER/Taihou DOKKAN
PC-1245 ザ・デスマッチ
PC-1500 APOROID
PC-2001 PAMDE
ランダム・コーナー
FM77AV MARKANOID

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション ダライアス—山岳地帯のテーマ—

中古パソコン機器
U-com Buyer's Guide



SHARP

ビデオまで巻き込んだこの高感



▲写真はModel 30です

度、楽しみ方も違ってくるぞX1G。

コンピュータ画面をビデオ録画できる マルチビジュアル端子搭載

ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、腕にみがきをかけてついに達成したベストスコアや最終画面のクリアなど決定的瞬間、隠れキャラクター、ウラ技の確認、必勝プロセスもビデオに録れる。熱中できるジョイカードもついてゲームプレイもひと味違った楽しみ方が…。遊び心がグングン加速するみたい――。

映像処理も、サウンドも、通信も…… 先進機能にもうれしい対応。

テレビやビデオ、ビデオディスクの映像をカラー静止画で瞬時に取り込み、自在に修正加工。イメージ豊かなコンピュータグラフィックスが手軽に創れるカラーイメージボード。※1 多彩なシンセサイザーサウンド創りが楽しめるダイナミックなステレオタイプの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をサポート。さらにプロ指向のビデオ編集をめざすなら、スーパーインポーズ録画※4によるオリジナルタイトルづくりも……。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) ※4 パーソナルテロッパCZ-8DT2 標準価格44,800円いずれも別売です。

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。

本体はオーディオ機器とピッタリ組める横幅33cmの小型コンポサイズ、タテ・ヨコ自在だからレイアウトも多彩。ディスプレイは、専用ディスプレイテレビ、手軽な専用ディスプレイ、ビデオ入力端子つきテレビと選べる3バリエーション。Model 10、30合わせて6つの組合わせが選べ、用途に応じたパソコンライフが楽しめます。

名機X1の系譜を受け継いだ優れた機能群

●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●122KバイトRAMなど余裕のメモリ空間(メインメモリ64Kバイト)●入力、表示も簡単な漢字ユーティリティ(Model 10は漢字ROM CZ-8BK2 標準価格19,800円が必要です)●JIS第1水準漢字ROM内蔵(Model 30)●8オクターブ3重和音のサウンドジェネレータ ●FORTRANやCOBOLなど各種高級言語が使用可能 ●将来の発展に備え、拡張I/Oポートを2ポート内蔵 ●日付・時刻表示、テレビ番組を7つまで予約できるカレンダーつきタイマー●操作しやすいセパレートタイプの薄型キーボード(角度調整用スタンドつき)

※ 別売CP/Mが必要です。(CP/Mは米国デジタルリサーチ社の登録商標です)



X1の高性能がこんなに身近に。

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。

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)へ。

資料請求券 X1G ベーマガ 6.'86

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ

「PC-88VAを使って、ビデオで遊ぶ。」

**美しいグラフィックスが、創造力をかき立てる。
PC-8800シリーズのニューフェイス・PC-88VAが、
ビデオの可能性を大きくひろげます。**

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

PC-8800シリーズとの互換性を保ちながら、16ビットへと大きく飛躍した、PC-88VA。

PC-88VAは、新開発の16ビットCPUやグラフィック専用LSIの採用はじめハードウェアの大幅な機能強化が図られた、PC-8800シリーズ最上位機種です。特にビジュアル機能が大きくパワーアップし、640×200ドット・65,536色の同時表示、スプライト機能、抜群の描画スピードを実現。また、ビデオ出力端子も標準装備。もちろんPC-8800シリーズの豊富なソフトウェアや周辺機器も利用可能です。*自作ビデオの編集やアニメーションの作成には最適。PC-88VAは、創造力をかき立てるクリエーティブなツールへと進化しました。

＊ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。

アニメーションの作成が簡単に行える、「アニメ フレーマー」。

カラフルなアニメーションの作成には専用ソフト「アニメ フレーマー」があればOK。たとえば、マウスを使ってフレームの1枚目に円、2枚目に三角形を描いてプレイする。あとは、パソコンが自動的に全体の動きを判断して円から三角形へ徐々に変化する動画を作成してくれます。また、作成したアニメーションはビデオにそのまま録画することも可能。いろいろなキャラクターのアニメーションなど、多彩なバリエーションが楽しめます。
（アニメ フレーマー　標準価格28,000円）







●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002（V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz）●RAM：メインメモリ512KB（最大1.5MBまで拡張可）●ROM：メイン480KB、辞書288KB（約4万語の辞書、連文節変換）●グラフィック表示：65,536色同時表示（640×200ドット時）、256色同時表示（640×400ドット時）etc.●スプライト表示：サイズ（8×4）～（256×256）ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI：テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ/5インチFDD2台内蔵……本体標準価格298,000円
（320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能）

マウス標準装備

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社（札　幌）011(251)5531
中 部 支 社（名古屋）052(262)3611
中 国 支 社（広　島）082(247)4111

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

楽しさをさらに大きくひろげるビデオ出力。

大切な自作のコンピュータグラフィックスを、ビデオに撮って残しておく。ゲームの経過をそのまま録画して、あとで攻略作戦を練る。自作ビデオのタイトル画面をアニメーションで作成する。ビデオ出力端子がついて、新しい映像の楽しみ方が続々と誕生します。もちろん、映像だけでなくパソコンで作成したリアルな効果音や音楽をビデオに収録することもできます。PC-88VAとVTRで、リビングルームの楽しさがさらに大きく広がります。

ビデオボードを使えば、こんな特殊効果も楽しめる。

①スーパーインポーズ

いまや自己PRの時代。プロモーションビデオやパーティーの記録等、さまざまな自作ビデオの編集に欠かせないのが、スーパーインポーズ機能。PC-88VAで、ビデオ画像に合わせたテロップやイラスト、動画、写真(イメージスキャナで読み込む)などの素材を作成。そして、ビデオにスーパーインポーズ。字幕入りヒァオやミュージックTV風ビデオなど、ユニークなオリジナル作品が簡単に作成できます。



②デジタイズ機能

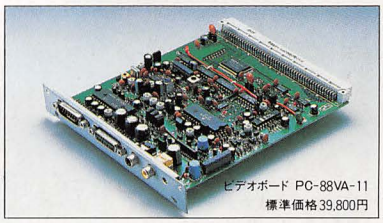
こんどは、ビデオボードを使ってビデオ画像を編集してみます。まず、ビデオ画像をPC-88VAに取り込みさまざまなデジタル処理を施します。さらに、編集した画像をもう一度ビデオにダビング。例えば、ビデオに収録しておいたテニスや体操などのフォームを、画面に分割表示しコマ送り的な動きをさせる等々……抜群の編集テクニック・センスで、さらにパーフェクトな映像表現にチャレンジしてください。

※スーパーインポーズ・デジタイズ機能を利用するには別売のビデオボード(PC-88VA-11)が必要です。



PC-88VAを中心とした
システム構成例





ビデオボード PC-88VA-11
標準価格39,800円

高なる知的快感——PC-8800シリーズ。



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



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
model 30(B)

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……168,000円
(カラーディスプレイPC-KD862
ブラックタイプも同時新発売)

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(271)7700
〈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。

日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

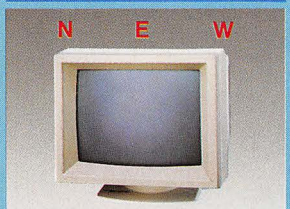
DISPLAY LINEUP
HIGH PERFORMANCE

PC-KD853



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円

PC-KD861



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／138,000円

PC-KD851



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000円





PC-KD854

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。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
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。

PC-KD862

縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り替え。高解像度ディスプレイ。

◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800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。

HI-TECH FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。
NECのパソコンファミリー 国内実績No.1 日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

システムの顔をさがせ——。鮮明なカラー、高解像度。
そして多彩な種類が頼もしいNECのディスプレイ、
ここに堂々のラインアップです。
高性能がシステムをサポート。ディスプレイもNECです。

PC-KD551K



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円

PC-8851



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

PC-8841



◎12型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／44,800円

PC-8050N



◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

PC-8047



◎12型アンバーイエローディスプレイ
標準価格／46,800円

PC-KD651



◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／198,000円

PC-MD651



◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／59,800円

型式	サイズ	ブラウン管	グラフィック解像度ドットライン	表示文字例 文字×行	水平走査周波数(KHz)	ドットピッチ	入力信号方式	フィルタ付	ケーブル	適応機種 PC-88VA	PC-8801 FH/MH	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV	PC-9801VM21 VX	PC-100	高解像度 ☆は専用
PC-KD861	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用		○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD862	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○		☆
PC-KD851	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	※TTL/アナログ		○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD853	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.31	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD854	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	アナログ専用	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-KD551K	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.39	※TTL	○	○	△	○	○	○	○		☆
PC-8851	14	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8841	12	モノクロ	640×400	80×25	24.83	——	コンポジット					○	○	○		☆
PC-8050N	12	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-8046	9	グリーン	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-8047	12	アンバーイエロー	640×200	80×25	15.75	——	コンポジット					○				
PC-KD651	14	カラー	750×512	80×25	30.1	0.31	アナログ専用		○						○	☆
PC-MD651	14	モノクロ	750×512	80×25	30.1	——	輝度・同期セパレート		○						○	☆

●△ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※TTLで接続の場合は8色表示になります　●アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

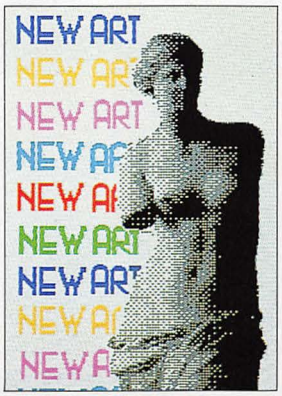
〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く) 電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

C&C
コンピュータ 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

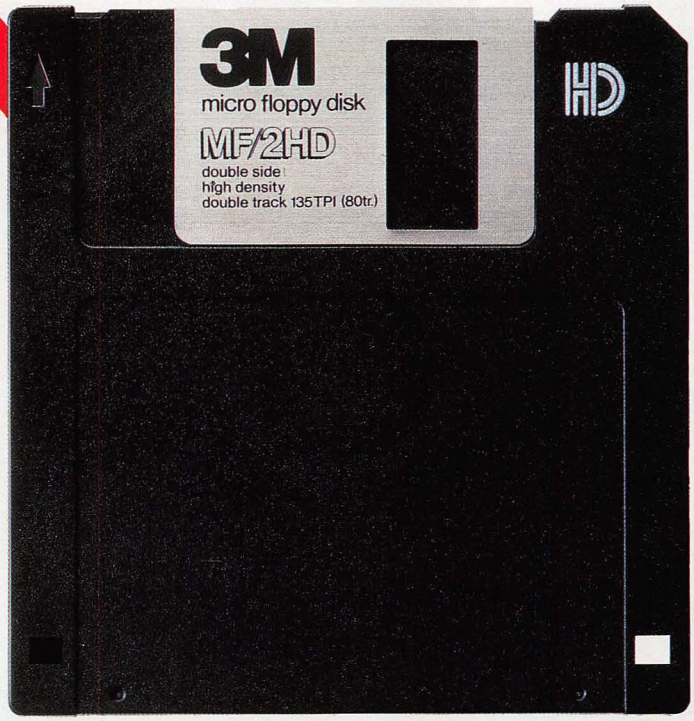
イメージスキャナ
PC-IN503

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　受付時間…9:00～17:00
東京03(452)8000　大阪06(211)9800　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。

TOUGH QUALITY.



スリーエム フロッピーディスクは
1988年オリンピックの
公式商品です。

3M
Worldwide Sponsor
1988 Olympic Games

JTS 002

フロッピーディスクの新時代です。精巧なポケッタブルタイプのシェルに密封されたディスクは、直径わずか3.5インチながら、記憶容量が飛躍的に増大。高出力高分解能を発揮し、ドライブを選ばず、酷使に耐え抜く信頼性を実現したのです。スリーエムの先端データメディア技術がつくるフロッピーディスク――――タフクォリティ。

3M micro floppy disk MARKQ



3.5

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
横浜支店 ☎(045)312-5521
名古屋支店 ☎(052)332-2411
大阪支店 ☎(06)305-3133
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(022)261-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄出張所 ☎(0988)77-8799

3M

また来た、もう来た、メガロム第二弾。

ホール・イン・ワン スペシャル

ホール・イン・ワン・スペシャル(HALI研究所)
HM-022 標準価格 5,600円
変化に富んだ数々の難関コース。毎回変わる風向きや風力に注意してクラブを選択したら、さあ、ホール・イン・ワンにチャレンジだ。



ロマンシア

Romancia
ロマンシア(日本ファルコム)
PANA-5 標準価格 5,800円
ファンフレディ王子のおとろくべき旅。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。



◎その他にも、「火の鳥」、「スーパーランボースペシャル」、「ダーウィン4078」、「スーパートリトーン」、「1942」、「棋太平」、「戦場の狼」など、話題のソフトが勢ぞろい。
※この広告のソフトはMSX2用です。(VRAM128K、RAM64K)
※ソフトはすべてハナソフトセンターの取り扱いです。

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。



ZANAC

ザナック(ポニー)
R58Y5093 標準価格 5,800円
人工知能搭載のすごいソフトがやってきた。毎回ちがった敵の攻撃パターンが楽しめる。まさに未来のシューティングゲームだ。



新登場 キングコング2

キングコング2(コナミ)
RC745 標準価格 5,800円
あのキングコングがよみがえる。復活に必要な大量の血液を求めて、急げミシェル、コングの島へ。数々の難敵を倒してつき進もう。



君もチャレンジしませんか。
興奮のネットワークゲーム。

AI GRANDPRIX

パソコン通信を使ったアメリカ大陸横断レース。6月27日までうけ続け実施中です。



くわしくは/日本テレネット㈱
会員課まで。☎075(211)3441(代)



DEG SHOCHIKU-FUJI CO., LTD.

Panasonic

遊びや学びのパソコンです。

A1コンポで楽しもう。

A1ワープロ 文章作成

ゲームもいいけどワープロも欲しい。そんな人には便利な一体型のワープロ・プリンタをどうぞ。24ドット、連文節一括変換、住所録機能つき。これ一台でワープロが楽しめます。

A1ネット 通信

パソコンの新しい楽しみ方、パソコン通信が、いま人気上昇中。通信モデムカートリッジ(FS-CM820 標準価格29,800円)で手軽に実現します。



(テレビは別売)

ワープロ・プリンタ(別売)
FS-PW1
標準価格49,800円

ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円



パナソニックA1があれば、遊びに学びに、どんどん楽しさが広がります。

また来た、もう来た。メガロム第二弾も、話題のソフトがいっぱい。MSX2ならではのリアルで大迫力のゲームに、僕らの遊びがますます加熱する。その上、ワープロや通信、データ保存、ビデオ編集などへA1コンポで広がります。

広がるね、A1コンポ。●データ保存に、3.5インチフロッピーディスクドライブ(FS-FD1標準価格44,800円)●ビデオ編集に、ビデオテロッパ(6月発売予定)●電子演奏に、MSX用オーディオユニット(6月発売予定)

パナソニック MSX2 パソコン FS-A1 標準価格 29,800円

▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱情報機器部MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

打てて、遊べる、ワープロ・パソコンです。

これは便利。買ったその日からワープロができる。
もちろんゲームもすごい。パソコン通信もできます。
ワープロ・パソコン FS-4600F 標準価格 138,000円



松下電器産業株式会社

CA1

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

キレイ、カンタン。

▼とびきりの鮮明グラフィックスをパソコンで簡単に描きたい↓↓AV40とFMグラフィックエディタⅡなら、マウスでスイスイ。片手でスムーズに描ける↓↓思ったままの線や色が手に入るから、楽しい↓↓キミの絵ゴコロがディスプレイ上でバクハツする↓↓26万色発色。400ライン8色対応。ビジュアル機能だけとってみても、やっぱりAVは強い。

自由に、簡単に線を描きたい。色を塗りたいなら。

FM77AV40のビジュアル機能に、FMグラフィックエディタⅡV1.0(￥20,000)の強力なサポートが加わると、あざやかなグラフィックスが"片手"で思いのまま。マウスでスムーズに線が引ける、着色できる。ディジタイズや高度な編集作業も簡単にできるぞ——。まずはマウスを手にして、軽くすべらせてみよう。動かしたとおりに、ディスプレイの上に線が描ける。とても自由でなめらかな感触だ。円や楕円、四角形や多角形もすぐにつくれる。ペン先の太さを変えたり、筆のようなタッチにしたり、エアブラシで色を吹きつけたり、さらに、エリア内を好きな色で塗りつぶすこともできる。また、カラーバーを見ながら絵具を調合していく感覚で、26万色の中からドットごとに任意の色指定も可能だ。



より自然でソフトなグラフィックスにしたいなら。

ここでは、AV40とグラフィックエディタⅡを使ってできる、ある機能を紹介しよう。CRT上に斜めの線を1本引くと、細かい階段のように見えるだろう。この"ギザギザ"を目立たなくしてしまう方法がある——それが「ぼかし」機能だ。マウスで「ぼかし」のアイコンを指定しておくと、描いた線と周囲の色のバランスを計算。何段階もの中間色を線のまわりに自動的につける。つまり、線を周囲に絶妙に溶け込ませるわけだ。線に限らず、画面全体をぼかしてソフトな印象を演出したり、逆にグラフィックスをよりリアルに見せたり、と自由な使い方ができる。中間色が豊富なAVだから、こんな高度な表現もいきてくるといえるだろう。ビジュアル表現の幅を広げる、ユニークな機能のひとつだ。



「FMサークル」会員募集中!

FM情報誌の送付をはじめ、FMシリーズのハードとソフトに関する情報サービスや、イベント、セミナーなどのご案内をいたします。

●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは—(5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎03(615)4739(土・日・祝日を除く9:30～17:00)

富士通

テレビやビデオの一瞬をパソコンに取り込みたいなら。

ビデオディジタイズカード（￥16,800）を使って、テレビやビデオの"ここだ"という瞬間（1/60秒）をパソコン側に取り込むことができる。もちろん、26万色の鮮明画像でディジタイズ可能だ。あとはマウスで色やカタチを自由自在に——。アイドル歌手を拡大・縮小・複写で何人にも増やしたり、ビデオカメラで撮ったキミの姿を合成するのも楽しい。さらに、ネガ・ポジ反転や、彩度・明るさの調節も簡単だ。作成したパソコン画像をVTRに録画したいなら、ビデオコンバータ（￥58,000）の出番。スーパーインポーズ機能で、ビデオ作品にオリジナルタイトルをつければ、完成度は高まる。コマ撮りできるVTRと組み合わせれば、コンピュータグラフィックスのアニメーションだってつくれるぞ。



グラフィックスと日本語を組み合わせたいなら。

グラフィックエディタⅡは、AV40の進化した日本語機能もサポート。26万色や4096色のあざやかなグラフィックスと、漢字まじりの文章が簡単に組み合わせ可能だ。だから、イラスト付の招待状や、絵日記も楽しく書けるし、オリジナルの絵はがき、カラフルな地図入りの案内状もつくれる。描いた絵をフロッピーにセーブしておけば、あとで文章との重ね合わせもラクラク。もちろん、400ライン8色モードにも対応している。カラーグラフィックスを印刷するなら、カラー漢字熱転写プリンタ—10（￥80,000）が最適。



JIS第1・第2水準漢字ROM搭載。24ドットの高品質な文字で、はがき印字も可能。キミだけのグラフィックスを使って、絵はがきや、年賀状、暑中見舞いなども簡単にできる。

ひょーげん族



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）

FM77AV40:●FM音源3音搭載●26万色表示、400ライン8色対応　●RS-232Cインタフェース標準実装●日本語機能強化●3.5インチ640KBマイクロFD、メインメモリ192KB（AV20、AVの仕様は一部異なります。）
AV40専用カラーCRTテレビ-15SD：●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。

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

FM77AV20/FM77AV用には、《FMグラフィックエディタV2.0（￥12,000）》が用意されています。4096色同時発色サポートや、拡大・縮小・移動などの高度な編集機能に加え、日本語機能にも対応しています。

だからAV。

富士通株式会社●OA販売促進統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
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)646-0816〔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

お・か・げ・さ・ま・で・創・業・40・年
Thanks 40th TSUKUMO

夏のボーナス 一括払い 手数料なし!

ツクモ ボーナス

PC-8801FH

●PC-8801FHモデル30 …¥168,000
●4050文字デジタルモニター
(TX-14SH3、DP0.31)‥¥138,000
●モニターケーブル ……¥1,800
●ディスケット10枚、オリジナル
ゲームパック(11種入)……サービス

合計定価 ¥307,800

ツクモ特価 **¥168,000**

注番B602 送料別¥2,000

〈例〉初回¥11,020 月々¥9,500×19回
初回¥10,260 月々¥8,100×23回

PC-8801mkIIMR

●PC-8801mkIIMR ……¥238,000
●4050文字デジタルモニター
(TX-14SH3、DP0.31)‥¥138,000
●モニターケーブル ……¥1,800
●オリジナルゲームパック(11種入)サービス

合計定価¥377,800

ツクモ特価 **¥164,000**

注番B603 送料別¥2,000

〈例〉初回¥10,260 月々¥9,300×19回
初回¥10,100 月々¥7,900×23回

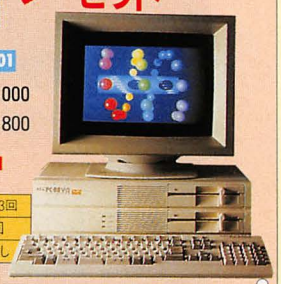
NEC PC-88VA 新発売セット

注番B601

●PC-88VA……¥298,000
●PC-KD862……¥99,800

ツクモ特価販売中

〈例〉初回¥13,020 月々¥10,800×23回
ボーナス加算月 ¥30,000×4回
夏のボーナス一括払いなら手数料なし



注番B604 定価¥108,000 送料¥1,000

PC-8001mkIISR 限定特価 ¥16,800

パソコンテレビ X1G —X1の高性能がこんな身近に—



Aセット 注番B605

●CZ-820C ……¥69,800
●12インチモニター
(TX12T1)……¥67,800
●JOYメカ2型……¥ 4,800
●オリジナルゲームパック…サービス

合計定価 ¥142,400

限定特価 **¥74,800**

送料別¥2,000

〈例〉初回¥8,784 月々¥8,000×9回
初回¥7,480 月々¥6,800×11回

Bセット 注番B606

●CZ-822C……¥118,000
●12インチモニター
(TX12T1)……¥67,800
●JOYメカ2型……¥ 4,800
●オリジナルゲームパック…サービス

合計定価 ¥190,600

限定特価 **¥99,800**

送料別¥2,000

〈例〉初回¥11,484 月々¥10,700×9回
初回¥ 9,680 月々¥ 9,100×11回

X1Fモデル10

注番B607

●CZ-811C ……¥89,800
●12インチモニター
(TX12T1)……¥67,800
●JOYメカ2型……¥4,800

合計定価 ¥162,400

限定特価 **¥54,800**

送料別¥2,000

〈例〉初回¥10,088 月々¥9,600×5回
初回¥ 6,084 月々¥5,900×9回

X1turbo モデル10

スペシャルセット 注番B608

●CZ-850C……¥168,000
●CZ-8BGR2……¥14,800
●CZ-850DR……¥129,800

合計定価 ¥312,600

限定特価 **¥93,800**

送料別¥2,000

〈例〉初回¥10,404 月々¥10,100×9回
初回¥ 9,680 月々¥ 8,500×11回

富士通 FM77AV20 —マルチクリエイティブパソコン—



Aセット 注番B609

●FM77AV20-2……¥168,000
●14インチ2000文字アナログモニター
(CU-14FA) ……¥49,800
●モニターケーブル…¥ 3,500
●アンプ内蔵スピーカ…¥ 7,800
●オリジナルゲームパック…サービス

合計定価¥229,100

ツクモ特価 **¥124,800**

送料別 ¥2,000

〈例〉初回¥11,880 月々¥11,400×11回
夏のボーナス一括払いなら手数料なし

Bセット 注番B610

●FM77AV20-2……¥168,000
●FMTV-152……¥89,800
●オリジナルゲームパック……サービス

合計定価 ¥257,800

ツクモ特価 **¥159,800**

送料別¥2,000

棚ズレ限定 5セット限り

FM-77L4

注番B611



夏のボーナス一括払いを
ご利用下さい!!

夢のスペシャルセット

●FM-77L4……¥238,000
●4050文字デジタルモニター
(TX-14SH3)‥¥138,000

合計定価 ¥376,000

ツクモ特価 **¥134,800**

送料別¥2,000

〈例〉初回¥9,272 月々¥7,600×19回

■FM-77L4 注番B612
本体特価 **¥89,800**

■TX-14SH3 注番B613
ナショナル4050文字デジタルモニター(DP0.31mm)
本体特価 **¥48,000**

ツクモ秋葉原各店



営業時間 AM10:00～PM7:00(平日)
AM 9:30～PM6:30(日・祭日)
★定休日 毎週木曜、第3水曜日(5号店のみ営業)

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

ツクモ名古屋店

営業時間 AM10:00～PM7:00
1号店 ☎052-263-1655(定休日 毎週月曜)
(第1アメ横ビル内)
2号店 ☎052-251-3399(定休日 毎週水曜)
(第2アメ横ビル内)

ニューメディアプラザ ツクモ札幌

営業時間 AM10:30～PM7:30
定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

受注専用ツクモ通販センター

AM10時からPM10時まで受付
東京 ☎03-251-9911

仙台	☎022-263-0791
福島	☎0245-24-1491
新潟	☎025-273-9911
金沢	☎0762-62-3611
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30～午後7:30迄

先取りセール!

ガレージセールに参加しませんか?

6月20日・21日

東京ツクモサービスセンター3F

ガレージセールとは…

もともとアメリカで家庭内の不要な家具や服などを自分の家のガレージで売りはじめたのがはじまり。日本でも最近は公園などの広場で大々的に行なわれ、売る側も買う側も楽しんでいます。



あなたのマイコンをあなた自身で売ってみませんか? パソコン、モニターなんでもOK! 参加希望の方は下記担当者にお問い合わせ下さい。

☎03-251-0987
ツクモニューセンター店
(担当:半田)
(参加申し込み受付 6月5日まで)

安心のツクモシステム

代金引き換え配達

お申し込みはお電話1本!

☎03-251-9911

商品お受取りの際に玄関でお会計できます。ご希望の方はお近くのツクモ通販センター又はツクモ各店へお問い合わせ下さい。

夏のボーナス一括払い手数料なし

お買い上げ額10万円以上の場合、今なら夏のボーナス一括払いが手数料なしでご利用いただけます。その他の場合もお気軽にご相談ください。月々¥3,000以上の均等払いも頭金なし。

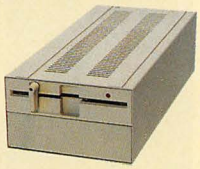
24時間中古情報ダイヤル

☎03-251-9977

もぎたて中古情報です!

ツクモオリジナル TS-FDMKII

送料¥1,000
定価¥44,800
FM-77用5インチ2Dシングル ツクモ特価 **¥36,800**
注番B614



ケーブル(FM-77CA)でドライブ番号切換可能。今までの5インチソフトも使えます。
※FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使えません。

FM-77CA 定価¥12,800 注番B615

特価 **¥9,800**

ドライブ切替SW付ケーブル。富士通純正ドライブ。TF-20などほとんどのドライブで使用可能。(但し、TF-10を除く)

FM-24CA 定価¥8,000 注番B616

特価 **¥6,800**

FM-77AV20/40用5"2D拡張用ケーブル。TS-FDその他市販5"2Dディスクドライブを FM-77AV20/40に接続できます。

ティアック FD-55BV 注番B617

定価¥60,000



- PC-8801mkII/SR/FR/FH用増設ドライブ
- PC-8801mkIIFDI同等品

ツクモ特価 **¥19,800** 送料¥1,000
※FRの場合、別売ケーブル(¥2,000)が必要です

ツクモオリジナル JOYメカ2型

特価 **¥3,800** 注番B618
MSX、X1、PC-6001、対応ジョイティック



PCシリーズ 5インチ2Dディスクドライブ

EPSON **TF-10** 定価¥129,800
注番B619
ケーブル付
限定特価 **¥36,800**
送料別¥1,000

家庭用TV RFモジュレーター

注番B620 定価¥12,800
限定特価 **¥8,000**
送料別¥500

X1用デジタルテロッパ

シャープ **CZ-8DT** 定価¥89,800
注番B621 限定特価 **¥16,800**
送料別¥1,000

4色カラープロッタプリンター

シャープ **CZ-8PP2** 定価¥54,800
注番B622 限定特価 **¥9,800**
送料別¥1,000

いま、堂々のグレードアップ

ツクモ特選、周辺機器

ツクモでは全店グレードアップを大々的におすすめしています。

パソコンラック 注番B623

PW-876

定価¥22,000
●865(H)×600(D)×620(W)
ツクモ特価 **¥12,800**
送料サービス



特選プリンター

プリンター用紙 ケーブルサービス
掲載以外にも多数の特価品をご用意しています。

スター精密 注番B624

TR-24CL ¥69,800
24ドット熱転写漢字プリンター
ツクモ特価 ~~¥49,800~~

ブラザー 注番B625

M-1024II ¥99,800
24ドット漢字プリンター
(第2水準漢字ROMサービス)
ツクモ特価 ~~¥69,800~~

エプソン 注番B626

AP-80K ¥72,800
24ドット熱転写漢字カラープリンター
第2水準ROM+カートリッジ+ハガキガイド付
ツクモ特価 **¥45,800**
送料別¥1,000

通信販売をご利用下さい

事前に通信販売部で在庫を確認の上、ご入金下さい。

〔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(株)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・ヒテオ・電話機
九十九電機(ツクモ)

現金書留申込書 BM6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 ¥

●特価品は限定につき、品切れの際はご容赦下さい。

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

お楽しめます。

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-IはXE-Ib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-IとXE-Ib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-I

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

好評発売中

■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-I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



わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE

パソコン・ゲームが作れる本

PC-8801・8001 プログラム大全集

PC-88・80シリーズ用
ソフト97本満載！

スクープ！PC-8801シリーズの新製品
PC-88 VA 徹底紹介

新製品スクープ!!これがPC-88VAだ!! ほか，PC-88・80シリーズの使いかたや特徴，誌上公開質問状スペシャル，人気のビデオ・ゲーム・ミュージックなど内容充実!!

大好評発売中!!



定価1,600円
（送料250円）

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

わかる！動かせる！プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE SP





あまりにも楽しいからって、夜更(よふ)かししてはいけません。

機種別デラックス・スペシャル第2弾

X1 プログラム大全集

パソコン・ゲームが作れる本

X1シリーズ用ソフト68本一挙掲載！
X1/turboシリーズ現行機種/周辺機器 総カタログ付き

特別掲載 X1でゲーム・ミュージックを鳴らそう！
ツインビー ©コナミ/ザ・リターン・オブ・イシター ©㈱ナムコ 他

大好評発売中!! 定価1,500円(送料250円)

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



わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine DELUXE SP

ファミコン・ゲームが作れる本

ファミコン・プログラム大全集

ファミリーベーシック用ソフト67本満載!

ファミリーコンピュータ／ツインファミコン(ファミリーベーシック)の使いかたと特徴からプログラム・テクニック、プログラム・リストを満載!

特別掲載 ファミコンでビデオゲーム・ミュージックを演奏させよう! ©コナミ **沙羅曼蛇全曲**



大好評発売中!!

定価 1,000円(送料200円)

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

ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集 II

VIDEO GAME MUSIC PROGRAM 大全集 II

大好評発売中



「ナムコ ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集」に続くVGM書ついに登場！

B5判366ページ
定価1,600円
（送料250円）

■掲載曲目：♪ASO♪OUT RUN♪スターラスター♪ドルアーガの塔♪シティ・コネクション♪エンデューロ・レーサー♪ファンタジー・ゾーン♪マッピー♪イシターの復活♪スーパー・ゼビウス♪スペース・ハリアー♪サラマンダ♪ツインビー♪バブルボブル♪ホッピング・マッピー♪スカイキッドDX♪ギャラクティック・ウォーリアーズ♪カルテット♪ショウリンズ・ロード♪ダライアス♪戦場の狼♪魔界村♪ワールドカップ♪ソロモンの鍵♪ボンジャック♪源平討魔伝♪グラディウス♪ラスト・ミッション♪バックランド♪RF-2♪ボスコニアン♪テラクレスタ

■対象機種：FM-7/77AV♬MZ-2500♬PC-6001/mkII/SR(6601/SR)♬PC-8001mkIISR♬PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/PC-88VA　♬ファミリーコンピュータ(ファミリーBASIC)♬MB-S1♬MSX♬MSX2♬MZ-1500♬X1シリーズ

■特別企画：Yu-You先生によるFM音源講座も掲載。「音とは何か」という基本的なことから，「YM2203の特徴」，「YM-2203 の音色設定」といった，VGMプログラミングに必要な知識，そして実践的な音作りまでをくわしく解説しています。VGMファンにはぜったいに見逃がせない1冊です。 前作「ナムコ ビデオゲームミュージック・プログラム」（定価1,800円）共々，かわいがってくださいね。

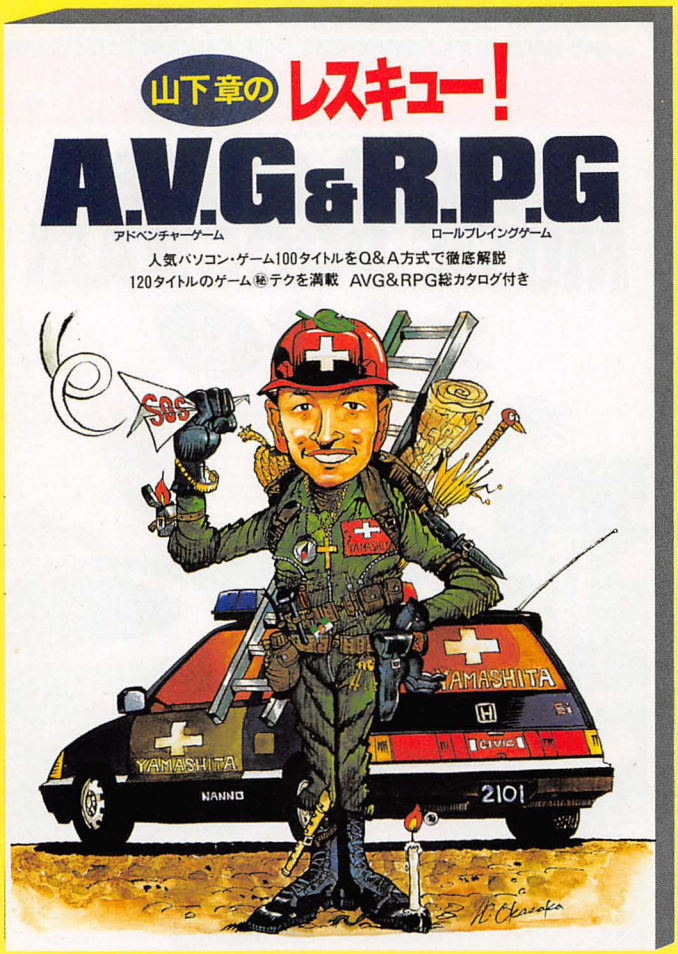
※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

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

山下章のレスキュー！
A.V.G&R.P.G

アドベンチャーゲーム　　ロールプレイングゲーム

売切店続出！大好評発売中!!



スーパーソフトBOOKSの第5弾!!
この1冊でAVG&RPGの通になれる!!

A5判 376ページ
定価1,300円
（送料300円）

■掲載タイトル：アステカ，アビス，アビスII～帝王の涙，アリオン，アリス，アルファ，暗黒城，暗黒星雲，ウィザード&プリンセス，Will，ウイングマン，ウイングマン2，WORRY，英雄伝説サーガ，エルドラド伝奇，黄金の墓，続・黄金の墓，オホーツクに消ゆ，鍵穴殺人事件，カサブランカに愛を，カムイの剣，軽井沢誘拐察内，機動戦士ガンダム1/2，クランストンマナー，クリスタルプリズン，コロニーオデッセイ，ザ・クエスト，サザンクロス，ザース，サラダの国のトマト姫，新竹取物語，セイバー，地獄の練習問題，タイムシークレット，タイムトンネル，太陽の神殿―アステカII，ダククリスタル，超人ロック，手掛りを探せ!，デス・トラップ，デゼニランド，デゼニワールド，デーモンズリング，テラ4001，トランシルバニア，トランシルバニアII，ドリームランド，パイレーツ・アドベンチャー，ハッピーブッシュマン，はーりぃふぉっくす，はーりぃふぉっくす～雪の魔王編，ファンハウスミステリー，不思議の国のアリス，北斗の拳，ポートピア連続殺人事件，ポートピア連続殺人事件forファミリーコンピュータ，ホラーハウス，魔女モヘカの館，マスカレイド，マデリーン，魔法の泉，ミコとアケミのジャングルアドベンチャー，ミステリーハウスI/II，ミッション・アステロイド，メイドゥム，めぞん一刻，ユリシーズ，ラグランジュL2，ランギスタンからの脱出，リング・クエスト，惑星メフィウス，ワンダーハウス，ウルティマII，ウルティマIII，カレイジアス・ペルセウス，ザ・スクリーマー，ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，ザ・ファイアークリスタル，ザ・ブラックオニキス，ゼルダの伝説，ドラゴンクエスト，ドラゴンクエストII，ドラゴン・スレイヤー，ナイザー，ハイドライド，ハイドライドII，覇邪の封印，ファンタジアン，ブラスティー，ホーリーグレイ，メルヘン・ヴェール，メルヘン・ヴェールII，ライーザ，リグラス，リンクの冒険，ロマンシア

■RPGマップ，㊙コーナーも充実!：レスキュー・コーナーの他にも，全110タイトルにのぼる㊙テクニックのコーナー，主力RPG攻略用白地図（18タイトル），現時点で調査できるだけ調査しつくした，AVGとRPGの総カタログ等，どのページも見逃がせない情報がキッシリ。今回は書籍版で発行したので，なぜか書店のファミコン攻略本のコーナーに置いてあることが多いようです。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

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

ALL ABOUT namco II

ナムコゲームのすべてII

大好評発売中



これでナムコゲームのすべてがわかる！
前作「オールアバウトナムコ」の続編出来!!

B5判
定価2,000円
（送料300円）

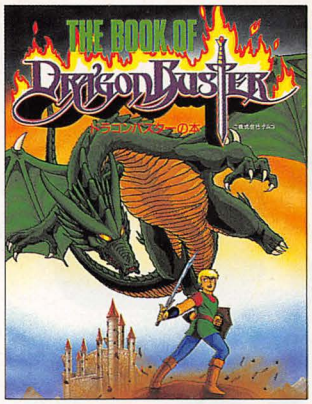
■掲載タイトル：BARADUKE・MOTOS・SKYKID/DX・HOPPING MAPPY・TOYPOP・THE RETURN OF ISHTAR・THUNDER CEPTOR/II・源平討魔伝・ROLLING THUNDER・PAC-LAND・STAR LUSTER・DIG DUGII・バベルの塔・SKYKID・ワルキューレの冒険〜時の鍵伝説〜・SUPER XEVIOUS〜ガンプの謎〜・MAPPY-LAND・プロ野球ファミリースタジアム・METRO-CROSS・DRAGON BUSTER

■カラー445ページ！ 総ページ数504ページ（本文496ページ）のすごい本！：前作の「オールアバウトナムコ」をはるかにしのぐエネルギーを注ぎ込み編集しました。前作で苦労した点は，経験値の上昇でカバー。さらにいろいろな工夫をこらしての完成です。前作では，モノクロでしかご紹介できなかったドット絵も，今回はフルカラー，特に源平討魔伝の景清，安駄婆，弁慶は圧巻です。

■ナムコットのファミコン用ソフトも，究極の㊙を掲載：ファミコン用ソフトでは，これまであきらかにされていなかった多くの㊙テクニックを紹介しています。誌面のつごう（最初は400ページくらいの予定だったんですよ）で，記事ページ数は少ないものの，一読してもらえば，内容の濃さに，きっと満足していただけることと思います。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

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

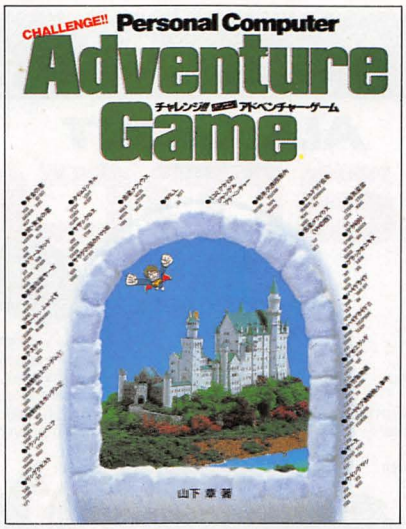


ALL ABOUT namco
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム
THE BOOK OF DRAGON BUSTER ドラゴンバスターの本

好評発売中

「ドラゴンバスターの本」が加わりました。







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

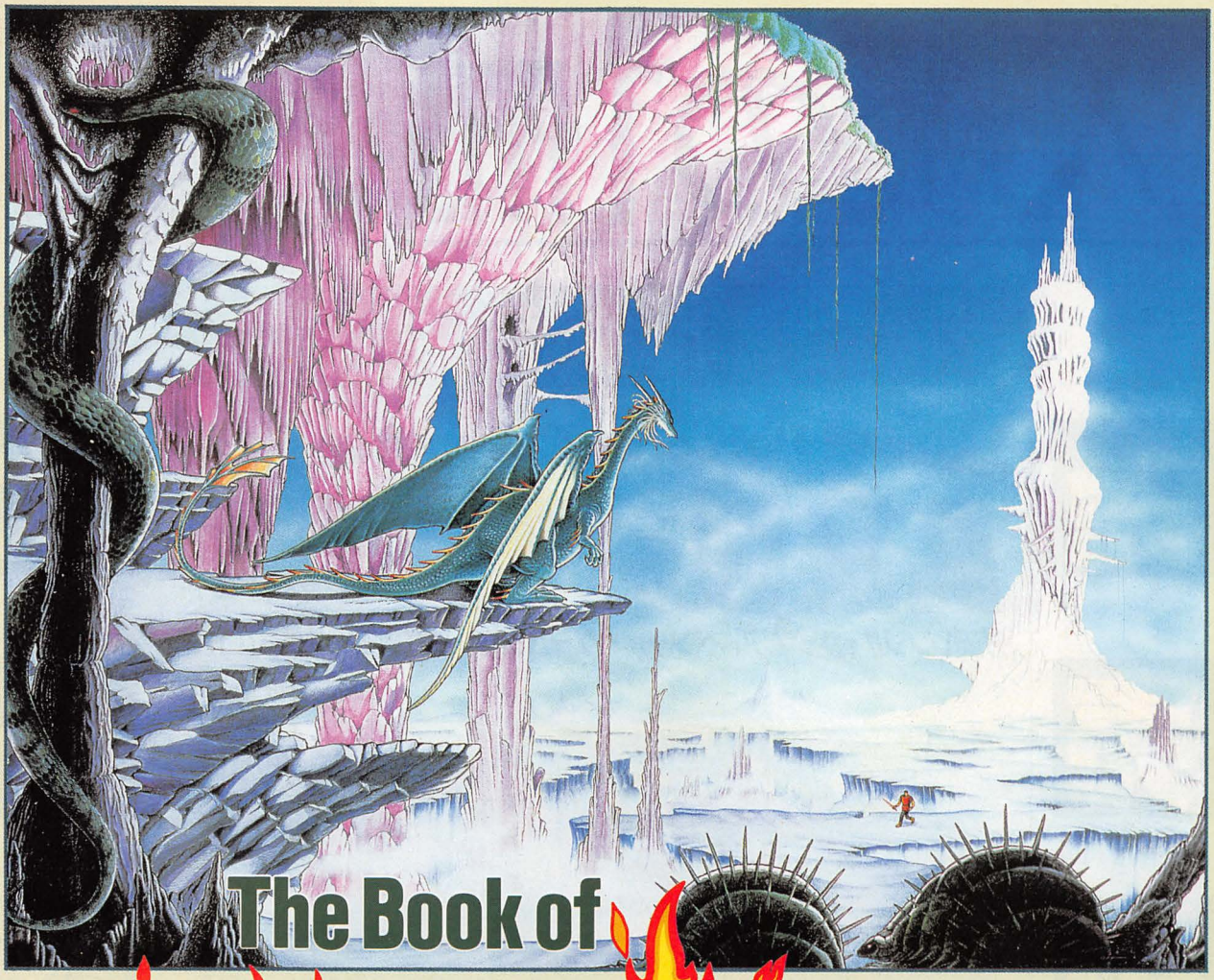
別冊版と内容は同一です。

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 ー雪の魔王編、オホーツクに消ゆ! セイバー、ABYSS、ABYSSII ー帝王の涙、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 ー狼の巣、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。

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

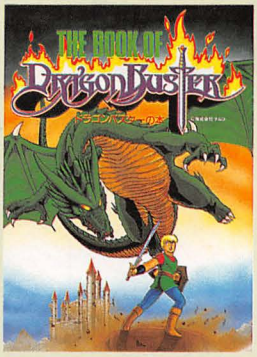


The Book of DRAGON BUSTER

「ドラゴンバスターの本」

© 株式会社ナムコ

手塚一郎 著



ドラゴンバスターは、ボクにとって、特に思い入れの深いゲームだ。そのドラゴンバスターがファミコン版、X1版で発売されることになった。

「オールアバウトナムコ」でドラゴンバスターの記事を書いてから、ファンタジー、ロールプレイングの要素を持つ、このすばらしいゲームだけの本を、いつか発表してみたい、とボクは考えていた。

そして、そのチャンスがとうとうやってきたのだ。ボクたちがゲームセンターで、はじめてドラゴンバスターと出会ったときの驚きと感激、そして感動を読者のみなさんに伝えることのできる、内容を盛りこんだつもりだ。

……手塚一郎

大好評発売中!!

A5判 184ページ 定価850円

主な内容

- ファミコン版ドラゴンバスター、ラウンド別攻略マップ
- キャラクタードット絵紹介
- ビデオゲーム版ドラゴンバスター解説
- キャラクター別攻略法
- ドラゴンバスター楽譜集
- ボード版ドラゴンバスター紹介
- X1版ドラゴンバスター紹介

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

入魂の1冊

山下 章の
チャレンジ! パソコン
A.V.G & R.P.GII
定価1,800円(送料300円)

発売中

大好評

マイコンBASICマガジン別冊

SUPER Soft MAGAZINE Vol.4 DELUXE

CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム ロールプレイングゲーム

A.V.G&R.P.GII

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II

ザナドゥ・シナリオII
ロマンシア
太陽の神殿－ASTEKAII－
メルヘン・ヴェールII
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマIII



GAME MUSIC 楽譜集掲載!!
♪ザナドゥ・シナリオII♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェールII
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章著

AVG & RPGの名作10編に、山下 章先生が、力いっぱい取組んで書きあげた1冊です。カラー272頁。ドット絵やゲーム・ミュージックの楽譜集、メルヘン・ヴェールII、ブラスティーの開発手記も載っています。AVG & RPGをより深く楽しみたい方へ、心をこめて編集しました。

品切れの際は書店にご予約下さい。

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

ビデオソフトでゲームを体感

山下 章
ゲームソフトを語る

次世代フォーマット徹底研究

ED Beta S VHS 追跡!

秘テクニックを公開

AV版 おばあちゃんの知恵袋

●スーパーリモコン使いこなし術●AVの世界を変えるホームバスシステム
●21ピンアナログ端子を話題の"S"端子に改造●立体映像を撮る録・再
メカの製作●フィルムアンテナ登場●AVパッチボックス活用法



表紙モデル 国生さゆり

AudioVideo 5月号

好評発売中
定価630円

AVの世界もいよいよ夏!!
初夏の新製品[速報第3弾]

ビクター AVディスプレイAV-E29S
ソニー 8ミリVTR EV-S800
ビクター VHS-Cムービー GR-C11
東芝 VHSハイファイ A-850HFD
シャープ AVディスプレイ29C-V1B
三洋 VHSハイファイ SVH-F50D
松下 VHSハイファイ NV-F15
ソニー AVディスプレイ KV-19HT1

●今月のテストリポート
日立VHS-Cムービー VM-C30の巻

●特別実験スペシャル
メタルテープ使用の超ハイバンド
EDベータ三森流解説

速報!! 日立からS-VHS2機種登場

これがライバルだ!

飯田流8ミリかVHS-Cか……
NV-MC5(松下) vs VEM-D1(三洋)



●ロングモードを実現した唯一のDAT
XD-Z1100のテクノロジーを探る



EDベータ、S-VHSの疑問に答える
AVまるごとQ&A

EDベータのメタルテープの価格はどのくらい
Y/Cセパレート端子ってどんなもの
これがソニー・EDベータの実力だ
6人の評論家が見るEDベータIMPRESSION
SCOOP!! S-VHS第1号機HR-S7000解剖
松下、三菱、シャープからも続々登場
EDベータ、S-VHSの録画テープは現行デッキで使える?
高画質を生かしたムービーはいつ登場?
水平解像度とS/Nの問題について教えて
など両高画質フォーマットについて徹底的にQ&Aします

● ブルース・ブラザースを探せ!
● ジム・ジャームッシュ作品論
● 続・今、ニンジャ映画が面白い(ショー・コスギインタビュー)

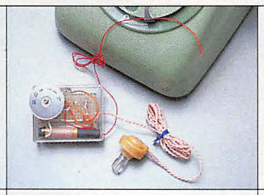
電波新聞社 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL (03)445-6111(大代表)

マンガで製作できるなんて まあ〜ウンがいいじゃない！

マンガだからおもしろい！マンガだから作れる！
水と油といわれてきたマンガと電子工作集を
1冊の本にまとめました。マンガと図版による
構成で、入門者のみなさんも簡単に作れる17点を掲載。



ヨクナル・ラジオ
アンプ付きのＩＣラジオで音ガガンガン！



ゲル・ラジオ
工作がはじめての人に！最少部品数のラジオ



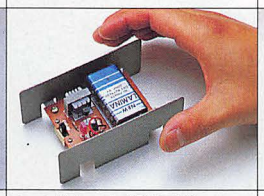
デジオン時計
モジュールを使って温度計と時計のできあがり！



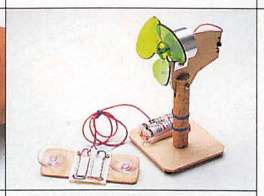
アメドス
温度を感知して天気を予想するスグレモノ！



あると便利
一家に１台はほしくなる乾電池チェッカー



いじめっ子撃退器
イヤなヤツに正義の電気ショックをプレゼント



ソーラ送風機
電池不用！ソーラーパワーでキミ専用の扇風機



カラオケ・マシン
ちょいと作ってオンチのキミは練習しよう！



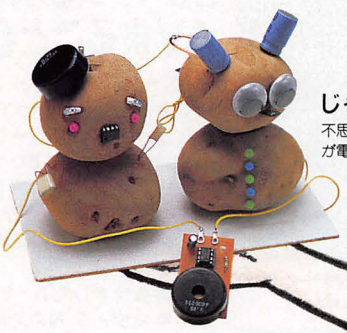
チカチカボトル
彼女の部屋にピッタリのイルミネーション



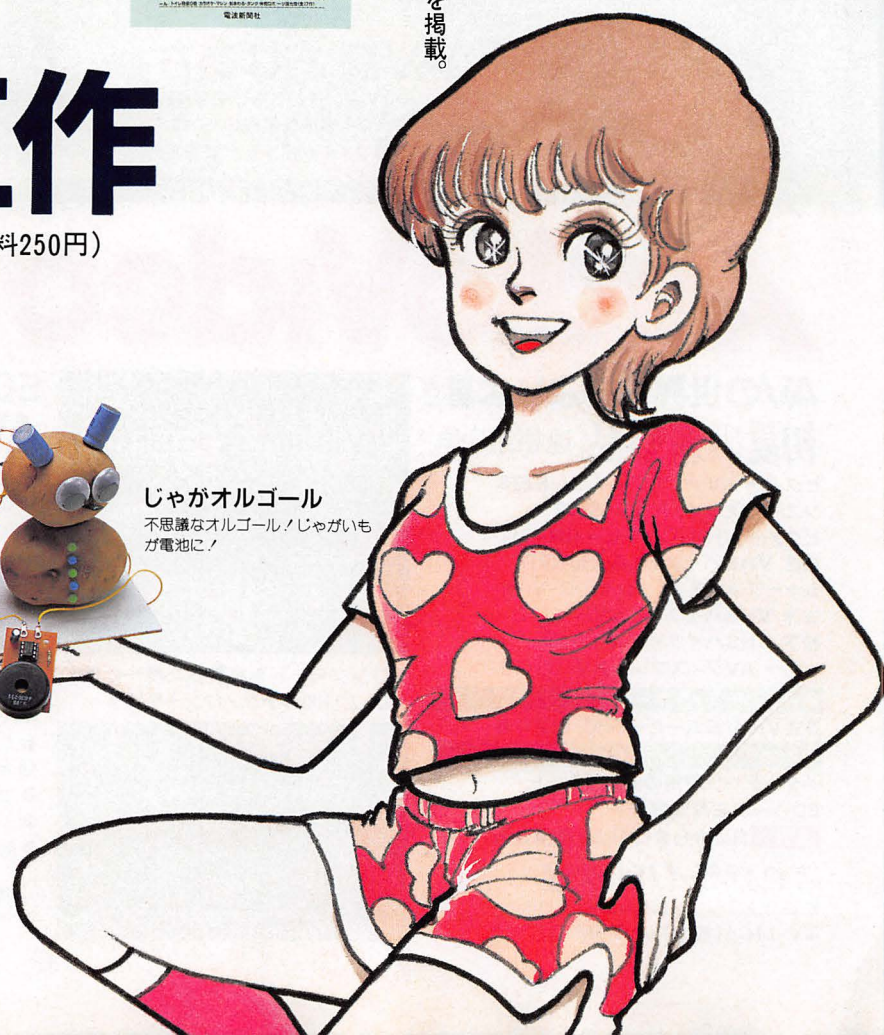
マンガ版
電子工作

A５判　130ページ　定価1,100円（送料250円）

絶賛発売中!!



じゃがオルゴール
不思議なオルゴール！じゃがいもガ電池に！



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（代表）

これ1冊で、アマチュア無線のすべてがわかる。

日本のアマチュア無線人口は，今や100万人を突破し，世界一のアマチュア無線王国となっています。

100万人もの根強いマニアを持つアマチュア無線の魅力とはいったい何でしょうか？

楽しみかたのスタイルも人さまざま

①日本全国をはじめとして，全世界の友達と自由におしゃべりができる

②ハンディ(携帯用)／モービル(車載用)トランシーバは，気の合う仲間同士の連絡にも大活躍する

③ビデオ・カメラで撮った映像を電波に乗せて自由に送りだせる。すみわたる青色を背景にした山の景色などを送ったらもうサイコー!!

④今，大流行のパソコン通信を電波を使ってできる。電話代もかからないしお得？

⑤その他，楽しみかたもいろいろ

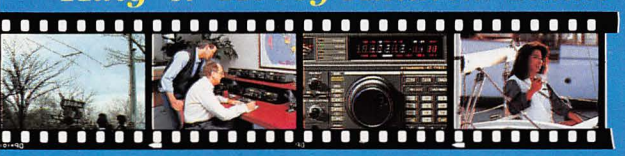
アマチュア無線のさまざまな楽しみかたをイッキに紹介

アマチュア無線運用マニュアルは，そんなアマチュア無線の楽しみかた，運用のテクニック，ノウハウのすべてを紹介しています。

「じっくり読めば，すべてがわかる。ちょっと読むだけで，役にたつ」そんな情報も満載です。

さあ，あなたもアマチュア無線をはじめてみませんか？

King of Hobby Amateur Radio



全国書店で絶賛発売中



JA1AYC・松本正雄著

アマチュア無線運用マニュアル

B5判192ページ **定価1,600円**（送料300円）

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

おシャレなゲームフリー



Aタイプ

サラマンダ ハイパーユニット

沙羅曼蛇 HYPER

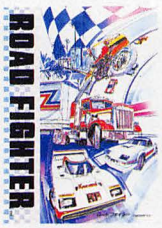
コナミキャラクター下敷 各標準価格200円



沙羅曼蛇Aタイプ



グラディウス



ロードファイター



イーアルカンフー



沙羅曼蛇Bタイプ



ハイパーオリンピック



ツインビー

コナミキャラクターレポート



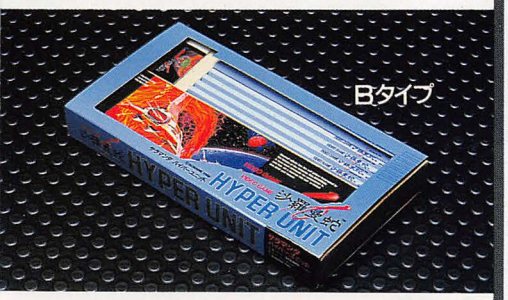
沙羅曼蛇

ク達へ。

DEMPA／ペンタン

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。



Aタイプ（沙羅曼蛇）　Bタイプ（ビッグバイパー）

申し込みの際、Aタイプ／Bタイプどちらか希望する方を、記入してください。

標準価格950円

UNIT

パッド　各標準価格250円



ツインビー

SEGA®

「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」下敷新発売。

©SEGA

セガ熱狂的ファンのために待望のセガキャラクター商品第一弾として、「ファンタージーゾーン」、「アウトラン」下敷を発売することになりました。　お近くのDEMPA／ペンタン商品取扱店または、通信販売でお申し込みください。



ファンタジーゾーン
標準価格200円



アウトラン
標準価格200円

T&ESOFT®



「ディーヴァ」カンペンケース
標準価格500円



「ディーヴァ」下敷　標準価格200円



「サンダーストーム」下敷

©DATA EAST CORP.　**標準価格200円**

通信販売で下敷のみ購入される場合は、11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。「通信販売の申し込み方法」は309ページに掲載してあります。

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





ゼビウスファンの皆様，お待たせしました。遂に，スーパーゼビウスソフトビニールキットが，ナムコから発売になりました。カッコ良く塗装して，ゼビウスの神秘度を100パーセント再現してみよう。塗装テクニックなどは，模型誌を参考にしてね。限定で3,000セットなのでお早めに！

特別限定キット

スーパーゼビウス 3機合体セット

1/48スケール(ソルバルウ，ソルグラード，ゼオダレイ)……標準価格4,980円



キミの大切なお金を守ってくれる強い味方、新発売。

キミの友達に差をつけるための情報を，そっと教えよう。大切なお金を守ってくれるウォーレット(お財布)を発表します。

NAMCO人気のファンタジーRPG，「ザ・リターン・オブ・イシター」と「ドラゴンバスター」のウォーレットが発売になりました。ウォーレットの色は，「イシター」がグレー，「ドラゴンバスター」がレッドです。ウォーレットの中には，小銭専用の着脱式ポケットが，付いています。もちろん，大切なクレジットカードなどが入るケースも付いていますよ。

ザ・リターン・オブ・イシター ウォーレット 標準価格1,200円

ドラゴンバスター ウォーレット 標準価格1,200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



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

品切れ間近!



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，サンドイエローになります。

標準価格1,500円



スカイキッド Tシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700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



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Tシャツ
サイズ：S/M/L　標準価格1,700円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

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

■申し込み方法

309ページの「通信販売の申し込み方法」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

DEMPA/ペンタンキャラクター・グッズ取扱店募集中

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

マイコンBASICマガジン 6月号目次

●VGM特別講座：PSGを使いこなそう「効果音大特集 for PC-8801シリーズ」……YK-2……43
●新連載：MSX2を使いこなそう！「MSX2の特徴とその使いかた」……鳴海　達也……45
●注目連載：ファミコン・マシン語教室―演算命令を学ぼう！―……断　空　我……47
●短期集中講座：ミュージック・プログラム・マスター大作戦……Yu-You……50
●読者参加企画：キミのプログラミング・テクニックを公開しよう
「デカキャラを動かそう！の巻」……継岩　直充……53
●マンガで学ぼう!! Dr.Dと影のパソコン・レクチャー……くりひろし……57
●キミの質問にメーカーがズバリ答える―誌上公開質問状―……288
●マイコンBASICマガジン・インフォメーション・コーナー……293
●ソフトウエアハウス・ホット・インフォメーション・コーナー……296
●U-com―中古パソコン機器―Buyer's Guide……301

特選パソコン・ソフト……

BM-Jr./L II$_2$	READ THE COURCE	3Dもどきのシューティング・ゲームだ	SIOUXSIE SIOUX……76
BM-L III MK5	I am twin	かわいい三つのキャラを操作する思考ゲーム	近藤　拓也……78
ファミコン/ツインファミコン	VOLLEY BALL	でた！これはすごい！２人用バレーボール	ミトッチ……80
	戦場に架ける橋	敵の攻撃をよけつつ，向こう岸に橋を渡せ！	秋元　正夫……82
	カラスダス！	わては「カラス」だす。デカキャラのボスが見ものだ！	HIDEMI.U……84
FM7/77	JAN KEN	ジャンケンの要素をうまく取り入れたパズルゲーム	四方　雅人……86
	FANTASY	敵は追っかけてくる，トゲはいっぱいある，どうしょう？	MJB……88
FP-1000/1100	JECLIS	敵モンスターの種類もいっぱい！シューティングを楽しんで！	SHINGO……91
JR-100	落とし穴	落とし穴を掘って怪獣を入れてしまえ!!	Yass……93
JR-200	FIGURE MOVE GAME	6たして，4たして，数学に強いキミのために	山野辺俊一……95
M5	ブロックくずし	これはゆかい!! これがブロックくずしだ!!	K & K……97
	PIECE ADVENTURE	じつにメルヘンチックなゲームです	♥ & ♥ Corp……99
MSX	THE HOUSE OF SLIME	スライムの館に忍びこんだあなたは	坂元　秀一……101
	TOWER	スライムとかい骨のいる塔の中から脱出できるか？	中村　聖一……103
	PEAマン「アルバイト大乱闘」の巻	シャッターを開けることが今回のアルバイトだ!!	TakaちゃんSoft……105
MSX2	移植版 その後の雪の帰り道	P8mkIIからの移植版，美奈代ちゃん再び登場	F-15……108
MZ-80K/C/1200	越後屋ゲーム	おもちゃ屋で売ってるでしょう，そう，あのパズルゲームですよ	新井　堅……110
MZ-700/1500	It's Break	音をたよりに見えない敵をやっつけるゲーム	お祝一平……112
	SABER ROAD	ドラゴンはいずこに！ロールプレイング・ゲームだ	神前　幸造……113
MZ-1500	ミノムシ・ゲーム	デンデン虫を守るミノ虫の物語。キャラクター・ゲームだ	藤山　健二……116
MZ-2000/2200/2500	OBSERVER	ここは南極大陸。基地を守る観測員の物語	今澤　卓也……118
MZ-2200/2500	WONDER	なんだこのへやは！カベを壊すとお金が現れた	鈴木　幹也……121
MZ-2500	妖怪退治	奇妙な音楽にのって，妖怪を退治しまくるんだ	MZ最高……123
PASOPIA7	男一匹雪おろし一直線	これぞ，ベーマガらしいゲームだ。雪おろしたことある？	お楽しみはこれからだ……126
PC-6001/mkII/6601/SR	かけゲーム	倍率を考えて，一発勝負だ!!	小川　邦久……129
	SUPER BALL	ぐるぐる回るわがままなボールを操つれ!!	中島　健……131
PC-6001mkII/6601/SR	COLOR CUBE	なつかしのQバートを思いだしてしまうパズルゲーム	まき・ろうえる……133
PC-6001mkII SR/6601 SR	JEWELS	宝石集めはたいへんだ!! アクション・ゲーム	橘瓜　宏之……135
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR	THE SNAKES	ニョロニョロニョロヘビ様のお通りだーい!!	内田　一正……137
	MOGURA ATTACK	にっくきもぐらを退治しよう!!	川崎　秀紀……139
PC-8001mkII/SR	フルコース	コックの見ならいは忙しい。ほら！お客さんの注文！	岡本　学……142
PC-8001mkII SR	不親切なブロックくずし	本当に不親切かどうかはやってのお楽しみ	鳴海　達也……144
PC-8801	WAITERS	荷物を運び河を渡ろう!! むずかしいゾ!!	久村　賢幸……146
PC-8801mkII SR	SUPER XEVTOS	あのゼビウスが88でよみがえった!! アンドアには感動!!	THE, WAIKE……148
PC-9801	もぐらたたき	日常のうっぷんをはらすにはこれだ!!	Fa Fa……151
S1	Explorer	思考型アクション・ゲームとでもいいましょうか，最高！	えすいちくん……154
SC-3000	ベーマガを救え	インベーダーからベーマガを救うのはキミだ!!	モンキーズ……157
	BREAK HEART	壊れたハートを直していく天使の物語	柿内　一宏……158
X1	青銅蝸牛～ブロンズ・スネイル～	チャオの伝説第2弾！アクション・ゲームです！	小川真太郎……160
	桃次郎	ファイナル・ゾーンみたいた会話モードがユニーク！	NAMKO2……162
PB-100	TINY HARRIER	ポケコン版スペース・ハリアー(?)の登場だ！	土谷　之雄……165
	Taihou Dokkan	大砲でどっかーん！ワンキー・ゲームだぞ	エスニカン……166
PC-1245	ザ・デスマッチ	ボクシングでの決闘だ！それ，ボディだ，顔面だ！	綾部鉄之介……167
PC-1500	APOROID	道場主を倒すため，君は立ちあがった	AIYA！……168
PC-2001	PAMDE	光線をよけろ！とにかくゴール目指して進むんだ	Mr.OKABOO……170
ランダム・コーナー			
FM77AV	MARKANOID	究極のブロックくずし，AVユーザーはぜひ打ち込むべし!!	新井　一彦……172

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkII SR　ワンダーモモ　©㈱ナムコ……Yu-You……175
ファミコン/ツインファミコン　グラディウス　©コナミ……MIMCOT……178
MSX　パックランド　©㈱ナムコ……城戸　勝美……181
PC-6001mkII SR/6601SR　Out Run―Splash Wave　©セガ・エンタープライゼス……G.P.R.……183

©マイコンBASICマガジン６月号
第６巻　第６号
昭和62年５月25日印刷
昭和62年６月１日発行
定価380円

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田１－11－15　郵便番号141　電話 東京(03)445－6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

VGM特別講座

PSGを使いこなそう！ —for PC8801シリーズ

効果音大特集

YK-2

♪おひさしぶりです

みんな，元気してたかな？　ＹＫ－２です。ひさしぶりのベーマガ登場で少々キンチョーぎみ（？）ですが，これから再び誌上に参加することになりました。どうかヨロシクお願いしま～す！

さて，復帰第１回目はＶＧＭプログラムのほうをお休みして（ゴメンね～），ＰＳＧによる「効果音」を特集してみたいと思います。「なぜ今どきＰＳＧなんか？」と思ってる人，はっきりいってその考えは「貧弱ウ～！」だゾッ！　なぜならＰＳＧを使いこなすということは，ＦＭ音源のパラメータをいじくるよりも数倍，いや数十倍もむずかしいからだっ！オット，ついリキんでしまった。……。

今の時代はＦＭ音源やＰＣＭがあるから効果音作りなどはいたってカンタンにできちゃう。だけどいざＰＳＧとなるとなかなかそうもいかないみたいだね。

そこで，私が長い歳月をかけて研究してきたＰＳＧによる効果音テクニックの一部をこの場を借りて発表してしまおう！というワケだ。

サウンド・デザイナーをめざす人やそうでない人も一読の価値アリ！ＰＳＧだから移植もカンタン！自作ゲームに入れてみてもおもしろいと思うヨ。

♬効果音とはナンダ？

効果音…業界ではＳＥ（サウンド・エフェクト）とか，サウンド・デザインとかいわれてるみたいだけど，ようするにシューティングなどのゲーム中によく聞こえてくる爆発音やショット音のことなんだよね。

最近は，ファミコンなんかでもかなりコッたものがたくさん使われるようになってきてるみたいだ。それではこの効果音，いったいどうやって作っていけばいいんだろう？

♪爆発音からはじめよう

みんなは「爆発音」と聞いたとき，どんな擬音を思いだすかな？「バーン！」とか「ガガーン！」とかいろいろあるよね。

中にはグラディウスのビックバイパーがやられたときのような「ズキョンズキョン…」ていうユニークなものもあるかもしれない。

効果音を作りたい！と思ったら，まずその擬音を口で言ってみることがだいじなんだ。

気にいった音が決定したら，こんどはＭＭＬ（ミュージック・マクロ・ランゲージ＝ＰＬＡＹ文）で，どうやってあらわそうかということを考えよう。

たとえば「バーン！」だったらノイズ１声で簡単にあらわすことができる。ＢＡＳＩＣのダイレクト・モード（プログラムにしてもいいよ）で，つぎのように打ち込んでみよう。

```
CMD PLAY,,,"S9m15000 y7,48y6,3101 C2"↵
```

パソコンから「バーン！」という音が聞こえればＯＫ。このように，いとも簡単にできちゃうわけだ（ダライアスの親玉を沈めたときもこんな音がするの知ってた？）。

でもこの方法はＰＳＧをある程度いじっていればスグに思いつく程度のものなんだ。

♬音符を組み合わせて作ろう

こんどはノイズを使わないで「音符」のみで「ドン！」という爆発音を表現してみることにしよう。同じようにＭＭＬ上で，

```
CMD PLAY,,,"t25516 4 V15O5gc<gc<gc<gc"↵
```

うまく聞こえたかな？　ちょっと軽い爆発音だけど，くふうしだいではかなり聞ける音になるヨ。**リスト１**はこの「ドン！」を「ズドン！」にしてエコー効果をかけたものだ。

「ズ」の部分は「ドン！」の音を１オクターブさげて短くしたものを利用している。

エコーは「ドン！」のボリュームをさげてつなげているんだ。また，４チャンネルめではノイズを加えてあり，音にいっそう厚みをつけている。

これでＹＫ－２特別！爆発音のできあがり（ほとんど料理マンガのノリだなこりゃ）！

とまあこんな感じで効果音を作っていくわけなんだけど，基本的に大切なのは「作りたい音の性質を知る」ということじゃないかナ？。これはＰＳＧだけじゃなく，ＦＭ音源の音色を作るうえでもとてもたいせつなことなんだ。

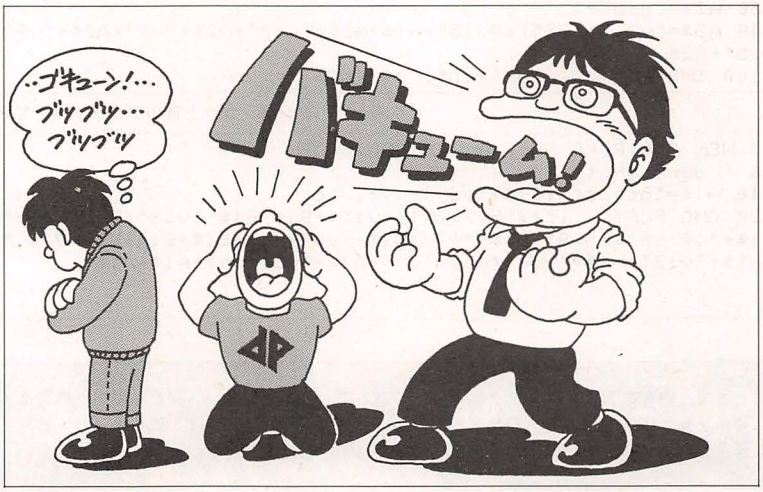
音の性質さえわかっていれば音感のない人だって作ることができる。よーするに，効果音作りこそ「習うより慣れろ」なんだ！

♪最後に…

この他にも私が作ったいろいろな効果音のリストを載せておくからぜひ打ちこんで参考にしてネ（**リスト２～７**）。キミの作ったゲームに組み込めばいっそう楽しめることまちがいなし！　また要望があればＶＧＭだけでなく，効果音の特集もやっていこうと思うのでみんなヨロシクね。

♪

♪



《リスト1》エコー付き爆発音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
20 CMD PLAY ,,,,"t255l64o5v15"
30 A1$="gc<gc<gc<gc<gc>>>>":B1$="y7,49y6,31s9m1500c16c4
40 CMD PLAY ,,,B1$,"v15"+"<gc<gc<gc>>>"+A1$+"v11"+A1$+"v8"+A1$
45 ' ﾊﾞｸﾊﾂｵﾝ (ｴｺｰﾂｷ)
50 ' 20 ｷﾞｮｳ ﾜ "o6" ﾆ ｶｴﾃﾓ ｵﾓｼﾛｲ
```

《リスト2》ピョピョピョ～ンという感じの爆発音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,210:CMD STOPM
20 A1$="o5gcb o7bg o4cd o3ged o2g"
30 CMD PLAY ,,,"y7,56t255l64v15o7bb-gec"+A1$+"v13"+A1$+"v11"+A1$+"v9"+A1$+"v8"+A
1$
```

《リスト3》“ワン♪”と犬が鳴いているような効果音のプログラム・リスト

```
5 NEW CMD :POKE &HE21A,208:CMD STOPM
10 CMD PLAY ,,,"y7,56v15t255l64o5fgabb-v14agv13fv12ev11d
```

《リスト4》ガラスを割ったような音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,204:CMD STOPM
20 ' ｶﾞｼｬｰﾝ ! ( ｶﾞﾗｽ ﾜ ﾜｯﾀ ｵﾄ )
40 A1$="t255y7,40y6,31l64o7v15gv12gv15co8bv12bv15g32e o3c<gc<go3c<gc<c o7b>v12b3
2v15bv12bv15ev12ev15bv12b
50 A2$="o8b o2cg o8g"
60 B1$="t255l64v15r8y7,49y6,25cy6,31cr32. y6,25cy6,31cr32.y7,48o1v12c8v10c8v8c8v
6c8
1000 CMD PLAY ,,,B1$,A1$+A2$+"v13"+A2$+"v11"+A2$
```

《リスト5》鈴の音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,204:CMD STOPM
20 A1$="y7,56t255l64o7v15>bg<v14bav13bv12av11bv10av9bv8a
30 A2$="o8v15b<bv14abv13a >b<v12bv11av10bv9a  >v8b<bav7ba >b<v6baba
40 CMD PLAY ,,,A1$+A2$
```

《リスト6》“バタ～ン”というドアが閉まるような音のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
20 A1$="c<f>gcr32c>g<gc<f>gv13cv11bv10<f>
30 A2$="gcb<f>
40 A3$="y7,56t255l64v15"+A1$+A2$+"v10"+A2$+"v9"+A2$+"v8"+A2$+"v7"+A2$+"v6"+A2$+"
v5"+A2$
100 CMD PLAY ,,,"o3"+A3$,"o4"+A3$
```

《リスト7》ダンクショット音のプログラム・リスト

```
5 NEW CMD:POKE &HE21A,200:CMD STOPM
6 ' dunk shot!!
10 A1$="gc>gc<":B1$="y6,10cy6,31c"
20 CMD PLAY ,,,"t255y7,49l64v15"+B1$+B1$+"v13"+B1$+B1$+"v12"+B1$+B1$+"v10"+B1$+B
1$+"v9"+B1$+"v8"+B1$+"v7"+B1$+"v6"+B1$+B1$+B1$+B1$+B1$,"t255l64o2v15"+A1$+"v13"+
A1$+"v12"+A1$+"v10"+A1$+"v9"+A1$+"v8"+A1$+A1$+A1$
```

さて，いかがでしたか？ どっこいＹＫ－２先生は生きていた！てなノリでみなさんも十分楽しんでいただけたと思います。このコーナーに関する質問や意見など，どしどし受け付けます。「マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部ＹＫ－２先生」宛におハガキをお送りください。

ハガキの内容等によって，このコーナーが連載になることだって……。

新　連　載

MSX2を使いこなそう！

機能とその使いかた

MSX2はどこが変わったの？

鳴海　達也





はじめに

昨年5月，ＭＳＸの完全上位互換機としてＭＳＸ２の仕様が発表されて以来，はや１年が過ぎました。

最初のうちこそ，やや盛りあがりに欠けた感のあったＭＳＸ２ですが，最近の松下のＦＳ－Ａ１，ソニーのＨＢ－Ｆ１をはじめとする低価格機の登場で，にわかに普及してきたようです。

ベーマガにも，やっと，ここ２，３か月前からＭＳＸ２専用の投稿が寄せられるようになり，４月号から「特選プログラム・コーナー」へも昇進しました。こんなところからも，ＭＳＸ２の普及が感じられますが，しかし，まだ移植作品が多く，他機種にくらべてレベルが低いことは否定できません。

そこで今回から何回かにわたって，このＭＳＸ２の機能とその使いかたを，ＭＳＸから拡張された部分を中心に紹介，解説していきたいと思います。わかりやすく，内容の濃いものになるようがんばりますので，ＭＳＸ２ユーザーのみなさん，どうかお付き合いください。

また，テクニックや資料など，ＭＳＸでもそのまま使えるものが多々でてくることと思いますので，ＭＳＸユーザーのみなさんも読んでみてください。他機種のユーザーのかたも，何か参考になることがあるかもしれませんので，ひまがあったら眺めてみてください。

MSX2の仕様

さて，今回は，ＭＳＸ２では何が拡張され，どこが変わったのかを，大ざっぱに見ていきたいと思います。

第１表は，ＭＳＸとＭＳＸ２の仕様比較です。メモリやＶＤＰなど，ほとんどの点で拡張，または変更されています。それでは個々について，少し見てみましょう。

《第１表》ＭＳＸとＭＳＸ２の仕様比較

		ＭＳＸ	ＭＳＸ２
ＣＰＵ		Z80A相当品	変更なし
メモリ	ＲＯＭ	32K(MSX-BASIC ver1.0) MAIN-ROM 32K	48K(MSX-BASIC ver2.0) MAIN-ROM 32K SUB-ROM 16K
	ＲＡＭ	８Ｋ以上	64K以上(RAMディスク機能あり)
	ＶＲＡＭ	16K	64Kまたは128K
ＶＤＰ		ＴＭＳ9918相当品	V-9938(MSX-VIDEO)
ＣＬＯＣＫ－ＩＣ		なし	あり
漢字機能		各社仕様	統一仕様
ＣＭＴ		FKS方式1200/2400ボー	変更なし
ＰＳＧ		AY-3-8910相当品	変更なし
プリンタ・インターフェース		オプション	標準
ジョイスティック端子		１または２個	２個
キーボード		英数，ひらがな，カタカナ，グラフィック記号対応。 JIS配列/50音配列対応。	英数，ひらがな，カタカナ，グラフィック記号対応。JIS配列/50音配列対応。ひらがな，カタカナのローマ字入力可能。

■ＣＰＵ

ＣＰＵは，Ｚ８０Ａ相当品で，変更はありません。

■ＲＯＭ

ＲＯＭは，機能拡張にともない，32Kから48Kに増設されました。ＢＡＳＩＣも，ＭＳＸ２の新たな機能をサポートするため，ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ ver 2.0になり，大幅に強化されています。ＭＡＩＮ－ＲＯＭには，ＢＡＳＩＣインタプリタのメイン・プログラム，ＳＵＢ－ＲＯＭにはＭＳＸ２になって拡張された機能が，主にはいっています。ＢＡＳＩＣはもちろん，ＭＳＸからの完全上位互換です。

■ＲＡＭ，ＲＡＭディスク

ＲＡＭは，64K以上が統一仕様となりました。ＭＳＸでは，８Ｋ，16Ｋ，32Ｋ 64Ｋとさまざまでソフトの一部やディスク・ドライブなど，ＲＡＭを増設しなければ使用できないこともありましたが，ＭＳＸ２になって，そういう心配はいらなくなったわけです。また，ＢＡＳＩＣ使用時は，ＲＡＭは32Ｋしか使えませんが，ＲＯＭの裏にある残りの32Ｋを，ＲＡＭディスクとして使用できるようになりました。これは，プログラムの開発などに，絶大な力を発揮するでしょう。

■ＶＤＰ，ＶＲＡＭ

ＶＤＰは，ＭＳＸのＴＭＳ9918相当品から，Ｖ－9938（ＭＳＸ－ＶＩＤＥＯ）に変更されました。この新ＶＤＰは，従来品とは完全上位互換性をもち，なおかつ80ケタのテキスト画面や，最大256色同時表示のグラフィック，強化されたスプライトなど，８ビット機として最高クラスの表示能力を誇っています。また，これらの機能拡張にともない，ＶＲＡＭも64Ｋまたは128 Ｋに増設されています。

■CLOCK－ICとバッテリ・バックアップRAM

本体の電源とは独立に動くCLOCK－ICが新たに搭載され，いつでも正確な時刻が参照できるようになりました。また，CLOCK－ICのもつバッテリ・バックアップRAMには，リセット時のセットアップ情報（リセット時の画面の色や，画面モードなど）を設定でき，これによって，ユーザーの望む環境で起動させることができるようになりました。

■漢字機能

MSXでは，各社でまちまちだった漢字に関する仕様が，MSX2では統一されました。

■CMT，PSG

変更はありません。

■プリンタ・インターフェース

MSXではオプションだったプリンタ・インターフェースは，MSX2から標準装備となりました。

■ジョイスティック端子

MSXでは，1または2個，とされていたジョイスティック端子は，MSX2で，2個標準装備となりました。

■ローマ字カナ変換機能

MSX2で新たに，ローマ字による，ひらがなとカタカナの入力が可能になりました。

MSX-VIDEOの仕様

MSXからMSX2への移行で，もっとも強化されたのが，画面表示機能です。MSXに搭載されていたVDP，TMS9918は，家庭用テレビの表示能力に合わせて作られたとも言えるもので，普及型低価格ホーム・コンピュータとしては十分であったとは思いますが，やはり他の8ビット機にくらべ，大きく見劣りしたのも確かです。

かくして，“ホーム・コンピュータ・システム”としての，開発側の思惑ははずれ，世間一般の認識である“ゲームマシン”としても，ファミコンに大きく引き離されるといった，中途半端な存在に，MSXはなってしまったのではないでしょうか。

こうした事態を打開すべく開発された新VDPが，V－9938（MSX－VIDEO）です。

第2表は，TMS9918とMSX－VIDEOの仕様比較です。ドット数，色数，スプライト機能などが大幅に強化され，パレット機能，デジタイズ機能，スーパーインポーズ機能，ハードウエア・スクロール機能などが新たにつけ加えられています。各画面モードの表示能力は**第3表**のとおり。従来の画面モードでも，パレットが使えるようになっています。

GRAPHIC4からGRAPHIC7は，フルビットマップ・モードを採用しており，大変扱いやすくなっています（フルビットマップ・モードの説明は，次回以降で行ないます）。

また，VRAM間，RAM－VRAM間の転送命令，LINEなどの描画命令，指定した色のドットをさがしだすSEARCH命令などが，ハードウエア的に実行できるようになり，グラフィックに関する高速処理が実現されています。その上，ロジカル・オペレーション（描画すると，その座標にもとからあった色とのコードでの論理演算）が使えるようになり，大変便利になりました。

新しいスプライト・モードは，1ラインごとに色がつけられるようになり，表現力がより豊かになりました。また，2枚以上のスプライトを重ねて1枚として扱え，しかもそのとき，2枚重ねなら1ラインごとに3色，3枚重ねなら7色というように，多彩な色がつけられます。他にも，同一水平ラインに4個まで，という制限が8個に増え，スプライトの衝突検出時に，衝突が起こった座標が得られるといった具合に，より自由に，より便利になっています。

★　　★　　★

さて，MSX2の仕様を大ざっぱに見てきましたが，いかがでしたでしょうか。

MSX2は，単なるゲームマシンとしてではなく，さまざまな要求に耐えうる機能を持っています。その機能を，今回は触れませんでしたが，豊富な周辺機器や，8ビット機では他に類を見ない優れたDOS環境が，力強くバックアップしています。そういったことをふまえた上で，このコーナーも，単なる「ゲームの作りかた」にとどまらず，もうちょっと広い視野から，MSX2の機能と使いかたを見ていきたいと思います。

さて，次回からいよいよ，今回紹介した個々の機能について，具体的な使いかたやくわしい説明などをやっていきたいと思います。ご期待ください。

なお，ご意見，ご要望，ご質問など，ありましたらぜひお寄せください。なるべく内容に反映していきたいと思っております。

それでは，今回はこのへんで。

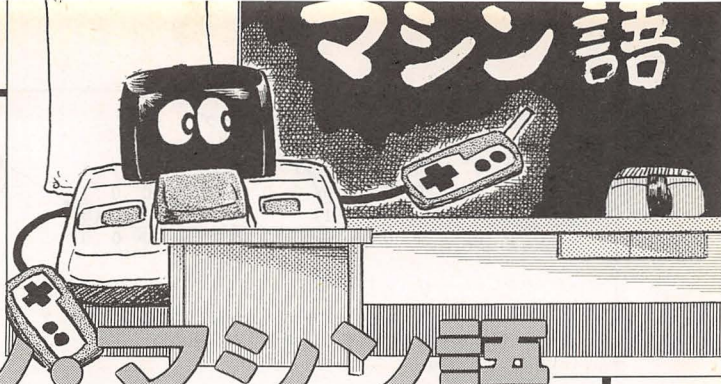
《第2表》TMS9918とMSX-VIDEOの仕様比較

		TMS9918	MSX－VIDEO
スクリーン・モード		4種類	10種類
ドット数		最大256×192	最大512×212 インターレース使用時は最大512×424
色	指定色	最大16色	最大512色中16色
	同時表示色	最大16色	最大256色
文字構成		英数字，ひらがな，カタカナ，グラフィック記号 計256種（8×8ドット）	変更なし
スプライト		色は1枚につき1色	色は1ラインごとに1色 その他大幅に機能アップ
パレット		なし	RGB各3ビット(8階調)，計9ビット(512色)のパレット
デジタイズ		なし	あり
スーパーインポーズ		なし	あり
ハードウエア・スクロール		なし	あり

《第3表》MSX－VIDEO各画面モードの表示能力

モード	SCREEN モード	ドット(文字)	色	パレット	スプライト・モード
TEXT 1	0 (WIDTH1～40)	42×24文字	512色中2色	あり	なし
TEXT 2	0(WIDTH 41～80)	80×24文字	512色中4色	あり	なし
MULTI COLOR	3	64×48ドット	512色中16色	あり	モード1
GRAPHIC 1	1	32×24文字	512色中16色	あり	モード1
GRAPHIC 2	2	256×192ドット	512色中16色	あり	モード1
GRAPHIC 3	4	256×192ドット	512色中16色	あり	モード2
GRAPHIC 4	5	256×212ドット	512色中16色	あり	モード2
GRAPHIC 5	6	512×212ドット	512色中4色	あり	モード2
GRAPHIC 6	7	512×212ドット	512色中16色	あり	モード2
GRAPHIC 7	8	256×212ドット	256色中256色	なし	モード2

・TEXT1, MULTI COLOR, GRAPHIC1，GRAPHIC2はTMS9918と同機能。ただしパレットが使えるようになった。
・スプライト・モード1とはTMS9918と同機能。モード2はMSX-VIDEOの全機能が使える。
・GRAPHIC6，GRAPHIC7はVRAM64Kでは使用できない。



ファミコン・ユーザー
必読のコーナー!!

ファミコン・マシン語教室

4時間目

演算命令を学ぼう！……加算、減算、論理演算

断空我

さてみなさん，少しはマシン語というものがどのようなものか，わかってきたんじゃないかな。今回はいかにもコンピュータらしい命令，演算命令を中心に説明していきましょう。

まずは加算から

6502（ファミコンに使われているCPU）にはアキュムレータは1本しかないので，加算の命令はAレジスタ用のものしかありません。Aレジスタは8ビットなので，各種演算も8ビットとなります。加算命令はニーモニックで

ADC（add memory to accumulator with carry）と表されます。この意味は，メモリとその前の操作からのキャリーをアキュムレータに加え，その結果をアキュムレータにストアしろということです。記号表示ですと，

A＋M＋C→A

のようになります。

さて，このCフラグ（キャリー・フラグ）は，演算のとき，アキュムレータのケタあふれ用として必要になります。なぜなら，Aレジスタは8ビットなので，**第1図**のような加算をすると9ビットなければ正しい答えになりません。

そこで，Cフラグが9ビット目の役目をしてくれるのです。それではなぜ，加算の命令でCフラグまで加えることにしているのでしょうか。16ビットの加算を考えれば，すぐにわかることで，Aレジスタは8ビットなので2回にわけて計算することになるためです。

この計算を図で表すと**第2図**になります。ここで，Cフラグを0にクリアする必要があります。この命令が，

CLC（clear carry flag）

です。

それでは，16ビット加算のプログラムを作ってみましょう。16ビットの数値が，**第3図**のようにメモリ上にあるとします。するとA＋B＝Cは，つぎのようなプログラムになります。

```
LDA  $7777
CLC
ADC  $7779
STA  $777B
LDA  $7778
ADC  $777A
STA  $777C
```

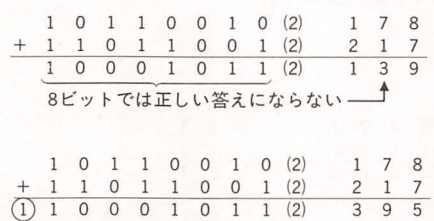
ADCのアブソリュート・アドレッシングは$6Dになります。CLCはインプライドのみで，$18です。CLCを記号表示にすると，0→Cとなります。

符号付き加算

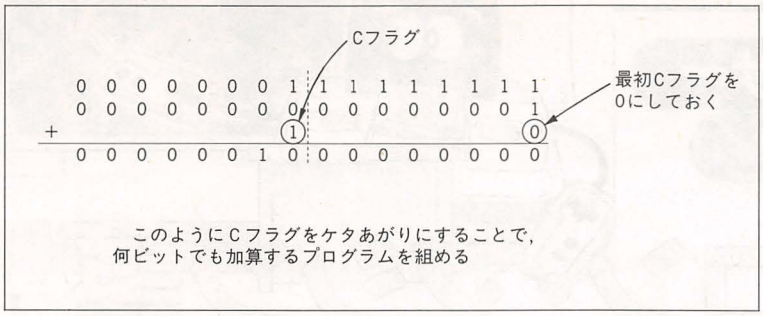
8ビットの2進数は0から255までの数をあつかえますが，これをチョット変えて

《第1表》命令表

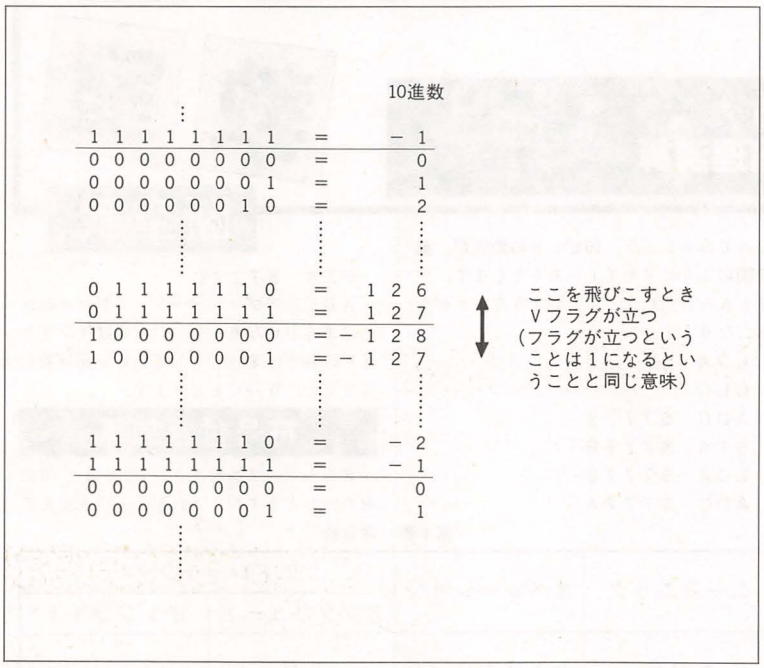
ニーモニック	オペレーション	アドレッシング	
		アブソリュート	インプライド
ADC	A＋M＋C→A	6D	
CLC	0→C		18
SBC	A－M－$\overline{C}$→A	ED	
SEC	1→C		38
AND	A∧M→A	2D	
ORA	A∨M→A	0D	
EOR	A⊻M→A	4D	



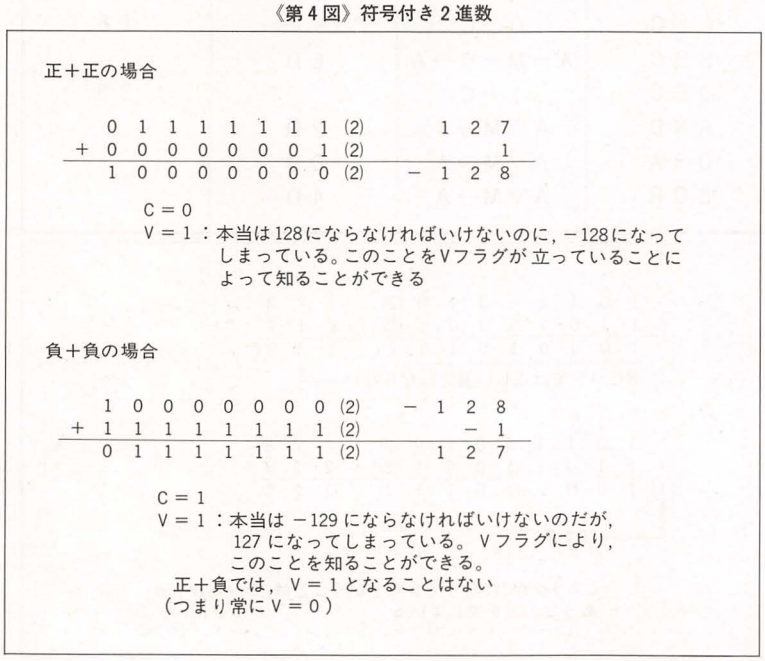
《第1図》8ビットの加算の例



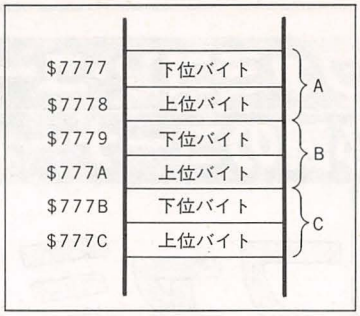
《第2図》16ビットの加算の例



《第4図》符号付き2進数



《第5図》符号付き2進数の加算例



《第3図》16ビットの数値がこのようにメモリ上にあるとする

−128～127までの数をあつかえるようにしたのが，符号付き8ビット数です。

2進数と符号付き8ビット数がどのような対応をしているかというと，**第4図**のようになっています。よく見るとわかりますが，MSB（最上位ビット）が正のときは0，負のときが1になっていますね。そうです，このMSBをサイン（符号）ビットにしているのです。

したがって，数を表せるのは7ビットなので，符号付きで演算をする場合，キャリー・フラグの意味が変わります。そのために，オーバーフロー・フラグ（Vフラグ）というものがあり，これが6ビット目からのキャリーを示します。

つまり，127から−128の変わり目でVフラグはセットされるようになっています。

第4図のような負数の表しかたを2の補数表現と言います。いくつかの演算例を**第5図**に載せておくので，理解するように。ところで，このおかしくなってしまった答えの修正のやりかたですが，Cフラグが1のときは256を引き，Cフラグが0のとき256を加えれば正しい答えになります（しかし，どのみち8ビットで表せる値でない）。

㊟CフラグやVフラグというのはステイタス・レジスタの中のビットである（**第6図**）。

10進演算

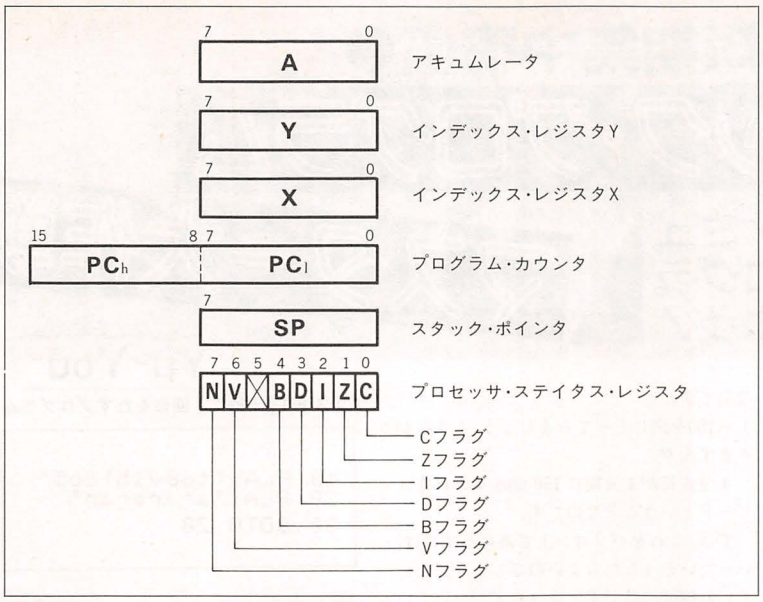
6502には，Dフラグを立てることにより10進演算できるようになっているのですが，ファミコンのCPUではのぞかれているので，ここでは省かせてもらいます。

減　算

2進数の演算というのは，加算ができれば減算も安易にできてしまいます。なぜなら，引くほうの数の符号を反対にして，加算すればいいからです。先ほど，符号付き加算でMSBをサインビットにすることにより負の数も計算できるようにしましたが，この2の補数表現により，減算をしてしまうわけです。

符号の反転のやりかた

さて，どうすれば符号を反転するかとい



《第6図》ＣＰＵ6502の持っている主なレジスタ

うと，各ビットを反転（ネガ，ポジ反転）させ，1を加えればいいのです。たとえば，

００００００１１(2)　　3

反転すると，

１１１１１１００(2)　　－4

1加算して，

１１１１１１０１(2)　　－3

となります。うまくいきましたね。

減算の実際

しかし，いちいちそんなことをしているのではめんどうです。そこで，

ＳＢＣ (sub truct memory from accumulator with borrow)

という命令があります。記号表示にすると，

A－M－$\overline{C}$→A

となります。

この命令により，一度で減算することができてしまいます。$\overline{C}$というのはCフラグの反転したことを表し，ボローと呼ばれています。このボローは16ビットの減算をするとき必要になります。

キャリーは加算のケタあがりを表しましたが，このボローは減算の借りを表します。

さて実際の演算プログラムですが，A－B＝Cを例にとってみましょう。

```
ＬＤＡ　＄７７７７
ＳＥＣ
ＳＢＣ　＄７７７９
ＳＴＡ　＄７７７Ｂ
ＬＤＡ　＄７７７８
ＳＢＣ　＄７７７Ａ
ＳＴＡ　＄７７７Ｃ
```

このようになります。ＳＢＣのアブソリュート・アドレッシングは，＄ＥＤです。ＳＥＣ (set carry flag) は，インプライド・アドレッシングのみで＄38になります。記号表示は　1→Cです。

論理演算

論理演算はＡＮＤ，ＯＲＡ，ＥＯＲの3種類あり，これらの演算はビット操作やビット・テストに利用されます。

ＡＮＤ (and memory with accumulator) 記号表示にすると，

A∧M→A

となり，ＡＮＤは，第7図のような論理演算を行ないます。

ＯＲＡ (or memory with accumulator) 記号表示にすると，

A∨M→A

となり，ＯＲＡは第8図のような論理演算を行ないます。

ＥＯＲ (exclusive or memory with accumulator)

記号表示にすると，

A∀M→A

A＼M	0	1
0	0	0
1	0	1

《第7図》ＡＮＤの論理表

A＼M	0	1
0	0	1
1	1	1

《第8図》ＯＲＡの論理表

A＼M	0	1
0	0	1
1	1	0

《第9図》ＥＯＲの論理表

となり，ＥＯＲは第9図のような論理演算を行ないます。

アブソリュート・アドレッシングの各命令はつぎのとおりです。

ＡＮＤ　＄２Ｄ
ＯＲＡ　＄０Ｄ
ＥＯＲ　＄４Ｄ

おわりに

今回は多少むずかしかったと思いますが，ぜひ，プログラムを組んで確かめてください。あえてBASICプログラムはのせませんでした。今までちゃんと勉強してきた君なら作れるはずです。

次回は，フラグとブランチ（ジャンプ）命令について説明したいと思っています。

そして，いよいよアドレッシング解説が近づいた。



●短期集中講座●

ミュージック・プログラム マスター大作戦

キミもゲーム・ミュージック・プログラムを作ってみよう！

Yu-You

みなさん今日は，Yu-Youです。

さて，みなさん，前回までの内容は完全に覚えているかな？　今回で初級編（音楽的な知識を身につける講座）は終わりますので，まだ完全に覚えてない人は，早く覚えてくださいネ!!

Lesson 1　テンポ

覚えやすいように，簡単に説明することにしましょう。

テンポとは曲の速さをきめるためのものです。第1図を見てください。譜面の上に♪＝80と書かれています。これがテンポを示しているのです。そして，この数値が大きければ大きいほど曲のテンポは速くなり，逆に，この数が小さいほど，テンポはゆっくりと演奏されます。

では，テンポの数値とは，いったいどのような基準のもとに定められているのでしょうか。実はとても簡単なことなのです。1分間に左辺に書かれている音符が何個入るかということをあらわしています。その何個というのが，右辺に書かれている数値なのです。

♩＝150を例にとってみましょう。もうわかりますネ!!

4分音符が1分間に150個演奏されるスピードということなのです。

では，これをパソコン上であらわすには，いったいどうしたらよいのでしょう。たいていの機種には，〝T〟コマンドがついています。ですから，テンポ設定は，Tコマンドの後に数値を書いてやるとよいわけです。たとえば♩＝132なら〝T132〟とやるだけでよいことになります。

なお，ここで注意してほしいことが一つあります。それは，パソコン上では，4分音符を基準としていますから，♪＝150などというものは1回4分音符に変換してください。そのやりかたはLesson2でお話しします。

では，ここで一つおもしろい実験をしましょう。♩＝60というテンポのもとで，〝A8R8〟の演奏をくり返したらどうなるでしょう。そうです，音は1秒間に1回発せられるストップウォッチのようになります（リスト1）。

《リスト1》1秒に1回音をだすプログラム
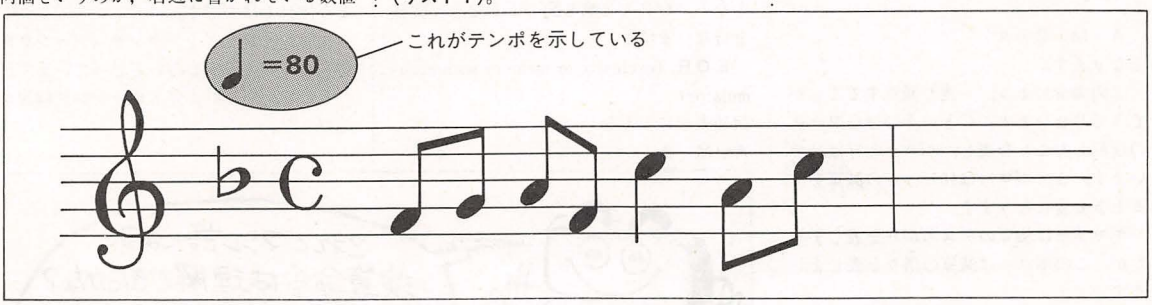
```
10 PLAY"t60v15l8o5"
20 PLAY"ararar"
30 GOTO 20
```

Lesson 2　♪.＝○○
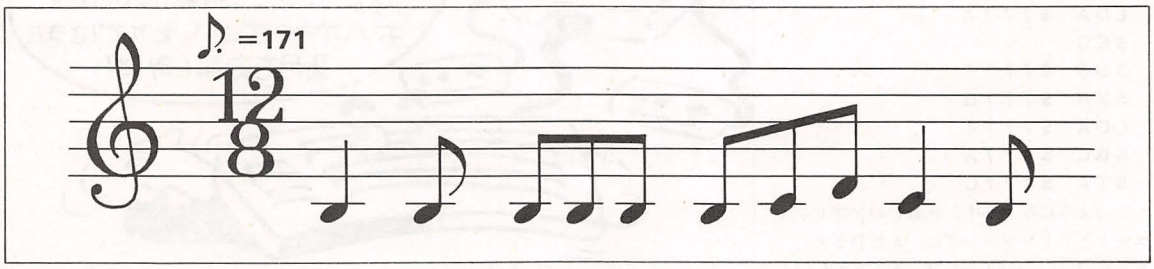
コンピュータは4分音符で定めたテンポしか受けつけてくれません。では「ドルアーガの塔」のように♪.＝150や，♪.＝171などというテンポはどうなるのでしょうか（第2図）。

答えは簡単，4分音符に変換してやるといいのです。具体的なやりかたは数値を1.5倍します。つまり♪.＝150は，♪.＝225と同じというわけ!!

なお，♪.＝171の場合は256.5になってしまいますが，パソコンは255までしか受けつけてくれないので，1.5は無視してしまっていいですよ。



《第1図》テンポの表示



《第2図》「ドルアーガの塔」の楽譜の一部

Lesson 3　リピート

楽譜を見ていると，よく**第3図**のようなマークを見かけます。これは，それで区切られる間を2回演奏するという記号です。

たとえば，**第4図**のような楽譜を演奏したとします。この場合，I:　:Iで区切られている区間を2回演奏するわけですから，**リスト2**のようにしてやるとよいわけです。

《リスト2》リピートを実行するプログラム・リスト

```
10 PLAY"t150v1518    "
20 PLAY"o5c4o4gae4g4"
30 PLAY"o5c4o4gae4g4"
```

Lesson 4　2回目がちがうリピート

これは，Lesson 3でやった，リピートの変型バージョンみたいなもので，1回目と2回目を変えて演奏させるためのものです。たとえば**第5図**のような楽譜があったとします。

《リスト3》2回目がちがうリピートのプログラム・リスト

```
10 PLAY"t150v1514    "
20 PLAY"o5co4gab
30 PLAY"o5co4bo5co4b
40 PLAY"o5co4gab
50 PLAY"o5co4go5cd
60 PLAY"e1
```

この場合，1回目は1.の記号のついているところを演奏させます。そして2回目は2.のところで演奏してあとはそのままつぎの小節へ行くということになります（**リスト3**）。

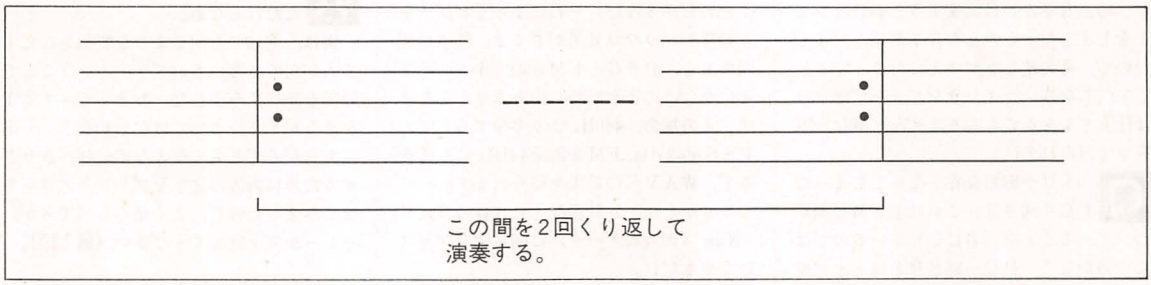
コーヒー・ブレイク

いかがでした？　初級編はこのへんで終わりたいと思いますが，理解していただけたかな？　次号からは，中級編に入りますので，まだ理解不足の人は，読みなおしておいてください。なお，今月は残ったページでおさらいをかねた実践編をやってみます。
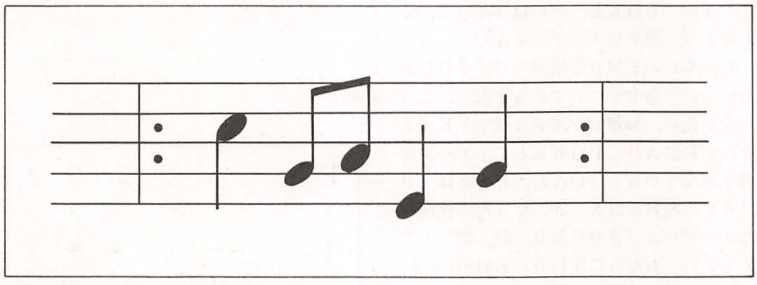
Lesson 5　実践編

今月のサンプルは〝ツインビー〟（**第6図**）を使用しました。しかし，そのまま使用したのではおもしろくないので変調とアレンジを多少加えました。これをプログラム化してみてください。今までのところをしっかりとマスターしている君なら簡単だよネ!!
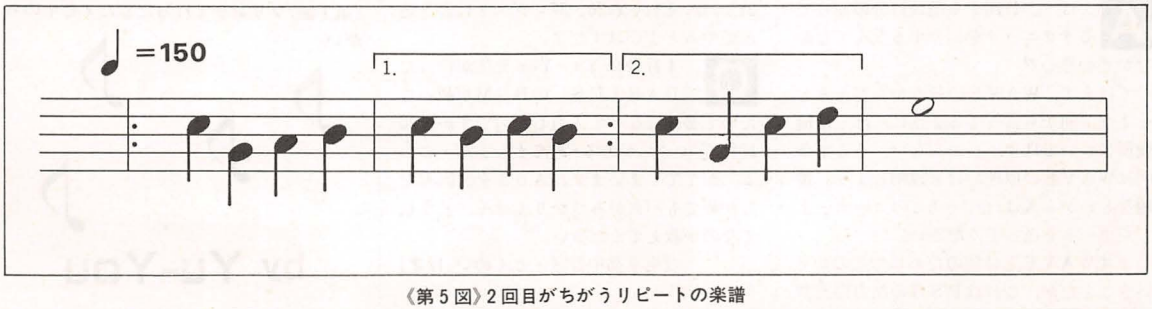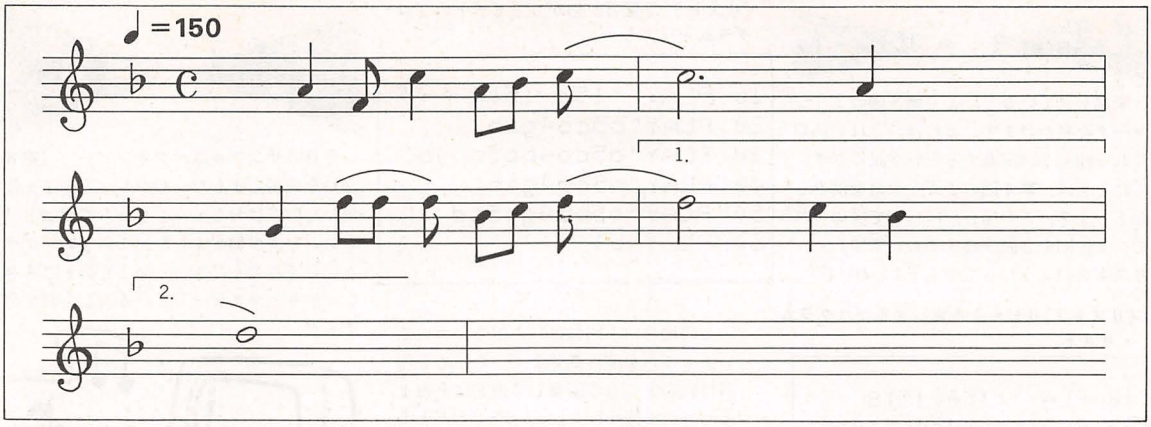




▲《第3図》リピートの記号



◀《第4図》リピートの実例



《第5図》2回目がちがうリピートの楽譜



《第6図》今月のサンプル

《リスト4》今月のサンプルのプログラム・リスト

```
10 CMD PLAY"t150v1518 "
20 CMD PLAY"a4fo5c4o4ab-o5c2.r8o4a4
30 CMD PLAY"g4o5dd4o4b-o5cd2r8c4o4b-4
40 CMD PLAY"a4fo5c4o4ab-o5c2.r8o4a4
50 CMD PLAY"g4o5dd4o4b-o5cd1
60 CMD PLAY"
```

FM110番

先月は休んでしまいまして，FM音源ファンのみなさんには大変もうしわけないことをしました。いろんな仕事が重なりましたので，その忙しさがゆえにおこったことです。ちなみにコインランドリーで眠るのは仕事でもなんでもありません。単なる趣味です（あれ？）。

Q もはや影の存在となってしまったPC－80SR。これにもFM音源がついていることを読者は忘れているのではないのかな？　PC－88SRとほとんど変わらないこの機種への移植方法を紹介したいと思います。まず「NEW　CMD」,「CMD」などを消す。そして変数名を2文字以内にする。等々

……　ただ　……

WAVE，POKE　&HE21……などは，BASICレベルの僕にはまったくわからない。そので，Yu－You先生，どうか移植方法を教えてください。

〔新潟県北蒲原君・**石栗英敏16才**〕

A ほ～。質問する前に自分の知ってるテクニックを紹介するなんてなかなか感心感心!!

ではまず，WAVEのほうから答えるとしよう。前から言ってるように，ぼくは他機種についてはよくわからない。そこで今回はWAVEの原理だけを説明しよう。番地などわかる人は，ぜひともこのコーナーまでレポートを送ってください。

まずWAVEとは何のためにやるのかということだが，これはPSGの出力周波数とFM音源の出力周波数をほんの少しずらすためにやるんだ。それによってビブラート効果やワウワウ効果がでるよ。簡単に説明すると，PSGとFM音源でオクターブ4のラ(A)の音を同時に出力させたとします。その場命，440Hzより多少ずらして，PSGを439Hz，FM音源を441Hzにしてやると，WAVEの効果を得られます。

やりかたは，FM音源とPSGのB／F－Num（周波数データ）に同じ値をプラスしてやるだけ。

つぎに，POKE……のほうだけど，これはもっと簡単に実現できるんだ。

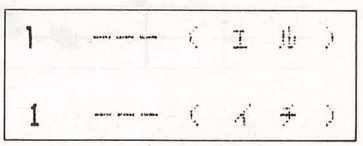
たいていのFM音源機種には，「SOUND」という命令がついていると思う。この命令を使い，38番レジスタに僕やYK－2さんがE21AHにPOKEしてるデータを書き込んでやるといいんだ。たとえば「POKE　&HE21A，207」だったら他機種のユーザーは「SOUND　38，207」とやるといい。ちなみに僕特有のE216HやE217Hは，それぞれ36，37レジスタに書き込んでやるとよいはずだよ。

Q 4月号にYu－You先生が作った〝DARIUS〟のBGMが載ってたので必死になって入力したのですが，2010行で〝いりいがある・あんくしょん・こ～る〟がでてしまいます。A0$を何回もたしかめてもバグがみつかりません。どうしてなのか教えてください。

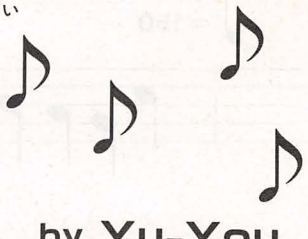
〔東京都中野区・**とくめい 17才**〕

A おっかしいなァ，バグなんかないんだけどなあ。

実は，電話でも同じような質問をしてくる人がたくさんいるのです。ということで原因を調べてみました。おそらく，ℓと1をまちがえているのではないかな？　一応どちらがℓでどちらが1なのかはっきりさせるために両方の文字をプリントアウトさせてみましたので，よく見くらべてちがいをしっかりと覚えてください（**第1図**）。



《第1図》プリンタで打ちだしたℓと1のちがい



'T SPRITE 0,(MX¥16+8,MY¥16+7):FOR A=&HD000 IF I=1 THEN IF ABS(X)<=ABS(Y) THE
Y=0 TO 10 STEP 2:FOR X=1 TO 18 STEP 2:PO X=AX(I)+SGN(X):Y=AY(I)+SGN(Y):IF
^1 TO (X¥16+8,Y¥16+8),,TPSET:NEXT:NEXT A=PEEK(FNA(X,Y)):IF A=0 OR A=2 TH

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

――デカ・キャラを動かそう！の巻

DIM AX(2),AY(2),C1(67),C2(67),C3(67),C4(67),M1$(7):A=RND(-TIME):GOSUB 750MX=
DEF FNA(X,Y)=&HD000+X+Y¥&HF:ON INTERVAL=120 GOSUB 390:HS=240:MY=0:MF=3+RC
GOSUB 590:SC=0:RO=1:MT=2:AR=40-RO¥2:BF=0:BG=8-(12-RO¥2)¥(RO(24):MU=0:T

継岩直充

最近，ゲーム・センター等で見かけるゲームの中には，ものすごいものがありますね。色や音などは見て(聴いて)いるだけで感心させられてしまいますし，何と言ってもキャラクターが大きく，数も増えました。

しかも，それらがとても速く動きまわっていたりすると『スゴイ』と思ってしまうのは僕だけでしょうか？「業務用の機械並にとまではいかなくても，いつもより大きなキャラクターが動くプログラムが組めたら……」と思っている人，いませんか？　というわけで今回は『デカキャラ』についてふれてみたいと思います。

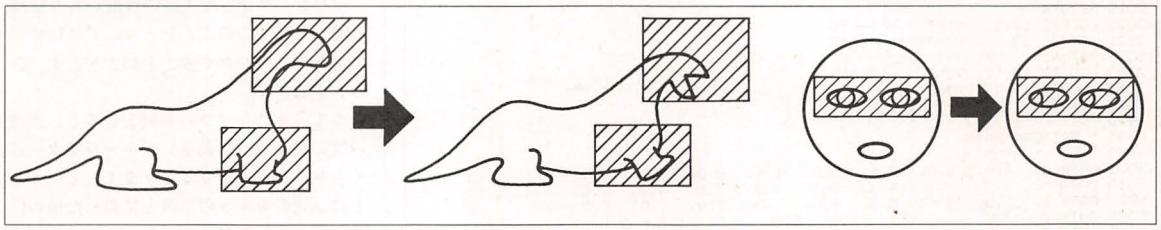
PART 1 一部分を動かしてみよう

目の前に大きな顔のような物が立ちふさがっています。そして，その顔はこちらをにらみ続け，時々舌をだしたり鼻を動かしたり…そんな情景を思いうかべてください。

大きな顔はこちらをにらみ続けているので，顔の向き（輪郭）は変わらないはずです。つまり，舌をださせたいときは舌や，その口のまわりだけを描き直せばよいわけです。

同様に目や鼻を動かしたいときも，そのまわりだけを描き直せば，それらしく見えるのです（**第1図**）

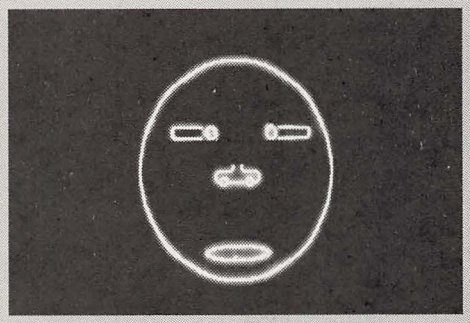
この方法は最近流行のアニメ入りＡＶＧ等に積極的に取り入れられています。女の子がウインクしたり，サブキャラが手を振ったりなど，その使われかたは様々です。少し本筋から離れてしまいましたが，業務機のゲームでは，ドラゴンバスターのドラゴンも，この手法が使われているようです。



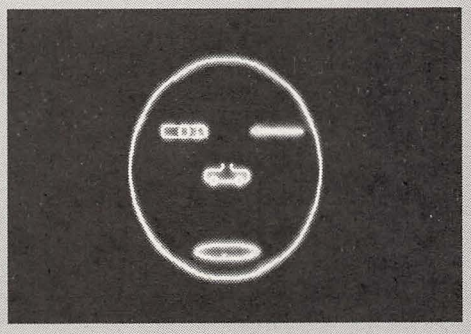
《第1図》アニメ方式で部分描きかえをすると，ダイナミックな表現ができる

原理がわかったところで，プログラムを作ってみました（**リスト1**）。ＲＵＮすると顔（らしきもの）が現われます（**写真1～3**）。そして徐々に表情が変化していきます。では，このプログラムの中味を見てみましょう。

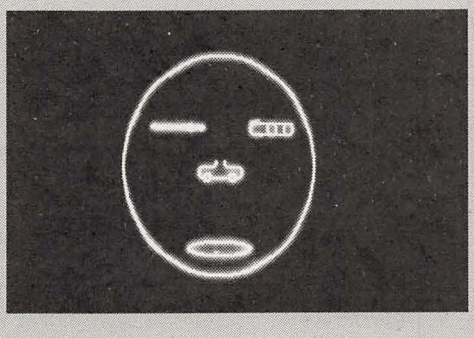
10～50行の間は，特に問題ないでしょう。ＦＭシリーズ以外の機種を使用する場合はこれらの行を各機種用に変更してください



◀《写真1》ふつうの顔



◀《写真2》ウィンク



◀《写真3》反対側もウインク

《リスト1》部分描きかえで，大きく動かした感じをだすプログラム・リスト（FM用）

```
1 '
2 ' INITIALIZE
3 '
10 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,,0:COLOR 7,0:CLS
20 DEFINT A-Z:DIM A(1)
30 CIRCLE(320,100),180,7:CIRCLE(320,160),60,7,,1
40 Q=0:GOSUB 1000:Q=1:GOSUB 1020:GOSUB 2010
50 FOR I=0 TO 4999:NEXT
97 '
98 ' MAIN
99 '
100 READ P:IF P<0 THEN 900
200 READ A(0),A(1):IF A(0)<0 THEN 100
210 FOR Q=0 TO 1
220  IF A(Q)>0 THEN ON P*4+A(Q) GOSUB 1000,1010,1020,1030,2000,2010,2020,2030
230  IF A(Q)=0 THEN FOR I=0 TO 299:NEXT I
240 NEXT Q
250 GOTO 200
900 END
997 '
998 ' PUT ROUTINE
999 '
1000 LOCATE 12+Q*11,8:PRINT "◠═○";
1001 LOCATE 12+Q*11,9:PRINT "═══";
1005 RETURN
1010 LOCATE 12+Q*11,8:PRINT "◠○◡";
1011 LOCATE 12+Q*11,9:PRINT "═══";
1015 RETURN
1020 LOCATE 12+Q*11,8:PRINT "○◠═";
1021 LOCATE 12+Q*11,9:PRINT "═══";
1025 RETURN
1030 LOCATE 12+Q*11,8:PRINT "◠◠◠";
1031 LOCATE 12+Q*11,9:PRINT "═══";
1035 RETURN
2000 LOCATE 17,12:PRINT "◠ ◝";
2001 LOCATE 17,13:PRINT "o—o";
2005 RETURN
2010 LOCATE 17,12:PRINT "◠ ◝";
2011 LOCATE 17,13:PRINT "o—o";
2015 RETURN
2020 LOCATE 17,12:PRINT "◠ ◝";
2021 LOCATE 17,13:PRINT "o—o";
2025 RETURN
2030 LOCATE 17,12:PRINT "◠ ◝";
2031 LOCATE 17,13:PRINT "◟—◞";
2035 RETURN
4990 '
4995 ' PATTERN DATA
4999 '
5000 DATA 0, 3,4, 0,0, 2,4, 0,0, 1,4, 0,0, 1,3, 0,0, 4,3, 0,0
5010 DATA    4,2, 0,0, 4,1, 0,0, 4,2, 0,0, 4,3, 0,0, 1,3,-1,-1
5020 DATA 1, 1,0, 2,0, 3,0, 4,0, 3,0, 2,0, 1,0, 2,0,-1,-1
5030 DATA 0, 3,1,-1,-1, 1, 4,0, 3,0, 2,0, 1,0, 2,0,-1,-1
5040 DATA 0, 2,2, 0,0, 1,1, 0,0, 2,2, 0,0, 3,3, 0,0, 2,2, -1,-1
5050 DATA 0, 2,4,-1,-1, 1, 1,0, 4,0, 1,0, 2,0, -1,-1
5060 DATA 0, 4,2,-1,-1, 1, 1,0, 4,0, 1,0, 2,0, -1,-1
5070 DATA 0, 3,1,-1,-1, 1, 1,0, 4,0, 1,0, 2,0, -1,-1
5080 DATA 0, 2,2,-1,-1, 1, 2,0,-1,-1, -1
```

（第1表）。

このプログラムのミソは，1000～2035行の一連のＰＲＩＮＴ文にあります。5000行以降のデータに基づいて，220行で表示場所を決定し，1000～2035行のサブルーチンに飛ばしています。

Ｐの値は表示を変える場所を示し，Ｐ＝0で目，Ｐ＝1で鼻をあらわすようにしています。

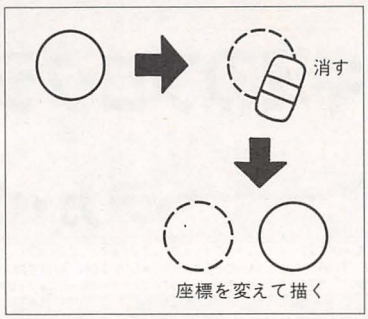
このようにキャラクターの一部を変化させたいときは，その動かしたい部分のまわりだけ描き直せばよいのです。

では，いよいよデカキャラ自身，つまり全体を動かしてみましょう。

★　　★

《第1表》リスト1の他機種用変更部分

MSX	㋑10行目を変更する……10 SCREEN 1,0,0：WIDTH 40：COLOR 15, 1
	㋺30行を取る
PC−8801（BASIC）	㋑10行目のＣＯＮＳＯＬＥ,,,0をＣＯＮＳＯＬＥ,,,1に変更する
	㋺30行を取る
X 1	㋑10行目を変更する……10 INIT：WIDTH 40：CLS
	㋺30行を取る



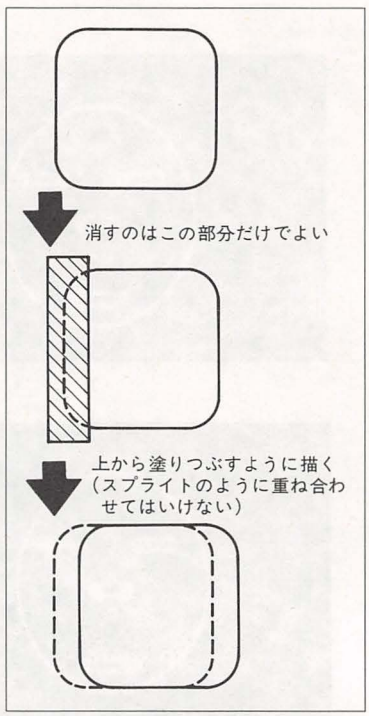
《第2図》キャラクターを移動させるときの通常のやりかた

PART2 全体を動かそう

デカキャラにかぎらず，キャラクターを移動させる場合，まず元の位置にあったキャラクターを消し，座標を変えて表示，という流れでプログラムを組むのが普通です（第2図）。

ただし，スプライト等の機能がある機種に関しては，このことをまったく気にせずにプログラミングすることができます。いいですね。

さて，デカキャラの移動となると，当然一度に動く量（移動量）がキャラクターにくらべ，かなり小さくなります。ということは，元のキャラの位置と移動した後の位置と重なる範囲が大きくなってくるというわけです（第3図）。



《第3図》デカキャラ移動させるときの高速処理テクニック

《第2表》リスト2，3の他機種用変更部分

MSX	110行を変更する……110　SCREEN1,0,0：WIDTH 40：COLOR15, 1
PC－8801 (N-BASIC)	110行のCONSOLE,,,0をCONSOLE,,,1 に変更する
X 1	110行を変更する……110 INIT：WIDTH 40：CLS

《リスト2》ふつうの移動表示プログラム・リスト

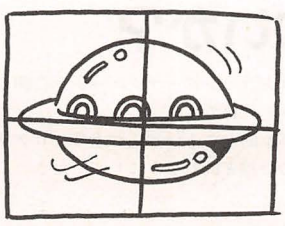
```
10 '
20 ' INITIALIZE
30 '
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,,0:COLOR 7,0:CLS
120 X=16:Y=9
170 '
180 ' MAIN
190 '
200 VX=0:VY=0:I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN A$=I$
210 IF A$="4" AND X> 0 THEN VX=-1
220 IF A$="6" AND X<32 THEN VX= 1
230 IF A$="8" AND Y> 0 THEN VY=-1
240 IF A$="2" AND Y<16 THEN VY= 1
250 IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 400
290 '
295 ' CLEAR
299 '
300 LINE(X,Y)-(X+7,Y+7)," ",7,BF
310 X=X+VX:Y=Y+VY
390 '
395 ' DRAW
399 '
400 LINE(X,Y)-(X+7,Y+7),"■",7,BF
490 GOTO 200
```

ということは，そこはわざわざ消さなくても，上からキャラを描いて（重ねるのではない）しまえばよいということになります。この方法でプログラムを組めば，処理速度の速い表示ルーチンを作ってしまえば，デカキャラも速く動かすことができるようになるわけです。

では，どのようなちがいがでてくるのでしょうか。**リスト2**を打ち込んでみてください（**第2表参照**）。テンキーの 8 2 4 6 で上下左右に画面に表示されている四角形を移動させるのですが，どうでしょうか。

《リスト3》処理速度の速い表示ルーチンを使ったプログラム・リスト

```
10 '
20 ' INITIALIZE
30 '
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,,0:COLOR 7,0:CLS
120 X=16:Y=9
130 LINE(16,9)-(23,16),"■",7,BF
170 '
180 ' MAIN
190 '
200 I$=INKEY$:V=0:IF I$<>"" THEN A$=I$
210 IF A$="4" AND X> 0 THEN V=1
220 IF A$="6" AND X<32 THEN V=2
230 IF A$="8" AND Y> 0 THEN V=3
240 IF A$="2" AND Y<16 THEN V=4
250 IF V=0 THEN GOTO 200
260 ON V GOSUB 300,400,500,600
290 GOTO 200
297 '
298 ' LEFT
299 '
300 LINE(X+7,Y)-(X+7,Y+7)," ",7
310 LINE(X-1,Y)-(X-1,Y+7),"■",7
320 X=X-1
330 RETURN
397 '
398 ' RIGHT
399 '
400 LINE(X,Y)-(X,Y+7)," ",7
410 LINE(X+8,Y)-(X+8,Y+7),"■",7
420 X=X+1
430 RETURN
497 '
498 ' UP
499 '
500 LINE(X,Y+7)-(X+7,Y+7)," ",7
510 LINE(X,Y-1)-(X+7,Y-1),"■",7
520 Y=Y-1
530 RETURN
597 '
598 ' DOWN
599 '
600 LINE(X,Y)-(X+7,Y)," ",7
610 LINE(X,Y+8)-(X+7,Y+8),"■",7
620 Y=Y+1
630 RETURN
```



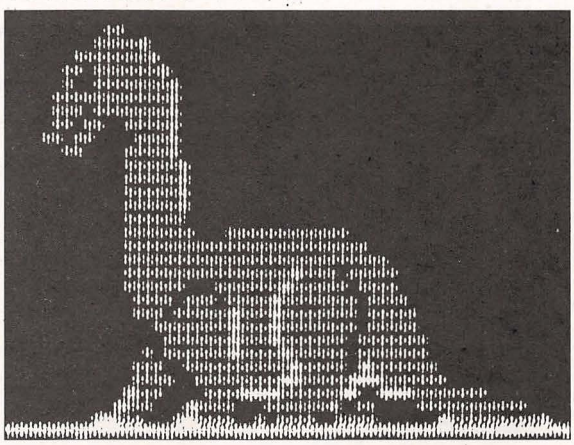
ちらつきすぎてゲームどころではありませんね。

つぎに**リスト3**を実行してみてください。どうです。これならBASICでも十分な動きのあるゲームが組めそうですね。

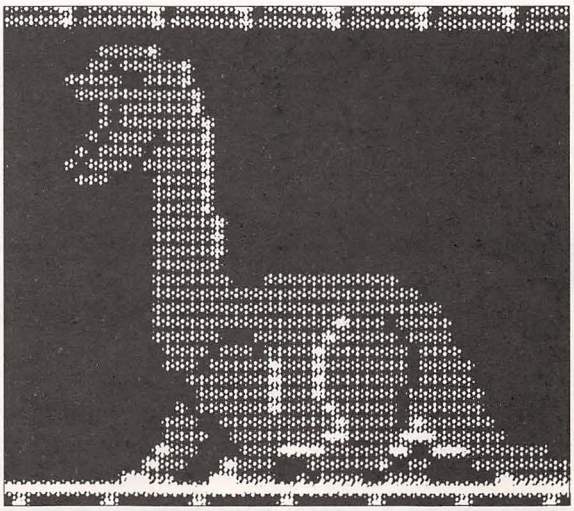
最後に

最近のベーマガに送られてくるゲームには，じっくり考えて解くパズルタイプのようなものが増えてきましたね。しかし，その中にはキャラクターがとても小さいものがあります。小さなキャラは見ているだけで目が疲れてきます。目を悪くしないようにするためにも，大きなキャラクターでゲームをしたいものです。ベーマガにも，『デカキャラ炸裂！』とでもいえそうなゲームが送られてくることを期待しています。

なお，オマケのプログラムを**リスト4**で紹介しています。写真ではちょっと見にくいけど，ファフネルもどきが動きますよ（**写真4，5**）。



《写真4》ファフネルもどき



《写真5》口を開いた！

《リスト4》オマケのプログラム・リストfor FM－7

```
10 DEFINT A-Z:DIM H1(95),H2(95),B1(95),B2(95),B3(95),B4(95),SH(95),BL(7)
20 SCREEN 7,7:CLS
100 FOR I=0 TO 31:READ H1(I+64):NEXT
101 FOR I=0 TO 31:READ H2(I+64):NEXT
102 FOR I=0 TO 31:READ B1(I+64):NEXT
103 FOR I=0 TO 31:READ B2(I+64):NEXT
104 FOR I=0 TO 31:READ B3(I+64):NEXT
105 FOR I=0 TO 31:READ B4(I+64):NEXT
106 FOR I=0 TO 31:READ SH(I+64):NEXT
107 FOR I=0 TO 7:READ BL(I):NEXT
120 FOR I=24 TO 120 STEP 8:FOR J=0 TO 624 STEP 16
130 PUT@(J,I)-(J+15,I+7),BL,PSET,1:NEXT J,I
200 COLOR=(3,2):COLOR=(4,5):COLOR=(6,2)
210 MX=512:MY=80:RM=1
220 SCREEN 6:LINE(0,112)-(639,127),PSET,6,BF
290 FOR I=1 TO 4:ON I GOSUB 600,710,720,800:NEXT I
500 R=INT(RND*100):M=2+(R<80)
510 IF M=1 THEN 550
515 FOR I=0 TO 1999:NEXT
520 A$="T255 L64 V15":B$="BGBGBGBGBGBGBGBG"
530 PLAY A$+"O6"+B$,A$+"O5"+B$
540 GOSUB 610:FOR I=0 TO 999:NEXT
545 GOSUB 600:FOR I=0 TO 999:NEXT
550 RM=(RM MOD 2)+1:EXEC &HEC4D:PLAY "T255 S9 M4500 L16 O1 GB8"
560 LINE(MX+24,MY)-(MX+31,MY+15),PSET,0,BF
561 LINE(MX+96,MY+29)-(MX+103,MY+31),PSET,0,BF
570 MX=MX-8:IF MX<0 THEN MX=512:LINE(0,MY)-(103,MY+31),PSET,0,BF
580 GOSUB 600:ON RM GOSUB 700,720:GOSUB 800
590 GOTO 500
600 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),H1,PSET:RETURN
610 PUT@A(MX,MY)-(MX+31,MY+15),H2,PSET:RETURN
700 PUT@A(MX+ 8,MY+16)-(MX+39,MY+31),B1,PSET
710 PUT@A(MX+40,MY+16)-(MX+71,MY+31),B2,PSET:RETURN
720 PUT@A(MX+ 8,MY+16)-(MX+39,MY+31),B3,PSET
730 PUT@A(MX+40,MY+16)-(MX+71,MY+31),B4,PSET:RETURN
800 PUT@A(MX+72,MY+16)-(MX+103,MY+31),SH,PSET:RETURN
999 ' HEAD-1
1000 DATA 0, 0, 0, 0, 2,-32768, 10,-21504, 170,-21760, 650,-21824, 522,-21840, 2
730,-21840
1010 DATA 2698,-21840, 2600, 10928, 10400, 2736, 640, 10928, 0, 10924, 0, 10924,
 0, 10924, 0, 10924
1099 ' HEAD-2
1100 DATA 0, 0, 170,-16384, 650,-21760, 10912,-21760, 2730,-21824, 138,-21824, 1
38,-21840, 554,-30032
1110 DATA 2218, 10928, 8872,-21840, 2688, 10928, 0, 10928, 0, 10928, 0, 10924, 0
, 10924, 0, 10924
1999 ' BODY-1
2000 DATA 42,-22528, 42,-22014, 42,-21846, 42,-21846, 42,-21846, 42,-22518, 10,-
23902, 10,-30037
2010 DATA 0,-21845, 0, 10923, 2, 10923, 10,-32086, 10,-24406, 58,-32726, 234, 93
8, 4008, 4010
2099 ' BODY-2
2100 DATA 0, 0,-21846,-22528,-21846,-21888,-21846,-21848,-21830,-23894,-21782,-2
2358,-21590,-21974,-21590,-21974
2110 DATA-21590,-21974,-21590,-22358,-21782,-22358,-21830,-22294,-21766,-21510,-
86,-20721, 682,-20320, 2218, 2720
2199 ' BODY-3
2200 DATA 42,-22528, 42,-22014, 42,-21974, 42,-21846, 42,-21846, 42,-22518, 10,-
23902, 10,-30037
2210 DATA 2,-17749, 2,-17749, 0,-17746, 0,-30034, 0,-30017, 0, 10895, 2,-22016,
186,-22357
2299 ' BODY-4
2300 DATA 0, 0,-21846,-22528,-21846,-21888,-21846,-21848,-21854,-21590,-21878,-2
1782,-21974,-21830,-21974,-21830
2310 DATA-21974,-21830,-21974,-21842,-21878,-21842,-5472, 10923,-5441,-13653,-16
388,-3412,-20480, 2736,-16382,-21824
2999 ' SHIPPO
3000 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,-32768, 0,-24576, 0
3010 DATA-24576, 0,-22528, 0,-22528, 0,-22016, 0,-21888, 0,-5462,-32768, 2730,-2
1888, 234,-21844
3099 ' BLOCK
3100 DATA      -1,-16384,-15019,-13654,     -1,    192, 21957,-21814
```

■キミも原稿を書いてみないか？

■本コーナーは読者のみなさんに解放しています。我こそは，と思うかたは今月号の記事を参考に，ぜひ投稿してください。なお，原稿とソフト（カセットまたはフロッピーにセーブしたもの）をお送りいただければ，写真やリストは不要です。

原稿の送り先は〒141 東京都品川区東五反田1－11－15電波新聞社マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「キミのプログラミング・テクニックを公開しよう」の係です。

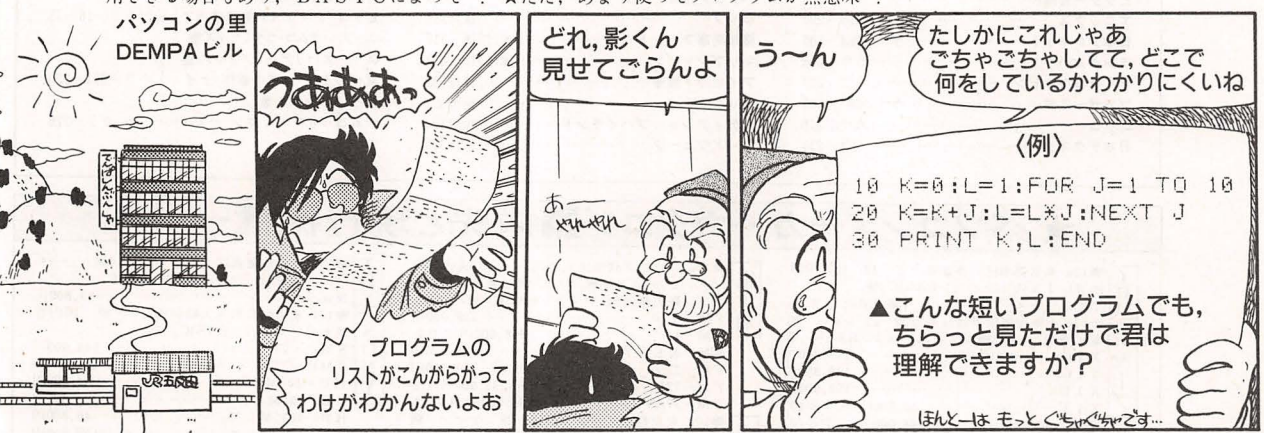
基本的なことは，ふつうのプログラムの投稿と同じようにしてください。

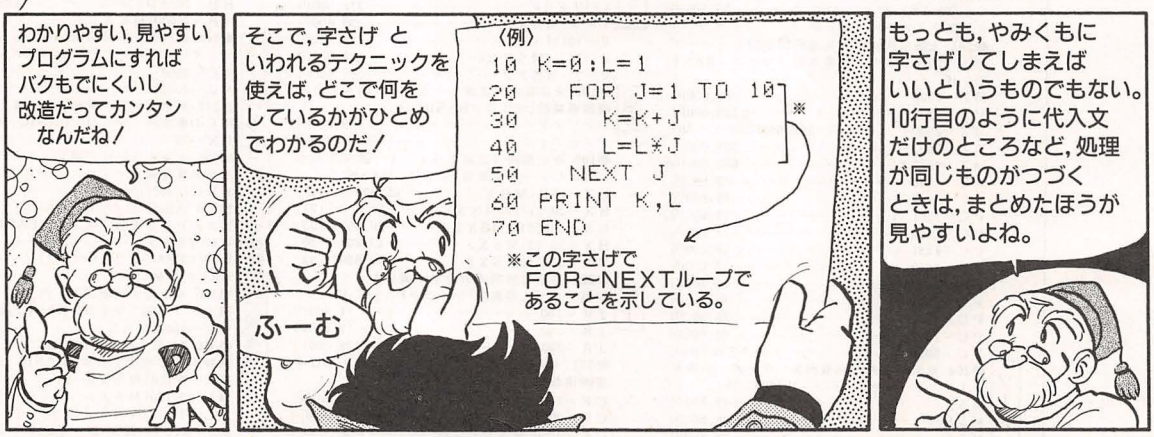
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉑

——プログラムを見やすくするには——　by　くりひろし

★まずは「字さげ」といわれるテクニックです。処理するパターンによって，一段ずつさげてやることで，見やすくします。
★もうひとつはREM文です。他に'で代用できる場合もあり，BASICによっても違います。とにかくREM文の中には何を書いてもかまいません。メモだろうが，アルゴリズムでも，プログラム中の目印でもかまわないのです。
★ただ，あまり使ってプログラムが無意味に長くなっても，ダメですね。長すぎる投稿プログラムは，ボツですよ！
★さあ来月は遂に構造化プログラミング！

★　　★







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3
NEC……前付カラー4～8
松下……前付カラー10～11
富士通……前付カラー12～13

周辺機器メーカー
住友スリーエム……前付カラー9
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188～189
ハドソン……カラー190
日本ファルコム……カラー191～197
ビクター音産……カラー198
エニックス……カラー199～203
日本テレネット……カラー204～205
ランダムハウス……カラー206
マイクロキャビン……カラー207
ブラザー工業……カラー208～209
ニデコ……カラー210
日本デクスタ……カラー211
コナミ……カラー224～225
ヒューマンソフト……中付

パソコン・ショップ
東北・北海道――
庄子デンキ……後付338
関東・甲信越――
九十九電機……前付カラー14～15
東映無線……中付
シスペック……中付
ウェーブアイ……中付
コンピュータバンク……中付
マルゼン……中付
P&A……中付
ワールドインアオヤマ……中付
パソコン情報センター……中付
ホップ……後付315
渡部商事ファントム……後付316～317
マップジャパン……後付318～319
アイビット電子……後付322
AVCフタバ……後付323
メディアショップハイランド……後付324
サードウェーブ……後付326
F商会……後付326
NOVA情報機器……後付328～329
日本マイコン流通センター……後付331～337
関西・中国――
アイツー……後付320～321
中国電化サービス……後付327
システムヒロシマ……後付327

その他
サンクレストJ.P.……後付312
シーレックスサングラス……後付313
光興業……後付314
実務教育研究所……後付330

自社広告
X0-1/新刊本案内/オーディオ
ビデオ/アマチュア無線運用マ
ニュアル/ナムコ・コナミグッズ他
……前付カラー16～33
スペースハリアー/ソフィア/迷宮へのとびら/春の新作/ナイザースペシャル他
……カラー212～223
ナムコットファミコン……カラー226

★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

三洋三洋電機特機
☎550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係
PHC－30N(MSX)……69,800円
☎570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係
WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

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

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

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

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

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

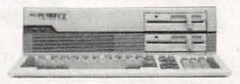
創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

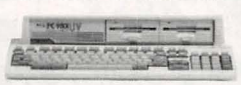
通信販売クレジット 大歓迎!! 送料着払い

ラジオセンター店 03-253-0987

ラジオデパート店 03-251-1014



PC-9801VM21	¥390,000
PC-9801VX0	¥353,000
PC-9801VX2	¥433,000
PC-9801VX4	¥693,000



PC-9801UV2	¥318,000
PC-9801U2	¥298,000



PC-8801FH/10	¥99,800
PC-8801FH/20	¥138,000
PC-8801FH/30	¥168,000
PC-8801MH	¥208,000

上記コンピューター大特価と組み合わせられます。

PC-8801/9801周辺機器シリーズ

※5"2HDの場合は、表示価格の¥3,000UP

A FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12"カラーディスプレイ)+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚	¥173,300	48%OFF	¥91,800
B FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12"カラーディスプレイ)+PC-PR101L(NEC、ドットインパクト漢字プリンター)+ディスケット(5"2D)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚	¥271,000	49%OFF	¥139,800
C FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+PC-PR406(NEC、カラー熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2D)10枚	¥224,600	49%OFF	¥115,800
D FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+AR-2415(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM+トラクターフィーダー標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥278,300	32%OFF	¥191,800
E CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+PC-PR406(NEC、カラー熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2D)10枚	¥199,600	55%OFF	¥89,800
F TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+TR-24PC(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	¥226,100	61%OFF	¥89,800

PC-8801FH/MH/PC-88VAシリーズ

A PC-8801FH/10+FTC-12GTS-A(東映、0.38mmドットピッチ、400ライン、アナログ入力専用、12"カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル	¥259,100	40%OFF	¥157,800
B PC-8801FH/30+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+ディスケット(5"2D)10枚	¥292,800	30%OFF	¥207,800
C PC-8801FH/30+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(5"2D)10枚	¥348,100	37%OFF	¥221,800
D PC-8801MH+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+TR-24PC(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2HD)10枚	¥390,100	39%OFF	¥241,800
E PC-88VA+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+PC-PR406(NEC、カラー熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚	¥528,600	35%OFF	¥348,800

PC-9801VX/VM/UVシリーズ

A PC-9801VX0+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台+ディスケット(5"2HD)10枚	¥542,600	30%OFF	¥383,800
B PC-9801VX0+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+特選8"デュアルFDD(NECドライブ使用)+フロッピーケーブル+ディスケット(8"2D)10枚			¥399,800
C PC-9801VX0+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+FD-1155D(増設FDD、ケーブル付)×2台+AR-2415(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM+トラクターフィーダー標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(5"2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥694,300	29%OFF	¥499,800
D PC-9801VM2I+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+PC-PR406(NEC、カラー熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚	¥597,400	33%OFF	¥404,800
E PC-9801VX2+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+PC-PR406(NEC、カラー熱転写漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚	¥640,400	32%OFF	¥439,800
F PC-9801UV2+CMT-146L(サンヨー、0.39mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、14"カラーディスプレイ)+カラーケーブル+AP-80K(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)+PC対応ROM+プリンターケーブル+ディスケット(3.5"2HD)10枚	¥514,400	34%OFF	¥343,800
G PC-9801UV2+FTC-12GTU-H(東映、0.28mmドットピッチ、400ライン、アナログ/デジタル対応、12"カラーディスプレイ)+AR-2415(スター精密、ドットインパクト漢字プリンター、第二水準漢字ROM+トラクターフィーダー標準装備)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5"2HD)10枚+プリンター用紙(15×11)500枚	¥610,800	29%OFF	¥438,800

FM77/16βシリーズ

A FM77AV20-2+FMTV-152(富士通、15"パソコンTV)+ディスケット(3.5"2DD)10枚	¥273,800	44%OFF	¥153,800
B FM77AV20-2+FMTV-152(富士通、15"パソコンTV)+TR-24F(スター精密、熱転写漢字プリンター)	¥342,600	45%OFF	¥191,800
C FM77AV40+FMTV-154(富士通、15"パソコンTV)+ディスケット(3.5"2DD)10枚	¥382,000	33%OFF	¥258,000
D FM77AV40+FMTV-154(富士通、15"パソコンTV)+TR-24F(スター精密、熱転写漢字プリンター)+プリンターケーブル+ディスケット(3.5"2DD)10枚	¥457,600	40%OFF	¥274,800
E FM-16βFDII+MB27110(JISキーボード)+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+MS-DOSV.3.1+ディスケット(5"2HD)10枚	¥591,000	34%OFF	¥393,800
F FM-16βFDII+MB27110(JISキーボード)+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+MS-DOS V.3.1+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	¥659,800	37%OFF	¥418,800
G FM-16βFDII+MB27110(JISキーボード)+TX-14SH3(ナショナル、0.31mmドットピッチ、400ライン、14"カラーディスプレイ)+MS-DOSV.3.1+MB27411E(富士通、10"ドットインパクト漢字プリンター)+ディスケット(5"2HD)10枚+プリンター用紙(10×11)1,000枚	¥764,000	37%OFF	¥485,800

PC-8801FH/30シリーズ



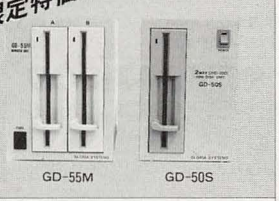
PC-8801FH/30
+CMT-146L(14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2D)10枚
¥267,800➡ 32%OFF ¥182,800

PC-8801FH/30
+FTC-12GTS-A(12"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2D)10枚
¥261,000➡ 30%OFF ¥184,800

厳選周辺機器シリーズ

A FD-55B(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)	¥60,000	59%OFF	¥25,000
B FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)	¥80,000	69%OFF	¥25,000
C FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)	¥60,000	54%OFF	¥28,000
D HDS-5201(20MBハードディスク)+I/F	¥257,000	35%OFF	¥168,000
E PC-PR406(カラー熱転写漢字プリンター、PC用)	¥99,800	62%OFF	¥37,800
F AR-2415(15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)+プリンターケーブル	¥151,500	25%OFF	¥114,800
G PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/PC-8801用)	¥32,000	54%OFF	¥15,000
H HOP-10(マウス、PC-9801シリーズ用)	¥9,800	19%OFF	¥8,000
I HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)			¥12,000
J HP-12C(ポケットサイズ・コンピュータ、金融計算から統計計算まで)			¥21,000
K HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)			¥21,000
L HP-16C(ポケット・サイズ・コンピュータ・アナライザ)			¥25,000
M OASYS Lite K20(ワープロ)+ACアダプター	¥84,000	65%OFF	¥29,800
N KANAX1200(スロット内蔵型モデム、300・1200bps全二重、RS-232Cケーブル付、PC-9801用)	¥29,800	20%OFF	¥23,800

限定特価!!

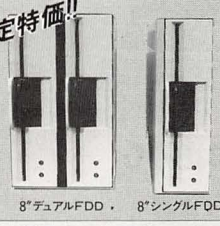


GD-55M　GD-50S

GD-50S
(5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥49,800→限定特価(TEL)

GD-55M
(5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥89,000→限定特価(TEL)

限定特価!!



8"デュアルFDD　8"シングルFDD

8"シングルFDD(NECドライブ使用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
限定特価 ¥49,800

8"デュアルFDD(NECドライブ使用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
限定特価 ¥89,800

50%OFF



PC-9801VF2
+CMT-146L(14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥453,800➡ 50%OFF ¥228,000

PC-9801VF2
+CMT-146L(14"カラーディスプレイ)
+PC-PR406(カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥553,600➡ 50%OFF ¥276,800

34%OFF



PC-9801VM21
+TX-14SH3(14"カラーディスプレイ)
+カラーケーブル
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥545,800➡ 34%OFF ¥363,800

※他の組み合わせも有ります。

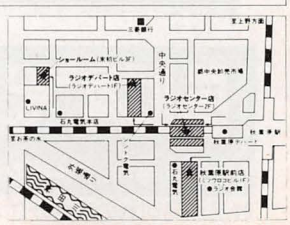
TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

■マイコン・計測器・アンテナの御用命は
●ラジオセンター店／TEL.03-253-0987・03-251-2763
●ラジオデパート店／TEL.03-251-1014(代)
●ショールーム／TEL.03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LDの御用命は
秋葉原駅前店
TEL.03-253-5741(代)

●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



パソコン・ワープロ・ネットワーク

パソコン先どりセール実施中!!

今がお買い時 クレジット金利手数料2%ダウン!! 夏のボーナス一括払いは手数料なし

システック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

ビデオデジタイズが出来るセットでこの価格!!

富士通 FM77AV 20 40

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。



AV20、AV40をセットでお買い上げの方
ビデオデジタイズボードサービス

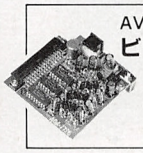
AV40セット

注番 B06-7703	OFF30%
FM77AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000

セット合計定価 ¥366,000 **特価¥258,000**

¥4,980×24回	㊍¥30,000×4回
¥4,170×36回	㊍¥20,000×6回

※デジタイズボード不要の方、セット価格がさらに安くなります。お問い合わせ下さい。



AV20/40用
ビデオデジタイズボード
FM77-412相当品(ADA-7726)
特価¥9,800

AV20セット

注番 B06-7701	OFF31%
FM77AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥89,800

セット定価合計 ¥257,800 **特価¥165,000**

¥7,040×24回	㊍¥20,000×4回
¥5,130×36回	㊍¥13,000×6回

AV-20スペシャルセット

注番 B06-7702	OFF49%
FM77AV-20-2	¥168,000
14"カラーディスプレイ	¥67,800

セット合計定価 ¥235,800 **特価¥119,000**

¥6,350×12	㊍¥25,000×2回
¥3,390×24	㊍¥13,000×4回

FM-7・77シリーズ用オリジナルボード

★漢字ROMボード(MB22405相当品)
特価¥8,800(送料サービス)

★RS-232Cボード(ADA-7009II)
特価¥12,800

★拡張マザーボード(ADA-7008-01)
¥6,800

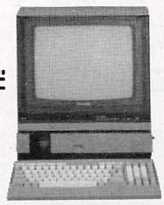
★パラレルI/Oカード(ADA-7018)
特価¥12,800

★構内モデムカード ※これ1枚でOK、RS-232Cボード不要
全二重300Bps(ADA-7025) **特価¥19,800**

★リアルタイムクロック(ADA-7020)
特価¥9,800

★RAM、ROMボード RAMディスクソフト付
512K実装(ADA-7021) **特価¥19,800**

SHARP パソコンテレビ X1F



注番 B06-8201	OFF63%
CZ-811C X1Fモデル10	¥69,800
14"カラーモニター	¥67,800

セット合計定価 ¥137,600 **特価¥49,800**

¥4,400×12回	㊍なし

NEC PC-88VA



定価¥298,000
PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

おすすめワープロセット

注番 B06-8805	
PC-88VA	¥298,000
PC-KD854	¥89,800
PC-PR101TL	¥79,800
Shogun(タフ機能日本語ワープロ)	¥34,800

セット合計定価 ¥502,400 **システック特価**

NEC PC-9801 VM21



確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット

注番 B06-9801	OFF30%
PC-9801VM21	¥390,000
14"カラーモニター(4050文字、アナログ、DP.39)	¥89,800
マクセル MD-2HD(10枚)	¥24,000

セット合計定価 ¥503,800 **特価¥358,000**

¥6,740×36回	㊍¥30,000×6回
¥5,920×48回	㊍¥20,000×8回
¥5,260×60回	㊍¥15,000×10回

SHARP X1 turbo III

ワープロも使える特選セット

注番 B06-8701	OFF33%
CZ-870C	¥168,000
CZ-870D	¥109,800
24ピン熱転写漢字プリンター	¥69,800
スーパー春望(ワープロソフト)	¥19,800

セット合計定価 ¥367,400 **特価¥247,800**

¥6,570×24回	㊍¥30,000×4回
¥4,790×36回	㊍¥20,000×6回
¥3,900×48回	㊍¥15,000×8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。

超低金利のクレジット
回数1〜60回、長期利用も低金利でグーンと有利。

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。

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。

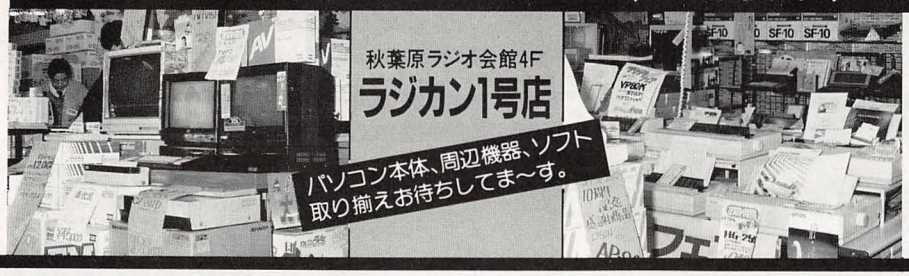
配達日指定OK!
留守がちのお客様のご都合に合わせて配達いたします。日曜・祭日もOK!

システック株式会社
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
名古屋1号店 ☎052-263-1629
ラジカン1号店 ☎03-257-6345
ラジカンコーヨー店 ☎03-255-6504
名古屋2号店 ☎052-241-0921

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

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



秋葉原本店
大量在庫中！ソフト9割引より
(本格的コンピューターミュージックをあなたに！)

秋葉原2号店
中古専門、あなたのパソコンをより高く下取りします！

ラジカン1号店
何でもそろう、パソコン、ワープロ、ネットワーク！

ラジカンコーヨー店
パソコンの遊び方、使い方、いろいろおしえます！

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

NEC PC-8801 FH/MH

プリンターをセットした充実の格安システム

注番 B06-8801 OFF32%

PC-8801FH……¥168,000
14"カラーモニター(4050文字、アナログ、DP39)¥ 89,800
M-1024P(第2水準、ケーブル付)……¥ 96,600
プリンタ用紙(10インチ、500枚)……¥ 2,000
ブランクディスケット(MD-2D、10枚)…¥ 17,000

セット合計定価 ¥373,400 **特価¥253,800**

¥6,850 ×24回	ボ¥30,000×4回
¥4,990 ×36回	ボ¥20,000×6回
¥4,060 ×48回	ボ¥15,000×8回

注番 B06-8802 OFF30%

本体とモニターの基本セットの場合

セット合計定価 ¥257,800 **特価¥178,000**

¥10,070 ×12回	ボ¥35,000×2回
¥5,070 ×24回	ボ¥20,000×4回
¥3,400 ×36回	ボ¥15,000×6回

文字と絵を同時表示できる日本語ワープロソフトをセット。

注番 B06-8803 OFF32%

PC-8801MH……¥208,000
14"カラーモニター(4050文字、アナログ、DP39)¥ 89,800
TR-24CL(24ピンカラー熱転写プリーター)‥¥ 68,800
プリーターケーブル……¥ 6,800
ユーカラart(日本語ワードプロセッサー)‥¥ 30,000
プリンタ用紙(A4版)……¥ 800
マクセル(MP-2HD、10枚)……¥ 24,000

セット合計定価 ¥428,200 **特価¥294,800**

¥8,760 ×24回	ボ¥30,000×4回
¥6,330 ×36回	ボ¥20,000×6回
¥5,120 ×48回	ボ¥15,000×8回

注番 B06-8804 OFF30%

本体とモニターの基本セットの場合

セット定価合計 ¥297,800 **特価¥210,000**

¥5,640 ×24回	ボ¥25,000×4回
¥4,050 ×36回	ボ¥17,000×6回
¥3,260 ×48回	ボ¥13,000×8回

プリンター

プリンターはすべてケーブル、用紙付です。

brother
24ドット漢字プリンター
(第2水準ROM付)
割付名人 M-1024Ⅱ
本体価格 ¥99,800 **特価¥64,800**
注番 B06-P01 ¥3,030×24回

24ドット漢字プリンター
富士通 FM-PR201
本体価格 ¥79,800 **特価¥54,000**
注番 B06-P02 ¥4,770×12回

24ドット漢字プリンター
SHARP CZ-8PC1
本体価格 ¥69,800 **特価¥52,000**
注番 B06-P03 ¥4,600×12回



待望のカラー化で、新登場。
3書体が選べる多機能プリンタ。
24ドット熱転写漢字カラープリンタ
star TR-24CL
本体価格 ¥69,800 **特価¥45,800**
注番 B06-P04 ¥4,050×12回



24ドット熱転写漢字プリンター
NEC PC-PR101TL
本体価格 ¥79,800 **特価¥59,800**
注番 B06-P05 ¥5,290×12回

鮮明印字・7色カラーの本格派。
24ドット80桁 漢字カラープリンター
NEC NM-9700
本体価格 ¥163,000 **特価¥120,000**
注番 B06-P06 ¥5,600×24回

フロッピーディスク特選セット

Aセット 富士通 MB-27611+I/Fカードセット
特価¥73,000 ¥6,500 ×12回

Bセット ロジテック LFD-550Ⅱ FM+I/Fカードセット
特価¥68,000 ¥6,070 ×12回

シスペック ホット情報

いいものは早い者勝ち 売切れご免！

展示在庫一〇、〇〇〇点の大処分、専門店だからできる大サービス

掘出し物がいっぱいあるで〜!!

★ホンの一例

LFD-580		¥98,000
CZ-811C		¥25,000
PC-KD854		¥58,000
PC-9801UV2		¥222,000
MZ-2200		¥10,000
FM77-AV20+FMTV152		¥148,000
パソコンデスク	未使用	¥8,800
300/1200 全二重モデム	未使用	¥25,800
300ボー 全二重モデム	未使用	¥9,800

中古パソコンはどこまで使えるか!?

テレスターに入会の方、シスペック情報は MAIN→SYSPECでログインOK！

伝言板 **SYSPEC NET 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)

SYSPEC NET
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 (会員だけの特権情報)

モデム各機種 シスペックネット会費込み特価

インテリジェント・モデム
AIWA PV-A1200
通信速度1200bps全二重を搭載、CCITT(V.22, V.21)とBELL(212A, 103)の両規格に準拠し、Hayes社のATコマンドに独自のコマンドをプラスした高性能インテリジェント・モデム。
定価¥39,800 ¥3,030 ×12回
シスペックネット会費込み **特価¥34,000**

オムロン **MD-1200A**
¥3,500 ×10回
シスペックネット会費込み **特価¥33,000**

インフォテック **HM-1200**
定価¥49,800 ¥3,400 ×10回
シスペックネット会費込み **特価¥32,000**

MODEM JM 1200S
世界中のデータベースから、知りたい情報ナイスキャッチ。パソコン通信時代に対応する高性能モデム。
定価¥48,000(通信ソフト付)
シスペックネット会費込み **特価¥33,000**
¥3,500 ×12回

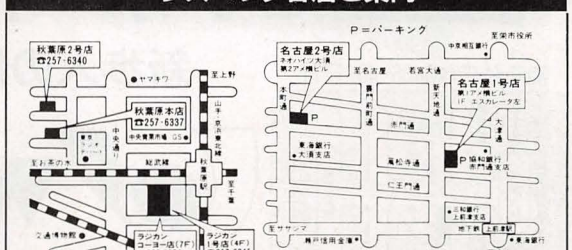
東京☎03-257-0281

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

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

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No.1336315 トーンシステムズ

シスペック名店ご案内



年中無休 営AM10:00〜PM19:00

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

社団法人日本通信販売協会会員 JADMA

価格もサービスも期待にこたえます!

お申込みは今すぐお電話で!!
電話一本即納!

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

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

年中無休 AM 9:30 ▶ PM 9:00

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。お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。

夏のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは夏のボーナスで。

超低金利クレジット。
お支払い回数が1回～72回までの超低金利クレジットがお客様のご予算に合わせて簡単に組めます。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!

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
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 (印) (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

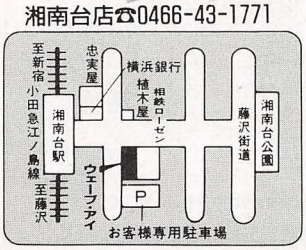




全国をサポートするウェーブ・アイ

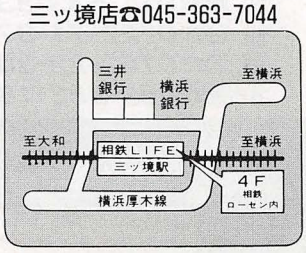
新歩人の情報ターミナル

湘南台店☎0466-43-1771



未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

三ツ境店☎045-363-7044



振込銀行▶ 横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



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601 VM21純正基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリアナログCRT)	89,800円
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

8,000円×36回	ボーナス25,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,900円×10回
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン602 VM21お買得ワープロセット 31%引

PC-9801VM21	390,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
TR-24CL(80ケタ、24ドット、カラー熱転写)	69,800円
ユーカラart(ワープロ、CG)	40,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙、500枚	2,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	673,600円

特価459,000円

10,000円×36回	ボーナス33,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス31,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス30,800円×10回
10,100円×60回	ボーナス なし

プラン603 VM21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログ、デジタルCRT)	99,800円
PC-PR201F(136ケタ、24ドットプリンタ)	188,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	897,800円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス43,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス40,200円×8回
7,000円×60回	ボーナス40,600円×10回
12,000円×72回	ボーナス なし

プラン604 VM21純正ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.3ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	916,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス40,200円×6回
12,000円×48回	ボーナス30,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス36,500円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン605 VM21本格派システム 30%引

PC-9801VM21	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログデジタルCRT)	99,800円
VP-135K(136ケタ、24ドットプリンタ)	148,000円
PC用ROM	10,000円
プリンターケーブル	4,500円
プリンター用紙(15"連続500枚)	3,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	714,100円

特価493,000円

12,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス23,300円×10回
9,400円×72回	ボーナス なし

プラン606 VM21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.3ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9700(80ケタ、24ドットカラーフリンタ)	163,000円
QueenII(ワープロソフト)	72,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
プリンター用紙(10"連続500枚)	2,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	905,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス46,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス39,900円×10回
14,600円×60回	ボーナス なし
12,700円×72回	ボーナス なし

プラン607 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(80ケタ、24ドットカラー熱転写)	79,800円
一太郎	58,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	681,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス39,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス28,200円×10回
10,700円×60回	ボーナス なし



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608 VX2お買得基本セット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
5"2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	541,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス33,100円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
7,000円×72回	ボーナス なし

プラン609 VX2純正ワープロセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(24ドット、カラー熱転写)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5"2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	686,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス47,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス37,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス35,900円×10回
9,500円×72回	ボーナス なし

プラン610 VX2多目的ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
CMT-146L(アナログ・デジタルメカ、0.39ミリ)	99,800円
NM-9950(136ケタ24ドットカラー漢字プリンタ)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5"2HD×10枚	24,000円
用紙15"連続紙500枚	3,000円
定価合計	960,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス47,200円×6回
11,000円×48回	ボーナス41,900円×8回
10,000円×60回	ボーナス29,000円×10回
14,800円×60回	ボーナス なし

プラン611 VX2純正本格セット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD854(0.3ミリ アナログCRT)	89,800円
PC-PR201F(136ケタ 24ドット漢字)	188,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
縦型パソコンラック	38,000円
プリンター用紙(15"連続500枚)	3,000円
定価合計	775,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス38,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス39,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス35,800円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

プラン612 VX2本格派システム TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-KD853(0.3ミリ、アナログCRT)	118,000円
VP-135K(136ケタ、24ドットプリンタ)	148,000円
PC用ロム	10,000円
プリンターケーブル	4,500円
プリンター用紙(15"連続紙500枚)	3,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	778,500円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス40,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス34,800円×8回
6,000円×60回	ボーナス37,200円×10回
12,200円×60回	ボーナス なし

プラン613 VX2実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
PC-TV453(0.35ミリ、アナログデジタル、TV内蔵)	138,000円
NM-9950(136ケタ、24ドット、カラー)	245,000円
Multiplan(表集計ソフト)	68,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872K(マウス)	20,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
プリンター用紙(15"連続紙500枚)	3,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	1,027,000円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス42,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス40,000円×8回
10,000円×60回	ボーナス37,300円×10回
14,100円×72回	ボーナス なし

プラン614 VX2本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX2	433,000円
N5913(ノングレア処理、ディスプレイ回転台付)	165,000円
PC-PR201V(136ケタ、24ドット高速漢字プリンタ)	298,000円
PS98-127-HMW(MS-DOS)	18,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
QueenII(ワープロソフト)	72,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
プリンター用紙(15"連続500枚)	3,000円
縦型パソコンラック	38,000円
定価合計	1,149,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×48回	ボーナス47,900円×48回
11,000円×60回	ボーナス47,800円×10回
18,900円×60回	ボーナス なし
9,000円×72回	ボーナス45,100円×12回

下取り交換

新品 / 下取品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
PC-9801VM2	+120,000円	+150,000円	+60,000円	+40,000円
PC-9801VF2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801M2	+180,000円	+210,000円	+120,000円	+100,000円
PC-9801F2	+210,000円	+240,000円	+150,000円	+130,000円
PC-8801FH/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円

新品 / 下取品	PC-9801VM21	PC-9801VX2	PC-9801UV2	PC-98LT/2
8801mkIIFR/30	+240,000円	+270,000円	+180,000円	+160,000円
8801mkIISR/30	+230,000円	+260,000円	+170,000円	+150,000円
8801mkIIMR	+220,000円	+250,000円	+160,000円	+140,000円
8801mkII/30	+270,000円	+300,000円	+210,000円	+190,000円
PC-8801	+300,000円	+330,000円	+240,000円	+220,000円

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615 UV2お買得基本セット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
定価合計	402,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス31,800円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン616 UV2お買得ワープロセット 30%引

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラー)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	40,000円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	541,100円

特価378,000円

12,000円×24回	ボーナス37,600円×4回
9,000円×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,300円×60回	ボーナス　なし

プラン617 UV2純正ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR201F(136ケタ、24ドットプリンター)	188,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD×10枚)	24,000円
プリンター用紙（i5"連続500枚）	3,000円
軽型パソコンラック	38,000円
定価合計	718,800円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス29,600円×6回
8,000円×48回	ボーナス31,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
10,900円×60回	ボーナス　なし

プラン618 UV2本格ワープロセット TELにて

PC-9801UV2	318,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
PC-PR101TL(24ドット熱転写カラー)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
プリンター用紙（A4カット紙500枚）	2,000円
定価合計	584,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,100円×10回
9,000円×60回	ボーナス　なし

PC-98LT

ビジネスの行動範囲を広げるラップトップパソコン。

プラン619 98LTモデル1純正基本セット TELにて

PC-98LT model1	238,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	281,500円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス30,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
4,000円×36回	ボーナス18,600円×6回
5,500円×48回	ボーナス　なし

プラン620 98LTモデル2純正基本セット TELにて

PC-98LT model2(フリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	331,500円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン621 98LTモデル2ワープロセット TELにて

PC-98LT model2(フリンター付)	288,000円
PC-98LT-05(ケース)	19,500円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	358,300円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン622 98LTモデル2ビジネスセット TELにて

PC-98LT model2(フリンター付)	288,000円
PC-98LT-01(増設RAM 256kb)	45,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成)	98,000円
Daimyo(ワープロソフト)	24,800円
ブランクディスケット(3.5"2HD×10枚)	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	481,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス24,800円×10回
8,100円×60回	ボーナス　なし



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623 88FHモデル30お買得基本セット 37%引

PC-8801FH/30	168,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	252,800円

特価159,000円

10,000円×12回	ボーナス27,000円×2回
7,000円×18回	ボーナス17,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス16,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,400円×6回

プラン624 88FHモデル30超お買得基本セット 33%引

PC-8801FH/30	168,000円
CU-14G2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	269,800円

特価179,000円

8,000円×18回	ボーナス19,100円×3回
6,000円×24回	ボーナス15,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス12,500円×6回
4,700円×48回	ボーナス　なし

プラン625 88FHモデル30超お買得ワープロセット 42%引

PC-8801FH/30	168,000円
2000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
スーパー春望プライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	344,900円

特価199,000円

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナス　なし

プラン626 88FHモデル30純正基本セット TELにて

PC-8801FH/30	168,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
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

6,000円×24回	ボーナス21,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス13,900円×8回
4,300円×60回	ボーナス　なし

プラン627 88FHモデル30ワープロセット 33%引

PC-8801FH/30	168,000円
CU-14AG2(0.39ミリアナログCRT)	84,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	374,100円

特価248,000円

8,000円×24回	ボーナス23,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

下取り交換コーナー

下取品 ＼ 新品	PC-8801FH/30	PC-8801MH	X1turboZ	SuperMZV2	FM-77AV20/2	FM-77AV40
PC-8801mkIIMR	＋40,000円	＋70,000円	＋80,000円	＋65,000円	＋40,000円	＋90,000円
PC-8801mkIIFR/30	＋60,000円	＋90,000円	＋100,000円	＋85,000円	＋60,000円	＋110,000円
PC-8801mkIISR/30	＋50,000円	＋80,000円	＋90,000円	＋75,000円	＋50,000円	＋100,000円
PC-8801mkII/30	＋90,000円	＋120,000円	＋130,000円	＋115,000円	＋90,000円	＋140,000円
PC-8801	＋120,000円	＋150,000円	＋160,000円	＋145,000円	＋120,000円	＋170,000円
SuperMZ	＋80,000円	＋110,000円	＋120,000円	＋105,000円	＋80,000円	＋130,000円
FM-77AV	＋80,000円	＋110,000円	＋120,000円	＋105,000円	＋80,000円	＋130,000円

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。

プラン628　88MH純正基本セット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
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19,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス17,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,500円×8回
5,100円×60回	ボーナス　なし

プラン629　88MHお買得基本セット　34%引

PC-8801MH	208,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	316,800円

特価209,000円

8,000円×18回	ボーナス30,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,600円×6回
5,500円×48回	ボーナス　なし

プラン630　88MH純正ワープロセット　TELにて

PC-8801MH	208,000円
PC-KD854	89,800円
PC-PR101TL(24ドット熱転写カラープリンター)	79,800円
スーパー春望クリエイティブII(ワープロ、通信、CG)	37,800円
5インチ2D×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
PC-CM201(オートダイヤル可能のモデム)	24,800円
定価合計	466,200円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス37,100円×4回
8,000円×36回	ボーナス23,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,300円×60回	ボーナス　なし

プラン631　88MHお買得ビジネスセット　31%引

PC-8801MH	208,000円
CU-14AG2(0.39ミリ、アナログCRT)	84,800円
PC-PR201F(24ドット136ケタプリンター)	188,000円
Shogun(ワープロ、データベース表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	542,600円

特価369,000円

12,000円×24回	ボーナス35,000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23,200円×8回
8,100円×60回	ボーナス　なし

プラン632　88MHお買得ワープロセット　33%引

PC-8801MH	208,000円
CU-14AG2(0.39ミリ アナログCRT)	84,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
ユーカラart(ワープロ、CG)	30,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
定価合計	428,400円

特価287,000円

10,000円×24回	ボーナス23,200円×4回
7,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,000円×8回
6,300円×60回	ボーナス　なし

PC-88VA



16ビットのパワーが、描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。

■彩り鮮やか、ハイスピードなグラフィック表示。
■多彩な表現が可能なマルチ画面、スプライト機能。
■楽しさを大きく広げるビデオ出力。
■16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮する最先端ハードウェア。
■辞書ROMによる高速連文節変換を実現。

プラン633　88VA純正基本セット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	421,800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20,800円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
6,800円×60回	ボーナス　なし

プラン634　88VAワープロセット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	526,100円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス22,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
8,200円×60回	ボーナス　なし

プラン635　88VAアートセット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352	115,000円
PC-PR101TL(カラー熱転写プリンタ)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	20,000円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマー)	28,000円
ブランクディスケット(5"2HD×10枚)	24,000円
定価合計	564,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
7,500円×48回	ボーナス20,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス18,100円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

プラン636　88VAパソコン通信セット　TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンタケーブル	4,500円
PC-CM202(300/1200bps全二重)	43,800円
PS88-VA102-HMW(通信ソフト)	18,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD×10枚)	24,000円
定価合計	557,900円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス28,600円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス23,600円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

X1turboIII



ターボの系譜を受けついで、さらに実力アップ。

プラン637　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
定価合計	277,800円

ウェーブ・アイ特価

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

プラン638　X1ターボIIIワープロセット　TELにて

CZ-870C	168,000円
CZ-870D	109,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
スーパー春望プライマリー(ワープロソフト)	19,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	393,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス31,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス26,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス26,100円×8回
6,000円×60回	ボーナス　なし

X1turboZ



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"ターボZ登場。

プラン639　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
定価合計	347,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス19,100円×6回
4,000円×48回	ボーナス19,300円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

プラン640　X1ターボZワープロセット　TELにて

CZ-880C	218,000円
CZ-600D	129,800円
CZ-8PC1(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
Shogun(ワープロ、データベース、表計算)	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	478,400円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス25,200円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,600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

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

Super mz V2

いま未踏の領域へ「スーパーMZ」V2出現。

プラン641 MZV2純正基本セット TELにて

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
定価合計	307,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
5,300円×48回	ボーナス　なし

プラン642 MZV2純正ワープロセット 38%引

MZ-2531	199,800円
MZ-1D22	108,000円
MZ-1P17	79,800円
MZ-1C35	6,800円
スーパー春望クリエイティブII	34,800円
ブランクディスケット(3.5"2DD×10枚)	22,000円
定価合計	451,200円

特価279,000円

10,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

FM 77 AV20

すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。



プラン644 AV20モデル2純正基本セット 34%引

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

特価169,000円

8,000円×18回	ボーナス15,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス13,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン645 AV20モデル2超お買得ワープロセット 36%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
Samurai(ワープロソフト)	19,800円
3.5インチ2D×10枚	17,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	370,900円

特価238,000円

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

FM 77 AV40

"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646 AV40純正基本セット 34%引

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

特価238,000円

8,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス14,200円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン647 AV40ビジネスセット 35%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CLf(24ドット熱転写カラープリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい(ワープロ、データベース、作図、ソフト)	38,000円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	502,300円

特価325,000円

7,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし



ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

FM R-30

プラン648 R-30FD純正基本セット TELにて

FMR-30FD	355,000円
FMR30KB101(キーボード)	23,000円
B285A100(MS-DOS)	18,000円
定価合計	396,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス38,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス30,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。

FM R-50

FM R-60

プラン649 R-50FD純正基本セット TELにて

FMR-50FD	380,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	575,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス28,400円×6回
8,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
9,500円×60回	ボーナス　なし

プラン651 R-60FD純正基本セット TELにて

FMR-60FD	455,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	737,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス29,300円×6回
16,000円×48回	ボーナス29,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,500円×10回
10,600円×72回	ボーナス　なし

プラン650 R-50HD純正基本セット TELにて

FMR-50HD	620,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC433(ディスプレイ)	123,000円
B284A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	815,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
11,000円×48回	ボーナス32,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス27,400円×10回
11,800円×72回	ボーナス　なし

プラン652 R-60HD純正基本セット TELにて

FMR-60HD	695,000円
FMR60KB101(キーボード)	30,000円
FM-DPC631D(ディスプレイ)	210,000円
B283A100(MS-DOS)	18,000円
ディスケット5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	977,000円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス42,400円×6回
14,000円×48回	ボーナス34,300円×8回
12,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
14,100円×72回	ボーナス　なし

CANON

このセットでパソコン通信、ゲーム
日本語ワープロ、すべてが可能。
説明書が豊富だから、だれで
もすぐできる。

(テレコムアダプタ・日本語ワープロソフト
MSX Write・パソコン通信ガイド「通信宣言」
・ネットワークサービス入会キット・ユー
ザーズガイド・ベーシック入門)



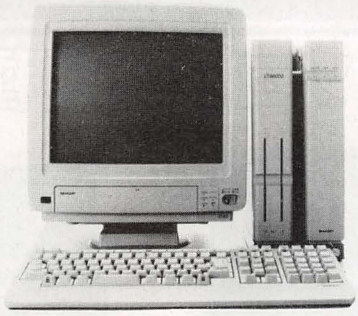
プラン658 MSX2V30F日本語テレコムキット 50%引

MSX2 V30F(日本語テレコムキット)	138,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-PR405(24ドット熱転写プリンタ)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	280,100円

特価138,000円

8,600円×18回	
6,600円×24回	
4,600円×36回	

夢を超えた。



X68000

プラン643 X68000基本セット

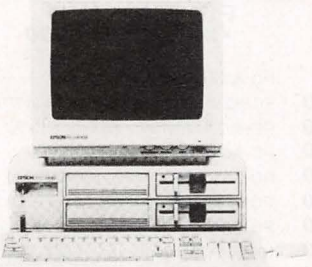
CZ-600CE(本体＋キーボード)	369,000円
CZ-600DE(15型カラーディスプレイテレビ)	129,800円
定価合計	498,800円

価格とクレジット例は電話にてお問合せ下さい。

PC-286シリーズ

EPSON
遂に登場!
PC-9800の互換機。

クロック周波数10メガヘルツの80286を採用。
PC-98シリーズのソフトがそのまま走る。
外部周辺機器も充実。



プラン653 PC-286モデル1純正基本セット TELにて

PC-286model1	378,000円
CMT-146L	99,800円
ブランクディスケット2HD×10枚	24,000円
定価合計	491,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス27,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス23,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン654 PC-286モデル2純正基本セット TELにて

PC-286model2	580,000円
CMT-146L	99,800円
ブランクディスケット2HD×10枚	24,000円
定価合計	693,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス32,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,000円×8回
7,000円×60回	ボーナス29,800円×10回
10,400円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ Plus

人間を
知りつくした
パーソナル
コンピュータ

マッキントッシュをお買上げの方に
A.マックゴルフ
B.フライトシュミレーション　どれか1本
C.上海
＋
ブランクディスケット(白3.5"2DD×10枚)
をサービス中!



プラン655 マッキントッシュプラスバンドルセット TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス42,900円×6回
7,000円×48回	ボーナス38,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス36,700円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン656 マッキントッシュプラスビジネスセット TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
マック外部ディスク800K	76,000円
エクセル(J)	138,000円
ビジネスフォーム集	14,800円
定価合計	745,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス51,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス41,600円×8回
7,000円×60回	ボーナス41,800円×10回
12,100円×72回	ボーナス なし

中古品コーナー

PC-9801U2	特価109,000円	FM-NEW7	特価 18,000円	MZ-1P17	特価 30,000円
PC-9801F2	特価148,000円	FM-77L2	特価 58,000円	TR-24(PC用)	特価 19,800円
PC-9801	特価 48,000円	FM-77AV2	特価 75,000円	LPR-24T(新品)	特価 48,000円
PC-9801VF2	特価178,000円	PC-6001mkII	特価 15,000円	各種2,000文字CRT	19,000円より
PC-8801mkIISR/30	特価110,000円	MZ-2200	特価 19,800円	各種4,050文字CRT	42,000円より
PC-8801mkII/30	特価 72,000円	CZ-820CB	特価 38,000円	PC用5インチ2D2ドライブ(ケーブル付)	40,000円より
PC-8801mkIIFR/30	特価108,000円	CZ-856CB	特価 79,800円		
PC-8801mkIIMR	特価138,000円	MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円	FM用5インチ2D2ドライブ(I/F,ケーブル付)	40,000円より

※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納!年中無休 ▶ AM9:30～PM9:00

藤　沢	0466(43)1775	金　沢	0762(24)2251	岡　山	0862(24)5524
札　幌	011(771)4971	宇都宮	0286(27)3226	高　松	0878(33)0663
函　館	0138(27)5629	千　葉	0472(50)9523	広　島	082(293)0811
盛　岡	0196(24)3172	東　京	03(226)9286	福　岡	092(481)0502
仙　台	0222(67)5371	静　岡	0542(54)0696	熊　本	096(363)5077
新　潟	0252(75)5076	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
長　野	0262(35)5661	大　阪	06(362)5057	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

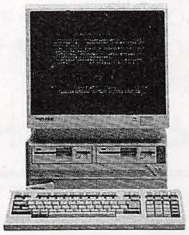
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選!中古パソコン4機種



PC-8001MKⅡ
¥123,000➡¥15,000



PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡¥75,000



PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡¥108,000
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡¥128,000



PC-9801F2
¥398,000➡¥148,000

NEC

本体

PC-6001	¥ 89,800➡	¥ 8,000
PC-6001MKⅡ	¥ 84,800➡	¥ 12,000
PC-6001MKⅡSR	¥ 89,000➡	¥ 15,000
PC-8001	¥168,000➡	¥ 12,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000➡	¥ 15,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000➡	¥ 20,000
PC-8201	¥138,000➡	¥ 42,000
PC-8801	¥228,000➡	¥ 28,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000➡	¥ 36,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000➡	¥ 75,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000➡	¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000➡	¥108,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000➡	¥128,000
PC-9801	¥298,000➡	¥ 48,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥148,000
PC-9801F3	¥758,000➡	¥208,000
PC-100/10	¥398,000➡	¥ 68,000
PC-100/20	¥448,000➡	¥ 88,000
PC-100/30	¥558,000➡	¥108,000

ディスプレイ

PC-8851(14インチ4050字モノクロ)	¥ 58,800➡	¥ 22,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログカラー) 新品	¥ 89,800➡	¥ 62,000
PC-MD651(14インチ2880字モノクロ)	¥ 59,800➡	¥ 20,000
PC-KD651(14インチ2880字カラー)	¥198,000➡	¥ 58,000
N5921(14インチXA用モノクロ)	¥ 90,000➡	¥ 32,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(880MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥ 60,000➡	¥ 28,000
SNE/SNE1(PC-9801シリーズ用、5"2HD×1フロッピーディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 85,000➡	¥ 62,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用、5"2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品 新品	¥118,000➡	¥ 88,000
PC-8032-1W(増設用片面倍密2ドライブ)	¥178,000➡	¥ 20,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000➡	¥ 55,000
PC-8881(8インチ2ドライブ)	¥442,000➡	¥ 98,000
PC-8882(増設用8インチ2ドライブ)	¥400,000➡	¥ 88,000
PC-9831-UW2(3.5インチ両面倍密2ドライブ)	¥120,000➡	¥ 58,000
PC-9832-4W(拡張用5インチ両面倍密2ドライブ)	¥170,000➡	¥ 58,000
PC-9881(8インチ2ドライブ)	¥320,000➡	¥ 88,000
PC-98H34(増設用10MBハードディスクユニット)	¥288,000➡	¥ 88,000

プリンタ

PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800➡	¥ 14,000
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000➡	¥ 32,000
PC-8024+漢字ロム(10インチ9ドットプリンタ)	¥158,000➡	¥ 38,000
PC-8027(縦型10インチ9ドットプリンタ)	¥ 89,000➡	¥ 25,000
PC-8821(10インチ18ドットプリンタ)	¥198,000➡	¥ 30,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000➡	¥ 35,000
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ) 新品同様	¥ 89,800➡	¥ 28,000
NK3618-22(10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥ 38,000
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000➡	¥168,060

データレコーダ

PC-2081 新品同様	¥ 16,800➡	¥ 7,500
PC-6081	¥ 12,800➡	¥ 5,500
PC-6082	¥ 19,800➡	¥ 7,500

その他

SNE/SNEマウス(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC-9872Kコンパチ品) 新品	¥ 9,800➡	¥ 6,800
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用、PC-9801-2INコンパチ) 新品	¥ 11,000➡	¥ 6,800
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用、10MB対応) 新品	¥ 19,800➡	¥ 12,800
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用、10MB対応) 新品	¥ 29,800➡	¥ 15,800
1MB RAMディスク(メルコ/BM-1000、MX-1star、RAMディスクソフト付) 新品	¥ 44,800➡	¥ 28,000
1.5MB RAMディスク(メルコ/BM-1500、MX-1star、RAMディスクソフト付) 新品	¥ 59,800➡	¥ 38,000
2MB RAMディスク(メルコ/BM-2000、MX-1star、RAMディスクソフト付) 新品	¥ 74,800➡	¥ 48,000
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥ 60,000➡	¥ 25,000
PC-2071(PC-2001用ACアダプタ)	¥ 2,000➡	¥ 1,200
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル)	¥ 1,700➡	¥ 900
PC-2094(PC-2001用セントロプリンタケーブル)	¥ 7,500➡	¥ 2,500
PC-2094-20(PC-2001↔PC-2021プリンタケーブル)	¥ 2,000➡	¥ 1,200
PC-2094-80(PC-8001↔PC-2021プリンタケーブル)	¥ 2,500➡	¥ 1,200
PC-2094-82(PC-8201↔PC-2021プリンタケーブル)	¥ 2,000➡	¥ 1,200
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,000➡	¥ 7,800
PC-60M75(ディスプレイ置台)	¥ 5,500➡	¥ 3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品	¥ 32,000➡	¥ 18,000
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥ 98,000➡	¥ 20,000
PC-8024-02(PC8024用第1水準漢字ロム)	¥ 30,000➡	¥ 12,000
PC-8033(I/Oポート)	¥ 17,000➡	¥ 7,000
PC-8045K(ライトペン)	¥ 45,000➡	¥ 22,000
PC-8095(PC-8001用RS-232Cケーブル)	¥ 7,500➡	¥ 3,800
PC-8096(GPIB<IEEE-488>ケーブル)	¥ 8,000➡	¥ 3,000
PC-8097(GPIB<IEEE-488>I/Oボード)	¥ 56,000➡	¥ 18,000
PC-8098(FDDケーブル)	¥ 7,500➡	¥ 2,000
PC-8201-06(PC-8201用8KB増設RAM)	¥ 12,000➡	¥ 5,800

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)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●

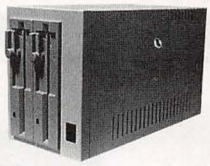
買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

全商品6ヶ月保証付



SNE
SNEマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス)
(PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥6,800



SNE
SNE1 新品
(PC-9801シリーズ用5"2HD×1フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用)
¥85,000➡ ¥62,800
SNE2 新品
(PC-9801シリーズ用5"2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンパチ品)
¥118,000➡ ¥88,000



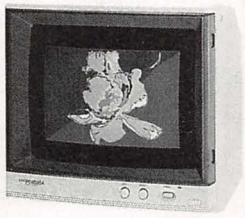
PC-8822
(10インチ16ドット漢字プリンタ)
¥234,000➡ ¥38,000



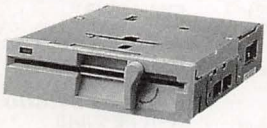
PC-9801-21 新品同様
¥30,000➡ ¥7,000
PC-9801-31 新品同様
¥47,000➡ ¥12,000



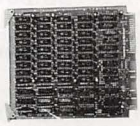
NM9950
(15インチ24ドット漢字カラープリンタ)
¥245,000➡ ¥168,000 新品



PC-KD854
(14インチ4050字アナログ)
カラーディスプレイ
¥89,800➡ ¥62,000 新品同様



TEAC FD55BV
(PC8801MKⅡ・SR用増設FDD)
¥60,000➡ ¥28,000 新品



和知電子
128K RAMボード
(PC-9801U2用)
¥11,000➡ ¥6,800 新品
256K RAMボード
¥19,800➡ ¥12,800 新品
512K RAMボード
¥29,800➡ ¥15,800 新品

PC-8201-90(PC-8201用Ni-Cd電池パック)	¥	3,500	¥ 1,800	PC-9835-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥	7,000	¥ 2,000
PC-8269(インテリジェントテレホン)	¥	80,000	¥ 32,000	PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC(86))	¥	7,000	¥ 2,000
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥	32,000	¥ 8,000	PC-98H37-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥	8,000	¥ 3,500
PC-8826-1B(カラーボールペン)	¥	3,500	¥ 1,700	PC-98H41-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥	8,000	¥ 3,500
PC-8826-1F(カラーサインペン)	¥	2,800	¥ 1,300	PC-98H44-SF(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥	14,000	¥ 7,000
PC-8826-2B(カラーボールペン)	¥	3,500	¥ 1,700	PC-98H84(N88DISK-BASIC(86))	¥	8,000	¥ 2,500
PC-8826-2F(カラーサインペン)	¥	2,800	¥ 1,300	PC-98H87(N88DISK-BASIC(86))	¥	8,000	¥ 2,500
PC-8826-4B(カラーボールペン)	¥	3,500	¥ 1,700	PS88-1011-SF(PC-88用日本語ワードプロセッサ)	¥	58,000	¥ 7,000
PC-8826-4F(カラーサインペン)	¥	2,800	¥ 1,300	PS98-121-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥	11,000	¥ 6,000
PC-8863(PC-8801用エミュレータ専用通信ボード)	¥	68,000	¥ 20,000	PS98-122-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥	16,000	¥ 6,000
PC-8864-01(PC-8801用トランクケーブル)	¥	19,000	¥ 8,000	PS98-131-HSF(日本語CP/M-86(Ver1.1)、システムディスク)	¥	11,000	¥ 5,500
PC-8864-03(リピータ)	¥	55,000	¥ 9,000	PS98-135-HMW(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥	90,000	¥ 28,000
PC-9801-03(CMT I/Fボード)	¥	15,000	¥ 6,500	PS98-135-HU(日本語コンカレントCP/M(R.3.1))	¥	89,000	¥ 28,000
PC-9801-05(ODAインターフェイスボード)	¥	22,000	¥ 6,500	PS98-173-H4W(3270S日本語エミュレータ)	¥	99,000	¥ 9,000
PC-9801-14(ミュージックジェネレータボード) 新品同様	¥	28,000	¥ 10,000	PS98-185-H4W(3770Sエミュレータ)	¥	30,000	¥ 6,000
PC-9801-18(拡張漢字ROMチップ)	¥	7,000	¥ 4,200	PS98-201-2W(N88BASICコンバータ)	¥	6,500	¥ 2,000
PC-9801-21(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥	30,000	¥ 7,000	PS98-201-CMT(カセット用、N88BASICコンバータ)	¥	3,500	¥ 1,500
PC-9801-24(16色グラフィックボード) 新品同様	¥	20,000	¥ 10,000	PS98-202-HSF(PR201対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥	4,000	¥ 2,000
PC-9801-31(128KB増設RAMボード) 新品同様	¥	47,000	¥ 12,000	PS98-203-HSF(PR201CL対応N88DISK-BASICユーティリティ)	¥	4,000	¥ 2,000
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥	8,000	¥ 3,000	PS98-401-HSF(マルチプラン(Ver1.06))	¥	68,000	¥ 10,000
PC-9861(RS-232Cケーブル増設インターフェースボード) 新品同様	¥	50,000	¥ 24,000	PS98-404-H4W(マルチプラン(Ver1.2))	¥	53,000	¥ 12,000
NK3699-161(NK3618-22用ピントラクタユニット)	¥	15,000	¥ 7,800	PS98-404-HSF(マルチプラン(Ver1.2))	¥	65,000	¥ 12,000
NECソフト	¥			PS98-421-HU(MS-DOS(Ver2.0)用熟語辞書ファイル)	¥	12,000	¥ 3,500
PC-8034-1W(DISK-BASIC)	¥	5,000	¥ 2,000	PS98-431-HSF(CP/M-86(Ver1.1)用熟語辞書ファイル)	¥	13,000	¥ 3,000
PC-8884(N88DISK-BASIC)	¥	8,000	¥ 2,500	PS98-431-HU(CP/M-86(Ver1.1)用熟語辞書ファイル)	¥	12,000	¥ 3,000
PC-8884(K)(N88-漢字BASIC)	¥	22,000	¥ 7,000	PS98-XA121-HSF(日本語MS-DOS(Ver2.0)、システムディスク)	¥	30,000	¥ 10,000
PC-9834A(DISK-BASIC(86))	¥	7,000	¥ 2,000	PS98-XA125-HSF(日本語MS-DOS(Ver3.1)、システムディスク)	¥	32,000	¥ 10,000

●掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

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

☎03(797)1221

コンピュータバンク

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

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

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

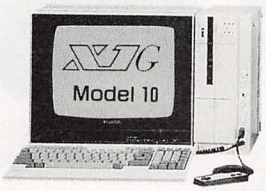
COMPUTER BANK

JADMA 日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



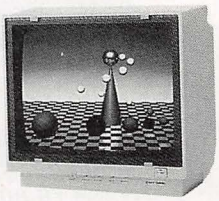
CZ-811CE(X-1Fモデル10)
¥89,800➡**¥26,800** 新品
CZ-811DE
(14インチ2000字RGBテレビディスプレイ)
¥89,800➡**¥39,800** 新品
X-1Fモデル10
ディスプレイセット(本体+CU14GE)
¥139,600➡**¥56,600**
X-1Fモデル10テレビ
ディスプレイセット(本体+CZ-811DE)
¥179,600➡**¥66,600**



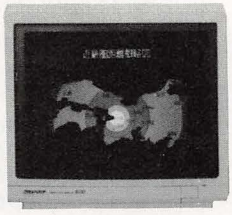
CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡**¥39,800** 新品
¥69,800➡**¥34,800**
CU-14GB
(14インチ2000字RGBディスプレイ)
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡**¥37,600**
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU14GB)
¥119,600➡**¥64,600**



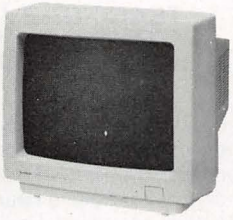
CZ-822CB 新品同様
(X-1Gモデル30)
¥118,000➡**¥78,000**
CU-14GB 新品同様
(14インチ2000字RGBディスプレイ)
¥49,800➡**¥29,800**
X-1Gモデル30RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥120,980➡**¥80,800**
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU14GB)
¥167,800➡**¥107,800**



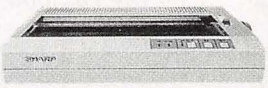
サンヨー
CMT-146L 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGBカラー、PC用アナログケーブル付)
¥89,800➡**¥49,800**



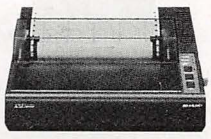
CU-14G(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様



CU-14A4
(14インチ4050字アナログ・デジタルカラー、PC用アナログケーブル付)
¥89,800➡**¥59,800** 新品同様



MZ-1P17(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(80桁カラー漢字サーマルプリンタ)
¥76,600➡**¥42,800** 新品
(X1用ケーブル付)
¥76,600➡**¥46,800** 新品
(MZ2500用ケーブル付)



CZ-80PK2
(10インチ9ドット漢字プリンタ、X1用プリンターケーブル標準添付)
¥134,800➡**¥39,800** 新品

SHARP

本体

MZ721(データレコーダ内蔵)……¥ 89,800➡¥ **12,000**
MZ731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)……¥128,000➡¥ **18,000**
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)…¥ 89,800➡¥ **25,000**
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)……¥265,000➡¥ **33,000**
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ付き)…¥147,800➡¥ **24,500**
MZ-5521(16ビット、5インチFD×2) 新品同様……¥388,000➡¥ **68,000**
MZ-5521(本体)……¥388,000
MZ-1P06(10インチ16ドット漢字プリンタ)……¥234,000
MZ-1D10(12インチモノクロディスプレイ)……¥ 41,800
セット価格➡**¥108,000**
CZ-802C(X-1D)……¥198,000➡¥ **25,000**
CZ-802C(X-1D) 新品同様……¥198,000➡¥ **27,000**

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)……¥ 34,800➡¥ **12,000**
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)……¥ 54,800➡¥ **12,000**
MZ-1P01(MZ-1500用カラープロッタ、アダプター付き)…¥ 39,800➡¥ **12,000**
MZ-1P14(80桁9ドットプリンタ)……¥ 54,800➡¥ **20,000**
MZ-1P09(カラープロッタプリンタ)……¥ 39,800➡¥ **15,000**

その他

MZ-1F11(MZ700用QDドライブ)……¥ 24,800➡¥ **14,000**
MZ-1S01(MZ-1D02用チルトスタンド)……¥ 12,000➡¥ **3,800**
MZ-1S08(MZ-1D06用チルトスタンド)……¥ 12,000➡¥ **3,800**
CE-152(ポケコン用カセットレコーダ) 新品同様……¥ 19,800➡¥ **7,500**
CE-153(ソフトウェアボード)……¥ 30,000➡¥ **5,800**
CE-154(システムキャリングケース)……¥ 19,000➡¥ **5,800**
CE-162E(パラレル/カセットインターフェイス)……¥ 17,800➡¥ **4,800**

＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10(CZ-811DE、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品 ¥ 89,800➡¥ **26,800**
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品同様 ¥ 69,800➡¥ **39,800**
X-1Gモデル30(CZ-822CE、5"2D・FDD×2、漢字ロム付) 新品 ¥118,000➡¥ **78,000**
X-1ターボⅢ(CZ-870CB、5"2HD・FDD×2、漢字ロム付) 特上品 ¥168,000➡¥ **120,000**

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-80PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品……¥134,800➡¥ **39,800**
CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品同様……¥ 54,800➡¥ **15,000**
CZ-8VC(X-1用RFビデオコンバータ) 新品……¥ 15,800➡¥ **13,800**
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品同様 ¥ 47,600➡¥ **25,000**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ、X1用ケーブル付) 新品 ¥ 76,600➡¥ **42,800**
MZ-1P17(E・B)(80桁カラー漢字サーマルプリンタ、MZ2500用ケーブル付) 新品 ¥ 76,600➡¥ **46,800**

＊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➡¥ **29,800**
CU-14A4(14インチ4050字アナログデジタルカラー) 新品同様……¥ 89,800➡¥ **59,800**
CZ-811D(14インチ2000字RGBTV) 新品同様……¥ 89,800➡¥ **39,800**

FUJITSU

本体

MB25020(FM-8本体)……¥218,000➡¥ **12,000**
MB25010(FM-7本体)……¥128,000➡¥ **16,000**



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●

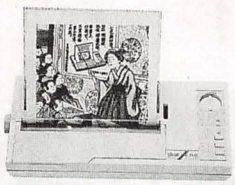
買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

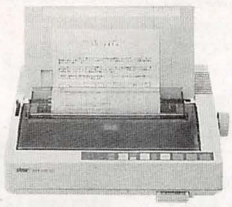
☎03(797)1221



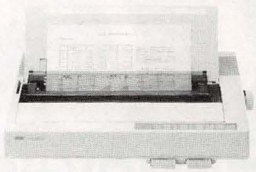
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ ¥69,800



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ¥46,800



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥114,000➡ ¥79,800



スター
AR-2415 新品
(15インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥144,000➡ ¥99,800



ビクター
HC-90(MSX2) 新品同様
¥168,000➡ ¥89,800
HC-95(MSX2) 新品同様
¥198,000➡ ¥128,000



ロジテック
LFD-550ⅡPC 新品
(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)
¥98,000➡ ¥68,000
LFD-550ⅡFM 新品
(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ、I/Fボード付)
¥98,000➡ ¥69,800



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



SEIKOSHA
GP-500MX 新品
(10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付)
¥49,800➡ ¥22,800

MB25015(FM-new7本体)……¥ 99,800➡ ¥ 18,000

ディスプレイ

MB27304(12インチ2000字グリーンCRT)……¥ 29,800➡ ¥ 12,000
MB27311(14インチ4050字カラーCRT)……¥188,000➡ ¥ 42,000
MB27312(12インチ4050字グリーンCRT)……¥ 49,800➡ ¥ 22,000
MB27331(14インチ4050字カラーCRT)……¥109,800➡ ¥ 48,000

プリンタ

MB27402(15インチ16ドットプリンタ)……¥350,000➡ ¥ 48,000
MB27405(10インチ9ドットプリンタ)……¥ 89,000➡ ¥ 25,000
MB27406(10インチ9ドットプリンタ)……¥ 89,000➡ ¥ 18,000
MB27407(10インチ16ドットサーマルプリンタ)……¥ 79,800➡ ¥ 20,000

SEIKOSHA

GP-250F(10インチ9ドットプリンタ)……¥ 59,800➡ ¥ 8,000
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品……¥ 56,800➡ ¥ 22,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ、ケーブル付き) 新品……¥ 56,800➡ ¥ 22,800
GP-550E(10インチ16ドット漢字プリンタ)……¥119,800➡ ¥ 22,000
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ)……¥ 99,800➡ ¥ 28,000
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品……¥ 70,800➡ ¥ 29,800
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品……¥ 70,800➡ ¥ 29,800

EPSON

HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)……¥298,000➡ ¥ 78,000
TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)……¥129,800➡ ¥ 38,000
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)……¥129,800➡ ¥ 42,000
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク)……¥142,000➡ ¥ 38,000
HDD-20(20MBハードディスク、PC用I/Fボード、ケーブル付き) 新品……¥198,000➡ ¥168,000
MP-80K(10インチ9ドット漢字プリンタ)……¥189,000➡ ¥ 22,000
MP-100(15インチ9ドットプリンタ)……¥192,800➡ ¥ 18,000
MP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ)……¥550,000➡ ¥ 38,000

RP-80(10インチ9ドットプリンタ)……¥ 89,000➡ ¥ 20,000
RP-80F/TⅡ(10インチ9ドットプリンタ)……¥ 89,000➡ ¥ 22,000
FP-80(10インチ9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ロム付き)……¥ 62,800➡ ¥ 25,000
P-80K(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ)……¥104,000➡ ¥ 35,000
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ)……¥158,000➡ ¥ 42,000

LOGITEC

KP-1000(80桁サーマルプリンタ)……¥ 48,000➡ ¥ 10,000
K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)……¥128,000➡ ¥ 38,000
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ)¥148,000➡ ¥ 38,000
LFD-550ⅡPC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品……¥ 98,000➡ ¥ 68,000
LFD-550ⅡFM(FM用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) 新品……¥ 98,000➡ ¥ 69,800
LHD-20(20MBハードディスクユニット) 新品……¥328,000➡ ¥158,000

その他

ビクター/HC-90(MSX2、1MBディスクドライブ×1、アナログRGB、RF付き) 新品同様 ¥168,000➡ ¥ 89,800
ビクター/HC-95(MSX2、1MBディスクドライブ×2、アナログRGB、RF付) 新品同様 ¥198,000➡ ¥128,000
IBM/5513(JX用80桁サーマルプリンタ、ケーブル付き)……¥ 68,000➡ ¥ 18,000
カシオ/FP-1100(本体) 新品同様……¥128,000➡ ¥ 18,000
ナショナル/KX-1090N(10インチ9ドットプリンタ、FM7用ケーブル付き)……¥ 69,800➡ ¥ 15,000
アイテム/DISKMATE10(PC用両面倍密度フロッピー、2ドライブ)……¥168,000➡ ¥ 32,000
アイテム/M510(10MBハードディスクユニット、PC98E・F用I/Fボード、ケーブル付き)……¥268,000➡ ¥ 98,000
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ)……¥ 49,800➡ ¥ 9,800
ブラザー/M-1024ⅡP/X(10インチ24ドット漢字プリンタ、第2水準漢字ROM、PC用ケーブル付き) 新品……¥127,300➡ ¥ 69,800
STAR/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様……¥144,000➡ ¥ 99,800
横河/NP-510(15インチ24ドット漢字サーマルプリンタ) 新品……¥182,500➡ ¥ 95,000
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/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品……¥ 12,800➡ ¥ 9,500

★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

今、人気のMSXが勢揃い。周辺機器もさらにワイドになりました。

Panasonic A1



RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。ビデオ/RF/RGB21ピンの出力端子。プリンターインターフェース内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1 定価~~¥29,800~~

ECCS特価!!

FS-A1 デラックスセット

FS-A1(本体)	¥29,800
DM-405(14インチアンプ・SP付カラーディスプレイ)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥98,100~~

特価¥55,800(干共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,280
2回目以降¥4,900×11回

SANYO wavy 23



RAM64KB/VRAM128KB。ダブルスロット。独立テンキー付で使いやすさUP!/ RGB(8ピン)/A・V/RFの3出力。CAPSカナランプ表示機能。

PHC-23 定価~~¥32,800~~

ECCS特価!!

PHC-23 デラックスセット

PHC-23(本体)	¥32,800
DM-405(14インチアンプ・SP付ディスプレイ)	¥64,800
RGBケーブル	¥ 3,500
定価合計	~~¥101,100~~

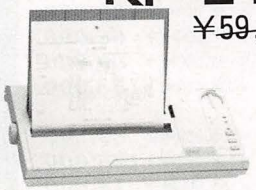
特価¥56,800(干共)

クレジット例 頭金¥0 初回¥5,280
2回目以降¥5,200×11回

MSX対応 ワープロセット プリンタ KP-24M

お買得

~~¥59,800~~



音の静かな熱転写24ドット漢字プリンタTR-24MにMSX史上最強の日本語ワープロソフト、日本語MSX-Write(漢字ROM・辞書ROM内蔵)がセット。キミのMSXがワープロになる。

ECCS特価!!

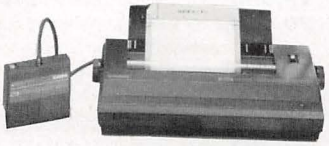
キミのMSXが本格派 日本語ワープロになる!!

お買得

CASIO MW-24

MSXパソコン専用 日本語ワープロ

~~¥39,800~~

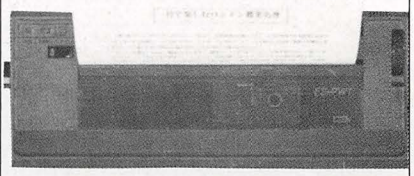


※ワープロ本体は別売

文字が大きい16ドット表示。文書の構成がわかる8ドット表示、レイアウト表示も8/16ドットで表示。印字は鮮明な24ドットで書体が3タイプ。しかもハガキサイズからB4まで印字可能。変換に加え便利な住所録ソフトが内蔵。

ECCS特価!!

Panasonic A1ワープロFS-PW1



30字×4行の大きな画面で打ちやすいワープロ一体型プリンタ。レイアウトも常時表示するので、文書作成がスムーズに行えます。スイッチの切換でパソコン用プリンタとして使用可能。住所録・名刺帳ソフトも内蔵。

定価~~¥49,800~~

ECCS特価!!

Panasonic FS-CM820 MSXモデム



1200半2重、300全2重モデム。最大100件のオートダイヤル。

漢字ROM内蔵。

定価~~¥29,800~~

ECCS特価!!

Panasonic A1ディスク FS-FD1



ワープロやパソコンのデータ保存にフロッピー版ソフトの活用もOK。2DD、1MBの大容量3.5インチフロッピーディスクドライブ。A1ワープロにプラスすれば、文書をスピーディーに記録できます。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

定価~~¥44,800~~

ECCS特価!!

SANYO 電字林

ポンポン訳せる35,000語。翻訳ビジネスに、語学学習に、旅行に威力を発揮する。



内蔵の英和辞書の他、オプションのICカードで和英・漢和・和仏・独和辞書と用途が広がります。

PD-1 定価~~¥34,800~~

ECCS特価!!

ムセン

ボーナス先取りセール

今なら金利手数料とも無料

NEC PC-8801シリーズ
PC-8801FH model 30セット

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。処理スピードの大幅UP。JIS第1・第2水準英字実装。



PC-8801FH/30‥￥168,000
（ブラックタイプもあります。）
14インチディスプレイ…￥ 84,800
（一流メーカーアナログタイプ）
TR-24CL……￥ 69,800
（ケーブル・用紙サービス）
定価合計 …… ~~￥322,600~~

特価￥231,000（〒共）

クレジット例 頭金￥0 初回￥10,130 2回目以降￥7,800×35回
※ディスプレイはセットのものと異なります。

NEC PC-8801シリーズ
PC-88VA

いま、先進の16ビットパワーが 創造力をかきたてる。65,536色表示を実現したグラフィックス。多彩な表現が可能なマルチ画面機能。楽しさをさらに大きく広げるビデオ出力。88シリーズのソフトウェア、周辺機器のほとんどが利用できます。



本体価格 ~~￥298,000~~

ECCS特価!!

富士通
FM77AV20-2

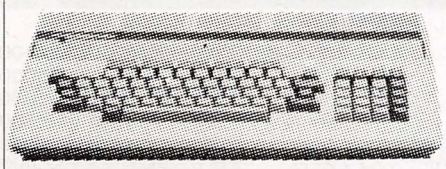
すぐにでも楽しめる多彩な機能。実力がうれしいひょーげん族へ。



FM77AV20-2……￥168,000
TV付ディスプレイ・￥ 89,800
ディスケット10枚(3.5"2DD) ￥17,500
定価合計 …… ~~￥275,300~~

ECCS特価!!

NEC PC-8001mkIISR



86%引
数量限定

RS-232C対応

定価 ~~￥108,000~~ **特価￥14,800（〒1,200）**

お買得パソコンシステムラック

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.!!

超特価



トールタイプ PW-877
パソコンの主流機種にほとんど対応可能



ミニタイプ PW-875
PC-9801やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトタイプ。

特価￥19,800（〒共） **特価￥9,800（〒共）**

バリエーションが増えたGrace パーソナル・モノクロテレビシリーズ

お買得

MT-1000
定価 ~~￥29,800~~



見たい時が面白い.!! 気ままな4.5インチ

V/UHFのオールバンド（※MT-2000はAM/FMラジオ付）、小型軽量で置き場所を選びません。外部アンテナ・イヤホン端子付。ACアダプタ・カーバッテリーコード。アンテナプラグアダプタ付属。

専用テレビ回転台、つり下げにも使え、左右300°、上下5段階にセットできます。
MT-1000BS（MT-1000用）￥1,500　MT-200（MT-2000用）￥1,800

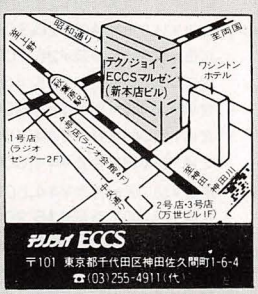


MT-2000
定価 ~~￥32,800~~

MT-1000（ノーマルタイプ） **￥15,800（〒共）**
MT-1000AV（ビデオ入力端子付） **￥18,800（〒共）**
MT-2000（ノーマルタイプ） **￥18,800（〒共）**
MT-2000AV（ビデオ入力端子付） **￥21,800（〒共）**

お問合せ・お申込は ☎03-251-6393

マルゼン通販部 FAX 03-255-4919



ECCS
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
☎(03)255-4911(代)

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

お支払いは

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

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

銀行振込 第一勧業銀行神田駅前支店 当座124307 丸善無線電機㈱
※お振り込みの前にお名前・ご住所・電話番号・商品番号をご連絡下さい。

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

代金引替 商品配達のときに集金致します。注文時にお申し付け下さい。
※一部地域ではお取扱いできないこともあります。

数量限定品もありますので、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。お気軽にお問合わせ下さい。

超低金利でクレジット

24時間価格情報
▶新製品・超特価品◀
03-654-5381

また また また 秋葉原で おなじみの

5/15〜6/20 大放出セール!

●お近くの方はお立
●本体単品で特価
●ビジネスソフト定

NEC

CU-14A4(シャープ・デジタルアナログ対応 定価¥89,800)

(送料¥2,000)

PC-88VA PC-8801MH/FH



Aセット:PC-88VA+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥387,800▶特価**¥293,000**

Bセット:PC-88VA+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥387,800▶特価**¥280,000**

Cセット:PC-8801MH+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297,800▶特価**¥213,000**

Dセット:PC-8801MH+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥297,800▶特価**¥200,000**

Eセット:PC-8801FH+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥182,000**

Fセット:PC-8801FH+ CU-14A4 +MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥170,000**

A、C、Eのモニターを、
- ●PC-KD862(定価¥99,800に変更の場合¥15,000
- ●PC-KD861(定価¥138,000に変更の場合¥43,000
- ●PC-KD853(定価¥118,000に変更の場合¥20,000
- ●PC-TV352(定価¥115,000に変更の場合¥20,000
- ●PC-TV453(定価¥138,000に変更の場合¥40,000
- ●PC-TV451(定価¥168,000に変更の場合¥59,000

加算に下さい。

- ●ビデオアートボード(PC-8801-17)……定価¥49,800▶特価**¥40,000**
- ●ビデオボード(PC-88VA-11)……定価¥39,800▶特価**¥33,000**
- ●増設RAMボードA(PC-88VA-01)……定価¥39,000▶特価**¥32,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

Aセット:PC-PR201H2(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥165,000**
Bセット:PC-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥220,000**
Cセット:NM-9950(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥139,000**
Dセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価**¥109,000**
Eセット:PC-PR201F(NEC)……定価¥188,000▶特価**¥117,000**
Fセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥ 79,800▶特価**¥ 60,000**
Gセット:PC-PR201TL(NEC)……定価¥135,000▶特価**¥104,000**
Hセット:PC-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥227,000**
Iセット:HG-2500(エプソン)……定価¥248,000▶特価**¥185,000**
Jセット:VP-2500(エプソン)……定価¥218,000▶特価**¥162,000**
Kセット:VP-135K(エプソン)(PC・ROM付)……定価¥158,000▶特価**¥125,000**
Lセット:VP-85K(エプソン)(PC・ROM付)……定価¥128,000▶特価**¥ 98,000**
Mセット:TR-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 47,000**
Nセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価**¥ 95,000**
Oセット:AR-2410(スター)……定価¥114,000▶特価**¥ 78,000**
Pセット:M-1724P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価**¥104,000**
Qセット:M-1024ⅡPX/P(ブラザー)(第二水準漢字ROM付)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 65,000**
Rセット:CZ-8PCI(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 49,000**
Sセット:FM-PR201(富士通)……定価¥ 79,800▶特価**¥ 49,000**
Tセット:FM-PR203B2(富士通)……定価¥ 80,000▶特価**¥ 62,000**

(送料¥2,000)

NEC

PC-98LTモデル2 (送料¥1,000)
定価¥288,000▶特価**¥218,000**



PC-9801VM21/VX2/UV2

Aセット:PC-9801VM21+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価**¥331,000**

Bセット:PC-9801VX2+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価**¥360,000**

Cセット:PC-9801UV2+CU-14A4+MF-2HD(5枚)……定価¥407,800▶特価**¥260,000**

A〜Cのモニターを
- ●PC-KD854(定価¥ 89,800)に変更の場合 ¥10,000
- ●PC-KD853(定価¥118,000)に変更の場合 ¥35,000
- ●PC-TV453(定価¥138,000)に変更の場合 ¥48,000

を加算して下さい。

PC-9801シリーズ用RAMボード (郵送料¥1,000)

(10MHz対応)(バンク切換付)

- ●P-256K……定価¥18,000▶特価 **¥9,500**
- ●P-512K……定価¥26,000▶特価 **¥12,000**
- ●P-U128……定価¥19,800▶特価 **¥7,000**
  (2枚組セット:定価¥39,600▶特価 **¥13,500**)
- ●P-1M……定価¥42,000▶特価 **¥21,000**
- ●P-1.5M……※RAMディスクソフト付……定価¥59,800▶特価 **¥32,000**
- ●P-2M……定価¥70,000▶特価 **¥39,000**

フロッピーディスクセット (郵送料¥1,000)

Aセット:PC-8831MW(NEC)+MD-2HD(10枚)+システムディスク……定価¥138,000▶特価**¥110,000**

Bセット:MB-27611(富士通)+I Fカード、ケーブル+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価¥142,800▶特価**¥ 67,000**

Cセット:LFD-550ⅡFM PC(ロジテック)+I/Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク……定価¥148,000▶特価**¥ 64,000**

Dセット:MB-27631H(富士通)+I F カード+MF-2D(5枚)+システムディスク……定価¥ 99,800▶特価**¥ 72,000**

Eセット:PC-80S31K(NEC)+MD 2D(10枚)+システムディスク……定価¥108,000▶特価**¥ 85,000**

ワープロ・ソフトコーナー 23%OFF (郵送料¥1,000)

PC-8801用	●ユーカラart	定価¥30,000	特価**¥23,000**
	●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)	定価¥34,800	特価**¥26,700**
	●SHOUGUN	定価¥34,800	特価**¥26,700**
	●JETエキスパート	定価¥33,000	特価**¥25,400**
PC-9801用	●ユーカラart	定価¥40,000	特価**¥30,800**
	●Z's Word JG	定価¥58,000	特価**¥44,600**
	●新・一太郎	定価¥58,000	特価**¥44,600**
	●花子	定価¥58,000	特価**¥44,600**
FM-7/77用	●SAMURAI	定価¥19,800	特価**¥15,200**
	●JET-77A	定価¥29,800	特価**¥22,900**
X-1シリーズ	●SHOUGUN	定価¥34,800	特価**¥26,700**
	●スーパー春望Ⅱ(クリエイティブ)	定価¥34,800	特価**¥26,700**

営業時間/AM11:00〜PM9:00
(日・祭日はPM8:00迄)
日・祭日も受付ます。
(祭日の場合は翌日になります。)

P&Aアラカルト

アフターサービス万全
全商品保証書付 専門の担当者がお客様の立場で対応します。
初期不良、輸送トラブルetc.
万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

●定休日/毎週水曜日＝第3水曜・木曜は連休とさせていただきます(祭日の場合は翌日になります)

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

寄り下さい。専門係員が説明いたします。
で受付します。詳しくは電話にてお問合せ下さい。
価の20%引きOK.!TELください。

超低金利クレジットOK.!!1回~60回払いまでOK.!!

全国通販 ★頭金なし.!
★即日発送

SHARP

★ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)
定価￥23,800▶超特価**¥19,000**
※郵送料￥1,000

X68000
Aセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価￥498,800▶(お電話下さい)

X-1ターボIII/Z/スーパーMZV2
送料¥2,000

Aセット:X-1ターボIII(CZ-870C+CZ-870D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種
+ジョイスティック付……定価¥277,800▶特価**¥177,000**
Bセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種
+ジョイスティック付……定価¥347,800▶特価**¥268,000**
Cセット:スーパーMZ V2(MZ-2531+MZ-1D22)+MF-2DD(5枚)……
……定価¥307,800▶特価**¥215,000**
Dセット:スーパーMZ V2(MZ-2520+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……
……定価￥249,600▶特価**¥186,000**
(モニターをMZ-1D24 ¥128,000に変更の場合¥18,000加算して下さい)

パソコンテレビX-1G●ジョイスティック付
モデル30の組合せセット

Aセット:CZ-822C+CZ-820D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……
……定価￥197,800▶特価**¥132,000**
Bセット:CZ-822C+CU-14G+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……
……定価￥167,800▶特価**¥110,000**
Cセット:CZ-822C+CZ-811D+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……
……定価￥207,800▶特価**¥122,000**
Dセット:CZ-822C+MB-27343(2000文字14"カラーモニター)+MD-2D(10枚)+ゲーム3種……定価￥182,800▶特価**¥107,000**


(本体送料¥2,000)

※X-1用専用データレコーダCZ-8RL1(定価￥24,800)が必要な方は、
￥20,000加算して下さい。

富士通

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価￥18,000▶超特価**¥11,500**
漢字ROMカード(MB-22405)(送料¥500)
定価¥35,000▶超特価**¥9,500**

FM-77AV40/20●ジョイスティック付 (郵送料¥2,000)

Aセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥366,000▶特価**¥215,000**
Bセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥276,000▶特価**¥162,000**
Cセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥257,800▶特価**¥152,000**
①ビデオコンバータ(FMAV-101¥58,000)……特価**¥44,000**
②ビデオディジタイズカード(FM77-412¥16,800)特価**¥13,000**



P&Aオリジナルシリーズ

フロッピーディスク PA-5HD(定価￥109,800)5インチ2HD送料¥1,000
Aセット PA-5HD(2ドライブ)……特価**¥87,000**
●PC-9801、M、VM、UV、VX用(ディスケット2HD10枚、ケーブル付)
インターフェース必要な方は¥19,000加算して下さい。

マウス 98シリーズ バス マウス 送料¥1,000
Aセット PA-M98(定価￥98,000)……特価**¥7,000**
Bセット オプチカル マウス(ハル研究所 定価¥9,800)‥特価**¥7,800**

パソコン通信モデム
(郵送料¥1,000)

A AIWA PV-A1200……定価￥39,800▶特価￥31,000
B AIWA PV-A20……定価￥29,800▶特価￥23,500
C NEC COMSTAR1212……定価￥43,800▶特価￥34,500
D Logitec LDT-1230……定価￥39,800▶特価￥30,500
E Logitec LDT-1230S……定価￥48,000▶特価￥37,000
F EPSON SR-120AT……定価￥49,800▶特価￥38,500

ワープロ (郵送料¥1,000)

A富士通:オアシスライトF-ROM7……定価¥118,000▶特価¥ **79,000**
B富士通:オアシスライトF-ROM9……定価¥158,000▶特価**¥109,000**
C富士通:オアシスライト30AF……定価¥248,000▶特価**¥168,000**
DNEC:文豪ミニ7G……定価¥198,000▶特価**¥145,000**
ENEC:文豪ミニ5G……定価¥115,000▶特価¥ **85,000**
F東芝:JW-R70FII……定価¥128,000▶特価¥ **95,000**
G東芝:JW-R55F……定価¥ 99,800▶特価¥ **70,000**
Hシャープ:WD-530……定価¥178,000▶特価**¥125,000**
Iサンヨー:SWP-310……定価¥178,000▶特価**¥106,000**
Jエプソン:PWP-850FX……定価¥ 99,800▶特価¥ **78,000**

お買得コーナー

PC-8801MKIIMR
(送料¥2,000)
Aセット:PC-8801MKIIMR+PC-KD854……定価¥327,800▶特価**¥185,000**
Aのモニターを
●PC-KD853(定価¥118,000に変更の場合¥25,000)
●PC-TV352(定価¥115,000に変更の場合¥25,000)
●PC-TV453(定価¥138,000に変更の場合¥39,000)
加算して下さい。
(お買得コーナーにはディスケット(10枚)オリジナルゲーム12種サービス)

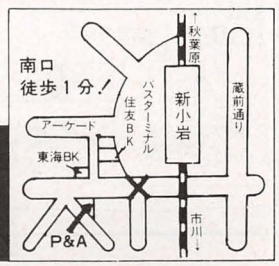
X-Yプロッタ
(送料¥1,000)
●ローランド:DXY-990……定価¥258,000▶特価**¥198,000**
●ローランド:DXY-885……定価¥155,000▶特価**¥119,000**
●ローランド:DXY-980A……定価¥188,000▶特価**¥145,000**
●ローランド:DXY-880A……定価¥125,000▶特価¥ **96,000**

通信販売お申し込みのご案内

《現金一括でお申し込みの方》
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで、現金書留でお送りください。(プリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
《銀行振込でお申し込みの方》
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください。
(電信扱いでお振込み下さい。)
〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
当No.263914 (株)ピー・アンド・エー
《クレジットでお申し込みの方》
●電話にてお申し込みください。クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください。
●現金特別価格でクレジットが利用できます。残金のみに金利がかかります。
●1回~60回払いまで出来ます。但し、1回のお支払い額は3,000円以上。

超低金利クレジット率

回数	6	10	12	18	24	36	48	60
利率(%)	3.0	5.0	5.8	9.0	12	18	24	30



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

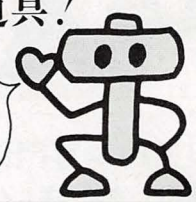
P&A

株式会社ピー・アンド・エー
〒124 東京都葛飾区新小岩2丁目7番地1号
●営業時間 AM11:00~PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

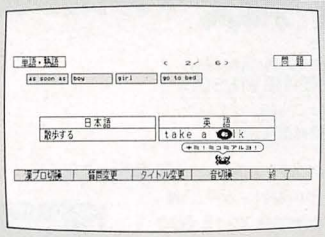
※24時間価格情報案内▶必ず電話にて在庫を確認の上、ご注文下さい。尚ハガキでのお問合せは、ご遠慮下さい。

自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

英語大工さん



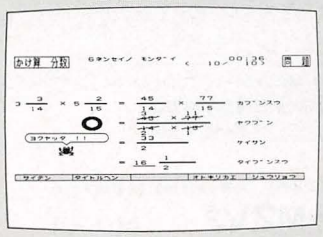
これで英語も得意科目 英語大工さん



パソコンは英語の入力＝アルファベットのキーインがやりやすいようにできている。慣れてしまうと、友達もビックリのスピード入力、スピード暗記が可能。いつの間にか英語が得意科目に。基本英文では穴うめ方式の文法問題もつくれます。

学習コース：①単語・熟語②動詞の活用③単数・複数④比較変化⑤基本英文

計算力をどんどんつける 計算大工さん



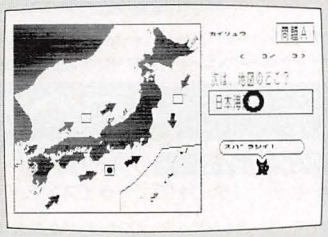
小1から小6までに習う整数・小数・分数の四則計算を練習できる。問題はパソコンに自動生成させることもでき、問題データは1ケタ～5ケタの指定、くり上り下りの指定、余りの有無の指定ができるなど、豊富なコースでトレーニングができる。

学習コース：①～④整数の計算⑤～⑧小数の計算⑨～⑫分数の計算

自分で地図を描ける 地理大工さん

地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。

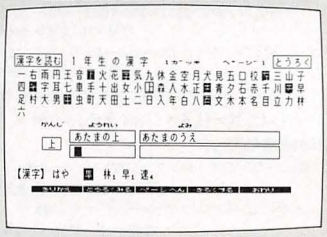
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編

まだ読めない漢字や読み誤りやすい漢字を効率よく勉強できる。1年～6年の学年別コースと、教育漢字外の漢字も登録できる自由コースがある。学年別コースでは自動生成もできる。ワープロに出る漢字には学年表示をつけた親切な設計になっている。

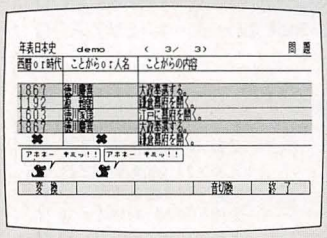
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



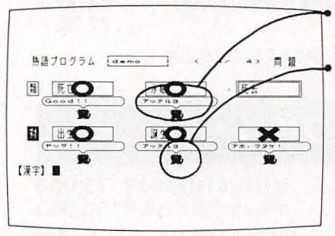
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん

史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史



どの大工さんにもついている はげまし文&キャラクター



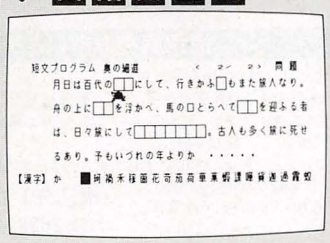
- どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます。
- 好きなキャラクターを選べます。

［主要機能］
登録／削除／訂正／出題／採点
ヒント提示／再出題／はげまし文登録／キャラクター選択／正解提示／成績記録／登録データ表示

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。

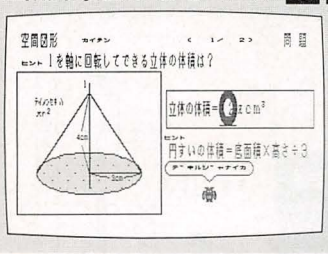
学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文⑦俳句



図形問題はおまかせ 数学大工さん 図形編

図形エディターをつかって図形をかいてみよう。おもしろいようにいろいろな図がかける。エディターに慣れたら、教科書や問題集から問題を入れてみよう。自分で問題を入れていると、問題文の意味や解法のパターンが自然とわかってくる。

学習コース：①三角形②円③平面図形④空間図形⑤自由テーマ



ご案内 先生・保護者の方へ

大工さんシリーズの特徴は「生徒が自分のためのドリルをたのしく自作できる」ところにあります。自分が勉強している教科書や参考書をよりよく身につけるためにみなさんの愛すべきパソコンを活用しましょう。覚えたいことがら（データ）を日本語入力機能（漢字・かな・カナ）をつかって登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができ上ります。

［システム版で補強された機能］
①4000語登録できる高速辞書機能。
②2ドライブ方式を採用しデータ・フロッピーの作成は何枚でもOK。
③ローマ字での日本語入力機能。

○：標準版　S：システム版　開：開発中

対象	中学生・高校生向								小学生向	
教科 / 機種	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	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
PC88シリーズ	○	○	○	○	○	開	⊙	⊙	開
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開
FM77シリーズ	○	○	○	○	開	開	⊙	開	開
構成	5″or3.5″FD1枚(Sは2枚)＋詳細マニュアル						FD2枚 他は左に同じ		
定価	○ 5000円 S 8000円						⊙ 8000円		

※送料　1点の場合240円。2点以上の場合は無料(弊社負担)。

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。（代金は商品到着後払いも可）または、全国有名店にご注文ください。都内では、CVA(秋葉原) ヤマギワ(秋葉原) 西武デパート9F(池袋) J&P(渋谷) ニック(池袋) マイコンベース銀座などでお求めになれます。

◆お試しいただけます→東京：NEC C&Cセンター（秋葉原☎03-254-9211）
大阪：NEC Bit-INN OSAKA（難波日興ビル☎06-213-8715）

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.（同一商品）追加ご注文の割引、データ登録後のコピーサービス。
3.品質の完全保証。　フロッピー：TDK製　バインダー：コクヨ製

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

おもしろらんど

実用的なクリーニングロボット(?)

前後左右に移動する卓上用
自動掃除機



メイン特集

●チャレンジ!映像クリエーター
ビデオカメラで遊ぼう
●㊙の全情報をもりこんだ
だから中波ラジオっておもしろい

オーディオ特集 ●話題のAV新技術徹底追跡!

S-VHSとED Beta DAT質問箱

入門製作記事コーナー

●おいしいカップラーメンを食べませんか?
ラーメンタイマの製作
●単三型ニッカド電池が006Pに変身!!
006Pアダプタ
●単三電池1本でスピーカが鳴るなんて!!
AMスピーカ・ラジオ

エレホビー

夏を涼しく!電子ふうりんの製作
SWRメータの製作
FMミニステレオレシーバの製作

マイコンコーナー Personal Computer
Soft & Hard

●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 6月号 絶賛発売中!

定価 630円

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

新アマチュア無線受験マニュアル SPRING 1987

全国書店で好評発売中

定価 1,500円（送料300円）



アマチュア無線国試受験書の決定版

アマチュア無線って知ってますか？

自由自在に電波をあやつって，遠くの友だちや，全世界を相手におしゃべりができる，スケールの大きな趣味です。

アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

新アマチュア無線受験マニュアルは，イラストを豊富に使ったわかりやすい説明を心がけて編集した，受験書の決定版。

さあ，楽しいハムライフを，“新アマチュア無線受験マニュアル”からはじめてください。

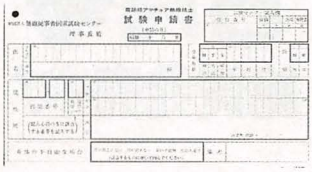


特別付録 その1
アマチュア無線実践問題集



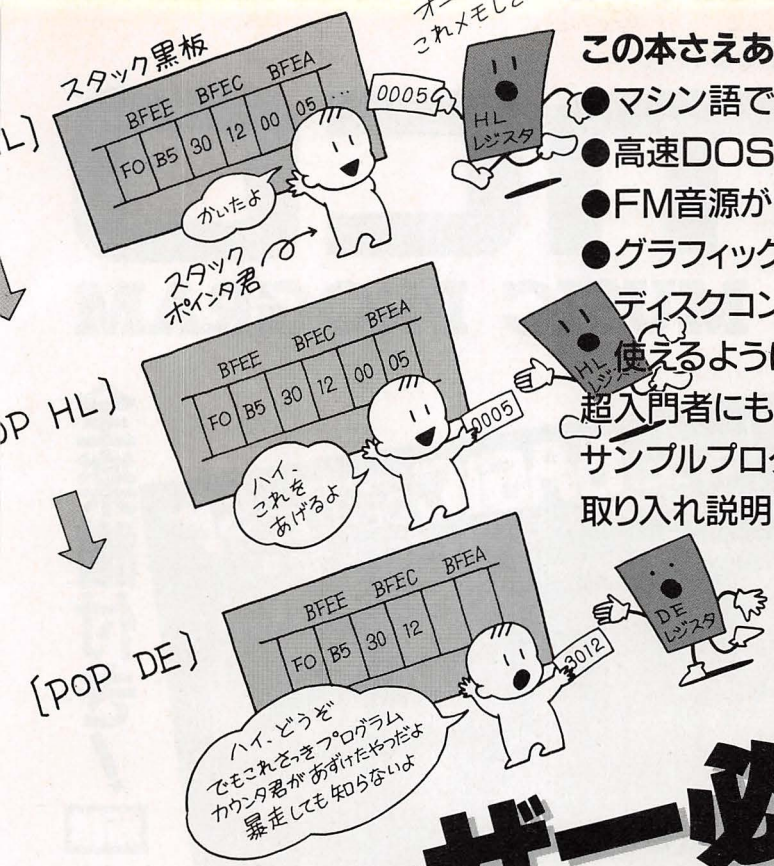
国家試験へのラストスパートは，一にも二にも問題数をこなすことです。アマチュア無線実践問題集は，B6版のポケットサイズ。いつでもどこでも持ち歩けるし，これ1冊マスターすれば，国家試験の合格はまちがいなしです。

特別付録 その2（とじ込み）



電話級アマチュア無線技士
国家試験受験申請書
セット

㈱電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111(大代表)



この本さえあれば

- ●マシン語でゲームが作れる
- ●高速DOSが手に入る
- ●FM音源が自由自在に操れる
- ●グラフィックの圧縮，パレットコントロール，ディスクコントロール等，数々のテクニックが使えるようになります。

超入門者にもわかるようにイラストや
サンプルプログラムを数多く
取り入れ説明してあります。

88ユーザー必読!!
マシン語テクニック集

大好評発売中!!



MICOM TECHNICAL BOOKS

マシン語プログラミングから
FM音源グラフィックテクニックまで

PC-8801mkIISR /FR/MR 活用研究

FH MHシリーズ対応

著者　呉　英二／石田和久　定価2,000円(〒300円)　B5判282頁

第1章　88シリーズの魅力を探る
第2章　I/Oの実戦的活用
第3章　BGMプログラミング
第4章　グラフィック・ハイ・テクニック
第5章　Z80マシン語入門
第6章　マシン語ゲームを作ろう
第7章　GAMMA5コンストラクションゲーム

電波新聞社　出版販売部

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

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう!

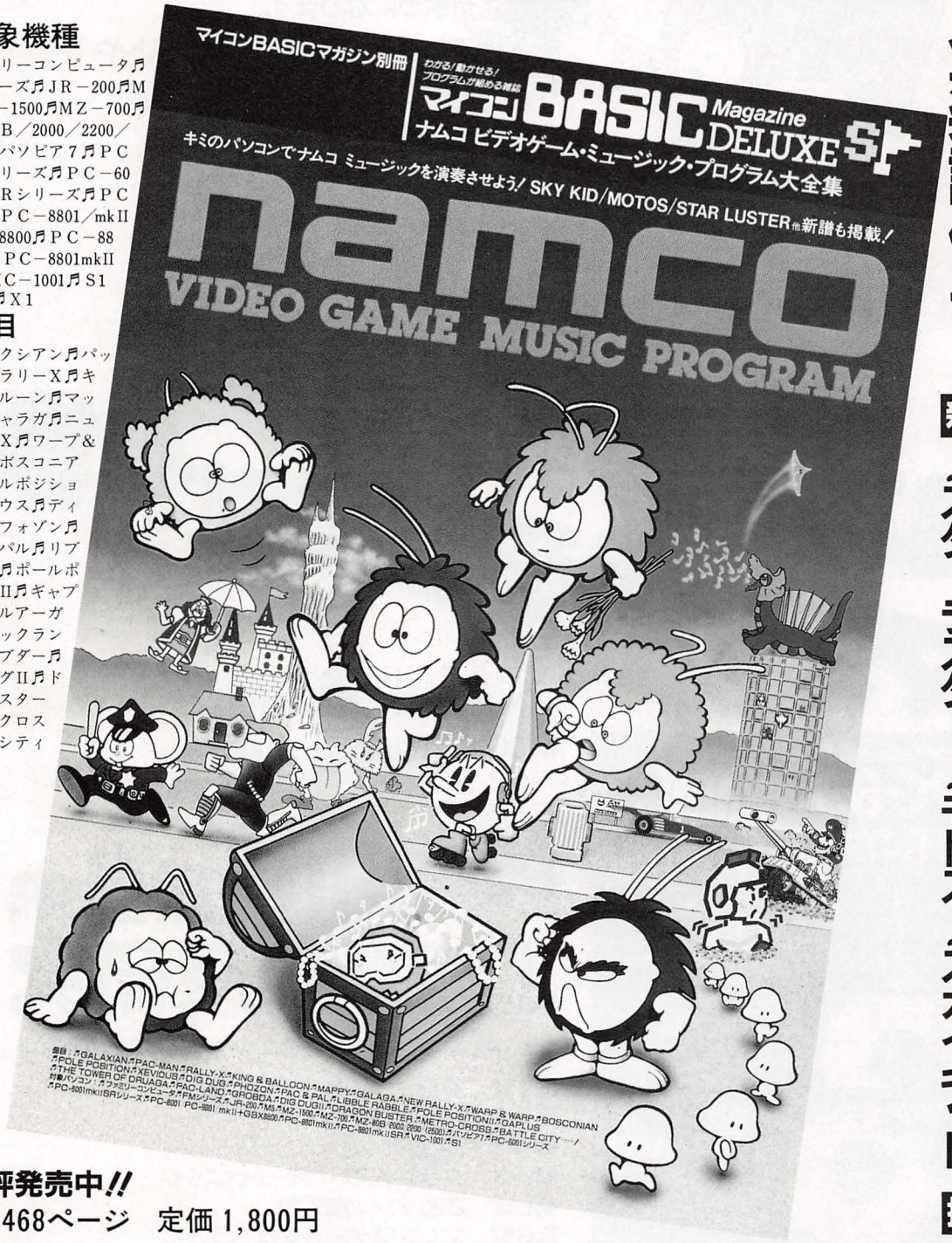
namco
VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

♬ファミリーコンピュータ♬FMシリーズ♬JR－200♬M5♬MZ－1500♬MZ－700♬MZ－80B／2000／2200／(2500)♬パソピア7♬PC－6000シリーズ♬PC－6001mkIISRシリーズ♬PC－8001♬PC－8801／mkII＋GSX8800♬PC－8801mkIISR♬VIC－1001♬S1♬MSX♬X1

■曲目

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



全楽譜付き!

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

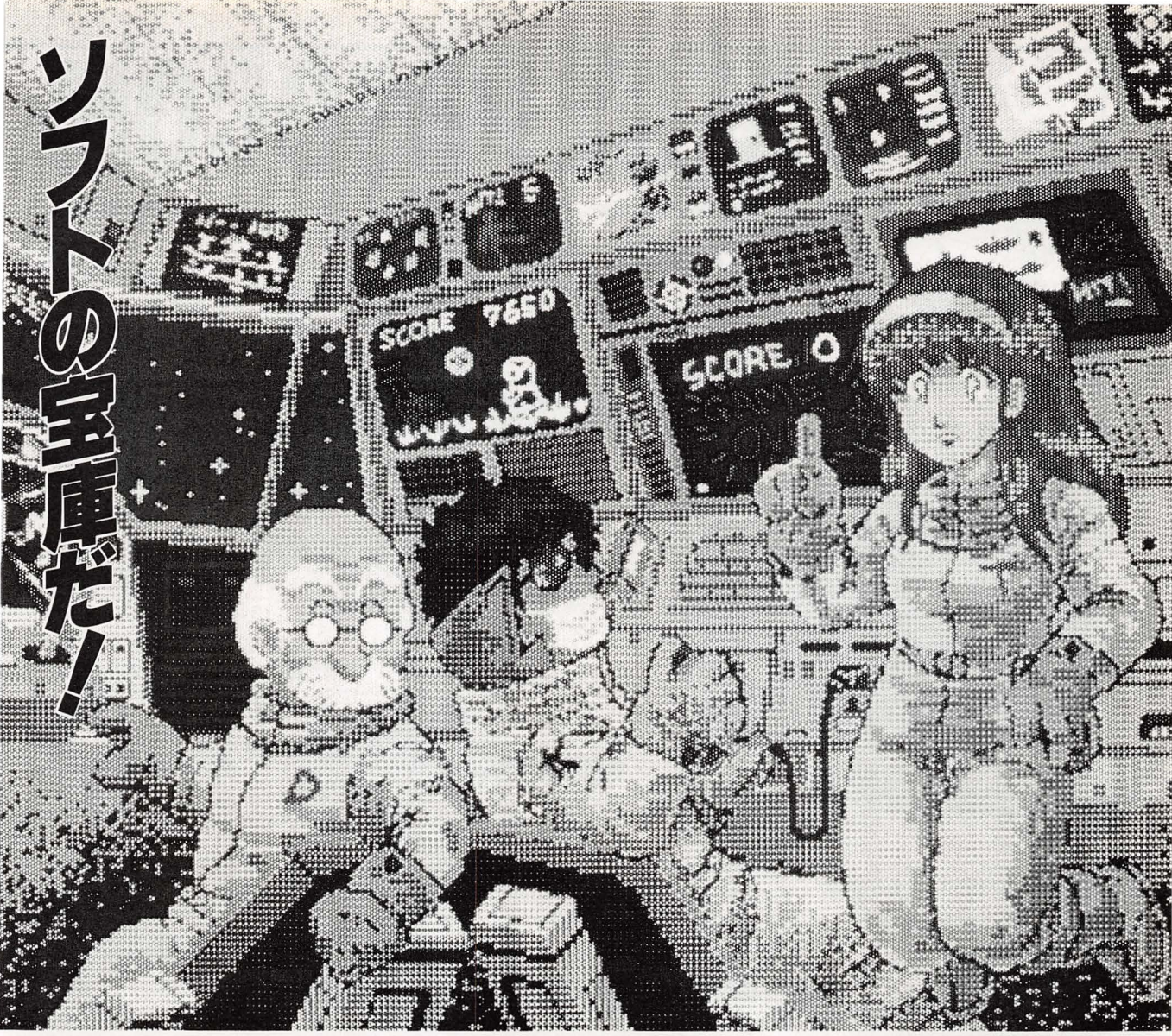
大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…　書店に在庫がなくても、予約すれば取寄せてもらえます。

電波新聞社 出版販売部

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



39機種214本のパソコンソフトを満載

掲載機種

BM-Jr/LII$_2$	MZ-80K/1200/700	PC-9801/E/F
BM-LIII/MK5	MZ-1500	S1
ファミコン/C1	MZ-80B/2000/2200/2500	SC-3000
FM-7/77	PASOPIA 5/7	X1/C/D/ターボ
JR-200	PC-6001/mkII/6601/SR	PB-100
M5	PC-8001/mkII/SR	PC-1245
MSX	PC-8801/mkII/SR	PC-1500

マイコンBASICマガジン別冊

マイコン BASIC Magazine DELUXE VIII

●DELUXEシリーズはこの他に、DELUXE（1,300円）、DELUXE II・III（1,400円）、DELUXE IV・V・VI・VII（1,500円）が揃っています。



DELUXEシリーズ 第8弾 定価 一、五〇〇円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…

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



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！



X-1Gがさらにお求めやすくなりました。この機会に是非…

Telephone Call

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
CZ-503F〔5フロッピーディスク〕…¥49,800
バックアップキット〔ディスク〕…¥ 3,400

定価合計¥202,800➡現金特価		
¥ 4,500×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 6,500×24回	㊎なし	㊐なし
¥12,200×12回	㊎なし	㊐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-820C〔本体〕……¥69,800
AN-58C〔RFコンバータ〕…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡現金特価		
¥ 3,000×15回	㊎なし	㊐なし
¥ 3,700×12回	㊎なし	㊐なし
¥ 7,100× 6回	㊎なし	㊐なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Cコース

CZ-820 CB〔本体〕……¥69,800
CU-14 GB〔200文字ディスプレー〕…¥49,800

定価合計¥119,600➡¥68,600		
¥ 3,400×24回	㊎なし	㊐なし
¥ 4,400×18回	㊎なし	㊐なし
¥ 6,300×12回	㊎なし	㊐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
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕…¥ 23,800

定価合計¥173,400➡現金特価		
¥ 3,700×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 5,300×24回	㊎なし	㊐なし
¥10,000×12回	㊎なし	㊐なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Aコース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕…¥ 79,800
CZ-8RL1〔データレコーダー〕…¥ 24,800

定価合計¥222,600➡現金特価		
¥ 5,400×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 7,700×24回	㊎なし	㊐なし
¥14,500×12回	㊎なし	㊐なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 30 Bコース

40%引

CZ-822 CB〔本体〕……¥118,000
AN-58C〔RFコンバータ〕…¥ 2,980

定価合計¥120,980➡現金特価		
¥ 3,000×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 4,200×24回	㊎なし	㊐なし
¥ 7,900×12回	㊎なし	㊐なし

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**

キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

X-1Gは本体の色によって価格が変わることがありますのでお問い合せ下さい。

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-1、X-1turbo、X-1turbo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		
¥ 3,100×15回	㊎なし	㊐なし

X-1用漢字プリンター

CZ-8PK2〔ロボット電子プリンター〕¥134,800
〈X-1、F、G、turboに接続できます〉
ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800		
¥ 3,000×15回	㊎なし	㊐なし

X1G Model 30 Cコース

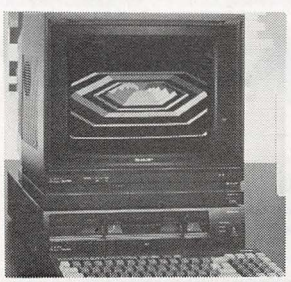
CZ-822C〔本体〕……¥118,000
CU-14G〔200文字ディスプレー〕¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D、10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価		
¥ 3,900×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 5,600×24回	㊎なし	㊐なし
¥10,500×12回	㊎なし	㊐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
バックアップキット〔ディスク〕…¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価		
¥ 3,700×48回	㊎なし	㊐なし
¥ 4,700×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 6,600×24回	㊎なし	㊐なし



X1turbo III

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

X-1Turboシリーズ全ての特長を継承

- 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バックアップ **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0.4mm/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

X1turbo III Aコース

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕…¥109,800
バックアップキット……¥ 4,400

定価合計¥282,200➡現金特価		
¥ 5,200×48回	㊎なし	㊐なし
¥ 6,500×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 9,300×24回	㊎なし	㊐なし

X1turbo 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		
¥ 5,300×36回	㊎19000㊐なし	
¥ 8,500×36回	㊎なし	㊐なし
¥12,100×24回	㊎なし	㊐なし

X1turbo III Cコース

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕……¥109,800
CZ-8PK2〔ロボット電子プリンター〕…¥134,800
バックアップキット〔5"2HD〕…¥ 4,400

定価合計¥417,000➡現金特価		
¥ 4,900×36回	㊎18000㊐なし	
¥ 7,900×36回	㊎なし	㊐なし
¥11,200×24回	㊎なし	㊐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

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

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

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)

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➡¥223,000		
¥ 4,700×36回	㊎18000㊐なし	
¥ 6,100×48回	㊎なし	㊐なし
¥ 7,600×36回	㊎なし	㊐なし
¥11,000×24回	㊎なし	㊐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➡¥199,000		
¥ 4,200×36回	㊎16000㊐なし	
¥ 5,400×48回	㊎なし	㊐なし
¥ 6,900×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 9,800×24回	㊎なし	㊐なし

FM77AV20-2 Dコース

FM77AV20-2〔本体〕……¥168,000
FMTV152〔カラーCRT 15〕…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥165,000		
¥ 3,600×36回	㊎13000㊐なし	
¥ 4,600×48回	㊎なし	㊐なし
¥ 5,800×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 8,200×24回	㊎なし	㊐なし

FM77AV20 Eコース

FM-77AV20-2〔本体〕……¥168,000
CU14FA〔カラーディスプレー 4096色表示〕¥ 49,800
CRT用ケーブル……¥ 6,800

定価合計¥224,600➡¥144,000		
¥ 3,900×48回	㊎なし	㊐なし
¥ 5,000×36回	㊎なし	㊐なし
¥ 7,000×24回	㊎なし	㊐なし
¥13,200×12回	㊎なし	㊐なし

● 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。

今、お持ちのパソコン高額にて下取中!!くわしくはお電話で……

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

お得で安心なサービスは、やっぱり…ワールド イン アオヤマです

1 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。

2 もちろんクレジット・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。
尚、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№③有効期限をご連絡下さい。

3 アフターサービスも万全

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。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

電話受付注文センター **03-987-7771**

現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットを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 **X 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。

X 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
CZ-6ST1B〔チルトスタンド〕	¥ 5,800
バックアップキット〔5.2HDディスク〕	¥ 4,400

定価合計¥358,000➡現金特価

¥ 6,600×36回	㊄15000㊊なし
¥ 8,700×24回	㊄26000㊊なし
¥ 9,100×36回	㊄なし ㊊なし
¥12,900×24回	㊄なし ㊊なし

X turbo Z Dコース

CZ-880CB〔本体〕	¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕	¥129,800
CZ-6ST1B〔チルトスタンド〕	¥ 5,800
CZ-8PK2〔8漢字プリンター〕	¥134,800

定価合計¥488,400➡現金特価

¥ 6,400×36回	㊄25000㊊なし
¥ 8,400×48回	㊄なし ㊊なし
¥10,600×36回	㊄なし ㊊なし
¥15,000×24回	㊄なし ㊊なし

X 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

¥ 6,300×36回	㊄20000㊊なし
¥ 9,200×24回	㊄27000㊊なし
¥ 9,600×36回	㊄なし ㊊なし
¥13,700×24回	㊄なし ㊊なし

X turbo Z Cコース

CZ-880CB〔本体〕	¥218,000
CU-15M1B〔15カラーディスプレー〕	¥ 99,800
バックアップキット〔5.2HD〕	¥ 4,400

定価合計¥322,200➡現金特価

¥ 5,000×36回	㊄20000㊊なし
¥ 8,400×36回	㊄なし ㊊なし
¥ 8,600×24回	㊄20000㊊なし
¥11,900×24回	㊄なし ㊊なし

16ビット最速の68000だから……
ちょっと触れてみたい **X68000**

未体験の機能美が創造力を刺激する。



1 大容量メモリ制御に適した68000を搭載
2 2Mバイトの大容量メモリ
3 独自のフレンドリーOS搭載
4 JIS第1/第2水準漢字ROMの搭載
5 65,536色同時表示の自然色グラフィックス
6 ステレオ対応FM音源＆AD PCM
7 ハイポジションのグラディウスも登場（同梱）

今すぐ Telephone Call

今、X68000をお買上げのお客様に
- オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント
- X68000テレホンカードプレゼント
- 「それゆけX1」1年間無料購読
- "X68000 EXE(エグゼ)クラブ"に入会

X68000 Bコース

CZ-600CE〔本体+Keyボード〕	¥369,000
CU-15M1E〔15カラーディスプレー〕	¥ 99,800

定価合計……¥468,800

X68000 Aコース

CZ-600CE〔本体+Keyボード〕	¥369,000
CZ-600DE〔15カラーディスプレーテレビ〕	¥129,800
CZ-6ST1E〔チルトスタンド〕	¥ 5,800

定価合計……¥504,600

X68000へのお問い合せや御質問は
03-987-7771

ショールーム

■営業時間/11:00～18:30
日・祭日/10:30～18:00
■5月のお休み/
7日(木)・14日(木)・21日(木)・28日(木)
■6月のお休み/
4日(木)・11日(木)・18日(木)・25日(木)

電話受注センターは年中無休ですのでお気軽に御利用下さい。

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。豊富な情報源と商品質を提供します。

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
CZ-8BV2	カラーイメージボード	¥ 39,800	現金特価
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-8BM2	RS-232Cマウスボード	¥ 19,800	現金特価
CZ-8RL1	データレコーダ	¥ 24,800	現金特価
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥28,800
X-1用	ジョイカード	¥ 3,200	¥ 2,900
CZ-8BR1	立体映像セット	¥ 29,800	現金特価
X-1用	X-1turboマウス	¥ 13,800	¥ 9,800
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥39,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
AN-58C	X-1G用RFコンバータ	¥ 29,800	現金特価

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応
上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X-1シリーズ システムソフト

商品名	機種名	価格	現金特価
コスモステーション	CZ-136SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
モデムターミナル	CZ-133SF(2D・5"FD版)	¥25,800	¥23,000
turboターミナル	CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M㊢)	CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)	CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートピア	CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
ランゲージシリーズ COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

X-1シリーズ NEW-BASIC

対応機種	NEW BASIC	価格	現金特価
CZ-800C・CZ-801C・CZ-802C	❶カセット版CZ-112SF	¥7,800	¥7,200
CZ-803C・CZ-804C	❸5"FD版CZ-124SF	¥8,800	¥8,100

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

¥ 3,500×18回	㊄なし ㊊なし
¥ 5,100×12回	㊄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➡¥42,800

¥3,900×12回	㊄なし ㊊なし
¥7,500× 6回	㊄なし ㊊なし

新製品
CZ-6PV1

X1,Xturbo,X68000などのパーソナルコンピュータのビデオ機器に対応
高画質のフルカラープリントを実現。
54階調(485×800ドット)で再現する、昇華性染料熱転写方式を採用
CZ-6PV1……¥198,000

定価合計¥198,000➡現金特価

¥ 5,600×36回	㊄なし ㊊なし
¥ 8,000×24回	㊄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。

買い替え大作戦

☆買い替えがこんなにもおとく……この機会のがすなョ！

6月15日まで有効

下取機種	購入機種	下取差額	下取機種	購入機種	下取差額
X-1Cラム付	X-1G30	¥ 73,000	PC-8801＋漢ロム	PC-8801MH	¥143,000
X-1C$_S$	X-1G30	¥ 71,200	PC-8801II-30	PC-8801MH	¥107,000
X-1F$_{16}$	X-1G30	¥ 68,000	PC-8801IIMR	PC-8801MH	¥ 75,000
FM new7	X-1G30	¥ 73,000	X-1F10	PC-8801MH	¥148,000
PC-8801FR30	X-1ターボZセット	¥192,000	X-1F20	PC-8801MH	¥130,000
X-1ターボIIセット	X-1ターボZセット	¥183,000	PC-8801II-30	PC-8801VA	¥184,000
X-1F20セット	X-1ターボZセット	¥213,000	PC-8801IISR30	PC-8801VA	¥160,000
FM new7	X-1ターボIII(CZ870C)	¥ 98,000	PC-8801FH30	PC-8801VA	¥143,000
FM new7	FM77AV20-2	¥ 98,000	PC-9801F$_2$	PC-9801VM$_{21}$	¥187,000
PC-8001IISR	PC-8801FH30	¥123,000	PC-9801M$_2$	PC-9801VM$_{21}$	¥137,000
PC-8801＋漢ロム	PC-8801FH30	¥109,000	PC-8801II-30	PC-9801VX$_2$	¥267,000
PC-8801II-30	PC-8801FH30	¥ 78,000	PC-8801IISR30	PC-9801VX$_2$	¥245,000
PC-8801IISR-30	PC-8801FH30	¥ 50,000	PC-9801U$_2$	PC-9801VX$_2$	¥249,000
FM new7	PC-8801FH30	¥121,000	PC-9801UV$_2$	PC-9801VX$_2$	¥160,000
X-1F10	PC-8801FH30	¥117,000	PC-9801F$_2$	PC-9801VX$_2$	¥216,000
X-1F20	PC-8801FH30	¥100,000	PC-9801M$_2$	PC-9801VX$_2$	¥165,000
PC-8001IISR	PC-8801MH	¥154,000	PC-9801VM$_2$	PC-9801VX$_2$	¥123,000

最新製品PC-286、MZ-2861、X68000、PC-88VA、への買い替え特価もご用意してありますのでお問い合せ下さい。**03-987-7771**

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



THE 8801 SERIES

このチャンス！のがす手はないぞ！

新製品 驚異のプライス

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N88-日本語BASICを添付



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 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(5"2D,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

¥ 4,600×36回	㊞15000㊎なし
¥ 5,700×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 7,100×36回	㊞なし ㊎なし
¥ 8,500×30回	㊞なし ㊎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。……FHmodel30Fコース

PC-8801FH Model30 Fコース

65,536色表示〈アートの世界〉

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
8801-17[ビデオアートボード]……¥ 49,800
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)…¥ 3,400

定価合計¥338,000➡現金大特価

¥ 4,200×48回	㊞15000㊎なし
¥ 5,100×36回	㊞20000㊎なし
¥ 8,400×36回	㊞なし ㊎なし
¥12,000×24回	㊞なし ㊎なし

PC-8801FH Model30 Bコース

最新65,536色表示可能

ハガキ印字の出来るシートフィーダセット

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(5"2D,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

¥ 5,800×48回	㊞10000㊎なし
¥ 6,100×36回	㊞20000㊎なし
¥ 6,300×60回	㊞なし ㊎なし
¥ 9,400×36回	㊞なし ㊎なし

ワールドイン アオヤマ ロングセラーコース!!

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

定価合計¥257,800➡¥174,000

¥ 4,000×60回	㊞なし ㊎なし
¥ 4,800×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 6,000×36回	㊞なし ㊎なし
¥ 8,600×24回	㊞なし ㊎なし

PC-8801FH Model20 Kコース

8801FH20(本体)……¥138,000
CMT146L[4050文字カラーディスプレー] ¥ 89,800

定価合計¥227,800➡¥149,800

¥ 3,500×60回	㊞なし ㊎なし
¥ 4,100×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 5,200×36回	㊞なし ㊎なし
¥ 7,300×24回	㊞なし ㊎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(5"2D,10枚) ¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)…¥ 3,400

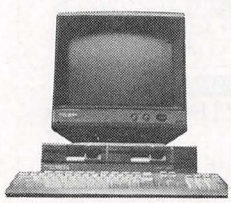
定価合計¥278,200➡現金特価

¥ 4,400×60回	㊞なし ㊎なし
¥ 4,900×36回	㊞10000㊎なし
¥ 5,200×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 6,600×36回	㊞なし ㊎なし

PC-8801FH・BLACK 新登場！

即納10セット

限定品 即納30台



PC-8801FH Model30 Oコース BLACK

最新65,536色表示可能

8801FH30(本体)[ブラック]…¥168,000
KD-862[ビデオアート対応 4050/2000ディスプレー] ¥ 99,800
バックアップキット(ディスク)…¥ 3,400
クリーニングキット……¥ 2,500

定価合計¥273,700➡現金特価

¥ 5,700×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 7,100×36回	㊞なし ㊎なし
¥10,100×24回	㊞なし ㊎なし
¥13,100×18回	㊞なし ㊎なし

PC-8801FH Model30 Pコース BLACK

8801FH30(本体)[ブラック]…¥168,000

定価合計¥168,000➡現金特価

¥ 6,300×24回	㊞なし ㊎なし
¥ 4,400×36回	㊞なし ㊎なし

●ブラックはディスプレーKD862のみとなり、KD854のブラックはありません。

PC-8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	60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	¥2,113	¥2,665	14インチRGBアナログ/PEGASYSディスプレーキット
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥84,800	——	¥2,897	14インチRGBアナログ デジタルマルチスキャンTV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RGBアナログ デジタルマルチスキャンTV付
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	¥66,200	¥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
Star	AR2400(ケーブル付)	¥188,000	¥98,000	——	¥3,348	24ドットプリンター
Star	AR2410(ケーブル付)	¥114,000	¥89,800	——	¥3,068	24ドットプリンター
NEC	PC-8801-SR-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC8031用IF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	¥39,800	在庫入荷		ビデオアートボード
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金大特価	——	——	マウス

PC-8801mH、FHは定価計算になります。

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。

☎03-987-7771

PC-8801MH 新登場！

- 余裕ある大容量メモリが高機能の証明
- 最新鋭CPU搭載のハイスピード



PC-8801mH Cコース

8801MH(本体)……¥208,000
CMT146L[4050文字アナログディスプレー] ¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)…¥ 3,400

定価合計¥301,200➡¥204,000

¥ 3,600×48回	㊞12000㊎なし
¥ 4,900×36回	㊞13000㊎なし
¥ 6,900×36回	㊞なし ㊎なし
¥10,100×24回	㊞なし ㊎なし

本体特価¥159,600

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(5"2D,10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

¥ 5,800×36回	㊞15000㊎なし
¥ 6,500×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 8,300×36回	㊞なし ㊎なし
¥ 9,900×30回	㊞なし ㊎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
FDDクリーニングキット…¥ 7,200
ブランクディスケット(5"2D,10枚) ¥ 17,000
バックアップキット(ディスク)…¥ 3,400

定価合計¥325,400➡現金特価

¥ 3,700×48回	㊞14000㊎なし
¥ 6,000×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 6,000×36回	㊞10000㊎なし
¥ 7,600×36回	㊞なし ㊎なし

PC-8801mH D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(5"2D10枚)…¥ 17,000
ビデオアートボード(8801-17)…¥ 49,800
バックアップキット(ディスク)…¥ 3,400

定価合計¥378,000➡現金特価

¥ 6,100×36回	㊞21000㊎なし
¥ 7,600×48回	㊞なし ㊎なし
¥ 9,600×36回	㊞なし ㊎なし
¥13,700×24回	㊞なし ㊎なし

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

4 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。

5 グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替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。

6 うれしい代引システム

面倒なお振込みの手間がはぶけます。商品の到着をご確認頂きその場で直接お支払い下さい。日・祭日の配送もOK。日付、時間の指定もお受けします。(離島の方は代引できませんのでご了承下さい。)

ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-88VA

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れるN88-BASIC
- ▶PC-8801シリーズの豊富なソフトウェア、周辺機器を継承

●88VA用ビデオボードはFH, MH用とは異なりますのでご相談下さい。定価￥39,800(88VA-11)



★今、PC-88VAをコースでお買上げいただいたお客様全員にクリーニングキットと斉藤由貴テレホンカードをプレゼント!!

PC-88VA Aコース

PC-88VA(本体)	￥298,000
PC-KD862(ビデオアート対応14インチディスプレー)	￥ 99,800
バックアップキット(ディスク)	￥ 4,800

定価合計￥402,600➡現金特価

￥ 7,100×60回	金なし	銀なし
￥10,800×36回	金なし	銀なし

PC-88VA Bコース

PC-88VA(本体)	￥298,000
バックアップキット(ディスク)	￥ 4,800

定価合計￥302,800➡現金特価

￥ 5,300×60回	金なし	銀なし
￥ 8,100×36回	金なし	銀なし

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D		￥49,000	
ユーカラ CARD	5"2D	￥28,000	￥23,700	
JETカードベア	5"2D	￥26,000	￥22,100	
グラフィック ワープロ				
ユーカラart	5"2D/5"2HD	￥30,000	￥25,500	
SUPER春望クリエイティブII	5"2D	￥34,800	￥28,800	
SUPER春望クリエイティブII	5"2HD	￥37,800	￥31,000	
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D/5"2HD	￥34,800	￥29,500	PC-8801,8801 II不可
JETエキスパート	5"2D	￥33,000	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2D	￥17,800	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2HD	￥19,800	現金大特価	
SUPER春望ビジネスII	5"2D	￥27,800	￥23,000	
SUPER春望ビジネスII	5"2HD	￥29,800	現金大特価	
HuPRINT™名筆88	5"2D/5"2HD	￥19,000	現金大特価	

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
通信 ワープロ				
JETターミナルベア	5"2D	￥22,000	現金大特価	
SUPER春望ネットワークII	5"2D	￥44,000	￥36,400	
SUPER春望ネットワークII	5"2HD	￥47,800	￥39,100	
ユーカラK2+	5"2D	￥28,000	現金大特価	
英文ワープロ				
WORD MATE	5"2D	￥39,000	現金特価	
ワードテック	5"2D	￥98,000	現金特価	
WORD STAR	5"2D	￥25,000	￥100,000	PC-8801II SRまで
株価分析ソフト				
THE りっちなかぶぬし	5"2D/5"2HD	￥140,000	￥112,000	
株式実戦シリーズ	5"2D/5"2HD	￥95,000	￥76,000	
漢字・青色申告の友	5"2D/5"2HD	￥29,000	現金特価	PC-8801,8801 II不可
	カナ版	￥25,000	現金特価	

※PC8801用アプリケーションに関しまして御不明な点などお気軽にお問い合せ下さい。

特選中古パソコン

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001(家庭用TVに直接可能)	￥ 89,800	➡￥ 8,000
PC-6006(ロム、ラムカートリッヂ)	￥ 14,000	➡￥ 4,000
PC-6001MK II(家庭用TVに直接可能)	￥ 84,800	➡￥ 12,000
PC-6001MK II SR(RFモジューレーター付)	￥ 89,000	➡￥ 20,000
PC-6006SR(RAMカートリッヂ)	￥ 9,800	➡￥ 5,000
PC-6601(3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能)	￥143,000	➡￥ 25,000
PC-6601SR(3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能)	￥155,000	➡￥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MK II	￥123,000	➡￥ 16,000
PC-8001MK II SR	￥108,000	➡￥ 18,000
PC-8001MK II SR(新品)	￥108,000	➡￥ 19,800

データレコーダ

PC-DR312	￥ 12,800	➡￥ 6,800
PC-DR321(新品)	￥ 19,800	➡￥ 12,800
PC-DR350(新品)	￥ 18,800	➡￥ 8,900
PC-DR312(新品)	￥ 12,800	➡￥ 9,500
PHC-DR II(新品)	￥ 12,800	➡￥ 9,200
PC-DR311	￥ 12,800	➡￥ 6,000
PC-6081	￥ 12,800	➡￥ 6,000
PC-6082	￥ 19,800	➡￥ 7,000

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

PC-KD251K	￥ 59,800	➡￥ 28,000
PC-KD351	￥ 99,800	➡￥ 28,000
CU-14GB(新品同様)	￥ 49,800	➡￥ 28,800
CU14GE	￥ 49,800	➡￥ 28,000

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￥1000を合せて御使用下さい。

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151	￥ 94,800	➡￥ 42,000
CZ-811D	￥ 89,800	➡￥ 38,000
CZ-811D(新品同様)	￥ 89,800	➡￥ 39,800

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551	￥118,000	➡￥ 48,000
PC-KD551K	￥ 99,800	➡￥ 52,000
CU14P1(RGB)(新品同様)	￥129,800	➡￥ 59,800

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852	￥ 99,800	➡￥ 61,000
PC-KD854	￥ 89,800	➡￥ 60,000
PC-KD854(新品)	￥ 89,800	➡￥ 62,000
PC-KD862(RGB)	￥ 99,800	➡￥ 68,000

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L(RGB)	￥ 89,800	➡￥ 48,000
CMT-146L(RGB)(新品同様)	￥ 89,800	➡￥ 50,000
CU14AG2(アナログRGB)(新品同様)	￥ 84,800	➡￥ 54,000
CU14A4(RGB)(新品同様)	￥ 89,800	➡￥ 59,800

●4050文字/2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D	￥108,000	➡￥ 70,000

●4050文字/2000文字アナログディスプレー

PC-TV351	￥129,800	➡￥ 78,000
PC-TV451(新品同様)	￥168,000	➡￥129,000
PC-TV452(新品同様)	￥128,000	➡￥ 95,400
PC-TV352(新品同様)	￥115,000	➡￥ 84,800

●その他

PC-6041(2000文字モノクロ)	￥ 36,800	➡￥ 8,000
PC-60M43(15色ディスプレー)	￥ 65,800	➡￥ 18,000

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。(10:30~20:00)

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、注文

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までお支払いさせていただきます。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

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。

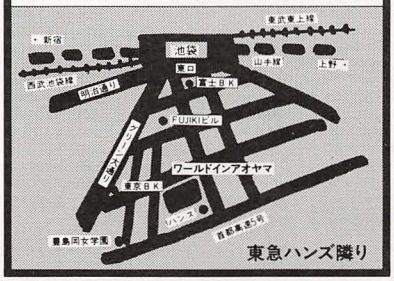
中古商品在庫センター問い合わせ

03-986-6104

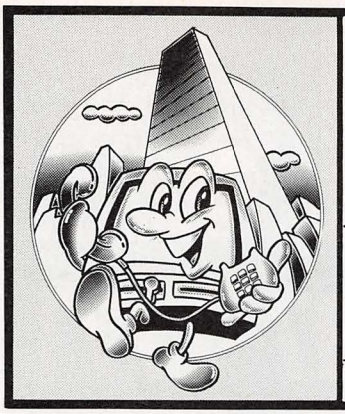
その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

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。

電話受付時間 ●月曜日~金曜日 10:00~23:00 ●土・日曜日・祭日 10:30~19:00



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

中古品 驚異のプライス

中古なら代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。 銀行振込みは不要です。

今月の限定お買得品

NEC 新品限定品



PC-6023(プロッタープリンター)・¥79,800
ケーブル ……¥ 7,500
定価合計¥87,300➡***¥14,800***

SHARP 新品限定品

〈2000文字カラーディスプレー〉



CU14GB ……¥49,800
定価合計¥49,800➡***¥28,800***
2000文字ディスプレー、シャープ、NEC、富士通の本体に接続出来ます。

SHARP 新品限定品

X1 turbo 10 セット



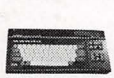
CZ-820C(本体)…¥69,800➡¥39,800
CZ-820D(ディスプレー)…¥79,800➡¥49,800
セット定価合計¥149,600➡***¥89,600***
セットでお買上げのお客様にはもれなく、カンペンケースプレゼント

NEC

PC-PR101TL
¥79,800➡***¥62,200***

Victor

〈MSXパソコン〉



HC-30(32K、RF付)
定価合計¥34,800➡***¥18,800***

限定品

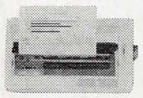
〈MSXパソコン〉



HC-60(32K、RF付)
定価合計¥64,800➡***¥19,200***

SHARP

〈24'熱転写プリンター〉



MZ-1P17B……¥69,800
24'漢字熱転写プリンター、ケーブル付
定価合計¥86,600➡***¥42,800***

STAR 限定品

〈10"24ドット 漢字プリンター〉



(第2水準ロム、ケーブル付)
定価合計¥114,000➡***¥85,000***

SHARP

〈漢字プリンター〉



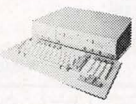
CZ-8PK2(18度ドアプリンター)¥134,800
定価合計¥134,800➡***¥39,800***

NEC 新品

PC-TV352
〈4050文字アナログテレビ〉
¥118,000➡***¥84,800***

Victor 新品同様品

〈MSX²パソコン〉



HC-90(64K、3.5ドライブ付)
定価合計¥168,000➡***¥79,800***

Panasonic A1 MSX2



今月のサービス品
FS-JS220(Joyパッド)
定価¥1,500
FS-A1 プラス
定価合計¥29,800➡***¥26,000***

PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕……¥ 58,800 ➡ ***¥ 20,000***

大特価品に関しましては、お電話にてお問い合せ下さい。☎03-987-7771

お使いの本体に合うディスプレーをお気軽にお問い合せ下さい。

フロッピーディスク

TF20〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥142,000 ➡ ***¥ 38,000***
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕……¥128,000 ➡ ***¥ 39,000***
PC-8031-2W〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕…¥248,000 ➡ ***¥ 52,000***
PC-80S31〔5"フロッピーディスク〕〔システムディスク・ケーブル付〕¥168,000 ➡ ***¥ 58,000***
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕……¥108,000 ➡ ***¥ 89,800***
LFD880〔8"フロッピー〕……¥223,000 ➡ ***¥ 98,000***
PC-9881〔8"フロッピー〕……¥320,000 ➡ ***¥ 88,000***
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー・PC-8801/IISR・FRに接続可能〕〔新品〕…¥ 60,000 ➡ ***¥ 27,200***
PC-8201〔ハンドヘルド〕……¥138,000 ➡ ***¥ 58,000***

8801シリーズ本体

PC-8801……¥228,000 ➡ ***¥ 28,000***
PC-8801〔漢字ロム付〕……¥266,000 ➡ ***¥ 36,000***
PC-8801 II10……¥168,000 ➡ ***¥ 43,000***
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000 ➡ ***¥ 74,000***
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕……¥275,000 ➡ ***¥ 75,000***
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥275,000 ➡ ***¥ 78,000***
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕……¥258,000 ➡ ***¥110,000***
PC-8801 IIFH10〔新品同様〕……¥ 99,800 ➡ ***¥ 77,000***
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機増設〕……¥148,000 ➡ ***¥ 92,000***
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機標準装備〕……¥148,000 ➡ ***¥ 90,000***
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ1機増設〕……¥178,000 ➡ ***¥108,000***
PC-8801 IIFR30〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥178,000 ➡ ***¥108,000***
PC-8801FH20……¥138,000 ➡ ***¥100,000***
PC-8801FH30……¥168,000 ➡ ***¥126,000***
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥238,000 ➡ ***¥122,000***
PC-8801 IIMH……¥238,000 ➡ ***¥155,000***
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〕
¥ 60,000 ➡ ***¥ 27,200***
PC-88VA……¥298,000 ➡ 中古予約受付中

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔新品〕……¥ 18,000 ➡ ***¥ 12,800***
512K増設ラムボード〔新品〕……¥ 26,000 ➡ ***¥ 15,800***
1MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 45,000 ➡ ***¥ 28,000***
1.5MB. RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 58,500 ➡ ***¥ 38,000***
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000 ➡ ***¥ 78,000***
PC-9801U2……¥298,000 ➡ ***¥125,000***
PC-9801UV2……¥318,000 ➡ ***¥210,000***
PC-9801UV2〔新古品〕……¥318,000 ➡ ***¥232,000***
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥398,000 ➡ ***¥148,000***
PC-9801m$_2$〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ➡ ***¥185,000***
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥348,000 ➡ ***¥188,000***
PC-9801Vm$_2$〔5"ドライブ2機標準装備〕……¥415,000 ➡ ***¥250,000***
PC-9801Vm21……¥390,000 ➡ ***¥278,000***
PC-9801VX2……¥433,000 ➡ ***¥319,000***
PC-9801VX4……¥693,000 ➡ ***¥486,000***
PC-98LTmodel 1……¥238,000 ➡ ***¥172,000***

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕……¥ 39,800 ➡ ***¥ 18,000***
PC-6023〔カラープロッタープリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 79,800 ➡ ***¥ 14,800***
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 28,000***
MP80F/T〔16ドットプリンター〕……¥129,000 ➡ ***¥ 28,000***
GP-500M〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ➡ ***¥ 19,800***
GP-700M〔カラープリンター〕……¥ 99,800 ➡ ***¥ 28,000***
PC-8821〔グラフィックドットプリンター〕……¥198,000 ➡ ***¥ 35,000***
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕……¥148,000 ➡ ***¥ 38,000***
PC-8027〔10Kドットプリンター〕……¥ 89,000 ➡ ***¥ 35,000***
PC-PR103〔インパクトラインドットプリンター〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 25,000***
PC-6021〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ➡ ***¥ 14,000***
PC-6022〔シリアルプリンター〕……¥ 29,800 ➡ ***¥ 12,000***

●ドット漢字プリンター

RP80F/TIIK〔16漢字プリンター〕……¥129,000 ➡ ***¥ 40,000***
GP-550M〔16漢字プリンター〕……¥119,800 ➡ ***¥ 28,000***

●熱転写漢字プリンター

PC-PR406M〔24熱転写プリンター〕……¥ 59,800 ➡ ***¥現金特価***
PC-PR405〔24漢字プリンター〕〔新品同様〕……¥ 69,800 ➡ ***¥ 29,800***
PC-PR101T〔24熱転写プリンター〕〔新品〕……¥108,000 ➡ ***¥ 49,800***
PC-PR406〔24熱転写漢字プリンター〕……¥ 99,800 ➡ ***¥ 48,000***
PC-8825〔24熱転写プリンター〕……¥176,000 ➡ ***¥ 38,000***
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕¥ 73,700 ➡ ***¥ 49,000***

●24ドット漢字プリンター

PC-PR101〔24シリアルプリンター〕……¥238,000 ➡ ***¥ 78,000***
PC-PR201〔24漢字プリンター〕……¥298,000 ➡ ***¥ 92,000***
NM-9400S〔24漢字プリンター〕〔新品〕……¥310,000 ➡ ***¥128,000***
NM-9900〔24'15インチ漢字プリンター〕〔新品限定品〕……¥298,000 ➡ ***¥122,000***
NM-9400〔24漢字プリンター〕……¥310,000 ➡ ***¥120,000***
PC-PR201T〔130ケタ熱転写漢字プリンター〕……¥170,000 ➡ ***¥ 79,000***
PR-201H〔24シリアルプリンター〕……¥288,000 ➡ ***¥148,000***
PR-201HC〔24カラーシリアルプリンター〕〔新品同様〕……¥308,000 ➡ ***¥148,000***
SL-80MK〔ケーブル付〕……¥118,000 ➡ ***¥ 73,000***
AP-80K〔24熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕……¥ 80,300 ➡ ***¥ 38,000***
AP-80K〔24熱転写プリンター、ロム、ケーブル付〕〔新品〕¥ 80,300 ➡ ***¥ 48,800***
M1024II〔24プリンター、ケーブル付〕〔新品〕……¥132,900 ➡ ***¥ 67,800***
VP130K〔130ケタ24シリアルプリンター〕……¥177,000 ➡ ***¥ 78,000***
AR2400〔135ケタ24プリンター、第2水準、ケーブル付〕〔新品〕…¥192,900 ➡ ***¥ 96,000***
NM-9950〔カラー第2水準付プリンター〕〔新品同様〕……¥245,000 ➡ ***¥144,000***
NM-9700〔カラー第2水準付プリンター〕〔新品同様〕……¥163,000 ➡ ***¥120,000***
AR-2410〔24第2水準付プリンター〕〔新品同様〕……¥114,000 ➡ ***¥ 85,000***

●その他

PC-IN502〔イメージスキャナ〕……¥ 99,800 ➡ ***¥ 67,000***
PC-IN503〔イメージスキャナ〕……¥149,800 ➡ ***¥105,000***
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800 ➡ ***¥115,000***

FUJITSU

本体

FM-7……¥126,000 ➡ ***¥ 18,000***
FM-NEW7……¥ 99,800 ➡ ***¥ 20,000***
FM-NEW7〔新品同様〕……¥ 99,800 ➡ ***¥ 26,000***
FM-77L2……¥193,000 ➡ ***¥ 62,000***
FM-77L4……¥238,000 ➡ ***¥ 68,000***
FM-77D2……¥228,000 ➡ ***¥ 58,000***
FM-77AV1……¥128,000 ➡ ***¥ 72,000***
FM-77AV2……¥158,000 ➡ ***¥ 88,000***
FM-77AV2〔新品〕……¥158,000 ➡ ***¥ 98,500***
FM-77AV20-1〔新品同様〕……¥138,000 ➡ ***¥ 89,800***
FM-77AV20-2〔新品同様〕……¥168,000 ➡ ***¥110,000***
FM-77AV40〔新品同様〕……¥228,000 ➡ ***¥148,000***

ディスプレー

MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕……¥ 67,800 ➡ ***¥ 28,000***
FM-TV152〔新品同様〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 58,000***
FM-TV153〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕…¥108,000 ➡ ***¥ 72,000***
FM-TV154〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕…¥138,000 ➡ ***¥ 89,000***
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔新品同様〕〔ケーブル付〕¥ 49,800 ➡ ***¥ 25,000***

フロッピーディスク

MB-27611……¥128,000 ➡ ***¥ 68,000***
MB-27603〔シングルディスク〕……¥440,000 ➡ ***¥ 52,000***
MB-27631〔3.5"ディスク〕……¥ 85,000 ➡ ***¥ 62,000***
LFD550FM〔5"ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕……¥ 98,000 ➡ ***¥ 68,000***

プリンター

SP-800F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 64,800 ➡ ***¥ 28,000***
GP-500F〔セイコー社、シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ➡ ***¥ 22,000***
GP550F〔16ドットプリンター〕……¥119,800 ➡ ***¥ 32,000***
M1009〔シリアルプリンター〕……¥ 49,800 ➡ ***¥ 18,000***
MB27409〔シリアルプリンター〕……¥ 79,800 ➡ ***¥ 38,000***

データレコーダ

MB27502……¥ 12,800 ➡ ***¥ 7,200***
MB27501……¥ 12,800 ➡ ***¥ 6,000***
PHC-DRII〔新品〕……¥ 12,800 ➡ ***¥ 9,200***

SHARP

本体

MZ-721……¥ 89,800 ➡ ***¥ 12,000***
MZ-731……¥128,000 ➡ ***¥ 20,000***
MZ-1500……¥ 89,800 ➡ ***¥ 24,000***
MZ-2000〔GラムⅡ付〕……¥218,000 ➡ ***¥ 24,000***
MZ-2200〔DR付〕……¥147,800 ➡ ***¥ 22,000***
MZ2500/30……¥199,800 ➡ ***¥ 72,000***

ディスプレー

CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 59,800***
CZ-811DR〔2000文字カラー〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 39,800***
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕……¥ 99,800 ➡ ***¥ 52,000***

The.X-1

X-1〔本体、ディスプレー、GラムⅡ〕……¥155,000 ➡ ***¥ 55,000***
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥119,800 ➡ ***¥ 55,000***
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕……¥198,000 ➡ ***¥ 60,000***
X-1TurboII〔本体〕……¥178,000 ➡ ***¥ 87,000***
X-1TurboII〔ディスプレー〕……¥119,800 ➡ ***¥ 67,000***
CZ-855D〔新品同様〕……¥119,800 ➡ ***¥ 74,000***
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕……¥168,000 ➡ ***¥119,900***
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕……¥168,000 ➡ ***¥112,000***
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕……¥109,800 ➡ ***¥ 70,000***
X-1F/10〔CZ811本体〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 27,000***
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 28,000***
X-1F〔CZ811ディスプレー〕……¥ 89,800 ➡ ***¥ 39,800***
X-1F/20〔CZ812本体〕……¥139,800 ➡ ***¥ 59,000***
CZ-800C〔本体、Gラム付〕……¥155,000 ➡ ***¥ 20,000***

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

7 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。私共の自信は中古価格だけではありません。

8 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。

9 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。

10 全商品一年間の総合保険付

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。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は、保険金が支払われます。これは業界で唯一のもの、ぜひご利用下さい。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。

パソコン保険導入のため、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
WORLD IN AOYAMA

CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥ 22,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥ 23,000
CZ-802C〔X-1D本体〕	¥198,000	¥ 35,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 48,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 49,800
CZ-850C〔X-1ターボ10本体〕〔新品〕	¥168,000	¥ 29,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	¥ 37,000
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔展示品〕	¥ 69,800	¥ 38,000
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800	¥ 39,800
CZ-820C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥ 76,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	¥大特価品
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥157,000
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新品〕	¥129,800	¥ 59,800
X-1F/10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 28,000
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕	¥ 19,800	¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕〔新品〕	¥ 19,800	¥ 15,700
RFモジュレーターのみの販売は行なっておりません。本体と合せてお買い上げ下さい。		
CZ-8KR〔漢字ロム〕〔新品〕	¥ 38,000	¥ 15,900
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕	¥ 24,800	¥ 18,000
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥ 24,800	¥大特価品
CZ-300F〔3フロッピーディスク〕	¥ 59,800	¥ 28,000
CZ-503F〔5シングルディスク〕	¥ 49,800	¥ 38,000
CZ-502F〔5デュアルディスク〕	¥ 99,800	¥ 75,000
ディスクには1/F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥ 39,800	¥ 25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	¥ 17,000
AN-580C〔RFコンバーター〕	¥ 2,980	¥ 2,500
プリンター		
CZ-80PK	¥123,800	¥ 35,000
CZ-8PP2〔新品〕	¥ 54,800	¥ 12,000
CZ-8PC1〔24熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 49,500
MZ-1P14〔MZ対応シリアルプリンター〕	¥ 54,800	¥ 28,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター〕	¥ 79,800	¥ 37,000
MZ-1P17〔24熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 12,800
●今月の目玉		
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕	¥134,800	¥ 37,000
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕〔新品〕	¥134,800	¥ 39,800
ポケコン		
PC-1246	¥ 12,800	¥ 7,000
PC-1248〔新品〕	¥ 10,000	¥ 8,500
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800	¥ 23,000
PC-1360K〔新品〕	¥ 36,800	¥ 29,000
PC-1500	¥ 59,800	¥ 18,000
PC-1501〔新品〕	¥ 64,800	¥ 28,200
PC-1600K〔新品〕	¥ 69,800	¥ 55,000
その他		
SC-3000H〔本体〕	¥ 33,800	¥ 12,800
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800	¥ 48,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800	¥ 28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	¥ 38,000
HR-5〔80サーマルプリンター〕	¥ 49,800	¥ 10,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000	¥ 39,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	¥ 28,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	¥ 28,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕	¥ 80,300	¥ 43,000
AR2400〔130ケタ、24シリアルプリンター〕〔新品同様〕	¥192,900	¥ 96,000
〔ロム＋ケーブル＋第2水準ロム付〕		
AR-2410〔24漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥114,000	¥ 85,000
M-1724(PC)〔24漢字プリンター〕〔新品〕	¥148,000	¥107,000
G-10XII〔シリアルプリンター〕	¥ 74,900	¥ 11,000
G-10XPJ〔シリアルプリンター〕	¥ 78,900	¥ 15,000

EPSON・日立・SONY・STAR

SC-3000〔本体〕	¥ 29,800	¥ 9,800

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	¥198,000	¥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥198,000	¥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥168,000	¥ 79,800
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	¥ 39,800	¥ 31,000
FA-7〔1/F BOX〕〔新品同様〕	¥ 16,500	¥ 13,000
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥ 58,800	¥ 10,000
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥ 59,800	¥ 15,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 79,800	¥ 25,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 49,800	¥ 41,500
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 36,900
〈接続用1/F・ケーブルはお電話にてご相談下さい。〉		
HC-30〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 34,800	¥ 18,800
HC-60〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 64,800	¥ 19,200
HC-80〔ピクター、MSX2〕〔新品〕	¥ 84,800	¥ 21,200
HC-30〔ピクター、RF、32K〕	¥ 34,800	¥ 15,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥ 54,800	¥ 9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 46,800	¥ 10,000
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 79,800	¥ 14,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 64,800	¥ 18,000
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥ 59,800	¥ 24,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 49,800	¥ 9,800
MX-10〔カシオ、RF、16K〕	¥ 19,800	¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 49,800	¥ 15,000
V-10〔キャノン、RF、16K〕	¥ 54,800	¥ 9,800
V-20〔キャノン、RF、64K〕	¥ 64,800	¥ 15,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800	¥ 10,000
HX-21〔東芝、RF、64K〕	¥ 79,800	¥ 19,800
YIS303〔ヤマハ、RF、16K〕	¥ 49,800	¥ 12,000
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕	¥ 29,800	¥ 24,200
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕〔新品同様品〕	¥ 29,800	¥ 25,000
HB-F1〔Sony MSX$_2$〕〔新品同様〕	¥ 32,800	¥ 28,900
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥ 8,000	¥ 6,200

MSXをお買上げいただいた方、限定50名様にゲームソフトをサービスさせていただきます。

1 ●商品を決めたら● まずお電話下さい

これは？と思ったら…どんどんお電話下さい！

ワールドインアオヤマでは皆様からのお電話をお待ちしております。その他新製品の速報や他メーカーのパソコンとの比較、接続方法など、お客様の小さななぜ？これは？といったご質問にも親切にお答え致します。

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。右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。

カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



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。（10:30～20:00）

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、注文

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。

●今すぐ注文はこのダイヤルへ

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

その日の在庫のリストが全てわかります。在庫は毎日変わりますのでお気軽にお問い合せ下さい。

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。

電話受付時間 ●月曜日～金曜日 10:00～23:00 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

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

さすが……「アーデン」24時間インフォメーションオープン、3月9日……



身近になったあのソフト！「ソフトアーデン」は、全国どこでも最新のソフトをお届けいたします。欲しいソフトが、今すぐお手元へ……ソフトの動きは凄まじい。

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
キャラクシアン	T/B	3,000	2,760
ディグダグ	T/B	3,500	3,260
キャスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
クロプター	T/B	3,800	3,540
エキサイト4人麻雀	T/B	4,000	3,700
タイニーゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ポスコニアン	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
ザ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃはっぐす雪の魔王	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
ホートヒア連続殺人事件	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
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
リザート	T/B	4,800	4,440
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
エキサイト4人麻雀SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃはっぐすSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
マッピー	3FD	6,200	5,770
クロプター	3FD	6,000	5,580
タイニーゼビウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ポスコニアン	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
アルバトロス	3FD	8,800	8,190

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
キャラクシアン	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
クロプター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
テーモングリスタルSR	T/B	4,000	3,720
ホットドックSR	T/B	4,800	4,470
Uポート	T/B	3,800	3,530
ミットウェイ	T/B	3,800	3,530
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
フロレススペシャル	T/B	4,800	4,470
ホートヒア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
走れスカイライン	T/B	3,800	3,530
ロードランナー	T/B	4,800	4,470
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
野球狂	T/B	4,000	3,720
フリッキー	T/B	4,800	4,470
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ザクサス	T/B	3,800	3,530
パックランドSR	T/B	4,800	4,470
ザ・ブラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
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
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
パックランドSR	5FD	6,800	6,330
始皇帝SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
敵は海賊・海賊版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ウィナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
テーモングリスタル	5FD	6,200	5,770
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
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
ディスクアスキーSFゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ストレンジャー	5FD	7,800	7,260
ブレインズ	5FD	7,800	7,260
七人のサムライオーガ	5FD	6,800	6,330
ザ・マン・アイ・ラブ上海	5FD	6,800	6,330
軽井沢誘拐案内	5FD	7,800	7,260
地球戦士ライザー	5FD	6,500	6,050
ウィングマン2	5FD	5,800	5,400
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
太陽の神殿	5FD	6,800	6,330
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	5FD	7,800	7,260
スターシンフォニー	5FD	5,800	5,400
タなきのホライゾン	5FD	7,800	7,260
ディ・ドリーム	5FD	6,800	6,330
ザ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
デゥリング	5FD	7,800	7,260
ポインX占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,400
幻夢の城	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
囲碁道場2号	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
ナイルの扉	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	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
クラックス	5FD	4,800	4,440
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
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
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
レフティマウス	5FD	6,800	6,330
うってぃ・ぼこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
レリクス	5FD	7,200	6,700
トゥフル・ジップ	5FD	6,800	6,330
クリスタル・フリゾン	5FD	7,500	6,980
アーコン	5FD	7,800	7,260
SHOGI88(将棋)	5FD	6,800	6,330
碁遊技	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
アルファー	5FD	5,900	5,490
カルフォース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
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
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
タイムトネル	5FD	5,800	5,400
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
ザイロス	5FD	6,800	6,330
キャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,100
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
はーりぃはっぐす雪の魔王	5FD	7,800	7,260
グーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ハットン第三軍	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
タイムエンバイヤー	5FD	7,800	7,260
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
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ヒラシヤの謎	5FD	6,800	6,330
シオン	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
タビンチ	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションクレネート	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
スーパーヒットフォール	5FD	5,800	5,400
パックトサフューチャー	5FD	6,800	6,330
ルナポール	5FD	5,800	5,400
ヒンポールランド	5FD	4,800	4,440
パターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
サ・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
スーパー・アリリケット	5FD	5,800	5,400
キャスルエクセレント	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
ホットドック	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
囲碁道場2号	5FD	3,800	3,600
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ホテル・ウォーズ	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
プロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
妻子姫アドベンチャー	5FD	2,800	2,800
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ストロベリーセーラー服	5FD	4,800	4,500
★ストロベリーいたずら	5FD	4,800	4,500
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館レーシング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★キャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
★聖女ハニック	5FD	4,800	4,500
★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
★M.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
★天使たちの午後多摩編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラヘルデュ	5FD	6,800	6,330
★ザ・ビーピング	5FD	4,800	4,500
★全国ナンパ倍行京都	5FD	4,800	4,500
★ネキ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★ロリーター姫の結日記	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルバー占い	5FD	8,000	7,440
★かんはれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリースレンテス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2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
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,540

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ウォームWOOM SR	5FD	6,800	6,330
スーパーマリオブラザーズSR	5FD	6,800	6,330
トリトーン2 SR	5FD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
ブレインズ SR	5FD	7,800	7,260
ミュージック3SR	5FD	9,800	9,120
ガンヘーラ SR	5FD	7,800	7,260
三国志SR	5FD	14,800	13,770
ヴァクルルSR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァSR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
ザナドゥSR	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ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
九玉伝SR	5FD	7,800	7,260
コムサイトSR	5FD	6,800	6,330
未来SR	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅SR	5FD	7,900	7,350
ライレーンSR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
アルゴーSR	5FD	7,500	6,980
うる星やつらSR	5FD	6,800	6,330
シルフィードSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88SR	5FD	7,800	7,260
対局囲碁Jr SR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
ハピロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィバーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバロス拡張ネスハート	5FD	4,500	4,170
アルバロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
ラフラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
足利・ハワー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
ラミア1999 SR	5FD	7,800	7,260
シャイロダインSR	5FD	6,800	6,330
スーパーヒットフォールSR	5FD	5,800	5,400
イミテーションシティーSR	5FD	7,800	7,260
ジーザスSR	5FD	7,800	7,260
ルーインSR	5FD	7,800	7,260
魔界復活SR	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドSR	5FD	7,800	7,260
パックトサフューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ザ・メイズSR	5FD	4,800	4,500
★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
Uポート	T/B	3,800	3,520
オペレーション・クレネード	T/B	4,800	4,440
ミットウェイ	T/B	3,800	3,520
ナイザー	T/B	4,100	3,800
パトルシティー	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ナンパストリート	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
フ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
リグラス	T/B	4,800	4,440
ディサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
パターンエディター	T/B	4,000	3,700
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
蒼き狼と白い牝鹿	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
スーパーシンセ	T/B	5,800	5,400
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
棋太平	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
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
フェアリース・レジテンス	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
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
クイン・サーガ	5FD	7,800	7,260
ドナ	5FD	7,800	7,260
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ナンパストリート	5FD	6,400	5,960
ザナドゥ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ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
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
プラスティ	5FD	7,900	7,350
ラフラスの魔	5FD	7,800	7,260
ポイント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
メルヘンウェールI	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイダーユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トゥフル・ジップ	5FD	6,800	6,330
大陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
リリクス	5FD	7,200	6,700
ライレーン	5FD	7,800	7,260
アーコン	5FD	7,800	7,260
アルファー	5FD	5,900	5,490
リ・バース	5FD	7,800	7,260
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
エレベーターアクション	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
リグラス	5FD	6,800	6,330
プリンセス・クエスト	5FD	6,800	6,330
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
ディーサイト2	5FD	6,800	6,330
ラグランジュL-2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
F-15イーグル	5FD	5,800	5,400
グリード	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
ザ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
フラネクウムパートII	5FD	7,900	7,260
ラスト・ウォー	5FD	6,500	6,050
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
★ソーフランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,600
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルバー 占い	5FD	8,000	7,440
★かんはれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★フェアリース・レジテンス	5FD	7,800	7,260
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館レーシング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後多摩編	5FD	3,000	3,000
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★ファイナル・ロリーター	5FD	6,800	6,330
ロボレス2001AV専	3FD	6,800	6,330
プラスティ	3FD	7,900	7,350
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
幻夢の城	3FD	6,800	6,330
ルーインAV専	3FD	7,800	7,260
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	3FD	7,800	7,260
ドナAV専	3FD	7,800	7,260
クイン・サーガ	3FD	7,800	7,260
三国志AV専	3FD	14,800	13,770
ゴルコス	3FD	7,800	7,260
マーベラスAV専	3FD	6,800	6,330
信長の野望	3FD	6,800	6,330
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
三国志	3FD	14,800	13,770
イミテーション・シティー	3FD	7,800	7,260
大陽の神殿	3FD	7,800	7,260
ディグダグAV専	3FD	6,000	5,580
ティップ・トップ	3FD	5,800	5,400
ギャラガ	3FD	6,000	5,580
グリード	3FD	6,800	6,330
ゼビウスJOY FDセット	3FD	9,300	8,650
ナイザー	3FD	6,200	5,770
パトルシティー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
ディーヴァAV専	3FD	7,800	7,260
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
レ・イド・ック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,400
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
ザナドゥ	3FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ2	3FD	5,800	5,400
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
タなきのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
モールモール2	3FD	5,800	5,400
S・F・3・D	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム2AV専	3FD	8,000	7,440
九玉伝AV専	3FD	7,800	7,260
ボルトオンAV専	3FD	6,800	6,330
メルヘンウェール I	3FD	7,900	7,350
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
アムノークAV専	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルドII	3FD	7,800	7,260
スターエージェント	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	3FD	9,800	9,120
サイダーユング編	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
トゥフル・ジップ	3FD	6,800	6,330
クリスタル・プリズン	3FD	7,500	6,980
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
レリクス	3FD	7,200	6,700
ライレーン	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アルファー	3FD	5,900	5,490
ミュージアム3	3FD	9,800	9,120
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1	3FD	9,800	9,120
ディープ・フォレストAV専	3FD	7,800	7,260
トリトーン	3FD	6,800	6,330
魔界復活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
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
プリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストパワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤーホールV専	3FD	5,800	5,400
ディー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
F-15イーグル	3FD	5,800	5,400
リ・バース	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
パックサフューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒラシヤの謎	3FD	6,800	6,330
ハターン・エディター	3FD	7,000	6,510
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
フロレス・スペシャル	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
★天使たちの午後多摩編	3FD	3,000	3,000
★ソーフランド・ストーリー	3FD	7,800	7,260
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
★かんはれ美樹ちゃん	3FD	1,800	1,800
★フェアリース・レジテンス	3FD	7,800	7,260
★レモネード第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスヴェガス	3FD	7,800	7,260
★グリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショッキング・クロスワード	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

SOFT ARDEN

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
アスピック	T/B	5,800	5,400
聖女伝説	T/B	4,800	4,440
トリトーン	T/B	4,800	4,440
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
棋太平	T/B	4,500	4,170
ピクトリアス・ナイン	T/B	4,500	4,170
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ナンバストリート	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
オペレーションクレネード	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
シャッタード・フューチャー	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
フ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
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
脱獄ジェイルブレイク	T/B	4,000	4,700
モールモール2	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女はにっく	T/B	4,300	4,100
★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
★秘課外授業編	T/B	3,000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
三国志Ⅰ専	5FD	14,800	13,770
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
イシテーションシティー	5FD	7,800	7,260
ソフィア	5FD	6,200	5,770
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
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
オーガ	5FD	6,800	6,330
三国志	5FD	14,800	13,770
ナイザー	5FD	6,200	5,770
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
九玉伝	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1	5FD	7,900	7,350
スーパーリオブザース	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
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
冒険浪漫T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活T専	5FD	7,800	7,260
ポスコニアン	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ナンバストリート	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
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
マーベラス	5FD	6,800	6,330
フロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃおっず雪の魔王	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 T専	5FD	7,800	7,260
フロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
デグザー	5FD	6,800	6,330
ゴルコス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	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
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
脱獄ジェイルブレイク	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	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 T専	5FD	7,800	7,260
うっていぼこ	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
エルスリード	5FD	7,200	6,700
シャッタード・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
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
レリクス	5FD	7,200	6,700
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T専	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・ハワー	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・パース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ピクトリアス・ナインT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
バックトゥザ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張キスハート	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ビジュアル	5FD	4,500	4,170
★聖女はにっく	5FD	4,800	4,500
★ルナンディ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりいむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★マカダム	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★かんばれ美樹ちゃん	5FD	1,500	1,500
★美少女写真館スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★レキネード 第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスヴェガス	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
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,800
★聖女伝説	5FD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
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
フラッピー	QD	4,800	4,440
ソフィア	QD	4,800	4,440
キャラガ	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
はってんタネの大冒険	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
迷宮への扉	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
将棋名人	QD	4,800	4,440
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
信長の野望 全国版	3FD	9,800	9,120
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1	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・パース	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
帝王の扉	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
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
リザード	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
フロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
バックトゥザ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりいむレモン	3FD	6,800	6,330
★マカダム	3FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330

MSX2シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
未来 M2	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻 M2	ROM	6,800	6,330
エイリアン2 M2	ROM	7,800	7,260
トップルジップ M2	ROM	5,900	5,490
スーパーロードランナーM2	ROM	5,800	5,400
ディープフォレストM2	ROM	5,800	5,400
トリトーン M2	ROM	5,900	5,490
コロニス・リフト	ROM	6,800	6,330
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
アイドロン	ROM	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
ダーウィン4078M2	ROM	5,800	5,400
スーパーランボーSP M2	ROM	5,800	5,400
大戦略 M2	ROM	7,800	7,260
火の鳥 M2	ROM	5,800	5,400
マッドライダー M2	ROM	6,200	5,770
がんばれロエモンM2	ROM	5,800	5,400
悪魔城ドラキュラ M2	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルバリアスM2	ROM	5,800	5,400
ホールイン・ワン・SP	ROM	5,600	5,210
ロマンシア M2	ROM	5,800	5,400
うっていぼこ M2	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック M2	ROM	5,800	5,400
戦場の狼 M2	ROM	5,980	5,570
迷宮神話 M2	ROM	5,600	5,210
スーパートリトーンM2	ROM	5,900	5,490
コロニス M2	ROM	6,800	6,330
覇邪の封印 M2	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ M2	2DD	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DD	7,800	7,260
新ベストインフロ野球M2	2DD	7,800	7,260
ザナドウ 1 M2	2DD	7,800	7,260

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
デーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
未来	ROM	4,900	4,610
ボルフェスと5人悪魔	ROM	5,800	5,400
ポスコニアン	ROM	4,500	4,190
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
タンクバタリアン	ROM	4,500	4,190
ディーヴァ M2	ROM	7,800	7,260
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
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
シャッド・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ウィーナス・ファイヤー	ROM	4,800	4,440
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
ナイザースペシャル	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
T&A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
にゃんにゃんフロレス	ROM	5,800	5,370
ヘガサス	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・TB	5,800	5,370
カモン・ヒコ	ROM	4,900	4,540
ザ・ナック	ROM	4,900	4,540
フライトデッキ	ROM	4,900	4,540
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
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
フロテクター	ROM	4,800	4,440
影の伝説	ROM	4,900	4,540
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
ディーヴァ	ROM	7,800	7,260
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM・TB	6,800	6,330
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
ナイザー・スペシャル	ROM	5,800	5,370
キングスナイト	ROM	5,900	5,460
デグザー	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
はーりぃおっず雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃおっずスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
バトル・オブ・ヘカサス	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
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークレープ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
惑動惑星スティルス	ROM	5,600	5,210
フルとマイティ危機一髪	ROM	5,600	5,210
ジャイロダイン	ROM	4,900	4,540
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
スペースイベーダーパート2	ROM	4,800	4,440
クロスフレイム	ROM	5,800	5,400
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
フロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
オセロ	ROM	4,900	4,540
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,460
連珠	ROM	4,800	4,440
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
未来	ROM	5,800	5,400
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
スーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
バックトゥザ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ホートヒア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
ファランクス	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白い牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説アスカ編	T/B	4,800	4,440
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★聖女伝説	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	ROM	5,800	5,400
★くりいむレモン	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
ジェットセットウィリー	カート	4,800	4,440
ボンバーマン・スペシャル	カート	4,800	4,440
スターソルジャー	カート	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カート	4,800	4,440
スターフォース	カート	4,800	4,440
ビーハック		980	980

カードにはビーハックが必要です

★印はアダルト版

商品名	メディア	定価	割引価格
EPSONちゃっかりCOPY(MSX用)		12,000	10,000
データライブ 52D	10枚入	8,500	3,500
データライブ 52DD	10枚入	10,000	4,700
データライブ 52HD	10枚入	17,000	5,500
フジ 52D	10枚入	8,000	3,800
フジ 52HD	10枚入	24,000	5,600
マクセルインターフェイス2D	10枚入	8,000	2,800
マクセル 52HD	10枚入	24,000	5,600
データライブ 352D	10枚入	24,000	9,700
データライブ 352DD	10枚入	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600
▶本体、周辺商品お買得情報		**定価**	**割引価格**
FS-A1(ナショナルMSX2)		29,800	25,000
MSXの必需品			
16K拡張カートリッジ(新品)		8,000	6,280
(16Kパソコンを32Kにします)			
アスキージョイスティックターボII		9,900	8,900
(MSX、MSX2用)			
FS-JS220(MSX用ジョイパッド)		1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイスティック)		4,500	3,800
ジョイステックインターフェース			
PC-8801FH/MH/AV用		9,800	9,200
(MACRO-88A)			
PC-8801/II/SR/FR		6,800	6,100
(JB-88)			
PC-9801E/F/U/VA用		9,800	9,200
(MACRO-98)			
FM-7/NEW7用(JB-3)		6,800	6,100
ジョイスティック・システムとジョイスティック			
XO-1(ジョイスティック・システム)		3,900	3,600
XE-16(ジョイスティック)		3,900	3,600
ジョイカード		3,200	2,900
(MSX,FM-77AV,PC-6001,PC-8801			

商品名	メディア	価格	割引価格
ミスタージョイ(MR-100)		1,380	1,350
(ジョイカード用はめこみ台)			
PASOKO-1000(三和電子ジョイスティック)		9,800	9,200
データレコーダー			
PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データーレコーダ用ケーブル		1,200	1,080
▶X-1周辺機器		**定価**	**割引価格**
CZ-8BV2(カラーイメージボード)		39,800	33,800
CZ-8BSI(FM音源ボード)		23,800	19,900
CZ-8RLI(X-1用データーレコーダー)		24,800	21,000
CZ-8PP2(カラープロッタープリンター)		54,800	13,900
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-11(サウンド・ボード)		19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)		9,800	8,330
雷(ひびき)<HAL研究所>		36,000	30,600
(88用FM音源+MIDIボード)			
▶ディスプレー本体			
CU14G-2000(エキカラー2・ケーブル付		49,800	29,800
CZ811C(X-1F10本体)		89,800	27,800
CZ820C(X-1G10本体)		69,800	39,800
CZ822C(X-1G30本体)		118,000	83,800
CU14-A4 40桁エキカラーディスプレー		89,800	58,000
8001/11SR(本体)		138,000	19,800
HC-30(本体・MSX2・32K)		34,800	18,800
HC-60(本体・MSX2・32K)		68,800	19,200
A-58C(RFモジュレータ)		2,800	2,800
ジャスト・サウンド			
(PC-98,88,FM-7/77,X-1,MZ-2500ケーブル付)			
ジャスト・サウンド・ライブラリー			
(PC-98,88,FM-7/77,X-1,MZ-2500)			

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です

ナムコ・コナミ・ファルコム各社のグッズをご希望に応じて取り扱います。

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
4 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします
— 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 —

24時間 Information

8801ダイヤル 03-984-8801
X-1 ダイヤル 03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル 03-987-7799

注文書

氏 名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種

FD T/B ROM

商品名 / 割引金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 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円です

郵送料

合計金額

郵送料を忘れずに御注文下さい。

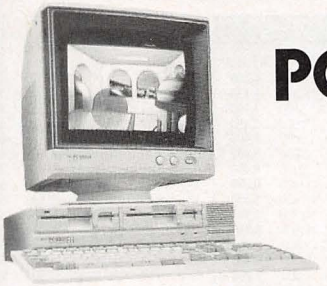
03-973-5578

営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

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.にて……03-987-7798

PC-88 から PC-98 シリーズまで 安い！

お電話一本！全国どこでも分割払い月々3,000円より。



PC-8801FH / MH

FH30にブラックタイプ新登場

純正ディスプレイのセットについては、お問い合せ下さい。

お買得セット
PC-8801FH 30　定価168,000円　特 ¥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 ¥173,000

お買得セット
PC-8801MH　定価208,000円　特 ¥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 ¥202,000



PC-9801VM21 / UV2 / VX2

お買得セット
PC-9801VM21　定価390,000円　特 ¥370,500
4050文字高解像度カラーディスプレイ
合計定価479,800円　特価 ¥325,000

お買得セット
PC-9801UV2　定価318,000円　特 ¥302,100
4050文字高解像度カラーディスプレイ
合計定価407,800円　特価 ¥279,000

お買得セット
PC-9801VX2　定価433,000円　特 ¥411,350
4050文字高解像度カラーディスプレイ
合計定価522,800円　特価 ¥364,000

新品激安



お電話1本全国どこでも　お申し込みは今すぐ！
03-462-2294

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

新製品



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA

16ビット

大特価 セット
PC-88VA　定価298,000円　特 ¥283,000
4050文字高解像度ディスプレイ
合計定価 381,000円
大特価 ¥282,000

SHARP X1 turbo Z



セット
CZ880C
(本体)
CZ600D
(純正ディスプレイ)
合計定価347,800円
特価 ¥258,000

SHARP パソコンテレビ X1G



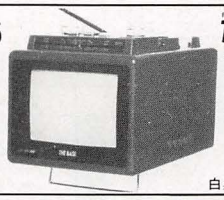
X1Gモデル30セット
CZ820D 純正モニター
合計定価197,800円
特価 ¥146,000

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

star 136桁 漢字プリンタ AR-2415



定価144,800円
特価 ¥99,800
明朝・細ゴシックの漢字の2書体を標準装備



FM AM Radio & Color Television
THE BASE-V
6インチカラーテレビ
FM、AMラジオ内蔵。
ビデオ入力端子付。
MSXもつなげます。
定価69,800円
特価
¥38,800
白黒タイプは17,800円



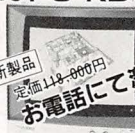
パソコンディスク PR-7
棚板自由
キャスター付
定価24,800円
特価
¥14,800

NEC PC-KD854



新製品 定価89,800円
お電話にて激安！
4050文字カラーモニター

NEC PC-KD853



新製品 定価118,000円
お電話にて激安！
4050文字ドットピッチ0.31超高解像度

NEC PC-TV352



新製品 定価105,000円
お電話にて激安！
4050文字TV機能付

TOEI FTC-12GTS-A



定価83,000円
特価 ¥47,000
4050文字ドットピッチ0.38

SHARP CU-14G



定価41,800円
特価 ¥28,800
2000文字カラーディスプレイ

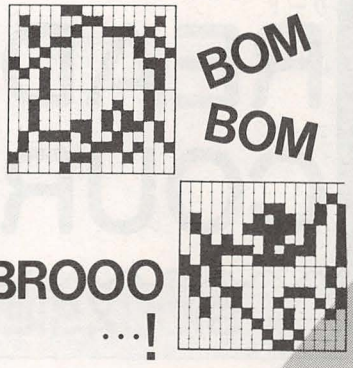
お申し込み方法

- 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

BM特選プログラムコーナー



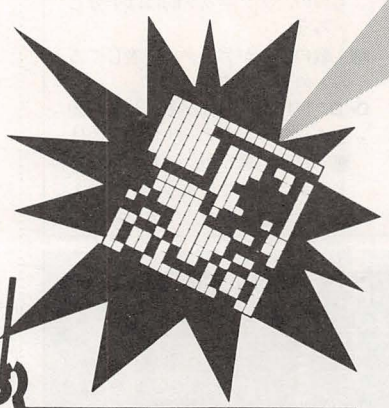
本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

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。

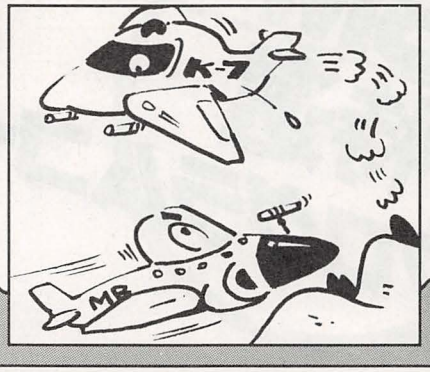
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　**編集部**

★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./LII$_2$用

READ THE COURSE

（リード ザ コース）



SIOUXSIE SIOUX

◆はじめに

かなり昔に作ったので，プログラムについてはほとんどおぼえていません。ただ，敵の動きかたがデータ文で定められていて，地面が動くゲームが作りたかったので作りました。

◆内　容

蛇行して飛行する敵の飛行機をビームで撃退するという，例のタイプのゲームです。

しかし，敵がだんだん大きくなったり，地面が手前に流れたりと，三次元的に奥行きを感じさせるものにしました。

◆操作方法

〈〉で左右，スペース・キーでビーム発射です。敵が1機来るたびに1回だけ発射できます。3回やられるとゲーム・オーバーです。遠くにいるときに撃退すればするほど点数は高くなっています。

◆プログラムについて

地面は，画面を三つ用意して，モニタのワークエリア内のメモリ転送の働きを利用して，それぞれ順番に表示させています。

C	H	E	C	K	E	R
F	L	A	G			

Dr.D：ゲーム性には，やや難があるものの，テクニック的には十分じゃろう。

編：敵の動きがデータに定義してあるとのことですが。

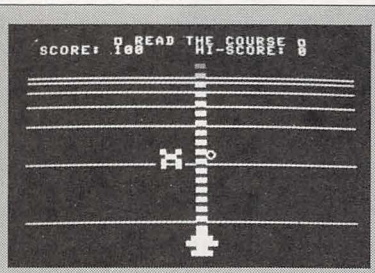
Dr.D：1110～1130行がそれじゃ。動きのパターンをデータ化するのは悪くないと思うが，種類が少ないと単調になってしまう。そこのところを気をつけなくてはならん。

◆最後に

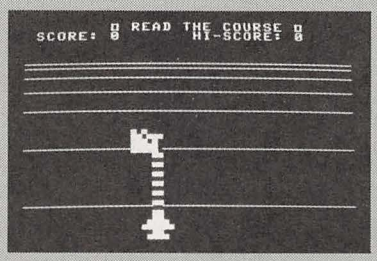
最近の人はベーシックマスターJr.なんて知らないだろうなぁと思っていると，唯一ベーマガには載り続けていました。それで，昔のアップルのように，誌面から消えて，忘れ去られないようにと思って，このプログラムを送りました。



▲〈写真1〉かっこいい(？)自機が表示され，適当なキーでゲームがはじまる



◀〈写真2〉敵機を撃退するのが君の使命だ！どうだ、このビーム！



▶〈写真3〉やったーっ。みごと命中！敵は蛇行してくるので要注意だぞ



▼〈写真4〉3回やられると，ホラこのとおり，リプレイは[Y]キーを……

READ THE COURSEのプログラム・リスト

```
10 REM ***********************
20 REM * READ THE COURSE *
30 REM *BY SIOUXSIE SIOUX*
40 REM * 1984 12/20-26 *
50 REM ***********************
60 REM
70 REM SET1----------
80 RANDOMIZE :LET Q=$E890:LET H=0:POKE Q+2,1
90 DIM X(4,9),Y(9),T$(3),B0$(3),B1$(3)
100 GOSUB 950
110 REM GOTO 140
120 GOSUB 1160
130 REM SET 2----------
140 LET S=0:LET C=0:LET Z=3:LET X0=16:LET Y1=0:LET M=0:LET X9=0:LET Y9=0:LET M
9=0
150 REM START SCREEN-------
160 CLEAR :POKE Q,$17:LET CURSOR=8,0:PRINT "□ READ THE COURSE □"
170 POKE Q,6:LET CURSOR=1,1:PRINT "SCORE:";S:POKE Q,5:LET CURSOR=16,1:PRINT "H
I-SCORE:";H
```

★《OVER FLOW》じゃじゃじゃーん，今月もまたやってきましたOFコーナー。おもしろいこと，ためになること，なんでもござれ。みなさんも，ゴールデンウィークのできごとなど，ぜひお便りください。

```
  180 POKE Q,3:POKE $3B,$2E,0,$30,$1F,1,$60:CALL $F009
  190 POKE Q,1:LET CURSOR=X0,20:PRINT M$
  200 POKE Q,$C:LET CURSOR=10,11:PRINT "PUSH ANY KEY!"
  210 IF ASC(INKEY$)()0 THEN GOTO 230
  220 GOTO 210
  230 POKE Q,7:LET CURSOR=10,11:PRINT "                "
  240 LET N=INT(RND(4))+1:LET X3=10+INT(RND(10))
  250 REM MAIN---------------
  260 POKE Q,3:LET C=C+1
  270 IF C=10 THEN GOSUB 490
  280 ON C-INT(C/3)*3+1 GOSUB 300,310,320
  290 CALL $F009:GOTO 330
  300 POKE $3B,$2E,0,$30,$9F,1,$60:RETURN
  310 POKE $3B,$30,$A0,$33,$3F,1,$60:RETURN
  320 POKE $3B,$33,$40,$35,$DF,1,$60:RETURN
  330 LET X3=X3+X(N,C):LET Y3=Y(C)
  340 IF (M=0)*(X3-2(X0)*(X0(X3+2)*(C)4) THEN LET M=1:LET X9=X3+1:LET Y9=Y3+1
  350 IF M=0 THEN GOTO 390
  360 LET Y9=Y9+1:IF Y9=24 THEN LET M=0:GOTO 390
  370 IF (X0-X9)-2)*(X0-X9(2)*((Y9=20)+(Y9=21)+(Y9=22)) THEN GOTO 630
  380 POKE Q,7:LET CURSOR=X9,Y9:PRINT CHR$($94);
  390 POKE Q,6:LET CURSOR=X3,Y3
  400 IF (C=1)+(C=2) THEN PRINT T$(1);:GOTO 430
  410 IF (C=3)+(C=4) THEN PRINT T$(2);:GOTO 430
  420 PRINT T$(3);
  430 IF (C=9)*(X0-X3(3)*(X0-X3)-1) THEN GOTO 630
  440 LET A=ASC(INKEY$)
  450 LET X0=X0+(X0(30)*(A=$2E)-(X0)1)*(A=$2C)
  460 POKE Q,1:LET CURSOR=X0,20:PRINT M$;
  470 IF (M9=0)*(A=32) THEN GOSUB 510
  480 GOTO 260
  490 LET C=1:LET M9=0:LET N=INT(RND(4))+1:LET X3=10+INT(RND(10)):RETURN
  500 REM MISSILE -:-@@^@≠-
  510 LET M9=1:LET D=0:MUSIC T1POUトU1トU1トU1ト
```

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

I am twin（アイ アム ツイン）



近藤　拓也

★STORY

ここは，お金持ちの館。双子のベムとボム，友達のポプは，いっしょに館に忍び込んだ。そこまではよかったのだが，魔法をかけられてしまい，ベムとボムは，どちらか1人しか動けず，ポプは往復運動しかできなくなってしまった。

あなたは，ベムとボムを操作してポプに金を取らせることにしたのだが……。

★LET'S PLAY

2 4 6 8で，はじめベムを操作します。スペース・キーによって，ボムに変わり，そのくりかえしで，ベムとボムを動かします。

往復運動をしているポプは，ベムやボムの体に書いてある反射板によって進行方向が変わるので，それをうまく利用して，時間内にすべてのお金を拾ってください。

なお，タイム・オーバーで1ミスで3回ミスするとゲーム・オーバーです。面は10面まであります。面数が多くなると，タイムの数が少なくなるので，がんばってください。

★最後に

面を全部見たい人は，60行のREMを取ってください。ベム1人だけでもクリアできますが，ボムを使ったほうが，もっと早くクリアできると思います。

《第1表》変数表

X(F)，Y(F)	ベム・ボムの座標
MX，MY	ポプの座標
WE	ベム・ボムの数
M	ポプの方向
S	スコア
R	お金の数
F	0のときベム，1のときボム

このゲームは，私の4作目です。けっこう楽しめると思います。

なお私は，キャラクターのデザインがあまりうまくないので，センスのいい人は，キャラクターを変えてみてください。

★参考

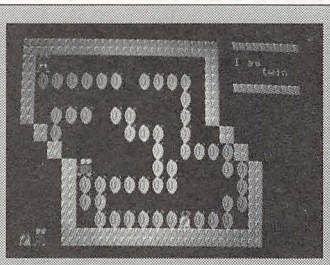
ベーマガ86年11月号PC-8001mkII／SR用　「ホーピーくンマーピー」

CHECKER FLAG

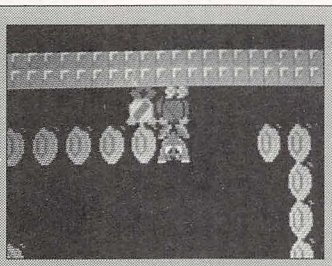
Dr.D：プログラムが短く，見やすくできている。キャラもいいぞ。

編：ゲームのほうは，くふうは見られますが，今ひとつといったところですね。

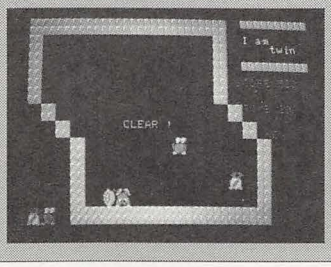
Dr.D：いやいや，十分に合格ラインと言えるが，もっといろいろな要素を加えたほうがいいな。



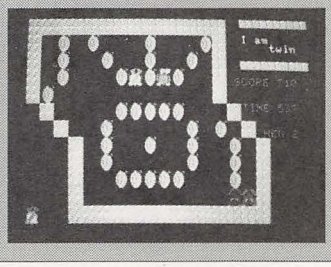
▲《写真1》1面です。ベムとボムを動かして，ポプにお金を取らせましょう



◀《写真2》上がベムとボム（どっちがどっちだろう），下がポプだよ



▶《写真3》ポプがお金をすべて取ると面クリアだよーん

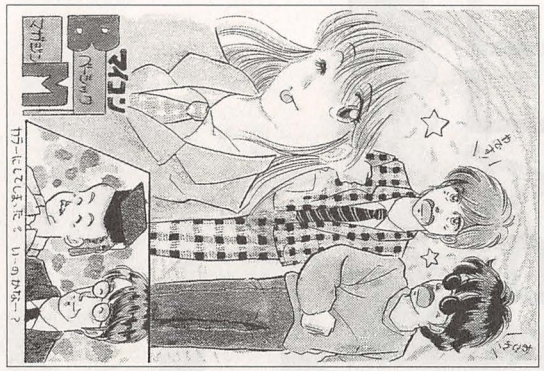


▼《写真4》面数が進むとタイム数が減るから心してかかれよ

★僕は，ファミコンのテニスのレベル5のダブルスで1人2役で勝ってしまった。PS：もちろん，シングルスでも勝ったけど，賞金は10万ドルだった。（静岡県田方郡・**山崎浩太15才**）……【**影**：腹話術の達人とみた。】

I am twinのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40:SCREEN 0,,1:DEFINT A-Z:POKE&HFFE0,4
20 WE=2:S=0:MEN=1
30 IF PEEK(&H7000)<>1 THEN GOSUB 630
40 GOSUB 590
50 GOSUB 360
60 REM FOR MEN=2 TO 10:GOSUB 360:NEXT:COLOR 7:END
70 '■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN
80 P=PEEK(&HFFE0):VX=((P=183)-(P=190))*2:VY=((P=141)-(P=205))*2
90 IF PEEK(&HFFE0)=128 THEN F=1-F:BEEP
100 IF SCREEN(X(F)+VX,Y(F)+VY)<>32 THEN 140
110 LOCATE X(F),Y(F):PRINT A$(4);:X(F)=X(F)+VX:Y(F)=Y(F)+VY
120 LOCATE X(F),Y(F):PRINT A$(F);
130 '
140 UX=((M=3)-(M=1))*2:UY=((M=4)-(M=2))*2
150 Z=SCREEN(MX+UX,MY+UY):IF Z<>32 THEN 220
160 LOCATE MX,MY:PRINT A$(4);:MX=MX+UX:MY=MY+UY
170 LOCATE MX,MY:PRINT A$(2);
180 '
190 EXEC&HF7A9:T=T-1:IF T<0 THEN 280
200 COLOR 4:LOCATE 34,10:PRINT T;:POKE 278,32:GOTO 80
210 '
220 IF Z=65 THEN M=5-M:GOTO 190
230 IF Z=69 THEN 250 ELSE IF Z=77 THEN 320
240 M=M+2:IF M>4 THEN M=M-4:GOTO 190 ELSE 190
250 IF M=1 OR M=3 THEN M=M+1 ELSE M=M-1
260 GOTO 190
270 '■■■■■■■■■■■■■■■ OUT & GAME OVER
280 BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT:WE=WE-1:IF WE>-1 THEN 50
290 BEEP:BEEP:BEEP:COLOR 4:LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER";
300 COLOR 7:POKE&HFFE0,&H64:END
310 '■■■■■■■■■■■■■■■ CLEAR
320 S=S+10:COLOR 4:LOCATE 34,7:PRINT S;:POKE 278,32:R=R-1:IF R>0 THEN 160
330 COLOR 6:LOCATE 13,12:PRINT"CLEAR !";:BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT
340 MEN=MEN+1:IF MEN<11 THEN 50 ELSE 290
350 '■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN
360 T=600-(MEN-1)*50:E$="QQ"+STRING$(24,82)+"QQ":F$=STRING$(28,81)
370 COLOR 7:CLS:POKE 278,32
380 FOR I= 0 TO 1:LOCATE 0,I:PRINT F$;:LOCATE 6,I+22:PRINT F$;:NEXT
390 FOR I= 2 TO 9:LOCATE 0,I:PRINT E$;:LOCATE 6,I+12:PRINT E$;:NEXT
400 FOR I=10 TO 11:LOCATE 2,I:PRINT E$;:LOCATE 4,I+2:PRINT E$;:NEXT
410 FOR I= 0 TO 5 STEP 5:LOCATE 30,I:PRINT STRING$(10,81);:NEXT
420 FOR I= 0 TO WE-1:LOCATE I*2,22:PRINT A$(I);:NEXT
430 COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT"I am"CHR$(31)"twin";
440 COLOR 4:LOCATE 29,7:PRINT "SCORE";S;:LOCATE 30,10:PRINT "TIME";T;
450 LOCATE 33,13:PRINT "MEN";MEN;:POKE 278,32
460 RESTORE 860:FOR I=1 TO MEN-1:FOR J=1 TO 10:READ A$:NEXT:READ A$:NEXT
470 R=0:M(1)=8:M(2)=4:M(3)=2:M(4)=1:FOR Q=1 TO 10:U=0:READ A$
480 U=U-(Q=5)+ABS((Q=6)*2)+ABS((Q)6)*3):FOR J=1 TO 3
490 H=VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):GOSUB 500:NEXT:NEXT:GOTO 540
500 IF H>7 THEN K=8
510 FOR I=1 TO 4:D(I)=K¥M(I):K=H MOD M(I):U=U+1
520 IF D(I) THEN LOCATE U*2,Q*2:PRINT A$(3);:R=R+1
530 NEXT:RETURN
540 READ A$:FOR I=1 TO 5 STEP 2:X((I-1)/2)=VAL("&H"+MID$(A$,I,1))*2+6
550 Y((I-1)/2)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))*2:NEXT
560 M=VAL(MID$(A$,7,1)):MX=X(2):MY=Y(2)
570 FOR I=0 TO 2:LOCATE X(I),Y(I):PRINT A$(I);:NEXT:F=1:RETURN
580 '■■■■■■■■■■■■■■■ CHR
590 RESTORE 850:Z$=CHR$(29)+CHR$(31)+CHR$(29)
600 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 2:READ P$(J)
610 A$(I)=P$(1)+Z$+P$(2):NEXT:NEXT:RETURN
620 '■■■■■■■■■■■■■■■ I G
630 POKE&HFFE9,1:FOR I=65 TO 82:FOR K=1 TO 3:READ A$:POKE&HFFEA,K-(K=3)
640 FOR L=0 TO 7:POKE&HA000+8*I+L,VAL("&H"+MID$(A$,L*2+1,2))
650 NEXT:NEXT:NEXT:POKE&HFFE9,0:POKE&H7000,1:RETURN
660 '■■■■■■■■■■■■■■■ DATA
670 DATA 0103060301000F3F,000000808080FCD0E0,061C381C0E0F1F1F
680 DATA 980603060C00F0FC,0000000001F10B07,60381C3870F09808
690 DATA 3F3F3F3F3F1F0701,E0E060202070FE79,1E1C1B101069F978
700 DATA FCFCFCFCFCF8E080,07070706040E7F9E,0B183878F8F69F1E
710 DATA 070F0F070F000910,000703000000F1020,07080C072E60C6CF
720 DATA DFFFFFDF3C00F0F8,001C0C0000F00804,1CA2B21C38000603
730 DATA 10181C1E1F0F0100,202020202070FE79,CFC7C3410060F878
740 DATA 7838180808900000,040404040040EFF9E,83C3E3F3F2661F1E
750 DATA 1E3E7C71F1E00000,06060C1030E01820,0000000C0E071F3F
760 DATA 787C3E8E8F070000,781C060201013008,0000003070E0F0F8
770 DATA 000E0C0800F0F0F0,202E4C4840030000,3F3F7D797F0C0EF0
780 DATA 00703010000F0F0F,0474321202C00000,FCFCBE9EFE60700F
790 DATA 0000000102040404,0103070E0F1B1B1B,0103070E0D1B1B1B
800 DATA 0603180C8C464646,E0F0F8FC7CBEBEBE,B0C0E0F070B8B8B8
810 DATA 0404040201000000,1B1B1B0D0E070301,1B1B1B0D0E070301
820 DATA 4646468C0C183060,BEBEBE7CFCF8F0E0,B8B8B870F0E0C080
830 DATA F0EEDEBE7E7E7E00,FFFFFFFFFFFFFFFF,FF91A1C181B1B1FF
840 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
850 DATA AB,CD,EF,GH,IJ,KL,MN,OP,RR,RR
860 DATA 000,FDE,002,762,874,02F,063,FE1,C03,7EE,8A17111
870 DATA 511,492,454,800,0F8,20A,492,412,3E2,000,43631A1
880 DATA 000,F95,015,A95,A95,A95,A95,A80,A9F,000,82623A1
890 DATA 000,B02,484,A48,060,0C0,245,422,815,000,7576912
900 DATA EEE,444,444,444,000,000,222,222,222,777,4565563
910 DATA AAA,EEE,AAA,AAA,000,000,555,555,777,555,6646552
920 DATA 400,4FE,E82,4BA,954,2A9,5D2,417,7F2,002,9A991A4
930 DATA 475,445,465,445,EE4,3A7,440,646,440,76E,B7B9CA4
940 DATA 888,D80,ABE,8A2,000,7AB,954,F67,A51,B57,5272912
950 DATA 800,840,8A0,EE0,15C,2A0,077,012,072,002,8229564
```



by 乙 美弥

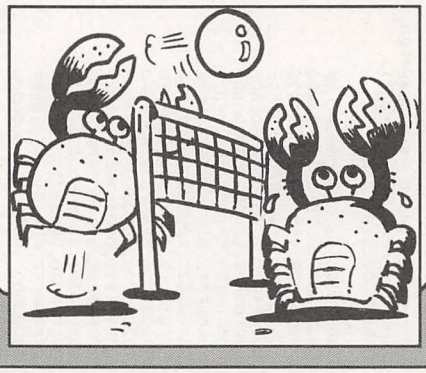
評…カラーで載せたかった(編)

★2年ぶりにベーマガを買いました(非国民と呼ばんでおくれ〜〜)。しかし、影さん、あなたは2年前と立場がまったく変わりませんね。(愛知県瀬戸市・**今井豪浩17才**)……**【影：そういう今井君は？本当にもう。】**

BM L III MK5

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

VOLLEY BALL
（バレー　ボール）



ミトッチ

内　容

2人用です。カニを操作して，バレーボールを楽しんでください。

遊びかた

赤カニ(1プレイヤー)は左のコート，緑カニ(2プレイヤー)は右のコートです。最初は赤カニがサーブ権をもっています。サーブ権のある側はニタニタが示します。

✚ボタンで左右に移動して，Ⓑボタンでジャンプします。ボールにさわるだけで相手コートの方向にとんでいきますが，さわったときの高さが高いほど，遠くへとんでいきます。

ボールは左右の壁やネットに当たるとはね返りますが，ネットの上の部分に当たると，ま上にあがります。ネットプレイを駆使してください。

アタックは，ジャンプしてタイミングよくⒶⒷボタン両方で遠くへ，Ⓐボタンのみで，手前へ打てます。ブロックもいっしょです。

早く15点取ったほうが勝ちです。デュースもあります。なお，1セットのみの勝負ですよ。

最後に

けっこうテクニックが使えて燃えると思います。あと，ボールは相手にわたるまでに，3回しかさわることができません。

スピード・アップのために，いろいろと苦労しました。

《第1表》変数表

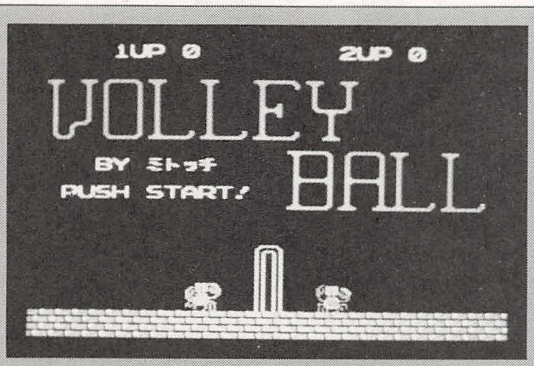
X1，Y1	赤カニの座標
X2，Y2	緑カニの座標
X，Y	ボールの座標
A，B，J1，J2	ジャンプ用
C，D	ボールにさわっているか
E，F	ボールの移動用ドット数
G，H	ボールに何回さわったか
Z	サーブ権

C	H	E	C	K	E	R
F	L	A	G			

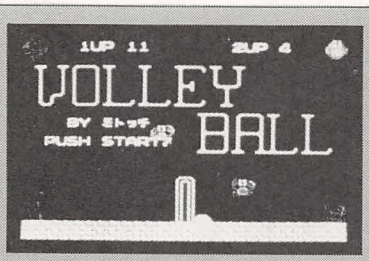
編：影さん。またまた2人用のおもしろゲームが届きましたよ。

影：どれどれ。ウォーッ，こいつはおもしろい！　最高!!

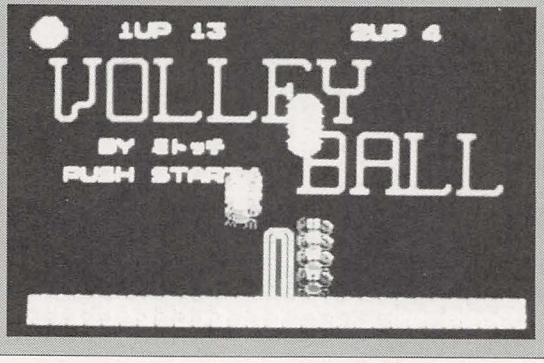
Dr.D：ほれ，2人ともどいてくれ。プログラムを見るぞ。ふむ，論理式が多用されていていいな。ただ，プレイヤー1と2を別々にせず，配列変数で処理するほうが，プログラムがスッキリするな。スピードは少し落ちるかもしれないが，これだけ速ければ気にならんだろう。



▲《写真1》ネットをさかいに両者試合開始前のあいさつ？



◀《写真2》迫熱のゲームも左側赤カニさんのアタックが好調でリード



▶《写真3》ネットプレイはジャンプ，ジャンプでがんばろう！つかれそう

★と〜〜ても，と〜〜ても，楽しくてよいのです。ベーマガよ，ギネスに挑戦せよ！何万号，何十万号とがんばっておくれ。オレより！(静岡県富士市・**植松貴之15才**)……【**編**：ありがたや。応援もよろしくね。】

VOLLEY BALLのプログラム・リスト

```
10 FORY=0TO3:DEFSPRITEY,(Y,1,0,0,0)="":NEXT:POKE&H680,92,93,158,159,92,93,90,91,
196,197,198,199,192,193,194,195
20 SPRITEON:CGSET,2:PALETS&H0,14,32,32,32:PALETB&H0,31,32,32,42:VIEW:SPRITE2,90,
159:SPRITE3,150,159:POKE&H4015,15:POKE&H4000,32,251,1,4
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 FORY=2TO11:LOCATE0,Y:CALL&HAD31:NEXT
50 X1=16:X2=224:Y1=159:Y2=Y1:X=Z*208+16:Y=147:E=0:F=-15:G=2:H=2:A=0:B=0
60 SPRITE0,X,Y:SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2:SPRITE1,X,19
70 PLAY"::OSE":POKE&H4015,15
80 X1=X1+((STICK(0)=1)*(X1<104)-(STICK(0)=2)*(X1>16))*4
90 X2=X2+((STICK(1)=1)*(X2<224)-(STICK(1)=2)*(X2>136))*4
100 IFSTRIG(0)=4ANDA=0THENA=1:J1=-12:POKE&H4000,129,140,185,16
110 IFSTRIG(1)=4ANDB=0THENB=1:J2=-12:POKE&H4004,129,140,185,16
120 IFA=1THENJ1=J1+1:Y1=Y1+J1:IFJ1>10THENA=0
130 IFB=1THENJ2=J2+1:Y2=Y2+J2:IFJ2>10THENB=0
140 X=X+E:Y=Y+F:F=F-(F<12):IFX<8ORX>232THENE=SGN(120-X)*ABS(E):POKE&H4008,7,0,11
0,8
150 SPRITE0,X,Y:SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2:IFY>159THEN220
160 IFABS(X-X1)>12ORABS(Y-Y1)>12THENC=0:GOTO180
170 IFC=0ANDG<3THENPOKE&H4000,128,140,60,9:C=1:E=(169-Y1)/10:F=-12:J1=J1*SGN(J1)
+(J1<0):G=G+1:H=0:IFSTRIG(0)>7THENE=STRIG(0):F=10
180 IFABS(X-X2)>12ORABS(Y-Y2)>12THEND=0:GOTO200
190 IFD=0ANDH<3THENPOKE&H4004,128,140,60,9:D=1:E=-(169-Y2)/10:F=-12:J2=J2*SGN(J2
)+(J2<0):H=H+1:G=0:IFSTRIG(1)>7THENE=-STRIG(1):F=10
200 IFABS(X-120)<12ANDABS(Y-147)<30THENPOKE&H400C,1,0,3,10:E=-E:IFY<131THENE=-SG
N(E)+H-G:F=-12
210 GOTO80
220 IFZ=1THEN250
230 IFX<120THENZ=1:GOTO270
240 C1=C1+1
250 IFX>120THENZ=0:GOTO270
260 C2=C2+1
270 LOCATE8,0:PRINTC1:LOCATE21,0:PRINTC2
280 POKE&H4000,160,154,200,4,160,132,60,9:PAUSE65:IFC1>14ORC2>14THENIFABS(C1-C2)
>1THEN300
290 GOTO50
300 LOCATE9,7:PRINT"GAME  OVER":PLAY"O3M1V15FSFECD3EDCC5F3FGGGFE5CD9":RUN
```

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
Y: 0					1	U	P		0									2	U	P		0					
1																											
2	K20		K20	K70	K50	L00	K20			K20			K20	K50	L00	K20		K20									
3	K60		K60	K60		K60	K60			K60			K60			K60		K60									
4	K60		K60	K60		K60	K60			K60			K40	K30		L10	K20	L20									
5	K60	K70	L20	K60		K60	K60			K60			K60				K60										
6	L10	L20		L10	K50	L20	K10	K50	L20	K10	K50	L20	K10	K50	L20		K10										
7															K20	K50	L00	K70	K50	L00	K20			K20			
8				B	Y		ミ	ト	ッ	チ					K60		K60	K60		K60	K60			K60			
9															K40	K50	K30	K40	K50	K30	K60			K60			
10		P	U	S	H		S	T	A	R	T	!			K60		K60	K60		K60	K60			K60			
11															K10	K50	L20	K10		K10	K10	K50	L20	K10	K50	L20	
12																											
13																											
14													I60	I70													
15													J20	J20													
16													J20	J20													
17													J20	J20													
18													J20	J20													
19	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30
20	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30	F30

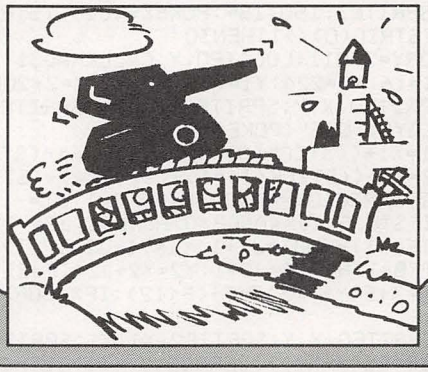
《第1図》VOLLEY BALLのBGグラフィック

★僕は，断空我先生が5月号275ページのような人だとは思わなかった。(福井県三方郡・**吉田憲弘の弟14才**)……

【**影**：断空我先生のすごさはこんなものではないぞ。まだまだ。**編**：この後，ボタンがはじけとんだとも……。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

戦場(せんじょう)に架(か)ける橋(はし)



秋元　正夫

◎物　語

ペンギンの国では長い間戦いが続いていた。ミドペン軍は，アオペン軍の基地爆破に失敗し，自分達の基地へと退却していくのであった。アオペン軍はそれを追っていったが，途中の川で橋を爆破されてしまった。

◎内　容

あなたはアオペン軍特攻隊の隊員である。敵を降伏（こうふく）させ，戦いを終わらせるために，あなたは橋を架け直さねばならない。パーツは倉庫にある？

しかし，パーツは一度にたくさんは持てないので，倉庫と橋を何回も往復しなければならない。敵の攻撃にあうことはまちがいないであろう。

だが，ペンギンの国に平和を取りもどすために，行かねば……。

◎操　作

コントローラⅠの＋字ボタンで左右にそれぞれ動き，Ⓐボタンでジャンプします。パーツは倉庫のところで右を押せば取れます。置くときは橋の先端に行けば自動的に置きます。

橋をつなげればクリアです。弾に当たったり，いきおいあまって橋から落ちたりすると死んでしまいます。向こう岸には橋を架けるまではどんなにがんばっても行けないので注意してください。

◎配　点

パーツを置くごとに100点入ります。また，面クリア時にはボーナスが入ります。これは面数に比例していて，また犠牲が少なければ高くなります。

君は100万点をだせるか！

◎プログラムについて

なにぶんメモリがないので，余分なスペースをあけないように。190，220，1000行のキャラクタは，KEY 1，C

《第1表》プログラムのしくみ

100～130	初期設定
140～200	面スタート（デモ）
210～230	自分の表示および判定
240～310	爆弾の表示および判定
320～370	弾の表示および判定
380～450	入力，処理
460～520	死，ゲーム・オーバー
530～580	面クリア（デモ）
1000	データ

HR$（n）と定義してF 1キーで入力してください。なお，nの値は，　i 3が219，h 0は208，Ⓒ×÷ファは180，181，182，183。また，□。［］は176，177，178，179。h 3は211です。

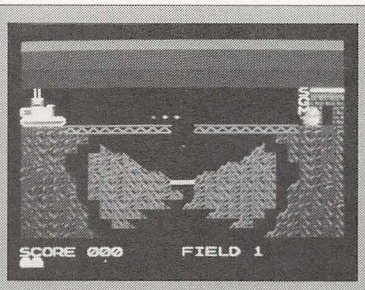
あと，ゲームをやってみて，「ゲゲッ，むずかしい！」という人は，250行と，330行のRNDの値をあげてみてください。

◎作者からひとこと

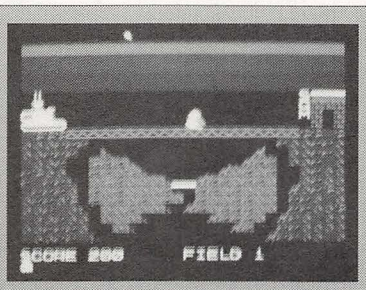
この作品は，同名の映画とは関係ありません（ちなみに私はそれを見たことがない）。

CHECKER FLAG

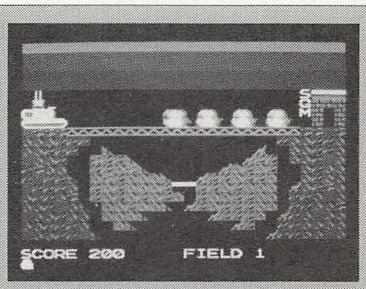
Dr.D：『戦場に架ける橋』とはなつかしいな。フフフ……。
影：ゾッ！　不気味な笑い……。
編：Dr.，若い頃を思いだしてニヤニヤしないでくださいよ。
Dr.D：そうか…。さて，ゲームのほうだが，もっとくふうがほしいな。『戦場に架ける橋』は，もっとおもしろかったぞ。
編：Dr.，映画とくらべないでくださいよ。



▲《写真1》倉庫のところで右を向くとパーツを持つことができる



▲《写真2》やったぜ！向こう岸に橋を架けることができたぜ



▲《写真3》すると，アオペン特攻隊が基地へ攻撃！というわけだ

★先日，学校でベーマガを読んでいると，友人S・Y君が「この本どこで売ってんの？」の聞いてきた。本屋にきまってるやろ，ねー。（大阪市・**岡村康弘15才**）……**【編**：まあ，魚屋に買いに行く人はいないでしょう。】

戦場に架ける橋のプログラム・リスト

```
100 CGSET1,2:SPRITEON:PALETB 3,15,38,22,6:PLAY"T1Y1
110 FORI=0TO7:READA$:DEFSPRITEI,(I/4*2,1-I/6,0,(I>1)*(I<4),0)=A$:NEXT
120 FORI=0TO4:DEFMOVE(I)=SPRITE(4,7,1,60-(I<4)*60,0,I/4*3):NEXT
130 R=1:S=0:U=2
140 VIEW:G=0:POSITION4,120,80:MOVE4:Z=R:IFZ>8THENZ=8
150 IFMOVE(4)THEN150
160 ERA4:PALETB 0,48,48,33,2:PALETB 0,15,48,33,2
170 FORI=14-Z TO13+Z:LOCATEI,9:PRINT" ":SPRITE4,I*8+12,92:PLAY"O1C0DCD":NEXT:SPR
ITE4:Z=128+Z*8
180 PAUSE25:FORI=1TO6:PLAY"O3#BB#AA#GGFEDC":NEXT
190 LOCATE0,22:PRINT"SCORE"S"00","FIELD"R,LEFT$("1313131313",U)" ";
200 X=208:Y=80:A=0:E=0:F=0
210 SPRITEM,X,Y:IFM<>N SPRITEN
220 IFX=Z ANDY=80ANDF=1THENLOCATEZ/8-3,9:PRINT"h0":F=0:S=S+1:LOCATE5,22:PRINTS"0
0":PLAY"GEC":Z=Z-8:IFZ=64ORZ/8=16-R THEN530
230 IFX<Z-12THEN460
240 IFA THEN270
250 IFR<RND(100)THEN320
260 A=32:B=68:C=(X-32)/21:D=-10:GOTO280
270 A=A+C:B=B+D:D=D+1
280 IFB<88THENSPRITE6,A,B:GOTO320
290 SPRITE6:SPRITE5,A-4,B-4:PLAY"C":SPRITE4,A-4,B-4:PLAY"D":SPRITE4:PLAY"C":SPRI
TE5
300 IFABS(X-A+4)<16ANDABS(Y-B+4)<16THENW=-5:GOTO460
310 A=0
320 IFE THEN350
330 IFR<RND(50)THEN370
340 E=32:GOTO360
350 E=E+8:IFE>248THENE=0:SPRITE7:GOTO370
360 SPRITE7,E,84
370 IFABS(X-A+4)<8ANDABS(Y-B+4)<8ORABS(X-E+4)<8ANDABS(Y-80)<8THENW=-5:GOTO460
380 N=M:O=P:P=STRIG(0)
390 IFY<80THEN430
400 V=STICK(0):V=((V=2)-(V=1))*2:IFV THENM=V/2+2-N MOD2
410 IFP=0 ORP<8THEN440
420 W=-6
430 Y=Y+W:W=W+1
440 X=X+V:IFX>216THENX=216:IFY=80THENF=1:PLAY"CEG
450 GOTO210
460 SPRITEM,X,Y:PAUSE3
470 Y=Y+W:W=W+1:IFY<240THEN460
480 FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:PLAY"#BB#AA#GG#FFE
490 IFU THENU=U-1:G=G+1:GOTO190
500 LOCATE9,10:PRINT"GAME  OVER":PLAY"R302EDCD18A5R0
510 IFSTRIG(0)=1THEN130
520 GOTO 510
530 PLAY"CEGEG#BS":FORI=0TO7:SPRITEI:NEXT:FORI=0TO3:POSITIONI,240,80:MOVEI:FORZ=
0TO3:PLAY"O0#C0C":NEXT:NEXT:FORI=0TO3
540 IFMOVE(I)THENPLAY"#CC":GOTO540
550 ERAI:NEXT:FORI=1TO20:SPRITE4+I MOD2,RND(48),RND(48)+48:PLAY"C#C":NEXT
560 LOCATE0,5:FORI=0TO3:PRINT"     ":NEXT:SPRITE4:SPRITE5:PLAY"O3B#GEGECECO2GGECG
ECGEC
570 B=R*(20-(G=0)*80-(G=1)*20):LOCATE8,10:PRINT"BONUS"B"00":S=S+B:LOCATE5,22:PRI
NTS"00"
580 R=R+1:U=U+1:PAUSE100:GOTO140
1000 DATA"ｱｲｳｴ","ｵｶｷｸ","ｲｱｴｳ","ｶｵｸｷ","@x=ﾌｧ","a.C]","h3","h0"
```

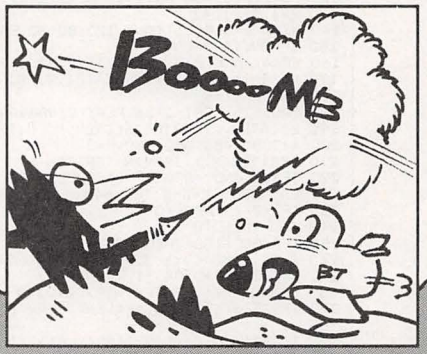
Y \ X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53
1	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63
2	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63
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		J20																							S	F51	F51	F51
6		F10	E60																						G	F31	F31	F31
7	A10	M20	M40																						M	F31		F31
8	F40	F50	F50	F60																						F31		F31
9	M72	G42	G42	G42	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	G42	G42	M72	G42
10	G32	G32	G32	G22	G22	G22																	G22	G32	G32	G22	G22	G32
11	G32	G32	G22	G22	G22			G11													G01			G32	G32	G22	G22	G32
12	M72	G32	G32	G22			G41	G21	G21	G11										G01	G21	G21		G32	G32	G22	M72	G32
13	G22	G42	G32	G32			G21	G21	G31	G41	G11							G01	G31	G21	G31	G21			G32	G22	G32	G32
14	G22	M72	G22	G22	G12		G31	G41	G21	G31	G31	G31	G11			G01	G21	G21	G31	G21	G21	G31			G32	G22	G32	G32
15	M72	G22	G22	G22	G32		G21	G31	G21	G31	G31	G31	G21	E51	E51	G21	G21	G31	G21	G31	G31	G31		G02	G32	G22	G42	G32
16	G32	G22	G22	G32	G42		G21	G31	G21	G31	G21	G31	G21	G31		G21	G31	G31	G21	G21	G31	G31		G22	G22	G32	M72	G32
17	G32	G32	G22	M72	G32	G12		G31	G31	G21	G31	G31	G11		G01	G21	G31	G21	G21	G21	G31	G31		G22	G22	G32	G32	G42
18	M72	G32	G32	G22	G32	G32		G31	G31	G31	G11						G01	G21	G21	G21	G31		G02	G22	G32	M72	G32	G32
19	G32	G32	G22	G22	G22	G32			G31	G11									G01	G21			G22	G22	G32	G32	G32	G32
20	M72	G32	G32	G22	G22	M72	G12															G02	G22	G22	G32	G32	M72	G32

《第１図》戦場に架ける橋のＢＧグラフィック

★いやぁ～，まいった，まいった。先日ベーマガのプログラムを打っていたら，いきなりブレーカーが落ちちゃって，頭をけがした。(埼玉県児玉郡・**小林義和15才**)……**【影：うん，そりゃ，いたかったろうな。編：？？】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

カラスダス！



HIDEMI.U

STORY

わては「からす」だす！「からす星」にはもうわてひとりしか残っていないので，しかたなく「からす星」を去ることにした…。

あそびかた

「からす」を操作して，敵をよけながらⒶボタンで攻撃してください。しばらくすると，面の最後に巨大ボスがいるので，そいつもやっつけてください。全面クリアでゲームエンドです。

操　作

コントローラⅠを使います。＋ボタンで「からす」を上下左右斜めに移動させます。Ⓐボタンでミサイル発射です。

ボムは使えないので，あしからず。あすばらがす。

ルール

「からす」が敵にふれたり，上下のかべにぶつかるとミスです。前からくる敵は1点，うしろからのは2点です。うしろからくる敵をある数倒すと，ボス面です。

ボスは，数10発弾にたえます。ただし，弱点をねらわなければ倒せません。

全6面あります。最終面目ざしてガンバッてください。ミス5回でゲーム・オーバーです。なお，ボスのだす玉はやっつけられません。

プログラム

巨大キャラ（ボス）はキャラクタ・ジェネレータから読み込んで，それを画面に書き込んでいます。

巨大キャラはスクロールを使ってマークⅢ（セガ）のファ○タジー○ーンのマネをしています。

マシン語は少し使ってますが，主に（といってもすべてだと思う）垂直ブランキング待ちをしています。よくわからない人は，断空我先生にでも手紙をだしてください。

ＢＧグラフィックは使ってないので，リストをロードしてランしてＯＫです。

最後に

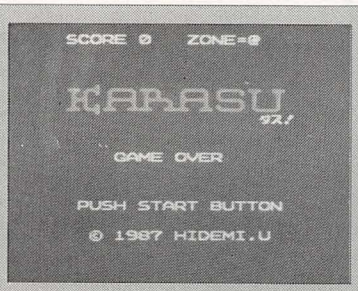
このゲームの目玉はデカキャラのみといえるでしょう。

ちなみに1面のボスは「ストロングシェル」　2面のボスは「デュアルシェアーズ」　3面のボスは「ファイヤーバグ」　4面のボスは「デスフライ」5面のボスは「ビッグペンゴ」　6面のボスは「シラケドリ」

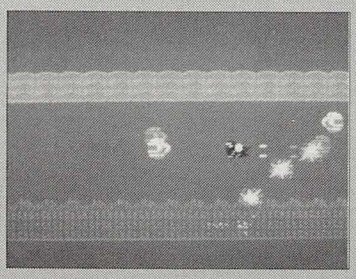
●参考　タイトー「ダライアス」

プログラム入力上の注意

プログラム・リスト中のｋ1，ｋ2，ｋ3，ｋ4，ｋ5，ｋ6，ｋ7，１０，

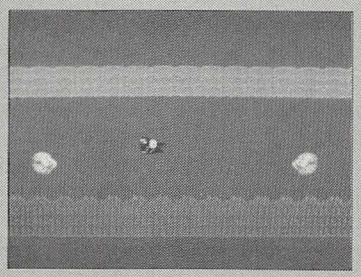


▲《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンを押すとゲーム開始！

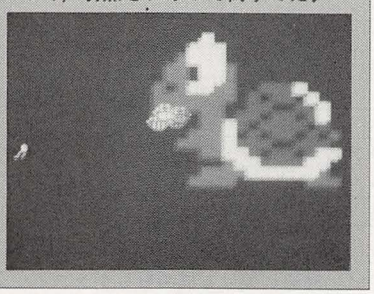


▲《写真3》ババババーン！なかなかそう快なシューテングですぞ

▼《写真2》当然，あなたの操作する「からす」は黒くて目の大きなやつです



▼《写真4》これが1面のボスだ。さあ，弱点をねらって倒すのだ！



★一発ギャグ日記を書くことにした。えーと，日記の中から，よりおもしろ作品をＯＦにだそうと思っておりますので影さんをはじめ，編集部のみなさん，お楽しみに！（東京都江戸川区・**安藤　学13才**）…**【一同：ふぁーい。】**

l1，l2，m5，m6，m7はキャラクタ・テーブルBの各キャラクターですので，KEY1，CHR$(n)と定義し，F1キーで入力してください。なお，nの値はそれぞれ，

k1 ⟶233，k2 ⟶234
k3 ⟶235，k4 ⟶236
k5 ⟶237，k6 ⟶238
k7 ⟶239，l0 ⟶240
l1 ⟶241，l2 ⟶242
m5 ⟶253，m6 ⟶254
m7 ⟶255

です。

CHECKER FLAG

編：このデカキャラは見事ですね。

Dr.D：ぜひともこのテクニックを公開してあげようと思ったんじゃが，スペースがないからやめた。まあ，いつか断空我君がやってくれるじゃろう。

編：い，いいんですか？　そんなことで。

Dr.D：いいから，いいから。老人をそんなにコキ使うもんじゃない。それより，このゲームで遊びたい！

カラスダス！のプログラム・リスト

```
100 CLEAR&H6FF5:POKE&H6FF6,&HA9,&H5,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HDD,&HFC,&H60
110 CGSET1,2:SPRITEON:CLS:POKE&H4015,&HF:RESTORE:C=33:PALETS&HO.1,48,14,14
120 FOR I=0TO7:SPRITEI:ERAI:NEXT:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER"
130 LOCATE5,5:PRINT"K2K7K3K7K5LOK2LO K7K5LOK7K5LOK2 K2":LOCATE5,6:PRINT"K4K3 K4K
5K3K4K1LOK4K5K3L1K5LOK6 K6":LOCATE5,7:PRINT"K1L1K3K1 K1K1 K1L1K5L2L1K5L2":L
OCATE21,8:PRINT"ウ!"
140 LOCATE5,0:PRINT"SCORE"SC:LOCATE15,0:PRINT"ZONE="CHR$(64+RO):LOCATE6,17:PRINT
"PUSH START BUTTON":LOCATE7,20:PRINTCHR$(180)" 1987 HIDEMI.U"
150 C=C+1+(C/44)*11:PALETB&HO.1,48,33,C:IFSTRIG(0)<>1GOTO140
160 SC=0:LE=5:RO=1:EN=0:CLS
170 PALETB&HO,1,42,10,26:SCREEN1:CLS:FORJ=0TO2:FORI=0TO31STEP2
180 POKE&H48,I,18+(I>29):PRINTCHR$(200)CHR$(201)
190 POKE&H48,I,19+J+(I>29):PRINTCHR$(204)CHR$(204)
200 POKE&H48,I,5+J+(I>29):PRINTCHR$(216)CHR$(218):NEXT:NEXT:SCREENO
210 VIEW:X=100:Y=120:SX=0:G=0:W=1:M=0
220 X1=228:Y1=RND(64)+88:XA=0:YA=XA:X2=XA:Y2=Y1:XB=XA:YB=XA
230 DEFSPRITEO,(0,1,0,1,0)="":DEFSPRITE1,(2,1,0,0,0)="":FORI=2TO3:DEFSPRITEI,(3,
1,0,-(I=3),0)=MID$("ｶﾞﾝﾊﾞﾚ"+"ﾌﾟﾚｲﾔｰ",-(I=3)*4+1,4):NEXT
240 POKE&H680,201,200,203,202,209,225,209,225:SPRITEO,X,Y:PAUSE100
250 GOSUB260:GOTO320
260 S=STICK(0):X=X+(S AND2)*4)*(X)12)-(S AND1)*(X<170)*8
270 Y=Y+(S AND8)*(Y>30)-(S AND4)*2)*(Y<184)
280 O=4-O:POKE&H680,201+O,200+O,203+O,202+O:SPRITEO,X,Y
290 S=STRIG(0):IFM=0ANDS=8M=1:MX=X:MY=Y:POKE&H4000,191,140,120,8
300 IFM=1MX=MX+20:SPRITE1,MX,MY:IFMX>220SPRITE1:M=0:MX=0
310 RETURN
320 X1=X1-RO*2:YA=YA+SGN(120-Y1)*2:Y1=Y1+YA
330 IFX1<0X1=228:Y1=RND(64)+88:XA=0:YA=0
340 YA=YA*-(Y1<152ANDY1>88)
350 X2=X2+RO*2:YB=YB+SGN(Y-Y2)*2:Y2=Y2+YB
360 IFX2>228X2=0:Y2=RND(64)+88:XB=0:YB=0
370 YB=YB*-(Y2<152ANDY2>88)
380 SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2
390 IFABS(X-X1)<12ANDABS(Y-Y1)<12GOSUB530
400 IFABS(X-X2)<12ANDABS(Y-Y2)<12GOSUB530
410 IFY>152ORY<88GOSUB530
420 IFM=0GOTO450
430 IFABS(MX-X1)<16ANDABS(MY-Y1)<12GOSUB480
440 IFABS(MX-X2)<12ANDABS(MY-Y2)<12GOSUB500
450 POKE&H2005,SX:POKE&H2005,O:SX=SX+4+(SX>247)*251
460 GOTO250
470 POKE&H400C,15,255,255,15:M=0:SPRITE1:RETURN
480 GOSUB470:DEFMOVE(W)=SPRITE(10,6,2,(180-Y1)/2,1,3):POSITIONW,X1,Y1:MOVEW
490 W=W+1+(W>6)*7:SC=SC+1:X1=228:Y1=RND(64)+88:XA=0:YA=0:RETURN
500 GOSUB470:DEFMOVE(W)=SPRITE(10,6,2,(180-Y2)/2,1,3):POSITIONW,X2,Y2:MOVEW
510 W=W+1+(W>6)*7:SC=SC+2:X2=0:Y2=RND(64)+88:XB=0:YB=0:SPRITE3:EN=EN+1:IFEN<10RE
TURN
520 GOTO560
530 DEFMOVE(O)=SPRITE(10,0,2,99,0,3):POSITIONO,X,Y:MOVEO:SPRITEO:GOSUB470:PAUSE1
00
540 CANO:LE=LE-1:IFLE>0CANO:GOTO210
550 GOTO110
560 DM=0:C=0:D=128:F=0:G=0:X=12:Y=120:FORI=0TO7:SPRITEI:ERAI:NEXT
570 CLS:SCREEN1:CLS:SPRITEO,X,Y:LOCATE2,10:PRINT"WARNING!!":POKE&H4000,239,192,1
20,8,239,232,120,9
580 SX=0:SY=0:ONRO RESTORE590,600,610,620,630,640:READA$,H,I,J,BX,BY
590 DATA 0B80,48,38,25,128,87
600 DATA 0C00,48,18,22,160,82
610 DATA 0700,48,39,22,148,50
620 DATA 0380,48,21,18,180,88
630 DATA 0600,48,38,18,108,82
640 DATA 0C80,48,38,18,108,82
650 PALETB&HO,7,H,I,J
660 A=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):B=(VAL("&H"+A$)-A)/256
670 A$="":FORI=A TOA+7
680 POKE&H4A,I,B:CALL&H6FF6:C=PEEK(&H73)
690 POKE&H4A,I+8,B:CALL&H6FF6:E=PEEK(&H73)
700 B$=" ":IFC ANDD ANDE ANDD B$="m7":GOTO730
710 IFC ANDD B$="m5":GOTO730
720 IFE ANDD B$="m6"
730 A$=A$+B$:D=D/2:IFD<>0GOTO680
740 D=128:LOCATEF+12,G:PRINTA$:G=G+1:A$="":NEXT
750 A=A+16:F=8-F:G=G-8-(F=0)*8
760 IFF<>0ORG<>16GOTO670
770 LOCATE2,10:PRINT"                ":SCREENO:POKE&H4000,0,0,0,0,0,0,0,0:VIEW
780 O=0:W=1:M=0:FORI=1TO3:SPRITEI:NEXT:CANO:X=12:Y=120:SPRITEO,X,Y
790 X1=BX:Y1=BY:X2=X1:Y2=Y1:YA=0:YB=4:XS=3:YS=-5:PAUSE100
800 FORI=2TO3:DEFSPRITEI,(1,1,0,0,0)="XYZ":NEXT
810 GOSUB260:X1=X1-10:Y1=Y1+YA
820 IFY1>240ORY1<0ORX1<0X1=BX:Y1=BY:YA=(RND(2)-RND(2))*4
830 X2=X2-12:Y2=Y2+YB:IFY2>240ORY2<0ORX2<0X2=BX:Y2=BY:YB=(RND(2)-RND(2))*4
840 SPRITE2,X1,Y1:SPRITE3,X2,Y2
850 SX=SX+XS:SY=SY+YS:BX=BX-XS:BY=BY-YS
860 SX=SX+((SX>255)-(SX<0))*256
870 SY=SY+((SY>239)-(SY<0))*240
880 IFSX>44ANDSX<255XS=-XS
890 IFSY>15ANDSY<15SYS=-YS
900 POKE&H2005,SX:POKE&H2005,SY
910 IFM=1ANDABS(MX-BX)<12ANDABS(MY-BY)<12M=0:SPRITE1:GOSUB980
920 IFABS(X-X1)<12ANDABS(Y-Y1)<12GOTO950
930 IFABS(X-X2)<12ANDABS(Y-Y2)<12GOTO950
940 GOTO 810
950 SPRITEO:DEFMOVE(O)=SPRITE(10,0,2,99,0,2):POSITIONO,X,Y:MOVEO:POKE&H400C,15,2
55,255,15:PAUSE150
960 LE=LE-1:IFLE>0GOTO780
970 GOTO550
980 POKE&H400C,15,255,255,15:DM=DM+1:IFDM<30+RO*10RETURN
990 FORI=1TO7:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="":POKE&H680+I*4,180,181,182,183:NEXT
1000 FORI=0TO30:SPRITERND(7)+1,BX+RND(50),BY+RND(50):POKE&H400C,15,255,RND(255),
15:PAUSE10:IFI=15PALETB&HO,7,32,16,0
1010 POKE&H2005,SX:POKE&H2005,SY:NEXT
1020 CLS:CLS1:FORI=1TO7:SPRITEI:NEXT
1030 LOCATE5,10:PRINT"ZONE ｢"CHR$(64+RO)"｣ IS OVER":POKE&H4000,237,143,120,8:SC=
SC+100:RO=RO+1:EN=0:DM=0:PAUSE250:SPRITEO:IFRO<6GOTO170
1040 CLS:LOCATE6,5:PRINT"ｶﾗｽﾀﾞｽ! STAFF":RESTORE1040:READA$:LOCATE4,8:PRINT"SOFT.
.....":A$:LOCATE4,10:PRINT"PLANNED....":A$:DATA"HIDEMI.U"
1050 LOCATE4,12:PRINT"HARD.....NS-HUBASIC":LOCATE4,14:PRINT"HINT.....｢DARIUS
J"
```

★生首，生ゴミ，生ビール。青信号，よく見りゃあれは緑色。(高知市・mpsp14才)……**【編集長**：ふーむ，生ビール飲みたくなった。**つぐ美**：あっ，生ゴミだし忘れちゃった。**影**：生首みがいてくるの忘れた。**】**

FM7/77シリーズ(V3.0)用

JAN KEN
ジャン　ケン



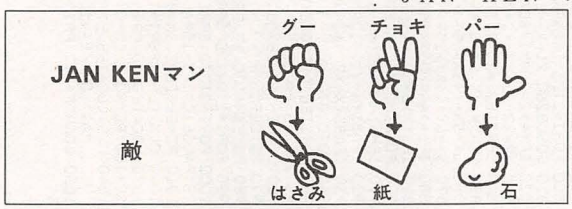
四方　雅人

内 容

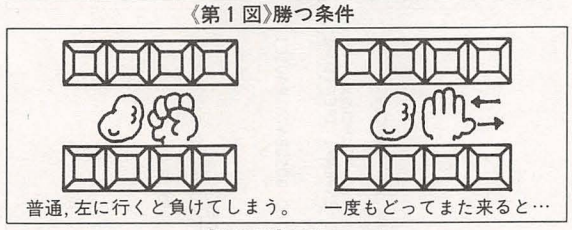
JAN KENマンであるあなたが，敵を倒していくゲームです。

遊びかた(操作方法)

テンキーでJAK KENマン（最初，右下にいるヤツ）を動かします。JAN KENマンは，グー→チョキ→パー→グー…と動いていきます。敵は，紙，はさみ，石です。敵に勝つには，**第1図**のようにジャンケンの要領です。これ以外は負けです。



《第1図》勝つ条件

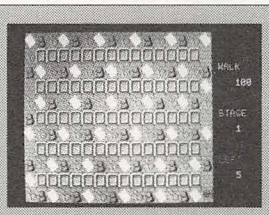


《第2図》テクニック

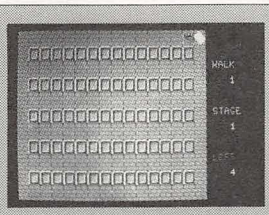
WALKが0になる前に，すべて倒してください。ギブアップはGキーです。WALKが0になるか，ジャンケンに負けるか，Gキーを押すとLEFTが一つ減ります。LEFTが0になると

《第1表》主な変数表

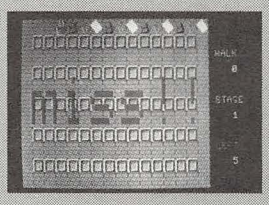
X，Y	…キャラクターの座標
S(，)	…仮想V－RAM
ST	……今，何面かの判定
LE	……自分の数
MO	……歩いた数
RE	……敵の残り
JA	……自分は今，何か（グー，チョキ，パー）の判定



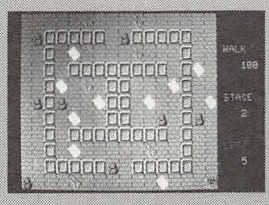
▲《写真1》ゲーム・スタート!!ジャンケンの要領で進んで行こう!!



▲《写真3》やった!!最後の一つだ!!これを取れば面クリアだ!!



▲《写真2》アイコ，もしくは負けるとミスになります。注意しよう



▲《写真4》これは，2面だ!!時間は十分にあるのでゆっくり考えよう

JAN KENのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 7,0:CLS:DEFINT A-Z
20 DEF FNA=VAL("&H"+A$)+(VAL("&H"+A$)>&H7FFF)*65536!
30 PRINT CHR$(27)+"h"
40 DIM BA(95),GU(95),CH(95),PA(95),KA(31),HA(95),IS(95),WA(95),S(15,10)
50 DIM ST$(4,3)
60 '*** MAIN ***
70 GOSUB 920:'CHARACTER READ
80 GOSUB 840:'TITLE
90 GOSUB 400 :'STAGE MAKE
100 GOTO 120 :'JANKEN MAN MOVE
110 '*** JANKEN MAN MOVE ***
120 A$=INKEY$:LOCATE 35,6:PRINT MO
130 IF A$="G" OR A$="g" THEN 320 ELSE IF A$="" THEN 120
140 A1=(A$="6")*(X<15)-(A$="4")*(X>0)
150 A2=(A$="2")*(Y<10)-(A$="8")*(Y>0)
160 IF A1=0 AND A2=0 OR S(X+A1,Y+A2)=4 THEN 120
170 GOSUB 540
180 MO=MO-1:X=X+A1:Y=Y+A2:JA=JA-1:IF JA=0 THEN JA=3
190 IF S(X,Y)=JA THEN RE=RE-1:PLAY"T200L4V8O3C32":S(X,Y)=0:GOTO 210
200 IF S(X,Y)>0 THEN 320
210 ON JA GOSUB 590,600,610
220 LOCATE 35,6:PRINT MO
230 IF RE=0 GOTO 260 ELSE IF MO=0 THEN 320
240 GOTO 120
250 '*** CLEAR ***
260 PLAY"T120O4L16BAR16GR16FR16GBAR16GR16FR16GRBCDEFGABR16O5C"
270 FOR I=0 TO 6000:NEXT
280 LE=LE+1:ST=ST+1:IF ST<=5 THEN 90
290 SYMBOL(20,60),"nice!!",10,7,6:FOR I=0 TO 3000:NEXT
```

★草むしりをたのまれたとき，「自然を壊してはいけないんだぜ!!」と言って断わってしまった僕は，影さんと同類になってしまった。（愛知県豊橋市・**重田真一12才**）……**【影**：自然を大切に！一日一善！**編**：なんですか？**】**

ゲーム・オーバーです。面クリアするとLEFTが一つ増えます。面は5面まであります。**第2図**のようなテクもあります。

プログラムの入力方法

すばやく打ち込んでRUN!!

改造のアドバイス・苦労した点

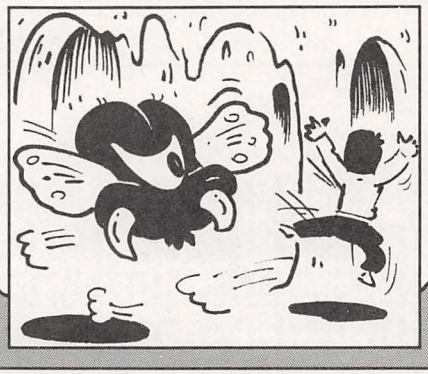
自分の力で解析して改造してください。キャラクター作りに苦労しました。

```
300 PLAY "T160L8G4CDE4G4F4EDC4":FOR I=0 TO 15000:NEXT:GOTO 80
310 '*** GIVE UP or MISS ***
320 BEEP:SYMBOL(20,60),"miss!!",,10,7,2
330 RE=RE(ST-1):MO=MO(ST-1):LE=LE-1:IF LE=0 THEN 360
340 FOR I=0 TO 6000:NEXT:GOTO 90
350 '*** GAME OVER ***
360 CLS:SYMBOL(208,80),"GAME OVER",3,2,2
370 FOR I=0 TO 1000:NEXT:PLAY "V805T150L8A4GF4CD3G3F4"
380 FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOTO 80
390 '*** STAGE MAKE ***
400 CLS
410 FOR Y=0 TO 10:FOR X=0 TO 15:GOSUB 540:S(X,Y)=0:NEXT X,Y
420 FOR I=1 TO 4:FOR Y=0 TO 10
430 X=0:GOSUB 460:GOSUB 460:NEXT Y,I
440 JA=2:X=15:Y=10:GOSUB 600:PRINT CHR$(27)+"9"
450 MO=MO(ST-1):RE=RE(ST-1):RETURN
460 A=VAL("&H"+MID$(S$(ST-1,I-1),Y*4-(X=8)*2+1,2)):FOR J=0 TO 7:A=A*2
470 IF A>255 THEN A=A-256:S(X,Y)=I:ON I GOSUB 550,560,570,580
480 X=X+1:NEXT
490 LOCATE 33,4:COLOR 5:PRINT "WALK"
500 LOCATE 33,7:PRINT "STAGE":LOCATE 35,12:COLOR 7:PRINT ST
510 LOCATE 33,16:COLOR 3:PRINT "LEFT":LOCATE 35,18:COLOR 7:PRINT LE
520 RETURN
530 '*** CHARACTER PUT ***
540 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),BA,PSET:RETURN
550 PUTG (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),KA,PSET,7:RETURN
560 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),HA,PSET:RETURN
570 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),IS,PSET:RETURN
580 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),WA,PSET:RETURN
590 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),CH,PSET:RETURN
600 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),GU,PSET:RETURN
610 PUTGA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PA,PSET:RETURN
620 '*** STAGE DATA ***
630 DATA 100,100,924900004924000092490000249280002492
640 DATA 249280002492000092490000492400009248
650 DATA 492400009249000024928000249200009249000049 24
660 DATA 0000,7FFE0007FFE0007FFE0007FFE0007FFE0000
670 DATA 24,100,000000000800000210080022108000000800000000010
680 DATA 044000000400000004000000000200000800
690 DATA 000040800000000000050000120000000010080000
700 DATA 00003E7C20042FF4218421842FF4220043E7C0000
710 DATA 15,92,000000004000000042000000000000800800000000000000
720 DATA 400000000010000208000000000000800000000000
730 DATA 021000004000000004000000000000000880000000
740 DATA 00007E7E00007E7E00007E7E00007E7E00007E7E0000
750 DATA 47,94,044400004004000011110000101000004140000041 00
760 DATA 401000000541000000400400004004000041010000041 0
770 DATA 11010000101000004004000005050000104000001044
780 DATA 0000AAAA0000AAAA0000AAAA0000AAAA0000AAAA0000
790 DATA 31,103,002000104000008002000008044000000000000000000000
800 DATA 000000040801000002000808000010100801000804 0
810 DATA 480000002080009100000000000010200401000000000
820 DATA 000000004080100000000000000000000000000000000000
830 '*** TITLE ***
840 CLS:ST=1:LE=5
850 SYMBOL(96,40),"Jan ken",8,6,7
860 LINE(96,40)-(535,60),,AND,5,BF:LINE(96,61)-(535,81),,AND,4,BF
870 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(199+I*2,120),"Hit [SPACE] key",2,1,6
880 SYMBOL(255+I*2,150),"Let's try",2,1,3
890 SYMBOL(107+I*2,180),"This program was made by M.S",2,1,5:NEXT
900 IF INKEY$=" "THEN RETURN ELSE 900
910 '*** CHARACTER AND STAGE READ ***
920 RESTORE 1010
930 FOR I=0 TO 95:READ A$:BA(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:GU(I)=FNA:NEXT
940 FOR I=0 TO 95:READ A$:CH(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:PA(I)=FNA:NEXT
950 FOR I=0 TO 31:READ A$:KA(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:HA(I)=FNA:NEXT
960 FOR I=0 TO 95:READ A$:IS(I)=FNA:NEXT:FOR I=0 TO 95:READ A$:WA(I)=FNA:NEXT
970 RESTORE 630
980 FOR I=0 TO 4:READ RE(I):READ MO(I)
990 FOR J=0 TO 3:READ ST$(I,J):NEXT:NEXT:RETURN
1000 '*** CHARACTER DATA ***
1010 DATA FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFF,'BACK
1020 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE
1030 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1040 DATA 2AAA,2AAA,0000,0000,5455,5455,5455,5455,5455,5455,5455,5455
1050 DATA 2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA,0000,0000,5455,5455,5455,5455
1060 DATA 5455,5455,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1070 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1080 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1090 DATA FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,1FC7,8787,C183,0303,C000,0003,'GU
1100 DATA 8000,0001,8000,0001,8000,0001,8000,0002,8000,0006,8000,001F
1110 DATA C000,00FF,E000,07BF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA
1120 DATA 2AAA,2AAA,0E38,7878,7E7D,7E7C,FCFD,7E7C,FCFD,7E78,001F,7E73,FFF6
1130 DATA 7EF3,FFFE,7FF8,03FE,7EFF,FFFA,7FFF,FFE0,7FFF,FF55,5FFF,F855
1140 DATA 5455,5455,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0A2B,2B28
1150 DATA 1454,5454,2A28,A8A8,5450,0014,2A22,AAA2,5551,5554,2EA8,02A8
1160 DATA 55D5,F550,2AFE,AAA0,1575,5500,0AEA,A800,0000,0000,0000,0000
1170 DATA FFFC,FE7E,FFF8,7C3E,FFF8,7C3E,FFFC,3C3F,FFFC,3C3F,FFE2,1C3F,'CHOKI
1180 DATA FFF3,1C3F,FC63,0C3F,F800,001E,F800,001E,F800,001E,F800,001F
1190 DATA F800,001E,FC00,003F,FE00,007F,FF00,00FF,2AAB,2BAA,2AAF,ABEA
1200 DATA 2AAF,ABEA,0003,C3C0,5457,D7D5,545D,F7D5,545D,F7D5,039D,F3C0
1210 DATA 2F9C,01EA,2F9C,FE6A,2F9C,1F8A,07FF,FFE0,57FF,FFE5,57FF,FFD5
1220 DATA 55FF,FFD5,00FF,FF00,0001,0100,0002,82C0,0005,8340,0003,42C0
1230 DATA 0002,C340,0015,A2C0,0015,6340,0294,D2C0,028B,01A0,028B,AA20
1240 DATA 0514,1500,028B,AAA0,0577,5540,028E,AAB0,01D5,5500,00AA,AA00
1250 DATA FFF9,FFFE,FFF0,F9FE,FFF0,F0FE,F8F0,F0FF,F8F0,E1FF,FC70,E1FF,'PA
1260 DATA 9C70,C3FF,0E30,C3F0,8600,03E0,C000,0382,E000,00E0,F000,003F
1270 DATA F800,007F,FC00,00FF,FE00,01FF,FFFF,FFFF,2AAE,2AAA,2AAF,2EAA
1280 DATA 2AAF,2FAA,070F,0F00,575F,5E55,57DF,5E55,77DF,7C55,F1CF,3C0F
1290 DATA 7BFF,FEBE,3FFF,FEFE,3FFF,FFFA,0FFF,FFC0,57FF,FFD5,57FF,FF55
1300 DATA 55FF,FE55,0000,0000,0004,0000,000A,0200,000A,0A00,020A,0A00
1310 DATA 050A,0A00,028A,0A00,428A,1400,A14A,1405,595S,540A,1555,5454
1320 DATA 1555,5550,0555,5540,02AA,AA80,02AA,AA00,0155,5400,0000,0000
1330 DATA 0001,0000,0007,8000,003F,E000,01FF,F800,0FFF,FE00,7FFF,FF80,'KAMI
1340 DATA FFFF,FFE0,3FFF,FFF8,0FFF,FFFE,03FF,FFFF,00FF,FFFE,003F,FFF0
1350 DATA 00OF,FF80,0003,FC00,0000,E000,0000,0000
1360 DATA EAFF,FFFE,F05F,FFFE,FFAF,FFFE,5FEA,FFFF,ABFA,BFFF,D57A,BFFF,'HASAMI
1370 DATA FAAD,557F,FEAA,2957,FFF5,57EA,FFEA,BAFA,FFFA,FEAA,FFFD,7EBF
1380 DATA FFFD,7D7F,FFFF,557F,FFFF,05FF,FFFF,FFFF,2AAA,2AAA,294A,2AAA
1390 DATA AAAA,2AAA,502A,0000,2A5A,945S,5552,B455,52A5,57D5,00AA,28FB
1400 DATA 2AB5,568A,2ABF,EFAE,2AAF,ABFE,0007,83C0,5457,D7D5,5455,FFD5
1410 DATA 5455,7F55,0000,0000,0A00,0000,0140,0000,80A8,0000,502A,0000
1420 DATA 2A0A,8000,1502,A000,02A1,5000,00AA,2800,0015,5400,0000,0000
1430 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1440 DATA FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,FFFF,FFFE,A3FF,FFD5,50FF,'ISHI
1450 DATA FFD5,507F,FF15,50FF,FA2A,A03E,FA80,0A1E,FAAA,AA0E,F515,5507
1460 DATA F515,5407,FAAA,A007,F800,001F,FFFF,FFFF,2AAA,2AAA,2AAA,2AAA
1470 DATA 2AAA,2AAA,0000,0000,544A,A155,5455,5055,5455,5015,0015,5000
1480 DATA 2A2A,A02A,2A80,0A0A,2AAA,AA0A,0515,5500,5515,5405,52AA,A005
1490 DATA 5000,0015,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1500 DATA 000A,A000,0015,5000,0015,5000,0015,5500,022A,A000,0280,0A00
1510 DATA 02AA,AA00,0515,5500,0515,5400,02AA,A000,0000,0000,0000,0000
1520 DATA 3FFF,FFFC,FFFF,FFFF,FC00,003F,F0FF,FFCF,F33F,FFCF,F3FF,FFCF,'WALL
1530 DATA F3FF,FFCF,FFCF,F3FF,FFCF,F3FF,FFCF,F3FF,FFCF,F3FF,FFCF,F3FF
1540 DATA F3FF,FFCF,FC00,000F,FFFF,FFF3,3FFF,FFFC,0000,0000,0000,0000
1550 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1560 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1570 DATA 0000,0000,0000,0000,3FFF,FFFC,CFFF,FFF0,F000,0000,F000,0040
1580 DATA F000,01C0,F02A,ABC0,F02A,ABC0,F02A,ABC0,F02A,ABC0,F02A,ABC0
1590 DATA F02A,ABC0,F03F,FCC0,F0FF,FF00,F000,0000,C000,0000,0000,0000
```

★僕は，春の身体検査で，身長が162.8cmしかなかったのに，座高が94.5cmもあった。彼女にはふられるし……，影さん，どうすればいいの!（神奈川県大和市・1201 GSX14才）……【影：人間あきらめが肝心。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ファンタジー
FANTASY



MJB

内　容

仲良しの2人は，いつも一緒でした。ある日，森で遊んでいると，塔がありました。好奇心おうせいな2人は，入ってみました。最上階まで行って見ましたが何もありません。「なぁーんだ。つまらない。帰ろー」そのときです，友達が，みるみるうちに別人に変わっていきました。目を光らせ，口が耳までさけて，息は臭く荒くなっていきました。そして，低い声で言いました。「この時期になると，よくバカなヤツが，よけいな好奇心をよせてこの塔に入ってくる。貴様はもうでられん。俺と一緒に，のろわれるのだー！」

遊びかた

2，4，6，8で，下左右上。スペース・キーでジャンプ。ジャンプは，つるや星の上を通過中はできません。床にうまっている，四つの星を集めます。集めたら出口がでるので，そこに行ってください。下の階へ行きます。こうして，1階まで行ってでることができれば，終わりです。

プログラムのしくみ

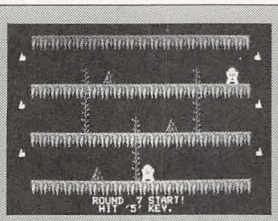
まあまあ良くできていると思います。しくみは見ればわかります。苦労した点は，敵の動きです。長年，このような，途中で止まらないプログラムを作りたいと思っていたのですが，ようやくできました。あと，キャラクターは考えながらいろいろやってるうちに，こうなりました。

最後に

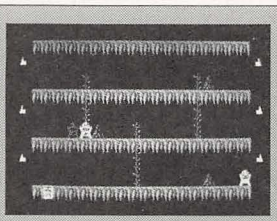
おもしろいゲームを作るのは，本当にむずかしいと思います。アイデアがうかんで，これはいける，と思っても実際つまらなかったり。このゲームもそうです。



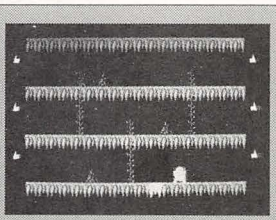
▲〈写真1〉FANTSYのタイトル画面。キー操作をおぼえよう！



▲〈写真2〉5キーを押せば，ゲーム・スタート!!うまく操作しよう



▲〈写真3〉やった!!星を見つけたゾ!!隠された星を見つけることが目的だ!!



▲〈写真4〉敵の追いかけはキビシーゾ!!重なると死んでしまいます

FANTASYのプログラムペリスト

```
10 '------ FANTASY   /  By Daisuke Shintate.------------------------------
20 GOSUB 1450:GOTO 670
30 '------ START ------------------------------------------------------------
40 FORJ=2TO9:FORI=0TO19:M(I,J)=0:NEXT:NEXT
50 X2=17:Y2=2:VX2=-1:VY2=0:S2=5:CO=0:COL=7
60 X=10:Y=8:FI=0:F=0:GF=0:ST=0:JC=0:VI=0
70 GOSUB1260:GOSUB530:GOSUB540:GOSUB1400
80 '------ MAIN ------------------------------------------------------------
90 GOSUB210:GOSUB110:GOTO90
100 '------ ﾃｷ ------------------------------------------------------------
110 GOSUB530:P3=M(X2,Y2+1):P4=M(X2,Y2-1)
120 IF(S2=5)*(P3=2)*(Y>Y2)THENS2=2:VX2=0:VY2=1:GOTO170
130 IF(S2=5)*(P4=2)*(Y<Y2)THENS2=8:VX2=0:VY2=-1:GOTO170
140 IF(S2=2)*(P3<>2)THENVX2=SGN(X-X2):GOSUB 190:VY2=0:S2=5:GOTO160
150 IF(S2=8)*(P4=0) THENVX2=SGN(X-X2):GOSUB 190:VY2=0:S2=5
160 IFM(X2+VX2,Y2)=1 THEN VX2=-VX2
170 X2=X2+VX2:Y2=Y2+VY2:X2=X2-(X2<1)*18+(X2>18)*18:IF(X2=X)*(Y2=Y)THEN600
180 GOSUB530:RETURN
190 IF VX2=0THEN VX2=INT(RND*2)*2-1:RETURN ELSE RETURN
```

★「X1プログラム大全集」の表紙の影さんは，本来の姿にもどれて，とても楽しそうだ。(徳島県板野郡・**奥野雅史13才**)……**【影**：そうです。本当は私がターザンだったのです。**編**：いっしょにいるチンパンジーのほうでは？**】**

```
200 '------ ｼﾞﾌﾟﾝ ------------------------------------------
210 I$=CHR$(PEEK(&HFD01)):A$=INKEY$:GOSUB540
220 IF I$="4" THEN VX=-1:VY=0 ELSE IF I$="6" THEN VX=1:VY=0
230 IF I$="8" THEN VY=-1:VX=0 ELSE IF I$="2" THEN VY=1:VX=0
240 IF I$="5" THEN VX=0:VY=0
250 IF (A$=" ")*(F=0)*(M(X,Y+1)=1)THEN Y=Y-1:F=1:JC=0:GOSUB460
260 IF F=1THEN JC=JC+1:IF JC>2 THEN JC=0:F=0:Y=Y+1:VX=0
270  IF(X+1>18)*(Y=8)*(GF=1)THEN 810
280 IF M(X+VX,Y)=1 THEN X=X+VX:GOTO580
290 IF M(X+VX,Y+1)=0 AND F=0 THEN VX=0
300 X=X+VX:X=X-(X<1)*18+(X>18)*18
310 IF M(X,Y+VY)=2 THEN Y=Y+VY
320 IF (X2=X)*(Y2=Y) THEN 600
330 IF M(X,Y+1)=3 THEN GOSUB 370
340 IF M(X,Y+1)=4 THEN GOSUB 400
350 GOSUB540:RETURN
360 '●●●●● STAR ﾉ ｳｴ ﾂｳｶ SUB ●●●●●
370 PUT@A(X*32,(Y+1)*16)-(X*32+23,(Y+1)*16+12),ST%,PSET
380 PLAY"T255V10L64O8CDEFG":M(X,Y+1)=4:RETURN 350
390 '●●●●● STAR ﾄｯﾀ SUB ●●●●●
400 LINE(X*32,(Y+1)*16)-(X*32+31,(Y+1)*16+15),PSET,0,BF
410 PUT@(X*32,(Y+1)*16)-(X*32+31,(Y+1)*16+15),GI%,PSET,7-RO:GOSUB490
420 M(X,Y+1)=1:ST=ST+1:IFST<4THEN RETURN
430 LINE(570,112)-(639,120),PSET,7,BF:PLAY"t255l32o6v10cfcfcf"
440 FORI=1TO3STEP2:SYMBOL(576+I,113),"E x i t",1,1,7,,XOR:NEXT:GF=1:RETURN
450 '------ SOUND SUB ------------------------------------------
460 SOUND8,&H10:SOUND9,&H10:SOUND11, &H5:SOUND12,&H9:SOUND13, &H0
470 SOUND0,&HAA:SOUND1, &H0:SOUND 2,&H96:SOUND 3,&H0:SOUND 7,&HFC:RETURN
480 SOUND7,55:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
490 PLAY"T255L64V10O5CDEFGAB":RETURN
500 PLAY"t255l64v10o4cdeab":RETURN
510 PLAY"t255l64v10o3FGAD":RETURN
520 '------ PUT SUB ------------------------------------------
530 PUT@(X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),T1%,XOR,7:RETURN
540 PUT@(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),I1%,XOR,7:RETURN
550 '------ WAIT SUB ------------------------------------------
560 FORG=0TO100:NEXT:RETURN
570 '------ DEAD SUB ------------------------------------------
580 FORJ=0TO10:FORI=0TO7:PUT@(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),KA%,PSET,I:NEXTI,J
590 GOSUB480:FORJ=Y TOOSTEP-1:Y=J:GOSUB540:GOSUB560:GOSUB540:NEXT:CLS:GOTO630
600 FORJ=0TO10:FORI=0TO7:LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),XOR,I,BF:NEXT:NEXT
610 LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PSET,0,BF:GOSUB 540
620 FORI=0TO300:PSET(X*32+RND*31,Y*16+RND*15,INT(RND*7)):NEXT:CLS
630 MAN=MAN+1:IF MAN<3 THEN GOTO 40
640 X2=9:Y2=5:WIDTH80:LOCATE 34,15:PRINT"GAME OVER";
650 FOR I=0 TO 100:GOSUB530:BEEP1:BEEP0:NEXT
670 '------ DEMO ------------------------------------------
680 CLS:SCREEN7,0:FORI=0TO2:SYMBOL(95+I*6,0),"FANTASY",8,6,5:NEXT
690 FORI=0TO3:SYMBOL(223+I,108),"HIT ANY KEY",2,1,7:NEXT
700 FORI=1TO2:SYMBOL(264+I,112),"_",1,1,7:SYMBOL(264+I,144),"￣",1,1,7:NEXT
710 FORI=1TO2:SYMBOL(240+I,120),"  _  |8|  _   ＿＿＿＿",1,1,7
720           SYMBOL(240+I,128),"|4|  |6|  |SPACE| JUMP",1,1,7
730           SYMBOL(240+I,136),"  ￣  |2|  ￣   ￣￣￣￣",1,1,7:NEXT
740 FORI=1TO2:SYMBOL(264+I,128),"￣",1,1,7:SYMBOL(264+I,128),"_",1,1,7:NEXT
750 FORI=0TO19:PUT@(I*32, 80)-(I*32+31, 96),GI%,PSET,1:NEXT:
760 SCREEN 7,7:X2=0:Y2=4:X=3:Y=4:GOSUB530:GOSUB540
770 FORI=0TO7:GOSUB530:GOSUB540:X=X+1:X2=X2+1:GOSUB530:GOSUB540:NEXT
780 K$=INKEY$:IF K$<>"" THEN WIDTH40:CLS:MAN=0:COLOR=(5,5):GOTO40
790 COLOR=(5,RND*6+1):GOTO780
800 '------ ﾒﾝ CLEAR SUB ------------------------------------------
810 CLS:IF RO=7 THEN 980
820   FORI= 0TO 9:PUT@(I*32,144)-(I*32+31,159),GI%,PSET,1:NEXT
830   FORI=10TO11:PUT@(288,I*16)-(319,I*16+15),GI%,PSET,1:NEXT
840 IF RO>0 THEN FOR I=0 TO 7:PUT@(288,I*16)-(319,I*16+15),GI%,PSET,1:NEXT
850 SYMBOL(224,160),STR$(7-RO)+"ｶｲ",2,1,7
860 FOR I=0 TO 100:IF RO>0 THEN 880
870 HX=INT(RND*639):HY=INT(RND*199):IF(HX<319)*(HY>144)THEN870ELSE GOTO890
880 HX=INT(RND*320)+320:HY=INT(RND*199)
890 PSET(HX,HY,RND*6+1):NEXT
900 FORI=0TO10:X=I:GOSUB540:GOSUB560:GOSUB540:NEXT:GOSUB540
910 FORJ=0TO12:GOSUB540:LOCATE0,24:PRINT:LOCATE0,24:PRINT:GOSUB540
920 IF J<>9 THEN PUT@(288,176)-(319,191),GI%,PSET,1
930 FORH=0TO7:PSET(RND*320+319,183+RND*16,RND*6+1):NEXT
940 IFJ=10THEN FORI=0TO10:PUT@(I*32,176)-(I*32+31,191),GI%,PSET,1:NEXT
950 NEXT:GOSUB540
960 FORI=10TOOSTEP-1:X=I:GOSUB540:GOSUB560:GOSUB540:NEXT:GOSUB540
970 CLS:RO=RO+1:GOTO 40
980 '------ ｺﾝｸﾞﾗﾁｭﾗﾁﾈｲｼｮﾝ ------------------------------------------
990 PL$="c1r64C2r64C2r64C1":PL1$="e1r64e2r64e2r64e1":PL2$="g1r64g2r64g2r64g2"
1000 PLAY"T255o4"+PL$,"t255o5"+PL1$,"t255o6"+PL2$
1010 FOR I=0 TO 200:PSET(32+RND*600,RND*128,RND*6+1):NEXT
1020 FOR I=1 TO 3:SYMBOL(36+I*4,0),"CONGRATULATION",5,4,5:NEXT
1030 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(64,40+I*16),ME$(I),1,1,7:NEXT
1040 FORI=0TO7:PUT@(0,I*16)-(31,I*16+15),GI%,PSET,1:NEXT
1050 LINE(0,18)-(78,24),CHR$(254),2,BF:Y=8:Y2=8:X2=0:X=5:GOSUB530:GOSUB540
```

★みんな!!オレはこのあいだ東京のいとこの家へ遊びに行き“ポンギ”へでかけたとき，つぐ美とかいう女が男を泣かせていた。(大阪府堺市・**松尾　悟13才**)…**【つぐ美**：私って罪な女ネ。**影**：お得意のラリアットがでたの？**】**

```
1060 FOR I=0 TO 7:GOSUB530:X2=I  :GOSUB530:GOSUB560:GOSUB560
1070             GOSUB540:X=I+5:GOSUB540:NEXT
1080 SX=224:SY=120:A$="ﾏﾃｰ":GOSUB1230
1090 SX=384:SY=120:A$="ｿﾚ !":GOSUB1230
1100 FOR I=0 TO 10:GOSUB 560:NEXT
1110 FOR I=11 TO 8 STEP -1:PUT@A(I*32,128)-(I*32+23,140),ST%,PSET:GOSUB560
1120 GOSUB560:LINE(I*32,128)-(I*32+23,140),PSET,0,BF:NEXT:F=1
1130 SYMBOL(224,120),"ｳﾜｱｧ",1,1,7:X=12:Y=8:H=0
1140 FOR K=0 TO 50:FORJ=0TO10:PSET(224+RND*32,128+RND*16,RND*6):NEXT
1150 PSET(224+RND*32,128+RND*16,0):NEXT:SYMBOL(224,120),"ｳﾜｱｧ",1,1,0
1160 LINE(224,128)-(256,143),PSET,0,BF:PUT@(224,128)-(255,143),I1%,PSET,7
1170 SYMBOL(224,104),"ﾔｯﾀｰ",1,1,7:SYMBOL(384,104),"ﾔｯﾀｰ",1,1,7
1180 FORI=0TO6:GOSUB540:Y=Y+H:GOSUB540:FORJ=0TO10:GOSUB560
1190 F=1-F:H=(F=0)-(F=1)*1:NEXT:NEXT:X=7
1200 SYMBOL(224,104),"ﾔｯﾀｰ",1,1,0:SYMBOL(384,104),"ﾔｯﾀｰ",1,1,0
1210 FORI=7TO11:GOSUB540:X=I:GOSUB540:GOSUB560:GOSUB560:NEXT
1220 FOR I=0 TO 10000:COLOR=(5,RND*6):NEXT:CLS:COLOR=(5,5):END
1230 SYMBOL(SX,SY),A$,1,1,7:FORI=0TO20:GOSUB560:NEXT:SYMBOL(SX,SY),A$,1,1,0
1240 RETURN
1250 '------ ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ SUB ------------------------------------------------------
1260 FORJ=0TO9STEP3:FORI=1TO18
1270 PUT@(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),GI%,PSET,(-(RO=7)*INT(RND*6)+1)+RO
1280 M(I,J)=1:NEXT:M(0,J)=1:M(19,J)=1:NEXT
1290 FORJ=2TO14STEP6:SYMBOL(0,J*8),"▟",1,1,7:SYMBOL(624,J*8),"▙",1,1,7:NEXT
1300 FORI=1TO H(RO):HX=HX(I,RO):HY=HY(I,RO)
1310 FOR K=HY TO HY+3:PUT@(HX*32,K*16)-(HX*32+31,K*16+15),TU%,PSET,4
1320 M(HX,K)=2:NEXT:NEXT
1330 FOR I=0 TO 3
1340 OX=RND*17+1:OY=3*(INT(RND*3)+1):IFM(OX,OY)=1THENM(OX,OY)=3ELSEGOTO1340
1350 NEXT:IF RO=7 THEN RETURN
1360 FORI=2TO8STEP3
1370 OX=INT(RND*15)+2:IF(M(OX,I)=0)*(M(OX,I+1)=1)THEN M(OX,I)=1 ELSE GOTO 1370
1380 PUT@(OX*32,I*16)-(OX*32+31,I*16+15),KA%,PSET,2:NEXT:RETURN
1390 '------ START SUB ----------------------------------------------------------
1400 A$="ROUND "+STR$(7-RO)+" START!":B$="HIT '5' KEY."
1410 SYMBOL(192,160),A$,2,1,7:SYMBOL(208,168),B$,2,1,7
1420 I$=INPUT$(1):IF I$<>"5" THEN 1420 ELSE PLAY"v10t255l64o6bagfedc"
1430 SYMBOL(192,160),A$,2,1,0:SYMBOL(208,168),B$,2,1,0:RETURN
1440 '------ START SUB ----------------------------------------------------------
1450 WIDTH80,25:DEFINTA-Z:RANDOMIZETIME/4:SCREEN7,7:FORI=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT
1460 DIM I1%(33),T1%(33),KA%(33),ST%(61),GI%(33),TU%(33)
1470 DIM M(19,10),HX(20,20),HY(20,20),H(20):RO=0:MAN=0
1480 FOR I=0 TO 7:READ H(I):FOR J=1 TO H(I):READ HX(J,I),HY(J,I):NEXT J,I
1490 FOR I=0 TO 2:READ ME$(I):NEXT
1500 FOR I=0 TO 33:READ I1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 33:READ T1%(I):NEXT
1510 FOR I=0 TO 33:READ GI%(I):NEXT:FOR I=0 TO 33:READ KA%(I):NEXT
1520 FOR I=0 TO 33:READ TU%(I):NEXT:FOR I=0 TO 61:READ ST%(I):NEXT:RETURN
1530 '------ DATA ---------------------------------------------------------------
1540 DATA 3,5,2,14,2,9,5
1550 DATA 4,2,2,2,5,17,2,17,5
1560 DATA 2,3,5,16,2
1570 DATA 2,10,2,10,5
1580 DATA 6,2,2,7,2,12,2,5,5,10,5,15,5
1590 DATA 3,10,2,2,5,17,5
1600 DATA 6,4,2,9,2,10,2,15,2,7,5,12,5
1610 DATA 18,1,2,3,2,5,2,7,2,9,2,11,2,13,2,15,2,17,2,2,5,4,5,6,5,8,5,10,5,12,5,1
4,5,16,5,18,5
1620 DATA You successed that escape this fantasy tower with your friend.
1630 DATA                  You found the your friend.
1640 DATA Please accept my sincere congratulations upon your success !
1650 '●●●●● ｼﾞﾌﾞﾝ ●●●●●
1660 DATA 15,-12288,255,-5632,975,-3264,819,-13184,-3073,-179,-241,-3842,-784
1670 DATA 3901,15615,16184,16128,244,4095,-48,4095,-32,4095,-48,16383,-24
1680 DATA 16383,-12,-384,1018,-768,253,0,0
1690 '●●●●● ﾃｷ ●●●●●
1700 DATA 15,-12288,255,-5632,819,-13248,819,-13184,-3073,-179,-1,-2,-244,12541
1710 DATA 16140,12536,16332,13300,4095,-48,4094,32736,4080,4048,16380,16360
1720 DATA 16383,-12,-384,1014,-768,253,0,0
1730 '●●●●● ｼﾞﾒﾝ ●●●●●
1740 DATA 16188,-193,-1,-4117,-21361,-8203,-19501,-29445,-28701,-11267,-12332
1750 DATA -7173,16360,-11011,16339,-5894,16291,-11267,16195,-24326,16003,16628
1760 DATA 3392,-32712,3584,52,3328,48,2048,32,0,0,0,0
1770 '●●●●● ｶﾍﾞ ●●●●●
1780 DATA 0,0,0,0,3,16384,14,-32768,61,16384,62,10240,205,13568,160
1790 DATA -5632,1012,-11008,744,10368,4084,-15296,16291,-24224,11523,-11600
1800 DATA -1796,-6056,-11014,13485,0,0,0,0
1810 '●●●●● ﾂﾀ ●●●●●
1820 DATA 0,-16384,0,-16384,963,0,243,768,3,13056,0,-13312,0,-16384,3
1830 DATA 0,3,960,3,3840,0,-16384,48,-16384,204,-16384,3,960,3,3840
1840 DATA 0,-16384,0,0
1850 '●●●●● STAR ●●●●●
1860 DATA -1,-128,1,-16511,-65,-32257,-20480,3968,3,-20480,4028,63,-18432,8112
1870 DATA 6159,-24450,1977,-97,-1,-1,-1,-32768,447,-26113,-16487,-80,15375
1880 DATA -28673,-3149,-49,-17153,16313,-6241,-19559,-12378,32359,-17921,-24577
1890 DATA -1,-1,-128,1,-16487,-65,-26113,-20420,3983,-13,-19457,-12356,-193
1900 DATA -17945,-24653,-26161,-22914,26553,-97,-1,-256,0,0,0
```

★うちの近くのゲーセンで，ラスタンサーガをやっていて，3面でハイジャンプをするところで思い切りレバーを上にしたらレバーがとれた。ぼくは全力で逃げた……。(東京都豊島区・**上原裕司14才**)…**【影：コラーッ！】**

FP-1000/1100用

ジェクリス
JECLIS

SHINGO



▶STORY◀

そう，あれは，1989年2月19日——。オレは恋人の20才(はたち)を祝って，乾杯のグラスに手をかけた…。ちょうどそのときだった。激しい音とともに巨大なモンスターが空中に現れたのだ。

オレは，研究所へ急いだ。この日のために，国際宇宙防衛連盟が開発したスペース・マシーン，"OKORI－H"が腕をムズムズさせているぜ。

▶遊びかた◀

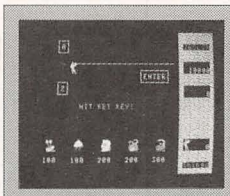
A Z で上下。E N T E R でビーム発射です。画面左端は地球。その右の黄色い柱はバリアです。バリアがやぶられ，モンスターに地球が侵略されるか，ロボットが3機やられるとゲーム・オーバー。

モンスターは5種類いて，それぞれ10匹倒すと，親玉がでてきます。これは，ヘビのように連なっていますが，先頭に数発当てると倒すことができます。

《第1表》キャラクター紹介

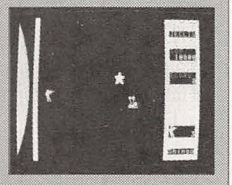
	名称	点数	親玉のスタミナ※	親玉の点数	親玉の動き
	ウズリン	100	ノーマルビーム 2発分	500	
	ベーダ	100	2発	500	
	ゴルジ	200	4発	1000	
	ミーサ	200	4発	1000	
	リュージ	300	6発	1500	
	スター	50	ごくたまに，"Wide"や"Pow"に変化しビームのパワーアップ!!		

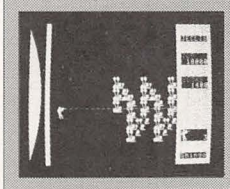
※ただし面が進むと強くなる



◀《写真1》タイトル・デモ，キャラクターもこってますねー

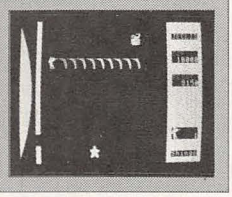
▶《写真2》5種類のモンスターがいるぞ，それぞれ10匹倒さなければ





◀《写真3》親玉出現！列の先頭をねらえ！1発では倒せないぞ

▶《写真4》これがワイドビームだぞ。幅が2倍になって，こりゃうれしい



JECLISのプログラム・リスト

```
 1 REM ┬┬┬
```

画面上の星は撃つと50点ですが，ときどき，“Wide”，“Pow”の文字が現れ，ビームが強力になるので，根気よくねらってください。“Wide”はビームの幅が倍になり，“Pow”はさらに親玉へ与えるダメージも倍になります。

▶プログラム◀

キャラクター表示，音出し，キーの読み取り等にマシン語を使っていますので，入力には十分注意してください。プログラムはかなり長めですが，フルカラー・グラフィックのゲームですので……。

★　★

```
1010 DATA 0F03FFFFFF7F7FFF,E0C0BF9FDFA6D7A7,FFF3FFFF0141FDFF,AF5FBFFFF0F2FFFF
1020 DATA 7FFFFF00FFFF03FF,AC5FBFF0FC8FC0FF,830D00FF4969FD01,53A0400F327B3F00
1030 DATA FF797DFFFFF7F7EF,FFFEEFFFFFFFEEFE,712020207 1FFFFFF,FCF8F8FCFFFFFFFF
1040 DATA 712020207 1F7F7EF,FCF0FBF0FC0FC0FE,6F4FB7FF01010 1FF,C381C1C1E1FDFF57
1050 DATA FFFFFF0154545401,C381818180F0EFF,6F6FB701545454 01,FFF3FBFFFEFE0008
1060 DATA 7F1F0F0703010100,FEF8F0E0C0800000,FFFFFFFFE7434BE7,FFFFFFFFFFFFFFFF
1070 DATA 7F1F0F0703010900,FEF8F0E0E0C0C1E0,0041FFFFFFFFFFFF,0080FFFFFFFFFFFF
1080 DATA FFBFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1090 DATA FFFF1FFFFFFFFFFF,FFFFF0E0C3C7BFBF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1100 DATA FFFF000F7FFFFFFF,FFFFFFFFBF0E1E3C,7F3F3F3F1F000001,FFFEFEFEFCB080C0
1110 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,A726F4F5F5F5F5F5,FFFFFFFFFFFFFFFF,C7CF8F8F9F9F9F9F
1120 DATA FFFBF1F8FF3F0801,FFFBF3FBFFFFCF0E0,FFF801D8DFFF3829,FFFFC0FBFBFFFFFF
1130 DATA FFFB01FBFFFF3F2F,FFFBF00BFFFFFFFF,030003010B3FFFFF,C0C0C0E0F0FCFFFF
1140 DATA FFFBFFFF9FBFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1150 DATA 7F3F3F3F1F000000,FEFCFCFCFB000000,7F3F3F3F1F000001,FFFEFEFEFCB080C0
1160 DATA 7F3F3F3F1F000001,FFFEFEFEFCB080C0,0107070303018 1E1,B0F0E0C0C0818187
1170 DATA 070F07038 3C1F1FF,F0FBF0E0E0C1C7FF,070F07038 3C1F1FF,F0FBF0E0E0C1C7FF
1180 DATA 0000000000000000,0000000000000000,9FDFFFFF9FFCFFFF,DFFFFFFF3FF7F7FF
1190 DATA 10101E11F000B073C,1B1010DE23C24242,0000000000000000,0000000000000000
1200 DATA F7F7FBFBCFFFFFFF,FFFFFFF3FBFFFFBF,44B444A3F202202FF0,42639CB282B2C324
1210 DATA FFEFEDBF5F9FBFFF,FF3F3F33F3F2F1F3,4F0FF0FF0FF6AF4F0F,FEFCFDFBFF5F9FBFFF,F3E3F3F33F3F2F1F3
1220 DATA 0F1F2F4FBF0FF0F0,FEFCFCFDFEEFC,FEFCFCFDFEEFC,FEFCFCFDFEEFC,FBFBFBFBB8AAAAAA
1230 DATA 0F0F0F0F2F6F4F0F,F0F0F0F0F0F0F0F0,0F1F2F4FBF0F0F0F,FCFCFCFCFDFBFEFC3
1240 DATA FFEF7FD3F7FEFBFB,FFFFD8DEF7FFDFBF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1250 DATA FDFAF7FDD573D1FE,5FFFDF6FADD977E,FDFBF7FDD773DBFF,FFFFDF6FEAFFDFFF
1260 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1270 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1280 DATA FFFFFFF7FDF7F6F,FFFFFFFFDFEEDF6,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1290 DATA 976FBFCF7FFFFFFF,ECF5EAF6FDFFFFFF,BF6FBFDFFFFFFFFF,FCF5FBF6FFFFFFFF
1300 DATA FFBFBFFBFBFBFBFF,FBFBFBFBFBFAFAFA,FFFFFFFFFFFFFFFF,FBFBFBFBB8AAAAAA
1310 DATA EEAAAAEAAAAAAAAA,FFFFFFFBFAFAFAFF,BFBFBFBFBFBFBFBF,FAFAFAFAFAFAFAF8
1320 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,AAAAAAAAAAAAAAB5,AFAFBFEFEFEFEFBF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1330 DATA E0ECECECECECECEC,FFFFFFFFFFFFFFFF,ECECC09C9C9C91C,FFFFFEFEFEFEFEFE
1340 DATA E0ECECECECECECEC,FFFFFFFFFFFFFFFF,ECECC09C9C9C91C,FFFFFEFEFEFEFEFE
1350 DATA FFFFF1F9FF9F9F9F1F,FFFFFFEFEFEFEFEF,ECECE0C9C9C9C1C,FFFFFEFEFEFEFEFE
1355 '
1360 DATA 1302140213022902,0F0210020F021002,0029042704296427,04FF0B3404310428F
1370 DATA 04FF0425042104 1D,041504001F041504,0F041504 1F043F04,0029022502210218
1380 DATA 02180200140218 02,15021B0218021F02,1B0221020029181F,0B1B1B1708181B1F
1390 DATA 0B1B1B1208141B1F,0B1B1B1708181B1F,0B1B1B1008F1811,0B131B1408171B1A
1400 DATA 0B1B1B2308111B0F,0B111B1408120A17,0A1B0A140A180A1B,0A001F0C1F0CFF0C
1410 DATA 290C250CFF0C290C,250CFF0C1F0CFF0C,1F0C0010041A0400,1402100400 1F020F
1420 DATA 0214021B020F0214,02FF02110A000000,0000000000000000,0000000000000000
1425 REM ﾏｼﾝｺﾞ ********************************************************
1430 FORI=224 TO 255:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT I:SCREEN 2,0,7
1440 PRINTCSR(23,6)"ﾆｭｳﾘｮｸ ﾁｭｳ":CSR(4,21)"●□◇△ｷｬﾗｸﾀｰﾍﾝｺｳ":CSR(38,16)"ｴﾝﾀｰ"
1450 FOR I=1TO 128:CALL&H06AFB,6:NEXT I
1460 PRINTCSR(23,6)"                    ":CSR(4,21)"                    ":RETURN
1470 DATA 0000000000000097,991F991E6B0F7FBD,6446406B0F7FBD64,46406B0F7FBD6467
1480 DATA C06476E6B0F7FBD,6446406B0F7FBD64,46406B0F7FBD9608,79E5D5CDC218D119
1490 DATA 2929293E40846735E,52CD20B7DCDE80C,7CCDE80CE10660CD,190BC900000000000
1500 DATA 34B0FF248A7A6B29,31348A3A248 0FF6B,29316F00448 0FF34,8A7A248AB8A6B2931
1510 DATA 34ABAB2A2B0FF6B29,310B991E5918 2493,FF26014A2024000E4,4B2A0B1A4A30330E
1520 DATA C53E7BCD0B0000000,7EA7CB47234E23E5
1530 DATA 60C9CE52F70B1A4A,20330E60C9C352F7,E79A200B00000000,7EA7CB47234E23E5
1540 DATA 23463E53CD000BCD,1C0D77C900000000,ED43CC9F22CA9FED,153CE9FCD9608C900
1545 REM ｼｮｷ ﾋｮｳｼﾞ ********************************************************
1550 FORI=1 TO 5:READ MD(I),MP(I),MS(I),MH(I),ML(I),MM(I)
1560 FORJ=0 TO 2:READ MA(I,J),MB(I,J):NEXT
1570 FORJ=1 TO MM(I):READ MX(I,J),MY(I,J):NEXT:RETURN
1580 DATA &HE1E0,2,10,0,13,12,-1,-1,-1,0,-1,1
1590 DATA 0,2,0,2,0,2,-1,1,-1,1,-1,0,-2,0,-2,0,-2,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
1600 DATA &HE240,2,10,0,14,12,0,-2,2,0,2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0
1610 DATA 0,2,0,2,0,2,0,2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0,-2,0
1620 DATA &HE0C0,4,20,6,22,9,-2,-2,0,0,-2,2
1630 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-2,2,-2,2,-2,2
1640 DATA &HE120,4,20,6,22,7,-2,-2,-2,0,-2,2
1650 DATA -1,-3,-1,-2,-1,-1,-1,0,-1,1,-1,2,-1,3
1660 DATA &HE180,6,30,0,10,14,-1,-3,-2,0,-1,3,-1,0,-1,1
1670 DATA -1,2,-1,3,-1,3,-1,2,-1,1,-1,1,0,-1,-1,1,-1,2,-1,3,-1,-1,-3,-1,-1,-2,-1,-1
```

```
370 CALL&H99A8,,&HF02C:BA(MY)=0:ME=0:CALL&H99A8,,,&HE000,3,MY
380 CALL&H99A8,,&HE000,MX,MY:IF MZ=0 THEN 140
390 CALL&H99A8,,&HE000,MX,MY:MI=MI-1:IF MI=0 THEN MI=MM(ML)
400 MX=MX-MX(ML,MI):MY=MY-MY(ML,MI):IF MX<=30 THEN 390 ELSE 140
405 REM ﾛｶｯﾄ ﾉ ﾊﾟﾀｰﾝ ********************************************************
410 CALL&H99A8,,&HE4E0,6,Y:CALL&H99A8,,&HE480,6,Y:CALL&H9A28,,&HF044
420 LE=LE-1:COLOR 7:LOCATE 38,19:PRINTUSING"#";LE:IF LE=0 THEN 460
430 CALL&H99A8,,&HE000,6,Y:IF MZ=0 THEN CALL&H99A8,,&HE000,MX,MY:GOTO70
440 CALL&H99A8,,&HE000,MX,MY:MI=MI-1:IF MI=0 THEN MI=MM(ML)
450 MX=MX-MX(ML,MI):MY=MY-MY(ML,MI):IF MX<=30 THEN 440 ELSE 70
455 REM GAME OVER ********************************************************
460 IF SC>HS THEN HS=SC:COLOR 7:LOCATE33,6:PRINTUSING"#####";HS
470 CALL&H99A8,,&HF09A:COLOR 3:PRINTCSR(10,10)" GAME  OVER ":GOTO60
475 REM ｵﾜﾀ ********************************************************
480 IF ME THEN 510
490 MX=30:MY=RND(1)*(ML(ML)-MH(ML)+1)+MH(ML):MI=1
500 CALL&H99A8,,MD(ML),MX,MY:ME=1:GOTO140
510 MX=MX+MX(ML,MI):MY=MY+MY(ML,MI):MI=MI+1:IF MI>MM(ML) THEN MI=1
520 CALL&H99A8,,MD(ML),MX,MY:IF MX<7 THEN 350 ELSE 140
525 REM BEAM ********************************************************
530 CALL&H99A8,,&HF0BB:COLOR ,,6:CALL&H9A60,,64,255,Y*8+2:COLOR ,,0
540 H=-(MY<Y)-(MY+1=Y)-(HY+1=Y)):*2:CALL&H9A60,,64,255,Y*8+2:RETURN
550 CALL&H99A8,,&HF0BB:XY=MX:IF MX<HX THEN XX=HX
560 FORI=8 TO XX STEP2:CALL&H99A8,,&HE2A0,I,Y:NEXT
570 FORI=8 TO XX STEP2:CALL&H99A8,,&HE000,I,Y:NEXT
580 H=-(ABS(MY-Y)<2)-(ABS(HY-Y)<2)*2:RETURN
590 SCREEN 2,,,1:CALL&H9A28,,&HF0BB:SCREEN 2,,,0:XX=MX:IF MX<HX THEN XX=HX
600 FORI=8 TO XX STEP2:CALL&H99A8,,&HE300,I,Y:NEXT
610 FORI=8 TO XX STEP2:CALL&H99A8,,&HE000,I,Y:NEXT
620 H=-(ABS(MY-Y)<2)-(ABS(HY-Y)<2)*2:RETURN
625 REM START ********************************************************
630 COLOR 3:PRINTCSR(10,12)"HIT KEY!":FOR I=0 TO 23:BA(1)=1:NEXT
640 FORI=1TO5:MP(I)=-((I+1)*8):NEXT:*2:NEXT
650 CALL&H0703:WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND:GOSUB 810
660 FORI=8 TO 22 STEP2:CALL&H99A8,,&HE420,3,I:NEXT
670 CIRCLE(-180,96),200,1:PAINT(0,96),1:SC=0:LE=3:MF=0:ML=1:MZ=0:HX=8:HY=0
680 COLOR 7:PRINTCSR(33,10)"    0":CSR(35,19)"    3":RETURN
685 REM DEMO ********************************************************
690 FORI=32 TO 38 STEP2:FORJ=0 TO 22 STEP2:CALL&H99A8,,&HE3C0,I,J:NEXT:NEXT
700 COLOR 6:PRINTCSR(33,2)"JECLIS":CSR(33,22)"Shinqo"
710 COLOR 2:PRINTCSR(33,5)"TOP":CSR(33,9)"SCORE"
720 COLOR 7:PRINTCSR(33,6)" 10000":CSR(35,10)"    0"
730 CALL&H99A8,,&HE060,33,18:PRINTCSR(35,18)"    0":RETURN
740 CALL&H99A8,,&HE060,8,5:FOR I=1TO 5:CALL&H99A8,,MD(I),1*6-3,18:NEXT
750 COLOR7:PRINTCSR(5,1)"┌─┐":CSR(5,2)"|A|":CSR(5,3)"└─┘"
760 PRINTCSR(5,8)"┌─┐":CSR(5,9)"|Z|":CSR(5,10)"└─┘"
770 PRINTCSR(23,6)"┌──────┐":CSR(23,7)"|ENTER|":CSR(23,8)"└──────┘"
780 PRINTCSR(2,21)"100  100  200  200  300":SCREEN 2,7,7
790 CALL&H9A28,,&HF055:FORI=1TO 1000:NEXT
800 CALL&H99A8,,&HF0BB:COLOR ,,6:CALL&H9A60,,80,247,42:HS=10000:RETURN
805 REM CLS ********************************************************
810 FOR C=1 TO 0 STEP-1:COLOR ,,C:FORI=0TO95:CALL&H9A60,,0,255,I*2
820 NEXT:NEXT:RETURN
825 REM ｷｬﾗｸﾀｰ･ﾎｼﾉ ﾃﾞｰﾀ ********************************************************
830 DEFCHR$(228)="218B99010800ED80":DEFCHR$(229)="C900000000000000"
840 FOR ADD=&HE000 TO &HE5F8 STEP 8
850 READ A$:DEFCHR$(227)=A$:CALL&H9990,,,ADD:NEXT
860 FOR ADD=&HF000 TO &HF0DF STEP 8
870 READ A$:DEFCHR$(227)=A$:CALL&H9990,,,ADD:NEXT:RETURN
880 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
890 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
900 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
910 DATA CF6747B301018181,FFFCB0F0F8FCFFFF,CFD7F7FF0F0FFB37,FFFF7F9F9F8FCFFF
920 DATA FF4F4FFB3959F981,FFFCB0F8FCFFFFFF,87B7274FCFCFF9F,FFFFFFFFFFFFFCFF9
930 DATA B7B7274F4FCFCF9F,FFFF274F4FFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFCFF9,FFFFFFFFFFFFFCFF9
940 DATA 07030303010100,F0C0B0B0000000FF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
950 DATA 07030303F9F170,F0C0B0B0000078180,0000000001010000,0000000000000080
960 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,0000C0F0101070E0,B0B0C0C0E0F8FFFF
970 DATA FFFFB37D7F7F3F1D,813F3F1FB0C0C0B0,FFE3C180A090C9E3,813F3F1F8FDFFFFF
980 DATA FFFFB37D7F7FFEDD,813F3F1FBFDFFFFF,0000000003F03F03,0000000303010080
990 DATA FFFFFF1F0003C3,FFFFFFFFFFFF1FC3FF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1000 DATA 0F03FFFFFF7F7FFF,E0C0BF1F9FDFE8F5F,0FF3FFFF7F3F3F3F,FEFFFF7FBC58A858
```

★ううっ，なんてせまいんだ。身長167cmのオレにはせますぎるぜ。（岡山市・**人吉二中13才**）……**【影**：どういうトイレに入ってるんだ！**編**：ＯＦがせまいというジョークですよ。**影**：そうか，おふろがせまいのか。**】**

JR-100用

落とし穴



Yass

危険なヒマつぶし

少年はたいくつだった。そこで彼は，モンスターのたまり場に落とし穴を仕掛けて遊ぶことを思いついたのだった。

そして彼は実行した。しかし，モンスターだって，落とし穴のあるところぐらいは感知できる。ぜんぜんひっかかってくれなかった。

隠れてそのことを見ていた少年はなおたいくつだった。そこで彼は，直接モンスターに体当たりをして，モンスターをはねとばし，ムリヤリ落とすことを思いついたのだった。

彼は，実行した……。

操作方法

少年を[A][Z][・][・]で上下左右に動かし，スペース・キーで，何もないところには穴を掘り，穴のあるところは埋めます。そのアクションの方向は，やってみればわかると思いますが，わかりずらいという人は，130行の“ＲＥＭ”を取ってください。右下のほうに，アクションをする方向が矢印で表示されます。

内　容

少年をモンスターのうしろへ体当たりさせ，モンスターをはねとばし，うまく穴へ落としてください。しかし，すぐ画面のはしから，また出現してきます。それから，モンスターの落ちた穴は，岩になってしまいます。

また，後ろ以外から体当たりをすると，逆に自分がはねとばされます。

4匹（7ラウンド以降は3匹）モンスターを落とすと，面クリアです。残

《第1表》変数表

C	タイム
R	ラウンド
L	少年の残り数
W	穴の埋め，掘りの方向
Z	画面中の敵の数
S，S1	スコア，ハイスコア
X，X1	少年の座標
Y，Y1，Y(n)	敵の座標
Y2，H(n)	敵の進む方向
U，U1	ＵＳＲ用
D	落とした敵の数
V	少年がはねとばされる方向用

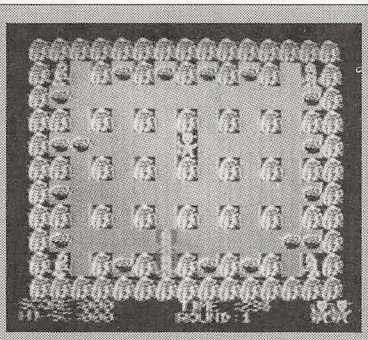
CHECKER FLAG

Dr.D：短いリストの中で，よくできているな。おもしろいゲームだ。

編：ゲーム自体はおもしろいと，私も思いますがね，ちょっと時間が短かすぎるんじゃないですか。

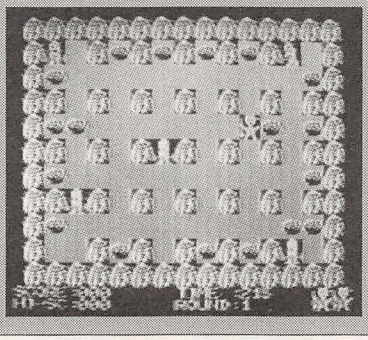
影：そうだ！そうだ！今のままじゃ，ラウンド・クリアはヤクルトの優勝よりむずかしいぞ！

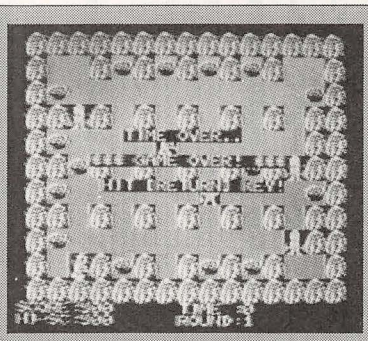
Dr.D：ヤクルトファンには悪いが，まったくそのとおりだ。しかしまあ，変数表がついてるし，ＪＲには，ＦＩＮＤ命令もあるから，改造するのは簡単じゃろう。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!怪獣をうまく穴に誘導しよう!!

▼《写真2》こうやって穴を掘る。あとは怪獣が来るのを待ってると…





▲《写真3》タイム制限があるのでただ待ってるだけだとすぐゲーム・オーバー

★つぐ美：影さん足何cm？影：26cmだよ。つぐ美：短いのね。 影：じゃあ，つぐ美ちゃんの足はいくつ？つぐ美：98よ。影：たくさんあるんだね。（静岡県富士市・？？？？才）…【**影**：足の話しはやめよう。**つぐ美**：そうね。】

```
1 REM▒▒▒
```

JR-200用

フィギュアー
FIGURE
ムーブ　ゲーム
MOVE GAME



山野辺　俊二

内　容

'87 4月号ＰＣ－6001mkⅡ用の移植版です。

ただし，リストは，ほぼオリジナルになっています。

遊びかた

「へ」をゴールの「Ｇ」までもっていけば1面クリアです。

ＲＵＮすると，タイトル画面がでて，何かキーを押せばゲームが，はじまります。

はじめ，自分「へ」は左下にいるので，カーソル・キーで方向を指定すると，その上の数だけその方向に移動します。1回移動するごとに，ステップが＋1されます。

ギブアップ（Ｇキー）か，タイムが0になると，チャンスが1回減ります。チャンスが0になるとゲーム・オーバーです。

1面クリアするごとに，チャンスが1回増えます。なお，面は5面ほどあります。

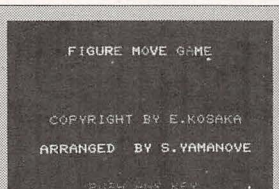
入力について

このプログラムは，ゲーム部と，コンストラクション部にわかれています。

コンストラクション部（930～1390）とコンストラクション用データ（1410

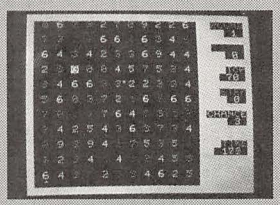
《第1表》変数表

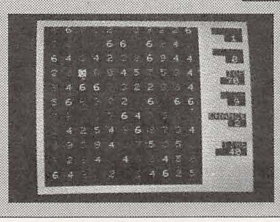
A……自分の指している数字データ	K……キー入力用
A（，　）……数字データ	ＣＳ……チェックサム
ＴＭ……タイム	D……データ・チェック用データ
ＴＴ……トータル・ステップ	Ａ＄……ＲＥＡＤ用
ＴＡ……トップのトータル・ステップ	ＡＡ，ＡＵ，ＡＤ…画面表示用
Ｓ……ステップ	Ｆ……コンストラクション用フラグ
ＲＯ……ラウンド	ＳＡ……コンストラクション用行番号
ＲＭ……全ラウンド数	ＴＬ＄……タイトル文字
ＣＨ……チャンス	Ｐ，Ｑ，Ｒ…ＦＯＲ～ＮＥＸＴ，コンストラクション時のカーソル座標，その他いろいろ用
Ｘ，Ｙ……自分の座標	
ＭＸ，ＭＹ…仮座標	仮座標系
ＧＸ，ＧＹ…ゴール座標	



◀《写真1》タイトル画面。何かキーを押してスタート!!

▶《写真2》へをＧまで進めるんだ!!





◀《写真3》やった!!ゴールイン!!

FIGURE MOVE GAMEのプログラム・リスト

```
100 REM -FIGURE MOVE GAME-
110 REM !COPYRIGHT BY E.KOSAKA!
120 REM !ARRANGEDBY S.YAMANOVE-!
130 CLEAR:POKE 0,0:POKE &CH00,0:COLOR 7,0:CLS
140 DIM A(11,10):TT=0:RM=5:TL$="FIGURE MOVE GAME"
150 FOR P=1 TO 16:COLOR 7:LOCATE 23-P,6:PRINT "^";:SOUND 300,4
160 COLOR MODC(P,7)+1:LOCATE 23-P,5:PRINT LEFT$(TL$,P);
170 FOR Q=0 TO 99:NEXT Q:LOCATE 23-P,6:PRINT " ";:NEXT P
180 FOR P=7 TO 22:LOCATE P-1,6:PRINT " ";:FOR Q=0 TO 30:NEXT Q
190 COLOR 7:LOCATE P,6:PRINT "^";
200 COLOR MODC(P+2,7)+1:LOCATE P,5:PRINT MID$(TL$,P-6,1);:NEXT P
210 RESTORE 1450:FOR P=0 TO 1:READ A$
220 FOR Q=1 TO LEN(A$)
230 COLOR MODC(Q+3,7):LOCATE 4,12+3*P:PRINT RIGHT$(A$,Q)
240 NEXT Q:NEXT P
250 COLOR 2:LOCATE 9,19:PRINT "PUSH ANY KEY";
260 PICK K:IF K=0 THEN 260
270 REM DISPLAY
280 COLOR 7,0:CLS
290 TA=0:PO=1:CH=3
300 FOR P=&H100 TO &H3FF:POKE P,&HFF:NEXT P
310 RESTORE 1470:FOR P=1 TO 6:READ Q,R,A$:COLOR P:LOCATE Q,R:PRINT A$;:NEXT P
320 GOSUB 810:GOSUB 820
330 LOCATE 28,2:PRINT RO;
340 LOCATE 28-LEN(STR$(TA)),5:PRINT TA;
350 LOCATE 30-LEN(STR$(TT)),8:PRINT TT;
360 LOCATE 28,14:PRINT CH;
370 LOCATE 26,18:PRINT "  200 ";
380 LOCATE 2,22:PRINT "^";
390 REM START
400 TM=200:S=0:X=0:Y=10:A=PCX,Y)
410 LOCATE 30-LEN(STR$(S)),11:PRINT S;
```

★先日，電車の中でベーマガを読んでいたら，乗りすごしてしまい終点にも気がつかず電車区までつれていかれたうつけものです。（東京都板橋区・**座菜怒雨16才**）…**【影**：まさか東海道本線の大阪から東京までじゃあ？**】**

～1440)は，入力の必要はありません。

画面データは，変わった方法で圧縮してあるので，入力しずらいかもしれませんが，一応チェックサムがついています。

なお，画面データの文字の上位バイトは6～F，下位バイトは4～Cのキャラクタを使用しています。

コンストラクションについて

RUN　930で実行します。

起動すると，何面を作るかを聞いてきますから，作る面数を数字で入れてください。これで何行からデータを格納するかが決まります。

それから数字とゴール（G キー）一つを入れて，カーソルが，画面の右下すみにくると，終了するかどうか聞いてくるのでY を押すとデータ作成に，N を押すと，再び，カーソルがホーム・ポジションにもどります。Y を押すと，データ文が作成されるので，上からリターン・キーを押していけば完成です。

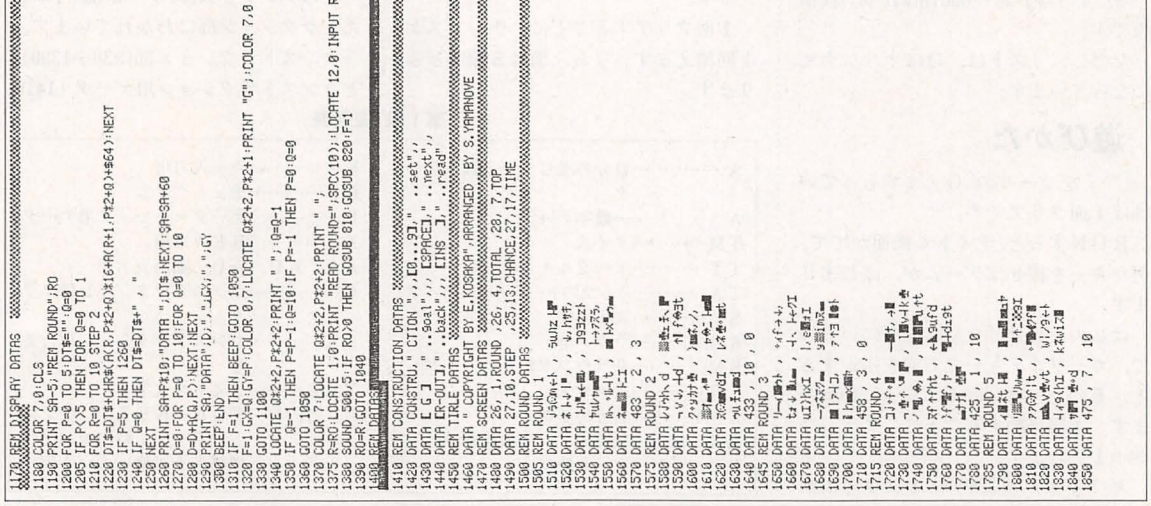
その他に，RUBOUT キーで，カーソルが一つもどり，INS キーで，画面データを読み込みます。

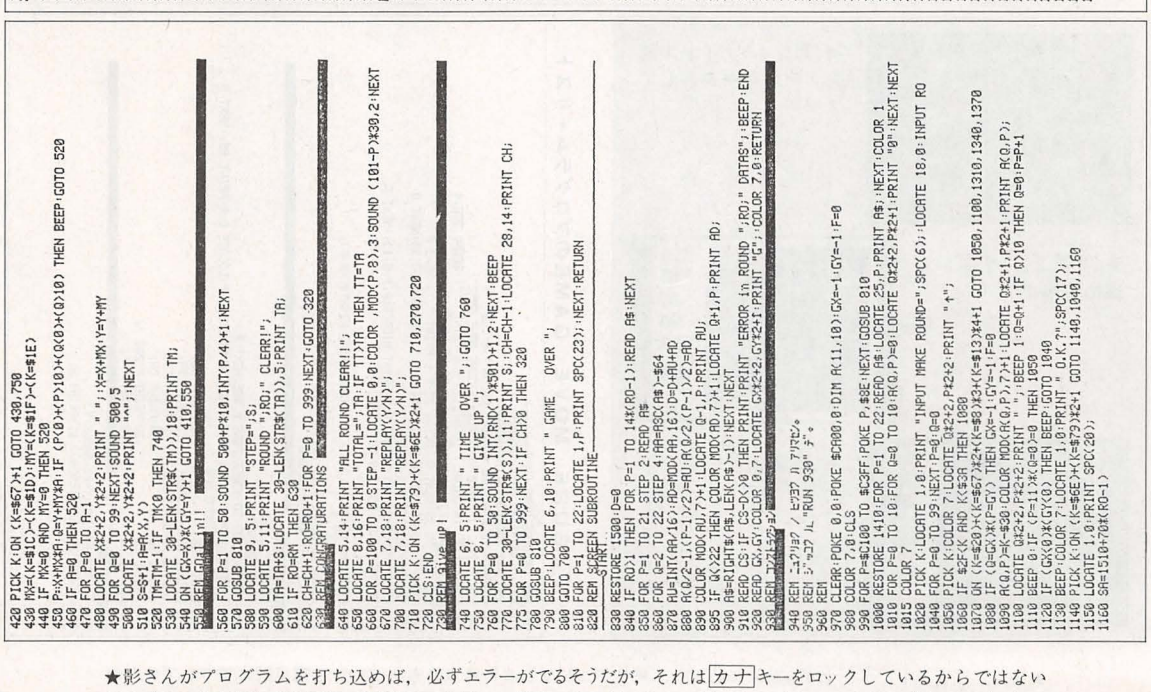
画面圧縮について

画面圧縮の方法ですが，数字を二つ1組にしてキャラクターに変換しています。ただし，そのまま交換すると，コントロール・コードまで入ってしまうので，＄64ほどたして変換しています。

プログラムについて

DIMで，A(11,10)と，使われていない部分があるのは，画面圧縮のときに二つ1組として使っているためにXを一つ増やして偶数にしています。なお，面を増やしたときは140行のRMを，+1してください。





★影さんがプログラムを打ち込めば，必ずエラーがでるそうだが，それはカナ キーをロックしているからではないだろうか？(栃木県下都賀郡・**藤沼順三10才**)……**【影：そうだったか。編：ちゃんとロックははずれてます。】**

M5(BASIC-Ⅰ)用

ブロックくずし



K&K

◎内　容

ボールの反射角を計算し，下に落とさないようにブロックに当てる，などと言うまでもないと書くまでもない。

◎プログラムの入力

二つにわかれています。**リスト1**を先に打ち込み，ＳＡＶＥして，つぎに**リスト2**を打ち込み，ＳＡＶＥしてください。**リスト1**をＲＵＮさせると**リスト2**を自動的に読みゲームがはじまります。

◎遊びかた

カーソル・キーの左右で，バーを動かしてボールを下に落とさないようにして，すべてのブロックを消してください。10面でＭ５がギブアップして，感動の終わりです。

◎能書き

たいしたことは，やってます。これはＢＡＳＩＣ－Ｇで，ずいぶん前に作りましたが，友人のＫ君に「これをＢＡＳＩＣ－Ｉでやったら載るんとちゃうか」と言われ移植しようと思いました。

しかし，私はＢＡＳＩＣ－Ｉを持っていない。そこでＫ氏は，ＢＡＳＩＣ－Ｉと“おもしろクリエイティブ”と言う本を，貸してくれました。まず困ったことは，ＩでＧのテープが読めないことだった。ＧでＩのテープは読めるのでＶＳＡＶＥを使って，画面にリストをだして少しずつセーブしてＩでロードしました。

プログラムは，もとの半分くらいにしましたが，スピードは落ちました。Ｋ氏が貸してくれた本には，音楽演奏ができると書いてありました。それを参考にして音も入れた。メモリの少ないのには，ずいぶん考えさせられた。実行前にあったメモリが変数とかで消され，苦しみました。もし載ったら稲田勝雪くんに感謝します。

参考にしたもの

Ｍ－５おもしろクリエイティブ
ＡＬＬ　ＡＢＯＵＴ　namco

《第１表》変数表

ＲＯ	面数
ＢＡ	ボールの数
ＥＮ	ブロックの数
ＳＰ	スピード
ＳＣ	スコア

※アルゴリズムは，配列変数で処理しているので調べてください。

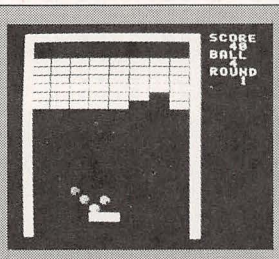
CHECKER
FLAG

編：何のかざり気もないブロックくずしですけど，なかなかよくできているし，おもしろいですよ。

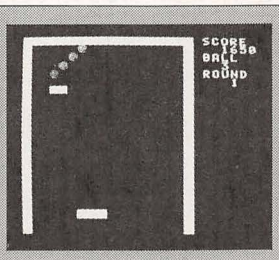
Dr.D：ＢＡＳＩＣ－Ｉ版で作るのにずいぶんと苦労したようじゃが，それがむくわれたということじゃな。

編：ただ，投稿されてくるほとんどのブロックくずしに言えるんですけど，ボールが45度方向にしか進まないのは何とかなりませんかね。

Dr.D：グラフィック，とくにスプライトを持っている機種ではむづかしくないぞ。挑戦してみてくれ。

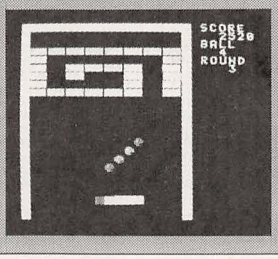


▲〈写真１〉ゲーム・スタート!!安易なタイトルのわりには内容はＧＯＯＤ!!

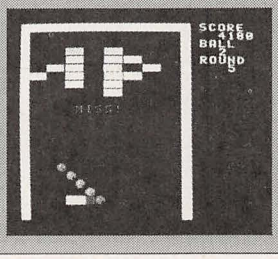


▲〈写真２〉やった!!あと一つで面クリアだ!!でも最後の一つがむずかしい

▼〈写真３〉おーっと!この面はどこかで…。１面より簡単だよ!!



▼〈写真４〉５面はＤＰ面。でも，ラケットが小さくなっているゾ!!



★サザエさんのエンディングは，１分22秒あるが，そのうち38秒は歌がなくメロディだけだ!!（兵庫県赤穂郡・おすぎ15才）…【**影**：あのエンディングはいつ見ても感動するなぁ～。**編**：来月もまた買ってくださいネうんが～。】

《リスト1》ブロックくずしのデータ・リスト

```
10 clear 256,&7EFF:poke &701A,0
20 Print "■■■":for H=130 to 135:read A$
30 for I=1 to 3
40 stchr "3c7ecfdffffd7a3c" to 129,I
50 stchr "40404e4e40404040" to 129,I+3
60 stchr "ffffffffffffff00" to H,I
70 stchr "fefefefefefefe00" to H+8,I
80 stchr A$ to H,I+3
90 stchr A$ to H+8,I+3
100 next:next
110 for I=&1800 to &184F:read A$:vPoke I,val("&"+A$):next:le
t I=0
120 read A$:let I=I+1:if A$<>"@" then Poke &7EFF+I,val("&"+A
$):goto 120
130 Print "■NOW LOADING":chain
140rem ■■ BLOCK DATA ■■
150 data 2020202020202020
160 data 4040404040404040
170 data 8080808080808080
180 data 7070707070707070
190 data a0a0a0a0a0a0a0a0
200 data d0d0d0d0d0d0d0d0
210 data ff,ff,ff,ff,ff,ff,00,00
220 data 55,aa,55,aa,55,aa,00,00
230 data ff,81,bd,a5,85,fd,00,00
240 data 44,aa,44,10,28,10,00,00
250 data 28,2c,6a,ac,68,28,00,00
260 data 46,48,50,68,44,42,00,00
270 data 18,7e,db,7e,db,a5,00,00
280 data 7e,c3,1e,18,00,18,00,00
290 data 81,c3,a5,99,81,81,00,00
300 data ff,c0,fe,03,c3,7e,00,00
310rem ■■ OTO ■■
320 data 70,90,21,60,02,41,01,03
330 data 05,06,08,0a,22,0a,21,23
340 data 60,04,01,03,05,01,03,05
350 data 03,06,21,60,02,21,8a,04
360 data 86,08,81,02,81,02,8a,04
370rem ■■ ENDING music ■■
380 data 70,9B,44,60,10,21,0C,22
390 data 85,18,21,8C,08,0C,22,60
400 data 04,02,04,05,07,89,18,60
410 data 08,07,85,10,85,0C,85,04
420 data 87,10,87,10,05,04,02,04
430 data 85,20,80,08,21,0C,8C,0C
440 data 8C,04,22,85,18,21,0C,8C
450 data 10,60,04,22,02,04,05,07
460 data 89,18,60,08,07,85,10,85
470 data 0C,85,04,87,10,87,10,05
480 data 04,02,04,85,20,80,10,89
490 data 0C,89,04,89,20,8A,10,8A
500 data 0C,8A,04,8A,20,89,10,89
510 data 0C,89,04,89,10,23,81,10
520 data 22,0C,0B,09,0A,8C,20,80
530 data 08,21,8C,10,0C,22,85,18
540 data 21,0C,8C,10,60,04,22,02
550 data 04,05,07,89,18,60,08,07
560 data 85,10,85,0C,85,04,87,10
570 data 87,10,05,04,02,04,85,20
580 data 80,10,a
```

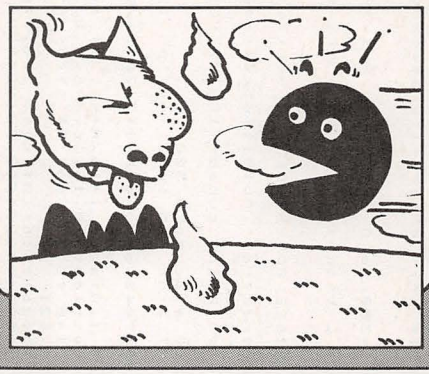
《リスト2》ブロックくずしのメイン・プログラム・リスト

```
10 dim A(8),B(2,3),C(2,3),D(2,3)
20 let I=0:let H=6:gosub 410:gosub 420:let I=12:let H=2:gosu
b 420
30 for I=1 to 8:read A:let A(I)=A:next
40 for Z=0 to 3:for I=0 to 2:read B,C,D
50 let B(I,Z)=B:let C(I,Z)=C:let D(I,Z)=D:next I,Z:goto 350
60 let RO=1:let BA=5:let SC=0
70 Print "■ " rPt$(18,"■"):let BA$=" "+rPt$((19-RO)/5,"■")+"
 "
80 for I=&3801 to &3AFF step 32:vPoke I,&80:vPoke I+17,&80:n
ext
90 Print cursor(20,0)"SCORE";cursor(21,1)SC:cursor(20,2)"BAL
L←←←↓" BA:cursor(20,4)"ROUND←←←↓" RO
100 let EN=0:for H=3 to 8:let A=vPeek(&17F8+RO*8+H-3):for B=
1 to 8
110 if A mod 2=1 then let EN=EN+1:Print cursor(18-B*2,H)chr$
(127+H):chr$(135+H)
120 let A=A/2:next:next
130 scod 0,128:scod 1,128:scol 0,14:scol 1,14:loc 0 to 8,168
:loc 1 to 144,168
140 let R=32:let M=7:let SP=90
150 let V=&3923+rnd(14):let Z=3+rnd(1)
160 let X=V
170 if V>&3AA1 then goto 320
180 let I=inP(54):let M=M+(I=32)-(I=64):Print cursor(M,21)BA
$:let I=Z-1
190 for Y=0 to 2:if vPeek(V+B(Y,I))>R then let Z=C(Y,I):let
Q=D(Y,I):goto 210
200 next:let V=V+B(2,I):vPoke V,129:vPoke X,R:for I=0 to SP:
next:goto 160
210 if vPeek(V+A(Q))>128 then let W=A(Q):goto 230 else Poke
&7076,0:goto 170
230 let V1=V+W-(V+W)mod 2:vPoke V1,R:vPoke V1+1,R:let SP=(V1
-&3800)/R-3
240 Poke &7064,11-SP:Poke &7067,1:Poke &7068,0:let SP=SP*10:
let EN=EN-1:let SC=SC+60-SP:Print cursor(21,1)SC
260 if EN then goto 170
270 Print cursor(7,10)"CLEAR!"
280 if RO=10 then goto 370
290 let I=15:let H=14:gosub 410
300 gosub 430:gosub 440
310 let RO=RO+1:let BA=BA+1:goto 70
320 Print cursor(7,10)"MISS!":let BA=BA-1:let I=29:let H=11:
gosub 410
330 gosub 430:Print cursor(21,3)BA:vPoke V,32:if BA<1 then g
oto 350
340 gosub 440:goto 150
350 Print cursor(7,8)"PLAY?"
360 if Peek(&702B)then goto 60 else goto 360
370 Print cursor(6,10)"ALL CLEAR":cursor(6,11)"GIVE UP"
380 gosub 430
390 let I=40:let H=&A2:gosub 410
400 goto 400
410 Poke &7064,I:Poke &7065,&7F:Poke &7067,H:Poke &7068,0:Po
ke &7066,&F0:return
420 Poke &7072,I:Poke &7073,&7F:Poke &7075,H:Poke &7076,0:Po
ke &7074,&F0:return
430 for I=0 to 3000:next:return
440 Print cursor(7,10)"■■■":return
450 data -32,-31,1,33,32,31,-1,-33
460 data -32,4,1,-1,2,7,-33,3,8
470 data -32,3,1,1,1,3,-31,4,2
480 data  32,2,5,1,4,3,33,1,4
490 data  32,1,5,-1,3,7,31,2,6
```

★この前，ぼくんちのくさったシュークリームを盗んで行ったのは誰だ!?編さん，最近影さんが腹が痛いと言っていませんでしたか？(岡山県久米郡・**西尾良一12才**)…**【影：クリームがちょっとすっぱくておいしかったのに。】**

M5(BASIC-G)用

ピース
PIECE
アドベンチャー
ADVENTURE



♡&♡Corp.

◆STORY

このゲームは，じつはHarperd Rowの「The Missin Piece」という絵本をもとに作ったものです。興味があったら読んでみてください（英語ですが日本語版もでているようです）。

◆HOW TO 遊ぶ

RUNしてしばらくしてから，Zキーを押すとはじまります。白いパックマンのようなものがPiece(自分)です。これをカーソル・キーの←→で左右に動かし，Zでジャンプです。右からコースト君がでてきますがこれに当たるとミスです。SHIFTでボールを発射でき，ゴーストをやっつけることができます。ただし，ボールの数には限りがある(はじめは10個)ので，飛んでくるボールを取って数を増やしてください。そうして進んでいくと，Missin' Piece(◁こんな形）がでてくるのでそれにくっつけばその面はクリアです。

◆隠れ設定

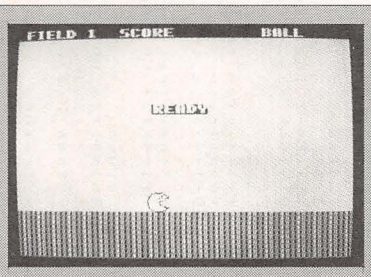
これだけだったらはっきり言ってつまりません。しかし，このゲームにはある設定がしてあり，あるものを取っていくとピースがパワーUPし，ついには無敵になってしまう設定もあるのです。その秘密は雲にあります（ヒント：TWIN BEEを思いだせ！）。また，ゴーストの動きは面ごとにちがいます。

◆LAST

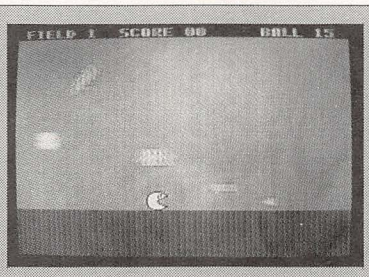
当初の予定では，このゲームの目的は本と同じく欠けたピースを見つけることだったんですが，ピースを無敵にすることのほうが目的になってしまいました。次作はグラディウスもどきの予定ですがいつできるか見当もつきません。ではではっ！

CHECKER FLAG

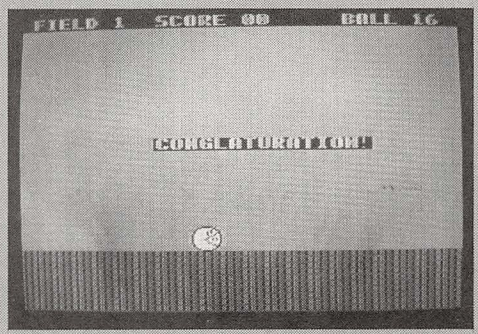
編：このPiece君のとぼけた顔がいいですね。
影：敵キャラだって悪くない。
Dr.D：ゲーム内容は，ともすれば単調になりがちだが，パワーアップや，キャラクターなどでカバーしてあるな。
編：それにしてもM5のゲームは速いですね。
Dr.D：スプライト，MOVE命令，衝突割り込みなどが使えるからな。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!Pieceの冒険のはじまりはじまり



◀《写真2》ゴースト君が2匹やってきたゾ!!ぶつからないように



▶《写真3》やった!!Missin' Pieceを手に入れたゾ！面クリアだ!!

★影さん!!いいかげんぼくの夢にでるのはやめてください!!おかげで最近ノイローゼぎみです。(長崎市・**ぼくのマシンはMSX？才**)……**【つぐ美**：まあ！いつも影さんが夢にでてくるなんて…。**影**：そんなにうれしいの？】

PIECE ADVENTUREのプログラム・リスト

```
10 Print "■■■":console 0:mag 2:dim X(6),Y(6),A$(3):gosub 530
:goto 490
20 S=0:R=0:L=3:P0=0:BA=10:$A:cls 127:view 0,19,31,23:cls 128
:view:Print "■";rpt$(32," ")
30 Print "■ FIELD";R+1;cursor(10,0);"SCORE";cursor(23,0);"BA
LL";:T=0
40 J1=0:O=0:M=1:X=100:Y=136:event 45:on event gosub 270
50 move 0 on X,Y:Print cursor(13,8);"READY";:sleep 2:Print "
←←←←44444":event on
60 K=inp(62):X=X+(K=32)*4-(K=64)*4:if X>240 then X=240 else
if X<0 then X=0
70 if inp(60)=1 and J1=0 then J1=1:V=-15-P0*2:V1=V:if V<-19
then V=-19:V1=V
80 if J1 then sg 0,Y,10:Y=Y+V:V=V+2:J1=-(V1<2-V)else sg 0,,0
90 if inkey(1)=4 and status(1)=0 and BA>0 then BA=BA-1:play
"o5c":loc 1 to#0:move 1 step 4,0,2
100 move 0 on X,Y:C=coinc(0,2,8):if C=-1 then goto 140
110 on C-1 goto 120,450,450,450,450,420,130
120 erase 2,18:Play "o6l32e9brc":BA=BA+1:goto 140
130 if sprite(8,2)=28 then erase 8:Play "o6l32DGR06C":P0=P0+
1:BA=BA-(P0 mod 3=1)*10
140 D=coinc(1,3,8):if D=8 and V=0 then erase 1,17:Play "o5l3
29c9c":scod 8,28:scol 8,rnd(7)+8
150 if D>2 and D<7 then erase D,D+16:S=S+1:Play "o4l32ergd":
if P0<3 then erase 1,17
160 T=T+1:if T>400 then T=T-200:loc 7 to 248,136:move 7 step
-1,0,2
170 stchr A$(0)to &80,7:0=0+1:if 0>3 then 0=0
180 Print cursor(15,0);S;"←0";cursor(27,0);BA;:M$="":if P0>8
 then scol 16,8:M$="o2*"
190 if Play(1)=0 then on M gosub 210,220,210,230,240,240,250
,260:M=M+1:if M>8 then M=1
200 goto 60
210 Play,M$+"l8o5e9cce9cc",M$+"l4o4co39o4co39":return
220 Play,M$+"o5dfo4bbo5c16o4b16o5c16d16er",M$+"o4do39o4e16d1
6e16f169r8":return
230 Play,M$+"o5dfo4bbo5c4r4",M$+"o4do39o4er":return
240 Play,M$+"o6c4o5b.a1694r4",M$+"9fe8c8c8c8":return
250 Play,M$+"f+f+16916af+9ab9",M$+"df+df+":return
260 Play,M$+"f+f+16916af+9fed",M$+"df+b8a898f8":return
270 P=Post(3,4):if P>0 and R>5 then loc P to(P-3)*248,rnd(12
0)+16:move P step 4-(P-3)*8,0,3
280 if status(2)=0 then loc 2 to 248,rnd(96)+40:move 2 step-
2,0,2
290 if status(8)=0 then scod 8,24:scol 8,15:loc 8 to 248,rnd
(96)+16:move 8 step-1,0,2:U=rnd(5)
300 P=Post(5,6):RR=(R mod 5)+1:if P=-1 then goto 320
310 loc P to-(RR<4)*248,rnd(120)+16:X(P)=2-(RR=5)*4:Y(P)=-(R
R=5)*4
320 on RR goto 330,350,370,350,390
330 for I=5 to 6:if vPeek(&3B01+I*4)<100 then Y(I)=4
340 move I step-4,Y(I),3-(R=0):next:return
350 for I=5 to 6:if vPeek(&3B00+I*4)>136 then Y(I)=-4 else Y
(I)=Y(I)+2
360 move I step-3-(RR=4)*6,Y(I),3:next:return
370 for I=5 to 6:VP=vPeek(&3B01+I*4):if VP<100 then X(I)=2 e
lse if VP>176 then X(I)=-2
380 move I step X(I),0,3:next:return
390 for I=5 to 6:VP=vPeek(&3B00+I*4):if VP>136 then Y(I)=-4
else if VP<16 then Y(I)=4
400 W=vPeek(&3B01+I*4):if W>176 then X(I)=-2 else if W<16 th
en X(I)=2
410 move I step X(I),Y(I),3:next:return
420 event off:Print cursor(10,10)"CONGLATURATION!":erase:mov
e off:loc 0 to X,Y:loc 7 to X,Y:loc 16 to X,Y:loc 25 to X,Y
430 play,"o6l16e9rcrcrce9crcrec","o5l16ecererercer9r9r9"
440 if play then goto 440 else S=S+100:R=R+1:erase:move on:g
oto #A
450 if P0>8 then goto 130
460 move 0 step 4,-4,2:for I=300 to 0 step-1:sg 0,I,10:next:
sg 0,,0:sleep 1
470 event off:erase:L=L-1:if L then goto 30 else Print curso
r(10,10)"GAME OVER"
480 sleep 3:if H<S then H=S
490 Print "■":cursor(7,4);"PIECE ADVENTURE";cursor(7,15)"HIG
H-SCORE";H;"←0"
500 play "v15l16o6edcredcrdc9rdc9re2","v10l16o5r9ecr9ecrfacr
fac92","v10o4l16rcrcrcrcrcrcrcrcc2"
510 if play then goto 510 else Print cursor(10,12)"PUSH Z KE
Y"
520 if inp(60)=1 then goto 20 else goto 520
530 Print "■■■■ WAIT A MOMENT":for J=0 to 2:for I=&2180 to &
22D7
540 vpoke I+J*2048,vpeek(I+J*2048)or vpeek(I+J*2048)/2 or vp
eek(I+J*2048)/4:next:next
550 for I=0 to 7:read A:scod I,A:scod I+16,A+4:scol I,1:scol
 I+16,15:Joint I+16 to I,1:next:data 0,16,16,8,8,8,8,32
560 scod 8,24:scol 8,15:for I=0 to 39:read A$:stchr A$ to I:
next:color 127,&55:color 128,&21
570 for I=0 to 3:read A$(I):next:stchr A$(0)to 128,7:return
580 data 07182040408080,818080404020180?,E01824A2A6986080,
00806018060418E0
590 data 071F3F7F7FFFFFFF,FFFFFF7F7F3F1F07,E0F8FCFEFEF8E080,
0080E0F8FEFCF8E0
600 data 0304081014141410,204080B0D0900807,C020100888888402,
09AD0B09080402FF
610 data 03070F1F1F1F1F1F,3F7FFFFFDF9F0F07,C0E0F0F8F8F8FCFE,
FFFFFBF9F8FCFEFF
620 data 000000000304080A,0A0804030000000,00000000C0201090,
90102 0C000000000
630 data 0000000003070F0F,0F0F070300000000,00000000C0E0F0F0,
F0F0E0C000000000
640 data 001C2E7F7FFFFF5F,2D7EFFFF7F370E00,0070EC7EFEFFFFDE,
B47AFFFFFA74F800
650 data 0000000001030 70F,0B05030100000000,00000000 8040A0F0,
1020408000000000
660 data 0000000000000000,0100000000000000,0000000006196195,
1581611A06000000
670 data 0000000000000000,0100000000000000,000000000 61F7FFF,
FFFF7F1E06000000
680 data EEEEEEFFEEEEEEFF,DDDDDDFFDDDDDDFF,BBBBBBFFBBBBBBFF,
777777FF777777FF
```

★ぼくは手塚一郎先生のことをマンガ家の手塚先生だと今まで思ちがいしていました。どうもすみません。(愛知県名古屋市・HITBIT11才)……【影：本当は息子さんなんです。編：いや孫です。手塚：ちがいます。】

MSX/MSX2用

THE HOUSE OF SLIME



坂本　秀一

すとおりぃ

KUM（コウム）君は，しあわせいっぱいのJ.ハイスクール・ステューデント。しかし，ある日スライム君の陰ぼうにより，魔のスライム館にとじ込められてしまいました。

「屋上へ脱出するしかない」こう思ったKUMくんは，物落とし技を駆使し，つぎの部屋への扉に向かって歩きはじめました…。

ないよう

カーソル・キーでKUM君移動，スペース・キーで物落とし技を使います。

そして扉まで行くと面クリアですが，部屋の中は迷路，しかもスライム君が動き回っているのでなかなかクリアできません。

ゲームのコンティニューはゲーム・オーバーになってからゲーム・スタートになるまでスペース・キーを押しつづければできます。

このゲームの特徴である物落とし技は，KUM君の真上にある空白以外の物体を落とすことができるという技です（**第1図**）。

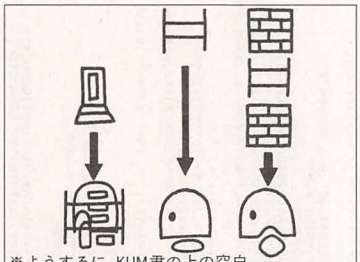
また迷路構成は，つぎのとおりです。

★空白…KUM君もスライム君も通ることができる。

★墓…KUM君は通ることができる。

★はしご…KUM君が上下に動くことができる（横から落ちることも可）。

★ブロック…KUM君もスライム君も通れない。



※ようするに，KUM君の上の空白でない1番近い物体を落とす。（ただし，1番上のブロックは落ちない）

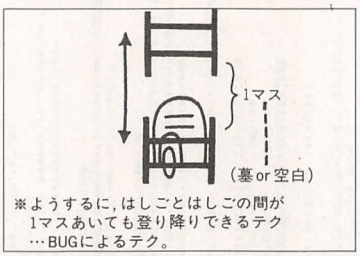
《第1図》ブロックの落しかた

それから

KUM君は，下が墓か空白の場合下に落ちます。

落としたブロックにはさまれたり，タイム・オーバーになったり，スライム君につかまったりすると1人死に，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

ただし，3万点ごとにKUM君が1人増えます（面クリア時に）。



※ようするに，はしごとはしごの間が1マスあいても登り降りできるテク…BUGによるテク。

《第2図》BUGテク

テク

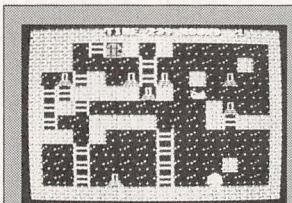
このゲームはむずかしいと思います。それで，テクニックを書いておきます。

○スライム君は，1度方向が決まるとブロックに当たるまで方向を変えません。また，墓があると，方向を必ず逆転します。

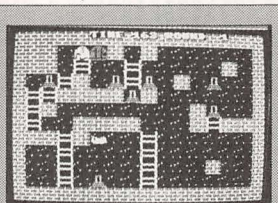
○スライム君をブロックでつぶすと

《第1表》主な変数表

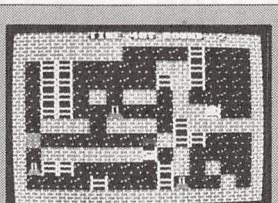
X	KUMのX座標
Y	KUMのY座標
TX	スライムのX座標
TY	スライムのY座標
RJ	ラウンド総数
RD	ラウンド数
MS	残り数
A，I	汎用
FG	落としているかのフラグ
SC	スコア
HI	ハイスコア
T	残りタイム



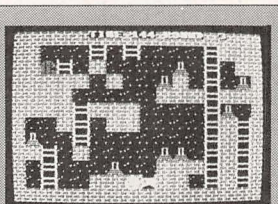
▲《写真1》ゲーム・スタート!!右下にいるのがKUMくんだ



▲《写真2》こうやって，出口に行けばラウンド・クリアだ!!



▲《写真3》一見1面と何も変わりないようだが複雑でむずかしい



▲《写真4》ここは3面です。早く動かないとやられてしまうぞ!!

★影さんくらえ!!北斗静岡拳!!お茶，茶，茶，茶，茶……!!おまえはもう飲んでいる。（静岡市・**タンスに前田コン14才**）……【**影**：じゃあ南斗田舎拳で対抗だ!!あ田，田，田，田，田……。おまえはもう植えている!!】

2千点入り，スライム君は，出現地点にもどります。

○スライム君をじゃまにならないように誘導することもできる（TIMEに注意）。

○ STOP キーでポーズしてクリアの仕方を考えよう。

○最終面は，落としているブロックの上をつたって他のところに行くテクを使用してクリア（BUGテクに見えてしまう）。

BUGテク

はしごの上ではカーソル・キーの上を押すとKUM君はジャンプしてしまう これを埋めようとした唯一のBUGテクが**第2図**のようになっているときは登れてしまうテク（後のほう面ではよく使用する）。

プログラムなどについて

マシン語を使っているので，RUNする前にSAVEしてください。また，RUNするとマシン語の書き込みとチェックサム計算を同時に行ないます。マシン語は画面表示と物体落下に使用しています。

THE HOUSE OF SLIMEのプログラム・リスト

```
10 GOTO300
20 '**********KUM MOVE♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥KUM MOVE♥♥♥♥♥♥♥♥♥
40 IFSTRIG(0)ANDF=0THENPOKEAY,X%2:POKEAX,X%2:A=USR1(0):FG=PEEK(AF)
50 IFAS<>ANDYS<>STHENX%=X:UY=1:MU=4ELSES=STICK(0):UX=S*(S=7)-(S=3):UY=-(S=1)-(S=5)-(S=
):X=X+UX:Y=Y+UY:S=30RS=3:MU=3+UY+(S=30RS=7)*2-1
60 Y$=FNS(UX,Y+UY):IFY$>3THENY=FNS(X,Y):ELSEX=UX:Y=Y+UY
70 A$=FNS(X,Y+1):K=-K*(S=0)-(S=3)*2-(S=10RS=5)*4:C=CXORSGN(S)
80 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥SLIME MOVE♥♥♥♥♥♥♥♥♥
90 UY=TX+LX:UY=TY+LY:IFLX+LY<>0THEN110
100 I=RND(1)*5/2:LX=SGN(TX-X)*(I=1)-(RND(1)*3=1)*(I=2):LY=SGN(TY-Y)*(I=0)-(RND(1
)*3=1)*(I=2ANDL<>0):GOTO120
110 A=FNS(UX,UY):IFA=10RA=STHENTX=UX:TY=UYELSELX=LX*(A=2):LY=LY*(A=2)
120 TC=TCXOR1:PUTSPRITE1,(X%16,Y%16),11,K+C:PUTSPRITE2,(TX%16,TY%16),7,TC+6
130 T=T-1:LOCATE15,0:PRINTUSING"###";T:IFT<40THENMU=6
140 IFFGTHENSOUND7,48:MU=5:A=USR2(0):FG=PEEK(AF):SC=SC+FG%5ELSESOUND7,56
150 PLAYMU$(MU):IFT<0THENLOCATE11,11:PRINT"TIME♥OVER":GOTO210
160 A=FNS(TX,TY):IFA=4THENPLAY"L8CDEFGAB":TX=SX:TY=SY:LX=0:LY=0:SC=SC+200:GOSUB4
80:GOTO40
170 IFNOT(FNS(X,Y)=4ORNOTY=Y)THEN40
180 GOSUB440:LOCATE10,14:PRINT"ROUND";RD;"CLEAR"
190 BEEP:A=0:PLAY"L8BGAFGE":GOSUB480
200 A=-1:GOSUB490:VPOKEAH1B00,208:MS=MS-1:IFMS>=0THEN350
210 CLS:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"O5L4FDL2C+DC+4","O2L1CC2"
220 GOSUB450:GOSUB470:GOTO720
230 '**********ROUND CLEAR**********
240 BEEP:PLAY"O6L16CDEFG"
250 FOR!=0TO255:VPOKE&H2001,I:NEXT:A=-1:GOSUB490:VPOKE&H1B00,208
260 GOSUB440:LOCATE10,14:PRINT"ROUND";RD;"CLEAR"
270 FOR!=0TO255:VPOKE&H2001,I:NEXT:A=-1:GOSUB490:VPOKE&H1B00,208
280 A$=":L16CDEFDDEFR4ER64ER8DR8ER16CR8C":PLAYA$,"","","O5"+A$
290 T=T/3:LOCATE8,11:PRINTUSING"TIME BONUS###00PTS";T:SC=SC+T*10
300 GOSUB450:GOSUB470:GOSUB440
310 IFSC>SETHENSF=SF+3000:LOCATE8,22:PRINT"EXTRA KUM":MS=MS+1:PLAY"CEGO5CE"
320 RD=RD+1:GOSUB450:IFRD>RJTHENGOSUB520
330 '**********ROUND START**********
340 CLS:GOSUB440:LOCATE10,11:PRINT"ROUND";RD;"START":LOCATE13,15:PRINT"KUM x";MS
350 PLAY"S1Z2M7L2O4D16R16CR64CR64D16R16DR16D9ER16D4DR16ERU7"
360 GOSUB450:GOSUB460:I=&HF200-89*RD:A=1AND255:POKEAY,A
370 CLS:POKEAX,(I-A)/254AND255:A=USR(0)
380 A=PEEK(I+35):X=A%16:SX=A%16:SY=AAND15
390 TX=SX:TY=SY:A=PEEK(I+37):GY=AAND15:T=PEEK(I+38)*3:A=1:GOSUB490
400 GOSUB440:PUTSPRITE0,(GX%16,GY%16),6,8:FG=0:MU=0
410 LX=0:LY=0:SOUND6,31:TIME=0:GOTO40
420 '**********SUB...HIGH SCORE ######0**********
430 LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE ######0";SC,HI:RETURN
440 IFPLAY(0)THEN450ELSEFOR!=0TO600:NEXT:RETURN
450 LOCATE10,0:PRINTUSING"TIME ### ROUND ##";T;RD:RETURN
460 IFHI<SCTHENHI=SC:RETURNELSERETURN
470 A=&HB07A:FOR!=0TO30:VPOKEA,3:VPOKEA,128:NEXT:RETURN
480 FOR!=AAND15TO-AAND15STEPA*5:COLOR,,!:GOSUB450:NEXT:GOSUB500:RETURN
490 COLOR15,,1:FOR!=0TO30:VPOKE&H2001+I,PEEK(&HF2F8+I)*XSGN(J):NEXT:RETURN
500 CLS:STOP:GOTO510
510 CLS:PLAY"T250L64O2CEGO5CEGO4CEGO5CEGO6DGO7CEG4T120":A=1:GOSUB490
520 CLS:LOCATE15,2:PRINT"♥♥♥♥♥":LOCATE15,6:PRINT"♥♥♥♥♥"
530 LOCATE9,2:PRINT"CONGRATULATIONS":LOCATE15,6:PRINT"♥♥♥♥♥"
540 PLAY"U15L20SCO4GE8GFE8DIR30SCO4GE8GFED8C1V8C"
550 GOSUB450:LOCATE7,20:PRINT"BONUS 20000x♥PTS":PLAY"T250O4L64CDEFGT120"
560 GOSUB450:SC=SC+20000*(MS+1):A=-1:GOSUB490:LOCATE0,0:PRINTUSING"SCORE ######0";SC
570 LOCATE5,10:PRINT"ちょうど ｸﾘｱ ﾃﾞｽ":PLAY"SM1200O05"+A$+A$:RETURN240
580 DEFFNS(A,B)=VPEEK(&H1800+B*64+A*2)/8:DEFFNR(A$)=VAL("&H"+MID$(A$,JK2+1,2))*R
ETURN
590 '**********SHOKI SETEI**********
600 RJ=12:CLEAR200,&HF200-89*RJ:SCREEN1,2:COLOR15,1,1:CLS:WIDTH32:KEYOFF
610 DEFINTA-Z:RJ=12:HI=5000:AY=&HF2FC:AX=AY+1:AF=AY+2:GOSUB580
620 FOR!=0TO15:B=0:FOR J=0TO15:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKEA+HF200+I%16+J,A:B=B+A
630 NEXT:READA$
640 IFVAL("&H"+A$)=(BAND255)THENNEXT:COLOR,,ELSEPRINT"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｴﾗｰﾃﾞｽ ｦﾁｪｯｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ":END
650 DEFUSR=&HF245:DEFUSR2=&HF23D
660 FORG=0TO1:B=64+&H37C0*G:READA$
670 FOR J=0TO31:VPOKEB+I%32+J,FNR(A$):NEXT:B=B+32*(GXOR1):NEXTJ,G
680 FOR!=1TORJ:READA$:FORJ=0TO8:POKEA+HF200-89*I+J,FNR(A$):NEXTJ,I
690 FOR!=384TO720:VPOKEI,VPEEK(I-20RVPEEK(I-1):NEXT:RETURN
700 FOR!=0TO15:READMU$(I):NEXT:ONSTOPGOSUB510:STOPON
710 '**********TITLE**********
720 CLS:RESTORE1240:FOR!=0TO4:READA$:LOCATE4,I*4+4:PRINTA$:NEXT:A=1:GOSUB490
730 GOSUB440:LOCATE3,2:PRINT"THE HOUSE OF":LOCATE9,12:PRINT"BY SAKAMOTO"
740 LOCATE10,22:PRINT"PUSH SPACE KEY":I=-STRIG(0)
750 IFSTRIG(0)THENSC=0:MS=2:RD=RD%I-(I=0):A=-1:SF=2000:GOSUB490:GOTO350ELSE750
760 '**********WASHINGO DATA**********
770 DATA2A,FC,F2,2D,2D,7D,FE,00,CA,33,F2,E5,CD,99,F2,CD,E6
780 DATA4A,00,CB,3F,CB,3F,CB,3F,E1,FE,02,38,E6,32,FF,F2,0A
790 DATA3E,01,32,FE,F2,CB,3C,CB,3D,22,FC,F2,C9,00,00,00,49
800 DATA00,00,00,3E,00,32,FE,F2,C9,00,00,00,00,2A,FC,F2,41
810 DATA2C,22,FC,F2,CB,24,CB,25,CD,99,F2,E5,CD,4A,00,CB,3A
820 DATA3F,CB,3F,CB,3F,E1,FE,01,C2,33,F2,00,00,00,3A,FF,53
830 DATAF2,CD,72,F2,11,C0,FF,19,3E,01,CD,72,F2,C9,00,2A,6F
840 DATAFC,F2,CB,27,CB,27,CB,27,E5,CD,84,F2,E1,11
850 DATAC9,00,00,F5,CD,4D,00,23,F1,3C,F5,CD,4D,00,11,48
860 DATA1F,00,19,F1,3C,C9,00,00,00,5C,26,00,29,29,29,54
870 DATA29,16,18,19,C9,2A,FC,F2,16,01,1E,01,E5,7E,01,84,EF
880 DATA00,C5,F5,D5,57,21,F4,F2,0B,07,7E,A2,CB,07,CB,07,C5
890 DATA0C,CB,0F,CB,0F,0D,20,F9,3C,D1,D5,EB,CB,24,CB,25,92
900 DATACD,99,F2,CD,72,F2,D1,14,7A,FE,0F,20,06,16,01,1C,4E
910 DATA00,00,00,F1,C1,0D,C2,B1,F2,E1,23,7B,FE,08,C2,AC,1A
920 DATAF2,C9,00,00,00,03,0C,30,C0,F1,51,F1,6B,00,00,00,58
930 '**********SPRITE DATA**********
940 DATA00000070606060600000E060606060601F00F807F0860F800FC000E1B:'MAKA
950 DATAC0C0C0C0C0C7F7FC0C0030303FEFE0303C0C07F7FC0C0C0C00303FEFE03030303:'HASIGO
960 DATAFEFEFEFE00E7E7E7007F7FF700E7E7E700FEFEFE00E7E7E700F7F7F00E7E7E700:'RENGA
970 DATA010707F1F8F3F7F7F7F7F7FF00F1F0F0F8FCFEFEFEFEFEFEFE02F8FCFB:'KUM L0
980 DATA010707F1F8F3F7F7F7F7F7FF7973707131C0F0F8F0FCFEFEFEFEFEFEFE3E9ECEE6F2F060:'KUM L
1
1010 DATA030F1F3F7F7F7F7F7
```

MSX/MSX2用

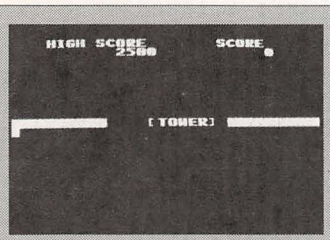
タワー
TOWER



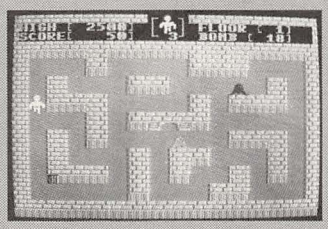
中村　聖一

ストーリー

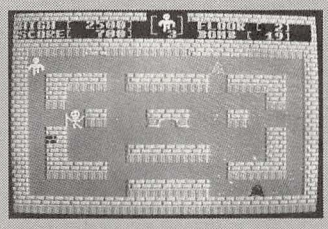
ここはある森。最近この森で，突然，変な生物がでてきたり，森の中の木が毒性を持ったりしていた。変に思った学者のあなたは，その森を調べてみることにした。そして，その森の中をどこまでも進んでいき，一つの大きな塔を見つけた。あやしいと思いその中に入ると…。「しまった」いつの間にか出入口がなくなっていた。そして，つぎつぎと奇妙な生物たちが，おそってきた。「もうやるっきゃない」あなたは，この怪物と戦かわなければならない。



▲〈写真1〉TOWERのタイトル画面。ハイスコアめざしてがんばれ!!



▲〈写真2〉いきなりスライムに爆弾が命中したゾ!!
この調子だ!!



▲〈写真3〉おーっと！ガイコツ出現!!こいつは追いかけがきびしいゾ!!

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
XX，YY	自分の移動量
N(I)，M(I)	敵の座標（Iは1～3まで）
NN，MM	敵の移動量
BO	爆弾の数
SC，HI	スコア，ハイスコア
RO(x，y)	画面の壁の配置
MU	自分，敵のスプライトの補助

遊びかた

CHECKER FLAG

Dr.D：プログラムは見やすいゾ。ちょっと長いという気もするが，7種類もの敵を出現させておるのだから，まあしょうがないだろう。それから，IF文はまだ論理式にできるぞ。

TOWERのプログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2:KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR8,1,1:WIDTH32:GOSUB1810:HI=2500
20 P$(1)="03CC":P$(2)="40BEE":P$(3)="03DD":P$(4)="03CC":P$(5)="03ECEC":P$(6)="03E
D"
30 DIM RO(15,9):FORI=0TO15:FORJ=0TO9:RO(I,J)=1:NEXT:NEXT
40 BO=20:MA=3:FL=0:GOSUB 1240:GOSUB 1160:SC=0
50 GOSUB 1080
60 X=2:Y=5:MU=0:N(1)=2:N(2)=28:N(3)=28:M(1)=19:M(2)=5:M(3)=19
70 PLAY"RT255SM5000@3L8CEDFEGB2L32CC"
80 IF PLAY(0) THEN 80
90 '●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●
100 SPRITE0:ONSPRITEGOSUB 760
110 GOSUB 170:XX=0:YY=0
120 FORI=1TO3:ON T(I) GOSUB 230,270,310,350,390,440,480,520,540
130 IF P=7 THEN P=1
140 IF MU=0 THEN PLAY"T255SM5000V12"+P$(P):P=P+1
150 NEXT I:IF T(1)=T(2)ANDT(1)=T(3) THEN 890
160 GOTO 90
170 '●●●●● I MOUE ●●●●●●●●●●
180 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
190 IF RO(X/2+XX,(Y-3)/2+YY)=1 THEN XX=0:YY=0
200 IF MU=0THEN MU=1ELSEMU=0
210 IF STRIG(0) THEN GOSUB570
220 X=X+XX*2:Y=Y+YY*2:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,MU:RETURN
230 '●●●●● ﾃｷ 1 ●●●●●●●●●●
240 IF MU=0 THEN YY=INT(RND(1)*3-1) ELSE XX=INT(RND(1)*3-1)
250 IF RO(N(I)/2+XX,(M(I)-3)/2+YY)=1 THEN XX=0:YY=0
260 N(I)=N(I)+XX*2:M(I)=M(I)+YY*2:PUTSPRITE1,(N(I)*8,M(I)*8),6,MU+2:RETURN
270 '●●●●● ﾃｷ 2 ●●●●●●●●●●
280 IF MU=0 THEN XX=(XXN(I))-(XXN(I)) ELSE YY=(YYM(I))-(YYM(I))
290 IF RO(N(I)/2+XX,(M(I)-3)/2+YY)=1 THEN XX=0:YY=0
300 N(I)=N(I)+XX*2:M(I)=M(I)+YY*2:PUTSPRITE1,(N(I)*8,M(I)*8),10,MU+2:RETURN
310 '●●●●● ﾃｷ 3 ●●●●●●●●●●
320 XX=(XXN(I))-(XXN(I)):IF RO(N(I)/2+XX,(M(I)-3)/2)=1 THEN YY=(YYM(I))-(YYM(I))
:XX=0
330 IF RO(N(I)/2,(M(I)-3)/2+YY)=1 THEN YY=0
340 N(I)=N(I)+XX*2:M(I)=M(I)+YY*2:PUTSPRITE1,(N(I)*8,M(I)*8),15,MU+4:RETURN
350 '●●●●● ﾃｷ 4 ●●●●●●●●●●
360 YY=(YYM(I))-(YYM(I)):IF RO(N(I)/2,(M(I)-3)/2+YY)=1 THEN XX=(XXN(I))-(XXN(I))
:YY=0
370 IF RO(N(I)/2+XX,(M(I)-3)/2)=1 THEN XX=0
380 N(I)=N(I)+XX*2:M(I)=M(I)+YY*2:PUTSPRITE1,(N(I)*8,M(I)*8),10,MU+4:RETURN
390 '●●●●● ﾃｷ 5 ●●●●●●●●●●
400 XX=0:YY=0:ON INT(RND(1)*4+1) GOTO 410,420,430
410 XX=(XXN(I))-(XXN(I)):GOTO430
420 YY=(YYM(I))-(YYM(I))
430 N(I)=N(I)+XX*2:M(I)=M(I)+YY*2:PUTSPRITE1,(N(I)*8,M(I)*8),1,MU+6:RETURN
```

★先日，道でマスクとサングラスをした人を見ました。私は，もしやと思いよく見ると影がありませんでした。やっぱりあれは。（熊本県菊池市・**栗原紀幸13才**）……**【編**：影さんには影がなかったんですか？**影**：おかげさまで。】

爆弾を爆発させその爆風にまきこんでくれればいいのです。まず，上下左右に自分を動かし，投たい方向へカーソル・キーとスペース・キーを同時に押すと，爆弾を投げれます。爆弾は，壁にぶつかるか，一定の距離までくると爆発します。そして，その爆風に敵をまきこみ，殺してください。10匹殺すと面クリアです。7面の最後に，“悪魔”がでてきてそれを倒せば，このゲームは，終わります。

プログラムについて

すこし敵の動きかたが単純なので，変えてみても，おもしろいと思います。読者のみなさんも，ぜひ，打ち込んで，やってみてください。

```
1130 NEXT:NEXT:GOTO 1150
1140 LOCATE342+2,12+3:PRINTC$(3);:RO(J+1,I+1)=0:NEXT:NEXT
1150 LOCATE14,11:PRINTC$(1);:LOCATE16,11:PRINTC$(2);:GOSUB1040:FORI=1TO3:READT(I
)>:NEXT:RETURN
1160 '●●●●● SCREEN ●●●●●●●
1170 LOCATE0,0:PRINT"あああああああああああ ｱあああああああああ";
1180 LOCATE0,1:PRINT"aHIGH [      ] |  | FLOOR [  ] a";
1190 LOCATE0,2:PRINT"aSCORE[      ]  L  J BOMB [  ] a";
1200 FORI=0TO30STEP2:LOCATEI,3:PRINTC$(0);:LOCATEI,21:PRINTC$(0);:NEXT I
1210 FORI=4TO20:LOCATE0,I:PRINT"aa";:LOCATE30,I:PRINT"aa";:NEXT I
1220 PUTSPRITE5,(120,0),15,0:RETURN
1230 GOTO 1230
1240 '●●●●● ﾊｲﾄﾝ ●●●●●●●●●●
1250 VPOKE&H2000+12*7+13,CLS:LOCATE4,1:PRINT"HIGH SCORE     SCORE";
1260 LOCATE10,2:PRINTUSING"#####";HI;SC;      [TOWER]
1270 LOCATE0,10:PRINT"ああああああああ      ああああああああ";:A$="
     PUSH SPACE KEY   BY K.N. "
1280 FORI=1TO45:LOCATE10,10:PRINT MID$(A$,I,12)
1290 FORJ=1TO200:NEXT J:IF STRIG(0) THEN RETURN
1300 NEXT I:GOTO 1280
1310 '●●●●● SPRITE SET ●●●●●
1320 FORI=0TO7:S$=""+FORJ=1TO32:READ A$
1330 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT J:SPRITE$(I)=S$:NEXT I
1340 '●●●●● CHR DATA ●●●●●●●
1350 FORI=1TO5:READ C:FORJ=C*8TOC*8+7:READ C$
1360 VPOKE J,VAL("&H"+C$):NEXT J,I
1370 '●●●●● COLOR SET ●●●●●
1380 FORI=12TO13:READ A,B:VPOKE&H2000+I,A*16+B:NEXT I
1390 FORI=&H1800T&H2D7:VPOKEI,VPEEK(I)OR VPEEK(I)/4:NEXT I
1400 '●●●●● BLOCK SET ●●●●●●
1410 FORI=0TO4:READ A$,B$:C$(1)=A$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+B$:NEXT I:RETURN
1420 '●●●●● SPRITEDATA ●●●●●
1430 DATA 03,07,05,07,03,01,1F,3F,7F,67,64,67,06,06,80,C0,40,C0,80,00,F0,F
8,FC,CC,4C,CC,C0,C0,00,00
1440 DATA 03,07,05,07,03,01,1F,3F,7F,67,64,67,06,06,00,80,C0,40,C0,80,00,F0,F
8,FC,CC,4C,C0,C0,C0,00,C0
1450 DATA 00,00,00,00,01,03,07,07,0F,0F,1F,3F,E2,04,00,00,00,00,80,C0,60,A
0,D0,F0,F0,F8,F8,BC,0F,00
1460 DATA 00,00,00,00,03,07,0F,0F,1F,1F,1F,32,61,00,00,00,00,00,C0,60,B0,D
0,D0,F0,F8,F8,7C,1E,00,00
1470 DATA 03,07,0D,8F,8F,85,C2,A7,91,8F,81,81,82,82,82,03,80,C0,60,20,E0,42,84,C
8,10,E0,00,00,80,40,20,18
1480 DATA 01,03,06,84,87,82,C1,A3,90,8F,80,80,81,82,84,18,C0,E0,B0,90,F0,A0,40,E
0,80,F0,84,42,40,40,60
1490 DATA 00,00,00,80,E0,F2,79,7F,7F,7F,4F,07,02,00,00,00,00,00,01,07,4F,9E,F
E,FE,FE,F2,E0,40,00,00,00
1500 DATA 00,00,00,02,01,03,07,1F,3F,7F,FF,72,60,20,00,00,00,00,40,80,C0,E0,F
8,FC,FE,FE,4E,06,04,00,00
1510 DATA 03,0F,1B,19,1D,1F,1F,1F,0F,07,0F,1E,18,0F,00,03,C0,F0,D8,98,B8,F8,F8,F
8,F0,C0,00,00,00,00,80,00
1520 DATA 02,06,0F,CB,ED,D7,5B,2D,6E,57,5B,6C,77,F7,3F,1F,80,C0,E0,A0,68,D8,B8,7
8,FC,EC,9C,FC,1C,FE,FE,F8
1530 '●●●●● CHR DATA ●●●●●●
1540 DATA 97,FF,FB,FB,00,DF,DF,DF,00,98,FF,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA
1550 DATA 99,FF,F0,C0,80,80,80,80,00,FF,0F,03,01,01,01,01,01,01
1560 DATA 10,FF,00,7E,00,7E,00,FF,FF,102,00,00,00,00,00,00,00,00
1570 DATA 103,01,3A,7C,FE,FE,FE,7C,38,104,10,00,4C,2A,9E,34,05,20
1580 '●●●●● COLOR DATA ●●●●●
1590 DATA 7,13,15,8
1600 '●●●●● BLOCK DATA ●●●●●
1610 DATA aa,bb,aa,ac,aa,de,ff,ff,hh,hh
1620 '●●●●● ROUND DATA ●●●●●
1630 DATA C438,D182,DC2E,C5E0,D40E,D162,DD4A,C118,1,1,2,1,1,2,1,1,8,8,8
1640 DATA C000,DDEE,D002,C4C8,D002,D1E2,DC0E,C1E0,1,2,1,1,2,1,1,1,8,8,8
1650 DATA C8C4,C210,CB36,C1E0,E011,C544,D011,C244,1,1,3,2,2,3,3,3,8,8,8
1660 DATA C100,C5DE,D402,C5EA,FD0A,C17B,DF0A,C842,3,3,4,3,4,3,4,3,8,8,8
1670 DATA C000,EF3C,E1E1,ECCD,C618,C9F2,DA16,C8C4,3,4,5,4,3,4,5,4,8,8,8
1680 DATA C422,D10A,D10A,D5E8,D50A,C422,D324,D528,4,5,6,5,5,6,5,5,8,8,8
1690 DATA C422,D10A,C422,D1E8,C5E2,D108,C422,D108,5,5,5,5,5,5,5,5,8,8,8
1700 'ああああああああああああああ
1710 'a [TOWER]  Sa1.10.25 a
1720 'aBY KENICHI NAKAMURA a
1730 'あああああああああああああああ
```

```
440 '●●●●● ﾃｷ ﾉ ●●●●●●●●●●
450 XX=INT(RND(1)*3-1):YY=INT(RND(1)*3-1)
460 IF RO(N(I),/2+XX,(M(I)-3)/2+YY)=1 THEN XX=0:YY=0
470 N(I)=N(I)+XX*2:M(I)=M(I)+YY*2:PUTSPRITEI,(N(I)*8,M(I)*8),15,8:RETURN
480 '●●●●● ｴﾗｰ ●●●●●●●●●●
490 IF INT(RND(1)*2+1)=2 THEN510
500 N(I)=N(I)+((XCN(I))-(XCN(I)))*2:M(I)=M(I)+((YCM(I))-(YCM(I)))*2
510 PUTSPRITEI,(N(I)*8,M(I)*8),1,9:RETURN
520 '●●●●● ﾏｵ ●●●●●●●●●●
530 FORJ=1TO16:NEXTJ:PUTSPRITEI,(0,209):N(I)=0:M(I)=0:RETURN
540 '●●●●● ﾋｶｰﾝ ●●●●●●●●●●
550 PLAY"S12M7L32CDEF":FORJ=2TO8:PUTSPRITEI,(N(I)*8,M(I)*8),INT(RND(1)*14+1),J:N
EXT J
560 N(I)=14:M(I)=13:READ T(I):RETURN
570 '●●●●● BOMB ●●●●●●●●●●
580 IF BO=0OR(XX=0ANDYY=0) THEN RETURN
590 BO=BO-1:GOSUB1070
600 BX=X:BY=Y:FORI=1TO5
610 IF RO(BX/2+XX,(BY-3)/2+YY)=1 THEN 630
620 LOCATEBX,BY:PRINT"+":BX=BX+XX*2:BY=BY+YY*2:LOCATEBX,BY:PRINT"g";:NEXT I
630 '●●●●●●●●●●
640 PLAY"S9M2000V15L32O2CEDFCD"
650 XX=0:YY=0:GOSUB690:XX=1:YY=0:GOSUB690
660 XX=0:YY=1:GOSUB690:XX=-1:YY=0:GOSUB 690
670 XX=0:YY=-1:GOSUB690:YY=0:RETURN
680 '●●●●●●●●●●
690 IF RO(BX/2+XX,(BY-3)/2+YY)=1 THEN RETURN
700 LOCATEBX+XX*2,BY+YY*2:PRINTC$(4);:FORI=1TO5
710 LOCATEBX+XX*2,BY+YY*2:PRINTC$(3);:RETURN
720 IF BX+XX*2=XANDBY+YY*2=Y THEN 800
730 IF BX+XX*2=N(J)ANDBY+YY*2=M(J) THEN SC=SC+T(J)*50:T(J)=9:GOSUB1040
740 NEXT I:LOCATEBX+XX*2,BY+YY*2:PRINTC$(3);:RETURN
750 '●●●●● SPRITE ｦ ●●●●●●●●●●
760 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT I:RETURN
770 '●●●●● MISS ? ●●●●●●●●●●
780 SPRITEOFF:FORJ=1TO3
790 NEXT J:RETURN
800 '●●●●● MISS ●●●●●●●●●●
810 FORI=1TO1000:NEXTI:PLAY"U1504L32BACBACBACBAGFEDC"
820 FORI=1TO15:FORJ=1TO15:PUTSPRITE9,(XX*8,YX*8),J,0:NEXTJ,I
830 LOCATEX,Y:PRINTC$(3):NA=NA-1:GOSUB 1040:GOSUB740:IF NA=>1 THEN 60
840 '●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●●
850 FORI=0TO31:FORJ=10TO12:LOCATEI,J:PRINT" ";
860 LOCATE11,11:PRINT"GAME  OVER";
870 IF SC>HI THEN HI=SC
880 FORI=1TO2000:NEXT I:RESTORE1630:GOTO40
890 '●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●
900 BO=BO+1:S=S+1:IF FL=7 THEN 950
910 GOSUB740:FORI=5TO20:FORJ=2TO28STEP2:LOCATEJ,I:PRINT"  ":NEXTJ,I
920 PLAY"S9M5000V15O5L8CEDE2BAGA2CFFFAGGGL32CDEFGAB2"
930 LOCATE11,11:PRINT"NICE CLEAR":FORI=1TO5000:NEXTI
940 GOTO 50
950 '●●●●● THE END ●●●●●●●●●●
960 SPRITEOFF:FORI=1TO20:VPOKE&H2000+12,10*16+9:BEEP:VPOKE&H2000+12,9*16+10:BEEP
:NEXT I
970 FORI=1TO1000:NEXTI:FORI=1TO200:LOCATEINT(RND(1)*31),INT(RND(1)*22):PRINT" ";
:NEXTI
980 CLS:PRINTUSING"   YOUR SCORE(#####)";SC;
990 FORI=1TO31:FORJ=20TO22:LOCATEI,J:PRINT"a";:NEXT J,I
1000 FORI=0TO15:FORJ=0TO1:PUTSPRITE0,(I*8,18*8),15,J:FORK=1TO100:NEXT K,J,I:LOCA
TE12,14:PRINT"THE END";
1010 PLAY"S9M1000V15O3L32CDEFGABDEFGABEFGABO4C2R2"
1020 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(15*8,18*8),15,I:FORJ=1TO100:IF STRIG(0) THEN 840
1030 NEXTJ,I:IF PLAY(0) THEN 1020 ELSE PLAY"L8B2O2L4CE4.DF4.EG4.R4":GOTO 10
20
1040 '●●●●● SCORE ●●●●●●●●●●
1050 LOCATE7,1:PRINTUSING"#####";HI:LOCATE7,2:PRINTUSING"#####";SC;
1060 LOCATE16,2:PRINTUSING"#";NA:LOCATE26,1:PRINTUSING"##";FL;
1070 LOCATE25,2:PRINTUSING"###";BO;:RETURN
1080 '●●●●● ROUND ｶﾌ ●●●●●●●●●●
1090 FL=FL+1:FORI=0TO7:READA$:R=VAL("&H"+A$):FORJ=0TO18
1100 S=RAND2^(18-J):IF S=0 THEN 1140
1110 LOCATEJ*2+2,I*2+5:PRINTC$(0);:RO(J+1,I+1)=1
1120 IF RO(J+1,I)=1 THEN LOCATEJ*2+2,I*2+4:PRINT"aa";
```

★僕の友達は，マクドナルドに行ってボーナスポテトのSくださいなどとおもしろいことを言う。（東京都板橋区・**松井宏樹15才**）……**【編**：影さんは，ボーナスという字を見てポテトを買えばお金がもらえると信じていた。】

MSX/MSX2用

PEA(ピー)マン「アルバイト大乱闘(だいらんとう)」の巻(まき)



TakaちゃんSoft

STORY

客引きという危ないアルバイトをして手に入れた給料でＭＳＸ２を買ったＰＥＡマンは，今度は通信機器とＦＭ音源を買うために，再びアルバイトをはじめるのであった。

今回は，朝早くに入間郡日高町の日高団地商店街のシャッターを開ける仕事だ。だが，この仕事は，ひーし１人でしているアルバイトだったので，ひーしより働かないとクビだ。

「そういうことならプロレスでひーしを眠らせてから仕事に取りかかればいいさ！」

そして，その一言を口火に大乱闘がはじまるのであった。

使用方法

まず，ジョイスティックを使うので，１ＰＬＡＹ側にそれを差し込んでください。これでＰＥＡマンを４方向に動かせます。また，このゲームでは左右スクロールができます。

つぎにプロレス技を使う場合は，まずひーしのすぐそばでトリガボタン，(左右どちらでもよい)を押す。すると，画面のＣＯＭＭＡＮＤの下に技の名がつぎつぎと表示される。すかさず使いたい技の名になったらトリガボタンを押す。すると，見事にひーしに技がかかったでしょ？　この技の種類によってひーしを気絶させられる時間がちがいます。ただし，タイミングが悪いとひーしに技をかけられて，ＰＥＡマンはしばらく動けなくなります。

それから，このプロレス技には高得点への道が隠されています。見つけてみてください。

つぎに店のシャッターの開けかたですが，まず，シャッターの中心に黒くへこんでる部分があるでしょ？　それに触れれば「ガラガラガラ。バン！」といいながらシャッターが開きます。これを全部開ける（ひーしが開けたのも入れて）とラウンド・クリアで，難度が少しあがります。

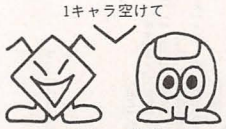
プログラム

メイン部分のほとんどをマシン語でプログラムしたので，おそらくひんしゅくを買うでしょうけど，私が作ったゲームとしては一番スピード感があるものになりました。それから，「どうしてもキーボードでゲームをしたい！」という人のために，改造のしかたを書かせていただきます。

まず，70行のＳＴＲＩＧ(1)をＳＴＲＩＧ(0)に，そして，200行も同じように

プロレス技のうまいかけかた

1キャラ空けて



このくらいの距離になったらトリガを押す。これ以上近くなると逆にやられてしまうのでタイミングがむずかしい。

隠れボーナス

★ひーしに店のシャッターを開けられないで，ＰＥＡマンが全部開けると…。

★同じプロレス技を続けてかけると点が倍増してゆく。

★ＭＡＷＡＳＵという技を10回かけると…。

《第１図》ゲームのコツ

《第１表》主要変数表

ＡＳ…ＰＥＡマンの拡大文字データ
ＳＣ…ＰＥＡマンの得点（スコア）
ＲＯ…ラウンド数
ＥＸ…ひーしが気絶している時間から引く
ＬＥ…ひーしがわざをかけれる距離
ＨＳ…ハイスコア
ＰＯ…ＰＥＡマンがシャッターを開けた数
ＯＯ…店の数
Ｈ１…ひーしの画面上の水平座標
ＳＸ…スクロール座標
ＷＲＳ…技の名前
ＨＸ／ＨＹ　ひーしのＸ，Ｙ座標
ＰＸ／ＰＹ　ＰＥＡマンのＸ，Ｙ座標

《第２表》マシン語ワークエリア表

Ｄ000…スクロール座標（ＳＸ）
Ｄ001…ＰＥＡマンＹ座標（ＰＹ）
Ｄ002…ＰＥＡマンＸ座標（ＰＸ）
Ｄ003…ひーしＹ座標（ＨＹ）
Ｄ004…ひーしＸ座標（ＨＸ）
Ｄ005…ひーしＹ方向の動き（ＹＨ）
Ｄ006…ひーしＸ方向の向き（ＸＨ）
Ｄ007…ひーしの移動ステップ（通＝８ドット）
Ｄ008…ひーしが方向を変えるまでに移動する回数
Ｄ009…ひーしの画面上のＸ座標（Ｈ１）
Ｄ00Ｃ…ひーしが店を開ける確率
Ｄ00Ｄ…ＰＥＡマンが気絶する時間
Ｄ00Ｅ…ひーしが気絶する時間
Ｄ00Ｆ…フラグ（０＝何も起こらない。１＝ＰＥＡマンが店を開けた。２＝ひーしが店を開けた。）
Ｄ010…ＰＥＡマンひーしが同じ画面内にいれば値が３になる。
Ｄ500…128×24の仮想画面

★刑事Ａ：これは殺人事件だな。刑事Ｂ：あ！死体のそばに壊れたパソコンが！刑事Ａ：なに！すぐに「電波新聞社」に電話しろ!!（大阪市箕面市・**田中史雄14才**）……**【編**：捜査をはじめましょう。**影**：かにかにどこかに？**】**

変えてください。それと1180行のも！

つぎに，1410行の最後の３Ｅ，01を３Ｅ，00にして終わりです。そうすると，カーソル・キーで移動，スペース・キーでプロレス技ということになります。ちなみに，タイトルからゲーム・スタートをするのもスペース・キーになります。

最後に！

とうとうＳＣ－3000が使いものにならなくなってしまった。従ってＳＣでの投稿は新品を買わないかぎり不可能です。というわけで私はＳＣと性能の似たＭＳＸシリーズ(ＭＳＸ２も)でがんばりますのでＳＣユーザーもがんばってください！

P.S. ＰＥＡマンもやってるぜ！

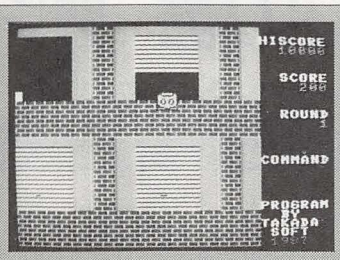
CHECKER FLAG

編：このプログラムはＲＡＭが32Kバイト以上ある機種じゃないと動かないようなので注意してください。

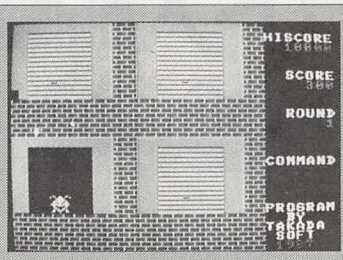
Dr.D：スピード感あるいいゲームだぞ。マシン語の力じゃな。



▲〈写真１〉タイトル画面。ＭＳＸ初最場のＰＥＡマンです

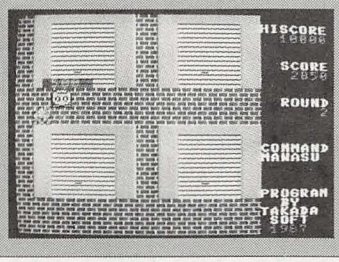


▲〈写真２〉こうやってシャッターを開けてゆく仕事なのです

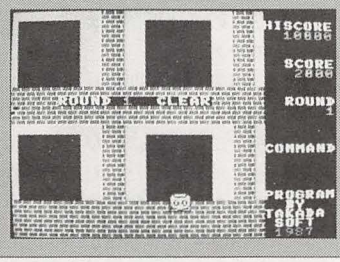


▲〈写真３〉ライバルのひーしも同じ仕事なのだ!!

▶〈写真４〉プロレス技でひーしを気絶させよう!!



▶〈写真５〉全部開けるとラウンド・クリアです



ＰＥＡマン「アルバイト大乱闘」の巻のプログラム・リスト

```
10 ' ********** PEAマン ********** BY TAKA5ちゃん SOFT ********** 1987.3/10 ******
20 CLEAR1000,&HCFFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:COLOR,,1:KEYOFF:WIDTH32:HS=1000
30 KEY2,"SCREEN0"+CHR$(13):GOSUB 1200
40 GOSUB 1110:GOSUB 1090
50 CLS:GOSUB 800:GOSUB 1000
60 ' ********** MAIN LOOP **********
70 T=STRIG(1) OR STRIG(3):A=USR3(0)
80 SX=PEEK(&HD000):PX=PEEK(&HD002):PY=PEEK(&HD001)
90 HI=PEEK(&HD009):HX=PEEK(&HD004):HY=PEEK(&HD003)
100 IF PEEK(&HD010) THEN GOSUB 140:POKE&HD010,0
110 LT=T:L=PEEK(&HD00F):IF L=0 THEN 70
120 ON L GOSUB 520,550:IF OH=0 THEN 720
130 GOTO 70
140 ' ********** SUB **********
150 LOCATE 25,6:PRINTUSING"####";SC:RETURN
160 X=ABS(HI-PX):Y=ABS(HY-PY):IF ((LT XOR T) AND T)*((XX<=24NDY=2)+(X=2ANDY<=2))
THEN II=0:LT=T:GOTO 200
170 IF (RND(1)>.9)*(XX<LE)*(YYCLE) THEN 440
180 RETURN
190 ' ********** PEAマン ﾜｻﾞｶﾌﾙ **********
200 A=LOG(1):T=STRIG(1) OR STRIG(3):II=II+1:IF II=4 THEN II=1
210 LOCATE24,15:PRINTWP$(II)
220 IF ((LT XOR T) AND T)=0 THEN LT=T:GOTO 200
230 ON II GOTO 240,270,340:RETURN 12,40
240 SOUND 7,&HF7:SOUND 6,37:SOUND 12,40
250 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 8,I:A=LOG(1):NEXT
260 POKE&HD00E,PW(II)-EX:SS=10:SOUND 7,&HF8:GOTO 390
270 SOUND 7,&HF8:SOUND 1,1:FOR I=HY TO 0 STEP -1:SOUND 0,50+I*8:SOUND 8,15
280 PUTSPRITE2,(HI*8,I*8-1),1,3:PUTSPRITE3,(HI*8,I*8-1),5,2
290 SOUND 8,0:A=LOG(1):NEXT:SOUND 0,70:FOR I=0 TO 24:A=LOG(1):NEXT
300 FOR I=0 TO HY:SOUND 0,50+I*8:SOUND 8,15:PUTSPRITE2,(HI*8,I*8-1),1,3
310 PUTSPRITE3,(HI*8,I*8-1),4,2:SOUND 8,0:A=LOG(1):NEXT
320 PLAY"O3S90M10000C4"
330 POKE&HD00E,PW(II)-EX:SS=20:GOTO 390
340 FOR J=1 TO 5:PLAY"O5S90M5000T180L32CDEF"
350 FOR I=0 TO 7:XX=(X1(I)+PX)*8:YY=(Y1(I)+PY)*8-1
360 PUTSPRITE2,(XX,YY),1,3:PUTSPRITE3,(XX,YY),9,2:NEXTI,J
370 POKE&HD00E,PW(II)-EX:SS=50
380 RL=RL+1:IF RL=10 THEN GOSUB 950
390 IF DO=II THEN S1=S1+1:SS=SS*S1 ELSE S1=1
400 LOCATEPX-1,PY-1:PRINTSS*10:A=LOG(LOG(9))
410 LOCATE24,15:PRINT" ":X=BASE(8):VPOKEX+8,20?:VPOKEX+12,209
420 DO=II:SC=SC+SS:GOSUB150:RETURN
430 ' ********** ﾜｻﾞｶﾌﾙ **********
440 SOUND 7,&HF8:SOUND 1,0:FOR I=PYTO85STEP-1:SOUND0,60+I*8:SOUND 8,15
450 PUTSPRITE0,(PX*8,I*8-1),1,1:PUTSPRITE1,(PX*8,I*8-1),2,0
460 SOUND8,0:A=LOG(1):NEXT:SOUND0,70:FORI=0TO20:A=LOG(1):NEXT
470 FOR I=0TOPY:SOUND0,50+I*8:SOUND8,15:PUTSPRITE0,(PX*8,I*8-1),1,1
480 PUTSPRITE1,(PX*8,I*8-1),12,0:SOUND8,0:A=LOG(1):NEXT
490 PLAY"O3S90M10000G4"
500 POKE&HD00D,50+R*3:GOTO 180
510 ' ********** PEAマン ｻﾞ ｼｬｯﾀｰ **********
520 X=PX-2+SX:Y=PY:GOSUB 650
530 SC=SC+10:GOSUB150:PO=PO+1:RETURN
540 ' ********** ひーし ｻﾞ ｼｬｯﾀｰ **********
550 FL=-(H1<5)-(H1>20)
560 IF FL*(HX>113) THEN A1=SX:A2=100:A3=1:GOSUB 630:H1=14:GOTO 580
570 IF FL THEN A1=SX:A2=HX-4:A3=HX-PX-SX:GOSUB 630:H1=4
580 PUTSPRITE2,(H1*8,(H1-2)*8-1),7,2:PUTSPRITE3,(H1*8,(H1-2)*8-1),7,2
590 X=HX-2:Y=H1-1:GOSUB 650
600 IF FL*(HX>113) THEN A1=100:A2=SX:A3=-1:GOSUB 630:RETURN
610 IF FL THEN A1=HX-4:A2=SX:A3=SX+PX-HX:GOSUB 630
620 RETURN
630 GOSUB940:FOR I=A1 TO A2 STEP SGN(A3):POKE&HD000,I:A=USR(0):NEXT:RETURN
640 ' ********** ｼｬｯﾀｰ ﾄ ｶｷｶﾞ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ **********
650 SOUND 7,&HF8:SOUND 0,50:SOUND 1,1
660 FOR I=Y TO Y-8 STEP-1:SOUND8,15:FOR J=X TO X+5:POKE&HD500+J+I*128,32:NEXT
670 SOUND 8,0:A=USR(0):NEXT:SOUND 6,28:SOUND 7,&HF7:SOUND 12,40
```

★僕のクラスの先生は，催眠術が使える。その催眠術で「ＯＦに載れ一」と暗示をかけてもらった。すると，あっ載っている(滋賀県彦根市・**クピッピー原14才**)……【**影**：私もお金が貯るように催眠術をかけてもらおう!!】

```
680 FOR I=15 TO 13 STEP -1:SOUND 8,I:A=LOG(1):NEXT
690 FOR I=15 TO 0 STEP -1:SOUND 8,I:A=LOG(1):NEXT:SOUND7,&HF8
700 OH=OH-1:RETURN
710 ' ********** ROUND CLEAR **********
720 LOCATE 5,9:PRINT"ROUND";RO;" CLEAR"
730 PLAY"T120S0M500004L16CSDEF8GAGAB05C4","T120V11O5E2D4C4","T120O1V10L8CR8CR8C
16R16D16R16C16R8."
740 GOSUB 980:GOSUB 940:IF PO<11 THEN 860
750 SOUND 0,10:SOUND 1,1:SOUND 7,&HF8
760 FOR I=1 TO PO:SOUND8,15:SC=SC+RO*2+3:GOSUB150:SOUND8,0:A=LOG(1):NEXT
770 IF PO=00 THEN LOCATE2,11:PRINT"PERFECT BONUS 10000PTS":FOR I=1 TO 100:SOUND
8,15:SC=SC+10:GOSUB 150:SOUND 8,0:A=LOG(1):NEXT
780 RO=RO+1:POKE&HD00C,RO*3:LE=LE-(RO=7):EX=EX-(RO>4ANDRO<11)*5:GOTO50
790 ' ********** ﾚﾍﾞﾙ ｾｯﾃｲ **********
800 PX=12:PY=8:SX=0:PR=0:RL=0:DO=0:S1=1:OH=0:PO=0:HX=0:HY=0:HR=0
810 POKE&HD000,SX:POKE&HD001,PY:POKE&HD002,PX:POKE&HD003,HY:POKE&HD004,HX
820 POKE&HD005,1:POKE&HD006,0:POKE&HD007,1:POKE&HD008,8
830 POKE&HD00C,RO*2:POKE&HD00D,0:POKE&HD00E,0:POKE&HD00F,0
840 RETURN
850 ' ********** GAME OVER **********
860 FOR I=1 TO 9:A=LOG(1):LOCATE6,12:PRINT"GAME OVER"
870 A=LOG(1):LOCATE6,12:PRINT"          ":NEXT
880 M1$="T100V15L16AGFEFGABAGFEAGFEFEDEFEDEFGFEDFEDC1"
890 PLAY "O2"+M1$,"O4"+M1$,"O3T100V13L8CFCFDGDGEADGFEDC1":GOSUB980
900 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 920
910 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 40
920 PLAY"O6L16V15T150CFDFEFCFDFEDC4":LOCATE4,14:PRINT"YOU ARE THE No.1"
930 GOSUB 980:RETURN
940 FOR I=0 TO 5:VPOKE BASE(8)+I*4,209:NEXT:RETURN
950 LOCATE2,9:PRINT"SPECIAL BONUS 20000"
960 PLAY"T15005L32ECFDECFDECFDECFD":GOSUB980
970 SC=SC+2000:GOSUB 150:RETURN
980 IF PLAY(0) THEN 980 ELSE RETURN
990 ' ********** MAKE SCREEN **********
1000 A=USR1(0)
1010 FOR X=2 TO 115 STEP 12:FOR Y=0 TO 12 STEP 12:RESTORE 1960
1020 FOR J=0 TO 7:READ A$:FOR I=0 TO 9:POKE&HD500+X+(Y+J)*128+I,ASC(MID$(A$,I+1,
1)):NEXTI:NEXTJ:OH=OH+1:NEXT:NEXT:OO=OH
1030 CLS:RESTORE 1980:FOR I=1 TO 9:READ X,Y,A$:LOCATEX,Y:PRINTA$;:NEXT
1040 LOCATE25,2:PRINTUSING"######":HS:GOSUB 150
1050 LOCATE29,10:PRINTUSING"##";RO:A=USR(0)
1060 LOCATE5,10:PRINT"ROUND";RO;" START"
1070 PLAY"T1500450M10000L16E8DC8DEFGF2D8C08B804CDEFE2E8DC8DEFGF2A8E8DC8DFEDC2","
O3T150V13L16C8R16C8R16CDEF4R16DEFC8R16C8R16FEDE4R16FEDC8R16C8R16CDEF4R8.FEDC8R16
C8R16FEDC2"
1080 GOSUB 980:RETURN
1090 SC=0:RO=1:EX=0:LE=1:RETURN
1100 ' ********** TITLE SCREEN **********
1110 CLS:A#="FE909090A000FE929292B2003E4888483E0808B848AF000424202041800000000"
1120 FOR I=1 TO 30:B=&H80:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,2))
1130 FOR J=0 TO 7:IF A AND B THEN LOCATEI+1,J+1:PRINT"h";:LOCATEI,J:PRINT"a";
1140 B=B/2:NEXT:NEXT
1150 LOCATE16,9:PRINT"ﾌﾒﾊﾞ(ﾊ ﾛﾞﾋﾞﾑﾒﾏﾗﾉ"
1160 LOCATE7,15:PRINT"PUSH START BUTTON"
1170 LOCATE8,21:PRINT"ORIGINALGAME : TAKA5ﾈﾑ"
1180 IF STRIG(1) THEN RETURN ELSE 1180
1190 ' ********** DATA SET **********
1200 RESTORE 1320:B=0:FOR I=&HD100 TO &HD3EF STEP 16:D=0
1210 FOR J=0 TO 15:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKEI+J,A:D=D+A:NEXT
1220 READ A:IF D<>A THEN BEEP:PRINT"DATA ERROR IN";B+1320:END ELSE B=B+10:NEXT
1230 FOR I=0 TO 31:READ A$:VPOKEBASE(6)+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1240 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR J=0 TO 31:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRI
TE$(I)=B$:NEXT
1250 FOR I=0 TO 3:READ N,A$:U=0:FOR J=1 TO 16 STEP 2
1260 VPOKE BASE(7)+N*8+U,VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):U=U+1:NEXT:NEXT
1270 FOR I=1 TO 3:READ WR$(I),PW(I):NEXT
1280 FOR I=0 TO 7:READ X1(I),Y1(I):NEXT
1290 DEFUSR0=&HD100:DEFUSR1=&HD12C:DEFUSR2=&HD13E:DEFUSR3=&HD355
1300 A=USR2(0):RETURN
1310 ' ********** ﾃﾞｰﾀ DATA **********
```

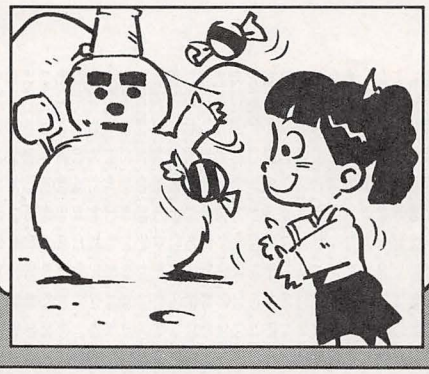
```
          +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
1320 DATA 21,00,D5,3A,00,D0,16,00,5F,19,11,00,18,EB,06,18,960
1330 DATA 0E,18,1A,CD,4D,00,23,13,0D,20,F7,EB,D5,11,68,00,1261
1340 DATA 19,D1,EB,D5,11,08,00,19,D1,10,E5,C9,21,00,D5,11,1650
1350 DATA 00,06,36,00,23,36,00,23,1B,7A,B3,20,F5,C9,21,00,1023
1360 DATA 01,01,FF,02,CD,4A,00,57,CB,0A,B2,CD,4D,00,23,0B,1344
1370 DATA 78,B1,20,F0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,770
1380 DATA E6,3F,07,07,26,1B,6F,79,07,07,07,CD,4D,00,2C,78,1071
1390 DATA 07,07,07,CD,4D,00,2C,7B,07,07,CD,4D,00,2C,7A,CD,1137
1400 DATA 4D,00,C9,00,7C,26,00,29,29,29,29,29,16,18,5F,19,811
1410 DATA 00,C9,E5,D5,CD,88,D1,CD,4A,00,D1,E1,C9,3E,01,CD,2370
1420 DATA D5,00,FE,01,C2,C5,D1,2A,01,D0,7D,A7,CA,81,D2,CD,2357
1430 DATA 92,D1,FE,00,C2,81,D2,24,CD,92,D1,FE,00,C2,81,D2,2525
1440 DATA 25,2D,C3,7E,D2,FE,03,C2,10,D2,2A,01,D0,24,24,CD,1818
1450 DATA 92,D1,FE,00,CA,E1,D1,FE,61,CA,E1,D1,FE,20,C2,81,2841
1460 DATA D2,2C,CD,92,D1,FE,00,CA,F4,D1,FE,61,CA,F4,D1,FE,2983
1470 DATA 20,C2,81,D2,2D,25,7C,FE,16,CA,81,D2,FE,10,C2,7E,2178
1480 DATA D2,3A,00,D0,FE,64,CA,7E,D2,3C,32,00,D0,C3,81,D2,2220
1490 DATA FE,05,C2,36,D2,2A,01,D0,2C,2C,CD,92,D1,FE,00,C2,2064
1500 DATA 81,D2,24,CD,92,D1,FE,00,C2,81,D2,25,2D,7D,FE,17,2206
1510 DATA D2,81,D2,C3,7E,D2,FE,07,C2,81,D2,2A,01,D0,25,CD,2367
1520 DATA 92,D1,FE,00,CA,51,D2,FE,61,CA,51,D2,FE,20,C2,81,2555
1530 DATA D2,2C,CD,92,D1,FE,00,CA,64,D2,FE,61,CA,64,D2,FE,2697
1540 DATA 20,C2,81,D2,2D,7C,FE,00,CA,81,D2,FE,08,C2,7E,D2,2821
1550 DATA 3A,00,D0,FE,00,CA,7E,D2,3D,32,00,D0,18,03,22,01,1439
1560 DATA D0,2A,01,D0,44,4D,16,01,1E,01,3E,00,CD,60,D1,1E,1260
1570 DATA 00,3E,01,16,03,CD,60,D1,C9,D5,7C,26,00,29,29,29,1297
1580 DATA 29,29,29,29,16,D5,5F,19,D1,C9,C5,ED,4B,0A,D0,ED,1893
1590 DATA 5F,81,80,48,47,ED,43,0A,D0,C1,C9,2A,03,D0,3A,06,1728
1600 DATA D0,84,67,3A,05,D0,85,6F,22,03,D0,3A,00,D0,47,7C,1664
1610 DATA 90,32,09,D0,FE,16,30,20,FE,00,38,1C,2A,03,D0,3A,1416
1620 DATA 09,D0,47,3E,02,4D,16,01,1E,03,CD,60,D1,3E,03,16,1082
1630 DATA 07,1E,02,CD,60,D1,18,0E,3E,02,0E,19,CD,60,D1,3E,1262
1640 DATA 03,0E,19,CD,60,D1,3A,08,D0,3D,32,08,D0,C0,3E,0C,1419
1650 DATA 32,08,D0,CD,AA,D2,E6,01,2A,05,D0,28,1F,3A,07,D0,1681
1660 DATA 67,3A,04,D0,84,FE,78,30,0A,FE,00,38,06,2E,00,22,1383
1670 DATA 05,D0,C9,7C,ED,44,67,32,07,D0,18,F1,CD,AA,D2,E6,2291
1680 DATA 02,3D,6F,26,00,22,05,D0,3A,03,D0,85,FE,08,38,EC,1415
1690 DATA FE,14,30,E8,C9,AF,32,0F,D0,3A,0D,D0,A7,C2,B7,D3,2237
1700 DATA CD,9D,D1,CD,00,D1,2A,01,D0,2D,CD,92,D1,FE,32,20,2225
1710 DATA 05,3E,01,32,0F,D0,3A,0E,D0,A7,C2,BE,D3,CD,BB,D2,1985
1720 DATA 2A,03,D0,2D,2D,CD,99,D2,7E,FE,62,20,11,CD,AA,D2,2023
1730 DATA E6,0F,47,3A,0C,D0,90,38,05,3E,02,32,0F,D0,3A,09,1203
1740 DATA D0,FE,00,D8,FE,16,D0,3A,0D,D0,A7,C0,3A,0E,D0,A7,2247
1750 DATA C0,3E,03,32,10,D0,C9,3D,32,0D,D0,C3,76,D3,3D,32,1699
1760 DATA 0E,D0,2A,03,D0,3A,00,D0,47,7C,90,D8,FE,16,D0,47,1851
1770 DATA 3E,02,4D,16,01,1E,03,CD,60,D1,3E,03,16,0A,1E,02,886
1780 DATA CD,60,D1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,711
1790 ' ********** COLOR DATA **********
1800 DATA 6A,F1,6F,F1,F1,F1,81,81,F1,F1,F1,F1,E1,51,F1,F1
1810 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1820 ' ********** SPRITE DATA **********
1830 DATA 0F,3F,7F,FF,FF,FF,F8,ED,ED,ED,F3,7F,3F,7F,FF,FE
1840 DATA F0,FC,FE,FF,FF,FF,CF,B7,B7,B7,CF,FE,FC,FE,FF,7F
1850 DATA 0F,90,50,8F,90,80,8C,92,92,92,8C,40,20,7C,83,FE
1860 DATA F0,0C,0A,F1,01,01,31,49,49,49,31,02,04,3E,C1,7F
1870 DATA 21,53,8F,0F,1F,37,7B,FD,FF,73,38,1D,3F,7F,FB,F9
1880 DATA 84,CA,F1,F0,F8,EC,DE,BF,FF,CE,1C,B8,FC,FE,DF,9F
1890 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80,80,40,20,11,29,4C,8A,F9
1900 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01,01,02,04,88,94,32,51,9F
1910 ' ********** ｿﾉﾀ ﾉ DATA **********
1920 DATA 97,00FFFFFF00FFFFFF,98,00FF81FF00FFFFFF,104,FFFFFFFFFFFFFFFF
1930 DATA 0 ,DFDFDF00FDFDFD00
1940 DATA "SHITOU ",32,"B.ATACK",45,"MAWASU ",75
1950 DATA -2,0,-2,-2,0,-2,2,-2,2,0,2,2,0,2,-2,2
1960 DATA "hhhhhhhhhh","hhaaaaaahh","hhaaaaaahh","hhaaaaaahh"
1970 DATA "hhaaaaaahh","hhaaaaaahh","hhaabaaahh","hhaaaaaahh"
1980 DATA 24,1,HISCORE,26,5,SCORE,26,9,ROUND,24,14,COMMAND
1990 DATA 24,19,PROGRAM,26,20,BY,24,21,TAKADA,25,22,SOFT,25,23,1987
2000 ' ********** That's it.Rest your eyes! **********
```

★影さんのお父さんは、あの「仮面の忍者赤影」だと聞きましたが、僕は信じないからね。(東京都練馬区・歯二九14才)……【影：ヒつは、私は忍者の血を引いているのです。編：どうりで雲がくれがうまいわけだ。】

MSX2用

移植版

その後の雪の帰り道



F-15

★はじめに

ベーマが87年3月号141ページPC-8001mkII用,「その後の雪の帰り道」ふぁん太じいさん作の移植版です。

★遊びかた

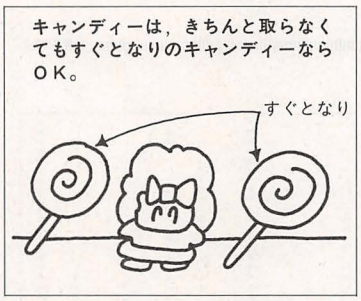
カーソル・キーの←と→で美奈代ちゃんを左右に動かして，雪だるまさんが投げるキャンディーを取ってください(第1図)。

キャンディーは，20個投げられ，16個以上，つまり80%以上取ると，つぎのレベルに行け，それ以下だともう一度やりなおしで，チャンスが一つ減ります。

チャンスがなくなるとゲーム・オーバーで，リプレイはスペース・キーです。

なお，得点はありません。

また，キャンディーを続けて5個取ると，美奈代ちゃんのスピードが少しあがり，パーフェクトだと，チャンスが一つ増えます。



《第1図》キャンディーの取りかた

《第1表》変数表

X	美奈代ちゃんのX座標
CX, CY	キャンディーの座標
CA	チャンスの数
F	美奈代ちゃんのスピード
LV	レベル

参考にしたもの

アスキー出版局「ゲーム作りのテクニック」

月刊MSX・FAN4月号

CHECKER FLAG

Dr.D：MSX2になって，強化された画面をどう使うかがポイントだな。

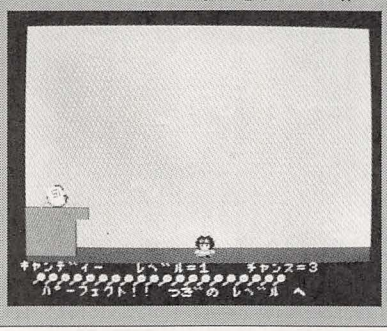
編：やっぱりMSXにくらべてキレイですね。

Dr.D：うむ。美奈代ちゃんと飛んでくるキャンディーにスプライトを使っておるが，1ラインごとの着色や，2枚重ねで3色などの機能を使っておるな。あとCOPY命令というのは，他機種のPUT@にあたるもので，なかなか高速だぞ。

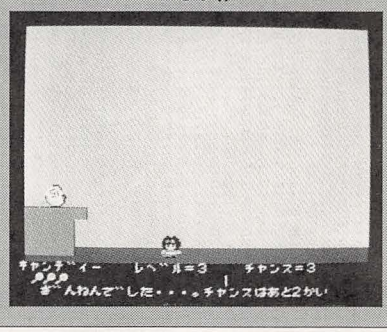


▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート

▼《写真2》やったすべてのキャンディーを取ったゾ!!



▼《写真3》残念!! つぎのチャンスは絶対成功させるゾ!!



★編さん，なんと四国には，大歩危(おおぼけ)と小歩危(こぼけ)という史跡があるんですよ。(三重県桑名市・西田昌浩13才)……【編：へー！おもしろいですね。編集長：これってどこの世界でもあるもんだなぁ。】

移植版 その後の雪の帰り道のプログラム・リスト

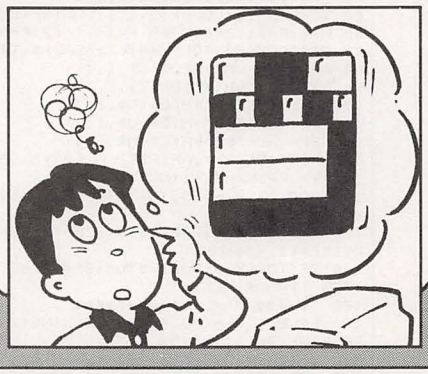
```
10 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
20 '◆◆ そのご゛の ゆきの かえりみち ◆◆◆◆
30 '◆◆◆◆◆◆◆ for MSX2 ◆◆◆◆◆◆◆
40 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ｼｮｷ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
50 SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLS:SETBEEP4:DIMZ(16),Q(8)
60 V=0:P=0:SP=0:VP=0:K=16:CA=3:F=3:LV=1
70 RESTORE640:FORPY=0TO7:READS$,T$,U$,V$,W$:PX=0:FORI=1TO8:FORI=1TO8
80 AP=VAL("&H"+MID$(S$,I,1))
90 BP=VAL("&H"+MID$(T$,I,1))
100 CP=VAL("&H"+MID$(U$,I,1))
110 DP=VAL("&H"+MID$(V$,I,1))
120 EP=VAL("&H"+MID$(W$,I,1))
130 PSET(PX,PY),AP:PSET(PX,PY+8),BP:PSET(PX+8,PY),CP:PSET(PX+8,PY+8),DP:PSET(PX+16,PY),EP:PX=PX+1:NEXTI:NEXTPY
140 COPY(0,0)-(15,15)TOZ:COPY(16,0)-(23,7)TO0
150 GOSUB500
160 RESTORE540:FORI=0TO4:Z$="":FORJ=0TO31:READQ$:Z$=Z$+CHR$(VAL("&H"+Q$)):NEXT:SPRITE$(I)=Z$:NEXT
170 RESTORE590:FORI=0TO4:SP$="":FORJ=1TO16:READSC:SP$=SP$+CHR$(SC):NEXT:COLORSPRITE$(I)=SP$:NEXT
180 '◆◆◆◆◆ ｶﾞﾒﾝ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
190 LINE(0,0)-(40,40),1,BF:LINE(20,10)-(240,180),5,BF:LINE(20,170)-(240,180),12,BF:LINE(20,141)-(52,175),8,BF:LINE(52,141)-(60,149),8,BF
200 X=120:PRESET(16,181):PRINT#1,"ｷｬﾝﾃﾞｨｰ":PRESET(144,190):PRINT#1,"|"
210 COPYZTO(33,125):PRESET(160,181):PRINT#1,USING"ﾁｬﾝｽ=#";CA:PRESET(90,181):PRINT#1,USING"ﾚﾍﾞﾙ=#";LV:ONINTERVAL=30GOSUB340:INTERVALON
220 PUTSPRITE1,(X,160),,P
230 PLAY"O5L8ER64EL8DCEFDL3G"
240 IFPLAY(0)THEN240
250 '◆◆◆◆◆◆◆ ﾒｲﾝ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
260 CX=30:W=-10:CY=125:R=INT(RND(1)*7+1)
270 S=STICK(0):PUTSPRITE3,(CX,CY),,3:PUTSPRITE4,(CX,CY),,4:W=W+1:CY=CY+W:CX=CX+R
280 PUTSPRITE1,(X,160),,P
290 IFS=3THENX=X+FELSEIFS=7THENX=X-F
300 IFX>224THENX=224ELSEIFX<52THENX=52
310 IFV=20THEN390
320 IFCY>160THENV=V+1:GOSUB350:GOTO 260:ELSE270
330 '◆◆◆◆◆◆そのﾀ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
340 P=PXOR1:RETURN
350 IFCX>=X-16ANDCX<=X+16THENBEEP:SP=SP+1:VP=VP+1:K=K+8:COPYQTO(K,190):GOSUB370ELSESP=0:F=3
360 RETURN
370 IFSP=5THENF=F+1:SP=0
380 RETURN
390 IFK=>152THEN410ELSEIFK<144THEN440
400 '◆◆◆◆◆◆◆◆ ｸﾘｱ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
410 IFVP=20THENPRESET(30,199):PRINT#1,"ﾊﾟｰﾌｪｸﾄ!! つぎ゛の ﾚﾍﾞﾙ ﾍ":FORI=0TO1000:NEXT:LINE(0,190)-(250,210),1,BF:K=16:F=3:SP=0:VP=0:V=0:CA=CA+1:LV=LV+1:GOTO 430ELSE420
420 PRESET(30,199):PRINT#1,"あめで゛とう!! つぎ゛の ﾚﾍﾞﾙ ﾍ":FORI=0TO1000:NEXT:LINE(0,190)-(250,210),1,BF:K=16:F=3:SP=0:VP=0:V=0:LV=LV+1:GOTO 430
430 PLAY"O6L15CDEFG":GOTO 200
440 CA=CA-1:IFCA=0THEN460ELSEPRESET(30,199):PRINT#1,USING"ざ゛んねんで゛した･･･ﾁｬﾝｽはあと#かい";CA:FORI=0TO1000:NEXT:LINE(0,190)-(250,210),1,BF:K=16:F=3:SP=0:VP=0:V=0:GOTO 200
450 '◆◆◆◆ GAME OVER ◆◆◆◆◆◆◆
460 PRESET(80,100):PRINT#1,"GAME OVER ":PRESET(70,110):PRINT#1,"HIT [SPC] KEY"
470 PLAY"O6L15GFEDC"
480 IFSTRIG(0)=-1THENLINE(40,100)-(220,120),5,BF:LINE(0,190)-(230,210),1,BF:SP=0:VP=0:F=3:V=0:LV=1:K=16:CA=3:GOTO 200ELSE480
490 '◆◆◆◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆◆◆◆◆
500 SCREEN3:COLOR15,1,1:CLS:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
510 PSET(10,20),1:PRINT#1,"SONOGONO":PSET(10,60),1:PRINT#1,"YUKINO":PSET(40,100),1:PRINT#1,"KAERI":PSET(80,140),1:PRINT#1,"MICHI"
520 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:SCREEN5,2:RETURN
530 '◆◆◆◆◆◆ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
540 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,00,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5C,18,38,F0,F0,E0,F0,60,60
550 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,06,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5C,18,38,F0,F0,E0,F0,00,60
560 DATA 00,00,02,07,06,00,05,05,07,03,10,30,30,00,1F,00,00,00,40,60,E0,00,A0,A0,E0,C0,08,0C,0C,00,F8,00
570 DATA 00,03,03,06,06,07,07,03,03,00,00,00,00,00,00,00,F0,FC,0C,F6,D6,16,F6,0C,FC,F0,00,00,00,00,00,00
580 DATA 00,00,00,01,01,00,00,00,04,0E,1C,38,70,E0,C0,00,00,00,F0,08,28,E8,08,F0,00,00,00,00,00,00,00,00
590 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,15,8,1,1
600 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,8,8,15,8,1,1
610 DATA 65,65,72,72,72,65,75,75,75,75,75,75,75,64,8,0
620 DATA 15,15,15,15,15,15,15,15,15,15,9,9,9,9,9,9
630 DATA 6,6,6,6,6,6,6,6,6,9,9,9,9,9,9,9
640 DATA 55555511,5189EEEF,11555555,FFFF8915,1111FFF1
650 DATA 555551EF,5188EFFF,FF155555,FFFE8815,111FF6FF
660 DATA 55551EEF,551EEFFF,FFF15555,FFFEE155,111F6F6F
670 DATA 55551E1F,551EEFFF,F1F15555,FFFFF155,111FF6FF
680 DATA 55551E1F,551EEEEF,F1F15555,FFFFF155,1119FFF1
690 DATA 55551EEF,5551EEEE,FFF15555,FFFF1555,19991111
700 DATA 555551EE,55551EEE,FF155555,EEE15555,99911111
710 DATA 55111EEE,55555111,EEF11155,11155555,99111111
720 '◆◆◆◆◆◆ END ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
```

★ナムコットの新作ファミリージョッキーにでてくる５番の馬に乗っている男の人は，もしや影さんでは？（神奈川県南足柄市・**ベーマガ380円13才**）……**【編：馬の名前に，ハイテックやユウユウなんて名前もあるんだ。】**

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）

越後屋（えちごや）ゲーム



新井　堅

内　容

よく見かけるパズルゲームをパソコンでやってみようというものですが，昔，越後屋ゲームといって友だちのあいだで流行していたものです。

遊びかた

越後屋の者にジャマされずに，上州屋の若だんなのところまで，うまく娘をつれだせれば成功です。

操作方法

W X キーで♥を動かしコマを選び，S キーで移動させるコマを決定します。コマの移動は，W X A D キーで行ないます。他のコマを選ぶ場合は，再び S キーを押します。

《第１表》プログラムのしくみ

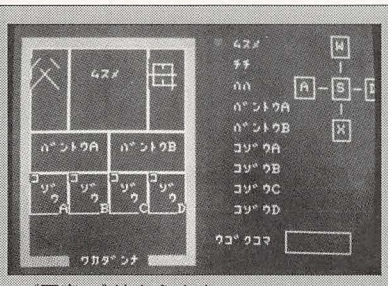
5～220…背景	720～ 810…親が移動できるかの判断
300，310…初期値	820～ 910…親の移動
400～470…♥の移動	920～1010…番頭が移動できるかの判断
480　　…ウインドウ表示	1020～1090…番頭の移動
500～570…コマの移動に関してのＧＥＴ文とその処理	1100～1210…こぞうが移動できるかの判断
580～650…娘が移動できるかの判断	1220～1300…こぞうの移動
660～715…娘の移動と終わりの判断	1500～1530…エンディング

《第２表》変数表

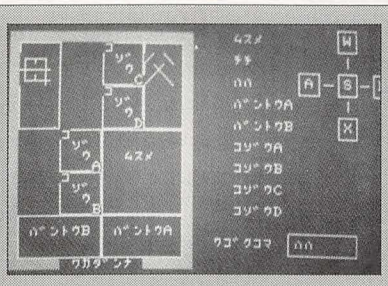
A……娘のＶ－ＲＡＭ番地	
B……父のＶ－ＲＡＭ番地	
C……母のＶ－ＲＡＭ番地	
D……番頭ＡのＶ－ＲＡＭ番地	
E……番頭ＢのＶ－ＲＡＭ番地	
F……こぞうＡのＶ－ＲＡＭ番地	
G……こぞうＢのＶ－ＲＡＭ番地	
H……こぞうＣのＶ－ＲＡＭ番地	
I……こぞうＤのＶ－ＲＡＭ番地	
J……移動するＶ－ＲＡＭ番地の数	
L……ハートのＶ－ＲＡＭ番地	

CHECKER FLAG

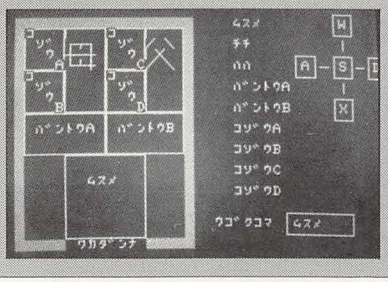
Dr.D：ＰＲＩＮＴ文の代わりにＰＯＫＥ文を使っているようだな。確かに速いかもしれんが，場合によるぞ。長い文字列を出力するときなど，ＦＯＲ文でまわして，ＰＯＫＥするよりは，ＰＲＩＮＴ文のほうが速い。どのへんが境い目か，各自調べること。



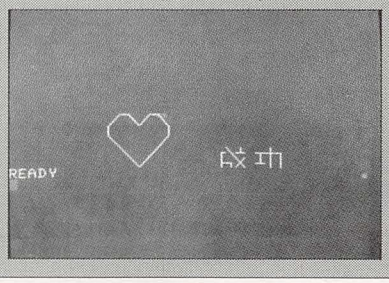
▲《写真１》娘をうまく若だんなのところまでつれだすのだよ



◀《写真２》うーむ，もう少しなんだが…。こぞうと番頭をこうこうして…



▶《写真３》やったー，娘を若だんなまでつれだしたぞー



▼《写真４》すると，ほらこのとおり，やったね！

★卒業記念にＸ68000おくれ。（広島県福山市・**二宮孝夫15才**）……【**影，編，つぐ美**：よっしゃ！お祝いがえしにＰＣ－88ＶＡを１台ずつくれるなら，よろこんであげましょう。甘いぜ。**編集長**：私も仲間にいれてくれ。】

```
5 PRINT"■!
10 PRINT"                                ♥ ムスメ          |W|"
20 PRINT"                                                  |"
30 PRINT"    /\ |          |      |      チチ            | "
40 PRINT"   X | ムスメ     |      |                  |A|-|S|-|D|"
50 PRINT"■  /\ |          |      |      ハハ
60 PRINT"■     |          |      |
70 PRINT"■     |          |      |      ﾊﾞﾝﾄｳA          | "
80 PRINT"      |          |      |                    |"
90 PRINT"      |          |      |      ﾊﾞﾝﾄｳB          |X|"
100 PRINT"     |          |      |                    |"
110 PRINT"     | ﾊﾞﾝﾄｳA | ﾊﾞﾝﾄｳB |      ｺｿﾞｳA"
120 PRINT"     |          |      |"
130 PRINT"     |          |      |      ｺｿﾞｳB"
140 PRINT"     |  |  |  |  |  |  |"
150 PRINT"     | ｿﾞ | ｿﾞ | ｿﾞ | ｿﾞ |      ｺｿﾞｳC"
160 PRINT"     |  ｳ |  ｳ |  ｳ |  ｳ |"
170 PRINT"     |__A|__B|__C|__D|      ｺｿﾞｳD"
180 PRINT"     |                |"
190 PRINT"     |                |                  ,--------,"
200 PRINT"     |                |      ｳｺﾞｸｺﾏ      |        |"
210 PRINT"     |                |                  `--------'"
220 PRINT"     |  ワｶﾀﾞﾝﾅ  |"
300 A=53374:B=53370:C=53382:D=53690:E=53698:F=53850:G=53854:H=53858:I=53862
310 L=53349
400 POKEL,0
410 GETA$
420 IFA$="S"THEN480
430 IFA$="W"THENL=L-80
440 IFA$="X"THENL=L+80
450 IFL=53269THENL=53989
460 IFL=54069THENL=53349
470 POKEL,83:GOTO400
480 FORK=2TO7:POKE54115+K,PEEK(L+K):NEXT
500 GETA$
510 IFA$="W"THENJ=-160:GOTO570
520 IFA$="X"THENJ=160:GOTO570
530 IFA$="A"THENJ=-4:GOTO570
540 IFA$="D"THENJ=4:GOTO570
550 IFA$="S"THENCURSOR29,21:PRINT"       ":GOTO400
560 GOTO500
570 ON(L-53269)/80GOTO580,720,730,920,930,1100,1110,1120,1130
580 IF(J=160)*((A>=53850)+(PEEK(A+321)=112)+(PEEK(A+325)=112))THENGOTO500
590 IF(J=-160)*((A<=5337B)+(PEEK(A-39)=60)+(PEEK(A-35)=60))THEN500
600 IFJ<>4THEN630
610 FORK=53378TO53858STEP160:IFK=ATHEN500
615 NEXT
620 IF(PEEK(A+48)=113)+(PEEK(A+208)=113)THEN500
630 IFJ<>-4THEN660
640 FORK=53370TO53850STEP160:IFK=ATHEN500
645 NEXT
650 IF(PEEK(A+39)=61)+(PEEK(A+199)=61)THEN500
660 POKEA,0:POKEA+7,0:POKEA+280,0:POKEA+287,0
670 FORK=1TO6:POKEA+K,0:POKEA+280+K,0:POKEA+40*K,0:POKEA+7+40*K,0:NEXT
680 POKEA+82,0:POKEA+83,0:POKEA+84,0
690 A=A+J:POKEA,114:POKEA+7,115:POKEA+280,50:POKEA+287,51
700 FORK=1TO6:POKEA+K,112:POKEK+280+A,60:POKEA+40*K,113:POKEA+7+40*K,61:NEXT
710 POKEA+82,176:POKEA+83,146:POKEA+84,173:IFA=53854THEN1500
715 GOTO500
720 M=B:GOTO740
730 M=C
740 IF(J=160)*((M>=53850)+(PEEK(M+321)=112))THEN500
750 IF(J=-160)*((M<=53386)+(PEEK(M-39)=60))THEN500
760 IFJ<>4THEN790
770 FORK=53382TO53862STEP160:IFK=MTHEN500
775 NEXT
780 IF(PEEK(M+44)=113)+(PEEK(M+204)=113)THEN500
790 IFJ<>-4THEN820
800 FORK=53370TO53850STEP160:IFK=MTHEN500
805 NEXT
810 IF(PEEK(M+39)=61)+(PEEK(M+199)=61)THEN500
820 FORK=0TO7:POKEM+K*40,0:POKEM+K*40+1,0:POKEM+K*40+2,0:POKEM+K*40+3,0:NEXT
830 M=M+J
840 FORK=1TO2:POKEM+K,112:POKEM+280+K,60:NEXT
850 FORK=1TO6:POKEM+40*K,113:POKEM+40*K+3,61:NEXT
860 POKEM,114:POKEM+3,115:POKEM+280,50:POKEM+283,51
870 ON(L-53269)/80GOTO1,880,900
880 B=B+J:POKEB+40,118:POKEB+42,119:POKEB+81,109:POKEB+120,118:POKEB+122,119
890 GOTO500
900 C=C+J:POKEC+40,92:POKEC+41,95:POKEC+42,93:POKEC+80,27:POKEC+81,120
910 POKEC+82,27:POKEC+120,28:POKEC+121,31:POKEC+122,27:GOTO500
920 M=D:GOTO940
930 M=E
940 IF(J=160)*((PEEK(M+161)=112)+(PEEK(M+165)=112)+(M>=54010))THEN500
950 IF(J=-160)*((PEEK(M-39)=60)+(PEEK(M-35)=60)+(M<=53378))THEN500
960 IFJ<>4THEN990
970 FORK=53378TO54018STEP80:IFK=MTHEN500
975 NEXT
980 IF(PEEK(M+88)=113)*(PEEK(M+88)=27)THEN500
990 IFJ<>-4THEN1020
1000 FORK=53370TO54010STEP80:IFK=MTHEN500
1005 NEXT
1010 IFPEEK(M+39)=61THEN500
1020 FORK=0TO7:POKEM+K,0:POKEM+40+K,0:POKEM+80+K,0:POKEM+120+K,0:NEXT
1030 M=M+J:FORK=1TO6:POKEM+K,112:POKEM+120+K,60:NEXT
1040 FORK=1TO2:POKEM+40*K,113:POKEM+40*K+7,61:NEXT
1050 POKEM,114:POKEM+7,115:POKEM+120,50:POKEM+127,51:POKEM+41,134:POKEM+42,188
1060 POKEM+43,153:POKEM+44,147:POKEM+45,164
1070 ON(L-53269)/80GOTO1,1,1,1080,1090
1080 D=D+J:POKED+46,1:GOTO500
1090 E=E+J:POKEE+46,2:GOTO500
1100 M=F:GOTO1140
1110 M=G:GOTO1140
1120 M=H:GOTO1140
1130 M=I
1140 IF(J=160)*((PEEK(M+161)=112)+(M>=54010))THEN500
1150 IF(J=-160)*((PEEK(M-39)=60)+(M<=53382))THEN500
1160 IFJ<>4THEN1190
1170 FORK=53382TO54022STEP160:IFK=MTHEN500
1175 NEXT
1180 IF(PEEK(M+84)=113)+(PEEK(M+84)=27)THEN500
1190 IFJ<>-4THEN1220
1200 FORK=53370TO54010STEP160:IFK=MTHEN500
1205 NEXT
1210 IFPEEK(M+39)=61THEN500
1220 FORK=0TO3:POKEM+K,0:POKEM+40+K,0:POKEM+80+K,0:POKEM+120+K,0:NEXT
1230 M=M+J:FORK=1TO2:POKEM+K,112:POKEM+120+K,60:NEXT
1240 FORK=1TO2:POKEM+40*K,113:POKEM+40*K+3,61:NEXT
1250 POKEM,130:POKEM+3,115:POKEM+41,131:POKEM+42,188:POKEM+82,164:POKEM+120,50
1260 ON(L-53269)/80GOTO1,1,1,1,1,1270,1280,1290,1300
1270 F=F+J:POKEF+123,1:GOTO500
1280 G=G+J:POKEG+123,2:GOTO500
1290 H=H+J:POKEH+123,3:GOTO500
1300 I=I+J:POKEI+123,4:GOTO500
1500 TEMPO1:MUSIC"GA3G#C5BAG7#E3#D6R0#D3#C6R0#C3B5AB#C7"
1510 PRINT"■"
1520 CURSOR11,10:PRINT"_  ■■■■■■■/ \/ \■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ "
1530 CURSOR21,14:PRINT"┌\┴ ┬┼■■■■■■■■┤X ┴||"
```

★影さん，ぼくはもう6月号に載る整理券をもっています。だから，載っけて!!(京都市・エルピー・ブル14才)

……【編：公演中止のお知らせ。6月号の整理券はやっぱり無効になりました。すびばせーん。でも，載っけたる。】

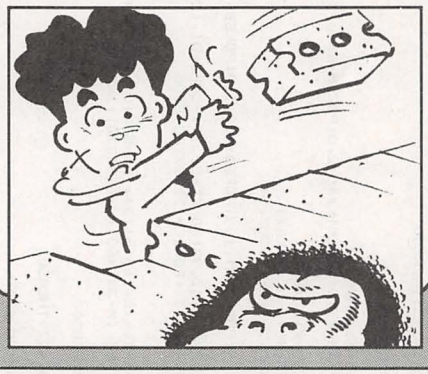
M-NZ 1200/700

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

It's Break

イッツ　ブレイク



お祝一平

How to Play

10×8のマスの中に隠れている敵をやっつけるゲームです。敵がいそうなところのX座標，Y座標を入力するだけでOKです。

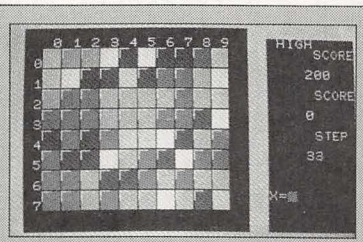
敵は見えなくて，移動するときに音をだします。ドレミ……がカラーコードに対応しています。ならないときもありますが…。

Special Point

ボーナス…高得点

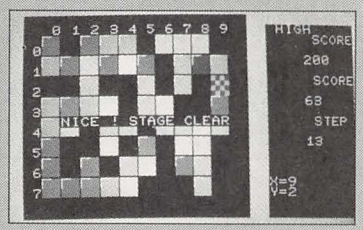
クリア…強制ラウンド・クリア

パレット…カラーコードを入力したら，指定した色のブロックを消去します。消去されないブロックには，何かあるということです。



▲〈写真1〉決められたステップ数のうちに見えない敵を捜しだせ！

▼〈写真2〉やったね，敵をみつけだすと面クリアになるのだ



It's Breakのプログラム・リスト

```
10 DIM G(9,7):HI=200
20 GOSUB 450:E$="  ":SC=0:TEMPO 7
30 MUSIC "R0":GOSUB 380:ST=33:GOTO 90
40 COLOR ,,7,0:CF=0:GOSUB 130
50 MUSIC "R8R7R0"
60 IF CF THEN 330
70 GOSUB 280
80 ST=ST-1:IF ST<0 THEN 540
90 COLOR ,,7,0:CURSOR 31,6:PRINT HI;
100 CURSOR 31,10:PRINT SC;:CURSOR 31,14:PRINT ST;" ";
110 IF SC>HI THEN HI=SC
120 GOTO 40
130 CONSOLE 18,3,28,10:CLS:INPUT "X=";X$:INPUT "Y=";Y$:X=VAL(X$):Y=VAL(Y$)
140 IF(X<0)+(Y<0)+(X>9)+(Y>7)THEN 130
150 IF G(X,Y)=0 :PRINT"NO BLOCK":MUSIC "R8R0":GOTO 130
160 CONSOLE:IF(X=TX)*(Y=TY)THEN 330
170 A=G(X,Y):SC=SC+1:G(X,Y)=0:CURSOR X*2+4,Y*2+4:PRINT E$;
180 :MUSIC "CFGB":CURSOR28,20
190 ON A-7 GOTO.200,330,210:PRINT"NOTHING";:RETURN
200 SC=SC+9:PRINT"BONUS ";:RETURN
210 CONSOLE 18,3,28,10:CURSOR28,20:INPUT"INPUT COLOR ?";C:CONSOLE
220 IF(C<0)+(C>7) THEN 210
230 CF=0:FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 9
240 IF G(I,J)<>C THEN 270
250 CURSOR I*2+4,J*2+4:PRINT E$;
260 G(I,J)=0:IF (I=TX)*(J=TY) THEN CF=1
270 NEXT:NEXT:RETURN
280 IX=INT(RND(1)*3)-1:IY=INT(RND(1)*3)-1:VX=TX+IX:VY=TY+IY
290 IF(VX<0)+(VX>9)+(VY<0)+(VY>7)THEN 310
300 IF G(VX,VY) :TX=VX:TY=VY
310 A$=MID$("CEEFGABRRR",G(TX,TY),1)
320 MUSIC A$:RETURN
330 C1=6:C2=2:FOR J=0 TO 33:CURSOR X*2+4,Y*2+4:COLOR ,,C1,C2:PRINT"■■";
340 A=C1:C1=C2:C2=A:MUSIC "A0F":NEXT
350 COLOR ,,7,0:CURSOR 6,12:PRINT"NICE ! STAGE CLEAR";
360 MUSIC "C3DEFGAB+C+D+E+F+G+A+B+C+D+E+F+G+EOBABABABAB":SC=SC+ST
370 FOR I=0 TO 1000:NEXT:GOTO 30
380 CONSOLE 4,16,4,20:COLOR ,,0:CLS:CONSOLE
390 FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 9
400 A=INT(RND(1)*7)+1:G(I,J)=A:COLOR ,,7,A
410 CURSOR I*2+4,J*2+4:PRINT"■";:COLOR ,,0
420 PRINT" ■ ";:NEXT:NEXT
430 TX=INT(RND(1)*10):TY=INT(RND(1)*8):FOR I=8 TO 10:FOR J=1 TO 4
440 A=INT(RND(1)*10):B=INT(RND(1)*5):G(A,B)=I:NEXT:NEXT:RETURN
450 COLOR ,,,0:CLS:COLOR ,,7,5:FOR I=0 TO 23
460 FOR J=0 TO 39:CURSOR J,I:PRINT"■";:NEXT:NEXT
470 COLOR ,,,0:CONSOLE 3,19,28,10:CLS:CONSOLE
480 CURSOR 29,3:PRINT"HIGH■SCORE";
490 CURSOR 33,8:PRINT"SCORE■■■■■■STEP";
500 CONSOLE 2,20,2,24:CLS:CONSOLE
510 FOR I=0 TO 9:CURSOR I*2+4,3:PRINT I;
520 IF I<8 :CURSOR 2,I*2+5:PRINT I;
530 NEXT:RETURN
540 MUSIC "+B2+A+G+F+E+D+CBAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C9"
550 CURSOR 12,12:PRINT"GAME OVER";
560 GET K$:IF K$="" THEN 560
570 GOTO 20
```

★妖怪道中記のポスターのたろすけの絵は，手だけが異様にリアルだ…はっきり言って不気味である。（福岡市・杉山太郎20才）……【編：影さんが，影さんがはっきり言って不気味。影：仕事して悪いかよー！】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

セイバー SABER ロード ROAD



神前　幸造

STORY

例によって，例のごとく，邪悪なドラゴンに姫がさらわれてしまった。姫を救いに行って，もどってこれたやつはまだいない。

フッ…やっと俺の出番がきたか。

HOW TO PLAY

ＲＵＮすると，タイトルが表示され，ミュージックが流れます。ミュージックが終わってからキーを押すと，スタートです。

左上にマップ，右上に自分のパラメータ，下にはメッセージが表示されます。中央上のスペースには，敵に出会ったとき，その敵の姿と名前が表示されます。敵の姿については，一応キャラグラを駆使したつもりですが，どうでしょうか。

さて，マップの中央の☺がプレイヤーです。カーソル・キーで上下左右に動き，敵に出会うと戦闘となります。マップ上の地形等は**第１図**の六つです。

地形によって，出会う敵の種類や確率はちがいます。それから，１か所にとどまって敵に出会うのを待つときは，カーソル・キー以外のキーを押し続けてください。

つぎに戦闘についてです。敵に出会うと，前述のとおり，その姿と名前が表示されます。そして，下に〝ＦＩＧＨＴ？(Ｙ／Ｎ)〟と表示されるので，Ｙか Ｎを押してください。Ｙを押すと，こちらの先攻で戦いがはじまります。互いに攻撃し，再び戦うかどうか聞いてくるので，Ｙか Ｎを押してください。

戦いで相手にどれだけダメージが与えられるか，また，相手の攻撃にどれだけ耐えられるかということは，自分のパラメータが関係します。ＬＩＦＥは自分の生命力，ＳＴＲは攻撃力，ＤＥＦは防御力を表し，ＥＸＰ，つまり経験値によってあげることができます。

何度か戦って，相手が消えればこちらの勝ちで，相応のゴールド（表示はＧ）が手に入ります。もしＬＩＦＥがなくなれば，こちらの負けで，ゲーム・オーバーです。

〝ＦＩＧＨＴ？〟の表示に対し，Ｎを押すと，たいていの場合，逃げることができますが，ときどき逃げきれず，相手の攻撃を受けることがあるので，注意しましょう。

ＬＩＦＥが，戦いのため少なくなってきたら，自分の出現位置の少し右にあるＩＮＮに入ってください。15Ｇで満タンにしてくれます。

さて，ＥＸＰがゲージいっぱいになると，ＬＩＦＥ，ＳＴＲ，ＤＥＦがアップするわけですが，このＥＸＰは自分より弱い敵と戦っても，あまりあがりません。また，ある程度強くなると，弱い敵は逃げて行くようになります。

どこかにいるドラゴンを倒すことがこのゲームの目的です。

かなり長い説明となりましたが，実際にやってみればわかると思います。

／	草原	あまり強い魔物はいない。
▦	湿地	入るとLIFEが少し減る。スライム等が多くいる。
⁝	川	入るとLIFEが大幅に減る。魔物はいない。
●	洞窟	光を嫌う魔物がいる。
⌂	小屋	人が住んでいる。入ると情報を教えてくれることがある。
♠	森	いろんな魔物がいる。

《第１図》マップ上の地形

《第１表》主な変数表

ＬＩ……ＬＩＦＥ(生命力)	Ｘ，Ｙ…マップ上のプレイヤーの座標
ＬＨ……ＬＩＦＥの上限	Ｐ……プレイヤーのいる場所の地形
ＳＴ……ＳＴＲ(攻撃力)	ＲＩ……川の状態のフラグ
ＤＥ……ＤＥＦ(防御力)	ＥＮ……出会った敵の種類
ＥＸ……ＥＸＰ(経験値)	ＥＳ(n)…敵のパラメータ
ＩＮ……情報のフラグ	Ｄ＄(n)…マップ
Ｇ……ＧＯＬＤ(所持金額)	

CHECKER FLAG

編：わぁ～。この敵キャラはなかなか良くできている，というか，かっこいいですね。

Dr.D：それだけではないぞ。プログラムもしっかりできている。こういう小さなＲＰＧを作りたかったら，これを参考にするといい。いろいろとつけ加えるのも手だな。

★ぼくは，今ごろになってもまだウイングマン２でカポッています。なさけなや。(長野県小諸市・**なさけなや**)……

【**影**：そんなことはない。私はいまだに…，私はいまだに…，う～ん。**編**：もしかして今だに小学生だったりして。】

▲〈写真1〉タイトル画面。
この剣がかっこいい〜

▲〈写真2〉左上がマップ。最終
目的はドラゴンを倒すことだ

▲〈写真3〉途中現れる敵もさまざま
な種類が…。これはスライム。弱い

▲〈写真4〉ゴブリン，ナイト，最終目的のドラゴン

SABER ROADのプログラム・リスト

```
10 'TINY RPG *** SABER ROAD ***
20 LIMIT&HFF00:CLR:RESTORE:TEMPO7:DEFINTA-Z:COLOR7,0:CONSOLE
30 DIM L(8),D$(15),DD$(5),DC(5),E$(4):L(0)=0:L(1)=113:L(2)=55:L(3)=123:L(4)=123:
L(5)=127:L(6)=63:L(7)=61:L(8)=0
40 V1=&HD000:V2=&HDB00
50 RESTORE50:FORI=0TO5:READDD$(I),DC$:DC(I)=VAL("&H"+DC$):NEXT:DATA"",04,"■",14
,":",71,"●",04,"A",74,"▲",24
60 GOTO970
70 'SCREEN ==========================
80 CLS
90 FORI=0TO39:POKEV1+I,&H5B:POKEV2+I,&H72:POKEV1+680+I,&H5B:POKEV2+680+I,&H72:PO
KEV1+960+I,&H5B:POKEV2+960+I,&H72:NEXTI
100 FORI=0TO24:POKEV1+I*40,&H5B:POKEV2+I*40,&H72:POKEV1+39+I*40,&H5B:POKEV2+39+I
*40,&H72:NEXT
110 FORI=0TO17:POKEV1+17+I*40,&H5B:POKEV2+17+I*40,&H72:POKEV1+30+I*40,&H5B:POKEV
2+30+I*40,&H72:NEXT
120 LOCATE32,1:COLOR5:PRINT"SABER ROAD";:LOCATE31,3:COLOR7,2:PRINT"■■■■■■■■";
:LOCATE20,1:COLOR7,0:PRINT"-ENEMY-";
130 LOCATE31,4:COLOR4,0:PRINT"LIFE";:LOCATE31,5:COLOR5:PRINT"■■■■■";
140 LOCATE31,7:COLOR4:PRINT"STR.";:LOCATE31,8:COLOR5:PRINT"■■";
150 LOCATE31,10:COLOR4:PRINT"DEF.";:LOCATE31,11:COLOR5:PRINT"■■";
160 LOCATE31,13:COLOR4:PRINT"EXP.";
170 LOCATE31,16:COLOR4:PRINT"G.";:COLOR6:PRINT"     0";
180 RESTORE1200:FORI=0TO15:READD$(I):FORJ=1TO16:N=VAL("&H"+D$(I),J,1):LOCATEJ,I
+1:PRINTDD$(N);:POKEV2+(I+1)*40+J,DC(N):NEXTJ,I
190 'START ==========================
200 LI=32:LH=32:ST=16:DE=16:EX=0:IN=0:G=0:X=8:Y=8:F=0:RI=0
220 LOCATEX,Y:COLOR0,4:PRINTCHR$(99);
230 'MAP ==========================
240 K$=INKEY$(0):IF K$=""THEN240ELSE LOCATEX,Y:PRINTDD$(P);:POKEV2+Y*40+X,DC(P)
245 IF RI=1 AND P=2 THEN LOCATEX,Y:COLOR0,6:PRINT"■";:COLOR7,0
250 X=X+(K$="■"AND X>1)-(K$="■"AND X<16):Y=Y+(K$="■"AND Y>1)-(K$="■"AND Y<16)
260 P=VAL(MID$(D$(Y-1),X,1))
270 POKEV1+Y*40+X,&HCA
290 ON P+1 GOTO310,340,370,390,420,640
300 'ﾍｲｷﾝ ----------
310 ON RND(1)*20 GOTO670,670,680
320 GOTO650
330 'ｼｮｯｷ ----------
340 LF=1:LI=LI-1:MUSIC"-FO-E-F":ON RND(1)*5 GOTO670,690
350 GOTO650
360 'ｶｲ ----------
370 IF RI=0THEN LF=1:LI=LI-6:MUSIC"-DO-C-D":GOTO650 ELSE640
380 'ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ----------
390 IF X<>3 OR Y<>15THEN ON RND(1)*13 GOTO720,690,690,710 ELSE GOTO730
400 GOTO650
410 'ｲｼ ----------
420 MUSIC"C2-GCEDE#FAG"
430 IF X=11 AND G>14 THEN LOCATE2,19:COLOR7,0:PRINT"ｺｺﾛ ｲﾝﾈﾝﾃｽ. 15G ﾃﾞLIFEｶｲﾌｸ
ｾﾏｸﾃ ﾏｼｮｳﾈﾝﾀｲ" ELSE460
440 PRINT"■■■15G ﾊﾗｲﾏｽｶ?(Y/N)";:K$=INKEY$(1):IFK$=""THEN G=G-15:LOCATE31,5:COLO
R5,0:PRINTSTRING$(LH/8,"■");:LI=LH:MUSIC"C1DEFGAB+C":GOTO650
450 IF K$="N"THEN MUSIC"C2ECEC":GOTO650 ELSE440
460 IF X=3 AND IN<ST/8-1 THEN ON IN+1 GOTO480,490,500,480,510,480,520 ELSE540
480 COLOR7,0:LOCATE2,19:PRINTHEXCHR$("92AF2091BDA0A620AAA59D9AA4AAA5922E");:MUSIC
"-B3RC":GOTO530
490 COLOR7,0:LOCATE2,19:PRINTHEXCHR$("B3BBA6AA2092BBBDA5AFB3A976BE92B99FBE2E");:M
USIC"B3RG":GOTO530
500 COLOR7,0:LOCATE2,19:PRINTHEXCHR$("A4BEB79ABEBD8620A0959CA69298A9969226E9786A2
99BBB62E");:MUSIC"B3REB":GOTO530
510 COLOR7,0:LOCATE2,19:PRINTHEXCHR$("AB96BE9CA9929A46AA20AFA4BE939C96BE9DBDA3BE
92B92E");:MUSIC"C3REG":GOTO530
520 COLOR7,0:LOCATE2,19:PRINTHEXCHR$("A4BEB79ABEBDAAA5BD9E92A9A4BE9398A2A6928928E
");:MUSIC"E3RGB":GOTO530
```

★**影の予言**：暗黒の暗闇にひそむ暗黒魔王影が現れしとき，世のパソコンは破壊の闇に包まれ，あわれな姿へとかわる。（北海道旭川市・BOM15才）……【影：へっへっへ。この世からパソコンがなくなれば…やっぱ困るわな。】

```
530 IN=IN+1:K$=INKEY$(1):GOTO650
540 IF X=15 AND IN>=5 THEN MUSIC"E2F6E":COLOR7,0:LOCATE2,19:PRINTHEXCHR$("353030
4720A3BE96BC8620AB9196BEB79EA3B4BB932E"):LOCATE3,21:PRINT"ﾊﾗｲﾏｽｶ?(Y/N)";:ELSE650
550 K$=INKEY$(1):IFK$="N"THEN MUSIC"A2BGF":GOTO650
560 IF K$="Y" AND G>=500 THEN G=G-500:MUSIC"E2BEBEBEB":RI=1:GOTO580
570 GOTO550
580 FORI=1TO16:FORJ=1TO16:ZP=PEEK(V1+1*40+J):IFZP=&H4FTHEN LOCATEJ,I:COLOR0,6:PR
INT"▒";
590 NEXTJ,I
600 '
610 '
620 GOTO650
630 'ﾓﾘ ----------
640 ON RND(1)*15 GOTO680,690,690,700,700,710
650 CONSOLE18,6,1,38:COLOR,0:CLS:CONSOLE:LOCATE34,16:COLOR6:PRINTUSING"#####";G;
:IF LF=1THEN890 ELSE240
660 'COMBAT ==========
670 EN=1:GOTO740
680 EN=2:GOTO740
690 EN=3:GOTO740
700 EN=4:GOTO740
710 EN=5:GOTO740
720 EN=6:GOTO740
730 EN=7:GOTO740
740 ON EN RESTORE1370,1390,1410,1430,1450,1470,1490:MUSIC"C0#CD#DEF#FG"
750 READNN$,NA$:LOCATE21,3:COLOR6,0:PRINTHEXCHR$(NA$);:FORI=1TO8:READE1$:LOCATE2
0,6+I:COLOR0,0:PRINTE1$;:NEXTI
760 FORI=1TO8:READE2$:FORJ=0TO7:POKEV2+(6+I)*40+20+J,VAL("&H"+MID$(E2$,J*2+1,2))
:NEXTJ,I
770 FORI=0TO4:ES(I)=ASC(MID$(NN$,I+1,1))-48:NEXT:IF ES(4)+32<ST AND INT(RND(1)*4
)>0 THEN COLOR5,0:LOCATE21,3:PRINT"ESCAPED":MUSIC"+B0RR+BRR+BRR+B":GOTO950
780 COLOR7,0
790 LOCATE2,19:PRINT"FIGHT ?(Y/N)";:K$=INKEY$(1):IFK$<>"Y" AND K$<>"N"THEN790
800 IFK$="N"AND INT(RND(1)*3)>0THEN950 ELSE IFK$="N"THEN840
810 ' YOUR    ATT ----------
820 ES(0)=ES(0)-ST/ES(2)*ST/4:MUSIC"+E0B+EB+EB+EB+EB+EB":IF ES(0)<=0THEN MUSIC"C
2RDRCRFRCCDEFRR":G=G+ES(3):LOCATE34,16:COLOR6,0:PRINTUSING"#####";G;:IF EN<7THEN
950 ELSE PAUSE60:GOTO1080
830 ' ENEMY'S ATT ----------
840 LI=LI-ES(1)/DE*ES(1)/4:MUSIC"B0FBFBFBFBFBF":LF=2:EE=(ES(1)+ES(2)-(ST+DE)+20)
/4:IF EE<0THEN EE=0
850 EX=EX+EE:IF EX>80THEN EX=0:MUSIC"C2DEGB+E+A":LOCATE31,14:COLOR5,0:PRINTSPC(8
);:IF ST<64THEN ST=ST+8:DE=DE+8:LOCATE31,8:PRINTSTRING$(ST/8,"■");:LOCATE31,11:P
RINTSTRING$(DE/8,"■");:IF LH<64THEN LH=LH+8
860 ' EXPER ----------
870 LOCATE31,14:COLOR5,0:PRINTSTRING$(EX/10,"■")
880 ' LIFE ----------
890 IF LI<1THEN LI=0
900 LL=LI/8:LZ=LI-LL*8
910 IF LZ>8THEN LZ=8 ELSE IF LZ<0THEN LZ=0
920 LOCATE31,5:PRINTSPC(8);:LOCATE31,5:COLOR5:PRINTSTRING$(LL,"■");:POKEV1+231+L
L,L(LZ):POKEV2+231+LL,&H50
930 IF LI=0 THEN LOCATE2,19:COLOR2,0:PRINT"YOU ARE DEAD !!  GAME OVER":MUSIC"R9+
E2+D+CBAFEDER#GRAR9RRR":GOTO970
940 IF LF=2THEN780 ELSE240
950 FORI=3TO14:LOCATE20,I:PRINTSPC(8);:NEXT:GOTO240
960 'TITLE ==========
970 CONSOLE:COLOR7,0:CLS
980 LOCATE17,10:COLOR2:PRINT"SABER";:LOCATE20,13:PRINT"ROAD";:LOCATE24,10:COLOR6
:PRINT"▒▒▒!"
990 LOCATE13,11:COLOR0,7:PRINT"▛  ▀▀▀▀▀▀▀▀▜";:LOCATE13,12:COLOR0,5:PRINT"▙  ▄▄▄▄
▟";
1000 LOCATE24,11:COLOR6,7:PRINT"▚";:COLOR6,5:PRINT"▒▙";
1010 COLOR4,0:LOCATE25,11:PRINT"▂▃▄▅▆▇▉"
1020 COLOR5:LOCATE9,3:PRINT"TINY ROLE-PLAYING GAME"
```

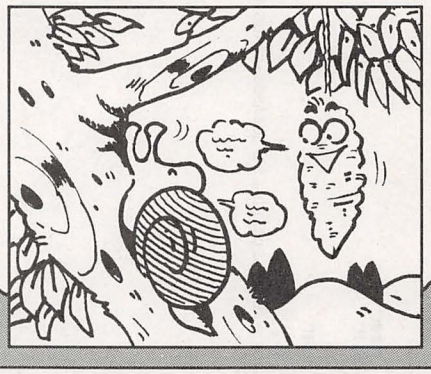
```
1030 M1$="A3ARB+C+CBAGGRABBAGFFRGAAGFEEEREEER":M2$="+F3+F+F+FBBBB+E+E+E+E+E+E+ER
+#D+#D+#D+#DGGGG+C+C+C+C+C+C+CR":M3$="BBBBEEEEAAAB+C+CBA#F#GAB+C+CBABB#G#GFFEE"
1040 MUSICM1$,M1$,M2$,M3$
1050 COLOR6:LOCATE9,20:PRINT"HIT ANY KEY TO START !!";
1060 K$=INKEY$(1):GOTO80
1070 'ENDING ==========
1080 COLOR5,0:CLS:CONSOLE0,25,6,28
1090 PRINT"▒▒▒!    CONGRATULATIONS !!▒▒!"
1100 PRINT"YOU KILLED THE EVIL DRAGON,▒!"
1110 PRINT"AND SAVE THE PRINCESS.▒!"
1120 PRINT"       BUT.....▒▒▒!"
1130 PRINT"PROGRAMMER          K.KAMIMAE▒!"
1140 PRINT"           MCMLXXXVII▒▒!"
1150 PRINT" NOW YOU'RE A REAL HERO !!";
1160 MUSIC"+C6+D5+E3+C6B5A3G6A5B3G6F5E3F6G5A3GEDCDED6E5#F3G6A5B3+C6+D5+E3+C6B5A3
G6A5B3G6F5E3F6G5A3GEDCDEAFABGB+CGEC"
1170 K$=INKEY$(1):GOTO970
1180 '
1190 'MAP DATA ==========
1200 DATA"5555555555521111"
1210 DATA"5555555553022110"
1220 DATA"0555555500002000"
1230 DATA"0055001111112000"
1240 DATA"0000001111102040"
1250 DATA"0040011111112000"
1260 DATA"0000000001112200"
1270 DATA"0000000000000222"
1280 DATA"0000000000400000"
1290 DATA"1003000111000000"
1300 DATA"1000011111100550"
1310 DATA"1100111111005555"
1320 DATA"2222222111155555"
1330 DATA"5555552222225555"
1340 DATA"5535500000022222"
1350 DATA"5555555000000000"
1360 'CHARACTER DATA ==========
1370 DATA"?::3/","534C494D45","      ","      ","▗▀▖ ","▟▀▀▙ ","▀▀▀
▀▌ ","▝▀▀▀▀▘ ","▜▁▁▛ ","▔▔  "
1380 DATA"0000000000000000","0000000000000000","0000400404400000","0010404040474
000","0041404040404700","0041404040404000","0010411414144000","0000001010000000"
1390 DATA"F9:8/","474F424C494E","  ▟▙  ","  ▐▀▌  ","↑ .╲/.  ","▌▟▲▼▙ ","▌▐▚
▟▄/▀▙","▌ ▐▀▙▗","▌▐ ▜ ▛● ","●  ▛▀▜  "
1400 DATA"0000004040000000","0000404242400000","6000600404600000","6040424242424
000","6440044242044040","6400040404044040","6400400404404000","4000200203300000"
1410 DATA"Z9P?G","47484F5354","  ▗▄▖  ","  ▟▙▙▙  ","  ▐▀▀▌  ","  ▀▼▀  ","  ▟▙▙
  ","  ▐▒▒▌  ","  ▙▄▟▗  ","  ▐▒▒▙▗  "
1420 DATA"0000007000000000","0000507070000000","0000505770000000","0000502570000
000","0000505770000000","0050055707000000","0050055707700000","0000055707700000"
1430 DATA"8X*NO","4B4E49474854","  ▟▙  ","▌ ▚▄▗  ","▌▟▀▀▙▙ ","▐▚▌▐▛▜▗ ","▐▌▐
▐▌▐ ","▌▟▌▐▀▙▐  ","●▛▐▐▐▌  ","  ▐▐▐● "
1440 DATA"0000004060000000","5000504161700000","5020404262603000","5042045252066
300","5002205252300300","5004042626060600","4040242424260600","0000505070706000"
1450 DATA"BBPNO","57495A415244","?  ▟▙  ","▌ ▐..▐  ","▌ ▀▀  ","●▙▀▀▙ ","▐▀▐
▀▀▙ ","▐▚▀▐▀▀ ","▌ ▐▐▐▐  ","▐▐▐▐▌ "
1460 DATA"6000001010000000","6000106060100000","6000001010000000","7010101010100
000","6010611010101000","6010101061101000","6000106161010000","6000016110010000"
1470 DATA"↓*BHW","4B594F4E534859","  ▜▛  ","▗▘▘  ","  ▙▗  ","  ▜▛▛  ","▐
-▐▐▗▌","  ▛▐▐▗  ","  ▐▙▐  ","▌ ▐▐▌"
1480 DATA"0000101010000000","0000700070000000","0000707070000000","0007177117070
000","7070177717707000","0070177717700000","0070771777700000","0007770777070000"
1490 DATA"ﾄ*BOW","445241474F4E","  ▚▗▞  ","▙ ▐▀▌ ▟","▟▚▟ ▐▙▟▙","▌▀▐▐▐▛▐","▐▀▀
▀▀▀▜","  ▜▀▀▛  ","▗▛▐▐▚▐▚","▗▛▐▐▚▐▚"
1500 DATA"0006060606000000","2000404242400020","4220400404402042","2424400404402
424","4240400606404042","2242400606404222","6242040606044262","6242040606044262"
```

★山下先生ノ『最下位のラビリンス』ってなんですか？(東京都港区・NRO)……【編：むむノするどい感ちがい。ただものではない。影：えーどっこ？どこがちがうんだ、それは、かわいいあの子の歌だろ？編：無言ーノ】

M—NZ 700 1500

MZ-1500用

ミノムシ・ゲーム



藤山　健二

STORY

のろまなので，いつも森のみんなにいじめられている，デンデン君がいました。ある日，デンデン君が木の枝の家に帰ろうとすると，森のみんながジャマをしてきました。

それを見かねたあなたは，特殊スーツを身にまとった正義の味方ミノタンとなって，デンデン君を家に帰してあげることにしました。

遊びかた

木の枝にぶらさがっているのが，あなた（ミノ虫）です。↑，↓で上下に，スペース・キーで糸巻き攻撃をすることができます。ミノ虫は特殊スーツという，かたい皮でつつまれているので，敵にぶつかってもだいじょうぶですが，敵が木にぶつかるとミスになります。デンデン君が木の枝の上まで登ると面クリアで，3面ごとに敵のキャラクターなどが変わります（スピードも3段階に変わる）。

プログラムについて

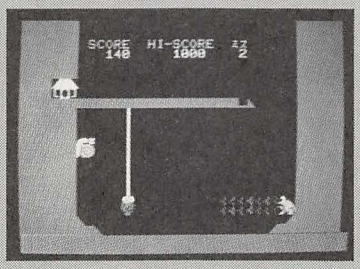
85年4月号124ページのPC－8001 mkII/SR用の「緑のみの虫」と，87年4月号162ページのX1シリーズ用「緑のみの虫'87」を参考にして作ったものだから，見ためは似ているかもしれませんが，中身はだいぶちがっていると思います。

最後に

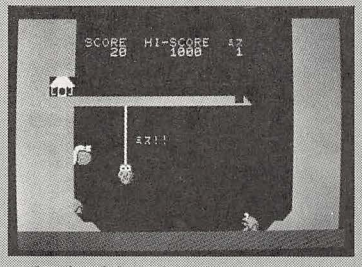
MZ－1500が落ち目になってきましたが，絶対にMZ－1500を捨ててはいけません。MZ－1500を使いこなせない人なんかに，他の機種を使いこなせるわけなどありません。だから，もっと自分の愛機をかわいがりましょう。



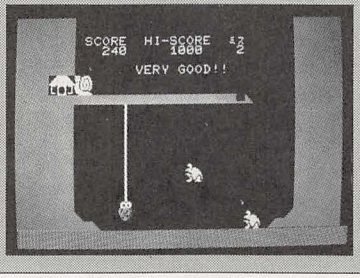
▲《写真1》タイトル画面。キャラクターがかわいい



▼《写真2》糸巻き攻撃で敵のジャマをやっつけよう



▲《写真3》敵が木のところまでくるとホラ，ミス!!



▼《写真4》ぶじ，デンデン君は木の枝にある家に帰りました

《第1表》変数表

X	自分のX座標
Y	自分のY座標
TX( )	敵1のX座標
TY( )	敵1のY座標
X1( )	敵2のX座標
Y1( )	敵2のY座標
X2	デンデンのX座標
Y2	デンデンのY座標
M	ミサイルのX座標
R	スピードの設定
GN	ミスの数
M1$，M2$	BGM用

CHECKER FLAG

Dr.D：おおぉ。これは良くできたゲームだぞ。

編：MZ－1500にも，ひさびさにおもしろいゲームがきましたね。

Dr.D：比較的ゲームを作りやすい機械なのだから，他のMZ－1500ユーザーもがんばってほしいな。

編：そうですね。ところで，このゲームのリストですけど，REM文がただの区切りになってますね。

Dr.D：これはよくないな。注釈を入れてわかりやすくしてほしいな。

★このコーナーは，他の雑誌とくらべて味があって良いですな。何も食べなくてもいいじゃありませんか，影さん!?（山形県米沢市・伊藤つかさが好き）……【影：これぞ，きゅーきょくの味，くちゃくちゃ。編：ちょっと塩気が…。】

```
10 SC=0:HI=1000:DIM TX(45),TY(45),X1(45),Y1(45):MUSIC"O2S0M10":GOSUB 740:GOTO 43
0
20 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
30 IF PEEK(&37E7)=0 THEN MUSIC M1$
40 FOR I=1 TO R:GET A$
50 IF A$="■" THEN A=-1
60 IF A$="■" THEN A=1
70 IF (A$=" ")*(V=1) THEN V=2:M=X+2:GOSUB 240
80 NEXT I:V=V-1:IF V<1 THEN V=1
90 IF Y<10 THEN A=1
100 IF Y>19 THEN A=-1
110 IF (TX(Q)<7)+(X1(QZ)<7) THEN GOTO 320
120 IF Y2=6 THEN GOTO 380
130 Y=Y+A:TX=TX-1:Q=Q+1:QZ=QZ+1
140 J=INT(RND(1)*16):IF J=0 THENY2=Y2-1
150 FPRINT[X,Y-1]10,11[X,Y]12,13[X,Y+1]14,15[X,Y+2]0,0
160 FPRINT[TX(Q-1),TY(Q-1)]0,0[TX(Q-1),TY(Q-1)+1]0,0
170 FPRINT[X1(QZ-1),Y1(QZ-1)]0,0[X1(QZ-1),Y1(QZ-1)+1]0,0
180 FPRINT[TX(Q),TY(Q)]CR,CR+1[TX(Q),TY(Q)+1]CR+2,CR+3
190 FPRINT[X1(QZ),Y1(QZ)]CR,CR+1[X1(QZ),Y1(QZ)+1]CR+2,CR+3
200 FPRINT[X2,Y2]25,26[X2,Y2+1]27,28[X2,Y2+2]0,0
210 CURSOR 8,3:PRINT[5]USING"######     ######    ##";SC;HI;GN
220 GOTO 30
230 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
240 FPRINT[M,Y]0,20[M,Y+1]0,20
250 IF (M=TX(Q))*(Y=TY(Q)) THEN GOTO 290
260 IF (M=X1(QZ))*(Y=Y1(QZ)) THEN GOTO 300
270 IF M>32 THEN FPRINT[M+1,Y]0[M+1,Y+1]0:RETURN
280 M=M+1:GOTO 240
290 FPRINT[M,Y]21,22[M,Y+1]23,24:WAIT 250:FPRINT[M,Y]0,0[M,Y+1]0,0:SC=SC+10:Q=3:
RETURN
300 FPRINT[M,Y]21,22[M,Y+1]23,24:WAIT 250:FPRINT[M,Y]0,0[M,Y+1]0,0:SC=SC+10:QZ=1
:RETURN
310 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
320 PAL ,,1:MUSICSTOP:NOISE"C3D1";"E3F1":CURSOR 14,12:PRINT[6]"ﾐｽ!!":Q=3:QZ=1:WA
IT1800:PAL:CLS 2
330 GN=GN+1:IF GN=3 THEN GOTO 350
340 X=12:Y=9:TX=35:TY=10:X1=35:Y1=15:X2=7:Y2=18:CURSOR 14,12:PRINT"    ":GOTO 30
350 CURSOR 12,15:PRINT[4]"GAME OVER":WAIT 4000:IF SC>HI THEN HI=SC
360 SC=0:R=12:GOTO 430
370 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
380 FPRINT[X2,Y2]37,38[X2,Y2+1]39,40:CURSOR 14,5:PRINT[6]"VERY GOOD!!":MUSIC M2$
:MUSICWAIT
390 R=R-5:IF R<2 THEN MC=MC+1:R=12:IF MC=4 THEN GOTO 680
400 CURSOR 12,6:PRINT[4]"L.ET'S .G.O .N.EXT .S.TAGE!.":WAIT 2500:CLS 3:GOSUB 420
:GOTO 590
410 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
420 ON MC GOSUB 650,660,670:RETURN
430 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
440 CLS 3:MC=1:R=12
450 PRINT[4]"                    ■"
460 PRINT[4]"■ ▟▀▀▀▀▙ ▟▀▀▀▀▙ ▗ ° ◢"
470 PRINT[4]"▌ ▌▗▄▄▖▐ ▌▗▄▄▖▐ ▌▗▄▄▖▐ ◢"
480 PRINT[4]"▌ ▌▐▀▀▘▐ ▌▐▀▀▘▐ ▌▐▀▀▘▐ ■"
490 PRINT[4]"▌ ▌▐▄▄▖▐ ▌▐▄▄▖▐ ▌▐▄▄▖▐ ■"
500 PRINT[4]"◣ ▙▄▄▄▄▟ ▙▄▄▄▄▟ ▙ ▙▄▄▄▄▟ ■"
510 PRINT[4]"                  ▜"
520 FPRINT[3,10]12,13[3,11]14,15[3,13]37,38[3,14]39,40
530 FPRINT[17,10]29,30[17,11]31,32[17,13]16,17[17,14]18,19[17,16]33,34[17,17]35,
36
540 CURSOR 5,11:PRINT"... ﾐﾉﾀﾝ        ... ｹﾞｺｹﾞｺ"
550 CURSOR 5,14:PRINT"... ﾃﾝﾃﾝ        ... ﾌﾟﾝﾌﾟﾝ"
560 CURSOR 20,17:PRINT"... ｽｲｽｲ"
570 CURSOR 13,20:PRINT[INT(RND(1)*8)]"HIT ANY KEY!"
580 GET A$:IF A$="" THEN GOTO 570
590 CLS 3:X=11:Y=9:A=1:GN=0:X2=7:Y2=18:Q=3:QZ=1:V=1:GOSUB 420
600 FORI=1TO22:PRINT[2]"▌                                    ▐":NEXT
610 CURSOR 4,6:PRINT[5]"▟▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀[0]":CURSOR 7,8:PRINT[2]"▌                    ▐"
620 CURSOR 7,20:PRINT[2]"▙▄▄▄▄▄▄▄▄▄▄":CURSOR 32,20:PRINT[2]"▟▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀":FOR I=1 TO 80:
PRINT[4]"■";:NEXT I
630 CURSOR 8,2:PRINT[6]"SCORE  HI-SCORE  ﾐｽ"
```

```
640 GOTO 30
650 RESTORE 1080:FOR I=0 TO 45:READ TX(I),TY(I):X1(I)=TX(I):Y1(I)=TY(I):NEXT I:R
EAD M1$:M2$=M1$:CR=29:RETURN
660 RESTORE 1130:FOR I=0 TO 35:READ TX(I),TY(I):X1(I)=TX(I):Y1(I)=TY(I):NEXT I:R
EAD M1$,M2$:CR=16:RETURN
670 RESTORE 11B0:FOR I=0 TO 31:READ TX(I),TY(I):X1(I)=TX(I):Y1(I)=TY(I):NEXT I:R
EAD M1$,M2$:CR=33:RETURN
680 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
690 CLS 2:FOR I=1 TO 15:FPRINT[35-I,20]37,38,0[35-I,21]39,40,0:WAIT 100:NEXT I
700 CURSOR 18,17:PRINT[6]"┌──────┐"
710 CURSOR 18,18:PRINT[6]"|THANK YOU|"
720 CURSOR 18,19:PRINT[6]"└─┬─┬──┘"
730 MUSIC M1$,M2$:WAIT 5000:CLR:RUN
740 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
750 RESTORE:INIT"CRT:I":FOR I=10 TO 40:READ L$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(L$):NEXT:CLS 3
:RETURN
760 DATA"0101010101010101 0101010101010101 0101010101010101"
770 DATA"B080808080808080 B080808080808080 B080808080808080"
780 DATA"0E1F19190E000000 0E1F19191F3F3777 0E1F19190E000000"
790 DATA"70F8989870000000 70F8989BF8EBF4BD 70F8989870000000"
800 DATA"0000000000000000 6F7D3D1E1B0B0F03 0000000000000000"
810 DATA"0000000000000000 B47AF4A8B4E0D0A0 0000000000000000"
820 DATA"307B181878300000 3C7E1F9FFFFFFFFF 3C7E1F9FFFFFFFFF"
830 DATA"000F3F7E7E7B6050 000000000000002C 000F3F7E7E7B606C"
840 DATA"0001010000030700 E7CE1E0040FC4000 E7CF1F0000030700"
850 DATA"12D2D2929292B000 6C2D2D6D6D2C0000 6CEDEDEDEDAC8000"
860 DATA"000C1CB8F0B81C0C 0000000000000000 000C1EBEFFBE1E0C"
870 DATA"0000000000000000 010363363D1D31EF 000000000101010F"
880 DATA"0000000000000000 008082CE7C7BBCCF 00000000000080C0"
890 DATA"0000000000000000 733D1E3E3F774301 0301000000000000"
900 DATA"0000000000000000 F8BCB8B0708B8BC00 F080B080000000000"
910 DATA"052A552A50A040A0 0F3F7F7FFBF0E0E3 0F3F7F7FFBF7FFEC"
920 DATA"09BF8EB90F000000 BFFFCEFF0F0000E0 09FFCEF90FF0FE1E"
930 DATA"40A040A040804080 E4E4E3E8E4C3C080 EBEBECE7EDDCCF87"
940 DATA"0000000000000000 1804C4041BE00000 E7FB3BFBE71EFCF0"
950 DATA"001B3C0C0C1B0000 001B3C0C0C1B0000 001B3C0C0D7BFF1F"
960 DATA"0000000000000000 0000000000000000 00000000C0F0FBFC"
970 DATA"0000000000000000 0000000000000000 07F33F130D0D3C7B"
980 DATA"0000000000000000 0000000000000000 FEFEF3EDDDDD3C7E"
990 DATA"010303739B9B7300 0000007098987OFF 010303739B9B7300"
1000 DATA"80C0C8DCDCDCFC00 0000000000000FF 80C0C8DCDCDCFC00"
1010 DATA"00739B9B73030301 FF00000000000000 00739B9B73030301"
1020 DATA"00FCDCDCDCC8C080 FF00000000000000 00FCDCDCDCC8C080"
1030 DATA"DB6868F850502050 D8F8F8F8505171F1 D86B6BFB575676F6"
1040 DATA"0000000000000000 0000708888042424 F8FC8E7677FBDBDB"
1050 DATA"A050A05024442A04 F1F1F0F87C7F3F0F F6F6F7FB7E7F3F0F"
1060 DATA"000000000050AA44 2424CB1000F8FEFF D8DB37EE04F8FEFF"
1070 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
1080 DATA 37,20,36,19,35,18,34,19,33,20,32,19,31,18,30,17,29,18,28,19,27,20,26,1
9,25,18,24,17,23,16,22,17,21,18,20,19
1090 DATA 19,20,20,19,21,18,22,17,23,18,24,19,25,20,25,20,24,19,23,18,22,17,21,1
6,20,15,19,16,18,17,17,18,16,19,15,20
1100 DATA 15,20,14,19,13,18,12,17,11,16,10,15,9,16,8,17,7,18,6,18
1110 DATA"T7C5D5E5F5E5D5C7E5F5G5A5G5F5E7C7C7C7C3C3D3D3E3E3F3F3E5D5C6"
1120 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
1130 DATA 35,4,34,4,33,4,32,5,31,6,30,7,29,8,28,9,27,10,28,11,29,12,30,13,29,14,
28,15,27,16,26,17,25,18,24,18,23,17
1140 DATA 22,16,21,16,20,15,19,14,18,14,17,15,16,16,15,17,14,16,13,15,12,14,11,1
4,10,14,9,14,8,14,7,14,6,14
1150 DATA"T7C3C3F3F3A3A3+C5A7+C3+C3+D3+C3#A3A3#A5G7C3C3E3E3G3G3#A5G7+C3+D3+C3#A3
A3G3A5F7C3C3F3F3A3A3+C5A7+C3+C3+D3+C3#A3A3#A5G7C3C3E3E3G3G3#A5G7+C3+D3+C3#A3A3G3
F9"
1160 DATA"C3C3C3F5A3C3C3C3F5A7F3E3F3E3F3#F3G6C3C3C3E5G3C3C3C3E5G7+C3+D3+C3#A3A3G
3A5F3C3C3C3F5A3C3C3C3F5A7F3E3F3E3F3#F3G6C3C3C3E5G3C3C3C3E5G7+C3+D3+C3#A3A3G3F6"
1170 REM ▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚▚
1180 DATA 37,13,36,13,35,13,34,13,33,12,32,13,31,14,30,13,29,12,28,11,27,12,26,1
3,25,14,24,13,23,12,22,12,21,12,20,13
1190 DATA 19,14,18,13,17,12,16,11,15,11,14,11,13,11,12,11,11,12,10,13,9,14,8,13,
7,12,6,12
1200 DATA"T6C3E3G3G3G3A3G3F3E3F3G3F3E3D3C5C3E3G3G3G3A3G3F3E3F3G3F3E3D3C5"
1210 DATA"C5+C6A3G3R5C3+C3+C3A3A3G3R5E3F3F3D3D3E3F3G5D3F3E3D3C5"
```

★僕はこの前、悟った。ベーマガは続けて買うから意味のある本である。(山形市・X11番12才)……【編：そのとおり。正しい悟りであります。影：それと、別冊なんかも買うと、もっと深い悟りの境地にたどりつけるぞ。】

ベーマガ'90

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

(※2500で動かすには，2000モードで1Z001-BASICを使用。なお，2000/2200ではG-RAM1，2，3が必要)

オブザーバー

OBSERVER



今澤　卓也

How to play

あなたは南極の観測員です。大陸を占領しているモンスターを退治しなければなりません。

まず，基地（灰色の建物）の真下に行って，自分をパワーアップさせます。すると，二つの特殊な力のうち，どちらか一つを持つことができます。

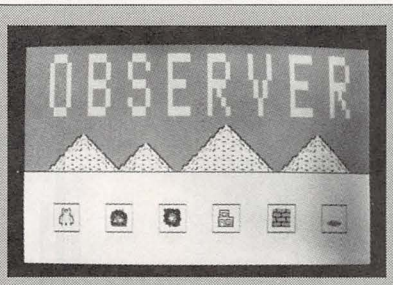
一つはファイヤー・ボールで，これをモンスターにぶつけます。もう一つは地面に穴をあけることができます。敵の近くに穴をあけてモンスターを落としてください（**注**：この穴に自分が落ちてしまうことはありません。ゲーム・スタート時からあいている穴にモンスターを落とすことはできません）。

どちらのパワーを手に入れるかは基地によって決まります（乱数ではありません。ラウンド・スタート時にそれぞれのパワーが等しくなるよう設定します）。パワーの使用回数は5回までなので，なくなったら，別の基地へ行ってパワーアップしてください。

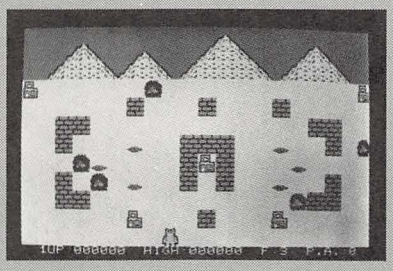
モンスターをすべて殺すとラウンド・クリアで，クリアするたびに1匹ずつモンスターが増えていきます。最後の1匹はブロックなど，すべて通り抜けて追いかけてきます。

Key control

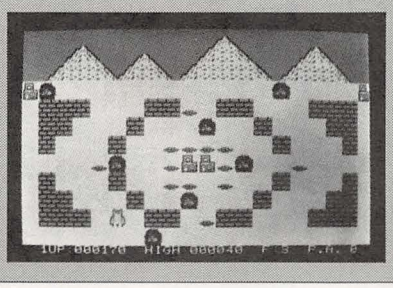
8 2 4 6 キーで上下左右，パワーアップするときは基地の真下で5キーを押します。パワーを使うときは1キーを押します。



◀《写真1》タイトル画面。なかなかキレイな画面だこと



▶《写真2》さて，ここは南極大陸。モンスターを退治するのがキミの任務だ！



◀《写真3》面が進むにつれて，むずかしくなるぞ。心してかかるのだ

OBSERVERのプログラム・リスト

```
10 GOSUB5000:GOSUB8000
20 H2=1:FX=INT(RND(1)*20)*2:FY=INT(RND(1)*9+3)*2:IFBG(FX,FY)<>0GOTO20
25 FORI=1TO10:CURSORFX,FY:USR($AF70,BG$(0)):MUSIC"+CO"
26 CURSORFX,FY:USR($AF70,DB$(1)):MUSIC"-CO":NEXT
30 IFJF=1THENC1=C1+1:IFC1>2THENC1=1
35 IFEN=0GOSUB8020:GOTO20
40 IF(JF=1)*(C1=1)GOSUB370:GOTO30
50 POKE$952,0:GETA$:POKE$952,166
60 IFA$=""THENH1=H2:GOTO151
70 IFA$="1"THENH1=H2:GOTO90
80 H1=VAL(A$)/2
90 CURSORFX,FY:USR($AF70,BG$(0))
100 IF(A$="6")*(FX<38)THENIF(BG(FX+2,FY)=0)*(BG(FX+2,FY+1)=0)THENFX=FX+1
110 IF(A$="4")*(FX>0 )THENIF(BG(FX-1,FY)=0)*(BG(FX-1,FY+1)=0)THENFX=FX-1
120 IF(A$="2")*(FY<22)THENIF(BG(FX,FY+2)=0)*(BG(FX+1,FY+2)=0)THENFY=FY+1
130 IF(A$="8")*(FY>5 )THENIF(BG(FX,FY-1)=0)*(BG(FX+1,FY-1)=0)THENFY=FY-1
135 IF(A$="5")*(US=0)THENIF((BG(FX,FY-1)=1.1)*(BG(FX+1,FY-1)=1.1))+((BG(FX,FY-1
```

★影さん，人間は今の自分に満足してしまったら，成長が止まります。だから，絶対に今の自分に満足しないで！(大阪市・**ファー・ユイリィ大好きっこ15才**)……【**編**：今のままじゃ影さんは…。**影**：今ごろは3mぐらいになってるぜ。】

```
)=1.2)*(BG(FX+1,FY-1)=1.2))GOSUB700
 140 IF(A$="1")*(PA=1.1)*(US>0)*(JF=0)THENJF=1:JH=H1:JX=INT(FX/2)*2:JY=INT(FY/2)
*2:US=US-1:CURSOR37,24:PRINTSTR$(US);
 150 IF(A$="1")*(PA=1.2)*(US>0)GOSUB500
 151 IFBG(FX,FY)>4GOTO790
 160 CURSORFX,FY:USR($AF70,OB$(H1)):H2=H1
 170 C2=C2+1:IFC2>2THENC2=1
 180 IFC2=1GOTO030
 190 ONATGOTO200,310
 200 UM=INT(RND(1)*(4+RO)+1):IFDF(UM)=1GOTO030
 210 MX=MX(UM):MY=MY(UM):BG(MX,MY)=0:CURSORMX,MY:USR($AF70,BG$(0))
 220 ONINT(RND(1)*4+1)GOTO230,240,250,260
 230 DX=2*SGN(FX-MX):GOTO270
 240 DY=2*SGN(FY-MY):GOTO270
 250 DX=2*SGN(FX-MX):DY=2*SGN(FY-MY):GOTO270
 260 DX=2*INT(RND(1)*3-1):DY=2*INT(RND(1)*3-1)
 270 IF(MX+DX<0)+(MX+DX>38)+(MY+DY<6)+(MY+DY>22)GOTO300
 280 IF(BG(MX+DX,MY+DY)<>0)*(BG(MX+DX,MY+DY)<>4)GOTO300
 290 MX=MX+DX:MY=MY+DY:IFBG(MX,MY)=4GOTO720
 300 BG(MX,MY)=4+UM:CURSORMX,MY:USR($AF70,MO$):MX(UM)=MX:MY(UM)=MY:GOTO030
 310 MX=MX(MM):MY=MY(MM):BG(MX,MY)=B2:IFBG(MX,MY)=4GOTO720
 315 CURSORMX,MY:USR($AF70,BG$(BG(MX,MY)))
 320 MH=INT(RND(1)*3+1):ONMHGOTO330,340,350
 330 MX=MX+2*SGN(FX-MX):GOTO360
 340 MY=MY+2*SGN(FY-MY):GOTO360
 350 MX=MX+2*SGN(FX-MX):MY=MY+2*SGN(FY-MY)
 360 B2=BG(MX,MY):BG(MX,MY)=MM+4:CURSORMX,MY:USR($AF70,MO$):MX(MM)=MX:MY(MM)=MY:
GOTO030
 370 CURSORJX,JY:USR($AF70,BG$(0))
 380 ONJHGOTO390,410,430,450
 390 JY=JY+2:IFJY>22THENJF=0:RETURN
 400 GOTO460
 410 JX=JX-2:IFJX<0 THENJF=0:RETURN
 420 GOTO460
 430 JX=JX+2:IFJX>38THENJF=0:RETURN
 440 GOTO460
 450 JY=JY-2:IFJY<6 THENJF=0:RETURN
 460 IF(BG(JX,JY)>0)*(BG(JX,JY)<5)THENJF=0:RETURN
 470 CURSORJX,JY:USR($AF70,FI$)
 480 IFBG(JX,JY)>=5THENMO=BG(JX,JY)-4:GOSUB610:RETURN
 490 RETURN
 500 CURSORFX,FY:USR($AF70,BG$(0))
 510 XF=INT(FX/2)*2:YF=INT(FY/2)*2:ONH1GOTO520,530,540,550
 520 PX=XF:PY=YF+2:GOTO560
 530 PX=XF-2:PY=YF:GOTO560
 540 PX=XF+2:PY=YF:GOTO560
 550 PX=XF:PY=YF-2
 560 IF(PX<0)+(PX>38)+(PY<6)+(PY>22)THENRETURN
 570 IFBG(PX,PY)>0THENRETURN
 580 FX=XF:FY=YF:CURSORFX,FY:USR($AF70,BG$(3))
 590 CURSORPX,PY:USR($AF70,BG$(3)):BG(PX,PY)=4:BG(PX+1,PY)=4:BG(PX,PY+1)=4:BG(PX
+1,PY+1)=4
 600 US=US-1:CURSOR37,24:PRINTSTR$(US);:RETURN
 610 JF=0:CURSORJX,JY:USR($AF70,BG$(0)):IFAT=2THENMO=MM
 620 FORI=1TO10:CURSORMX(MO),MY(MO):USR($AF70,MO$):MUSIC"-CO"
 630 CURSORMX(MO),MY(MO):USR($AF70,BM$):MUSIC"-#F":NEXT
 640 DF(MO)=1:BG(MX(MO),MY(MO))=0:SC=SC+10*RO:SC$=STRING$("0",6-LEN(STR$(SC)))+S
TR$(SC):CURSOR6,24:PRINTSC$;
 650 EN=EN-1:ONEN+1GOTO680,660:RETURN
 660 FORI=1TORO+4:IFDF(I)=0THENMM=I:AT=2
 670 NEXT:RETURN
 680 GRAPHO0:CURSOR12,12:PRINTRO;" ROUND CLEAR !!":FORI=0TO38STEP2:FORJ=6TO22STE
P2:CURSORI,J:USR($AF70,BG$(0)):NEXTJ,I
 690 CURSOR12,12:PRINT"                    ":GRAPHO123:RETURN
 700 PA=BG(FX,FY-1):US=5:CURSOR37,24:PRINTSTR$(US);:CURSORFX,FY-2:USR($AF70,BG$(
0))
```

```
 710 BG(FX,FY-2)=0:BG(FX+1,FY-2)=0:BG(FX,FY-1)=0:BG(FX+1,FY-1)=0:RETURN
 720 CURSORMX,MY:USR($AF70,MO$):FORI=0TO15
 730 GRAPH I1:LINE MX*16,MY*8+I,MX*16+32,MY*8+I
 740 GRAPH I2:LINE MX*16,MY*8+I,MX*16+32,MY*8+I
 750 GRAPH I3:LINE MX*16,MY*8+I,MX*16+32,MY*8+I:MUSIC"-"+CHR$(INT(RND(1)*7+65))+
"0":NEXT
 760 DF(UM)=1:BG(MX,MY)=0:BG(MX+1,MY)=0:BG(MX,MY+1)=0:BG(MX+1,MY+1)=0
 770 SC=SC+10*RO:SC$=STRING$("0",6-LEN(STR$(SC)))+STR$(SC):CURSOR6,24:PRINTSC$;:
GOSUB650:IFEN=0GOSUB8020:GOTO20
 780 GOTO30
 790 CURSORFX,FY:USR($AF70,OB$(H1)):FORI=0TO15
 800 GRAPH I1:LINE FX*16,FY*8+I,FX*16+32,FY*8+I
 810 GRAPH I2:LINE FX*16,FY*8+I,FX*16+32,FY*8+I
 820 GRAPH I3:LINE FX*16,FY*8+I,FX*16+32,FY*8+I:MUSIC"-"+CHR$(INT(RND(1)*7+65))+
"0":NEXT
 830 FA=FA-1:CURSOR29,24:PRINTSTR$(FA);"<<<<<<<0";:IFFA=0GOTO850
 840 GRAPH00:FORI=0TO38STEP2:FORJ=6TO22STEP2:CURSORI,J:USR($AF70,BG$(0)):NEXTJ,I
:GRAPHO123:GOSUB8040:GOTO20
 850 GRAPHI1C,I2C,I3C:PRINTCHR$(6);:CURSOR12,10:PRINT"G A M E  O V E R"
 855 IFSC>HSTHENHS=SC:HS$=STRING$("0",6-LEN(STR$(SC)))+STR$(SC)
 860 CURSOR13,12:PRINT"REPLAY [Y/N] ?":CURSOR13,12:PRINT"REPLAY [Y/N] ?"
 870 GETA$:IFA$=""GOTO860
 880 IFA$="Y"GOSUB8000:GOTO20
 890 IFA$="N"THENPRINTCHR$(6);:CLR:LIMITMAX:END
 900 GOTO860
 5000 PRINTCHR$(6);:CONSOLE50,24,N,GH,C80:GRAPH I1,C,I2,C,I3,C,00:OUT&H$F5,0
 5010 CURSOR6,1:PRINT"■■■
```

```
 5230 CURSOR29,MY+2:USR($AF70,MO$(1)):CURSOR31,MY:USR($AF70,MO$(1)):CURSOR33,MY:
USR($AF70,MO$(2)):CURSOR35,MY+2:USR($AF70,MO$(2))
 5240 CURSOR31,MY+2:USR($AF70,MO$(3)):CURSOR33,MY+2:USR($AF70,MO$(3)):RETURN
 5250 FORI=56TO536STEP96
 5260 GRAPHI1:BLINEI,140,I+48,140,I+48,164,I,164,I,140
 5270 GRAPHI2:BLINEI,140,I+48,140,I+48,164,I,164,I,140
 5280 GRAPHI3:BLINEI,140,I+48,140,I+48,164,I,164,I,140
 5290 NEXT
 5300 CURSOR8,21:PRINT"FARD      MONSTER      FIRE      BASE      ﾚﾝｶﾞ
   ﾌﾗﾜｰ"
 5310 GRAPHO123:OUT@$F5,5
 5320 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:READC$:FORK=1TO64:C1$=MID$(C$,K*2-1,2):USR($B000,C1$):
OB$(I)=OB$(I)+CHR$(PEEK($B029)):NEXTK,J,I:G$=OB$(1):GX=4:GOSUB5390
 5330 FORJ=1TO3:READC$:FORK=1TO64:C1$=MID$(C$,K*2-1,2):USR($B000,C1$):MO$=MO$+CH
R$(PEEK($B029)):NEXTK,J:G$=MO$:GOSUB5390
 5340 FORJ=1TO3:READC$:FORK=1TO64:C1$=MID$(C$,K*2-1,2):USR($B000,C1$):FI$=FI$+CH
R$(PEEK($B029)):NEXTK,J:G$=FI$:GOSUB5390
 5350 FORI=1TO3:READC$:FORK=1TO64:C1$=MID$(C$,K*2-1,2):USR($B000,C1$):BG$(I)=BG$
(I)+CHR$(PEEK($B029)):NEXTK
 5360 BG$(I)=BG$(I)+BG$(I)+BG$(I):G$=BG$(I):GOSUB5390:NEXTI
 5370 READC$:FORK=1TO64:C1$=MID$(C$,K*2-1,2):USR($B000,C1$):BM$=BM$+CHR$(PEEK($B
029)):NEXTK:BM$=BM$+BM$+BM$
 5380 BG$(0)=STRING$("ﾏ",192):FORI=1TO3000:NEXT:RETURN
 5390 CURSORGX,18:USR($AF70,G$):GX=GX+6:RETURN
 8000 CONSOLEC40:GRAPHI1C,I2C,I3C,0O:SY=4:MY=2:GOSUB5140:GOSUB5130:SY=12:GOSUB51
30
 8010 GRAPHO123:OUT@$F5,7:FA=3:RO=0:SC=0:SC$=STRING$("0",6-LEN(STR$(SC)))+STR$(S
C)
 8020 CURSOR0,24:PRINT"  1UP:";SC$;"  HIGH:";HS$;"  F:";STR$(FA);"  P.A.:0";
 8030 RO=RO+1:IFRO>5THENRO=1
 8040 ONROGOTO8050,8060,8070,8080,8090
 8050 RESTORE25000:GOTO8100
 8060 RESTORE25020:GOTO8100
 8070 RESTORE25040:GOTO8100
 8080 RESTORE25060:GOTO8100
 8090 RESTORE25080
 8100 READBN,S1$,S2$:PJ=INT(BN/2):PP=BN-PJ:S$=S1$+S2$:C=0:FORI=6TO22STEP2:FORJ=0
TO38STEP2:C=C+1:CN=VAL(MID$(S$,C,1))
 8105 IF(CN=1)*(PJ>0)THENCN=1.1:PJ=PJ-1:GOTO8110
 8106 IF(CN=1)*(PP>0)THENCN=1.2:PP=PP-1
 8110 BG(J,I)=CN:BG(J+1,I)=CN:BG(J+1,I+1)=CN:BG(J,I+1)=CN:CURSORJ,I:USR($AF70,BG
$(BG(J,I))):NEXTJ,I
 8120 US=0:JF=0:EN=RO+4:AT=1:FORI=1TOEN:DF(I)=0:NEXT:FORI=1TOEN
 8130 MX(I)=INT(RND(1)*20)*2:MY(I)=INT(RND(1)*9+3)*2:IFBG(MX(I),MY(I))<>0GOTO813
0
 8140 BG(MX(I),MY(I))=4+I:CURSORMX(I),MY(I):USR($AF70,MO$):NEXT:B2=0:RETURN
 10000 DATA 62,1,211,247,245,205,128,175,241,254,3,200,60,195,114,175
 10010 DATA 219,232,203,255,203,183,211,232,213,237,75,209,17,4,17,128,2,33,128,
189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
 10020 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,
19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
 10030 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35,229,6,16,26,119,
19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
 10040 DATA 219,232,203,247,211,232,201
 10050 DATA 98,107,70,35,78,120,254,65,56,4,214,55,24,2,214,48,71,121,254,65,56,
4,214,55,24,2,214,48,79,120,6,4,203,39,16,252,129,50,41,176,201,0
 20000 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0FC3F3F03CCFFFFFFFFFFFFFF3F0FCFC3F0FC3FCFFFFFFFF
0FC3F3F03CCFCFF3FFFFFFCFF3FFCFC3F0FC3FCFFFFFCFC3FCFFCFC3F0FF
 20010 DATA 000000000000000000000000C030CC0000000000000000C0C030CCF3FC0000
000000C030CCCFF3FFFFCFC0F0FF0000C0C030CCF3FCCFC3FCCFC3C3F0FF
 20020 DATA 000000000000000000000000C0F0F03CCF0000000000000000C0C0F0FC3FCFFFFF0000
00C0F0F03CCFCFF3FFFFFFCFF3FFC0C0F0FC3FCFFFFFCFC3FCFFCFC3F0FF
 20030 DATA C30F3FFFF33FFFFFF3CFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCFCC00F3CFCC30F3FFCFCF3FFFFFFFF
FFFFFFFFCF0C30F3FFFF33FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFCFCC00F3CFC
 20040 DATA 030F3FF3C33FFFCFF3CFFFFFFFFFCF3F00000000000F3FCFCC30F3CF0C0C3FFFF0000
00000000000030F3FF3C33FFFCF000000000000000000000000000F3CFC
```

```
 20050 DATA 030F3FFFF33FFFFFF3CFFFFFFFFFFFFF000000000000F3CFCC30F3FFCFCF3FFFF0000
00000000000030F3FFFF33FFFFF000000000000000000000000000F3CFC
 20060 DATA FFFFFFFFC3FFFFFFFFFFFFFC3FFFFFFFFFFC3FFFFFFFC3FFFFFFC3FFFFFFC3FFFFFF
FFFFC3FFFFFFFFFFFFFFC3FFFFFFFFFC3FFFFFF03FFFFFFC3FFFFFF03FF
 20070 DATA FFFFF3FFC3FF3FFFFFFFF3FFC3FF3FFFFFFC0C3FFFF0000FFFFFC0C3FFFF0000FFFFFF
F3FFC3FF3FFFFFFFF3FFC3FF3FFFFFC0C3FFFF0000FFFFC0C3FFFF0000FF
 20080 DATA FFFFFFFFC3FFFFFFFFFFFFFC3FFFFFFFFFFC3FFFFFFFC3FFFFFFC3FFFFFFC3FFFFFF
FFFFC3FFFFFFFFFFFFFFFC3FFFFFFFFFFC3FFFFFF03FFFFFFC3FFFFFF03FF
 20090 DATA FF7F7F7F7FFF1F87E7E3F3F303033F3FF00C06060CFBFCFEFEFEFEFEFF3E3E7F0F30
6060301F3F7F7F7F7FFF7C7CFEFFFEFEFEFEFFF8E1E7C7CFCFC0C0CFCFC
 20100 DATA FF7F7F7F7FFF1F07070303F373033F3FF00CE6B6FCFB0000B000B000FF003E7F0F30
676D3F1F000001000100FF007CFEFFFEFEFEFEFF8E0E0C0C0CFCECE0CFCFC
 20110 DATA FF7F7F7F7FFF1F87E7E3F3F373033F3FF00CE6B6FCFBFCFEFEFEFEFEFF3E3E7F0F30
676D3F1F3F7F7F7F7FFF7C7CFEFFFEFEFEFEFFF8E1E7C7CFCFCECE0CFCFC
 20120 DATA 1F8FCF0707071F8FC7E7E7C7CF8F07E7FEE1C0C0C0F0FFFFFFFFFDFCFF0F1FDFE1C7
8F9F8FC7E3E7C7CF8F1F3F1F3E3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 20130 DATA 1F8FCF87E7B71F0F07070707CF0F07E73E61CFD9DF7F3F00000001E3FFF001FDFE0C0
808080C0E0E0C0C080003F003E3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 20140 DATA 1F8FCF87E7B71F8FC7E7E7C7CF8F07E7FEE1CFD9DFFFFFFFFFFFFFFFFFF0F1FDFE1C7
8F9F8FC7E3E7C7CF8F1F3F1F3E3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 20150 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF87E3F1F9F1E3C7E7E3F3F1F8FCF87CFC7F87
0303030FFFFFFFFF8F3FFFF0F8FBF8F1F3E0E0E0F8F1E3E7E7E3F3F1E0E7
 20160 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF07030101010307070303010OFC007CFC7CB6
F39BFBFEFC00000078FCFF00F8FBF8F1F3E1E7E1F8F0E0E0E0E0F3F0E0E7
 20170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF87E3F1F9F1E3C7E7E3F3F1F8FCF87CFC7F87
F39BFBFFFFFFFFFFFFFFFFF0F8FBF8F1F3E1E7E1F8F1E3E7E7E3F3F1E0E7
 20180 DATA FF7F7F7F7FFF1F87E7E3F3F303033F3FF0FCFEFEFCF8FCFEFEDEFEFEFF3E3E7F0F3F
7F7F3F1F3F7F7F7B7FFF7C7CFEFFFEFEFEFEFFF8E1E7C7CFCFC0C0FCFC
 20190 DATA FF7F7F7F7FFF1F07070303F373033F3FF00C06060CFB0000E0D0F000FF003E7F0F30
6060301F0000070B0F00FF007CFEFFFEFEFEFEFF8E0E0C0C0CFCECE0CFCFC
 20200 DATA FF7F7F7F7FFF1F87E7E3F3F373033F3FF0FCFEFEFCF8FCFEFEDEFEFEFF3E3E7F0F3F
7F7F3F1F3F7F7F7B7F7FFF7C7CFEFFFEFEFEFEFFF8E1E7C7CFCFCEC0FCFFC
 20210 DATA FFFF3F0707B3010010010B4001010307FFC3000000024220201 1B20300000010FF18
4004010020010019721600000010FFFFFFFCE0BB00088021B020B2E0C0C2
 20220 DATA FFFF3F0707030100000103000101030 7FFC3000000000020201 1B20300000010FF18
0000000000010019721600000010FFFFFFFCE0B000B0B001B000B2E0C0C2
 20230 DATA FFFF3F07278349A0148 9ABE449211367FFC310492452CEFACFF5FEBF65AA4512FF18
422409AC621E6D9F7EE55B8C4592FFFFFFFCE188228982288331 88E6C8C2
 20240 DATA 21000103030000000030000000707FFFF0000000000000C02CC000000041C31B00
0000000000000300000000000000F8E080B080C080B0000000C0E0C0C0FC
 20250 DATA A10C41B313E0B26093B046002707FFFF60040BB1D9FE7DF7FEFFF6D3A10059C39B02
21311FAFFDBFF77FBDDE1C21008CF9E086A081C886A1044308C0E1CCC0FC
 20260 DATA 21004103030000000030040000707FFFF000000000BB3068F0FEE03640000041C31B00
0020010A290F47330C1400000000F8E0B0B080C0B080000000C0E1C0C0FC
 20270 DATA FF0FCFBF4F8F4F83F32393A393A39303FF00FF02F9FA01AAFFA04FAB4FAF4F00FFC0
CFCAC4CAC40AFF007E427E005500FFFFFFFFFFFFFFC0CFCAC5CAC5CAC5C0
 20280 DATA 152A1500AB54A800152A1500AB54A800AA55AA002A552A00AA55AA002A552A002A55
2A0054AA54002A552A0054AA540054AA540055AA550054AA540055AA5500
 20290 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF9F439FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF532B442883FFFFFF
FFFFFFFFFFFFFFFD58A14A2C8FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFAC1F8FFFF
 20300 DATA FFFFFFFFDF7FB75F2B37571BB7DFEF9FFFFFEFB6DBAD0100000000001A55BAFDFFFF
BDDBF6539DE08000000A473B87DFFFFFFFFEF7D9F6DDD6FCCEF5F9F7FF
 25000 DATA 5,1000000000000000000010000002000200020000000220000000000002200002000
3002220030020000003000021200030000
 25010 DATA 0020003002020030020000220000000000022000000001000200010000000000000
000000000000
 25020 DATA 8,1000000000000000000013000000000000000000300202020012003030000000000
0000000000000302010203223030103030
 25030 DATA 0000000000000000000000020202002100303030003000000000000000030100000000
000000000001
 25040 DATA 4,1000000000000000000010222000223022000222002200020000002000220020002
0033330020002000003000311300030000
 25050 DATA 0200020033030020002002200020000002000220022200022032200022200000000
000000000000
 25060 DATA 4,1000000000000000000010000000000000000000000000000220000200022000000000
0000200000000020000000222220000002
 25070 DATA 0000000000200000000000022000020000220000000000000000000000010000000
000000000001
 25080 DATA 12,2200000000200000002223002002200022020002001000000010000031000003 2
0102030201003000210202000100200120
 25090 DATA 0220301020002010222000200030001000300100200002000302030003002222000200
00000200222
```

★カーノ吸いこまれていきました。(愛知県名古屋市・山本宜弘12才)……【編：そーしきの前にでも立っていたのでしょーか。ねっねっ影さん。影：ストローの前ででも泳いでたんじゃないかな。ねっ編くん。つく美：？？】

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

（※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用してください）

ワンダー WONDER



鈴木　幹也

◎STORY

私は，コモモ・モモです。私の父はがんこでわがままで，どうしようもありません。私，家をでます。でも，父にばれそうになったので，小型のバクダン・カプセルだけを持ってきたのです。

ところが，見知らぬ，WONDERといわれるランドまで逃げ込んできちゃいました。そこは，カベの中に10万円金貨が隠されていると聞きました。私はバクダンを使って，カベを壊し，お金を集めます。

◎PLAY

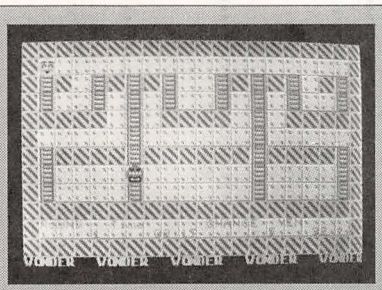
私は4 6キーで左右に，はしごのあるところでは8 2キーで上下に移動できます。スペース・キーでバクダンをセットできます。

バクダンは一定時間たつと，バクハツします。私は，ちょっとケチなので，すべて取らないと，つぎのヘヤに行かないのです。CRキーを押すと，ちょっと休けいよ。

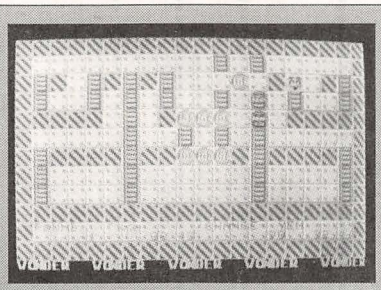
居場所をつかんだ父につかまり，チャンスが0になるか，制限時間を越えるか，Gキーを押してあきらめると終わりです。

《第1表》変数表

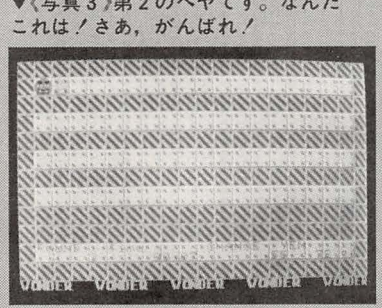
D（　，　）…面データ
D$（　）……キャラクター・データ
R……ラウンド
X，Y，XX，YY…
　　コモモ・モモの座標
CH……チャンス
EN……円
TX，TY……父の座標



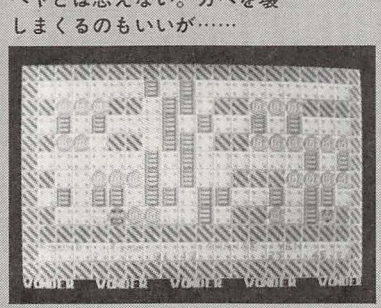
▲《写真1》第1のヘヤです。カベを壊し，お金をすべて取れ！



▲《写真2》父は追いかけてくるし，うまい具合にカベは壊せないし…



▼《写真3》第2のヘヤです。なんだこれは！さあ，がんばれ！



▼《写真4》これが同じ第2のヘヤとは思えない。カベを壊しまくるのもいいが……

WONDERのプログラム・リスト

```
1 REM■■■
```

```
 1500 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(P(X,Y))):Y=Y+1:CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,C$(3))
 1530 MUSIC"R1":P=P(X,Y+1):ON-(P=0)GOTO1500:RETURN
 1999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｲﾄﾞｳ ｳｴｷｼﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

MZ-2500(M25-BASIC)用

妖怪退治（ようかいたいじ）



MZ最高

STORY

ここは，ごくふつうの平凡な町に見えた。しかし，「奴」が現れてからというもの，この町は妖怪の暴れ回る無法の町となってしまった。

修行の旅の途中だったあなたは，町の住民から話を聞いた。あなたは町のために立ちあがった。お札で妖怪たちをつぎつぎと倒していったとき，あなたが見た「奴」とは…。

HOW TO PLAY

ジョイスティックか[1],[3]キーで左右，[Z]キーかトリガ1でジャンプ，[X]キーかトリガ2でお札を投げます（お札がないと投げられない）。

妖怪を倒しながらお札を拾って，右に進んでください。ある程度進むと，スクロールが自動になって，ボスが出現します（これが「奴」のことです）。こいつに10発お札を当てると面クリアです（全15面）。

お札の中には取るとＢＥＥＰ音がして，体力が回復するのがあります。やられそうなときはお札を取っていけば助かるかも…。ちなみに，体力は９で，敵や敵の弾に当たると減っていき，０になると１人死んでしまいます。とりあえず隠しコマンドとして，いつでも体力回復というのがありますが，すぐわかるでしょう。

このゲームは，最初が簡単で後になるとむずかしすぎるというかんじです。３周目までいけたら奇跡です。15面クリアすると，デモがあって，２周めに入りますが，並じゃないので覚悟してください。

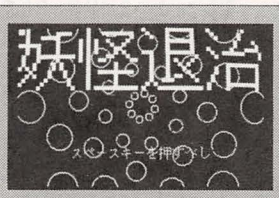
作るとき苦労したのは，スクロールです。最初ＲＡＭの内容を直接転送するルーチンを作ったら，Ｔ，ＶＲＡＭ１，２，アトリビュートの三つを転送するので遅くなってしまいました。さんざん悩んで，最後には，ＢＡＳＩＣでやるのと同じ方法を使ってしまったのです（ＤＥＬを使った）。

《第１表》変数表

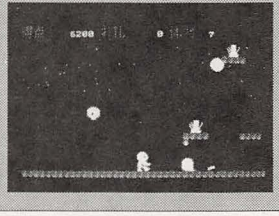
S	スコア
N	残り人数
X，Y	自分のX，Y
TK( )	敵の種類
T( )	敵フラグ
F	自分の向き
R	ステージ
EX	EXTEND
TT	お札の数
MC，MC1	自分のカウンタ
JF	ジャンプ・フラグ
JC	ジャンプ・カウンタ
BF	ボスフラグ
BX，BY	ボスのX，Y
L	HURRY．UP
TD	敵出現コントロール

CHECKER FLAG

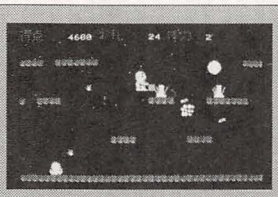
編：こ，これはすごい！
Dr.D：うむ，さすがＭＺ－2500だな。やはり，この機械だったら，このくらいやってもらわなくてはりあいがない。
影：キャラの点滅が気になるな。
編：ぜいたく言っちゃいけませんよ。十分おもしろいし，十分楽しめるじゃないですか。
Dr.D：まあ，そうも思うが，ワシにも一つだけ，ぜいたくを言わせてくれ。リストが見づらい。それだけじゃ。



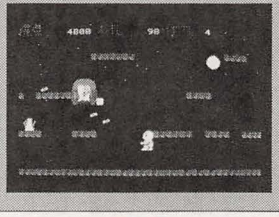
▲《写真１》妖怪退治のタイトル画面。輪の動きがスゴイ！



▼《写真２》さて，妖怪をつぎつぎと倒していくのが君の使命



▲《写真３》えい！お札を投げつけ，妖怪を倒し，とにかく進め



▼《写真４》すると，君が君が見たものは…。これが例の「奴」だ！

★Ｘ１プログラム大全集を買った。そして，最初に見たのは，ページの下のほう……。（広島県豊田郡・ＦＡ－０１０－Ｂ18才）……【影：残念でした。ＯＦがあるとでも思ったんだろ。じつは，あぶりだしだったりするわけない。】

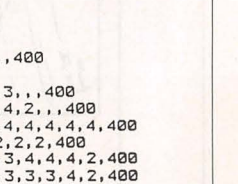
★4月のP8mkII用「HOPPING SOCCER」のニタニタボールのだしかたを見つけました。カニ2匹とボールをきちんと重ねます。すると…。(北海道旭川市・南 覧一13才)……【編：投稿ゲームの㊙ですね。】

```
  10 data 0F3F7CFFFFCFBF9F0F3F7CFFFFCFBF9F0F3F7CFFFFCFBF9F,00C06030F03038F800C0
6030F03038F800C06030F03038F8,CF7F3F3F7F7FFBFBCF7F3F0000000003CF7F3F0000000000
  20 data F8F0E0C0F0F0FE3FF8F0E000000002C3F8F0E00000000203,78FE7F7B7B7B7C7F8080
000000007C7F0000000000007C7F,FE008080F0F0FC7EE200F0F0F000FC7E020070700000FC7E
  30 data 78FE7F7BF1F0F0FC80800000000F0FC000000000000F0FC,FE0080C8FAFE7C30E200
F078320E7C3002007030020E7C30,0003060C0F0C1C1F0003060C0F0C1C1F0003060C0F0C1C1F
  40 data F0FC3EFFFFF3FDF9F0FC3EFFFFF3FDF9F0FC3EFFFFF3FDF9,1F0F07030F0F7FFC1F0F
0700000040C31F0F0700000040C0,F3FEFCFCFEFEDFDFF3FEFC00000000C0F3FEFC0000000000
  50 data 7F0001010F0F3F7E47000F0F0F003F7E40000E0E00003F7E,1E7FFEDEDEDE3EFE0101
000000003EFE000000000003EFE,7F0001135F7F3E0C47000F1E4C703E0C40000E0C40703E0C
  60 data 1E7FFEDE8F0F0F3F0101000000000F3F000000000000F3F,00000739C7B8C0000000
0739C7B8C000000000739C7B8C000,0000000000818005256343EBDBE7F1C000410249C3C1C00
  70 data 030F1F1F3F3F3F000030F0F1F1F1F1F00010D0F13010101,C0F0F8F8FCFCFCFC00C0
F0F0F8F8F8F800C0B050F8B0D8A8,1FDFEFEFFFFF7F3B0F0F4241697B3B00030F020000000000
  80 data FBFFF7FFFFFFFECCF0F2027256D6C40070F000000000000,0101000010336420000
0307070F0E1E0101000001033642,8080000080C06C420000C0E0E0F07078808000080C06C42
  90 data 810000000101033001F3F3F7F000000038100000001010300,810000000080C000F8FC
FCFE000000C0810000000080C000,07003F00FF07FF08001F3F7FFFFFFFF8000000000070F08
  100 data E000FC00FFC0FFE000F8FCFEFFFFFFFF000000000C0E0E0,F808FF003F000707F8F8
FF7F3F1F000008080700000000,FFE0FF00FC00E0E0FFFFFFFEFCF80000E0E0C000000000
  110 data 0F3F7F7FEDEDEDFF0F3F7F7FEDEDEDFF0F3F7F7FEDEDEDFF,80E0F0F0F8F8F880E0
F0F0F8F8F880E0F0F0F8F8F8,FFE3DDFFFF7F3F0FFFE3DDFFFF7F3F0FFFE3DDFFFF7F3F0F
  120 data F8F8F8F8F8F8FCFFF8F8F8F8F8F8FCFFF8F8F8F8F8FCFF,0000000000000000003
0F1F1F3F3F3F000000000000000,0000000000000007FFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
  130 data 0000000000000000FEFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000,0000000000000000C0
F0F8F8FCFCFC0000000000000000,0000000000000007F7F7F7F7FDDD5B5000000000000000
  140 data 7EFFFFFFFFFFFFFEFFFF9FC7F1F9FFFE7EFF9FC7F1F9FFFE,542A57BA75EA55AAD5AA
51A2058A55AA542A51A2058A55AA,0000000000000000FEFEFEFEFEFBDBDD0000000000000000
  150 data 0000000000000000FDB7BDF5BDF7BDB7000000000000000000,9ECC6770383C3F3FFEFC
7FFFBF9F8F879ECC6770383C3F3F,5122460A142C5CBC552A5FFBF6EB51A05122460A142C5CBC
  160 data 0000000000000000DDF5D7DDF5D7F5DD0000000000000000000,0000000000000000BDF5
DDD5777553D3500000000000000000,7F7F7840000000000000001151405101177F7F784000000000
  170 data FEFEA602000000000000050A8D0102828FEFEA602000000000,0000000000000000ABEB
BEEEACECB8E8000000000000000000,000C1E1E1E6CF0F6000C1E1E1E6CF0F6000C1E1E1E6CF0F6
  180 data 0070FAFBFB7200640070FAFBFB7200640070FAFBFB720064,66003E7F7F7F3E006600
3E7F7F7F3E0066003E7F7F7F3E00,F6F66400787830000F6F66400787830000F6F6640078783000
  190 data 00000C0C0C0060600000C0C0C0060600000C0C0C006060,0000207223000000000000
2072230000000000207223000000,0200001C3E1C0000020001C3E1C0000020001C3E1C0000
  200 data 6666000030300000666600003030000066660000303000000,0000000C000040000000
000C0000400000000C00004000,0000002002000000000002002000000000002002000000
  210 data 000000001C0000000000001C0000000000001C000000,2002000001000002002
0000001000002002000001000000,0000000000000000000000000000000000000482596482BAC693E
  220 data 0007070707070707000000202090909000070627269795,000E00E0E0E0E0E00000
0001010202040E0E061E162E264,0707070F0F3F3F3F5048282010000000564F2F2F1F3F3F3F
  230 data E0E0E0F0F0FCFCFC0408080000000000E468E8F0F0FCFCFC
  240 if peek(&HE000)=&H21 else for I=0 to 66:read D$:cgpat$ (35+I)=hexchr$(D$):
next:cgpat$ (32)=string$(24,0):clear &HE000:poke -4096,6,2,223,35,201:goto 1060
  250 init "crt2:320,200,16":cls 3:init "crt1:40,25,0,0":click off:def int A-Z:k
list 0:kmode 1:console 0,25:randomize time/3:dim M$(1,1):play init:on play gosub
 1030:for I=1 to 4:color=(I,0):next:for I=0 to 18:for J=0 to 359 step 45
  260 circle (cos((J+I*5)*3.14/180)*I*8+160,sin((J+I*5)*3.14/180)*I*8+100),I+2,(
I mod 4)+1:next:next:symbol (0,0),"妖怪退治",5,5,13
  270 symbol (70,150),"スペースキーを押すべし",1,1,14:repeat:color=(C+1,0):C=(C+1) mo
d 4:color=(C+1,15):pause 1:until (peek(&H5D7) and 2)+strig(1)
  280 N=2:EX=299:TT=30:R=1:cls 3:for I=1 to 4:color=(I,I):next
  290 M$(1,0)="H$↓←←%&↓←←'(":M$(1,1)="H$↓←←%&↓←←)*":M$(0,0)="+,↓←←-.↓←←/0":M$(0,
1)="+,↓←←-.↓←←12":B$="  ↓←←  ":cgen 1:if R>1 then if ((R-1) mod 15)=0 then 890
  300 cls 3:screen 1,(0,1):for I=0 to 50:pset (rnd*320,rnd*100),rnd*14+1:next
  310 cls:on (R-1) mod 15+1 restore 1360,1370,1380,1390,1400,1410,1420,1430,1440
,1450,1460,1470,1480,1490,1500:L=0:MC1=0:sound 8,16:cgen:locate 30,1:print "9":c
gen 1:circle (250,50),8,14:paint (250,50),14:symbol (0,0),"得点　　お札
 体力",1,1,2
  320 for I=&HFD00 to &HFFFF:poke I,0:next:for I=0 to 5:T(I)=0:next:JF=0:BF=0:MC
=MC+(MC>250)*100:TD=MC:BD=0:poke &HFFF9,9:locate 0,23:print string$(40,"a");
  330 X=5:Y=10:F=1:gosub 970:gosub 980:play on:play "t145","t145"
  340 '*********************　メイン　ルーチン　*****************************
  350 locate X,Y:print "  ↓←→  ↓←←  ";:K=peek(&H5D6):KK=stick(1):screen 1:call &
HE30F:XX=(((K and 2)=2 or KK=4) and X>0)-(((K and 8)=8 or KK=6) and X<37):if BF
and peek(&HFFFF) then call &HE000:gosub 570:MC=400:poke &HFFFE,0
  360 if XX then F=XX-(XX=-1):if X+XX<20 or BF else XX=0:call &HE000:gosub 570
  370 MC1=MC1+1:if MC1>700 then play stop:call &HF000:MC1=500:cgen:locate 12,8:p
rint "Hurry up!!";:for I=0 to 9:beep:pause 1:next:L=L+4:locate 12,8:print spc(10
);:cgen 1:play "t220","t220":play on:sound 8,16
  380 X=X+XX:if JF then 560
  390 D=instr(scrn$(X,Y+3,2),"a"):if D=0 then Y=Y+1
  400 if ((peek(&H5DB) and 4)=4 or (strig(1) and 1)=1) and D then JF=1:JC=0
  410 call &HE30F:if instr(scrn$(X,Y+2,2),"3") then locate X,Y+2:print "  ";:TT=
TT+10:gosub 980:sound 1,1:sound 0,2:sound 12,50:sound 13,0:if rnd<R/140 then bee
p:cgen:screen 1:locate 30,1:print "9";:cgen 1:poke &HFFF9,9
  420 screen 0:locate X,Y:print M$(F,peek(&HFFFF));:call &HE013:poke &HFFFA,X,Y
  430 if peek(&HFFF8) then 870
  440 if ((peek(&H5DB) and 1)=1 or strig(1)>1) and TT>0 then for I=0 to 3:if pee
k(&HFF00+I*4)=0 then TT=TT-1:gosub 980:poke &HFF00+I*4,1,X+1,Y+1,F-(F=0)*255:sou
nd 0,2:sound 1,4:sound 12,20:sound 13,0 else next
  450 call &HE013:call &HE09B:if MC<TD or BF then 490
  460 gosub 990:if TD=400 then BF=1:MC1=450:poke &HFE00,1,0,0,1:goto 490
  470 for I=0 to 5:read TK(I):if TK(I) then poke &HFE00+I*3,1
  480 next:read TD
  490 if BF then gosub 580:I=1:gosub 670 else for I=0 to 5:on TK(I) gosub 700,74
0,780,820:next
  500 poke &HFFFE,0:if inkey$="!" then poke &HFFF9,9:goto 350 else 350
  510 '**********************　サブ　ルーチン　*****************************
  520 for J=0 to 11:if peek(&HFD00+J*7) then next:return
  530 AX=((X+rnd*8-4)-XX)/6:AY=((Y+rnd*8-4)-YY)/6:if AX=0 and AY=0 then AX=X-XX:
AY=Y-YY
  540 poke &HFD00+J*7,1,XX,YY,sgn(AX)-(AX<0)*256,sgn(AY)-(AY<0)*256:XX=abs(X-XX)
:YY=abs(Y-YY):if abs(XX-YY)<9 then XX=0:YY=0 else if XX>YY then YY=1:XX=0 else X
X=1:YY=0
  550 poke &HFD05+J*7,XX,YY:return
  560 Y=Y+(Y>1):JC=JC+1:if JC>6 then JF=0:goto 410 else 410
  570 CC=(CC+1) mod 3:poke &HFFFE,1:MC=MC+1:if CC=0 then screen 1:D=int(rnd*4)*6
+5:locate 36,D:print "aaaa";:if rnd<.3 then if rnd<.6 then locate 37,D-2:print "
bc↓←←de";:return else locate 37,D-1:print "3";:return else return else return
  580 on peek(&HFE00) goto 600,610
  590 BD=BD+1:if BD>9 then return 650 else poke &HFE00,2,BX,BY,0:goto 610
  600 BX=35:BY=int(rnd*11)+1:BXX=-1:BYY=1:poke &HFE00,2,BX+1,BY+1:play stop:call
 &HF000:for I=0 to 128:color=(0,rnd*14+1):sound 7,42:sound 9,15-rnd*3:sound 6,rn
d*255:for J=0 to 25:next:next:color=(0,0):sound 9,0:play on:sound 8,16:return
  610 locate BX,BY:print "  ↓←→→  ↓←→→  ↓←→←  ";
  620 if BX+BXX<2 or BX+BXX>34 then BXX=-BXX
  630 BX=BX+BXX:if peek(&HFFFF) and (BY+BYY<2 or BY+BYY>16) then BYY=-BYY
  640 BY=BY+BYY:poke &HFE01,BX+1,BY+1:locate BX,BY:print "EFGH↓←←→IJKL↓←←→MNOP
↓←←→QRST";:D=R+L:if rnd<D/60 then XX=BX:YY=BY:gosub 520:if rnd<D/30 then XX=BX:
YY=BY:gosub 520:if rnd<D/20 then XX=BX:YY=BY:goto 520 else return else return el
se return
  650 play off:play init:for I=0 to 5:poke &HFE00+I*3,1:next:D=0:for J=0 to 10:p
lay "y7,3y8,15y9,15":sound 6,rnd*255:poke &HFE00+D*3,255,BX-1+int(rnd*4),BY-1+in
t(rnd*4):D=(D+1) mod 6:for I=0 to 5:gosub 670:next:play "y8,0y9,0y7,56"
  660 cls:cgen:locate 13,10:print "STAGE";R;"CLEAR!";:S=S+peek(&HFFF9)*50:TT=TT+
100:gosub 970:gosub 980:pause 30:R=R+1:MC=0:cls:goto 290
  670 on peek(&HFE00+I*3) goto 690
  680 if T(I)=0 then locate peek(&HFE01+I*3),peek(&HFE02+I*3):print B$;:poke &HF
E01+I*3,BX-1+int(rnd*4),BY-1+int(rnd*4):goto 1000 else if T(I)=5 or peek(&HFFFC)
=255 then poke &HFE00+I*3,1:T(I)=0 else 1010
  690 poke &HFE01+I*3,BX+1,BY+1:return
  700 on peek(&HFE00+I*3) goto 720,730
  710 if T(I)=0 then S=S+2:goto 1000 else if T(I)=5 or peek(&HFFFC)=255 else 101
0
  720 T(I)=0:poke &HFE00+I*3,2,38,int(rnd*22)+1:return
```

```
  730 poke &HFFFD,I*3:call &HE163:if rnd<(R+L)/350 then XX=peek(&HFE01+I*3):YY=peek(&HFE02+I*3):goto 520 else return
  740 on peek(&HFE00+I*3) goto 760,770
  750 if T(I)=0 then color=(0,0):S=S+1:goto 1000 else if T(I)=5 or peek(&HFFFC)=255 then T(I)=0:TK(I)=0:color=(0,0):return else 1010
  760 poke &HFE00+I*3,2,38,int(rnd*19):return
  770 poke &HFFFD,I*3:call &HE20B:color=(0,peek(&HFFFF)*10):if rnd<(R+L)/130 then XX=peek(&HFE01+I*3):YY=peek(&HFE02+I*3):goto 520 else return
  780 on peek(&HFE00+I*3) goto 800,810
  790 if T(I)=0 then S=S+2:goto 1000 else if T(I)=5 or peek(&HFFFC)=255 then T(I)=0 else 1010
  800 poke &HFE00+I*3,2,38,int(rnd*21):return
  810 poke &HFFFD,I*3:call &HE270:if peek(&HFE01+I*3) mod ((25-R-L)*-(R+L<25)+1)=0 then XX=peek(&HFE01+I*3):YY=peek(&HFE02+I*3):goto 520 else return
  820 on peek(&HFE00+I*3) goto 840,850
  830 if T(I)=0 then S=S+3:goto 1000 else if T(I)=5 or peek(&HFFFC)=255 then T(I)=0 else 1010
  840 poke &HFE00+I*3,2,38,int(rnd*21):poke &HFE40+I*3,255,0:return
  850 poke &HFFFD,I*3:call &HE2A7:if rnd<(R+L)/200 then XX=peek(&HFE01+I*3):YY=peek(&HFE02+I*3):goto 520 else return
  860 '************************    ご昇天      ********************************
  870 color=(0,0):N=N-1:play off:play init:play "t150@28o3@v119bafdc":for I=0 to 10:locate X,Y:print M$(F,0);:for J=0 to 1000-I*100:next:locate X,Y:print "  ↓← ↓←  ";:for J=0 to I*100:next:next:cls:pause 20:if N then 300
  880 cgen:locate 13,10:print "GAME  OVER";:pause 20:run
  890 screen 1:cls:screen 0:cls 3:view@ (0,0)-(1,1):line (148,18)-(172,30),,B:for I=0 to 2:connect (130-I*10,30+I*40)-(190+I*10,30+I*40)-(220+I*10,50+I*40)-(100-I*10,50+I*40)-(130-I*10,30+I*40)
  900 line (135-I*10,50+I*40)-(135-I*10,70+I*40):line (185+I*10,50+I*40)-(185+I*10,70+I*40):line (150-I*4,53+I*40)-(170+I*4,68+I*40),15,B
  910 paint (130,31+I*40),hexchr$("aa8888aaaa2222aa"),15:line (100-I*10,51+I*40)-(106-I*10,60+I*40),14,BF:line (214+I*10,51+I*40)-(220+I*10,60+I*40),14,BF:next
  920 line (100,150)-(220,180),,B:line (140,150)-(130,180):line (145,150)-(140,180):line (180,150)-(190,180):line (175,150)-(180,180):for I=0 to 2
  930 paint (136,52+I*40),hexchr$("ffaaffffffaaffff"),15:next
  940 for I=0 to 4:line (144-I,156+I*6)-(176+I,156+I*6):next:for I=260 to 380 step 3:line (0,199)-(cos(I*3.14159/180)*80,sin(I*3.14159/180)*80+190),12:line (319,199)-(cos((I-90)*3.14159/180)*80+320,sin((I-90)*3.14159/180)*80+200),12:next
  950 view@:for I=0 to 19:locate I,20:print M$(1,I mod 2);:pause 2:locate I,20:print " ↓← ↓←  ";:next:pause 20:play "t100@v12718@21o5q1crrcrrcrrcrrcrr@v120crrcrrcrrcrr@v113crrcrrcrrcrq8":pause 60:for I=9 to 15:color=(I,I-8):next
  960 pause 10:cls 3:for I=0 to 15:color=(I,I):next:play wait:goto 300
  970 cgen:screen 1:locate 5,1:print using "#####00";S;:screen 0:cgen 1:if S>EX then EX=EX+500:N=N+1:beep:return else return
  980 cgen:screen 1:locate 18,1:print using "#####";TT;:screen 0:cgen 1:return
  990 for I=0 to 5:locate peek(&HFE01+I*3),peek(&HFE02+I*3):print B$;:poke &HFE00+I*3,0:next:color=(0,0):return
 1000 poke &HFE00+I*3,0:sound 0,255:sound 1,255:sound 13,0:T(I)=0:gosub 970
 1010 poke &HFFFC,T(I),I*3:call &HE1AB:T(I)=T(I)+1:return
 1020 '************************    B.G.M.    ************************************
 1030 if BF=0 then D$="@v11011606bgegbgegbgegbgegafdfafdfafdfafdfgecegecegecegecefd<b>dfd<b>dfd<b>dfd<b>":play "@28"+D$+"d","@12r16"+D$:return
 1040 D$="t80@v11011602bgegbgegbgegbgegafdfafdfafdfafdfgecegecegecegecefd<b>dfd<b>dfd<b>dfd<b>d32":play "@28"+D$+"&d32","@12r32"+D$:return
 1050 '********************    マシン語  チェック    ********************************
 1060 restore 1070:for I=0 to 28:D=0:read D$:for J=0 to 31:Z=val("&h"+mid$(D$,J*2+1,2)):poke &HE000+I*32+J,Z:D=D+Z:next:read D$:if (D and 255)<>val("&h"+D$) then beep:print "error";1070+I*10 else next:goto 250
 1070 data 2100030614c5e5df6f3e08df03e1c12410f3c9dd2100ff3e04f5dd7e00b7ca74,74
 1080 data e0dd6e01dd6602e5dde53e20df08dde1e1dd7e0385feff2837fe2828336ffd21,49
 1090 data 00fe0606c5fd7e00b7280dfd5601fd5e02cd7fe079b72018010300fd09c110e4,3a
 1100 data dd7501dd7402dde53e33df08dde11804dd3600000104000dd09f13dc219e0c90e,58
 1110 data 007c93fe012802b7c07d923002ed44fe02d00cfd360000d1e1d5c93afffff473e,3d
 1120 data 019032ffffdd2100fd3e0cf5dd7e00b7ca14e1dd6e01dd6602e5dde53e20df08,49
 1130 data dde1e1dd7e05b728063affffb7280ddd7e0385fe282839feff28356fdd7e06b7,53
 1140 data 28063affffb7200cdd7e0484b72821fe17281d673afeffb728062d7dfeff2810,e8
 1150 data dd7501dd7402dde53e34df08dde11804dd3600000107000dd09f13dc2abe0c900,e0
 1160 data dde5e53e20df08e1e5243e20df08e1e52c3e20df08e1e5242c3e20df08e1dde1,4c
 1170 data c9dde5e5f5df08f13ce1e5f52cdf08f13ce1e5f524df08f13ce1e5242cdf08e1,45
 1180 data dde1c9dd2100fe06003afdff4fdd09dd6e01dd6602cd20e12d7dfeff28283afe,82
 1190 data ffb728062d7dfeff281c3afffb7280a3afbff943803241801253e41cd41e1dd,a0
 1200 data 7501dd7402c9dd360001c9dd2100fe06003afdff4fdd09dd6e01dd6602cd20e1,3b
 1210 data 3afeffb7280a2d7dfeff200432fcffc9dd75013afcff8787874f0600dd21e8e1,1a
 1220 data dd09dde9000000003e59c341e10000003e55c341e10000003e59c341e1000000,1c
 1230 data 3e5dc341e1000000c320e1dd2100fe06003afdff4fdd09dd6e01dd6602cd20e1,10
 1240 data 3afffb720062d7dfeff281d3afeffb728062d7dfeff2811cd4ee2280124dd75,99
 1250 data 01dd74023e35c341e1dd360001c93e06d3b43e38d3b5dde5e5df1e015104097e,d3
 1260 data fe61f53e06d3b43e0cd3b5f1e1dde1c9dd2100fe06003afdff4fdd09dd6e01dd,e0
 1270 data 6602cd20e13afeffb728062d7dfeff28112d7dfeff280bdd7501dd74023e3dc3,f0
 1280 data 41e1dd360001c9dd2100fe06003afdff4fdd09dd6e01dd6602cd20e13afeffb7,b9
 1290 data 28062d7dfeff28dadd7e4085feff28d26fdd7e41b7201ccd4ee22803241825dd,52
 1300 data 3641013afaff953806dd3640011815dd3640ff25280add3441dd7e41fe072004,bf
 1310 data dd364100dd7501dd74023e39c341e12afaffdd2100fe0606c5dd7e00b72809dd,66
 1320 data 5601dd5e02cd4fe3010300dd09c110e8dd2100fd060cc5dd7e00b72809dd5601,7f
 1330 data dd5e02cd4fe3010700dd09c110e8c97d922803feffc07c3c933002ed44fe02d0,21
 1340 data 3af9ff3d32f9ffdd360000b7f5c63047af32f505dde5e5211e0178df08e1dde1,55
 1350 data f13e0832f505c03e0132f8ffc1c1c9000000000000000000000000000000000000,d6
 1360 data 1,,,,,,100,1,2,,,,,230,1,3,,,,,400
 1370 data 3,,,,,,100,1,1,,,,,200,2,2,,,,,300,1,2,2,,,,400
 1380 data 3,2,,,,,100,1,3,,,,,260,3,3,2,,,,400
 1390 data 4,,,,,,100,4,2,2,,,,200,1,3,2,2,,,300,4,4,,,,,400
 1400 data 1,3,,,,,60,2,2,2,2,2,2,100,4,4,4,3,,,250,1,3,4,2,,,400
 1410 data 3,3,2,,,,80,3,3,3,3,,,240,3,2,2,2,2,2,400
 1420 data 1,3,4,2,,,50,1,1,1,1,1,2,200,4,4,4,1,2,,300,1,1,3,3,,,400
 1430 data 2,2,2,2,2,2,30,2,2,2,2,2,2,60,2,2,2,2,2,2,100,1,3,4,2,,,400
 1440 data 1,1,1,1,1,1,100,2,2,2,2,2,2,200,3,3,3,3,3,3,300,4,4,4,4,4,4,400
 1450 data 4,4,3,3,,,150,1,3,3,2,,,200,1,1,3,3,4,,300,3,3,2,2,2,2,400
 1460 data 1,3,3,4,4,4,100,3,4,2,2,2,2,200,1,4,3,3,3,3,300,3,3,4,4,4,2,400
 1470 data 1,1,3,3,4,4,100,3,3,3,3,3,2,200,1,4,4,4,4,2,300,1,3,3,3,4,2,400
 1480 data 1,3,4,4,4,2,100,2,2,2,2,2,2,105,3,3,3,4,4,4,300,1,1,1,1,1,1,400
 1490 data 2,2,2,2,2,2,10,2,2,2,2,2,2,2,2,2,2,30,2,2,2,2,2,2,40,2,2,2,2,2,2,50,3,3,4,4,2,2,150,1,1,1,3,4,2,300,1,3,4,4,4,2,400
 1500 data 1,1,3,3,4,4,50,1,3,4,2,2,2,100,1,1,1,3,4,2,150,2,2,2,2,2,2,160,1,3,3,3,4,2,200,3,4,4,4,4,4,2,250,1,3,4,4,2,2,300,1,3,3,4,4,2,350,1,4,4,2,2,2,400
```

UFP

評…久びさUFPを紹介します(編)



ープロジェクトの説明ー

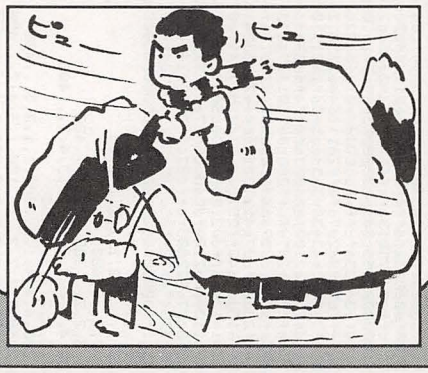
みんなおどろけ!!
たったら行と MARIOが 85行に重なのでおコントローラー 回で動かしてくれたまえ
これ以上短かいのができるものはUFPまで。

```
10 SPRITE ON:CLS:CSET,1
20 A=STICK(0):A$=MID$("0370
   548602198",A+1,1):H=VAL("&"+A$)
30 DEF MOVE(0)=SPRITE(0,H,12)
   :MOVE 0
40 IF MOVE(0)=-1 THEN 40
50 GOTO 20
```

by 家納とでもいっておこう

PASOPIA 7用

男一匹雪おろし一直線



お楽しみはこれからだ！

誰がなんと言おうと今は冬だ

ある北国に，雪かきが大好きな普通とは思えない若者がいた。

ある日，彼の目の前に雪かき仙人が現れ，こう言った。

「雪かきに命をかけるならば，まず雪おろしをマスターせねばならぬぞ」

つぎの日，若者は旅立った。

遊びかた

2 4 6 8で若者を8方向に歩かせ，スペース・キーで足もとの雪をかいてください。

かいた雪は積もった雪に当たらない限り，屋根の上をすべり落ちていきます。同じ場所で2回かけば屋根がでてきます。

ときどき飛んでくる北風に当たると，若者は足をすべらせてしまいます。北風は雪を当てればやっつけられます。

クリアの条件

雪を全部落とすと，画面が変わりますが，クリアするには体力テストで合格しなければなりません。体力テストは音の合図とともに10秒間 漢字 キーを連打してください。

クリアすると，バイト料がもらえ，つぎの地方にいけます。

買い物について

クリアするとスコップや長靴が買えます。

スコップは疲れを少なくし，長靴は北風に当たったときのすべりを小さくします。

当然，値段が高いほうが性能は上です。

疲労について

若者は連続して雪をかいていると，息をきらしてしまい，しばらく動けなくなってしまいます。

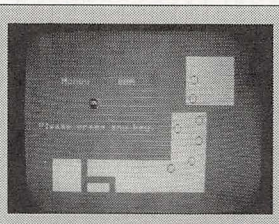
また，南へいくほど（面数が進むほど）雪が重くなり，若者は疲れやすくなっていきます。

ゲーム・オーバーの条件

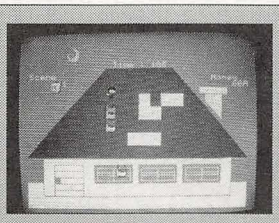
若者は祖父の遺言により，夜のうちに雪をかきます。月がしずむか，屋根から落ちてしまうと，ゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

X，Y	若者の座標
EX，EY	北風の座標
SX( )，SY( )	雪の座標
ZH，SM，TK，KK	疲れのフラグ，すべりのフラグ，疲労度，落とした雪の数
SC，SN，TM，SP，BP	所持金，面数，時間，スコップのレベル，長靴のレベル
B(,)，B$( )	BGM



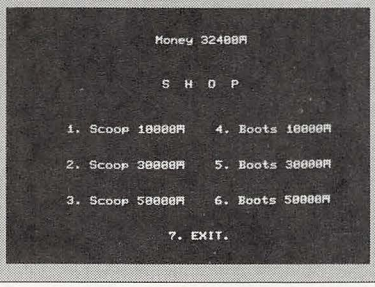
◀《写真1》男一匹雪おろし！まずは札幌地区（？）から……



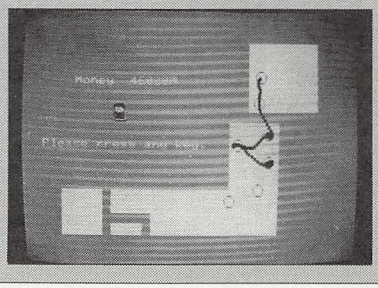
◀《写真2》わっせ、わっせ、屋根の雪をおろしている。北風に注意！



◀《写真3》雪を全部おろし終えると体力テストが…。やった合格！



◀《写真4》これはショップ。つぎの地方に行くため、ここで買い物をしておこう。



◀《写真5》ここは岩手かな？最終目的の新潟（？）までもう一息

★ばあっ!!　影さん，おろろいたか！（千葉県習志野市・**ゆうしゃみこたん13才**）……【**影**：私は男だぞ，じいっ!!らろうが……。**編**：また，わけのわからないことを言いだすんだもの。**影**：いやー，おちゃめなもので。】

プログラム

キャラのパターンが多くなってしまったため，かなり長くなってしまいました。

BGMは一応オリジナルです。

さいごに

はっきり言って，このゲームはかなりヨモスエだと友人に言われました。私はヨモスエが好きです。

CHECKER FLAG

編：これはおもしろい。
影：こういうべーマガらしいゲームを，私は待っていたのだよ。
Dr.D：何をキドッておるか。しかし，まあ，影君の言うとおりだ。雪かき，雪おろしという身近な（そうでない読者もいるだろうが）題材をふくらませて，一つのゲームに仕上げるというのは，べーマガの推奨する道でもあるからな。
編：まあ，何はともあれ，PASOPIA7にもひさびさに楽しいゲームが届いて，まずはメデタシですね。

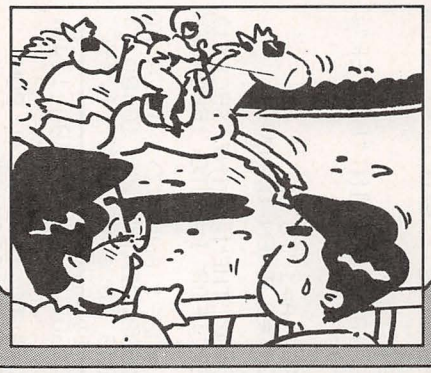
男一匹雪おろし一直線のプログラム・リスト

```
10 GOTO 1420
20 GOSUB 1270
30 GOSUB 1580
40 GOTO 770
50 GOSUB 1010
60 '■■■
```

```
1050 LOCATE 0,17:FOR I=0 TO 5:PRINT TAB(3);STRING$(33,135+(I=0));"■":NEXT
1060 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:LOCATE 12+I*8,18+J
1070 PRINT MID$(" ┌──┬──┐ ├──┼──┤ └──┴──┘",J*7+1,7):NEXT:NEXT
1080 FOR I=0 TO 4:LOCATE 4,18+I:PRINT "■■■
```

PC-6001/mkⅡ/6601/SR(モード1,ページ1)用

かけゲーム



小川　邦久

★内　容

競馬もどきのゲームで，４人までいっしょにプレイできます。

★遊びかた

ＲＵＮすると，「なんにんであそびますか？」と聞いてくるので，１～４の数字を入れてください。つぎに，「なんかいできそう？」と聞いてくるので，５～50の数字を入れてください。

そのあとに，「１，２＝××ばい　１，３＝…」というふうにでてきます。もし，２と４を選びたい場合は，「２，４」と入れてリターン・キーを押してください。「いくつかける」とでてきたら，何点賭けるか入れてください。ちなみに，最初は200点持っています。つぎに「まだかける」とでてきます。他にも賭けたければ[y]を押して，なければ[n]を押してください。

それから，馬（Ｐ）が走る画面に移り，馬がゴールしたあと点数加算の画面に移ります。賭けた馬が当たると，いままでの点数に賭けた点数×賭けた２頭の馬の倍率が加算されます。

★必勝法

・１回だけしか賭けないと，当たったときに点数が複数賭けたときの1.5倍入ります。
・下の馬より上の馬のほうが有利。
・倍率が低ければ低いほど速い。

★プログラムについて

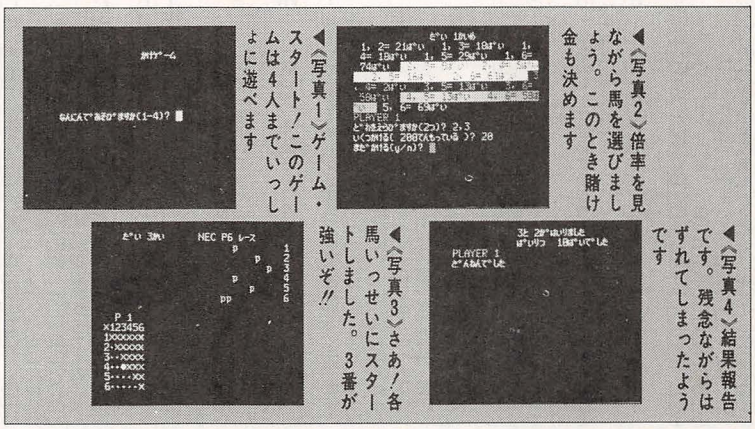
オールＢＡＳＩＣで上の行から下の行に流れるように作っています。

普通に打ち込んで，普通に遊んでください。

もしも，なかなか思うように当たらない場合には，710 ＩＦ ＲＮＤ(1)＊115＞Ｍ(Ａ)…の115を少なくしてください。

★最後に

このごろ，ロールプレイング・ゲー



◀《写真1》ゲーム・スタート！このゲームは４人までいっしょに遊べます

◀《写真2》倍率を見ながら馬を選びましょう。このとき賭け金も決めます

◀《写真3》さあ！各馬いっせいにスタートしました。３番が強いぞ!!

◀《写真4》結果報告です。残念ながらはずれてしまったようです

かけゲームのプログラム・リスト

```
10 REM━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
20 REM━ かけｶﾞｰﾑ                  ━
30 REM━      PC-6001ｼﾘｰｽﾞ          ━
40 REM━         BY K.O             ━
50 REM━            1987            ━
60 REM━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
70 REM━━━ｼｮｷｾｯﾃｲ━━━━━━━━━━━━━━━
80 DIM DK(4,6,6)
90 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0:C
OLOR 1:CLS
100 LOCATE 14,2:PRINT"かけｶﾞｰﾑ"
110 LOCATE 0,8:INPUT"なんにんであそﾞﾏ
すか(1-4)";NZ
120 IF NZ<1 OR NZ>4 THEN 110
130 FOR A=1 TO NZ:SC(A)=200:NEXT
140 LOCATE 0,11:INPUT"なんかいで　きそう
(5-50)";NK
150 IF NK<5 OR NK>50 THEN 140
160 FOR A=15 TO 5 STEP -1:PLAY"V
"+STR$(A)+"O5D-50C50":NEXT
170 REM━━━ﾚｰｽｶﾞﾊｼﾞﾏﾙ━━━━━━━━━
180 FOR KS=1 TO NK
190 T=TIME/10
200 T=T-INT(T):FOR A=0 TO T:I=RN
D(1):NEXT
210 CLS:PRINT SPC(13);"ﾋﾞﾘ";KS;"
かいめ"
220 M(1)=INT(RND(1)*15)+9
230 M(2)=INT(RND(1)*8)+2
```

《第１表》変数表

ＤＫ( )…馬に賭けた点数	
ＮＺ……プレイヤーの人数	
ＳＣ( )…点数	
ＫＳ……回数	
Ｍ( )……馬の足さ	
ＫＯ( )…賭けた数	
Ｘ( )……馬のＸ座標	
ＧＨ( )…ゴールに入った馬	
ＢＲ……倍率	

★ファンタジー通信を見てグインサーガを知り，全巻集め，気がついたらこづかいがなくなっていたのは僕だけではないはずだ!!（岡山市・浮田宗伯13才）……【手塚：ベーマガを買うお金だけは残しておいてね。】

```
240 M(3)=INT(RND(1)*2)+1
250 M(4)=INT(RND(1)*3)+1
260 M(5)=INT(RND(1)*7)+10-M(2)
270 M(6)=INT(RND(1)*68)+10
280 FOR A=1 TO 4:FOR B=1 TO 6:FO
R C=1 TO 6:DK(A,B,C)=0:NEXT C,B,
A
290 FOR A=1 TO 4:KO(A)=0:NEXT
300 FOR A=1 TO 5:FOR B=A+1 TO 6
310 COLOR A:PRINT A;",";B;"=";MC
A)+M(B);"ばい  ";
320 NEXT B,A:CONSOLE 8,16
330 FOR A=1 TO NZ:CLS
340 IF SC(A)=0 THEN PRINT"PLAYER
";A;"は てんすうが ない":GOTO 440
350 COLOR 3:PRINT"PLAYER";A:COLO
R 1
360 INPUT"どれをえらびますか(2つ)";K1,K2

370 IF K1=K2 OR K1<1 OR K1>6 OR
K2<1 OR K2>6 THEN 360
380 PRINT"いくつかける(";SC(A);"てんもってい
る )";:INPUT IK
390 IF IK<0 OR IK>SC(A) THEN 380

400 DK(A,K1,K2)=DK(A,K1,K2)+IK
410 DK(A,K2,K1)=DK(A,K2,K1)+IK:S
C(A)=SC(A)-IK
420 INPUT"また かける(y/n)";A$
430 IF A$<>"n" THEN GOTO 340
440 FOR I=0 TO 500:NEXT I,A
450 REM――うまが はしる――――――――――
460 CONSOLE 0,16:COLOR 1:CLS
470 PRINT"    たい";KS;"かい       NE
C P6 レース "
480 FOR A=NZ-1 TO 0 STEP -1
490 LOCATE A*7,8:PRINT"  P";A+1
500 PRINT SPC(A*7);"×123456"
510 PRINT SPC(A*7);"1XXXXXX"
520 PRINT SPC(A*7);"2 XXXXX"
530 PRINT SPC(A*7);"3  XXXX"
540 PRINT SPC(A*7);"4   XXX"
550 PRINT SPC(A*7);"5    XX"
560 PRINT SPC(A*7);"6     X";
570 NEXT
580 FOR A=1 TO NZ:FOR B=2 TO 6:F
OR C=1 TO B-1
590 IF DK(A,C,B)=0 THEN LOCATE (
A-1)*7+C,B+9:PRINT"・";:GOTO 610
600 LOCATE (A-1)*7+C,B+9:PRINT"●
";:KO(A)=KO(A)+1
610 NEXT C,B,A
620 FOR I=1 TO 6:X(I)=0:NEXT:G=0

630 FOR A=1 TO 6:LOCATE 0,A:PRIN
T"|-p":LOCATE 30,A:PRINT A:NEXT
640 PLAY"o5v13e64c64e-64c+64d64r
2"
650 PLAY"s8m16o4b2","v12o4b2"
660 FOR I=0 TO 800:NEXT
670 FOR A=1 TO 6:LOCATE 0,A:PRIN
T"   ":NEXT
680 FOR A=1 TO 6
690 IF X(A)=29 THEN 750
700 IF RND(1)<0.03 THEN X(A)=X(A
)+1:PLAY"v1504A64"
710 IF RND(1)*115>M(A) AND RND(1
)<0.96 THEN X(A)=X(A)+1:PLAY"v15
05C64"
720 IF X(A)>28 THEN X(A)=29:GH(G
)=A:G=G+1
730 LOCATE X(A),A:PRINT"   p"
740 IF G=2 THEN 760
750 NEXT:GOTO 680
760 REM――てんすう かさん――――――――――
770 FOR I=0 TO 500:NEXT:CLS
780 BR=M(GH(0))+M(GH(1))
790 PRINT SPC(10);GH(0);"と";GH(1
);"が はいりました"
800 PRINT SPC(11);"ばいりつ ";BR;"は
いて した"
810 CONSOLE 2,16:FOR A=1 TO NZ
820 IF KO(A)=0 THEN PRINT"PLAYER
";A;"は てんすうを かけていない":GOTO 910
830 IF KO(A)=1 THEN BR=BR*1.5
840 COLOR 3:PRINT"PLAYER";A:COLO
R 1
850 IF DK(A,GH(0),GH(1))=0 THEN
PRINT"さんねん でした":PLAY"o4e-8":GOT
O 900
860 PRINT"おめで とう":PLAY"o5c16e16d
16e16"
870 PRINT SC(A);"+(";BR;"×";DK(A
,GH(0),GH(1));")"
880 SC(A)=INT(SC(A)+BR*DK(A,GH(0
),GH(1)))
890 PRINT SC(A);"てんになりました"
900 IF KO(A)=1 THEN BR=BR/1.5
910 FOR I=0 TO 800:NEXT I:CLS:NE
XT A
920 CONSOLE 0,16:CLS
930 PRINT SPC(12);"た い";KS;"かいしゅ
うりょう"
940 FOR A=1 TO NZ
950 LOCATE 10,A+5:PRINT"PLAYER";
A;"=";SC(A);"てん"
960 NEXT
970 OV=0:FOR A=1 TO NZ
980 IF SC(A)=0 THEN OV=OV+1
990 NEXT
1000 IF OV=NZ THEN PRINT SPC(11)
;"GAME OVER":FOR I=0 TO 1500:NEX
T:RUN
1010 IF OV=NZ-1 AND NZ>1 THEN FO
R I=0 TO 1500:NEXT:GOTO 1040
1020 FOR I=0 TO 1000:NEXT I,KS
1030 REM――おわり――――――――――――――
1040 ON NZ GOSUB 1060,1100,1140,
1140
1050 FOR I=0 TO 1500:NEXT:RUN
1060 PRINT"あなたは 200てんを";
1070 IF SC(1)<200 THEN PRINT SC(
1);"てんに へらしてしまいました":RETURN
1080 IF SC(1)>200 THEN PRINT SC(
1);"てんに ふやしました":RETURN
1090 PRINT"そのままの てんすうで おわらせました":
RETURN
1100 PRINT SC(1);"たい";SC(2);"で
";
1110 IF SC(1)<SC(2) THEN PRINT"P
LAYER 2の かちです":RETURN
1120 IF SC(1)>SC(2) THEN PRINT"P
LAYER 1の かちです":RETURN
1130 PRINT"ひきわけです":RETURN
1140 HS=0:FOR A=1 TO NZ
1150 IF SC(A)>HS THEN HS=SC(A)
1160 NEXT
1170 FOR A=1 TO NZ
1180 IF HS=SC(A) THEN PRINT;"PLA
YER";A;"と";
1190 NEXT
1200 PRINT CHR$(29);"が";HS;"てんで
ゆうしょうです"
1210 PLAY"S1M800004C8C16C16C8F1"

1220 RETURN
1230 REM○●へ♥♣♠大中×#¥♦B   こ くろうさん
```

ムのプログラムがよく載っていますが、長くて打ち込む気にもなれない人が多いんじゃないでしょうか。それも「○○のゲームにそっくりだ」とか「××××××みたいだ」と言うのが多いとあまり良い傾向ではないと思いま す。みなさん！もっと奇抜な発想を持ったゲームを作りましょう!!

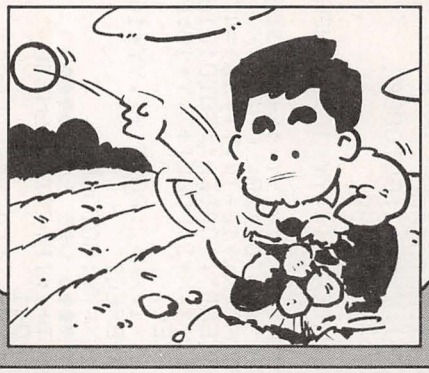
★　★　★

★今度、修学旅行で鎌倉に行くので、ついでに頼朝を討ってくるぜ!!（愛知県名古屋市・かげきよはかげきよ13才）……【影：なに、鎌倉へ行く前にまず3種の神器を集めなければ！編：それは？影：おせんにキャラメル…。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2,ページ2)用

※6001は別売ROM&RAMカートリッジが必要です

スーパー SUPER ボール BALL



中嶋　健

⊙内 容

ボールを操作し，イモを取るという単純なゲームです。

⊙遊びかた

青いボールがあなたです。カーソル・キーの→で右まわり，←で左まわりで，はなしているとそのまま進みます。

イモをすべて取ると面クリアですが，ブロックにぶつかるとゲーム・オーバーです。

はじめはむずかしいでしょうが，何回かやっているうちにクリアできるでしょう。

⊙プログラム

リスト1はグラフィック用のマシン語です。これはBM86年7月号の「IMO・IMO」に使われているものです。そのまま，移したので登場しないキャラクターもあります。

それからREM文は入力しなくてもいいですよ。

⊙ロードするとき

リスト1，**リスト2**の順にセーブしておきます。**リスト1**をLOAD,RUNすると自然に**リスト2**をロードします。OKとでたら，RUNでスタート！

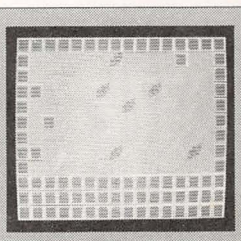
⊙改 造

面データを自由に変えてください。2行で1面分です。0が空白，1がボール，2がイモ，3がブロックです。

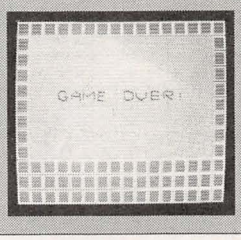
680行のST＝STICK(0)の0を1にするとジョイスティックも使えます。

《第1表》変数表

X，Y	ボールの座標
XX，YY	移動後の座標
TT	取ったイモの数
TR	必要なイモの数
RO	面数
HO	ボールの方向
SC$	面設定用



▼《写真2》壁にぶつかるとゲーム・オーバー!!



▲《写真1》ゲーム・スタート!!イモを全部取るのだ!!

《リスト1》SUPER BALLのキャラ定義リスト

```
10 FORT=&HD000TO&HD0FFSTEP16
20 M=0:FORI=0TO15
30 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
40 POKET+I,A:M=M+A:NEXT I
50 READ C:IF M<>CTHEN 70
60 NEXT T:CLOAD
70 PRINT "Error in ";120+CT-&HD0
00)/16*10
80 END
100 REM PUT ルーチン
120 DATA01,00,00,4d,6c,26,00,11,
00,E2,29,29,29,29,09,681
130 DATA19,00,00,00,01,1F,00,
16,10,DD,7E,00,77,23,DD,817
140 DATA23,DD,7E,00,77,DD,23,09,
15,C2,1A,D0,C9,00,00,1416
150 DATA21,00,00,DD,21,00,D0,CD,
00,D0,C9,00,00,00,00,1109
151 REM CHR DATA
160 DATAC0,03,FC,3F,0A,A0,2A,A8,
2A,A8,A9,6A,A5,5A,A4,1A,1820
170 DATAA4,1A,A5,5A,A9,6A,2A,A8,
2A,A8,0A,A0,FC,3F,C0,03,1820
180 DATA55,55,95,55,BF,FD,BF,FD,
BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,3068
190 DATABF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,BF,FD,
BF,FD,BF,FD,AA,A9,AA,AA,3343
200 DATA00,00,00,00,0A,A0,29,68,
2A,98,AA,9A,AA,A6,AA,A6,AA,AA,1509
210 DATAAA,A6,AA,A6,00,00,00,00,00,00,1602
220 DATA00,00,00,00,0F,F0,3D,7C,
3F,DC,FF,DF,FF,F7,FF,F7,FF,FF,2213
230 DATAFF,F7,FF,F7,FF,F7,FF,FF,3F,FC,
3F,FC,0F,F0,00,00,00,00,2399
240 DATA00,03,00,3F,03,BF,03,EF,
0F,FF,2F,FF,3B,EF,3F,FB,1686
250 DATAFF,FC,FF,FC,C0,FC,00,C0,00,3209
260 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
270 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
```

★影さん，ちょっと聞きたいのですが，Dr.Dと影のパソコン・レクチャーみたいにいつもあんなバカをしているんですか？（愛媛県松山市・**順14才**）……【**影**：編集部はもっとまじめだゾ!!**編**：誰かさんをのぞいて。】

《リスト2》SUPER BALLのメイン・プログラム・リスト

```
100 REM ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
110 REM ♣    SUPER BALL    ♣
120 REM ♣   BY K.Nakajima  ♣
130 REM ♣    '87 3/15(日)   ♣
140 REM ♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣
150 REM ♣♣♣♣♣♣♣ へんすう ♣♣♣♣♣♣♣
160 I=&HD030:M=&H40:W=&H60:B=&H80:R=&HA0:P=&HC0:S=&HE0
170 DIM SC$(5,8)
180 REM ♣♣♣♣♣♣♣ ROUND ♣♣♣♣♣♣
190 FORA=1TO5:FORZ=1TO8
200 READ SC$(A,Z)
210 NEXT Z,A
220 REM ♣♣♣♣ ROUND DATA ♣♣♣♣
240 DATA 00000020000300,01000000000000,30000200020000,00000002000000
250 DATA 03000000000000,00000000000000,30000020000020,00000000000000
260 DATA 10000000300000,00000020000000,00000030000000,00000000002000
270 DATA 00000002000003,00002000000000,00000000020000,30000000000000
280 DATA 30000333300000,00030000000020,00200000000000,00000010300200
290 DATA 02030003000003,00200020020000,00000000000000,00000000000023
300 DATA 10000023000000,00033000000000,30000000000020,00020000000000
310 DATA 00020000000000,00200000000000,30000003200000,00000000000000
320 DATA 00010030020300,00000000003000,00000000000003,00000000023000
330 DATA 00000030020000,00100000000000,00000030000300,00000000023000
335 REM ♣♣♣♣♣♣ TITLE ♣♣♣♣♣
340 SCREEN3,2,2:CONSOLE0,16,0,0:COLOR3,1,1:CLS
350 RO=1:FORT=0TO176STEP16
360 POKEI+1,0:POKEI+2,T:POKEI+5,W:EXECI
370 POKEI+1,30:EXECI
380 NEXTT
390 FORT=2TO28STEP2
395 POKEI+1,T:POKEI+2,0:POKEI+5,W:EXECI
400 POKEI+2,144:EXECI:POKEI+2,176:EXECI:NEXTT
410 FORT=2TO28STEP2:POKEI+1,T:POKEI+2,160:EXECI:NEXTT
420 LOCATE3,2:PRINT"SUPER BALL"
430 LOCATE1,10:PRINT"HIT SPACE KEY!"
440 EXEC&H1058
450 IFSTRIG(0)=0THEN450
460 PLAY "O5L64BAGCDE","O4L64BAGCDE"
530 REM ♣♣♣♣ ROUND カラ ♣♣♣♣
540 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
550 TR=0:TT=0:HO=4:XX=X+1:YY=Y+1

560 FORT=1TO8:FORU=1TO14
570 Z$=MID$(SC$(RO,T),U,1)
580 IFZ$="0"THEN640
590 IFZ$="1"THENX=U:Y=T:A=B
600 IFZ$="2"THENTR=TR+1:A=P
610 IFZ$="3"THENA=W
620 IFZ$="4"THENA=B
630 POKEI+1,U*2:POKEI+2,T*16:POKEI+5,A:EXECI
640 NEXTU,T
650 POKEI+1,X*2:POKEI+2,Y*16:POKEI+5,S:EXECI
670 REM ♣♣♣♣♣♣ MAIN ♣♣♣♣♣♣
680 ST=STICK(0)
685 EXEC&H1058
690 IF ST=3 THEN HO=HO+1
700 IF ST=7 THEN HO=HO-1
705 IF HO=-1THENHO=8
706 IF HO=9THENHO=1
710 ON HO GOTO 720,730,740,750,60,770,780,790
720 YY=Y-1:GOTO800
730 XX=X-1:YY=Y-1:GOTO800
740 XX=X+1:GOTO800
750 XX=X+1:YY=Y+1:GOTO800
760 YY=Y+1:GOTO800
770 XX=X-1:YY=Y+1:GOTO800
780 XX=X-1:GOTO800
790 XX=X-1:YY=Y-1
800 IFPOINT(XX*16,YY*16)=2THENPLAY"O3C":GOTO1120
810 IFPOINT(XX*16,YY*16+5)=3THENPLAY "O2C":GOTO1120
820 IFPOINT(XX*16+14,YY*16)=4THENPLAY"O5CEGB","O4DFA":GOTO1010
830 POKEI+1,X*2:POKEI+2,Y*16:POKEI+5,S:EXECI
840 POKEI+1,XX*2:POKEI+2,YY*16:POKEI+5,B:EXECI
850 X=XX:Y=YY:GOTO680
1000 REM ♣♣♣♣♣ いもを とった ♣♣♣♣♣
1010 TT=TT+1:IFTT<TRTHEN830
1020 RO=RO+1
1030 PLAY"O5GFDFGFDFGFDFGGG"
1040 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
1050 IFRO=6THEN1070
1060 GOTO 540
1070 LOCATE4,6:PRINT"YOU WERE"
1080 LOCATE4,7:PRINT"ALL CLEAR!"

1090 PLAY"CDEFDEFGEFGAFGAB"
1100 FORQ=0TO600:NEXTQ:GOTO340
1115 REM ♣♣♣♣ GAME OVER ♣♣♣♣
1120 PLAY"O3CCCCC","O2CCCCC"
1130 LINE(16,16)-(239,143),1,BF
1140 LOCATE3,6:PRINT"GAME OVER!"

1150 LOCATE1,9:PRINT"TRY AGAIN? Y/N"
1160 EXEC&H1058
1170 A$=INKEY$
1180 IFA$="Y"ORA$="y"THEN540
1190 IFA$="N"ORA$="n"THEN340
1200 GOTO1170
1210 REM    ***** END *****
1220 REM    *** ごくうさま ***
```

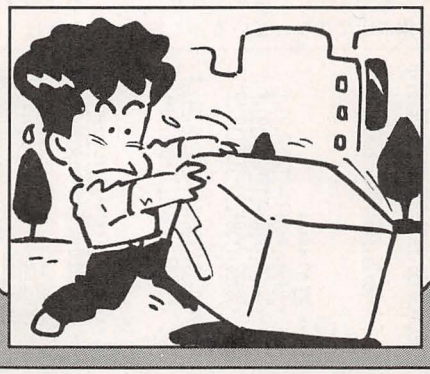
そのほか，タイトルや音楽にもっと……参考……「IMO・IMO」こってもいいでしょう。

ベーマガ 86年7月号 ★ ★

★ぼくは見てしまった。ゲームセンターで，ワンダーモモを見て，「あっミンキーモモだ!!」と叫んでいるやつを。（北海道室蘭市・げるまんJOE？オ）……［つく美：私もよく斉藤由貴にまちがえられて困っているんですよ。］

PC-6001mkII/6601/SR(モード5,ページ2)用

カラー
COLOR
キューブ
CUBE



まき・ろうえる

◆はじめに

これは各面にそれぞれちがう色をぬった9個の6面体を6×6のフィールド内に転がし，決められた回数内で上面の色を同じになるようにするパズルゲームです。

◆あそびかた

RUNすると，No.1～No.10のどこからはじめるか聞いてきます。それを入力した後，しばらくすると画面を表示します。そして，右と下にあるカーソルをカーソル・キーで動かして，転がしたいキューブに合わせてスペース・キーを押してセットします。そして転がしたい方向のカーソル・キーを押してください。セットした後，解除したいときはもう一度スペース・キーを押してください。なお，転がしたあとでは解除できません。また，ナナメにも転がせません。できあがったらリターン・キーを押してください。完全にできあがっていたらつぎのラウンドに進みますが，不完全ならゲーム・オーバーになりますので気をつけてください。ラウンドはNo.1～No.10まであります。

◆プログラムについて

立体表示をしたりキューブを転がし

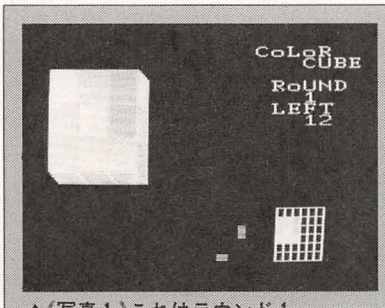
CHECKER FLAG

編：なかなか凝ったパズルゲームですね。

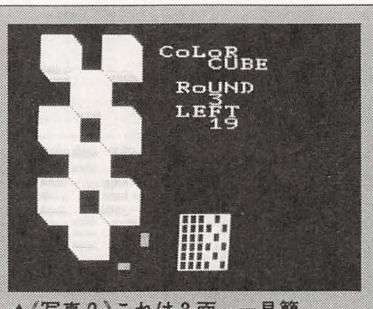
Dr.D：うむ，そうだな。ゲーム自体は非常にシンプルなのだが，3D化したことで，見た目も，実際プレイした感じも凝っていると感じるのだ!!

編：リストもうまくまとまっていますね。

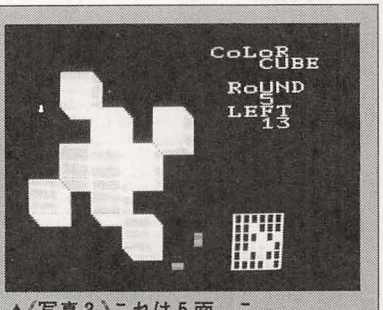
Dr.D：REM文のつけかたがうまいのだ。みなさんも参考にしてみるといいゾ!!



▲〈写真1〉これはラウンド1最初にじっくり考えよう



▲〈写真2〉これは3面。一見簡単そうだがじつにむずかしい



▲〈写真3〉これは5面。これはもうお手あげだ!!

COLOR CUBEのプログラム・リスト

```
0 REM ********************************
1 REM *****    CoLoR CUBE    *****
2 REM *****   (ﾊﾙ､ｷｭｰﾌﾞ)    *****
3 REM *****   fin.1987.1.1   *****
4 REM *****    by まき･ろうえる    *****
5 REM ********************************
10 GOSUB 1190:GOTO130
20 REM *** ｶｰｿﾙ ｱﾌﾟﾃｽﾄ **********
30 LINE(256,70)-(304,80),1,BF
40 L=1:I=1:LOCATE15,7:PRINTL
50 IF I=9THEN870
60 A=STICK(0):IFSTRIG(0)=1THEN170
70 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(13)THEN870
80 IFA=0THEN60
90 LINE(X*30+20,193)-STEP(10,5),1,BF
100 LINE(192,Y*30+17)-STEP(6,11),1,BF
110 X=X+(A=3)*(X<5)-(A=7)*(X>0)
120 Y=Y-(A=1)*(Y>0)+(A=5)*(Y<5)
130 LINE(X*30+20,193)-STEP(10,5),11,BF
140 LINE(192,Y*30+17)-STEP(6,11),11,BF
150 GOTO60
160 REM *** ﾄﾞｯﾁﾆ ｸﾞﾌﾞｶｽ? **********
170 IFM(X,Y)=0THEN60
180 PLAY"ac":LOCATE15,9:PRINT"SET"
190 CIRCLE(X*30+15,Y*30+14),8,1
200 IFSTRIG(0)=1THEN270
210 A=STICK(0):IFA=0THEN200
220 IFA=1ANDM(X,Y+(Y>0))=0THEN310
230 IFA=3ANDM(X-(X<5),Y)=0THEN310
240 IFA=5ANDM(X,Y-(Y<5))=0THEN310
250 IFA=7ANDM(X+(X>0),Y)=0THEN310
260 GOTO200
270 CIRCLE(X*30+15,Y*30+14),8,M(X,Y)
280 LINE(240,90)-(288,100),1,BF
290 GOTO60
300 REM *** ﾊﾟﾂｹﾝ 1 **********
310 X0=X:Y0=Y:PLAY"ge"
320 LINE(240,90)-(288,100),1,BF
330 C=0:FOR Y=0TO4:FOR X=0TO5:C=M(X,Y)
340 C1=(C=2)*10+(C=6)*12+(C=15)*13
    +(C=12)*14+(C=13)*15+(C=5)*13
350 C2=(C=4=2)*10+(C4=6)*12+(C4=10)*2+(C4
    =12)*14+(C4=13)*15+(C4=15)*13
360 C=(C=2)*10+(C5=6)*12+(C5=10)*2+(C5=
```

★ぼくの友人の上田君はMAXマシーンは98よりいいと言いはっています。これに対して檜木君は，ぴゅう太で対抗しています。（大阪府茨木市・**榎浪新一郎13才**）……**【編：負けるな旧型機ユーザー!!応援しますよ!!】**

たりでリストがけっこう長くなってしまいました。論理式がところどころありますが，やっていることはよくわかるだろうと思います。とにかく苦労したのは立体表示で重なっているところの表示でした。

◆おしまいに

右下のマスは上から見た図です。それからはじめのほうのラウンドはむずかしそうに見えて簡単ですが，あとのほうのラウンドは，むずかしそうに見えてむずかしいので，解ける人がいることを，祈ります。

★　　★

```
100 '*****************************
110 '*  ﾃﾄﾘｽ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｶﾌﾞ  *
120 '*****************************
130 '
140 '
150 '
160 '
170 '
180 '
190 '
200 '
210 '
220 '
230 '
240 '
250 '
260 '
270 '
280 '
290 '
300 '
310 '
320 '
330 '
340 '
350 '
360 '
370 '
380 '
390 '
400 '
410 '
420 '
430 '
440 '
450 '
460 '
470 '
480 '
490 '
500 '
510 '
520 '
530 '
540 '
550 '
560 '
570 '
580 '
590 '
600 '
610 '
620 '
630 '
640 '
650 '
660 '
670 '
680 '
690 '
700 '
710 '
720 '
730 '
740 '
750 '
```

```
760 '
770 '
780 '
790 '
800 '
810 '
820 '
830 '
840 '
850 '
860 '
870 '
880 '
890 '
900 '
910 '
920 '
930 '
940 '
950 '
960 '
970 '
980 '
990 '
1000 '
1010 '
1020 '
1030 '
1040 '
1050 '
1060 '
1070 '
1080 '
1090 '
1100 '
1110 '
1120 '
1130 '
1140 '
1150 '
1160 '
1170 '
```

```
1180 '
1190 '
1200 '
1210 '
1220 '
1230 '
1240 '
1250 '
1260 '
1270 '
1280 '
1290 '
1300 '
1310 '
1320 '
1330 '
1340 '
1350 '
1360 '
1370 '
1380 '
1390 '
1400 '
1410 '
1420 '
1430 '
1440 '
1450 '
1460 '
1470 '
1480 '
1490 '
1500 '
1510 '
1520 '
1530 '
1540 '
1550 '
1560 '
1570 '
1580 '
1590 '
1600 '
1610 '
1620 '
```

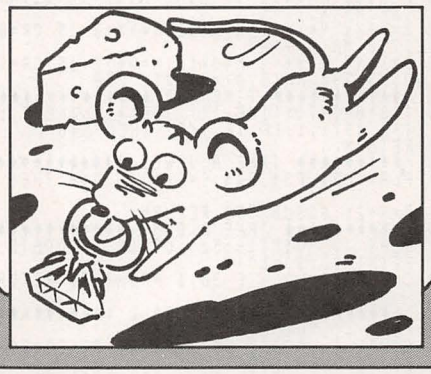
```
1630 '
1640 '
1650 '
1660 '
1670 '
1680 '
1690 '
1700 '
1710 '
1720 '
1730 '
1740 '
1750 '
1760 '
1770 '
1780 '
1789 '
1790 '
1800 '
1810 '
1820 '
1830 '
1840 '
1850 '
1860 '
1870 '
1880 '
1890 '
1900 '
1910 '
1920 '
```

★僕はＯＦのネタを考えていると，いつも○ゲさんのことをネタにしたくなってしまう。どうしたらいいのでしょうハゲさん？（京都市・**紺谷匡嗣14才**）……**【影：Dr. ファンの子がまた発見されましたよ。 Dr.D：泣かせるなー。】**

PC-6001mkⅡSR/6601SR(N66SR-BASIC)用

ジュエルズ

JEWELS



橋爪　宏之

内容

TAMTOM君を操作して，制限時間内に宝石をすべて取っていくゲームです。

遊びかた

タイトルがでて，スペース・キーを押すと，レベルを聞いてくるので，1～5の数字を入力してください。

TAMTOM君はカーソル・キーで移動して，スペース・キーで壁を壊すことができます。そのときに，爆弾が一つ減ります。爆弾がなくなるとゲーム・オーバーです。また，壁はうしろに何もなければ，動かすことができます。

宝石をすべて取るとクリアですが，ところどころに落ちている爆弾は取らなくてもクリアですので，取れるときは必ず取ってから，最後の宝石を取りましょう。タイムがなくなってもゲーム・オーバーです。クリア・ボーナスにはレベルの高さと残りタイムも加算されます。それから，1ラウンドに1回だけリターン・キーを押すと，ワープすることができます。有効に使ってください。

プログラムについて

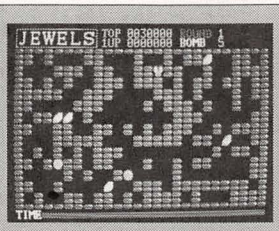
キャラクター表示にマシン語を使っていますが，短かったので，チェックサムは付けていません。必ず実行する前にセーブしましょう。

また，1400行の“～”はKEY1,CHR$（&H7E）↵としてからF1キーで入力してください。

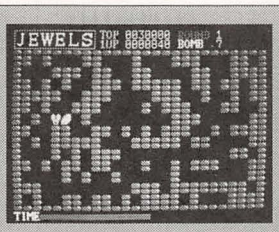
ESCキーを押しても，タイムは止まらない（表示もおかしくなる。バグだ……）ので，押さないでください。それでは……。



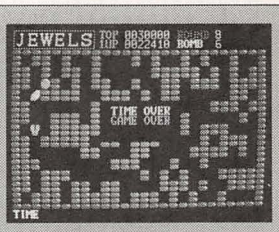
▲〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート！



▲〈写真2〉宝石を全部取りましょう。時間に気をつけて！



▲〈写真3〉やった!!これを取ればラウンド・クリア



▲〈写真4〉時間がなくなるとゲーム・オーバーです。

JEWELSのプログラム・リスト

```
10 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
20 '♦                JEWELS                  ♦
30 '♦          By Hiroshi Hashizume          ♦
40 '♦              1987年  4月 12日            ♦
50 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
60 CONSOLE ,,,0:COLOR 16,1:CLS:PRINT "しば
らく お まちください"
70 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ SCREEN WRITH ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
80 CLS:LE=VAL(I$):II=5:BO=5:S=0:R=1:CR=&
H48
90 FOR B=0TO15 STEP14:N=B*12+15:FOR A=0T
025:M=A*12:GOSUB 790:MA(A,B)=5:NEXT A,B
100 FOR A=0TO25 STEP25:M=A*12:FOR B=1TO1
4:N=B*12+15:GOSUB 790:MA(A,B)=5
110 NEXT B,A:LINE (0,15)-(310,19),1,BF:L
INE (0,189)-(310,193),1,BF
120 FOR A=0TO1:FOR B=0TO1:KANJI (0+A,2+B
),15,"JEWELS":NEXT B,A
130 LINE(1,0)-(98,19),13,B:RESTORE 1410:
FOR D=1TO5:GOSUB 1040:NEXT
140 COLOR 16:LOCATE 17,0:PRINT RIGHT$("0
00000"+CHR$(29),8-LEN(STR$(HS)));HS"0"
150 S$="000000":LOCATE 17,1:PRINT S$"0
    5"
160 I=II:WA=0:COLOR 16:LOCATE 30,0:PRINT
 R:LINE(32,192)-(310,197),3,BF
170 CR=&H48:FOR B=1TO13:N=B*12+15:FOR A=
1TO24
180 MA(A,B)=ABS(RND(1)*10)(4,4+LE*,2+.01
*R)):IF MA(A,B)=0 THEN M=A*12:GOSUB 790
190 NEXT A,B
200 CR=&HD8:FOR A=1TO1:GOSUB 720:MA(X,Y)
=2:NEXT
210 CR=&H90:FOR A=1TO2:GOSUB 720:MA(X,Y)
=3:NEXT
220 CR=0:GOSUB 720:MA(X,Y)=4
230 EXEC &H123:BGM0:PLAY "@3v15l16o4efef
efgab4","@3v14l8o4ee":BGM1:TI=TIME
240 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MAIN LUTEN ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
250 K=STICK(0):XX=(K=7)-(K=3):YY=(K=1)-(
K=5):W=MA(X+XX,Y+YY):GOSUB 380
260 IF (STRIG(0)=1) AND (W=0) THEN 470
270 IF W=0 THEN IF MA(X+XX*2,Y+YY*2)=1 T
HEN 340
280 IF INKEY$=CHR$(13) THEN IF WA=0 THEN
 510
290 IF W=0 OR W=4 OR W=5 THEN 250
300 M=X*12:N=Y*12+15:LINE(M,N)-(M+11,N+1
```

★影さん，一度写真を載せて男前なところを影さんをバカにしているみんなに見せてあげたらどうですか？（福岡県筑後市・**ビビビのねずみ14才**）……**【影**：どうでしょう。**編集長**：目の部分を四角くマジックで消さなきゃ。**】**

```
1),1,BF:MA(X,Y)=1
310 X=X+XX:Y=Y+YY:M=X¥12:N=Y¥12+15:CR=0:
GOSUB790:ON MA(X,Y)-1 GOSUB 400,430
320 MA(X,Y)=4:GOTO 250
330 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MOVE WALL ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
340 M=X¥12:N=Y¥12+15:LINE(M,N)-(M+11,N+1
1),1,BF:MA(X,Y)=1
350 X=X+XX:Y=Y+YY:M=X¥12:N=Y¥12+15:CR=0:
GOSUB790:MA(X,Y)=4
360 O=X+XX:O=Y+YY:M=O¥12:N=O¥12+15:CR=&H
48:GOSUB 790:MA(O,O)=0:GOTO 250
370 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ TIME SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
380 T=310-INT((TIME-TI)/999)¥2:LINE(T,19
2)-(T+2,197),1,BF:IF T<32 THEN 540
390 RETURN
400 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦ TAKE A JEWEL ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
410 PLAY P2$,P3$,P4$:I=I-1:IF I=0 THEN 6
40
420 S=S+21:GOSUB 750:RETURN
430 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ TAKE A BOMB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
440 PLAY ,,,"v15l16o5c":COLOR 1:LOCATE 3
0,1:PRINT B0:B0=B0+1
450 COLOR 16:LOCATE 30,1:PRINT B0:RETURN

460 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ BREAK A WALL ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
470 PLAY ,,,"v15l16o5go4ff"
480 COLOR 1:LOCATE 30,1:PRINT B0:B0=B0-1
:IF B0=-1 THEN 550
490 COLOR 16:LOCATE 30,1:PRINT B0:MA(X+X
X,Y+YY)=1:GOTO 300
500 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ WARP ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
510 M=X¥12:N=Y¥12+15:LINE(M,N)-(M+11,N+1
1),1,BF:MA(X,Y)=1:B=TIME:FOR A=1TO5
520 PLAY "v15@10l8o6do5fedcof+","v15@10l
16o6cdcdcdcdcdcdcd","v14@12l2o3e":NEXT
530 GOSUB 720:WA=1:TI=TI+(TIME-B):EXEC &
H123:GOTO 250
540 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ GAME OVER ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
550 FOR A=0T01000:NEXT:LINE(108,75)-(202
,116),1,BF
560 RESTORE 1430:GOSUB 1040:IF T<32 THEN
 GOSUB 1040
570 BGM0:IF S>HS THEN RESTORE 1440:GOSUB
 1040:GOTO 600
580 PLAY "@4l8o5r4ccgc8gc2r4eebe8be2r2",
"@4v1514c2gc8g2r2e2be8b2"
590 PLAY "05cdeedcec1","L805cdeedcec1":B
GM1:GOTO 910
600 PLAY "@9v1518o5f4fd4c4edco4a4g2","@9
v1418o5f4fr8fr8fefga4g2",P6$
610 PLAY "v15o5f4fd4c4efco4a4g2","18o5f4
fr8fr8fefeo4d4c2",P6$
620 PLAY "o5defdedfgafgfabo6co5abao6c1",
"12o5d.f.a.o6c4",P6$+"cdcdcd":HS=S
630 BGM1:GOTO 910
640 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ROUND CLEAR ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
650 LINE(108,75)-(202,116),1,BF:RESTORE
1420:FOR D=1T02:GOSUB 1040:NEXT
660 CB=50+LE¥10+R+INT(T/2)
670 COLOR 16:LOCATE 20,10:PRINT RIGHT$("
00000"+CHR$(29),6-LEN(STR$(CB)));CB"0"
680 PLAY P7$,"r32"+P7$,"r16"+P7$
690 FOR D=0T01000:NEXT:S=S+CB:GOSUB 750:
LINE(12,27)-(298,181),1,BF
700 II=II+1:COLOR 1:LOCATE 30,0:PRINT R:
R=R+1:GOTO 160
710 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ RANDOM SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
720 X=INT(RND(1)¥24)+1:Y=INT(RND(1)¥13)+
1:IF MA(X,Y)<>1 THEN 720
730 M=X¥12:N=Y¥12+15:GOSUB 790:RETURN
740 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ SCORE SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
750 COLOR 1:LOCATE 17,1:PRINT S$
760 S$=RIGHT$("000000"+CHR$(29),8-LEN(ST
R$(S)))+STR$(S)
770 COLOR 16:LOCATE 17,1:PRINT S$:RETURN

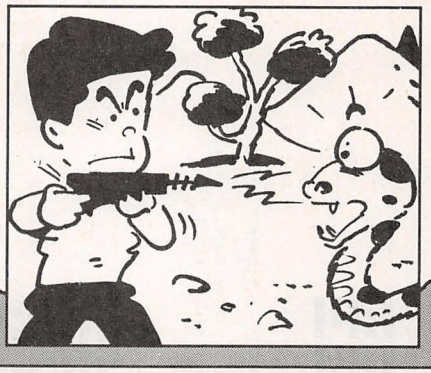
780 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦ CARACTOR SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
790 POKE &HD02F,CR
800 POKE &HD031,M MOD 256:POKE &HD032,M
¥256:POKE &HD033,N
810 EXEC &HD000:RETURN
820 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ｳｪｲﾄ ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
830 CLEAR ,&HD000:CONSOLE ,,,0
840 DIM G(500),MA(30,30):HS=3000
850 P0$="@6v15l14o4efefefgab4":P1$="@6v1
4l7o4ee"
860 P2$="@10v15l16o6ababc":P3$="@10v1411
6o5cdb8":P4$="@6v10l64o6abababaaba"
870 P6$="@6v1418o5cdcdcdcdcdcdcdcdcd":P7
$="@10l14o5dfdfceagfecdcdc2"
880 FOR A=&HD000TO&HD02E:READ D$:POKE A,
VAL("&H"+D$):NEXT
890 FOR A=&HD100TO&HD220:READ D$:POKE A,
VAL("&H"+D$):NEXT:POKE &HD030,&HD1
900 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ TITLE ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
910 SCREEN 2,2,2:CLS:LINE(0,11)-(319,40)
,2,BF
```

```
920 FOR M=0T01:FOR N=0TO1:KANJI (60+M,42
+N),3,"J E W E L S":NEXT N,M
930 FOR M=0T04:LINE (0+M,70+M)-(319-M,19
9-M),2,B:NEXT
940 CR=    0:M=10:N=79:GOSUB 790:CR=&H48:
M=160:GOSUB 790
950 CR=&H90:M=10:N=99:GOSUB 790:CR=&HD8:
M=160:GOSUB 790
960 RESTORE 1360:FOR D=1TO10:GOSUB 1040:
NEXT:LOCATE 10,0:COLOR 16
970 PRINT RIGHT$("0000000"+CHR$(29),8-LEN
(STR$(S)));S"0";
980 PRINT SPC(9);RIGHT$("000000"+CHR$(29
),8-LEN(STR$(HS)));HS"0";:EXEC&H123
990 A=RND(1):IF INKEY$<>"" THEN 990
1000 LINE(10,79)-(278,188),1,BF:GOSUB 10
40
1010 I$=INKEY$:IF I$<>"" THEN I=ASC(I$):
IF I>48 AND I<54 THEN 80
1020 GOTO 1010
1030 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾓｼﾞ SUB ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1040 READ A,B,C,C$:LOCATE A,B:COLOR C:PR
INT C$;
1050 GET(A¥8,B¥10)-((A+LEN(C$))¥8-1,B¥10
+9),G:PUT(A¥8+1,B¥10),G,OR:RETURN
1060 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦ MASINGO DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1070 DATAED,5B,2F,D0,0E,0C,06,06,2A,31,D
0,3A,33,D0,D3,CE
1080 DATAAF,D3,CF,1A,0F,0F,0F,0F,E6,0F,7
7,23,1A,E6,0F,77
1090 DATA23,13,10,EF,3A,33,D0,3C,32,33,D
0,0D,20,D8,C9
1100 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ CHR DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1110 DATA0C,CC,00,0C,CC,00,CE,EE,C0,CE,E
E,C0 'TAMTOM
1120 DATACE,EE,C0,CE,EE,C0,CE,EE,C0,CE,E
E,C0
1130 DATACE,EE,C0,CE,EE,C0,CE,EC,CC,CC,E
E,C0
1140 DATA0C,CC,CC,CC,CC,00,00,CF,FC,FF,C
0,00
1150 DATA00,CF,0C,0F,C0,00,00,CF,0C,0F,C
0,00
1160 DATA00,0C,CC,CC,00,00,00,00,00,00,0
0,00
1170 DATA0A,AA,AA,AA,AA,00,AA,AA,AA,BB,B
A,A0 'WALL
1180 DATAAA,AA,AA,AA,BB,A0,AA,AA,AA,AA,A
A,A0
1190 DATA0A,AA,AA,AA,AA,00,00,00,00,00,0
0,00
1200 DATA0A,AA,AA,AA,AA,00,AA,AA,AA,BB,B
A,A0
1210 DATAAA,AA,AA,AA,BB,A0,AA,AA,AA,AA,A
A,A0
1220 DATA0A,AA,AA,AA,AA,00,00,00,00,00,0
0,00
1230 DATA00,09,99,99,00,00,09,99,9D,DD,9
9,00 'BOMB
1240 DATA09,99,99,9D,D9,00,99,99,99,99,D
D,90
1250 DATA99,99,99,99,9D,90,99,99,99,99,9
9,90
1260 DATA99,99,99,99,99,90,99,99,99,99,9
9,90
1270 DATA09,99,99,99,99,00,09,99,99,99,9
9,00
1280 DATA00,09,99,99,00,00,00,00,00,00,0
0,00
1290 DATA00,00,00,55,5D,D0,00,00,99,55,D
D,D0 'JEWEL
1300 DATA00,09,99,DD,DD,D0,00,99,55,5D,D
D,D0
1310 DATA09,95,55,5D,DD,D0,05,55,55,5D,5
5,50
1320 DATA99,55,55,D5,55,50,99,55,5D,55,5
5,00
1330 DATA95,99,95,55,50,00,59,99,95,55,0
0,00
1340 DATA99,99,95,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00
1350 '♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ ﾓｼﾞ DATA ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦
1360 DATA 9,6,11,By Hiroshi Hashizume,4,
8,16,... TAMTOM,23,8,16,... WALL
1370 DATA 4,10,16,... BOMB,23,10,16,...
JEWELS
1380 DATA 6,13,7,"MOVE:CORSOL  BREAK WAL
L:SPASE",14,15,7,"WARP:RETURN"
1390 DATA 6,0,13,1UP,22,0,5,TOP,13,18,15
,HIT SPACE KEY
1400 DATA 10,13,8,INPUT LEVEL ? (1^5)
1410 DATA 13,0,5,TOP,13,1,13,1UP,25,0,11
,ROUND,25,1,6,BOMB,0,19,16,TIME
1420 DATA 14,8,7,ROUND CLEAR,14,10,14,BO
NUS
1430 DATA 15,9,2,GAME OVER,15,8,16,TIME
OVER
1440 DATA 15,10,4,TOP SCORE
```

★ことわざに，うわさをすれば影という言葉がありますが，本当の意味は，本人のいないところで悪口を言うと影さんみたいになると言う意味です。(岐阜県養老郡・くらさん13才)……【影：私のようにかっこよくなるのか。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

THE SNAKES



内田　一正

⊙内容

突如，来襲した巨大な蛇たちによって，地球の主要都市は占拠されてしまった。それに対抗すべく地球防衛軍は，レーザー・タンクを送りだした。このタンクのエネルギー容量は10しかないため，上空から送ってもらわなければならない。

だが，戦場に降りたあなたが見たものはタンク用のエネルギーを食べて成長する蛇たちの姿であった。

⊙遊びかた

1 4で左，3 6で右，2で下，5で上に動き，スペース・キーでレーザー発射です。

蛇の頭に当たれば，蛇は小さくなり，蛇が頭だけになれば，蛇は死にます。

Eはエネルギーで，拾うと1～3レベルがあがり，10になるとそれ以上増えません。

タンクは，150点ごとに1台増えます。

⊙プログラム

マルチ・ステートメントを多用してしまって，大変見にくくなってしまいました。

蛇の長さや数は，30行と160行で決めています。蛇を長くしたり，多くし過ぎるとスピードは遅くなります。

タンクのキャラクターを変えるときは，120行と880行を，そのほかは890行をいじってください。

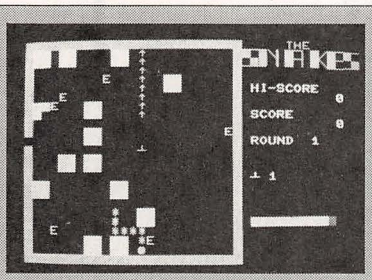
180行とDEFFNV（I，P）で，画面上の座標をVRAMのアドレスに変換しています。プログラムが壊れるかもしれないので気をつけてください。

《第1表》変数表

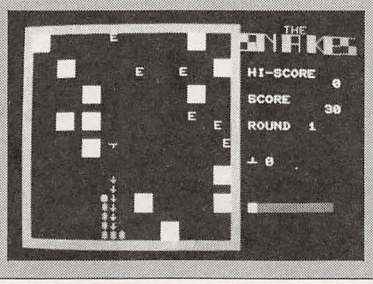
EN……タンクのエネルギー	HS……ハイスコア
TK……タンクの数	SC……スコア
TR……タンクの向き	V( )……蛇の位置
TV……タンクの位置	L( )……蛇の長さ
K$……キー・スキャン用の文字列	DR( )……蛇の向き
F……蛇がやられたかのフラグ	ST( )……蛇があと何歩進むか
K……蛇の数	DV( )……アドレスの増分
MN……何面をやっているか	T( )……タンクのキャラクター
	C( )……その他のキャラクター
	他に，I，J，P，X，Yを使用。

CHECKER FLAG

Dr.D：こういうヘビを動かすとき，普通に作ると，ヘビが長くなると遅くなってしまう。ヘビの長さにあまり影響を受けないですむ方法もあるから考えてくれたまえ。あと，マルチ・ステートメントの件だが，自分でわかっているなら，修正してから送ってきてほしいな。できる限りのことをしてから投稿する姿勢がほしい。すべての投稿者に言っとるんじゃぞ。念のため。



▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!うまくヘビを撃て!!



▼〈写真2〉おしい！ヘビの頭を狙うんだ!!



▲〈写真3〉しまったやられた。ゲーム・オーバー

★友だちAとベーマガのことを話していると，それを聞いたBが「ベーマガってベースボールマガジンか？」と言った。（京都府八幡市・**石田英樹14才**）……**【編：** ベーマガのことをバシックマガジンと言う人もいますよ。**】**

THE SNAKESのプログラム・リスト

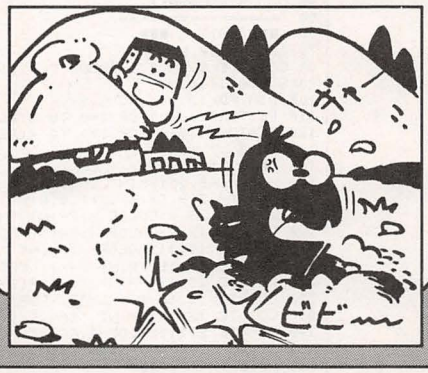
```
10 '***  the SNAKES  ***
20 CLEAR 3000:GOSUB 280
30 K=0:SC=0:TK=3:MN=0:L(0)=5:GOSUB 530
40 FOR I=0 TO K:ST(I)=0:X=INT(RND(1)*3)*6+2:Y=INT(RND(1)*3)*6+2:FOR J=0 TO L(I):
V(I,J)=FNV(X,Y):NEXT:NEXT:GOSUB 350
50 '---  snake  ---
60 F=0:FOR I=0 TO K:IF L(I)=0 THEN 100 ELSE F=1
70 ST(I)=ST(I)-1:P=PEEK(V(I,0)+DV(DR(I))):IF ST(I)<0 OR P=C(3) THEN ST(I)=INT(RN
D(1)*5)+3:DR(I)=(DR(I)+INT(RND(1)*2)*2+1)MOD4:GOTO 70 ELSE IF P=C(4) THEN GOSUB
180:IF L(I)<100 THEN L(I)=L(I)+1
80 P=PEEK(V(I,0)):V=V(I,0)+DV(DR(I)):IF PEEK(V(I,L(I)))=C(1) THEN POKE V(I,L(I))
,C(5)
90 POKE V(I,0),C(1):POKE V,C(0):FOR J=0 TO L(I):SWAP V,V(I,J):NEXT:IF P=C(2) THE
N POKE V(I,L(I)),C(5):L(I)=L(I)-1
100 NEXT
110 '---  tank  ---
120 IF INSTR("ﾑﾓﾔ",CHR$(PEEK(TV)))=0 THEN TK=TK-1:EN=0:IF TK>0 THEN 40 ELSE 710
130 I=INSTR(K$,CHR$(INP(0))):IF I=0 THEN 150 ELSE TR=I MOD 4:P=PEEK(TV+DV(TR)):I
F P=C(5) THEN GOSUB 200:GOTO 150 ELSE IF P<>C(4) THEN 150 ELSE BEEP 1:BEEP 0:EN=
EN+INT(RND(1)*3)+1:IF EN>10 THEN EN=10
140 LINE(26,20)-(25+EN,20),"■",6:GOSUB 200:GOSUB 180
150 IF EN>0 AND INP(9)=191 THEN GOSUB 220
160 IF F=1 THEN 60 ELSE MN=MN+1:K=MN MOD 3:FOR I=0 TO K:L(I)=5*(MN¥3+1):NEXT:IF
MN<9 THEN 40 ELSE 710
170 '+++  ENERGY UP  +++
180 X=INT(RND(1)*23)+1:Y=INT(RND(1)*23)+1:IF PEEK(&HF302+120*Y+2*X)<>C(5) THEN 1
80 ELSE COLOR 6:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(C(4)):RETURN
190 '+++  tank ヲ カク +++
200 POKE TV,C(5):POKE TV+DV(TR),T(TR):TV=TV+DV(TR):RETURN
210 '+++  BEAM  +++
220 I=1
230 V=TV+DV(TR)*I:P=PEEK(V):IF P=C(5) THEN BEEP1:POKE V,C(TR+6):BEEP0:I=I+1:GOTO
 230
240 IF I>1 THEN FOR J=1 TO I-1:POKE TV+DV(TR)*J,C(5):NEXT:COLOR2:LOCATE 25+EN,20
:PRINT"■":EN=EN-1
250 IF P=C(0) THEN BEEP 1:POKE V,C(2):SC=SC+10:COLOR 7:LOCATE 32,9:PRINT USING"#
####":SC:BEEP 0:IF SC MOD 150=0 THEN TK=TK+1:LOCATE 27,15:PRINT TK-1
260 RETURN
270 '+++  ｼｮｷ  +++
280 DEFINT C-Y:DEFFNV(I,P)=&HF302+120*P+2*I
290 DIM C(9),DV(3),T(3),DR(2),L(2),ST(2),V(2,100)
300 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:HS=0
310 RESTORE 880:FOR F=0 TO 3:READ DV(F),C(F+6),K$:T(F)=ASC(K$):NEXT
320 FOR TV=0 TO 5:READ K$:C(TV)=ASC(K$):NEXT
330 K$="":FOR J=0 TO 6:READ V:K$=K$+CHR$(V):NEXT:RETURN
340 '+++  ｶﾒﾝ  +++
350 COLOR4:PRINT CHR$(12);:LINE(0,0)-(24,24),CHR$(C(3)),B:LINE(1,1)-(23,23),CHR$
(C(5)),BF
360 LOCATE 30,0:PRINT"THE"
370 LOCATE 25,1:PRINT"■■■■■■■■■■"
380 LOCATE 25,2:PRINT"■■■■■■■■■■"
390 LOCATE 25,3:PRINT"          ■■■■■■■■■■"
400 COLOR 7
410 LOCATE 26,5:PRINT"HI-SCORE"
420 LOCATE 32,6:PRINT USING"######";HS
430 LOCATE 26,8:PRINT"SCORE"
440 LOCATE 32,9:PRINT USING"######";SC
450 LOCATE 26,11:PRINT"ROUND ";MN+1
460 LOCATE 26,15:PRINT CHR$(T(0));TK-1
470 COLOR2:LOCATE 26,20:PRINT"■■■■■■■■■■"
480 COLOR3:FOR I=0 TO 15:X=INT(RND(1)*8)*3+1:Y=INT(RND(1)*8)*3+1:LOCATE X,Y:PRIN
T"■■":LOCATE X,Y+1:PRINT"■■":NEXT
490 TV=FNV(12,12):TR=0:POKE TV,T(TR)
500 FOR I=0 TO 5:GOSUB 180:NEXT
510 RETURN
520 '+++  ﾀｲﾄﾙ  +++
530 COLOR 7:PRINTCHR$(12)::COLOR 4
540 PRINT"                    THE
550 PRINT
560 PRINT"  ■■■ ■■ ■■■ ■■ ■■■ ■■■
570 PRINT"  ■■■ ■■■ ■■ ■■■ ■■■ ■■
580 PRINT"  ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■■ ■■
590 PRINT"  ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■
600 PRINT"  ■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■ ■■■
610 COLOR 7:PRINT
620 PRINT"       Produced  by  K.Uchida
630 LOCATE 25,14:PRINT"5"
640 LOCATE  5,16:PRINT"Beam.....SPACE    4 ":CHR$(T(0));" 6"
650 LOCATE 25,18:PRINT"2"
660 RESTORE 910:FOR I=0 TO 3:READ X,Y,V:POKE FNV(X,Y),V:NEXT
670 COLOR 2:LOCATE 6,21:PRINT"Hit any key to start !"
680 IF INKEY$="" THEN 680
690 RETURN
700 '+++  GAME OVER  +++
710 COLOR 6
720 LOCATE 3, 5:PRINT"■■■■  ■■■■  ■■  ■■  ■■■■"
730 LOCATE 3, 6:PRINT"■■    ■■ ■■ ■■■■ ■■  "
740 LOCATE 3, 7:PRINT"■■ ■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■■■"
750 LOCATE 3, 8:PRINT"■■■■ ■■■■ ■■ ■■ ■■■■"
760 LOCATE 3, 9:PRINT"■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■"
770 LOCATE 3,12:PRINT"■■■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■■■"
780 LOCATE 3,13:PRINT"■■ ■■ ■■■■ ■■ ■■"
790 LOCATE 3,14:PRINT"■■■■ ■■ ■■■■ ■■■■"
800 LOCATE 3,15:PRINT"■■■■ ■■■■ ■■■■"
810 LOCATE 3,16:PRINT"■■■■  ■■  ■■■■ ■■ ■■"
820 IF MN>8 THEN COLOR7:LOCATE 2,18:PRINT"The snakes are totally destroyed !"
830 IF SC>HS THEN HS=SC:COLOR7:LOCATE 4,20:PRINT"You get HI-SCORE!"
840 FOR I=0 TO 1500:NEXT
850 IF INKEY$="" THEN 850
860 GOTO 30
870 '+++ data +++
880 DATA -120,30,"ﾅ",-2,29,"ﾄ",120,31,"ｰ",2,28,"ﾄ"
890 DATA "●","*","X","■","E"," "
900 DATA 253,251,247,223,239,251,191
910 DATA 25,15,30,25,17,31,24,16,29,26,16,28
920 '*************************
930 '*       THE SNAKES      *
940 '*  Produced by K.Uchida  *
950 '*      1987¥ 3ﾛ 18ﾋ      *
960 '*************************
```

★　★　★

★ペンネームをペンで書いた名前と考えるみょうな人は、影さんでは？(岡山県倉敷市・ちゅうそんど14才)……【影：そうだ!!さんぴつで書けばペンシル・ネーム、ボールペンならボールペン・ネームと書くべきだ!!　編：あのね一。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

MOGURA（モグラ） ATTACK（アタック）



川崎　秀紀

ストーリー

毎日貧しい生活を送っていたSUN CHANは，ある日モグラ退治の仕事を考えつきました。畑の中を歩きまわり地面をたたいてモグラを退治するという簡単な仕事のはず…だったのですが，現実はきびしいのでした。

遊びかた

SUN CHAN(あなた)は2468で下左右上に移動できます。スペース・キーを押すとSUN CHANのいるところと，その周囲の地面にショックを与えることができます。そして，その範囲にもしモグラがいたら，そのモグラを倒すことができます。

このショックは，1回につき30のエネルギーを消費します。したがって，エネルギーの残りが30以下の場合使えないので注意してください。エネルギーは時間とともに増えていきます。モグラの存在状況は右下に表示されます。モグラを倒すと，表示されていたモグラの形がかわるのでわかると思います。

また，スコアなどが表示されているエリアの左に♥が表示されますが，これはモグラに食べられてもよい作物の数で，これがなくなるとゲーム・オーバーです。

20面クリアすると，モグラは全滅でギブアップとなります。

プログラムについて

ほとんどの処理はBASICで行なっており，必要と思われるところには注釈文を入れておいたのでそれを参考にしてください。以下に簡単に変更できる点を示します。

①パワー初期値：270行のPWの値を変えてください。また，400行の数値を変えると面クリア後のパワーの値を変えられます。

②パワーの増加量：490行のPW＝PW＋1の1を適当な値に変えてください。

③モグラが作物を食べる確率：580行のRND(1)>.25の値を変えてください。値を大きくすれば食べなくなります。

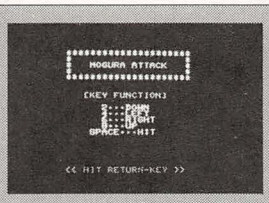
④畑の形：1580～1680行のデータを変えてください。0が空白，4が作物です。

《第1表》変数表

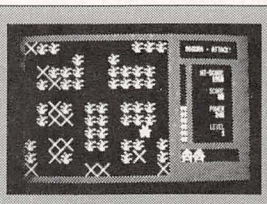
FD	畑の状況
MO	モグラの状況
A1%～A4%	作物のキャラクター・データ
M0%～M4%，MC%	モグラのキャラクター・データ
HS	ハイスコア
ME	面数
SC	スコア
PW	パワー
MM	モグラの数
DD	食べられてもよい作物の数
CN	モグラ処理No.

《第2表》マシン語アドレス・マップ

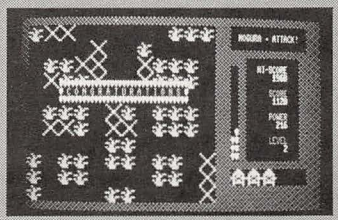
D012～	SUN CHAN移動
D06B～	SUN CHANのキャラクター・データ
D0B1～	HIT表示
D0E6～	BOX PRINT SUB
D104～	面セットSUB



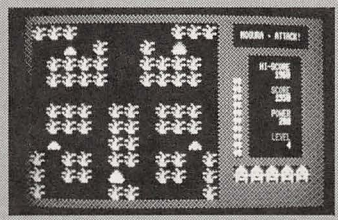
◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート！



◀《写真2》まずは1面。作物を荒らすモグラを見つけたぜ!!



◀《写真3》全部モグラを退治すると面クリアです。つぎの面へ



◀《写真4》これは4面です。4面のモグラはなんと5匹もいるのだ

★さて問題です。マスクを付けてサングラスをしている人はいったい誰でしょう？影さんならもうわかるでしょう。そう！花粉症のタモリさんでした。（岐阜県恵那市・**けたちっ13才**）……【TOMMY：かー！そののりっしゅか？】

MOGURA ATTACKのプログラム・リスト

```
10 '================
20 ' MOGURA ATTACK
30 '   1987.2.17
40 '   H.KAWASAKI
50 '================
60 '■■■ INIT-1 ■■■
70 CLEAR 100,&HCFFF
80 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1
90 GOSUB 1930
100 DIM FD(12,11),MO(5,3)
110 RESTORE 1460:FOR I=0 TO 4:READ A1%(I),A2%(I),A3%(I),A4%(I),MC%(I):NEXT I
120 RESTORE 1520:FOR I=0 TO 4:READ M0%(I),M1%(I),M2%(I),M3%(I),M4%(I):NEXT I
130 HS=0
140 '■■■ TITLE ■■■
150 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12)
160 LINE(9,2)-(29,6),"*",,B
170 LOCATE 13,4:COLOR 6:PRINT "MOGURA ATTACK"
180 LOCATE 12,9:COLOR 4:PRINT "[KEY FUNCTION]"
190 LOCATE 15,11:COLOR 7:PRINT "2･･･DOWN"
200 LOCATE 15,12:PRINT "4･･･LEFT"
210 LOCATE 15,13:PRINT "6･･･RIGHT"
220 LOCATE 15,14:PRINT "8･･･UP"
230 LOCATE 13,15:PRINT "SPACE･･･HIT"
240 LOCATE 9,21:COLOR 2:PRINT "<< HIT RETURN-KEY >>":LINE 21,1
250 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 250
260 '■■■ INIT-2 ■■■
270 ME=0:SC=0:PW=200
280 '■■■ INIT-3 ■■■
290 ME=ME+1:POKE &HE001,10:POKE &HE002,25:IF ME=21 THEN 1160
300 RESTORE 1580:FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 12:READ FD(J,I):NEXT J:NEXT I
310 GOSUB 1260
320 FOR I=1 TO 5
330 IF (((ME-1) MOD 4)+2)>=I THEN MO(I,1)=1 ELSE MO(I,1)=0
340 NEXT I:MM=((ME-1) MOD 4)+2
350 RESTORE 1910
360 FOR I=1 TO 5:READ MO(I,2),MO(I,3):NEXT I
370 DD=26-((ME-1) MOD 9)*2
380 COLOR 5:FOR I=0 TO DD-1:LOCATE 55-(I MOD 2),17-INT(I/2)
390 PRINT "♥":NEXT I:CN=1
400 IF PW<200 THEN PW=200
410 COLOR 3:FOR I=1 TO 5
420 IF MO(I,1)=1 THEN PUT@(100+I*8,76)-(107+I*8,83),M4%,PSET
430 NEXT I:GOSUB 980:GOSUB 990:GOSUB 1000:GOSUB 1010
440 COLOR 3:FOR J=1 TO 5:FOR I=1 TO 5:BEEP 1
450 BEEP 0:IF MO(I,1)=1 THEN ON J GOSUB 700,710,720,730,740
460 BEEP 1:BEEP 0:NEXT I,J
470 '■■■ MAIN ■■■
480 DEF USR=&HD012:AA=USR(0):'■■■ MAN
490 PW=PW+1:GOSUB 1000
500 IF INKEY$=" " AND PW>29 THEN 790
510 '■ MOGURA MOVE ■
520 CN=CN+1:IF CN=6 THEN CN=1
530 IF MO(CN,1)=0 THEN 600
540 MO(CN,2)=MO(CN,2)+1-INT(RND(1)*3)
550 MO(CN,3)=MO(CN,3)+1-INT(RND(1)*3)
560 MO(CN,2)=MO(CN,2)-(MO(CN,2)<1)+(MO(CN,2)>12)
570 MO(CN,3)=MO(CN,3)+(MO(CN,3)>11)-(MO(CN,3)<1)
580 IF FD(MO(CN,2),MO(CN,3))=4 AND RND(1)>.25 THEN GOTO 620
590 GOTO 480
600 FOR I=0 TO 50:NEXT I:GOTO 480
610 '■■■ EAT ■■■
620 COLOR 4:X=MO(CN,2)*8-4:Y=MO(CN,3)*8-4
630 PUT@(X,Y)-(X+7,Y+7),A2%,PSET:GOSUB 1240
640 PUT@(X,Y)-(X+7,Y+7),A3%,PSET:GOSUB 1240
650 PUT@(X,Y)-(X+7,Y+7),A4%,PSET:GOSUB 1240
660 DD=DD-1:LOCATE 55-(DD MOD 2),17-INT(DD/2):PRINT " "
670 FD(MO(CN,2),MO(CN,3))=2
680 IF DD=0 THEN 1070
690 GOTO 480
700 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),M4%,PSET:RETURN
710 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),M3%,PSET:RETURN
720 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),M2%,PSET:RETURN
730 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),M1%,PSET:RETURN
740 COLOR 4:PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),M0%,PSET:RET
URN
750 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),MC%,PSET:RETURN
760 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),A4%,PSET:RETURN
770 PUT@(MO(I,2)*8-4,MO(I,3)*8-4)-(MO(I,2)*8+3,MO(I,3)*8+3),A1%,PSET:RETURN
780 '■■■ SHOCK ■■■
790 DEF USR=&HD0B1:AA=USR(0):PW=PW-30
800 FOR I=0 TO 60:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
810 DEF USR=&HD0B1:AA=USR(0)
820 Y=PEEK(&HE001):X=PEEK(&HE002)
830 FOR I=1 TO 5
840 IF MO(I,1)=0 THEN 920
850 IF MO(I,2)*4-1>X+7 OR MO(I,2)*4-1<X-7 THEN 920
860 IF MO(I,3)*2>Y+3 OR MO(I,3)*2<Y-3 THEN 920
870 COLOR 3:GOSUB 960:GOSUB 750:GOSUB 960:MO(I,1)=0
880 COLOR 4:IF FD(MO(I,2),MO(I,3))=0 THEN GOSUB 740 ELSE IF FD(MO(I,2),MO(I,3))=
4 THEN GOSUB 770 ELSE GOSUB 760
890 MM=MM-1:COLOR 3:PUT@(108+MM*8,76)-(115+MM*8,83),MC%,PSET
900 SC=SC+10:GOSUB 990
910 IF MM=0 THEN 1030
920 NEXT I
930 GOTO 480
940 '■■■ TIMER ■■■
950 FOR I=0 TO 700:NEXT I:BEEP 1:FOR I=0 TO 20:NEXT I:BEEP 0:RETURN
960 FOR J=0 TO 40:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:FOR J=0 TO 300:NEXT J:RETURN
970 '■■■ SUB ■■■
```

★OFコーナーの名前を変えてくれ～!!だって，プログラムを打ち込むたびにOVER FLOWになやまされているのです。(埼玉県熊谷市・**マロンヘッド14才**)……**【編：もしや，OFに載ってる影さんが原因では？】**

```
980 COLOR 7:LOCATE 63,7:PRINTUSING"######0";HS:RETURN
990 COLOR 7:LOCATE 63,10:PRINT USING"######0";SC:RETURN
1000 COLOR 7:LOCATE 64,13:PRINT USING"#####";PW:RETURN
1010 COLOR 7:LOCATE 66,16:PRINT USING"###";ME:RETURN
1020 '■■■ CLEAR ■■■
1030 GOSUB 1140:LINE (10,8)-(42,10),"♥",6,B
1040 LOCATE 11,9:COLOR 4:PRINT " C O N G R A T U R A T I O N S "
1050 GOSUB 1140:GOSUB 950:SC=SC+PW*ME/10:GOSUB 990:GOTO 290
1060 '■■■ GAME OVER ■■■
1070 IF SC>HS THEN HS=SC
1080 GOSUB 1140:LINE (13,8)-(42,10),"◆",2,B
1090 GOSUB 1140:LOCATE 14,9:COLOR 6:PRINT "     G A M E ・ O V E R
1100 GOSUB 1140
1110 IF SC>HS THEN HS=SC:GOSUB 980
1120 FOR I=0 TO 500:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 270 ELSE NEXT I
1130 GOTO 150
1140 FOR I=0 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:RETURN
1150 '■■■ GIVE UP ■■■
1160 PRINT CHR$(12):WIDTH 40,25
1170 RESTORE 1380:FOR II=0 TO 6:LOCATE 6,8+II:READ C,A$
1180 COLOR C:FOR I=1 TO 27:PRINT MID$(A$,I,1);:GOSUB 1230:NEXT I
1190 NEXT II:IF SC>HS THEN HS=SC
1200 COLOR 6:LOCATE 11,16:PRINT USING "YOUR SCORE=######0";SC
1210 FOR I=0 TO 2000:IF INKEY$=CHR$(13) THEN 270 ELSE NEXT I
1220 GOTO 150
1230 BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO 10:NEXT J:RETURN
1240 FOR J=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:FOR J=0 TO 30:NEXT J:RETURN
1250 '■■■ PRINT STAGE ■■■
1260 WIDTH 80,25:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12)
1270 DEF USR=&HD104:AA=USR(0)
1280 LOCATE 56,2:COLOR 6:PRINT "MOGURA ・ ATTACK!"
1290 LOCATE 61,6:COLOR 5:PRINT "HI-SCORE"
1300 LOCATE 64,9:COLOR 4:PRINT "SCORE"
1310 LOCATE 64,12:COLOR 3:PRINT "POWER"
1320 LOCATE 64,15:COLOR 1:PRINT "LEVEL"
1330 COLOR 4:FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 12
1340 IF FD(J,I)=4 THEN PUT@(J*8-4,I*8-4)-(J*8+3,I*8+3),A1%,PSET
1350 NEXT J,I
1360 RETURN
1370 '■■■ GIVE UP DATA ■■■
1380 DATA 6,"   MOGURA ﾊ ｾﾝﾒﾂｼﾏｼﾀ !!   "
1390 DATA 2,"■■■
```

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

フルコース



岡本　学

人か怪物か？

あなたはみならいのコック（だから白いぼうしをかぶっていない）。今日も料理に大忙し。えーとメニューは，フルーツ，コーヒーにサカナ…と言いながら，フォークを使ってがんばって作る。フルコース全部作り終えても，また新しいお客が…。あーたいへん。そのときその背後に二つの影が忍びよる。

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
N(I)，H(I)	ハンバーガーの座標
KN	フォーク
SC	スコア
M	ミス
R	ラウンド
I	ハンバーガー番号
U	FORなど

ワクドナルド230円の恐怖のハンバーガー

ウワァー！ ハンバーガーだ!! 逃げろ!! しかし，まだみならいの君は，コック長の言いつけどおりに料理を作らなければクビだ!! あなたは[2]，[4]，[6]，[8]でうまくハンバーガーから逃げ，一番上の段に行って，スペース・キーでフォークを投げ，料理をつきさし調理してください。

ロープ

ときどきフォークが料理するものの下にないときがあります。そういうときは[SHIFT]キーを押しましょう。料理がワープします。ただし－10点です。

この安物のフォークめ！

フォークがなくなるとミス，ハンバーガーにやられるともちろんミス，3回ミスするとゲーム・オーバー。

また，面ごとに使えるフォークの数が少なくなっていきます(16→6へ)。

CHECKER FLAG

編：最初やったときは，ムズカシイと思いましたが，慣れるとというか，敵の動きがヨメちゃうと，わりあい簡単ですね。

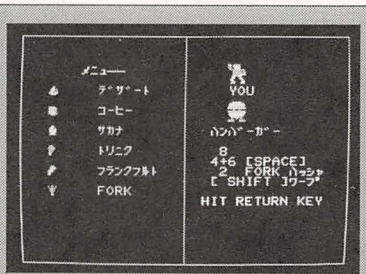
Dr.D：簡単すぎるといってもいいんではないかな。二つのハンバーガーの動きを，別のアルゴリズムで動かしたらどうだろう。よくなるハズじゃ。

編：乱数を加えてみるのも，いいと思いますよ。

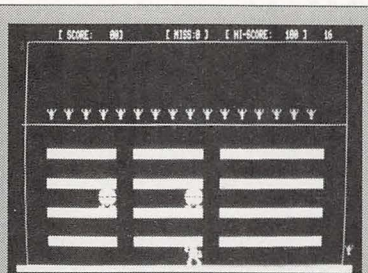
Dr.D：そうじゃな。

編：プログラムはどうですか。

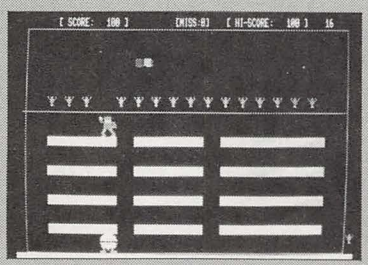
Dr.D：リストの作りかたは悪くない。何よりも短いのがいいな。



▲《写真1》タイトル画面。左にでているメニューをフォークでさして作ろう



◀《写真2》ゲーム・スタート!! ハンバーガーの追っかけはきびしいゾ!!



▶《写真3》上を移動している食べものにむかってフォークを投げる



▼《写真4》3回ミスをおかすとゲーム・オーバー!! 気をつけろ!!

★病院での会話…**医者**：つぎのかたどうぞ!!あっ影くんじゃないか。どこか悪いの？**影**：えー，頭と顔がちょっと…。**医者**：…。（神奈川県川崎市・KATOPE15才）……【**影**：えー，頭と顔がちょっと良すぎて。**編**：オヨヨ。】

```
10 '■■■
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

不親切(ふしんせつ)なブロックくずし



鳴海　達也

▶はじめに

どうも聞くところによると，PC－8001mkⅡSRへの投稿が少ないそうでして。ま，そういうわけです。

▶内容

何のくふうもないブロックくずしです。1で左，3で右にラケットが動きますので，普通にやっちゃってください。

5面までしかありません。5面クリアしたらおしまいです。

1回でもミスしたら，ゲーム・オーバーです。とっても極悪ですね。できたら直してください。とは言っても，あんまり何度もミスしてよいことにすると，5面クリアが楽になっちゃいますので，ほどほどに。

▶ちょっとくわしい内容

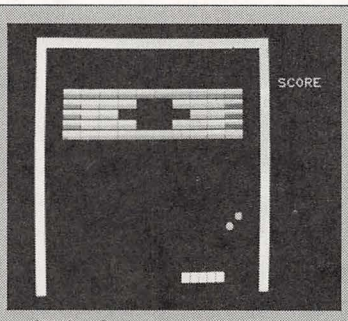
何のくふうもない，なんて言いましたが，これ，ボールが16方向（23.5度きざみ）に動くんです。グラフィックでやれば，楽勝ですけど，遅くなるんで，テキストでやってます。そんなわけで，ボールがジグザグに動いたりしますが，そこは愛敬(あいきょう)というやつで。

あと，ブロックは2種類あって，赤いやつは2回当てないと，消えません。そのくらいやっておかないと，見た目が悪いですから。

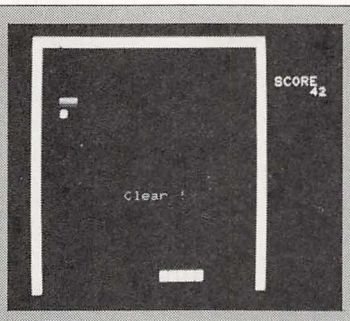
それから，無限ループにおちいらないようにするくふうが1060行にあります。だから，必ずどの面もクリアできますから，あせらず，ごゆっくりどうぞ。

▶プログラム

テクニック的には，わりとおかしなことをやってるんですが，なぜか，と

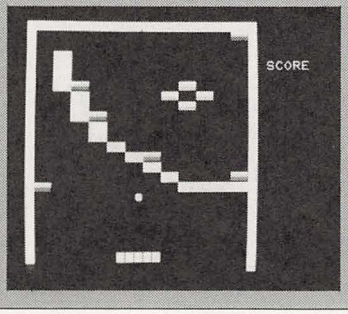


▲《写真1》ゲーム・スタート！やりかたは，普通のブロックくずしと同じ

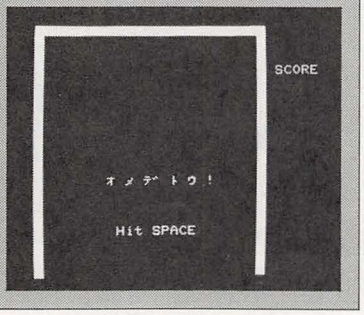


▲《写真2》やった!!全部のブロックをクリアしたゾ!!つぎのステージへ

▼《写真3》これは最終面です。中に入れるタイミングがむずかしい！



▼《写真4》みごと最終面クリアしました!!キミはここまでたどりつけるかな？



不親切なブロックくずしのプログラム・リスト

```
1000 'Main Routine
1010 GOTO 1160
1020   I=INP(0) : IF I=255 THEN 1020
1030   LOCATE RX,RY : PRINT RS$
1040   RX=RX+(RX<(I=247)-(RX>1)*(I=253)
1050   LOCATE RX,RY : PRINT R$
1060   T=T+1 : IF T>500 THEN T=0 : D=(D+1) MOD 16 :
                                IF D MOD 4=0 THEN D=(D+1) MOD 16
1070   DA=(D*4)*2-( (D MOD 4)<>3 )
1080   XX=X+DX(DA) : YY=Y+DY(DA)
1090   ON   -FNVF(XX,Y)-2*FNVF(X,YY)-4*FNVF(XX,YY)
       GOTO   1170 , 1210 , 1290 , 1250 , 1340 , 1370 , 1290
1100   XX=X-DX(DA)*( (D MOD 2)=0 OR (D MOD 4)= (DA MOD 4) OR (Y MOD 2)=0 )
1110   YY=Y-DY(DA)*( (D MOD 2)=0 OR (D MOD 4)<>(DA MOD 4) OR (X MOD 2)=0 )
1120   IF YY>=24 THEN 1620
1130   POKE FNVA(X,Y),255
1140   X=XX : Y=YY
1150   POKE FNVA(X,Y),236
1160   GOTO 1010
```

★朝早くゲーム・センターへ行ってみれば，ワンダーモモの1位が「Yuu－Yuu」となっている。（北海道札幌市・ＮＯＳＹ13才）……【Yu-You：実力だよ実力!!編：うそでしょう，昨日もコインランドリーに泊ったんだから。】

```
1170 'ヨコ ノ ヘイ
1180    D=16+8*SGN(D-8.5)-D
1190    HX=XX : HY= Y : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1200    GOTO 1060
1210 'タテ ノ ヘイ
1220    D=16-D
1230    HX= X : HY=YY : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1240    GOTO 1060
1250 'カド ノ ヘイ
1260    D=16-D+4*SGN(D-8-4*SGN(D-8))
1270    HX=XX : HY=YY : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1280    GOTO 1060
1290 'タテ ト ヨコ
1300    D=16-D+4*SGN(D-8-4*SGN(D-8))
1310    HX=XX : HY= Y : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1320    HX= X : HY=YY : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1330    GOTO 1060
1340 'ヨコ ト カド
1350    HX=XX : HY=YY : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1360    GOTO 1170
1370 'タテ ト カド
1380    HX=XX : HY=YY : VP=FNVP(HX,HY) : IF VP=142 THEN 1540 ELSE GOSUB 1400
1390    IF (X ¥ 2)=(XX ¥ 2) THEN 1210 ELSE D=16-D : GOTO 1060
1400 'Hit Wall ----------------------------------------------------------------
1410    VP=FNVP(HX,HY) : IF VP MOD 16 THEN RETURN
1420    T=0
1430    HX=HX+((HX MOD 2)=0)
1440    IF VP<>&H60 THEN 1480
1450      LOCATE HX,HY : PRINT BT$
1460      PLAY "b64"
1470      GOTO 1520
1480    LOCATE HX,HY : PRINT BS$
1490    LINE (HX*16+16,HY*8)-STEP(31,7),0,BF
1500    PLAY "c64"
1510    SC=SC+1 : LOCATE 30,5 : PRINT SC
1520    CL=CL+1 : IF CL>=CN THEN 1570
1530    RETURN
1540 'Hit Racket --------------------------------------------------------------
1550    DD=10+X-RX : IF DD<>12 THEN D=DD ELSE D=16-D
1560    GOTO 1060
1570 'Clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1580    PLAY ,,,"o5g-e-8g-8bb"
1590    LOCATE 10,15 : PRINT "Clear !"
1600    FOR I=0 TO 2500 : NEXT
1610    GOTO 1860
1620 'Out! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1630    PLAY "o2l64v15ccv14ccv13ccv12ccv10ccv7ccv4cv1ccco4v12"
1640    LOCATE 10,15 : PRINT "O U T !"
1650    FOR I=0 TO 2500 : NEXT
1660    LOCATE 9,15 : PRINT "GAME OVER"
1670    FOR I=0 TO 999 : NEXT
1680    LOCATE 9,20 : PRINT "Hit SPACE"
1690    IF INKEY$<>" " THEN 1690
1700    GOTO 1830
1710 'Initialize ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1720    SCREEN 0,1 : WIDTH 40,25 : CONSOLE 0,25,0,1 : CLS 3
1730    '
1740    DEFINT A-Z
1750    DIM DX(7) , DY(7) , BL$(15) , CX(1599)
1760    DEF FNVF(X,Y)=(PEEK(&HF3CA+X+X+Y*120)<&HEC)
1770    DEF FNVP(X,Y)=PEEK(&HF3CA+X+X+Y*120)
1780    DEF FNVA(X,Y)=&HF3CA+X+X+Y*120
1790    SP$=CHR$(&HFF)
1800    R$="■■■■■" : RS$=SP$+SP$+SP$+SP$+SP$ : RY=23
1810    BS$=SP$+SP$ : BT$="  "
1820    GOSUB 2110
1830 'Game Start ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1840    SC=0
1850    RESTORE 2430
1860    CLS 3
1870    LOCATE 27 , 4 : PRINT "SCORE"
1880    LOCATE 0 , 0 : PRINT STRING$(26,135)
1890    FOR I=1 TO 24
1900      LOCATE 0,I : PRINT "■";STRING$(24,SP$);"■";
1910    NEXT
1920 'Block
1930    READ RD$
1940    IF RD$="END" THEN LOCATE  8,15 : PRINT "オメデトウ !" : GOTO 1680
1950    I=1 : PS=0
1960    IF PS>=12*16/2 THEN 2030
1970    DT=VAL("&H"+MID$(RD$,I,1)) : I=I+1
1980    CT=0 : IF DT=0 THEN CT=VAL("&H"+MID$(RD$,I,1)) : I=I+1
1990    PUT@ ( ((PS MOD 6)*4+1)*16+16 , (PS¥6+1)*8 ) , CX(DT*100)
2000    LOCATE (PS MOD 6)*4+1 , PS¥6+1 : PRINT BL$(DT) : PS=PS+1
2010    IF CT THEN CT=CT-1 : GOTO 1990 ELSE 1960
2020 '
2030    READ CN : CL=0
2040    D=INT(RND(1)*7+1) : IF D=4 THEN 2040
2050    X=12 : Y=17 : RX=10 : T=0
2060    LOCATE  X ,  Y : PRINT "●"
2070    LOCATE RX , RY : PRINT R$
2080    BEEP 1 : FOR I=0 TO 900 : NEXT : BEEP 0
2090    FOR I=0 TO 900 : NEXT
2100    GOTO 1060
2110 'Data Read ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2120    RESTORE 2370
2130    FOR I=0 TO 7
2140      READ DX(I) , DY(I)
2150    NEXT
2160    FOR I=0 TO 15
2170      READ A$ , B$ : A=VAL("&H"+A$) : B=VAL("&H"+B$)
2180      BL$(I)=CHR$(A)+CHR$(A)+CHR$(A)+CHR$(B)+CHR$(B)
2190    NEXT
2200    FOR I=0 TO 15
2210      READ A,B
2220      CO=A : GOSUB 2280
2230      CO=B : GOSUB 2280
2240      GET@ ( 0,0)-STEP(63,7),CX(100*I)
2250    NEXT
2260    CLS 3 : SCREEN 0,0
2270    RETURN
2280 '
2290    IF CO THEN 2320
2300      LINE (ZX,0)-STEP(30,6),0,BF
2310      GOTO 2350
2320    LINE (ZX,0)-STEP(30,1),7,     BF
2330    LINE (ZX,2)-STEP(30,1),7-2*CO,BF
2340    LINE (ZX,4)-STEP(30,2),CO,    BF
2350    ZX=32-ZX
2360    RETURN
2370 'Data Pool ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
2380    DATA  1 , 0 , 1 , 1 , 0 , 1 ,-1 , 1 ,-1 , 0 ,-1 ,-1 , 0 ,-1 , 1 ,-1
2390    DATA ff,ff , ff,20 , ff,60 , ff,87 , 20,ff , 20,20 , 20,60 , 20,87
2400    DATA 60,ff , 60,20 , 60,60 , 60,87 , 87,ff , 87,20 , 87,60 , 87,87
2410    DATA 0,0 , 0,1 , 0,2 , 0,0 , 1,0 , 1,1 , 1,2 , 1,0
2420    DATA 2,0 , 2,1 , 2,2 , 2,0 , 0,0 , 0,1 , 0,2 , 0,0
2430 'Round Data
2440    DATA 0f072aaaa8254158250158254158155540f0f09,58
2450    DATA 0f0daaaaaa0f075555550f07aaaaaa,60
2460    DATA 0f08c01301801201818201c2430e140328033c03c302301c01301c00,20
2470    DATA 6666668303804804ffffd50f0757ffff0f07ffffd5,33
2480    DATA 042053043043043801401c001101c01401e04304305c043804c0430028 02ff,16
2490    DATA "END"
```

PC-8001mkIISR

……機械のせいにするのは、いけませんね。……と遅くなるようですが、実際どうなんっても遅いです。PC-8001mkIISRを使うのは、はじめてだったんですが、……それから、ユーザー定義関数を使う……でしょう。ためしてみてください。

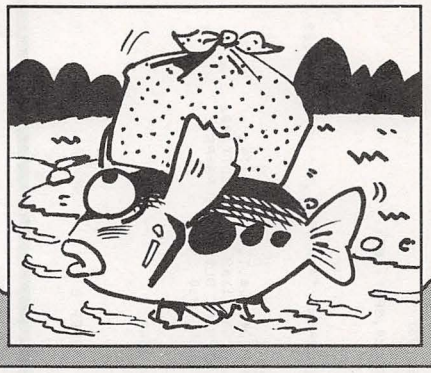
★OFにでている人の年令層が13才～15才に集中しているのはなぜでしょう？（大阪府豊中市・藤原 尚14才）

……【つく美：うーん、それは、私と年令が近いからじゃないかしら。彰：また一。じょう談はよし子さんです。】

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

(※8801には拡張命令パッケージが必要です)

ウェイターズ
WAITERS



久村　賢幸

◆ストーリー

地球から∞（無限大）－1光年離れたところに魚類の星，フィッシャースターがあります。ここでも今の時期が進入学シーズンなんですね。1年生になったばかりのパルくんは，たくさんの荷物を持っています。学校へ行くには池をこえて荷物を運ばなければならないのですが，泳げないんです。しかたがないので島を渡っていく，というパズルゲームなのです！（なぜ最近は〝思考型〟と言わないの？）。

◆ゲーム

まずプログラム入力についてですが，旧88ではCMD　SINGをカット，CMD　CLSをCLSに変更してください。mkII以後の機種は拡張命令をロードしておいて，RUN！

タイトル画面になったら，レベルを選択できます。〝STEPS〟に池の広さ，〝LOADS〟に用意された荷物の総重量と岩の数を表示しておきました。数が大きいほど難解だと思うのですが…。

さて画面が描かれたら，左上で運ぶ荷物を選べます。荷物は1，3，5kgの袋と岩があります。右の岸へ20kg以上運ぶとOK！　ですがそれぞれ最低1袋なくてはダメ。残り数が0なのに運ぼうとするとゲーム・オーバーになってしまいますよ。

荷物の運びかたですが，1年生のパルくんは荷物を持ちながら歩くことはできません。荷物を持っているときは[2][4][6][8]で4方向へ投げます。持ってないときは移動します。

『なんだ，島が沈むのか』そう言わずにプレイしてみて！　レベル4ぐらいにしないと遊べないかも知れませんけど。

パルくんは5回沈むとおぼれてしまいますよ。1，3kgの袋は沈むとパーです。5kgの袋か岩だとそのまま島になって渡れます！

ゲーム・オーバー，クリアのときはリターン・キーをどうぞ。デモにもどります。ギブアップのときは5回落ちてくださいね。沈む場所がわかりますから。

▲〈写真1〉WAITERSのタイトル画面。まずレベルを決めよう

▲〈写真2〉ゲーム・スタート!!　運ぶ荷物の重さを決めよう

▲〈写真3〉やった!!　20kgを運んだゾ!!　ラウンド・クリアです

▼〈写真4〉しまった！　5回ミスを重ねるとゲーム・オーバー

▼〈写真5〉レベル5にするとこんなに長くなります。これはむずかしい

WAITERSのプログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM *                      *
30 REM *  WAITER   For PC-88olseries
40 REM *                      *
50 REM *  1986.11.23.Sunday
60 REM *                      *
70 REM *  Programmed By M.Hisamura
80 REM *                      *
90 REM ************************
100 DEFINT A-Z:GOSUB 460:GOSUB 1030
110 REM ********** CONSTRUCTION **********
120 DIM C(XX,4)
130 LINE (0,0)-(XX*32+160,80),5,BF
140 LINE (0,0)-(64,80),4,BF
150 LINE (XX*32+160,0)-(XX*32+96,80),4,BF
160 FOR I=2 TO XX-2:FOR J=1 TO 2
170 T=INT(RND(1)*5):IF C(I,T)=0 THEN C(I,T)=1
180 NEXT J,I
190 FOR J=0 TO 4:C(0,J)=1:C(1,J)=1:C(XX-1,J)=1:C(XX,J)=1:NEXT
```

★僕は，乗り物酔いをするほうなので窓側のほうにしてください。エチケット袋は用意しますから。（埼玉県朝霞市・GILGAMESH17才）……【影：そうか，どおりでこのページだけ，やけに汚れてると思ったら…。】

```
200 C(0,2)=0:C(XX,2)=0
210 FOR J=1 TO 2
220 T=INT(RND(1)*3+1):IF C(1,T)=1 THEN C(1,T)=0 ELSE 220
230 T=INT(RND(1)*3+1):IF C(XX-1,T)=1 THEN C(XX-1,T)=0 ELSE 230
240 NEXT J
250 FOR J=0 TO 4:FOR I=2 TO XX-2:PUT@(I*32+64,J*16),C1%,PSET:NEXT I,J
260 FOR J=1 TO 3:PUT@(96,J*16),C1%,PSET:PUT@(XX*32+32,J*16),C1%,PSET:NEXT
270 PUT@(64,32),C1%,PSET:PUT@(XX*32+64,32),C1%,PSET
280 COLOR 3:LOCATE 0,17:PRINT "Mistake : ";MS
290 COLOR 6:LOCATE 0,15:PRINT USING "Carried Loads : ### kg";WT;
300 PUT@(32,0),C2%,PSET
310 REM ■■■■■■■■ M A I N ■■■■■■■■■■
320 X=1:Y=0:LX=0:LY=0:F$="00000"
330 PUT@(0,0),C4%,PSET
340 IF X=LX AND Y=LY THEN LF=1
350 IF X+Y=0 AND LX+LY=0 THEN 770
360 VX=(INP(0)=239)-(INP(0)=191):VY=(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
370 IF ABS(VX)=ABS(VY) THEN 340
380 IF LF=1 THEN 560
390 IF X<2 OR X>XX+2 THEN LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),4,BF:GOTO 420
400 IF C(X-2,Y)=1 THEN LINE(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),5,BF:GOTO 420
410 PUT@(X*32,Y*16),C1%,PSET
420 X=X+VX:Y=Y+VY:X=X-(X<0)+(X>XX+4):Y=Y-(Y<0)+(Y>4)
430 IF X>1 AND X<=XX+2 THEN IF C(X-2,Y)=1 THEN 510
440 PUT@(X*32,Y*16),C2%,PSET
450 GOTO 340
460 REM ■■■■■■■■ DATA READ ■■■■■■■■■■
470 DIM C1%(57),C2%(57),C3%(57),C4%(57)
480 FOR I=0 TO 57:READ C1%(I):NEXT:FOR I=0 TO 57:READ C2%(I):NEXT
490 FOR I=0 TO 57:READ C3%(I):NEXT:FOR I=0 TO 57:READ C4%(I):NEXT
500 RETURN
510 REM ■■■■■■■■ F A I L ■■■■■■■■■■
520 PUT@(X*32,Y*16),C3%,PSET
530 FOR I=0 TO 60:BEEP I MOD 3:NEXT
540 MS=MS+1:COLOR 3:LOCATE 0,17:PRINT "Mistake : ";MS
550 IF MS=5 THEN 880 ELSE 340
560 REM ■■■■■■■■ THROW ! ■■■■■■■■■■
570 IF X+VX<0 OR Y+VY<0 OR Y+VY>4 THEN 340
580 LX=X+VX:LY=Y+VY:LF=0
590 IF LX<2 THEN PUT@(LX*32,LY*16),C4%,PSET:GOTO 340
600 IF LX>XX+2 THEN 720
610 IF C(LX-2,LY)=0 OR C(LX-2,LY)=2 THEN PUT@(LX*32,LY*16),C4%,PSET:GOTO 340
620 IF WG=1 OR WG=3 THEN 680
630 C(LX-2,LY)=2
640 PUT@(LX*32,LY*16),C3%,PSET
650 FOR I=0 TO 50:BEEP I MOD 2:NEXT
660 PUT@(LX*32,LY*16),C1%,PSET
670 LX=0:LY=0:GOTO 330
680 PUT@(LX*32,LY*16),C3%,PSET
690 FOR I=0 TO 60:BEEP I MOD 3:NEXT
700 LINE (LX*32,LY*16)-(LX*32+31,LY*16+15),5,BF
710 LX=0:LY=0:GOTO 330
720 FOR I=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO I:NEXT:BEEP 0:NEXT
730 IF WG<>9 THEN WT=WT+WG:MID$(F$,WG,1)="1":PUT@(XX*32+128,WG*12),C4%,PSET
740 COLOR 6:LOCATE 0,15:PRINT USING "Carried Loads : ### kg";WT;
750 IF WT=>20 AND F$="10101" THEN 970
760 LX=0:LY=0:GOTO 330
770 REM ■■■■■■■■ SELECT ■■■■■■■■■■
780 FOR I=0 TO 32:0$(0)=INKEY$:BEEP I MOD 4:NEXT:ERASE 0$
790 COLOR 5:LOCATE 0,12:PRINT USING "1)1kg[#]  2)3kg[#]  3)5kg[#]  4)ROCK[#]";L1
;L2;L3;L4;
800 COLOR 7:LOCATE 0,13:INPUT "SELECT A LOAD  ",ZZ
810 IF ZZ<1 OR ZZ>4 THEN 800
820 IF ZZ=1 THEN WG=1:L1=L1-1 ELSE IF ZZ=2 THEN WG=3:L2=L2-1
830 IF ZZ=3 THEN WG=5:L3=L3-1 ELSE IF ZZ=4 THEN WG=9:L4=L4-1
840 IF L1<0 OR L2<0 OR L3<0 OR L4<0 THEN 880
```

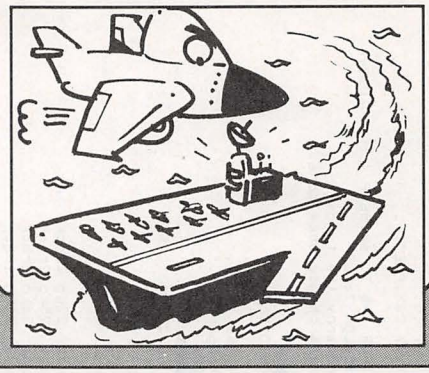
```
850 LX=1:PUT@(LX*32,0),C4%,PSET
860 LOCATE 0,12:PRINT SPC(78):PRINT SPC(78)
870 GOTO 340
880 REM ■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■
890 FOR I=0 TO XX:FOR J=0 TO 4
900 IF C(I,J)=1 THEN PUT@(I*32+64,J*16),C3%,PSET
910 NEXT J,I
920 FOR I=0 TO 60:BEEP I MOD 4:NEXT:FOR I=0 TO 60:BEEP I MOD 3:NEXT
930 FOR I=0 TO 60:BEEP I MOD 2:NEXT:COLOR 7:CLS
940 LOCATE 0,15:PRINT "You missed to carry the loads."
950 LOCATE 0,16:PRINT "But I give you a chance once more."
960 IF INP(1)=127 THEN RUN ELSE 960
970 REM ■■■■■■■■ SUCCEEDED ■■■■■■■■
980 CMD SING "T255L8O4GFG2FEF2CDEFGAB05C2"
990 COLOR 6:LOCATE 0,17
1000 PRINT "You carried over 20kg of the loads."
1010 PRINT "You can challenge more longer way."
1020 IF INP(1)=127 THEN RUN ELSE 1020
1030 REM ■■■■■■■ DEMONSTRATION ■■■■■■■■
1040 CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 6:WIDTH 40,25:CMD CLS 3
1050 LOCATE 0,3
1060 PRINT TAB(10);"┳┳┓┏┳┓┏┳┓┏┓"
1070 PRINT TAB(10);"┃┃┃┣┫┃┃┃┗┓"
1080 PRINT TAB(10);"┗┻┛┛┗┻┛┗┻┗┛"
1090 LOCATE 0,8:COLOR 5
1100 PRINT "Level 1 : STEPS  6   Loads  22kg 2rock
1110 PRINT "Level 2 : STEPS  8   Loads  25kg 2rock
1120 PRINT "Level 3 : STEPS 10   Loads  26kg 2rock
1130 PRINT "Level 4 : STEPS 12   Loads  32kg 1rock
1140 PRINT "Level 5 : STEPS 14   Loads  34kg 1rock
1150 LOCATE 5,23:COLOR 3:PRINT "Copyright Masayuki Hisamura"
1160 FOR I=0 TO 32:0$(0)=INKEY$:NEXT:ERASE 0$
1170 LOCATE 8,18:COLOR 7:INPUT "SELECT LEVEL : ",LL
1180 IF LL<1 OR LL>5 THEN 1170
1190 ON LL GOSUB 1210,1220,1230,1240,1250
1200 WIDTH 40,20:RETURN
1210 XX= 5:L1=3:L2=3:L3=2:L4=2:RETURN
1220 XX= 7:L1=6:L2=3:L3=2:L4=2:RETURN
1230 XX= 9:L1=7:L2=3:L3=2:L4=2:RETURN
1240 XX=11:L1=7:L2=5:L3=2:L4=1:RETURN
1250 XX=13:L1=9:L2=5:L3=2:L4=1:RETURN
1260 REM ■■■■■■■ CHARACTER DATA ■■■■■■■
1270 DATA 24,12,-1,255,0,-1,-1,-1,0,-2048,7936,248,31,0,-57,-16157,768,0,16128
1280 DATA -769,184,16413,512,-249,-30752,-7681,120,30,0,128,32513,-257,0
1290 DATA -32768,256,-129,254,0,192,16131,-769,0,-2048,7936,-249,-16160,768,-1
1300 DATA 255,0,248,-225,-1,0,-256,-1,0,0
1310 DATA 24,12,768,222,-8605,25344,222,13070,-4608,51,13294,3584,487,8686
1320 DATA -4607,231,-194,-317,819,-50,-7424,-6178,-8449,775,990,28060,-9
1330 DATA 1279,0,17678,-128,-16129,0,6463,24736,-1,240,3855,12295,-2250,-259
1340 DATA 3336,960,3816,-285,2302,-16378,31744,-16328,-1921,797,3,-4065,7936
1350 DATA 28400,3520,0,0
1360 DATA 24,12,-1,255,0,0,-256,-1,17408,0,68,-1,511,71,18177,-256,-1,-21663
1370 DATA 24844,3243,-1,14591,14482,-28104,-200,-1,17416,7184,14404,-1,-15873
1380 DATA -23672,-22331,-93,-1,23142,26214,26202,-1,13311,-13210,26163,-52
1390 DATA -1,-17127,-26216,-26179,-1,3839,28891,-9266,-141,-1,-249,-6176
1400 DATA -6145,0,0
1410 DATA 24,12,-1,255,0,248,-1985,16128,-249,-2112,-8193,22007,1855,-16129
1420 DATA 246,-289,-216,-255,-1792,8067,-257,3,-769,-264,-2045,12412,-249
1430 DATA -2097,-12033,22001,3871,-7937,236,8815,-30550,-225,6384,12288,21797
1440 DATA 8008,-3841,208,10775,-22358,-225,-12048,5888,21797,8008,-3841,208
1450 DATA 8215,2048,-225,-8208,-2049,0,0
```

★先日，S君が友人のレコードを割ってしまった。その友人がS君に「どうしてくれる!!」と言ったら，S君は「こうしてくれるわー!」と言ってこなごなにした。(埼玉県新座市・室町八代将軍義政14才)……【影：なんと。】

PC-8801mkIISR

PC-8801mkIISR(N88-DISK BASIC V2モード)用

スーパー SUPER ゼブトス XEVTOS



THE WAIKE

内　容

AC20××年，突然XEVTOS軍が地球へと向かって攻め込もうとしてきた。これに対して地球連邦軍は，開発された，〝ソルバロウ〟という戦闘機を出動させ，XEVTOS軍の行く手をくい止めようとした。

使いかた，遊びかた

RUN↵すると，しばらくたってから，タイトル画面が現れます。そこでZキーを押すと，ゲームがはじまります。画面下側に現れた戦闘機を操り，弾でさまざまな敵を倒し（倒せない敵もいる），XEVTOS軍の猛攻を防いでください。面は全部で5面あり，各面の最後には要塞〝アンドージェネシス〟が現れます。中央のコアに弾を5発当てれば破壊できます。各面で半分を越せば，画面右に〝LINE OVER〟の表示がでて，面クリアできずに死んだときは，その面の途中からできます。得点が5,000点を越すと1UPで，それから15,000点ごとに1UPします。

操作方法

移動はテンキーの2 4 6 8で，8方向に動きます。弾はZなど（他にも対応するキーがある）で発射します。弾は単発で，弾がでている間は自機は動けません。

プログラムの入力方法

オールBASICです。キャラのデータは，チェックサムが付いているので，チェックサムをまちがえなければ，だいじょうぶでしょう。

改造のアドバイス，作ったときに苦労した点

改造はしないほうがいいでしょう。このプログラムは，スクリーン1で実行しているので，キャラのデータと，描写速度が1/3ですみます。キャラを作るとき，本物とドットの割合と色数がちがうので苦労しました。速度は少し遅いですが，BASICでこれ以上望むのは無理でしょう。最後に言い忘れましたが，タイトルがでているとき，ESC＋4 or 6キーで面選択ができます。

●参考にしたもの

ALL ABOUT NAMCO
電波新聞社
SUPER XEVIOUS
©NAMCO

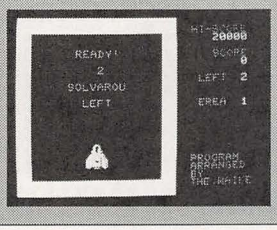
《第1表》敵キャラー覧表

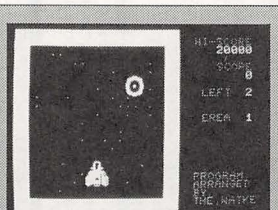
キャラクターの名前	得　点	特　　徴	難易度 1(弱)～5(強)
トーロイドもどき	100	これに倒されたヤツはただのバカ	1
タルケンもどき	150	画面を上下に往復	2
ゾシーもどき	250	慣性飛行	4
カピもどき	200	そうたいして強くない	2
ジアラもどき	300	横から突っこんでくる	3
テラジもどき	400	画面中をはねかえる	4
ギャルボスもどき	100～700	うっとうしい	3
バキュラもどき	0	破壊不可能	3
ザカートもどき	0	要塞の四つのコアからでる。破壊不可能	5
アンドージェネシス	2,000		



▲〈写真1〉タイトル画面。Zキーでゲーム・スタート

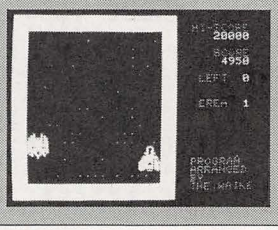
▼〈写真2〉それ!!　ソルバロウの出撃だ!!　うまく操作しよう!!





▲〈写真3〉これは，トーロイドもどき。前半戦にたくさん出現

▼〈写真4〉タルケンもどきだ!!　こいつは真っすぐにしか進まない



★ファミリースタジアムで，いい当たりをファーストが取り，無人の1るいベースに投げ，そのボールを取りに行くときなどくやしいときはない。（長崎市・**柿野賢治14才**）……【編：これってよくやるんですよね。】

```
100 '************** SHOKI **************
110 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):COLOR 7:WIDTH 40,25
120 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 1,1,1:NEW CMD:CMD BGM 1:CLS 3
130 DIM LI1(40),LI2(40),TI$(20),CH1%(73),CH2%(665),CH3%(147)
140 DIM CH4%(33),MU$(12):HI=20000:GOTO 1040
150 '************** READY **************
160 COLOR 2:FOR I=1 TO 4:LOCATE 11,4+I*2:PRINT TI$(16+I):NEXT I
170 LOCATE 14,8:PRINT LE:COLOR 7:GOSUB 620:GOSUB 680
180 PUT@(216,140),CH1%,PSET:CMD BGM 0
190 CMD PLAY MU$(3),MU$(4),MU$(5):CMD BGM 1
200 COLOR 7:FOR I=1 TO 4:LOCATE 11,4+I*2:PRINT "          ":NEXT I
210 X=13.5:Y=17.5:F1=-1:F2=0:F3=0:D3=255:D4=255
220 S=-(S>=11)*10:GOTO 240
230 IF (INT(RND*5)=0 AND S<20) OR S=19 THEN ELSE 270
240 S=S+1:GOSUB 680:Z=VAL(MID$(F0$(E),S,1))
250 IF Z=0 THEN Z=INT(RND*8)+1
260 IF Z=9 THEN GOSUB 550
270 ON Z GOSUB 790,810,830,860,880,900,930,970,990
280 GOTO 420
290 '************** MY MOVE **************
300 D1=INP(0):D2=INP(1):D3=INP(5)
310 IF F1=0 THEN GOSUB 460
320 XX=((D1 AND 16)=0 AND X>6)-((D1 AND 64)=0 AND X<21)
330 YY=((D2 AND  1)=0 AND Y>6)-((D1 AND  4)=0 AND Y<19)
340 IF D3+D4<510 AND F1 THEN F1=0:TX=X:TY=Y:CMD PLAY MU$(11):GOSUB 470
350 IF XX=0 AND YY=0 THEN 370
360 LINE(X*16,Y*8)-(X*16+47,Y*8+23),0,BF:X=X+XX*1.5:Y=Y+YY*1.5
370 PUT@(X*16,Y*8),CH1%,PSET:D4=INP(5)
380 '************** ENEMY MOVE **************
390 LINE(ZX*16,ZY*8)-(ZX*16+47,ZY*8+23),0,BF
400 ON Z GOSUB 800,820,840,870,890,910,950,980,1010
410 IF ABS(13.5-ZX)>9.5 OR ABS(11.5-ZY)>9.5 OR F3 THEN F3=0:GOTO 230
420 PUT@(ZX*16,ZY*8),CH2%((Z-1)*74),PSET
430 PSET(INT(RND*18)*16+104,INT(RND*18)*8+36),7
440 IF ABS(X-ZX)<3 AND ABS(Y-ZY)<3 THEN 710 ELSE 300
450 '********** MISSILE MOVE **********
460 LINE(TX*16+8,TY*8+4)-(TX*16+39,TY*8+19),0,BF
470 TY=TY-4:IF TY<2 THEN F1=-1:RETURN
480 PUT@(TX*16+8,TY*8+4),CH4%,PSET
490 IF ABS(TX-ZX)<3 AND ABS(TY-ZY)<4 THEN ELSE RETURN 370
500 IF Z>=8 THEN CMD PLAY MU$(10):D3=255:D4=255:GOTO 530
510 SC=SC+PO:GOSUB 530:PUT@(ZX*16,ZY*8),CH3%(74),PSET:CMD PLAY MU$(8),MU$(9)
520 F3=-1:GOSUB 620:LINE(ZX*16,ZY*8)-(ZX*16+47,ZY*8+23),0,BF:RETURN 370
530 LINE(TX*16+8,TY*8+4)-(TX*16+39,TY*8+19),0,BF:F1=-1:RETURN
540 '************** GENESIS **************
550 SCREEN 1,1,2:FOR I=1 TO 40 STEP 2
560 LINE(LI1(I)*16,LI2(I)*8)-(LI1(I+1)*16,LI2(I+1)*8)
570 NEXT I:SCREEN 1,1,1:RETURN
580 F2=F2+1:GOSUB 530:D4=255:IF F2<5 THEN CMD PLAY MU$(8),MU$(9):GOTO 1020
590 CMD PLAY MU$(12):SCREEN 1,1,2:CLS 2:SCREEN 1,1,1
600 SC=SC+2000:E=E+1+(E=5)*3:S=0:F2=0:F3=0:GOSUB 620:RETURN 240
610 '************** PRINT **************
620 IF HI<SC THEN HI=SC
630 IF MAX=<SC THEN LE=LE+1:MAX=MAX+15000:CMD PLAY MU$(6),MU$(7)
640 LOCATE 30, 4:PRINT USING"#######";HI
650 LOCATE 30, 7:PRINT USING"#######";SC
660 LOCATE 34, 9:PRINT LE:LOCATE 34,12:PRINT E:RETURN
670 '************** LINE OVER **************
680 IF S>=11 THEN LOCATE 28,15:PRINT"LINE OVER":RETURN
690                 LOCATE 28,15:PRINT"          ":RETURN
700 '************** CRASH **************
710 LINE(ZX*16,ZY*8)-(ZX*16+48,ZY*8+24),0,BF
720 PUT@(X*16,Y*8),CH3%,PSET:CMD PLAY MU$(12)
730 LE=LE-1:CLS 2:FOR I=0 TO 300:NEXT I
740 SCREEN 1,1,2:CLS 2:SCREEN 1,1,1:IF LE>=0 THEN 160
750 LE=0:COLOR 2:LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
760 FOR I=0 TO 2000:NEXT I
770 FOR I=2 TO 23:LOCATE 4,I:PRINT SPC(22):NEXT I:GOTO 1210
780 '******** ENEMY MOVE DATA ********
790 PO=100:P=INT(RND*2)-.5:ZX=INT(RND*10)+9:ZY=2:RETURN
800 ZY=ZY+1:ZX=ZX+P:RETURN
810 PO=150:P=0:ZX=INT(RND*16)+6:ZY=2:RETURN
820 P=P+1:ZY=ZY-SGN(P-9)*2:RETURN
830 PO=250:P=0:PP=-.6:ZX=INT(RND*16)+6:ZY=21:RETURN
840 IF INT(RND*3)=0 THEN P=SGN(X-ZX)*.6:PP=SGN(Y-ZY)*.6
850 ZX=ZX+P:ZY=ZY+PP:RETURN
860 PO=200:P=0:PP=INT(RND*2)*3-1.5:ZX=(PP>0)*-19+4:ZY=INT(RND*11)+4:RETURN
870 P=P+1:ZX=ZX-PP:ZY=ZY-(P<6)+(P>5)*2:RETURN
880 PO=300:P=INT(RND*2)*4-2:ZX=4-(P=2)*19:ZY=Y:RETURN
890 ZX=ZX-P:RETURN
900 PO=400:P=INT(RND*2)*3-1.5:PP=2.5:ZX=INT(RND*4)*3+9:ZY=4:RETURN
910 ZX=ZX+P:ZY=ZY+PP:P=P*(1+(ABS(13.5-ZX)>6)*2)
920 PP=PP*(1+(ZY)17.5)*2):RETURN
930 PO=(INT(RND*7)+1)*100:P=2-INT(RND*2)*4:PP=(P=2)*-14+6
940 ZX=-(P=-2)*18+4:ZY=19:RETURN
950 ZX=ZX+P:IF ZX=PP THEN P=-P:ZY=ZY-2:PP=13+P*(INT(RND*4)+.5)
960 RETURN
970 PO=0:ZX=INT(RND*16)+6:ZY=2:RETURN
980 ZY=ZY+2.5:RETURN
990 PO=0:P=INT(RND*4):ZX=13.5+(P=0)*3-(P=3)*3:ZY=8.5+(P=1)*3-(P=2)*3
1000 P=SGN(X-ZX)*INT(ABS(X-ZX)/3)*.5:PP=SGN(Y-ZY)*(2.5-ABS(P)):RETURN
1010 IF F1=0 AND ABS(TX-13.5)<2 AND ABS(TY-8.5)<4 THEN 580
1020 ZX=ZX+P:ZY=ZY+PP:RETURN
1030 '************ READ DATA ************
1040 FOR I=1 TO 20:READ TI$(I):NEXT I
1050 FOR I=1 TO 40:READ A$:LI1(I)=VAL("&H"+MID$(A$,1,1))+9.5
1060 LI2(I)=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))+4.5:NEXT I
1070 FOR I=1 TO  5:READ F0$(I):NEXT I
1080 FOR I=1 TO 12:READ MU$(I):NEXT I
1090                 FOR I=    0 TO       73:READ A$:CH1%(I)=VAL("&H"+A$)
1100 C=C+CH1%(I):NEXT I:GOSUB 1180
1110 FOR II=0 TO 8:FOR I=II*74 TO II*74+73:READ A$:CH2%(I)=VAL("&H"+A$)
1120 C=C+CH2%(I):NEXT I:GOSUB 1180:NEXT II
1130 FOR II=0 TO 1:FOR I=II*74 TO II*74+73:READ A$:CH3%(I)=VAL("&H"+A$)
1140 C=C+CH3%(I):NEXT I:GOSUB 1180:NEXT II
1150                 FOR I=    0 TO       33:READ A$:CH4%(I)=VAL("&H"+A$)
1160 C=C+CH4%(I):NEXT I:GOSUB 1180:GOTO 1210
1170 '************** CHECK **************
1180 READ CC:READ A$:IF C=CC THEN C=0:RETURN
1190 LOCATE 0,0:PRINT"DATA ERROR IN ":A$:BEEP:END
1200 '************** TITLE **************
1210 COLOR 2:FOR I=1 TO 4:LOCATE 28,I*3:PRINT TI$(8+I):NEXT I
1220 FOR I=1 TO 4:LOCATE 28,18+I:PRINT TI$(12+I):NEXT I
1230 COLOR 7:E=1:GOSUB 640:COLOR 6:LOCATE 6,3:PRINT"SUPER"
1240 COLOR 1:FOR I=1 TO 8:LOCATE 4,3+I:PRINT TI$(I):NEXT I
1250 COLOR 7:LOCATE 8,18:PRINT"START [Z] KEY":I=1
1260 I=-(I=1)*2-(I=2):COLOR=(1,I)
1270 D1=INP(0):IF INP(5)=251 THEN 1320
1280 IF D1<255 AND INP(9)=127 THEN 1300
1290 FOR II=0 TO 20:NEXT II:GOTO 1260
1300 COLOR 7:E=E-(D1=239)*(E>1)+(D1=191)*(E<5)
1310 FOR II=0 TO 100:NEXT II:GOSUB 640:GOTO 1260
1320 SC=0:MAX=5000:LE=2:S=0:COLOR=(1,1):COLOR 7
1330 FOR I=2 TO 4:CMD PLAY MU$(1),MU$(2):NEXT I
1340 FOR I=2 TO 5:LOCATE 4,I-(I>3)*18:PRINT STRING$(22,"■"):NEXT I
1350 FOR I=4 TO 21:LOCATE 4,I:PRINT"■■";SPC(18);"■■":NEXT I:GOTO 160
1360 '************** DATA **************
1370 DATA "
1380 DATA "
```

★私はMSX2が欲しいので，MSX1を二つならべてMSX2にしています。…むなしい。(北海道勇払郡・Dr. はつるにひき12才)……【答：私もMSXを2台買ってこよう。編：2台買うんならMSX2が買えますよ。】

```
1390 DATA "                                "
1400 DATA "                                "
1410 DATA "                                "
1420 DATA "                                "
1430 DATA "                                "
1440 DATA "                                "
1450 DATA "HI-SCORE "," SCORE "," LEFT "," EREA "
1460 DATA "PROGRAM "," ARRANGED "," BY "," THE,WAIKE"
1470 DATA " READY! "," "," SOLVAROU "," LEFT "
1480 DATA 80,30,30,03,03,08,08,3B,3B,8B,8B,B8,B8,B3,B3,80
1490 DATA 30,54,80,64,54,64,03,45,08,46,45,46
1500 DATA 3B,57,8B,67,57,67,B3,75,B8,76,75,76
1510 DATA "1111112121214224189","2244025412242450 4589"
1520 DATA "8888888288843425038 9","6666585823601030 5689"
1530 DATA "6000000007177753678 9"
1540 DATA "T240L64V150=I:G-F+FED+DC+C","T240L64V150=I:AGG-FEE-DD-"
1550 DATA "T210L8V1505F4.&FRCFA06C05ARFGRGGRD&DRGFREF4.&FRCFA06C05ARFGRGGRF&F4.&
F4."
1560 DATA "T210L8V1504A4.&ARAA05CFCR04ABRBBRB&BRBBRBA4.&ARAA05CFCR04ABRBBRA&A4.&
A4."
1570 DATA "T210L8V1502FFFFRRFFFFRRFFFFRRFFFFRRFFFFRRFFFFRRFFFFRF&F4.&F4."
1580 DATA "T180L8V1506C 05GECEG06C","T180L8V1505EC04 GGG05 CE"
1590 DATA "T180L16V1508BEBF","T180L16V1508ADAE"
1600 DATA "T180L8V1507B&B","T200L32V1508B","T200L2V1502C"
1610 DATA 0030,0018,0000,A00F,0000,0000,EC3E,0000,0000,0AF0
1620 DATA 0000,0000,0EF0,0000,0000,2AF0,0000,0000,2EF0,0000
1630 DATA 0F00,2AF0,00E0,0F00,2EF0,00A0,0000,EEFE,0000,3F00
1640 DATA BAFB,00A8,FF00,EAFE,00EA,FF03,BEFB,80A8,BB03,EAFE
1650 DATA 8038,FF0E,BABB,202A,FB3E,EEFE,282E,BBFB,BAFB,CA2A
1660 DATA FFEF,0AB0,B23B,ABEB,0EF0,E22A,EFEF,BAFB,B22E,EEEB
1670 DATA FABE,E22A,ABEF,EEFB,B23B,EAEA,BAFF,E22A,E0EF,0000
1680 DATA B20A,000E,E83E,E000      ,-355359,1610-1680
1690 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1700 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,A02A,0000,0F00,FBFF,00C0
1710 DATA FF00,BFFB,00BC,FF00,FBFF,00EC,FF03,0FC0,00BB,FC03
1720 DATA 0000,00EE,FC03,0000,00FB,F00F,0000,802A,F00F,800A
1730 DATA C03A,B00F,800A,802A,F00F,800A,C03A,B00F,0000,802A
1740 DATA FC03,0000,00BA,B803,0000,00EB,EE03,0BC0,00AA,FB00
1750 DATA BBBB,00AC,FE00,AAAA,00AC,0E00,AEEA,00C0,0000,E02E
1760 DATA 0000,0000,0000,0000      ,-405176,1690-1760
1770 DATA 0030,0018,0300,0280,0080,0200,0280,0080,FF00,0280
1780 DATA 008E,FE00,0280,008B,FF0F,FEBF,E08E,FE0F,8AA2,B08B
1790 DATA FF0F,AAAA,E08E,BA3B,FEBF,A88E,EF2E,FEBF,B88A,BA3B
1800 DATA EEBF,A8AB,EE2E,BEFF,ACBA,FF3B,EEFF,E8EE,FF2E,BFFF
1810 DATA A8BB,003B,EC3F,B800,BB3B,BEBF,A8AE,EE2E,EEEE,ACEA
1820 DATA BB3B,AABA,E8AA,EA2E,2AB8,ACBA,2A28,0BE0,28A0,E80E
1830 DATA 2BA8,803A,A803,AC3A,003A,2800,A00F,000A,0000,8003
1840 DATA 0000,0000,8003,0000      ,-584848,1770-1840
1850 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,800B,0000,0000,C00E
1860 DATA 0000,C00F,800B,800B,C20F,BAEE,C00A,FB0F,EBBB,80AA
1870 DATA AF00,FEFF,00E8,FF00,FBFF,00A8,BF03,FFFF,00EA,FF03
1880 DATA BFFA,00AA,FF02,2FE0,00EA,FFBB,8B8A,A8B8,FFEE,8B8A
1890 DATA A8BA,FFBB,8B8A,08E8,FF02,2FE0,00AA,BE03,BAFA,00E8
1900 DATA EF02,EEFF,00A2,BB00,BABA,00A0,AA00,EAEE,0088,AA0B
1910 DATA A2AA,8002,C20E,8888,800A,800B,800A,800A,0000,800E
1920 DATA 0000,0000,800A,0000      ,-809284,1850-1920
1930 DATA 0030,0018,0F00,0000,00F0,3F00,03C0,00EC,EE00,CBE3
1940 DATA 00BB,FF03,AEFA,C0EE,BB0F,EBBB,A0BB,0F3C,AEAB,38E0
1950 DATA A2E2,EBAF,8E8A,A3F2,0EBF,8BCA,A2E2,EBAE,8E8A,0F3C
1960 DATA AAAA,38B0,FE3E,0BA0,ECBA,EF0F,A3CA,B0BB,AA0E,2AAC
1970 DATA B0AA,8803,228C,8022,AA03,AAAE,80EE,E200,382C,008A
1980 DATA EA00,3AAC,00EA,3800,3A8C,0028,3A00,3AAC,00E8,0E00
1990 DATA 382C,00A0,0E00,3AAC,00A0,0300,3ABC,0080,0300,0AB0
2000 DATA 0000,0000,0AF0,0000      ,-330137,1930-2000
2010 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,BBFE
2020 DATA 0000,0B00,EFBA,00F0,0E00,BBEA,00F0,8B0F,EFBA,A0F3
```

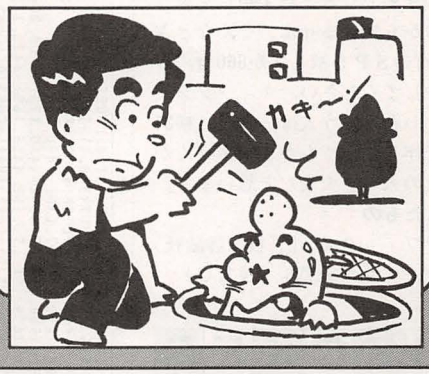
```
2030 DATA C00E,BAEE,E003,BBFF,BABB,BAAF,AEFE,EEFE,AAEB,ABFF
2040 DATA BAFB,EAAE,AAFE,EBFE,BAAB,C30F,AABB,E082,820F,02EE
2050 DATA A083,C00E,E83B,A003,800F,B83F,E002,C00E,E82E,0000
2060 DATA 0000,B83F,0000,0000,E83B,0000,0000,B83F,0000,0000
2070 DATA E82E,0000,0000,B83F,0000,0000,A83B,0000,0000,A00E
2080 DATA 0000,0000,0000,0000      ,-666313,2010-2080
2090 DATA 0030,0018,0300,BBBB,0080,0A00,8888,00E0,233C,2222
2100 DATA 2888,8A3C,BB88,38E2,233E,BBBB,A888,8A3C,EEEE,28E2
2110 DATA ABFE,BBFB,BAAA,FFFF,EEEE,ABAE,FFFF,BBBB,EAAA,BEFF
2120 DATA AAAA,8EAE,FFFF,EEEE,8AAA,BFFF,BBBB,8BBA,FEFF,EEEE
2130 DATA 8AAA,BFFF,BBBB,8EAE,FFFF,EEEE,8AAA,BFFF,BBBB,8BBA
2140 DATA FE3F,EEEE,B8AA,FF3F,C2C3,A8AB,FF3F,2AE8,B8EA,FF0F
2150 DATA AAEA,A0AE,FF03,82C2,C0EA,FF00,2EF8,00AE,0300,AAFB
2160 DATA 0080,0000,E83E,0000      ,-749476,2090-2160
2170 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2180 DATA 0000,0000,8000,0000,8002,E002,8002,8002,B80B,8002
2190 DATA 8002,EE2E,8002,BE02,BBBB,80BE,BE02,FEEE,80BE,BF02
2200 DATA BFFF,80FE,BF02,FFFE,80FE,BF02,BFFE,80FE,BF02,FFFF
2210 DATA 80FE,BF02,FFFF,80FE,AF00,CFF3,00FA,2B00,CFF3,00E8
2220 DATA 0A00,CAA3,00A0,0200,CAA3,0080,0000,C003,0000,0000
2230 DATA C003,0000,0000,C003,0000,0000,C003,0000,0000,0000
2240 DATA 0000,0000,0000,0000      ,-779029,2170-2240
2250 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2260 DATA 0000,0000,0000,0000,0B00,BBBB,00B0,2E00,EEEE,00EC
2270 DATA 3B00,BBBB,00B8,EE00,EEEE,00EE,BB00,BBBB,00BB,EE02
2280 DATA EEEE,C0EE,BB03,BBBB,80BB,EE0E,EEEE,E0EE,BB0B,BBBB
2290 DATA B0BB,EE2E,EEEE,ECEE,BB3B,BBBB,B8BB,EEEE,EEEE,EEEE
2300 DATA AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA,AAAA
2310 DATA AAAA,AAAA,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2320 DATA 0000,0000,0000,0000      ,-560239,2250-2320
2330 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2340 DATA 0000,0000,A82A,0000,0A00,8A88,00A0,2200,2222,0028
2350 DATA 8800,88C8,008A,A300,2222,0022,8800,8888,008A,2202
2360 DATA 2222,0022,8802,8888,8088,2202,2222,8022,8802,8888
2370 DATA 8088,2202,2222,8022,8802,8888,8088,A200,2222,0022
2380 DATA 8800,8888,008A,A200,2222,0022,2800,8888,0088,0A00
2390 DATA 22A2,00A0,0000,A82A,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2400 DATA 0000,0000,0000,0000      ,-587350,2330-2400
2410 DATA 0030,0018,0800,0000,0000,08F0,B8FF,0A00,F2BE,0080
2420 DATA AA20,BAE0,E82F,28BA,2ACA,A8AF,88E8,88C8,F8AA,082A
2430 DATA 28C2,A00A,88A0,88C8,A202,888A,A0C2,8A80,2A02,82C2
2440 DATA A020,2020,2823,0023,A082,8AA0,22A8,28C8,2208,3A88
2450 DATA 2AA0,0202,A02E,A882,0002,BC88,8082,2002,A02B,0002
2460 DATA 2002,8A0C,000A,8002,0302,8088,0808,3020,20C2,2808
2470 DATA 20E0,88AA,8002,38E0,0200,0008,22C0,A82A,0020,E0FE
2480 DATA 0080,0080,803B,0020      ,-594232,2410-2480
2490 DATA 0030,0018,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,C000
2500 DATA 0000,0000,0000,0002,0C00,0020,0000,0000,0C00,0003
2510 DATA 0000,0200,0000,0C00,0002,0000,0000,3000,C000,0002
2520 DATA 0000,0000,2000,0000,00C0,0000,C000,0000,0C00,0000
2530 DATA 00C0,0000,800C,0002,0000,0300,0000,0000,0000,0000
2540 DATA 0000,0030,C080,C000,0000,0000,0000,2000,0000,0000
2550 DATA 0000,0000,C000,0003,0000,0000,0000,00C0,0000,0000
2560 DATA 0000,0000,0000,0000      ,-87950,2490-2560
2570 DATA 0020,0010,0038,3800,00FE,FE00,00FA,FA00,00FE,FE00
2580 DATA 00FA,FA00,00FE,FE00,00FA,FA00,00FE,FE00,00FA,FA00
2590 DATA 00FE,FE00,00FA,FA00,00FE,FE00,00FA,FA00,00FE,FE00
2600 DATA 00FA,FA00,00FE,FE00      ,3374,2570-2600
```

★究極の変わり者：新聞紙をコピーして、ちり紙交換にだすうつけもの。(三重県鈴鹿市・**蓬知恵吾14才**)……**【影：それはいい。ちり紙が倍もらえるゾ!!編：コピー代のほうが高いよ。影：会社でコピーしちゃえば。編集長：…。】**

PC-9801シリーズ(N88-日本語BASIC(86))用

※400ライン・ディスプレイ専用

もぐらたたき



Fa-Fa

内容

ある日，君が道を歩いていると，もぐらたちが「人間はもぐらの住む領地まで占領しはじめた！」と言って土の中から突然飛びだしてきたのです（人間たちはそのとき，地下鉄の工事をしていたのでした）。

遊びかた

ランすると変なメッセージがでますが，それには適当に答えてください。つぎにタイトルがでてレベル選択となります（1〜9のキーを押す。1がもっとも簡単）。ゲームは，何かキーを押すとはじまります。もぐらがランダムの場所にでてきますので，タイミングをみてたたいてください。たたくときはテンキー（配置は**第1図**を参照）を押します。当たると得点が入ります（レベル×10点で，もしトップスコアを抜くと点数が点滅します）。

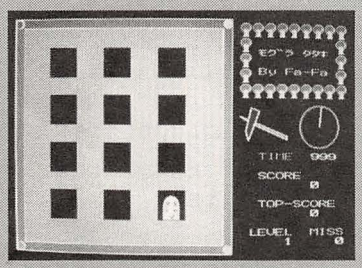
ある程度もぐらをたたくとレベルがあがります（9だったときは1にもどる）。ただし，それはうまくいったときのこと。何もでていないのにキーをたたいてしまったり，地下鉄を工事しているオッサン（にはあまり見えない）をたたいてしまうとＭＩＳＳが増えます。これがある程度を超すと，ゲーム・オーバーです。また，タイムもあり，1,000が0になるとゲーム・オーバーになります。



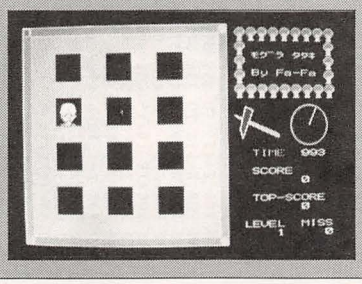
▲《写真1》もぐらたたきのタイトル画面。それにしても安易なタイトルだ！



▼《写真2》こいつをぶったたくのがこのゲームの目的。よく顔をおぼえて



▲《写真3》ゲーム・スタート!!にっくきもぐらめがけてキーを押すんだ!!



▼《写真4》顔つきが悪いから思わず押しそうになるが押すとミスになるゾ!!

プログラムとその入力

僕は投稿ははじめてで，まだまだ技術不足です(このゲームも内容などは，たいしたことはない)。

ＲＥＭ文はなるべく多く入れましたが，まだ読みにくい！と思う人がいるかも知れません。また，STOPキーを押したときや入力ミスのときのエラー処理も一応してあります。

ＤＡＴＡの入力は少し長いのでがんばってください。あっ，それから出力は400ラインのディスプレイを使用して

《第1表》主な変数表

ＳＣ	得点
ＨＳ	ハイスコア
ＬＶ	レベル
ＴＩ	タイム
Ｄ（ＷＸ，ＷＹ）	もぐらか人かどちらが表示されているか
ＷＩ	待ち時間用変数
ＭＩ	ミス回数
ＩＰ，ＩＹ，ＩＮＰＸ，ＩＮＰＹ	キーの判断用
ＬＵＰ	レベルアップしたか？

HOME CLR	HE LP	−	／
7	8	9	*
4	5	6	+
1	2	3	=
0	,	.	↵

使うのは四角の中の12個です

《第1図》キー配置

★私は，いくらボツになってもめげずにハガキをだしつづけるゾ!!影！おまえに私のボツ記録を止めることができるかな？（福岡県中間市・**稲益英一15才**）……【**影**：私が簡単にそんな手に…。**編**：ひっかかりましたね。】

ください。

改造は…

レベル9までくるとむずかしく思う人がいるかも知れません。そんなときは，850行のSPを減らすか860行のWIを増やしてください。キャラクターも気にくわぬという人は，縦41，横31ドットで作りかえてもかまいませんがDATAの入力が大変だと思います。

参考にしたもの

＊98グラフィックス入門(技術評論社)
＊ユーザーズマニュアル（NEC）

CHECKER FLAG

編：タイトルには，「N88-日本語BASIC(86)用」って書いてありますけど，150行のPRINT文だけ変更すれば大丈夫です。

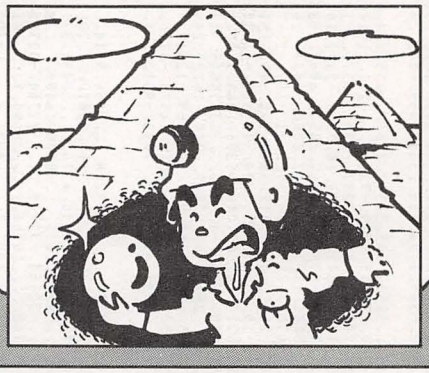
Dr.D：それから，このプログラムはアナログ・カラーを使っておるが，BASICのバージョンやディスプレイの関係でエラーがでるときは，120行と170行のCOLOR文を取り除けば良い。

```
660 FOR I=415 TO 595 STEP 22:PUT(I ,5),TREE%:PUT(I,109),TREE%:NEXT I
670 FOR I=31 TO 94 STEP 26:PUT(415,I),TREE%:PUT(590,I),TREE%:NEXT I
680 LOCATE 28,3:COLOR 5:PRINT "ｷｶﾞﾗ ﾀﾀｷ" :LOCATE 28,5:COLOR 6:PRINT "By Fa-Fa"
690 LINE-(425,190)-(435,150),7:LINE-(450,156),7:LINE-(430,206),7
700 LINE-(425,190),7:LINE(442,175)-(500,198),7:LINE (440,179)-(500,204),7
710 LINE-(500,198),7:LINE(415,165)-(429,170),7:LINE (415,165)-(428,173),7
720 PAINT(428,171),1,7:PAINT(430,174),CHR$(0)+CHR$(&HAA)+CHR$(0)+CHR$(&HFF),7
730 PAINT(460,185),1,7:COLOR 5:LOCATE 28,16:PRINT "SCORE"
740 LOCATE 28,19:PRINT"TOP-SCORE":LOCATE 27,22:PRINT"LEVEL MISS":COLOR 4
750 LOCATE 28,14:PRINT"TIME":COLOR 7:PRINT USING"###";TI
760 LOCATE 31,17:PRINT USING"###":SC:LOCATE 31,20:PRINT USING"####";HS
770 LOCATE 30,23:PRINT USING "##":LV:LOCATE 36,23:PRINT USING "##":MI;
780 FOR Z=50 TO 300 STEP 80:FOR J=65 TO 300 STEP 100
790 LINE(J,Z)-(J+50,Z+50),0,BF:NEXT J,Z
800 CIRCLE(560,182),36,5:CIRCLE(560,182),34,4
810 LOCATE 5,12:PRINT "STRIKE[ANY]KEY!":IF INKEY$="" THEN 810
820 LOCATE 5,12:PRINT SPC(15)
830 '■■■
```

```
1100 D(WX,WY)=POINT(WX*100-17,WY*80-15):RETURN
1110 '═══════════════════════════════════// inport //
1120 *INP.:I1=INP(&HE0):I2=INP(&HE1)
1130 FOR V=1 TO 8 :IF I1=IP(V) THEN IX=INPX(V):IY=INPY(V):GOTO 1160 ELSE NEXT
1140 FOR V=9 TO 12:IF I2=IP(V) THEN IX=INPX(V):IY=INPY(V):GOTO 1160 ELSE NEXT
1150 RETURN
1160 '═══════════════════════════════════// atatta ? check //
1170 IF (D(WX,WY)=7)*(IX=WX)*(IY=WY) THEN MI=MI+5:K=2:GOSUB *MI:GOTO 1190
1180 IF (D(WX,WY)=6)*(IX=WX)*(IY=WY) THEN GOSUB *SC ELSE K=1:MI=MI+1:GOSUB *MI
1190 RETURN
1200 '*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-// miss !! //
1210 *MI:IF MI>LV*11 THEN O$="Miss & Miss !!":BEEP:GOTO *OVER
1220 ON K GOTO 1230,1240
1230 BEEP 1:FOR ZZ=0 TO 120:NEXT ZZ:BEEP 0:GOTO 1260
1240 LOCATE 4,23:COLOR 1:PRINT"ｷﾖﾂｹﾛ!! ｲﾃｰｼﾞｬﾈｰｶ!";
1250 FOR ZZ=0 TO 30:BEEP 1:FOR J=0 TO 30:NEXT J:BEEP 1:BEEP 0:NEXT ZZ
1260 IF MI>LV*8 THEN CO=2 ELSE CO=7
1270 COLOR CO:LOCATE 36,23:PRINT USING"##";MI:RETURN
1280 '*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-// score //
1290 *SC:LOCATE 4,23:COLOR 1:PRINT"  ｲﾃｯ!! ﾔ､ﾔﾗﾚﾀ!  ";
1300 FOR ZZ=0 TO 200:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT ZZ
1310 SC=SC+10*LV:LOCATE 31,17:COLOR 7:PRINT USING"####";SC
1320 IF HS<SC THEN HS=SC:FOR ZZ=0 TO 2:SWAP Q,W:LOCATE 31,20:COLOR W ELSE 1350
1330 PRINT USING"####";HS:BEEP 1:WI=300:GOSUB *W:BEEP 0:NEXT ZZ
1340 COLOR@(31,20)-(36,20),7
1350 IF SC<LV*1000-500 THEN RETURN
1360 '*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-*-// level up //
1370 *LV.UP:CLS 3:FOR Z=0 TO 617 STEP 22:PUT(Z,0),TREE%:PUT(Z,364),TREE%:NEXT Z
1380 FOR Z=26 TO 346 STEP 26:PUT(0,Z),TREE%:PUT(617,Z),TREE%:NEXT Z:COLOR 3
1390 LOCATE 15,6:PRINT "LEVEL UP!":PUT(180,78),KUSA%:PUT(420,78),KUSA%
1400 LINE(185,121)-(445,121),5:LINE(185,123)-(445,123),5:COLOR 2
1410 LOCATE 15,11:PRINT "ｷﾐﾊ ﾂｲﾆ":PUT(300,290),MOGU%:COLOR 6
1420 IF LV=9 THEN UP=0:LV=1 ELSE UP=1:GOTO 1440
1430 M$="ｽﾍﾞﾃﾉ ﾚﾍﾞﾙｦ ｾｲﾊｼﾀ?!!":M1$="ﾖｯﾃ ﾏﾀﾞ:M2$="ｶﾗ ﾁｮｳｾﾝﾀﾞ !":GOTO 1450
1440 LV=LV+1:M$="ﾋﾄﾂﾉ ﾚﾍﾞﾙｦ ﾄｯﾊﾟｼﾀ!!":M1$="ﾂｷﾞﾉ ﾚﾍﾞﾙﾊﾊﾞ:M2$="!ｶﾞﾝﾊﾞﾚ!
1450 LOCATE 11,13:PRINT M$:COLOR 5:LOCATE 10,15:PRINT M1$;LV;M2$:FOR JJ=0 TO 2
1460 FOR ZZ=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:BEEP 1:NEXT J:BEEP 0:NEXT ZZ
1470 FOR ZZ=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO 10:BEEP 0:NEXT J:NEXT ZZ:NEXT JJ
1480 LUP=UP:SC=0:MI=0:TI=1000:WI=20000:GOSUB *W:CLS 3:GOTO 300
1490 '═══════════════════════════════════// game over ! //
1500 *OVER:CLS 3:FOR Z=0 TO 617 STEP 22:PUT(Z,0),TREE%:PUT(Z,364),TREE%:NEXT
1510 FOR Z=26 TO 346 STEP 26:PUT(0,Z),TREE%:PUT(617,Z),TREE%:NEXT:COLOR 3
1520 LOCATE 15,6:PRINT "GAME OVER":PUT(180,78),KUSA%:PUT(420,78),KUSA%
1530 LINE(185,121)-(445,121),5:LINE(185,123)-(445,123),5:FOR J=0 TO 4
1540 FOR Z=1 TO 7:COLOR Z:BEEP 1:LOCATE 13,12:PRINT O$:WI=500:GOSUB *W:BEEP 0
1550 NEXT Z,J:COLOR@(13,12)-(30,12),2:WI=10000:GOSUB *W
1560 LOCATE 13,12:PRINT SPC(15):COLOR 6
1570 LOCATE 11,9 :PRINT"Your Score !";:COLOR 5:PRINT USING" ####";SC:GOSUB 1640
1580 COLOR 6:LOCATE 11,11:PRINT" Top Score !";:COLOR 5:PRINT USING" ####";HS
1590 GOSUB 1640:COLOR 4:LOCATE 11,14:FOR Z=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z
1600 PUT(140,174),MOGU%:PRINT "ﾓｸﾞﾗﾅﾄﾞ ﾀﾀｷﾂﾌﾞｾ !!":GOSUB 1640:COLOR 7
1610 LOCATE 9,16:PRINT"ｻｲﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝ = [SPACE]":LOCATE 14,18:PRINT"ﾋﾄﾔｽﾐ = [E]key"
1620 Z$=INKEY$:IF Z$=" " THEN TI=1000:SC=0:MI=0:CLS 3:GOTO 300
1630 IF Z$<>"E" AND Z$<>"e" THEN 1620 ELSE CONSOLE ,,1:CLS 3:WIDTH 80:END
1640 BEEP 1:FOR J=0 TO 70:NEXT:BEEP 0:WI=5000:GOSUB *W:RETURN
1650 '═══════════════════════════════════// waiting //
1660 *W:FOR WA=0 TO WI:NEXT WA:RETURN
1670 '═══════════════════════════════════// error !! //
1680 *ER:FOR E=0 TO 2:BEEP 1:FOR EE=0 TO 80:NEXT EE:BEEP 0:WI=500:GOSUB *W
1690 NEXT E:CLS 3:CONSOLE ,,1:COLOR 7:WIDTH 80:PRINT "Found error in line";ERL;
1700 PRINT "for error code";ERR;"!!":END
1710 '═══════════════════════════════════// stop key //
1720 *ST:CONSOLE ,,1:COLOR 7:WIDTH 80:CLS 3:PRINT "You pressed stop key."
1730 FOR E=0 TO 2:BEEP 1:FOR EE=0 TO 80:NEXT:BEEP 0:WI=500:GOSUB *W:NEXT:END
1740 '■■■
```

S1用

エクスプローラー
Explorer



えすいちくん

STORY

オレの名はジョン・ビリー，しがない探検家だ。オレは「太陽の神殿」を求めてアステカの地を訪れた。そこでオレはうかつにも迷ってしまったんだ。

途方にくれてさまよっていたオレの目の前にそびえ建っていた物は，巨大なピラミッドだった。オレは思った。

「名をあげるチャンスだ。やってやるぜ！」

内容

中に入り，薄暗い床を進んでいくと，オレはダイナマイトを見つけた。じゃまな壁をこいつで破壊し，さらに進むときれいなクリスタルがあった。それをポケットにしまい込み，さっき拾ったマトックで近くの床をくずした。

そこを降りると四角い石があった。押してみると意外と軽く動かせた。目につくクリスタルをすべて集めると突然クリスタルが輝きだし，消滅した。それと同時に今まで通れなかった道が開かれた。オレはそこを通り，つぎのヘヤへと進んでいった……。

キー操作

8 2 4 6 キーで上下左右です。ただし，エレベータでないところでは，8 はジャンプとなります。4 6 キーと併用して斜めジャンプもできます。

スペース・キーで手に入れたアイテムを使用できます。G キーで自爆です。また，面飛ばしは××キーです（捜してみてね）。

テクニック

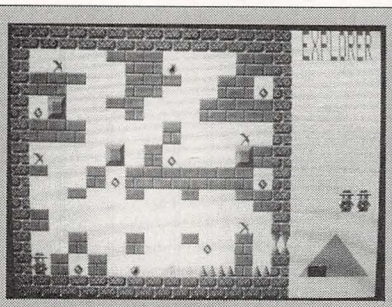
ジャンプ中や落ちている途中でも，アイテムは使えますし，四角い石も押せます。エレベータのところでも，半分足をだせばジャンプできます。

敵（クモ，コウモリ，スライム）はジャンプすればわりとかわせます。

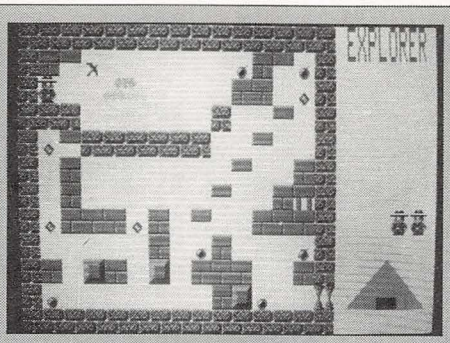
プログラムについて

リスト1，2の順にSAVEしてください。そして，**リスト1**をRUN↵すれば，**リスト2**を自動的にLOAD／RUNします。

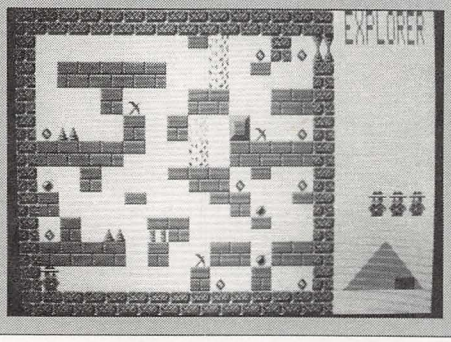
面のデータは0が空白，1がレンガ



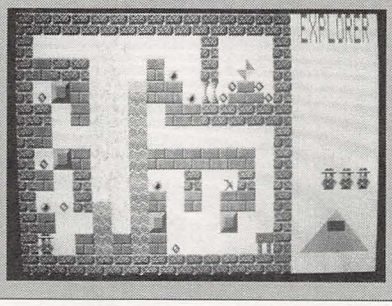
▲〈写真1〉ここはピラミッドの中。ふーむ，クリスタルを拾うのか……



◀〈写真2〉第二のヘヤにはコウモリがいた。アイテムを使う場所も問題だ



▶〈写真3〉なんだこれは，水の滝だろうか。エレベータの使いかたがミソ！



▼〈写真4〉水がふきだしている。おや？これが最終のヘヤではないだろうか

★編集部のみなさん「あのー，ヒマなんですけど」という言葉を覚えていますか？　山下先生，お役に立てなくてすみません。（埼玉県春日部市・**荻島大介14才**）……**【一同**：そのせつはどうも失礼いたしました。】

《第1表》変数表

X，Y……自分の座標
MX，MY…敵の座標
TX(N)，TY(N)…しかけの座標
JU……ジャンプ・フラグ
HO……自分の向き
IT……アイテム
YO……自分の数
Z(X，Y)…面パターン
RO……ルーム
SC……スコア

というように，数字に割り当ててるだけですので，自分で好きな面も作れるでしょう。しかけや敵はプログラムを見ればわかると思います。

最後に

15色モニタ用なので，8色用の人はパレットを直してください。プログラムが長いですが，いろいろしかけを作ったし，キャラを8ドット単位で動かしたりしたので，しかたないでしょう。

ちなみにコンティニューの隠しコマンドや，1UPの隠れキャラもあります。全6面，感動のエンディングがキミを待つ!?

参考

ベーマガ '86年8月号VGMコレクション

CHECKER FLAG

Dr.D：おや，編君。そのゲームは今月のスーパーソフト・コーナーで紹介するのかね？

編：あ，Dr.。ちがいますよ。これ，投稿なんです!!

Dr.D：う……（声がでない）。

編：もう，すごいのなんのって，とにかく，やってみてくださいよ。

Dr.D：う……。

編：どう，すごいでしょう。

Dr.D：……うおおおぉ!! これはすごい，これはすごい！（やっと声がでた）。こんなところに掲載してはもったいない。スーパーソフト・コーナーで紹介したまえ！



《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WIDTH40:COLOR ,,1
20 FOR I=200 TO 226:READ A$,B$,C$:I0$(I)=A$+B$+C$:NEXT
30 SYMBOL(0,0)"ｦｧｨｨｪｪｫｫ",-1:SYMBOL(88,0),"P",,-1
40 FOR I=0 TO 11:IMAGE(I*8,0),I+227:NEXT
50 SYMBOL(0,0),"ｱｲｳｴ",-1,-1:FOR I=0 TO 3:IMAGE(I*8,0),I+239:NEXT
60 LINE(0,0)-(15,15),,BF:LINE(0,14)-(14,0),,6:PAINT(0,0),6,6:COLOR ,,0
70 SYMBOL(4,4),"■",,,6:SYMBOL(4,4),CHR$(&HFE),,,2,PSET
80 IMAGE(0,0),243:IMAGE(8,0),245:IMAGE(8,8),246:CLS
90 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,,PSET:NEXT
100 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
110 CLS:COLOR ,,1:LOCATE14,12:PRINT"NOW LOADING.":RUN"
1000 DATA 0307073F07070F07,0000070000303000
1010 DATA 70F8F8F8F8F8F0,0000F800B0A08010
1020 DATA 0713312800010706,091D3E351F0E0000,0602010B00010001
1030 DATA E0B0CDE0E00F8F8,9C7EF76F6FCD0000,60B080D00B080800
1040 DATA 00060F0F7F0F0F5F,0000000F0000B05F,000000F000070700
1050 DATA 00E0F0F0FEF0F0F0,000000F000B0A0E0,000000F000705010
1060 DATA EFCF070217C0E070,EFF37A1D263F1C00,000C050217000000
1070 DATA F0C307020B0307E0,E53FFFA246FC7800,30C0000D1B000000
1080 DATA 0000061D320B0000,000F3F7FFFFFF7A,00000F3F7F3E0005
1090 DATA 0000000000000000,00F0FCFAF1FAD5AA,0000C0A442B52A54
1100 DATA 03C70F0F0707030I,032458A45E49548Z,002374FBF7EDF7C3
1110 DATA 123B7FFFFF7B3120,0000020002000000,123B5B97A26B3080
1120 DATA 0102385C53C31000,0102306040000000,003C7EFFFFFF7E3C
1130 DATA F23F1E1E3F73E1C1,02060018306C0B0,02040010204080D0
1140 DATA 00066FFFFF7E3C18,0000604000000000,0000604002040800
1150 DATA 183C76F3C3653C18,182452B18D4A2418,00183C7E7E3C1B00
1160 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFAAD5AAD5AAD500,0000000000000000
1170 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFAA54AA54AA5400,0000000000000000
1180 DATA 7FFFFFFFFFFFF7F,7FD3A97DCAB7C000,0000000000000000
1190 DATA FEFFFFFFFFFFFFFE,FE2ADBB4645B0000,0000000000000000
1200 DATA 66CF843030044CCC8,4688802000048880,0000000000000000
1210 DATA 660703406B6C0002,660101402824000Z,0000000000000000
1220 DATA 071F3F7F7FFFFFFF,071F3F7F7FFFFFFF,0000000000000000
1230 DATA 2008820000000000,304CB3100100404,FFFFFFFFFFFFFFFF
1240 DATA 3C3C3C3C3C3C3C3C,3810283038102830,0000000000000000
1250 DATA 1B183C3C7E7EFFFF,10103830701860BC0,0000000000000000
1260 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C,3C7EFFFFFFF7E3C,0000000000000000
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 GOSUB960
20 POKE&HFFEO,4:COLOR ,,1:GOSUB710:GOTO280
30 IF Y<8 THEN 90 ELSE 130
40 '----- ｱﾅ -----
50 LOCATEMX,Z1:PRINT  ":IF SCREEN(MX+(XM*2),Z0)=&HD8 THEN XM=-XM
60 MX=MX+XM*2:LOCATEMX,Z1:PRINT"ﾊﾑ":IF ABS(MX-X)<2 AND Y=Z0 THEN RETURN620
70 RETURN
80 '----- SLIME or BAT -----
90 Q=Q+1:IF Q=N2 THEN Q=M1
100 LOCATEMX,MY:PRINT  ":MX=MX+MX(Q):MY=MY+MY(Q):LOCATEMX,MY:PRINT"
110 IF (MY=Y)*(ABS(X-MX)<2) THEN RETURN620 ELSE RETURN
120 '----- ﾕｶ -----
130 N=-(N=0):LOCATETX(N),TY(N):PRINT" ":IF SCREEN(TX(N),TY(N)+1)<>&H20 THEN 150
140 TY(N)=TY(N)+1:LOCATETX(N),TY(N):PRINT"ﾉ":RETURN
150 IF (TY(N)+1=Y)*((TX(N)=X)+(TX(N)=X+1)) THEN RETURN620
160 TY(N)=TY-1:TX(N)=INT(RND(1)*8)+8:GOTO140
170 '----- ﾄﾋﾟｱ -----
180 N=-(N=0):DT(N)=DT(N)+1:IF DT(N)<2 THEN 210
190 LOCATETX(N),TY(N)+DT(N)*2-2:PRINT05
200 IF (TY(N)+DT(N)*2-2=Y)*(ABS(X-TX(N))<2) THEN RETURN620 ELSE RETURN
210 IF DT(N)<4 THEN DT(N)=0:RETURN
220 LOCATETX(N),TY(N)+DT(N)*2-6:PRINTW$(2):RETURN
230 '----- ﾌｼｷﾞ -----
240 N=-(N=0):IF DT(N) THEN 270
250 TY(N)=TY(N)-1:LOCATETX(N),TY(N):PRINT"°°":DT(N)=-(TY(N)=4)
260 Y=-((TX(N)=X)*(TY(N)-1=Y)):RETURN
270 LOCATETX(N),TY(N):PRINT"  ":TY(N)=TY(N)+1:DT(N)=-(TY(N)<22):RETURN
280 PX=PEEK(&HFFEO):ON RO+1 GOSUB 50,30,180,180,90,230
290 IF JU=(SCREEN(X,Y-1)=&H20)*(SCREEN(X+1,Y-1)=&H20) THEN JU=JU-1:Y=Y-1:M=0:LOCATEX,Y+2:PRINT"  ":GOTO310
300 JU=0:IF (SCREEN(X,Y+2)=&H20)*(SCREEN(X+1,Y+2)=&H20) THEN LOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:M=0
310 PE=PEEK(&HFFEO):ON P(PE) GOSUB380,400,420,450,470,620,540
320 X=0:M=-(JU<0)
330 X=X+XX:LOCATEX,Y:PRINTY$(M+HO*2):DNZ(X,Y)+1 GOTO280,500,510,520,620,560,540
340 LOCATEX,Y:PRINTY$(1+HO*2)
350 SOUND6,12:SOUND7,247:SOUND8,16:SOUND11,96:SOUND12,9:SOUND13,8
```

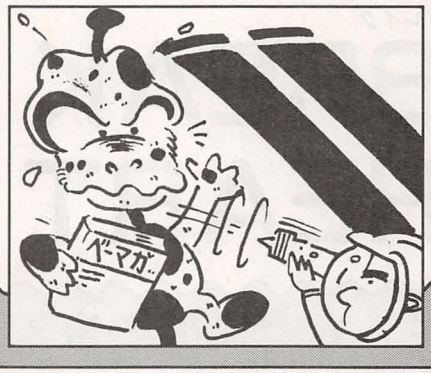
★僕は，体育の授業の剣道で，終わった後，面が胴にひっかかってとれなくなったおつけものです。（愛知県名古屋市・川井新之14才）……【影：うーん，運動の後の，つけものはまた格別だろう。お茶もそえてね。】

```
360 FOR I=0 TO 2:LOCATEWX,WY:PRINTW$(I):FOR K=0 TO 200:NEXT:NEXT
370 SYMBOL(36*8,80),"  ",2,2:IT=0:SOUND8,0:RETURN
380 HO=0:XX=-1:M=-(M=0):IF (SCREEN(X-2,Y)=&HF3)*(SCREEN(X-3,Y)=&H20) THEN LOCATE
X-3,Y:PRINTB$(3):LOCATEX-1,Y:PRINTW$
390 IF (SCREEN(X-1,Y)()&H20)+(SCREEN(X-1,Y+1)()&H20) THEN XX=0:RETURN330 ELSE LO
CATEX+1,Y:PRINTW$:RETURN330
400 HO=1:XX=1:M=-(M=0):IF (SCREEN(X+2,Y)=&HF3)*(SCREEN(X+4,Y)=&H20) THEN LOCATEX
+3,Y:PRINTB$(3):LOCATEX+2,Y:PRINTW$
410 IF (SCREEN(X+2,Y)()&H20)+(SCREEN(X+2,Y+1)()&H20) THEN XX=0:RETURN330 ELSE LO
CATEX,Y:PRINTW$:RETURN330
420 IF (SCREEN(X,Y+2)=&HDB)*(SCREEN(X,Y-1)=&H20)*(SCREEN(X,Y+3)=&HE0) THEN LOCAT
EX,Y+1:PRINTB$(4):Y=Y-1:RETURN
430 IF (SCREEN(X,Y+2)()&H20)+(SCREEN(X+1,Y+2)()&H20) THEN JU=2
440 RETURN
450 IF (SCREEN(X,Y+2)()&HDB)+(SCREEN(X,Y+4)()&HE0) THEN RETURN
460 LOCATEX,Y+3:PRINTB$(4):LOCATEX,Y:PRINT"  ":Y=Y+1:RETURN
470 IF HO THEN K=2 ELSE K=-2
480 IF (IT=2)*(SCREEN(X+K,Y)=&HDB) THEN WX=X+K:WY=Y:GOTO340
490 IF (IT=1)*(SCREEN(X+K,Y)=&H20)*(SCREEN(X+K,Y+2)=&HDB) THEN WX=X+K:WY=Y+2:GOT
O340 ELSE RETURN
500 IF IT THEN 280 ELSE SYMBOL(36*8,80),"ｺ",2,2:IT=1:SC=SC+50:GOTO530
510 IF IT THEN 280 ELSE SYMBOL(36*8,80),"ﾅ",2,2:IT=2:SC=SC+50:GOTO530
520 CL=CL+1:SC=SC+100:IF CL=0 THEN WX=DX:WY=DY:GOSUB350
530 Z(X,Y)=0:SYMBOL(X*8+4,Y*8+8),"  ":PLAY"T2550SL32GAB":GOSUB580:GOTO280
540 RO=RO+1:PLAY M3$,M4$:PLAY"MB"
550 FORI=1TO100:SC=SC+10:PLAY"T16005C64":GOSUB590:NEXT:IFRO=6THEN680ELSE20
560 IF YO()5 THEN YO=YO+1:GOTO530 ELSE GOTO530
570 '----- PRINT -----
580 FOR J=0 TO YO-2:LOCATE37-J*2,14:PRINT"ｵﾌ":LOCATE37-J*2,15:PRINT"ﾊﾋ":NEXT
590 IF HI(SC THEN HI=SC
600 LOCATE33,5:PRINTUSING"######":HI:LOCATE33,8:PRINTUSING"######":SC:RETURN
610 '----- DEAD!! -----
620 YO=YO-1:IF YO THEN A$="KAPOSHI!!" ELSE A$="GAME OVER"
630 PLAY M1$,M2$:CLS1:LOCATEX,Y:PRINTW$(2)
640 SYMBOL(X*8,Y*8),"ﾎﾏ",,-1:SYMBOL(X*8,Y*8+8),"ﾌﾍ",,-1:FOR I=0 TO 25
650 LOCATE0,24:PRINT:FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT:LOCATE15,12:PRINT A$
660 FOR I=0 TO 2000:NEXT:IF YO THEN 20 ELSE POKE&HFFE0,&H44:GOSUB1060
670 '----- ENDING -----
680 CLS:FOR I=1 TO 23:PLAY"T16005L32CG":READ A$:IF A$="0" THEN 700 ELSE READ B
690 FOR J=1 TO LEN(A$):LOCATE8+J*4,1:PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-3):NEXT
700 NEXT:POKE&HFFE0,&H44:RO=0:PLAY M1$,M2$:FOR I=0 TO 30000:NEXT:GOSUB1060
710 '----- FLOOR ﾊﾟﾀｰﾝ -----
720 CLS:IT=0:LINE(0,192)-(639,199),,3,BF:GOSUB580
730 RESTORE 1270:FOR I=0 TO 5:READ J,K$:LOCATE31,J:PRINTK$:NEXT
740 CONNECT(560,144)-(622,175)-(496,175)-(558,144),6:PAINT(560,145),6,6
750 COLOR 7:LOCATE35,10:PRINT"ﾚ ｰ":LOCATE35,11:PRINT"ﾄ ｺﾟ":SYMBOL(248,0),"EXPLO
RER",,3,4:COLOR ,,1
760 FOR I=0 TO 22 STEP2:FOR J=0 TO 28 STEP2:LOCATEJ,I:PRINTB$(5):NEXT:NEXT
770 FOR I=2 TO 20 STEP2:FOR J=2 TO 26 STEP2:LOCATEJ,I:PRINTW$(2):NEXT:NEXT
780 ON RO GOTO 800,810,820,830,840
790 RESTORE 1300:MX=10:XM=1:GOTO850
800 RESTORE 1330:MX=8:MY=5:M1=26:M2=38:M$="ｷｵ":0=25:FOR I=0 TO 1:TX(I)=RND*8+8:T
Y(I)=10:NEXT:TY=10:GOTO850
810 RESTORE 1360:TX(0)=18:TY(0)=2:TX(1)=16:TY(1)=8:GOTO850
820 RESTORE 1390:TX(0)= 6:TY(0)=6:TX(1)=10:TY(1)=6:GOTO850
830 RESTORE 1420:MX=8:MY=21:M1=1:M2=25:M$="ｴ4":0=0:GOTO850
840 RESTORE 1450:TX(0)=8:TY(0)=12:TX(1)=12:TY(1)=12:DT(0)=0:DT(1)=1
850 READ X,Y,DX,DY,RX,RY
860 CL=0:FOR I=1 TO 10:READ A$:FOR K=1 TO 13:A=VAL(MID$(A$,K,1))
870 IF A(6 THEN LOCATEK*2,I*2:PRINTB$(A):Z(K*2,I*2)=A-5:IF A=8 THEN CL=CL+1
880 IF A=9 THEN J=0 ELSE J=4
890 SYMBOL(K*16+J,I*16+8),B$(A):Z(K*2,I*2)=A-5:IF A=8 THEN CL=CL+1
900 NEXT:NEXT:Z(DX,DY)=6:LOCATEDX,DY:PRINTDO$:COLOR 2:LOCATERX,RY:PRINT"ﾏﾑ"
910 COLOR ,,1:RX=RND*13+1:RY=RND*10+1:IF SCREEN(RX*2,RY*2+1)()&HD9 THEN 910
920 IF RO=5 THEN COLOR 7:LOCATE24,4:PRINT"ﾒ":COLOR 1:PRINT"ﾙ":LOCATE24,5:PRINT"
ﾍ";:COLOR 5:PRINT"ﾍ":COLOR ,,1:LOCATE23,6:PRINT"ﾗﾘﾙﾗ":LOCATE22,7:PRINT"ﾗﾘﾙﾘﾙﾗ"
930 SYMBOL(RX*16+4,RY*16+8),"ｺ":Z(RX*2,RY*2)=5:RETURN
940 '------ ｲﾆｼｬﾗｲｽﾞ -----
950 CLS:COLOR 7,,0:WIDTH40:CONSOLE0,25,0:SCREEN 0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(-TIME)
960 DIM Z(28,22),P(255),MX(37),MY(37)
970 P(&HB7)=1:P(&HBE)=2:P(&H8D)=3:P(&HCD)=4:P(&H80)=5:P(&HB9)=6:P(&H8C)=7
980 READA$,B$:FORI=1TO37:MX(I)=VAL(MID$(A$,I,1))-1:MY(I)=VAL(MID$(B$,I,1))-1
990 NEXT:A$=MKI$(&H1D1D)+CHR$(31):Y$(0)="ｵﾌ"+A$+"ﾊﾋ":Y$(1)="ﾌﾍ"+A$+"ﾎﾏ"
1000 DS$="ｸﾍ"+A$+"ｸﾍ":DO$="ﾉｰ"+A$+"ﾄﾄ":Y$(2)="ﾑ"+A$+"ﾀﾑ":Y$(3)="ｹﾒ"+A$+"ｷｵ"
1010 FOR I=1 TO 5:READ C$,D$:B$(I)=C$+A$+D$:NEXT:FOR I=6 TO 9:READ B$(I):NEXT
1020 W$(0)="ﾜﾝ"+A$+"ｸﾍ":W$(1)="  "+A$+"ﾜﾝ":W$(2)="  "+A$+"  "
1030 W$=" "+MKI$(&H1D1F)+" ":HI=7650:M1$="T25505F4.G4MLD-8MND4C8Q4B-4G8B-2."
1040 M2$="T25503MLF4.MNF4MLF8MNF4.F4.B-2.":M4$="T150MFO3G8B4.O2C4O3F4B-4F4B-4"
1050 M3$="T150MFMSO5F4.D8C8D16C16O4B-8G8B-8MNA32A-32G32G-32F8F+32G32G+32A32B-8"
1060 '----- ﾀｲﾄﾙ -----
1070 CLS:PALETTE:PALETTE3,0:COLOR,,1:LOCATE24,10:PRINT"THE TREASURE":LOCATE29,11
:PRINT"OF":LOCATE22,12:PRINT"ASTEKA'S PYRAMID":LOCATE21,15:PRINT"(C)1987 KOIKE S
OFT":LOCATE22,17:PRINT"[PUSH SPACE KEY]"
1080 FOR I=0 TO 11:FOR W=1 TO I:LOCATEW*2-2,(I-1)*2:PRINTB$(1):NEXT:NEXT
1090 SYMBOL(16,22*8),"ﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙ":SYMBOL(16,23*8),"ﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙﾘﾙ
ﾘﾙﾘﾙ":LINE(0,24*8)-(639,199),,6,BF
1100 RESTORE1280:FOR I=1 TO 2:L=0:K=0:READ A$:FOR J=0 TO 21:B$=MID$(A$,J+1,1)
1110 IF B$="@" THEN K=K+2:GOTO1140
1120 IF B$="ﾑ" OR B$="ﾒ" THEN COLOR 6 ELSE COLOR ,,1
1130 SYMBOL(L*16+K+64,I*16),B$,2,2:L=L+1
1140 NEXT:NEXT:LINE(33*16+10,31)-(35*16+10,32),,0,BF:COLOR 6:FOR I=0 TO 3
1150 READ X,Y:SYMBOL(X,Y),"ﾏ",2,2:NEXT:COLOR ,,1:LOCATE30,22:PRINTY$(0)
1160 YO=3:SC=0:I$=INKEY$:IF I$=" " THEN RO=0:GOTO1180
1170 IF I$()CHR$(130) THEN 1160
1180 PLAY"T1500&C4.O3G8O&C4.O3L8GO&CO3GO4CEG2F4.DGF4.L8DFD03B04D03G2"
1190 FOR I=30 TO 0 STEP-1:K=-(K=0):LOCATE1+2,22:PRINTW$:LOCATE1,22:PRINTY$(K)
1200 GOSUB1220:NEXT:LOCATE0,22:PRINT" ｳ":LOCATE30,22:PRINTY$(0)
1210 LOCATE1,22:PRINTW$:FOR I=0 TO 3:GOSUB1220:NEXT:PALETTE0,7:RETURN20
1220 FOR J=0 TO 200:NEXT:RETURN
1230 '----- DATA -----
1240 DATA 2221222100012221100000012222222000000
1250 DATA 0022002200220022000112222220002220002
1260 DATA ﾘﾙ,ﾙﾘ,ﾘﾙ," ",ﾊB,ｷｳ,ﾘﾙ,==,ﾊO,ﾛﾊ,ｺ,ｬ,ﾗ,ﾄﾄ
1270 DATA 4,HI-SCORE,7,SCORE,10,ITEM,13,PLAYER,17,ROOM,23,BY KOIKE
1280 DATA "■■■ﾊ■ﾀ■ﾛ■ﾊ■■ﾀ■ﾊ■ﾀ■ﾊ■■■■", "■■■ﾀ■ﾊ■ﾀ■ﾛ■ﾀ■■■ﾀ■ﾛ■■■ ﾊ■ﾀ■■ "
1290 DATA 64,0,80,0,166,0,132,48
1300 DATA 2,20,28,18,32,21 '------------------------------------ ROOM 1 -----
1310 DATA 0600211700011,1120011200118,8300210001111,1110000100060,6000301800031
1320 DATA 2001811111118,0020020020021,1000000000060,0010010028010,0181070009919
1330 DATA 2,4,28,20,34,21  '------------------------------------ ROOM 2 -----
1340 DATA 1260000007127,0000000001108,5500000050020,8255555500200,0100000002001
1350 DATA 0100000020014,8111810200111,0000010710007,1031030111001,7000000013700
1360 DATA 2,20,28,2,36,21  '------------------------------------ ROOM 3 -----
1370 DATA 0000000200858,0111110000200,0001600110011,8900101003608,1111200001111
1380 DATA 7010002118208,1002000021702,8109041000200,1111010611711,0000000180108
1390 DATA 26,2,0,2,35,20   '------------------------------------ ROOM 4 -----
1400 DATA 1000000007000,1111111171111,1000000101300,0000003601850,0021111101110
1410 DATA 0000030200030,8111110171050,2077000101850,7011030301100,1000000000004
1420 DATA 2,18,28,2,33,20  '------------------------------------ ROOM 5 -----
1430 DATA 0387100006100,0312007001001,0300000000008,0300000000000,0200008002000
1440 DATA 0300000000031,0199999990048,0111111111051,0000000000001,4000000001418
1450 DATA 2,20,20,6,34,19  '------------------------------------ ROOM 6 -----
1460 DATA 0000000005000,1550001705000,8310001170000,5010000115555,1000000000000
1470 DATA 8310001111110,1050007050850,7850001010110,1000003000300,0019191800004
1480 '----- ????? -----
1490 DATA FROJUDWXUDWLROV$*,6,0,*RX#JHW#D*FU*VWDO*NLQJ1,3,0
1500 DATA *RX*EHFRP*D*SRSXODU*VLQJHU1,1,0,*RX*VDQJ*WKH*KRNXWR*QR*NHQ%$*,0,0
1510 DATA QDOFKDWWH*,9,0,0,v**#v,12,0,v######v,10,ﾋ7,13,ﾍﾙ,13,v######v,10,0
1520 DATA v##v,12,0,KDSS**ROG*,9,0,SUHVHOWHG*E**HVXLFKL,4,0
```

★あるスーパーで、背が伸びるという限定納豆が毎日売り切れて、その売り場には見るたびに胴が長くなっている男がいるらしい。(富山県中新川郡・カシャンPO17オ)……【編：今度会ったら、水戸納豆も食べにやと言っといて。】

SC-3000(LEVELII)用

ベーマガを救(すく)え！



モンキーズ

◎はじめに

このゲームはベーマガ86年9月号の「入門ゲーム・プログラミングのためのBASIC」を参考にして作ったものです。

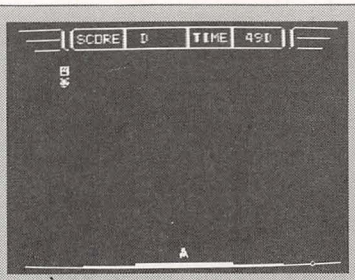
◎遊びかた

地上（画面下）にあるのが自機で，[,][.]キーで左右に動きます。エイリアンはベーマガをつれて下に降りてくるので[S]キーでミサイルを発射して，やっつけてください。ミサイルがベーマガに当たったら10点マイナスで，エイリアンに当たったら50点プラスになります。

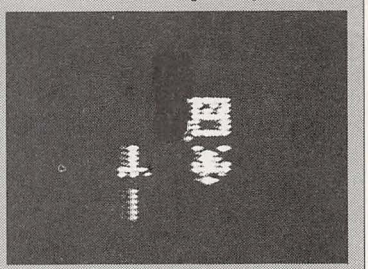
エイリアンが地上に降りてくるか，タイムが0になるとゲーム・オーバーです。

《第1表》変数表

V	自機のアドレス
M	ミサイルのアドレス
X，Y	ベーマガの座標
T	タイム
C	自機のキャラクター・コード



▲《写真1》ゲーム・スタート上から降りてくるインベーダーを撃て!!



▼《写真2》おしい!!あと少しだったのに，タイミングを考えて撃とう

《リスト1》ベーマガを救えのステージ・データ・リスト

```
1 CONSOLE0,24:CLS:COLOR6,1
2 FOR I=1TO4:READA,B$:CURSOR0,A:PRINTB$
:NEXT
3 CONSOLE3,20
4 FOR I=23710243:READB$:PATTERNC#I,B$:N
EXT
5 DATA0 ,"
6 DATA1 ,"
7 DATA2 ,"
8 DATA23,"
9 DATA 2020705OF8F8A888,0000202070D8F8
A8
10 DATA0020202020F8A800,0020202020202020
00
11 DATAFCD4ACFC8484FC00,00CC307878B4FC48
30
12 DATACC48307878B4FC4884
```

《リスト2》ベーマガを救えのメイン・プログラム・リスト

```
1 V=16260:Y=3:D=.5:T=500:C=237:I=1
2 C=C+I:I=-I:K=ASC(INKEY$+" ")
3 V=V+(K=44ANDV>16242)-(K=46ANDV<16279
)
4 IFK=83ANDM=0THENM=V
5 IFX<OORX>37THEND=-D
6 X=X+D:Y=Y+RND(1)*.4
7 IFM=0THEN9
8 M=M-40:IFM-40<15440THENM=0
9 CLS:CURSORX,Y:PRINT"M";SPC(37);CHR$(
C+5);:P=VPEEK(M)
10 VPOKEV,C:IFM>0THENVPOKEM,C+2
11 T=T-1:IFP>32THENGOSUB15
12 CONSOLE1,3:PRINTAB(13);S;"  ";TAB(
25);T;" ":CONSOLE3,20
13 IFY<21ANDT>0THEN2
14 BEEP2:END
15 IFP>241THENS=S+60:Y=3
16 S=S-10:M=0:BEEP:RETURN
```

★みんな!!影さんをいじめるのはやめろ!!もし自殺したらどうするんだ。私は影さんに金を貸してるんだゾ!!
（岡山市・**名もない1少年16才**）……【編：影さんが自殺することは心配ないが，キミの貸したお金は心配だな。】

SC-3000(LEVELIII)用

ブレイク
BREAK
ハート
HEART



柿内　一宏

⊙はじめに

このプログラムは，受験が終わったつぎの日の朝9時～昼3時までに作ったシロモノです。

⊙内　容

あなたは天使です。不良になった女の子の心の中に入って悪魔を倒してください。

⊙遊びかた

カーソル・キーで天使を四方向に動かし，こわれたハート“💔”に歌を歌ってやればもとのハート“♡”にもどります。なお，歌を歌うのはスペース・キーです。

こわれたハートや休符“𝄽”に当たると天使が1人減ります。ハートと休符を同時に倒すと悪魔がでてきます。それらを同時に倒すと感動のエンデングです。それと時間もあります。

⊙プログラムのしくみ

本当に単純ですので見ればわかります。

《第1表》変数表

MX，MY	…自分の座標
HX，HY	…ハートの座標
TX，TY	…敵の座標
CX，CY	…音符の座標
RO	…ラウンド
LE	…残り
HI	…ハイスコア
SC	…スコア
TI	…タイム
H	…ハートの数
XX	…音符の方向
HF	…キャラクターの種類
TF	…キャラクターの種類

⊙最後に

今度はもっとすごいのを作ります。

CHECKER FLAG

編：単調なゲームですね。

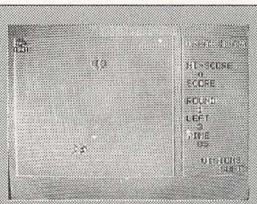
Dr.D：ゲームの内容があまりにも単純でしかもワンパターン化していることがゲーム性を悪くしている原因だ！

編：でもSC－3000じゃしかたないんじゃないですか？

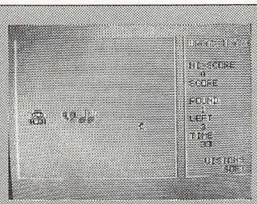
Dr.D：そんなことはない。SC－3000は，MSXのようにスプライト機能が付いているので，他の機種と比べてもそん色はないはずだ!!

編：そうですね。昔はSC－3000にももっと目をみはる投稿がきていましたネ。

Dr.D：そうだな。

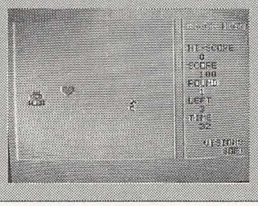


▲《写真1》ゲーム・スタート！破れたハートをもとにもどしてあげよう

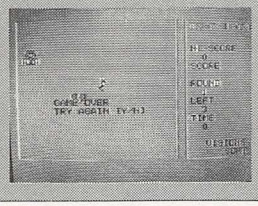


▲《写真2》こうやって，真横から音符をぶつけると……

▼《写真3》このように，もとのハートにもどります



▼《写真4》タイムがなくなるとゲーム・オーバーです



BREAK HEARTのプログラム・リスト

```
10 MAG1:GOSUB1130
20 TI=100:XX=1:SC=0:LE=3:RO=1:H=0
30 MX=0:MY=0:TX=10:TY=15:HX=10:HY=5
40 TF=28:HF=20:GOTO890
50 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲ ﾒｲﾝ
60 K$=INKEY$
70 IFK$=CHR$(28)THENXX=1:IFMX<18THENMX
=MX+1
80 IFK$=CHR$(29)THENXX=-1:IFMX>0THENMX
=MX-1
90 IFK$=CHR$(30)THENIFMY>0THENMY=MY-1
100 IFK$=CHR$(31)THENIFMY<18THENMY=MY+
1
110 IFK$=" "THEN260
120 SPRITE1,(MX*8+10,MY*8+10),0,1
130 SPRITE2,(MX*8+10,MY*8+10),4,9
140 ZX=INT(RND(1)*3)-1
150 ZY=INT(RND(1)*3)-1
160 IFMX=TXANDMY=TYTHEN490
170 IFMX=HXANDMY=HYTHEN450
```

★よく山下先生や断空我先生が使う「P. S.」とはどういう意味なのですか？（愛媛県東予市・渡部和信12才）
……【編：日本語では，追伸という意味です。影：あれっ，ポテトとシェイクじゃなかったんだ。】

```
180 HX=HX+ZX:HY=HY+ZY:IFHX<00RHX>180RH
Y<00RHY>18THENHX=HX-ZX:HY=HY-ZY
190 TX=TX+ZY:TY=TY+ZX:IFTX<00RTX>180RT
Y<00RTY>18THENTX=TX-ZY:TY=TY-ZX
200 SPRITE3,(HX*8+10,HY*8+10),HF,8
210 SPRITE4,(TX*8+10,TY*8+10),TF,1
220 TI=TI-1:IFTI<0THEN540
230 BLINE(181,129)-(240,139),,BF
240 CURSOR190,130:PRINTTI:GOTO60
250 REM ｳﾀ ﾇ ｳﾀｯﾀ ﾊﾞｱｲ
260 CX=MX:CY=MY
270 SPRITE0,(CX*8+10,CY*8+10),24,1
280 CX=CX+XX:IFCX<00RCX>18THEN300
290 S=ABS(XX):SOUND1,S*5+110,10:GOTO27
0
300 G1=0:G2=0:SPRITE0,(CX,CY),24,0
310 BEEP:IFMY<>HYANDMY<>TYTHEN140
320 IFXX=-1THENIFTX<MXANDTY=MYTHENG1=1
330 IFXX=-1THENIFHX<MXANDHY=MYTHENG2=2
340 IFXX=-1THENGOTO370
350 IFTX>MXANDTY=MYTHENG1=1
360 IFHX>MXANDHY=MYTHENG2=2
370 IFG1=1THENB=B+1:SC=SC+500:FORI=0TO
5:SOUND1,TX*10+500,I+5:SOUND2,TY*15+10
0,10+I:BEEP:NEXT
380 IFG2=2THENHF=16:SC=SC+100:FORI=0TO
2:SOUND1,200,10:SOUND1,300,15:NEXT:BEE
P
390 BLINE(181,69)-(240,79),,BF
400 CURSOR190,70:PRINTSC
410 IFG1+G2=3THENIFTF=28THENHF=8:TF=12
420 IFG1+G2=3THEN640
430 GOTO140
440 REM ﾊｰﾄ ﾄ ｱﾀｯﾀ ﾊﾞｱｲ
450 IFHF=20ORHF=8THEN490
460 S=S+300:H=H+1:IFH>ROTHEN600
470 FORI=0TO1000STEP100:SOUND1,110+I,1
5:NEXT:BEEP:HF=20:HX=1:HY=1:GOTO220
480 REM ﾔﾗﾚﾀ ﾊﾞｱｲ
490 LE=LE-1:IFLE<1THEN540
500 TI=100:FORI=0TO15:SOUND1,110,I:SOU
ND2,110,15-I:NEXT:BEEP
510 BLINE(186,111)-(220,119),,BF
520 CURSOR190,110:PRINTLE:GOTO 60
530 REM GAME OVER ﾉ ﾊﾞｱｲ
540 CURSOR50,100:PRINT"GAME OVER"
550 CURSOR50,110:PRINT"TRY AGAIN [Y/N]
":IFSC>HITHENHI=SC
560 IFINKEY$="N"THENEND
570 IFINKEY$="Y"THEN20
580 GOTO560
590 REM ROUND ｸﾘｱ ﾉ ﾊﾞｱｲ
600 CURSOR50,100:PRINT"ROUND CLEAR"
610 CURSOR50,110:PRINT"BONUS ";100*B*T
I
620 TI=TI+200:H=0:HF=20:B=0:RO=RO+1:FO
RI=0TO100:SOUND1,110+I*2,10:NEXT:BEEP:
GOTO30
630 REM ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ
640 SCREEN2,2:CLS
650 RESTORE670
660 FORI=1TO17:READX,Y,N,M:LINE(X,Y)-(
N,M),1:NEXT
670 DATA150,80,155,100,155,100,153,120
,153,120,165,140,165,140,166,141,166,1
41,185,130,165,125,168,126
680 DATA169,100,166,113,166,113,168,11
6,165,113,165,116,160,98,165,99
690 DATA160,104,164,104,164,104,166,10
0,160,104,160,102,178,100,184,101
700 DATA184,101,182,105,182,105,180,10
5,180,105,179,104
710 FORI=0TO40STEP6:CIRCLE(150+I,80),7
,1.3.5,0.25,0.7:NEXT
720 FORI=0TO10STEP4:CIRCLE(185+I,100),
7,1,10,1,0.20:NEXT
730 CIRCLE(180,40),30,1,0.17,0.77,0.75
740 CURSOR10,10:PRINT"NICE PLAYING"
750 CURSOR10,20:PRINT"YOU ARE MORE BET
TER!!"
760 CURSOR10,30:PRINT"GOOD LACK!!"
770 CURSOR10,40:PRINT"SEE YOU AGAIN"
780 CURSOR150,180:PRINT"BY KAKIUCHI "
790 LINE(167,128)-(166,128)
800 FORI=0TO200:NEXT
810 BLINE(167,128)-(166,128)
820 FORI=0TO150:NEXT
830 LINE(167,129)-(166,129)
840 FORI=0TO100:NEXT
850 BLINE(167,129)-(166,129)
860 FORI=0TO50:NEXT:GOTO790
870 REM ｶﾞﾒﾝ ｶｸ
880 SC=0:HI=0:RO=0:LE=3:CA=0
890 SCREEN1,1:CLS:COLOR15,1
900 CURSOR13,10:PRINT"BREAK HEART"
910 CURSOR12,20:PRINT"VISIONS SOFT"
920 CURSOR20,21:PRINT"HIT [ANY] KEY"
930 IF INKEY$<>" "THEN930
940 SCREEN2,2:CLS
950 LINE(0,0)-(255,191),5,BF
960 BLINE(10,10)-(170,170),,BF
970 BLINE(180,10)-(250,170),,BF
980 CURSOR185,15:PRINT"BREAK HEART"
990 COLOR8
1000 CURSOR185,40:PRINT"HI-SCORE"
1010 COLOR1:CURSOR185,60:PRINT"SCORE"
1020 CURSOR185,80:PRINT"ROUND"
1030 CURSOR185,100:PRINT"LEFT"
1040 CURSOR185,120:PRINT"TIME"
1050 CURSOR190,50:PRINTHI
1060 CURSOR190,90:PRINTRO
1070 CURSOR190,110:PRINTLE
1080 COLOR8
1090 CURSOR200,150:PRINT"VISIONS"
1100 CURSOR220,160:PRINT"SOFT"
1110 COLOR2:GOTO60
1120 REM ｷｬﾗｸﾀｰ ｾｯﾃｨ
1130 RESTORE1160
1140 FORI=0TO31:READD$
1150 PATTERNS#I,D$:NEXT:RETURN
1160 DATA 0F000F1020242413,016E909090B
0D09F,F000F008042424C8,807609090900BF
9
1170 DATA 00000F1F3F383818,00000107000
10101,0000F0F8FC1C1C18,000080F08080808
0
1180 DATA 206462B1A9A8AFFC,FAA9A9AAB46
46428,0426468D9515F53F,5F1515552D26261
4
1190 DATA 98C4A2A1A1989E9F,8F878284887
06040,19234585851979F9,F1E14121110E060
2
1200 DATA 00001E3F3F3F3F3F,1F0F0703010
00000,000078FCFCFCFCFC,F8F0E0C080000000
0
1210 DATA 00003C7E7C7E7C7C,3E1F0F06020
00000,00003C7EFE7EFEFE,7C383060C000000
0
1220 DATA 0000000000000000,0F1F3F7F7F7
F3E1C,C0A09088889090A0,808080808000000
0
1230 DATA 0002010001030602,0103070C080
40300,00000080C0600000,008000000000008
0
```

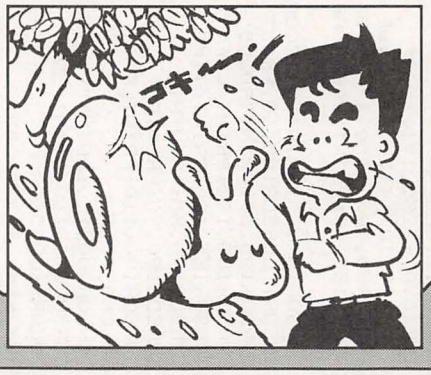
★今、私はOFコーナーに絶対載れるギャグを持っているのだァッハッハ。えっ教えてくれって？だめだよ！だってもうスペースがないから。（鹿児島市・VAほしい谷本君12才）……【TOMMY：おや？またこののりっしゅか？】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用

チャオの伝説2

青銅(せいどう)の蝸牛(かたつむり)

～ブロンズ・スネイル～



小川真太郎

◆チャオからの手紙

あれから3か月…みなさんお元気ですか。つぎの僕の使命は，ある部屋に設置されているロボット『ＯＸ－12』を最後の部屋へと，送り届けることです。ところがその部屋には，“自分の殻(から)”を捜してはいまわる『青銅の蝸牛』がいるのです。しかも，やっかいなことには，そいつをうまく使わなくては，脱出は不可能なのです。

お願いです。もう一度，あなたの知恵と勇気をお借しください。

◆ルールについて

2 4 6 8 で『チャオくん』を操作し，ロボットを番号順（若いほうから）に出口に入れて，自らも脱出すればクリアです（残りＨＰ×10のポイント)。ただし部屋には『蝸牛』が一定の軌跡(きせき）を描いてはっています。

また，部屋にある三つの『ミラクル・プレート』を押すことにより，さまざまな『奇跡』を起こせます。でもプレートは一度使うと壊れてしまうし，『魔法の玉』(画面下部に表示)も減ってしまいます（くわしくは**第1表**を)。もちろんＨＰが0になったり，ロボットやチャオがつぶされたり，脱出させる順番をまちがえたりするとミスです。

◆補足事項

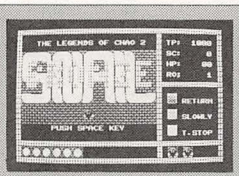
3番目のロボットを脱出させると，音楽が流れて，ＨＰ消費量の増加，蝸牛の異常成長，未使用プレートの魔法の玉への変化，の三つの現象が起こります。すばやく魔法の玉を集め，出口に入りましょう。部屋は10個（本当かな？）あります。また指輪は取ると一度だけ壁を壊すことができます。そうそう，スペース・キーで自殺できます。

◆プログラムについて

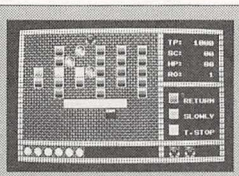
130行のICの値を1にするとジョイスティックで遊べます。また，ゲーム・スピードが遅いと感じる人は，395行を消してください。

《第1表》プレートの内容

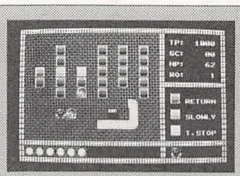
プレートの色	魔法の玉の消費量	奇跡の内容
赤	一つ	蝸牛の進行方向を変える
緑	二つ	一定時間，蝸牛の動きを遅くする
黄	三つ	一定時間，蝸牛の動きを止める



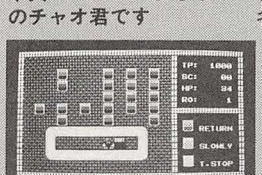
▲《写真1》タイトル画面。中央にいるのがおなじみのチャオ君です



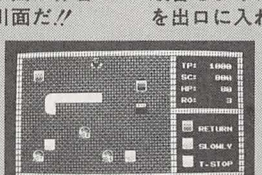
▲《写真2》ゲーム・スタート！1面は作者の名前の小川面だ!!



▲《写真3》こうやって順番どおりにロボットを出口に入れる



◀《写真4》ロボットを全部入れたらアイテムを取り出口へ急げ!!



◀《写真5》これは3面です。一見かんたんなようだがじつは…

青銅の蝸牛のプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ BRONZE SNAIL ■■■■■■■■■■■■■■■■
110 CLEAR:INITWIDTH 40:CLEAR:DEFINT A-Z:CLICK OFF:REPEAT ON:RANDOMIZE:GOSUB 1
120 S(0)=100:DIM C$(19),P(14,11),X(50),Y(50),A(50),R$(12),T$(12),U$(12)
130 O=1:IC=0:PALET 7,0:PRW 8:LINE(9,8)-(215,167),PSET,7,BF:TEMPO 2000:GOTO 900
140 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ START ■■■■■■■■■■■■■■■■
150 CLS:FOR I=0 TO 4:READ A,B,C,D,A$:LINE(A,B)-(C,D),A$,BF:NEXT:MG=5:LE=2
160 FOR I=0 TO 5:LOCATE 1*2+1,22:PRINT C$(15)::NEXT:FOR I=1 TO 4:READ A$,S(I)
170 LOCATE 29,I*2+2:PRINT USING"$##########";S(I-1)*(1-(I<3)*9):NEXT
180 FOR I=0 TO 2:READ A$:LOCATE 29,I*3+12:PRINT C$(I+6)A$:NEXT:LOCATE 29,22
190 PRINT"ｴｷ ｲﾁﾏｲﾉｺﾘ ｶｲ=";:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 11:P(I,J)=11:NEXT J,I
200 GOSUB 1010:FOR I=1 TO 12:READ R$(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ T$(I):NEXT
210 FOR I=1 TO 12:READ U$(I):NEXT:S$="GAME OVER":IF R=1 AND S=8 THEN S(3)=0
220 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ STAGE ■■■■■■■■■■■■■■■■
230 FOR I=1 TO 13:LINE(I,1)-(27-I,21-I),,B:FOR J=1 TO 10:P(I,J)=0:NEXT J,I
240 PRW 128:LINE(1,1)-(24,20),,BF:R=S(3):X=7:Y=1:S(2)=80:FOR I=0 TO 10
250 A$=BIN$(VAL("&H"+MID$(R$(R),I*2+1,2)+"0")):B$=STRING$(8-LEN(A$),"0")+A$
260 FOR J=1 TO 8:LOCATE J*2+3,19-J*2:A=VAL("&B"+MID$(B$,J,1))*2:P(I+2,10-J)=A*8
270 PRINT C$(A*5)::NEXT J,I:A$=U$(R):FOR I=0 TO 7:A=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
280 B=A MOD 12:C=A¥12:LOCATE B*2-1,C*2-1:PRINT C$(U(I))::P(B,C)=T(I):L(I)=B
```

★コーヒーを飲むと，背が伸びないと思って飲めないかたへ：麦茶に牛乳をまぜるとコーヒーになります。影さん，試してみては…。(千葉市・**松橋弘明16才**)…【**影**：そうかじゃあ買いに行くか。**つぐ美**：コーヒー入りました。】

```
290 M(I)=C:NEXT:VX=B:VY=C:A$=T$(R):A=VAL(LEFT$(A$,2)):FOR I=0 TO (A-1)*4
300 B$=BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*2+3,2))):B$=STRING$(8-LEN(B$),"0")+B$
310 FOR J=0 TO 3:A(I*4+J)=VAL("&B"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXT J,I:VV=A
320 FOR I=1 TO 3:GOSUB 880:NEXT:S(2)=809:LOCATE 13,1:PRINT C$(1);
330 FOR I=-1 TO VV+1:D=(I+VV)MOD VV:A=W(A(D)):B=A((I+1)MOD VV):C=Z(B):X(D)=VX
340 Y(D)=VY:V(D)=A+C*8:VX=VX+(B=1)-(B=2):VY=VY+(B=3)-(B=0):NEXT:P(X,Y)=1
350 TI=-1:IF R=2 OR R=5 OR R=8 OR R=11 THEN P(1,1)=10:LOCATE 2,2:PRINT"?"
360 PRW 0:PAUSE 5:FOR I=1 TO 6:LOCATE X(I)*2-1,Y(I)*2-1:PRINT C$(V(I));
370 P(X(I),Y(I))=11:PLAY"02C4D06FE":NEXT:V1=6:V2=0:V3=1:RT=1:TC=0:TS=1:EX=0
380 PLAY 50:A$="D1EFGAAFFGFEFDDD":PLAY"03"+A$+":05"+A$+":V1002"+A$:PLAY 2000
390 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  CHAO MOVE  ■■■■■■■■■■■■■■■■
395 PAUSE 1
400 A=STICK(IC):U=(A=4)-(A=6):V=(A=8)-(A=2):L=X+U:M=Y+V:IF STRIG(IC) THEN S10
410 B=P(L,M):ON B GOTO 440,610,610,610,650,650,650,580,420,530,440,550
420 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT C$(0);:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$(1);:P(X,Y)=0
430 P(L,M)=1:X=L:Y=M:IF B=9 THEN 700
440 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  T I M E R  ■■■■■■■■■■■■■■■■
450 S(2)=S(2)-10+V3*9:LOCATE 35,6:PRINT USING "###";S(2)¥10:IF S(2)<10 THEN 810
460 IF TI=0 THEN FOR I=1 TO 12:PLAY "06C6B":PRW 128*(I MOD 2):NEXT:TC=0:TS=1
470 TI=TI-1:TC=TC-1:IF TC>0 THEN PAUSE 1:GOTO 390
480 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  BRONZE SNAIL!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
490 V1=(V1+RT+VV)MOD VV:V2=(V2+RT*V3+VV)MOD VV:L=X(V1):M=Y(V1):C=X(V2):D=Y(V2)
500 E=P(L,M):F=1-V3:B=P(L,M):LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$(V(V1));
510 LOCATE C*2-1,D*2-1:PRINT C$(V(V2)*F);:P(L,M)=11:P(C,D)=11*F:TC=TS
520 IF B>0 AND B<5 THEN D=V(V1)-B:A=0:GOTO 790 ELSE P(C,D)=11*F:TC=TS:GOTO 390
530 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  GET RING!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
540 PLAY "03C4A405CA07CA":M"=1:LOCATE 2,2:PRINT "メ";:P(1,1)=0:GOTO 440
550 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  GET MAGIC  ■■■■■■■■■■■■■■■■
560 IF MG=13 THEN 440 ELSE MG=MG+1:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$(0);:P(L,M)=0
570 PLAY"07C606C05C04C":LOCATE MG*2-1,22:PRINT C$(15);:GOTO 440
580 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  USE RING!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
590 IF MT=0 THEN 440 ELSE P(L,M)=0:MT=0:A=0:FOR I=0 TO 10:LOCATE L*2-1,M*2-1
600 PRINT C$(A);:A=5-A:PLAY"05C5EA":NEXT:GOTO 440
610 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  P U S H  ■■■■■■■■■■■■■■■■
620 A=P(L+U,M+V):IF A(>0 AND A(>9 THEN 440
630 P(L,M)=0:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$(0);:L=L+U:M=M+V:LOCATE L*2-1,M*2-1
640 PRINT C$(B);:P(L,M)=B:PLAY "07C206D05D":IF A=9 THEN 700 ELSE 620
650 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  M I R A C L E  ■■■■■■■■■■■■■■■■
655 REM  ﾓ 247 ｶｸﾗｼｷ ｶｸﾅ# 1861  ｵｶﾞｸ ｼﾝﾀﾛｳ
660 IF MG-B+4<0 THEN 440 ELSE MG=MG-B+4:LINE(26,22)-(MG*2+1,23)," ",B:A=0:TI=60
670 TS=0:FOR I=0 TO 16:P.PLAY "06483GEC":PALET 0,A:A=7-A:NEXT:LOCATE L*2-1,M*2-1
680 TC=0:PRINT C$(5);:P(L,M)=8:IF B=6 THEN TS=2 ELSE IF B=7 THEN TS=1000:TC=TS
690 IF B=5 THEN TI=-1:RT=-RT:SWAP V1,V2:V1=V1-RT:V2=V2-RT:GOTO 440 ELSE 440
700 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  E X I T  ■■■■■■■■■■■■■■■■
710 IF EX()(B-2)MOD 4 THEN 810 ELSE LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$(16);:P(L,M)=9
720 PLAY "04C806C08C":EX=EX+1:IF EX=4 THEN 750 ELSE IF EX<3 THEN 440 ELSE V3=0
730 V2=(V2+RT+VV)MOD VV:PLAY"05E9DCEDCDGGGG":FOR I=5 TO 7:A=L(I-1):B=M(I-1)
740 C=4*(P(A,B)=I):LOCATE A*2-1,B*2-1:P(A,B)=8-C:PRINT C$(19+C):NEXT:GOTO 440
750 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  C L E A R  ■■■■■■■■■■■■■■■■
760 TEMPO 200:PLAY "V1304C3EDFEGFABBAB+C+C+C:V1005+C3BA3FEDCEFGA+C+C+C"
770 S(3)=S(3)+1:S(1)=S(1)+S(2)¥10:S(2)=80:FOR I=1 TO 3:GOSUB 880:NEXT:PLAY 2000
780 IF S(3)=11 THEN 830 ELSE IF S(3)=13 THEN G$="HAPPY END":GOTO 830 ELSE 220
790 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  O U T  ■■■■■■■■■■■■■■■■
800 FOR I=0 TO 19:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT C$(A+3):A=D-A:PLAY"06C2DE02EFG":NEXT
810 A=0:FOR I=0 TO 11:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT C$(A+1):A=16-A:PLAY"05C7DE":NEXT
820 LE=LE-1:IF LE)-1 THEN LOCATE LE*3+29,22:PRINT C$(18);:GOTO 220
830 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  GAME OVER  ■■■■■■■■■■■■■■■■
840 FOR I=1 TO 10:PAUSE1:LINE(I,I)-(27-I,21-I)," ",B:NEXT:P=S(1):LOCATE 9,8:C=0
850 PRINT G$:LOCATE 7,13:PRINT "HIT SPACE KEY";:D=S(3):IF P>S(0) THEN S(0)=P
860 PLAY 160:A$="G7R0G7AB+C+C":PLAY "06"+A$+":03"+A$:PLAY 2000:IF D>11 THEN D=1
870 C=C+1:IF STRIG(IC) OR C=1500 THEN PLAY "06C6DEFGAB":GOTO 980 ELSE 870
880 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  STATUS PRINT!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
890 LOCATE 32-(I¥2=1),I*2+2:PRINT USING "#####";S(I);:RETURN
900 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  PCG SETTING  ■■■■■■■■■■■■■■■■
910 F$=CHR$(0):FOR I=0 TO 29:READ D$:DEFCHR$(I+177)=HEXCHR$(D$):E$=""
920 IF I<15 THEN 950 ELSE FOR J=0 TO 2:A$=MID$(D$,J*16+1,16):FOR K=0 TO 7
930 B$=MID$(A$,K*2+1,2):C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$)))))
940 C$=STRING$(2-LEN(C$),"0")+C$:E$=E$+C$:NEXT K,J:DEFCHR$(I+82)=HEXCHR$(E$)
950 NEXT:FOR I=32 TO 90:A$="":C$="":FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
960 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:FOR K=0 TO 2:B$=LEFT$(F$+A$,8):MID$(B$,4-K)=F$
970 MID$(B$,6+K)=F$:C$=C$+B$:NEXT:DEFCHR$(I)=C$:NEXT
980 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  CHARACTER  ■■■■■■■■■■■■■■■■
990 RESTORE 1420:FOR I=0 TO 19:READ A$,B$:C$(I)=A$+"<<<"+B$:NEXT:FOR I=0 TO 3
1000 READ W(I):Z(I)=I-(I=3):NEXT:FOR I=0 TO 6:READ U(I),T(I):NEXT:GOTO 140
1010 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  T I T L E  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1020 FOR I=1 TO 13:LINE(I,I)-(27-I,21-I)," ",B:PAUSE 1:NEXT:PRW 128:LOCATE 7,18
1030 PRINT "PUSH SPACE KEY";:LOCATE 4,2:PRINT "THE LEGENDS OF CHAO 2";:R=128
1040 LINE(1,4)-(26,17),"メ",BF:FOR I=0TO4:READ A$:FOR J=1 TO 13:C$=MID$(A$,J,1)
1050 A=VAL(C$):LOCATE J*2-1,I*2+4:PRINT C$(A-(A>0)*8):NEXT J,I:FOR I=0 TO 4
1060 FOR J=0 TO 2:READ A$:B$=BIN$(VAL("&H"+A$)):B$=STRING$(8-LEN(B$),"0")+B$
1070 FOR K=1 TO 8:A=VAL(MID$(B$,K,1)):IF A=1 THEN LOCATE J*8+K+1,I+6:PRINT"ｱ"
1080 NEXT K,J,I:FOR I=0 TO 4:R=128-R:PRW R:PLAY"V1202C8O4C06C":NEXT:S=STICK(IC)
1090 PAUSE 1:R=1-R:LOCATE 13,15+R:PRINT C$(0);:LOCATE 13,16-R:PRINT C$(1);
1100 PLAY "O6C9D:V1005F9A":IF STRIG(IC) THEN PLAY "O6C6DEFGAB":RETURN ELSE 1090
1110 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  PCG DATA!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1120 DATA 7777777777777706744444444440000776666666664400
1130 DATA 51AA510015AA150000000000000000000000000000000000
1140 DATA 70EDC0954814800070FCE2C141402008608C02014141221C
1150 DATA 50A457002A80420200070073003F000200000604002A000202
1160 DATA 01921100160041400F0F000FE0040000080000000040040
1170 DATA 2040707020843E00204060600000300020407070200043E00
1180 DATA 0201070B02103E000201060A00103000020107 0B02103E00
1190 DATA 007F677B677F0000007444404544000000754572457500000
1200 DATA 00FCEC6CECEC0000005C0048000000000005C484848480000
1210 DATA 53AE5D3225545B5B030C0020015103120300C102021505353
1220 DATA E51A85422231C1C1800000008098180 0E01804020011C100
1230 DATA 7F7C01BF006F600B747756340B4403087F7C013F006F4000B
1240 DATA BE77677777777F3E3E6040404040400 0BE76667676767C00
1250 DATA BE637B636F637F3E3E6040404040400 0BE627A626E627C00
1260 DATA BE637B637B637F3E3E6040404040400 0BE627A627A627C00
1270 DATA 40BF7F7F7F7F407F003F6040400040000003F6040404040040
1280 DATA 407F00404040E0000040000000000000040404040404003F
1290 DATA 40BF7F7F7F7F407F003F7F7F7F3F7F3F003F6040404040040
1300 DATA 407F00404040E0003F7F3F3F3F3F1F0040404040404003F
1310 DATA 40BF7F7F7F7F407F003F6040400040000003F7F7F7F7F7F7F
1320 DATA 407F00404040E0000040000000000007F7F7F7F7F7F7F3F
1330 DATA 40BF7F7F7F7F407F003F7F7F7F3F7F3F003F7F7F7F7F7F7F
1340 DATA 407F00404040E0003F7F3F3F3F3F1F007F7F7F7F7F7F7F3F
1350 DATA 54A9478F5F8F3F7F0000000000001020000000 02050F170F
1360 DATA 7F3F8F5FAF47A900020100000000000F170F0502000000
1370 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFD5AAD0A0C0A0C0FFFFFFFFFAF5F8F4
1380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFC0A0C0A0D0AA05FFF4F8F5FAFFFFFFFF
1390 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF0000000000AA55FF000055AAFFFFFFFF
1400 DATA FFFFFFFFFFFFFF00FF55AA000000000FFFFFFFFAA550000
1410 DATA 7F7F7F7F7F7F7F7F0305030503050305 2F1F2F1F2F1F2F1F
1420 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  CHARACTERS DATA  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1430 DATA ｲｲ,ｲｲ,ｲｴ,ｶｷ,ｺｿ,ｼｽ,ｺｿ,ｼﾋ,ｺｿ,ｼｼ,ﾀa,ﾁb,ﾂc,ﾃd,ﾄe,ﾅf,ﾆg,ﾇh,ﾌi,Ko,ﾈj,ﾊ\,ﾌ7
1440 DATA ﾍ\,ﾎo,ﾎo,lo,ﾍj,ﾎ£,ﾉﾍ,ﾈi,ﾉj,ｱ7,"  ",ｲｲ,ｲｴ,"  ","  ","","",4,2,1,0,2,2
1450 DATA 3,3,4,4,16,9,6,5,7,6,8,7
1460 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  TITLE DATA!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1470 DATA 0,0,39,24,7,28,1,38,9," ",28,11,38,20," ",28,22,38,23," ",1,22,26,23
1480 DATA " ",TP,0,SC,80,HP,1,RD,0," RETURN","  SLOWLY","  T.STOP"
1490 DATA 231211231!100,4004444044400,6314444344400,0044444044400,6356655066635
1500 DATA CC,49,77,AA,AD,14,CC,AB,26,AA,A9,44,CA,49,77
1510 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  ROUND DATA!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1520 DATA 0C001F000C001F000F001F,FFFFE7C3818181C3E7FFFF,01400000000000800200
1530 DATA D09B024060000080C00C08,FC8683818181818 1C1613F,E7E7E7C3000000C0E0E0E0
1540 DATA 00001C2202840222180000,E7E7C181810101010101,F7F707870803838003EBEB
1550 DATA 203082829B039B82823020,01E9A8E101010110E1E1E1,9F9F9F8095B9000008B9B
1560 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  SNAIL DATA!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1570 DATA 20AAAA05555F,22DDEEE8884450,185EAA807D50,10F801F0,22EEEEE8444450
1580 DATA 26BE82A1505F57A0,42FBAAA20045F8D174205DF0,26E02882:5D75EB0
1590 DATA 26017F50:7FAEA80,20012ABBBD55,28A8D5555542AAAA,14FFA00170
1600 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  ITEMS DATA!  ■■■■■■■■■■■■■■■■
1610 DATA 1E29376932343657,4237444F27636B66,6E5A74471A766341,72322C435A656668
1620 DATA 512A405C1C322764,4A39373B32567141,7671634F5D59733F,6A4636381E1F2034
1630 DATA 1E7076 4D7372744 6,5E405B431E1F2035,21381C74646B402E,6A625663826403344
```

★わかる！動かせる！ブロックが組める！玩具箱リブロック!!（富山県東砺波郡・笑ってちょーだい僕，茂雄13才）…【影：なにが!!キミはリブロックの回しものか？ダイヤブロックやレゴブロックはどうなるんだ!!】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

桃次郎（ももじろう）



NAMKO2

ストーリー

昔々，オニが島のオニを退治したことで名を知られていた桃太郎だが，数年後生き残っていた数人のオニによって暗殺されてしまった。

それからさらに数年後，川で洗たくをしていたおばあさんが拾った桃から生まれた桃次郎は，新たにオニが発生したといわれる十の島にイヌ，サル，キジの3びきをつれて出発した。

遊びかた

画面上にいるオニをすべて殺すと1面クリアです。

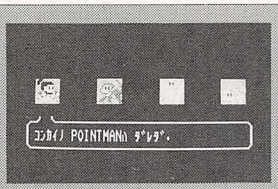
自分をテンキーで動かして，スペース・キーで剣を振ります。オニのとなりで剣を振るとオニにダメージをあたえます。ある程度ダメージをあたえるとオニは死んで宝箱になります。その宝箱にポイント・マン（あとで説明します）をぶつけると，きびだんご（ポイント・マンのきげんが良くなる），おにぎり（LIFEが10増える）がでます。

《第1表》ポイント・マンの特徴

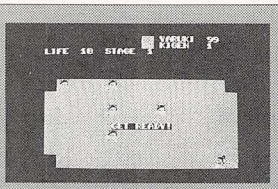
名　前	やる気	きげん	攻撃方法
サ　ル	30	3	画面がフラッシュして目の前にいる敵を一撃で倒す
キ　ジ	80	2	爆弾を落とす 敵を一撃で倒す
イ　ヌ	99	1	ほえる。自分の2倍の力



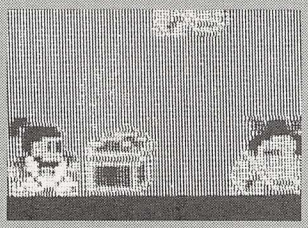
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!!



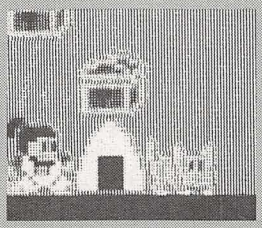
▲《写真2》まず今回のポイント・マンを選ぶ



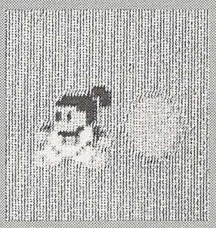
▲《写真3》スタート!!今回のポイント・マンはイヌだ



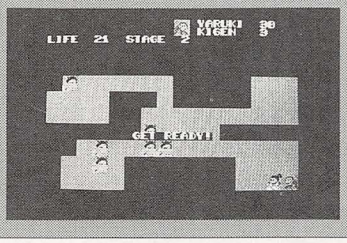
◀《写真4》オニをやっつけると宝箱に変わる



◀《写真5》これはおにぎりだ!!体力アップ



◀《写真6》きびだんごだ!!きげんアップ

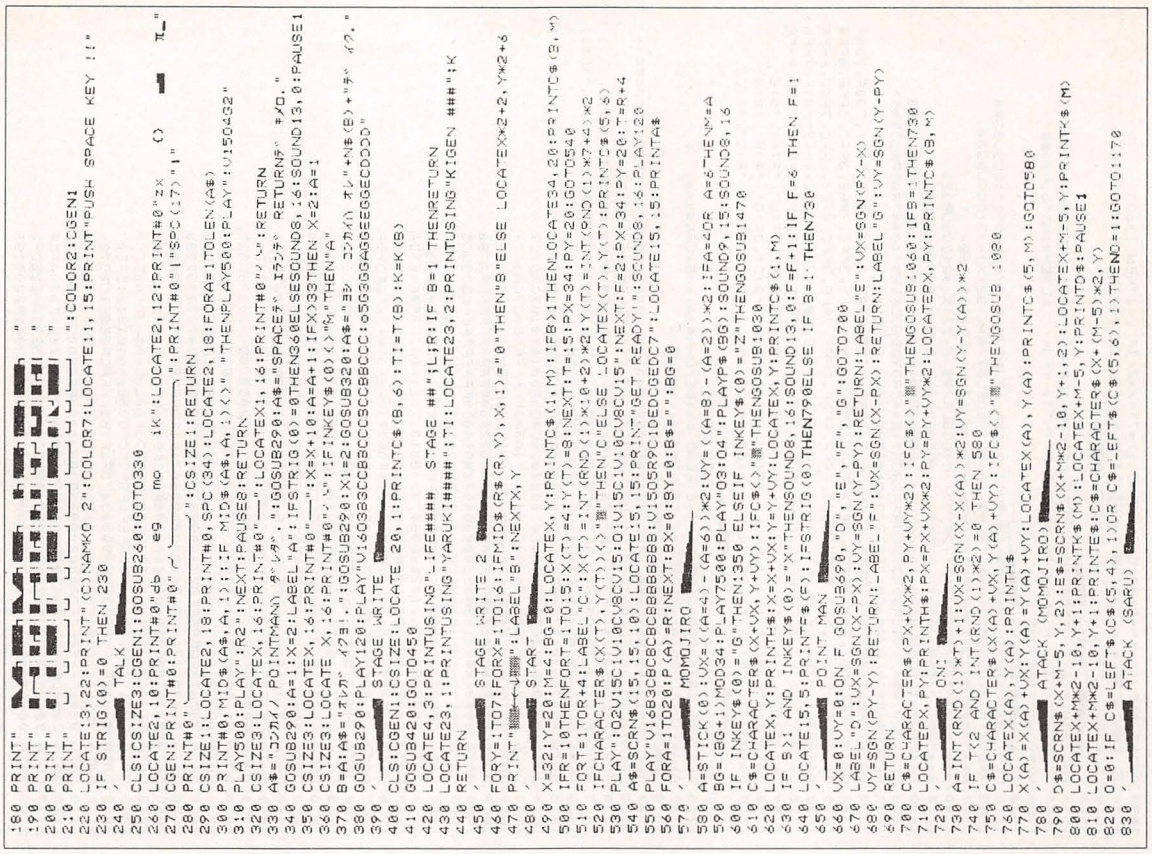


◀《写真7》これは2面だ!!島は各面ごとにちがう



◀《写真7》全面クリアすると再びこのモードに

★あっ影さん，何をやってるんですか？おさい銭箱に借金の約束手形なんて入れたって，神様は変わりに払ってなんかくれませんよ。（神奈川県平塚市・**アダムとイボ13才**）…【影：お一神はわれを見離したもうたか？】



自分が敵に当たるとダメージを受け，LIFEが0になるとゲーム・オーバーです。ポイント・マンが敵に当たるとポイント・マンのきげんが悪くなって，きげんの悪い分だけやる気が減ります。剣を振ってもやる気が減ります。やる気がなくなるとポイント・マンはやめてしまいます。ポイント・マンについては**第1表**を見てください。それから[Z]キーを押すとワープします（ＬＩＦＥ－１）。

ポイント・マンについて

タイトル画面でスペース・キーを押すとビジュアル・ステージになります。ここでは各ラウンドのポイント・マンを決めます。スペース・キーで選んでリターン・キーで決めますが桃次郎のところで，リターン・キーを押すと桃次郎１人で出発します。

ポイント・マンを決めてゲームをすると，[X]のキーでポイント・マンに命令することができます。

- **COME ALONG**…自分についてくる。
- **RUN**…自分から逃げようとする。
- **X POSITION**…自分のＸ座標を合わせようとする。
- **Y POSITION**…自分のＹ座標を合わせようとする。
- **STOP**…止まる。

これらをうまく利用してすべてのオニを殺してください。

最後に

ゲーム・オーバーとエンディングにもビジュアル・ステージを使っています。リストは長いですがぜひ打ってエンディングを見てください。

それからキャラクター作ってくれた管井!!これが載ったって千円やんねーからな!!

★　★　★

●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，[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。

桃次郎のプログラム・リスト

```
10 '
20 INIT:CLICKOFF:DIM$(33),R$(10,7),X(21),Y(21),P(21):GOSUB1710:WIDTH40
30 '
40 SOUND6,100:SOUND7,&HF7:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,10
50 RESTORE1700:FOR A=1TO33:READ$(A):NEXT
60 '
70 RESTORE1650:FOR A=1 TO 10:FORB=1TO7:READA$:A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
80 R$(A,B)=RIGHT$(STRING$(16,"0")+A$,16):NEXT B,A
90 '
100 RESTORE:10:FOR A=1TO4:READN$(A),C$(A,4),C$(A,5),T(A),K(A):NEXT
110 DATA"ﾋﾄﾘ ﾓﾉ","ｶﾞｲｺﾂﾓﾉ","ｵﾝﾅﾉｺ","ﾊﾀﾗｷﾔﾏﾝﾊﾞ","ﾄﾘ",0,0,0
120 DATA"ﾓﾓﾀﾛｳ","ｻﾙ","ｷｼﾞ","ｲﾇ","ｷﾞｭｳﾆｭｳ",60,2,0
130 C$(5,6)="ｷﾞｭｳﾆｭｳ":C$(5,4)="ﾋﾟｰﾋｮﾛﾛ":H$="ﾋﾟｰﾋｮﾛﾛ":K$(4)="ﾍﾞﾝｹｲ":K$(6)="ﾍﾞﾝｹｲ"
140 RESTORE150:FOR A=1TO5:READC$(A):NEXT:R=1:L=10
150 DATA"STOP!ﾋﾄ","COME ALONGﾋﾄ","RUNﾋﾄ","X POSITIONﾋﾄ","Y POSITIONﾋﾄ"
160 '
170 CLS:CGEN:COLOR3:LOCATE 0,5:PLAY2200:PLAY"V1603C3CCDDEFG"
```

★文房具店で「コピー・サービス」を「コーヒー・サービス」とまちがえて，「コーヒーください〜い」と言ってしまったのは私だけだろうか？（千葉県船橋市・**湯浅裕孝14才**）……**【影：「サービス」じつに響のいい言葉だ。】**

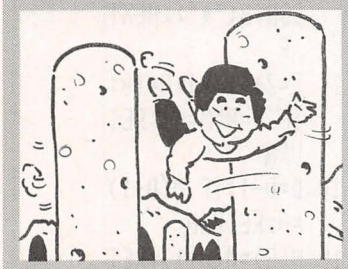
```
840 Q=0:IF B=1 THEN 730 ELSE ON B-1 GOTO 850,890,940
850 Q=1:PLAY7500:PLAY":O8R0"+STRING$(40,"CB"):PALET0,2:PALET0,0:GOSUB980
860 C$=CHARACTER$(PX+(M-5)*2,PY):IFC$=LEFT$(C$(5,4),1)THEN1200
870 IFC$=LEFT$(C$(5,6),1)THEN1200 ELSE 730
880 '_____ ATACK (KIZI) _____
890 LOCATE BX,BY:PRINT B$:GOSUB980
900 PLAY200:PLAY":O2V15C2V12C1V8C0V15":BX=PX:BY=PY+2:B$=CHARACTER$(BX,BY)
910 LOCATEBX,BY:PRINT"\":IFB$<>"■"THENLOCATEBX,BY:PRINTB$:BX=0:BY=0:B$=""
920 GOTO730
930 '_____ ATACK (INU) _____
940 PLAY300:PLAY":V15O6B1C0:O5B1C0":C$=CHARACTER$(PX+(M-5)*2,PY):GOSUB980
950 LOCATEPX+(M-5)*2,PY:PRINT"ノ":PAUSE2:IFC$=LEFT$(C$(5,4),1)THEN1200
960 IFC$=LEFT$(C$(5,6),1)THEN1200 ELSELOCATEPX+(M-5)*2,PY:PRINTC$:GOTO730
970 '_____ YARUKI(-) _____
980 TI=TI-K:IFTI>0THENGOSUB 430:RETURN
990 '_____ POINT MAN DEAD _____
1000 PLAY120:PLAY":O1C2R0C5":LINE(20,0)-(39,2)," ",BF:LOCATEPX,PY:PRINTH$:B=1
1010 RETURN
1020 '_____ ATARIHANTEI (MOMOJIRO) _____
1030 IFC$=LEFT$(C$(5,M),1)THEN1110 ELSEIFC$="└"THEN1420
1040 IFC$="┘"THEN1450 ELSEVX=0:VY=0:RETURN
1050 '_____ ATARIHAMTEI (POINT MAN) _____
1060 IF C$=LEFT$(C$(5,M),1)THEN1150 ELSEIF C$="■"THEN1520 ELSEVX=0:VY=0:RETURN
1070 '_____ ATARIHANTEI (ONI) _____
1080 IFC$=LEFT$(C$(1,M),1)THEN1110 ELSEIFC$=LEFT$(C$(B,M),1)THEN1150
1090 IFC$="\"THENQ=1:GOTO1230 ELSEVX=0:VY=0:RETURN
1100 '_____ DAMAGE (MOMOJIRO) _____
1110 A$="":V15O4B0ABABABABABABABABAGFGFGFGFGFGFGFGFEDEDEDEDEDEDEDDCDCDCDCDC"
1120 PLAY1000:COLOR2:LOCATEX,Y:PRINTC$(1,M)"←←↑";:PLAYA$:COLOR7:PRINTC$(1,M)
1130 L=L-1:GOSUB420:IFL<1THEN1360 ELSEVX=0:VY=0:GOTO580
1140 FORC=1TOT:IF X(C)<>X+(M-5)*2 OR Y(C)<>Y THEN1190 ELSE A=C:C=T
1150 COLOR2:LOCATEPX,PY:PRINTC$(B,M):PLAY200:PLAY":O8E0GBAEDC:O7E0GBAEDC"
1160 COLOR7:LOCATEPX,PY:PRINTC$(B,M):K=K+1:GOSUB980:VX=0:VY=0:RETURN
1170 '_____ DAMAGE (ONI) _____
1180 FORC=1TOT:IF X(C)=X+(M-5)*2 AND Y(C)=Y THEN A=C:C=T:P(A)=P(A)+.5
1190 NEXT
1200 IF B=1 OR O=1 THEN 1240
1210 FORC=1TOT:IF X(C)=PX+(M-5)*2 AND Y(C)=PY THEN A=C:C=T
1220 NEXT
1230 TI=TI+K:GOSUB430:IF Q=1THEN P(A)=0:Q=0
1240 O=0:COLOR1:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(5,M):COLOR7:LOCATEBX,BY:PRINTB$
1250 BX=0:BY=0:B$="":P(A)=P(A)-1:PAUSE1:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(5,M)
1260 IFP(A)>0THENPLAY500:PLAY":O4C0DCECFCGCACB":GOTO730
1270 LOCATE X(A),Y(A):PRINT"■/←←↓┬":PLAY250:PLAY":O7G0FEDCDEFG"
1280 FOR C=A TO T:X(C)=X(C+1):Y(C)=Y(C+1):NEXT:T=T-1:IF T>0 THEN 580
1290 '_____ STAGE CLEAR _____
1300 PLAY200:PLAY"O4C1DEFGFEDCDEFGFEDG3BGA7:O6C1DEFGFEDCDEFGFEDG3BGA7"
1310 IF R=10 THEN 1560
1320 PAUSE10:R=R+1:CLS:CSIZE3:GOSUB260:A$="ｺﾝｶｲﾉ ｻｸｾﾝﾊ ﾌﾞｼﾞｰ ｾｲｺｳｼｬ.":GOSUB290
1330 A$="ｿﾚﾃﾞﾊ ﾂｷﾞﾉ STAGEﾉ ｻｸｾﾝﾖ ﾀﾃﾙ.":GOSUB290:PLAY80:PLAY":V13O6B5GEC7V15"
1340 GOTO330
1350 '_____ MOMOJIRO DEAD _____
1360 FORA=7TO0STEP-1:COLORA:LOCATEX,Y:PRINTC$(1,M):PLAY550:PLAY":O8C0D:O6D0C"
1370 NEXT:COLOR7:PLAY120:PLAY":O5G5BCE7:O6G5BCC7":CLS:CSIZE3:GOSUB260:X=2:X1=32
1380 LOCATE2,10:PRINT#0"     ":LOCATE2,12:PRINT#0"     "
1390 GOSUB320:A$="ﾓﾓｼﾞﾛｳｶﾞ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯﾀ･･･":GOSUB290:X=32:X1=22:GOSUB320
1400 A$="ｻﾝﾈﾝﾀﾞｶﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞﾊｼﾞﾒﾗﾚ ﾁｬﾚﾝｼﾞｼｮｳ.":GOSUB290:X=22:X1=12:GOSUB320
1410 A$="･･･GAME OVER･･･":GOSUB290:GOTO100
1420 '_____ KIBIDANGO _____
1430 PLAY400:PLAY":V15O5G0FEDCGFEDGFEGFGGAGB+C":K=K-1:IF K=0THEN K=1
1440 TI=TI+10:L=L+1:GOSUB420:RETURN
1450 '_____ ONIGIRI _____
1460 PLAY400:PLAY":V15O3G0FEDCGFEDGFEGFGGAGB+C":L=L+10:GOSUB420:RETURN
1470 '_____ WARP _____
1480 L=L-1:GOSUB420:PLAY120:PLAY":O5C0DEFGAB+CO5C0DEFGAB+C"
```

```
1490 A=INT(RND(1)*15+2)*2:C=INT(RND(1)*7+4)*2:IF L<1THEN 1360
1500 IF CHARACTER$(A,C)<>"■"THEN1490 ELSELOCATEX,Y:PRINTH$:X=A:Y=C
1510 LOCATEX,Y:PRINTC$(1,M):PAUSE5:RETURN
1520 '_____ TAKARA _____
1530 PLAY250:PLAY":V15O5C1EGV14CEGV13CEGV12CEGV10CEG":A=INT(RND(1)*2)
1540 LOCATEPX+VX*2,PY+VY*2:IFA=0THENPRINT"┣←←ふﾅﾞ" ELSEPRINT"ひ∨←↓■■"
1550 VX=0:VY=0:RETURN
1560 '_____ ENDING _____
1570 CLS:CSIZE3:GOSUB260:A$="ｱｯﾀｿﾞ! ﾌﾚﾌﾚﾊ 10ﾉｼﾏﾉｵﾆﾖ ﾀｲｼﾞｼﾀﾖﾞ!":GOSUB290
1580 X=2:X1=32:GOSUB320:A$="ﾖｶｯﾀ ﾖｶｯﾀ.":GOSUB290:X=32:X1=12:GOSUB320
1590 A$="ﾀｶﾗﾓ ﾀｸｻﾝ ﾃﾆﾊｲｯｼﾀｼﾞｮ.":GOSUB290:X=12:X1=22:GOSUB320
1600 A$="ｺｲﾂﾊ ﾀｶﾗﾉｺﾄｼｶ ﾒｶﾞﾅｲﾝｸﾞｶﾗ･･":GOSUB290:X=22:X1=2:GOSUB320
1610 A$="ﾖｼ! ｺﾉﾀｶﾗﾊ 4ﾆﾝﾃﾞ ﾔﾏﾜｹﾀﾞ!":GOSUB290:X=2:X1=12:GOSUB320
1620 A$="ｱｯﾀｰ!":GOSUB290:X=12:X1=32:GOSUB320:A$="ﾒﾃﾞﾀｼ ﾒﾃﾞﾀｼ.":GOSUB290
1630 PLAY220:A$="":V15R3DRDCDEGRFRERCR":B$="RDRDDEDCE8R5":C$="RA3FRCD9R5"
1640 PLAYA$+B$:PLAYA$+C$:IFSTRIG(0)=0THEN1640 ELSE 100
1650 DATA7FFE,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,7FFE,7F07,F107,F3FF,03E0,3FFF,780F,780F
1660 DATAFFFF,D553,8001,FFFF,8001,CAAB,FFFF,0FF0,1FF8,3FFC,7FFE,3FFC,1FF8,0FFF
1670 DATAFFFF,FFFF,C3C3,FFFF,C3C3,FFFF,FFFF,FFFF,7FFE,3FFC,07E0,3FFC,7FFE,FFFF
1680 DATA03C0,07E0,0FF0,1FF8,2FFC,7FFE,FFFF,7FFE,F81F,7FFE,3FFC,7FFE,F81F,7FFE
1690 DATAFFC0,07E0,3FFC,FFFF,3FFC,07E0,03FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1700 DATA"R:C","R:C","B:A","R:A","R:A","B:A","B:A","R:F","R:G","R:A","B:E"
1710 DATA"R:E","R:E","B:E","B:E","R:F","R:E","R:D","B:G","R:G","R:G","B:G"
1720 DATA"B:G","R:F","R:E","R:D","B:C","R:C","R:C","B:C","B:C","R:C","R:C"
1730 '_____ PCG SETTING _____
1740 IF MID$(CGPAT$(90),31,1)="ｷ"THEN RETURN
1750 RESTORE 1830:FOR A=97 TO 160:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
1760 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT A
1770 DEFCHR$(32)=HEXCHR$(STRING$(48,"0"))
1780 DEFCHR$(240)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
1790 CGEN1:WIDTH80:LOCATE10,5:FOR A=32 TO 90:PRINTCHR$(A);:NEXTA
1800 FOR A=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(A),8):FOR C=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
1810 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$))
1820 NEXT:DEFCHR$(A)=D$+D$+D$:D$="":NEXT:RETURN
1830 DATA 0007081010101070000000000F05050FFFF8F0E0EFE5E58F
1840 DATA 00C008080808081800300:00000C0C0C0E3010101070C7C7C7
1850 DATA 00000F1020204040000000F1F1A3A3FFFFFF0E0C7CA8A9F
1860 DATA 0814CA25121A2642000804C2E1E1F9FDF7E331188C848000
1870 DATA 0000000000020504F0000000000002030FFFFFFFFFDFAF80
1880 DATA 000000000143A33B000000000000040C0FFFFFFFFFEBD5DC5
1890 DATA 43E7FDF9F1F3F7FF004365757F7D7A77BC1800040E0C0A01
1900 DATA C9FF7F7FFFFFFFFF00C97B7FF7EF1FFF3600000000000080
1910 DATA 160908040810102008060702000010313E1F0F0F8F0E1E3DA
1920 DATA F6090102010101010160E0478FCFCFC0800000178FCFC18
1930 DATA 0103070F1F1F3F3F000103070F0F1F1FFEFDFBF7EFEFDFDF
1940 DATA 90103BFBEF773F086FF0DF1F2FF7F8F00F0D0D8182FF7B8F7
1950 DATA 24627159B67AEAC2387CEEC6A074FC3C23616646A975ED3D
1960 DATA 40211F1822464A253F1F03071D3931189EC0E0E0C08084D2
1970 DATA 8080213131484429FFFFFEFECE8783C6000000000303894
1980 DATA 4040204040403F2B3F35153F3F3F0031BFB5D5BFBFBFC0F5
1990 DATA 272141418292295AD8DEBEBE7C6CC68CD9DEBE3E7D6DD6AD
2000 DATA FF7F3F1F3F2664D87F3F1F0F1E1C18600383C3E1C0D99B67
2010 DATA FFFFFEFCFC642468FFFEFCF878381830C0C0C183039DB37
2020 DATA 34488A050E8140200B3775FAF17EBEDECBB775FAF166AFDF
2030 DATA 02010101837D827CFCFEFEFE7C827C00FDFEFEFE7C827D83
2040 DATA 787878F8F8F8F87F383838787878780B8B8B787878787880
2050 DATA 0000000718204040000000000071F3F3FFFFFFFF8E7D8A0BF
2060 DATA 0000F00C0201010600000F0FCFEFEF8FFFF0FF38D6216F9
2070 DATA 3F40404040404003F003F38383D3D3F00C0BFA0A0A0A0BFC0
2080 DATA F90101010102040F806FEFEFEFEFCF88006FA12121215FB07
2090 DATA 00030F1F1F3F3F7F0000030F0F1F1F3FFFFCF0E0E0C0C080
2100 DATA 7F3F3F1F1F0F03003F1F1F0F0F03000080C0C0E0E0F0FCFF
2110 DATA 0000FFFFFF7F0000000000FF00000000FFFF00FF7F80FFFF
2120 DATA 2050DFC0C0DF5020002020FF3F202000DFAF20E0E020AFDF
2130 DATA 70F8FC7E7F3F1E0C007050102A020C008F775391AAC2EDF3
2140 DATA 000077C88101887700000041880801000FFFF8841800001188
```

★あっあれは〃電波新聞社だ〃入院中の僕はネオンの電波新聞の文字を発見した。あの青色のネオンは印象的だった。(神奈川県横浜市・修洋憲孝19才)…【編：そのビルの8階の明りが，我々BM編集部の明りなんです。】

PB-100/110用

タイニー TINY ハリアー HARRIER



土谷　之雄

●ストーリー

ある日，突然地球に大量のイン石が降ってきた。そこで，君は地球の平和を取り戻さなくてはならない。飛んでくるイン石をかわして，地球の果てまで走るのだ！

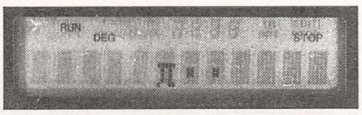
高速３Ｄグラフィックスで思わず体が動いてしまう大迫力。増設ＲＡＭなしで動きます。

●遊びかた

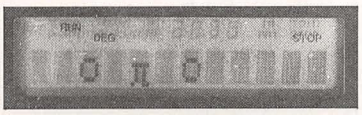
ハリアーもどきを 4 6 で左右に動かして，イン石をよけます。ある程度いくと，ボーナス・ステージになります。照準を動かして，2 でできるだけ多くのイン石を撃ち落としてください。

●おまけ

ＤＥＭＰＡでもＰ－６用のスペースハリアーをだしたことだし，ついでに楽しんでください。



▲《写真１》πがハリアーもどき。遠方からイン石だ！



▲《写真２》とにかくイン石をよけて進め，進め！

TINY HARRIERのプログラム・リスト

```
P0
   5 $=".･°oo":T=1:S
     =0:Y=0:GOTO #1

P1
   2 PRINT "  STAGE"
     ;T;:GOSUB #9:X=
     4:V=0
   4 M=6:N=6:O=RAN#*
     2-1:P=RAN#*2-1:
     FOR I=1 TO 5:M=
     M+O:N=N+P:GOSUB
      #3
   8 S=S+1:PRINT CSR
     N;MID(I,1);CSR
     X;"π";:NEXT I
  10 IF X=INT M THEN
      #8
  12 IF X=INT N THEN
      #8
  14 V=V+1:IF V(24+T
      THEN 4
  16 PRINT CSR 2;" C
     LEAR";:GOSUB #9
     :GOTO #2

P2
   2 PRINT "BONUS ST
     AGE";:GOSUB #9:
     W=0:V=0
   4 M=6:O=RAN#-.5:F
     OR I=1 TO 5:M=M
     +O:GOSUB #3:IF
     KEY="Z" THEN 12
   8 PRINT CSR X;"+"
     ;:NEXT I:V=V+1:
     IF V(18-T THEN
     4
  10 GOSUB #9:PRINT
     " BONUS";W;:S=S
     +W:T=T+1:GOSUB
     #9:GOTO #1
  12 IF I>0;IF X=INT
      M;PRINT CSR X;
     "*";:W=W+20:GOT
     O 4
  14 PRINT CSR X;"÷"
     ;:GOTO 8

P3
   2 IF KEY="4";IF X
     >2;X=X-1
   4 PRINT :PRINT CS
     R M;MID(I,1);:I
     F KEY="6";IF X(
     9;X=X+1
   6 RETURN

P8
   2 FOR I=0 TO 30:P
     RINT CSR X;"o";
     :PRINT CSR X;"π
     ";:NEXT I
   4 Y=Y+1:PRINT :IF
      Y(3 THEN #1
   6 PRINT " GAME OV
     ER";:GOSUB #9:P
     RINT " SCORE";S
     :GOTO #0

P9
   2 FOR I=0 TO 170:
     NEXT I:PRINT :R
     ETURN
```

《第１表》プログラムについて

Ｐ０……初期設定 Ｐ１（メイン・ステージ） 2……初期設定 4……イン石移動 8……表示 10～12……死んでいないか？ 14～16……クリアしたか？	Ｐ２（ボーナス・ステージ） 2……初期設定 4……イン石移動 キー入力 8～10……終わりか？ 12～14……イン石を撃ち落とす Ｐ３……キー入力・表示 Ｐ８……ゲーム・オーバー Ｐ９……時間かせぎ

《第２表》変数表

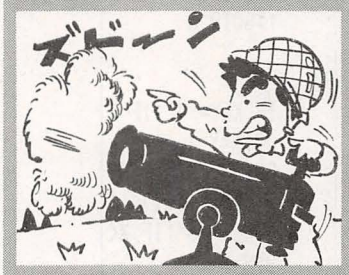
$……イン石の形	T……ステージ数
M，N…イン石の位置	V……時間
O，P…イン石の移動方向	W……ボーナス得点
S……得点	X……自分の位置

★うわさの奈良市民の僕は鹿のフンのことを黒豆と言わず，チョコボールと言う。（奈良市・**鹿せんべい15才**）…

【影：♪フンフンフン，チョ～コボ～ル～。こりゃ，えーなー。編：中には当たりのフンがあったりして…。】

PB-100/110用

タイホウ
Taihou
ドッカン
DOKKAN



エスニカン

指　令

あなたは，その道では名高い殺し屋です。

そこで，仕事です。Ωという組織を皆殺しにしてください。

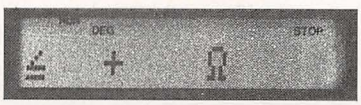
今回与えられた武器は，大砲です。この仕事を片付けると，元締めよりメッセージがでるのでがんばってください（でも，このゲームは自分が死ぬ以外に終わることはないのです。もちろん，メッセージも…）。

戦　闘

S 0 でスタートです。タイトル表示が終わると，右から「Ω」が一定の間隔を置いて，つぎつぎでてきます。これを撃ってください。

それでは撃ちかたです。好きなキーを押すと，「＋」(照準)が右へ動き，離すと止まり，同時に「≦」(大砲）から弾がとび「＋」で落ちます。そのとき，そこに「Ω」がいたら倒すことができます。得点は**第1図**のとおりです。

敵をその面の数（1面は一つ，2面は二つ…)だけ倒すとクリアできます。「Ω」が「≦」のところまできてしまうとゲーム・エンドです。



▲《写真1》照準が動く，適当なとこで止めると，大砲から弾が！



▲《写真2》飛んできた弾は照準のところで落ちるぞ

改造について

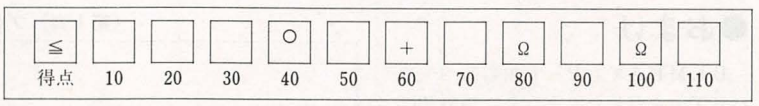
4行のＣＳＲＡ；"＋"；をはずすと「＋」の表示が消え，長く押していれば遠くへ，短ければ近くへ飛ぶというように，自分の感覚だけで，やることもできます。

Taihou DOKKANのプログラム・リスト

```
P0
   1 DEFM :$="   Tai
     hou  ":GOSUB #1
   2 PRINT :PRINT "
     ))DOKKAN((";:FO
     R G=0 TO 99:NEX
     T G
   3 $="oooooooooo"
     :M=11:Y=Y+1
   4 FOR C=0 TO 9:PR
     INT :PRINT "≦";
     CSR A;"+";
   5 GOSUB 9:IF A>11
     :A=11
   6 IF Z≧Y:PRINT "C
     lear";Y:Z=0:D=0
     :GOTO 2
   7 FOR E=0 TO D:PR
     INT CSR M(E);"Ω
     ";:IF M(E)<1 TH
     EN #2
   8 M(E)=M(E)-INT (
     RAN#*2:NEXT E:N
     EXT C:D=D+1:M(D
     )=11:GOTO 4
   9 IF H=0;IF KEY≠"
     ":A=A+1:RETURN
  10 IF A=0;RETURN
  11 IF H=0;$=MID(12
     -A):H=1
  12 B=B+1:PRINT CSR
      B;MID(B,1);
  13 IF B≠A;RETURN
  14 FOR E=0 TO D:IF
      B=M(E);GOSUB 1
     6
  15 NEXT E:H=0:B=0:
     A=0:$="oooooooo
     oooo":RETURN
  16 FOR F=1 TO 10:P
     RINT CSR B;"■";
     CSR B;"*";:NEXT
      F
  17 Z=Z+1:I=I+B*10:
     IF D=0;M=11:RET
     URN
  18 D=D-1:IF M(D+1)
     =A;RETURN
  19 M(E)=M(D+1):RET
     URN

P1
   1 FOR J=0 TO 10:P
     RINT CSR J;MID(
     J+1,1);"o";
   2 FOR L=0 TO 20:N
     EXT L:NEXT J:RE
     TURN

P2
   1 PRINT CSR 4;"E·
     N·D";
   2 $="   Sc:"+GOTO
      I)+"    ":GOSU
     B #1
```



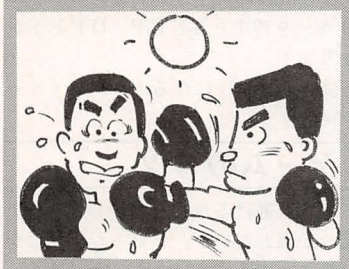
《第1図》得点図

《第1表》変数表

A	……照準の位置
B	……弾の位置
D	……敵の数
I	……得点
M(n)	……敵の位置
Y	……面数
$	……弾の飛ぶときのデータ

★僕の家の近くには，なぜかビデオゲーム(結構新しい)がたくさん置いてあるコインランドリーがあります。(大分市・マカビROCKY™15才)……【影：それじゃ，コインランドリーで眠る人もいないだろうな。】

PC-1245用 ザ・デスマッチ



綾部　鉄之介

物　語

やさしく照りつける太陽，ほほをなでるそよ風が吹く。こんな日に，死をかけたボクシングでもやってみませんか？

遊びかた

DEFAでスタートです。

左にいるのがあなたで，右が相手です。両側のはしにあるのは，こわい剣です。

9，6でフック，ボディです。しかし，相手も攻撃を防ぐときがあります（ピッと音がでる）。もちろん，相手も攻撃をしてくるので，そんなときには，QAキーを使って防御しましょう。上段の防御がQキー，下段の防御がAキーです。

こうしているあいだに，剣が頭にズブリときたほうが負けです。自分が負ければゲーム・オーバー，コンピュータが負ければつぎの相手にチャレンジできます。敵には3種類いて，強さがちがいます。

ザ・デスマッチのプログラム・リスト

```
10:"A" CLEAR :R=1,M=1:
   WAIT 0
20:PAUSE "THE DEATH MAC
   H": PRINT " LET'S FI
   GHT!": CALL 4576:
   POKE &F814,11,7
30:FOR I=0 TO 5: CALL &
   6F40: CALL &6F31:
   NEXT I: PRINT "":
   CALL 4576: POKE &F80
   5,8,28,8,8,8: POKE &
   F837,8,8,8,28,8
40:GOSUB (190+M*10):X=&
   F819
50:GOSUB 230
60:IF VAL INKEY$ =9
   POKE X+5,64,48,48:G=
   1: GOTO 190
70:IF VAL INKEY$ =6
   POKE X+5,64,96,96:H=
   1: GOTO 190
80:IF RND (M+1)>1 THEN
   100
90:GOTO 50
100:U=0,Z=0: GOTO 100+
   RND*2*10
110:POKE X+7,48,48,64:U=
   1: GOTO 130
120:POKE X+7,96,96,64:Z=
   1
130:FOR I=0 TO (20-R*3):
   NEXT I
140:IF U=1 AND INKEY$ ="
   Q" POKE X+5,88,56:
   CALL &6F40: GOTO 50
150:IF Z=1 AND INKEY$ ="
   A" POKE X+5,96,96:
   CALL &6F40: GOTO 50
160:IF U=1 POKE X+5,24,2
   4,16,48,96
161:IF Z=1 POKE X+5,96,9
   6,64,64,64
162:CALL &6F40: CALL &6F
   27: CALL 4576
163:X=X-5: IF X=&F805
   POKE X+5,0,0,0,0,0:
   CALL &6F5C: PAUSE "Y
   OUR LOST!!": WAIT :
   PRINT R-1;"NIN TAOSI
   TA": END
165:POKE X+5,0,0,0,0,0,0
   ,0,0,0,0,0,0,0,0,0:
   GOTO 50
190:IF RND 3>1 AND RND (
   15+R+M)>15 POKE X+8,
   48,112: CALL &6F40:G
   =0,H=0: GOSUB 230:
   GOTO 80
193:IF G=1 POKE X+5,96,4
   8,16,24,24
194:IF H=1 POKE X+5,64,6
   4,64,96,96
195:CALL &6F32: CALL &6F
   5F: CALL 4576:G=0,H=
   0,X=X+5: IF X=&F82D
   POKE X+5,0,0,0,0,0:
   CALL &6F5C: GOTO 197
196:POKE X-5,0,0,0,0,0,0
   ,0,0,0,0,0,0,0,0,0:
   GOSUB 230: GOTO 80
197:PAUSE "YOU ARE WIN!!
   ":R=R+1:M=M+1: IF M=
   4 LET M=1
198:GOTO 30
200:B=98,C=111,D=127,E=1
   11,F=70: RETURN
210:B=101,C=110,D=127,E=
   110,F=75: RETURN
220:B=100,C=110,D=127,E=
   111,F=78: RETURN
230:POKE X,70,111,127,11
   1,101,0,0,0,0,0,B,C,
   D,E,F: CALL 4576:
   RETURN
```



▲《写真1》左が自分。あ，あぶない。これは押されているぞ。すぐうしろには剣がある

評…かわいいドラゴン♥（つぐ美）



by Yanshi

★1行プログラム・奇々怪界編…10 PLAY "S13O4D2D2DCO3AO4CD2D2DEFE"：GOTO 10↵。（神奈川県三浦郡・ワンダーモモコ16才）……【編：OFでもミュージック・プログラムが！】

PC-1500/1501用

アポロイド

APOROID



AIYA !!



▲《写真１》第１の部屋。うようよモンスターを倒せ！



▲《写真２》敵と出会うと戦闘モードに！ 左右の数字が互いのＬＩＦＥ

ストーリー

君は，オリンポス帝国の皇帝ゼウスの長男アポロン皇子。年令は14才。

君は，この国の王家の者は必ずならなければならないという，この国一の勇者「アポロイド」となるために，城下にある道場をおとずれた。

遊びかた

このゲームは，アポロン王子を道場の主ダイリーグのところへ行かせ，ダイリーグに勝つのが目的です。しかし，その道すじには，部屋が20部屋あり，怪物がうようよいます。

操作方法は，4 6で左右に移動。戦闘モードは，スペース・キーが戦う，0は逃げる。ただし，自分のすばやさが相手の攻撃力の５分の１より小さければ逃げられません。

レベルと同じ数の部屋の前後には店があります。五つの商品があり，スペース以外のキーでつぎの商品に変わります。買いたいときには，その商品がでているときにスペース・キーを押します。

ゲーム中にXを押すと，自分のデータが表示されます。

また，Eキーを押すと，途中でやめることもできます。SAVE GAM E？ と表示されているときにYキーを押すとテープにデータをセーブして終了します。データをロードしたいときは，タイトルが終わったあとYキーを押すとロードします。

タイトルの文字が動いているときにBキーを押すとＢＥＥＰ ＯＦＦがかかります。

体力が０以下になるとゲーム・オーバーです。

ゲームのコツ

戦うか逃げるか，進むかもどるか，買うか買わないか，といったようなかけひきが大事です。また，店ではとくに攻撃力とブーツに重点をおいて買おう。あと，死んでコンティニューすると資金が半分に減りますので注意。

おまけ

このゲームには裏技があります。ダイリーグを倒して名前を入力せずにエンター・キーを押すと，セーブしません(ぼくのだけかもしらないけど)。

あと，言い忘れましたが，死んだあと，CONTINUE？ と表示されたときYを押すとコンティニューです。

APOROIDのプログラム・リスト

```
10:"**********
   *"
20:"*** APOROID *
   *"
30:"**********
   *"
40:"by AIYA!!
50:" M.P.U.C.SOFT
60:CLEAR :LOCK :
   BEEP ON
70:WAIT 0:CLS :
   RANDOM
80:DIM T$(12),YY$
   (0)*20,A$(0)*2
   0,T$*(12)*50
90:A$(0)="7F7F632
   3406017207F7F"
100:X=1:EG=5:BO=0:
   SU=0
110:EN=5:G=0:SE=0
120:ST=5:EX=0:FF$=
   "7F7F7F7F"
130:YY=60:XX=6:L=1
140:YY$(0)="635100
   005163727F7F7F
   "
150:GOTO "TITLE"
160:WAIT 0:CLS :
   FOR G=0TO 72
    STEP 8
170:GPRINT FF$+FF$
   ;
180:NEXT G
250:CURSOR 14:
   PRINT "R=";X;"
   L=";L;" "
260:IF INKEY$ ="4"
   LET XX=XX-2:
   BEEP 1,50,2:
265:IF INKEY$ ="E"
   THEN CLS : .
   PAUSE :GOTO 10
   40
270:IF INKEY$ ="6"
   LET XX=XX+2:
   BEEP 1,200,2
280:IF INKEY$ ="X"
   THEN GOSUB "IT
   EM"
290:GCURSOR XX:
   GPRINT A$(0)
300:IF XX<5THEN "B
   UCK"
310:IF XX>60THEN "
   NEXT"
320:IF W=1THEN 340
330:R=RND (3):IF R
   =1GOTO 260
340:W=1:GCURSOR YY
   :GPRINT YY$(0)
350:IF YY<6LET W=0
   :YY=60
360:IF YY<XX+9AND
   YY>XX+3THEN "T
   EKI"
370:RR=RND (2):IF
   RR=2THEN 260
380:YY=YY-2:BEEP 1
   ,1,1:GOTO 260
500:"TITLE"G$="APO
   ROID "
510:FOR PO=1TO 1
    STEP -1
520:BEEP 1,PO*10,1
   0:IF INKEY$ ="
   B"BEEP OFF :BB
   =1
530:CURSOR PO:
   PRINT G$;NEXT
   PO
540:PAUSE :PAUSE
570:PAUSE "by AIYA
   !!":PAUSE :
    PAUSE "M.P.U.C
    .SOFT"
580:FOR PS=1TO 12:
    READ T$(PS):
    NEXT PS
583:DATA "SWALLOW"
   ,"HAWK","FIGHT
   ER","WHALE"
586:DATA "ORION","
   TIGER","BRAVE"
   ,"GIANT"
589:DATA "BUFFALO"
   ,"CARP","LION"
   ,"DRAGON"
590:FOR PS=1TO 12:
    READ TG$(PS):
    NEXT PS
592:DATA "1018181C2F
   7E2F1C1810"
594:DATA "08080C0C
   0E4D2F3F6F0F0F
   0F070302"
596:DATA "0F08641F
    1F640E0E"
598:DATA "0C1E1F1D
   1F1F1F1E1C1818
   3C"
600:DATA "081C2A08
   6C1F3F48"
602:DATA "16121E5D
   2719131913131913
   3F5E040201"
604:DATA "06087C62
   0A030A627C0806
   "
606:DATA "6060607 0
   7028787F7F7F7E
   7870"
608:DATA "02053C7C
   2C3C1552301030
   500804"
610:DATA "08082C3E
   3B3F3F3F3F3F
   3F3F3F3F3F3E3C
   1C3E7F"
612:DATA "16121E1D
   1F1F5F7E1E1E1E
   1E1E1E1E2E5E0C
   040403"
614:DATA "58487878
   7C747C7C2E7A7A
   7A7979797979797
   979797979797979
   "
620:PRINT "LOAD?":
    IF INKEY$ ="
    GOTO 620
630:IF INKEY$ ="Y"
    GOSUB "LOAD"
640:GOTO 160
650:"TEKI"EE=RND X
    :IF X>11LET EE
   =(RND (7)+5)
655:CURSOR 8:PRINT
   " ";T$(EE);"DA
   ";:BEEP 10,E
   E*20,10
660:PAUSE :TE=INT
   (EE*(X*2)):TB=
    INT (EE*(RND (
   L+X)/2))+1
665:TS=INT ((RND E
   E)*INT (X-L/2)
   +1):TU=TE*5-(T
   B+TS)
667:IF L>14OR X>14
    LET TS=INT (EE
   *(X-L/2)*2)
670:PAUSE " EN=";T
```

★僕は，映画館でおせんべいを食べない。スーパーハングオンにのるとき，どっこいしょと言わない！(北海道札幌市・**オ楽シミ・ハ・コレカラーダ15才**)……**【つぐ美**：よっこらしょっと！**影**：それなら，許したげる。】

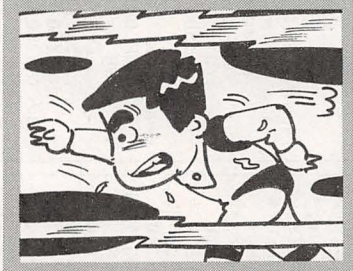
```
    E;" ST=";TS;"
    BO=";TB:PAUSE
    :CLS
680:CURSOR 0:PRINT
    "< >=KOUGEKI/<
    0>=NIGERU ?";
    IF INKEY$ =""
    THEN 680
690:IF INKEY$ ="0"
    THEN "NIGERU"
700:IF INKEY$ <>"
    "THEN 680
710:CLS :CURSOR 0:
    PRINT EN
715:CURSOR 21:
    PRINT TE
720:GCURSOR 29:
    GPRINT "1C5C3F
    1F680F"
730:CURSOR 18:
    GPRINT TG$(EE)
    :PAUSE :CURSOR
    6
740:FOR QW=6TO 16
    STEP 2:BEEP 1,
    1,1
745:PRINT "--";:
    NEXT QW
750:WQ=RND (TV)
755:IF WQ>STTHEN
    CURSOR 18:
    PRINT "-----";
    GOTO 770
760:BEEP 1,100,100
    :TD=TB-(TB-RND
    (ST)):TE=TE-TD
765:IF X=21IF TE<=
    0THEN RETURN
770:CURSOR 21:
    PAUSE TE;" "
775:IF TE<=0THEN
    GOTO "TAOSITA"
780:CLS :CURSOR 0:
    PRINT EN:
    CURSOR 21:
    PRINT TE
790:CURSOR 5:
    GPRINT "1C5C3F
    1F680F"
800:CURSOR 18:
    GPRINT TG$(EE)
    :PAUSE
810:FOR QW=16TO 6
    STEP -2:BEEP 1
    ,200,1
815:CURSOR QW:
    PRINT "--";
    NEXT QW
820:WQ=RND (SV)
825:IF WQ>TSTHEN
    CURSOR 5:PRINT
    " ":GOTO 835
830:BEEP 1,100,100
    :D=BO-(BO-RND
    (TS)):EN=EN-D
835:IF X=21IF EN<=
    0THEN "21"
840:CURSOR 0:PAUSE
    EN;" "
845:IF EN<=0THEN "
    END"
850:GOTO 680
860:"TAOSITA"CLS :
    WAIT 100:PRINT
    T$(EE);"O TAOS
    HITA!!"
870:EX=EX+EE:SE=SE
    +EE:PRINT "EX=
    EX+";EE;"=";EX
880:EQ=EE+RND (EE)
    :G=G+EQ:PRINT
    "GOLD=GOLD+";E
    Q;"=";G
890:IF SE>=L*5+5
    THEN "LEVEL UP
    "
900:ER=RND (EE):IF
    ER=5IF EN<EG-E
    ELET EN=EN+EE:
    PRINT "EN=EN+"
    ;EE;"=";EN
910:IF EN<EEIF ER=
    1LET EN=EG:
    PRINT "EN=EG"
920:W=0:YY=60:GOTO
    160
930:"NEXT"FOR QQ=6
    2TO 6STEP -2:
    GCURSOR QQ:
    GPRINT A$(0)+F
    F$;"2F":NEXT Q
    Q
935:IF X<21IF X=L
    GOSUB "SHOP"
940:XX=6:X=X+1:IF
    X=21AND L=20
    THEN "ENDING"
945:IF X=21LET X=2
    0
950:W=0:YY=60:GOTO
    250
960:"BUCK"IF X=1
    LET XX=6:GOTO
    300
970:FOR QQ=6TO 54
    STEP 6:GCURSOR
    QQ:GPRINT FF$+
    A$(0):NEXT QQ
980:XX=60:X=X-1:IF
    X=L-1GOSUB "SH
    OP"
985:W=0:YY=60:GOTO
    250
987:"NIGERU"IF X=2
    1LET X=20:XX=6
    0
989:RQ=RND (SV):OR
    =RND (TV/5)
990:IF RQ>QRLET YY
    =60:W=0:GOTO 1
    60
1000:BEEP 5:PAUSE
    "MAWARIKOMAR
    ETA!!":GOTO
    780
1010:"END"CURSOR
    10:PRINT "YO
    U KILLED!!"
1020:FOR Q=1TO 25
    STEP 5:BEEP
    3,Q*10,10:
    NEXT Q:CLS
1025:CURSOR 0:
    PRINT "CONTE
    NEW?";:IF
    INKEY$ =""
    THEN 1025
1030:IF INKEY$ ="
    N"THEN 1035
1032:EN=EG:G=INT
    (G/2):GOTO 1
    60
1035:PAUSE "NO";
    CLS :PAUSE
1040:CURSOR 0:
    PRINT "SAVE
    GAME?";:IF
    INKEY$ =""
    THEN 1040
1050:IF INKEY$ ="
    Y"THEN PRINT
    "YES":GOSUB
    "SAVE"
1060:IF INKEY$ ="
    N"THEN PAUSE
    "NO"
1070:BEEP ON :
    UNLOCK :END
1080:"SAVE"BEEP
    OFF :PAUSE "
    SET DATA TAP
    E";:IF INKEY$
    =""THEN 1080
1085:PRINT "SET D
    ATA TAPE";:IF
    INKEY$ =""
    THEN 1085
1090:PRINT #"TEKE
    ";X,EG,L,ST,
    EX,BO,G,SE,S
    U:BEEP ON :
    RETURN
1100:"LOAD"BEEP
    OFF :PAUSE "
    SET DATA TAP
    E",:IF INKEY$
    =""THEN 1100
1110:INPUT #"TEKE
    ";X,EG,L,ST,
    EX,BO,G,SU,S
    E
1115:IF BB=0THEN
    BEEP ON
1120:RETURN
1130:"LEVEL UP"IF
    L=20THEN
    GOTO 160
1135:PRINT "LEVEL
     UP!!";BEEP
    5
1140:L=L+1:EG=EG+
    L*2:EN=EG:SE
    =SE-(L*5+5)
1150:PAUSE "LEVEL
    ";L;" ENERGY
    ";EN:GOTO 16
    0
1160:"SHOP"PAUSE
    "*** SHOP **
    *"
1170:PRINT "KAU?(
    Y/N)";:IF
    INKEY$ =""
    THEN 1170
1180:IF INKEY$ ="
    N"THEN 1390
1190:PAUSE "1.KOU
    GEKI(+10)=10
    G";:IF INKEY$
    =""THEN 1190
1195:IF INKEY$ ="
     "GOTO 1250
1200:PAUSE "2:KOU
    GEKI(+20)=20
    G";:IF INKEY$
    =""THEN 1200
1205:IF INKEY$ ="
     "GOTO 1260
1210:PAUSE "3:BOO
    TS(+10)=10G"
    :IF INKEY$ =
    ""THEN 1210
1215:IF INKEY$ ="
     "GOTO 1270
1220:PAUSE "4.BOU
    GYO(+10)=15G
    ";:IF INKEY$
    =""THEN 1220
1225:IF INKEY$ ="
     "GOTO 1280
1230:PAUSE "5:ENE
    RGY(+5)=10G"
    :IF INKEY$ =
    ""THEN 1230
1235:IF INKEY$ ="
     "GOTO 1290
1240:GOTO 1170
1250:SA=10:OG=10:
    IN$="ST(+10)
    ":GOTO 1300
1260:SA=20:OG=20:
    IN$="ST(+20)
    ":GOTO 1300
1270:VA=10:OG=10:
    IN$="BOOTS(+
    10)":GOTO 13
    00
1280:BA=10:OG=15:
    IN$="BO(+10)
    ":GOTO 1300
1290:NE=5:OG=10:I
    N$="EN(+5)"
1300:PRINT IN$;"
    DESUNE?(Y/N)
    ";:IF INKEY$
    <>"N"AND
    INKEY$ <>"Y"
    THEN 1300
1310:IF INKEY$ ="
    N"LET OG=0:
    GOTO 1240
1320:WG=G-OG:IF W
    G<0THEN
    PAUSE "OKANE
     GA TARINAI"
    :GOTO 1170
1330:G=WG:PAUSE I
    N$;"O KATTA!
    !"
1340:PAUSE "GOLD=
    ";G
1350:BO=BO+BA.SU=
    SU+VA:ST=ST+
    SA:EN=EN+NE
1360:SA=0:BA=0:VA
    =0:NE=0
1370:PRINT "HOKAN
    I NANIKA?";
    IF INKEY$ <>
    "N"AND
    INKEY$ <>"Y"
    THEN 1370
1380:IF INKEY$ ="
    Y"THEN 1240
1390:CLS :FOR QQ=
    0TO 71STEP 8
    :GPRINT FF$+
    FF$;:NEXT QQ
    :RETURN
1400:"ITEM"CLS :
    PAUSE "POWER
    "
1410:PAUSE "ENERG
    Y";EN;"SAIDA
    I";EG:PAUSE
1420:PAUSE "STREN
    GS";ST;"BOUG
    YO";BO:PAUSE
1425:PAUSE "GOLD"
    ;G;"EX";EX:
    PAUSE
1430:PAUSE "NEXT
    LEVEL MADE "
    ;L*5+5-SE;"E
    X":PAUSE
1435:CLS :FOR QQ=
    0TO 72STEP 8
    :GPRINT FF$+
    FF$;:NEXT QQ
1440:RETURN
1445:"ENDING"X=21
    :EE=0:T$(0)=
    "DAIREAG":TG
    $(0)="1C2263
    5D415D63221C
    "
1446:PRINT "DAILE
    AGUE DA!!";
    FOR Q=1TO 50
    :BEEP 1,RND
    (255),10:
    NEXT Q
1447:TE=2500:TB=1
    00:TS=500
1448:PAUSE "EN=25
    00:BO=100:ST
    =1000";:PAUSE
1449:GOSUB 710
1450:PAUSE :CLS :
    CURSOR 0:
    PRINT "YOU A
    RE THE APORO
    ID!!"
1455:FOR QQ=1TO 1
    00:BEEP 1,
    RND 255,10:
    NEXT QQ
1460:PAUSE "OCHUK
    ARE SAMADESH
    ITA!";PAUSE
1470:PRINT "NAME;
    ";:INPUT N$:
    PRINT #"APOR
    OID";N$,G,EX
1480:CLS :WL$=" T
    HE";WR$="END
    "
1490:FOR QQ=1TO 8
    :CURSOR QQ:
    PRINT WL$:
    NEXT QQ
1495:FOR QQ=25TO
    13STEP -1:
    CURSOR QQ:
    PRINT WR$:
    NEXT QQ:WAIT
    :PRINT
1500:UNLOCK :BEEP
    ON :END
1501:"21"PRINT "Y
    ARARETA!!";
    BEEP 5:PAUSE
    "DEMO YARUND
    A!!":EN=EG:G
    =G-2:GOTO 14
    47
```

★　★

★戦うとき刀を使う助さん。素手でがんばる格さん，いきなりでてくる弥七。横で見ている八兵衛。バカ笑いするじいさん。（香川県普通寺市・沙羅魔伝14才）……【影：どうもベーマガの格さんです。編：八兵衛でしょう。】

PC-2001用

パンデ
PAMDE



Mr. OKABOO

★はじめに

フラッターでギャラとルーパー光線をよけて，Gに向かうという単純なゲームです。

★あそびかた

このゲームは，スコアを争うゲームです。

フラッター〝〟は4 6 2 8のキーで前後左右です。

ギャラ〝〟とときどき飛んでくるルーパー光線をよけて，Gに無事到着すると1面クリアとなります。

面は4面あり，4面以降は3～4面のくりかえしです。



by HATA



▲〈写真1〉右下に現れるのがフラッターです。Gまで行け！

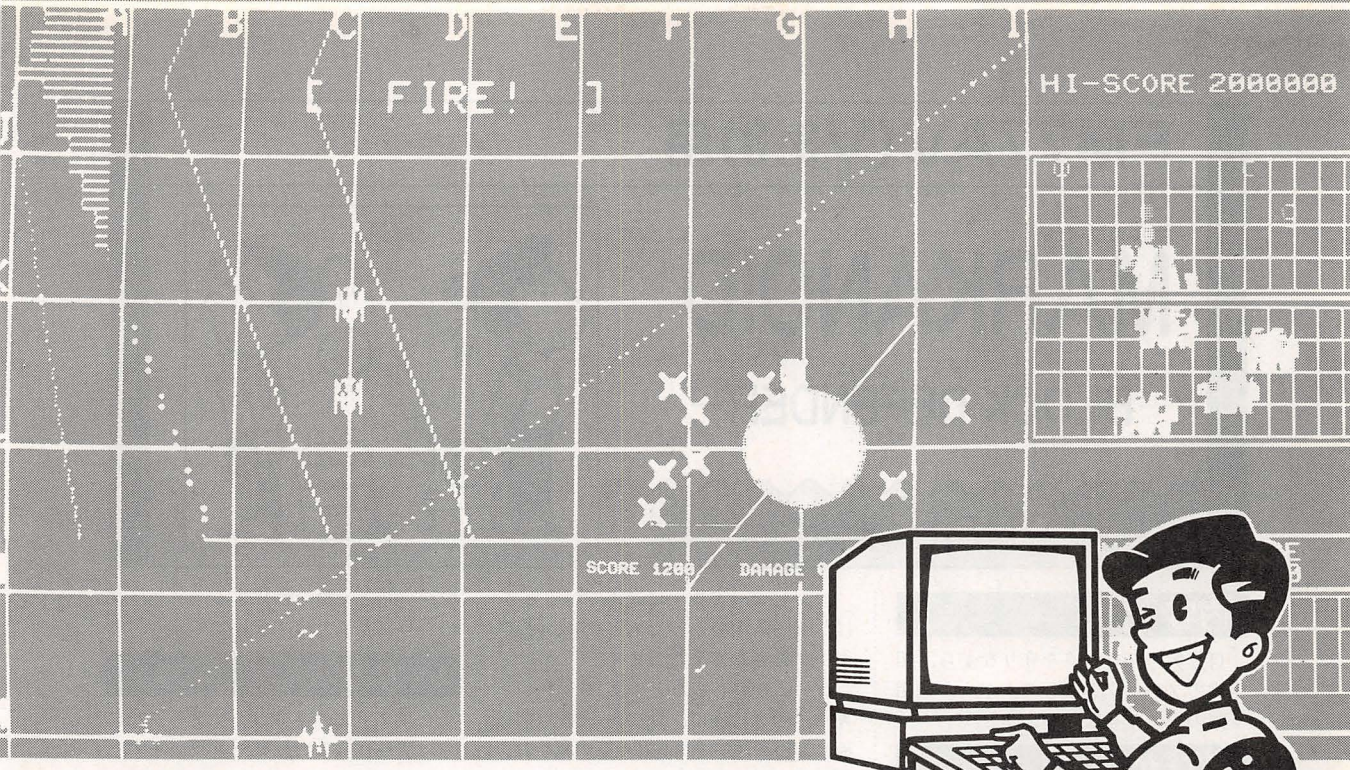


▲〈写真2〉おっと，ルーパー光線だ，気をつけろよ～

PAMDEのプログラム・リスト

```
10 '**********P A M D E by Mr.OKABOO <PC-2001>**********
20 M=1:DIM G(6):G(0)=53:G(1)=46:G(2)=58:G(3)=52:G(4)=56:G(5)=44:G(6)=50
30 RESTORE 520:FOR Z=0 TO 24:READ Z$:POKE&HFCAE+Z,VAL("&H"+Z$):NEXT Z
40 IF H<5 THEN H=5
50 S=0
60 IF M>4 THEN M=3
70 PRINT CHR$(12):LOCATE 10:PRINT"<<<PAMDE>>>":LOCATE 45:PRINT M;"ﾒﾝ":LOCATE
58:PRINT"BY OKABOO";
80 BEEP 27,3:FOR I=0 TO 2:BEEP 31,1:BEEP 22,1:BEEP 16,1:BEEP 29,1:NEXT I:BEEP 11
,2:BEEP 31,6:PRINT CHR$(12);
90 X=1:F=19:N=1:K=19
100 ON M GOSUB 110,120,130,140:GOTO 170
110 FOR I=0 TO 2:GOSUB 150:NEXT I:RETURN
120 FOR I=3 TO 6:GOSUB 150:NEXT I:RETURN
130 FOR I=1 TO 4:GOSUB 150:NEXT I:RETURN
140 FOR I=0 TO 6:GOSUB 150:NEXT I:RETURN
150 BEEP 31,1:FOR A=1 TO 4:FOR B=0 TO 1:LOCATE G(I):PRINT CHR$(&HE2+B);:NEXT B:N
EXT A:RETURN
160 'ﾒｲﾝ
170 LOCATE 1:PRINT CHR$(&HE0);:LOCATE 25:PRINT USING"ﾊｲｽｺｱｰ####ﾃﾝ";H;
180 LOCATE 42:PRINT "G";:LOCATE 67:PRINT USING"ｽｺｱｰ####ﾃﾝ";S;
190 D=INT(RND(1)*7)+1
200 IF D=1 THEN GOSUB 350
210 GOSUB 260:LOCATE X*40+F:PRINT CHR$(&HE4);
220 ON M GOSUB 410,420,430,440
230 IF X*40+F=42 THEN M=M+1:S=S+30:GOTO 60
240 GOTO 170
250 'ﾌﾗｯﾀｰ
260 Y$=INKEY$
270 F=F+(Y$="6")*(F<19)-(Y$="4")*(F>2))*1
280 IF F<K THEN S=S+10
290 IF F>K THEN S=S-10
300 X=X+(Y$="2")*(X=0)-(Y$="8")*(X=1))
310 IF X<>N OR F<>K THEN GOSUB 330:N=X:K=F
320 RETURN
330 LOCATE N*40+K:PRINT " ";:RETURN
340 'ﾙｰﾊﾟｰﾚｰｻﾞｰ
350 FOR L=2 TO 19:LOCATE L:PRINT CHR$(&HE1);
360 IF L=X*40+F THEN GOTO 480
370 NEXT L
380 FOR L=2 TO19:LOCATE L:PRINT" ";:NEXT L
390 RETURN
400 '#ﾏｲ
410 FOR I=0 TO 2:GOSUB 450:NEXT I:RETURN
420 FOR I=3 TO 6:GOSUB 450:NEXT I:RETURN
430 FOR I=1 TO 4:GOSUB 450:NEXT I:RETURN
440 FOR I=0 TO 6:GOSUB 450:NEXT I:RETURN
450 IF G(I)=X*40+F THEN GOTO 480
460 LOCATE G(I):PRINT CHR$(&HE3);:RETURN
470 'GAME OVER
480 LOCATE 10:PAUSE "*GAME OVER*":BEEP 1,10
490 LOCATE 50:PAUSE "ﾓｳｲﾁﾄｽｶ? Q=YES W=NO";W$:W$=INKEY$:IF W$="Q" THEN M=1:GOTO 4
0
500 IF W$="W" GOTO 510 ELSE 490
510 END
520 DATA 5F,7C,64,6E,44, 04,00,04,00,04, 00,1F,0E,1F,0A, 15,0E,1B,0E,1B,0E,15, 0
4,04,0E,1F,15
```

★僕の友だちのおじさんは，タバコをくわえたまま寝そべり，アクビをして，ヤケドしたという人です。まるで影さんみたい……。(東京都東久留米市・**松尾二郎11才**)……**【つぐ美**：影さんの場合は，それを芸にしてます。】



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・II e/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(V3.3)用

マルカノイド
MARKANOID
ブロック　ディフェンダー
—BLOCK DEFENDER—



新井　一彦

内容

自分側のブロックを守りながら，相手側のブロックを壊して，ボールを相手側の下にだせば勝ちです。

遊びかた

デモ画面のときに何かキーを押すと，プレイヤーの選択になります。カーソル・キーの上下で選んでリターン・キーで決定です。

左右のプレイヤーを決めるとゲームがはじまります。自分のバーを操作してボールを打ち返して相手側のブロックを壊してください。ときどき，白色のパワーアップ・アイテムがでるのでそれを取ってパワーアップしてください。

キー操作は，[4]，[6]（[A]，[D]）のキーで左右に移動，[5]（[S]）のキーはパワーアップしたときに使います。

コンピュータ相手に遊んでいるときは，ゲームが終わったあとに[8]，[2]のキーで強さを変えられます。

ゲームが終わったときに，リターン・キーでつぎの面に，[D]のキーでデモ画面に，[S]のキーでプレイヤーの選択に，[E]のキーで終了になります。

ブロックはボールが当たるたびに，色が暗くなっていき，壊れます。ただし，グレーのブロックは壊れません。

どうやってもクリアできない面のときや，コンピュータ相手で永久パターンになってしまったりしたときは，一番長いスペース・キーを押してください。強制的に終わります。

※コンピュータの思考ルーチンは単純なものなので，できたら人間同士で遊んでください。

プログラム

プログラムは，メイン・ルーチンのマシン語とそれを補佐するベーシックのプログラムでできています。

入力方法

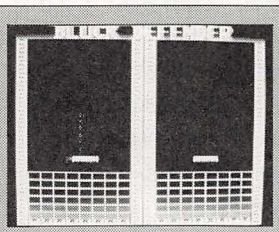
プログラムの半分以上がデータなので，慣れれば入力は楽だと思います。マシン語を使っているので，ＲＵＮする前に必ずＳＡＶＥして，ＤＩＳＫをだしておいてください。マシン語のデータのチェックは〝ＲＵＮ 2000〟で行なえます。

改造(面の作りかた)

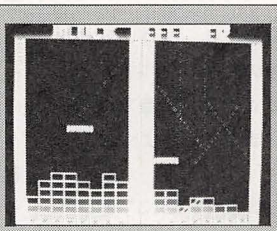
新しく面を作りたい人は，８×６の大きさで７色のパターンを作り，そのデータをＨＥＸ＄で４ケタの16進数にして，プログラムのうしろにつけ加えてください。ブロックの種類は，青～黄（１～６）の６種で，０のときは何もなく１～５で暗いのから明るいブロック，６が壊せないブロックです。



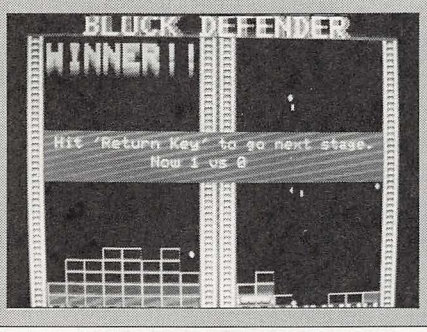
◀《写真1》406色をフルに使ったタイトル画面



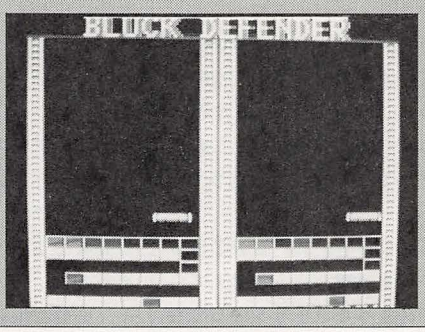
◀《写真2》ゲームは敵のブロックをいかに壊すかが勝負



◀《写真3》右のほうが形勢不利だ!!負けるな!!



◀《写真4》うーん！負けてしまった。つぎの面では勝つ



◀《写真5》面はいろいろあるのであきないよ！

★純粋な質問。体はせっけんで洗うのに，なぜ頭はわざわざシャンプーというものを使うのでしょうか？（大分市・マカビ・ＲＯＣＫＹ　ＴＭ15才）……【Dr.D：ワシなんかシャワー・ソープだから石けんは使っとらんゾ!!】

```
10 '
20 '      M A R K A N O I D  — block defender —  by  K A Z
30 '
40 CLEAR ,&H2FFF:DEFINT A-D,G-Z:RANDOMIZE TIME/4:ON ERROR GOTO 760
50 SCREEN@1:PRINT CHR$(27)+"h":BGM 1:K$=CHR$(11)+CHR$(27)+"9"
60 BAR=&H66F5:VIC=&H66FD:POW=&H66FE:RESTORE 1010:GOSUB 710
70 DIM A(3),V(2),C1(8),C2(8)
80 PALETTE@:B=0:R=0:G=0:BB=0:RR=0:GG=0:V(0)=0:V(1)=0:GOSUB 540:RESTORE
90 '                                  palette 1
100 C=0:FOR R=0 TO 8 STEP 8:FOR B=0 TO 12 STEP 4:C1(C)=R*16+B:C=C+1
110 READ A$:FOR RR=0 TO 4 STEP4:FOR GG=0 TO 12 STEP 4
120 GOSUB 510:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:RR=0:GG=0
130 B=0:R=4:G=12:READ A$:GOSUB 510:R=0:G=12:READ A$:GOSUB 510:RESTORE 1900
140 '                                  setting
150 LEV=16:POKE &H6585,LEV: '                Computer's LEVEL ( 1 - 32 )
160 FOR P=0 TO 1:T=30+P*160
170 LINE(T,80)-(T+104,120),PSET,0,BF:LINE(T,80)-(T+104,120),PSET,%&HC00,BF
180 LINE(T,80)-(T+103,119),PSET,%&HC40,B
190 X=T+20:FOR Y=91 TO 111 STEP 10
200 S$=MID$("4-5-6 keyA-S-D keyComputer ",(Y¥10-9)*9+1,9):GOSUB 270:NEXT
210 X=T+22:Y=81:S$=MID$("L-PlayerR-Player",P*8+1,8):GOSUB 270
220 X=T+2:Y=91:S$=CHR$(28):PRINT K$
230 LINE(X,Y)-(X+9,Y+7),PSET,%&HC00,BF
240 Y=Y+((A$=CHR$(31))*(Y(111)-(A$=CHR$(30))*(Y>91))*10
250 GOSUB 270:A$=INPUT$(1):IF A$<>CHR$(13) THEN 230
260 POKE BAR+P*4,Y¥10-8:NEXT:GOTO 290
270 SYMBOL(X+2,Y),S$,1,1,%&H080:SYMBOL(X,Y),S$,1,1,%&H008:RETURN
280 '                                  palette 2
290 CLS:POKE BAR+2,64:POKE BAR+6,64:GOSUB 740:F=INT(RND(1)*6)+1
300 FOR I=0 TO 95:POKE POW+I,-INT(RND(1)*4+1)*(INT(RND(1)*3)=0):NEXT
310 FOR I=0 TO 2:A(I+1)=15*SGN(F AND 2^I)-INT(RND(1)*16)*((F AND 2^I)=0):NEXT
320 C=0:FOR R=0 TO 4 STEP 4:FOR G=0 TO 8 STEP 4
330 IF R+G THEN C2(C)=G*256+R*16:C=C+1:GOSUB 520
340 FOR I=0 TO 2:A(I+1)=A(I+1)-SGN(F AND 2^I)*3:NEXT:NEXT:NEXT
350 FOR I=0 TO 4:LINE(0,14-I*2)-(319,15-I*2),PSET,%C2(I),B:NEXT
360 FOR I=0 TO 5:SYMBOL(52-I,1),"BLOCK DEFENDER",2,2,%C1(7-I):NEXT
370 FOR I=0 TO 15:PALETTE (I¥4)*16+(I AND 3),[I*16,I*16,0]:NEXT
380 '                                  main
390 POKE VIC,255:POKE &H6585,LEV:EXEC &H6000:V=PEEK(VIC):IF V=255 THEN 420
400 FOR J=0 TO 15:C=(J¥4)*16+(J AND 3):FOR I=16 TO 18 STEP 2
410 SYMBOL(I+V*160,35-J),"WINNER!!",2,2,%C:NEXT:NEXT:V(V)=V(V)+1
420 A$="V15T255L5Q208N50N52N54N58N62N68N50N45N42N41N40N39N38N37"
430 PLAY ,,,A$,A$,A$:LINE(16,76)-(303,108),PSET,%&HC00,BF
440 S$="Now"+STR$(V(0))+" vs"+STR$(V(1)):X=104-8*V(0)¥10:Y=92:GOSUB 270
450 S$="Hit 'Return Key' to go next stage.":X=24:Y=80:GOSUB 270:PRINT K$
460 ON INSTR(CHR$(13)+"SDE82",INPUT$(1)) GOTO 290,160,80,490,470,480:GOTO 460
470 LEV=LEV-(LEV<32):PLAY "@62O4L24N=LEV*2+15:":FOR I=0 TO 49:NEXT:GOTO 460
480 LEV=LEV+(LEV>4):PLAY "@61O6L24N=LEV*2+15:":FOR I=0 TO 49:NEXT:GOTO 460
490 END
500 '                                  palette sub
510 FOR I=1 TO 3:A(I)=VAL("&H"+MID$(A$,I,1)):NEXT
520 PALETTE (G+GG)*256+(R+RR)*16+B+BB,[A(1)*16,A(2)*16,A(3)*16]:RETURN
530 '                                  demo
540 RESTORE 800:CLS:FOR I=0 TO 15:PALETTE 0,[I*16,I*16,I*16]:NEXT:A$="BBD"
550 GOSUB 510:B=8:A$="88C":GOSUB 510:B=2:GOSUB 510:B=10:A$="55F":GOSUB 510
560 FOR I=0 TO 7:READ A$(I):NEXT:PLAY"@67T120V15O3L2CRCRCRCRCRCRCRC8R2,@59C"
570 FOR I=0 TO 39:EXEC &H668A:FOR J=0 TO 7
580 SYMBOL(0,56+J*8),MID$(A$(J),40-I,1),1,1,%&H002,,OR
590 SYMBOL(312,56+J*8),MID$(A$(J),I+1,1),1,1,%&H008,,OR
600 NEXT:NEXT:PRINT K$:RESTORE 790
610 FOR J=0 TO 7:B=0:READ A$:GOSUB 510:B=10:READ A$:GOSUB 510:NEXT
620 FOR I=0 TO 7:LOCATE 0,7+I:PRINT A$(I):NEXT:PALETTE@
630 Y=104:FOR I=0 TO 15:C=I*256:LINE(0,Y)-(319,Y),AND,%C:Y=Y+1:NEXT
640 CC=0:Y=104:FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 15:C=CC+J*16^I
650 LINE(0,Y)-(319,Y),AND,%C:Y=Y-1:NEXT:CC=CC+15*16^I:NEXT
660 FOR I=0 TO 15:C=I*273:LINE(0,160+I*2.5)-(319,199),PSET,%C,BF:NEXT
670 CC=0:E=200:F=150:R=32:FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 15:C=CC OR J*(272+I)
680 CIRCLE(E,F),R,%C,,.75:PAINT(E,F),%C:E=E-.5:F=F-.5:R=R-1:NEXT:CC=&HFF0:NEXT
690 PLAY"@6506F":CIRCLE(220,190),8,%&H777,,3,,,F,AND:A$=INPUT$(1):RETURN
700 '                                  data write
710 ADR=&H3000:FOR I=0 TO 317:READ A$:GOSUB 730:ADR=ADR+2:NEXT
720 ADR=&H6000:FOR I=0 TO 895:READ A$:GOSUB 730:ADR=ADR+2:NEXT:RETURN
730 POKE ADR,VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):POKE ADR+1,VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):RETURN
740 ADR=&H4000:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 2:READ A$:GOSUB 730:ADR=ADR+2
750 NEXT:NEXT:RETURN
760 RESTORE 1010:RESUME
770 '                                  data
780 DATA 000,FE5,FFF,CCC,999,666,5F8,58F,BBB,777
790 DATA 9B8,66F,88A,77F,779,88F,668,99F,557,AAF,446,BBF,223,CCF,000,FFF
800 DATA "
810 DATA "
820 DATA "
830 DATA "
840 DATA "
850 DATA "
860 DATA "
870 DATA "— — —— Block Defender —— — —  By KAZ"
1000 '                                  character data
1010 DATA 6000,0006,EFFF,FFF7,EFFF,FFF7,EFDF,FBF7,C000,0003,4000,0002,0800,0010
1020 DATA 1FFF,FFF8,003F,FC00,5FDF,FBFA,9020,0409,4FDF,FBF0,6FFF,FFF6,F000,000F
1030 DATA F000,000F,B020,040D,3FFF,FFFC,AFDF,FBF5,6000,0006,EFFF,FFF7,EFFF,FFF7
1040 DATA EFDF,FBF7,C000,0003,4000,0002,6800,0016,FFFF,FFFF,E03F,FC07,FFDF,FBFF
1050 DATA 9020,0409,0FDF,FBF0,6FFF,FFF6,F000,000F,F000,000F,B020,040D,3FFF,FFFC
1060 DATA AFDF,FBF5,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1070 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,FFFF,FFFE
1080 DATA FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,8000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1090 DATA FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE
1100 DATA FFFE,8000,FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1110 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,8000,FFFF,8001
1120 DATA 8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF
1130 DATA FFFF,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1140 DATA FFFF,FFFF,FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,8000,8000,8000
1150 DATA 8000,8000,8000,8000,FFFF,8001,8001,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,FFFF
1160 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,8000
1170 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1180 DATA FFFF,FFFF,300C,300C,33CC,3FFC,300C,300C,33CC,3FFC,A7E5,A425,A3C5,AC35
1190 DATA A7E5,A425,A3C5,AC35,CFF3,CFF3,CC33,C003,CFF3,CFF3,CC33,C003,701C,701C
1200 DATA 711C,711C,2388,FFFF,FFFF,57D5,56D5,57D5,5014,2288,FEFF,FEFF,0000
1210 DATA 8FE3,8FE3,8EE3,8EE3,DC77,0000,0000,0000,3000,7000,6000,4000,4000,4000
1220 DATA 00FE,00F0,01C0,0380,0F00,7F00,0002,0002,0002,0006,000E,00BC,60F0,F060
1230 DATA 6060,6060,E0A0,90F0,F060,60E0,90F0,9090,C0C0,F0F0
1240 '                                  machine language data
1250 DATA 1A50,8EFD,8034,1886,FD1F,88BD,6589,8E66,FEBF,5337,CC01,FFCE,2820,8E52
1260 DATA 87BD,65A7,108E,66F5,8602,B753,398D,3D31,247A,5339,26F7,BD62,1AB6,533F
1270 DATA 8185,26E4,108E,66F5,7D66,FD2B,1626,0231,24A6,A434,026F,A48D,17A6,2281
1280 DATA 5C26,F835,02A7,A4C6,0EBD,6657,3518,BFFD,801C,AF39,8E66,C7AD,FFFB,FA8E
1290 DATA 5200,B653,3F81,B02A,046C,8620,0480,B06F,86A6,A484,0348,8E66,CDAD,96A6
1300 DATA A484,8C81,8C26,228E,52B7,108C,66F5,2702,300C,EC21,C002,1F03,CC01,FEBD
1310 DATA 65A7,1E30,8B0E,1E03,8601,BD65,A7EC,A41E,89AB,23C4,8CC1,8026,02AB,238E
1320 DATA 5280,CE58,8881,502A,03CE,0838,EF84,A184,2402,A684,A101,2502,A601,E6A4
1330 DATA C40C,C104,2704,E622,2012,E622,6DA4,2B07,C140,2708,5C20,05C1,1027,015A
1340 DATA 3406,A622,C650,3D1F,01A6,2144,4430,8686,03B7,533A,BD66,7D86,1D97,B07F
1350 DATA 0430,CC10,11DD,80CE,0000,C603,3410,A621,8403,2612,EF84,EF02,EF88,28EF
1360 DATA 882A,3088,505A,26F0,2015,EF84,EF02,6F04,EF88,28EF,882A,6F88,2C30,8850
1370 DATA 5A26,EBDC,80C3,0202,DD80,3510,7A53,3A26,C135,066D,A426,015C,ED21,CE30
1380 DATA 0010,8C66,F526,0333,C848,A622,C650,3D1F,01A6,2144,4430,8686,03B7,533A
1390 DATA CC10,11DD,80A6,2184,0334,2010,8E66,F131,A634,1086,06B7,533B,E6A4,2743
1400 DATA 3702,E6A4,3DED,8437,02E6,A43D,AA01,ED01,3702,E6A4,3DAA,02ED,0237,02E6
```

★鏡の色は一体何色なんでしょうか？それがわからないと僕は夜もねむれない。(長野県南安曇郡・等々力　誠18才)……【影：夜もねむれないならいいバイトがあるよ。編：何ですか？影：ビルのガードマンになりなさい。?】

評…げげっ！おっかネー！（編）



評…つぎはＧＳＸ750Ｓをお願い!!（影）

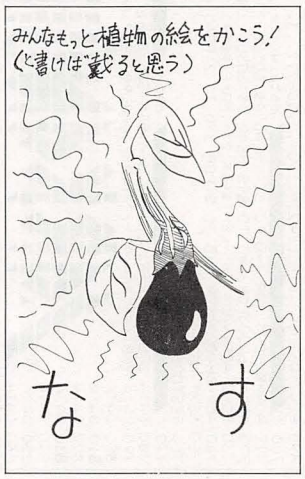


byモズくん

評…なっ何を考えてるんだ？（影）



by すばる・ゆずりは



評…なっ何だこれっ…（影）つづきは？

```
2070 '                                    CHECK SUM DATA
2080 DATA 0DF6.0BD7.0B57.0EC1.0B97.0B75.0B7E.0B6E.0B49.0A20.0AD1.0BA1.0AF9.0970
2090 DATA 0AC1.0BC4.0ACD.0AFB.0940.09FD.0AE7.0AAC.092F.0CD5.0ADF.0C6D.0BDE.0918
2100 DATA 0C45.0B28.0510.0A39.0AF6.09D6.0CCB.09E9.0AAB.09F4.0ACC.0A41.0BE7.0AE3
2110 DATA 0ABE.0B79.09EF.0C6B.0A2C.0B61.0B6D.0AC9.081E.0A4A.0A97.0D67.0EBB.0963
2120 DATA 0C95.0C43.0963.0AED.0A10.0AF4.03F4.0295
```

```
1410 DATA A430.AA03.A703.E704.3088.287A.5338.2600.DC80.C302.02D0.8035.107A.533A
1420 DATA 26B8.8680.B7FC.800F.0535.A037.06ED.8437.06E0.0230.8828.7A53.3B26.F020
1430 DATA D786.00CE.66E3.E74C.3402.3704.970E.8603.970D.0F0D.D70E.8602.970D.0F0D
1440 DATA 3502.442A.E739.8E52.8786.10B7.5339.7F52.8610.8E52.80EC.844D.1027.0235
1450 DATA AB02.EB03.EDA4.CE28.4681.5025.03CE.5896.EF22.A122.2404.A622.6002.A123
1460 DATA 2504.A623.6002.A7A4.CE66.F5B1.502B.0233.44E6.42CB.02E0.2125.62C1.032E
1470 DATA 5E4C.A141.2B59.B011.A141.2A53.A626.2723.6FA4.4A27.1E4A.260F.3452.EE84
1480 DATA 8E52.87CC.08FF.B065.A735.5248.4837.04C4.5336.04AA.C4A7.C460.03A6.02AB
1490 DATA 43A7.02E6.01E7.21A6.C42A.06C6.FFE7.0320.1184.0CB1.0826.0BEC.424A.A721
1500 DATA E702.6F03.2005.C602.BD61.F9E6.21C1.082E.0EE6.01E7.2186.9EA0.A4A7.A460
1510 DATA 0260.03A6.A44C.4444.44A7.24C6.193D.8B50.1F03.A621.8144.102F.0008.4C44
1520 DATA 44A7.2533.C6A6.C4B4.0710.2700.A981.0710.2700.A381.0627.2C6A.C44A.3452
1530 DATA 261B.6E84.BE53.37A6.B0BF.5337.8E52.CF4A.2B0B.C606.3D30.85CC.01FF.BD65
1540 DATA A7EC.24FD.5330.3552.BD64.C6EC.A484.07C4.03C1.0326.086D.032B.146D.5F27
1550 DATA 0CC1.0226.0C60.032A.0860.4126.0460.0320.1281.0726.046D.022A.0881.0626
1560 DATA 0660.022A.0260.02EC.84ED.A46D.2627.026F.A46D.C427.2D34.10C6.10BE.52E7
1570 DATA 6D84.261B.CC32.40ED.B4A6.25C6.A03D.5849.1FC1.5F03.A624.488B.2833.C6EF.0235
1580 DATA 1020.0730.055A.260C.3510.5FBD.61F9.E621.C15F.2D1A.6003.E601.E721.6026
1590 DATA 2610.CC01.B5F7.533F.E6A4.C150.2501.4FB7.66FD.A602.8101.2F02.86FF.81FF
1600 DATA 2C02.8601.A702.CE10.11A6.2681.022C.03CE.1213.DF80.10AE.04BD.667D.E684
1610 DATA 53C4.0386.046F.A45D.2602.6F21.31AB.284A.26F3.B652.8648.48CE.3264.33C6
1620 DATA FC52.80ED.844D.274A.6003.2601.5A86.503D.1F02.A684.4444.31A6.10AF.0486
1630 DATA 0487.533C.E684.53C5.0327.1937.02E6.84C4.0327.0544.445A.26FB.A7A4.31AB
1640 DATA 287A.533C.26E9.2012.3702.4869.A448.69A4.A721.31AB.287A.533C.26EE.8680
1650 DATA B7FC.800F.0530.0686.5339.810S.2E03.7C52.8681.0926.037C.5286.7A53.3910
1660 DATA 26FD.A6C6.108E.52E7.EE84.2738.A604.4C84.07A7.0426.2F34.1410.AE02.BD66
1670 DATA 7DCC.1011.D0B0.C603.B065.2786.80B7.FC80.0F05.1183.309C.2603.CE00.0011
1680 DATA 8332.6426.03CE.3090.3514.EF84.3005.5A26.BF39.3472.3402.8E10.1181.062E
1690 DATA 038E.1617.9F80.C630.30C3.3090.1F03.B653.3EC6.A030.5849.1F02.B653.3048
1700 DATA 31A6.8603.B753.38D0.667D.C604.8D2D.DC80.C302.02DD.807A.533A.26F0.8680
1710 DATA B7FC.800F.0586.533D.C619.308B.501F.0186.533E.3504.C106.2F01.5FC4.07E7
1720 DATA 8635.F234.2037.10AF.A437.10AF.A828.31A8.505A.26F1.35A0.8E52.3E4F.A084
1730 DATA AB02.A723.A6A4.847F.6001.2702.8A80.A7A4.398E.521E.20E7.6F23.8E52.8786
1740 DATA 10B7.533A.A6A4.847F.A7A4.A684.2735.E621.C150.2406.8150.242B.2004.8150
1750 DATA 2525.6003.2B21.E601.E122.2C1B.CB20.E122.2D15.8004.C601.A121.2601.5F24
1760 DATA 0150.E723.A6A4.8A80.A7A4.3930.D67A.533A.26C0.396D.8427.0630.064A.26F7
1770 DATA 39EF.844F.ED02.3006.398E.5000.6F80.8C54.0026.F9C6.04BD.6657.8E53.3D10
1780 DATA 8E64.C6CC.0118.ED84.860B.AD44.6C84.E684.C113.26F6.C602.E701.8607.6F84
1790 DATA AD44.C609.E784.AD44.6C84.AD44.C613.E784.AD44.6C01.E601.C119.2664.8E40
1800 DATA 0010.8E53.3DCC.0112.ED44.8606.3402.CC00.80E5.8427.02B6.01E5.0627.028A
1810 DATA 02E5.0C27.0681.0327.028A.0434.04BD.64C6.E6A4.CB0A.E7A4.BD64.C6E6.A4C0
1820 DATA 0AE7.A435.046C.A44F.5426.CE6C.2130.01C6.01E7.A4C6.806A.E426.C035.828D
1830 DATA 2486.1097.807F.0410.7F04.30CE.6605.3702.B704.31B6.0432.8401.27F9.5A26
1840 DATA F1B6.80B7.FC80.0F05.390D.052B.FC86.8097.050D.052A.FC39.3409.1A50.86FD
1850 DATA 1F8B.80E9.D680.3406.C610.D780.CC04.24CE.5200.108E.040E.8704.3037.1030
1860 DATA 0136.10AF.A4F7.0430.AE42.301F.AF42.AFA4.3506.B7FC.800F.05D7.8035.8915
1870 DATA 0053.3F00.0065.A665.3A65.5165.5600.0204.0100.0004.0005.2005.1002.0000
1880 DATA 0196.1010.103C.0000.0000.1900.0000.4010.0400.2044.0000.7044.0000.0000
1890 '                                    round data
1900 DATA FFFF.00FF.00FF.0000.FFFF.0000.0000.0000.FFFF.7E55.5555.5555.8106.C6C6
1910 DATA C6C6.8138.3838.CC01.0140.0004.0FFE.003F.00FB.F0FE.007F.00FF.FFA5
1920 DATA 2466.005A.005A.FFFF.DBC3.005A.5A00.FF3C.E75A.A55A.BD24.00A5.DB66.5AE7
1930 DATA 7E3C.18A5.C399.8503.AA01.E800.7A44.F5F5.1FFF.FFFF.5F5E.16F7.0A7A.1560
1940 DATA 8066.F383.E69F.1573.FCFC.F8FB.FF9D.01BB.3AEB.2F80.FE44.C594.507F.FF45
1950 DATA 4554.0DFF.BD4A.A5FF.E742.FFAD.E7BD.FFEF.4285.5A42.183C.E710.8608.F3F7
1960 DATA 182B.FFF7.0C08.FFEF.798A.0CFF.C08D.0DF9.01FE.0E4E.1EFE.FE01.F0F0.F004
1970 DATA 0201.9924.BD24.FF18.665A.C3DB.00E7.FFDB.425A.18FF.3C00.3C3C.DB81.42C3
1980 DATA C3FF.247E.42FF.FFC3.C3FF.BBEE.00EE.0056.4411.FFFF.44A9.4411.4411.FFFF
2000 '                                    MACINE LANGUAGE DATA CHECK
2010 DEFINT A-Z:DIM SUM(64)
2020 RESTORE 2080:FOR L=0 TO 63:READ A$:SUM(L)=VAL("&H"+A$):NEXT
2030 RESTORE 1250:FOR L=0 TO 63:SUM=0:FOR I=0 TO 13
2040 READ A$:SUM=SUM+VAL("&H"+LEFT$(A$,2))+VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):NEXT
2050 IF SUM(L)<>SUM THEN BEEP:PRINT "* DATA ERROR in ";1250+L*10:MOTOR OFF:END
2060 PRINT 1250+L*10;" "ヨク OK.":MOTOR:NEXT:PRINT "ｻｼﾝｺﾞ" DATA OK !"
```

★ぼくの近所の同級生のFは，なんと自分の家の車にひかれ笑っていた。ちなみにFは他人の家に勝手にあがってくるくせがある。(神奈川県横浜市・**工藤茂之12才**)……**【編：影さん！小学生に友人がいたんですか？】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

ワンダーモモ

©㈱ナムコ

by Yu-You

みなさん，コンニチワ!!　Yu-Youです。最近めっきりと暑くなってきまして，額に汗を流しながら日夜プログラミングにはげんでいます。

最初の予定では，ダライアスかマジカル・サウンド・シャワーを作るつもりだったのですが，どうも時間がないということで，コミカル街道をバクシン中のナムコの一作「ワンダーモモ」のメインＢＧＭを作ることにしました。

ミーハー派になりつつある僕がけっこうみとめるこのＢＧＭ，ぜひとも入力してネ!!

ワンダーモモって…

ところで，ワンダーモモをプレイしたことのある人は，どのくらいいるかな？　たいていのゲーム・センターでは，ワンダーモモよりも妖怪道中記が目につき，このゲームをプレイしたことのある人も少ないんじゃないかな？でも，プレイした人は，あのかわいらしい(？)声のとりこになることでしょう。ま，お近くのゲーム・センターで見かけた人は，ぜひともプレイしてみるべし!!

今回のこの作品は，セリフまでディスプレイに表示してくれるので，けっこう楽しんでもらえると思いますが…。

プログラムについて

この曲のと中１か所で，「ソソファファミミレレ」とエレクトリック・ベースの音が入っています。この音は，ＦＭ音源の第３チャンネルで演奏していますが，通常ＦＭ音源の第３チャンネルは，エレクトリック・ピアノのコードをひいています。

そこで，こまめに音色切り変えを使用したわけです。しかし，その音色切り変えも「ＣＭＤ　ＶＯＩＣＥ」を使っていたのでは，スプラッシュ・ウェーブの二の舞になってしまう…。そこで，Ｙコマンドを使って切り変えをスムーズに行ないました。

それと，ディスプレイにセリフを表示してくれます。しかし，それをやることによって，演奏が多少とぎれることがあります(ほとんど気にならない)。もし，そのとぎれが気になる人は，2010行から10行おきに消してください。

その他は別に注意はいらないと思います。

最後に…

僕が今までベーマガに載せたゲーム・ミュージックを88ＳＲ以外の方にも楽しんでいただけるように，カセットに録音して読者にプレゼントしたいと思います。

選ぶ基準は，①私を感動させるだけのゲーム・ミュージック・プログラムを送ってくれた人，②リクエストや感想を送ってくれた人。以上の中から５人の方にプレゼントしたいと思います。なお，希望する方は，必ず自分の持っている機種名も書いてください。

それじゃ，さようなら!!

★

★

ワンダーモモのプログラム・リスト

```
100 CLS:WIDTH 40,20:CONSOLE ,,0,1
110 COLOR 3:LOCATE 10,5:PRINT"    ｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｰｽ !!"
120 KEY 9,"list 1000-"+CHR$(13)
130 KEY 1,"color 7"+CHR$(13)
140 KEY 8,"list 2000-"+CHR$(13)
150 KEY 6," cmd play "
160 KEY 7," cmd play "+CHR$(34)
170 KEY 2,"width 80,25"+CHR$(13)
180 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
190 DIM PL1%(4,9),PL2%(4,9),PL3%(4,9),Z$(7):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
200 '
210 POKE &HE21A,214:CMD STOPM
220 'READ E216,E217,E21A
230 'POKE &HE216,E216:POKE &HE217,E217:POKE &HE21A,E21A:CMD STOPM
240 '
250 READ BF
260 PS=&HE1B8:FM=&HE1D0
270 FOR I=PS TO PS+22 STEP 2
280 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
290 FOR I=FM TO FM+22 STEP 2
300 P=PEEK(I)+BF:POKE I,P:NEXT I
310 '
320 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
330 READ PL1%(X,Y)
340 NEXT Y,X
```

★あ～，頭がわれるように…かゆい！(福岡市・**大出綾太15才**)……【**影**：うわーっ，体じゅうが燃えるようにかゆい！**編**：おげれつなこと言わないでください。**影**：もうれつなだけだよ。**編**：ア太郎というわけか。】

ワンダーモモのプログラムリスト

```
350 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
360 READ PL2%(X,Y)
370 NEXT Y,X
380 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
390 READ PL3%(X,Y)
400 NEXT Y,X
410 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
420 READ PL3%(X,Y)
430 NEXT Y,X
440 CMD VOICE PL1%,PL2%,PL3%
450 '
460 'DATA  192  :' ----- &h E216
470 'DATA   38  :' ----- &h E217
480 'DATA  171  :' ----- &h E21A
490 '
500 DATA   -3  :' ----- Detune For  PSG & FM
510 '
520 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
530 DATA  60, 15,  0,  0,    0,  0,  0,  0       ,0,0
540 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
550 DATA  26, 13, 15, 10,  7, 35,  1,  5,  0,  0
560 DATA  25, 15, 10,  6, 10, 10,  1,  4, -3,  0
570 DATA  28, 11,  7,  8,  6, 30,  1,  2,  0,  0
580 DATA  25, 11,  7,  6, 10,  0,  1,  1,  1,  0
590 '
600 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS         'bass
610 DATA  27, 15,  0,  0, 1000,  2,  1,  1       ,0,0
620 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
630 DATA  20, 12, 12, 11, 12, 45,  1,  8,  0,  0
640 DATA  22, 10, 10,  5,  5, 40,  1,  1, -1,  0
650 DATA  25,  8,  7,  6,  7, 30,  1,  0,  0,  0
660 DATA  28,  7,  7,  7,  3,  0,  0,  1,  3,  1
670 '
680 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS         'ｺｰﾄﾞ
690 DATA  28, 14,  2,  1, 4500,  8,  0,  5       ,0,0
700 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
710 DATA  20,  0,  8,  0,  4, 30,  0,  2,  3,  0
720 DATA  25,  7,  7,  5,  3,  0,  0,  1,  3,  0
730 DATA  20,  0,  8,  0,  4, 29,  0,  2, -1,  0
740 DATA  25,  7,  6,  5,  3,  0,  0,  1, -1,  0
750 '
760 '      AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
770 DATA  26, 15,  2,  0,    0,  0,  0,  0       ,0,0
780 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT AMS
790 DATA  31,  0,  5,  7,  2, 30,  1,  3,  3,  0
800 DATA  31,  0,  4,  4,  1, 30,  0,  2,  0,  0
810 DATA  31,  0,  2,  6,  3, 30,  0,  0,  0,  0
820 DATA  31,  2,  3,  5,  1,  0,  1,  1, -1,  0
830 '
840 CMD VOICE LFO 5,2,1, 500,127,0,12
1000 '
1010 A0$="t132v1118q8o6
1020 EG$="@43y178,26y50,51y58,2y54,0y62,113y82,95y90,31y86,31y94,95y98,0y106,0y1
02,0y110,2
1030 A1$="g>cec<g>e&ef&fed&de&er<g
1040 A2$="r>cec<g>e&ef&fed&de&err
1050 A3$="<ggaa>ccdce-&e-e-e-&e-e-dc
1060 A4$="<aa>ccddcdeged&dded
1070 A5$="dc<a>c&crdc<b>cde&errr
1080 A6$="<a>c&c<a>de&edc&crrrrrr
1090 A7$="aaaaddaagggae&err
1100 A8$="ffffggffedefg&grr
1110 A9$="ddddffeddc&cdeeab
1120 A10$=">cccc&cc<bag&grrrrag
1130 A11$="ag&grrragag&grag&gr
1140 A12$="ggffeedd"
1150 B0$="t132v1318q8o4
1160 B1$="g&g&ggg&g&gf&ffa&ag&g&g&g
1170 B3$="cceeggagcceeggag
1180 B4$="ffaa>ccdc<eebb>dded
1190 B5$="<ffaa>ccdc<eeggbb>c<b
1200 B6$="ffaa>gggg<cc16c16ccc&cc&C
1210 B7$="ffaa>dded<eeggeec<a
1220 B8$=">ffaa>dded<ccceeeec<a
1230 B9$=">eeg+g+bb>c<bcceeaaga
1240 B10$="ffaa>ccdc&c&c<g&gg&G&g&g
1250 B11$="rrg&gg&g&g&g&g&gg&g&g&gg&g
1260 B12$="ggffeedd
1270 F0$="y7,28y6,0t132v10132q8
1280 F1$="v8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv
1cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1c v8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7
cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5c
1290 F2$="v8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv
1cv8cv7cv6cv5cv4cv3cv2cv1c v8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7
cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5cv8cv7cv6cv5c
1300 F3A$="v8cv7cv6cv5c"
1310 F3B$="v8cv7cv6cv5c"
1320 F3$=F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F
3B$+F3B$
```

★僕の友人Sは，頭の上に焼いたカマボコをのせ，顔をむりやり逆三角形にしてゲーム・センターで，ボタンをこすりまくっている変なヤツです。（山梨県甲府市・**4月号の109ページのＯＦもオレだぜ13才**）……**【影：ほう。】**

ワンダーモモのプログラムリスト

```
1330 F6$=F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3A$+"v8cv6cv8cv6c"+F3B$+F3B$+F
3A$+"v4cv3cv2cv1c"+F3A$+"v4cv3cv2cv1c"
1340 F10$=F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3A$+"v4cv3cv2cv1cr8"+F3A$+"v4cv3cv
2cv1c"+F3A$+"v4cv3cv2cv1c"
1350 F11$="r8r8"+F3A$+"v4cv3cv2cv1c"+F3A$+"v4cv3cv2cv1cr8r8r8r8"+F3A$+"v4cv3cv2c
v1cr8r8"+F3A$+"v4cv3cv2cv1c"
1360 F12$=F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$+F3B$
1370 E0$="t132o2q8s9m150018
1380 E1$="rrcrrrcrrrcrcccr
1390 E2$="rrcrrcrrccccccccc
1400 E3$="rrc<b>rrcrrrrc<b>rrcr
1410 E6$="rrc<b>rrcrrcccrcr
1420 E10$="rrc<b>rrcrrrrcrcrrr
1430 E11$="rrcrcrrrrrcrrrcr
1440 E12$="cccccccc
1450 C3$="o5v 7g&g&gg&gggggg&g&gg&gggg
1460 C4$="a&a&aa&Aaaab&b&bb&bbbb
1470 C5$="a&a&aa&Aaaag&g&Gg&gggg
1480 C6$="a&a&Aa&abbbrg16g16ggg&gg&g
1490 C7$=">v6a&a&a&ab&b&b&g&g&g&gg&g&g&g
1500 C8$="a&a&a&ab&B&b&bg&g&G&Ga&a&a&a
1510 C9$="b&b&b&b&b&b&b&ba&a&a&a&a&a&A&a
1520 C10$="a&a&a&a&a&a&a&arrv12b&bb&b
1530 C11$="rrb&bb&brrrrb&brrb&b"+EG$
1540 C0$="t132v14o5q818
1550 ORGAN$="@13y50,50y58,49y54,114y62,113y82,20y90,25y86,20y94,25y138,54y142,54
1560 C12$="o5v14o5ggffeedd"+ORGAN$
1570 C2$="rrrrrrrrggffeedd"+ORGAN$
1580 D1$="18q1v10o5rrggrrgrrraaraaa
1590 D2$="rrgg rrgr rraaggggl32q8
1600 D0$="t132l32o4q8
1610 D3$="o4v10e8v9ev8ev7ev6ev5ev4ev3ev2ev10e8v9ev8ev7ev6ev10ev9ev8ev7ev10ev9ev8
ev7ev10ev9ev8ev7ev10e8v9ev8ev7ev6ev5ev4ev3ev2ev10e8v9ev8ev7ev6ev10ev9ev8ev7ev10e
v9ev8ev7ev10ev9ev8ev7e
1620 D4$="v10f8v9fv8fv7fv6fv5fv4fv3fv2fv10f8v9fv8fv7fv6fv10fv9fv8fv7fv10fv9fv8fv
7fv10fv9fv8fv7fv10e8v9ev8ev7ev6ev5ev4ev3ev2ev10e8v9ev8ev7ev6ev10ev9ev8ev7ev10ev9
ev8ev7ev10ev9ev8ev7e
1630 D6$="v10f8v9fv8fv7fv6fv5fv4fv3fv2fv10f8v9fv8fv7fv6fv10fv9fv8fv7fv10fv9fv8fv
7fv10fv9fv8fv7f r8v10ev8ev10ev8ev10ev9ev8ev7ev10ev9ev8ev7ev10ev9ev8ev7ev6ev5ev4e
v3ev10ev9ev8ev7ev6ev5ev4ev3e
1640 D7$=">v9f8&f8&f8v8fv7fv6fv5fv9g8&g8&g8v8gv7gv6gv5gv9e8&e8&e8v8ev7ev6ev5ev9e
8&e8&e8&v8ev7ev6ev5e
1650 D8$="v9f8&f8&f8v8fv7fv6fv5fv9g8&g8&g8v8gv7gv6gv5gv9e8&e8&e8v8ev7ev6ev5fv9e8
&e8&e8&v8ev7ev6ev5e
1660 D9$="18v9g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+132v8g+v7g+v6g+v5g+v4g+v3g+v2g+v1g+18v9e&e&e&e&e&
E132v8ev7ev6ev5ev4ev3ev2ev1e
1670 D10$="18v9f&f&f&f&f&f&f132v8fv7fv6fv5fv4fv3fv2fv1fr8r8v14gv13gv12gv11gv10gv9g
v8gv7gv14gv13gv12gv11gv10gv9gv8gv7g
1680 D11$="r8r8v14gv13gv12gv11gv10gv9gv8gv7g v14gv13gv12gv11gv10gv9gv8gv7g r8r8r
8r8v14gv13gv12gv11gv10gv9gv8gv7gr8r8v14gv13gv12gv11gv10gv9gv8gv7g
1690 '
1700 Z$(1)="  ｲﾃ !!   ";Z$(2)=" ｶﾆｶﾆ･･･ "
1710 Z$(3)="ﾄｰ!! ﾄｰ!!";Z$(4)=" ﾜｵｰ !!   "
1720 Z$(5)="  ﾔﾒﾃ !! ";Z$(6)=" ｲﾔｰ !!   "
1730 Z$(7)=" ﾓﾄﾞｷ ?  "
1740 DEFINT A
1750 LOCATE 10,5:PRINT"                              "
2000 '
2010 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2020 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
2030 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2040 CMD PLAY A1$,B1$,   ,D1$,E1$,F1$
2050 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2060 CMD PLAY A2$,B1$,C2$,D2$,E2$,F2$
2070 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2080 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
2090 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2100 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E3$,F3$
2110 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2120 CMD PLAY A5$,B5$,C5$,D4$,E3$,F3$
2130 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2140 CMD PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
2150 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2160 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E3$,F3$
2170 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2180 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E3$,F3$
2190 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2200 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E3$,F3$
2210 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2220 CMD PLAY A10$,B10$,C10$,D10$,E10$,F10$
2230 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2240 CMD PLAY A11$,B11$,C11$,D11$,E11$,F11$
2250 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2260 CMD PLAY A12$,B12$,C12$,D12$,E12$,F12$
2270 LOCATE 10,5:A=RND*7:COLOR A:PRINT Z$(A)
2280 GOTO 8958
```

★ベーマガをはじめて読んだ僕の兄は，ＯＦを見て「……」と同時に「影さんって強い！」と言いました。おわり，ちゃんちゃん…。（香川県善通寺市・**輝く印刷屋14才**）……**【影：ちゃちゃちゃちゃちゃん，うーっ，はっ！】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

グラディウス

©コナミ

MIMCOT

後編が完成したあっ！

別冊「ファミコン・プログラム大全集」ではステージ4までしか発表できなかったのですが，結局，ステージ6～7（ステージ7には，おまけに「親玉出現BGM」と，「ゲーム・オーバー音」が入っています）を製作してしまいました。

また，MSXグラディウスの「骨のステージBGM」も，作ったので，ぜひ打ち込んでみよう。

プログラムは…

今回はメモリの関係もあって，各ステージをわけて製作しました。ステージ7に入っている「親玉出現…」や「ゲーム・オーバー」は，REM文で区切ったのでわけて入力してもOKです。

さすがに1曲ずつわけて作ると（ステージ7以外は）メモリが余っているので，アレンジしたり，タイトル画面を作ってみるのもいいでしょう。

苦労したところといえば

音符を指定するのに，3連符を作れないので，テンポを変えて，他の音符で表現したり，エンベロープの長さやボリューム指定でも手をぬかずに作ったつもりです。

また，ステージ7にのみ入っているタイトル画面は，LOADの手間を省くため，BGグラフィックのツールを使わずに，PRINT文で書きました。V3を持っている人は，もっと凝ってもいいと思います。

最後に

「親玉出現BGM」は，オリジナルでは少なくとも四重和音は使っているみたいですが，このプログラムでは一つのパートを，ベースと高音部に振りわけて使っているので，一部，「あれ，このベース，1オクターブちがってないか」などと思われるかも知れませんが，御かんべんを。

そうそう，書き忘れましたが，ステージ7のプログラムは，メモリがほとんど残っていないので，入力の際には気をつけてください。

●参考にしたもの

- コナミ・ゲーム・ミュージックの楽譜
- 藤丸君のカセット・テープ

Yu-You先生より一言

ファミリーBASICで，よくここまで作りましたね。とくに5面のBGMなどは，FM音源作品にも負けないぐらいのすばらしさと言えます。また，エンベロープのつけかたも，とても良いできでした。

それと，MSXグラディウスの「骨のステージ」までつけてくれちゃって，私は80点あげましょう。

《リスト1》グラディウス「ステージ5」のプログラム・リスト

```
10 '■   GRADIUS STAGE5     ■
15 '■BY MIMCOT.    c KONAMI■
20 FORI=0TO1:PLAY"T5M1V2O2Y1:T5M1V2Y2:T5M1"
30 PLAY"#D1#A#D#AM0V15:R1O2:O1C1#F#AC#F"
40 PLAY"#D6:R#AO3#DO2#AO3#D3:#AC#F#AC#F"
45 PLAY"M1V2:O2#A1:#A":IFI=1THEN70
50 PLAY"D1ADAM0V15::OOBO1FAOOBO1F"
60 PLAY"D6:RAO3DO2AO3D3:AOOBO1FAOOBO1F"
65 PLAY":O2A1:A"
70 NEXT:PLAY"#F1O3#CO2#FV4:V3:O1#D#AO2#C"
80 PLAY"O3F3#D:O3#C3C:O1#D#AO2#CO1#D"
85 PLAY"#C:O2#A:#AO2#C"
90 PLAY"C1#C#CV2:#G1#A#GV2:O1#D#AO2#C"
100 PLAY"O2#D#A#D#A#DM0V15:O3:O1C#F#AC#F"
110 PLAY"#A6:R#D#A#D#A#D#A:#AC#F#AC#F#A"
120 PLAY"M1V2D1ADADM0V15::OOBO1FAOOBO1F"
130 PLAY"A6M1V2:RDADADA:AOOBO1FAOOBO1FA"
140 PLAY"#C1#GM0V15:O2:OO#GO1E"
145 PLAY"#C5M1V2:R#G3O3#C1:#GOO#GO1E#G"
150 PLAY"C1GM0V15:O2:OOAO1#D"
155 PLAY"C5M1V2:R#F3#B1M1V3:GOOAO1#DG"
160 PLAY"R1O2BBBBR:O1RDDDD:OOR1#G#G#G#G"
170 PLAY"#ARBRRM0V15:#CRDV9:GR#GMO"
180 PLAY"#B8:#D4C1#D3M0V15#B6:A7R4M1#A1B":RUN
```

★我が校の生徒会長に立候補したS君はワイロを配り先生に見つかってしまった。何を配ったでしょう？（愛知県名古屋市・**ラッパー少佐14才**）……**【影**：答えはお食事券（汚職事件）だ!!**編**：答えを見てから言わないでください!!**】**

《リスト2》グラディウス「ステージ6」のプログラム・リスト

```
10 '■   GRADIUS STAGE6    ■
20 '■ BY.MIMCOT. c KONAMI ■
200 FORI=0TO1:PLAY"T5M1V6Y1O2:T5M0V12Y0:T5M1"
210 PLAY"E1AEA3:O1#B5:O0A1O1EO0AO1EO0AO1"
220 PLAY"V9E4:R1A3:EO0AO1E":IFI=1THEN250
225 PLAY"E1#F3:R1B3:O0AO1EO0A"
230 PLAY"M0V15G7:R1O2CECE3C4:O1ECGCGCGCG"
240 PLAY"M1V6E1#FG#F:R1DED:CO0BO1#FO0B":NEXT
250 NEXT:PLAY"A1B3M0T2:R1O2C3:O0AO1EO0AO1"
260 PLAY"V15#B9T5:R1EGEG3E1:ECGCGCGC"
270 PLAY"M1V6B1#BBAG:GAG#FE:GCGCG"
280 PLAY"A1O3DO2AO3D3O2:#F3R1D3:DADAD"
290 PLAY"V9A4O3V6D1CO2BA:D4D1D3:ADADADA"
300 PLAY"O3C1FCF3:A3R1F3:F#BF#BF"
305 PLAY"V9C4V6:F4:#BF#B"
310 PLAY"V6F1EDC:F1F3:F#BF#B"
320 PLAY"M0V15E6M1V6:A1BABAB:EBEBEB"
330 PLAY"R1DGCFO2BO3:A6:EBEBEB"
340 PLAY"M0V15E6M1V6:R1BABAB:EBEBEB"
350 PLAY"O1B1O2EO1B:O0B1O1EO0B:O0BO1EO0B"
360 PLAY"O2DO1BO2E:O1DO0BO1E:O1DO0BO1E"
365 PLAY"O3:O2:O0"
370 PLAY"C1C3:#G1#GR:F#BF"
375 PLAY"V9C4:#G4:O1#DO0FO1F"
380 PLAY"V6R1#D3:R1#BR:O0F#BF"
385 PLAY"#DD1O2:#BR#AO1:O1#DO0FO1FO0"
390 PLAY"C3D#D:#GR#AR#B:F#BGO1DO0#GO1#D":PLAY"::O0"
395 PLAY"DCD:#AR#GR#A:GO1DO0#GO1#DO0GO1D"
400 PLAY"R1B3:RO2GR:O0EBE"
405 PLAY"BO3D1:GRB:O1DO0EO1E"
410 PLAY"#C3D1:ARB:O0EBE"
415 PLAY"#CO2BAO1:AG#FO1:O1DO0EO1EO0"
420 PLAY"B3O2#CD:GRARB:EB#FO1#CO0GO1DO0"
425 PLAY"#CD:ARBR:#FO1#CO0GO1D"
430 PLAY"#CR1O3C3:ARRO2#G:O0#FO1#CO0F#BF"
435 PLAY"V9C4V6:#G4O3:O1#DO0FO1F"
440 PLAY"G1GG:#D1#D#D:O0F#BF"
445 PLAY"G#FGO2:#DD#DO1:O1#DO0FO1FO0"
450 PLAY"C3D#D:#GR#AR#B:F#BGO1DO0#GO1#D"
455 PLAY"D#D:#ARO2C:O0GO1DO0#GO1#D"
456 PLAY"FV15O3:DR:O0#AO1F"
460 PLAY"T2A8:T2O3E8:O0AO1EO0AO1GO0A"
465 PLAY"T5V6A1T2V15:T5E1T2:O1A"
470 PLAY"#F8:#C8:O0#FO1#CO0#FO1EO0#F"
475 PLAY"T5V6#F1V9:T5#C1:O1#F"
480 PLAY"#D5V6:O2#A5:O0#D#A#DO1#C"
485 PLAY"D1#CV7:A1#G:O0#DO1#DO0"
490 PLAY"C3O2B#AMOV15:GR#FRF:CGC#AC#B"
500 PLAY"A7:E7:AO1EO0AO1GO0AO1AO0AO1E"
510 PLAY"A5:E5:O0AO1GO0AO1A":RUN
```

《リスト3》グラディウス「ステージ7＋親玉出現＋ゲーム・オーバー」のプログラム・リスト

```
3 CLS:FORI=0TO22:LOCATERND(27),I:PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:LOCATE5,5
4 PRINT" ",,"","",,,"c KONAMI","  -GRADIUS-":LOCATE4,21:PRINT"PROGRAMMED BY MIMCOT"
6 '■ｽﾃｰｼﾞ7
10 FORJ=0TO1:PLAY"T5O3M0V4Y2:T5M1V15Y3O2:T5M1O1"
15 PLAY"D3R1E5:#B4G3R1#B1V7:#B1BAG#BBAG"
20 PLAY"C3R1D5:#A3R1G3R1FV15:#AAGF#AAGF"
30 PLAY"D3R1E5:#B4GEOGO3CEMO:#BBAG#BBAG"
40 PLAY"G1A#BA4F3:F5R1M1V7E3D1:FEDCFEDC"
50 PLAY"D3R1E5:V15C4O2G3R1#B:#BBAG#BBAG"
60 PLAY"C3R1D5:V7#A3R1G3R1F:#AAGF#AAG"
70 PLAY"R1O2#ARO3#DO2:M0V15G5:F#DDCDO"
75 PLAY"#ARO3#DO2#A:G4ROM1#D:#AO1#DDCDO"
80 PLAY"RAO3DO2AB:FMOG5:#AO1DCDOBA"
90 PLAY"R1BOO3CDEFG:M1R1DOEFGAB:O1GFED"
100 PLAY"D1RGE5:O2#B4G3R1#B1:#BBAG#BBAG"
110 PLAY"C1RFD5:V7#A3R1G3R1F:#AAGF#AAGF"
120 PLAY"D1RGE5:V15#B4GCOEG#B:#BBAG#BBAG"
130 PLAY"F1R#AFR#A:MOO3D6:#AAGF#AA"
140 PLAY"#G:M1V7ROO2#AO3CDV15:GF"
150 PLAY"FR#A:#D4O2:O2#DDCO1"
155 PLAY"G5:#AV7#AOO3CD#D:#AO2#DDCO1#A"
160 PLAY"O3#G1RO4#C:F3R1:O2#CCO1#A"
170 PLAY"O3#G3R1:#C3R1:#GO2#CC"
180 PLAY"O4#C3O3:#CO#DF1V15:O1#A#G"
190 FORI=0TO1:PLAY"O3#B3R1B3R1:MOG6:O1GDGO2DO1GO2D"
```

★ヨーイ，はじめ！「編さん，影さん，つぐ美さん，編集長，Dr. D」プハー，一息で言えた。（熊本県鹿本郡・**ミニペンシル15才**）……**【つぐ美**：「バナナ，あんみつ，メロン，パフェ，アイスクリーム」プハー，一口で食べれた。】

```
195 PLAY"G0AB04D:V7M1C0DEFV15:GD":NEXT
200 PLAY"T703#B1B#A:T7#A1A#G:01G3G"
210 PLAY"A#GGT5:G#FFT5:GG"
220 PLAY"#F0FRE#D5:E0#DRD#C5:G0GRGM0G5":NEXT
299 '■ｵﾅﾀﾞﾏ
300 PLAY"T3Y0M0V10O2:T3M0V5:T3M100"
303 PLAY"C1#CD#DEF#F:R1:C1#CD#DEF#F"
305 PLAY"G#GA#AB#BM1V1::G#GA#AB#B"
310 FORI=0TO3:A$="05FCD:D0FF3F1"
311 PLAY"O2FO3FCD:Y004F"+A$
312 PLAY"O2GO3FCD:O4G"+A$
313 PLAY"O2AO3FCD:O4A"+A$
314 PLAY"O2GO3FCD:O4G"+A$
320 A$="05FCD:01CC3C1"
321 PLAY"O2FO3FCD:O4F"+A$
322 PLAY"O2GO3FCD:O4G"+A$
323 PLAY"O2AO3FCD:O4A"+A$
324 PLAY"O2GO3FCD:O4G"+A$
330 PLAY"AAGA:O4F"+A$
331 PLAY"AAGA:O4G"+A$
335 PLAY"AAGA:Y202FF3F1:D0FF3F1"
337 PLAY"AAGA:AA3A1:FF3F1"
340 PLAY"#B#B#A#B:O4Y0F"+A$
345 PLAY"#B#B#A#B:O2Y2FF3F1:D0FF3F1"
350 FORJ=0TO1:PLAY"#B#B#A#B:AA3A1:FF3F1":NEXT:NEXT
499 '■ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ
500 PLAY"T303M1V2Y0:T300M1V5Y0:T302M1"
503 PLAY"E1CO2GO3E:#B4:#B1GE#B"
505 PLAY"CO2GO3ECO2GO3:#B]#B#B4:GE#BGE"
510 PLAY"ECO2GO3GECG:GO1E:#BGEO3ECO2GO3E"
515 PLAY"ECGEC:E1EE4:CO2GO3ECO2G"
520 PLAY"GEC#BGEC:CG:O3ECO2GO3GECO2G"
525 PLAY"EGO4ECO3G:G1GG4:O3CE#BGE"
530 PLAY"EGO4CGECE:C#B:CEGO4ECO3G#B"
535 PLAY"CO3GV6#B4:C1CC4:GEG4"
```

《リスト4》ＭＳＸグラディウス「骨のステージ」のプログラム・リスト

```
5 '■ GRADIUS ﾎﾈﾉ ｽﾃｰｼﾞ!!  ■    ■ c KONAMI                ■
10 PLAY"T4M0V2Y2:T4M1V1Y2"
11 PLAY"O3C0R#DRO2V4BRO3#DR:O1C1CCC"
12 PLAY"O2V6#ARO3#DRV8O2ARO3#DR:CCCC"
21 PLAY"O3M1V1C1#DO2BO3#D:O1C1CCC"
22 PLAY"O2V2#AO3#DO2AO3#D:CCCC"
40 PLAY"G0V6GV9GV12GM1V1O4D1:O1#D#D#A"
50 PLAY"O3GO4DO3GO4D:O2#DO1#D#D#A"
60 PLAY"O3F#FG#G:#C#C#C#C"
70 PLAY"V5G3V1O4D1O3GO4:O1#D#D#AO2#D"
80 PLAY"DO3GO4DO3AAAMO:O1#D#D#A#C#C#CR"
90 '■[MAIN]■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 PLAY"MOV2C1V4CV6CV10:M1V1C1C#D":PLAY"CV12CV15CCV12C:#BC#DCC"
110 PLAY"V10CM1V1O2#AG#D:#D#BC#D"
120 PLAY"MOV2FV4FV6FV10:#C#C#GO2":PLAY"FV12FV15FFV12F:#CO1#C#G#C#C"
130 PLAY"V10FV8FV6FFO3:#GO2#CO1#C#G"
140 PLAY"MOV2CV4CV6CV10:CC#D":PLAY"CV12CV15CCV12C:#BC#DCC"
150 PLAY"V10CM1V1O2#AG#A:#D#BC#D"
160 PLAY"MOV2O3CV4CV6CV8:#C#C#GO2":PLAY"CV10CCV9CV8C:#CO1#C#G#C#C"
170 PLAY"V7CV6CV5CC:#GO2#CO1#C#G":IFM=1THEN280
175 '■[1]■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
180 PLAY"V2DOV6DV9DV12DM1V1G1:#D#D#AO2"
190 PLAY"DGDGCCV5C3:#DO1#D#D#A#C#C#C3O1"
200 PLAY"DV1G1DGDG:#D1#D#AO2#DO1#D#D#A"
210 PLAY"V5A3AV2:V2#C3#CV1"
220 PLAY"MOGOV6GV9GV12GM1V1O4D1:#D1#D#A"
230 PLAY"O3GO4DO3GO4D:O2#DO1#D#D#A"
240 PLAY"O3FFV5F3:#C#C#C3"
250 PLAY"GV1O4D1O3G:#D1#D#AO2#D"
260 PLAY"O4DO3GO4D:O1#D#D#A"
270 PLAY"V5O3A3A:V2#C3#C":M=1:GOTO100
275 '■[2]■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
280 PLAY"M1V5O4D3DD:#D#D#AO2#DO1#D#A":PLAY"V1C1CC:#C#C#G"
290 PLAY"V5D3DD:#D#D#AO2#DO1#D#A":PLAY"V1C1CF:#C#C#G"
300 PLAY"DO3GD#BFC:#D#AO2#DO1#C#GO2#C"
310 PLAY"O4DO3G#BFDO2G:O1#D#A#C#G#D#A"
320 PLAY"#BFO3DG:#C#G#D#A":M=0:GOTO100
1000 '■PROGRAMMED BY MIMCOT■
1010 '■SPECIAL THANKS TO      H.FUJIMARU.■
```

★ぼくの家では，母が中日ファンで，父はジャイアンツが好き，姉は西武を応援し，ぼくは野球は阪神だと思っている。(北海道札幌市・**はががいくん13才**)……**【影**：何て家族だ!!**編**：プロ野球ニュースが恐くて見れない!!**】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

MSX/MSX2(16KB以上)用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

パックランド

©㈱ナムコ

城戸　勝美

内容

ファミコン版を参考にしましたが，ビデオゲーム版パックランドです。

操作方法

Sキーでスタート，Bキーでブレイク・タイム，1キーで往路，2キーで復路，F1キーでオートプレイです。

プログラム

ほとんどPLAY文で演奏していますが，SOUNDも使っています。

プログラムはムチャクチャなので改造は無理だと思います。

作ったとき苦労した点

MSXのPLAY文のスピードは遅すぎるので，かなり苦労しました（たぶんP6よりくらべものにならないくらい遅いと思います）。

最後に！

YK－2様が毎月，機種を変えてVGMを作るなんてことをやってほしい。

Yu-You先生より一言

このパックランドのBGM，MSXで作ったにしては，なかなかのものですね。でも，MSXはPSG機種であるため，やはり本物を意識しすぎると，ひさんな結果にならぬともかぎりません。むしろ，ファミコン・ゲームとしてでているものは，ファミコン版に近づけて作るほうが良いかと思います。

パックランドのVGMプログラム・リスト

```
10 REM ************************
20 REM *                      *
30 REM * P A C - L A N D      *
40 REM *                      *
50 REM *    by Katsumi.Kido   *
60 REM *                      *
70 REM *          1987.2.4    *
80 REM *                      *
90 REM ************************
95 '
100 CLEAR 300:COLOR 1,1,1:GOSUB 670
110 GOSUB 850:COLOR 15,4:KEY 1,"S1BS2B"
120 ' SELECT ------------------------------
130 SOUND 7,248:A$=INKEY$
140 ON INT(INSTR(" 1 2 SsBb",A$)/2) GOSUB 160,350,600,630
150 IF PLAY(0) THEN 150 ELSE 130
160 ' BGM #1 ------------------------------
170 C1$="CR16CCCR16CR16":C1$=C11$+C1$
180 C2$="CR16CR16CR16R8":C2$=C2$+C2$
190 SOUND 6,1:SOUND 7,220
200 PLAY "T150M1600L16","T150L16","T150S0L16"
210 FOR LOOP=0 TO 1
220 PLAY "O5V15FGFGFV13FO4V15AB-O5CDCDCV13CO4V15FGO4AV13AV15AV13A","V1203FFFFO4C
CCCO3AAAAO4FFR16FCCCCCCCCCCCCCCCC",C1$+C1$
230 PLAY "O5V15FGFGFV13FO4V15AB-O5CDCDCV13CO4V15FV13FV15GV13GV15GV13G","V1203FFF
FO4CCCCO3AAAAO4FFR16R16EEEEDDDDCCCCCCO3B-B-",C1$+C1$
240 PLAY "O4V15AV14AV13AV12AO5V15EV13ER16R16O4V15AV14AV13AV12AO5V15EV13ER16R16R1
6R16V15FV13FR16V15DEV13EV15DDV14DDV13DDV12DD","V1203AR16AR16AR16AR16AR16AR16AR16
AR16O4DR16V11DV12DR16DCCDR16V11DV12DR16DC8",C2$+C1$
250 PLAY "O4V15GV14GV13GV12GO5V15DV13DR16R16O4V15GV14GV13GV12GO5V15DV13DR16R16R1
6..","V1203BR16BR16BR16BR16BR16BR16BR16BR16",C2$
260 IF PLAY(0) THEN 260
270 FOR I=0 TO 35:SOUND 1,A1(I):SOUND 0,B1(I):SOUND 3,C1(I):SOUND 2,D1(I):SOUND
8,15:SOUND 9,12:NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0
280 PLAY "O5V15CDEDCV14CV13CV12C","V1204A-BO5CO4BA-V11A-V10A-V9A-"
290 PLAY "O5V15FGFGFV13FV15FGA-FGFV14FV13FV12FV11FV15FGFGFV13FV15FV13FO6V15FO5S0
M4000BBBFFM1600V15FV13F","V1204FFFR16FFFR16E-E-E-R16E-E-E-R16DDDR16DDDR16D-D-D-R
16D-D-D-R16"
300 PLAY "O5V15FGFGFV13FO4V15AB-O5CDCDCV14CV13CV12CR16..","V1204CCCR16FFFR16O3CC
CR16O4EEER16",C1$
310 IF PLAY(0) THEN 310
320 FOR I=0 TO 35:SOUND 1,A2(I):SOUND 0,B2(I):SOUND 3,C2(I):SOUND 2,D2(I):SOUND
8,15:SOUND 9,12:NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0
330 PLAY "O4V13CV12CO3V13CV12CV13DV12DV13EV12E"
340 NEXT LOOP:RETURN
350 ' BGM #2 ------------------------------
360 C1$="O3V13FV12FO4V13CV12CO3V13CV12CO4V13CV12C"
370 C2$="O3V13FV12FO4V13CV12CO3V13CV12CV13BV12B"
380 C3$="O3V13AV12AO4V13EV12EO3V13EV12EO4V13EV12E"
```

★山下先生の「レスキューAVG&RPG」を買おうと財布を見たら，中に100円玉三つしかなかった。（愛知県名古屋市・FM77AV40が憎いFMユーザー15才）……【影：うーん，私の給料日前を見ているようだ。】

```
390 C4$="O3V13DV12DO4V13FV12FO2V13AV12AO4V13FV12F"
400 C5$="O3V13DV12DO4V13FV12FV13DV12DV13CV12C"
410 C6$="O3V13BV12BO4V13DV12DO3V13GV12GO4V13DV12D"
420 PLAY "T180M3000L16","T180L16","T180L16"
430 FOR LOOP=0 TO 1
440 PLAY "O5V15FV14FV15GV14GV15FV14FV15GV14GV15FV14FV13FV12FO4V15AV14AV15B-V14B-
O5V15CV14CV15DV14DV15CV14CV15DV14DV15CV14CV13CV12CO4V15FV14FV15GV14G","O4V13CCR1
6R16V11CCR16R16V13DDV12DDV11DDV10DDV13CCR16R16V11CCR16R16V13DDV12DDV11DDV10DD",C
1$+C1$+C1$+C1$
450 PLAY "O4V15AV14AR16R16V15AV14AR16R16O5V15CR16FR16S0D-D-D-D-V15CR16FR16D-V14D
-V15E-D-CR16FR16GR16AR16","O4V13CV12CR16R16V13CV12CR16R16V13AV12AR16R16V13B-B-V1
2B-B-V13AV12AR16R16V13B-B-V12B-B-V13AV12AR16R16V13AV12AR16R16","O3V13FV12FR16R16
V13FV12F"
460 PLAY "O5V15FV14FV15GV14GV15FV14FV15GV14GV15FV14FV13FV12FO4V15AV14AV15B-V14B-
O5V15CV14CV15DV14DV15CV14CV15DV14DV15CV14CV13CV12CO4V15FV14FV15AV14A","O4V13CCR1
6R16V11CCR16R16V13DDV12DDV11DDV10DDV13CCR16R16V11CCR16R16V13DDV12DDV11DDV10DD",C
1$+C1$+C1$+C2$
470 PLAY "O4V15GV14GR16R16V15GV14GR16R16O5V15GR16O6CR16O5S0A-A-A-A-V15GR16O6CR16
O5A-V14A-V15B-A-GR16CR16ER16GR16","O4V13EV12ER16R16V13EV12ER16R16O5V13EV12ER16R1
6V13FFV12FFV13EV12ER16R16V13FFV12FFV13EV12ER16R16V13EV12ER16R16","O4V13CV12CR16R
16V13CV12C"
480 PLAY "O4V15AAAAV14AAAAO5V15EEEEV14EEEEO4V15AAAAV14AAAAO5V15EEEEV14EEEE","O4V
13GGGGV12GGGGO5V13C#C#C#C#V12C#C#C#C#O4V13GGGGV12GGGGO5V13C#C#C#C#V12C#C#C#C#",C
3$+C3$+C3$+C3$
490 PLAY "R16R16R16R16O5V15FFV14FFV13FFV15DV14DV15EV14EV13EV12EV15DDDDDDDDV14DDD
DDDDD","R16R16R16R16O5V13DDV12DDV11DDO4V13FV12FV13GV12GV11GV10GV13FV12FV11FV10FO
5V13DV12DV13EV12EV13FV12FV13EV12EV13DV12DV13CV12C",C4$+C4$+C4$+C5$
500 PLAY "O4V15GGGGV14GGGGO5V15DDDDV14DDDDO4V15GGGGV14GGGGO5V15DDDDV14DDDD","O4V
13FFFFV12FFFFV13BBBBV12BBBBV13FFFFV12FFFFV13BBBBV12BBBB",C6$+C6$+C6$+C6$
510 PLAY "O5V14CV13CV14DV13DV14EV13EV14F#V13F#V14G#V13G#V14F#V13F#V14EV13EV14DV1
3DV14CCCCV13CCCCV12CCCC","O4V13A-V12A-V13B-V12B-O5V13CV12CV13DV12DV13EV12EV13DV1
2DV13CV12CO4V13B-V12B-V13A-A-A-A-V12A-A-A-A-V11A-A-A-A-":PLAY "","","O3V13CV12CV
11CV10C"
520 PLAY "O5V15CV14CR16R16V15FV14FR16R16V15D-D-V14D-D-V13D-D-V12D-D-","O4V13AAAA
V12AAAAV13B-B-B-B-V12B-B-B-B-","O3V12FFV11FFR16R16R16R16O4V12EEEEV11EEEE"
530 PLAY "O5V15CV14CR16R16V15FV14FR16R16V15D-D-V14D-D-V13D-D-V12D-D-","O4V13AAAA
V12AAAAV13B-B-B-B-V12B-B-B-B-","O4V12FFV11FFR16R16R16R16V12EEEEV11EEEE"
540 PLAY "O5V15CV14CR16R16V15FV14FR16R16V15D-D-D-D-V14D-D-D-D-V13D-D-D-D-V12D-D-
D-D-V15CV14CV13CV12C","O4V13AAAAV12AAAAV13B-B-B-B-B-B-B-B-V12B-B-B-B-B-B-B-B-V13
AV12AV11AV10A","O4V12FFV11FFR16R16R16R16V12EEEEEEEEV11EEEEEEEEV12FFFFV11FFFF"
550 PLAY "O5V15DV14DR16R16V15GV14GR16R16V15E-E-V14E-E-V13E-E-V12E-E-","O4V13BBBB
V12BBBBO5V13CCCCV12CCCC","O3V12GGV11GGR16R16R16R16O4V12F#F#F#F#V11F#F#F#F#","O4V13BBBB
V12BBBBO5V13CCCCV12CCCC","O4V12GGV11GGR16R16R16R16V12F#F#F#F#V11F#F#F#F#"
570 PLAY "O5V15DV14DR16R16V15GV14GR16R16V15E-E-E-E-E-V14E-E-E-E-E-V13E-E-E-E-E-V12E-E-
E-E-","O4V13BBBBV12BBBBO5V13CCCCCCCCV12CCCCCCCC","O4V12GGV11GGR16R16R16R16V12F#F
#F#F#F#F#F#V11F#F#F#F#F#F#F#F#"
580 PLAY "O5V15DV14DV13DV12D","O4V13BV12BV11BV10B","O4V12GV11GV10GV9GO3V13GV12GV
11GV10G"
590 NEXT LOOP:RETURN
600 ' ROUND START ------------------------------
610 PLAY "T150L16O5V14GV13GV12GV11GV14FV13FV12FV14DO4BV13BO5L32S0M3000CCCCCCCCCC
CCCCCCCR4","T150L16R16R16R16R16O4V13AV12AV11AR16R16R16L32V11B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-B-B-B-B-B-B-B-","T150L16R16R16R16R16O3V11FV10FV9FR16R16R16L32V12GGGGGGGGGGGGGG
GGGGG"
620 RETURN
630 ' BREAK TIME -------------------------------
640 PLAY "T150L16O5V14FGFGFV13FO4V14AB-O5CDCDCV13CO4V14FGAV13AV12AV11A","T150","
T150L16":PLAY "L32O5S0M3000CCCCCCCCCCCCCCCC","L32V11O4GGGGGGGGGGGGGGGG","L32V100
3FFFFFFFFFFFFFFF"
650 RETURN
660 ' port. ------------------------------------
670 DIM A1(35),B1(35),C1(35),D1(35),A2(35),B2(35),C2(35),D2(35)
680 RESTORE 720:FOR I=0 TO 35:READ A1(I),B1(I):NEXT:FOR I=0 TO 35:READ C1(I),D1(
I):NEXT
690 RESTORE 780:FOR I=0 TO 35:READ A2(I),B2(I):NEXT:FOR I=0 TO 35:READ C2(I),D2(
I):NEXT
700 RETURN
710 ' port. 1 ----------------------------------
720 DATA 0,107,0,113,0,120,0,127,0,135,0,143,0,149,0,160,0,170,0,180,0,190,0,202
730 DATA 0,143,0,149,0,160,0,170,0,180,0,190
740 DATA 0,170,0,180,0,190,0,202,0,214,0,227,0,240,0,254,1,13,1,29,1,46,1,64,1,8
3,1,104,1,125,1,148,1,172,1,198
750 DATA 0,113,0,120,0,127,0,135,0,143,0,149,0,160,0,170,0,180,0,190,0,202,0,214
760 DATA 0,149,0,160,0,170,0,180,0,190,0,202
770 DATA 0,180,0,190,0,202,0,214,0,227,0,240,0,254,1,13,1,29,1,46,1,64,1,83,1,10
4,1,125,1,148,1,172,1,198,1,224
780 ' port. 2 ----------------------------------
790 DATA 0,80,0,85,0,90,0,95,0,101,0,107,0,113,0,120,0,127,0,135,0,143,0,149
800 DATA 0,107,0,113,0,120,0,127,0,135,0,143
810 DATA 0,127,0,135,0,143,0,149,0,160,0,170,0,180,0,190,0,202,0,214,0,227,0,240
,0,254,1,13,1,29,1,46,1,64,1,83
820 DATA 0,85,0,90,0,95,0,101,0,107,0,113,0,120,0,127,0,135,0,143,0,149,0,160
830 DATA 0,113,0,120,0,127,0,135,0,143,0,149
840 DATA 0,135,0,143,0,149,0,160,0,170,0,180,0,190,0,202,0,214,0,227,0,240,0,254
,1,13,1,29,1,46,1,64,1,83,1,104
850 ' TITLE ------------------------------------
860 SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF
870 PRINT "                  ┌┐   ┌──┐"
880 PRINT "            ┌──┐ └┘ ┌┐ │  │ ┌┐ └──┐"
890 PRINT "          ┌┐ │  │  ||  o  |o||  └┐  └┐"
900 PRINT "┌─────────┘└─┘  └──┘└──┘└──┘└──┘└──┘└──────────┐";
910 PRINT "|┌──┐ ┌─┐ ┌──┐    ┌──┐  ┌──┐┌─┐┌──┐ |";
920 PRINT "||  |┌┘ └┐┌┘  └┐   | |  ┌┘  └┐| └┘|  └┐|";
930 PRINT "||  o||  o|| ┌──┐ | |  |  o||  ||  o||";
940 PRINT "||  ┌┘|  ||  └┐ └┐| |  |  ||  ||  ||";
950 PRINT "||  | |┌┐└┐ ┌┘  | └┐ |┌┐|| ||  ┌┘|";
960 PRINT "|└──┘ └┘└┘ └┘    └──┘└┘└┘└┘└──┘ |";
970 PRINT "└──────────┬──────────────────┬──────────┘";
980 PRINT "          └┐                ┌┘"
990 PRINT "           └────────────────┘"
1000 PRINT "         Copyright 1987 Katsumi.Kido"
1010 LOCATE 12,15:PRINT "[1] .... BGM #1"
1020 LOCATE 12,17:PRINT "[2] .... BGM #2"
1030 LOCATE 12,19:PRINT "[S] .... ROUND START"
1040 LOCATE 12,21:PRINT "[B] .... BREAK TIME"
1050 LOCATE 12,23:PRINT "[F1] ... AUTO PLAY";
1060 RETURN
```

★影さん！影のうすい僕の友人Tに影のレンタルをよろしくお願いします。（神奈川県横浜市・**てーい次郎14才**）

……**【影**：影がうすいならマジックかなにかでぬればいいゾ‼**編**：髪の毛が薄い人はどうすればいいんですか？**】**

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

VIDEO GAME
ビデオゲーム

Out Run
——Splash Wave——

© セガ・エンタープライゼス

G.P.R

OUT RUNのSPLASH WAVEを聞いたときに，なんてノリがいいんだと思い，早くプログラムがでないかな，なんて思っているとでるにはでたけど，88SR版で途中までしか入っていなかったので，これは「自分で作るしかない」と思い作ったのがこれです。

プログラムについて

@12の音を変えています。変えかたはプログラムを見ていただければわかると思います。この方法を使えば，最高15種の音を設定することができます。

★　　★

最後に

ドラムパートは楽譜にのってなかったので適当に作ってあります。気に入らない人は(みんな，そうだろう)がんばって直してください。A$がメロディ，B$がベース，C$がドラム,D$がハイハット，E$，F$がその他です。

Out Run－Splash Waveーのプログラム・リスト

```
10 '
20 '
30 IF PEEK(&HEB4E)=0THEN110
40 POKE&HEB4E,0:POKE&HEB4F,&HD4          :'mel 1
45 POKE&HEB4C,75:POKE&HEB4D,&HD4         :'mel 2
50 POKE&HEB50,25:POKE&HEB51,&HD4         :'drume
60 POKE&HEB52,50:POKE&HEB53,&HD4         :'base
70 FORA=0TO99:READA$:POKE&HD400+A,VAL("&H"+A$):NEXT
80 DATA 3,2,1,1,20,30,30,30,31,31,31,63,1,2,1,3,0,0,0,0,1,2,1,1,1
90 DATA 1,2,2,2,0,0,0,0,0,31,31,31,31,1,1,1,31,31,21,19,20,20,8,44,2,4,5
100 DATA 1,2,100,1,30,30,30,16,31,31,31,28,10,13,11,3,0,3,0,0,21,255,37,40,58
105 DATA 3,2,1,1,20,30,30,30,31,31,31,63,1,2,1,3,0,0,0,0,2,2,3,4,1
110 CLEAR 3000,&HD000:SOUND 7,49:SOUND 6,0:GOSUB 2130
120 A0$="t170
130 A$="t174
140 A1$="@25318o5v15 ebo6eo5ebo6eo5eb o6eo5ebo6eo5ebo6eo5b o5dao6do5dao6do5da o6
do5dao6do5dao6cd
150 B1$="@25518o2v15 aao3ao2ar8ao3ao2g# g#g#o3g#o2g#o3g#o2g#o3g#o2 g4go3go2go3f#
ga o2d4do3do2do3d#o2do3eo2d
160 C1$="@25414o2v15 aaaaaaaal8aeaeaeaeaeaeaeae
170 D1$="116s0m15000c4m1000"+STRING$(22,"c")+"m15000c8c8m1000"+STRING$(32,"c")+"
m15000c8"
180 E1$="116v11o4 a.r32a.r32r2a.r32g#.r32 r2.g#.r32g.r32 r2.g.r32f#2..g4
190 F1$="116v11o4 e.r32e.r32r2e.r32e.r32 r2.e.r32e.r32 r2.e.r32d2.r8d4
200 B2$="o2aao3ao2ao4co3ao2a o3g#4o2g#o3g#o2g#o3bg#o2g# g4o3go2ggo3bago2 d4do3do
2do3eo2do3f#o2d
210 C2$="aeaeaeaeaeaeaeaeae aeaeaeaeaev12116aaaaggffeeccv15
220 A3$="o5ebo6eo5ebo6eo5eb o6eo5ebo6eo5ebo6eo5b o5dao6do5dao6do5da o6do5dao6do5
daaa
230 C3$="18aeaeaeaeaeaeaeae aeaeaeaeaeaeaeae
240 D3$="11cccl4ccrc
250 E3$="a.r32a.r32r2a.r32g#.r32 r2.g#.r32g.r32 r2.g.r32f#.r32 r8f.r32r8f.r32r8f
.r32g.r32
260 F3$="e.r32e.r32r2e.r32e.r32 r2.e.r32e.r32 r2.e.r32d.r32 r8d.r32r8d.r32r8d.r3
2d.r32
270 A4$="o5ebo6eo5ebo6eo5eb g6eo5ebo6eo5ebo6eo5b o5dao6do5dao6do5do6d
280 B4$="r8o2ao3ao2ao3go2go3ao2 g#4g#o3g#o2g#o3go2go3g#o2 g4go3go2go3f#gao2d
290 E4$="a.r32a.r32r2a.r32g#.r32 r2.g#.r32g.r32 r2.g.r32f#.r32
300 F4$="e.r32e.r32r2e.r32e.r32 r2.e.r32e.r32 r2.e.r32d.r32
310 C4$="aeaeaeae aeaeaeae aeaeaeae
320 D4$="r1c1c2.c8c8
330 A5$="@253112o4 dao5do4d#a#o5d#o4ebo5eo4fo5cf o4f#o5c#f#o4go5dgo4g#o5d#g#o4ao
5ea24
340 C5$="112aaar2.v12116eeeeeeeeeeeel12ega
350 D5$="m5000112cccr2.cccr4.ccm15000c8
360 '
370 A6$="@253v15132 o4d2.f#g16. o5c4.o4b4a8a#b16.r8 f1 o5ef4r16.e4d8e8r8o4 b1. r
8o5cc#d8.c4
380 BZ$="o2go3go2go3g":BY$="o2do3do2do3d":BX$="o2ao3ao2ao3a"
390 B6$="@255v1518"+BZ$+BZ$+BZ$+BZ$+BY$+BY$+BY$+BY$+BX$+BX$+BX$+BX$
400 C6$="@254v15o214 eaeaeaeaeaea eaeaeaeaeaea
410 DZ$="m1000ccccccccc8c8m15000c4":D6$="s9116"+DZ$+DZ$+DZ$+DZ$+DZ$+DZ$
```

★X68000のプログラムはいつから掲載するのですか？どんなゲームが投稿されるのか，今から楽しみです。(兵庫県宝塚市・**山本賢一18才**)……**【編**：みなさんからの投稿がくれば載せますよ。68000ユーザーの人待ってます。**】**

```
420 EZ$="g.r32g.r32":EY$="f.r32f.r32":EX$="a.r32a.r32"
430 E6$="v13116"+EZ$+"r2"+EZ$+"r2"+EZ$+"r"+EY$+"r2"+EY$+"r2"+EY$+"r"+EX$+"r2"+EX
$+"r2"+EX$
440 FZ$="d.r32d.r32":FY$="e.r32e.r32"
450 F6$="v13116"+FZ$+"r2"+FZ$+"r2"+FZ$+"r"+FZ$+"r2"+FZ$+"r2"+FZ$+"r"+FY$+"r2"+FY
$+"r2"+FY$
460 A7$="o4b2.ff#g16e2..r8 f1r4.gg#a8.o5c8o4b8r8a8
470 BZ$="o2eo3eo2eo3e":BY$="o2fo3fo2fo3f":BX$="o2co3co2co3c":BW$="o2e-o3e-o2e-o3
e-
480 B7$=BZ$+BZ$+BZ$+"o2eeef4o3fo2fo3f"+BY$+BY$+BY$
490 B8$=BX$+BX$+BX$+"o2co3co2do3d"+BW$+BW$+BW$+BW$
500 C7$="eaeaa4a4e8e8e8a8eaeaeaea
510 D7$=DZ$+"m7000c4c4c8c8c8m15000c8"+DZ$+DZ$:D8$=DZ$+DZ$+DZ$+DZ$
520 C8$="eaeaeaea eaeaeaea
530 EZ$="f#.r32f#.r32":EY$="g.r32g.r32":EX$="e-.r32e-.r32"
540 E7$=EZ$+"r2"+EZ$+"r2"+EZ$+"r"+EY$+"r2"+EY$+"r2"+EY$
550 E8$=FY$+"r2"+FY$+"r2"+FY$+"r"+EX$+"r2"+EX$+"r2"+EX$
560 FZ$="e.r32e.r32":FX$="c.r32c.r32"
570 F7$=FY$+"r2"+FY$+"r2"+FY$+"r"+FZ$+"r2"+FZ$+"r2"+FZ$
580 F8$=FX$+"r2"+FX$+"r2"+FX$+"r"+FX$+"r2"+FX$+"r2"+FX$
590 A8$="r8g8e1ff#g8.b8a8r8a#1..o5cde-8.d8
600 A9$="r2.c8c#d2.r16.r
610 B9$=BY$+"o2do3do2dd4o3do2d#o3d#o2eo3eo2f#o3f#
620 C9$="eaear8a8a8e8e16c16c16c16e16a16
630 D9$=DZ$+"r8m1000c4c4ccccm15000c8"
640 E9$="g.r32g.r32r2g.r32f#2..
650 F9$="d.r32d.r32r2d.r32d2..
660 A2$="r2.ef#g16f#2..":'----------------------------
670 AA$="@253v15132 o5e1rd4a8g8r8e1
680 BA$="@255v1518  r8o3fcdfr8cdffcdfcdfr8eo2bo3der8o2bo3d
690 CA$="@254v1514  o2fffffffffff
700 DA$="s9m100018"+STRING$(24,"c")
710 EA$="v1318      r8o4arar4.arar8a4. r8grgr4.
720 FA$="v1318      r8o4frfr4.frfr8f4. r8erer4.
730 AB$="r2e8o4b8o5d8e1
740 BB$="eo2bo3der8eo2bo3dr8fcdfr8cd
750 CB$="ffffffff
760 DB$=STRING$(16,"c")
770 EB$="grg2rarar4.
780 FB$="ere2rfrfr4.
790 AC$="r2a8g8r8e1...r
800 BC$="r8fcdfcdfr8eo2bo3deo2bo3de4o4eo3eeo4do3ebo4c
810 EC$="arar8a4.r8grgr4.gr2g4.
820 FC$="frfr8f4.r8erer4.er2e4.
830 AD$="@12o5cc#d4r16c8r2 rcc#d16c8c#d16.e4.
840 BD$="r8o3fcdfcdf r8fcdfcdf
850 ED$="r8arar4.arar8a4.
860 FD$="r8frfr4.frfr8f4.
870 BE$="r8eo2bo3deo2bo3de r8ef#egeae
880 EE$="r8grgr4.grg2
890 FE$="r8erer4.ere2
900 AF$="cc#d4r16c8r2 cc#d8.c8d4 e4d4.o4b4.g4.g4. e8e6f6
910 BF$="r8fcdfcdf r8fcdfcdf r8eo2bo3deo2bo3de r8eo2bo3de6d#6
920 CF$="fffffffffffffv10f24f24f24f24f24f24f24f24v13
930 DF$=STRING$(24,"c")+"cm5000c4cc6c6
940 EF$=ED$+"r8grgrgr8grg6g-6
950 FF$=FD$+"r8ererer8ere6e-6
960 '
970 AG$="@253v15 l32 o4g#a8..g8g#a8..g8g#a8.. g8g#a8..g8g#a8..g8a#b8..a8a#b8..a8
a#b8..a8o5 c8c8o4b4a4
980 BG$="@255v15 r4 o418d4o3d4o4do3g4go4go3go4go3ggc4co4co3cbo4co3bo2ar8ao3c#eo2
ao3a
990 CZ$="e4a4e8e8a4":CG$="@254o2v15"+CZ$+CZ$+CZ$+"e4a4e8e8
1000 DZ$="cccccccc":DG$="s9m200018"+DZ$+DZ$+DZ$+"cccccc
1010 EG$="v12 o4f2.r8f1e2..r8e2..
1020 FG$="v12 o4d2.r8d1c1c#2..
1030 AH$="o5c#8d4d#e16.d4d#e16.d4d#e16.d4d#e16.d4e8g8g#a8..g8g2.
1040 BH$="o2ao3eddo4do3d4o4do3dg4go4go3go4f#o3go4eo3c4co4co3cco2gg#a
1050 CH$="a4"+CZ$+CZ$+CZ$
1060 DH$="c8m2000"+DZ$+DZ$+DZ$
1070 EH$="e8f2..r8f1e1e8
1080 FH$="c8d2..r8d1c1c8
1090 AI$="r8o5c#8r8d8r8e8r8f8 ff#g8.f8f#g8..f8f#g8.. f8f#g8..f8f#g8..f8gg#a8.g8g
#a8..g8g#a8..
1100 BI$="o2ao3ao2ao3ao2ao3ao2ao3d4 do4do3d4do4do3g4go4go3go4eo3go4do3e4 eo4eo3e
o4eo3eo2g
1110 CI$="r8a4a4a4a8"+CZ$+CZ$+"e4a4e8e8a8
1120 DI$="m7000r8c4c4c4c8m2000"+DZ$+DZ$+"cccccc
1130 EI$="r8e8r8g8r8a8r8f2..r8f1g1
1140 FI$="r8c#8r8e8r8g8r8d2..r8d1e1
1150 AJ$="g8o6c#8o5b-8a8o6e4d8c#8d4d#e16.d4d#e16.d4d#e16. d4d#e16.d4f8e8c2..
1160 EJ$="g1f2..r8f1e2
1170 FJ$="e1d2..r8d1c2
1180 BJ$="a4ao3c#o2ao3eo2ao3gd4do4do3do4d4o3dg4o4go3go4go3dc#ccco4co3cr8c
1190 CJ$="r8"+CZ$+CZ$+CZ$+"e4a4e8
1200 DJ$="c"+DZ$+DZ$+DZ$+"ccccc
1210 '
1220 CK$="@254v15o2 l16 a4.g4.e4.r8g4.ggg8gr4r16 g4.g4.g4aaaaggggeeee
1230 CL$="a4.g4.e4.r8g4.ggg8gr4r16 g4.g4.g4g4l32o1ffddedaao2cco1bb
1240 CM$="l16 a4.g4.e4.r8g4.ggg8gr4r16 g4.g4g8
1250 '
1260 AN$="g8o6c#8o5b-8a8o6e4d8c#8d4d#e16.d4d#e16.d4d#e16. d4d#e16.d4e8b8g1r8
1270 AO$="@253v15132 o6dd#e16d4c#4d8e8g8 f4e8f4e8f4e8f4e8f4e8f8 f#g8..f8f#g8..f8
g4 f8b-4a4g8
1280 BO$="@255v1518o2ao3ao2ao3ao2ao3ao2ao3d4do4do3d4do4do3g4go4go3go4eo3go4do3e4
eo4eo3eo4eo3eo2ga4ao3c#o2ao3eo2a
```

★サンダーセプターIIをプレイしたあと，アウトランをプレイしたらきもち悪くなった。(茨城県行方郡・**ワンダーコモモ15才**)……**【影：アウトラン，スペースハリアー，ル・マン24，仕あげにジェット・コースターだ!!】**

```
1290 CO$="@254v1518r8o2 eeeeeee"+CZ$+CZ$+CZ$+"e4a4e8e8"
1300 DO$="s9m100018r8   ccccccc"+DZ$+DZ$+DZ$+"ccccccc"
1310 EO$="v12116r8 o4a.r32a.r32a.r32a.r32a.r32a.r32a.r32 f2..r8f1a2..r8a2..
1320 FO$="v12116r8 o4e.r32e.r32e.r32e.r32e.r32e.r32e.r32 d2..r8d1e2..r8e2..
1330 AP$="f8e8 d4d#e16.d4d#e16.d4 d#e16.d8d8d#e16.d4c8c1r8
1340 BP$="o3ao2d4do4do3do4d4o3d a4ao4ao3ao4ao3dc#ccco4co3cr8co4co3c
1350 CP$="a4"+CZ$+CZ$+CZ$
1360 DP$="cc"+DZ$+DZ$+DZ$
1370 EP$="a8f2..r8f1e1a8
1380 FP$="e8d2..r8d1c1e8
1390 A0$="r8o5b-8r8o6c#8r8a8r8 a4f8f#a8..f8f#a16.a8 f4f#a16.a8f8f#a8..f8aa#a8. a
8a#a8..a8a#a8..a8 r8o7c#8o6b-8a8a8f8
1400 EQ$="l8r8ar8ar8ar8f2..r8f1a2..r8a2..
1410 FQ$="l8r8er8er8er8d2..r8d1e2..r8e2..
1420 CQ$="r8er8er8er8e"+CZ$+CZ$+CZ$+"e4a4e8e8
1430 DQ$="r8cr8cr8cr8c"+DZ$+DZ$+DZ$+"cccccc
1440 AR$="e8d8 dd#e8.d8d#e8..d8d#e8.. d8d#e8..d8d#e8..f8e8r8c2.r8
1450 ER$="a8f2..r8f1e1
1460 FR$="e8d2..r8d1c1
1470 CR$="l8aeaeaeaeaeaeaeaeae aeaeaeaeaeaeaeae
1480 AS$="o5ebo6eo5ebo6eo5eb":AT$="o6eo5ebo6eo5ebo6eo5b"
1490 AU$="o5dao6do5dao6do5da":AV$="o6do5dao6do5dao6cd
1500 PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$
1510 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1520 PLAY A1$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1530 PLAY A3$,B2$,C3$,D3$,E3$,F3$
1540 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1550 PLAY A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$
1560 PLAY "v15"+A5$,"v13r24"+A5$,C5$,D5$:B=1
1570 FOR A=1 TO 2
1580 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1590 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
1600 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$:IF A=2 THEN 1630
1610 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
1620 NEXT
1630 PLAY A2$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
1640 '
1650 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
1660 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
1670 PLAY AC$,BC$,CA$,DA$,EC$,FC$
1680 PLAY AD$,BD$,CB$,DB$,ED$,FD$
1690 PLAY AD$,BE$,CB$,DB$,EE$,FE$
1700 PLAY AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$
1710 '
1720 PLAY "a6"+AG$,"d6"+BG$,"e6"+CG$,"c6"+DG$,"f6"+EG$,"d6"+FG$
1730 PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$
1740 PLAY AI$,BI$,CI$,DI$,EI$,FI$
1750 PLAY AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,EJ$,FJ$:IF B=2 THEN 1780
1760 PLAY "r4r8d8r16d8r16d8r4.","o4co3cr8dr16dr16d","a4r8b8r16b8r16b8r8e16","ccm
7000r8cr16cr16c","r4o5r8f#8r16f#8r16f#8o","r4o5r8d8r16d8r16d8o
1770 B=B+1:GOTO 1570
1780 PLAY "o7r8c2..r8","o4co3cr8dddddddd","a4r818eeeeeee","ccm7000r8ccccccc","r4.
116o5d.r32d.r32d.r32v13d.r32d.r32v14d.r32v15d.r32","r4.116o4f#.r32f#.r32f#.r32v1
3f#.r32f#.r32v14f#.r32v15f#.r32
1790 '
1800 '
1810 PLAY A1$,    ,CK$
1820 PLAY A1$,    ,CL$
1830 PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$
1840 PLAY A1$,B1$,CK$,D1$,E1$,F1$
1850 PLAY A1$,B2$,CL$,D1$,E1$,F1$
1860 PLAY A3$,B2$,CK$,D3$,E3$,F3$
1870 PLAY A4$,B4$,CM$,D4$,E4$,F4$
1880 PLAY A0$,A0$,A0$,A0$,A0$,A0$
1890 PLAY "v15"+A5$,"v13r24"+A5$,C5$,D5$
1900 '
1910 PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,FG$
1920 PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$
1930 PLAY AI$,BI$,CI$,DI$,EI$,FI$
1940 PLAY AN$,BJ$+"r8o4co3c",CJ$+"a8a8",DJ$+"c",EJ$,FJ$
1950 '
1960 '
1970 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
1980 PLAY AP$,BP$,CP$,DP$,EP$,FP$
1990 PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
2000 PLAY AR$,BP$,CP$,DP$,ER$,FR$
2010 PLAY ,,"r8c8c8c8c8c8c8c8","r8m1000cccm2000cccm2500c"
2020 PLAY A$+A1$,A$+B1$,A$+C1$,A$+D1$,A$+E1$,A$+F1$
2030 PLAY A1$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
2040 PLAY A1$,B1$,CR$,D1$,E1$,F1$
2050 PLAY A1$,B2$,CR$,D1$,E1$,F1$
2060 '
2070 PLAY A0$+AS$,A0$+"o2a8a8",A0$+"e8e8",A0$+"c8c8",A0$+"a16.r32a8",A0$+"e16.r3
2e8"
2080 PLAY "v14"+AT$+"v13"+AU$+"v12"+AV$
2090 PLAY "v11"+AS$+"v10"+AT$+"v9"+AU$+"v8"+AV$
2100 PLAY "v7"+AS$+"v6"+AT$+"v5"+AU$+"v4"+AV$
2110 PLAY "v3"+AS$+"v2"+AT$+"@12v1"+AU$
2120 END
2130 '
2140 SCREEN 1,1,1:WIDTH40,25:LOCATE ,10
2150 PRINT "              SPLASH WAVE":PRINT
2160 PRINT "                    by G.P.R
2170 RETURN
```

★僕は授業中「ラリホー」の呪文を理科の先生にかけられ，ゲーム・オーバーになって立たされてしまった。（新潟県中頸城郡・**ほうでんそう15才**）……**【影：この時期になると，ラリホーの呪文がよくきくんだよなー。】**

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：今月もたくさんの投稿がきていますね。

Dr.D：みんな，春休みの間勉強したせいだろうか，プログラムのレベルが高くなってきたゾ!!この調子でがんばってほしいものだ。

影：でも，機種によって投稿の本数は格差がでてきましたね。

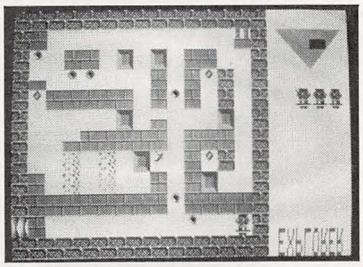
編：古い機種の投稿が最近急激に減りはじめましたね。それに同一機種でも，PC88のV1モードは少なくV2モードは多かったり，MZ-700のHu-BASICは多いけどS-BASICは少なかったりというようにさまざまですね。

Dr.D：そのへんをよく考えて投稿すれば意外に簡単に採用されるかもしれないぞ!!

編：投稿量など何のその，今回のベスト・プログラマーはS1用「Explorer」を作ったえすいちくんに決まりました。

Dr.D：この作品はよくできている。私も年がいもなく熱中してしまった。ゲームの種類としては，アクション・パズルに属するが，アクションのセンテンスとパズルのゲーム・エッセンスが絶妙なマッチングをしていると言えるな。

影：なんだかよくわからないなー。



▲Explorerの画面

Dr.D：つまり，スーパーマリオのようにうまい人はうまいなりに，へたな人はへたなりに楽しめるゲームだと言うことなんだ。

編：みなさんの投稿待ってます!!

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!!——

ゴールをめざせ	広島県呉市　ジライヤ会員No.2	Snow Cape	千葉県八千代市　酒寄政章
36	愛知県宝飯郡　山下　修	MOLE	静岡県田方郡　酒井健一
BACURA	大阪府豊中市　大津広敬	HEART CATCH	福島県喜多方市　関口正幸
SUBMARINE	神奈川県横浜市　川合一広	THE FIGHTER	宮城県登米郡　PEEKPOKE
MASHUN	東京都世田谷区　須藤　渉	誘拐犯を追え！	新潟県栃尾市　みきや
FANCY CASTLE	徳島県美馬郡　柴田　弘	SPACE MARIO	愛知県名古屋市　北折一郎
POINT MAN	京都市　福原　努	クロスアタック	北海道常呂郡　藤吉裕和
影の野望	滋賀県神崎郡　福井豊幸	あの夏のバイク	兵庫県伊丹市　島川幸雄
IN RUN	北海道室蘭市　山口広之	水戸黄門	静岡県清水市　Mr. FOO
ザ・ドット・ラジコン	東京都秋川市　梅沢寿英	LIGHT CYCLE GAME	埼玉県入間郡　高田誠二

投稿ありがとうコーナー

★62年3月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

伊藤　肇／佐藤浩明／熊谷和也／F－15／水口文哉／大渕武士／今井　努／RUO／木村圭吾／古川和磨／ふぁん太じいさん／斉藤　聡／橋本公介／本田昌秀／山内義博／菅原貴光／KACHAN／竹内　亨／松田章弘／T・H／幅　洋平／坂口雅一／奥　悟／水野貴明／弥市のむすこ／松岡秀樹／佐藤能久／三浦　了／谷口史行／N．R．O．／小川邦久／足助哲哉／矢田智浩／大石貴也／RED　FALCON／山田靖昭／奥平博信／エキスパート／中屋敷晃弘／中村　誠／千葉生樹／大野伸弐／内田一正／大沢元春／水戸晃／北折一郎／ELF／スクランブルラム子／経沢正和／平岡謙治／小笹龍一／渡部直樹／野崎博行／友藤勝弘／今吉英司／新井　堅／神前幸造／竹内太一郎／新保顕理／松尾真臣／HIDEMI．U／安福是則／伊藤正行／秋山和好／酒井靖之／秋元正夫／「CAT　SOFT」／須藤　渉／上野靖幸／宮本　立／Fa－Fa／西　正樹／寺島健介／SINGO／波田純一／お楽しみはこれからだ／俣　大介／TOA／木下　信／浦島　理／西方茂樹／恒田陽介／田辺俊一／伊藤直広／壹岐紀之／川合一広／野田敏之／藤山健二／大津広敬／塚野匡良／PEEKPOKE／今澤卓也／田野沢　学／あんぽん／THE，WAIKE／谷山由貴子／ロディマスコンボイ／中村雅彦／みきや／青山尊工／川崎政之／井元慎将／島野嘉治／常山　明／中山賢治／松川一豊／前大道浩之／岡村克宜／川崎秀紀／本宿霧郎／小島尚基／黒川智章／酒寄政章／中港憲一／近藤拓也／椙原　寛／林　直人／山本　晃／飯塚成紀／小池智則／矢沢浩一／Y・A・S／平光利浩／高木弘樹／小川真太郎／中西　淳／柿野　彰／夢迷Soft部長／NAMKO2／Gursis／七里　豪／小池晃輝／ヤマタのスイカ／中村　功／新井一彦／三村隆之／柿内一宏／志水照匡／五十嵐正彦／朝海雄甚／濱本雄二／橋爪宏之／島川幸雄／HEIGHT　179／TakaチャンSoft／中村堅一／奥林洋隆／ヴァンダー／酒寄政章／永田也寸志／梅沢寿英／岸野哲也／山本達彦他

★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。



ガリウスの迷宮 ©KONAMI

攻略法と楽しみかたを教えちゃう **妖怪道中記** 235

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム **ジーザス** 後編 240

栗本薫原作ファンタジー小説がAVGで登場 **グイン・サーガ** 244

チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム **ファンタジーII** 247

前作はほんのプロローグにすぎなかった **ガリウスの迷宮** 魔城伝説II 248

ビデオゲーム版とはまたちがった雰囲気で！ **アルゴスの戦士** 252

河野光のナムコット情報局 254

ゲームソフト新作情報 256

ペーパー・アドベンチャー・ゲーム 258

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション 260
ダライアス ―山岳地帯のテーマ―

山下章 レスキューAVG&RPG 265

読者が創る秘&意コーナー 269

山下章のフリートークボード 272

ファンタジー通信 ―妖精について― 274

ビデオゲーム・グラフィティ 278

CHALLENGE HI-SCORE 281

新登場 MSX

★RAM16K以上の全てのMSXでゲーム可能!!

2 メガ巨大ROM使用

MEGA ROM

¥6,800で発売中

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA

ディーヴァ





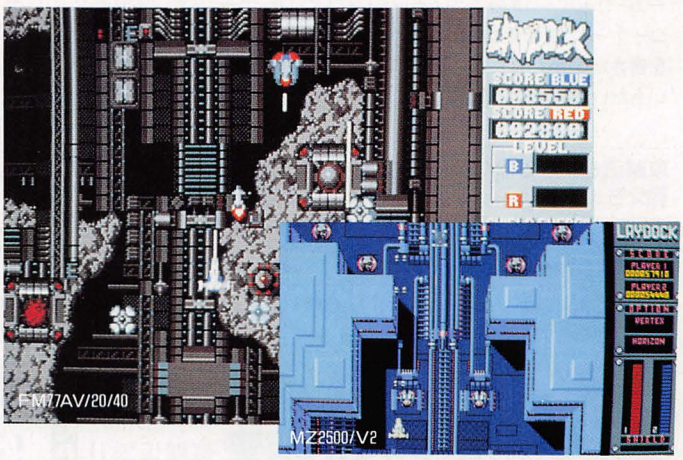
■ウォーデータの出力

星系マップ左下のスクリーン外へ延びている航路を進めばウォーデータ（18文字のパスワード）が表示され（ただし、総合生産力が30以上必要です。）、他の宙域（他のマシン）へ移動し、その艦隊は削除されます。そして、メモしたパスワードを他のマシンへ入力すると、今度は逆にその航路からそのマシンの宙域へ進入することになります。

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク



FM77AV/20/40
MZ-2500/V2

■FM、MZ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。
シーン毎に異なる約10曲を挿入。

★FM77AV/20/40……3.5″2DD版・2枚組……¥6,800
★MZ-2500/V2……3.5″2DD版……¥6,800
★MSX2……3.5″1DD版・RAM64K・VRAM128K専用……¥6,800

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

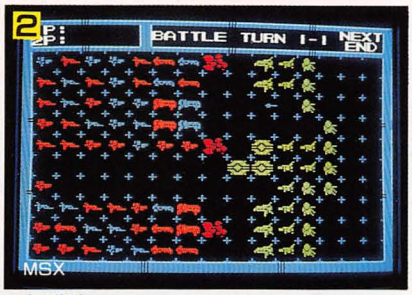
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

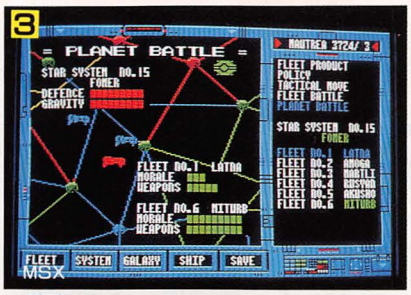
ハイテクゆうパック

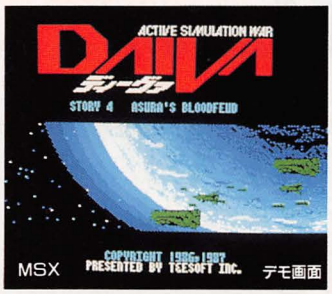
お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中//★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋(052)776-8500

★内容は他機種と同様!!







■艦隊戦シーン

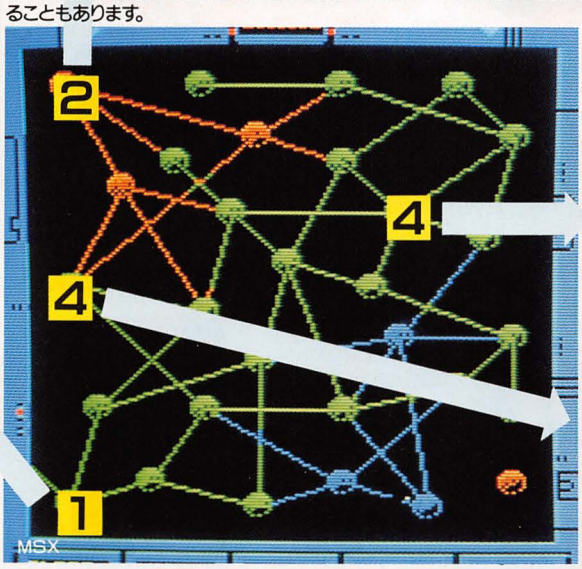
画面左が自軍、右が帝国軍で、自軍の艦の配置が終わると、敵艦をコンピュータが配置して戦闘が始まります。3回の戦闘ごとに戦闘継続か撤退かを選びます。敵艦隊が撤退することもあります。

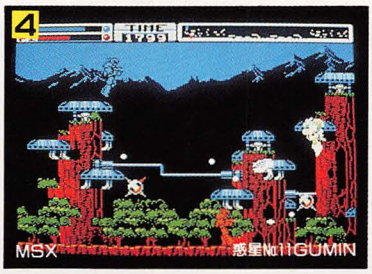
劣勢でも作戦次第で勝利することが可能です。そして、壊滅させた敵艦隊からは重要な情報が得られることもあります。

■戦略シーン

はじめ両軍共、植民星系数・艦船数それに総合生産力には大きな違いはありません。ゲームスタートすると帝国軍(コンピュータ)は一手進むごとに着実に、植民星系への投資や税金の収集、艦船の建造とその配備、艦隊の派遣を行ない、そして中立星系を攻略してきます。その攻略に成功すると、生産力が上がり帝国艦隊の強化が早くなります。

基本的な作戦とは無理のない収税で資金を集め、それを星系投資と艦船建造にバランス良く配分し、帝国軍より先に艦隊を増強し、星系を攻略することと言えます。







■惑星戦シーン

惑星を制圧することが目的です。投入する艦隊が充分な戦力を有し、かつ惑星降下直前における補給及び爆撃の位置と時間設定が戦術的に正しければ、惑星攻略に成功する確率は高いのです。あとはドライビングアーマー(地上制圧用攻撃型パワードスーツ)を操る君の腕次第です。

ディーヴァラインアップ

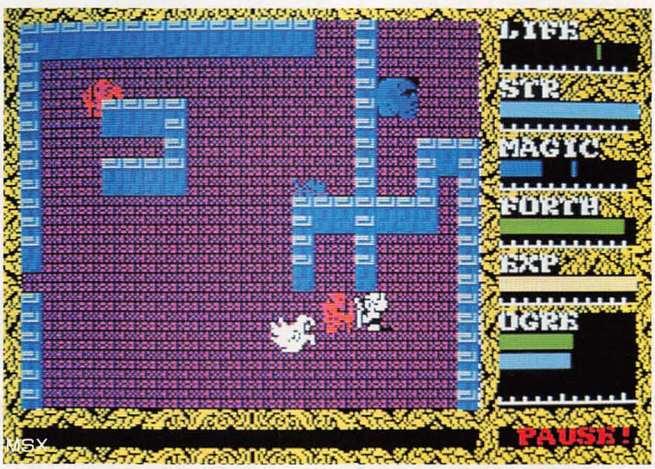
- ●PC-8801 mkII SR ··· ¥7,800
- ●FM-77AV ··· ¥7,800
- ●X1 ··· ¥7,800
- ●MSX2 ··· ¥7,800
- ●ファミコン(東芝EMIより発売) ··· ¥5,500
- ●PC-9801 ··· 価格未定



MSX版 発売中

ゲーム内容はオリジナル版と同様

アクティブロールプレイングゲームの名作をそのままMSXに移植。バッテリー付S-RAM搭載により、電源を切っても、途中ゲームデータの保存が可能。



★総てのMSXで作動

MSX 8K以上 1Mビット ROM採用/S-RAM内蔵 ····· 定価¥6,400

PC8801・FM-7・X1・MZ-2500/2000も発売中 ····· 各¥6,800

MSX はアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.13ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)
■'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ください。(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
〒456 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.13請求券 BAマガ6月号

'87総合カタログ 請求券 BAマガ6月号

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・開発した著作権です。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。
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。

Human
Hudson

あの子の「ビーカード宣言」。



「私は、ビーカードが好きよ」と、気になるあの子の発言。カードサイズのゲームソフトに、あの野球狂が、あのスターソルジャーが入っているというのだから、スゴイ。MSXにつないで、一緒に遊べば、きのうより僕らは少しおとなの気分だ。



このカードはMSX用です

野球狂 BC-M1

打率や守備率データが自由に入力できる超ベストセラーの野球ゲーム。

©HUDSON SOFT

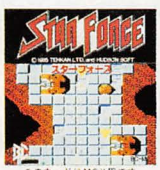


このカードはMSX用です

コナミのプーヤン BC-M5

ほのぼの気分のアクションゲーム。リズムに乗ってプーヤンを助け出せ。

©KONAMI 1985 HUDSON SOFT



このカードはMSX用です

スターフォース BC-M2

悪の浮遊大陸ゴーデス相手に戦闘開始！全面スクロールのスペースアクション。

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT

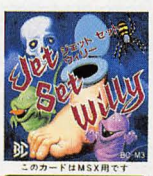


このカードはMSX用です

ボンバーマン・スペシャル BC-M7

あのファミコンの名作がカードになった。心臓どっきんのダイナマイトゲーム。

©1985 HUDSON SOFT



このカードはMSX用です

ジェット セット ウィリー BC-M3

悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。

©1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD.
PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO., LTD.



このカードはMSX用です

高橋名人の冒険島 BC-M9

あの高橋名人を主人公にした人気のアクションゲーム。森あり、山あり、谷ありの広い島には、おかしな敵やこわい敵がいっぱい。

©1986 HUDSON SOFT



このカードはMSX用です

スターソルジャー BC-M8

敵の攻略法は、撃って、撃って、撃ちまくること。衝撃のシューティングゲーム。

©1986 HUDSON SOFT

ハドソンのカードソフト
BC
BEE CARD®

適応機種 MSX
価格 各4,800円

©M.P.I.・HUDSON

◎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

「プーヤン」はコナミの商標です。
MSX はアスキーの商標です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル TEL011-841-4622
東京支社/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル TEL03-260-4622
営 業 所/札幌・東北・名古屋・大阪・福岡・西ドイツ

みんなが待ってたスペシャル・マガジン・カタログ

FALCOM

LOG

大好評発売中！

無謀に強行
うれしい
無料配布！

第1号を超えた
競馬率3倍の
大人気！

見ごたえ、読みごたえ満点の
豪華48P！

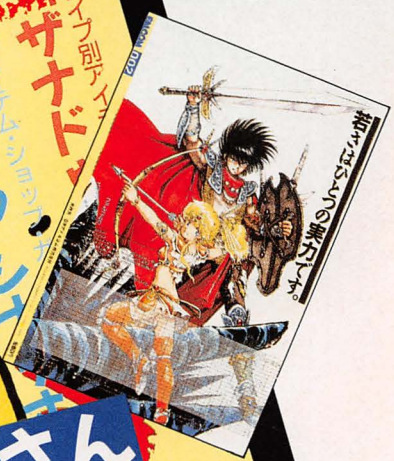
1987
SPRING
特別定価 0 yen

保存版
ファルコム・オリジナル
グッズ大特集

ファルコムより愛をこめて



みんなの大好きなファルコムのオリジナルグッズが大集合だ



本屋さんには
売ってないゾ！

このカタログがあれば、
グッズが通販で買える！
（注：このカタログに付いている申込み用紙がないと、通販できません）



探索ノウハウ徹底チェック
アステカII 太陽の神殿

今月のマルピカ・シネマ「ロマンシア」

有名パソコン4誌の記者とファルコムスタッフが語り明かしたハワイの夜
「業界初！ デスマッチ討論会」

ファルコムから、またまたスゴイ奴がやってくる。
極秘情報スペシャル
超・新作スクープ

パソコンショップでしか手に入らないゲーマー必須のアイテム！

第1号の時は、アッという間に品切れとなってしまい、大変ご迷惑をおかけしました。
ごめんなさい。
今回の第2号は、大幅に増刷をしたので大丈夫……と思ったのですが、予想以上の好評で、すでに残り少なくなってしまいました。
だから、これを見たらすぐに、近くのパソコンショップへ走ってください。

発行元　日本ファルコム株式会社
注）カタログ・マガジン「FALCOM」に関するお問合わせはご遠慮ください。



Ys（イース）

「イース」は、「ザナドゥ」や「ロマンシア」とはタイプが違うRPG。町や村、野原などで多くの人々と話して、冒険の目的を見付け、たくさんの冒険の目的をひとつひとつ達成していくことで、本当の冒険の目的、大きな謎を知っていくのです。

町、村、野原の他にも、山や森、不思議な謎に包まれた神殿、一寸先は闇のダンジョンなど、広い世界で冒険は様々な形で繰り広げられ、キミたちの果敢な冒険心を満たすはずです。

画面は、「ロマンシア」と同じように完全重ね合わせ処理をし、ディスプレイいっぱいにフルカラースクロール。文句のつけようのない美しいグラフィックに仕上がりました。

そんなグラフィックとともにゲームのムードを盛上げてくれるのが、胸踊るようなBGMの数々。時には軽快に、時には重厚に、時にはソフトに、ときには激しく……、まるで自分の心を反映するかのようです。

「イース」は、ゲーマーを選びません。RPGが得意なゲーマーでも、苦手なゲーマーでも、冒険してみたいゲーマーなら誰でも、すぐに楽しめます。

もっともっと、たくさんのゲーマーにワクワクするような冒険を楽しんでもらいたいのです。

苦手だ、とさけて通ったり、逃げ腰にならないで、まず、町にいる人々と話をしてみれば、最初の冒険はカンタンです。

でも、「イース」の冒険はひとつではありません。とてもたくさんの冒険があります。その数の多さに驚くかもしれません。

本当の目的……それは、もちろん誰にも明かせません。

自分でたくさんの冒険を経験しながら、少しずつ謎を解きほぐし、自分自身の力で見つけてください。安易な考えではとうてい解けませんが、少しも難しくはありません。

自分自身の思っていることを正直に、普段の生活の中で生じる問題を解決していく時のように冒険すれば、自然に謎も解けていくことでしょう。

ひとつの冒険が終わるごとに、誰もがきっと、心が洗われ、澄んでくるようなさわやかな気分を味わうことでしょう。

ドロドロとした闘いだけのRPGは、もう卒業して、そろそろ奥の深い本物のRPGに挑戦してみてはどうかな。



Falcom
日本ファルコム株式会社
TEL 0425(27)6501(代)

SSTV

「ザナドゥ」ばかりじゃないぞ！

「ザナドゥ」がことごとくグランプリを受賞する派手さに隠れがちだが、「ザナドゥ」以外のゲームも、「ザナドゥ　シナリオII」を筆頭にいろいろな賞を獲得している。

「ザナドゥ」の弟分ともいえる「ザナドゥ　シナリオII」は、発売から、わずか3ヶ月にもかかわらず、各媒体ともに、年間ランキングの上位に名を連ねている。また、「ロマンシア」は、新たなゲームカテゴリーを確立し、幅広いゲーマーにアピールした。「アステカII　太陽の神殿」も、不振のAVG界に新風を吹き込み、特にそのBGMは各方面から高い評価を受けた。

近頃、日本ファルコムでは、かなりゲームBGMに力を入れて特に、賞を設けていない媒体においても、グランプリに匹敵するような記録を生み出している。中でも、「コンプティーク」誌の『Soft Top10人気投票』においては、「ザナドゥ」が、17ヶ月連続1位、という大記録を立てた。さらに、2月3月連続で、1位から3位までを、「ザナドゥ」「ザナドゥ　シナリオII」「ロマンシア」の3ゲームが独占するという離れ技をやってのけ、世間のド肝を抜いた。

- ●年間GAME BEST10　グランプリ
  「PCマガジン」誌主催
- ●輝け！ポプコム大賞1986　グランプリ（10ヶ月連続1位）
  「POPCOM」誌主催
- ●ログインBHS大賞　BHS大賞（15ヶ月連続1位）
  「ログイン」誌主催
- ●人気ゲームBEST50　グランプリ（10ヶ月連続1位）
  「テクノポリス」誌主催
- ●第8回日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー　パソコンゲーム・オブ・ザ・イヤー
  FCINC主催「NANDA」誌掲載
- ●1986年度GEME OF THE YEAR　OH！CZ賞（2年連続）
  「OH！MZ」誌主催

『PCマガジン』12月号(86)
「前身　ドラゴンスレイヤーから華々しい大変身を遂げ、日本中のゲーマーズをわき立たせた〝ザナドゥ〟は、文句ナシのBig Game！　トーゼンのグランプリ受賞!!」

『POPCOM』1月号
「当然といえば当然すぎるほどのグランプリで、これは選ぶほうも、もらうほうも、かつまた、これを見るほうも、みんなわかっちゃってるんである。困ったもんだ。」

『ログイン』4月号
「やはり、〝ザナドゥ〟は強かった。総得票数の約17パーセント、6166票、2位に3000票以上の差をつけて、堂々の大賞受賞である。」

『テクノポリス』3月号
「ドラゴンスレイヤーをみつけ、キングドラゴンを倒すというアクションRPG。豊富なアイテムや敵キャラ、独特な戦闘シーンやデカキャラなどで、日本のRPG界の頂点に立つゲームだ」


「アステカII　太陽の神殿」は、AVGの新しい形を示した。

『OH！MZ』4月号
「今年も圧倒的な強さで〝ザナドゥ〟が選ばれた。2連覇達成である。今後とも、こういったユーザーの心をつかむソフトを作ってほしいものである。」

日本ファルコム　加藤社長
「たくさんの賞をいただきまして、本当にありがとうございました。でも、これに満足することなく、〝ザナドゥ〟以上のゲームを作っていきますので、これからも、応援よろしくお願いします。」

おり、夏頃には、「ザナドゥ」のオリジナル・ゲームサウンドをレコードとして出す。（七月五日アポロンより発売予定）ともかく、数々の大記録を打ち立て、あらゆる賞を欲しいままにし、まさに、61年度は、日本ファルコムの年だった、と言えそうだ。

《《《《《　主な受賞　》》》》》

「ログインBHS大賞」
- ●リアルタイムロールプレイング賞　「ザナドゥ　シナリオII」
- ●リアルタイムアドベンチャー賞　「ロマンシア」
- ●サウンド賞　「アステカII　太陽の神殿」

「人気ゲームBEST50」
- ●人気投票年間集計第3位　「ザナドゥ　シナリオII」

「輝け！ポプコム大賞1986」
- ●ベストゲームデザイナー賞　木屋善夫氏（日本ファルコム）

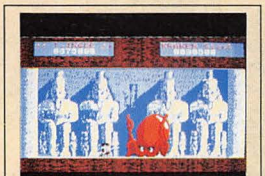
「パソコンショップ懇談会」　日本ソフトバンク主催
- ●ソフトメーカーオブザイヤー　日本ファルコム
  年間アミューズメント部門売上第1位

ファルコム・トレードマークの名前大募集！



かわいくて、とってもユニークなファルコムのトレードマークができました。
でも、まだ名前がありません。どうか、みんなでこのマークにピッタリの名前をつけてあげてください。

応募方法
官製はがきでご応募ください。はがきの表に「ファルコム・トレードマーク　ネーミング募集係」と、はっきり明記し、日本ファルコムまでお送りください。決定した名前は、広告上で発表しますので、楽しみに待っててネ。たくさんのステキな名前待ってます！


ご存知、「ザナドゥ」のデカキャラとの対決シーン。



■ザナドゥ・シナリオII
ディスク　五、八〇〇円



■ザナドゥ
ディスク　七、八〇〇円
カセット　六、八〇〇円

好評発売中



■ロマンシア
ディスク　六、八〇〇円
テープ　五、八〇〇円



■太陽の神殿
ディスク　七、八〇〇円

近日発売！

リアルタイムアドベンチャーRPG
Ys（イース）

待望の日本ファルコムの新作「Ys（イース）」いよいよ完成間近か！（6月発売予定）



ザナドゥ グランプリ総ナメ！

大方の予想通り、日本ファルコムの「ザナドゥ」が各賞を独占！



グランプリ受賞で受けたトロフィーとたて。
賞状は、あんまりいっぱいあるのでおさまらなかったのダ。
う〜ん、やっぱりすごいよなぁー。

「ザナドゥ」に明け、「ザナドゥ」に暮れた感じの61年度のパソコン業界。関係者や、全国のパソコンゲーマーたちの予想通りに、日本ファルコムの「ザナドゥ」が他を大きく引離し、グランプリを総ナメにしたのだ。パソコンゲーム史上、空前の大ヒットと言われているだけに、「今回の受賞は当然」との声も多かった。また、同社の「ザナドゥ」以外のゲームも数多くの賞を受賞しており、まさにファルコムのひとり舞台であった。

毎年この時期になると、各媒体とも、賞取り合戦でにぎやかになるが、今年の盛上がり方は、例年と少し違っていた。

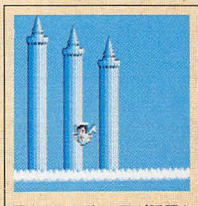
それもそのはず、日本ファルコムの「ザナドゥ」が、媒体という媒体のグランプリを総ナメにしたのだ。

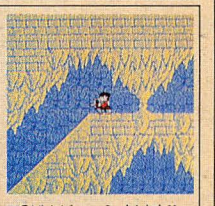
毎週、各媒体紙面で発表されるランキングなどから、予想していた結果ではあったが、他を断然よせつけない、ブッチぎりの受賞ぶりは、やはり見事である。

もちろん、他にも秀れたゲームがまったくなかったわけでないことは、ゲーマーの方が、よくごぞんじだろう。しかし、それらも「ザナドゥ」のパワーの前には、力及ばずの結果となった。

思えば、発売と同時に一気にベストテンをかけのぼり、トップの座につくと、世間があきれるほど、その座を守り続けた。当然、それまでの記録という記録をことごとく打破り、今では、RPGの、いやパソコンゲームのスタンダードとなりつつある。

61年度の賞は、「ザナドゥ」一色であったが、果たして62年度は、どのような賞取り合戦が繰りひろげられることになるのか。できるならば、最後の最後まで、どちらが取るか、わからないような緊迫した争いを期待したい。


■かわいいキャラが話題をよんだ「ロマンシア」


■「ザナドゥ　シナリオII」逆さつららだヨ。

パソコン
ゲームソフトの
未来を考える
日本ファルコム

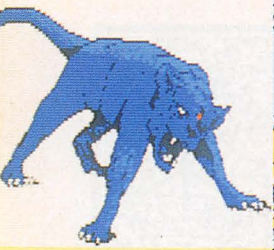
Falcom
日本ファルコム株式会社
日本ファルコム(株)
〒190 東京都立川市柴崎町
2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501代

日本ファルコム新聞

発行所
東京都立川市柴崎町2丁目
2番19号　郵便番号190
日本ファルコム
新聞東京本社
電話0425(27)6501

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音楽用データが作れる人）



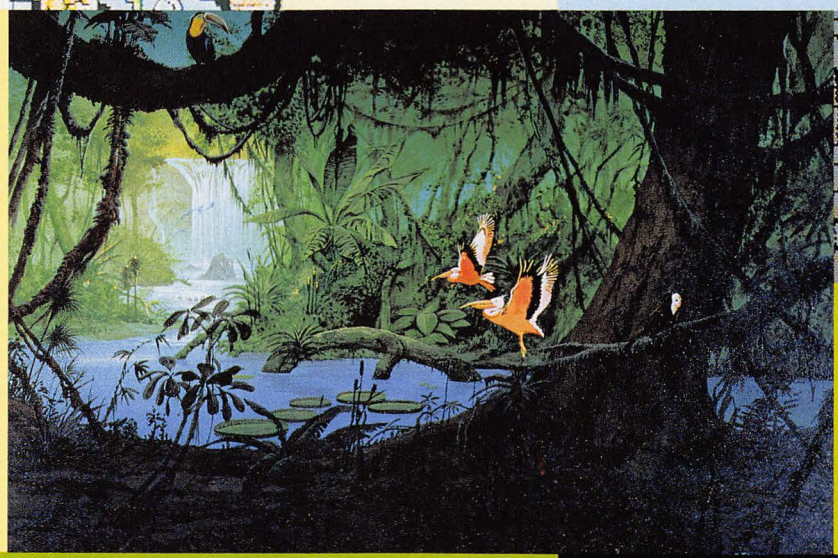


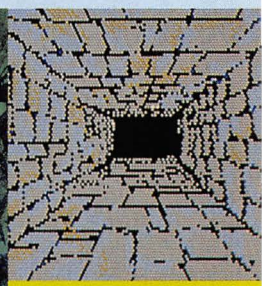


太陽の神殿

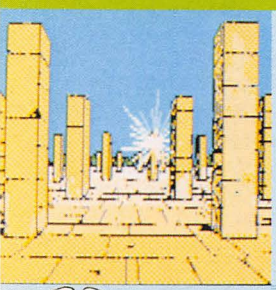
アステカII

「マヤ文明」とか、「古代の遺跡」とかゆー類いの神秘的な響きを持った言葉にダマされてはいけない。
これほどインケンなゲームも近頃めずらしい、と思う。一度ドジると、永久に出口がなくなってしまうようなトラップが、やたらめったらと、転がっている。しかも、ゲームをしている本人には、トラップにはまったことに気づかないことがほとんどなのだから、ヒサンである。しかし、そう言いながらも、途中でやめるなんて絶対できない……。
罪なゲームだ。





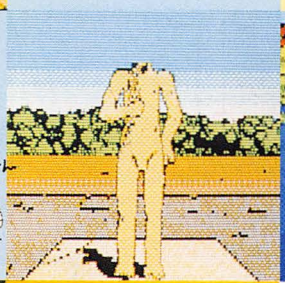
MAPPING です

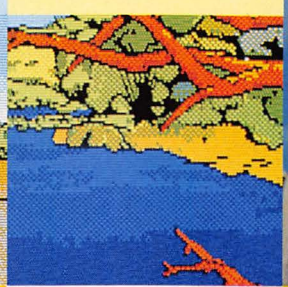


セッセとマッピングなんかしてる人、やめといた方がいいんじゃないかナ?!
はっきり言って、どこまで行っても森は森。散歩をするにはいいけど、マッピングなんて、ムダだと思うヨ。
それよりもう一回、遺跡の中をよーく調べてみたら?













PC-98LT/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-980iシリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

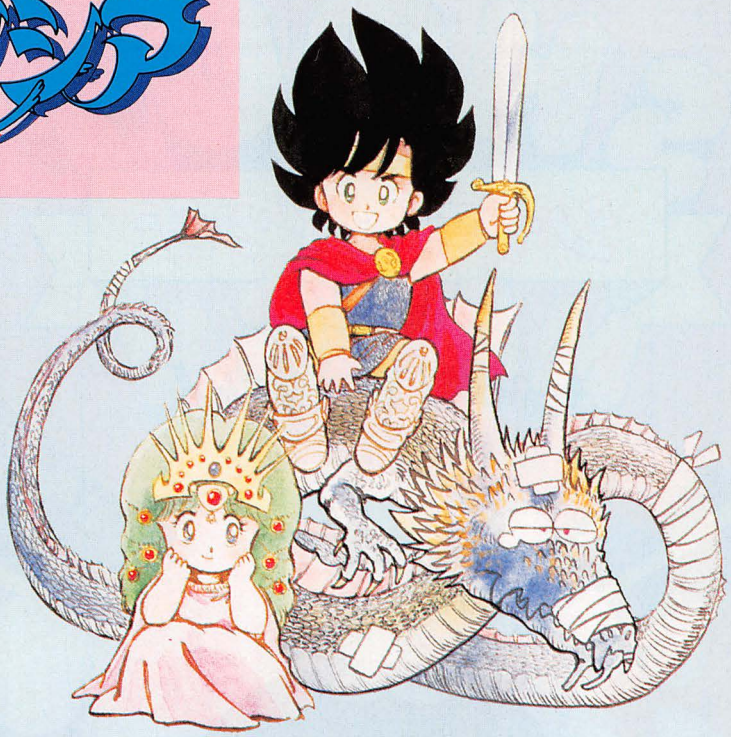
※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

● 好評発売中 / 通販(〒200円)



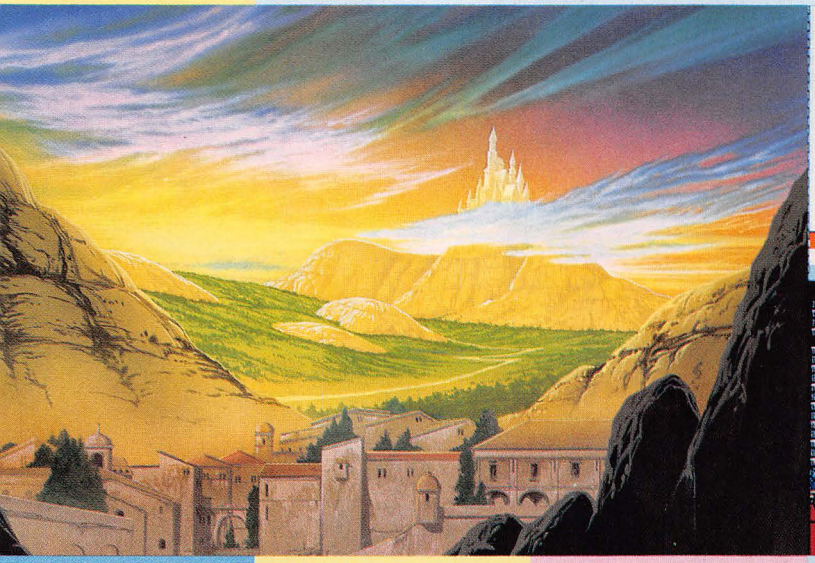
Romancia ロマンシア™

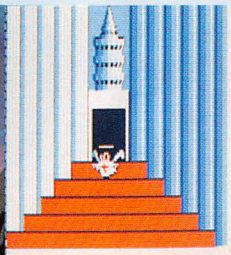


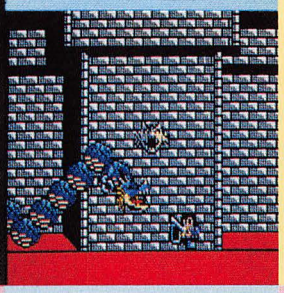


近頃、甘口のゲームが多いと、お嘆きのゲーマーへ、超極辛な刺激！

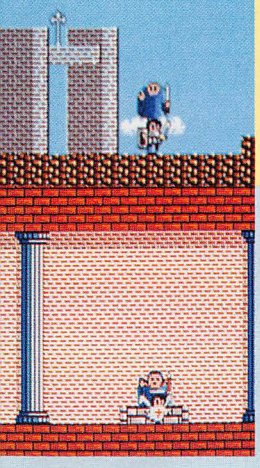
かわいさあまって難しさ100%







キャーッ、なに？　このイラスト、かっわいーっ、と女の子たちが見たら、キャピキャピと喜びそうな外見に似合わず、バリバリの硬派ゲームだ。
かわいい外見にダマされると、散々な目に遭うだろう。運よくゲームを解き終えた人の約85%が、人間不振に陥ってしまうほどのキョーレツなこの結末を、硬派と言わずして、なんと言えるだろう。
さぁ、ウデにおぼえのあるゲーマー諸君！　これを解かなきゃ男じゃぁないゾ。挑戦してみない?!









??? 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
X1シリーズ	テープ	¥5,800
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
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

SST

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㈹

FUN FACTORY

SHOUT MATCH
シャウトマッチ

こんなの初めて!!
音声入力ゲーム〈シャウトマッチ〉



モンスターを倒す 特製マイク付
ORIGINAL MICROPHONE "SHOUTER"



モンスターは大声で倒せ!

叫べ! 叫べ!
そして魔王に囚われている
愛しの「ララ姫」を救い出せ!
キミの行く手には、おかしなモンスターが次々と
登場する。首尾よくモンスターを倒せば、ゴールドが手に入る。
ただし、必ず敵の後ろに廻り込まないと、モンスターはどんどん怒って強く
なってしまうぞ。もうキーボードだけでプレイするのは時代遅れだ! 右脳と声帯を刺激
するロールプレイング型アクション・ゲーム〈シャウトマッチ〉。さあ一刻も早くショップへ走れ!

★オリジナル・マイク「シャウター」による音声入力攻撃!
★攻撃により性格の変化する数々の敵モンスター。
★広いマップと秘められた謎。
★敵を倒してゴールドを手に入れろ!
★開いててよかった、アイテム・ショップ。使い方色々のアイテムが一杯。



WAOよ!/危険なワナが多いぞ。心して行け。



ワッワッ/たんま!/そんな大声で叫ばないでよ。



歯ごたえのある奴で嬉しいぞ!/さあ、こい!



何を差上げましょう。便利な物がありますよ。

MSX ROM ●RAM16K以上
●MSXはアスキーの商標です。

オリジナルマイクロホン付 定価 ¥5,800
〈マイクを使わずにKEYやジョイスティックでも遊べます〉

©FUN PROJECT 1987

好評発売中

新ブランド"ファン・ファクトリー"誕生

●ファン・ファクトリーは、ビクター音楽産業とファンプロジェクトが共同でリリースする新しいパソコンゲームのブランドです。●ワクワク、ドキドキの「おもしろオモチャ箱」として、スターデザイナー・プログラマが送り出すファン・ファクトリー。このあと続々と新作オリジナルが登場します。乞う!!ご期待。

●企画/制作 株式会社 ファン プロジェクト ●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

〈シャウトマッチ〉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部 TEL.03-406-0002

〈シャウトマッチ〉資料請求券 BAマガジン 87.6

ニューウェーブムービーアドベンチャー

J·E·S·U·S

ジーザス

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏

好評発売中

暗黒の世界から
死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー!
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。そして…、感動のクライマックス!!

1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。
そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、
世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、
スカイラブ《JESUS》から飛び立った。
探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することで、
それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

モンスターは変身のたびに、より強く
⬅より狂暴に、そして賢くなる。

➡挑戦の時がきた。戦えミラコフ。

⬆つかの間の静寂…、はたして人類に未来はあるのか……?

★ゲームMUSICの巨星すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス(ハレー2061)

●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●蒼色の愛●勇者の休息●きらめく瞳●甘い抱擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(2ドライブ専用)..5インチディスク3枚組￥7,800

通信販売の御案内

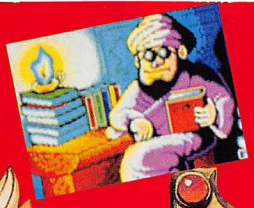
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

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

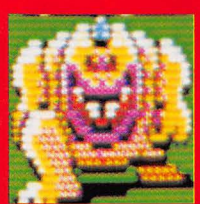
仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

5月28
堂



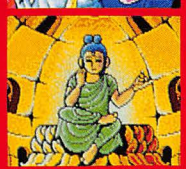






他に類をみない大きなキャラクターが大画面のスクロールの中で、じゅおうむじんに動きまわる。









さらにダンジョン内ではまさに生命をふきこまれたかのように動く六大邪神(大型キャラ)が登場。

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

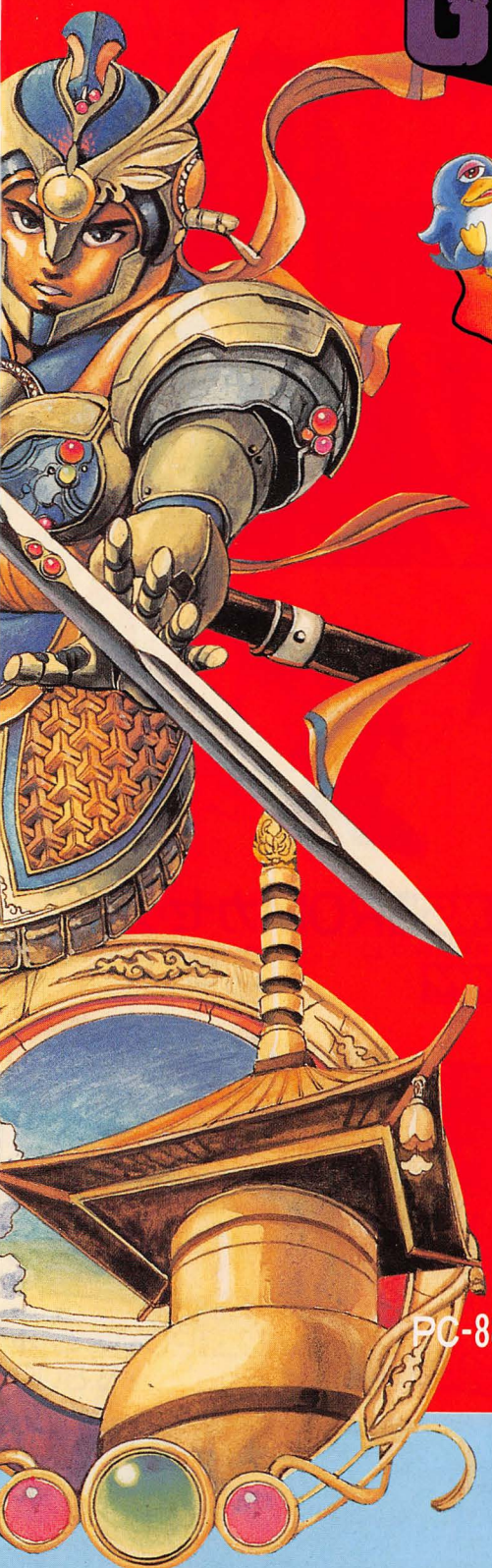
日
発売!!

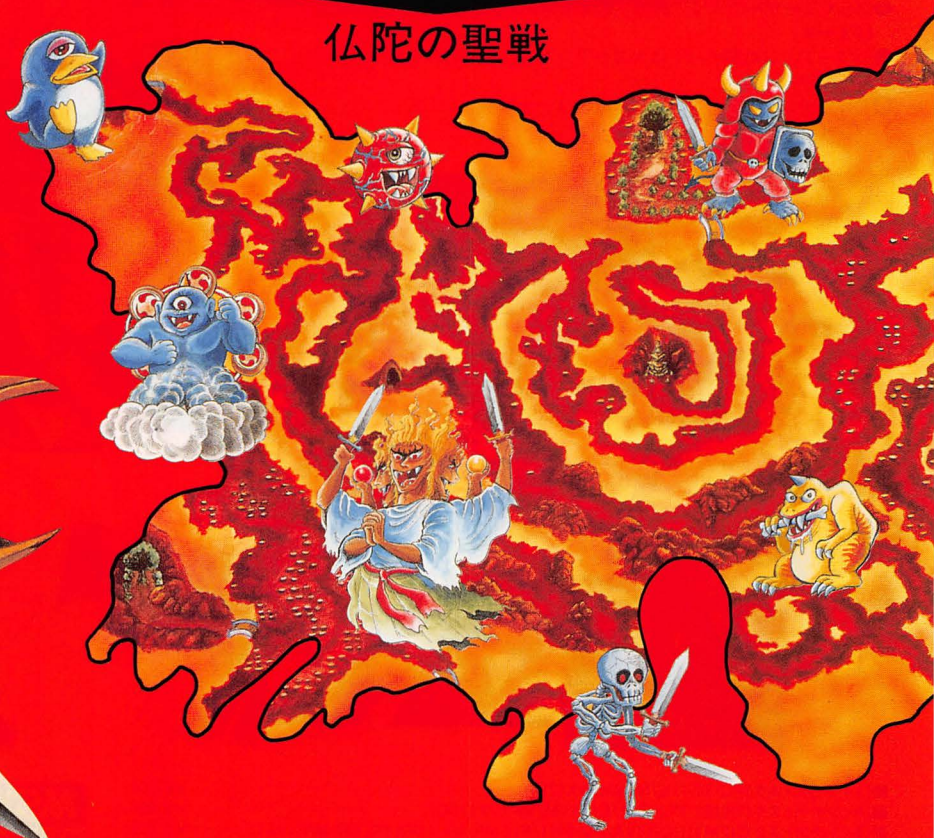
原作・グラフィック/槇村 正
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

ガンダーラ

GANDHARA

仏陀の聖戦





●究極のフル画面フルカラースクロール
●多彩な色づかい、華麗なBGM
そして、プロのマンガ家による壮大なシナリオ。

★ゲームMUSICの巨星すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

〈ガンダーラ曲集〉
●東方幻想●ガンダーラへの路(仏陀の戦士)●人間界●蓮華●冥府魔道(めいふまどう)
●邪神●平安●地獄界●餓鬼界●畜生界●寂(じゃく)●修羅界●天上界●転生輪廻(てんせいりんね)●迦楼羅(かるら)●六凡界(ろくぼんかい)

PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク2枚組(2ドライブ専用)……¥7,800

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

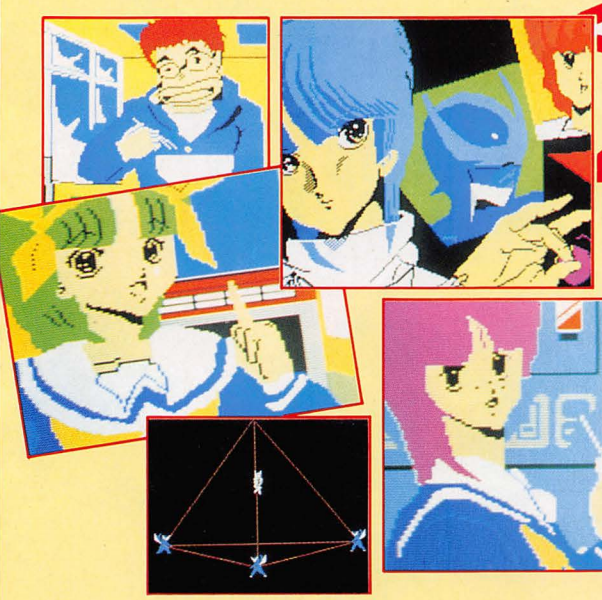
ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン キータクラーの復活 2

©集英社・桂正和
作者／TAMTAM
音楽構成／
すぎやまこういち



●グラフィックの美しさはピカーMSXユーザー必見！
●なんですかモードはとっても使いやすくなってまーす。スピードアップでわからないところを教えてくれるよ。
●MSXユーザーの人は、あの「チェイング！」の声がきけまーす。
●パワーアップ戦闘モードは大コーフンもの、わるものをやっつけろ！
◘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。



絶好調発売中!!

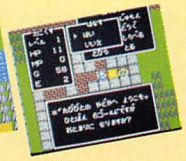
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM/VX(2HD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-9801/E/F/VM/VF/VX(2DD)……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkⅡSR(TR、FR、MR)/mkⅡ……¥6,800
■〔5インチディスク(2枚組)〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(Ⅱ/Ⅲ/Z)……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔3.5インチディスク(2枚組)〕FM-77、FM77AV/40/20……¥6,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

ドラゴンクエスト DRAGON QUEST

スタッフ
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
企画制作 エニックス





★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

©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

緊急募集!!

当社商品をFM-7シリーズ、X1シリーズに移植できる方を募集します。
移植後商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。また、MSX、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳しいお問い合せは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部、担当・望月まで御連絡下さい。

この島で起きたことは決して人に話さないで下さい。

エニックス
初のMSXオリジナル
アドベンチャー

アニマルランド殺人事件

珠玉のメッセージアドベンチャーゲーム



きみの住む町のずっと、ずっと南の彼方に小さな島があった。
その島の名は、動物達の楽園（アニマルランド）……。
ある日、この平和なアニマルランドで殺人事件が起ったのだ。
被害者は、コンコン宝石店の主人、キタキツネのゴン吉である。
きみは、警察犬・おいどんといっしょに捜査を開始した。

動物達の慟哭（どうこく）がきみの魂をゆさぶる!!

平和なはずのアニマルランドに
秘められた悲哀のナゾとは…!?

MSX ROM版にて近日大公開

このゲームは、単なる犯人捜しゲームではありません。
エニックスがきみたちに問いかけるメッセージゲームです。

プログラム/松本清明・TAMAO　シナリオ/大富 武
グラフィック/Marie
音楽/ヤマダヒロシ

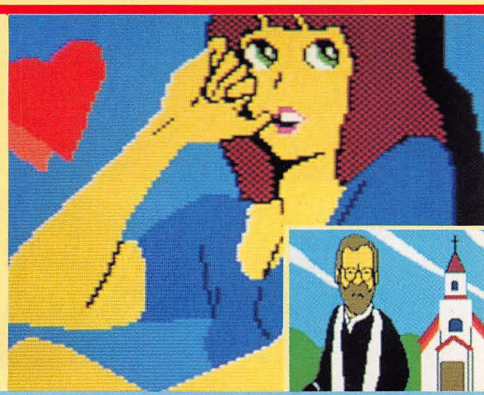
軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー

作者／堀井雄二

★膨大なセリフデータ、次々に変わる登場人物のリアクション。
★画面数100枚＋スクロールマップ3エリア!
★ワンキー入力ですべてのコマンドが入力できる。
★読みやすいひらがな・カタカナ混合文。
★さらに、重大なヒントを含むなぎさのおまけ写真もついている。

キミは軽井沢に愛を見たかっ!?



■〔5インチディスク〕PC-88VA、PC-8801/FH/MH/mkⅡSR(TR、FR、MR)/mkⅡ……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801/FH/mkⅡSR(TR、FR)/mkⅡ……¥4,800
■〔テープ(2本組)〕PC-6601/SR、PC-6001mkⅡ/mkⅡSR……¥4,800
■〔5インチディスク〕X1/X1C/X1F/X1G/X1turbo(Ⅱ/Ⅲ/Z)……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕X1/X1C/X1D/X1F/X1G/X1turbo……¥4,800
■〔5インチディスク〕FM-7、FM-NEW7……¥5,800
■〔テープ(2本組)〕FM-7、FM-NEW7、FM-77、FM77AV/40/20……¥4,800

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
¥5,800

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

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

デジタル・デビル物語 女神転生

ストーリー

めがみてんせい



画面は開発中のものです

弓子を救えるのは……キミしかいない!!

STORY

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

★3D階層構造のアクションRPG!
★ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
★攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!

●PC-8801mk IISR/FR/MR/TR（5″2D2枚組）¥7,800
●FM77AV（3.5″2D2枚組）¥7,800
●X1/C/ターボシリーズ（5″2D2枚組）¥7,800
●PC-9801シリーズ（5″2HDは1枚、5″2DD・3.5″2DDは2枚組）¥7,800（256KB以上のRAMおよび漢字ROM必要）
● MSX メガROM¥6,800

6月中旬 発売予定

★「女神転生」の発売を記念して7月上旬より全国各地にてイベントを行っていきます。乞うご期待!

原作：西谷　史　アニメージュ文庫(徳間書店刊)「デジタル・デビル・ストーリー／女神転生」

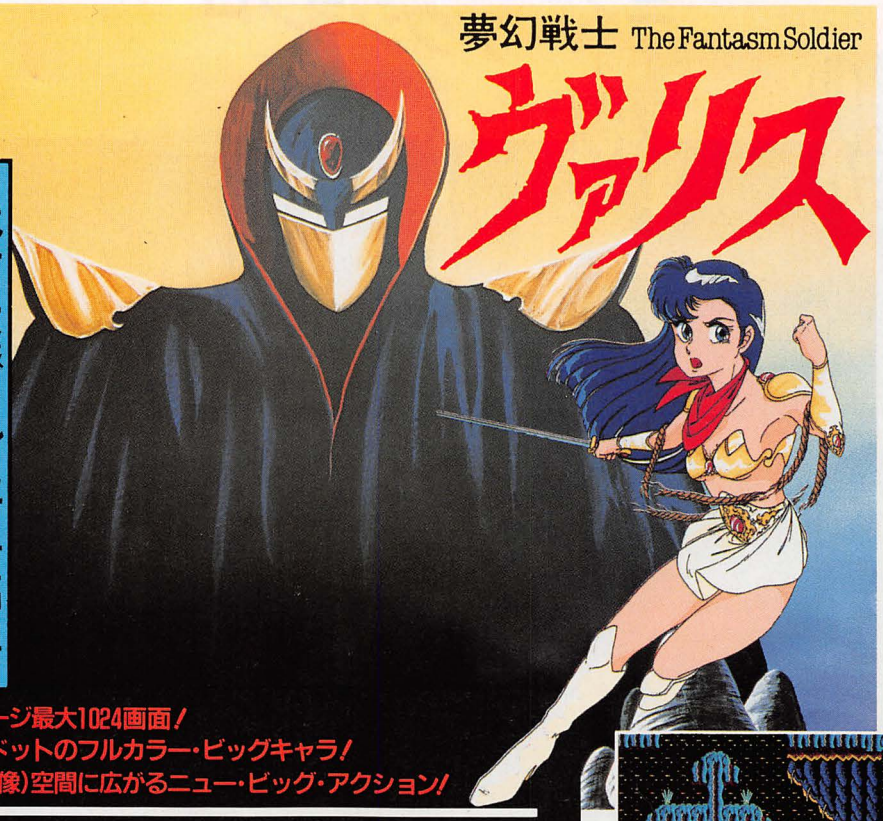
©西谷　史・徳間書店・ムービック・シップス　COMPUTER PROGRAM©1987日本テレネット　開発協力：㈱アトラス

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。　※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。　※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。　マークのメガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

戦士に選ばれた女子高生 次元を超えて夢幻界に挑む！



STORY

優子はフツーの女子高生。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は一変する。ヴェカンティの夢幻王ログレスと手下ヴォーグ達が次元を超えて襲ってきた。数々の謎の答えを求めて、戦いが今始まった…

★1ステージ最大1024画面！
★64×32ドットのフルカラー・ビッグキャラ！
★AV(音像)空間に広がるニュー・ビッグ・アクション！

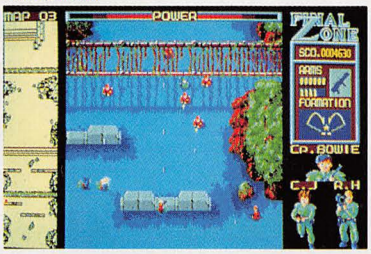


●PC-8801mk IISR/FR/MR/TR●X1/C/ターボシリーズ●FM77AV専用
●PC-9801シリーズ（5″2HDは1枚、5″2DD・3.5″2DDは2枚組）各¥7,800
● MSX メガROM¥6,800

FINAL ZONE ファイナル・ゾーン

——WOLF——

複数行動モードによるフォーメイション・アタックが迫力満点！　他にはない多くの特徴をもつシューティング・ゲームの雄





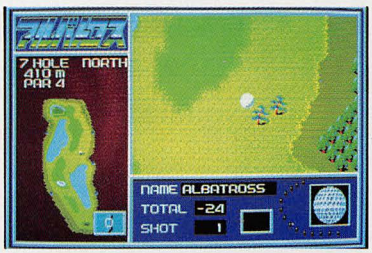
★アニメによるメンバーの会話シーン！
★ゲーム結果に応じたマルチ・エンド方式！

●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR（5″2D2枚組）¥6,800
●X1/C/ターボシリーズ（5″2D2枚組）¥6,800
テープ版（2巻組）¥4,800
● MSX メガROM¥6,800

アルバトロス TOURNAMENT GOLF トーナメント・ゴルフ

拡張コースも好評発売中

打球を追って画面が高速スクロール。初級から上級まで豊富なコースを揃えたゴルフ・ゲームの決定版！





★多彩なクラシカル・コースが計54ホール！
★臨場感あふれるリアル・タイム・プレイ！

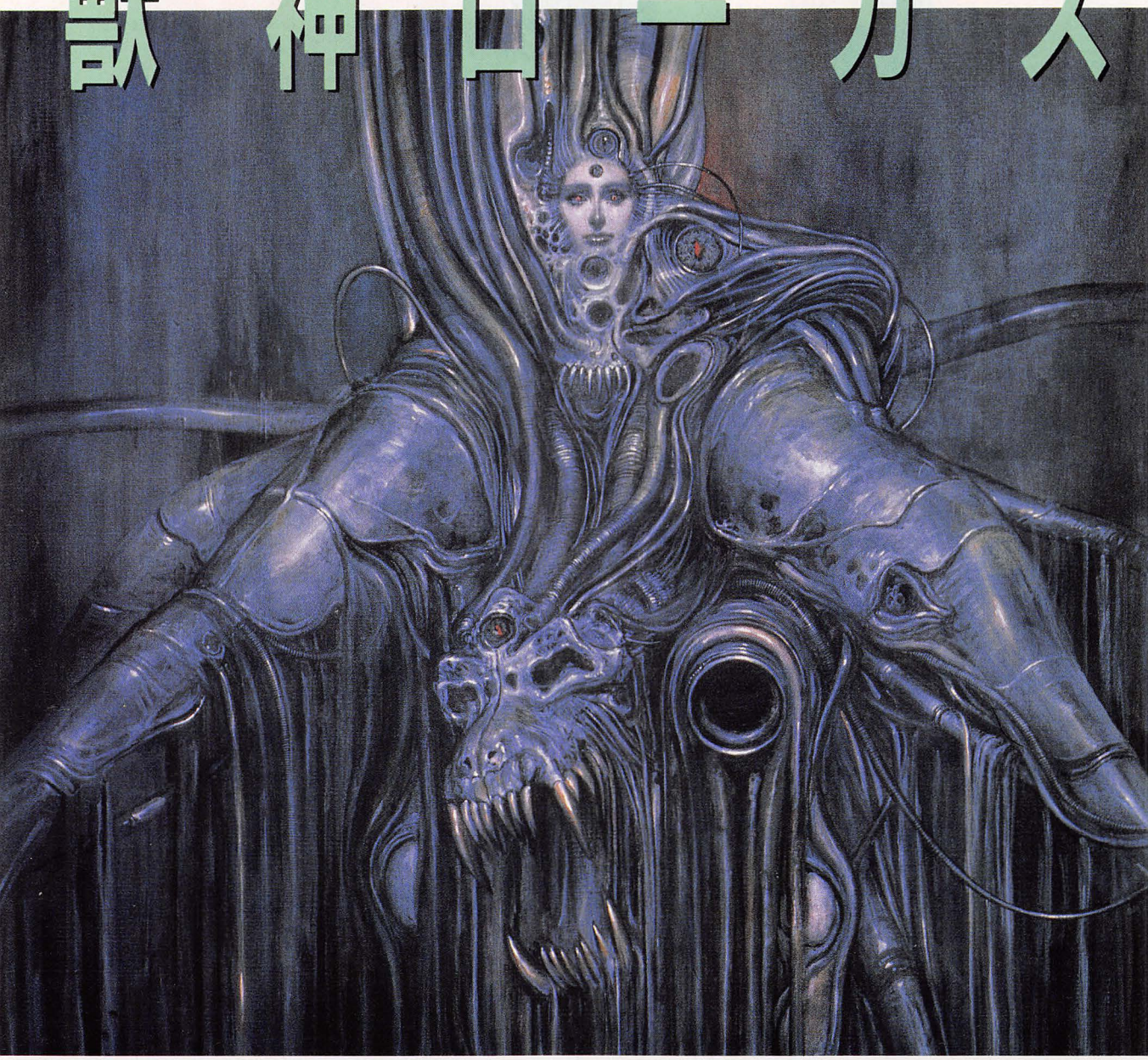
●PC-9801シリーズ（5″2DDは3枚組、3.5″・5″2HDは1枚）¥8,800
●FM7/77シリーズ(3.5″2D・5″2D3枚組）¥8,800
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR（5″2D3枚組）¥8,800
●PC-6001mkII/6601/SR（テープ3巻組）¥5,800
PC-6601/SR（3.5″1D・1DD3枚組）¥8,800
●X1/C/ターボシリーズ
ディスク版（5″2D3枚組）¥8,800　テープ版（3巻組）¥5,800
● MSX（ROMカセット1本＋テープ2本組）¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162　東京都新宿区東五軒町1番9号　片岡ビル
TEL 03(268)1159

資料請求券 ベーシックマガジン 6月号

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス



秘密のベールを厚着してしまいました。

『獣神ローガス』の発売が、またちょっと延期になります。ごめんなさい。

多方面から期待を一身に浴びながら、やむない事情で発売が延期されていた『獣神ローガス』が、
ついにというべきか、とうとうというべきか、やっとというべきか、この6月に全国一斉発売のメドが立ちました。
お待たせして、本当にごめんなさい。
究極の痛快アクションの連続に、画期的なストーリー性をプラスした、傑作ゲームソフト『獣神ローガス』。
梅雨の前には、見参いたします。もうしばらくお待ち下さい。そして、ご期待下さい。

6月発売！
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中

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

マイクロキャビン®

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

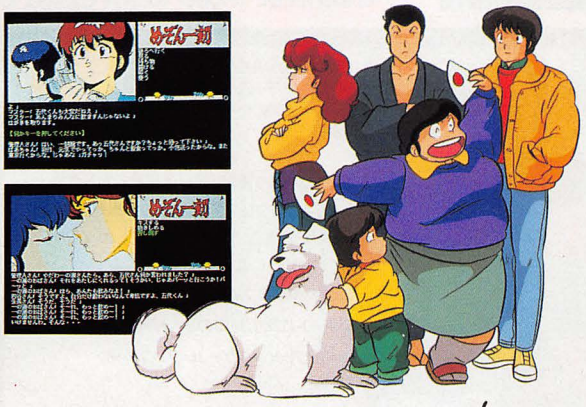
デジタル・シネマ開演します。

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

おなじみのキャラクターが、一刻館をメイン舞台として大あばれ。コミックの性格付けそのままに、意地悪く、色っぽく、明るく、優しく五代くんにせまってくる。

管理人さんの秘密を握っているのは誰か？登場人物の性格に気を付けないと、窓から落とされちゃうことも。ワイロに弱い人には好きなものをあげて、情報を聞き出してしまおう。街に出て買い物をしたり、意外なものを拾ったり、RPGの要素もいっぱいに、とにかく笑って楽しめるアドベンチャー・ゲームはこれで決まり！





MSX2版6月発売予定 予価 ¥6,800　驚異！大容量2メガロム

PC-9801シリーズ(5″2DD/5″2HD/3.5″2DD)(要256K RAM)
PC-8801mkIIシリーズ(5″2D)
X1シリーズ(5″2D)新発売／(要漢字ROM)
FM77/AV(3.5″2D)新発売／(要漢字ROM)　各¥6,800
FM音源対応　挿入曲：「シネマ」、「悲しみよこんにちは」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第61783号)

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースディ～

©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ

ハ～イ、お待たせ。ラムだっちゃ。

大好評をいただいている「めぞん一刻」につづく、高橋留美子原作の人気作品、ゲーム化第2弾！「うる星やつら」いよいよ完成せまる！

突如、諸星あたるに舞い込んだ1通の招待状。面堂了子がパーティをやるので、遊びに来いという。しかも余興でやるゲームの優勝者には、了子の熱いキッスが贈られる……。

面堂家の広大な庭に用意された迷路の森に、お互い足を引っ張り合うおなじみの面々が集った。うる星ワールドに、また新たなパニックが巻き起こる！



5月末発売予定!!

PC-8801mkIISRシリーズ(5″2D)
PC-9801シリーズ(5″2HD/5″2DD/3.5″2DD)(要漢字ROM、256K RAM)
X-1シリーズ(5″2D)(要漢字ROM)
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組、2Dは3枚組)　各¥6,800

ご予約プレゼント 5/15まで

限定オリジナルポスタープレゼント実施！

5月15日までにご予約いただいたユーザーの皆様に「うる星やつら」限定書き下しB2版ポスター(515×728㎜)をさし上げます。

●全国有名パソコンショップまたはマイクロキャビン通信販売部にてご予約下さい。

シミュレーションゲーム

大戦略

Original Game System Soft.
Designed by ©1986 System Soft.

レオパルド、ヒューイコブラ、F-16、そして司令官はキミだ！

- 現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム！
- いままでのコンピュータ・シミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン
- 美しくわかりやすいグラフィック・マップ
- レベルに合わせて選べる数々の戦場マップ
- 気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能

MSX2 S-RAM付 MM版(要VRAM128KB以上)**新発売!!　¥7,800**

illustrated by Yukio Suzuki

最新ソフト情報　マイクロキャビンインフォメーションダイヤル　0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・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。

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-2-12 TEL.0593(51)6482

TAKERUは、いつも、

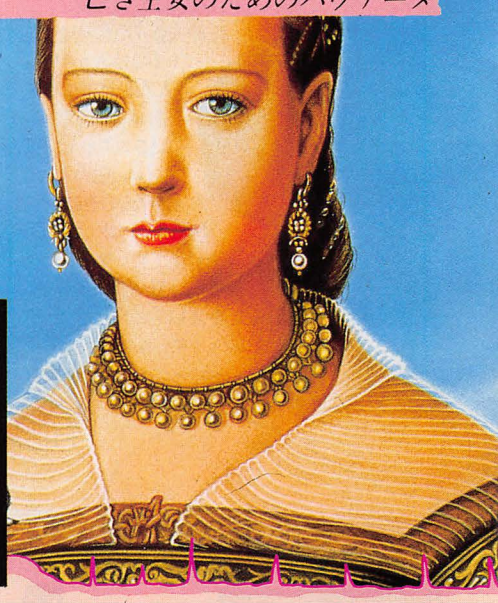
このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

アドベンチャーゲーム、と言うと目の色を変える君！シンキング・ラビットの「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場だ。
1979年、ふと立ち寄った片田舎の古道具屋から、この物語は始まる。そこにあったマデリーン妃の肖像画には、言い伝えられた悪女のイメージは全くなかった……。果たして400年前の事実を君は明らかにできるか?!

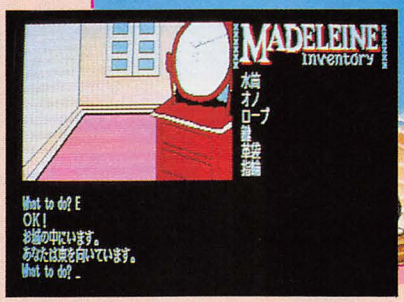
MADELEINE
マデリーン　亡き王女のためのパヴァーヌ

X-1シリーズついに登場！



市販価格¥7,200　TAKERU価格**¥3,200**





アスピック・スペシャル

このソフトは武尊でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

アスピックスペシャル・バックグラウンドソフト(5"2DD)プレゼント!!

アスピックの最終画面メッセージを「ヒント集申し込みカード」のご意見欄に記入の上(170円の切手を同封)して(TAKERU事務局)までお送りください。先着500名様に進呈します。



次々と君を襲う40種類の怪物！

- クリスタルソフト
- X1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)(FM音源ボード、ジョイ・カード対応)
- 5"2D版

X1シリーズを愛用している諸君！ビッグニュースだ。あの、クリスタルソフトから出た"アスピック・スペシャル"。タケルでしか買えないこのソフトの特徴は、　なんと言っても1追加された14枚の大型グラフィック　2ステレオタイプFM音源ボードに完全対応の2大特典だ。
ロールプレイングゲーム・ファン必見！

市販価格¥6,800
TAKERU価格**¥4,800**

ディーヴァ

これが**A.S.W.**だ!!
ACTIVE SIMULATION WAR



- T&Eソフト
- PC-8801mkIISR以上
- X1シリーズ
- 5"2D版

★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。

市販価格¥7,800　TAKERU価格**¥7,000**

グイン・サーガ"豹頭の仮面"

- D-PHOTON
- PC-8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/TR
- 5"2D版(2枚組)



「グイン・サーガ」。それは、人気作家栗本薫原作のアドベンチャー・ゲーム化なのだ。君自身が王子レムスとなって、進行させてゆくこのソフトには迫力ある画面が70枚！なんとキャラクターが声を出して語る！という特典がついている。王女リンダと君(レムス)の運命は？豹頭の仮面をかぶった戦士、彼の正体は何か……?!

市販価格¥7,800　TAKERU価格**¥6,200**

あたらしい。

パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

オリジナルソフト、新作ソフトが続々登場。

●シンキング・ラビット
●X-1/F/G/turbo/II/III/Z（X-1C/D/X-1外付ドライブを除く）
●PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
●5'2D版（2枚組）

最終画面のクイズに
正解された方に
マデリーン特製テレフォンカード
プレゼント!!



オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込み下さい。

タケル・クーポン券は、おトク！

なんと、いまタケルソフトを5本買うと、あの名作“ハイドライド”をもう1本というように、自分のお好みソフトがもらえるのだ！方法は簡単。パッケージ内のクーポン券を送るだけ。この特典を利用しない手はない！

タケル・ユーザーズクラブ！

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」を、君はもう知ってるかな。会員になるとかっこいいメンバーズカードがもらえるほか、ビッグな特典いっぱい。 また、最新情報満載のTAKERUジャーナルをもらえるぞ！

タケルで買うとソフトが安い！

とにかくTAKERUに会いに来てほしい。そして、TAKERUプレスを見れば、百聞は一見にしかずだよ。

タケルで買えば、安心感100%！

TAKERUで買ったソフトが、自分のパソコンで作動しない時など、困ったときはTAKERU事務局に相談してみよう。TAKERU事務局は君のツヨ〜イ味方だよ！



伝説さえ残らぬ古、星々から光と闇が舞い降りた。
世界の全てを巻き込んだ激闘は、持てる力を結集した光が、
大地の奥深くに闇を封印することで終わりを告げた。
そして今再び、時に忘れられし彼方より、闇が甦る。
光の王国エルスリードに展開する光と闇の戦闘パノラマ。
壮絶な闘いは、プロローグ序をむかえたばかりである——。

人工知能
シミュレーション・ウォー
Elthlead
エルスリード

●NCS
●PC-8801mkII SR以上
●X1シリーズ　●5'2D版

市販価格¥7,200　TAKERU価格¥6,000

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)214-2650
　　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　テクノハウスエイトピア　(0196)23-4470
　　電巧堂チェーン盛岡本店　(0196)54-2772
●秋田県
秋田　電巧堂チェーン秋田駅前本店　(0188)34-3151
●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)225-5290
　　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　ダイエー郡山店電器館 2F　(0249)34-2121
　　うすい百貨店　(0249)32-0001
福島　喇粉又駅前店 2F　(0245)21-2011
●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　ヤマダ電機高崎店　(0273)61-9966
●茨城県
水戸　川又書店駅前店 2F　(0292)31-0102
●埼玉県
大宮　ダイエー大宮店 7F　(0486)45-4147
浦和　ラオックス浦和店　(0488)24-5311
●千葉県
船橋　ダイエーらら ぽーと店　(0474)34-3181
津田沼　イトーヨーカドー津田沼店 6F　(0474)79-3111
千葉　ダイエー千葉店 5F　(0472)45-1861
　　ラオックス千葉店 (PERIE 3F)　(0472)27-5318
八千代台　ラオックス八千代台店　(0474)85-2261
●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
　　サトームセン本店 5F　(03)253-5871
　　CVA秋葉原 2F　(03)258-3711
　　コムネ本店　(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　ビックカメラ池袋東口本店 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
小金井　サンパード長崎屋 6F　(0423)85-3810
立川　丸善無線(will 6F)　(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　東急ハンズ町田店 B1F　(0427)28-2603
　　ノジマ電気町田店　(0227)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 7F　(045)314-2121
　　ダイエー港南店　(045)832-1361
　　ダイエー戸塚店 3F　(045)881-1261
　　ICコスモランドあざみの　(045)901-1901
　　ICコスモランドかもい　(045)934-9636
川崎　セキグチデンキ川崎店 5F　(044)244-5421
相模原　ノジマ電気相模原店 B1F　(0427)53-1214
厚木　ラオックス厚木店オーディオ館　(0462)22-2722
●山梨県
甲府　システムインナガゴミ甲府　(0552)28-3333
●長野県
長野　ダイエー長野店　(0262)27-1311
松本　イトーヨーカドー松本店 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
　　ざるまや西武　(0776)27-0111
●静岡県
沼津　メルパ沼津　(0559)22-4858
静岡　メルパ静岡　(0542)54-5338
浜松　メルパ浜松　(0534)64-8412
　　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　栄電社テノノ名古屋　(052)581-1241
　　パソコンショップコムロード　(052)263-5828
　　ちくさ正文館書店ターミナル店　(052)732-3601
　　カトー無線電機電気館 4F　(052)264-1534
　　丸善無線 第一アメ横店　(052)263-1626
　　名古屋情報センター　(052)201-1234
豊橋　栄電社テノノ豊橋　(0532)53-1231
　　ダイエー豊橋店　(0532)55-2781
　　パソコンショップコムビットサーラ　(0532)32-7851
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　(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)634-1211
　　ニノミヤムセンエレランド　(06)632-2038
　　J&Pシティランド　(06)634-1511
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
神戸　星電社三宮本店C-SPACE　(078)391-8171
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CITY　(082)248-4343
●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
　　寿屋エレテ博多　(092)281-4411
●長崎県
長崎　BM長崎　(0958)28-1333
●熊本県
熊本　寿屋本荘店　(096)372-5411
　　ベストマイコン熊本パソコン館　(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
●宮崎県
宮崎　宮崎寿屋百貨店　(0985)27-4111
●沖縄県
那覇　ベスト那覇パソコン館　(0988)61-0505

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

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35
●TAKERU事務局　☎(052)263-5895
●営業所　名古屋　☎(052)251-2894
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
BASICマガジン6月号

NIDECOM
for Better Computer Living SOFT
TAITO

数年前のブームが、再びゲームセンターで爆発！あのブロック崩しが、さらに面白くなって帰ってきた。ブロックから落ちてくる数々のアイテムを取ればパワーアップ、そして33面ものバリエーションが展開。その名はアルカノイド。ゲームセンターの興奮が、今部屋の中で再現される。キミは、最終面までたどり着けるか。



スピードダウン(黄)

このアイテムを取ると、エナジーボールのスピードが遅くなる



ディスラプション(水色)

このアイテムを取ると、エナジーボールが3つに増える しかし、3つのエナジーボールの動きに惑わされないように



エキスパンド(青)

このアイテムを取ると、バウスは横に伸びる。エナジーボールを受ける部分が広くなり、ミスが少なくなる。



レーザー(赤)

レーザー砲が発射できるアイテム。威力あるレーザーで次々に撃ち崩せ。



キャッチ(黄緑)

飛んできたエナジーボールをキャッチできるアイテム。その後、好きな時に発射できるがあまり長時間持っていると勝手に発射される。



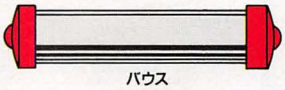
プレイヤーエクステンド(灰)

これを取れば、バウスが一つ増える。だが、無理して取ろうとして、死んでしまわないように……。



ブレイク(ピンク)

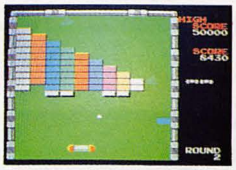
このアイテムを取ると、画面右下に穴があき、そこから出るとその面はクリアーできる。

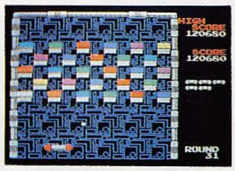


バウス

この面白さを崩せない。だけは、







■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Model 20, 30, 40(ディスク版) ● FM-77/77 L2(ディスク版)→MB-28121又はMB-28122増設で可 ● FM-77 L4(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。

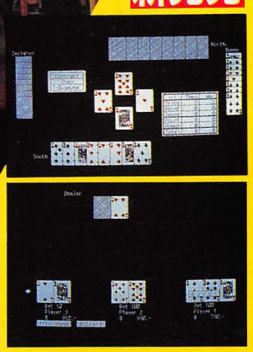
dexter soft

システム BIT

The LAS VEGAS

CONTRACT BRIDGE

新発売



息を飲む。これがラスベガスの駆け引きだ。

世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか！

コントラクトブリッジとは、まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2～Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。

水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。



ザ・ラスベガス　ND-20FD

定価 9,800円　●PC-9801シリーズ(FD版)

ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー

dexter
Designers & Experts Computer Software

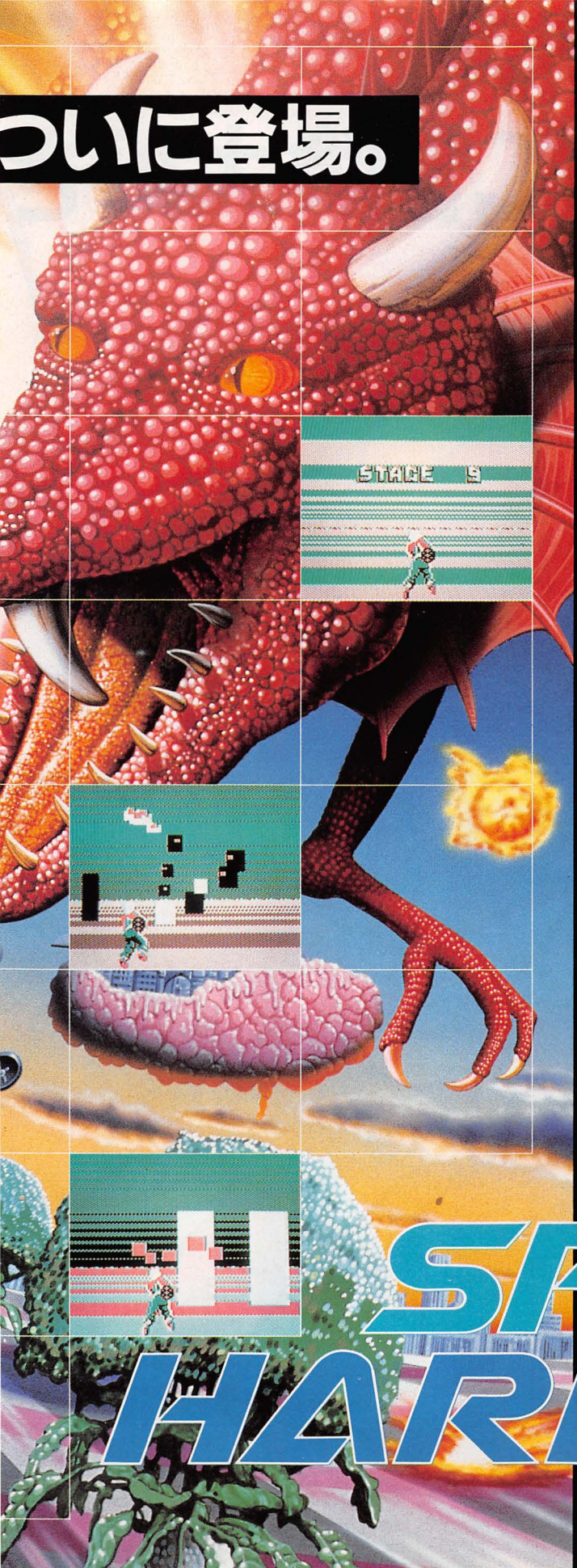
日本デクスタ株式会社

〒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)

開発元　**株式会社 システム・ビット**　東京都練馬区豊玉北5-23-5 豊玉ビル5F

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。


高速3Dグラフィックスで
SPACE HARRIER
©SEGA
DEMO



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

大好評発売中

超自然現象と正体不明の敵により、凶悪な魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン=ユーライアは、平和を取り戻そうと、ハリアーに助けを求めた。

ハリアーとは、地球からきた、超能力戦士だ。君は、ドラゴンランドをすくい出すことが出来るか?!

PC-6001バージョンではむずかしいとされていたスペース ハリアーをついに高速3Dグラフィックスで実現しました。駆けてゆくハリアーの後姿はそのままに、ドラゴンランドの魔生物たちは、その特徴ある動きで表現しました。思わず体が動いてしまう大迫力の高速スクロール。感動の全16面を存分にお楽しみ下さい。

PC-6001 mkII/6601
スペースハリアー

テープ……4,100円
FD(3.5″)……6,200円

SPACE HARRIER

© SEGA 1985

はじめまして，冒険大好き



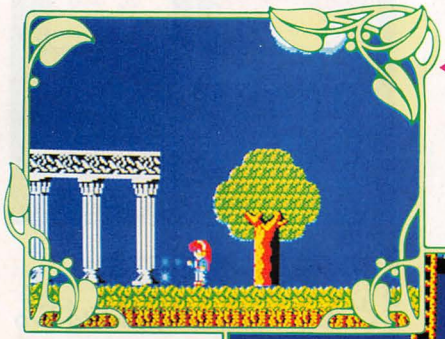
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

「ソフィア」です。

**ソフィアの行手にはさまざまなトラップ(しかけ)や敵がいっぱい!
ジャンプやアイテムでうまくかわそう。**

「ソフィア」はメルヘンティックなメイズ・アドベンチャー。元気で明るい少女ソフィアが、美しいグラフィックと、乗りの良いBGM、そしてカワイイキャラクターたちにかこまれて、堂々デビューしました。

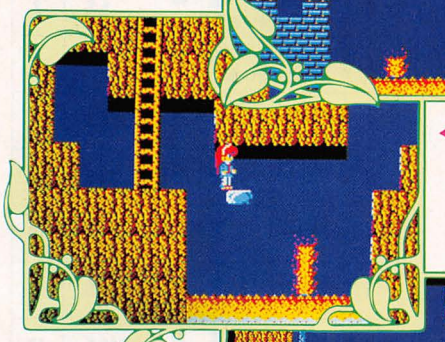
少女ソフィアは，けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいました。ソフィアは一刻も早く、クリスタルをさがし出し、元の世界へもどらなければなりません。



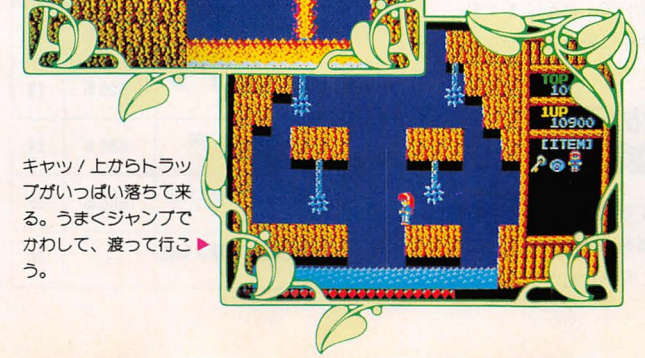
◀好奇心の強い少女ソフィアが、神殿のクリスタルにさわってしまった事から、物語は始まります。



あそこにあるカギを取れば、カギと同じ色のカギ穴のある扉を、開ける事が出来ます。▶



◀あれ!?むこう側に渡りたいけど、下に落ちたら一貫の終り。でも、この動く岩に乗って行けば大丈夫!



キャッ!上からトラップがいっぱい落ちて来る。うまくジャンプでかわして、渡って行こう。▶

アイテム



カギ
通路をとざす大きな扉もこれがあれば平気です。



キノコ
ソフィアの元気の素!ソフィアの体力であるハートを一つ確保してくれます。



クリスタル
ソフィアと共にパラレルワールドに落ちてしまった大事な物。これをさがし出すのが第一の目的です。

その他ソフィアをたすけるアイテムや、逆の作用をするトラップアイテムがいっぱい!!

パラレルワールドの秘密

パラレルワールドは地上と地下の二つにわかれています。地上の方が敵やトラップが少なく、先へ行くには便利ですが、地下にはさまざまなアイテムがかくされています。

もし行き止まりで先へ進めなくなったら、とにかくもどってみましょう。きっとどこか、行き忘れている所があるはずです。ぬけ道はかならずあります。

あ!宝箱。でも箱にはカギがかかっていて開きません。すると扉のカギ以外にも必要なカギが?……。





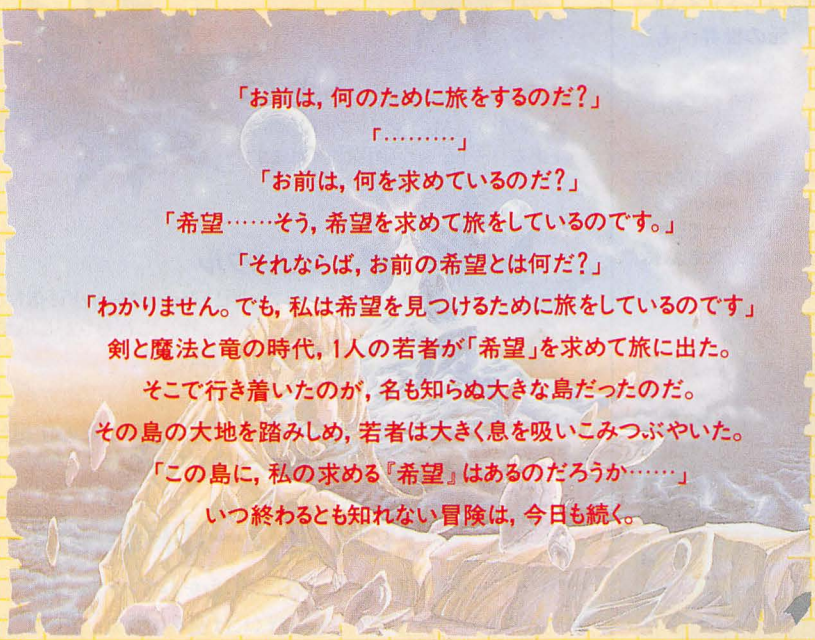
MZ-1500 QD版……定価4,800円　X1 5インチFD版…定価6,200円
X1 テープ版……定価4,100円

また、ひとつ魔法を覚える

3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH

迷宮への扉



ロールプレイングゲームって何？

「迷宮への扉」は，ロールプレイングゲームというジャンルに属するタイプのものです。

ロールプレイングというのは，文字通り「役割を演じる」という意味です。キミは，ゲームの中の世界の住人という役割を演じていくのです。

ある時，キミは，力の強い戦士という役割を，そしてある時は，お金持ちの商人という役割を演じるかもしれません。それは全てキミの自由なのです。

敵と戦い，傷つけば宿屋で休み，腹が減ったら食事をするというリアルさ。キミが自分の創造したキャラクターに感情移入すればする程，ゲームのおもしろさはアップします。

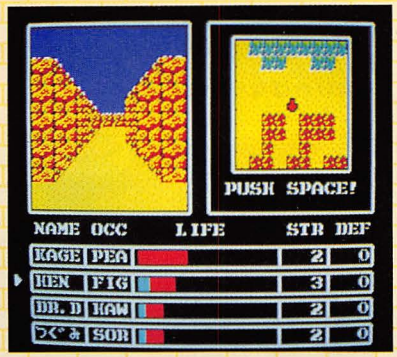
キミが何もしなければ，ゲームも何もしてくれません。でも，キミが行動をおこすなら，ゲームも何か反応を示してくれるはずです。この世界は，キミを中心に動いているのです。

プレイを始める前にぜひともお読みください。

GAME STARTをする前にまず自分の名前（4文字まで）と，職業を決めて下さい。これが決まらなければいくらあなたがゲームを始めたくてもゲームはスタートされません，ではDATA MAKEを選んで下さい。

ここで一つ，このゲームは4人までパーティを組んでゲームをする事が出来ます。なるべく多い人数で旅をするようにしましょう。その方が楽しくプレイ出来るからです。

キャラクタが出来たら，ではGAME START!



アイテム一覧表です。どんどん強くなりましょう。

●主人公の武器

No.	武器	値段	攻撃力（最大）
0	CUDGEL 棍棒（魔法使い使用可）	5$	2
1	SLING 投石器（魔法使い使用可）	30$	4
2	DART 投げ矢（魔法使い使用可）	76$	5
3	DAGGER 短剣	98$	8
4	HATCHET 手おの	150$	10
5	LANCE やり	268$	13
6	SABER 軍刀	500$	18
7	SHORT SWORD 剣	880$	24
8	LONG SWORD 長い剣	1680$	35
9	EXCALIBUR 聖なる剣	——	50

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1－11－15
電話（03）445－6111

…と、もう止まらない。

●主人公の防具

No.	防　具	値段	防衛力（最大）
1	CLOTH　布製	10＄	2
2	LEATHER　レザー製	30＄	6
3	LINEN　布＋ロウ製	80＄	10
4	RINGMAIL　金属製	120＄	15
5	SCALE　レザー＋金属製	265＄	20
6	CUIRBOIL　レザー＋ロウ製	530＄	25
7	LAMELLAR　レザー＋金属製	1200＄	35
8	PLATE　金属製	2450＄	50

※60分の防衛力で、敵の攻撃を2分の1にくいとめる。

●主人公の魔法

経験値	魔　法	効　果	魔法力の消費量
0	CAMILA	攻撃。(5)	－2
2	LAILA	明りをともす。	－4
3	RECAMILA	CAMILAの強力版。(20)	－5
4	POLILA	どうくつからぬけ出す。	－8
5	HAULAL	敵をかなしばりにする。	－5
6	VERLI	RECAMILA よりさらに強力。(50)	－10
7	PERCAS	死んだ仲間を生きかえらす。	－40

教えちゃいます，楽しくなる九つのポイント！

●町を見つけよう！‥‥この島には，いくつかの町があります。一つはRADA（ラダ）の町といい，スタート地点のすぐ北にあるのです。そこにはINN（宿屋）やSTORE（店），ヨロイを売っているARMOR，ARMS（武器屋）などがあります。それぞれの町には特色があって，売っている物や，店の数が違うので，いろいろな町へ行ってみましょう。

●村人と話をしよう‥‥町を見つけたら，その周辺を歩きまわって村人をさがしましょう。村人と話をして情報を得ることが，キミの目的である「希望」を見つけることへの第一歩なのです。もし，村人から情報をもらえなくなったら，次の町を捜しに行くようにしましょう。

●敵の強さを調べよう‥‥自分のキャラクター達が弱い頃は，なるべく島の南側で戦うようにしましょう。そして新しい敵と出会ったら，必ずメモをすることです。敵の名前や強ささ，所持金，その他‥‥メモすることは数多くあります。こういった自分だけの資料作りも，RPG（ロールプレイングゲーム）ならではの楽しさですねネ。

●キャラクター選択を活用する‥‥キャラクターを選択するのは何も，敵を攻撃するキャラクター選んだり食べ物を誰に食べさせるか選ぶなどの時だけとは限りません。敏しょう性の高いキャラクターを選んでおけば，敵から先制攻撃を受けることも少なくなるし，RUN（逃げる）コマンドを実行した時にも成功しやすいのです。

●経験を積もう‥‥！キャラクターは，自分より強い敵と戦う（やっつけなくてもOK！）ことにより，経験を積むことができます。そして経験を積んでいくと，キャラクターはレベルアップするのです。レベルアップというのはLIFE（生命力）やSTR（攻撃力），DEF（防御力）などのパラメータを増やすことです。こうしてキャラクターは成長し，より強い敵を求めて冒険を続けます。

●次の町を目指す‥‥村人から情報も得たし，もっと強い敵と戦いたいと思っている人は，次の町を捜しに行きましょう。そこには新しい情報や未知の怪物がひそんでいるかも知れません。途中で傷ついて死なないようにFOOD（食べ物）を多く買いこんで，さぁ出発しましょう。

●マップを書こう‥‥どんどん進んでいくうちに，自分のいる位置がわからなくなってしまった人はいませんか？そう人は，ぜひマップを書くことをおススメします。やり方は簡単です。方眼紙を用意したら，そこに自分のいる位置を書き込んでください。あとは一回移動するごとにチェックしていき，前に森があるとか，川があって通れないなどなど次々と書いていきましょう。もちろん町の位置や出てきやすい敵の名前などもあると便利ですネ！

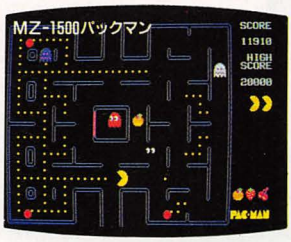
●SAVE機能も上手く使おう‥‥SAVEというコマンドは，何もゲーム途中でやめる時だけに使うものではないのです。行ったこともない所へ行く前，戦ったことのない敵と戦う前にも，ぜひSAVE機能を使ってパスワードをメモしておきましょう。そうすれば，もしキャラクターが死んでしまっても，そこからやり直しができるのですから。

●お店の活用‥‥お店には武器やヨロイを売っていたり，宿屋などがあります。値段の高い武器やヨロイは，強い敵と戦うのに必要ですし，宿屋で休めばLIFEやMAGICを回復させることもできます。とにかくお金を貯めましょう。

3D ROLE-PLAYING GAME
GATE OF LABYRINTH
迷宮への扉
MZ-1500 QD版……標準価格4,800円
新発売 X1 FD(5″)版……標準価格6,200円
X1 テープ版……標準価格4,100円
申し込みは309ページの「DEMPAマイコンソフト一覧表」をよく読んでご注文下さい。

Dempaオリジナル・ゲーム・シリーズ
©電波新聞社／YMCAT
※MSX他の機種でも開発中です。

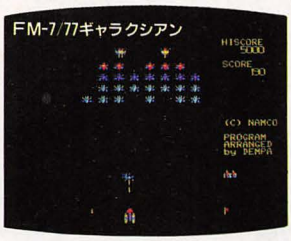
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

- FM-7 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-6001mkII/PC-6601 テープ……定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801/mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII 5インチ……定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ 定価3,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/Fモデル20 (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- MZ-2000/MZ-2200 テープ……定価3,500円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



GALAXIAN ギャラクシアン

宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。単独アクロバット飛行で、あるいは編隊で、次々に猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コズミックミサイルで撃破せよ。攻撃中のボスエイリアンをやっつけると高得点！ゲームテクニシャンをうならせる一味ちがったスペースゲームだ。

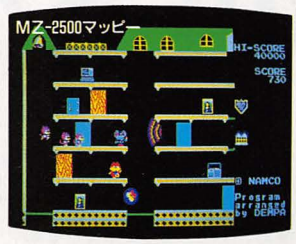
- PC-6001mkII/SR テープ定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DAG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

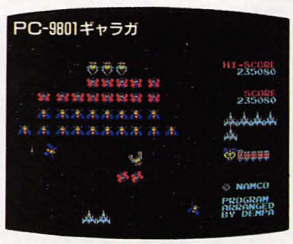
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円
- PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- PC-6001mkII/SR テープ……定価3,500円
- PC-6601/SR 3.5インチ……定価5,800円



MAPPY マッピー

正義感あふれる元気なポリス"マッピー"。いたずらニャームコたちの盗品を取りもどすべく、屋敷の中を行ったり来たり。タテ通路はトランポリンでジャンプ！横通路でうろうろしているとニャームコたちにつかまっちゃうぞ！

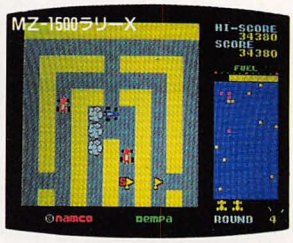
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- PC-8001mkIISR テープ…定価3,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円
- PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円
- PC-8801mkIISR テープ 定価4,100円
- PC-8801mkIISR 5インチ 定価6,200円



GALAGA ギャラガ

敵はすさまじくも華麗な編隊飛行攻撃に油断は禁物！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！チャレンジング・ステージでパーフェクトをねらうチャンス到来。スペースシューティングゲームの決定盤。

- PC-9801/E/F/m 5インチ……各定価6,800円 3.5インチ……定価6,800円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- FM-7/77 テープ……定価3,800円 FM-77 3.5インチ……定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,800円
- 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

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●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

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

Ⓒ(株)ナムコ、ⒸDATA EAST、ⒸSEGA、ⒸDEMPA

ラクション機能が付いています。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR
  テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5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-8801mkIISR5インチ…定価6,000円
- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは〝原作〟＋αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

- X1/C/CS/CK テープ
  ソフト＋ジョイスティック……定価5,900円
- X1D 3インチ
  ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
- 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
- FM-NEW7/FM-7 5インチ
  ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
- FM-77 3.5インチ
  ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
- PC-8001mkIISR テープ 定価4,300円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価8,800円
  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

タイニーゼビウスマークIIはPC-6001mkII以降の機種に対応しています。ゼビウス最大の魅力であるグラフィックの美しさをPC-6001mkIIシリーズが持つハードウエアの性能を駆使し、表現することができました。好きなエリアからプレイできるエデットモード付き。

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



TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔

魔力に満ちた塔に捕えられたカイ。救出に向かう黄金の騎士ギル。数々の謎を解き明かし、ドルアーガを倒せ。シナリオに従って主人公を演じていく、ロールプレイングゲームの登場です。ビデオゲームの名作を、パソコンにプログラムしました。

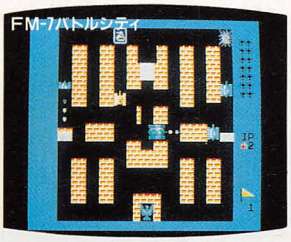
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ……定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円



BOSCONIAN ボスコニアン

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！X1版はスーパーモードが加わり、パワーアップ・アイテムのフラグが出現する全256面のニュー・ボスコニアン。スペース・シューティングゲームの永遠の名作です。

- PC-6001mkII/SR/6601/SR
  テープ……定価3,800円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/Gテープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,200円



BATTLE CITY

バトルシティ

さまざまな障害物がセットされた迷路のような市街地に、熱く激しい戦いが展開。キミの使命は中央にある司令部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)
  5インチ……定価6,000円
- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr. Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

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



BURNIN' RUBBER

バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

- MZ-1500 QD……定価4,300円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円
- X1turbo/F/G 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティはⒸ㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニン'ラバーはⒸDATA EASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

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

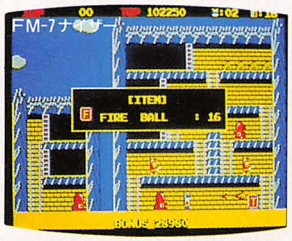
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISRテープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISRテープ定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/Gテープ定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

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」の続編です。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。

- FM-7/77 テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ 5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

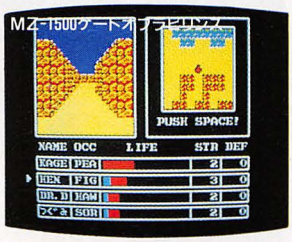
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SRテープ 定価3,800円
- PC-8801mkII SR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



GAMMA5 ガンマー5

地球に接近する彗星ミサイルを阻止せよ！悪魔の星に降りたった3人の戦士を待ちうけていたのは、100種類以上の敵たちと迷路のように入組んだ複雑な通路。はたして爆発までに起爆装置を破壊することができるか。

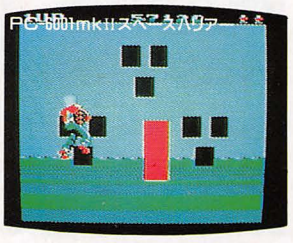
- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



GATE OF LABYLINTH
迷宮への扉

一人の若者が希望を求めて旅に出た…。まず、名前、生命力、攻撃力、魔法…たくさんのパラメーターを組合せて4人のパーティを作ろう。そして、親切な村人、闘いをいどむ魔物たち、たくさんの出会いと闘いをくりかえしながらキミは五つの国を旅するのだ。YMCATとソフトウエア開発室が心をこめて作り上げた初めてのロールプレイング・ゲームです。

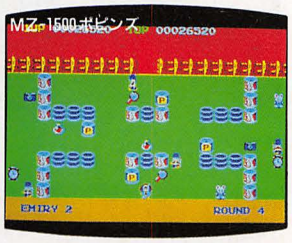
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円



SPACE HARRIER
スペースハリアー ©SEGA

正体不明の敵により、魔生物に占領されたドラゴンランド。正義のドラゴン＝ユーライアは、超能力戦士ハリアーに助けを求めた。大迫力の高速3Dグラフィックス。大人気のスペースハリアーがパソコンに移植されました。

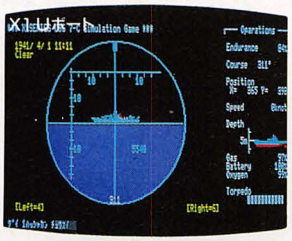
- PC-6001mkII/SR テープ 定価4,100円
- PC-6601/SR 3.5インチ…定価6,200円



POPINS ポピンズ

いつものようにエミリーが目をさますとあ～たいへん!!おもちゃの兵隊がお部屋の中をウロチョロ…。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。

- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価4,100円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円



U-BOAT ユーボート

「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロシェルに生還せよ！」北大西洋上にくりひろげられる潜水艦U96(7型C)と連合軍駆逐艦との死闘をプログラムしたシミュレーション・ゲームの名作。

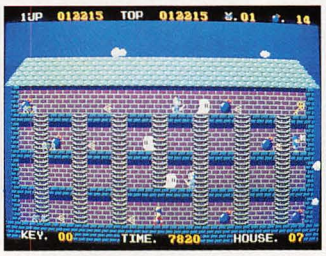
- FM-7/77 テープ……定価3,800円
- PC-8001mkII テープ…定価3,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ 定価3,800円

DEMPA
MICROCOMPUTER
SOFTWARE

春の新作のご案内

シャルドの魔手からクリスを救いだせ!

MZ-2500「デーモンクリスタル」



MZ-2500の美しい発色、FM音源、マルチページ等、特性を生かしたデーモンクリスタルのMZ-2500バージョンが発売になりました。だれにでも楽しめる素直な設定に人気が集中している「デーモンクリスタル」MZ-2500版に注目!!

大好評発売中!!

定価6,800円
3.5インチFD版

再び勇者アレスは立ち上がった……

PC-8801シリーズ「ナイザー」



PC-8801版「ナイザー」は、FM音源の美しいBGM、多彩なキャラクターたちが人気です。FM音源ボードにも対応しています。X1版「ナイザー」も同時発売されました。
5インチFD版が6,200円、テープ版が4,100円です。

大好評発売中!!

定価6,200円
5インチFD版

ビデオゲームの名作が、ついにパソコン・バージョンになった!

X1ドラゴンバスター



▲どこかに強力なアイテムが隠されている。それをさがし出すことにより、ドラゴンを容易に倒すことができる。



▲ご存知スケルトンとの対決。剣を振り回しながら迫ってくるゾ。

お待たせしました。X1版「ドラゴンバスター」は、5月中旬に発売になります。残念ながら、フロッピー・バージョンのみの発売となりました。

X1版「ドラゴンバスター」はビデオゲーム版にあくまでこだわっています。キャラクタ、ストーリーなどオリジナルのまま。垂直斬り、かぶと割りなどビデオゲームで培ったノウハウを思いっきり試してみて下さい。(続いてFM-77AV版が開発に入っています。)

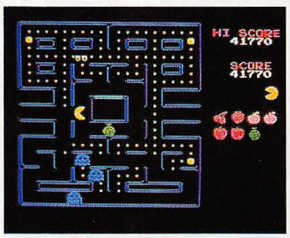
お問い合わせは……電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 TEL.03−445−6111



MSXソフト

発表！MSXナイザー スペシャル



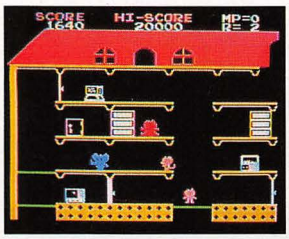


パックマン
namcot



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

MSX 定価4,500円



マッピー
namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円

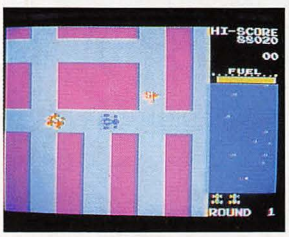


キング&バルーン
namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円

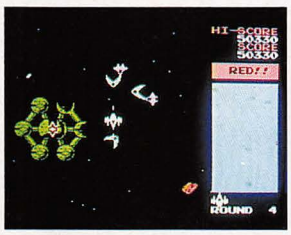


ラリーX
namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円



ボスコニアン
namcot



360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン
namcot

不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

©株式会社ナムコ

お求めは巻末に掲載の

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

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

好評発売中

MSX/MSX2対応

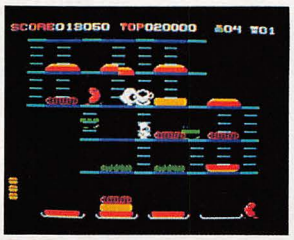
原作＋αのナゾを加えて、ついにMSX版「ナイザースペシャル」が発売になりました。登場キャラクター数はオリジナルの約2倍、アイテム、武器が増え、フェアリ(ようせい)も登場します。メディアはメガROMを使用した超大作です。巻末に掲載の有力店でお早目にお求めください。

Xnther SPECIAL

(16K以上)
メガROM版 定価5,300円 新発売!!

BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.



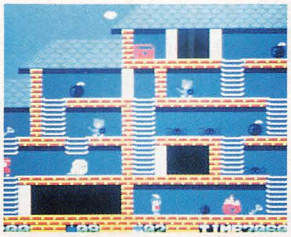
キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

The Demon Crystal デーモンクリスタル

MOVING ADVENTURE

©DEMPA

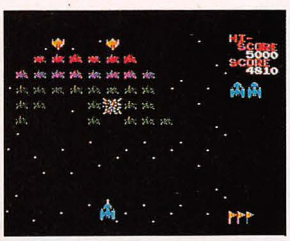


不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ!武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに!

MSX 定価4,800円

ギャラクシアン

namcot

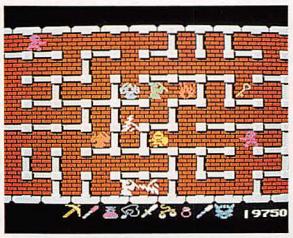


宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで迎撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円

ドルアーガの塔

namcot

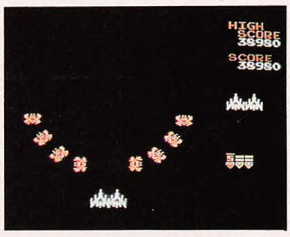


呪文をかわし様々な敵を倒して最上階を目指せ!多くの謎と多彩なキャラクター、美しいBGMで大人気のRPG。キミは黄金の騎士となってカイを救い出すことができるか!?

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

ディグダグ

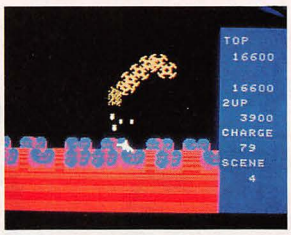
namcot



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

エクセリオン

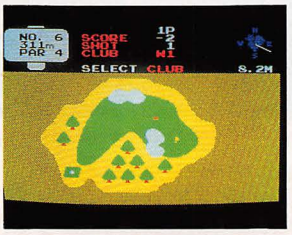


「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中!

BYジャレコ MSX 定価4,500円

ミニゴルフ

namcot



コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

KONAMI

1. 迷宮への挑戦

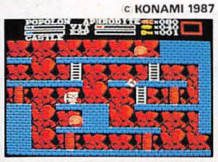
現在、赤丸急上昇中！



the MAZE of GALIOUS

ガリウスの迷宮
～魔城伝説Ⅱ～





© KONAMI 1987

グリーク王国姫、アフロディテを救うため、アトス山に向かったポポロン。しかしそれは、全て大魔司教「ガリウス」の罠だった。留守中のグリーク城に攻め入り、魔界の拠点としてしまったガリウス。なんと真の魔域は、祖国グリーク城にあったのだ。前作（魔城伝説Ⅰ）のアクション性プラスロールプレイング。空前の大スケールで魔城伝説は、いま、クライマックスを迎える。

（ゲムラ談）ワタシはゲーム界の玉三郎とよばれてるが、悪玉三郎のガリウスは許せん！　4,980円

ゲムラ
種族名は、ブラウンカンザウルス。テレビゲームのおもしろさを食べて生きている、ゲーム界の"グルメ"なのだ!!

4. 時代への挑戦

がんばれゴエモン！

MSX2対応　1Mビット



出雲の国からはるかお江戸までウン千里。庶民に小判を分けあたえ、悪大名どもをこらしめながら旅するゴエモンとねずみ小僧の世直し物語。ファミコンにつづきMSX界にも旋風を巻き込んだベストセラー作品です。

（ゲムラ談）ゴエモンさん、ワタシにも、小判をめぐんでください。　5,800円





© KONAMI 1987

5. 伝説への挑戦

甦る伝説——

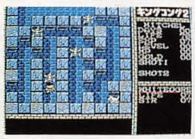
キングコング2



1Mビット

ゴルネボで生きつづけているというコング伝説は本当なのか？　そして無事レディコングを捕らえることは可能か？　永遠のスーパーヒーロー、キングコングの命を救うため、謎に囲まれたゴルネボの密林地帯へ、ミッチェルが挑む！

（ゲムラ談）うん、オモシロサも興奮度もキングサイズ。ゆかいヘビー級チャンピオンと呼びたい。　5,800円





© KONAMI 1987

コナミの挑戦シリーズ、ゴクリ！

2.侵入への挑戦 近日発売予定

メタルギア

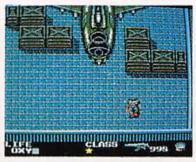
ついにゲームを脱ぐ、期待の新作！

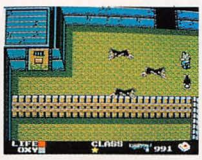
ハデな行動はつつしめ！ 一人で秘密裏に敵地に忍びこみ、速やかに任務を遂行せよ！ もし、キミがそんな命令を下されたらどうするか？ スリルとサスペンスがうずまく、まさにハードボイルドタッチのこの一作。戦うばかりがゲームではない。キミの行動力を試すのには絶好のゲームだ。

MSX2対応 1Mビット

（ゲムラ談）話題独占マチガイナシの最高傑作！ それにしてもコナミのゲームは、どれをとってもイキがいい。まるでキンタロウ飴みたいだ。

©KONAMI 1987





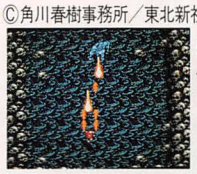
●開発中につき、掲載上の画面が予告なく変更されることがあります。

3.神話への挑戦

火の鳥 ～鳳凰編～

HINO TORI

©KONAMI 1987
©角川春樹事務所／東北新社







過去から未来まで、地上の全てを見守っている永遠の鳥―〈火の鳥〉の啓示を受け、悪霊退治の旅に出た「我王」。先へ、先へ進むごとに、宇宙の真理が見えてくる。正義の心を持たないとクリアできない画面がゾクゾク、ときめき神話ロマンです。

（ゲムラ談）画像の美しさだけでも特記モノ。四次元感覚で楽しめるゾ！ 5,800円

コナミはゲーム界の名料理人でゲス。

ゴッ思わず生ツバ、ゴックン。

6.頭脳への挑戦

Qバート™

MSX対応

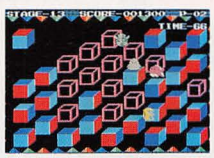


これを見逃しては、パズルゲームは語れない。なんたってキャラがサイコー。主役のアップくんをはじめ、正体不明の連中が、ところ狭しと、あっちへ、こっちへ飛びまわる。キミのパパやママまで夢中になってしまうこと、うけあいです。

（ゲムラ談）こ、これは、頭の格闘技だ！ 脳ミソがカラシメンタイコになってしまう。 4,800円

©KONAMI 1987





なんとビックリ **コナミのソフトは、さらにおトクな機能付き！**

「Qバート」のソフトがあれば、
「ゴエモン」「火の鳥」で、あの「ゲームを10倍楽しむカートリッジ」として使える！
「ガリウスの迷宮」では、スタート時からパワーアップした状態になる！

「火の鳥」のソフトがあれば、
「キングコング2」に、テープセーブ機能を加えられる！

「魔城伝説Ⅰ」のソフトがあれば、
「ガリウスの迷宮」で、蘇生が99回まで可能になる！

うけてみろ！

新製品情報
関東地区 03-262-9110
関西地区 06-334-0399
北海道地区 011-851-3000

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-10
●MSXマークはアスキーの商標です。

namcot

私がファミリージョッキーです。

行け！

アソコリしまは







好評発売中！

¥3,900

ファミリーコンピュータ™用カセット

© NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED　※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

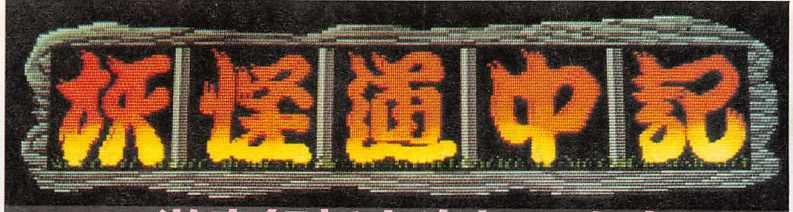
電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-5885 西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

妖怪道中記

©㈱ナムコ

Written by EXCHANGER



徹底解析と楽しみかた

みんなゲームしてるかなあ～。EXCHANGERです。先月も紹介したナムコの新作「妖怪道中記」。今月は，大解析および，楽しみかたについてどーんと教えちゃおうというわけ。心して読んでちょうだいな。

はじめに

「妖怪道中記」は主人公たろすけを操作し，五つの地獄世界をクリアし，エンマ大王の裁きをうけるというゲームです。その裁きによって，「天界」「人間界」「畜生界」「餓鬼界」「地獄界」と五つのエンディングが用意されているという，ビデオゲーム初のマルチ・エンディングというわけ。

まあ，このへんのところは先月号で紹介しているので，ではさっそく，大解析といきましょう。「妖怪道中記の楽しみかた」のはじまりー。

1. 基本テク

ここでは，これだけは知っておかないとゲームにならないという常識的なことを書いてみました。

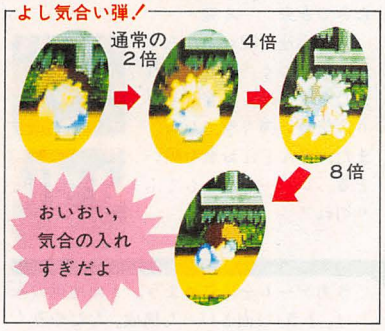
●操作

このゲームは8方向レバーとボタン二つ（ジャンプ・ボタンとアタック・ボタン）でたろすけを操作する（レバーに関して，実際に使うのは5方向でいいのであるが…）。くれぐれも，4方向レバーの店でやってはいけない。

●気合い

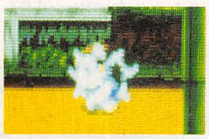
レバーを下に倒すと，たろすけは気合いを入れる。この気合いには長くレバーを倒していればいるほど，より強力になるが，あまり長く倒していると，逆につかれてしまう。これはおそらく，血管でも切れたのであろう。

気合い弾は3段階あり，それぞれ通常の2倍，4倍，8倍の威力をもつ。また8倍弾は，敵をすべて貫通する。



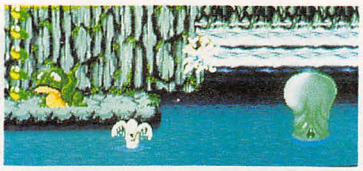
●気合い歩き

気合いは，レバーをニュートラル，もしくは左右に入れるとなくなってしまう。せっかくためた気合いをもって歩行するには，レバーを斜め下に入れればよい。これはけっこうつかれる，いや使えるので，ぜひマスターしよう。



▲わかるかな？気合いを入れたまま歩いているこの姿

●気合いジャンプ



▲沼地などで有効な気合いジャンプ！どうだい！

これは，ジャンプもしくは空中にいるときは気合いは減らないということを使ったテク。沼地などでは，気合いを入れられないので，平地で入れた気合いをジャンプしながら持っていくのがBetter。慣れないと使えないテク。

●敵の頭に乗る



▲ほら，こうして乗っちゃえばユーユー行ける（Yu-Youではない）

このゲーム，パックランドと同じように敵の頭に乗れるという特質がある。パックランドのように頭に乗らなければクリアできないというのはないが，ある敵に乗れば，楽に面クリアができるという場合だってあるので覚えておくこと。

2. キャラクター紹介

敵キャラは全部で3種類にわけることができる。一つめは，あらかじめMAP上に配置してある敵。二つめは時間によって現れる敵。そして三つめは，プレイヤー（たろすけ）に話しかけてくる敵。ここでは前者の二つを紹介しよう。

なお，キャラクター名の下の1発，100MONEYとかいう数字は，敵の耐久力と倒して得られるお金だ。

小ガエル　1発　100MONEY

出現するときは空から降ってくる。時間によっても出現する。このキャラクターだけは唯一たろすけが踏みつけることのできるキャラクターだ！



鳥　4発　500 MONEY

時間でも出現する。フンをたくさん落としていくが，一定距離飛ぶと上に昇っていく。低空で現れるとサムい。



押し出し霊　4発　500 MONEY

時間でも出現する。突然上空に現れて，たろすけに向かって突進してくる。無理して倒そうとせず，ジャンプしてよけろ。頭に乗って，遠くへつれていってもらうこともできる。



顔首つき　4発　500 MONEY

時間によっても出現する。突然上空に出現し，たろすけをしつこく追い回す。4面の最後では，このキャラクターがネックになる。



地獄火　24発　1000 MONEY

時間でのみ出現するキャラクター。いわゆる永久パターン防止とゲームの難易度UPが目的のキャラクター。こいつにちょっとでもふれると，パワーゲージがすべてなくなる。餅やハートを持っていないと，すぐゲーム・オーバーという強さ。また耐久力も，通常弾24発でやっとやっつけられる。動きは顔首つきとほぼ同じだが，頭に乗ることはできない。また，横にスクロールさせて消すことはできないが，縦ならOK。



せむしこもりや(大人)白…1発　緑…2発　いずれも200 MONEY

道に突然現れる，もしくは，空から降ってくる。とくに後者に注意。いわゆる雑魚(ざこ)キャラであるが出現場所をしっかり覚えていないとえらい目に会う。



せむしこもりや(小人) 2発 200MONEY

ちょっと見た感じ，せむしこもりや(大人)に似ているが，つねにジャンプして動く，空中から落ちてきてたろすけを襲う。



目玉ヘビ　一つ目赤…2発



一つ目緑……4発



ワニヘビ…4発



それぞれ200MONEY

原則的にはせむしこもりや(小人)と一緒であるが，4発当てないと死なないのがいる。4倍弾でなるべくやっつけろ！

蛾　紫…1発　赤…4発



コウモリ　緑…1発　赤…4発

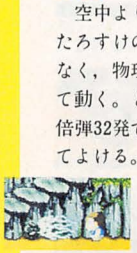


それぞれ 100 MONEY

空中に突然現れ，ランダムに動いているが，一定時間たつとたろすけを襲う。空中にいて撃ちづらく，見のがしがちであるが，ほうっておくことは望ましくない。

迷惑石　256発 1000 MONEY

空中より落下してきて，たろすけのいるほうに関係なく，物理法則にしたがって動く。とてもカタく，8倍弾32発で破壊できる。通常はジャンプしてよける。







水ぼう霊　8発 500 MONEY

池および海にいて，一定周期で水面にでてくる。また，移動するものと動かないものがいる。普通は無視してジャンプしたほうが良い。



海ぼうず　16発 1000 MONEY

水ぼう霊を大きくしたような敵。ぶよぶよしていて，いかにも海ぼうずといった感じ。海にもぐったとき通り抜けろ。



毒　気

白と茶色がいて，白いのは時間によっても出現する。また，白いのは，出現後一定時間で消える。茶色は消えないで残る。どちらもやっつけることはできない。



人面樹(ドクロは2発)　1000 MONEY

1面後半でのみ出現。実(ドクロ)がなっている木。その実で攻撃してくる。8倍弾を使えば軽い。



餓鬼　8発　500 MONEY

空中より落下し，たろすけに向かってくる。耐久力があるので8倍弾でやっつけるのがよいだろう。



ヤリガイコツ　2発　200 MONEY

たろすけが気合い弾を発すると，ジャンプしてよける。かなりうっとうしい敵。2倍弾でやっつけられるので，これを有効に使え。



小　鬼　2発　200 MONEY

ヤリガイコツと同じ。



幽　霊　1発　100 MONEY

空中をフワフワとさまよっている。突然テレポートして，別の地点へ出現することもできる。鬼との戦いにも加勢する敵。ただし，弱い。



化け地蔵　32発　1000 MONEY

口から火をはくデカキャラ。とにかく，8倍弾で4発速く撃ち込む。また，火の上にも乗れるので，ジャンプして8倍弾を撃ち込め！



大入道　16発　500 MONEY

でかいずう体のわりに，なんの攻撃もしない。弾を当てるとシルエットとなり気持ちわるいぞ～。



女　首　ヒモシャレコウベ　4発　500MONEY



低空飛行して移動する。顔だけが当たり判定をもつ。よって簡単にジャンプ可。

小がっぱ　1発　200 MONEY

海の中でのみ登場。突然現れ，たろすけを襲う。しかし，弱い雑魚キャラ。



エイ　4発　500 MONEY

小がっぱといっしょで，雑魚。



闇　姫　4発　500 MONEY

何の攻撃もしてこない。謎のキャラクター。輪回界のみで登場。



獅子舞　2発　200 MONEY

画面の端から登場して突っ込んでくる。たいてい3匹でくるので，8倍弾でいっきにやっつけよう。



青坊主　2発　200 MONEY

画面上部より落下。たろすけに向かってくる。岩と一緒にくるのが多い。2倍弾でさくさくやっつけろ！



ボール着物　2発　100 MONEY

ほぼ，青坊主と同じ。たろすけもミョーなものにねらわれるものだ。



矢うち鬼　8発　500 MONEY

画面はしから現れ，矢を射ってくる。たろすけとの距離を一定にたもとうとするので，矢をジャンプしてよけながら，8倍弾にして一撃！



だきつき鬼　4発

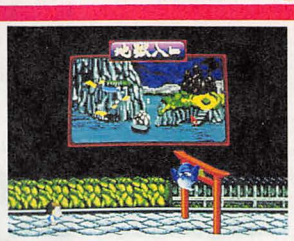
突然高速で現れ，たろすけに取りつく。取りつかれたたろすけは，足も遅くなり，気合い弾も撃てない。また，どんどんお金を吸いとる。レバーをゆらしてふり切れ！





ステージ別攻略法

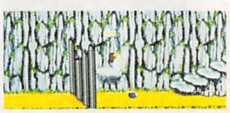
第一世界「地獄の入口」





◀墓場が見える。亡者が下から呼んでいる。落ちてはだめだぞ

さあゲームをはじめよう。1面地獄の入口は，まさに1面といった構成。ただやみくもに撃っていっても簡単にクリアできそうである。今の内に気合い弾の練習でもしておこう。



◀ここに乗らなきゃ1000点は取れない。階段からジャンプだ！

墓地を抜けて，階段を降りると，左に行き止まりがある。右に行くと船つき場があり，そこから湖になる。こわがらずに湖に飛び込もう。そうすると，いたいた，でっかいガマがいた。

●ガマ親分のサイコロ道場



◀でっかいガマをやっつけるといいこと教えてもらえる。よし，ゆるしてやろう



◀サイコロ道場だ！さあ，腕がなるぜ，ホホホホ

さあ，ここのでっかいガマをやっつけよう。小ガエルをいっぱい落としてくるが，8倍弾1発でガマは降参して，いいことを教えてくれる。小ガエルを踏んで，上にあがると，そこはガマ親分のサイコロ道場。

「よく来たな。しっかり稼いでかえれよ。」

うーん，腕がなるぜ。レートは2千，5千，1万とだんだんあがっていく。よーく考えてかけようぜ。スッテンテンにされないように。MONEYが0になると，「お客さん，なめてもらっちゃこまりますぜ」と言われてしまうぞ。



◀気合いジャンプで接近して撃て。1000点を取れるぞ！

さて，ここを通り過ぎると，水の中から気持ち悪い海ぼうずがいる。こいつには，段の上から8倍弾2発でOK。

階段が見えたらあがっていこう。上に登りきったら，右にいけ，そのうちに，下に降りる階段があるが，ここは降りても，降りなくてもいいぞ。上にいけば，人面樹がいておもしろいぞ。上に行ったら，つぎの階段を下に行くこと！

さあ，あとは道なりにいけば，終点の赤鬼が待っている。

●赤鬼登場



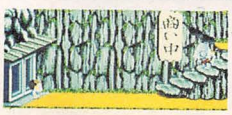
◀やっと1面のラスト。たのむぞご先祖様のもんもたろう。ひたすら，揉む，たろすけ

さあ，地獄の入口のラストだ。最後の赤鬼に関していえば，いっしょにでてくる幽霊と小鬼が強い。この2種の敵はねらわずに赤鬼だけねらえ。

また，鬼にふれるとかなりのダメージをくらうが，一番下は通れる。画面上を8の字を書くように動けば，簡単にクリアだ。

第二の世界「苦行の道」





◀「商い中」の看板がみえる。いってみるか

この面は初心者にはちょっとむずかしい。面がはじまると，「商い中」の看板。そう，この階段をのぼれば「よろず屋」だ。

●よろず屋だぁーっ！

さて，よろず屋では，いろいろなお助けグッズを売っているぞ。

1．疲労回復用品

★妖怪汁…パワーが4ポイント増えるぞ！

★地獄井…パワーが6ポイント増える。

★道中まんじゅう…旅の途中で疲労を回復する。6ポイント。

★天女のフン…謎の薬じゃ!?と書いてあるけど，じつは……。



2．攻撃用品

★たろすけが2連射できるようになるぞ！

★たろすけが3連射ができるぞ！

★たろすけが4連射できるぞ！



3．その他雑貨

★カール類須…速く走れる。遠くへ飛べる。

★かっぱの水力キ…水中で速く泳げる。

★お助け猫「トラジ」…旅の道連れにいかがかね？

★迷犬「ゴンタ」…犬の中の犬，あなたにつくします。





◀こいつがトラジ。いちいち止まっては顔を洗う。ニャーゴ



◀そしてゴンタ。つかえそうでつかえない犬

トラジとゴンタは敵がふれると，ダメージを与える。ところが，すぐに死んでしまうので，あんまり買ってもしょうがないぞ。それにいちいち，顔を洗うので，ちっとも進めないんだ。

とにかく，ここで，道中まんじゅうと2連射を買っておこう。それから，カール類須も忘れずに買っておこうネ。



◀気合いジャーンプ。こうでもしないと敵がきたときこまるんだ

この苦行の道，前半は問題ない。最初の難関は，沼池だ。1か所，どうしても沼に入らなければならないところがある。直前で気合いを入れて，気合いジャンプで沼の中に入ってくる敵を一掃しよう。

その直後，化け地蔵がでてくる。でてくるところさえ覚えていれば，それだけでOK。



◀手がなんか投げてきおった。場所を覚えておかないとよけられんぞと

その後，大入道が4匹でてくるが，1匹でたあとの写真の位置で，手が石を投げてくる。気をつけて～。

橋を渡ると，そこに，もう一度よろず屋がある。体力だけ回復しておけ。



◀あざやかなブルーの階段。この上には神の池が！

もう一度橋を渡ると，洞くつに入る。ここへ入ってから最初の階段を登れ。右がゴールだが，ここは左に行くこと。左に行くと階段が見える。ここを登ると，神の池。ここには1人の女性がいるんだ。

●神の池



◀やっと会えたねBABY。これさえあれば百人力だ！

ここには絶対にくるべきである。ここにいる女性は，「あなたにふしぎな力をあげましょう」と言って，なにかふりかけてくれる。そして，左の持ち物のところには，ハートが……。これは，すべてゲージがなくなったとき，POWERを満たんにしてくれるんだ。おいしいーし。

●青鬼登場

さあ，苦行の道のラストだ。この青鬼，

「持ち物を渡せば通してやる」

などと言ってくる。さあ，君ならどうする。戦わないですむんならと，「渡す」を選ぶと。



◀ひ，ひきょうな。鬼を信じたオレが悪かった



◀この位置にいればほぼ大丈夫。すばやくクリアへ。がんばって，もんもたろう！

「オマエあまいぞ。オレ様に勝つしかないのだ」

うわーっ。ひきょう者。まあいい，こんなヤツ余裕さ。写真の位置で撃てば楽勝クリア。

第三世界「幽　海」





◀きれいな背景だこと。ここが幽海なのだ

海を中心とした面。ちょっとむずかしいかな。水の中では気合いを入れられないので，つらい戦いになりそうだ。



◀あれに見えるは鬼ヶ島。鬼退治としゃれこむかってんだ

海の中の海ぼうずは，ほとんど無理しないでジャンプして通りこせ。



◀この階段を登れば鬼ヶ島につくぞ。心して登れ！

また，この面の最後に絶対お金が3万必要だ。もし，これだけ金額があるなんなら，階段は登ってはいけない。そして，金のない人は階段を登れ。階段を登ると，いよいよ鬼ヶ島だ。

●鬼ヶ島



◀鬼ヶ島に上陸。うわっーたくさん敵がいるなあー。あまり構わないほうがいい

鬼ヶ島に入ると，ちっちゃな鬼みたいなのが，たくさんでてくる。こんな雑魚に構わず，ボスを捜すんだ。

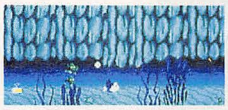


◀鬼は3匹。小さいのは5000点もらえる



◀でかい鬼をやっつけたぞ。1万はおいしいーし

なんとかしてボスにたどりつくと，あのももたろさんのテーマが流れてくる。小さい鬼は5000マネー，大きいほうは1万マネー入る。ここでは，2万も入るんだ。3万たまったら，さあ下に降りよう。



◀スイスイスーイと泳ぐのだ。息も切れないから心配はなし！ジャンプ・ボタンで速く泳げる

この面のみどころの一つは，海の中を泳ぐことである。 ジャンプ・ボタンで速くすすむことができるのだ。



◀足しか見えていないぞ。ここのすきまに入り込むことができ，ここを歩けるのだ！

さて，この海の中だけど，じつは，上のすきまに入り込めるんだ。敵を利用しなければ上に登れない。ただし，こんなとこに入ってもなんの意味もないぞ。

水の中を泳いでいると必ず悪ガキトリオにでくわす。こいつらは，

「カメを買わないか」

と聞いてくる。3万もするのであるが，ここでNOとすると，

「ケチ，あとでこうかいするぞ」なんていわれてしまう。ほっといて進むと，この面のボスがでてくる。しかし，これをやっつけても行き止まりなのだ。そう，あそこでカメを買わなければならなかったのだ。

あそこでカメを買うと……やった一龍宮城だ！



◀悪ガキトリオがこんなことを聞いてくる。どうしようかな。やはり買うべきであろうか





▲NOとして，進んでいくとボスが現れる。強い。しかし，こいつを倒しても……







▶カメを買うとお礼をいって龍宮城につれていってくれる。そこでは，乙姫さまが。そして楽しい時間を過すのだ。デヘヘヘ

●玉手箱



◀玉手箱を開けたりするからだよ。ひゅうううう～，たろすけはじいさんになりました。カメが笑ってるぞ

龍宮城でもらった玉手箱を開けるか聞いてくる。

「玉手箱を開けますか」

と聞いてくる。ここでYESとしようものなら，

〝ホワンワンワ～ン〟なんと，じじいになってしまうのだ。NOと答えると，

「開けたほうがいいと思うよ」

再度聞いてくる。NOとすると，

「ほんとに開けないの」

しつこい。NOと入れると，

「あーあこんなに入っていたのに」

と1万の箱がでてくる。運がいいと開けても1万もらえるが，運が悪いとじじいになるのはいただけない。



◀たろすけじいさん，力つきる。てことに！

第四世界「裁きの谷」



このゲーム中最もむずかしい面がこの〝裁きの谷〟なんだ。

この面は，二つのクリアの仕方がある。

① 三つの宝をそろえる。

② 三途のばばあを倒す。



◀とってもあいきょうがある。口から風をだしたりしてえ。こいつに構っていられない

しかし，②の方法はほぼ不可能。①のやりかたでクリアしよう。ここでじじいになってしまっていたら，よろず屋へいって「天女のフン」を買えばOK。見事復活じゃい。

まず木の宝を取りに行こう。階段を降りると，何か風がふいてきた。とってもおかしなキャラの登場だ。まあ，こいつに構っていてもしょうがないので進むしかない。階段があっても登ばらないように。

●木の宝



◀こいつが木の宝を持っている。8倍弾4発でやっつけろ！ すると，ほら「木の宝だ」。





1面の人面樹を大きくしたような木が「木の宝」を持っている。枝の先からドクロをだして攻撃してくるぞ。幹に当てても敵に当てても敵のダメージにならない。枝をねらえ。8倍弾4発でやっつけられるぞ。

木の宝を取ったら，階段までもどり，そこを一番上まで登ると，火の宝のある場所だ！

●火の宝





▶ひゅんひゅん，火がとんでくる。ここの池の番人をやっつけること。するとホラ！「火の宝」が！

池の水は炎と化し，たろすけを襲ってくる……。そんな感じが「火の宝」を取る場所。池の番人に4発8倍弾を入れればいい。ヒット・アンド・アウェイで楽勝さ。

●神の池かな？



▶やったあ!!また彼女だ。これで安心だと思いきや



▶ヒュードロドロドロ，くそう，ワナだったとは…

一番上まであがると赤い池がある。その中には「苦行の道」で見た女の人が，「よくいらっしゃいました」

ここでまたハートが手に入ると思いきや，ふり向いた瞬間，鬼になるのでした。ちゃんちゃん。



◀背景がとても美しい。これで敵がいなければ。岩の宝はこの先にあるぞ



◀いててて，と舌をだしてのたうち回る。いたーい。かなりのダメージは覚悟しよう

今度は岩の宝を取りに行こう。一段だけさがり，右に抜けて，そこの階段をあがってひたすら右にいこう。ここは，化け地蔵3匹と，針山でかなりダメージをくらうはずである。そして，山神のところへとたどり着く。

●岩の宝



▶▲封印がしてある。これを解け！山が爆発して中から本体が現れる。よし，気合い8倍弾4発だ！すると，ホラ「岩の宝」が…

山神がもっている。はじめは封印してあるが，弾1発でこの封印を解いてやろう。すると，山が爆発して，中の山神がでてくる。この爆発している間に攻撃をしかける。気合い8倍弾4発だ。これを倒したら，宝を取り，左の穴から落ちろ！

下に落ちたらひたすら右へ。三途のばばあご御対面だ。

●三途の川



◀うーし，ここまで三つの宝を持ってきたなら，すんなり通れるぞ

ここまで三つの宝を持っきたなら，ここですんなり通してくれる。しかし，「よーし三途のばばあを倒してやろうじゃないか」と考えた人は，ここでも何も宝を持っていないわけである。さあ戦えるもんなら，戦ってみい。カラスは来るは，手は石を投げてくるわでとてもとても，無茶である。しかし，これから宝を取りに行くのもなんだし。そう，ここは，必殺を使うのだ。

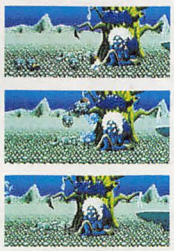




▲ところが，三つの宝を持っていず，逆らうとこうなる。さむい！

●三途のばばあは飛び越せる





とにかく，顔首つきを待って，そいつらが来たら，それに乗って，ばばあ飛び越すんだ。これなら，宝を三つ集めるよりは楽にクリアできるってわけだ。

●エンマ大王



▶ようやく登場のエンマさん。言うこと聞いて天界に昇るぞ

エンマ大王がこの面のラストに登場。つぎの輪回界では良いことをしろと忠告してくれる。

第五世界「輪回界」



さあ，たろすけの将来のかかった輪回界だ。ここで良い行ないをしろというけれど……。



◀鳥居がいっぱい並んでいる。何か意味があるのかな



◀雲の動きとたろすけのジャンプ力を考えてあがれ

この面もかなりの難易度だ。なんといっても，よろず屋がないからね。

さて，この面の難所は？なんといってもラストの雲をのりつぐ場面。とにかくむずかしい。雲をのりついでかなり上にあがらねばならない。ここは君たちの努力に任せよう。そして，上まで登ると……。

ENDING



最後に！

どう，このマルチ・エンディング。君はどこに行くのだろう。

天界に行くには，敵を殺さず，お金を取らないでいけば良い。かなりむずかしいぞ。とくに小ガエルを踏んだときといったら。

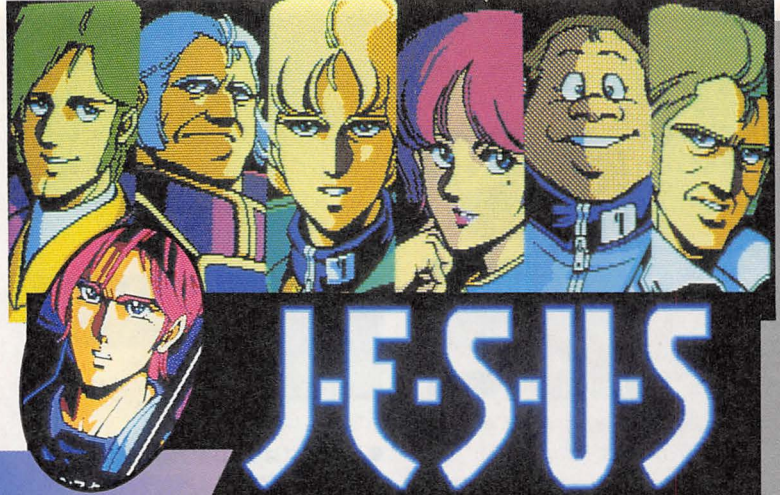
他にもいっぱい書きたいけど，ここまでおしまい。それではみなさん，ごきげんよう。

ジーザス
～後　編～

エニックス

対応機種：PC-8801mkII SR/MR/FR/FH/MH

価　　格：7,800円



J-E-S-U-S

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下 章

こんにちは，山下　章です！

小春日和の（とは言わないか）ゴールデン・ウイークも終わり，出版社とライターにとっては地獄のような1か月が過ぎさりました。そろそろ5月病の患者がでてきそうな時期ですが，みなさんはパソコンの五月病にかかってはいませんか？

病源菌におかされそうになった人は，ぜひこの『ジーザス』をプレイしてみてください。パソコンと仲むつまじく，相思相愛になれることまちがいないですよ。

それでは，いつも元気な『チャレ・アベ』，まずはいつものようにレギュラー陣のご紹介から……（今月は『パソコンサンデー』のはじめの小倉さんのナレーション風にキメてみました）。

P.S.私に解けないアドベンチャー・ゲームはない!!

先月までのあらすじ

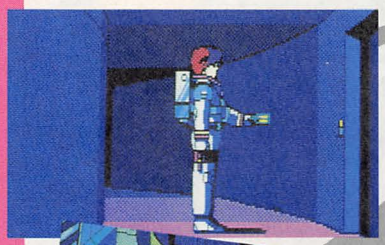
西暦2061年，地球に接近しつつあるハレーすい星に向けて，人類は2機の有人探査機「コメット」「ころな」を飛ばした。

それは宇宙・天文分野ばかりでなく，生物学の謎を解くことをも目的としていたものであった。

「生命は地球で誕生したのではなく，すい星からもたらされた」――この説が正しいのかどうか，今回の探査で何らかのヒントが得られるにちがいない。

ところが，ステーション「ジーザス」から先行して飛び立った「コメット」からの通信が突如とだえた。異常の原因を確認するために，主人公の武麻速雄（むそうはやお）は，単独で「ころな」を飛び立ち，「コメット」へ向かう。

「コメット」の中を歩き回る速雄がそこで見つけたのは，冷たく横たわるキャプテン，ハイラーの死体であった……。



ハイラーの死のショックに負けずに，「コメット」の中をしっかりと歩き回ってみよう。けっこうたくさんの部屋があるし，だれかのＩＣカードを使わないと開かないドアもあるゾ。



ここは観測室。望遠鏡をのぞいたら，いったい何が見えるんだろう？　かわいい女の子の1000日の瞳が見えちゃったりしてね（ウ～ン，あまりに強引！）。



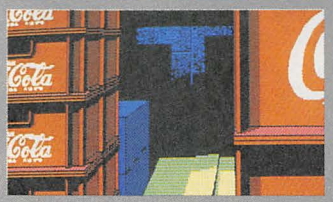
つづいてやってきたのは医務室。ほとんどオートメーション化されていて，すぐにでも利用できそうだ。でも，いくら科学が進んでいるからって，死んだ人間を生き返らせるのは無理というもの……。



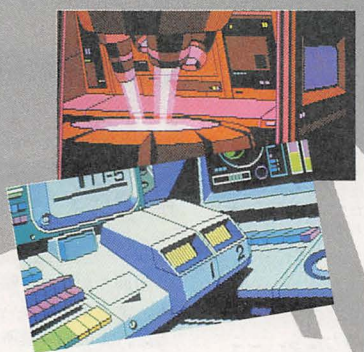
「コメット」の中には，もちろん，乗組員がくつろぐための娯楽室なんていうのもある。まさかこの中に温度によって色や形が変化するカードがあるってことかあ!?



おつぎは，未知の物質などを研究するための分析室にやってきた。しっかし，ゲームにそれほど関係のない場面までこうもしっかりと描いてくれるとは，この作品に対するスタッフの意気ごみがうかがえますな。



コーラの箱が山積みにされているここは，食料庫。てことは，ハンバーガーやチャーシューメンなんかもあるのかな？　今のところは，まだ何も見つけることができないけれど……。

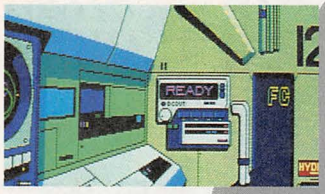


だれもいないのに赤い光がはなたれている研究室。研究室と言うと，大学でのゼミの授業を思いだしてしまうのは，ボクだけではないだろう。ちなみに，響あきら氏は，研究室に鎖でつながれて，毎日実験をやらされているそうだ

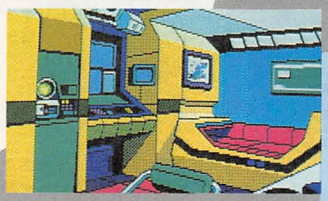
この場面では，ある物を手に入れることができる。それを持っていないと，あとでハマッてしまう――というのが，ＡＶＧのいつものパターン。しっかりともらっておこう。



さてさて，つぎなる部屋は，廊下のつきあたりにある管理人室――じゃなかった，器材室。フウ，ひと部屋ごとに紹介していくってのは，はずれた肩を鉄柱にぶつけてなおすくらい疲れるぜ！



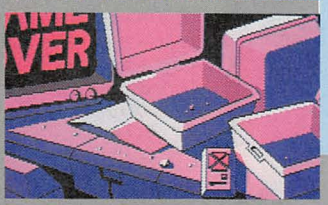
ここは動力室。「コメット」の中でもっとも大切な部屋だ。ま，ここでもいろいろやることがあったりするんだな。「コメット」の船内の広さは，まるで中川財閥の屋敷のようだなあ。



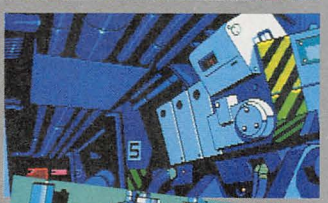
よーし，今度は個室めぐりといくか。まずは，ちょっぴりキザなベリーニの部屋。何かありそうだけど，顔を大きくして「あやしい〜」なんて叫んじゃダメだヨ。



さて，つづいて，いとしのエリーヌの部屋にやってきた。しかし，部屋の中はシーンとして，人っ子ひとりいない。まさか，エリーヌまでがキャプテンのように……!?



バルカスの部屋には，あいかわらずハンバーガーの空き箱がちらかっている。でも，なんだか雰囲気がおかしいゾ。聞こえる，魂の鼓動が……。伝わってくる，生命の躍動が……。



おつぎは武器室。ここでは，大切な武器を手に入れることができるんだ。まあこれから何が起こってもいいように，しっかりと気を配っておこう。



武器室にあるのは，火炎銃・レーザー銃・冷線銃・熱線銃の４種類の武器。ただし，キミはこの中のひとつしか持つことができない。ここでどれを選ぶかがゲームの大きなポイントだゾ。



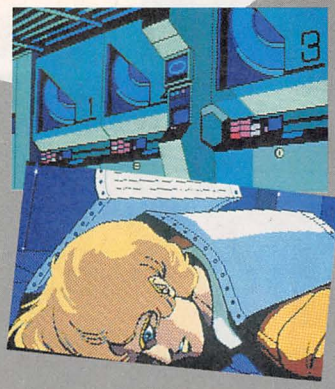
ここは倉庫。関係ないけど，吾曹（かお）・爬(ば)・散（さん）・袍（ばお）・顔（ぼ）——このネタがわかったら，キミはツウだ！



そして，今度は資料室にやってきた。ムムッ，よーく見ると，赤い血がロッカーまでつづいているゾ。これはいったい……!?



な・なんと，ロッカーの中では，バルカスが殺されていたっ！　なんてこった，これでもう食べ物を賭けて変身モンスター・ゲームもできなくなってしまったというわけか。まさか，心臓に病の種があったわけではないだろうに……。



ブキミな雰囲気のただようコンピュータ室。カタカタカタ……と，プリンタの打ちだす音だけが響きわたっている。関東最大の暴走族ααと水曜日のシンデレラが一騎打ちするくらいの緊張感があるぜ！

今度はベリーニが無残な姿に……。いったい，この「コメット」の中で何があったというんだ？　怖くなってきたからって，MAMA（マーマ）なんて泣き叫ばないように！



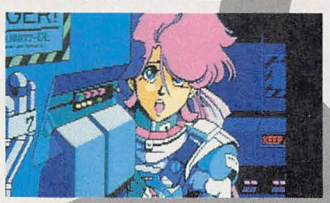
ハイラーキャプテンの部屋で，ようやく今回の事件の手がかりを得ることができた。

「今，このメッセージを見ているキミはだれかな。どちらにしろ私は生きていないだろう。昨日，我々はハレーの尾のガスを採取した。バルカスはその一部をフラスコに入れ，資料室で調査をしていた。私が今日，資料室の記録レコーダを調べていると，バルカスが小さな生物におそわれるところがうつっていた。ヤツはバルカスの首筋に飛びついて変身した。コンピュータで調べてみたが，まったく未知の生物ということだ。自由に形を変えられるらしい。

今，入口からゼリーのようなものが侵入してきた。ヤツだ……！　しだいに何かの形をとってきている。一緒にいたエリーヌは先に逃がした。私はここにある武器で戦ってみるつもりだ……ヤツに気をつけろ……」



そう，「コメット」の乗組員たちは，つぎつぎと謎のモンスターによって殺されてしまったのだ！　そして今，そのモンスターの魔手が速雄にせまる!!　貧弱！　貧弱ぅ!!



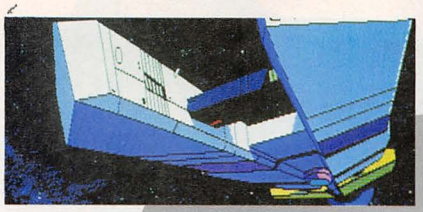
なんとかモンスターを切りぬけると，機械のうしろに隠れているエリーヌが見つかった。よかった，エリーヌは無事だったのか。



よーし，これでモンスターに立ち向かっていくだけの勇気がでてたってもんだ。なにしろ，月夜に橋の上から落ちてくる彼女を両手で受けとめちゃうくらい，速雄はエリーヌのことを愛しているんだからね（注：この話はフィクションです）。



やることやって，「コメット」から脱出！　どうにかしてモンスターを隔離してからじゃないと，脱出することはできないゾ。この場面もしっかりアニメしちゃうのだ。



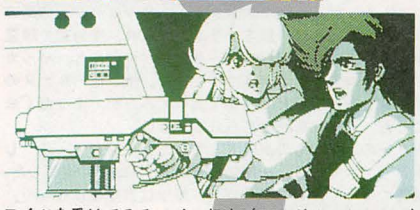
速雄とエリーヌは，2号機「ころな」に無事帰還した。「ころな」は1号機「コメット」とちがい，平面的双胴構造になっている。この中で15分間だけ眠れば，徹夜の疲れが一気に吹きとんじゃうってホント!?



「ころな」の中では，ただちに緊急ミーティングが開かれた。モンスターについての報告をするためだ。でもまあ，とりあえずはモンスターは隔離してきたからひと安心――と思いきや非常ベルが鳴りひびいて……!!



なんと，宇宙に放りだしてきたはずのモンスターが「ころな」の中に出現した！　しかも，芳花さんが襲われている。モタモタしている暇はないぜ！

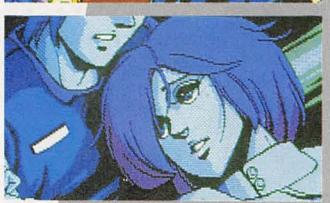


おそらくヤツは，速雄かエリーヌが「ころな」にもどってくるときに，一緒にまぎれこんできたのだろう。

モンスターめコイツを受けてみろっ！　怒砲（アングリーキャノン）さく烈〰〰!!



モンスターを倒せはしなかったものの，一時的に撃退することはできた。だけど，船のどこかにモンスターがいるっていうことは，いくつものチームが争っているD地区のように恐ろしい場所になっちまったぜ！



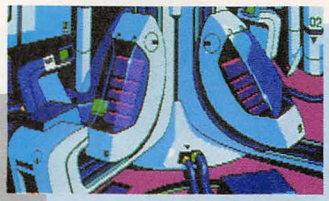
速雄の腕の中で死んでいく芳花さん。その最後のセリフが，「さよなら……あなたにベッドマナーを教えてから死にたかったわ」――クーッ，泣っかせるねえ，オシャレだねえ！



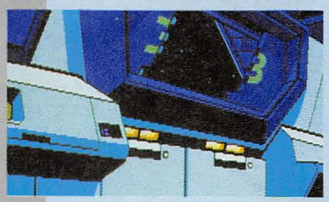
今までの事件から，モンスターについてのさまざまなことがわかった。腕組みしてるカーゾンが言うにはどうやらヤツは，人間の脳からDNAを吸い取って，遺伝情報の必要な部分を奪い取っていくらしいとのことだ。だから，人を襲うたびに少しずつ変身していったのか……。



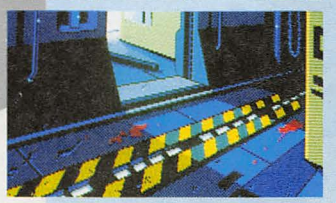
モンスターを見つけだすために，速雄とエリーヌ，ミラコフ船長とカーゾンの2組にわかれて，「ころな」の船内を調査していくことになった。ヤツはどこに潜んでいるのかわからない。気をつけろ！



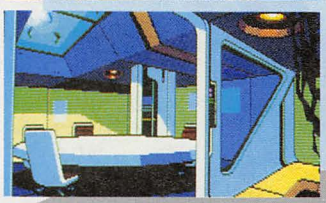
ここはカプセル室。カプセルは完全に気密・水密になっていて，体をドロドロにしてどんなすき間でも通りぬけられるモンスターでも，このカプセルの中には入れないだろう。さて，このカプセルをどう利用する？



観測室。ここもゲームのキーポイントだったりするわけだ。窓からカリン塔が見えちゃったりしてね。



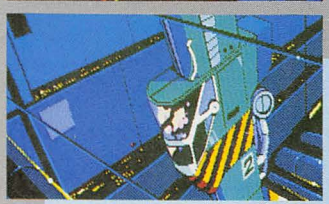
倉庫の床には，まだ生々しい芳花さんの血こんが残っている。ヤヤッ，部屋の隅には大量のハンバーガーの空箱があるゾ。バルカスはもういないはずなのにナゼ？　ちなみに，ハンバーグのしんまで炭火で焼くには，くしを中心に刺せばいいって知ってた？



ミーティング・ルームには，オーディオ機器や水槽などがある。じっとすわっていると，XYZという危険な名のカクテルを持ってきてくれたりして。



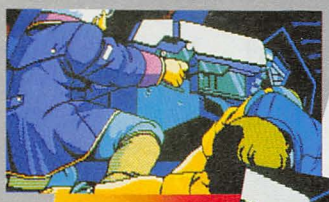
コックピットでは，今はまだやることはなさそうだ。でも，このゲームでは，何かを見たり調べたりすることがフラグになっている場合もあるから，ひとつひとつチェックしていこう。



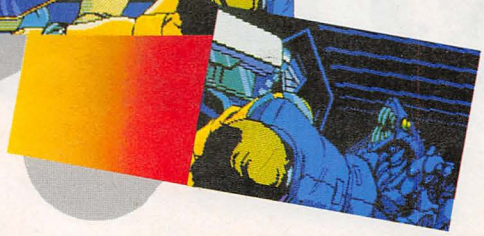
機関室を調べてみる。と，思わぬ物が壊されているのが見つかった。知能を持っているモンスターが，何の意味もなくこんなことをするとは思えない。ひょっとして，頭をぶつけると他人と入れ替わる能力（ちから）まで持っている――わけないか。

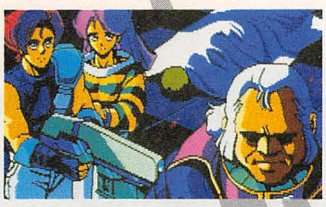


懸命に船内を調べまわっている，ミラコフとカーゾン。まだ彼らもモンスターを見つけられないようだ。オヤ？　急に船内放送が……!?

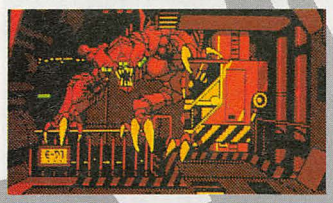


トランシーバーの連絡を受けてミラコフらのもとへ走ると，モンスターにカーゾンがやられていた！　この場面では，メイン・スクリーンをズラしていくというAVG史上初のテクニックが使われているゾ!!





とうとう残りはあと3人になってしまった。無事にJESUSにもどるためには，なんとしてもモンスターに襲われないようにしなければならない。それにはまず，セラミック・テープを捜すのだ！



セラミック・テープを捜している速雄にも，容赦なくモンスターの毒牙が迫る！　FOJYよ，何かいい知恵をかしてくれ！



ようやく手に入れたセラミック・テープで，コックピットの扉のすき間を全部ふさいで——これで大丈夫。これならモンスターのヤツも入ってこれまい。



ところが，ドアのめばりが甘かったせいか，モンスターがすき間からドロドロと侵入してきた！　この場面のアニメ処理とBGMはラブ・ストーリーの映画に強引にSFXを導入したときくらいの迫力があるぜっ！







ついにモンスターがその全身を現した！　すでに何回も変身をとげているので，だいぶ姿形も変わっている。ヤツはじっと速雄たちのことを観察しているようだ。さて，逃げるか戦うか，ふたつにひとつ——。



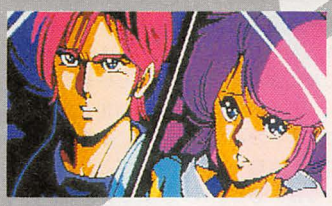
いろいろと試行錯誤をくり返すうちに，逃げようとするとモンスターは最後のひとりに襲いかかってくるということがわかった。それを知ったミラコフは，速雄とエリーヌを部屋の外へ突きとばし，コックピットのドアを閉めてしまう……。



ミラコフの悲鳴が船内に響きわたる。キャプテンは速雄とエリーヌを救うために自ら犠牲になったのだ。キャプテンのDNAを吸い取って，またもモンスターは変身していく。



船内に残ったのは，速雄とエリーヌの2人だけとなってしまった。モンスターをこのままJESUSに連れてかえるわけにはいかない。いったい，ヤツの弱点は何なんだ？



6人の人間からDNAと知識までも吸い取ったモンスターは，なんと人間の言葉をしゃべって話しかけてくる。どうにかして，ヤツとうまく取り引きするしかなさそうだ。



怒りに燃えたモンスターが接近！——しかし，問題はこのモンスターを退治しただけでは解決しない。なにしろ，ハレーすい星の尾の中には，ヤツと同じ生命種子が大量に存在しているからだ。ハレーすい星が地球に接近したときに種子がバラまかれたとしたら…。



このゲームのエンディングには，かつてない感動が待っているということをお約束して，今月のチャレ・アベをしめくくるとしよう。もしも，感動しなかったという人がいるのなら，ボクに文句を言ってきてもかまいませんヨ！



★第1回コミック・クイズ開催！

みなさんお待ちかね，去年のミーハー・クイズにつづいて，今回はコミック・クイズだ！　今月のチャレ・アベの4ページの中のどこかに，いくつかのマンガネタが隠されている。それをすべて捜しだしてほしい。

（例）ツノを握りしめながら鬼娘を追いかける→うる星やつら
今こそ燃えあがれ，オレのニュースーパーブロー→リングにかけろ

ただし，そのマンガ名には，つぎの制限がある。

①87年4月第4週に発売された『少年ジャンプ』『少年マガジン』に連載中であること。

②例外として，ひとつだけ，他の雑誌に87年4月第4週に連載されている作品も隠れているので，それも捜しだすこと。

さあ，キミの挑戦を待ってるゾ！

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「第1回コミック・クイズ」係まで。

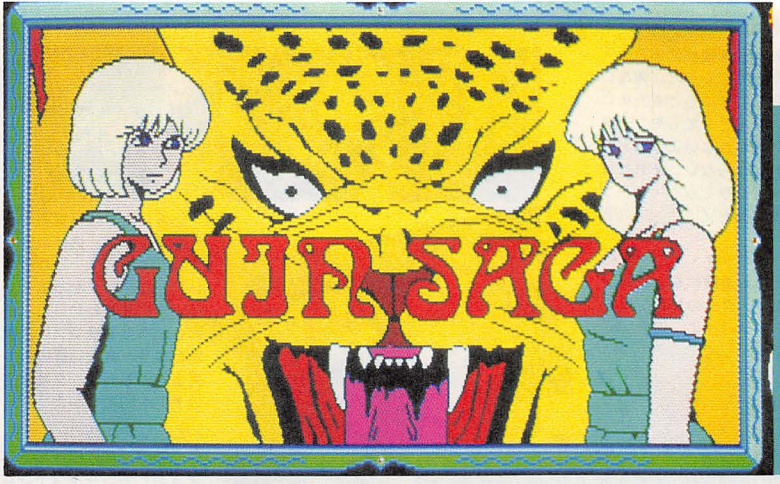
〆切り：5月23日必着

発表：7月号（6月8日発売）のレス・アベ

応募要項：必ず見つけた作品数を最初に○個と書いてから，その全作品名と隠されている場所を書くこと（封筒の応募も可）。

賞品：ベーマガお筆者クラブことライター全員のサイン入り「山下　章のレスキュー！AVG&RPG」1冊（完全正解者はおそらくでないと思うので，もっとも正解に近い人にプレゼントしちゃおう！）。

「ジーザス」の問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿8—20—2
新宿アイリスビル7F ㈱エニックス「マイコンBASICマガジン」係



グイン・サーガ
～豹頭の仮面～

原作・栗本 薫/早川書房

―D-PHOTON―

価　　格：7,800円
対応機種：PC-8801シリーズ
(5インチディスク版・2枚組)
近日発売予定：PC-9801シリーズ
X1シリーズ/FMシリーズ
Written by 手塚一郎

ファンタジー小説がパソコンで！

グイン・サーガっていえば栗本　薫大先生の超大作のファンタジー小説だ。連載中のファンタジー通信の記念すべき第１回目でも紹介したから知っている人もかなりいると思うけど，一応説明しておこう。

パロという国があって，ゴーラの連合国モンゴールに攻め込まれてしまったのだ。奇跡的に助かったパロの二粒の真珠――レムスとリンダ。しかし，そこは，恐しいルードの森だったのだ。妖魅の跳梁（ちょうりょう）する夜を無事明かした２人だが，そこにはゴーラの黒騎士隊の魔の手が！

というイントロでゲームがスタートするんだけど，ゲームをプレイするキミは豹頭（ひょうとう）の超戦士グインではなく，王子レムスなんだ。ここがこのゲームのポイントで，無力であるレムスがいかに生きのびるかを表現している（部分的にかなり苦しいが）。

問題となるのはグラフィックだろう。ほぼ，全画面のグラフィックを載せておいたので各自の判断にまかせるけど，小説っていうメディアのものを視覚化した場合に，必ず苦情というものがでてくるんだ。だから，オリジナルの絵を使うよりもグインの挿絵を書いている天野さんに頼むほうが(お金がかかるかもしれないけど）良かったのではないだろうか？

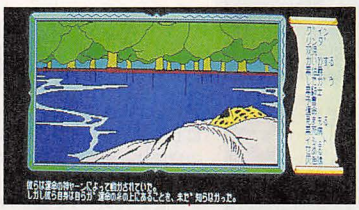
では，ゲームの内容は？

続いて，ゲーム内容について。アドベンチャー・ゲーム(以下ＡＶＧと略す）において反応してくれる語の少なさは死を招く。ＡＶＧをプレイしたことのある人ならわかると思うけど，自分のやろうとしてることができないほどイライラすることはないよネ。

で，このゲームはというと，残念ながら反応してくれる語は少ない。しかし，入力する名詞によって，対応が変化する（たとえばグインにしてもグイン，豹人，男など）というアイデアはおもしろいと思う。

まぁ，とにかく小説も読んでみてほしい。

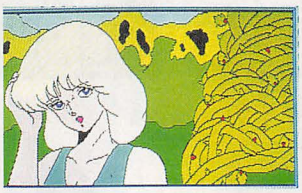
P.S.　ジャスト・サウンド使用で，パソコンがしゃべる。キャラクターが声をだす！

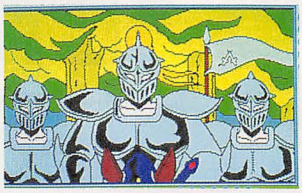




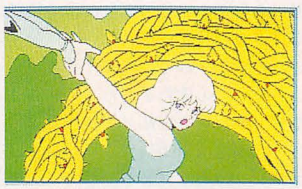


ヴァシャの茂みに隠れているところからゲームがはじまる。このゲームの基本は「見る」「話す」「見守る」だ。

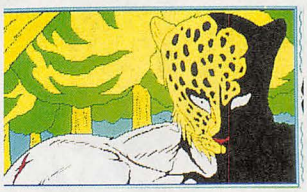




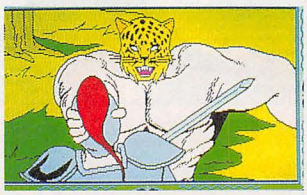
何か音が聞こえる。もしや黒騎士隊が戻ってきたのでは!?隠れたほうが良さそうだ。

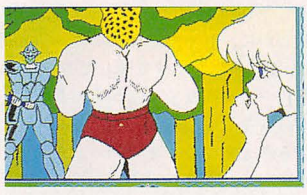


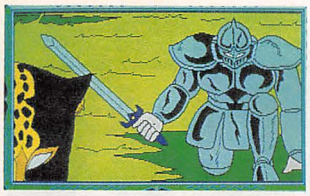
茂みに隠れようとしたが腕をつかまれてしまった！



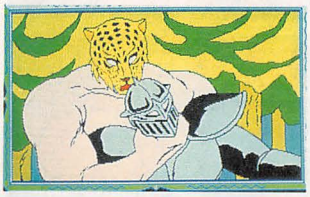
そこへ登場した豹頭の男。彼は何者なんだろう。助かるように祈るしかない。







豹頭の男の後ろから近づく黒騎士。危ない！





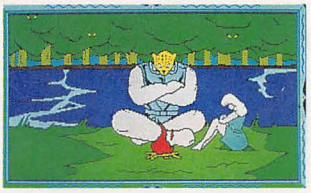
戦いは終わった。近づいてくる男は傷ついている。手当てが必要だ。近くに泉は……。





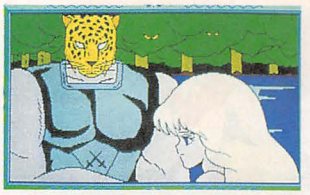
二つの写真のちがいがわかるかナ？これがわからないと，水を飲ませることができないヨ。



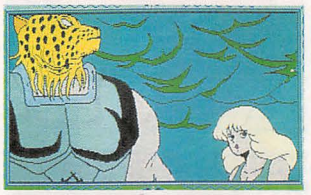




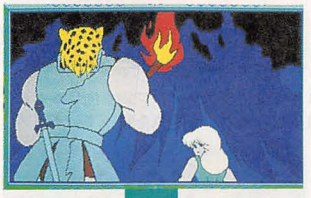
リンダは予言をすることができるんだ。これからのことをグインに教えてあげよう。

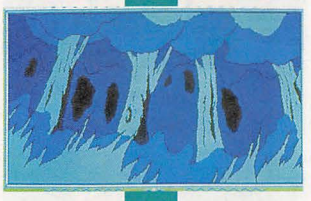


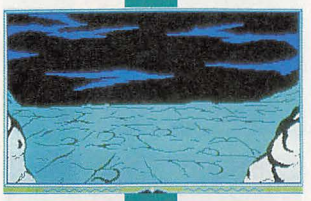
ホッと一息ついたのもつかの間，再び危険が迫ってきた。何か音が……。



たき火が消えかかっている。森の中を火を持たずに歩くなんてことはできないゾ！

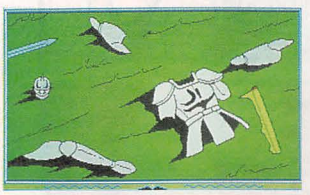


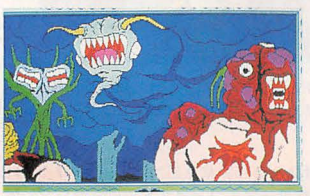




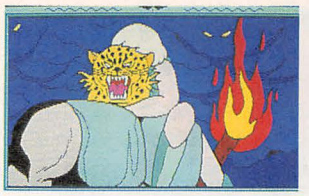


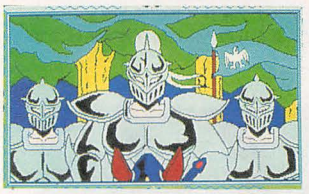
ここは複雑につながっているうえにある順番で通過しないといけないようだ。ここでの移動は「右　行く」のように入力しよう。それから，これからの道のりは女の子には苦しい。「リンダ抱く」を忘れずに！



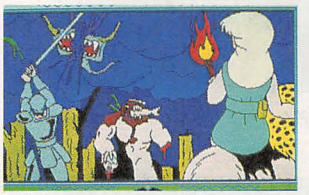


いろいろな物が落ちている。調べてみると……。ゲールだっ！　ここでは戦うしかない。

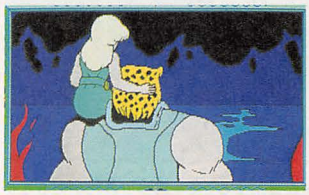


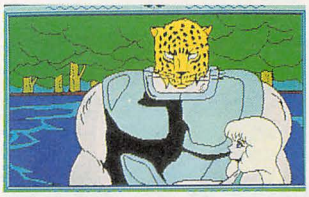


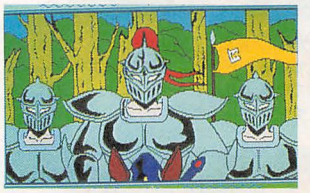
足元を調べ、戦いにそなえる。グインの指示には従うようにしよう。



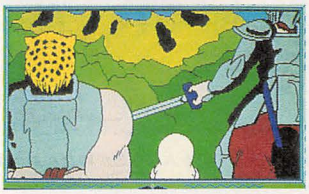
運が悪いことに黒騎士まで登場した。安全な場所はないのだろうか？　いや、必ずあるはずだ。

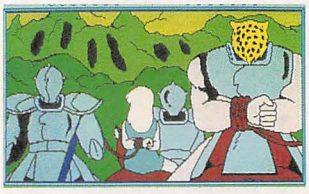


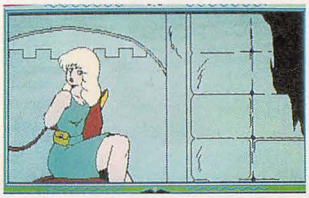


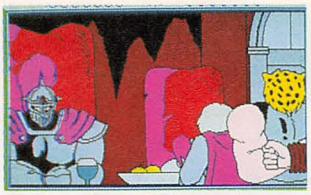


黒騎士三度目の登場。武器はない！　おとなしく従ったほうが……。





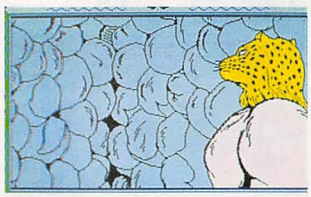




彼こそがスタフォロス砦の城主ヴァーノン伯爵だ。あまりの恐怖に叫び声をあげるリンダ。



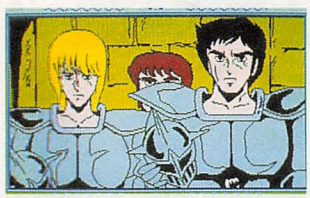
ここでは何を言ってもムダだ。話をやめよう。



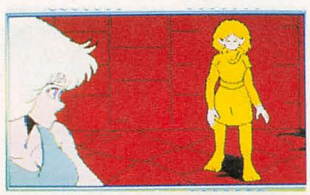
何か音がする。壁を調べてみたが何もない。おとなしく待っていると……。

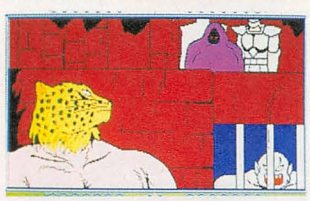


イシュトヴァーン登場！　穴の向こうからこちらを見ているんだけど，ボクにはフードをかぶっているようにしか見えない。エスキモー・イシュトってとこかナ？

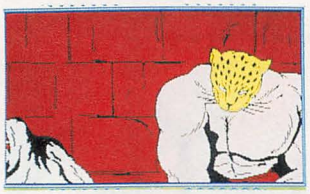


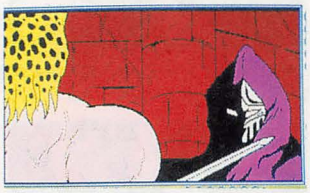
小説を読んでいる人なら彼が誰だかわかるはず。





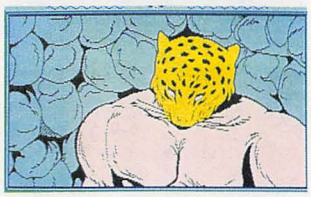






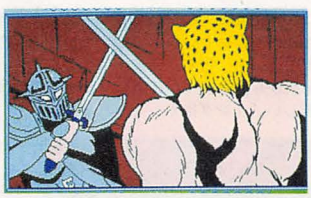
スキを見てヴァーノンに剣を向けるグイン。彼は黒死病という病気を持っているゾ！





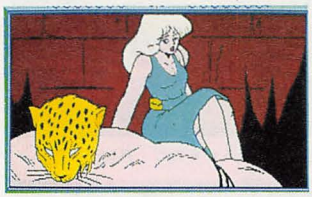


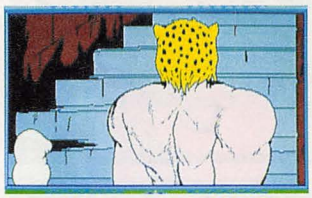
セム族の夜襲だ！　これを機会に行動を起こせ！

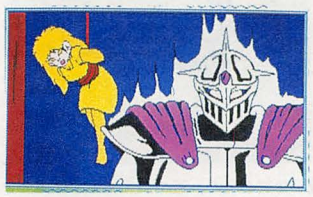




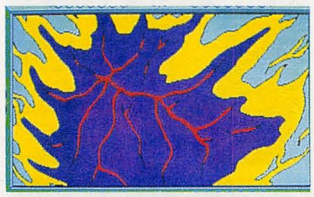
リンダとセム族のスニを助けに行く。牢のカギはもちろん持っているでしょ？

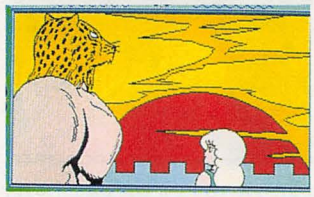




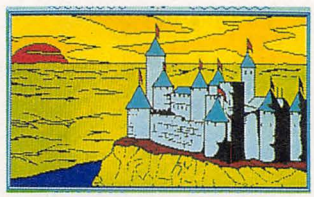


スニを人質にとったヴァーノン。どこまで汚ないヤツなんだ。

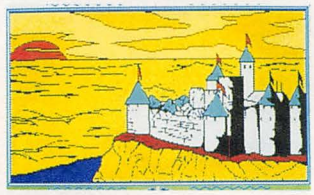




火は城全体にまで広がってきた。逃げ道は……城の下を流れるケス河のみ。







「グイン・サーガ」の問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701号
ビクター音楽産業(株)ＰＳ製作部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



ファンタジーII
―フェロンラの章―

スタークラフト　　価格：9,800円

対応機種：PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
FMシリーズ
X1シリーズ

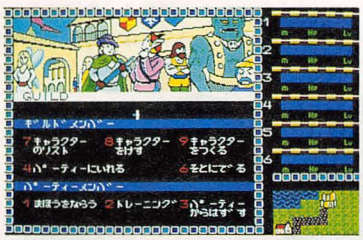
Written by 手塚一郎

「PHANTASIE」というRPGを知っているかナ？数々の謎と多彩なイベントでボクたちを楽しませてくれたゲームだ。

今回紹介する「PHANTASIE II」は，その続編にあたる。ストーリー上では，多少つながりがあるものの，Iを持って（プレイしたことが）なくても遊べるようになっているゾ！

キャラクター・メイキング

ファンタジーIIでは，6人までのパーティを組むことができる。種族は人間，ドワーフ，エルフは当たり前。ノールやリザードマン，トロール，スプライだってOKなんだ。

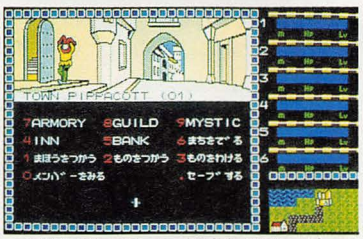


種族を決めたらつぎは職業。ファイターやウィザード，シーフ，プリーストの他にウィザードの呪文とシーフの技術を身につけた戦士モンク，プリーストの呪文が使えるレンジャーなんていうのもあるので，自分の好みに合わせて選んでほしい。

パピコットの町

はじめに冒険の拠点となるのが，このパピコットの町だ。フェロンラにはいくつかの町があり，いろいろな施設が用意されている。

アーマリー（武器調達所）やイン（休息所），ギルド，ミスティック（神託所），各地

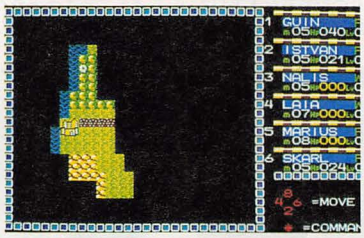


に支店を持つバンク（銀行）など。ゲームのシステムは前作のファンタジーとほとんど同じなので，もっとくわしく内容を知りたい人は'86年12月号のチャレンジ！ ロールプレイング・ゲームを読んでほしい。

荒野の旅

町をでると，そこは魑魅魍魎（ちみもうりょう）の徘徊する危険な荒野だ。フェロンラの地形は今だに謎とされていて，地図があるのはスタート地点とその下の場所だけだ。

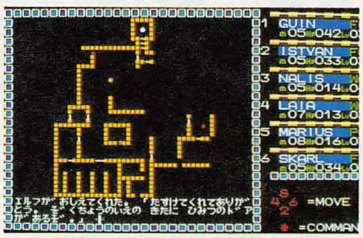




あとはキミが冒険してマップを完成させていくしかないのである。マッピングの手間をかけずにマッピングができてしまうこのシステムはなかなか考えられているネ。

そしてダンジョンの中へ…

このゲームのメインとなっているのがダンジョンの部分だろう。荒野同様にオート・マッピングを採用しており，手さぐりで進んでいくスリルが十分に味わえる。ここでは戦闘よりもむしろイベント中心になっているため，キミの想像力次第で「D&D®」に似た楽しみだってできるんだ。謎解き中心にした作りこそがファンタジー・シリーズの魅力であり，他のRPGよりも秀れているという点でもあるのだ。



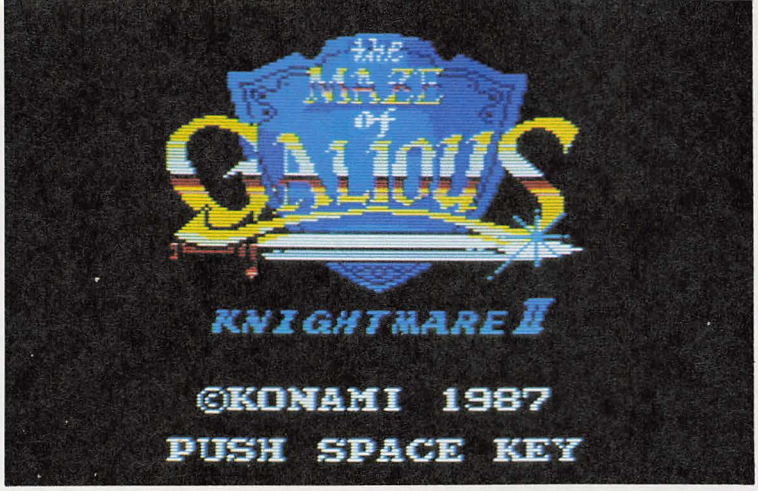
おわりに

時間がなくてほとんどプレイできなかったけど，前作にくらべてゲーム・バランスが悪くなったような気がする。最初のダンジョンでさえ，最低3レベルに成長していないとおちおち歩けないのだ。RPGの理想としては，一とおりの冒険をしたら，自然に必要レベルまで成長しているというのがベストだろう。

パソコンRPGのみならず，ゲームに必要なことはプレイヤーをいかに長く遊ばせるのかではなく，いかに密度の高いプレイをプレイヤーにしてもらうかなのである。

だから，ひたすら経験値稼ぎするRPGや単にマップが広いだけのRPGは，ゲームの密度が低いばかりか，RPGと呼ぶにはふさわしくない。そんなものは「根性ゲーム」だ。ファンタジーIIは成長という概念がなくても楽しいゲームなんだから…。

「ファンタジーII」の問い合わせ先：〒171 東京都豊島区雑司が谷3―22―3
㈱スタークラフト「マイコンBASICマガジン」係



ガリウスの迷宮
―魔城伝説II―

©コナミ

for MSX(1メガROM)

価格：4,980円

Written by TOMMY

ストーリー

遠い遠い昔から語り継がれた伝説――。悪の大魔王ヒュドノスにさらわれたグリーク王国の姫アフロディテを救出するため，正義の騎士ポポロンはアトス山の奥地にある魔城へと向かっていた。

しかし，それは大魔司教ガリウスの罠だったのだ。彼は悪魔を使い，自らの欲望を満たす黒魔術の第一人者で，自らも悪魔に魂を売り，悪の権化と化していた。そして，ポポロンが留守のグリーク王国に悪魔どもと共に攻め入り，世界中を魔界にするための拠点にしてしまっていたのだった。

真の魔城とはグリーク城そのものだった。その上，彼は数年後にポポロンとアフロディテの間に生まれるはずの幼子パンパースを天界から誘拐し，人質として城内に監禁していた。

アフロディテを無事救出し，グリーク城へ帰ったポポロンは，妖気を発する城を見て，すべてを悟った。愛する我が子を救い，グリーク城を悪魔の手からとり戻すため，２人の男女は死を決意して門をくぐった。――今，まさに魔城伝説は真のクライマックスを迎えた。

ごあいさつ

はあーい，エコエコアザラク黒井ミサことTOMMYです。今回は，あのMSXの名作「魔城伝説」の続編・ガリウスの迷宮を紹介しちゃいましょう。キミは罠にかけられていた！　というコピーとともに，前作からのしっかりしたシナリオのつながりはたいしたもの。さっすがはコナミってカンジだね！

2人で戦えば恐いものなし

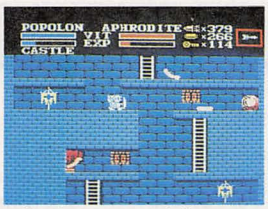
アクション・ゲームだった魔城伝説の続編だけあって，ガリウスの迷宮もそのアクション性は相当なもの。

でもね，じつをいうと，このゲームはゼルダの伝説のようなロールプレイングなのだ。最初はキャラクターの体力も低く，攻撃力もないんだけど，47種ものアイテムを集めるうちに，５種類の攻撃法や強大な防御力を身につけられちゃう。

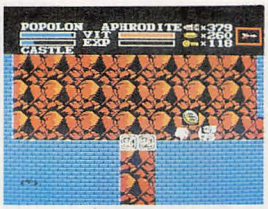
敵キャラも多彩で相手に合った攻撃を選択しないと痛い目にあうよう性格づけされてるあたり，かなり凝った作品に仕上がっているのがわかりますねえ。

さらに，プレイヤーが操るのは，ポポロンとアフロディテの２人で，なんと状況に応じた切り替えをしないとクリアがキツイわけなのよ！　たとえば，アフロディテが岩をくずすのに16回も剣を突かなきゃならないのに，ポポロンだと３回だったり，逆にポポロンが水の中に落ちると，あっという間に体力が減るのに対し，アフロディテはほとんど減らなかったりとかね（何でもアフロディテは海女の血筋だそうで……おかしなお姫サマだこと！）。

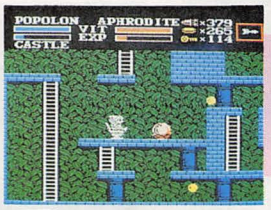
でも，この切り替え方法は片方の体力がないときにすっごく便利！　危険地帯を切り抜けてから体力のないほうに体力を稼がせる，なんて小ワザも使えるもんね。しっ



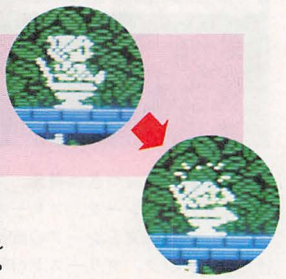
▲魔城内をうろつくポポロン。そこかしこで，のたうってる怪獣フーセンみたいなのはスライスというザコキャラだ

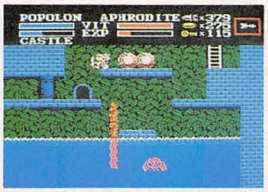


▲不気味な岩だらけのホールにエレベータがわりの飛行石が上下している。これを使って数ブロック上まで行けるぞ

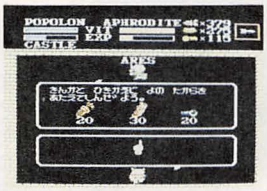


▲F2キーでポーズをかけると，トイレで座るキャラクターが表示される。でも，何秒かたつと，落っこちてもがいちゃう

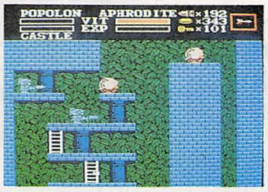




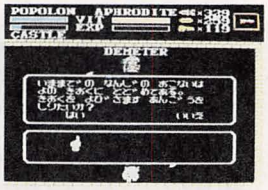
▲城の最下層は水路になっていて，巨大なタコ・マナーが棲(す)みついている。こいつが手強いんだわ，とっても



▲あちこちにある神殿の間には，それぞれ神がいて，情報をくれたり金貨とひきかえにアイテムをくれたりするぞ



▲後ろからじゃないと攻撃できないうえに，耐久力の高いナイト。でも地雷を使えば絶好のＥＸＰ・キャラになっちゃう♥



▲先は長いだけに，当然コンティニューがある。デメテルに会えばそれまでのパスワードを教えてくれるのだ

かし，アフロディテもこれだけ強きゃ１人で魔城から逃げてこれたんじゃない？

驚異の330面！

確かゼルダの伝説って，地上128面，地下迷宮128面の計256面だったよね。ところがこのゲームはそれを軽く上回る，グリーク城156面プラス10ワールド174面で計330面なのだ！　いやー，あたしも最初は「こんなだだっ広いゲームやってられっかっての」とビビってたんだけど，やってみるとこの広さを感じさせないおもしろさ。

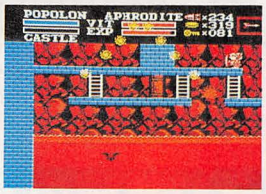
グラフィックはＭＳＸ２と見まちがうばかりの美しさで，文句なしにＭＳＸの究極だし，ＢＧＭは名曲とウワサの高い前作のアレンジ・バージョンに加えて，ワールドのテーマや神殿のテーマとどれも傑作ぞろいとくれば，やる気のおこらないワケがない！　さすがメガロムですね。

巨大キャラが動く！

城の各所にあるワールドへの門。その門より各々10ワールドへ行けるようになっていて，ガリウスを倒す前に各ワールドのボスキャラ（大悪魔）たちを倒していかなくちゃならないのだ。これがまた，ＭＳＸの限界ともいうべき巨大キャラで，そのデザインとセンスの良さはコナミならでは。

とくに1面のボニードラゴンと4面のジャンボスライムは必見！　ホントにＭＳＸなのォーッ!?　とビックリすることウケアイよん♥　まさにＭＳＸユーザーが待っていたゲームだね。

Ｐ.Ｓ.　この「ガリウスの迷宮」にＭＳＸソフト「Ｑバート」をセットすると，なんと，体力が満タンに！　などさまざまな機能がプラスされます。



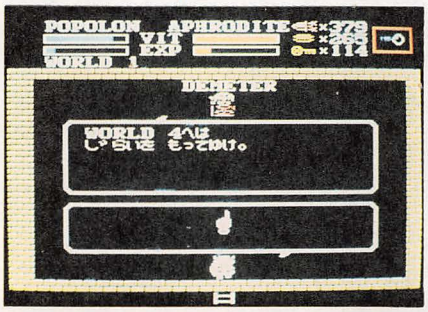
▲城内には溶岩流もある。噴火弾が噴きあげては破裂するし，下に落ちれば死ぬし……最大の難所の一つだぞ



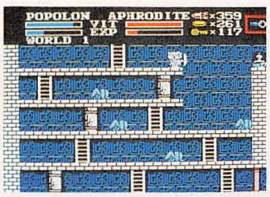
▲ボーンズたちが守るワールド１への門。このような入口が全部で10個もあるんだ。ただし，グレート・キーがないと開かないぞ！



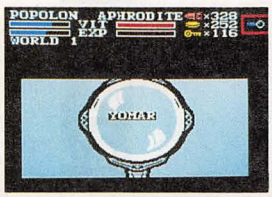
▲ここがワールド１。下に見える紙キレは地図で，取るとワールドの全図が見れちゃうのだ。ゼルダみたい……！



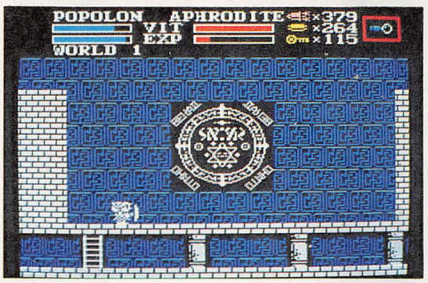
◀ワールド内にも神がいて，重要な情報やアイテムを手に入れることができるのだ。マンモスラッチー!!



▲右上の聖水はワールド３種の神器の一つで，他にもマントとマジカルロッドを手に入れないとボスキャラ戦が苦しくなるぞ



▲虫メガネを使って石碑を調べるとこんな呪文が。これは大悪魔を呼びだすのに必要な情報なのだ。メモっとこ



◀巨大な魔法陣は一体何を意味するのか？　神秘的なＢＧＭとともに雰囲気は一気に盛りあがる！　さっすが!!

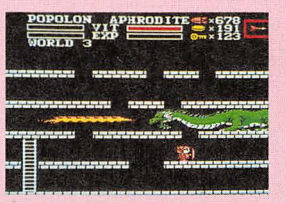
必見！　これがワールド9までのボスキャラだ!!



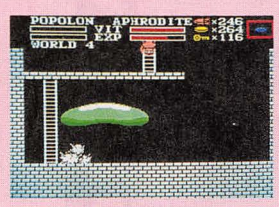
▲ワールド１のボス，ボニードラゴン。これがＭＳＸなんて信じられないでしょ。しかも，コイツがジャンプするっ！



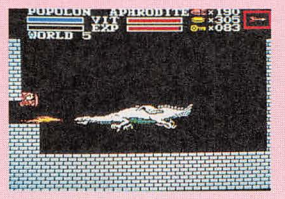
▲ワールド２のボス，シーアネモネ。はじけた上部から火山弾のように火を吐くのだ。しかも攻撃の有効なポイントは一点のみ！



▲ワールド３は強烈なブレスが武器のイルシーブドラゴン！　楽勝だけどグラフィックは美しい印象派



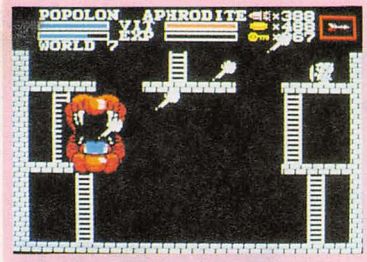
▲おつぎは巨大草もちならぬジャンボスライム。ジャンプ力がすさまじく最上段のハシゴに昇ってよけないと届いてしまう



▲難関のワールド５を取りしきるボス，ドンラ。イルシーブドラゴンと同じ武器だが飛び回る分手強いぞ！



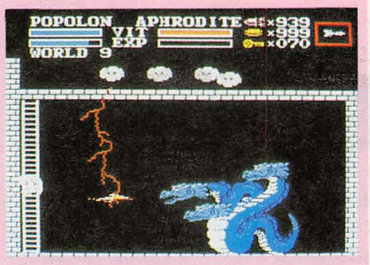
▲ワールド６は巨大ガニ・アーリアンがボス。放射状に吐くアワは武器で相殺可能だけど，下に落ちるとヤバい



▲ワールド7の大悪魔はルージュアンならぬビッグリップ。巨大なくちびるが画面内を飛び回るのはとにかく不気味！



▲ワールド8は突然貧弱になったボス，モンスターがお相手。鼻から弾を吐くけど，はっきりいってとても弱い！

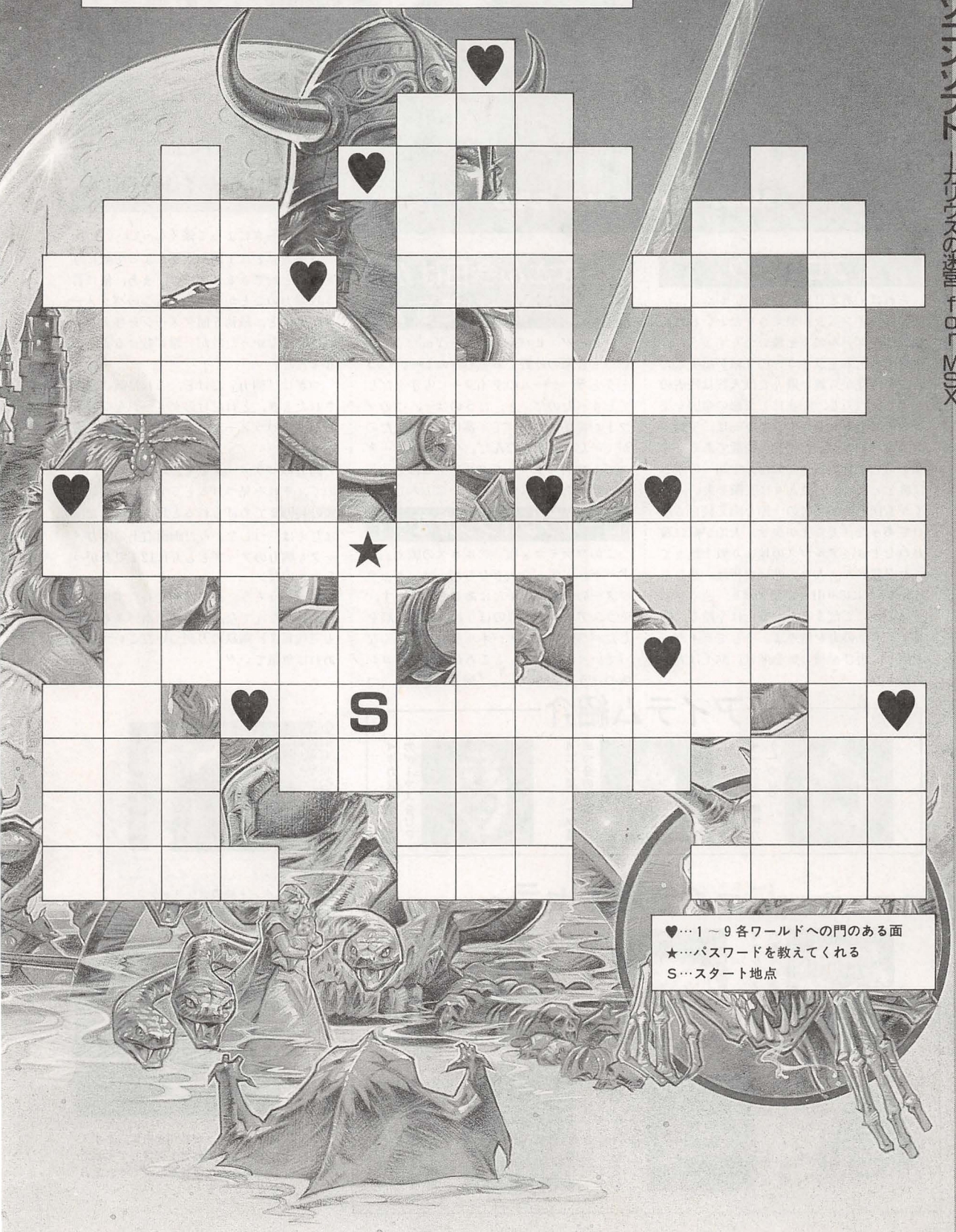


▲これがワールド9の巨大悪魔，キングドラゴンだ！　ただでさえ強いのに，上方からはライディーンの激しい雷撃が襲ってくる。でも，コイツを倒せばラストは近いぞ!!

全47種類のアイテム大公開

ネーム	キャラクター	効力
アロー		矢を放つ。
セラミックアロー		矢を放つ。敵をつきぬける。
ローリングファイヤー		自分の立っているフロアの周りを1まわりする炎。
ファイヤー		フロアを徐々に降りていく炎の武器。
マイン(地雷)		地面(フロア)にこれを仕掛けると，敵がその上を通過するとやられる。プレイヤー自身も同様。
マグニファイングラス(虫メガネ)		城内に刻まれている呪文を見つけることができる。
グレートキー		各WORLDの扉を開ける。1度開けるとその扉はずっと開いている。
パン&ウォーター		バイタリティのMAXをあげる。 8→16→24→32→40→48　8→16→24→32→40
マップ		WORLDの全体図がわかる。
聖水		これがないと各WORLDのボスとの対戦時,剣しか使えない。
マント		これがないと各WORLDのボスとの対戦時，剣しか使えない。
マジカルロッド		これがないと各WORLDとボス敵との対戦時，剣しか使えない。
ネックレス		敵"シェル"のレベルが8→10になる。
王冠		敵"ウー"に当たっても体力が減少しない。
かぶと		敵"エクトプラズム"に当たっても体力が減少しない。
オール	?	?
シューズ		サブ面，MAPにボスの位置も表れる。
かざり人形	?	?
法衣	?	?
ベル		呪文の刻まれているシーンにくると，ぶきみなメロディをかなでる。
天使の輪		城内のどこにいてもサブ画面に入り[.]を押すことで，セーブ，ロードの神の入口のあるシーンに戻れる。
ローソク	?	?
よろい		敵"バンブシュート"に当たっても体力が減少しない。
絨毯	?	?
帽子かぶと		敵から受けるダメージが半分になる。
ランプ		シーン内のこわし石を，すべてスペース・キーを1度押すと壊せる。
つぼ		EXPの増加率が2倍になる。
ペンダント		男子禁制WORLD 7にポポロンも入れる。
イヤリング		アフロディテが「回転かべ」を通れるようになる。
腕輪		アフロディテが「消える壁」を壊せるようになる。
リング		アフロディテが「こわし石」を3回で壊せるようになる。
バイブル	?	?
ハープ	?	?
トライアングル		ポポロンの地雷が1シーンにMAX3個になる。
軍のほら貝		女人禁制ワールド5に入れる。
水さし		ファイナーに当たっても体力減少しない。
サーベル		敵に与えるダメージが2倍になる。
短剣		ザコ敵コウモリに対してUMBRELLAと入力すれば全滅する。1シーンごと。
羽ペン		サブ画面中に1～0のキーを押すと対応する数字のWORLDの扉の前にワープする。(ただし扉の開いているもの)
銅のたて		シットルケ，モアイ，ストーンスタテュー，ヘッジホッグの弾をたてではね返せる。(たてをだしているとき)
十字架	?	?
塩		城57の死神シーンには，これがないと入れない。
銀のたて		アシュマーイル，モス，マナー，ジンジローゲ，バジリスク，ザクロンの弾をたてではね返す。(銅のたての効力持続)(たてをだしているとき)
金のたて		ボス敵の弾はね返す。 (銅，銀のたての効力持続)(たてをだしているとき)

これが城内のマップだ！



♥…1～9各ワールドへの門のある面
★…パスワードを教えてくれる
S…スタート地点

「ガリウスの迷宮」の問い合わせ先：〒101 東京都千代田区
神田神保町3―25　コナミ㈱



アルゴスの戦士
―はちゃめちゃ大進撃―

©テクモ
for ファミリーコンピュータ/ツインファミコン
価格：4,980円(ROM)

Written by Yu-You

プロローグ

それは，ある日突然訪れた。かつて，伝説の五神インドラが繁栄させたといわれる聖地アルゴールの空を覆いつくすように，空飛ぶ城・獣王ライガーの牙城が出現したのだ。天空から舞い降りた獣人族は残虐のかぎりをつくし，一夜にして悪の帝国を築いたのである。しかもライガーは，王神インドラの創りだした平和の象徴である「平和の扉」を奪い去ったのだ。平和への望みは扉とともに消え，人々は笑顔を失い，古くから伝わる予言書の一節を唱え続けるだけであった。「天に光が失せ，大地が獣に覆われしとき，アルゴスの地より戦士甦りてこれを救わん」人々の悲痛な祈は，悲しみあふれる声にのり山々に響き渡り，遠くアルゴスの地にこだました。戦士は今甦る。闘神インドラの力を借りよ。そしてライガーを倒し，再び平和の扉を開け。獣王は天空にあり!!

みなさん今日は!! Yu－Youです!!

どもっ!!　ヒババンゴYu－Youだよ～。いつも音楽の分野でおなじみのミーですが，とうとう，ゲームのライターにも手をだしてしまったのだ。と，言うのは…，このソフトが編集部に届いて一番にクリアしたのがミーだったからなんだ。今では，ノーデスで1時間ちょっとでクリアするほど…。それじゃあ気合入れて行くからよろしく!!

ロールプレイングかな…?

このファミコン版「アルゴスの戦士」とアーケード版との大きなちがいは，キャラクターの成長のしかたにあると思います。そう，アーケード版のほうは，四角い形をしたパワーアップ・パネルを取って強くなっていったよネ!!　ところが，ファミコン版のほうは，「腕力」と「胸力」という二つのパラメータによって強くなっていくんだ。

「腕力」とは1回の攻撃によって敵に与えることができるダメージ，まあ，俗に言う攻撃力のことかな。だからこのパラメータが増すと，最初5回ダメージを与えなければ死ななかった敵が一撃で殺せるようになるんだ。

つぎに「胸力」だけど，これは敵に攻撃されたとき，どれだけのダメージを受けるかを示すパラメータ，つまり防御力のことだョ。

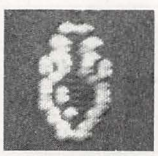
両方のパラメータとも，かせぎ場があるので，それを見つけると5分たらずで最高値の4095まであげられると思うヨ。また，はじめは三つしなかった画面右上の体力メータも胸力のアップとともに12まであがっちゃうのだ。

あっそうそう，武器は相変わらずヨーヨー。外見なんてなんのその（南野？それとも三代目？）鋼鉄の刃がついたこいつさえあれば無敵でい!!

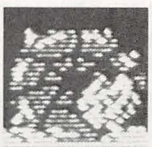
アイテム紹介

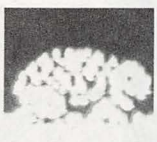

◀一ツ星：精神力が一つUP


◀二ツ星：一ツ星三つ分の効果

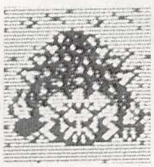

◀体力回復剤：体力が1マス分UP

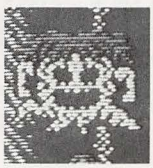
にっくき敵キャラ


◀ロルファー：回転攻撃を得意とする

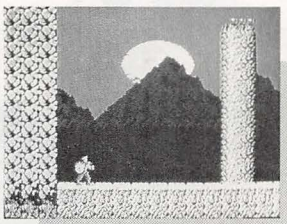

◀プラコケリス：しやがまないと倒せない

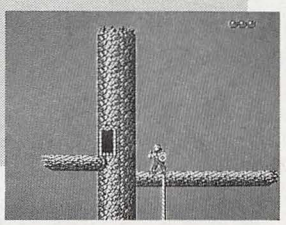

◀フォロラコス：陽気に踏びながら向かってくる。なかなかオチャメな敵だよ!!


◀キングJr：地中からわいてでる


◀キノーブル：木の化物。左右に動きながら胞子をはく


◀オレビス：こいつを倒すにはちょっとしたコツがある。慣れないうちは、慎重に…


▲ゲームスタート時のグラフィック。自分といっしょに移動する夕日の美しさに思わず涙…


▲こんな入口が数10か所に。必ず入ってみよう。体力を回復してくれたり，いろんな情報を教えてくれるおじさんがいる

星は集めておくべし

このゲームには，「腕力」，「胸力」の他に「精神力」というパラメータもあるんだ。これは，敵を倒すと約1/3の確率でてくる星を取ると増えるパラメータなんだけど，この精神力をためることによってつぎの三つの潜在能力を使うことができるんだ。

①**パワーアップ**：ヨーヨーのひもの長さが長くなる。

②**戦士の気合**：一定打数内，一撃で敵に与えるダメージが2倍になる（大キャラに便利だヨ!!）。

③**体力回復**：体力が最大値まで回復。

いきどまりには何かが…

アーケード版を意識したのかな？　もっと広大なマップを予測して，マッピング用紙まで用意したのに，思ったほど広くはなかった。と言うより，ほとんどスムーズに進めるんだ。ただ，ときどき行き止まりにでくわすけど，そんな場所には必ずなにかがあると思ってくれ。もし行き場がなくなったら，とりあえずは上か下にくさりがまを使ってみることをおすすめするよ。ナニ!!　くさりがまをまだ見つけてないって？…カポシ。

あっそれと，入口があったら必ず入ってみよう。思わぬ情報を教えてくれたり，体力を回復してくれるおじいさん（通称〝体力じじい〟）がいたりするから。

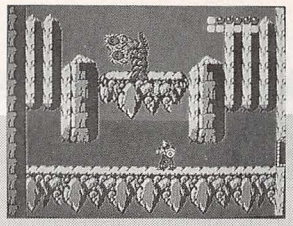
五神のインドラをみつけよ

プロローグにもあったように，このゲームを解く最大のポイントは，5人のインドラたちに合うことにある。このおじいさん達は，ゲームを解くために必要な武器やアイテムをくれるはず。がんばってこのインドラ達を見つけてくれい!!　ちなみに，インドラに会うためには，デカキャラを倒さなくてはならないのだ。

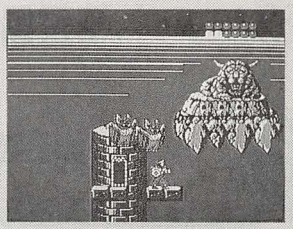
最後に

では，最後に本業であるBGMについて一語。「低音が奏でる不気味さが，ゲームによくマッチしていてGOOD。」

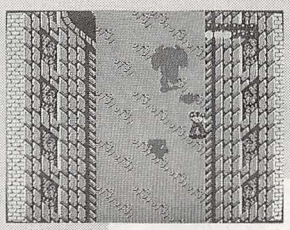
それじゃ，バイビ〜〜!!



▲こいつを倒すとインドラが「戦士の紋章」をくれるはず。それが手に入ればようやくライガーのもとへ行けるのだ



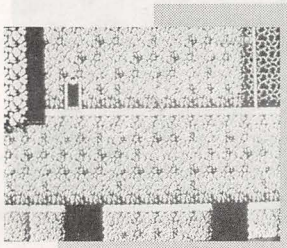
▲ライガーの牙城が見えていると言うのに…。あっそうだ!!　あのアイテムを使うと入口とロープがでてくるんだっけ



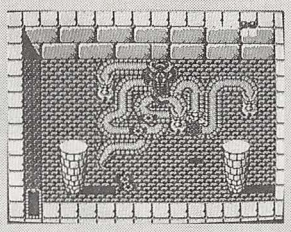
▲影となってしまった「ドラゴ」ちゃん。よく見るとかわいいやつだったのに…。強さは変わらず



◀ある入口に入ってみたら，体力じじいが体力を回復してくれた。さあ，これで安心してボス敵を倒しにいけるぜ!!　ちなみに体力回復所は4か所にある



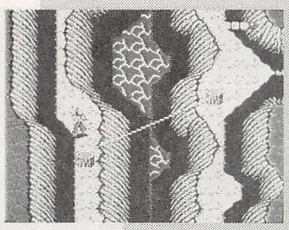
◀ここはつぎの世界への入口。新たなる敵が君を待ち受けている



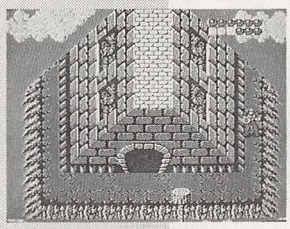
▲3匹目にでくわすボス敵「ドラゴ」。コウモリのような分身を飛ばしながら攻撃してくる。強そうに見えるが，なみいるボス敵の中で唯一ダメージを受けずに倒せる



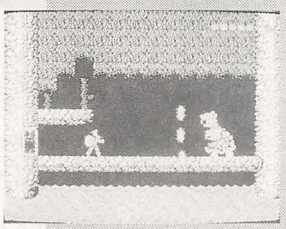
◀インドラに体力回復剤をもらってやっとアイテムが全部そろう。うん。強さも文句なし



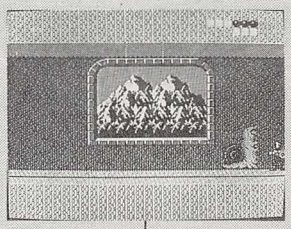
◀くっそ〜，滑車がなけりゃ渡れない。滑車はだれがくれるのかな。ちなみに滑車は五神具の一つとか…



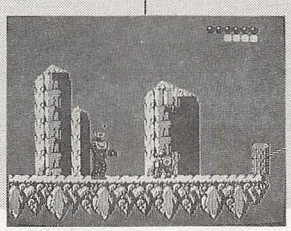
◀ライガーの神殿。にっくきライガーはあの中に…。う〜ん心臓がどくどくと鳴っているぜ!!

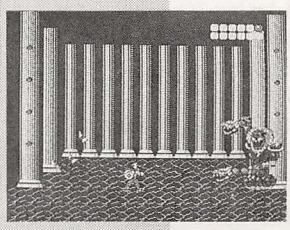


▲最初にでくわすボス敵「エルガ」。ここに来る前に十分パワーアップしておこう!!　倒しかたは，連打あるのみ!!　そして，こいつを倒すとインドラと会えるゾ!!

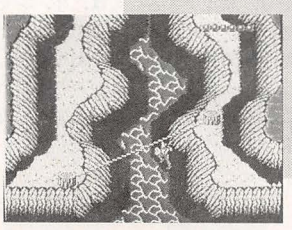


◀この敵キャラをうまく利用すれば，あっと言う間に最高パラメータを作ることができる，言わば「かせぎ場」





◀苦闘のすえ，ライガーのもとへたどりついた。はたして君は，感動的なエンディングを見ることができるか？



◀インドラからもらった「風の滑車」で新たな道が開けた

アルゴスの戦士—はちゃめちゃ大進撃の問い合わせ先：東京都墨田区吾妻橋2—1—13　テクモ㈱「マイコンBASICマガジン」係

河野 光の ナムコット情報局

ーベーマガ支局ー

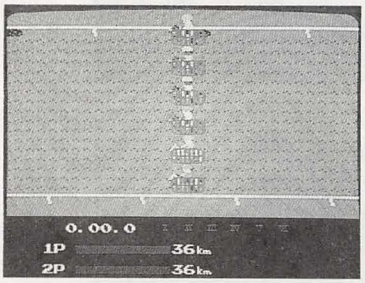


今回お届けするホット情報は，三つあります。新作情報としてファミコン用カセット「ファミリージョッキー」。そして，「スーパーゼビウスのソフトビニールモデルキット」の2点です。それからもうひとつは，大人気のファミコン用カセット「さんまの名探偵」のQ＆Aコーナーです。

ファミリージョッキー！ 愛馬にたくせ，夢とロマン!!

ファミリースタジアムに続く，家族みんなで楽しめるファミリー・シリーズの第2弾です。競馬の醍醐味，興奮，迫力がそのままお茶の間にやってきました。

ゲームは，それぞれ走力の異なる16頭の馬の中から好きな馬を選び，レースに挑戦します。レースに勝ち進み，賞金をかせぎ，より大きなレースへいどみます。さつき賞，ダービー，菊花賞，ジャパンカップ，有馬記念，天皇賞を制覇し，栄光の天才ジョッキーを目指せ!!



▲緊張するスタート

ということで，今回のこのファミリージョッキーの攻略ポイントをアドバイス。

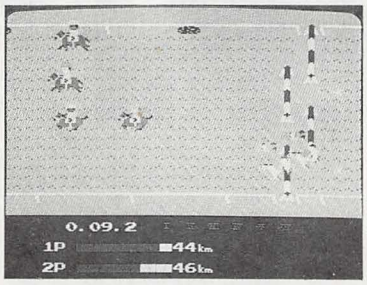
①レースのメインは障害物レースです。この障害をクリアするためには，ジャンプ力のある馬が有利です。

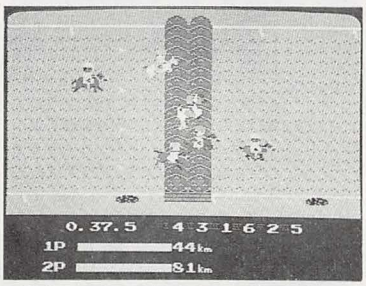
②馬の性能は，レースの途中にでてくるパワーアップ・アイテムを取ることによってアップします。しかし，タイプだけは，はじめのままですのでタイプの数値が高い馬ほど，馬場コンディションに強いので，馬の性能を100%引きだすためには，タイプの高い馬を選び，必ずパワーアップ・アイテムを取れるようにしましょう。

③パワーアップ・アイテムをうまく取るには，でてくるコーナーのところでは，2～3番手に馬の位置を決め，コースのまん中にいると，取りやすくなります。

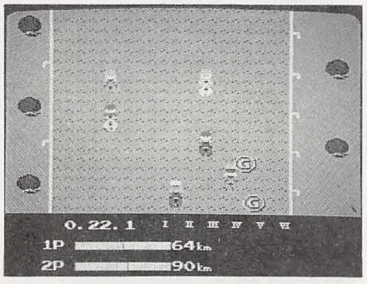
④障害物が突然でてきて，落馬することがよくあります。この防止法は，コースを憶えることですが，これはなかなかむずかしいことなので，良い方法として2番手に位置して，最後にゴール直前で勝負をかけます。

⑤しかし，このゲームは，最初に選んだ馬の性能，またパワーアップ・アイテムを取り成長した性能により，戦法が異なるので，レースをスタートする前に必ず性能を確認してからスタートするとGoodです。



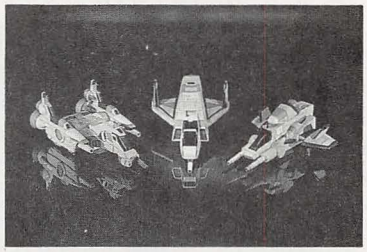


▲ 障害ではジャンプのタイミングがむずかしい

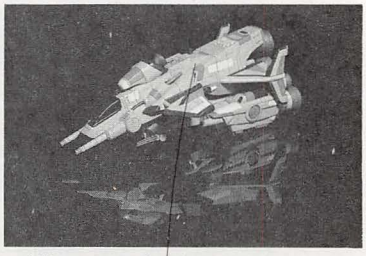


▲必ず取ろう，パワーアップ・アイテム。これが勝利のきめ手！

ソルバルウ！ 立体化宣言



▲3機そろったゼビウス・キット



▲合体させることもできる

あのゼビウスの戦闘機「ソルバルウ」が立体化したソフトビニールモデルキットとしてもどってきました。

ソルバルウと共にゼビウス軍と戦ったソルグラード，ゼオダレイもいっしょについてきます。

そしてその3機を合体させることもできるというすぐれものです。

プラモデルのようにキットを組み立て，好きな色に着色して，また改造して，君のオリジナルのソルバルウを完成させよう!!

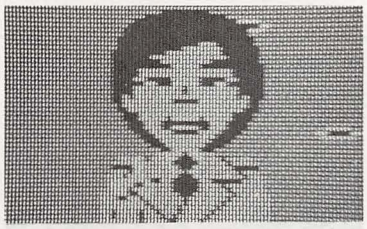
それから，ゼビウスといえば，今，シャープのスーパーパソコンX68000用のゼビウスが電波新聞社の開発室にて制作中だよ。あのグラフィック性能，機能からしてこれは，すごいのができることは，まちがいなし，お楽しみに！

河野 光のレスキュー！アドベンチャー!!
さんまの名探偵Q&A

みなさん，さんまの名探偵ではまってしまって先へ進めないでこまっている人へ愛の手をさしのべます。しかし，ヒントだけだよ。

このゲームは，答えを考えるプロセスがおもしろいから，最後のお楽しみは君にまかせようということでQ&A（アドバイス）コーナーをお届けします。





▲さあ，キミはこの事件のナゾを解けるか？

Q くるよから情報(ペンダント)が聞きだせません。



▲ゲームに勝てばヒントがもらえるよ

A ゲーム・センターへ行ってゲームに勝つと「そでの下にはたべものがいい」ということで，たこやきは考えつくけれども，たこ一のたこやきが，取れない。

じつは，もう一か所たこやきがある場所があるんだよ。

Q 有馬温泉に行けません。

A 有馬温泉には，サブローがいます。そこに行くには，相棒のシローからの情報が必要です。人は，よっぱらうと口がかるくなってペラペラしゃべってしまうことがありますね。同じコマンドでも一度だけでなく何度も使うとちがう情報が得られることがありますよ。

Q 2人目のバニーガールが見つかりません。

A 最初のバニーガールがでているときには，2人目はでてきません。それまでの捜査が不十分なためです。もっと他の捜査をやって，状況が変わると2人目がポピーにいますよ。あせらずにじっくり捜査してください。

Q 文珍の家のパソコンのパスワードがわからない。

A 最初にあやこからもらった現場写真に重要なヒントがかくされています。

Q 巨人の家の中へ入れない。

A 同じ場所でも何度も行くと状況が変わるといったけど，ここでもそれをやってみてください。シローの家の中へ入るにはカギが必要です。

Q 紳介がでてきません。

A カニの看板のあるどうとんぼりにいます。しかし，いつ行ってもいるというのではなく，捜査の進み具合いによりますので，時々，どうとんぼりやせんりがおかには，何度もいってみましょう。

これで少しは，前へ進めるかな？ このゲームは，事件解決には，直接関係ないところでも，いろいろおもしろいことがいっぱい（ファン・サービス）あります。たとえば，しらべるその他で，カニカーソルを動かしあやこさんが考えていることがわかったり，となりのおふろがのぞけるなど盛りだくさん。さんまならではの，ギャグもいっぱい，時々さんまコマンドを使ってみるのも，おもしろいですよ。ガンバッテ真犯人を捜しだしてください。



▲会心の一撃？！さんまコマンド

ナムコット情報局では，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，㈱ナムコ，ナムコットのゲーム等に関連したものに限ります。

あて先：〒141東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「河野光のナムコット情報局」係

■X68Kゼビウス開発快調！

シャープのスーパー・パソコン“X68000”（X68K）の人気は高く，マイコンBASICマガジンの3月号のアンケートハガキによる調査では「欲しい機種」の項目で，PC－88シリーズ，X1シリーズ，MSXに次いで第4位，15.2%ものデータが得られているそうです。

電波新聞社のソフト開発室では，なにわさんが中心になり，“X68K”用のゼビウスを開発していますが，この出来がバツグン！すでに，地上物，空中物の設定（もちろんアンドアも）は終了しましたが，はっきり言って，オリジナルを越える美しさと動きを示しています。

しかし，悩みは，地表のスクロール画面。2500ゼビウス並みの設定では，とてもダサくて，移動オブジェクトとのバランスが取れないのです。地表にも，クオリティが要求されるほど，ハードがすごい！とビックリしたり，くやしがったりというスタッフは，現在全力をあげて最終追い込みにかかっています。次号では，画面を誌上で公開する予定です。

ところで，X68000の広告がベーマガに載っていないのは変ですね。編集部のみなさん！シャープさんから広告をだしてもらってください。

P.S.……ゼビウスは不滅だ！

■きれい！スムーズ！77AV用ドラゴンバスター

FM77AVシリーズのユーザーのみなさん，お待たせしました！DEMPAはFMに冷たい！なんておしかりを受けているようですが，ボクの指導よろしく？AV対応のドラバスが，かなり順調にプログラミングされています。

X1バージョンも，X1としては最高の出来！だと思いますが，AVのほうはFM音源とか，色数とか，ハードの長所があるだけ，よいしあがりになっていると断言できます。「X1にくらべてどうかな？」と，プログラム中に不用意な声をかけたボクに，担当のTED GOLEM氏は振りかえると無言で棍棒をボクの頭にゴーン！

これも写真公開は7月号になりますが目から火がでるほど，よくできていますから期待してください！

ゲームソフト新作情報

ジャパネスク・ファンタジーここに登場！

YAKSA（やしゃ）
—Wolf Team—

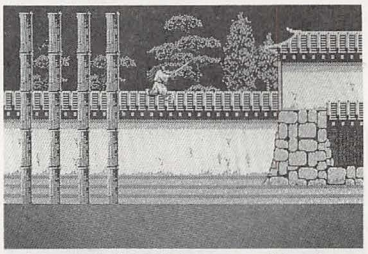
for PC-8801シリーズ
価格：7,800円(予価)

日本の中世時代を舞台にしたアクション・ゲームは，このところ流行しつつあるようですが，WOLF TEAMの「YAKSA」(やしゃ)もその一つ。戦国時代を背景として。魔空からの侵略者である鬼たちをやっつけ，魔王から世界を守ろうとする夜叉の生き残りが主人公の物語です。

ゲーム進行は，戦術(ストラテジー)モードでプレイヤーと魔空軍団との国盗りゲームができ，アクション・モードで実際に両者を戦わせて勝敗をつけることができます。

また，どちらのモードでも2プレイヤーでのゲームが楽しめ，アクション・シーンでは登場人物と会話をかわして情報を得ていく，アドベンチャー性もそなえています。

歴史上の人物や，関連のある人が登場してくることで，従来の洋モノのゲームとは，ちょっとちがった親しみもあって楽しめそうですよ。



▲夜叉の生き残りが主人公のジャパネスク・ファンタジー

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区下宮比町8　グランドメゾン飯田橋　㈱ウルフチーム「マイコンBASICマガジン」係

ビデオアニメがアクション・ゲームになった！

デジタル・デビル・ストーリー女神転生
—日本テレネット—

for PC-8801シリーズ/X1シリーズ/FM77AV/PC-9801シリーズ　価格：7,800円

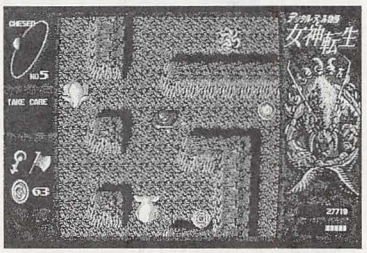
ビデオアニメとしても人気のある「デジタル・デビル・ストーリー女神転生」が，日本テレネットの手でゲームになりました。

天才パソコン少年の中島くんは，自分で呼びだしたデジタル・デビル〝ロキ〟に，恋人の弓子ちゃんをさらわれてしまいます。そこで，単身，魔界に乗り込み，魔物たちと戦って弓子を取りもどし，魔術でクリスタルにされた彼女を女神イザナミのもとへ届けて元の姿にもどしてもらわねばならないのです。

最近ではおなじみになったアクション・ロールプレイング・ゲームですが，キャラクター作りには力を入れているようです。敵も味方も，その性格付けがしっかりされていますし，グラフィックも凝っていますから，アニメのように，その世界にのめり込むことができることでしょう。

マップは全部で160フロアから成り，それぞれのフロアが立体的にさまざまな関係でつながっているという3D階層構造になっています。

また，日本テレネットのこれまでの作品にも使われているビジュアル演出が，今回も採用されています。オープニングやプロローグ，エンディングの美しいビジュアル・シーンや，フロアを移動する際の通路ビジュアルなどで，ゲームのふん囲気を盛りあげていますよ。



▲さすがテレネット！グラフィックの凝りようは，ちょっと他のソフトとはちがいます

問い合わせ先：〒162 東京都新宿区東五軒町1-9 片岡ビル 日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係

日本を舞台にしたアクションRPG

ルーイン
—ウィンキーソフト—

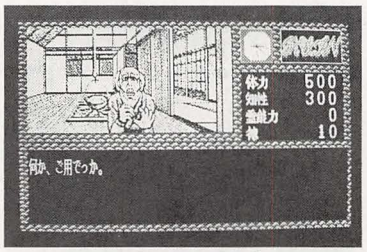
for PC-88シリーズ/FM77AVシリーズ
価格：7,800円

日本を舞台にしたアクションRPG（ロールプレイング・ゲーム）の新作「ルーイン」がウィンキーソフトから発売されます。RPGというと，ギリシャ神話に端を発したものや中世ヨーロッパを主題にしたファンタジーというのが一般的で，これをシナリオとしたものでなければ売れないというような風潮がありましたが，ここにきて東洋的なものや古代日本を舞台にしたRPGがいろいろと発売されだしました。

このルーインも，現代によみがえった古代日本の幻想の魔物〝ヤマタのオロチ〟を倒し，飛鳥を救うことが目的となっています。主人公が大学空手部の主将ということで，戦闘は空手技の必殺拳や扇風脚など高度なテクニックで妖怪たちを倒していくのですが，修行をして己を磨き，仙人や行者に会って己の中に眠る霊能力を呼び起こすことによって，狛犬になったり，白虎になったりして妖怪に立ち向かっていきます。

パラメータには，〝体力〟〝知性〟のほかに，仙人や行者に会うことによって自己の中に眠る神秘な力として〝霊能力〟というものがあり，さらにカルマと同様のパラメータとして〝徳〟というものも設定されていて，シナリオだけでなく，細かいところでも日本的なイメージを盛り込んでいます。

マンネリ化傾向にあるアクションRPGのジャンルにおいて，異色的な作品と言えるのではないでしょうか。



▲ウィンキーソフト期待の新作「ルーイン」アクションRPGの異色作だ

問い合わせ先：〒564 大阪府吹田市江坂町1-13-16 ㈱ウィンキーソフト「マイコンBASICマガジン」係

アイテムいっぱいのアクション・ゲーム

愛戦士ニコル

—コナミ—

for ファミリーコンピュータ
価格：2,980円(ディスク)

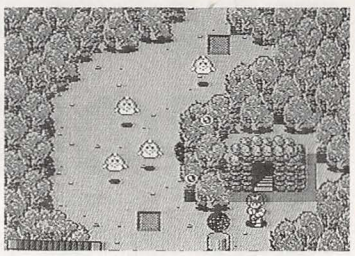
コナミからファミコン・ソフトの新作アクション・ゲーム「愛戦士ニコル」が発売されました。デモ画面が，「恋のホットロック」をほうふつさせるこのゲーム，各種パワーアップ・アイテムあり，異次空間移動ありと，売れせんを狙ったコナミらしい仕あがりになっています。

さて，ゲームのストーリーは，というと。秘かに宇宙征服を企(たくら)むダイラス星の独裁者〝牛魔王〟は，地球の〝NEO TOKYO〟に住む天才少年科学者ニコルが研究開発している「異次元空間移動装置」を手に入れようとしていた。

この計画を実行するため，牛魔王はニコルのガールフレンド〝ステラ〟をさらった。そして，異次元空間移動装置も奪(うば)い取られ，パーツに分解されて七つの大陸に隠されてしまった。

と，いうわけで，主人公ニコルが，各ワールドにある三つのパーツを集めてつぎのワールドへ進み，最後に牛魔王のいるクリスタルパレスでステラを救出するのです。

パワーアップ・アイテムには，スピードがアップする〝パワー・シューズ〟，攻撃力がアップする〝キャノン・ショット〟，ダメージを少なくする〝アストロ・ウェア〟や〝アストロ・パンツ〟，そしてすべての敵にダメージを与える〝コスモボール〟などがあり，このほかにもコナミ得意の隠しアイテムや連射アイテムもたくさん。まずは，買って損のない１本ですよ。



▲かわいいニコルが活躍する「愛戦士ニコル」

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ㈱

東洋ファンタジーをモチーフにしたアクション・ゲーム

迷宮寺院 ダバダ

—コナミ—

for ファミリーコンピュータ
価格：2,980円(ディスク)

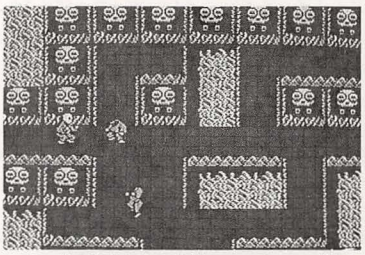
コナミから，またまたファミコン・ソフトの新作「迷宮寺院ダバダ」が発売されます。このゲームはインドを舞台にしていて，主人公シヴァの宿敵ライドンが，封じ込めの経典によって邪神ダバダを復活させてしまったことからはじまります。そして，シヴァの恩師ヴィマラの仇(かたき)をうち，ヴィマラのひとり娘ターニャを救うために迷宮寺院に挑むわけです。

シナリオ設定はよく見かけるものですが，このゲームは，さしずめ東洋ファンタジーといったところ。妖気あふれる敵キャラ，不気味な謎を秘めた仏教寺院。アクション・ゲームでありながら，迷宮の謎を解き明かしながら進むパズル的要素が濃いのも特徴です。

ゲームエリアは四つから構成され，各エリアはさらにいくつかのステージから成り立っています。各ステージでは，ある条件を満たすことによって別のステージへ通じる扉が開き，最後のステージのボスキャラを倒すとつぎのエリアに進むというおなじみのもの。

アイテムも数珠や経典など東洋風で，特定のプレートの上でジャンプしたり，プレートを撃ったりすると出現します。

「悪魔城ドラキュラ」に謎解きの要素を加えたアクション・ゲームとして注目されるゲームです。ボスキャラの意表をついた攻撃のユニークさも見ものですよ。



▲インドを舞台にした東洋ファンタジー「迷宮寺院ダバダ」

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ㈱

おてんば王女アテナの冒険大活劇

アテナ

—SNK—

for ファミリーコンピュータ
価格：5,500円(1M ROM)

「ASO」に続くSNKのファミコン・ソフト第２弾は，これもビデオゲームでおなじみの「アテナ」。

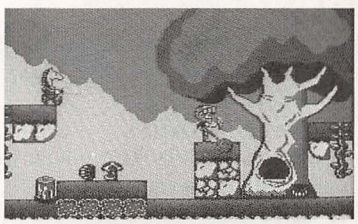
ビデオゲームでは「アテナII」が発売され，なんとゲーム中に清水香織のサイコソルジャー(テーマ曲)がレコードで聞けるというハナレ技(?)を演じてくれましたが，このファミコン版「アテナ」にも，同曲のオリジナル・ミュージック・テープまでが付いてくるのです。

おてんば王女アテナの冒険の舞台となる幻想界は，全８ステージ。どの世界でもダンテの送りだした手下がつぎつぎと出現し，アテナの冒険をじゃまします。

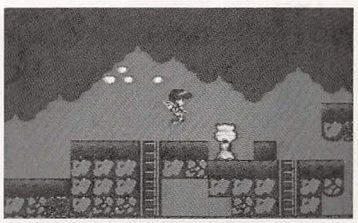
最初アテナの武器は，キック攻撃だけですが，敵をやっつけていくといろいろな武器や防具を落としていってくれます。また，武器を使って岩をザクザクくずしていくと隠しアイテムも。そして，各ステージのラストには，その世界のボス敵が待ち受けているという，おなじみのパターン。

キミはアテナの冒険をどこまで手助けできるかな!?

問い合わせ先：〒564 大阪府吹田市豊津町14-10丸萬ビル602号　㈱エス・エヌ・ケイ「マイコンBASICマガジン」係



▲おてんばアテナの冒険活劇



▲赤いハートはライフを増やしてくれる

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

球界の星をめざせ

by 帰ってきたピーマン

STORY

あなたは，現在，高校３年です。ピッチャーで４番のあなたは，あすのドラフト会議を待っています。あなたは，日本一の投手になれるでしょうか。

遊びかた

１～152の行番号があります。それぞれ今あなたのようすが書いてあります。なかには，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるものもあります。それはあなたの考えで選び「➡」のマークの行番号へ行きます。

それをくりかえし，最後は日本シリーズで優勝し日本一の投手になれば終わりです。

注意：ゲーム・オーバーになったら，はじめからやり直してください。また，関係のない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

1 埼玉タコズにドラフト指名された。
入団する➡13　入団しない➡18

2 何を投げる？　カーブ➡52　ナックルボール➡19　シュート➡40　ストレート➡91

3 社会人，日産自動車野球部に入部。
監督に会う➡81　主将に会う➡23

4 キャッチャー「今日は，ストレートが悪いぞ」　➡30

5 契約金4,800万円年俸500万円の条件提示。　契約する➡120　入団をことわる➡146

6 完治しました。➡26

7 開幕投手です。➡69

8 内野ではいい選手になれなかった。
ゲーム・オーバー

9 スタミナがついた。明日は，第７戦で日本一をかける一戦だ!!➡86

10 さて，今日は試合だ！プレイボール！➡２

11 ドラフトで京都ジャイアンツに１位指名。　入団する➡53　入団しない➡37

12 インタビューされる。
話す➡128　無言➡111

13 契約金4,500万円年俸450万円の条件提示。　契約する➡120　保留➡５

14 阪神から埼玉タコズに金銭トレード。
トレードされる➡120　トレードことわる➡92

15 やった！三振，２回投げて６連続三振です。➡７

16 一死２ストライク１ボール，ランナー一・三塁，さて何を投げる？
ストレート➡97　カーブ➡46
シュート➡65　補手と話す➡115

17 何をする？
走る➡73　投げる➡70

18 どうしますか？
社会人➡３　大学へ➡27

19 ボール。➡２

20 ドラフトで読売ジャンケンズに一位指名。　入団する➡66　入団しない➡30

21 ボール。キャッチャー「おしいぞ」➡28

22 あなたはプロへの夢は捨てた。
ゲーム・オーバー。

23 「今日から，練習に来いよ」
行く➡100　行かない➡99

24 自主トレは，走るのみ!!➡83

25 あなたは，練習をつんで，エースになった。➡72

26 １か月，早く治った。
走りこむ➡144　治りょう➡６
キャンプ入り➡17

27 あなたは早大に入りました。➡50

28 試合はエースで登板，何を投げる？
カーブ➡31　ストレート➡119
シンカー➡104　フォーク・ボール➡21
キャッチャーと話す➡４

29 ああ～体がなまってしまった。イテェ～。➡39

30 その後，ドラフトに指名されることはなかった。　ゲーム・オーバー

31 コロコロ，あっバントだ!!➡102

32 １月10日，自主トレ開始。
参加する➡24　しない➡122

33 新聞では，…速球派で，シンカーもよく即戦力投手…　あっテレビ局だ！➡12

34 トレーニングする？
する➡61　しない➡10

35 あなたは，この試合で負けて，ドラフトでは指名されなかった。
ゲーム・オーバー。

36 イテッ!!肩を壊してしまった。
病院へ➡107　まだ投げる➡95

37 就職したが，もう二度とボールをさわらなかった。　ゲーム・オーバー。

38 背番号76に決定!!➡62

39 アキレスけんを切ってしまった。再起不能！　ゲーム・オーバー。

40 カキーン，ホームラン！➡64

41 キャンプ入りです。
走る➡129　何もしない➡125
寝る➡44

43 １対０で９回裏一死二塁。何を投げる？　ストレート➡110　カーブ➡82
フォーク・ボール➡124　スライダー➡71

44 グーグー，あ～よく寝た。➡42

45 投球練習開始!!ぼんぼん投げる➡36
ゆっくり肩を作る➡130

46 カーン！ショートゴロ,6－4 －３のWプレー。➡63

47 ４年目，最後の秋季大会で登板だ。➡34

48 カーン！ホームラン！➡116

49 契約金5,300万円年俸480万円の条件提示。　契約する➡134　入団ことわる➡37

50 野球部に入る？
入る➡147　入らない➡22

51 さよなら負け！➡68

52 ストライク!!バッター・アウト。３対０で勝ちました。➡98

53 契約金5,000万円年俸460万円の条件提示。　契約する➡134　保留➡49

54 ３年目でやっと一軍へあがった。➡96

55 ご飯を作ろう。イテェッ，足に包丁がささった。　ゲーム・オーバー。

56 契約金4,200万円年俸380万円の条件提示。　契約する➡79　保留➡30

57 １年目のかつやくで年俸25%アップ。➡140

58 火事になり焼死。　ゲーム・オーバー

59 背番号18に決定!!➡32

60 二死 二・三塁，カーン！ヒットです。➡51

61 走ろう！アッイテェ～。➡39

62 二軍の若手選手とともに自主トレ開始。
参加➡24　不参加➡122

63 １回⅔を１安打１四球におさえた。➡148

64 あなたは，１対０で負けてしまった。➡22

65 カーン，打たれた！負けた。➡92

66 契約金4,000万円年俸380万円の条件提示。　契約する➡79　入団ことわる➡56

67 ストライク，バッター・アウト！やっ



た勝った。➡106
68 二軍に落ちた。➡54
69 しかし，肩にボールが当たってしまった。➡92
70 イテェー！➡95
71 カキーン，サードゴロ，５・４・３のWプレー，初の１勝!!➡122
72 明日は試合だ，主将「めしでも食うか」食べに行く➡84　行かない➡28
73 １週間後にオープン戦がはじまるぞ。投球練習開始➡75　まだ走る➡25
74 あっ，すっぽぬけた，カキーン，サヨナラ・ヒット，負けたぜ。➡103
75 いい調子だ!!➡130
76 あなたは西武ライオンズに３位指名。入団する➡112　入団しない➡37
77 もう，野球は捨てた！　ゲーム・オーバー。
78 いきなり先発!!➡43
79 入団した。開幕一軍へ。➡57
80 今度は，阪神タイガースにドラフト５位指名された。
入団する➡118　入団しない➡109
81 「おまえ……がんばれよ!!」➡３
82 ストライク！➡43
83 オープン戦に登板，何を投げる？
ストレート➡48　フォーク・ボール➡15
カーブ➡60　キャッチャーと話す➡89
84 あ，腹がいたい！病院へ。➡145
寝ている➡90
85 十分に走ろう!!➡45
86 いきなり先発!!１回裏何を投げる？
ストレート➡123　カーブ➡126
87 トレードで，読売ジャンケンズへ。
トレードされる➡79　トレードことわる➡92
88 何か食べに行くかなぁー。
行く➡９　行かない➡55
89 キャッチャー「カーブがいいぞ」➡83
90 試合には，でれなくなった。➡77
91 カーン，サードゴロ，アウト！➡93
92 引退した。　ゲーム・オーバー
93 やった勝利。５対３！➡80
94 ９回２死満塁，打者，山本（浩）。
何を投げる？
カーブ➡127　キャッチャーと話す➡41
シンカー➡67　スクリュー・ボール➡74
95 一生，投げられなくなった。
ゲーム・オーバー
96 中継ぎで，一軍マウンドへ！➡16
97 ボール。➡16
98 あなたは８勝２敗で最優秀選手に選ばれる。➡151
99 俺は，野球に，むいていない。➡22
100 あなたは，練習をたくさんして，エースになった。➡72
101 しかし，その後，二軍に落ち引退した。
ゲーム・オーバー
102 走られまくって負けた。３対１。➡35
103 試合後，現役引退発表！コーチへ。
ゲーム・オーバー
104 三振!!あなたは，勝利投手!!➡121
105 背番号36に決定!!➡42
106 最優秀選手に選ばれた。➡135
107 医者の診断では３か月は無理でしょう。
温泉治療➡26　走りこむ➡114
108 ５年間で引退した。　ゲーム・オーバー
109 あなたは，阪神タイガースに入団しなかった。➡３
110 ボール！➡43
111 「なんだあいつ，ばかか」レポーターが言った。➡128
112 契約金3,000万円年俸360万円の条件提示。　契約する➡105　入団ことわる➡37
113 「ぼくは，読売ジャンケンズが……」➡20
114 イテェ～！➡39
115 キャッチャー「ストレートをボールにしろ」➡16
116 この１球で負けた！➡68
117 努力し，また一軍へあがった。➡131
118 契約金3,000万円年俸360万円の条件提示。　契約する➡134　保留➡49
119 カキーン，場外ホームラン!!負けた！➡77
120 球団側で背番号28を用意!!
ＯＫする➡32　ＯＫしない➡59
121 「やったぜ」➡33
122 練習しないで遊ぼう。➡29
123 やった！三振。２回裏０点におさえる。➡94
124 カキーン!!ホームラン。逆点マケ！➡136
125 ひまだなぁ，グーグー…。➡58
126 カキーン！ホームラン。マウンドからおりる。➡103
127 ボール。➡94
128 希望の球団は？逆指名する？
する➡113　しない➡76
129 いい調子だ，開幕一軍です。➡78
130 あなたは，開幕一軍です。➡138
131 一軍へあがり，その後の成績は，17勝６敗２セーブで，チームは優勝し，日本シリーズへ出場。➡137
132 しかし，この１勝しか勝ち星はなく，５年が過ぎた。➡92
133 腰も痛めて，ピッチャーをあきらめる。
ゲーム・オーバー
134 入団した。➡87
135 あなたは，日本一の投手になりました。つぎの目標は，大リーグへと続く……。
おわり
136 二軍へ落ちた。➡139
137 セ・リーグからは，広島カープです。➡88
138 ３シーズン，通算成績，２勝６敗２セーブ。➡４
139 二軍コーチ「おまえはもうだめだな」
走る➡177　トレーニング➡133
何もしない➡58　ねる➡141
140 しかし，ファンに殺される。
ゲーム・オーバー
144 ああ，よく寝た。➡139
145 はらいたは治った。➡28
146 球団側「はじめから，ことわれバカ」➡27
147 何をするかな？
走る➡149　銭湯へ行く➡152
148 監督「よくやったぞ」➡101
149 守備はどこがいい。
投手➡47　内野➡８　外野➡150
150 外野はやめよう。➡149
151 明日はドラフト会議だ。➡11
152 ああ，いい湯だった。➡147

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。
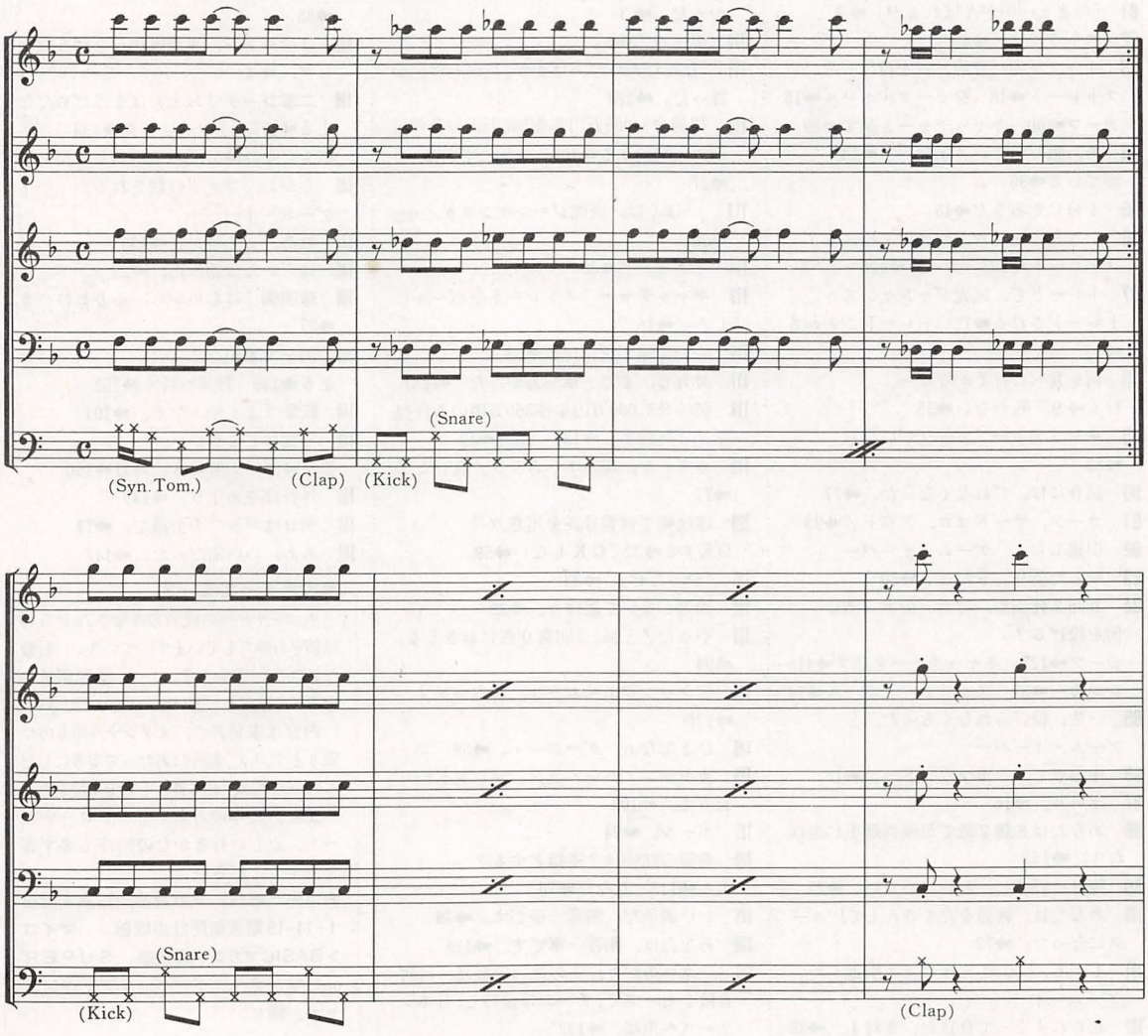
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。
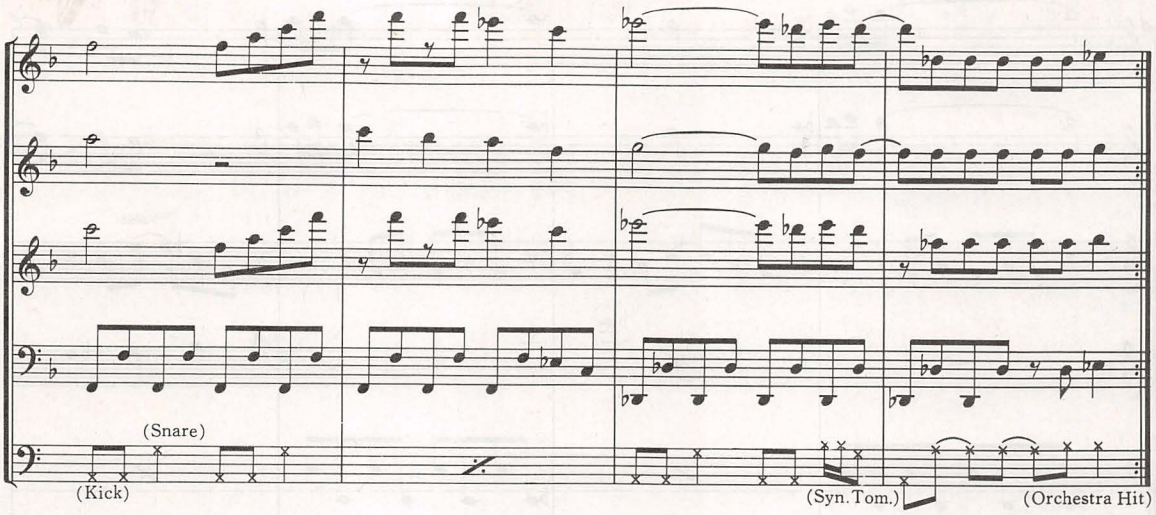
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波新聞社出版部　マイコンBASICマガジン編集部　SUPER softコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係
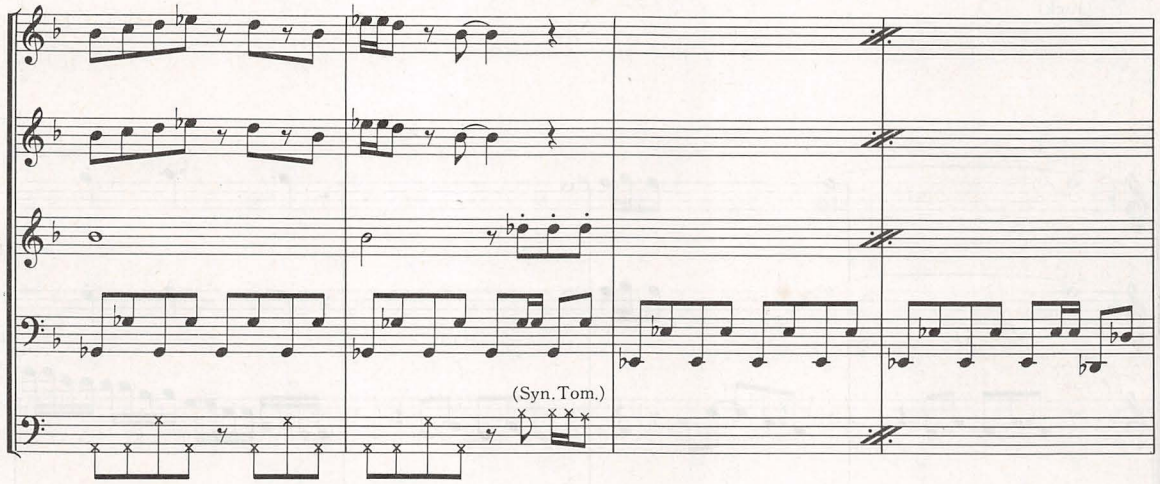
DARIUS
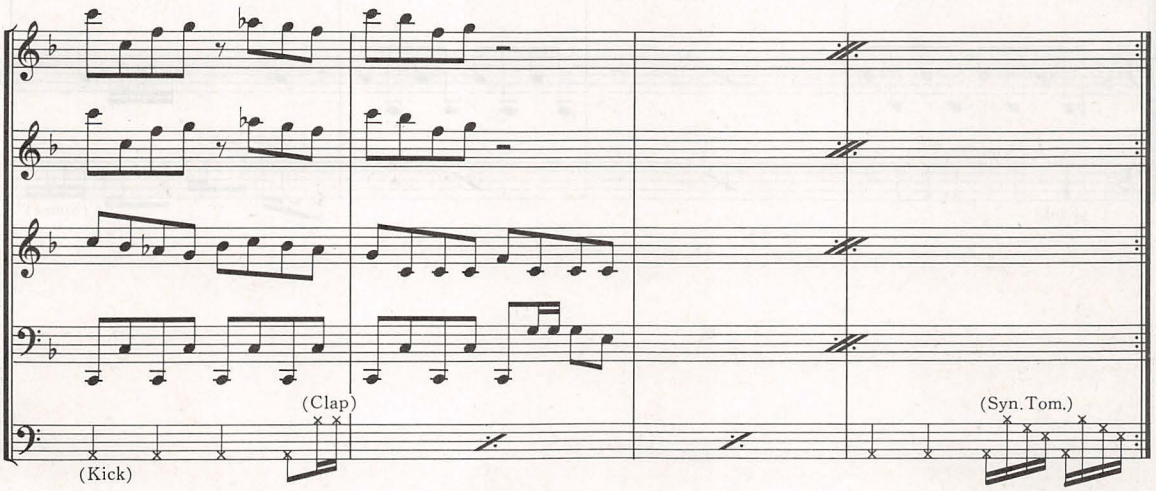
©タイトー
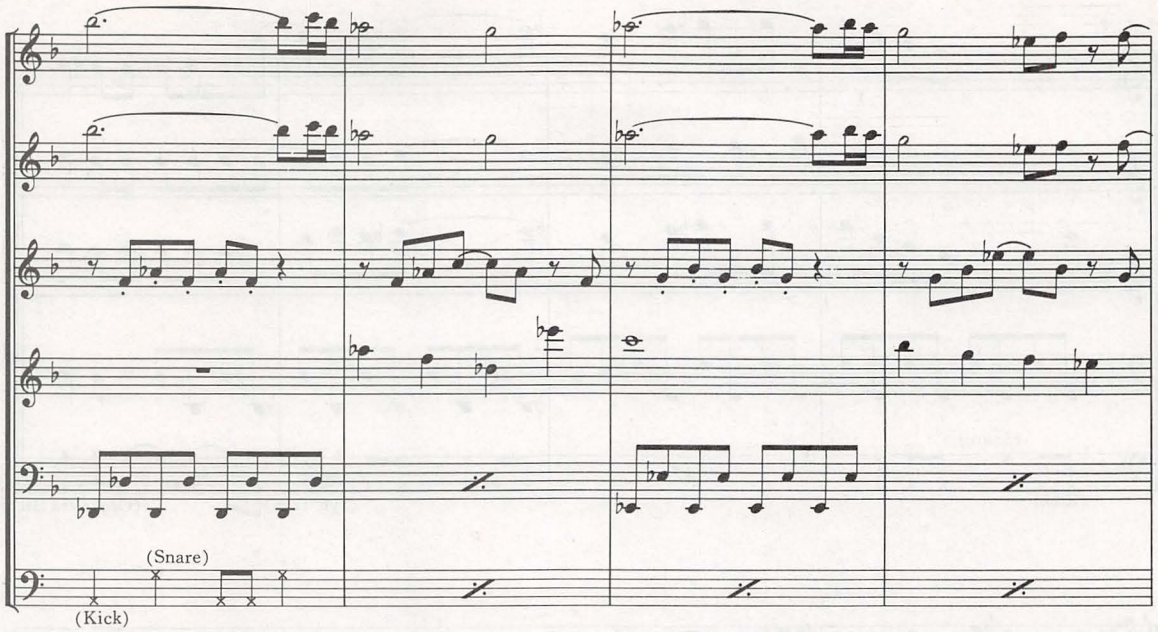
Cosmic Air Way（山岳地帯のテーマ）
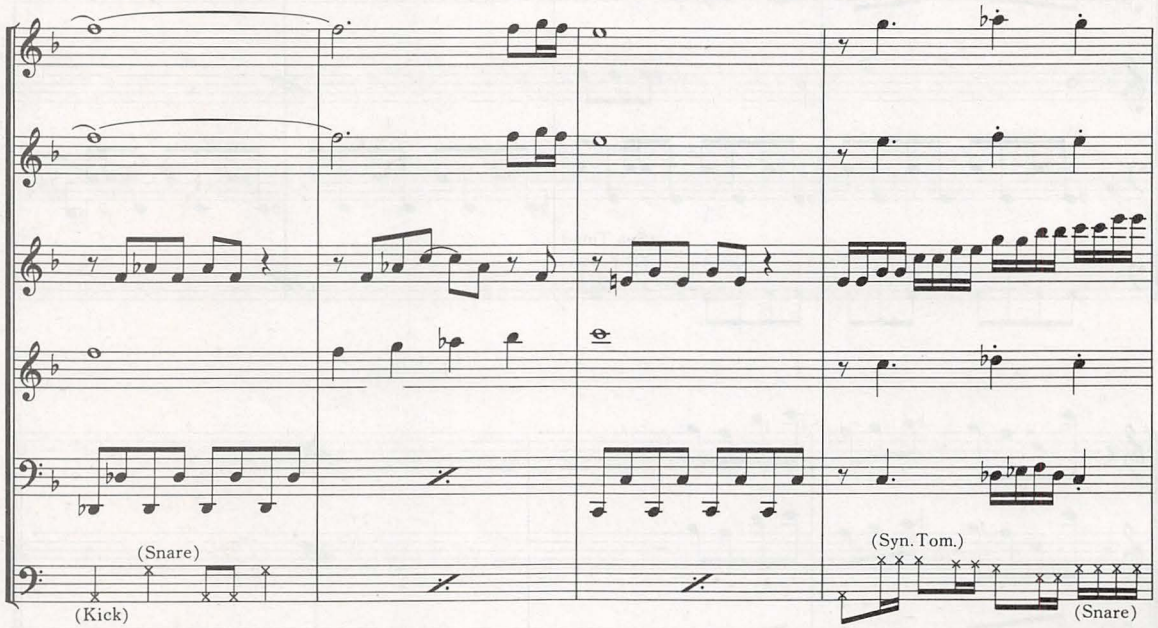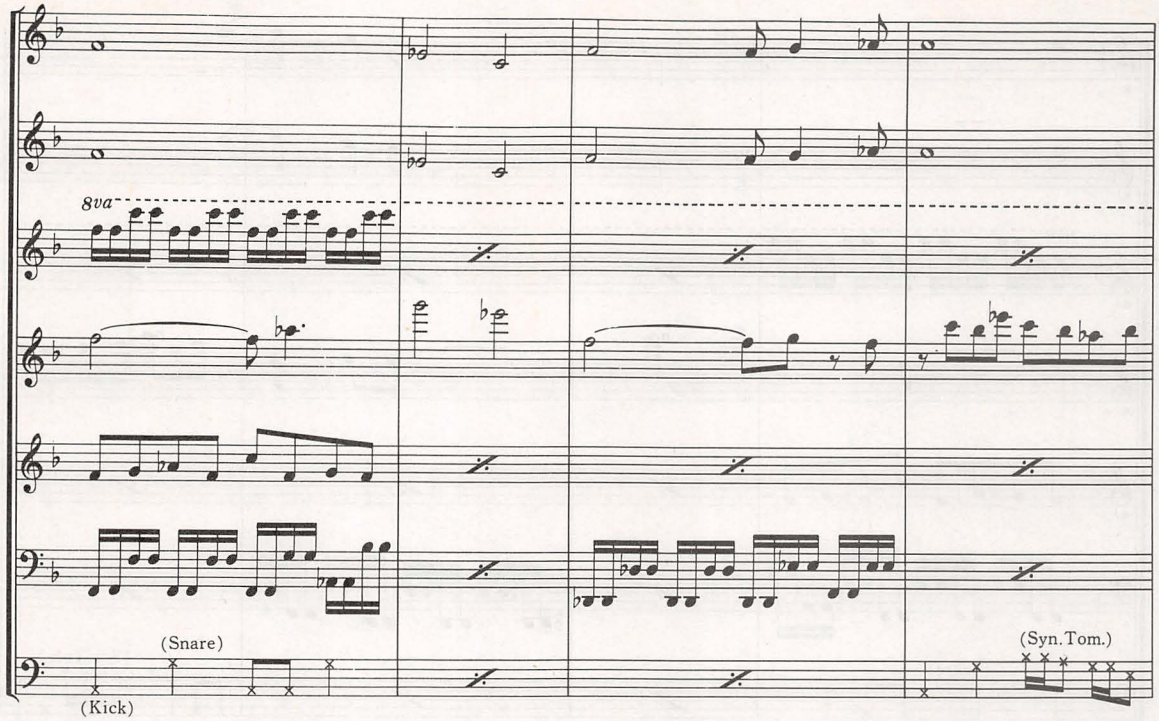



(Snare)
(Kick)
(Syn.Tom.)
(Orchestra Hit)
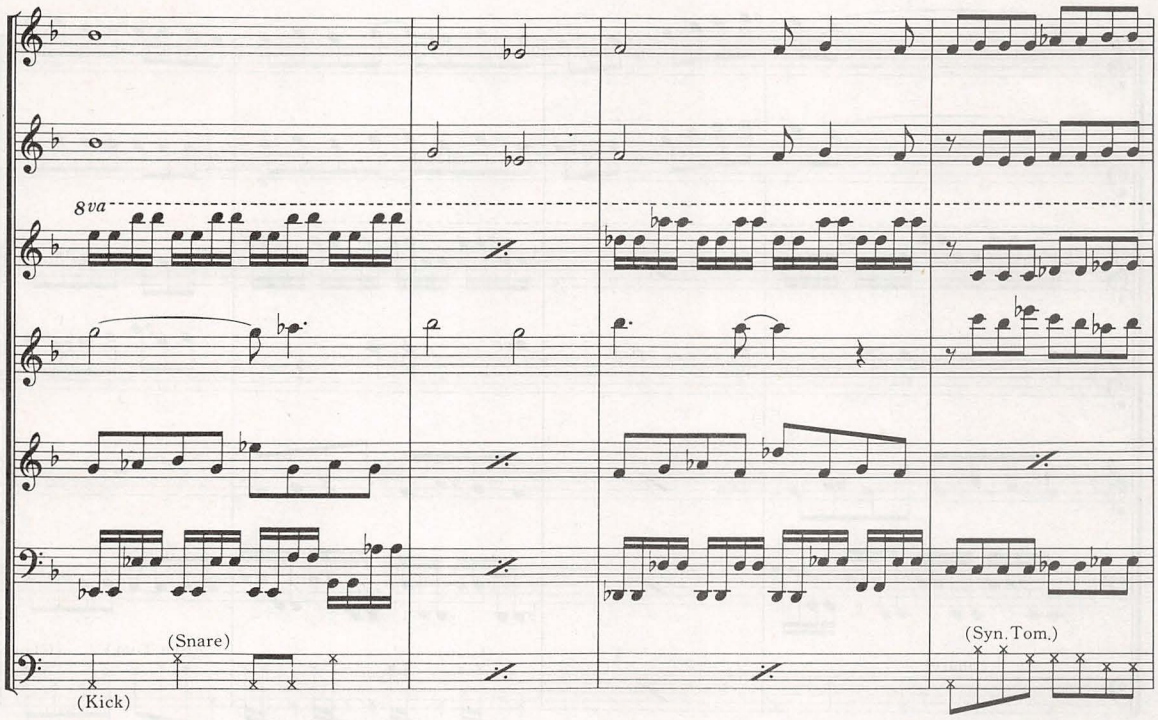

(Syn.Tom.)
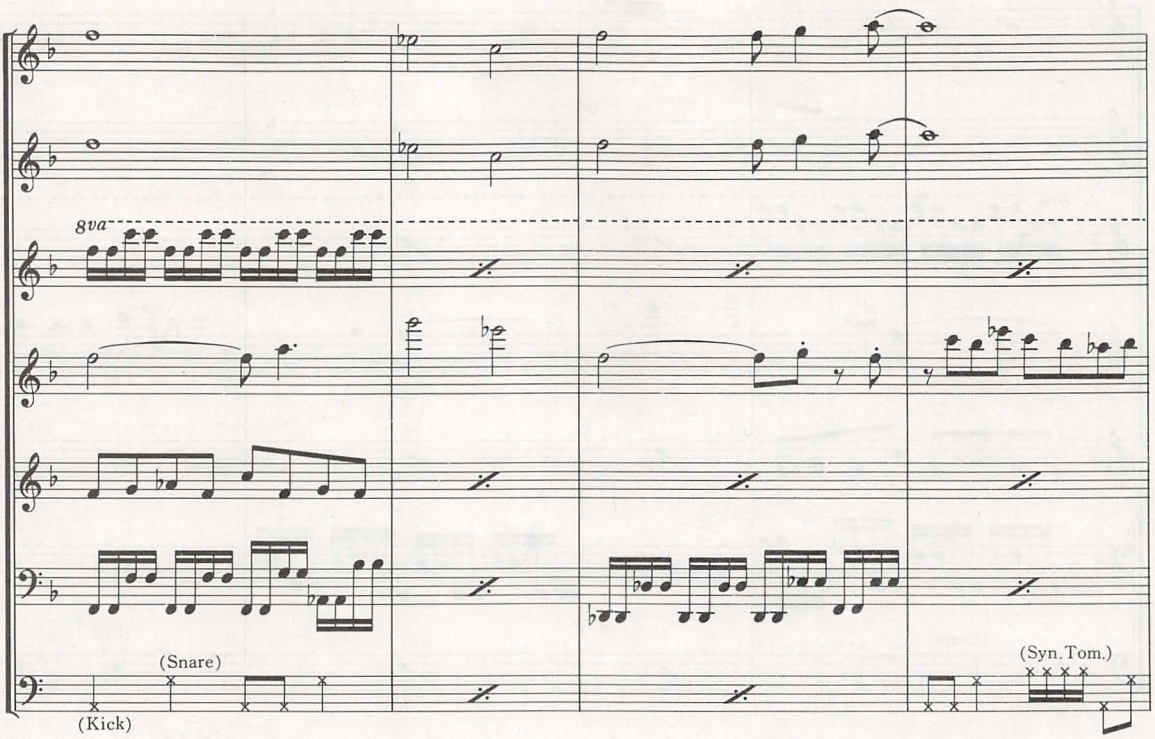

(Clap)
(Kick)
(Syn.Tom.)
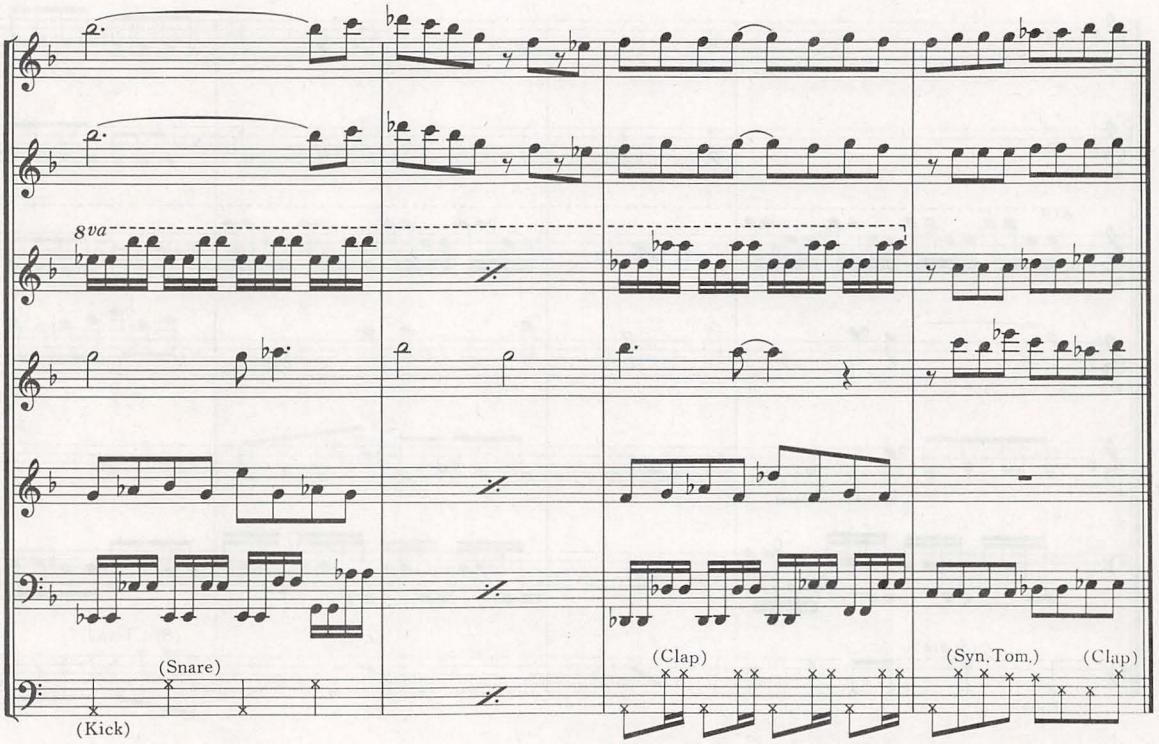

(Snare)
(Kick)


(Snare)
(Kick)
(Syn.Tom.)
(Snare)


8va
(Snare)
(Kick)
(Syn.Tom.)


8va
(Snare)
(Kick)
(Syn.Tom.)

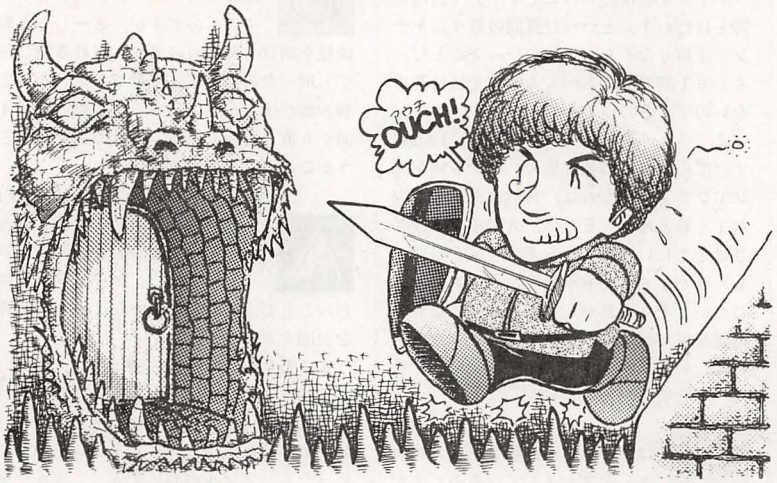




★この楽譜を(株)タイトーの許可なくして転載することを固く禁じます。

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。

4月19日，池袋西武デパート9階で行なわれたレス・アベ別冊発売記念イベントはおかげさまで大盛況のうちに幕を閉じた。ＥＮＩＸの新作『ジーザス』『ガンダーラ』のデモプレイや，Yu－You氏による88を3台使った『スペースハリアー』の生演奏，それに手塚一郎氏，ＴＯＭＭＹ氏，断空我氏までが飛び入り参加をしてくれて，会場は異様な雰囲気につつまれた。

そのラストには，恒例の質問コーナーがあったのだが，中でもおもしろかった質問をひとつ，ふたつ――。

●「ＴＯＭＭＹ先生，サングラスを取ってください――坂本龍一に似てますね」（**ＴＯＭＭＹ・ショック!**）

●「手塚先生，このイラストはどうでしょう？（自分で書いてきたイラストを見せる）」（**手塚**：そ，そうだねえ，ドラゴンがよく書けてるんじゃないかな，ハハッ）

●「山下先生，そこの掲示版に書いてある『チャレンジ!ＡＶＧ&ＲＰＧ』って本は何ですか？」（**山下**：それはね，今度発売される本のタイトルなのさ――うそだってば!）

●「ＴＯＭＭＹ用語や断空我用語に新しいのはないんですか？」（**ＴＯＭＭＹ**：そうだねえ，たとえば「いただきマンモス」とか――場内，シ～ン）

もちろん，ゲームの内容やＦＭ音源についてのマジメな質問もたくさんあって，非常に楽しい時間を過ごすことができた。次回の東京でのイベントには，ぜひ響あきら氏やＹＫ－２氏，ＥＸＣＨＡＮＧＥＲ氏，見城こうじ氏らもまじえてアッと驚くことをやりたいと思っているので，楽しみに待っていてネ。

AVG編



〔山口県防府市・**みなよの×××15才**〕

Ａ　ウ～ム，まずキミは，朱美さんから写真をもらうことを考えなくちゃいけないようだね。もうみなさんご存知のとおり，このゲームには「ご機嫌度」というパラメータがあるんだけど，朱美さんが写真をくれるかどうかは，その「ご機嫌度」に大きく影響されるんだ。だけど，いくら食べ物をプレゼントしようと，朱美さんのご機嫌度はＭＡＸまであがってくれない。それもそのはず，朱美さんは，五代の部屋との間の壁にある，のぞき穴に腹を立てているからなんだ。つまり，どうにかしてのぞき穴をふさいじゃえばいいってわけ。

写真が全部そろってもまだわからないというのなら，もう一度おハガキをくれたまえ。

Ｑ　山下先生，ボクは『カサブランカに愛を』（ＰＣ88版）で悩んでいます。その悩みというのは，『チャレンジ!ＡＶＧ&ＲＰＧⅡ』にも書いてある，1945年の池の場面と，エルガー邸の裏口の場面での“言葉捜し”のトリックです。いろんなところを見たり調べたりしたのですが，何も見つかりません。どうしたらいいんですか？　それから，エルガー博士の死体からはナイフと鍵束を取りました。そのあと死体は運ばれてしまいましたが，まだ取るものがあったのでは？　もしそうだとしたら，ボクはハマッているのでしょうか？　もしかしたら，カポシッ!?

〔東京都品川区・**安宅　俊14才**〕

Ａ　死体からある物を取っておかないと，あとでハマッてしまう――というのは，『アビスⅡ』のパターン。この『カサブランカ』ではそんなことはないから，安心していいよ，安宅クン。

では，言葉捜しのトリックというのは何なのか？　英語版のＡＶＧでは，はじめてきた場面で「ＬＯＯＫ　ＡＲＯＵＮＤ（ミル　マワリ）」と入力するのが常識のようになっているんだ。ちょうど，日本のＡＶＧで「ミル」と入力するのと同じ感覚だと思ってもらえばいい。この『カサブランカ』でも，英語版ＡＶＧのノリで，どこかでそのコマンドを入力してやろう。思いもかけない物が見つかるゾ。

それから，「裏庭」って名詞をうまく使ってみるのもいいかもね。

Q 山下はん！　突然やけど，私はダレでしょう？　1番，ゴマシオマン，2番，ほたて軍曹，さあどっち？　てのは冗談で，ボクは今，ナムコの『さんまの名探偵』で有馬温泉が見つからずに困っています。現在行ける場所は，スタジオカメダ，たこいち，みどり，花月，ぶんちんの家，巨人の家，千里ヶ丘，毎朝ＴＶ，宝石店，新宿，キャロット，どうとん堀，ボートレース場で，持ち物は，写真，レンズ，ネタ本，領収書，船券，タコ焼き，ディスク，ペンダント，ライター，アフリカの星，遺書です。全員をどついたり，物を見せたりしても，情報が得られません。それから，パンティーやたけちゃんの写真にも秘密がありそうに思えるのですが……。どうかお助けください！

〔埼玉県浦和市・ほたて軍曹？才〕



▲ここから女風呂がのぞけるけど，そんなことばかりしていても，このゲームは解けない。ポン！

A さて，ここで問題です。温泉にいるサブローの相棒といったら，誰でしょう？――そう，もちろんシローだよね。で，そのシローは居酒屋みどりにいるわけなんだけど，彼がサブローのいる有馬温泉の場所を知っているんだ。だから，とりあえずは，シローからその情報を聞いてフラグを立てなくちゃいけない。まあ，シローのすすめをことわらずに，ビールをガブガブといってみよう。不沈艦と呼ばれる編集長とはちがって，シローはわりとすぐにしゃべってくれるゾ。

その情報さえ得られたら，あとはマップの中で♨（温泉マーク……決して『うる星やつら』の登場人物のことではない）を捜せばいいって寸法だ。おわかりかな？

Q ボクはＰＣ―6001mkⅡで，『軽井沢誘拐案内』をプレイしています。たった3日で（ボクにとっては「たった」だ！）第6章にきたんですが……。先生の別冊には「第6章はＲＰＧだ！」と書いてあるのに，いつまでたってもＲＰＧになってくれず，「いどう」としても，駅，テニスクラブ，教会，ホテル，ドライブインのどこかにしか移動できません（もしかして，これはバグか!?）。当然，ドラゴンの正体もあばいたし，神父もしめあげた……。なのに，スーパーの刑事は買い物に夢中だし，ドライブインやテニスクラブにはだれもいないし……。

〔兵庫県神戸市・Ｔ．ＡＯＫＩ？才〕

A 『軽井沢』の第6章のメインはたしかにＲＰＧだけど，そのまえにＡＶＧの部分をクリアしなくちゃいけない。ここで問題になるのが，「ドラゴンとはだれのことか？」「広田正勝とはだれ？」といった質問の数々にキチンと正解しなくちゃいけないってことだ。もしも1問でもまちがえると，先には進めないので，そのつもりで。

そこさえクリアしちゃえば，あとは楽勝。すべての場所で情報を集め，見せる物を見せてフラグを立てれば，自然に久美子が現れてくれるんだ。そして，久美子の「なぎさはどこにいるのかしら？」という質問にも，ズバリと答えちゃおう。ゲームの付録についてくる写真をよーく見れば，なぎさの居場所が推理できるはずだゾ。そこへ行けば，いよいよＡＯＫＩクン待望のＲＰＧモードに突入だっ！

Q こんにちは，センセー。ボクは今，ＰＣ―88版の『ラスベガス』をプレイしているのですがバーの裏部屋の階段のところで迷っています。前に立っている男にいろいろ話したり持ち物のお金を見せたりしても上にあがれません。どうしたら上にあがれるのでしょうか？

〔兵庫県宝塚市・芦岡晃生14才〕

A その場面はそれほどむずかしくはない。単に「ウエ」と入力すれば，2階にあがれるはずだ。その際に男に100ドル取られてしまうので，所持金が100ドル以上あるときじゃないと，あがれないんだ。もしもキミがお金を少ししか持っていないんだったら，カジノへ行って，スロットやブラックジャックをプレイして，お金をかせいじゃえばいい。セーブ機能をうまく利用すれば，アッという間にキミは大金持ち！　でも14才で『ラスベガス』をプレイしてるってのはちょっとアブナイなあ（――絶対アブナイ）。

Q やっと入試が終わり，合格祝いにＸ１turbo Ｚ を買ってもらい，ついでに『太陽の神殿』も買いました。そしてゲームはけっこう進んだのですが，どうしても水晶の鍵が見つかりません。あらゆるところを捜してみたんですが……。ちなみに，アイテムは，両目のマスク以外はすべてあります。

〔東京都小平市・重松俊一15才〕

A 『太陽の神殿』には，ホントにたくさんのアイテムがでてくるんだけど，中でも変わった手に入れかたをするのが，水晶の鍵とスクロール。この二つはどこをどう捜してもでてこない。じつは，ある他のアイテムの中に隠されているんだ。少々荒っぽい手段に訴えてでも，手に入れちゃおうぜ！

RPG編

最強最後のロマンシア特集!!

Q ヘロー！山下センセ。ボクはＸ１の『ロマンシア』をやっているのですが，どーしてもお姫様を助けられないのです。取れる物は何でも取ったのですが，無理でした。きっと巻き物がまちがっているのだと思って，4回やり直したのですが，それでもダメ。どうかこのボクに良いご指導を。

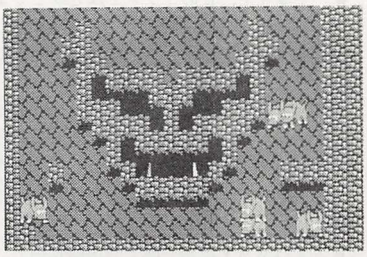
〔長野県飯田市・原　真悟？才〕

A 今月は，レス・アベはじまって以来の1ゲーム完全燃焼～ロマンシア編だ。ゲームを解き終わった人でも知らないような，ツウな情報を公開するゾ！

まず最初が，お姫様の助けかた。正しい巻き物は，洞窟内の左上の通路の右奥にいる老人が持っている。それの呪いを3人に解いてもらい，持つべきアイテムをすべて持ったら，アゾルバ城に突入！　カルマをゼロにして，王様に神通力のかかった××××をかけ，その効力のある間に，姫のところまで行けばＯＫ。原クン，もう1度チャレンジしてみてくれ。

Q こんにちは，山下先生。ボクは『ロマンシア』を1か月ほどプレイしています。そして，ようやく念願の地下帝国までやってきました。さあ，やるぞ～と思って進んでいったのですが，いきなり迷いこんだのが，地獄と呼ばれるところ。ボクは10回そこに入ってしまったのですが，1回だけまぐれで脱出した以外は，すべてリセットを押しています。山下先生，どうか地獄のぬけかたをくわしく教えてください。

〔大阪市東住吉区・桃子命？才〕



▲地獄の沙汰も銭しだい……というわけにはいかない

A 地獄をぬけるためには，右上の位置にある，壁の中の段を利用して，右上に二段ジャンプで脱出するしかない。タイミングがけっこうシビアなので，体で覚えるしかないだろう。どうしてもできないという人は，羽を使って右上にぬけだすのもいいかもヨ（羽は地下帝国での必需品なのさ）！

Q プロローグ

山下先生、こんにちは
4月19日の西武デパートで行なわれたトーク＆サイン会で質問したのですが、覚えていらっしゃるでしょうか。
忘れていると困るので、もう一度詳しく内容をいわせてもらいます。

FALCOMの『ロマンシア』でドラゴンを倒したあと、不思議なことに"カルマ"が1個減ってしまいます。ドラゴンを天国で殺したり、初めのお城の中で殺したりしたのですが、結局カルマが減ってしまいました。どうかこの謎をFALCOMの木屋さんに聞いてみてください。

P.S. A.V.G&R.P.GⅡのロマンシアの天上界のページに最低でも4回こなければならない。と、書いてありますが3回でも終わることができるのではないでしょうか？

〔東京都杉並区・**佐藤昭彦16才**〕

A この質問については、ボクも良くわからなかったので、直接ファルコムの木屋さんにお答えいただいた。

木屋：「ロマンシアにでてくるドラゴンていうのは、もとはそんなに悪いヤツじゃないんです。人間にも一時の気の迷いなんてのがありますよね。ドラゴンもそれと同じで、ラストにドラゴンが王子を乗せて喜んで飛び回っていることからも、それがわかります。ですから、少しは良いところがあるドラゴンを倒したということで、カルマがひとつ減ってしまうわけですね。」

P.S. たしかに天上界に3回行くだけでゲームを終わらせることができる。ボクの教えまちがいでした。ごめんなさい。

Q キミが山下か？ ふむ、そのようだな……。驚かんでいい、何もしやせんよ、ただ一つキミに聞きたいことがある。『ロマンシア』の広告で「20万エリア」と書いてあるのだが、どうも『ザナドゥ』よりも広いというのが納得がいかん。私はゲームを解き終えているのだが、20万エリアあったとは思えない。ひょっとして、まだ秘密があるのでは？ 山下クン、キミの力をかしてくれ!!

〔宮城県亘理郡・**闇の使者13才**〕

A この質問についても、同じく木屋さんに聞いてみた。

木屋：「え～、このエリアという概念は非常にあいまいでして、キャラクターが1歩動いて移動する範囲をふつう1エリアと呼びます。つまり、ザナドゥでは主人公1キャラ分が1エリアにあたり、ロマンシアでは主人公$\frac{1}{4}$キャラ分が1エリアにあたるわけです。そういう観点から見ると、実際のマップの広さではザナドゥのほうが広いのですが、エリア数ではロマンシアのほうが広いということになります。そう考えれば、ロマンシアの20万エリアというのも納得いただけるんじゃないでしょうか。」

負 MSX版『ロマンシア』の負ワザをレポートします。まず、お姫様を助けられる状態にして、アゾルバの王に×××をかけずに、『チャレンジ！AVG&RPGⅡ』189ページのパート2のテクニックを使って、お姫様の前の呪いの壁を通りぬけます（当然、お姫様は助けられない）。そして、地下帝国へ行って、王女のペンダントとドラゴンスレイヤーを取ってから、ドラゴンを出現させます。そうしたら、王女のペンダントを使って地上へ帰り、ドラゴンスレイヤーの△△△を解かずにドラゴンを首だけにします。つづいて、ドラゴンスレイヤーの△△△を解いてから、カルマをゼロにして、お姫様を助けだします。そのあと、王様に話しても、いくら待っても、ドラゴンは姿をあらわしません！「うわーい、やったー」と喜ぶ人もいるかもしれませんが、絶対にドラゴンがでないので、クリアはできません。このワザをやったら最後、すみやかに電源を切りましょう。カポシッ！

〔千葉県安房郡・**鈴木和夫12才**〕

秘 『ロマンシア』に関するいろいろなことを発見したので、レポートしたいと思います。

①各アイテムの効力のある時間
- 羽……20秒間
- 水晶玉……1分間
- 砂時計……20秒間
- 教典……画面が白→黄→水色→緑→紫→赤→青→黒と2周フラッシュする間
- 井戸を浄化してからまた濁るまでの時間……4分

②アゾルバ王国の「妖精の洞窟」の入口の呪いのかかった扉を通るための条件は、「水晶玉を持っていること」で、その他のパラメータには一切関係ないようです。

③アゾルバ王国の噴火口の秘密……アゾルバ王国の火山は、下に行くと降りていった画面数がカウントされますが、その画面数は256画面になると、1画面と同じになってしまいます。つまり、たとえば火口に入ってから258画面下に降りてから、羽を使って3画面上にあがると、元のアゾルバ王国に帰れるわけです。う～ん、でも木屋さんがおっしゃっていた噴火口の秘密とは、本当にこのことなのでしょうか？ たぶんもっと奥が深いことだと思うのですが……（たとえば、隠しステージへ行けるとか……）。また、256画面下へ降りるなどというのは、ふつうできないように思えますが、TIMEの下2ケタが00のときに衣を使ってある状態にしておけば、衣は焼けてしまうことはないので、MPさえあれば楽勝できます。たぶん他にもまだ何かあると思いますので、見つけたらまたレポートします。

〔熊本県球磨郡・**白石幸太郎？才**〕

山下：木屋さんが言ってた「噴火口の秘密」っていうのは、もっとちがうことなんだよねー。じつは、噴火口の中のある場所にあるアイテムが……（オッと、口がすべっちゃった！）。見つけたら、レポートしてね。

読者の広場

Q ボクはARPGのマップの作りかたがよくわかりません。自分のキャラ中心にどんどん画面が動いていくので、カメラで1回1回撮っていくこともできません。山下先生はどうやってマップを作るのですか？ どうか教えてください。

〔愛知県岡崎市・**QPちゃん？才**〕

山下：そうだねえ、これはゲームによってちがうけど、たとえば『ザナドゥ』とか『メルヘン・ヴェールⅡ』の場合は、方眼紙を用意して、1回移動するごとに自分の見える範囲を細かく記入していくっていう方法がいいだろうね。もっとも、これは時間がメチャクチャかかるから、ARPGの場合は大まかなラフマップでも十分かもしれない。どこに何があって、どうやればそこへ行けるのか、そのくらいがわかるマップを作れば合格点だと思うヨ（ウーン、いつになくマジメ！）。

Q 山下すえんすえ～、ボクはひとつ聞きたいことがあります。ベーマガのライターの中では、だれが下っぱなのですか？ たぶん、TOMMY氏でしょう。

P.S. 『軽井沢誘拐案内』の第3章を見て喜んでるTOMMYの顔が目に浮かぶぜ！

〔千葉市・**私は今でも神田川が好きです13才**〕

山下：このハガキのあて先が「『TOMMYのカポシ講座』係じゃなかった，『山下　章と南野陽子の結婚式招待状プレゼント係』でもなかった，『山下　章のレスキュー！AVG&RPG』係まで」という，とても長いもの（よくこんなの届いたなあ）で，質問の内容だけど，「下っぱ」って表現は良くないなあ。ライター活動の長さだとYu—You，年の若さだとEXCHANGERが一番下になるけど，自称「エンターティナーをめざす」TOMMYも，ベーマガ・ライターズの中では欠かせない存在だよね。ま，正直言って，それほど上下の差別がなく，みんなで和気あいあいとやってるってのが，ベーマガ・ライターズの実態なのさ！

意 ボクは『ザナドゥ・シナリオII』をプレイしているときに、新田恵利（絵梨）さんの「真夏の滑走路」をよく聞きます。でも、すべり台から落ちてしまったときに、「♪真夏の滑走路～」と歌ってしまうのはボクだけでし

ようか？

〔埼玉県秩父郡・山下恵利15才〕

山下：そりゃ，キミだけだって！



〔北海道小樽市・

HYPER—バルバーラ15才〕

山下：フゥ〜，これにはホントに驚いた。怒りのあまり，このハガキをやぶこうとした某氏もいるくらいだ。エイプリル・フールのヒット作だね。読者のみなさんもひっかかっちゃいけませんよ。HYPER—バルバーラちゃんは，正真正銘の女のコですっ！

新 次号からレス・アベに新設コーナーができる。名づけて，「読者間レスキュー」！　みなさんから送られてくる質問のハガキの中には，さすがのボクでもわからないような物がいくつかある。そうした質問に，読者のみなさんに答えてもらっちゃおうというコーナーなのだ。

とりあえず，今月の質問は，群馬県高崎市の**ゆうぼうクン**。「はじめまして，山下先生。ボクはX1用の『スーパーマリオブラザーズ・スペシャル』をプレイしているのですが，どうしても4—3がクリアできません。クリアのしかたを教えてください。」

読者のみなさんの中で，この質問に答えられる人は，どしどし手紙を「レス・アベ〜読者間レスキュー」係まで送ってくれたまえ。質問の解答の他，この際だから，『スーパーマリオブラザーズ・スペシャル』に関する情報なら何でもOKだゾ（マップ，隠れキャラ情報，etc.....）。しめ切りは5月23日必着。掲載確率は高いぜ！

また，質問するほうの人も，マイナーなゲームだからとしりごみしないで，どんどん送ってみよう。たとえボクがわからなくても，ベーマガ26万読者の中には，きっと知ってる人がいるにちがいないもんね！

★パソコンサンデー通信

みなさんお待ちかね，『パソコンサンデー』の予告編だ！　同番組はこの4月から6年目に突入し，新レポーターに貴倉良子さんを迎え，レギュラー陣一同大奮闘している。TV大阪・東京系で，日曜午前9:30〜10:00の時間に大好評放映中なので，ベーマガ読者のみなさん，ぜひ見てやってくださいネ。

●5月10日放送「手助けするパソコン」

教育やコミュニケーションに生かされているパソコンソフトを多角的に紹介する。ナムコが開発した身体障害者用のツールも登場。

㊙：X1用『バーニンラバー』

●5月17日放送「パソコン通信特集」

ますます盛りあがるサンデーネットの話題を中心に，最近のパソコン通信事情をレポート。

㊙：X1用『グラディウス』

●5月24日放送「お答えします！あなたの質問」

恒例の視聴者からの質問のおハガキにレギュラー陣が総力をあげてお答えする週。ボクは『めぞん一刻』『アスピック』などの質問にお答えするゾ。

㊙：MZ—2500用『デーモンクリスタル』

●5月31日放送「パソコンソフト・ベスト10」

パソコンサンデーが独自に集めたデータによる5月のソフトベスト10を発表！　果たして『ディーヴァ』が連続1位の栄冠を獲得できるのか？

また，この週はボクがあるソフトハウスにインタビューに行ったり，X1用『ドラゴンバスター』の紹介があったりと盛りだくさんな内容だ。

㊙：未定

なお，これらはすべて予定ですので，変更される場合もあります。

大好評発売中!!「山下章のレスキュー！AVG&RPG」

連載開始以来，読者のみなさんの圧倒的な支持を受けてきたレス・アベのコーナーが，ついに1冊の本になった！チャレ・アベ別冊を新作ソフトの解説本とするなら，こちらはそのアフター・ケア＋α版ともいえる充実した内容の1冊だ。まずは，その内容をザッと見ていくと……。

●超ワイド版Q＆Aコーナー

今までベーマガに掲載されたすべてのQ＆Aを中心に，全100種類のゲームのQ＆A400本以上をドーンと掲載。写真とキャプションを新たに加えて，すごいボリュームだぜっ！

●最新版！AVG＆RPG総カタログ

現在までに発売されたすべての作品を，オールカラーで見やすく紹介。どのゲームを買ったらいいのか，このカタログを見て選ぼう！

●㊙情報総集編

今までベーマガに掲載された120種類のゲームの㊙情報200本以上をまとめて大公開。これを読めば，キミもパソコン・ゲーム通だっ！

●RPG白地図マップ大全集

今まで紹介しきれなかったRPGの白地図マップを，完全保存版でお届けする。これは見逃せないっ！

掲載ソフト…▶アスピック▶アルゴー▶ウィザードリィ▶ウィザードリィ・シナリオII▶エプシロン3▶カレイドスコープI▶カレイドスコープII▶コズミックソルジャー▶ザ・スクリーマー▶ザ・ブラックオニキス▶ザ・ファイアークリスタル▶バビロン▶ファンタジアン▶魔訶迦羅▶マーベラス▶リザード▶ルパン三世・カリオストロの城▶ロストパワー

●山下　章のAVGテクニック大公開

AVGを解くための基本から応用まで，ボクが持っている数々のテクニックを，具体例を挙げながらくわしく紹介する。その他，基本単語集や有名なトリック集など，読み物としても興味深い。

——以上，376ページの超ボリュームで，定価1,300円で大好評発売中だ。まだ読んでないという人は，ぜひお近くの本屋さんで入手してくださいね。どうしても手に入らないという人は，もよりの本屋さんに取りよせてもらうか，電波新聞社に直接ご注文を（問い合わせ先：電波新聞社出版販売部☎03—445—6111）。

なお，この本はスーパーソフトBooksの第5弾として発売されているので，ベーマガよりひとまわり小さいA5版だから，ご注意を。

おたより待ってます

この「レスキュー！AVG&RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。封書での応募でもかまいません。

なお，電話によるお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン
編集部「山下　章のレスキュー！AVG&RPG」係

秘&意コーナー

ますますこのコーナーに送られてくるハガキの量が増えてきた。今月は，3ページに拡大してのスペシャル版だ！　スライダーシュート程度のキレじゃ満足できないというキミに，ドライブシュートのインパクトをお届けしよう。



〔埼玉県深谷市・**大澤啓介16才**〕

秘　今まで見つけた㊙の数々を紹介しましょう。

●ハングオンで，起動する前からリターン・キーを押し続ける。

●ヴァクソルでオートデモがはじまったらＤＩＳＫ　Ｂをドライブ１に入れ，スペースキーを２回押す。しばらくすると，ドライブ２のランプがつくので，ディスクを元のとおりにする。すると，いきなり５面からはじめられる。

●グラディウスをＥＳＣキーを押し続けて起動すると，セーブされたハイスコアが０にもどる。

以上，88ＳＲシリーズです。

〔千葉県富津市・**鈴木晴己18才**〕

秘　アルゴーの㊙テクを発見いたしました。[:][/]キーを同時に押してやると……。

〔埼玉県大宮市・**ＨＡＫＯＤＡ　ＪＲ・13才**〕

秘　ＰＣ－88ｍｋⅡＦＲの『北斗の拳』の㊙です。

ハーモニカを取って，じいさんにあげた後に，ＳＨＩＦＴと[P]を同時に押すと，ハーモニカの続きが聞けるぞ。

〔神奈川県相模原市・**むっこだよ～12才**〕

秘　ぼくはＰＣ－88の『クリームレモンＳＴＡＲ　ＴＲＡＰ』で㊙を見つけました。

まず，ゲームを入れて待つと，タイトル画面がでてきます。そこで，ゲーム・ディスクの２を入れて，何かキーを押すと，画面がみだれます。でも，そこで『ラン　ミル』と入力すると，いきなり，後半から，ゲームがはじめられます。

どうしても，先に進めない人は，ここからはじめて，がんばってエンディングを見てください。ぼくもまだ，解けない。

〔岐阜県大垣市・**大商生17才**〕

秘　**ＤＳシリーズの秘密**

1.まず，ドラゴンスレイヤーをプレイする。

2.魔法が使えるようになったら，〝ＲＥＳＴＯＲＥ〟を選ぶ。

3.実行する前に，ドラスレのディスクを，ザナドゥのＡ・Ｂ・Ｃのどれかと入れかえる。

4.そして実行すると，マップがスゴイ!!　見たことないのが，所せましとでる！　さぁ，これで，10面クリアした人は，エライ!!

〔滋賀県坂田郡・**MUHMIN・PAPA15才**〕

秘　Ｘ１の『グラディウス』のオプションの三つ目のつけかたは細胞面の最後のところにきたらＳＣＯＲＥの千の位が０のときに弾を撃つのをやめて敵の自爆するのを待ちます。そうすると，敵のいたところに火の玉ができるので取ると，オプションが三つになりますよ。

〔大阪府河内長野市・**木野誠之？才**〕

秘　『ディーヴァ』for　Ｘ１で究極の㊙コマンドを発見！

兵器レベルが１のとき，惑星戦モードの選択モードですぐＥＳＣキーを押すと〝ＯＰＴＩＯＮ　ＷＥＡＰＯＮ〟がどれでも選択できるのだ!!

〔千葉県山武郡・**宮城吉直16才**〕

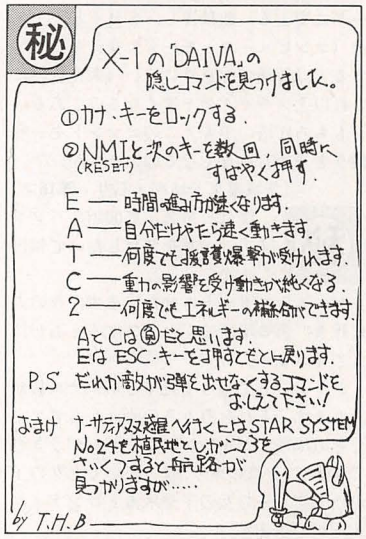
秘　Ｘ１用5″２Ｄ版『うっでぃぽこ』で，隠しコマンドと，裏テクを見つけました。

隠しコマンドはＧＲＡＰＨ＋[S]を押すと画面にＳＣＲＯＬＬ　ＯＦＦとでて，画面スクロールから切りかえ式になります。もう１回押すと，元にもどります。

裏テクの方法は，１面のデカキャラ〝ロドリゲス〟を木の玉１発で倒せます。１発投げて，ずっと下を押します。そうすると死にますよ。

〔千葉県銚子市・**小嶋克之？才**〕

秘



〔大阪府高槻市・**高橋　健16才**〕

秘　Ｘ１版のファイナルゾーンの隠し画面を発見しました（要２ドライブ）。

やりかた：まず１面をスタートします（別にどの面でもいいかもしれない）。そして，最後まで行って，面クリアする前にドライブ０のレバーのロックをはずしておいて面クリアします。すると，「まったく，すーぐコピーするんだからもう」と，いっている女の子の画面がでてきます。しかし，コピーしていないのに，こんな画面がでてくるのは，どういうわけだろう!?

〔愛知県愛知市・**梅田昌嗣16才**〕

秘　アスピックで簡単にＧＯＬＤを増やす方法をみつけました。ＧＯＬＤの高い（高ければ高いほど良い）アイテムを取ってそこでメモリセーブします。そしてすぐ死んで，ロードしてみると，セーブしたところの宝箱には，また同じアイテムが入っています。これを同じようにくり返せばＧＯＬＤをすぐにたくさん増やせます。

〔山口県光市・**内藤充宏15才**〕

秘　このコマンドはハンパじゃないぞ!!　Ｘ１用「アスピックスペシャル」でＣＤモードタイプのものを発見したのだ。

まずはタイトルでF2またはRを押すのだ。するとあら不思議，いろんな音楽が聞けるではないか。それにスピードを変えることもできる。

＋キーを押すと，スピード・アップ。

－キーを押すと，スピード・ダウン。

スペース・キーを押すと，つぎの音楽へ…。

・キーを押すと，前の音楽へ…。

ESCキーを押すと，ポーズがかかる。

＝キーを押すと，＋－でスピードを変えたものをもとのスピードにもどす。

これだけでおどろいてはいけない!!

ゲーム中にSHIFT＋＝を（テレビモードに変える）数秒押し，SHIFT＋・を（コンピュータ・モードに変える）押す。すると，普通でも意外に速い（失礼）のにこれ以上メチャクチャ速くなるのである。

もちろん塔の中も！このコマンドを一度使うとやめられなくなるのはまちがいなし。

〔茨城県東茨城郡・石井・洋16才〕

秘 僕は，MZ－1500用の『ソフィア』の㊙を発見したので報告します。

ゲームをスタートさせたらまず，左の方に行き，ある場所でジャンプすると石が浮きでてきます。

ジャンプして登って行くとボーナス袋があります，それを取りその画面からでてまたその場所でジャンプすると，石がうきでてきます。それに乗り，登っていくと女の子がいます。その女の子を取るとコンティニューができます。

〔東京都町田市・佐藤　隆14才〕

秘 MSX2版『火の鳥』の隠しコマンドを見つけました。パスワード入力のとき，「FULL ITEM DAYOON」と入力すると，アイテムをすべて一つずつ持っているというしょーもないものです。ちなみに，これはエンディング中にあるキーを押すとでる隠れメッセージに書いてあります。

〔山口県光市・山本　薫？才〕

秘 MSX2用の『火の鳥－鳳凰編』の隠しコマンドを三つも見つけました。

①F1キーを押してポーズをかける。

②HOMEキーを2回押して入力画面にする

③ULTRABOX（手箱が九つもらえる），TURBO（ぞうりが3足もらえる），HAYAME（テントウ虫が3匹もらえる）

〔兵庫県高砂市・大谷敬一郎？才〕

秘 なんと，MSXのザナックでランダーを確実にだす方法を発見しました。

まずZキーでゲームをはじめます。そして特殊弾をZで発射して，はじめにでてくるサートを撃つとランダーがでます。

はじめにでてくるサートでしかできません。

そして，取らずに，遺跡を撃ってE，Eを取ると1UP＋20,000万ボーナスになります。

〔広島県深安郡・小林克昌？才〕

秘 MSX用の『覇邪の封印』で，隠しパスワードを発見しました。パスワードの文字を全部「S」にしてはじめると，いきなりアギャーマが出現します。

生命力が少ないので必ず死にます。

さらに，「タタカウ」コマンドを実行すると，戦った後，キー入力を何もうけつけなくなります。

〔福島県安達郡・三瓶康貴14才〕

秘 **■ぱあと1**

MSXII版『ドラゴンクエスト』でドラゴン（竜王じゃないよ！）と戦うとき，とても楽になる方法があったので報告します。YUJI（大文字）と入力してから「たたかう」すると，ほぼ確実に「かいしんのいちげき」がでます。

■ぱあと2

『ウイングマンII』の宿直室で〝たむたむ〟と入力すると，あら不思議，お守りが手に入ります。88SR版のみ確認。

〔秋田県鹿角郡・悪少琵琶14才〕

秘 セガの『ワンダーボーイのボーナス・ステージ』について。

1面のワールド1（？）のエリア2のカンバンのところを過ぎると，すぐにデンデン虫と上のほうにバナナがでてくる。

それを取ると，こんどはハンドバックがでてくる。これをさらに取ると女の子がでてきてBOYを空に連れていってくれる。そして，空には，スーマリのようなボーナス・ステージが！　空の雲から落ちるとエリア2に行き，ボーナス面のハンドバックを取るとエリア3へワープする。

〔長野県上田市・黒岩和弘？才〕

秘 『ハイスクール奇面組』SEGAmkIII版。奇面組のつかまえかたです。

一堂零	ボールを当てる（自分の打ったボールが教室中にはねて当たり，気絶したときにしばる）
冷越豪	ヤカンをたたく（プロレスのまねをして気絶したときにしばる）
出瀬潔	手紙をなげる（手紙を読んでいる間になわでしばる）
大間仁	めざまし時計で起こす（起きても全然うごかないよ。そのすきになわでしばる　）
物星大	ピアノをひく（踊ってきて，コマンド表示のときの一時止まった，そのあとすぐなわでしばる）

■アイテムの場所

ボールは，理科室のまん中の列の1番うしろの机の中。ヤカンは校長室のテーブルの上。（注）→校長が起きるから前もって音楽室で，ハーモニカをもっておくこと。校長におこられる前に吹くと，吹きおわったときに校長はまたねむってしまうのだ。手紙はD教室。めざまし時計は，B教室。ロープは，A教室の左から2番目の前から2番目。

〔静岡県裾野市・阿部慎一14才〕

秘 『迷宮への扉』for MZ－1500のパスワード解読法を発見しました。

名	名	名	名	体	こう	防	ス	知
ま	けい	金①	金②	フ	レ	武	防具	チ

名➡名前　　チ➡チェックサム
こう➡攻撃力　　体➡体力上限値
ス➡スピード　　防➡防ぎょ力
ま➡魔力　　知➡知力
金➡お金　　けい➡経験値
武➡武器　　フ➡フード（食料）
　　防具➡防具

①数のかぞえかたはBが1で，＋は90で最高です。

②金(1)が一つで90です。

③体力の上限値は8の倍数にしてください。

④職業はA＝農民，B＝戦士，C＝商人，D＝魔術です。

⑤チェックサムはパスワードをすべて足した数です。

⑥武器（防具）は87年3月号の広告の表のNo.の数を①の方法で読んだものです。

〔群馬県高崎市・馬田武治12才〕

秘 MSXの『アルカノイド』で，ピンクのカプセルを取ったあと出口の近くでレーザーかラージの変形をし，変形途中で，ちょっと出口にさわってもどると音がして，ボールが消えてクリアできなくなってしまいます。もう一度出口へ入ればできるけどね。

〔石川県小松市・YKA？才〕

秘 MSX2版『がんばれゴエモンからくり道中』に㊙発見！

●その1：まずどこの面でもいいから秘密の暗号の前から3番目の文字と最後の文字を50音順のつぎの文字にします。

あ➡い，く➡け，そ➡た

すると，何と，その暗号を取った面のつぎの面に行けます。

暗号を取るのと，このコマンドを何度もくりかえすと，49のステージ・クリアは，軽い！　ただし城の中でやると，隠れステージ（？）にでてしまいます。

●その2：2PLAYを選び，ゴエモンをスタートのつぎの画面（？）で殺し，ねずみ小僧を面クリアさせてから，2面でひょう

たんを取って死ぬと，ゴエモンがひようたんを取った状態になります。

〔青森県南津軽郡・柴田智憲？才〕

秘 MSX2版「ザナック」で㊙を発見しました。

まずカセットをセットして，絶妙なグラフィックのタイトル画面がでる前にSTDを押しながら待っていると，何と！ BGMを含む，36種類のゲーム音が聞けます選択のしかたは←→で曲を選び↓がスタートで↑でとめます。また0～7のどれかを押してスタートさせると，選んだチップのアイテムが最初から使えます。

㊟二つとも押しっぱなしだよ。

〔東京都八王子市・藤原真治13才〕

秘 MSX2の『がんばれゴエモン！ からくり道中』で1プレイヤーのゴエモンがネズミ小僧になる，隠しコマンドを見つけました。

CTRLでゲームをスタートし，「くるくるてんてん」と入力すればいいのです。

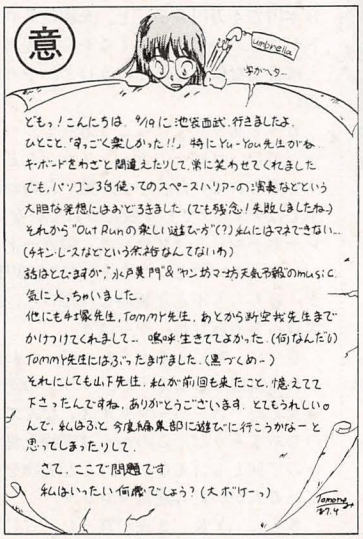
また，巻物をもらわなくてもコンティニューのできる隠しコマンドも見つけました。口にでそうな言葉。そう。それです。ずばりCTRLで「つづきがしたい」と入力すればいいのです。おまけに〝親分の書状〟は情報屋に3回入ればもらえます。方法は自分で考えてください。

〔東京都八王子市・藤原真治13才〕

秘 山下先生こんにちは。最近MSX用の『Qバート』の㊙を見つけたのでお知らせします。まず，1人用のLEVEL5でサイコロを2列ならべたら，F1 キーを押します。

するとストップしますね。また，F1 キーを押します。こんどは再び動きだして3列ならべなくてもクリアできるのです。これはすばらしい！

〔青森県北郡・でもいかない時もある15才〕



〔東京都板橋区・みうらともね？才〕

《第1表》「まじゃべんちゃー」特殊コマンド一覧表

〔＊〕	メニューに入る
〔！〕	モニターSP－1002に入る
〔b〕	メッセージ表示
〔「〕(カギカッコ)	エンディングに飛ぶ
〔－〕(マイナス)	「そのころ，江戸の町の…」からはじまる
〔q〕	他のディスクをブート
〔s〕	ハイスコアを表示
〔z〕	COMMODORE BASICに入る
〔i〕	メッセージ表示
〔n〕	メッセージ表示
〔f〕	メッセージ表示
〔x〕	トレーニング・モードになる
〔_〕(SHIFTを押しながらカナの「ロ」)	第2部（雀荘）からはじまる
〔p〕	「復活の呪文」に入る
〔m〕	イントロダクションの有無の切替え

(すべてデモ中に押してください)

《第2表》復活の呪文

ナオ	タンヤオ	ハヤシ	オキシケﾞﾝ	オニオン
サカイ	アナ	クマ	エツクスケイテﾞイ	ハﾟワア
ヤマモト	キキヨウヤ	ワタナヘﾞ	ナヘﾞサン	ヤマセ
タナカ	カミ	カミタマ	タナカサマ	テクノホﾟリス
カセ	サノ	マリコ	イシイ	オオウチ
ウチタﾞ	ウエノ	サイトウ	オクヤマ	ミヤナリ
ナムラ	オカﾞサワラ	ミスﾞカミ	キクチ	ケイコ
コシロ	コシロン	ミヤスキﾞ	オオスカﾞ	オカサﾞキ
ヒンシユク	スライムクン	ラビﾞツト	コミケ	ティコク
セカﾞ	テクノス	タイトー	カフﾟコン	テﾞコ
コナミ	ナムコ	アタリ	ニチフﾞツ	テクモ
シンニホンキカク	アイレム	ニホン アミユーズﾞ	ウツトﾞフﾟレイス	ウイリアムズﾞ
ワタナヘﾞ	ユウコ	アサノ	ウチタﾞテ	キタノ
ハチオウジﾞ	ウラワ	シフﾞヤ	タシﾞリ	カワノ
ヤマネ	アルコﾞス	チバﾞ	サイタマ	キカﾞワ
コナミ ナムコ	ススﾞキ	イイスﾞカ	ダマフﾟラサﾞ	トコロサﾞワ
コサカイ	フシﾞオカ	ハアヘﾞシイ	タコタコ	シユウル
ワキﾞヤン	トヨタﾞ	メイタﾞィマエ	カルテツト	オチテユクー
フシﾞウラ	エニツクス	アナクン	ハーフリータ	フﾟチハﾟントﾞラ
ロリホﾟツフﾟ	レモンヒﾟーフﾟル	ヘﾟハﾟーミントコミツク	フﾞリツコ	アフﾟリコツト
ヘﾟーシﾞワン	アケﾞチヤウ	アリスクラフﾞ	ホツトミルク	イケナイコミツク
メロンコミツク	エースフアイフﾞコミツク	ピﾟオ	キヤロツト	フアンロートﾞ
フﾟチアツフﾟルパイ	センノナイフ	ニンテントﾞウ	シーカﾞル	ヤムセﾞ
サンテﾞンシ	サンリツ	トモス	イタﾞ	ハトﾞソン
シﾞンコク	ハリアー	ロイヤルテﾞンシ	コンフﾟティーク	ログﾞイン
アイオー	ミル	トル	キク	ハアト トレロ

秘 FM77AV版『Fire Ball』で，ゲーム中にBGMが流れるコマンドを発見しました。

あのつまんない効果音でなく，タイトル画面のBGMが流れ，ノリにノッてプレイができます。

その方法は，Mキーを押すだけでOKです。

〔千葉県市川市・赤塚大祐？才〕

秘 4月号のこーてつジーグ君。君はまだアマイ！

というわけで，第1表が『まじゃべんちゃー』の特殊コマンド一覧表です。

〔！〕のモニターSP－1002は，ほとんど本物と同じで，SS，SG，LOAD等のコマンドを，ちゃんと受けつけます（さすがFDはムリでしたが）。

ちなみにGOTO$1200でデモ部分にもどります。

〔z〕のCOMMODOR BASICはPOKE59468，14で，デモにもどる以外は，何を入れてもSYNTAX ERRORになります。

さて，〔p〕の復活の呪文ですが，これは第2表を見てください。

この表に載っていることばを入れると何らかの反応がありますが，これらは，ただこれだけで，単なるウチワネタのようです。

★ ★

㊙&意大募集

この㊙&意コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，意はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒104 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&意コーナー」係

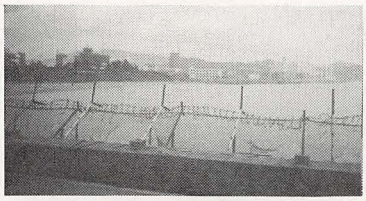
第8回

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

香港ゲームセンター事情②

香港旅行の3日目，ボクらはオプショナル・ツアーでマカオへ行ってみることにした。マカオはポルトガル領の観光都市で，香港から船で約80分の位置にある。

マカオと言ったら，やっぱりギャンブル。$100万キッドになることを夢みて，さっそくボクらはカジノに入っていくのであった（大きなホテルの1階は，たいていカジノになっている）。



▲このフェンスのこちらはマカオで，むこうは中国——。今なお，フェンスに穴を開けて密入国する人が絶えないそうだ。朝，このへんをジョギングしてると，狙撃された密入国者の死体が海にプカプカ浮いていることもあるんだって

マカオのカジノはラスベガスとはちがって，サイコロの目が丁か半かを当てる，いわゆる“チンチロリン”が主流となっている。もちろん，ルーレットやスロットもたくさんあるのだが，トランプを使ったギャンブルが意外に少ない。

ようやく見つけたブラックジャックのテーブルでも，1プレイがなんと約1,000円！物価の安いマカオで，この金額はケタはずれだ。オマケに，そのテーブルのディーラーがメチャクチャ強い。手前の子供が13から8を引いて21にすると，ディーラーも13から連続で8を引いて21にしちゃうって具合なのだ。

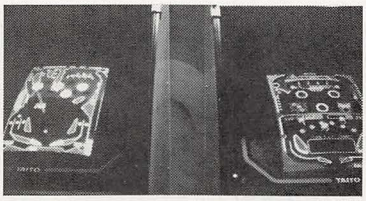
コイツは，カードに鉄の粉をすりこむか，赤い目の人形をヒザにかかえてプレイするかでもしないと勝てない，という結論に達したボクらは，$100万キッドになる夢をあきらめ，ほどほどに遊んでその場を切りあげた。

そして，その怒り（？）をぶつけるべく，カジノの上の階にある超巨大ゲーム・センター に奇襲攻撃を仕かけた。このゲーム・センターがとにかくすごいのひと言。古いゲームから最新ゲームまで，さすがカジノって感じでズラリとそろっているのだ。



▲マカオのカジノの2階にある，巨大なゲーム・センター。アップライト型がズラリとならんでいる。ここで『アウトラン』をやったら，地元の少年たちが山のようにむらがってきた

古いところの名前をちょっと挙げていくと，『レッドクラッシュ』『WWIII』『ワープ&ワープ』『フェニックス』『サタン・オブ・サタン』『マッドプラネット』『スイマー』『COP 01』『ジュノファースト』……などなど。まさに，見城先生がいたら涙とよだれを同時に流しちゃうような，なつかしのゲームが勢ぞろいしている。



▲日本ではもうほとんど見ることができない，タイトーのピンボールゲーム。こういった写真をたくさん見せたら，見城先生が香港にVGGツアーに行くって言ってたゾ？

さらに，『LEGEN DARY WING（アレスの翼）』『Heroic Episode（妖獣伝）』といった海外バージョンも発見された。とにかく，このゲーム・センターにこれただけでも大収穫って感じ。

さてさて，ゲーム・センターのレポートはこんなところにしておいて，ここからは香港のお買い物事情にいってみよう。香港はとにもかくにも物価が安い。ジュース1本60円，ラーメン1杯100円と，食べ物のたぐいはとくに安くて，Tシャツなんかもわずか2香港ドル（約40円）から買える。ところが，それに反して，電気製品がけっこう高かったりするわけだ。

ボクはおもちゃ屋で，海外版セガ・マークIII『セガ・マスターシステム』を買おうとしたのだが，その値段が，値ぎったあとでも1500香港ドル（約3万円）！　もっとも，マスターシステムには，ジリオンと同じ型の光線銃と，『ハングオン』『サファリハント』の二つのソフトが1メガROMに入ったものが付属についてくるから，高くなるのも当然なんだけど……。まあ，せっかく海外にきたんだから，ということで，てっちゃんに借金してマスターシステムと『ブラックベルト』（海外バージョンの『北斗の拳』）をドーンと奮発して買ってしまった。おかげで，残りの旅行中は，香港で貧困をキワめることに……（高度なダジャレだこと！）。ま，近いうちに本誌で『ブラックベルト』の特集なんてやってみてもおもしろいんじゃないかな？



▲香港のレコード屋にも，このとおり日本のアイドルのLPがちゃんとある。LP1枚約800円だから，メチャクチャ安い。それにしても，相本久美子や桑江知子のデビュー・アルバムがあったのには驚いた，驚いた……

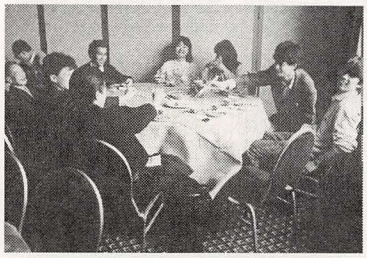
一方，ファミコンのほうはどうかというと，日本のファミコンとまったく同じ物と，例のNES（任天堂エンターテイメント・システム）の両方を売っていた。NESは日本円で4万円ちょっと。光線銃とロボットがはじめから付いてくるから，妥当といえば妥当な値段なんだろうけど，やっぱり高い。

カートリッジもけっこうあって，パッケージのないコピーのカートリッジもどうどうと売られていた。中でも驚いたのが，日本ではディスクでしか販売されていない『バレーボール』と『プロレス』のカートリッジが売っていたということ（約3,000円）。ま，どちらも不正な製品なんだけど，思わず買っちゃったね，やっぱり。

さらに，噂によると『スーパーマリオ2』のROM版もあるそうで，マップのデータを変えた『スーパーマリオ3』なんていうのもあるそうだ。このへんは実物を見てないので何とも言えないが，もし現物を持っている人がいたら連絡ヨロシク。

さらに，YK－2氏が買った『GUMS HOW』というソフト，これは日本未発売

のうえ，『スーパーマリオ』と『マイティボンジャック』を合成したようなゲームで，とてもおもしろそうに見えた一推量の形をとっているのは，そのソフトがＮＥＳ専用だったため。ＹＫ－2氏は空港につづいて，再びカポッてしまったのだった)。まったく，もうちょっとお金を持っていたら，みんなでＮＥＳを買ったところなのに……。香港では10万円のこずかいなんて，アッという間に消えちゃうってのがコワイ。



▲ツアーの人たちとみんなで「これがヤムチャだ!」という写真を撮ろうと企画したのに，ひとり恥ずかしがって裏切るてっちゃん(右はし)。その他にも，彼はペキンダックが丸ごとでてくるものだと，大きな勘ちがいをしていた

また，香港は台湾とならんで海賊版のメッカと呼ばれるだけあって，雑誌やマンガのコピー品が大量にでまわっていた。香港には著作権というものが存在しないからこそなのだが，『キャプテン翼』『めぞん一刻』『天空の城ラピュタ』など日本の大ヒット10作品をコピーして，せりふだけをむこうの言葉に変えて連載しているマンガ週刊誌を見つけたときには，さすがに爆裂消球をくらったような思いがした。

それに，「明星」「平凡」のようなアイドル誌もいくつかあって，日本の歌手の情報や写真もけっこう載っていた。「突然引退的青春偶像歌手堀千恵美」なんてのが一例。レコード屋を回ってみたところ，香港で人気があるのは，松田聖子，山口百恵，本田美奈子，南野陽子あたりだというのもわかった。正直なところ，香港のアイドル歌手ってのは，それほど……でもなくて，アイドルは日本の圧勝って感じだ。

——まだまだ他にも書きたいことはたくさんあるんだけど，ページも限られていることだし，最後に旅行中に起こった，とくにおもしろい事件をご紹介して，レポートをしめくくるとしよう。

Ｐ.Ｓ. 夏にはまたどこかに海外旅行してみたいと思うので，そのときのレポートもお楽しみに!!



◀日本では噂のお2人の映画も，香港ではこんなふうに上映されてマス。他にもけっこう，日本未公開の洋画が上映されたりするんだヨ

★ガンツ・カルノフ事件

ケンタッキーフライドチキンの店内でのお話。カルノフのような体型をした女性の店員は，「グレープフルーツ・ジュース」と言ってもまったく理解してくれない。商品名ぐらいちゃんと英語で覚えておけと怒るボクらをしり目に，なんとその店員は，レシートを口にくわえると，ロボコンにでてくるガンツ先生のように，口からレシートをはきだしたのであった。一同あ然。

★手塚一郎なんすか事件

香港の空港の入国審査でのこと。たいてい審査官に“How long will you stay here?(何日ここに滞在するのですか)”と英語で質問を受けるのだが，それに対して，何を勘ちがいしたのか，てっちゃんは日本語で「なんすか？」と答えたのであった。爆笑するみんなにむかって，「風の谷のなんすか(ナウシカ)」って自分でフォローするところはサスガ。

★ＹＫ－２大損事件

空港，ＮＥＳのソフトで損をしたＹＫ－２。しかし，まだまだ彼には怒るべきワナが待ち受けていた。免税店で象牙の麻雀牌を約２万円で買った彼が，ホテルのすぐそばのおみやげ屋に行ってみると，なんとまったく同じ品物が１万円弱で売られていたのだ。結局，彼がこの旅行中に損した金額は，３万円強。もしも節約していれば，欲しかったマスターシステムが買えたってオチだ。

しかし，それにもめげずに，香港オリジナルのアニメ番組の主題歌を聞いて，「この曲はいーす!」と叫んでその場で楽譜を作っちゃうあたり，王者の風格を感じさせてくれるぜ!

★ＴＯＭＭＹ vsベルト売り事件

香港ではベルトが安い。繁華街のど真中の出店でベルトを買おうとしたＴＯＭＭＹは，札をだしまちがえて，100ドルだまし取られてしまった。すぐに気づいたＴＯＭＭＹは，ベルト売りのオッサンに猛烈に抗議。「オッサン，ふざけんなよ，100ドル返せって言ってんだよォ」。

——道の真ん中でドナリつづけること約20分，ようやく100ドルを返してもらったのだが，ボクらのまわりには，グリルと香港人の輪ができていた。その中には，香港マフィアのような連中の姿もチラチラ……。アセッタボクラは速攻でその場を去り，背後に気をつけながら一路ホテルへ帰った。

しかし，情報が伝わるのは光より速いと言われている香港マフィアに顔がわれてしまったにちがいないと考えたボクラは，その日の夜は外へでずにホテルにたてこもり，窓からの狙撃者に注意を払っていた。今でこそ笑い話にもなるけど，そのときはホントに恐かったんだヨ!

★香港商法について

香港では，物の値段があって，ないようなものだ。たとえば，はじめは，「１本千円１本千円」となかば押し売りのように売ってくれるベルトが(日本円のレートが高いので，買い物も日本円のほうが喜ばれる)，無視していると「２本千円」「３本千円」と安くなっていき，ついには「５本千円」にまでなる。それでもかっこよく“No, thank you”なんて断わっていると，最後には「10本千円!」と破格の値段になる。もっとも，それでもいくらか利益がでるわけなんだから，香港の物価がいかに安いか，そして日本人の観光客にどれだけ高く売りつけようとしているかがわかってもらえるだろう。

それから，くれぐれもツアーで連れていかれたおみやげ屋などで買い物をしないように。そういう店の物の値段には，たいていツアーなどのリベートが含まれているわけだし，町のはずれにある小さなおみやげ屋のようなところのほうが，全然安かったりするんだヨ（ＹＫ－２：そのとおり!)。

香港まるごとHOWマッチ正解者発表!

全部で500通近くの応募のあった「香港まるごとＨＯＷマッチ」，まずは正解の発表です。(１香港ドル＝約21円)

①南野陽子のＬＰ＋カセット

ＬＰ「ジェラート」が41.50ドル，カセット「ヴァージナル」が38.50ドルで，計80ドルちょうど。ＬＰ，カセットはすごく安いけど，ＣＤは120ドル(約2,400円)とそれほど安くない。

②セガ・マスターシステム

定価は４万円ちょっとだけど，ボクが買った値段は1,500ドル。こういった電気製品は高いんだよね。

③うる星やつら第44巻

44巻というのを見てアレ？と思った人がいるだろうけど，これが噂の海賊版。１冊が100ページ弱しかないから，こんなに巻数が増えちゃうってわけ。お値段のほうは，たったの３ドルだ!

④超特大旅行カバン

これが今回のクイズのキーポイント。日本では２～３万円しそうなカバンが，なんとたったの98ドル（約2,000円）で買える。コイツはお買い得だぜ!

⑤ ①～④の合計

1,681ドル。

——以上，ニアピン賞は，1,700ドルと予想してくれた岐阜県恵那市の**長谷川 豊君**，そしてホールインワン賞は，②の1,500ドルをズバリと当ててくれた岡山県倉敷市の**土居浩二君**に決定!やっぱり④がちょっとむずかしかったかな？

ファンタジー通信
妖精について
手塚一郎



愛知県名古屋市・高橋　豪

恐怖――とくに未知への恐怖は，いつの時代にも人々の心の中に存在します。

古えの時代，人は荒野を，森を，そして海を恐れました。そして，その恐怖が怪物となり，霊となり人の心に住みつくようになったのです。

現在――人は森を切り開き，海に潜り，宇宙にさえ進出しています。夢を失い，愛すべき怪物たちは迷信となり，民話の中でしか生きられなくなりつつあるのです。

人々は自分の納得できないことを嫌います。納得できないことは納得できるように解釈します。雨……どこかに雨を降らせることのできる生き物がいて，自分にいじわるをしているんだ。豊作……草木の実りをよくしてくれる者の恵みだ。死……。

こんにちは，ベーマが編集部のダークエルフこと手塚一郎です。今回のファン通は小説や漫画などのメディアから離れて「妖精」についての話をしていきましょう。

フェアリー



山口県長門市・若葉萌之

妖精といえばfairy（フェアリー）っていうのが一般的な考えかただろう。これはラテン語の「運命」とか「宿命」を意味する名詞のfatumから派生したというのは有名な説だ。

パソコンＲＰＧにもよく顔をだす彼ら(彼女ら）はゲーム進行上で重要な種族となっているが，実際には戦いを好まないんだ。彼らが好きなものといったら「音楽」，色でいったら当然「緑」。ところで彼らがきらうものを知っているかナ？　それは「鉄」なんだ。

エルフ

ＲＰＧで有名なelf(エルフ）も妖精といっていいだろう。この語源は「月下で遊ぶ妖精」という意味以外ハッキリしないけれど，ドイツ語の「悪夢」を意味する語がalpだということや，髪がからみつくことをイギリス語でelflockというように日常的に見てもかなり広く人々の間に浸透しているようだ。彼らは草地で踊るのが大好きで，みんなが輪になって踊るため，まわりよりも濃い緑の円（フェアリー・リングとかエルフ・リングと呼ぶ）ができるといわれる。



北海道旭川市・白羽　翔

小人

地中に住む邪悪なエルフを小人という。呼び名は各地方でいろいろと変化し，「ドゥヴェルグ」とか「ドゥエルガル」，「ツヴェルク」，「ドゥウォーフ」などなど。もうピンときた人もいると思うけど，これがＲＰＧによく登場するドワーフのことなんだ。彼らは金や銀などの金属細工に非常に長けていることは'86年2月号のこのコーナーで紹介した「クリスタル・ドラゴン」などでもわかってもらえるよネ。



東京都渋谷区・生井♡いく

メロウ

海や川，湖などにも妖精は住んでいるといわれる。このメロウもそういった水の妖精の一つなんだ。merrowは一般に不吉なものとされている。なぜならメロウが現れると必ず天気が悪くなるからだ。

女性のメロウはとても美しく，今でいう「人魚」のような姿をしていて，まれに人間と結婚してしまうこともあるそうだ。しかし，男のメロウのほうはというと，逆に非常に醜い姿をしているといわれる。



埼玉県春日部市・岡本芳久

レプラホーン

レプラホーン（レプリコーンとも言う）は「片足靴屋」(lepracaun)のことで，文字どおり靴を直す妖精だ。妖精というのは一般的に踊りが非常に好きなため，靴をすり減らすのが早いといわれる。

そこで登場するのがこのレプラホーンなんだ。働き者だから当然のことながら金持ちである。なまけ者のレプラホーンをクルラホーンというらしい。

ニンフ

ギリシャ神話に登場するニュンペと同じものだ。ニュンペというのはギリシャ語で「若い娘」という意味で，長生きでなおかつ非常に美しいのである。

ニンフは水に住むものという考えかたもあるけど，それは必ずしも正しいとは言いきれない。なぜならニンフは住む場所によって呼び名が変化するからなんだ。

たとえば木にいるニンフは「ドリュアデス」(ドライアードっていったほうがわかりやすいかナ？）と呼ばれている。



大阪府箕面市・ＳＡＴＯ



新潟県岩船郡・伊藤愛子

他にもドュラハンとかバンシー，スプライト，ピクシーなどネタはたくさんあるんだけど，今回はこれでおしまい。残りは，いずれでるであろう「ファン通別冊」で書こうと思ってるんだ(リクエスト募集中！)。

これからもときどきこういった企画をやりたいんだけど，どうでしょうか？ぜひとも感想を聞かせてください。

さて，来月は小説か漫画でいこうと思ってます（最近忙しくて本もロクに読めない！前は1日1冊読んでいたのに……)。それではまた来月っ！

P.S. そーいえばTOMMYが好きなのも妖精(フェアリー)だって，もっぱらのウワサだぜ。

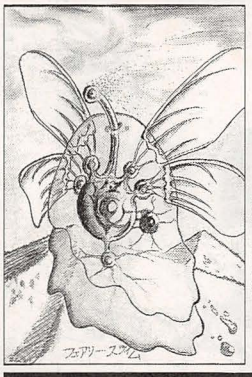
今月のC.Cコーナー

えーと，前回の課題は「フェアリーとスライム」だったね。前回同様に力作が多くて選考に時間がかかってしまったぐらいだ。

で，今回掲載となったのは**宮崎県延岡市のREMくんと熊本県鹿本郡のZONくんの2人**。両方とも鉛筆を多少使用しているのでキレイに写るかどうか心配だけど……。これからは鉛筆を使わないよーにしてネ。



▲宮崎県延岡市・REM



◀熊本県鹿本郡・ZON

今月のD&D®コーナー

D&D® プレゼントにたくさんのハガキをありがとうございましたっ！4月11日という1年で一番めでたい日にしめ切りとさせていただきました（ボクがこの世に誕生した日)。10名の人にプレゼントだというのに1,000通を楽に越える応募があり，あらためてD&D® の力を知った思いがします。それで今月は当選者の発表！ といきたいのですが，じつはまだそのハガキを選んでないのです。ゴメンっ！ 来月は必ず発表しますので，ゆるして！

それではハガキを1枚。先月のこのコーナーにも載った杉浦くん（名前が載らなくてゴメン！)。マジメなイラストだけじゃなくこういったイラストも待ってまーす。



愛知県蒲郡市・杉浦利博

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは読者同志の交流の場として使ってほしい。





読者のコーナー

まずは愛知県稲沢市の樹実花ちゃん。

★「こんにちは，さくらめーる樹実花です。コリずにまた手紙を書きました（すみません。迷惑でしょうね)。

ところでルネ・マグリットという画家を知っていますか？ このかたの絵がとても幻想的なんですよー。なんていうのかなー，一瞬その絵の世界に引きこまれるんです。一度美術館などに行ったときに見てください。損はしませんっ。それでは……。」

■㊐：迷惑なんてとんでもないっ！読者あってこそ，このコーナーが成り立っているんだからネ。ボクはモネとかの絵なら知ってるけど……。美術館か……そういえば長いこと行ってないなー。でも1人じゃねー。

続いて山口県小野市のＪｉｎくん。

★「なぜＦＡＮＴＡＳＹというと騎士がでてくるのでしょーか？確かにＦＡＮＴＡＳＹ（幻想的，空想的）な敵を倒すとき，騎士は必然のものとなるでしょう。しかし，これ自体は別に幻想的でも空想的でもありません。ＦＡＮＴＡＳＹという観念から考えると，それはワキ役ではないかとさえ思えます。決して否定するつもりはありませんが，ＦＡＮＴＡＳＹ＝中世騎士と考える人が少なくないようです。幻想的，空想的なものは自分で作りだしていくものなのですから，固定観念にとらわれずに想像力を発揮してほしいと思います。」

■㊑：確かにファンタジーって言われるとまず最初に頭に浮かぶのが騎士という人が多いと思う(ボクの場合はドラゴンだけど)。ボク自身，自分の想像力の貧困さについつい情なくなったりして……。やっぱりファンタジー通信って名前がついているからにはそういった世界を特集もやったほうがいいんだろうネ。ボクは中世ファンタジーに限らず，幻想的な世界にも興味がある。ところが悲しいことに時間がない（時間で思いだしたけど来月あたりエンデの「モモ」でもやってみよーか)。今は買い集めた小説を消化するのがやっとなんだ。で，新しい企画を一つ。このコーナーの最初にあるリードの部分を読者に提供（19文字×15行）して小説もどきを書いてもらう「私のファンタジー」コーナーっていうのはどうでし

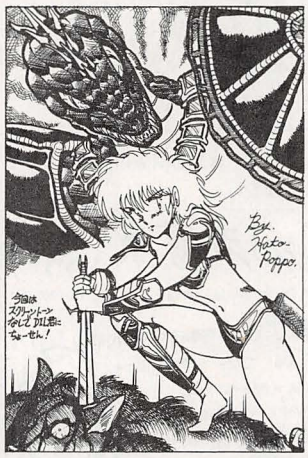
ょう？Ｊｉｎくんもぜひ参加してネ。

今回は特別に４ページもいただいてしまったので，ちょっとリッチに誌面を使ってみました。まあ，ときにはこんな風にやってみるのもいいんじゃないかナ？なんて１人で思っております。

最後に投稿に関してひと言。イラストは必ず黒インク，サインペン，ボールペンなどで描いてください。鉛筆やカラーは不可です。それから文章にして載せたらマズイよーなことがあるときはそのように書いておいてください。よろしくお願いします。

ファンタジー通信 イラスト・ギャラリー

三重県名張市・はとぽっぽ



㊐：高校合格おめでとうっ！いやー，よかった，よかった。これで「はとＶＳＤＩＬ」ができるってものだ。

群馬県前橋市・ＨＡＴＯ君の弟子ＤＩＬ



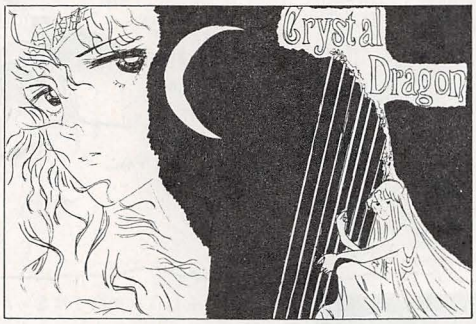
㊐：ディルプールのイシター・イラスト・シリーズ。今回はブルー・キャプテンだ。いつもながら迫力です。

鹿児島市・星野由宇



㊐：ドラゴンに挑む戦士というところかナ？手に持っているのが剣じゃなくてメイスなのがいいネ。

北海道紋別郡・ＥＶＥ



㊐：アリアンのイラストが最近急激に増えてきたんだ。えっ？アルバムも持っているの？ＣＤで発売されないかなあ。

埼玉県南埼玉郡・ぱこ＆ぺん



㊐：「ぴっぐまうす」と裏に描かれていた「さらまんだあ」がインパクトが強かったです。〝あたた〟の友だちにヨロシク！

愛知県知多郡・すぴすぴ



㊐：高校合格おめでとー！いいなあ高校生かー。ボクなんか大学の３年だぜ。年を感じてしまうのでした。

群馬県前橋市・森　勝之



㊐：うーん，そろそろＲＰＧから離れてみたいとは思っているんだ。こういう要望は遠慮せずにズバズバ言ってください。

千葉県船橋市・源　義経



㊐：源　義経くんは東洋ファンタジーが大好きらしい。他にも東洋ものが好きな人が結構いるのでコンタクトをとってみたら？

C.Cコーナー，来月の課題は？

来月は「ウィル・オー・ウィスプとカバ」でいってみたいと思います。しめ切りは5月20日必着。また，こんな課題がいい！なんていう希望も待ってまーす。

茨城県稲敷郡・TONKOU



㊐：「エルリック」シリーズは確かTOMMYが全部チェックしているはず。ボクが好きなのは「妖魔の騎士」さっ！

埼玉県草加市・善良な一市民



㊐：ボクが持っているのはグインのゲームブックだけです。いろいろな展開が楽しめて，やればやるほどおもしろいタイプだネ。

兵庫県神戸市・D



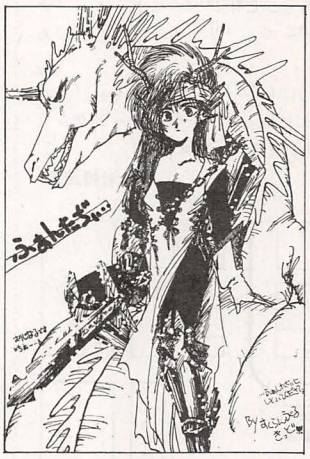
㊐：剣と魔法を題材としたイラストが多い中でとくに目立つのが彼女のイラストなんだ。個人的にファンです。

長谷川徳幸&FUSAN



㊐：長谷川くんとFUSANの合作だ。なんとなくシリーズ化しそうだネ。イラストレーション・マガジン期待してるヨ！

秋田県平鹿郡・すくらんぶるきっど



㊐：男性キャラが少ないとのことです。よーし，ミスター&ミスファン通やるぞっ！「ミスター&ミスファン通」まで送ってネ。

長野県・大帝バル



㊐：かっこいいドルアーガくんです。今度DILくんと対決（こればっかり…）させちゃおうか。住所はちゃんと書くように！

大阪府高槻市・バトルホークII



㊐：エルスリードに登場するウィングナイトのバトルホークIIバージョンだネ。この他にも送ってくれたけど残りは来月で！

●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

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。タイトーの話が多くてすいませんが，ついにと言うか，やっぱりと言うか『ダライアス』のレコードが6月に発売されるそうで，心からお祝い申し上げます。何でもB面はタイトーの社員のかた自ら演奏したアレンジ・バージョンだそうで，心がこもっていてうれしいですね。

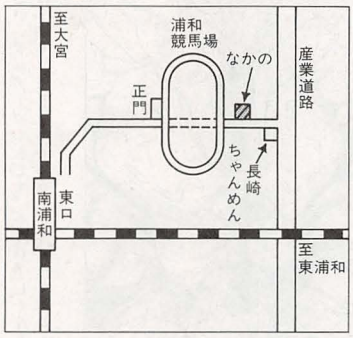
それでは今月もVGG，ごゆるりとお楽しみください。

VGGコーナー

埼玉県

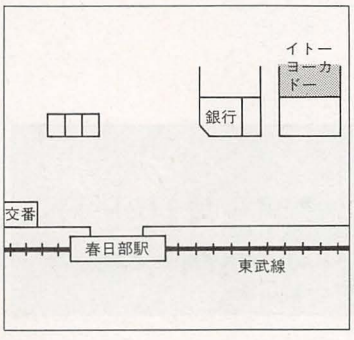
★うちの近所の「なかの」というゲーム・センターには『スナップジャック』がこの間入りました(MAP1)。

(浦和市・明日，受験)



《MAP1》浦和市のVGGマップ

■見城：ちょっ，ちょっと待って。それ，ヒマができたら必ずプレイしに行くから。ユニバーサルの1982年頃の作品でお得意の〝EXTRA〟もあります。



《MAP2》春日部駅前のVGGマップ

★春日部市の「イトーヨーカドー」の屋上には『プレアデス』，『スパイダー』，『ドラゴンバスター』，『ギャラクシアン』，『ペンギンくんウォーズ』，『スペースパニック』，『スイマー』，『ぺったんピュー』などがあります(MAP2)。

(南埼玉郡・しさましらがい♥)

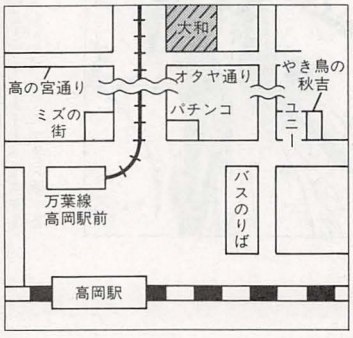
■見城：ここも1回行きたい！『スパイダー』のゲーム画面なんて，ここ何年も見てないよ。

富山県

★高岡市の「大和」屋上プレイランドには『Mr. Do's ワイルドライド』，『リバーパトロール』，『タイムパイロット』，『女子バレーボール』，『フォーメーションZ』，『Mr. ジャン』，『スーパーライダー』，『BAG MAN』，『チャンピオンベースボール』，『マリオブラザーズ』，『リプルラプル』等がある。

「ユニー」にも『ムーンパトロール』，『タイムパイロット'84』，『エレベーターアクション』等いろいろある(MAP3)。

(高岡市・岩崎浩之)



《MAP3》高岡駅前のVGGマップ

■見城：どうでもいいことだけど，この間『Mr. Do's ワイルドライドII』が発売される夢をなぜか見てしまいました。何とプレイしてみると画面が上下左右とスクロールするリアルな夢でした。うーん，もう1回プレイしてみたい…!?

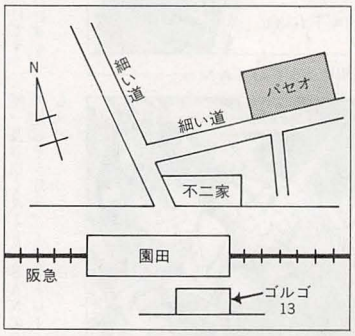
『ワイルドライド』は僕自身，プレイそのものを楽しむより，アイデア性そのものに感銘を受けた作品です。ジェットコースターのレール上に人を走らせてゴールさせるゲームなんて普通考えませんよ。でもあのゲームに〝EXTRA〟をつけたのは少々強引だったと思うけど。

兵庫県

★尼崎市の「パセオ」3階には，『ジャイラス』，『Nーサブ』，『ナイトスター(1月号の畠山さん!!)』，『Dーディ』，『ハローゲートボール』，『サーカスチャーリー』，『少林寺への道』，『ウイズ』，『ザ・運動会』，『10ヤードファイト』，『ハイパーオリンピック』他多数あり。

P.S. 最近リバイバルのゲームが多いが，アイデアがもうでつくしてしまったのだろうか？ 悲しい…。それから近畿地方で『マーカム』見つけて！(MAP4)

(尼崎市・炎のソーサラー)

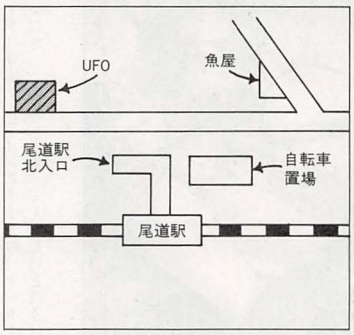


《MAP4》園田駅前のVGGマップ

■見城：リバイバルじゃなくて正確にはリメイクというんじゃないかな？ 最近この手のゲームが多いのは『アルカノイド』の大ヒットに触発されたということと，年々複雑になりつつある最近のゲーム構成を反省してきているということなんだろうけど，ちょっと安直なものが多くて閉口するねえ。

広島県

★尾道市の「UFO」には，『ジャンプバグ』，『スペースインベーダー』，『スクランブル』，



《MAP5》尾道駅前のVGGマップ

『バーニン'ラバー』,『ポラリス』,『イエローキャブ』,『ルパン3世』,『ドンキーコング』,『クラッシュローラー』,『フロントライン』,『アクロバット』,『スピードレース』などがあります(MAP5)。

(御調郡・藤田幸茂)

■見城:『ポラリス』で私は白い潜水艦というのを見たことがありません。『クラッシュローラー』,ペンキをぬったあとに動物が足跡をつけて汚してしまうというアイデアはおかしかった。『フロントライン』,これに1日100ゲーム以上ハマッたプレイヤーがいたそうです。ご愁傷様です。

あのゲームを捜せ!

このコーナーにお便りをくれる人たちにお願いなのですが,〔求む〕を書く場合,どうしてもプレイしてみたいという1～2機種に絞ってください。最近〔求む〕と〔発見〕が多数ゴチャゴチャになっていてハガキの整理がつかなくなっているのです。

それではよろしく。

埼玉県

〔求む〕『カンキックキッド』。

(狭山市・カッパ)

■見城:うーん,変わったゲームを希望するなあ。これは1983年にタイトーが販売した作品で,缶けりがモチーフとなっているんだけど,主人公が「缶人間」とかいう不気味な設定になっていて,人間の姿はしているんだけど頭が逆三角形で異常な形をしていて気持ち悪かった。よくぞこんなゲームが市場にでた,というすごい作品でした。こういうの選ぶ人って好きだなあ…。

神奈川県

〔求む〕『スナップジャック』,『フィッター』,『ヨットマン』,『スクランブルエッグ』,『スカイラブ』,『コロスケローラー(C)』,『ビクトリアスナイン』,『ツインビー』できれば神奈川県,東京都内でよろしく。

(茅ヶ崎市・平野康司)

■見城:『スナップジャック』は今月号の埼玉県のところを見てください。じつはこの平野君のハガキとさっきの埼玉の明日,受験君のハガキはまったく同じ日に編集部に届きまして,それも何ととなりあって重なって届いていました(実話)。続けて読んで感動してしまいました。なにしろそれまで『スナップジャック』について触れたお便りなんて一度も受けたことなかったのに…。

そうそう,東京都北区の石橋博和君,キミがゲーム名を忘れて困っていたのはこの『スナップジャック』だよ。「自分はこのゲームがうまかった…と思う」,とハガキに書いてあったけど,それじゃあ巨大な魚が登場するところまでたどり着いたのかな。僕は見たこともないけど知り合いでそういう場面まで行った人がいるそうです。

〔求む〕以下のゲームがあったら(できれば東京,神奈川)教えてください。

『ダチョラー』,『キックボーイ』,『ラジカルラジアル』,『ディスコNo.1』,『ワイピング』,そして『ムーンクレスタ』を除く日物の『ムーン～』シリーズ全部。

(神奈川県横須賀市・MSK.B)

■見城:MSK.B君がハガキに書いてきた希望機種はちょっと多すぎたので,彼がとくにプレイしたいと強調していたゲームに絞らせていただきました。

しかし『キックボーイ』を知っているとはけっこう通だな。ほとんど『ダチョラー』の主人公を少年とサッカーボールにしただけのバージョン・アップ(!?)版なんだけどね。

『ラジカルラジアル』というのも日物の作品で,『ダチョラー』の少し前にでたゲームです。主人公がひたすら走り続けるタイヤ生物という設定は「ハイウエイ惑星」というSF小説を思いだすんだけど,設定の奇抜さがゲーム性にあまり生かされていなくて,僕は凡作だと思うなあ(でもマイナー・ゲームって愛着あるけど)。

むしろ日物なら『ワイピング』がおすすめのキャラクター・ゲームじゃないかな。これはディグダグの影響が色濃くでているゲームで,ディグダグの土のかわりにちり・ほこり,岩のかわりに,通ると丸まってしまうじゅうたん。主人公は掃除機というもので,操作性があまり良くなかったような記憶があるけど,ゲームはおもしろかったなあ。

『ディスコNo.1(データイースト)』は一部『ペンゴ』と同じBGMが使われていたっけ。雑誌に『リブルラブル』のイラストが投稿されてくると,女の子を囲んでバシシするネタってよくあるでしょう?『ディスコNo.1』ってそれを地で行くゲームなんだよね。

静岡県

〔発見〕3月号の(見城:今月も)『ワイピング』はベーマガ86年9月号の静岡県版で紹介された「ガレージ(?)」にあります。また,ここには最近『ガッタンゴットン』,『サスケVSコマンダー』などが入荷しました。『ひげ丸』もあります。

(島田市・PCVAN:GMG88781 MUSHLIN)

大阪府

〔求む〕『パチフィーバー』,『ラッパッパ』,『ゼロイゼ』どれもプレイしたことなし。

(吹田市・てっち21)

■見城:彼の希望機種も絞らせていただきました。『ナイトスター』なんかも書いてあったけど今月兵庫で見つかっているので行ってみてはどうかな?

彼のハガキの『ゼロイゼ』と書かれたわきに小さく「モトス?」と?マークが打たれていましたが,確かにこの二つ似てるんですよね。ナムコで『モトス』を制作していたときにおもしろい逸話があるんですよ。じつは開発スタッフには1人もこの『ゼロイゼ』というゲームを知っている人がいなくて,制作途中ではじめて「これって『ゼロイゼ』っていうゲームに似てる」とまわりから指摘されてスタッフ一同一度見てみたい,とゲーム・センターをまわったけれど,とうとう『ゼロイゼ』は見つからずじまい,スタッフのかたがたは今だにこのゲームを見たことがないそうです。

そうそう,『ゼロイゼ』は開発テクノス・ジャパン,販売データイーストです。

ビデオゲーム史講座

先月『トリプルパンチ』というゲームを僕が知らない,と書いたところ,解説のお手紙を何通かいただきました。何でもスクロールする『アミダー』のようなゲームだそうで,おたよりをくださったみなさんどうもありがとうございました。

教えてください

★僕はスターウォーズ大好き少年です。映画はもちろん3作とも見たし,スターウォーズのサントラも全部持っています。この前,チャレンジ・ハイスコアのコーナーで「ジェダイの復讐」というゲームを見つけましたが,あれはアタリの「スターウォーズ」と関係あるのですか?

(兵庫県明石市・ジェダイの騎士)

■見城:ジェダイの騎士君はあまりゲーム・センター巡りはしていないのかな? 確かにでまわっている台数は少ないから知らなくても無理はないね。これもATARI作品です。

「スターウォーズ・サーガ」9部作のうちの中編3部作である「スターウォーズ」「帝国の逆襲」「ジェダイの復讐」はすべてATARIからビデオゲーム化されています。このうち最初の2作がベクター・スキャン(いわゆる線画のゲーム)方式で,この「ジェダイの復讐」のみラスター・スキャン(いわゆる日本のゲームの方式)が使われています。

また,「帝国の逆襲」は残念ながら日本へ輸入されていないようです。ATARIの親会社のナムコにみんなでたのんでみてください。

★自分が小学生のときよくやったゲームで,最初トランポリンで左右にあるビルの屋上まであがって,それからいろいろな階に寄りながら下へ降りて,着地すると拍手され

るというゲームの名前を教えてください。

（東京都杉並区・**佐藤浩正**）

■**見城**：懐しくて涙がでてきた読者もいるはず！『マンハッタン（けっしてマンハッタン24分署ではない）』ですね。1980年データイースト作品です。

データイースト・カセット・システム（通称デコカセ）初期の作品で，主人公が「デコ坊や(！)」というロボットでした。拍手してくれるあの巨大な手は忘れたくても忘れられません。

トランポリンからの発射以外は左右レバーのみの操作というシンプルなゲームでした。ミスったときに頭から地面にポテッと落ちるようすがかわいくてね…。

失敗談

★僕は「平安京エイリアン」を0点でＥＮＤしたことをはじめ，「サーカスチャーリー」ではコインを取ろうとして自爆し，「Mr.Do！」では何度リンゴに押しつぶされたか。インベーダーでは何回名古屋撃ちを失敗したことか…。

（大阪府吹田市・**すうぱあちゃっくん**）

ちょっとひと言

★最近のゲームは複雑すぎて，素人の入り込める余地がほとんどありません。これはごく少数のゲームファンが複雑なゲームを要求し続けた結果でしょう。こんな状況では素人がゲームから遠ざかって当たり前です（レバーの役目がわかっていない20代の人を見かけたぐらいですから）。

昔のように単純明快で誰からも愛され，プレイされるゲームこそが本当の「名作」です。

（大阪府大阪市・**駄菓子屋少年**）

★あの～見城さん，私は思うのですが，近頃のゲームはむずかしすぎて，速すぎる！この前ゴルフ・センターで（ゲームが置いてある）時間待ちに中年の人が某戦闘ゲームをはじめましたが，10秒後ぐらいには呆然(ぼうぜん)と画面を見ていました。このようなことでいいのでしょうか？

やはり，どんな人でも楽しめるのが真のビデオゲームではないかと思うし，昔のゲーム（全部というわけではないけれど）にはそれがあったと思います。

（長崎県西彼杵郡・**山石木一**）

■**見城**：おおー！　若い者のこういうしっかりした意見を2通も読めるとは私はうれしい！

まあ，そのへんを考慮してでてきたのが最近のリメイク・ブームだろうけど，それだけじゃ少なくとも「名作」は生まれないよね。

たとえば『アルカノイド』は大ヒット作だし僕も好きなゲームだけど，だからと言って「名作」なんて言葉はまったく当てはまらないということだ。

プレゼント当選者発表

日物グッズ・プレゼントに多数の応募ありがとうございました。応募の際，「にちぶつ」は何の略か，書いてくるように指定したところ，多かったのが「日本仏教～」とか「日曜日の仏滅」，「日本とフランス(仏)の～」ネタでした。「日曜日に人をぶつ」とかいう苦しいネタも何通かありました。おもしろいのでは「日頃お目にかかれないような珍らしい物を作る会社」という滋賀県のＰＧＢ君の解答もありました。日物がそんなゲームを作っていたのは昔の話ですけどね。

もちろん正解は「日本物産株式会社」です。ハイ。では当選者の発表です。

▶北海道函館市・神生総一君▶茨城県行方郡・木植　剛君▶栃木県宇都宮市・川田高志君▶埼玉県戸田市・森田哲也君▶滋賀県栗太郡・ＰＧＢ君▶奈良県北葛城郡・与謝野万君

今月のプレゼント

あんまり古くないけど，編集部のロッカーに眠っていたアルファ電子『スプレンダーブラスト』のポスターを10名様にプレゼントいたします。ご希望のかたは，ハガキに「アルファ電子のサウンドは最高だぜスプレンダーブラストポスター希望」と書いて，〒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　ＶＧＧコーナーまで送ってください。

その際，「アルファ」もしくはアルファ電子のゲーム名を使っただじゃれを書いてきてください（ほとんど読者をおもちゃにしていると非難されそうな…）。

今月のＶＧＧ大賞は

『ナイトスター』発見者の炎のソーサラー君にさしあげます。ありがとうございました。

おわびと訂正

先月号の「あのゲームを捜せ！」にあった「地面を掘ったりでたりして，アイスラッガーで敵をやっつけるゲーム」というのを，僕は『モグちゃん』と答えてしまいました。これは『パフォーマン』（データイースト）』の誤りでした。

福岡県の笠原義晃君他，多数のかたからご指摘を受けました。すみませんでした。あのゲームはいかにも僕好みでけっこう遊んだんだけどあまり印象に残る作品ではなかったので，すでにルールも忘れかけていました。何と言ってもパックマン・ショーのようなデモが２面ごとにあって，一つとしておもしろいネタがなかったことだけは覚えているのですが…。

宿題コーナー

まずは先月号の答えですね。ハイ，言うまでもなく「ルパン３世（タイトー：1980年作品）」です。アーケード・ゲームでアニメのキャラクターを使ったものは歴史的に大変珍しく，特筆すべき作品ですね。もちろんタイトーほどしっかりした会社ですからＮＴＶとモンキーパンチの承諾（しょうだく）は受けています。

しかし正解のハガキがくるわ，くるわ。マイナーが売り物（こらこら）のＶＧＧコーナーにこんなにハガキがきてしまっていいのだろうかというほどでした。

4月号の問題がややむずかしかったのでやさしくしてみたのですが，さすがにヒントが多過ぎたようですね。で，解答を書いてきた人たちの中に，このゲームについてコメントを加えてくれた人がけっこういたのでそれらをちょっと掲載してみましょう。

「あれむずかしいんですよね～。全盛期の頃に何度かやりましたが，なぜかしらスコアは〝0〟でした(ＭＡＲＩＯ君)」。

「インストラクション・カードには次元，五右衛門などがでているが，ゲーム中にでてこないのがしょーもない（**ワンダーあてな君**）」。

「時間がたつと人や犬が増えますが，これでどれだけ耐えられるか友人と競ったことがあります（**日本ヒマ人協会会長君**）」。

「あのゲームのワープはほとんどサギで，ワープアウトの場所によってはかなり不利になることがありました（**月刊－中略－すうぱあぜびうす！君**）」。

「僕はこのゲームで5,000pts以上取ったことがない（ＨＡＰＰＹ　ＳＯＦＴ君）」。

「犬の動きがちとインケン？　じょーだんじゃない！　すばらしくインケンだった。ついでに，私は（ルパンと不二子の間に）赤ちゃんが生まれるデモまでしか行ったことがなく，その後はどうなるんでしょうか？（**埼玉の特派員ＲＩＭ君**）」。

■**見城**：最後の人の質問にお答えすると，あれはひたすら赤ん坊が並ぶそうです。ほとんどギャラクシアンの面表示旗です。よほどルパンも好きなんですね…子供が。それから名前はだしませんが１人だけ「ルパン４世」と書いてきた人もいました。本人も迷っていたようですが……。

さあ，それでは今月の宿題。こんな問題だとどれくらい答えられる人がいるかな？おもしろいクイズだと思うけどな……。

「ファンタジー」＋「サスケＶＳコマンダー」＋「ＡＳＯ」＝「バンガード」

さて，この等式は何を意味するのでしょうか？ちなみに「バンガード」とはあの幻の四つボタン・８方向スクロール戦闘ゲームです。「全部ＳＮＫのゲームだ」，というのは答えになりませんよ，念のため。

それでは来月またお会いしましょう。

★H★A★L★L★E★N★G★E★!
HIGH SCORE!

全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
サイコソルジャー（1P）（SNK）	1,895,100	LIBRINIAN	PC西荻（東京）	ノーマル設定 最終面クリア
トップシークレット（カプコン）	2,167,020	ECL-AOY	ゲームセンター プレイシャトー（神奈川）	1コイン 2周クリア
スーパークイックス（タイトー）	786,880	HTL-REO-Y.Yまいた2	PC伊勢崎（神奈川）	2周目2面
タイムスキャナー（セガ）	2,569,440	EXCHANGER	PC新宿（東京）	クリア（2面のみ）
妖怪道中記（ナムコ）	1コイン 天界到達	S・C・M（SVC） Spream-FKS	PC仙台（宮城） PC両替町（静岡）	——
アウトラン（ヴァインヤード）（セガ）	4′44″78	SPREAM-SOL	DLL郡山（福島）	——
アウトラン（デスバレイ）（セガ）	4′41″21	EXCHANGER	PC西荻（東京）	通過ルート ↗↗↘↗
アウトラン（ストーンヒル）（セガ）	4′41″81	EXCHANGER	PC西荻（東京）	通過ルート ↗↗↘↘
アウトラン（デュアルウェイ）（セガ）	4′42″00	SPREAM-SOL	DLL郡山（福島）	——
アウトラン（レイクサイド）（セガ）	4′41″53	SPREAM-SOL	DLL郡山（福島）	51.4秒余り
ローリングサンダー〈ニューバージョン〉（ナムコ）	938,760	GAT	PC巣鴨（東京）	全面クリア 3人設定
飛翔鮫（タイトー）	10,000,000＋α	全国19店にて達成	——	エリア 999＋α
エクセライザー（ジャレコ）	3,610,000	HTL-プラボー	PC巣鴨（東京）	48面
ル・マン24（コナミ）	595″2	謎のボケ老人㊊	PC巣鴨（東京）	ミニスピンタイプ
ラスタンサーガ（タイトー）	全面クリア	全国11店にて達成	——	——

まずは先月号の訂正から。アウトランの全国集計でストーンヒルとデュアルウェイの店名に誤りがありました。ストーンヒルはＢＣ京都，デュアルウェイはＰＣ新宿（★マークもつけまちがえてしまいました），ここにおわびして訂正させていただきます。

今月は上位５機種にズラリ新製品を並べました。今一つアクセントになるゲームがないのが寂しいところではあります。

妖怪道中記はゲーム・オーバー時に記録の類(たぐい)がまったく残らないので信頼性の点で問題があるのでは？　という苦情をあちこちから受けました。編集部としてはプレイヤーの良心を信じたいと思います。それは別問題としても妖怪道中記というゲームの性質上，全国集計は今回限りになるかも知れませんが，未定です。

アウトランはＰＣ西荻とＤＬＬ郡山の一騎討ちとなってしまいました。両店とも敵車ランクはイージーです。そろそろ本当に限界タイムが近い……と思います。

ラスタンサーガはみなさんご存じのとおり永久パターンがあるので全面クリアで統一させていただきました。

ダライアスは，バージョン，ランク設定のちがい，さらには旧バージョンでは永久パターンまであるのでなかなか全国集計ができません。どうもすみません。　（見城）

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
ル・マン24	598.7	AMM-つきだて	タイム優先
沙羅曼蛇	6,602,900	Yuki	9-4
ワンダーモモ	172,800	AMM-えびなころし	3-4
サンダーセプターⅡ	493,190	えびなころし	6面
奇々怪界	2,372,050	Yuki	6-6
スーパークイックス	316,030	JOSCA	7面
魂斗羅	1,536,400	AMM-幕田	最終面
エクセライザー	1,000,000＋α	HYPER-"T"	36面
バルトリック	159,610	TAKA ㊗	3面
ワギャン	127	ゲラちん	

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（ヴァインヤード）	4′48″75	弥圧策晴	ゴールイン
アウトラン（デスバレイ）	4′45″28	AMM-つきだてりの	ゴールイン
アウトラン（ストーンヒル）	4′44″18	中川　剛	ゴールイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4′47″46	宮田博貴	ゴールイン
アウトラン（レイクサイド）	4′46″68	宮田博貴	ゴールイン
ローリングサンダー	478,620	AMM-つきだてりの	10面
飛翔鮫	2,058,540	りょうざん連合	エリア385 1コイン
ワンダーモモ	300,700	AMM つきだてりの	クリア 1コイン
魂斗羅	2,305,200	AMM-幕田貴宝	クリア 1コイン
妖怪道中記	戯きの谷クリア	中川　剛	1コイン

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔鮫	2,188,590	りょうざん連合（DDB）	エリア389 1コイン
サイコソルジャー（1P）	1,612,900	RPM	全面クリア 1コイン
アウトラン（レイクサイド）	4′51″90	HAN	
プレイウッド（1P）	441,860	RPG	20面 1コイン
魂斗羅（1P）	1,579,000	RPM	全面クリア 1コイン
ワンダーモモ	181,400	HAN	3-4 1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	379,300	RPG	全面クリア 3人設定
スーパークイックス	230,280	屯田林たろすけ	5面 1コイン
沙羅曼蛇（1P）	3,622,600	AVG あっちゃん	5-5 1コイン
サンダーセプターⅡ	454,810	AVG あっちゃん	マーシャル

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
妖怪道中記	地獄界	佐野賢，安藤敏哉	3コイン 全面クリア
飛翔鮫	485,370	佐野　賢	エリア79
沙羅曼蛇	2,110,300	川田んご	3周5面 1コイン
バブルボブル	3,404,980	佐野　賢	82面 1コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	252,620	MAT 和田	8面
ギガスmkⅡ	101,920	有　門	5面 1コイン
サイドアーム	1,899,600	石　川	全面クリア 1コイン
バミューダトライアングル	178,930	有　門	3面 1コイン
カルノフ	999,999	関	全面クリア 1コイン
ワンダーモモ	168,400	昌住ちゃん LOVE	3-4 1コイン

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
妖怪道中記	第四世界「戯きの谷」	滝川賢一	1コイン クリア
妖怪道中記	地獄界	滝川賢一	3コイン クリア
ローリングサンダー	369,260	西高ドラ	10面
ワンダーモモ	165,500	Amm-清水	3-4
カルノフ	252,300	花田晶生	5面
特殊部隊ジャッカル	590,500	Amm-清水	
ガルディア	523,500	BIN	4面
ダーウィン4078	3,632,350	G.C.N！	5周目5面
コスモサーキット	73,440	Amm-清水	ゴールイン
奇々怪界	482,900	OCS	

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
ダライアス（1P）	5,627,280	木内達夫	ACEHMRX
アウトラン（レイクサイド）	4′48″81	木内達夫	75秒設定 ↘↘↘↘
飛翔鮫	779,460	坂井　修	エリア78
妖怪道中記	戯きの谷の将盤	角本正樹	1コイン
ラスタンサーガ	137,400	スカタンサーガ	1面
サイコソルジャー（1P）	409,100	★ ARI ★	6面
魔境戦士（1P）	349,400	村本　誠	5面
魂斗羅（1P）	1,814,500	村本　誠	最終面クリア
カルノフ	999,999	Y.K（トマ小牧） 北山洋一	9面
ダンクショット	9回戦 116:113	吉田くん（TAC）	ノーマル

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
臥竜列伝	801,910	HYPER "H"	5面
アルゴスの戦士	4,200,000	TAKA ®	全面クリア
サイコソルジャー	292,900	MRX	6面
ラストミッション	533,000	KENJI ®	全面クリア
怒	1,407,500	-kii-	全面クリア
魔境戦士	403,300	HYPER CAT	6面
奇々怪界	242,750	島田奈美平	12面
ファンタジーゾーン	16,185,400	MRX	27面
エキサイティングアワー	2,723,100	浅野良一	99面＋α
カルノフ	999,999	HYPER-MAD HYPER-"T"	全面クリア

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　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆妖怪道中記	天界クリア	S・C・M (SVC)	1コイン
サイコソルジャー（1P）	1,888,950	SPREAM-K,W	全面クリア ノーエプリ
ワンダーモモ	359,200	SPREAM-I,Z	4-4クリア
☆ラスタンサーガ	1,019,200	SPREAM-I,Z	最終面クリア 残3人
スーパークイックス	448,980	S,Y (MGC)	ボーナス4回 98%3回
☆飛翔鮫	10,000,000＋α	SPREAM-KW SPREAM-IZ	18周目 他1名様
魂斗羅（1P）	2,969,900	SPREAM-SHOT	最終面クリア
ダライアス (1P・ACFJOTZ)	5,131,130	SPREAM-K,W	クジラクリア
サンダーセプターII	498,500	SPREAM-FKS	マスター
アウトラン（ストーンヒル）	4'43"68	SPREAM-SOL	敵車ノーマル 75秒設定

ダイエーレジャーランド郡山店　福島

福島県郡山市大町1-4-5　☎0249-34-2121

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アウトラン（ヴァインヤード）	4'44"78	SPREAM-SOL	80秒 イージー
アウトラン（デスバレイ）	4'42"59	SPREAM-SOL	80秒 イージー
アウトラン（ストーンヒル）	4'41"96	SPREAM-SOL	80秒 イージー
★アウトラン（デュアルウェイ）	4'42"00	SPREAM-SOL	80秒 イージー
★アウトラン（レイクサイド）	4'41"53	SPREAM-SOL	51.4秒余り
ダライアス	6,281,660	AIR NEX T.S	Yゾーン クリア
飛翔鮫	7,000,000＋α	SPREAM-川島利文	ハード 閉店の為中断
☆ラスタンサーガ	1,066,000	SPREAM-ASA	全面クリア
妖怪道中記	人間界	SPREAM-SOL	5コイン
サイコソルジャー	316,100	SPREAM-川島利文 （三宅由香）	4面 最高ランク

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
魔境戦士	110,900	熱血わたちゃん	1コイン
トップシークレット	256,500	ボンズ STV	
カルノフ	999,999	ふかい	1コイン 全面クリア
妖怪道中記	幽海の終盤	ヤブ	1コイン
バブルボブル（1P）	9,999,990	ふかい	残11
スーパーバブルボブル	9,999,990	ふかい	残3
アウトラン（デュアルウェイ）	4'46"53	つきだて	
ファンタジーゾーン	11,976,900	たいまん わたちゃん	3周目7面
奇々怪界	811,400	私はKATSU	
沙羅曼蛇	2,019,700	だれでしょ	3周目5面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森字樋田45-1　☎022-373-3887

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）	4'45"59	Tag (Mars)	
サイコソルジャー（1P）	1,826,500	SPREAM K,W	全面クリア エプリ設定
魂斗羅（1P）	1,602,400	NBOYS,S,W	全面クリア 1コイン
飛翔鮫	6,000,000＋α	SPREAM K,W	エリア99＋α 残機16
スーパークイックス	141,050	元アルバイト 佐藤	7面
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	キナフB12こと 富田晴子	ZAP5回 1コイン
ワンダーモモ	251,800	T.A (MRC)	4-4
サイドアーム	3,030,500	富田晴子こと BEAKER	全面クリア
カルノフ	897,990	SPREAM 佐吉	7面 1コイン
エクセライザー	619,300	SPREAM K・S	

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
妖怪道中記	地獄界	HAM	8コイン Cランク
妖怪道中記	敷きの谷の中盤	PSY・S	1コイン Cランク
ワンダーモモ	173,900	勇治殿	3-4
アウトラン（デュアルウェイ）	5'05"06	DAIKEI	通過ルート ＼＼＼
魂斗羅（1P）	1,432,700	HAM	全面クリア 1コイン
サイコソルジャー（2P）	334,050	HAM & PSY・S	6面 1コイン
☆飛翔鮫	10,056,310	KKK	エリア999＋α
ラスタンサーガ	485,000	HAM	5面
プレビリアン	1,488,500	ヒロちゃん	29面 1コイン
怒号層圏（1P）	1,316,510	KKK	全面クリア 1コイン

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番地17　☎011-572-2383

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄界到達	川島広法	全面クリア 3コイン
妖怪道中記	輪回界終盤	川島広法	1コイン
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	599"8	AMM-RINO	タイム優先
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	543,060	つきだて	スコア優先
ワンダーモモ	248,600	AMM-RINO	4-3
XXミッション	731,500	浜田次郎	
サイドアーム	1,817,900	越後 隆	
魂斗羅	1,295,300	AMM-RINO	全面クリア
サンダーセプターII	455,630	WUG	キャプテン
スーパークイックス	72,750	まこと	4面

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
沙羅曼蛇	2,982,600	S・C・M (SVC)	4周目5面
飛翔鮫	1,005,790	山崎さん元気? (SCM)	エリア179
魂斗羅（2P）	367,200	IQ & BIG	9面
妖怪道中記	天界到達	S・C・M (SVC)	2コイン
ローリングサンダー（ニューバージョン）	489,520	S・C・M (SVC)	全面クリア
サイキック5	2,875,400	S・C・M (SVC)	全8面クリア
サイドアーム	2,408,900	SIR (SVC)	最終面クリア
妖魔忍法帖	1,423,600	PSI	4周目
バブルボブル（2P）	7,655,900	KOO & S・C・M (SVC)	100面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	6,816,880	SIR & S・C・M (SUC)	100面クリア

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
ローリングサンダー（ニューバージョン）	651,300	モンキーボンバーズ スペシャル"星"	最終面クリア
ワンダーモモ	285,400	モンキーボンバーズ スペシャル"D"	最終面クリア 1コイン
妖怪道中記	天界到達	モンキーボンバーズ スペシャル"男人"	2コイン
魂斗羅	2,738,100	モンキーボンバーズ スペシャル"勝美"	1コイン 最終面クリア
飛翔鮫	2,081,850	モンキーボンバーズ 宇堀正夫	エリア378
沙羅曼蛇	10,000,000＋α	モンキーボンバーズ 予備校 "塩井"	7周目
バブルボブル	10,000,000＋α	モンキーボンバーズ ケン坊	5周目
スーパークイックス	153,070	モンキーボンバーズ 予備校 "乾"	5面
サイコソルジャー	オールラウンド クリア	パン屋パン屋 サイコソルジャー	4コイン
パーフェクトビリヤード	72,000	井上和宏	5面

プレイタウン赤い風車　北海道

北海道札幌市南区南23条西11丁目　☎011-562-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄界	N.SUMIYA	4コイン
カルノフ	999,999	不明人	1コイン クリア
飛翔鮫	564,860	ミスA	エリア98
ジャンボウ	1,037,000	もうすぐ先生	
ファミリースタジアム	年俸 4,200万円		
スーパークイックス	32,750	K.N	
エクセライザー	985,200		
ギガス	332,760	K.N	
プレビリアン	1,242,100	先生になっちゃった	27面
ワンダーモモ	100,500	モモヤ	3-1

宮城野原キャロットハウス　宮城

宮城県仙台市五輪1-10-7　☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	敷きの谷	N.K MGC.M.K	1コイン
サイコソルジャー（1P）	656,950	MGC (007) T.A	1コイン 6面
サイコソルジャー（2Pトータル）	1,759,250	MGC M.K+T.A	1コイン 全面クリア
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	549,580	MGC (007) T.A	ゴールイン 66秒設定
魂斗羅（1P）	2,620,900	佐吉 (SPREAM)	1コイン 全面クリア
魂斗羅（2Pトータル）	2,061,600	MGC M.A+H.H	1コイン 全面クリア
スーパークイックス	633,240	MGC (009) S.Y	1コイン 13面
飛翔鮫	6,128,690	MGC P.Y (003)	エリア999
カルノフ	999,999	佐吉 (SPREAM) MGC.P.Y	1コイン 全面クリア
ワンダーモモ	301,700	MGC (007) T.A	1コイン 全面クリア

ウィルトークタイトー　群馬

群馬県高崎市朝町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイコソルジャー（1P）	514,750	たっくんぽっぷ	1コイン 6面
スーパークイックス	330,030	モンキーボンバーズ D	11面
魂斗羅（1P）	1,768,200	ATARI 命=餡星	1コイン 全面クリア
飛翔鮫	1,526,550	ATARI 命の餡星	1コイン エリア270
サイドアーム（1P）	1,805,200	はせまんじ	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,053,400	開 口	1コイン 3周目5面
ファンタジーゾーン	12,119,800	モンキーボンバーズ D	20面
バミューダトライアングル（1P）	586,300	HAK,SAITO	1コイン 最終面要塞
怒号層圏（1P）	1,263,970	MIKIBAKA	1コイン 最終面クリア
サイキック5	19,614,000	ロンバス(H)	1コイン 最終面クリア

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
ワンダーモモ	214,600	MIN	4-4
サンダーセプターII	476,160	Jわしま	全面クリア
飛翔鮫	1,676,390	赤坂まもる	エリア282
エクセライザー	782,700	赤坂まもる	16面
ジャンボウ	444,100	中 須	34面 1コイン
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	奥森子ちゃん	ZAP5回
ローリングサンダー	487,640	S.O	10面クリア
魂斗羅	1,429,800	MIN	全面クリア 1コイン
サイコソルジャー（1P）	294,470	赤坂まもる	4面
ラスタンサーガ			

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
妖怪道中記	地獄界到達	野尻宗孝	2コイン
ワンダーモモ	320,600	KAY	全面クリア
ローリングサンダー	760,360	HARUKA	全面クリア
魂斗羅（1P）	2,675,900	Spream-FKS	全面クリア
飛翔鮫	1,676,410	HARUKA	エリア271
サイコソルジャー（1P）	645,150	TO-Y	6面
ラスタンサーガ	613,500	こんだ	4面
沙羅曼蛇	3,159,900	やまさんず	5-1
アウトラン（レイクサイド）	4'51"71	Spream-FKS	通過ルート ＼＼＼
トイボップ（1P）	48,360	名理寸	28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
アウトラン（レイクサイド）	39,885,270	モンキーボンバーズ D	4'54"84
飛翔鮫	876,380	名 取	
バブルボブル	6,379,540	モンキーボンバーズ D	
カルノフ	463,690	JADONOSAN	
魂斗羅	49,300		
アルカノイド	468,660	パチプロの人	
スラップファイト	1,626,450	高橋名人	
ファンタジーゾーン	1,394,700	ファミコンの男	
奇々怪界	587,600	年最の男	
快傑ヤンチャ丸	310,500	AHO（松島） 足利カーニバルの人	

ウィルトークタイトー　岩手

岩手県盛岡市大通1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	970,150	タカハシタケシ	
サイコソルジャー	64,000	アラヤ	
アウトラン		タムらくん! やったじょい!	
ラスタンサーガ	473,100	きっかわ	
飛翔鮫	750,620	タムラ	
バブルボブル	4,347,550	タカハシタケシ	
アルカノイド		オオガミ	
魂斗羅	75,800	タカハシタケシ	
カルノフ	89,800	ぽっぽ	

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　☎0236-42-7380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ラスタンサーガ	798,500	Spream-川島利文	全面クリア
☆飛翔鮫	10,000,000＋α	アチョ,他5名	エリア999
ダライアス (1P・ACEINTY)	6,144,320	ENO	ノーマル イカクリア
サイコソルジャー	750,900	Spream-川島利文	6面
魂斗羅	2,784,100	Spream-川島利文	全面クリア
魔境戦士	673,100	Spream-POW	全面クリア
カルノフ	999,999	KEY	全面クリア
トップシークレット	1,027,460	RIK	
スーパークイックス	160,950	RIK	6面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'55"62	えのけ	

ゲームセンターペガサス　埼玉

埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0478-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス (1P・ACFAOPY)	4,783,200	HHS	ランクD イカクリア
ダライアス (2P・ABDGTQY)	4,861,160	KLM,MIU	ノーマル カメクリア
☆ラスタンサーガ	786,900	KLM	ノーマル
アウトラン（デュアルウェイ）	4'52"81	KEI	ノーマル
魂斗羅（1P）	10,232,000	TOO	ノーマル 1C クリア
ワンダーモモ	280,100	HTN	1コイン 最終面クリア
カルノフ	カウンタ・ストップ	HN,上田,NAM	ノーマル
トップシークレット	108,130	BEL	ノーマル
妖怪道中記	敷きの谷の中盤	POO	難度A 1コイン

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
妖怪道中記	人間界クリア	SIRIUS	1コイン
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	KC-OKAN-K2	エリア999＋α
ワンダーモモ	331,200	KC-KOY	4-4クリア
ジャンボウ	601,200＋α	KC-NEL	36＋α面途中でやめ/
魂斗羅（1P）	2,852,800	永久パターンで記録を出すな/ MFP	3周クリア邪道無し
☆ラスタンサーガ	1,404,200	KC-MR.	3機設定6面クリア
カルノフ	999,999＋α	KC-MFP他4名	5機設定9面クリア
アウトラン（新Ver-デュアルウェイ）	43,527,440	KC-END	75秒設定4'51"50
アウトラン（新Ver-ストーンヒル）	41,181,010	KC-MFP	75秒設定4'52"83
ワギャン	127	KC-ESP	

セントラルパーク　PART 1　埼玉

埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	6,053,820	ACU-Y.N	Yゾーンクリアランク9
ダライアス（1P）	5,964,970	木村雅彦	Yゾーンクリアランク6
ダライアス（1P）	4,445,540	木村雅彦	Yゾーンクリアランク6
ダライアス（1P）	5,348,200	木村雅彦	Xゾーンクリアランク6
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	ACU-Y.N	エリア999
バブルボブル（1P）	9,999,990＋α	木村雅彦	ZAP1回77面にて達成
サイドアーム（1P）	1,726,100	新井功典	1C最終面クリア3機設定
アルカノイド	1,229,920	木村雅彦	1コイン最終面
アルカノイド	865,270	辻　雄司	1コイン最終面
ロードランナーⅣ	2,397,230	辻　雄司	71面4人設定

サンシャインゲームセンター　東京

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・ACFJOUV）	4,712,190	ACU-Y.N	ノーマル永パなし
ダライアス（1P・ACEIMRW）	4,553,300	ACU-Y.N	ノーマル同上
ダライアス（1P・ACEIMRX）	5,783,880	ACU-Y.N	ノーマル同上
ダライアス（1P・ACEINTY）	6,422,100	GMC-KOMINAMI	ノーマル同上
ダライアス（1P・ACEINTZ）	5,018,770	GMC-KOMINAMI	ノーマル同上
サンダーセプターⅡ	521,330	G.M.C えるす	ランクBマーシャル
サイコソルジャー	687,350	GMC,なっぱ寒だよん/ なすっ/	ノーマル最終面
魂斗羅（1P）	2,101,600	GMC-KOM	永パなしクリア
ビタゴラスの謎	408,200	COMME des GARCONS	1コイン42面
飛翔蛟	3,250,140	GMC-KOM	エリア576

ビッグキャロット　TOC店　東京

東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内地下一階　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	6,090,710	JAG-BEN	Yゾーン
魂斗羅	6,665,600	JAG-H.S	1コインクリア
飛翔蛟	2,597,320	JAG-WOP	エリア469
妖怪道中記	最終面クリア	DAMAX	2コイン害生界クリア
アウトラン（デスバレイ）	4'49"31	FPG会長-TMCおよう	
ワンダーモモ	346,700	工藤尚明	4-4 クリア
奇々怪界	1,274,500	ATS-M.S	24面
ジャンボウ	1,000,000＋α	November Kelly	3周目17面
ローリングサンダー	774,320	JAG-WOP	8面
サンダーセプターⅡ	526,630	GMC DAN のパンはうまい	マスター

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京

東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	508,720	Mig 25	54.4km ノーマル設定
エクセライザー	1,916,400	ACT-EMPTY	ノーマル設定
飛翔蛟	1,694,400	ダブリン松宮	ランクB
バブルボブル（1P）	9,999,990	PAC,南平 AC	全面クリアハード設定
ローリングサンダー（旧バージョン）	426,920	ACT-SKB	ノーマル設定
プレイウッド（1P）	1,093,930	松宮 DIE,JAG-H.S	ハード設定
カルノフ	262,420	大輪玄東	ハード設定
サンダーセプター	493,360	GMC.さんた	ノーマル設定
サイキック5	6,892,600	SSK	ハード設定
アルカノイド	783,400	木村裕光	ハード設定全面クリア

プレイシティキャロット駒沢店　東京

東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エイリアンシンドローム（1P）	617,300	LKE	1コイン6面
アウトラン（デスバレイ）	4'53"28	EXP. WARRIOR	80秒ノーマル
アウトラン（レイクサイド）	4'53"50	LKE	岡上
飛翔蛟	3,188,790	EXP. WARRIOR	1コインエリア576
ローリングサンダー（ニューバージョン）	286,380	横　内	ノーミス最終面クリア
魂斗羅（1P）	1,999,900	部位愛死-GAIYA	1コイン最終面クリア
サイコソルジャー（1P）	602,900	究極・友吉	1コインクリア寸前
スペースハリアー	40,840,520	部位愛死-GAF	1コイン最終面クリア
ジャンボウ	1,317,700	Mahoo-Kys	1コイン3周114面
ブービーキッズ2（テストバージョン）	906,500	KYS-SP	1コイン10面

プレイシティキャロット鳥山店　東京

東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界	CRAMP BOY	2コイン
ワンダーモモ	346,300	トライアングル ハープ M.C.K	1コイン4-4 クリア
ローリングサンダー	916,020	MAI♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	最終面クリア3機設定
アウトラン（海外版-ヴァインヤード）	5'00"90	E.M.C.M.K	ルート
アウトラン（海外版-デスバレイ）	4'50"71	CHIEMI'S	ルート
アウトラン（海外版-ストーンヒル）	4'48"87	CHIEMI'S	ルート
アウトラン（海外版-デュアルウェイ）	4'47"21	みちくるこめっと	ルート
アウトラン（海外版-レイクサイド）	4'51"84	みちくるこめっと	ルート
☆ラスタンサーガ	942,600	CHIEMI'S	1コイン最終面クリア
スーパークイックス	445,150	やったね TAKAKO	8面

プレイシティキャロット経堂店　東京

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	害生界	死んだはずだよ横尾お宮発さん	2イン
トップシークレット	1,029,150	福島国家的いんぼうとは何だ？	2周目の2面
ワンダーモモ	324,400	HCM-MOLE	4-4 クリア
飛翔蛟	1,809,880	JAG-WOP	
魂斗羅	2,121,100	JAG-WOP	最終面クリア1コイン
マーブルマッドネス	133,710	魔のチョコレート敵妖怪食いおばさん	ベリーイージー
アウトラン（海外版-レイクサイド）	55,831,730	最終斗宇2232m-h KOZUKE	4'42"71
アウトラン（ディアルウェイ）	54,014,030	ほとんど限界の走り KOZUKE	4'44"25
アウトラン（デスバレイ）	48,063,960	RUN 暫動会 KOZUKE	4'50"90
サンダーセプターⅡ	517,890	魔のインバル敵妖怪ねらりひょんず	ランクA マスター

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ローリングサンダー（ニューバージョン）	813,380	MAI	10面
☆ラスタンサーガ	1,075,500	ATARI-KAD	最終面クリア
ワンダーモモ	322,400	HCM-MOLE	4-4 クリア
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	ATARI-KAD	エリア999＋α
サンダーセプターⅡ	190,370	ACF もりくん	3面
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	599"5	J.P	タイム優先64秒設定
カルノフ	999,999＋α	部位愛死-DDD 戸畑の CPU	最終面クリア
エクセライザー	1,755,400	ACT-EMPTY	36面
魂斗羅（1P）	3,202,900	大庭職人	最終面クリア
タイムスキャナー	102,990	さすらいのプログラマー㊙	

プレイシティキャロット新宿店　東京

東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	EXCHANGER	2コインランクA
妖怪道中記	地獄界到達	EXCHANGER	1コインランクA
ローリングサンダー（ニューバージョン）	921,680	MAI	全面クリア3人設定
ワンダーモモ	314,800	GPC（竹内浩司）	4-4 クリア
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	ATARI-KAD（他意名）	20周クリア
★タイムスキャナー	2,569,440	EXCHANGER	クリア（2面のみ）
エクセライザー	2,632,100	EXCHANGER	36面
魂斗羅	10,033,800	JAG-WOP	全面クリア
アウトラン（デスバレイ）	4'53"15	足利の人 AHO	敵車ランクハード
アウトラン（ストーンヒル）	4'42"78	EXCHANGER	敵車ランクハード

ゲームブティック高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界	CRAMP BOY FIN（HCM）他	2コインノーマル
ワンダーモモ	349,100	モンキーボンバーズ	4-4 クリア1コイン
パーフェクトビリヤード	73,800	くあーれる	9面
ハリウッドヒート	15,826,480	谷口くわえる（天下は我が手に/）	角度ノーマル
サイコソルジャー	668,550	GMC,さんた-マスカットナイフで切る	ノーマル
720°	173,700	A /	イージー
サンダーセプターⅡ	517,370	GMC ブタが空飛ぶ	マスターランクA
魂斗羅		KJG-KEIFNR と DAMAX	5人設定全面クリア
アウトラン（UP-デスバレイ）	55,039,670	サイクロプス-くりぼー	残41.6秒30秒設定
アウトラン（UP-ストーンヒル）	54,592,690	E.A（from 福岡）	残43.0秒80秒設定

プレイシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	2,661,600	Mr.まさし営	全面クリア3人設定
妖怪道中記	地獄界到達	Mr.まさし営	1コイン
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	Mr.まさし営	17周目で達成入荷7日目
ワンダーモモ	413,200	Mr.まさし営	4-4 クリア
サイドアーム（1P）	1,839,300	Mr.まさし営	全面クリアランク3
ローリングサンダー（ニューバージョン）	599,480	Dr.	全面クリア3人設定
エクセライザー	1,212,200	TOY	
奇々怪界	1,111,100	ZED 風間亜土	4-1 で中断5人設定
特殊部隊ジャッカル（1P）	354,800	TOM'S	ノーマル4個設定
ビタゴラスの謎	56,120	ACT-もりくん	7面

プレイシティキャロット巣鴨店　東京

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄界	CRAMP BOY	1コインクリア
妖怪道中記	天界	CRAMP BOY	2コインクリア
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	LUCKY 7 New Win /	19周目で達成
ワンダーモモ	348,600	モンキーボンバーズD	4-4クリア
★エクセライザー	3,610,000	HTL プラボー	48面
★ル・マン24（ミニスピンタイプ）	596"2	謎のボケ老人㊙	こじりによる増速なし
サンダーセプターⅡ	527,910	G.M.C.えるす	マスターランク4
★ローリングサンダー（ニューバージョン）	938,760	GAT	10面クリア3人設定
バルトリック	1,144,530	ACU-EPS	8面5機設定
ロードブラスター（アタリ）	480,000＋α	EXCHANGER	26面

プレイシティキャロット西荻店　東京

東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ヴァインヤード）	4'44"84	RUN島千金	イージー
★アウトラン（デスバレイ）	4'41"21	EXCHANGER	通過ルート
★アウトラン（ストーンヒル）	4'41"81	EXCHANGER	通過ルート
アウトラン（デュアルウェイ）	4'42"15	EXCHANGER	通過ルート
アウトラン（レイクサイド）	4'42"12	EXCHANGER	
妖怪道中記	害生界到達	EXCHANGER	1コイン
ダライアス（ACEINTY）	6,570,300	ACU-Y.N	ノーマル設定最終面クリア
★サイコソルジャー（1P）	1,895,100	LIBRINIAN	ノーマル設定最終面クリア
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	GMC N.K	エリア999＋α
エクセライザー	2,795,000	HTL-ぜんじⅡ	39面

亀戸キャロットハウス　東京

東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	1,566,500	JADO-もりくん	3面
飛翔蛟	1,654,510	渡辺満晨奈	エリア289
サイコソルジャー（1P）	623,750	究極のナススコア(GMC)	最終面
ワンダーモモ	319,400	P・D	4-4クリア
特殊部隊ジャッカル（1P）	597,200	渡辺満晨奈	8面
カルノフ	999,999	しゅうちゃん	全面クリア1コイン
アウトラン（ヴァインヤード）	5'12"12	兵庫県の軍人さん	75秒設定車ハード
アウトラン（デスバレイ）	5'02"71	山　豊	岡上
沙羅曼蛇（1P）	6,474,800	第163話「本当のこと」	1コインランクハード
スーパーバスケットボール	975,690	大木源史	

ゲームインフォルム　東京

東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	幽海の純蛮	アサダ,アサオ	1コイン
ダライアス（ACEJOTY）	5,406,520	でーもん	
ラスタンサーガ	441,800	物体カラス	4面3人設定
サイコソルジャー（1P）	775,850	物体カラス	6面途中/ノーマル
飛翔蛟	3,585,620	でーもん	エリア602
魂斗羅	1,751,400	タイトーです	1コイン全面
ワンダーモモ	587,200	マルチプル首藤	4-4 クリア1コイン
ダーウィン4078	81,300	鉄人28号	
ジャンボウ	71,000	若王子	
サイキック5	257,900	林家三平	

東久留米キャロットハウス　東京

東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄行き	ありた,ぶしゅ～	1コインクリア
ワンダーモモ	195,200	冗談はよし子 /	4-3 モモの反射神経ゼロ
飛翔蛟	5,109,280	D.A /	エリア888
魂斗羅	2,208,000	D.A /	最終面クリア
☆ラスタンサーガ	759,900	プロジェクトA子	6面クリア
妖怪道中記	人間界行き	ありた,ぶしゅ～	2コインクリア
バブルボブル（2P）	10,473,710	冗談はよし子 ILS /	100面クリア
スーパーバブルボブル（2P）	10,894,980	D.A / ILS /	100面クリア
沙羅曼蛇（1P）	3,363,300	SPREAM-REI	5-2
ファミリースタジアム	年俸 2,700万	冗談はよし子 /	N-G 1回コールド

ゲーム中央プラザ　東京

東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記			スコア記載なし
飛翔蜘	1,247,190	EXCHANGER	エリア198
ラスタンサーガ	488,100	EXCHANGER	5面
魂斗羅	1,853,300	タイトーです	1コイン 全面クリア
トップシークレット	1,041,250	T.W	2周目エリア3
魔境戦士	319,150	TA.	5面のボス
カルノフ	999,999＋α	EXCHANGER	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	859,300	EXCHANGER	10面クリア
バミューダトライアングル	490,470	えまりさん	記載なし
ダンクショット	121対118	菊地由紀子	10面

カミノー古町プレイハウス　新潟

新潟県新潟市古町7-938 ☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	295,900	マニラの若王子	
飛翔蜘	943,220	POM	
ローリングサンダー	360,820	AMI	
魂斗羅	2,013,500	はやかわ	全面クリア
サイドアーム	1,794,300	MIU	
ワンダーモモ	131,100	LIZ	3-3
沙羅曼蛇	3,057,300	くろだ	4-5

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
妖怪道中記	天界到達	DAZZLE ぽちゃ	3コイン
ラスタンサーガ	312,100	万札BOY-HB	点far せなし 3面1コイン
飛翔蜘	8,878,050	DAZZLE TN-KO	エリア999＋α
魂斗羅	4,220,800	DAZZLE ぽちゃ	1コイン 最終面クリア
沙羅曼蛇	4,041,100	Y.M	1コイン
サンダーセプターⅡ	507,130	GMC えるす	ランクB マーシャル
スーパーリアル麻雀	104,000	メガネのBINBOH	
フェアリーランドストーリー	3,102,990	てらちん	100面
スーパークイックス	300,050	てらちん	1コイン6面
ザインドスリーナ	366,350	Y.M	

花小金井キャロットハウス　東京

東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	獣きの谷道中	妖怪道Ⅱこと 平野於美	1コイン 宝なし
飛翔蜘	848,650	ちゃあ	
ワンダーモモ	226,000	UTA	4-4
アウトラン（デスバレイ）	5'14"71	NA	通過ルート ノーミス
スーパークイックス	58,340	全国初 哭きの竜 FC	3面
サイキック5	282,700	RYO	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	301,500	ちくしょうかいしかいけない奴	ノーマル 3人設定
カルノフ	999,999＋α	AN 軍団-MAM	全面クリア
サイドアーム	2,397,300	AN 軍団-MAM	全面クリア
魂斗羅	369,900	AN 軍団- WATARIN	7面

プレイシティキャロット長岡店　新潟

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	銀鬼界	せいろく	3コイン
ワンダーモモ	326,000	だっだ	4-4クリア
妖怪道中記	獣きの谷	だっだ	1コイン
サイコソルジャー（1P）	557,450	ACE 近藤	最終面の最後
飛翔蜘	2,423,730	ACM-TOM	エリア399
魂斗羅	2,193,200	ACM-TOM	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,365,100	SOL	4-1
サイドアーム	2,149,800	JOB	最終面クリア
バブルボブル（1P）	9,999,990	闇 さかいくん	
エクセライザー	457,800	西尾 愛	17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
妖怪道中記	天界クリア	UNI. (本田)	クレジット数不明
☆ラスタンサーガ	9,999,900＋α	UNI. (本田)	全面クリア
飛翔蜘	3,398,190	UNI. (SUPER.E)	49面
ワンダーモモ	150,400	UNI (本田)	3-4
魂斗羅（1P）	2,048,500	セントラルネベーズ(ベニーズ'2)	全面クリア
エクセライザー	1,683,200	UNI. (SUPER.E)	41面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	899,980	UNI (本田)	全面クリア 3人設定
カルノフ	999,990＋α	M.Y	
スーパーバブルボブル（2P）	7,993,200	DAZZLE (ぽちゃ＋JJN)	全面クリア
サイドアーム	1,835,300	UMI. (YNS)	全面クリア

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109喜光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス(2P・ACEINTY)	6,188,630	ILG-K・M & ECM-SIN	ノーマル イカクリア
妖怪道中記	人間界	EXTREME- JOE	1コイン ノーマル
★トップシークレット	2,167,020	ECL-AOY	1コイン 2周目クリア
☆ラスタンサーガ	783,300	ECL-AOY	1コイン 全面クリア
魂斗羅（1P）	2,333,400	ILG-M・M	1コイン 全面クリア
☆飛翔蜘	10,000,000＋α	ILG-K・M でんすけ	エリア999 ＋α1コイン
ダンクショット（1P）	121-112	権名 学	ワールドシリーズ
魔境戦士（1P）	720,150	ECM-FISCHER	1コイン 全面クリア
無頼拳（1P）	460,800	ベガー Y・T	1コイン 2周目クリア
ワンダーモモ	180,200	WING-LUM	3-4 ノーマル

ダイエーレジャーランド高岡店　富山

富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内 ☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	獣王の谷の終盤	MANZI	1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	34,412,730	YUK	75秒設定
バブルボブル（2P）	8,550,080	しんぞーとみなみ	クリア
魂斗羅（1P）	1,669,500	ゲンロク	クリア
飛翔蜘	1,183,810	Tampa AMP 充	エリア198
魔境戦士（1P）	412,700	MANZI	7面
ラスタンサーガ	305,200	BGT のばく田	4面
トップシークレット	22,110	たろすけ	2面
ダンクショット	124:119	みなみ	10試合クリア
アレックスキッド（1P）	159,080	かんじ	4面

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨

山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界,畜生,地獄界到達	セントラルネベーズ(ILM)	2コイン
サイコソルジャー（1P）	735,750	セントラルネベーズ(TAK)	最終面
サイコソルジャー（2P）	800,850	セントラルネベーズ(TAK&PKA)	
☆飛翔蜘	10,000,000＋α	DAZZLE (TN-KO)	エリア999 ＋α
ワンダーモモ	259,800	DAZZLE (BUG)	4-3
タイムスキャナー	1,688,340	岩 崎	1コイン
魂斗羅	2,510,900	DAZZLE (ぽちゃ)	最終面クリア
ル・マン24（ミニスピンタイプ）	604"0	GAUCHO	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	882,740	MAI from 東京	最終面クリア
スーパーリアル麻雀	205,500	DAZZLE (Show)	スーアンコ 3倍満 他

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	4,492,600	VDS-SPN	1コイン 全面クリア
ダライアス（2P）	6,409,500	BLOE-MAX ECL-TOPPLE	1コイン ノーミス
妖怪道中記	全面クリア（人間界）	EXTREME -JOE	1コイン "おしまい"
ジャンボー	354,000	山本一典(ビック) & えびくん	バンダイ3
魂斗羅	2,044,500	VWT-ILG 吉田真澄	1コイン 全面クリア
飛翔蜘	2,535,510	でんすけ	エリア398
ワンダーモモ	354,000	下半身裸でくるくる回る	
★スーパークイックス	786,880	HTI-REO Y.Yまいた2	2周目2面
サイコソルジャー	1,000,800	DRHGON	マックス
サンダーセプターⅡ	529,400	GHC 上半身裸でくるくる回る	マスター ランクA

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
アウトラン（ヴァインヤード）	4'54"46	やんちゃ姫	コース1
アウトラン（デュアルウェイ）	4'46"78	おに	コース12
タイムスキャナー	1,408,880	おに	NEW GAME
ダライアス（1P・Wゾーンクリア）	5,259,530	SOFINA 田島恒保 春頭	Bランク
ダライアス（1P・Xゾーンクリア）	6,466,380	SOFINA 田島恒保 春頭	ノーマル EXTEND
ダライアス（1P・Yゾーンクリア）	7,115,130	YAN	
ダライアス（1P・Zゾーンクリア）	5,866,690	SOFINA 田島恒保 春頭	
ダライアス（2P・Yゾーンクリア）	5,942,770	田島恒保春頭&ばんっちILL 4.0	合計点
ワンダーモモ	281,400	天帝田島恒保春頭	1コイン 4-4クリア
トップシークレット	1,045,170	あ〜ん? スポランくん	＊5皇であるんですな〜

ゲームセンターヤマト　長野

長野県飯山市南町12-7 ☎0269-62-4939

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	4'51"81	ACN-MAT	通過ルート ノーミス
アウトラン（レイクサイド）	5'01"12	ACN-MAT	通過ルート ノーミス
妖怪道中記	地獄界到達	ARCADIA ® 田辺昌之代表	コンティニューあり
妖怪道中記	獣きの谷前半	ACN-KEN	コンティニューなし
ローリングサンダー（ニューバージョン）	369,060	ACN-MAT	ノーマル設定
沙羅曼蛇	1,962,600	ACN-MAT	ノーマル設定
サイドアーム（1P）	1,924,400	ARCADIA ® 田辺昌之代表	1コイン 全面クリア
熱血硬派くにおくん	218,300	宮崎直樹	ノーマル設定
ファンタジーゾーン	10,932,650	ACN-MAT	ノーマル設定
怒号層圏（1P）	1,322,950	佐藤正寛 UMA	1コイン ノーミスクリア

ジョイプラザ上大岡　神奈川

神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 捷ビル内 ☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーバブルボブル（2P）	10,071,970	開 陽也 前田敏治	
ダライアス	6,263,220	渡沢正信	ACFJOT Yゾーン
魂斗羅	1,500,400	岡田 淳	全面クリア
バミューダトライアングル（1P）	1,585,700	源永義泰	1コイン
トップシークレット	1,044,500	秋葉是一	
スーパークイックス	391,730	渡沢正信	
サイコソルジャー	551,250	飯塚由太	
ラスタンサーガ	765,900	河野浩一	
飛翔蜘	783,530	所吉明雄	
アウトラン	42,667,390	渡沢正信	4'52"5

ゲームインカナザワ　石川

石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイコソルジャー	412,150	ゆうじ	6面
タイムスキャナー	495,510	どすけべ浅田	
ブロックギャル	78,390	赤井 修	
ダンクショット	118×116	TRT	7試合目クリア
カルノフ	999,999	DKI 軍団	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	389,540	中村順吉先生	10面
バブルボブル	9,115,320	チャーリー笹鐘	7周目98面
アウトラン（デスバレイ）	41,030,410	LEGEND	75秒設定 4'49"56
怒号層圏	1,340,750	コナちゃん	5人設定
妖怪道中記	苦行の道の最後	POO	1コイン

プレイシティキャロット松本店　長野

長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1 ☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	TAN の友人 (S,P,U)	2コイン
アウトラン（新Ver.・デスバレイ）	4'47"81	名古屋のSP²	
ル・マン24（スピンタイプ）	602"4	TAN の友人 (HIT)	
ダライアス（1P・ABDHMRX）	5,005,620	HIM	1コイン 全面クリア
ダライアス（ABDHMRW）	3,852,230	BPS	1コイン 全面クリア
飛翔蜘	4,000,000＋α	LUCKY7 (New,Win)	エリア696 残16
ローリングサンダー	853,740	BIL	全面クリア
サイコソルジャー	596,450	マイナーTAN (GAW)	1コイン 6面
ラスタンサーガ	348,700	恵一 & 恵美	1コイン 4面
ワンダーモモ	255,200	マイナーTAN (GAW)	1コイン 全面クリア

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県秦野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魂斗羅（1P）	1,510,300	今井カムリーニ	5人設定 最終面クリア
ダンクショット（1P）	全試合クリア	渡 辺	121×117で10試合目勝利
パニックロード	4,620,700	源 下	ノーマル 42面
ラスタンサーガ	191,900	GOT	ノーマル 3面1コイン
エクセライザー	534,100	タコチューだよーん	ノーマル 16面
飛翔蜘	997,230	YOU吉くん	3機設定 エリア160
妖怪道中記	獣きの谷の初盤	GOT	1コイン
バルトリック	176,600	GOT	ノーマル 3面1コイン
ワンダーモモ	225,200	カラムーチョ竜太	4-4 1コイン
モモコ120%	307,900	YOU吉くん	ノーマル 5面

ゲームセンター大野プレイランド　福井

福井県大野市鶴明町1-1401 ☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダークミスト	201,980	みるずほめるん	0周の3面
沙羅曼蛇	3,717,600	RSC	6-2
飛翔蜘	2,067,550	七瀬北斗(TSP)	エリア352
怒号層圏	1,235,520	THE,PFN(K,N)	1コイン 全面クリア
バブルボブル（1P）	4,817,240	七瀬北斗(TSP)	1コイン
サイキック5	336,200	松田啓二君	3周目
妖魔忍法帖	4,900,000＋α	TEC	10-4
スラップファイト	4,073,360	こーじ	5周目
ラスタンサーガ	292,300	Y.N	3面の城
妖怪道中記	苦行の道の終	ZAP ®	1コイン

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
無頼拳（1P）	64,300	NTT	3面
飛翔蜘	339,200	S,S	
妖怪道中記	68,900	ABC	
アウトラン（ヴァインヤード）	1,778,530	SST	
熱血硬派くにおくん	27,980	C,H	
カルノフ	946,118	ITO	
スラップファイト	600,770	F,I	
奇々怪界	917,600	えいじろう	
サイドアーム	1,771,300	鈴村佳子さん好きじゃの会	
ファンタジーゾーン	23,587,530	D,T	

レジャックｉｎＵＦＯ　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
タイムスキャナー（ニューゲームから）	3,268,710	J.P.F.	2周目1コイン
妖怪道中記	敵きの谷	J.P.F.	1コイン
ダンクショット（１Ｐ）	全面クリア	J.P.F. NCA	2分設定
アウトラン（ヴァインヤード）	4'43"96	イニシャルビスケットのＪ	車イージー75秒 以下両左→左→右→左
アウトラン（デスバレイ）	4'42"68	究極超人じぇい	
アウトラン（ストーンヒル）	4'46"15	宇宙家族 J.P.F.	左→左→右→右
アウトラン（デュアルウェイ）	4'44"53	謎の東洋人 J	右→右→左→右
アウトラン（レイクサイド）	4'44"00	奇跡の村の拳法使い	タイム優先
パーフェクトビリヤード	41,400	不 明	面数不明
スペースハリアー	35,280,260	J.P.F.	全面クリア

星ヶ丘キャロットハウス　愛知

愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	銀鬼界到達	HCM-NIX & てった,FIN	1コイン
妖怪道中記	天界到達	HCM-NIX & てった	2コイン
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	HCM-NIX & てった,FOX＋	エリア999＋α
トップシークレット	2,166,820	HCM-MAD	5人設定 全2周クリア
ワンダーモモ	332,400	HCM-MOLE	クリア
サイコソルジャー（１Ｐ）	733,950	HCM-SCR & STI	6面の最後のボス
タイムスキャナー	3,131,200	HCM-MOLE	5ボール
サンダーセプターⅡ	518,930	GMC-えるす	マーシャルランクA
アウトラン（Server・レイクサイド）	4'44"96	HCM-NIX & てった	イージー
沙羅曼蛇（１Ｐ）	5,775,700	BROS-PUMPKIN	8-2 5機設定

ゲームセンターアスター勝所店　滋賀

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄到達	山元 博志	1コイン
アウトラン（旧ver・ストーンヒル）	4'52"03	ASKA	ハードランク
サイコソルジャー（１Ｐ）	431,800	RIO	5面
サイコソルジャー（２Ｐ）	895,450	KIM & NAM	最終面
ダライアス（1P・ACFJ0TY）	5,125,140	XI-24H	ハード Yゾーンクリア
ワンダーモモ	194,000	NAM	3-4 1コイン
飛翔蛟	1,844,820	Sgt. Pepper	エリア299
ローリングサンダー（ニューバージョン）	514,300	Sgt. Pepper	7面
ダライアス（2P・ACFJ0TY）	6,105,310	RV/ & PAO²	トータル8ハード
ラスタンサーガ	284,300	KAN	2面 1コイン

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
ワンダーモモ	310,900	Spream-FKS	最終面クリア
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	Spream-FKS	エリア999 19面目
☆妖怪道中記	天界到達	Spream-FKS	1コイン
魂斗羅（１Ｐ）	2,503,300	Spream-FKS	最終面クリア 3人設定
サンダーセプターⅡ	510,900	Spream-FKS	マスターランクB
ローリングサンダー（ニューバージョン）	734,940	Spream-FKS	5人設定 9面
ル・マン２４（ミニスピンタイプ）	595"6	Spream-FKS	タイム優先 64秒設定
タイムスキャナー	1,229,670	FIGHT / ICZER-1	ニューゲーム
エクセライザー	1,000,000＋α	FUN	32面
スーパースプリント（１Ｐ）	130,090	FUN	1コイン 50面

ゲームコーナーエース　愛知

愛知県江南市赤童字町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	BROS (ルート2)	エリア999＋α
沙羅曼蛇（１Ｐ）	8,647,800	BROS (今枝だ/)	12周目の3面5面
サイキック５	15,108,600	BROS (ルート2)	全面クリア ハードランク
アレックスキッド（１Ｐ）	717,920	BROS (ルート2)	1コイン 全面クリア
サイドアーム（１Ｐ）	5,752,900	BROS (ZKS)	全面クリア イージー
ローリングサンダー（ニューバージョン）	312,800	BROS (ゆうゆだもんね)	8面
カルノフ	999,999＋α	BROS (HIP)	全面クリア
奇々怪界	555,550	BROS (SPE&YUY)	2周目4面
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	9,999,990＋α	BROS (ルート2)	ZAP×3
マーブルマッドネス	204,310	BROS (ルート2)	残り94秒 2ミス

ビデオインマツヤ丸太町店　京都

京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	北野さん	2コイン
妖怪道中記	人間界到達	LGQ	2コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'49"90	吉田賢司	
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	超遠遠射 DRU	エリア999＋α
タイムスキャナー	1,273,220	北野さん	
ダークミスト	701,280	LGQ	
ワンダーモモ	306,300	山城の PAJ 堀井	
カルノフ	999,999	みやもと 他4名	1コイン 全面クリア
奇々怪界	794,950	M.BOY	16面
ラストミッション	466,000	YRAM 南	全面クリア

ゲームランドウイング　静岡

静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・ACFJNSX）	5,524,020	佐藤ゴリラ	X面クリア ノーマル
ダライアス（2P・ACFJNSX）	6,668,560	カミーコ & おさむ	X面クリア ノーマル
妖怪道中記	輪回界	ユーミ ZZ	1コイン ノーマル
魔境戦士（１Ｐ）	474,700	パステルユーミ	7面 ノーマル
魔境戦士（２Ｐ）	456,600	ユーミZZ & ペルシャ	6面 ノーマル
ラスタンサーガ	433,900	やったね	3面 ノーマル
パーフェクトビリヤード	121,200	DUNHIL	8面 ノーマル
飛翔蛟	2,285,140	Spream FKS	エリア389
ワンダーモモ	306,800	Spream FKS	ノーマル
ダンクショット	9敵目 117-116	PHOENIX	ノーマル

プレイプラザ・ハスラー　愛知

愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔蛟	5,505,760	浜口 誠	エリア942
妖怪道中記	敵きの谷	岩越信正	1コイン
マーブルマッドネス	182,700	山仲哲也	2ミス
ローリングサンダー	201,040	森 正洋	6面
バブルボブル	6,863,290	鍛崎貴久	全面クリア ZAPなし
アレックスキッド	359,000	今枝 誠	8面
ダンクショット	122対108	三輪大介	9面
ダークミスト	295,650	平松哲也	
カルノフ	999,999	浜口 誠	8面
パルトリック	749,900	谷川 誠	5面

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
カルノフ	999,999	マイケル宮崎	全面クリア
飛翔蛟	1,403,290	マイケル宮崎	エリア242
バブルボブル（１Ｐ）	3,106,110	池田氏	
バブルボブル（２Ｐ）	6,014,690	ちゃんの & とよだ & かとう	100面クリア
スーパーバブルボブル（１Ｐ）	6,873,160	潤 生	
スーパーバブルボブル（２Ｐ）	5,676,520	SGM & MSR	
ファイヤートラップ	73,150	A・Y	
妖怪道中記	地獄到達	パンチングに明けくれる元番長の四山	6コイン
トップシークレット	1,006,420	パロムクロス	
ラスタンサーガ	206,400	マッハバロン	

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5-17　☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	177,000	谷津弘之	4-1 FAP
怒号層圏	298,140	柴田章博	
ローリングサンダー	379,260	GP の LUM	
アルカノイド	887,840	KOSHIO	
飛翔蛟	1,126,340	KOSHIO	
ニューラリーＸ	346,770	RAX	
アテナ	1,400,850	かつぼう	
快傑ヤンチャ丸	378,800	KOSHIO	
妖怪道中記	417,120	AKO	
エクセライザー	368,100	HOO	

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
ダライアス（1P・ACFIMRX）	6,450,690	ASG-OJM	ランクハード 全面クリア
ダライアス（1P・ACFJOTZ）	3,655,150	ASG-Y,W	ランクハード 全面クリア
魂斗羅	1,409,200	ASG-Y,W	1コイン
カルノフ	999,999＋α	ASG-OJM	1コイン
バミューダトライアングル	1,601,060	ASG-EXI	1コイン
飛翔蛟	781,980	BIC	1コイン
サイドアーム	1,823,300	LU-SCZ²	1コイン
タイムスキャナー	948,870	ヴァリスエクセレント	1コイン
ワンダーモモ	320,400	ASG-Y,W	1コイン 全面クリア
黄金の城	685,600	EXIT	1コイン

モンテカルロ山科店　京都

京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔蛟	1,831,010	Sgt. Pepper	エリア298
バブルボブル（１Ｐ）	9,999,990	Sgt. Pepper	ZAP5回
カルノフ	999,999	Sgt. Pepper	全面クリア
魂斗羅（１Ｐ）	392,100	館者	
奇々怪界	540,000	YOU	2-2
ピタゴラスの謎	225,720	KOW	1コイン
熱血硬派くにおくん	466,500	YAS	4周目
トップシークレット	41,060	Sgt. Pepper	
スラップファイト	3,209,420	M.K	オプション使用 7周目
ティードオフ	6アンダー	MON	全ホールクリア

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
飛翔蛟	897,100	舞 奈	エリア175
ダライアス（１Ｐ）	5,382,120	POM POM	
無頼拳	256,300	森	
魔境戦士	556,600	岩崎 満	
サイコソルジャー	708,650	森	
魂斗羅	1,749,100	大見 悟	1コイン 最終面クリア
トップシークレット	1,027,370	ザインド・スリーナ	最終面クリア
ワンダーモモ	107,200	川島芳弘	
エクセライザー	1,000,000＋α	森	ステージ29
ル・マン２４（ミニスピンタイプ）	550,270	伊藤,元気かい?	606"9

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
妖怪道中記	たまてばこ	FSRⅡ（√3）& FSR（√7）	4面(むじいになった)
ワンダーモモ	423,500	AMASON	
飛翔蛟	1,248,000	黒 影	
アウトラン	24,571,280	ミーくん	5'12"3 75秒設定
タイムスキャナー	420,230	量生ブレーキ	?
ダンクショット	130-119	鈴木義尚	10面クリア 3.31(TUE)
サイドアーム（１Ｐ）	1,854,200	ガンショップmkⅡ	クリア 1コイン
魂斗羅	446,700	湘南婚笑旗	10面
カルノフ	337,300	AMASON	
ローリングサンダー（ニューバージョン）	463,240	A & B & C	

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
アウトラン（ストーンヒル）	4'42"65	もう少し縮むぞ/ POL	通過ルート
ワンダーモモ	343,000	山城の PAJ 堀井	4-4 クリア
スーパークイックス	340,030	ZTA	9面
ラスタンサーガ	640,600	ひどいちゃないか/ のBOBBY	5面
エクセライザー	476,900	FUSAN・フーさん	21面.
ジャンボウ	500,000	宮崎からやってきた N・G	36面
トップシークレット	1,098,210	M・BOY	2周目2面
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	かさをなくしたうる星BABPLE	エリア999＋α
サイコソルジャー（１Ｐ）	437,550	2度になれそうな NEC	4面
サンダーセプターⅡ	467,950	N 天堂 YAMAHEN	6面 ランクB

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　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン２４	558,280	EXTRA (ETE)	601"4 66秒設定
サイコソルジャー（１Ｐ）	600,750	M.N.O	6面
飛翔蛟	1,531,560	・F・	エリア272
タイムスキャナー	1,246,390	EXTRA (AGF&IMM)	継続無し
ラスタンサーガ	1,005,000	EXTRA (MSS)	5面のラスト
魂斗羅（１Ｐ）	232,200	EXTRA (MSS)	全面クリア
スーパークイックス	645,060	EXTRA (IMM&AGF)	9面 レバー故障
サンダーセプターⅡ	517,630	GMC,えるす	マスター
トップシークレット	1,130,120	あるてみす	2周目3面
ワンダーモモ	284,300	ASG-YW	4-4 クリア

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
飛翔蛟	2,703,470	GMC-ベットン & キンタ(FK)	エリア476
ワンダーモモ	379,900	FPG(MTS)	1コイン 4-4クリア
ラスタンサーガ	340,500	CL-RVV	3面
エクセライザー	958,500	GMC-ベットン & キンタ(FK)	17面
妖怪道中記	輪回界	なおくん	
魔境戦士（１Ｐ）	232,350	山口孝司(ERO)	1コイン4面
スーパークイックス	229,170	FPG(JIN)	12面
カルノフ	999,999	山口孝司(ERO)	1コイン 全面クリア
アレックスキッド（１Ｐ）	644,660	FPG(SHO)	14面接半
ジャンボウ	1,391,500	FPG(MTS)	3周目3面

なんばＣＩＴＹビッグキャロット　大阪

大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	332,900	HCM-MOLE	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	495,700	家高周司	全面クリア
サンダーセプターⅡ	520,600	GMC えるす	マーシャルランクB
☆ラスタンサーガ	1,385,400	A.I-BAD	6面クリア
スーパークイックス	230,110	GAMING - ZOE	7面
飛翔蛟	5,578,520	RX-難星あたる	11周2面
サイコソルジャー	623,300	RX-Q & 叡	6面
ダライアス（１Ｐ）	6,098,790	村居啓司	Yゾーンクリア
魂斗羅	2,053,400	A.I-川本です	全面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4'50"84	村居啓司	

プレイシティキャロット京橋店　大阪

大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-359-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	激きの谷	KJG-SEI	1コイン
飛翔蛟	9,013,270	カーナの河本万才!	エリア999＋α時間切れ
エクセライザー	1,000,000	KJG－深呼吸して＋うしろ髪ひかれ隊	20面で達成
サンダーセプターⅡ	523,030	GMC,えるす	マーシャルランクB
スーパークイックス	255,740	KJG-KEIFNR	7面
サイコソルジャー（1P）	1,787,500	RX-MAKI & Q	最終面クリア1コイン
アウトラン（レイクサイド）	56,247,450	ゆうゆ with カーナの河本	4'44"06
ラスタンサーガ	834,200	RX-GIL & 雛鳥 & ZZZ	4面
ワンダーモモ	339,200	HCM-MOLE	4-4クリア
ファミリースタジアム	3,900万円	JKG-うしろ髪ひかれ隊	T-4 1回コールド

アミューズメントファンシティローレンⅠ&Ⅱ　和歌山

和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイコソルジャー	193,450	松本利也	
飛翔蛟	1,052,840	岸田研一	
バミューダトライアングル	1,606,240	北岡卓也	
ローリングサンダー（旧バージョン）	250,500	津田祥寿	8面
バブルボブル（1P）	2,918,370	辰己和也	
サイドアーム	1,847,200	岡本智年	
妖魔忍法帖	2,222,200	吉田淳也	
ファンタジーゾーン	13,768,000	上須道徳	
熱血硬派くにおくん	582,400	伊東誠二郎	
アルカノイド	1,008,210	坂原　隆	最終面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P）	4,901,330	SURPASSER RT	Yゾーン全面クリア
ラスタンサーガ	1,290,000	SURPASSER	
バミューダトライアングル	1,876,310	SURPASSER RT	最終面クリア
飛翔蛟	7,763,900	SURPASSER KENⅡ	エリア999以上
ダークミスト	332,960	SURPASSER RT	2面
ダンクショット	124-118	ゆうゆ おにゃんこクラブ	9試合
カルノフ	999,999	SURPASSER JAN	最終面
妖魔忍法帖（2P）	10,003,700	SURPASSER (RT)-(LEE)	
サイコソルジャー	232,700	インベーダー秋葉	
スーパークイックス	285,780	河本通昭	

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
エイリアンシンドローム	352,900	KS	ハード
ブロックギャル	252,340	山本則子	ハード
飛翔蛟	435,900	ヤッタゼベイビー	エリア72
アルカノイド	763,200	ミスターX	全面クリアハード
ラスタンサーガ	373,500	トシ	4面
ジャンボウ	203,900	南田泰彦	
トップシークレット	182,550	武内一夫	少し難3万,6万のみ
エクセライザー	435,600	MX	4面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	401,200	T.K	16面3人設定
サイコソルジャー（1P）	321,750	斉藤　徹	ランク3

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
妖怪道中記	幽界クリア	原田敏之	1コイン
ラスタンサーガ	437,400	つるみ	2面
飛翔蛟	761,130	森	エリア142
サイコソルジャー（1P）	242,500	福　原	4面終盤
魂斗羅（1P）	1,323,600	CCB	全面クリア
サイキック5	4,315,500	原田敏之	8面大魔王
ダライアス（1P・ACFJOTS）	3,469,700	YZF 森田	ランクハード
サンダーセプターⅡ	206,300	吉　田	
バミューダトライアングル（1P）	1,650,590	つるみ	最終面クリア
熱血硬派くにおくん	517,050	藤原俊介	ノーマル

サクセス香椎店　福岡

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプターⅡ	530,620	G,M,C,えるす FINAL	マーシャルランクB
トップシークレット	1,131,370	G,M,C,KBC	2周目3面
飛翔蛟	7,000,000＋α	G,M,C,CTR	エリア999貧乏人の登地
ダライアス	4,311,700	XYZ,XYZ	
魂斗羅	2,304,300	XYZ,ISO	1コイン最終面クリア
サイコソルジャー	205,050	XYZ,MINE	
魔境戦士	522,500	G,M,C,RIZ	8面
ラスタンサーガ	631,400	G,M,C,ひさの	
タイムスキャナー	672,890	G,M,C,RIZ	
ワンダーモモ	276,000	G,M,C,N・K	4-4

ハイテクセガ103　大阪

大阪府堺市北瓦町2-1-23 ヤングタウン103　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
飛翔蛟	1,807,500	Y.M	
アレックスキッド	258,260	FUK-HAS	
タイムスキャナー	1,153,870	.X.	
サイコソルジャー（2P）	236,150	KKK.JR.	
ブロックギャル	126,070	YAJI	
トップシークレット	73,680	L.F.	
妖怪道中記	幽海	UKO	1コイン
妖怪道中記	激きの谷の終盤	OPQ	3コイン
パーフェクトビリヤード	52,900	K.K	
ピタゴラスの謎	237,300	モンキー	

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　☎0849-22-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダーモモ	302,000	AHO	1コイン全面クリア
魂斗羅	1,558,000	HAN	1コイン全面クリア
ローリングサンダー	464,100	由紀子 & 扇Z子	全面クリア
飛翔蛟	4,221,880	MIYUKIchan	ノーマル
グラディウス	1,000,000＋α	知美ちゃん !!	ノーマル1コイン
サイコソルジャー（1P）	329,100	BEFAX	ノーマル
アルカノイド	893,240	KM	クリア
ジャンボウ	361,900	MIYUKIchan	ノーマル
1942	1,216,270	由利子のバカ !!	ノーマル1コイン
奇々怪界	581,350	アルバトロス	ノーマル

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
アウトラン（レイクサイド）	21,459,240	岡田 勝也	5'12"40
アウトラン（デスバレイ）	45,498,910	片山 道久	4'49"59
魔境戦士（2P）	617,710	古野 裕志 古野 正志	6面
沙羅曼蛇	3,199,400	古野 裕志	5-2
飛翔蛟	1,165,860	片山 道久	エリア199
ダンガー	291,700	前田　徹	
グラディウス	894,800	前田　徹	3-1
ダンクショット	117対112	岡田 勝也	7試合目POA
スーパーバブルボブル（1P）	9,999,990	永谷 康晃	ZAP・3回
ワンダーモモ	107,500	片山 道久	3-2

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（ヴァンシャード）	4'49"71	HART-ABE & てっち21	80秒設定簡単イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	4'44"83	HART-ABE & てっち21	同上
アウトラン（レイクサイド）	4'45"34	HART-ABE & てっち21	同上
☆飛翔蛟	10,000,000＋α	Massacre & Dre	エリア999＋α19周目
スペースハリアー	41,425,420	HART-てっち21（ワギャン消せ）	5人設定 1コインクリア
ラスタンサーガ	495,300	RX,牧くん & OBQ	5面4人設定
スーパークイックス	339,250	GAMEING-ZOE	8面イージー
トップシークレット	1,141,710	100寝屋川のSTR	9面イージー4人設定
サイコソルジャー（1P）	1,777,650	RX,牧くん & Q	最終面クリアエブリ有り
720°	204,250	HART-TEF	メダル280 EXコース

カントリーボーイ　広島

広島県広島市安佐南区最楽寺1-1-37　☎082-872-1605

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）	5'06"87	モモンガ	通過ルート＼＼＼＼
アウトラン（ヴァインヤード）	7,203,380	BWF	ステージ4ノノノ
飛翔蛟	435,100	おじさん	4面78エリア
妖怪道中記	第4世界激きの谷	わからん	1コイン
カルノフ	829,300	･･･Y	全面クリア1コイン
ワンダーモモ	130,300	ワー	3-3
サイドアーム	1,839,200	熊　谷	最終面クリアノーミス
アルカノイド	184,890	ライオン イーダ	全面クリア
魂斗羅	369,100		1コイン

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
▲バルトリック	137,090	小曽根 剛	2面
魔境戦士	148,550	小島公昭	3面
ワンダーモモ	143,200	DON 徳久	3-4
スーパークイックス	289,650	小島敬輝	5面
特務部隊ジャッカル（2P）	229,700	MOTOS,W,R &まけるとミルへ	2Pトータル
XXミッション	202,900	田中英四郎	ノーマル
魂斗羅（1P）	2,789,600	永田　哲也	最終面クリア
サイドアーム（1P）	1,813,900	松園さいちろう	全面クリア
飛翔蛟	784,380	石本　章	エリア146
妖怪道中記	地獄界	永田 哲也 あははははは	5コイン

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
妖怪道中記	地獄入口	さんまのまんま	1コイン
ザインドスリーナ	1,242,240	オバQ & CBQ	
ザインドスリーナ	301,280	新　田	3面
カルノフ	987,610	玉置健司	7面
カルノフ	259,220	川本淳夫	3面
アルカノイド	932,660	松田由紀奏	32面クリア
バブルボブル	4,046,220	うへんとってもオバQ	
スーパーパンチアウト	234,640	駄菓子屋少年	
沙羅曼蛇	1,863,400	オバQ & OBQ	

プレイシティキャロット常盤店　香川

香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3696

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）	38,847,840	RUN	4'50"65
飛翔蛟	639,410	技術員	ノーマル
ワンダーモモ	141,700	R,E,M !!	ランクA3-3
魂斗羅	1,740,600	RUN	1コイン全面クリア
ラスタンサーガ	273,100	JERRY	ノーマル
カルノフ	922,570	ラッキーマリー	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	256,240	ATA-CHAN	8面
XXミッション	726,000	㊐サラリーマン	ノーマル
アルカノイドⅡ	874,490	ラッキーマリー	全面クリア
妖怪道中記	激きの谷	私だよ !!	1コイン

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　☎0956-24-0756

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄界登道	夢の旅人	2コイン
妖怪道中記	輪回界	○や 三男	1コイン
ワンダーモモ	182,200	砂の小舟	3-4
魂斗羅	73,300	ZZZ	
カルノフ	386,590	AIS	
エクセライザー	821,300	GMC,DSA 改めおず	26面
パーフェクトビリヤード	59,000	SuPer-HRX	
怒号層圏	1,270,180	M,S 三男	1コインクリア
サンダーセプターⅡ	357,490	山口 健	5面
サイドアーム（1P）	1,819,710	MKK	1コインクリア

マイコンゲームⅠ,B & ZONE　兵庫

兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	地獄	RUN	最終面クリア4コイン
オールアメリカンフットボール	1クオーター28点	イケゾウ	1コイン
タイムスキャナー	663,970	PON	ノーマル
魔境戦士	621,350	IXY-PAL	1コイン
飛翔蛟	1,590,020	げんすい・さだ	エリア272
ル・マン24	454,240	千夏チャン	4周クリア
ビッグイベントゴルフ	−8	トロイメライ	1コイン
カルノフ	999,999＋α	河石潤-PON	ノーマル
バブルボブル	999,999＋α	富原（FUGAC）	1コインクリア
スラップファイト	9,999,990＋α	MAPPY-HN	ノーマル

ビッグキャロット高松店　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
飛翔蛟	531,590	N,M	エリア87
魂斗羅	1,624,500	RUN	全面クリア1コイン
サンダーセプターⅡ	476,000	フォゾン-刹(DON)	6面
アルカノイド	990,100	LSI	全面クリア1コイン
アルカノイドⅡ	1,000,000＋α	フォゾン-刹(DON)	
カルノフ	999,999＋α	ラッキーマリ	全面クリア
ワンダーモモ	151,500	REM	
サイドアーム	1,816,900	てるすけ	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	196,600	てるすけ	
沙羅曼蛇	10,000,000＋α	フォゾン-刹(DON)	14-5

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本

熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サイコソルジャー	1,769,450	ZERO-PEN	ノーミス全面クリア
サンダーセプターⅡ	489,060	のむ	マスター
ダライアス（1P・ACEINTY）	5,985,140	OKT	クリアノーマル
ダライアス（1P・ACEIMRX）	5,720,900	S･Y	クリアノーマル
スーパークイックス	347,500	森 尚重	
ラスタンサーガ	830,300	OKT	5面
カルノフ	999,999	N･A&K･T&H･Y&R･H	全面クリア
アウトラン（デスバレイ）	4'46"81	YOU	
ワンダーモモ	321,000	西安明 & 少女隊	1コイン全面クリア
妖怪道中記	餓鬼界踏遊	もぐもぐナチュラルPART Ⅱ	3コイン

チャレンジ・ハイスコア・コーナー参加店募集

チャレンジ・ハイスコア・コーナーでは，全国集計の意義を考えて，今まで参加店のなかった県にかぎり，今回参加店を募集します。より一層楽しいコーナーになるようご協力をお願いします。

《参加条件》

①岩手，千葉，奈良，鳥取，島根，山口，徳島，佐賀，鹿児島の今まで参加店のなかった県のみが対象です。

②店長もしくは，従業員の人が正確にハイスコアをチェックしている店（ハイスコアラーの自己申告をチェックなしに載せている店は不可）。

③原則として，毎月10種類のハイスコアが送れる（何か月も同じハイスコアしか送れない店は不可）。

④店長，従業員もしくは店の関係者が，ハイスコアのチェック，編集部への送付ができる（店の常連等の関係者以外に，集計をたのまざるをえない店は不可）。

⑤その他こちらの注意事項にしたがってもらえる店。具体的には，

- ○毎月13日必着の〆切りを守る。
- ○備考らん（ランクの設定，終了ラウンド，途中経過，タイムなど，スコアの比較に必要な条件を書くらん）を全機種必ず記入する。
- ○正しいスコアを記入する（うそのスコアを送る店は絶対に不可。編集部だけでなく，まじめにスコアを送ってくれている参加店やこのコーナーを楽しみにしている読者にまで迷惑がかかります）。

これらの条件は必ず厳守願います。

参加事項にあてはまるお店で，ぜひ，このコーナーに参加してみたいというゲーム・センターのかたは，右の用紙もしくは，それに準じた用紙に，現チャレハイ参加店の記入方法を参考に記入して，別紙に必ず店のＰＲと，店の代表者の氏名，捺印の上，〒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「チャレンジ・ハイスコア参加店募集」係まで，５月13日必着で，お送りください。 （編集部）

マイコンBASICマガジン　月号
チャレンジ・ハイスコア・コーナー用ランキング表

Ⓐ店名 （20文字以内）

Ⓑ県名

Ⓒ住所 （26文字以内）

Ⓓ ☎ （局番から局番の間は－を記入してください）

	①タイトル	②スコア	③スコアラー（18文字）	④備考（12文字）
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

新作注目ゲーム：

通信欄：

お願い

★この原稿はコンピュータ処理しています。各マス目に１文字ずつ規定の文字数に収まるよう記入してください。（例）… グラディウス　4，291，000 KAL （ベーマガ）

★今月のしめ切りは　月　日（必着）です。

▲チャレンジ・ハイスコア・コーナー記入用紙

分大キャロットハウス 大分
大分県大分市旦ノ原ササコエ ☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	290,600	H・B	3面
妖怪道中記	「銀王の谷」原 坊		2コイン
タイムスキャナー	1,201,460	ZTO	1コインではない
サイコソルジャー（１Ｐ）	126,350	AAM	イージー
飛翔鮫	1,085,380	HIT	ノーマル
エクセライザー	280,500	LOG	ノーマル
ワンダーモモ	102,800	P・M	ノーマル
カルノフ	999,999	KKB	全面クリア
魂斗羅（１Ｐ）	172,800	Q・R	ノーマル
サイドアーム	1,772,300	LLG	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 プラザビル ☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
妖怪道中記	天界到達	CAN	3コイン
魂斗羅（１Ｐ）	3,290,400	MGF 潤野	全面クリア 5人設定
ワンダーモモ	319,400	MGF ZIN	1コイン 4-4 クリア
ラスタンサーガ	795,800	MGF 潤野	1コイン 6面
サイコソルジャー（１Ｐ）	484,750	MGF EVE	1コイン 5面
トップシークレット	1,072,770	MGF 潤野	CP 2周目 3面
タイムスキャナー	1,472,880	MGF 潤野	1コイン 3ボール
ローリングサンダー（ニューバージョン）	619,360	MGF NYA	1コイン 全面クリア 3人設定
バルトリック	540,510	MAC-TAYO	ノーマル 5面
☆飛翔鮫	10,000,000＋α	MAC-谷口浩之	1コイン エリア999

ヤングバ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
飛翔鮫	2,196,160	サトシ	3周目 ノーマル
ダンクショット	10面55対120	X	1'30"設定 全面クリア
魂斗羅	1,539,700	KK	ノーマル 全面クリア
沙羅曼蛇	2,078,300	KK	3周目6面
ティードオフ		村田なおや	全面クリア
ブロックギャル	104,910	ボディー	
XXミッション	1,365,400	X	
バブルボブル（１Ｐ）	999,999,990	東江つとむ	ノーマル 全面クリア
バブルボブル（２Ｐ）	7,199,750	東江つとむ	ノーマル 全面クリア
スーパーバブルボブル	8,073,480	東江つとむ	

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 ＢＭ87年４月号に，ＰＣ－6601ＳＲには，ＰＣ－ＰＲ405が一番マッチしていると書いてありましたが，どういう理由からですか？また，ドットインパクト・プリンタにはどのようなものがありますか？

〔兵庫県神戸市・**中元昌文11才**〕

A ＰＣ－ＰＲ405がＰＣ－6061ＳＲに一番マッチしているというのは，Ｎ66ＳＲ－ＢＡＳＩＣ使用時に「ひらがな」もプリンタに出力できるという機能をサポートされているからです。それ以外のプリンタではこの機能をサポートしませんので，「ひらがな」は「カタカナ」に変換されて出力されてしまいます。

このことさえ問題にしないのであれば，ドットインパクトでは，ＰＣ－ＰＲ104がよいでしょう。

これだと付属の日本語ワープロにも対応します。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q 僕は，ＰＣ－6601を持っているのですが，普通のラジカセを使って，プログラムのセーブやロードができますか？

〔秋田市・**坂本博紀13才**〕

A 基本的にＰＣシリーズのカセット・インターフェースは普通のラジカセが使えるように設計されています。

しかし，やはりメーカーや機種などのちがいによってうまく使えない場合もあります。

こればかりは実際にやってみなくてはわからないことなので，どうしようもありません。

なお，接続方法としては，ＰＣ－6601に付属のカセット・ケーブルの赤いプラグをマイク入力へ，白いプラグをイヤホン出力または，外部スピーカ出力へ，黒いプラグはリモコン端子へ接続します（ない場合は手動でコントロール）。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q ＰＣ－ＰＲ405でハガキ印字はできないと聞きましたが本当でしょうか？

〔岐阜県羽島市・**柴田義朗13才**〕

A ＰＣ－ＰＲ405はハガキ印字を考えて設計されていません。

それはつぎの二つの点です。

①紙厚がハガキでは厚すぎる。

②紙質は熱転写専用紙程度でないとインクがきれいにのらない。

ということで，やや薄い表面のきれいな紙を捜して私製ハガキを作らないとダメということになります。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣを使ってプリンタに縦印字はできるのですか？ちなみにパソコンはＰＣ－8801mkⅡＦＲ，プリンタはＰＣ－ＰＲ101ＴＬです。

〔愛知県尾西市・**はちはちえふあーる15才**〕

A ＰＣ－8801ＦＲのＮ88－日本語ＢＡＳＩＣはシフトＪＩＳコードを採用しています。このため，ＰＣ－ＰＲ101ＴＬ等のマニュアルに記載のあるＰＣ－9801シリーズのＮ88－日本語ＢＡＳＩＣ（86）用の葉書縦印字のサンプル・プログラムは，そのままでは，うまく動作しません。このサンプル・プログラムは，ＮＥＣ漢字コードを対象に書かれているからです。

また，縦印字をＦＲのＮ88－日本語ＢＡＳＩＣで行なうには，シフトＪＩＳコードをＪＩＳコードに変換する処理が必要であります。

リスト１のサンプル・プログラムを参照してください。

〔回答者：**永吉**〕

Q ディスプレイのＰＣ－ＫＤ852は4,050文字対応なのに普通では2,000文字しか表示できません。どうすれば4,050文字表示になりますか？

〔三重県四日市市・**トモテン14才**〕

A ディスプレイのカタログなどで，4,050文字対応となっているのは，表示能力のことで，水平走査周波数24.83ｋHz でＭＲ等の機種に接

《リスト１》 縦印字のサンプル・プログラム

```
100 A$="縦印字サンプル"
110 GOSUB *HENKAN
120 LPRINT CHR$(&H1B);"t";
130 LPRINT A$
140 LPRINT CHR$(&H1B);"H";
150 END
160
170 *HENKAN
180  ALEN=LEN(A$)
190  B$=""
200  FOR I=1 TO ALEN STEP 2
210       AH$=MID$(A$, I, 1)
220       AL$=MID$(A$, I+1, 1)
230       AH=ASC(AH$)
240       AL=ASC(AL$)
250       IF AL<=&H9E THEN GOSUB *LESSER9EH ELSE GOSUB *GREATER9EH
260       B$=B$+CHR$(BH)+CHR$(BL)
270  NEXT
280  A$=B$
290 RETURN
300 *LESSER9EH
310  IF AH<=&H9F THEN BH=(AH-&H71)*2+1 ELSE BH=(AH-&HB1)*2+1
320  IF AL>=&H80 THEN BL=AL-&H1F-1 ELSE BL=AL-&H1F
330 RETURN
340 *GREATER9EH
350  IF AH<=&H9F THEN BH=(AH-&H70)*2 ELSE BH=(AH-&HB0)*2
360  BL=AL-&H7E
370 RETURN
```

《リスト2》2,000文字モード・プログラム

```
100 SCREEN 2
110 CONSOLE ,,0
120 CLS 3
130 '
140 FOR X=0 TO 639 STEP 8
150     FOR Y=0 TO 399 STEP 8
160       PUT@(X,Y),KANJI(&H141)
170     NEXT
180 NEXT
```

続したとき640ドット×400ラインのグラフィックスがあつかえるタイプのディスプレイをさします。

実際にＢＡＳＩＣのテキスト画面での表示は，80文字×25行ですから2,000文字になります。しかし，１／４角文字では，4,000文字の表示が可能です。**リスト２**を実行すると“Ａ”という１／４角文字が，4,000文字ディスプレイに表示されます。

〔回答者：**永吉**〕

Ｑ 僕はＰＣ－8801mkⅡＦＲモデル10を持っています。先日，フロッピーディスク・ドライブのＰＣ－80Ｓ31Ｋを買いました。しかし，どのインターフェース・ボードにつなげばいいのかわかりません。ボードの種類と価格を教えてください。

〔群馬県新田郡・**堀越正暢13才**〕

Ａ ＰＣ－8801シリーズに外付けの5インチ・フロッピーディスク・ドライブを取り付けるときのインターフェース・ボードは，ＰＣ－8801ＳＲ－01（価格9,800円）です。

また，このＰＣ－8801ＳＲ－01の代わりにマルチボードＡを使うこともできます。

ＰＣ－8801ＦＨ／ＭＨは，ＣＰＵクロックが８MHzのため８MHz対応のＰＣ－8801－13，もしくはマルチボードＢを使います。

〔回答者：**やっちゃん**〕

Ｑ ぼくは，ＰＣ－8801mkⅡＦＲを持っています。先日友人がＰＣ－8801mkⅡの本体を縦に置いて使っていました。ＦＲでも縦置きはできますか？

〔千葉市茂原市・**中村慎一13才**〕

Ａ ＰＣ－8801／mkⅡ／mkⅡＳＲは縦置きを考えて作られていますが，ＰＣ－8801mkⅡＦＲ以降の機種は縦置きに使うことを考えて作られておりません。縦置きで使用した場合，本体に悪い影響を与えますし動作の保証もできませんので縦置きでは使用しないでください。

〔回答者：**やっちゃん**〕

Ｑ ＰＣ－8801ＦＨで，ヘッドホン端子の出力はモノラルだと書いてありましたが，ジャックは，ステレオ・ミニ・ジャックを使用しているそうですがどちらが正しいのですか？

〔兵庫県城崎郡・**谷下　茂17才**〕

Ａ ＰＣ－8801ＦＨのヘッドホン端子に出力される音声は，本体の持つＦＭ音源３重和音とＳＳＧ音源３重和音，合計６重和音となりますので，ステレオでの出力はできません。

カタログに書かれている“ステレオ・ミニ・ジャックを使用して”とは，ヘッドホン端子自体の形状がステレオ・ミニ・ジャックと呼ばれる物を使用していると言うことです。

〔回答者：**雄太郎**〕

Ｑ ＰＣ－9801ＶＭＯで５インチディスク・ドライブを増設しようと思うのですが，インターフェースは必要でしょうか？

〔千葉県野田市・**橘　真一13才**〕

Ａ ＰＣ－9801ＶＭＯには，フロッピーディスク・インターフェース・ボードが内蔵されていますので，とくにインターフェース・ボードを用意する必要はありません。

また，ＰＣ－98ＸＡ－05を増設した場合は，外付８インチドライブ・ユニットをさらに増設して利用することも可能です。

〔回答者：**佳子**〕

富士通

Ｑ 「ＦＭテレアウト／ＡＶ通信」「ＦＭテレアクト／ＤＢアクセス」，「モデムカード－1200」はＦＭ77ＡＶに接続可能ですか？

〔山口市・**ねんがじょう男15才**〕

Ａ すべてＦＭ77ＡＶで使用可能ですが，「モデムカード－1200」の場合は，別売のＦ－ＢＡＳＩＣ　Ｖ3.3　Ｌ20（Ｂ273Ａ011　価格14,800円）が必要です。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Ｑ ＦＭ77ＡＶを持っていますが，富士通のプリンタで，ＡＶの機能をフルに使えるものを紹介してください。

〔東京都大田区・**岡部則彦14才**〕

Ａ ＦＭ77ＡＶ用のプリンタとして，カラー熱転写プリンタのＦＭＰＲ－203Ｂ2（価格80,000円）があります。このプリンタは，小型，低騒音，軽量，24ドット80桁印字の７色印字可能なカラー・プリンタです。

また，ＪＩＳ第１・第２水準の漢字ＲＯＭ内蔵で，ハガキ印字にも対応しています。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Ｑ ＦＭ77ＡＶに「ステレオ・ミュージック・ボックス」は使えますか？

〔福島県いわき市・**MOTO16才**〕

Ａ 使えます。ただし，接続には別売のＩ／Ｏ拡張バス・ケーブル（ＦＭ77－702　価格7,000円）が必要になります。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Ｑ ＦＭ77ＡＶ20／40は記録方式のちがいで一度ＡＶ20／40でＳＡＶＥすると，77では使用できないと聞きましたが，ただ読み込むだけなら問題はないのですか？

〔栃木県今泉市・**飯田昌弘15才**〕

Ａ ただＲＥＡＤで読み込むだけなら問題はありません。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

Ｑ ＦＭ77ＡＶ2には3.5インチ・ディスク・スロットが二つ付いていますが，５インチのディスク・ドライブを接続するためにはどうすればよいのですか？

〔京都府城陽市・**野木大典13才**〕

Ａ ５インチの増設用ミニ・フロッピーディスク・ユニット（ＭＢ27612）を接続するには，外部ＦＤ接続セット（ＦＭ77－732　価格14,000円）が必要です。

〔回答者：**ＦＭ77エビ**〕

セガ

Ｑ セガの業務用ゲームカードは，今のところ全国のどれくらいの店で使えるのですか？

また，そのカードは通信販売できますか？

〔埼玉県狭山市・**ＳＤＰ創夢遊一会長さん♡**〕

Ａ ゲームカード（業務用）が使える場所は，東京の神田，横浜の馬車道，福岡市の天神に各１か所ずつあります。近日オープン予定は大阪，札幌があります。今後は全国的に増やす予定です。

なおカードの通信販売は行ないませんので各店でお求めください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Ｑ ベーマガのＳＣ－3000レベルⅡ，レベルⅢ用のプログラムを，ホーム・ベーシックで使用できますか？

〔大阪府枚方市・**藤村智勝14才**〕

Ａ 使えない場合があります。その理由はホーム・ベーシックは整数型なので，小数以下の数値を使う数値関数がないからです。

まずプログラムに数値関数が使われていないか確かめてください。もし使われてなければつぎにＣＩＲＣＬＥ文などに使われている小数以下の数値を100倍にします。

つまり，

ＣＩＲＣＬＥ　(120，90)，50，８，０，５，０，25，０，75

を

ＣＩＲＣＬＥ　(120，90)，50，８，５，25，75

このように直します。

その他ＳＯＵＮＤ文も周波数の使いかたがちがいます。

このように命令文の数値の扱いがちがうものを見つけて翻訳してから使います。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 私は，マークⅢユーザーですが，ＳＫ－1100と組み合わせてＢＡＳＩＣレベルⅢは動くのでしょうか。？

〔群馬県新田郡・**須永智良12才**〕

A ＳＫ－1100ではセガＢＡＳＩＣレベルⅢは使えません。

この二つのベーシックのちがいは，カートリッジのハード上の問題で，ベーシックの内容はまったく同じです。どちらのベーシックで作られたプログラムでも，そのまま使ってください。しかし，レベルⅢのプログラムをＳＫベーシックで使う場合には，(メモリ量) で使えない場合があります。

ＳＡＶＥやＬＯＡＤも互換性がありますのでまったく問題ありません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q ＳＣ－3000ＨとＳＣ－3000のちがいを教えてください。

また，互換性はどうなっているのですか？

〔兵庫県神戸市・**田辺宗征14才**〕

A ＳＣ－3000Ｈは，キーボードがプラスチックになっただけで，その他はまったく同じです。したがって互換性に関しては，まったく問題はありません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q ＳＣ－3000のベーシックでマシン語をおぼえたいのですが，何か良い方法はないでしょうか？

〔岩手県紫波郡・**黒沢直樹11才**〕

A 残念ながらＳＣ－3000のマシン語マニュアルはありません。今とのころマシン語に関する本を発売する予定はありませんので，勉強してみたい人は，Ｚ－80関係の本でおぼえてください。

〔回答者・**セガ三千夫**〕

Q ＳＣ－3000でホーム・ベーシックは使えますか？

〔東京都練馬区・**LAPUTA 13才**〕

A ホーム・ベーシックは，ＳＣ－3000でもマークⅢでも使えます。

このベーシックは，ベーシックレベルⅢよりもグラフィック機能が強化されていますので，カラー・グラフィックが作りやすくなっています。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q ＳＣ－3000やセガマークⅢ用のディスク・システムはありますか？

〔神奈川県綾瀬市・**エイトマン14才**〕

A ＳＣ－3000には，ＳＦ－7000スーパー・コントロール・ステーションと言うディスク・システムがあります。

マークⅢに関しては，今のところディスク・システムを発売する予定はありません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト３》 レベルⅢ用スプライト衝突判定プログラム

```
10 REM -- SPRITE BOMB ----
50 X=72:X2=160:Y=90
60 PATTERN S#0,"FF00FF00FF00FF00"
70 PATTERN S#1,"FFFFFFFFFFFFFFFF"
100 SCREEN 2,2:CLS
110 SPRITE 0,(X,Y),0,8
120 SPRITE 1,(X2,Y),1,4
130 X=X+1:X2=X2-1
140 S=INP(&HBF)AND &H20
150 IF S<>0 THEN BEEP:GOTO 200
190 GOTO 110
200 CLS
210 FOR R=5 TO 80 STEP 5
220 CIRCLE(X,Y),R,7,1,1,0
230 NEXT R
240 GOTO 50
```

Q ＳＣ－3000のベーシックレベルⅢで，ＭＳＸのＯＮ ＳＰＲＩＴＥやＯＦＦ ＳＰＲＩＴＥなどと同様のステートメントはありますか？

〔広島県尾道市・**勇　進太13才**〕

A ベーシックレベルⅢには同様のステートメントはありません。しかし，ホーム・ベーシックにはスプライト衝突判定のステートメントがあります。

ベーシックレベルⅢで同じようなことをさせるには参考プログラムの**リスト３**を見てください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q セガからＦＭ音源を発売する予定はありますか？もし，あるなら，ＭＫⅢ用のものもでるのでしょうか？

〔北海道函館市・**伊藤直樹15才**〕

A セガでは，教育用コンピュータＡＩ－7000用のＦＭ音源を近日発売の予定です。

マークⅢ用のＦＭ音源に関しては，今のところ予定はありません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q ＳＣ－3000やセガマークⅡでマークⅢ用のソフトは使えますか？

だめなら，マークⅢ用のソフトが使えるアダプタを発売する予定はありますか？

〔埼玉県比企郡・**タコレちゃん13才**〕

A マークⅢ用の画像処理用のＩＣはＳＣ－3000やセガ・マークⅡで使うことはできませんが，マークⅡ用のソフトはマークⅢで使うことができます。

回路構成上，バージョン・アップ用アダプタを作ることは不可能です。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

カシオ

Q カシオのＭＳＸ用クイックディスク・ドライブのＱＤ－７は１ＤＤですか，それとも２ＤＤですか？

〔愛知県豊明市・**長表　新**〕

A カシオのＭＳＸ用クイックディスク・ドライブＱＤ－７は，フロッピーディスク・ドライブではありませんので，フロッピーディスク・シートのゲームを行なうことはできません。

クイックディスクは記憶部分がスパイラル状（レコードの溝のように１本につながっている）になっているため，同心円が中心から放射状に区切られているフロッピーディスクとは管理方法が異なります。

なお１ＤＤ，２ＤＤはフロッピーディスク・シートの記録密度を示すものです。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q ぼくはMX－101を持っています。よくＲＯＭのゲームソフトにＲＡＭ16Ｋ以上と書いてありますが，

これは，パソコンのＲＯＭで代用できないのですか？

〔愛知県岡崎市・**マスクマン13才**〕

RAM容量でなければいけません。

ROMとはRead Only Memory（リード・オンリー・メモリ）の略で，あらかじめ記憶されている内容を読みだすだけのメモリです。MSXパソコンを利用するのに必要な最も基本的なプログラムなどが書き込まれています。

RAMとはRandom Access Memory（ランダム・アクセス・メモリ）の略で，記憶する内容を自由に書き込んだり，読み込んだりすることができるコンピュータ内部の記憶装置のことです。

ROMゲームを行なった場合，得点やキャラクターの位置等を管理するために，自由に書き込んだり読み込んだりすることのできるRAMが必要になるのです。よって，「RAM16KB以上」とあれば，得点等を管理するために，少なくともRAM容量が16KB以上必要である，ということです。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

松下

Q FS－A1で，READ文でデータを読み込み，そのデータを使って線を引くプログラムのやりかたがよくわからないので教えてください。〔兵庫県津名郡・**中舎晋一16才**〕

A サンプル・プログラムを付けておいたので参考にしてください。変数X，Y，X1，Y1がLINE文の始点，終点になります。Cは色指定に使っています。

〔回答者・**ドラゴンボール**〕

《リスト4》LINE文のサンプル・プログラム・リスト

```
1000 SCREEN 7
1010 FOR I=0 TO 5
1020 READ X,Y,X1,Y1,C
1030 LINE(X,Y) (X1,Y1),C
1040 NEXT
1050 GOTO 1050
1060 DATA 10,10,10,200,15
1070 DATA 10,200,500,200,15
1080 DATA 500,200,500,10,15
1090 DATA 500,10,10,10,15
1100 DATA 10,10,500,200,15
1110 DATA 10,200,255,105,15
```

Q FS－4600Fに接続できるテレビの種類を教えてください。また，それに対応したナショナル製品を教えてください。

〔千葉県松戸市・**中村了一12才**〕

A ワープロ・パソコンFS－4600Fとテレビを接続するにはつぎの3とおりの方法が使えます（FS－A1でも同じです）。

①アンテナ端子しかないテレビ（ナショナルTH14－N41R価格56,000円）接続ケーブルとアンテナ切換器は付属品**②ビデオ端子付テレビ**（ナショナルTH15－M9VR価格70,000円）接続ケーブルは付属品**③RGB21ピン端子付テレビ**（ナショナルTH－14G1価格66,000円，2000文字対応のTH15－M5G価格99,800円）接続ケーブルは別売のFS－VC1501（価格3,500円）です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q 今度パナソニックから発売されたMSX2専用のワープロ・プリンタFS－PW1の機能をくわしく教えてください。

〔石川県羽咋市・**西部裕毅13才**〕

A A1ワープロ（FS－PW1価格49,800円）は連文節一括変換のワープロ・ソフト，住所録ソフトと24ドットの熱転写プリンタが一体となったプリンタです。用紙は，はがきからB4（横使い）まで使えます。もちろんパソコンのプログラム・リストやデータなどもプリント・アウトできます。

また，別売の毛筆書体ROMカートリッジ（FS－SRO23価格19,800円）を使えば毛筆文字も印刷できます。A1ディスク（3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブFS－FD1価格44,800円）を使えば第2水準漢字もOKです。

〔回答者・**BULUMA**〕

Q ワープロ・プリンタのFS－PW1は，FS－A1以外の機種でも使用できますか？

〔岩手県下閉伊郡・**山崎優貴14才**〕

A A1の他にもVRAM 128KBのMSX2パソコンで使えますが，外部プリンタ端子のないものは，使えません。また，MSX1のパソコンでは，ワープロ・ソフト，住所録ソフトは使用できませんが，パソコンのデータやプログラム・リストの印字のみできます。

〔回答者・**BULUMA**〕

ソニー

Q 先日HB－F1を買い「リファレンス・チャート」を読み，線を引こうと思い例に書いてあるとおりにプログラムを入力してRUNさせたのですが，エラーがでて書けません。円を書くときも同じです。どこが悪いのでしょうか？〔栃木県芳賀郡・**横山則男13才**〕

A これは，プログラムを見てみないとよくわからないのですが，スクリーン・モードの設定をしてないんじゃないかな？

プログラムの先頭にSCREEN文を設定して，グラフィック・モードにする必要がありそうです。

〔回答者・**HITBITER**〕

Q HB－F1で，内蔵の住所録やメモを漢字で表示することはできないのですか？

〔兵庫県赤穂郡・**小林泰幸12才**〕

A 残念ながら，HB－F1では内蔵の住所録を漢字で表示することはできません。これは，漢字ROMを使っても同じです。

〔回答者・**HITBITER**〕

Q ソニーから発売されたフロッピーディスク・ドライブのHB－20Wは，2DDですか？くわしく教えてください。

〔岩手県下閉伊郡・**杉　康文12才**〕

A このたび発売したディスク・ドライブのHBD－20W（価格44,800円）は，本体とインターフェース部（スロットにさし込む部分）が1体となったドライブです。もちろん，2DDで720KB（フォーマット時）の大容量ですから，いろいろなことに使えますネ。

〔回答者：**HITBITER**〕

Q SONYからでているカラー・ディスプレイはMSX2に最適と聞きましたが，RGB入力は21ピンアナログRGBにしか対応していません。HB-F1のRGB出力は8ピンしかないのですが，どういうことなのでしょうか？

〔北海道札幌市・**FA－18A15才**〕

A カラー・ディスプレイのKV－14CP2に，HB－F1は接続可能です。それは，8ピン－21ピンのRGBケーブルHBK－0821（価格3,500円）を使用してもらえばOKです。

〔回答者：**HITBITER**〕

Q HB－F1でパスワードを設定したのですが，解除のしかたがわかりません。どうすれば良いのでしょうか？

〔埼玉県越谷市・**柴山大樹13才**〕

A パスワードを設定してしまってから，解除するには，一度パスワードを入力し，BASICを立ちあげます。もし，パスワードを忘れてしまったらGRAPHキーとSTOPキーを押しながら，RESETキーを押します。

そこで，SET TITLEまたはSET PROMPTを実行し，タイトルかプロンプトを指定するとパスワード機能は解除されます。

〔回答者：**HITBITER**〕

シャープMZ

Q MZ－1500用のプリンタに漢字が打てて，グラフィック記号が対応していて，ハードコピーが可能で，さらにハガキ印字が可能なものはありますか。

〔京都市・**五十嵐　誠13才**〕

A MZ－1500に使えるプリンタは，**第1表**のとおりです。すべて，グラフィック記号に，対応していますが，機種によっては，ハードコピーのできるものとできないものがあります。

また，ハガキ印字は，表のすべてのプリンタが，用紙を巻いた状態で給紙するもの

《第1表》 MZ－1500に使えるプリンタ

機種名	MZ-1P14	MZ-1P17	MZ-1P18	MZ-1P09
印字方式	インパクト・ドット・マトリクス	熱転写方式 感熱方式	インパクト・ドット・マトリクス	ボールペン記録方式
グラフィック記号	○	○	○	○
画面のハードコピー	○	○ カラー画面は不可	○	×
葉書への印字	×	×	×	×
漢字	×	○	○	×
カラー化	×	○	×	○
印字ヘッド	9ドット	—	24ドット	—
標準価格	54,800円	79,800円	188,000円	39,800円

のため，ハガキ印字はできません。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－2500でPCGを表示させようとして，INIT〝CRT2：320，200，256〟とした後，INIT〝CRT1：40，25，0，1〟としてスムーズ・スクロールさせたのに色が部分によってちがいます。同じ水色の場所でも場所によっては少し黒っぽい水色がでてしまいます。故障でしょうか？

〔北海道札幌市・**斉藤一郎14才**〕

A 結論から言いますと，故障でも何でもなく，正常に動いています。PCGやテキストの色とグラフィックの色との間には，つぎのような関連があります。

PCG・テキストの色　グラフィックの色数

8←――→16

64←――→256

したがって，INIT〝CRT2：〟命令で256色モードを選択すると，PCGの色は，64色モードとなります。PCGは64色モード時に，コード0のキャラクタとコード128のキャラクタが同時に表示されます。コード0とコード128の色がいづれも水色の場合水色で表示されますが，コード0が水色でコード128が黒色の場合，コード0のPCGを表示すると，黒みがかった水色に見えてしまいます。

方法としては，表示しようとするキャラクタとそのキャラクタ＋128のコードのキャラクタを同一のものにしておくことで，ご質問の現象はなくなります。

〔回答者：**MZいちばん**〕

シャープX1

Q X1 turboIIにFM音源ボードを取り付けました。このボードを直接BASICで利用することはできますか？

〔広島市安芸郡・**岡田伸彦16才**〕

A FM音源ボードには，FM音源の機能を最大限に生かし，かつ簡単に楽曲を演奏することができるミュージック・ツールが付いています。

このツールには，FM音源の音色データを作成する「NEWTONE」，演奏データを作成する「EDISONG」，演奏データを演奏する「PLAYTONE」の他，このミュージック・エディタで作成した演奏データを自分で作ったBASICプログラムで利用するためのプログラム「LINKERN」が含まれています。

BASICプログラムとのリンク方法については，取扱説明書にくわしく書いてありますので，そちらを見てください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1 turboでパソコン通信をするのに必要なものには，どのようなものがあるのですか？

〔東京都世田谷区・**井部孝太郎12才**〕

A X1 turboシリーズでパソコン通信をするには，モデム，モデムホン，または音響カプラが必要です。

以下にモデム3機種をご紹介します。

●CZ－8TM1　通信速度 300ボーのモデム・ユニット
価格　29,800円

●CZ－8TM2　通信速度 1200／300ボー自動切換えタイプのモデム・ユニット
標準価格　49,800円

●CZ－133SE　「モデム・ターミナル」
I／Oスロットに装着するタイプのモデムボード 300ボータイプ
標準価格　25,800円

いずれも通信ソフトを付属していますので，家庭用電話回線に接続すれば，パソコンどうしのデータ変換，ネットワーク・アクセスが簡単に行なえます。

ただし，X1 turbo model10の場合，5インチフロッピーディスク，RS-232C・マウスボード（CZ－813M2），グラフィックRAMボード（CZ－8BGR2）が必要です。

なお，CZ－8BM2を使うときにはシャープのサービス・ステーションにご相談ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1 turboIIIのディスク・ドライブは，5インチの2HD用ですが，今までの2D版のソフトは使用できないのでしょうか？

〔群馬県渋川市・**中沢寛元14才**〕

A X1 turboIII内蔵のディスク・ドライブは2HD／2DDタイプですが，2Dタイプのディスクの読み込み，書き込みもできます。ですから，従来のX1／X1 turbo用に発売されている2D版のソフトもご利用いただけます。

ただし，このディスクで記録した2Dタイプのデータは他のディスク・ドライブで読み込むことはできません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X68000は，家庭用テレビに接続できますか？

〔愛知県刈谷市・**松本浩司15才**〕

A X68000の出力は，アナログRGB信号出力となっていますので，専用ディスプレイ・テレビ（CZ－600D）または，アナログRGB入力対応のCRTディスプレイ（CU－15M1）に接続してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
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

日本エレクトロニクスからMSX用マウス「MS-10X」が発売

日本エレクトロニクスから，ＭＳＸ用マウスＭＳ－10Ｘ（価格7,800円）が発売されました。

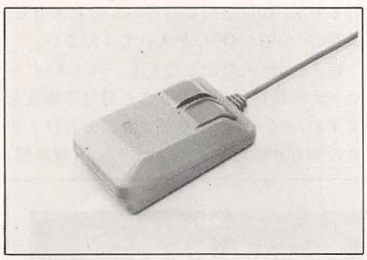
このマウスは，ＭＳＸ／ＭＳＸ２のみならず，ＰＣ－8801シリーズやＦＭ77ＡＶ等の８ビット機にも対応したすぐれものです。

マウス本体は，ＮＥＯＳの98バスマウス（ＭＳ－50）などと同じ，光学式ロータリー・エンコーダを採用した機械式マウスで光学式と機械式の両方の利点をかねそなえています。また，デザインも人間工学的見地から作られていますから正確で，しかも手を疲れさせません。

これさえあれば，今流行の，グラフィック・ソフトやミュージック・エディタなど思いのままですね。

このほか，日本エレクトロニクスでは，このＭＳＸマウスに，ＭＳＸ２用グラフィック・ソフトＣＨＥＥＳＥ２を組み合わせたＭＳ－10ＸＲ２（価格13,800円）も発売します。

問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山７－３－６　南青山第22大京ビル　㈱日本エレクトニクス　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲ＮＥＯＳ「ＭＳ－10Ｘ」

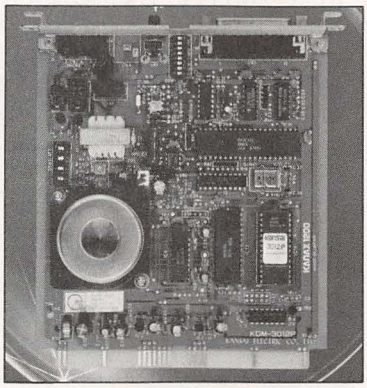
関西電機よりＰＣ－9801シリーズ用カードモデムが発売

関西電機から，ＰＣ－9801シリーズ用カードモデムＫＯＭ－3012Ｐ（価格29,800円）が発売されました。

このモデムは，ＰＣ－9801シリーズの背面の拡張スロットに差し込むカードモデム。300／1200ボー，Bell／ＣＣＩＴＴの自動切り換えのほか，自動回線識別機能や，最短時間でダイヤルできるクイック・ダイヤル機能など豊富な機能を持っています。また，接続に必要なＲＳ－232Cケーブルも付属していますから，これさえ買えば，即パソコン通信ができると言うわけです。

このモデムの発売に合わせて，普通の電話でモデムが使用可能になるテレプラス（ＫＳＷ－ＴＭ３価格9,800円）とモデムの動作状況が確認しやすいＲＳ－232Cライン・インジケータ（ＫＬ－ＳＥＯ81価格9,800円）も発売されました。

問い合わせ先：広島市安佐南区緑井６－14－９　関西電機㈱　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲ＫＤＭ－3012Ｐ

シャープMZシリーズにMS-DOSを標準実装したパソコンが登場

シャープから，本格ビジネス・ワープロ・ソフトとＭＳ－ＤＯＳ　V3.1　を標準実装した16ビット・パソコンのＭＺ－2861（価格328,000円）が発売されました。

このパソコンの大きな特徴として，強力なワープロ機能，ＭＳ－ＤＯＳを実装，ＭＺ－2500とコンパチブル，などがあげられます。

①　日本語ワープロ機能の強化

日本語ワープロ機能を強化するために，ワードプロセッサ「書院」で使用した日本語ワープロ・ソフト「書院28」を搭載しました。これにより以下のようなワープロ機能が使用可能になりました。

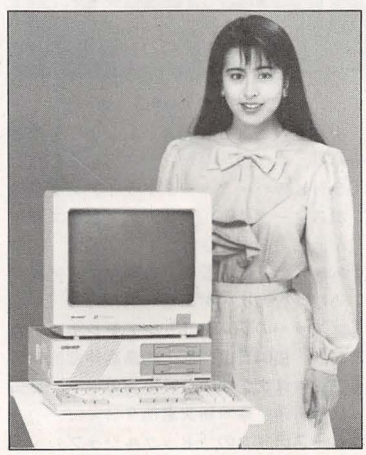
㋑基本辞書約８万語に加え，人名，地名，企業名，団体名等約２万語の合計約10万語使用できる辞書機能

㋺最大四つの連続する文節を一度にかなから漢字に変換する連文節変換入力

㋩半角，倍角，拡大文字，白ヌキ，ルビなど豊富な字体

㋥センタリング，均等割り付け，インデントなどの編集レイアウト機能

㋭ワープロの「書院」やＭＳ－ＤＯＳ用アプリケーションとの間で文書やデータの利用が可能



▲ＭＺ-2861

以上のような機能が強化されたことにより，日本語ワードプロセッサとしても，十分すぎるほどのレベルにまで強化されました。

②　ハードウエアの強化

二つのモード（2800・2500モード）に加えＭＳ－ＤＯＳを内蔵しているこのパソコンは，当然，より多くのソフトに対応するわけです。この豊富なソフトに対応するため，ハードも高水準に強化しています。

㋑数値演算プロセッサとして80286（８ＭＨz）を搭載し高速処理を実現

㋺グラフィックは640×400ドット表示し，65,536色同時表示を実現

㋩メインＲＡＭ768kB，ビデオＲＡＭ512kＢを装備。別売のＲＡＭボードでは最大６Ｍビットまで拡大可能

つまり，ビジネス用としても，ホビーユースとしても，十分すぎるほどの機能を持ち，16ビットの採用により高速化も同一線上で行なわれたことになります。

③　Super MZのソフトが利用できる

ＭＺ－2861には，８ビット用のＭＺ－2500モードが付き，今まで築きあげてきたＭＺ－2500の豊富なソフト資産が，ほとんど動きます。これは，従来のＭＺ－2500ユーザーやＭＺ－2861の購入を予定している人にはうれしいですね。

④　豊富な周辺機器によるグレード・アップも可能

㋑1Ｍバイト ＲＡＭボード（ＭＺ－1Ｒ35）

㋺1Ｍバイト増設ＲＡＭ（ＭＺ－1Ｒ36）
両方を使用することで最大６Ｍバイトまで ＲＡＭ拡張可能

㋩数値演算プロセッサ（ＭＺ－1ＭＲ）
高速演算が可能

㋥パソコンファックス28。イメージ情報ステーション（ＭＺ－ＩＶ，01）との併用により，スキャナ，ファクシミリ，プリント等の機能をフルに引きだし，パソコンとファクシミリを組合わせた新しい通信システムが構築できます。

⑤　主な仕様

▶ＣＰＵ：80286（８MHz）

▶メインＲＡＭ：768kB（2500モードでは最大256kB使用可）

▶テキスト／PCG RAM：14kB

▶漢字ＲＯＭ：JIS 第1水準(漢字2,965字，非漢字535字)，JIS 第２水準(漢字3,388字)

▶辞書ＲＯＭ：標準装備（人名，地名を含

み約9万語内蔵)
▶音楽機能：8オクターブ6重和音（内3重和音はFM音源)
▶テキスト画面：80桁×25／20／12行8色
40桁×25／20／12行8色
PCG機能：1,024個（キャラクター単位に8色指定可能)
256個(ドット単位に8色指定が可能)
※MZ－2500モードはPCG機能が1,024個(キャラ単位に64色指定可)，256個(ドット単位に8色指定可)，128個(ドット単位に64色指定可)
▶日本語表示：40桁×25／20／12行8色
▶グラフィック画面：640×400ドット（16色4面)，640×200ドット（16色×8面)，640×400ドット(65,536色1面)，640×200ドット(65,536色2面)
※別売カラーパレットボードにより16色モード時4,096色中15色表示可
▶スムーズ・スクロール機能：テキスト画面，グラフィック画面共にタテ方向に可能
▶外部記憶装置：3.5インチFD2基，1基あたり1MB（640KB読み書き可)
▶インターフェース：FDD（3.5，5インチ共用)，RS－232C（25ピン)，プリンタ（セントロニクス)，マウス，ジョイスティック×2（アタリ仕様)，RGBリニア・RGBI・B／W（コンポジット)，I／Oポート
▶時計・タイマー機能：バッテリ・バックアップ付き
▶同梱ソフトウエア（2800モード用）：MS－DOS V3.1（ユーティリティ内蔵)，BASIC M－28，書院28
▶外形寸法：本体350×345×130mm
キーボード 410×196×38mm
▶重量：本体8.1kg，キーボード1.5kg

⑥DOSマシンとしての期待

基本的に，MZ－2500の表現力を持たせたうえに，はっきりとDOSマシンということをうたった，MZならではの，機能性能追求型の，ハードっぽいパソコンがMZ－2800といえるでしょう。

MS－DOS上のソフトなら，このMZ－2800で走らせることも可能なわけですから，ハードやソフトに強い人には，魅力的なマシンですね。

問い合わせ先：〒545 大阪市阿部野区長池町22－22シャープ㈱国内情報機器システム営業本部「マイコンBASIC」係

マイクロコンピュータショウが5月20日～23日に開催

今年も，パソコン業界の春の祭典，「マイクロコンピューターショウ」が5月20日(水)～23日(土)までの4日間，東京平和島の東京流通センターで開催されます。

今年の電波新聞社のブースでは，X1（5″FD）版，FM77AV（3.5″FD）版のドラゴンバスターやMSX（ROM）版のナイザースペシャル，そして，話題のX－68000版スーパーゼビウスなどの新作ソフトのデモを行ないます。

もちろん，デンパマイコン・ソフトの新作ソフトをはじめ，大人気のデンパペンタン・キャラクター・グッズ，ベーマガの別冊やバックナンバーなどの販売も行なっています。商品はたくさん用意していますので，ほしかったグッズなどを手に入れるチャンスですよ!!

ベーマガ編集部は7月号の追い込み作業中ですが，読者のみなさんに会いに，期間中の午後，誰かがブースに行くことになりました。

そして，あの「レスキュー！AVG&RPG」の著者としておなじみの山下章先生のサイン会も行なう予定です。うわさでは，他の筆者の先生も会場に行くそうですよ。

日時：5月20日(水)～5月23日(土)
時間：9：00～17：00
会場：東京流通センター
※JR浜松町駅からモノレールに乗り，流通センターで下車
なお入場は無料です
では，会場で会いましょう!!

で・ば・ぐ

★87年5月号107ページからの「BALL BALL BALL」で**リスト1**がぬけていました。また，このプログラムはMSX2専用です。295ページに**リスト1**を載せておきます。

★87年4月号181ページの**リスト2**の追加説明です。MSXの人は，50行の最後のほうの『：B$＝B$＋〝O6C〟』を取り，55行として，40行と同じ内容のものを入力し，最後の〝の前にO6Cを入れてください。

以上，最近大型化をたどる －で・ば・ぐ－ コーナー最終回のつもりで6月号の編集をすすめたベーマガ編集部より，おわびと共にお知らせいたします。 **(編集部)**

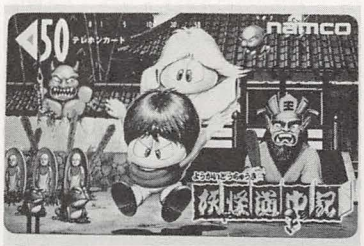
BMお楽しみプレゼント⑥

①ナムコより，ユニークなキャラクターとゲーム設定で人気を集めている**「妖怪道中記」のテレホン・カード**を20名のみなさんに。

②コナミより，2プレイや3D構成が話題を呼んでいる**「魂斗羅」(コントラ)の大型ポスター**を10名のみなさんにプレゼントします。すごい迫力のポスターですよ。

ふるって応募してください。

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所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名をはっきり書いて，6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マガジン編集部「BMお楽しみプレゼント⑥」係**までお送りください。



▲妖怪道中記のテレホン・カード

4月号の当選者を発表いたします。抽選の結果，つぎのかたがたが当選しました。

①**SNKのバーミューダトライアングルのポスター** 神奈川県藤沢市・**富樫エリ**さん他29名のみなさん。
②**SNKの「努号層圏」攻略マニュアル** 島根県松江市・**村田浩一**君他49名
③**ブラザーの「マデリーン」テレホン・カード** 福岡県山門郡・**中島高伸**君他4名
④**工画堂スタジオのテレホンカード** 愛知県半田市・**森本耕次**君他9名
⑤**ポーステックの「トップルジップ」** 広島県安芸郡・**岡峰慎吾**君他3名



▲魂斗羅の大型ポスター

なお，名前を発表していないものについては，発送をもって発表とかえさせていただきます。 **(編集部)**

※メーカーに問い合わせをする場合は，自分の住所，氏名，年令，職業などを忘れずに書きましょう。
そして，何という機種の，どんなことを知りたいかをはっきり書いて，送ってください。

《リスト1》87年5月号107ページ「BALL BALL BALL」のリスト1

```
10 SCREEN 5,2,0,,,0:COLOR 15,0,0:COLOR:DEFINT A-Z:CLS
20 OPEN"GRP:"AS#1:PRESET(16,176):PRINT#1,"はﾞらく おまちください。";:CLOSE
30 SET PAGE 0,1:CLS
40 DRAW"S4C14BM0,0D48R16E8U8H8E8U8H8L16BM32,24D6R18D6L16G2D8F2R22U22H2L22"
50 DRAW"BM64,2D44F2R4E2U44H2L4G2BM80,2D44F2R4E2U44H2L4G2"
60 PAINT(1,1),15,14:PAINT(33,25),15,14:PAINT(65,2),15,14:PAINT(81,2),15,14
70 SET PAGE 0,0:FOR T=0 TO 8 STEP 8:FOR J=0 TO 1920 STEP 128:FOR I=0 TO 6 STEP 2
   :READ D$:VPOKE &HA000+T+J+I,VAL("&H"+LEFT$(D$,2)):VPOKE &HA000+T+J+I+1,VAL("&H"+
   RIGHT$(D$,2)):NEXT:NEXT:NEXT
80 FOR J=0 TO 1920 STEP 128:FOR I=0 TO 7:VPOKE &HA810+J+I,VPEEK(&HA000+J+I)+102:
   NEXT:NEXT
90 CALL MEMINI:OPEN"MEM:SPRITE.DAT"FOROUTPUTAS#1:FOR J=0 TO 4:READ D$:FOR I=0 TO
   31:PRINT#1,MID$(D$,I*2+1,2):NEXT:NEXT:CLOSE
100 FOR I=1 TO 8:F$="MEM:MAP-"+RIGHT$(STR$(I),1)+".DAT":OPEN F$ FOR OUTPUT AS#1
110 READ D$:PRINT#1,D$:CLOSE:NEXT
120 FOR I=1 TO 8:F$="MEM:GOAL"+RIGHT$(STR$(I),1)+".DAT":OPEN F$ FOROUTPUT AS#1:
   READ GX,GY:PRINT#1,GX,GY:CLOSE:NEXT
130 FOR I=1 TO 8:F$="MEM:TEKI-"+RIGHT$(STR$(I),1)+".DAT":OPEN F$ FOROUTPUT AS#1:
   READ A:PRINT#1,A:FOR J=0 TO A:READ MX,MY:PRINT#1,MX,MY:NEXT:CLOSE:NEXT
140 OPEN"MEM:BGM.DAT"FOROUTPUTAS#1:FOR I=0 TO 7:READ A$:PRINT#1,A$:NEXT:CLOSE
150 END
160 DATA 2222,2222,2222,2223,2233,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3
332,3324,2333,3333,3223,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3333,3
322,3334
170 DATA 2333,3333,3223,3334,2333,3333,2233,3334,3332,2332,3334,2333,3322,3333,3
323,3334,2333,3223,3233,3334,2333,2233,2333,3334,2432,2332,3333,3344,3444,4444,4
444,4444
180 DATA 2222,2222,2222,2223,2203,3324,0330,3344,2333,3240,3340,3334,2300,2402,3
402,3344,2334,0023,4023,3404,0340,2404,4033,2034,2033,3400,0442,4034,2033,4000,4
004,0044
190 DATA 2204,0000,4020,3204,2330,0204,2023,2304,2340,2300,0002,4344,2402,3002,3
320,0344,2403,3203,3240,3334,2033,2033,2402,0444,2433,3034,4023,4004,3444,4404,4
444,4444
200 DATA 030F33274F7F5FFFFFFF7F7F3F5F0F030F0FCFCFEFEFFFFFFFEFEFCFCF0C0
210 DATA 00001F1F1010F1F1010F1F0000000000E0E0000000C0C0000000E0E0000000
220 DATA 0000070F0C0E0703010000C0C0F0700000000E0F0303000030C0E0703030F0E0000000
230 DATA 0000000030D0D171F1F0F0F0300000000000000000C0F0F0F8F8F8F8F0F0C0000000
240 DATA 0000000000001020301000000000110041111131300111111111000013155110000111515110
250 DATA 0000000000001100000000001104111113130011111111100000000000000000000000
260 DATA 0000000000003555000111301111111102102121132215051155112151051055212055
270 DATA 0000000000000555555510555555555555000001105550000011005550000000000000
280 DATA 3111300311111111111111000111555110000001155110000001111110000000550000
290 DATA 1141001000101001102101301000102101101000102111101001102010101130202010
300 DATA 0001111000011110100200010010000023011001011110001111010021242000000
310 DATA 0000000000000555555510555555555555000001105550000011005550000000000000
320 DATA 0330033111111111111000111555110000001155110000001111110000000550000000
330 DATA 0000000000000555555510555555555555000001105550000011005550000000000000
340 DATA 0,11,0,0,3,1,7,7,11,1,0,7,7,2,11,0,7,7,2,1,0,2,10,7,0,6,5,1,1,2,4,11
350 DATA"04L4C8E8F8G8FEFGFEC8E8F8G8FEB05C.RR8","03L4CRL8CCRL4CCL8CCRL4CRL8CCRL4
C4CCCCC8"
360 DATA"04L4C8E9F8G9FEFGFEC8E8F808FEF8E8C.RR8","03L4CRL8CCRL4CCL8CCRL4CRL8CCRL1
6C4CCCCC8"
370 DATA"04L8G8B05C2.04GB05C404GB05C04BGFGFEFGFEEFG2R","","","","","","","","
380 DATA"04L8G8B05C2.04GB05C404GB05C04BGFGFEFGFEDC2R","",""
```

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 **編集長!**

★今月の問題

読者のみなさんお元気ですか？　新しいクラスや職場にはすっかりなれましたか？　まさか5月病なんていう人は，ベーマガ読者には，いるわけないですよね。

今が年間で，もっとも過ごしやすい季節です。勉強に，仕事に，そしてパソコンにおおいにはげみましょう。

では今月のスーパー・クイズにまいりましょう。

最近はＶＧＭプログラミングに人気が集まっています。手持ちのパソコンが，思いどおりのサウンドを演奏してくれたときの感激は，一度味わったら忘れることはできないうれしさです。このＶＧＭ作りに大活躍するのが，パソコン内部の音声発生用のＬＳＩです。プログラマブル・サウンド・ジェネレータ（プログラムができる音生発生器）というのが，そのＬＳＩの呼びかたです。略称はつぎのどれでしょうか？

①ＰＣＧ
②ＳＳＧ
③ＰＳＧ

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お送りください。

★５月号の正解

②Ｖ30

★４月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は③でした）。賞品を発送させていただきます。

宇部市・**松永賢哉**／新潟市・**片山　拓**／札幌市・**浜口陽一**／北九州市・**前田宣弘**／奈良県北葛城郡・**石原　満**／埼玉県入間郡・**横尾直哉**／善通寺市・**山下政博**／横浜市・**西元　悟**／松戸市・**石渡隆夫**／秋田県南秋田郡・**菅原隆志**

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，ＤＥＭＰＡペンタン提供の新製品「©ナムコ・ドラゴンバスターサイフ」を10名のかたにプレゼントします。

なかなかかっこいいですよ。

★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。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，住所，氏名，年令を記入し，40円切手をはって送ってください。もちろん，ＯＦコーナー等も書いてもいいですよ。

○**しめ切り**：６月８日
○**正解の発表**：７月号（６月８日発売）
○**当選者の発表**：８月号（７月８日発売）

KONAMI

KONAMI NEWS STATION



大好評発売中！
ガリウスの迷宮
～魔城伝説Ⅱ～

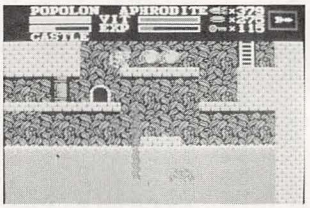
the MAZE of GALIOUS

あの「魔城伝説」の第2弾！ ポポロンとアフロディテの2人が活躍します。全330面のアクション・ロールプレイング・ゲームです。

©KONAMI 1987

対応機種：MSX(1メガROM)

価　　格：4,980円



MESSAGE FROM KOBE

今回はコナミの宣伝のおねえさんが「ガリウスの迷宮」を開発した人たちにインタビューしてきました。

Ⓠ：パンパースちゃんは男の子ですか？ 女の子ですか？

Ⓐ：するどい質問…。うっ困ったなあ，じつは決まってないんです。でも，パンパースちゃんってまだ生まれてないんですよね。だから，リボンの騎士的な解釈をすると，まだ男女の区別はされていない。いわば男であり女でもあるということです。ところで，もうパンパースちゃんを助けることができた人っているのかな？ エンディングにでてくるので，がんばってくださ～い！

Ⓠ：開発のエピソードを何かひとつ！

Ⓐ：じつは…，幻のワールドがあるのです。20面分の第11ワールドがあったんですが，容量対策のため，やむなく削らなければならなくなってしまったのです。残念！ だけど，がんばって全面クリアしてネ。

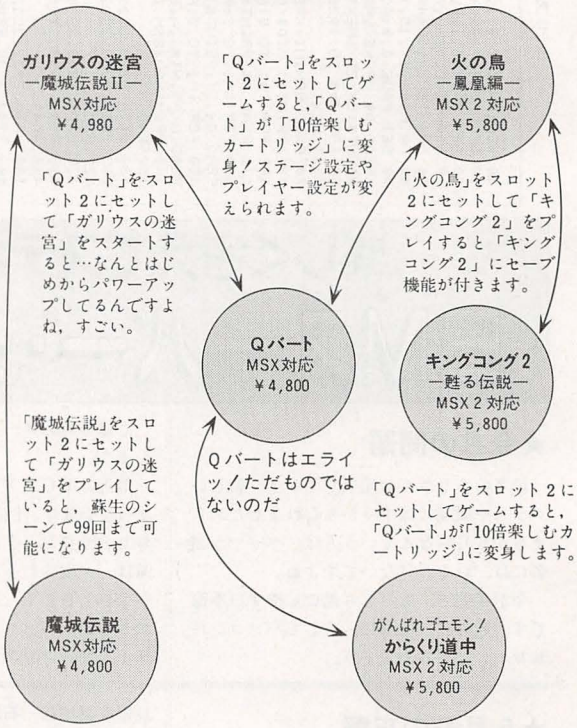
それでは開発者を紹介します！ 顔は想像してください。

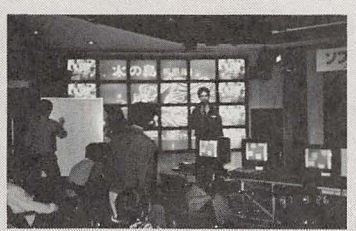
- RYOKUN ♂ …開発真只中に結婚したという幸せいっぱいの人です。家庭第一です！って。あっそ～。
- HAL ♂ …ガリウスのために半年ぶりのデートまですっぽかした仕事の鬼！ だいじょうぶ？
- TOMOYO ♂ …面疔です。
- MAI ♂ …双子の兄ですが，弟も同じセクションにいます。ややこしくてわかりません。
- CHIAKI ♀ …紅一点。夜中にＴＥＬがあって会社にかけつけたこともあったんですって，かわいそうね。
- HIPO ♂ …今頃この同じ空の下で，ガリウスの店頭デモを見ているだろう。
- UEHARA ♂ …開発が終わり，何日か過ぎても，夜吉野屋に買いに行った牛丼の臭いが，こびりついている。

こんな７人の人たちからガリウスの迷宮は生まれたのです。

コナミのソフトはこんなに便利！
ただものでない，Ｑバート

―― 相関図公開 ――





去る３月17日～29日の期間開催された「パナメディアギンザ・ソフト発見フェア」の一企画として，コナミの協力による「パナソニックＭＳＸゲーム大賞」が３月26日に行なわれました。これは，続々発売されるＭＳＸゲームに挑戦して，プレゼントをもらっちゃおう！ というもの。今回は〝火の鳥〟に挑戦してもらいました。ではここに，上位５名の方を報告致します。

	1　位	2　位	3　位	4　位	5　位
お 名 前	久留主哲也	亀岡　貴博	早川　浩司	小野　宗明	鈴木　元秀
得　　点	33,400点	32,900点	31,700点	31,100点	30,000点

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

NEW GAME REPORT

どもっ！　今月はちょっと趣向をかえましてT&ESOFTユーザーズクラブの紹介を致します。

『えっ？ユーザーズクラブなんてあったの？』なんて言わないでください。わがクラブは昭和60年に発足し，現在会員数6千人と，この手のクラブとしては最大の規模を誇っています。

まずクラブに入会すると黒く輝くメチャクチャかっこいいメンバーズカードが送られて来ます。つぎにT&Eマガジンという季刊の雑誌，そしてこのコーナーのタイトルでもありますT&E PRESSが隔月で発行されます。とくにT&E PRESSはクラブ会員のみに配付されるため，誰も知らないT&Eの最新情報をいちはやくキャッチすることができます。

その他の特典として，T&Eの主催する各種イベントへの優先参加とか，『ディーヴァ』のトレーナー等，オリジナルグッズ割引販売と盛りだくさんです。あんまりうだうだ書くと『日×ンの×コちゃん』になってしまうので，このぐらいにしておきますが，入会して損のないクラブだと思いますよーっ。

んで，話はかわりますが，このコーナーでは読者の皆さんのお便り・イラストを大募集しています。すぐれた作品はT&Eマガジンのほうに　掲載しますので，がんばって投稿してください。T&Eマガジンに掲載されると，な，なんとTシャツなんかがもらえちゃったりするわけだ。これから夏に向けてTシャツの欲しい人は，どしどしT&E SOFTまで投稿しましょう。

ちなみにT&Eマガジン，T&E PRESSとも編集長は私だ。そこにおいて絶対の権力を持つ私なので，女子高生の投稿について優遇することを付け加えておこう。



One Point Advice

どもっ，今回はいよいよ上級編です。前回は戦略におけるテクニックの数々を披露しましたので，今回は艦隊戦での作戦についていくつかご紹介しましょう。といっても，そんなに誌面もあるわけじゃなし……いきなり本編に突入だーっ。

—・—

『ディーヴァ』をプレイしていくと，まず最初にやってみたくなるのが艦隊戦でしょう。しかし，現実はそんなに甘くなく，あっさりやられてしまった人が，ほとんどだと思います。

では，どーすれば勝てるのか？　まず各宇宙船の性質とその兵器の特徴をじっくりながめてみることにしましょう。

戦艦：

OM砲	3門
ミサイル	3基
防御力	12
建造期間	4か月
建造費	1,000

巡洋艦：

OM砲	1門
ミサイル	1基
防御力	6
建造期間	2か月
建造費	400

OM艦：

OM砲	1門
ミサイル	なし
防御力	2
建造期間	1か月
建造費	100

ミサイル艦：

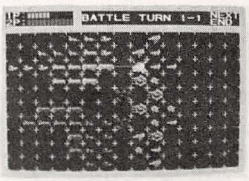
OM砲	なし
ミサイル	1基
防御力	2
建造期間	1か月
建造費	100

OM砲：
命中率良好。ただし距離が離れると相手に与える被害が小さくなります。友軍が前方にいても射撃できます。

ミサイル：
命中率は低い。ただし命中すれば距離に関わらず一定の被害を与えます。友軍が前方にいると射撃できません。

たとえば，敵の艦隊に戦艦がいたとします。あなたも戦艦を持っているのですが，正面きって戦闘すれば艦隊の士気値が高くないかぎり，良くて相打ち，最悪負けは見えています。しかし，作戦の立てかたによっては絶対に勝利できるのですよ……これが。

で，具体的に戦いかたを言いますと，敵戦艦を破壊するにはつぎのような順番で艦隊を配置します。まず，前方から3隻のミサイル艦，そのつぎに戦艦，そして残りはOM砲の使える宇宙船を並べます。これだけ……。これだけで，ほぼ敵戦艦は破壊可能です。ただし敵戦艦が2隻，射撃方向に並んでいた場合はこの作戦では勝てません。とにかく敵戦艦のミサイル攻撃は，安価なミサイル艦で防いでおき，後はこちらの戦艦の攻撃力と防御力に頼って反撃します。戦艦は費用的にも時間的にも大切です。無謀な戦闘で失わないようにくれぐれも注意してください。ミサイル艦やOM艦は消耗品だと考えて，どんどん前にだすようにしましょう。



では，次号・秘奥義編をお楽しみに。あなたのあみだした秘奥義も，まだまだ募集しています。お待ちしてます。

GONDAR CLINIC —ゴンダー・クリニック—

Q ディーヴァの開発期間はいったいどのくらいかかったのですか。

A 開発会議に原案がでたときから考えるとすでに1年間はたっています。今までのゲーム同様1人で作っているのではないので，惑星シーン，艦隊シーン，シミュレーション・シーン，ミュージック等それぞれの延べ時間を考えると1機種2年以上にはなっていると思います。

Q ディーヴァの最後の開発機種98版の内容を教えてください。

A んー。こまった質問ですね。現在開発中なのであまりくわしいことはお答えできないのです。ごめんなさい。最新情報は，いつもT&Eのテレフォン・サービスで情報をお伝えしています。一度電話をかけてみてください。他のゲームの最新情報や，アフターサービスなどもながしていますのでご利用ください。テレフォンサービスの電話番号は，052—776—8500です。くれぐれもおかけまちがいのないよう。

Q MSX版のディーヴァの情報を何かひとつ教えてください。

A MSXのみに付けられている機能を教えてあげましょう。ウォーデータのところで，LAYDOCKと入力するとおもしろいことがおきます。また，大容量の2メガロムを使い，惑星シーンもMSXとは思えない完成度になっており，練習モードが標準についていますのでお楽しみに。

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 2

新レーベル『ファン・ファクトリー』から，早くもゲーム2本が登場だ！

誌面拝借「クロスメディア・クラブ」の第2回目は，ビクター音産3番目のパソコンソフト・レーベル『ファン・ファクトリー』の特集だ。第1弾の『シャウトマッチ』が発売されたばかりというのに，第2弾もほぼ完成。この意欲と努力をかって，ファン・ファクトリーに貴重な誌面をさいちゃおー，というわけなのだ。

マイクロフォン付き，おしゃれで奇妙な『シャウトマッチ』

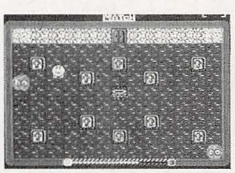
『ファン・ファクトリー』の第1弾は，4月末に発売されたMSX用の『シャウトマッチ』。声の大きな者たちの国，シャウトランドにやってきた大声魔王バルと，3匹の手下をやっつけて，連れ去られてしまったララ姫を助けるというアクション・ゲームだ。

主人公WAOの行く手には，当然ながら敵がウヨウヨ。見た目にはかわいいモンスターたちだが，油断は禁物だ。こいつらにやられてしまうようでは，バルと3匹の手下に勝てるワケがない！ モンスターをやっつけるとコインに変わるから，遠慮なくいただいておくこと。アイテム・ショップで買い物するのに，お金がいるのだ。

アイテムは，全部の敵の動きが15秒間止まるハンマーや，暗闇を明るくするキャンドルなど15種類。1種類につき9個まで持てる。いろんなアイテムを手に入れて，時と場合に合わせて使いわけるのだ。新しいアイテムを手に入れると，強くなった気がしてワクワク。じつにいい気分。

ところが，ちょっとややこしいのがモンスターの倒しかた。うしろから攻撃しないとだめなのだ。うしろ以外の方向から攻撃すると，それまでは勝手に動きまわっていたモンスターが，WAOを追いかけてくるようになる！ ひきょう者と言われたっていい。うしろにまわり込み，バシバシやっつけてコインを手に入れよう。

WAOの生命力が0になると，残念ながらゲーム・オーバー。でも，2回までなら生き返ることができる。三つの命を大切にして，バル退治だ。さがった生命力は，宿屋に泊まるか命の泉で回復できる。宿屋と泉の場所をチェックして有効に利用するのが，勝利への近道だぞ。



◀エキサイトしすぎて声をからさないように！ シャウトマッチのプレイ画面

シャウトマッチは，なんとパソコン・ゲーム初のマイク付き！ 敵をやっつけるときに使うのだ。敵のうしろにまわり込んだら，マイクに向かって「ワーッ！」。すると，モンスターはコインに変わるという仕掛け。大声を張りあげて，エキサイティングにプレイしよう。でも，夜は近所迷惑にならないように気をつけようね。

ファン・ファクトリーの第2弾は，アクション＋パズルの『ドレイナー』

エネルギーをたっぷりたくわえて発足したファン・ファクトリーは，すでに第2弾のソフトの完成に向けてまっしぐら。6月末にアクション・パズルの『ドレイナー』(MSX用)を発売する。

ゲームの舞台は，宇宙暦20583年の宇宙空間。宇宙船艦5隻(せき)からなる宇宙船団ジェノサイド・フリートを，船団がβ星に到着する前に破壊するのだ。言いかえれば，5ステージのアクション・パズル。各船艦は迷路になっていて，それぞれの広さはちがう。

プレイヤーは小型宇宙艇バトルガンナーを操って宇宙船に侵入し，宇宙船の動力中枢を破壊するのだ。

宇宙船内にいる敵は破壊しなければならないが，ふつうのシューティング・ゲームとちがって，弾はいくら撃ってもつきないというわけじゃない。撃つとなくなってしまう。そこで，弾の補給が必要。迷路の途中に落ちているカートリッジを拾って補給するのだ。

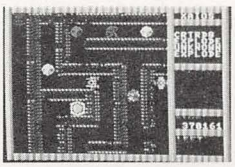
カートリッジを取るとバトルガンナーに連結され，その数が増えるに従って，ヘビのようにウネウネと長くなる。カートリッジのなかには，電波妨害やシールドなどのアイテムが入ったものもある。だが，使えるのは，バトルガンナーのすぐうしろにあるカートリッジのみ。そこが，このゲームのミソだ。

使う順序を考えて連結しないといけないのだ。長ければいいというものでもない。長すぎると動きは鈍くなり，敵に攻撃されやすいといったデメリットもある。

迷路の中には，破壊できるところもある。ところが，迷路修復システムが作動中だと，破壊不可能な迷路に変えられてしまう。そこで，修復システムも破壊しておかないといけない。動力中枢を破壊したあと，脱出するためのハッチも開いておかなくてはならない。などなど，やらなくちゃいけないことが，ほかにもいくつかある。

さらに，動力中枢を破壊するとカウント・ダウンがはじまって，0になる前に脱出しなければならないのだ。気持ちは焦るし，急がなくちゃいけないし…。

ドレイナーは，指と頭を同時にフル回転のゲームなのだ。



◀5ステージのアクション・パズル「ドレイナー」プレイ画面

RANDOM INTERVIEW

皆さんから寄せられた質問に，ビクター音産PS制作部のスタッフが直々に答えちゃう"RANDOM INTERVIEW"。今回は，『新玉取物語』の疑問に答えてもらおう——。

——新玉取物語と新竹取物語の関係はどうなってるんでしょうか？

『新竹取物語は，かぐや姫に竜の五色の玉を捜すように頼まれて，目の前に質屋が立ちはだかるところで終わってしまいました。新玉取物語は，その五色の玉を求めて旅するのが目的です。新竹取の登場キャラの何人かが再びでてきたり，前作がヒントになることもありますが，必ずしも新竹取を終わらせる必要はありません。その点はご心配なく。

ゲームは，「かぐや姫のいる現在地」，「ギャルたく山」，「おばけ島」，「がんばる海」の4部構成。アニメ処理も入った187画面，おと姫，天才中国兵，女暴走族など，たくさんの楽しい登場キャラたち。みなさん，この愛と涙の大河アドベンチャー，新玉取物語を存分に楽しんでください。なお，コマンド選択，アイコン操作ですから，ゲームの進行はとても簡単です！』。

(新玉取物語プロデューサー・本多 慧)

「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの質問，ご意見をお待ちしています。ハガキまたは封書でお願いします。

宛て先〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-5 青山セブンハイツ701号 ビクター音楽産業㈱ PS制作部「クロスメディア・クラブ」係

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2
新宿アイリスビル7F

アニマルランド殺人事件

ある日，わたしのところに殺人事件が飛び込んできた。その事件がおこった場所は，ある島にある静かで平和な動物の村だった。

その村のものは，みんな親切で見知らぬものでも大かんげいしてくれたそうだ。

報告によると，コンコン宝石店の社長であるキタキツネのゴンキチが，何者かによって殺害されたということだ。

彼は，ソファーにすわったままのかっこうで，銃で心臓を撃たれて即死の状態であったらしい。発見者は彼の息子で次男のココンだった。

事件のあったつぎの日と思われる朝11時頃，ココンは店へきた。そのとき入口がしまっていた。ちょうどそのとき，彼は店のカギを持っていたので，店へ入ることができた。そして，応接間へ行くと，胸に血のついた父がソファーに横たわっているのを発見し，すぐに私のところへ通告をしたということだ。

私は，すぐさま忠実な部下である犬の〝おいどん〟とともに，この事件の捜査にのりだすことにした。

といったオープニングではじまるエニックス初のＭＳＸオリジナル・アドベンチャー「アニマルランド殺人事件」が，いよいよ発売ま近かとなりました。

ペコ「ストーリーは，誰が考えたの？」

ポコ「じつは，プロのシナリオ・ライターから送られたシナリオが原案になっているんだ」

ペコ「へえ〜。もう少しくわしく教えてくれない？」

ポコ「わっかりました。では……ここは平和な南の島アニマルランド。平和なはずのアニマルランドで殺人事件が起きたんだ。

プレイヤーは，事件解決のため，警察犬のおいどん（名前だよ）といっしょに捜査をはじめるが……。現場に残された〝ヌ〟という文字の意味は？　誰も足を踏み入れたことのない〝迷いの森〟には何が隠されているのか。平和なはずのアニマルランドに秘められた秘密とは……。複雑にからみあう動物関係!?　全編に流れる哀歌は，何を意味するのか……。謎が謎を呼び，やがてむかえるおどろくべき意外な結末。動物たちの慟哭（どうこく）がキミの魂をゆさぶる」

ペコ「ずいぶん力がはいってるわね。でも，何だかとてもおもしろそうね」

ポコ「ワンキー入力の選択式だから操作は簡単で，目いっぱい推理にのめりこめるしね。刑事コジャックのような社会派ドラマのノリでこの手のソフトにありがちな単なる犯人捜しに終わらない，テーマ性があるのさ。作者の分身ともいえるあるキャラクターを通して自分の言いたいことをしっかり訴えていて，その内容は，けっこうシビアでＭＳＸユーザーに感動の嵐を呼び起すことはまちがいなしだと思うよ」

ペコ「わたしもさっそくプレイしてみようっと。カチャカチャ。わあっグラフィックがディズニーのノリでとってもあったかくてほのぼのしてる。それでいてストーリーはシビアなのよね。アドベンチャーの新しいいぶきを感じるわ」

ポコ「といったわけで，アドベンチャーゲームに新たなる旋風を巻き起すことができるか。すっごく楽しみだね」

お手紙下さい

エニックスでは，みなさんのイラスト，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です。当社作品を使ったパロディーやエニックスのキャラクターを使ったショート・ストーリーなども募集しています。エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドンだしてくださいね。

採用分には，エニックスグッズをプレゼントします。

送り先　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「エニックス通信」係

エニックス通信



▲石川県松任市・Ｍ・ゆうみチャン
さりげなくかわいいネ♡
子猫少女っていうイメージかな？



▲福島県相馬郡・まこちゃん
顔を赤らめてどうしたの？　何があったの？　ねえ，おせーて!!

▶秋田県南秋田郡・ＮＡＯＰＯＮくん
ウインクがチャーミングだね♡



▶東京都足立区・田口まる耕司さん
これは速雄クンかな？　ペンタッチがきれいだね



おれにもいわせろ

★オレはファミコンを持っていないが，ＭＳＸは持っているのだ。ＭＳＸ版「ドラゴンクエスト」を買ってよろこんでいたところに，ファミコンで「ドラゴンクエストII」がでるとは!!

どーかＭＳＸ版にも「ドラゴンクエストII」をだしてくれなのだ！

（長野県飯田市・**清水俊明さん**）

☆なんたってこの件に関するハガキは，この他に54通もありまして，みなさまの期待にそえるようにガンバリたいと思います。よろしく!!

★やったあ！　ＭＳＸウイングマン２!!

〝きれいなグラフィック〟と評判のウイングマン２がＭＳＸでプレイできるなんて夢のようです!!

だからエニックスって好き！

（愛知県知多郡・**すぴすぴちゃん**）

☆ぐふふ，だからペコもすぴすぴちゃんって好き！　ぬあんちゃって!!

とにかくＭＳＸとは思えないステキなグラフィックで君を，貴方を，ＭＳＸユーザーをとりこにしてしまうのだ。.

編集後記

ゴールデン・ウイークは，みなさんどこかに行きましたか？　えっ，どこにもいかずに〝ジーザス〟をやっていた？　それはヒサンな！　もとい，なんてすばらしいＧ・Ｗだったのでしょう!!　その余韻を残しつつ勉強にスポーツにはげんで５月28日をむかえましょー♡

なに？　５月28日が何の日かわからない？〝ガンダーラ〟発売の日なのだ！

（またもしつこく宣伝をしてしまった）

ペコ＆ポコ

テレネット・ニュース！

アクション・テレネット

アクションと聞いて誤解されては困ります。アクションゲームしか作らないという意味ではありません。テレネットがゲームを追求するとＲＰＧもＡＶＧもＳＬＧもアクションになってしまうのです。あえて言えば，私たちはもたもたするのがキライなんです。キーの操作性，リアクションの鋭さを求めるあまり，つい…アクションしてしまうのです。

もうひとつ重大な意味があります。それはテレネット自身がアクティブでいたいという願いがこめられています。

すでに行動は開始された

テレネットでは，パワーアップ第１弾としてファンクラブを募集します。テレネットを心から愛してくださるユーザーのよりどころになればすばらしいことだと思います。また，ユーザーとのホットラインを新設し，さまざまなサービスをはじめる予定です。たとえば７月には新作発表をかねた各種イベントを企画しています。くわしいことは５月中旬（予定）にテレホンサービスを開始するので，そちらでこっそり聞いてください。

ＲＰＧだ！　ＳＬＧだ！　とジャンルにこだわらず，ユーザーが求めている〝おもしろいゲーム〟とは何であるかを真剣に考えていきたい!!

今後のテレネットの展開が熱いぞ!!

デジタル・デビル物語 女神転生（ストーリー） いよいよ登場!!

企画室よりひとこと



今回の〝ＤＤＳ女神転生〟のような小説・ビデオアニメ等とのバンドリングで作成させるゲームソフトの場合，そのゲームの内容を把握するためには，原作を読むのがいちばんわかりやすいのですが，なかなかその機会に恵まれないというのが実情のようです。

そこでテレネット企画室としては，ユーザーの皆様がこのゲームについて真に知りたいと思っていることはなんであるかということを，原点に立ち返って説明するために登場キャラクターのごあいさつとＱ＆Ａ形式で説明をしてみました。ご一読いただければ幸いです。なお，このほかにもご不明な点がございましたら，どしどし企画室までお電話ください。

㈱日本テレネット企画室　担当　福島・赤堀・丹野
☎ 03（268）1159 内線30番

登場キャラクターのごあいさつ

1.中島　朱実

僕，中島朱実っていいます。コンピュータのプログラミングが趣味の高校３年生です。人からよく〝天才プログラマー〟なんて言われて，照れちゃいますね。でも，そのせいか，よくいじめられるんですよ。それでつい，悪魔を使って仕返ししてやろうと，魔神〝ロキ〟をコンピュータで呼びだしてしまったんです。

2.白鷺　弓子

中島くんのクラスメイトの弓子です。彼のおかげで〝ロキ〟にさらわれて，いま魔界にいるの。私ほんとうは，女神〝イザナミ〟の生まれ変わりらしいんだけど，体をクリスタルにされて，魔力を封じられて身動きができない状態なんです。中島くん，早く助けに来てね。

3.小原教諭

私，十聖高校の小原と申します。中島朱実のクラスの古文の担当でした。愛は盲目といいますが，デジタルデビルの〝ロキ〟さまを愛してしまって，現在魔界で，暮しております。

4.イザナミ

日本神話をご存知の方は，私を知っているかもしれませんね。白鷺弓子は私の転生，そして中島くんは私の愛する人の転生……。あの２人には幸せになってもらいたいと願っています。

5.ロ　キ

中島によってこの世に登場したが，いつまでもあんな小僧のいうなりになっている私ではない。この世界をわがものにしようと企んでいるのだが，なにぶんあのイザナミの生まれ変わりである弓子の力が邪魔だったのだ。そこで，あの子の力を封じ，暗黒のわが世界に閉じ込めたのである。

6.セ　ト

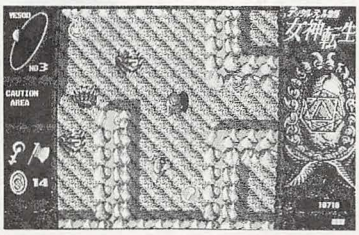
ふっふっふっ……ロキが何だ，私こそ影の実力者である。

7.ヨモツシコメ

私はイザナミ様のしもべであります。自分の醜い体にコンプレックスをもっているので，あまり人前にはでたくないのですが，今回ご主人様のおいいつけで，登場させていただきます。ラストの方でお会いしましょう。

8.ケルベロス

ボクもデジタルデビルです。中島様のしもべをやっています。最初はマップ上のどこかに閉じ込められています。戦うときは中島様と一体になり彼を守るんです。なかなかの忠誠者とほめられて，ボクもうれしいです。



Q　原作とのちがいはなんですか？

A　原作の舞台は現実の世界ですが，このゲーム中では飛鳥の石舞台古墳の地下から，魔界に足を踏み入れるという設定で登場する場所はすべて魔界そのものです。じっさい，神秘学でわかっている魔界の階層を取り入れたりしています。また，アドベンチャーゲームにはしたくなかったので，小説の内容をふまえながらもゲーム性を高めるため，弓子には悪魔にさらわれてクリスタルの体にされてしまった少女の役を演じてもらっています。

Q　〝イエッツラーＩ界〟とはどういう意味ですか？

A　マップについて説明します。マップは大きくわけて三つにわかれてます。

善の世界(オツ・キイム)について

五つの世界があり，おのおの１～３の面を持っている。

ⓐアッシャー界　　（１面）
ⓑイエッツラーＩ界（２，３，４面）
ⓒイエッツラーＩＩ界（５，６，７面）
ⓓブリアー界　　（８，９面）
ⓔアツィルト界　　（10面）

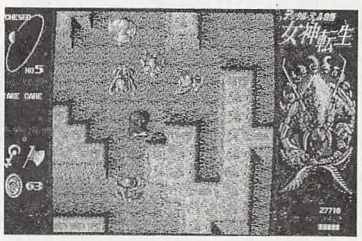
悪の世界(クリフォート)について

悪の世界は善の世界の面対称（鏡像）の関係にあるが，アッシャー界に対応する世界が消失しているので四つの世界しかありません。

深淵の世界(ダート)について

深淵の世界は善の世界と悪の世界とを結ぶ世界であり，通路的な性格があります（11面）。

これらの世界すべて合わせると20面あります，各面は八つのフロアより構成されます。



Q　敵の種類はどれくらいありますか？

A　人間世界もそうなんですが，悪魔の間にも実力によって階級があるんです。そして，上位階級（サタン）は下位階級（デビル）の上役的立場にいるわけで，ずるくって部下に自分を守らせたり，攻撃に向かわせたりするんです。まあ，どこの世界も一緒なわけで，部下っていうのはつらいわけです。もちろん部下の方が数は多いのです。敵は全部で50種類以上はいます。

Q　アイテムの種類はどれくらいありますか？

A　全部で28種類あります。キャラクターの持つそれぞれの個性に対応するアイテムが多いのでキャラクターの個性を把握することが大切です。

たとえば走光性を持った敵に出会った場合，そこで光のアイテムを使えば相手をまくことができたり，またケルベロスを有効に使うためのアイテムなどもあります。これも，ケルベロスの性格をよく把握した上で使えば効力を発揮します。

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX2	302,200円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VM21	272,400円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801VX0	245,500円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801UV2	214,900円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801LT/2	200,000円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801LT/1	166,300円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
PC-9801	58,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-9801	48,000円	有	有	有	有	4		四日本マイコン流通センター
PC-9801	48,000円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8801FH30（ブラック）	180,000円	有	有	無	有	4	PC-KD862（ブラック）付	九十九電機ニューセンター店
PC-8801mkⅡMR	130,000円	有	有	有	有	4		四日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	128,000円	有	無	有	有	4		パソコン情報センター
PC-8801FH／30	128,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-8801mkⅡFR／30	108,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-8801mkⅡ／30	78,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-8801mkⅡ／20	62,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-8801	28,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-8801	16,800円	有	有	無	有	4		九十九電機ニューセンター店
PC-8001MKⅡ	24,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
PC-8001MKⅡ	19,800円	有	有	有	有	4		四日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡSR	16,800円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-6001mkⅡSR	38,000円	有	無	有	有	4	当社保証書を添付。	四ワールド・イン・アオヤマ
PC-6001	8,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HC-20	49,800円	有	無	有	有	4		四日本マイコン流通センター

カシオ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-7	9,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
PV-7	8,800円	有	無	有	有	3		四日本マイコン流通センター
FP-1100	17,800円	有	無	無	有	3		四日本マイコン流通センター
FP-1100	12,800円	有	無	無	有	3		パソコン情報センター

三洋

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MPC-1	62,800円	有	無	有	有	3		四日本マイコン流通センター
PHC-30	18,000円	有	無	有	有	3		四日本マイコン流通センター
MPC-2	18,000円	有	無	有	有	3		四日本マイコン流通センター
MPC-10	16,800円	有	無	有	有	3		四日本マイコン流通センター
PHC-30	16,000円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FM-16βFD	175,000円	有	無	無	有	4		パソコン情報センター
FM-16βSD	168,000円	有	有	有	有	4		四日本マイコン流通センター
FM-77AV2	88,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
オアシスライトK20セット	39,800円	有	有	有	有	5	フロッピー付	ノバ情報機器株式会社
FMnew7	20,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
FM-NEW7	19,800円	有	有	有	有	3		四日本マイコン流通センター
FM-7	19,800円	有	有	有	有	4		四日本マイコン流通センター
FM7	18,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ
FM-new7	16,800円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
FM-NEW7	15,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
FM-7	15,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
FM7	15,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
FM-X	12,800円	有	無	有	有	3		四日本マイコン流通センター

松下

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CF-3000	19,800円	有	無	無	有	3		パソコン情報センター
CF-2000	14,800円	無	無	無	有	3		四日本マイコン流通センター
CF-2000	10,800円	無	無	有	有			パソコン情報センター
FS-A1	24,500円	有	無	有	有	3	中古パソコンを協馬ボデで選ぶのをおすすめください。	四ワールド・イン・アオヤマ

三菱

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ML-F110	12,800円	有	無	有	有	4		四日本マイコン流通センター

パソコン本体

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-880C（X1ターボZ）	157,000円	有	無	有	有	4	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
CZ-870C	108,000円	有	無	有	有	3	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
WD-590	69,800円	有	有	有	有	5		ノバ情報機器株式会社
CZ-820C	38,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
CZ-811C	32,000円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
CZ-803C	29,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
CZ-811C	27,000円	有	無	有	有	4	当社保証書を添付。	神ワールド・イン・アオヤマ
CZ811C	25,000円	有	有	有	有	3		神日本マイコン流通センター
CZ-803C	24,000円	有	無	有	有	3		神日本マイコン流通センター
CZ-802C	24,000円	有	無	有	有	4		神日本マイコン流通センター
CZ-801C	24,000円	有	無	有	有	4		神日本マイコン流通センター
CZ-803C	23,000円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	神ワールド・イン・アオヤマ
CZ-801C	22,800円	有	無	無	有	3		パソコン情報センター
CZ-802C	19,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
MZ-5521	128,000円	有	無	無	有	3		パソコン情報センター
MZ-5521	98,000円	有	有	無	有	3		神日本マイコン流通センター
MZ-2521	75,000円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
MZ-2521	72,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
MZ-2200	26,800円	有	無	有	有	3	レコーダー付	神日本マイコン流通センター
MZ-2200	25,800円	有	無	無	有	3	MZ-1T02付	パソコン情報センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HX-10DPN	19,800円	有	無	無	有	3		パソコン情報センター
HX-10DPN	18,000円	有	無	無	有	3		神日本マイコン流通センター
PA7010	14,800円	有	無	有	有	3		神日本マイコン流通センター

ビクター

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
HC-80	24,800円	有	有	有	有	4		神日本マイコン流通センター

日立

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB-H2	19,000円	有	有	有	有	3		神日本マイコン流通センター
MB-H2	18,000円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
ベーシックマスターL2	14,800円	無	無	無	有	3		神日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KD854	60,000円	有	有	有	有	5	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
PC-KD852	58,000円	有	無	有	有	4	当社保証書を添付。	神ワールド・イン・アオヤマ
PC-KD852	56,000円	有	無	無	有	3		神日本マイコン流通センター
PC-KD854	56,000円	無	無	有	有	3		神日本マイコン流通センター
PC-KD854	54,000円	有	無	無	有	4		パソコン情報センター
PC-KD251	28,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
PC-KD201	19,800円	無	無	有	有	3		神日本マイコン流通センター

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-870D	70,000円	有	無	無	有	4	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
CZ-850D	54,000円	有	無	有	有	3	当社保証書を添付。	神ワールド・イン・アオヤマ
CZ-811D	38,000円	有	有	無	有	4	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
14M511C	28,000円	有	無	有	有	3		神日本マイコン流通センター
12M15β	9,800円	有	無	無	有	3	当社保証書を添付。	神ワールド・イン・アオヤマ

ニデコ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NH-14DN	48,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格充分で喜ぶことをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
NH-14DD	29,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
NH-14DH	29,000円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
NH-14DK	28,000円	無	有	有	有	3		神日本マイコン流通センター
NH-12D9	27,800円	無	無	有	有	4		神日本マイコン流通センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MB27343	27,800円	有	無	有	有	4		神日本マイコン流通センター

フロッピー・ドライブ

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
TF-20PC	49,800円	有	無	無	有	3		神日本マイコン流通センター
TF-10PC	49,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター
TF-20（PC用）	38,000円	有	無	有	有	4	保証書は当社製品保証書発行	神ワールド・イン・アオヤマ
HC-20	24,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ300F	18,000円	有	無	有	有	4		神日本マイコン流通センター
CZ-300F	14,800円	有	無	有	有	3		パソコン情報センター

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PA7200	39,800円	有		有	有	3		神日本マイコン流通センター

任天堂

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
ディスクシステム	12,800円	有	有	有	有	4	FC用、ソフト1本付	神日本マイコン流通センター

ロジテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
LFD-880	98,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格充分で喜ぶのをお付くださいね。	神ワールド・イン・アオヤマ
LFD-550PC	38,000円	有	無	有	有	3	保証書は当社発行分を添付。	神ワールド・イン・アオヤマ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201H2	170,000円	有	有	有	有	5	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
PC-PR201F	110,000円	有	有	有	有	5	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
PC-PR101	78,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
PC-PR102	30,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
PC-PR103	25,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
PC-8826	38,000円	有	有	有	有	3	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
PC-8027	35,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ

エプソン

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
MP-130K	79,800円	有	無	無	有	3		パソコン情報センター
UP-130K/PC	50,000円	有	有	有	有	4	ケーブル付	九十九電機ニューセンター店
SP-80	30,000円	有	有	有	有	4	ROM, ケーブル付	九十九電機ニューセンター店
MP-80K	24,000円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
P-40S	19,800円	有	有	有	有	4		九十九電機ニューセンター店
MP-80K	19,800円	有	有	有	有	4	ケーブル付	九十九電機ニューセンター店
AP-80K	35,000円	有	有	有	有	4	ROM, ケーブル付	九十九電機ニューセンター店

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PK2	37,000円	有	有	有	有	4	当社保証書を添付。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
CZ-8PD2	25,000円	有	無	有	有	4	当社保証書を添付。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
MZ-1P11A	79,800円	無	無	無	有	3		パソコン情報センター

精工舎

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GP-250F	12,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
JW-P30	19,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
JW-P10	19,800円	有	無	有	有	4		パソコン情報センター

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
オアシスライトK	19,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-DR312	6,800円	有	有	有	有	5	中古データレコードを価格で選ばないでください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ

シャープ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8RL1	18,000円	有	有	有	有	4	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ
CZ-8BS1	17,000円	有	無	有	有	4	中古パソコンを価格表付で選ぶのをお付くください。	㈱ワールド・イン・アオヤマ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■パソコン情報センター：〒158 東京都渋谷区神南１－11－５ ☎03－462－2294

■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 ☎03－463－4501

■九十九電機ニューセンター店：〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 ☎03－251－0987

■ワールドインアオヤマ：〒170 東京都豊島区東池袋１－28－６ ☎03－987－7771

■ノバ情報機器：〒105 東京都港区西新橋１－19－６桔梗備前ビル404 ☎03－591－8761

全国 マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市館パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★パイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田中央Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンＤａｃ青森本店：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢Ｄａｃ：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトビア：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10-11 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド２１：前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432
★パソコンランド２１太田店：太田市下浜田字広田1087-12 ☎0276-45-0721

《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 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号・209号 ☎03-268-1159

《神　奈　川　県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラTmd横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★OAシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ICボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木2号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ICワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 秦光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：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
★エレトピアスウイング：茅野市玉川4250-1 ☎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

全国 マイコンソフト取扱店一覧

★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903
★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷺島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルパⅡ：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ1Fホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★J&P：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコCVA岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス吉川：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・ビタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコCVA四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★J&P津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★J&P四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ELFA：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★KAWAIホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★KAWAIカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★KAWAIカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★KAWAIホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★KAWAIホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★CBワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★AVPシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機3号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：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：藤井寺市岡一丁目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 ☎06-634-1211
★J&Pメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-634-1511
★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
★マイコンショップ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 ☎06-634-2111
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-634-1131
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-634-1151
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-634-1191
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-634-1181
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-634-1171
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢箪山店：東大阪市瓢箪山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場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
★ニノミヤムセン西奈良店：奈良市押熊町780-1 ☎0742-45-2038
★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
★ベルピーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111
★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833

全国マイコンソフト取扱店一覧

★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1
☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7
☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4
☎0848-63-0311
★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5
☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272
☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13
☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2
☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1
☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25
☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31
☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16
☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16
☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7
☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ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2F
☎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

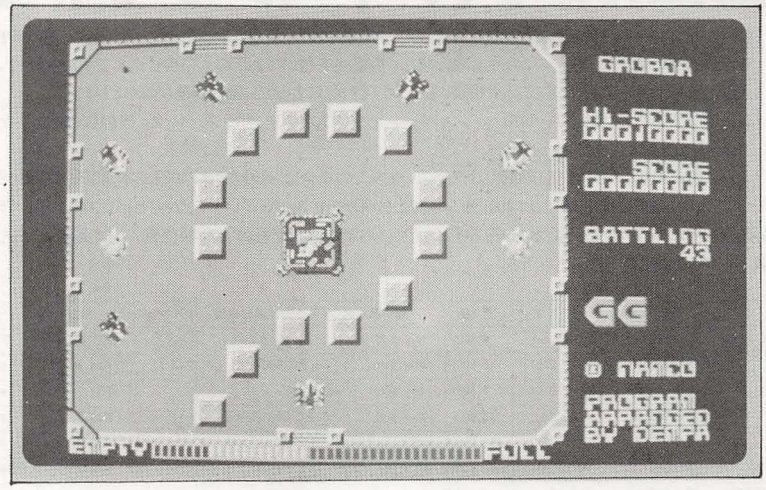
《鹿児島県》

★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：川内市向田町19-11
☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6
☎0996-23-6680

★馬場電機：鹿児島市中町3-5　☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10
☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5
☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13
☎0989-38-6458
★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4
☎0988-86-6829
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4
☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2
☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33
☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7
☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12
☎0988-62-2857



ゲームファンの君に贈る！

キャラクター・グッズ，マイコン ソフト，テクニカルブックの数々。

新作ソフトやキャラクター・グッズ，おもしろ本が続々登場！ その一部をご紹介します。

本誌を読んでくれている君たちはもう知っているよね！ 大人気，山下章氏のレスキューＡＶＧ＆ＲＰＧをはじめ，ＡＬＬ ＡＢＯＵＴ ＮＡＭＣＯⅡも発売前から大反響！

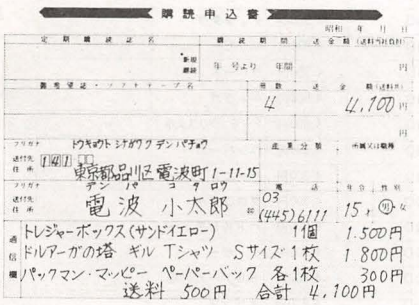
キャラクター・グッズでは，ディーヴァ，アウトラン，ファンタジーゾーンの下敷が仲間入り。さらに人気ソフトのドラゴンバスターとリターン・オブ・イシターのウォレット（財布）が発売されました。キャラクター・グッズのヒット作はなんと言っても沙羅曼蛇ハイパーユニット。カッコイイ，イラストが入った２層式のペンケースが好評です。

そして，いよいよソフトでは…。お待ちかね，Ｘ1用のドラゴンバスターを今開発中です（近日発売予定）。そして，今，注目のハード，Ｘ68000用にゼビウスを移植中！この夏発売に向けて開発中です。お楽しみに！

他には，ＭＳＸのナイザースペシャル（メガＲＯＭ版），Ｘ１，ＭＺ－1500用の迷宮への扉，ソフィア，ナイザーと魅力のソフトがいっぱい。

君はもう手に入れたかな？近くのお店が売切れだったり，近くに手に入るお店がないという君たちには通信販売をおすすめします。商品を発売したらすぐに欲しい人にも，予約を承っています。

本誌とじ込みの振替用紙に商品名をはっきりと，ご記入のうえ，下記の要領でお申し込みください。


購読申込書

定期購読証名　購読期間　送金額（送料当社負担）
年号より　年間　円
雑誌名・ソフトテープ名　冊数　送金額（送料当社負担）
4　4,100円
フリガナ　トウキョウトシナガワクデンパチョウ　直接分類　申込口数等
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　シンタロウ　電話　年令　性別
送付先氏名　電波　小太郎　03（445）6111　15，㊚・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
通信欄
払込人住所氏名　郵便番号　141　東京都品川区電波町　1-11-15　電波　小太郎
受付局日附印
■読者整理番号

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。

①本誌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！

通信販売で時代を先取りしよう！

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名，住所，ＴＥＬ

商品名	発売元
① ② ③	〒141 東京都品川区東五反田一―十一―一六 (株)電波新聞社出版販売部 TEL〇三―四四五―
部	

注文日　月　日

注文者住所氏名

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバックだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫していますが、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話 (03)445-6111
大阪本社06(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-9801VF/VM
	PC-9801UV2	FD(3.5" 2DD)	各8,000円	Longman English Course Part 1-5	PC-9801U2
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/MH/FH
	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-8801	FD(5")	6,200円	ナイザー	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡ	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
	PC-8801mkⅡSR	FD(5")	6,200円	マッピー	PC-8801mkⅡTR/FR/MR/MH/FH
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-6001mkⅡ	テープ	4,100円	スペース ハリアー	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

	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	6,200円	スペース ハリヤー	PC-6601SR
FM-77	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77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-NEW7※XE-7対応
	FM-7	テープ	4,100円	バトルシティ	FM-NEW7※XE-7対応
	FM-7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	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-77対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-77AV※XE-77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-1b対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-1b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	4,800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-1500	QD	4,800円	迷宮への扉	
	MZ-1500	QD	4,800円	ソフィア	
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	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	デーモンクリスタル	
X-1 ※すべてXE-1b対応	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	3,500円	ギャラクシアン	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	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・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	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	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バーニン'ラバー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	スーパーモード ボスコニアン	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ホピンズ	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ナイザー	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	ソフィア	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,100円	迷宮への扉	X-1/C.CS.CK・G X-1D.ターボ.F
X-1D ※すべてXE-1b対応	X-1D	FD(3″)	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ゼノン	
	X-1D	FD(3″)	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3″)	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ ※すべてXE-1b対応	X-1 200ラインモード	FD(5″)	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,000円	バーニン'ラバー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	スーパーモード ボスコニアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ホピンズ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ナイザー	X1F/Gモデル20/30

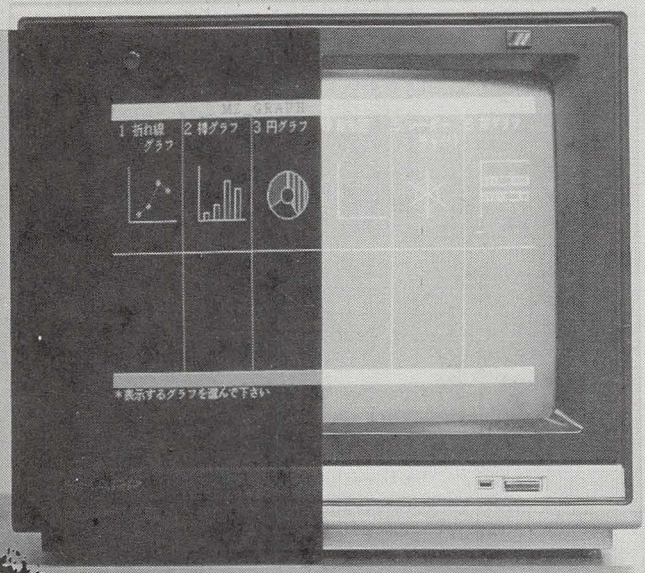
	機種	メディア	定価	商品名	その他適合機種
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	ソフィア	X1F/モデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5″)	6,200円	迷宮への扉	X1F/モデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ミニゴルフ	XE-1b対応
	MSX	ROM	4,500円	ラリー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
	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
	MSX	メガROM	5,300円	ナイザースペシャル	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	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	4,900円	ディグダグII	
	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	PC-6000・X1・MSX・FM77AV・MZ-2500		3,900円	XE-1b	
	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
ニデコ	MSX	ROM	5,800円	アルカノイド	
	PC-8801	テープ	4,500円	ちゃっくんぽっぷ	
	PC-8801	テープ	4,500円	エレベーターアクション	
	PC-8801	テープ	4,500円	ビクトリアスナイン	PC-8801E/F
	X1	FD(5″)	6,800円	影の伝説	
	MZ-2200	FD(3.5″)	7,500円	ちゃっくんぽっぷ	
T&Eソフト	MZ-2000	FD(5″)	6,800円	ハイドライドII	
	MZ-2500	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	MSX	ROM	6,400円	ハイドライドII	
	PC-8801mkIISR	FD(5″)	7,800円	ディーヴァ	
	MSX2	FD(3.5″)	7,800円	〃	
	X1	FD(5″)	7,800円	〃	
	FM-77AV	FD(3.5″)	6,800円	レイドック	
	FM-77AV	FD(3.5″)	7,800円	〃	

DEMPA/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〔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〕●好文堂書店(真岡市)☎02858-2-2061●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太田店(太田市)☎0276-45-0721●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)☎045-251-8340〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡県)☎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●ユニー加賀店パルザ(加賀市)☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンビット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●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●テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●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

大好評 半額キャンペーン実施中!!

テレビゲームやテレビの長時間視聴による視力低下を防ぐ!



※左画面にTVフィルターFSⅡを使用。

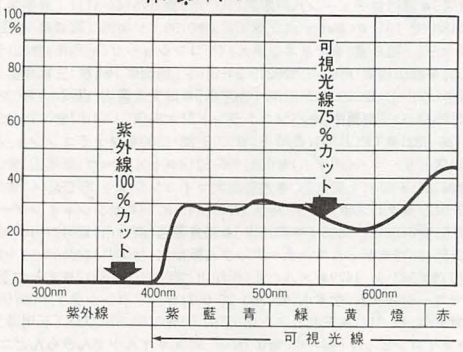
10%鮮明画像になり新登場!!

TVフィルター FSⅡ（エフエスツー）

新発売

50%OFF

テレビゲームから目を守る



TVフィルターFSⅡ光線透過率曲線

★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75%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ特殊メタクリル樹脂採用
★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FSⅡは脱着ワンタッチ!

●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。

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**

※仕様は予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

お申し込みは今すぐ、**おハガキかお電話で!!**

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
希望する型名（　）
●住所
●氏名・年令
●電話番号

40円

〒577
大阪府東大阪市柏田西1-9-15
サンクレストJ.P.M 係

電話で

06-303-4152（よいこに）
サンクレストJ.P.M

■受付時間
平、日/午前9時～午後7時
日・祭日/午前9時～午後6時

● 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

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。

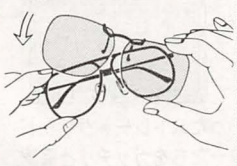
視力障害解消!

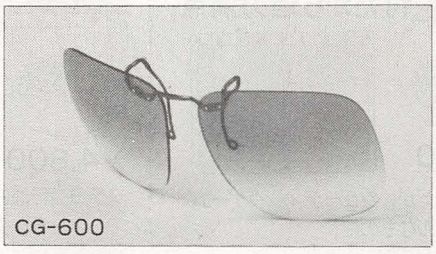
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)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

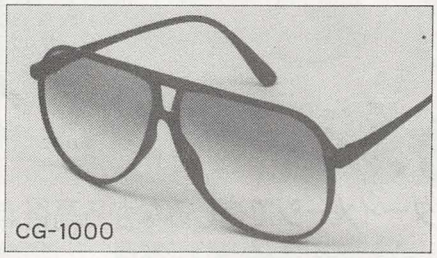




(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を**特別価格￥4,800** 布製ケース付(送料込)

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

玩具店、家電店、マイコンショップ、他
お買い求めは今すぐ！

あなたのたいせつな目を守ります

HI-SCORE FILTER®
ハイスコアフィルター14・15インチタイプ兼用

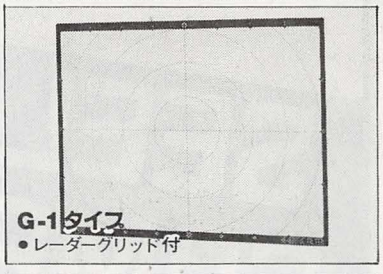
ファミコン・パソコン専用

目にやさしい特殊フィルターだから長時間プレイしても目が疲れない！

テレビ画面から出ている紫外線が、きみの目を強く刺激し続けて、視力を低下させたり、仮性近視にしています。
ファミコンやパソコンを、長時間連続して楽しむ場合は、
必らず「ハイスコアフィルター」を取付けるとともに、適度に休みながら楽しむようにしよう！



遂にでた！おもしろさ倍増！特殊マーク&グリッド付



G-1タイプ
●レーダーグリッド付

ハイスコアフィルターの特長

1．ブラウン管からでている有害な紫外線を100％カット！
目の疲労を防ぎ、いつでも疲れず楽しくプレイができます。

2．可視光線の約40％を吸収！
必要以上に近づいてプレイしていても、適正距離を守っているのと同じ効果が得られます。仮性近視もこれでストップ。

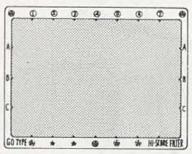
3．フリッカ（画面のゆれ）を完全に防ぎます！
キャラクターなどの細かなゆれやチラツキを防止し、いつでも鮮明画面。

レーダーイメージで楽しみながら高得点を獲得できるぞ！きみもファミコン博士になってみないか！

G-0タイプ
●位置表示マーク付

位置の確認がかんたん
特殊マーク付タイプ



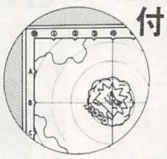


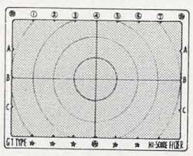
¥4,800

タテ・ヨコマークが目印。キャラクターの位置がバッチリわかります。

G-1タイプ
●レーダーグリッド付

レーダー感覚の特殊グリッド
付だから迫力満点



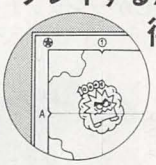


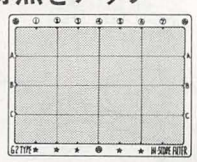
¥4,800

特殊グリッドが、シューティングゲームをよりリアルなものに。

G-2タイプ
●ストレートグリッド付

プレイするたびに確実に
得点をアップ





¥4,800

タテヨコにはいったストレートグリッドで、キャラクターたちをガッチリと確認。

楽しさ倍増、いますぐお申し込みください

光興業株式会社

営業本部
〒542 大阪市南区谷町9丁目2-14 ☎06(768)4747(代)

本社・工場
〒610-03 京都府綴喜郡田辺町飯岡 ☎07746(2)2960(代)FAX07746(3)4181

直接お申し込みの場合は

お申込みは、右記要領でハガキかTEL又はFAXでどうぞ。
代金は商品到着後同封の指定用紙にてお振込み下さい。

1.郵便番号
2.住所
3.氏名捺印
4.年令
5.TEL No
6.商品のお届先住所
7.商品のお届先TEL No
8.ご注文の商品名

〒542 大阪市南区谷町9丁目2-14
光興業株式会社宛

ファミコン全国通信販売

ぼくもホップで買ってます。

在庫に限りがあります。万一、売り切れの場合はご容赦下さい。※中古品は一切取り扱っておりません。



お申し込み方法(小学生以下の場合、保護者のみ受付ます)

＊必ず電話にて次の順に申し込み下さい。
1.氏名　2.都道府県名　3.郵便番号
4.電話番号　5.商品名
商品代＋1本につき100円(通販手数料)＋送料(4本まで300円)を現金書留でお送り下さい。
代金到着確認後一週間前後で発送いたします。
ご注文より一週間以内のお問合せはご遠慮下さい。

ディスクシステム(任天堂)



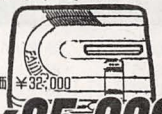
定価 ¥15,000
¥11,500

ファミリーコンピュータ(任天堂)



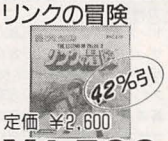
定価 ¥12,800
¥11,500

ツインファミコン(シャープ)

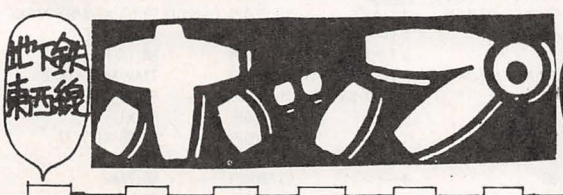


定価 ¥32,000
¥25,900

本誌広告以外のソフトも多数あります。すべて、大巾割引販売中です
商品と価格は専用電話(24時間受付)
☎03(877)6241㈹でお調べ下さい。

トランスフォーマー ミシシッピー殺人事件 シャーロックホームズ 各1本につき **¥950**	アイギーナの予言  定価 ¥5,300 **¥1,000**	ドラゴンボール  定価 ¥5,300 **¥1,400**	聖飢魔II  定価 ¥4,900 **¥1,700**	キングコング2  定価 ¥5,300 **¥1,900**	火の鳥  定価 ¥5,300 **¥1,950**	迷宮組曲  定価 ¥4,900 **¥2,400**
スーパーマリオブラザーズ  定価 ¥4,700 **¥2,450**	タッチ  定価 ¥4,900 **¥2,600**	ミッキーマウス 定価 ¥4,900 **¥2,700**	ファミリージョッキー 定価 ¥3,900 **¥2,700**	ファミリースタジアム  定価 ¥3,900 **¥2,700**	ポケットザウルス  定価 ¥5,500 **¥2,800**	ファミリートレーナーマット  定価 ¥5,000 **¥2,900**
サンマの名探偵  定価 ¥4,900 **¥2,950**	グーニーズ2  定価 ¥4,900 **¥3,350**	アルカノイド  定価 ¥5,400 **¥3,500**	北斗の拳  定価 ¥5,300 **¥3,700**	飛龍の拳  定価 ¥5,500 **¥3,700**	ドラゴンクエスト2  定価 ¥5,500 **¥3,740**	森田の将棋  定価 ¥5,500 **¥3,850**
プロレス  定価 ¥2,500 **¥1,250**	オセロ  定価 ¥2,980 **¥1,300**	バレーボール  定価 ¥2,500 **¥1,300**	ドラキュラ  定価 ¥2,980 **¥1,300**	スーパーマリオ2  定価 ¥2,500 **¥1,300**	ゼルダの伝説  定価 ¥2,600 **¥1,300**	リンクの冒険  定価 ¥2,600 **¥1,500**
パルテナの鏡  定価 ¥2,600 **¥1,500**	飛び出せ大作戦  定価 ¥3,400 **¥1,650** 定価 ¥ 980 メガネ **¥780**	グリーンベレー  定価 ¥2,980 **¥2,080**	風雲少林拳  定価 ¥3,200 **¥2,200**	新宿中央公園殺人事件 定価 ¥3,300 **¥2,300**	囲碁  定価 ¥3,500 **¥2,450**	ジャパンゴルフコース  定価 ¥3,500 **¥2,450**

＊上記の数字は店頭販売価格です。通販の場合は1本につき100円プラスされます。



ご注文専用電話
03[877]2711㈹
受付時間　12時～18時まで

送り先　住所
(〒134)東京都江戸川区中葛西
3丁目37番2号 **㈱ホップ**

お店はAM10:00～PM8:00まで年中無休で営業しています。　＊この広告の値段は店頭販売価格です。＊広告有効期間5月1日～5月31日迄

★価格は発売日現在の値段であり、多少変動しますので、価格専用電話にてお問い合わせください。

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

Fantom 渡部商事ファントム

●お電話によるお問い合せは
☎0463-88-7666
FAX.0463-88-7740

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

代金着払いもできます。
※18才未満の方は、保護者の署名、印が必要です。

ソフト一覧

＊印はアダルトソフトです

ア行

アルカノイド	Ⓡ5,800円	MSX
ウイザードリィ	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ウイザードリィ2	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
悪魔城ドラキュラ	Ⓡ5,800円	MSX2
アステカII	Ⓓ7,800円	98/98/X1/7/77
アルバトロス	Ⓓ8,800円 Ⓣ5,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/7/77/60SR/MSX
アルバトロス 拡張コース	Ⓓ4,500円	98/88/X1/7/77 （ワールド、エキスパート、ビジュアル）
イミテーションシティ	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
アルゴー	Ⓓ7,500円	88SR
アーコン	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77/M25
アトラス	Ⓓ7,800円	98
エイリアン2	Ⓓ7,200円 Ⓡ5,900円	88SR/X1/MSX
うっていぼこ	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/MSX2
アスピック	Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円 (60SR) 4,800円	X1/77AV/60SR
オーガ	Ⓓ6,800円	88/X1
エルスリード	Ⓓ7,200円	88/X1
ウイングマン2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX
うる星やつら	Ⓓ6,800円	98/88/X1
A列車で行こう	Ⓓ7,800円	98/88/X1ターボ/7/77
アートオブウォー	Ⓓ9,800円	98/88
＊エリカ	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX
アナザ	Ⓡ5,500円	MSX
＊美しき獲物たち	ⒹⓉ4,000円	98/88/X1/7/77
＊オメガ2号	Ⓓ3,800円 (3.5″) 4,800円	98/88/X1/7/77
WOOM	Ⓓ6,800円	88SR

カ行

キングコング2	Ⓡ5,800円	MSX
カンダーラ	Ⓓ7,800円	88SR
ガルフォース（AVG）	Ⓓ7,800円	88
クインサーガ	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
碁遊技	Ⓓ6,800円	88
カサブランカに愛を	Ⓓ7,200円	98/88/X1
ガリウスの迷宮	Ⓡ4,980円	MSX
コルコス	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
九玉伝	Ⓓ7,800円	88SR/X1/77AV
コロニスリフト	Ⓡ6,800円	MSX2
カバラの秘密	Ⓓ7,800円	88
幻夢の城	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77
カリオストロの城	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,800円	88/X1ターボ/7/77
＊くりいむレモン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
棋聖	Ⓓ7,800円	88
カーマイン	Ⓓ7,800円	98/88SR
軽井沢誘拐案内	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	88/X1/7/60/MSX
＊ZETA3号	Ⓓ3,800円 (3.5″) 4,800円	98/88/X1/7/77
＊ロ説き方教えます	ⒹⓉ6,800円	98/88/7/77/M25
幻夢の城	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77
キングスナイトSP	Ⓓ6,900円	88/X1

サ行

三国志	Ⓓ14,800円 Ⓡ12,800円	98/88/X1/7/77/MSX
シルフィールド	Ⓓ6,800円	88SR/77AV
ザナドゥ	Ⓓ7,800 Ⓣ6,800円	98/88/X1/7/77
ザナドゥシナリオ2	Ⓓ5,800円	98/88/X1/7/77
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77/M25
ザイダー	Ⓓ7,800円	7/77
シャウトマッチ	Ⓡ5,800円	MSX
雀豪1	Ⓓ8,800円	98
＊聖女伝説	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/MSX
＊聖女パニック	Ⓓ4,800円	88/X1
ストレンジャー	Ⓓ7,800円	98/88/X1
自己中心派	Ⓓ6,800円	88
ザ・マン・アライブ	Ⓓ7,800円	88
上海	Ⓓ6,500円	98/88
抄本三国誌	Ⓓ8,800円	98/88/X1/7/77
スーパーロードランナー	Ⓡ5,800円	MSX2
ジーサス	Ⓓ7,800円	88SR
獣神ロガス	Ⓓ7,800円	98/X1
ザ・キングサーモン	Ⓓ7,800円	98/88
七人のサムライ	Ⓓ6,800円	88
ザメイズ	Ⓓ4,800円	88SR
戦場の狼	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円 (MSX2) 5,980円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
ザナック	Ⓡ5,800円	MSX2
ザ・ラスベガス	Ⓓ9,800円	98
＊ストベリーソフト	Ⓓ各6,800円	98(Fを除く)

＊1 セーラー服と一発中　＊5 うしろからFAX　＊9 美少女OLレイプ
＊2 ロリータスペシャル　＊6 バージンスペシャル　＊10 あどけないあそこ
＊3 オールアメリカンガールズ　＊7 ミルクを入れて　＊11 快感青リンゴ
＊4 ファーストクライマックス　＊8 セーラー服縄地獄　＊12 スピリットフィンガー

ストベリーソフト用　修正インキボット
5″2HD 2,000円 3.5″2HD/8″2D 2,500円 98

＊ストベリーSMセーラー服	Ⓓ4,800円	88
＊ストベリーいけない関係	Ⓓ4,800円	88
＊さゆり	Ⓓ4,800円	98/88
＊ザ・ビーピング	Ⓓ4,800円	88
＊シンデレラベルテュー	Ⓓ6,800円	88/X1/77
＊女子大生交際図巻	Ⓓ8,800円	88

タ行

ドラゴンクエスト	Ⓡ5,800円 (R2) 6,400円	MSX/MSX2
大戦略	(X1) 6,800円 Ⓓ7,800円 Ⓡ7,800円	98/88/X1/MSX2
大戦略II	Ⓓ9,800円	98/88
ティーヴァ	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88SR/X1/77/MSX/MSX2
デウリング	Ⓓ7,800円	98/88
谷川の将棋指南	Ⓡ4,900円	MSX
敵は海賊 海賊版	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
トップルジップ	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円 (MSX2) 5,900円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
ディープフォレスト	Ⓓ7,800円	77AV
トリトーン	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円 Ⓣ4,800円 (MSX2) 5,900円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
デスフォース	Ⓓ7,800円	77AV
地球防衛軍	Ⓓ9,500円	98
ドナ	Ⓓ7,800円	98/88/7/77AV
ダイナマイトボール	Ⓓ5,800円	88
タッチ	Ⓓ7,800円	88
＊天使たちの午後	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
＊天使たちの午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7/77/M25
＊トワイライトゾーン	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77/M25
ドラゴンバスター	Ⓓ6,200円	X1/㊎MSX

ナ行

信長の野望全国版	Ⓓ9,800円	98/88SR/X1/7/77/M25
No.2 シルバーパック	Ⓓ 9,800円	98
No.4 ゴールドパック	Ⓓ15,800円	98
No.6 スペシャルパック	Ⓓ22,800円	98
No.2、4、6用サービスディスク	Ⓓ 5,000円	98
No.12 美しい画像	Ⓓ15,000円	98/88
No.17 立体画像II	Ⓓ15,000円	98/88
No.19 立体画像III	Ⓓ15,000円	98/88
No.25 すばらしい立体画像	Ⓓ15,000円	98/88
No.28 立体画像IV	Ⓓ15,000円	98/88

ハ行

ハイドライドII	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,400円	88/X1/7/77/M25/MSX
覇者の封印	㊽9,800円 Ⓓ8,800円 Ⓡ7,800円	98/88/X1/7/77/MSX2
ホールインワンSP	Ⓡ5,600円	MSX2
ファイヤーボール	Ⓓ5,800円	77AV
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	98/88/X1/7/77
バトルオブペガス	Ⓡ5,800円	MSX
ハイウェイスター	Ⓓ2,900円	98
バビロン	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
ポルフェスと5人の悪魔	Ⓡ5,800円	MSX
ファンタジーII	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
冒険浪漫	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,800円	88SR/X1/MSX
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ6,800円	88SR/X1/MSX
火の鳥	Ⓡ5,800円	MSX2
ファンタジーゾーン	Ⓡ5,500円	MSX/77AV(価格未定)
ヴァクソル	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88SR/MSX
ブレインズ	Ⓓ7,800円	98/88
プロジェクトA子	Ⓓ2,800円	88
＊美少女写真館(ムービング)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館(スタジオ)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊ファイナルロリータ	Ⓓ6,800円	98/88
＊プラトニックラブ	Ⓓ6,800円	98/88
ハングオン	Ⓓ6,800円	88SR
＊ピープショウ	Ⓓ4,800円	98/88/7/77
＊ピープショウ番外編	Ⓓ3,500円	98/88/7/77
＊ポップレモン	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,500円	88/X1/7/77

マ行

夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/MSX
めぞん一刻	Ⓓ6,800円	98/88/X1/77
森田の将棋	㊽8,800円 Ⓓ7,800円	98/88/X1
メルヘンベールI	Ⓓ7,900円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベールII	Ⓓ7,900円	98/㊎88/X1/7/77
女神転生	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/77AV/MSX
未来	Ⓓ7,800円 Ⓡ5,800円	98/88/X1/M25/MSX/MSX2
マンハッタンレクイエム	Ⓓ7,800円	98/88SR
ムーンチャイルド	Ⓓ7,800円	98/88/7/77/M25
魔界復活	Ⓓ7,800円	88SR/X1/77AV
魔界村	Ⓓ6,800円 Ⓡ5,800円 (R2) 5,800円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
素子姫アドベンチャー	Ⓓ2,800円	88
迷宮への扉	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 (QD) 4,800円	X1/M15
＊真夜中のラブコール	Ⓓ6,800円	88
＊マリコの部屋	Ⓓ4,800円	98/88
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	88
マットライダー	Ⓡ6,200円	MSX2

ヤ行

夢大陸アドベンチャー	Ⓡ4,980円	MSX
ヤングシャーロック	Ⓡ5,800円	MSX

ラ行

ロマンシア	Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円	98/88/X1/MSX/MSX2
ライレーン	Ⓓ7,800円	88SR/7/77
ラプラスの魔	Ⓓ7,800円	88/7/77
レイドック	Ⓓ6,800円	77AV/M25/MSX2
ロウオブウエスト	Ⓓ6,800円	98/88
リバイバー	Ⓓ6,800円	88/X1
リバース	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ラビリンス	Ⓡ6,800円	MSX2
ルーイン	Ⓓ7,800円	88/77AV
＊ラブメイト	Ⓓ4,800円	88
＊ルナシティ殺人事件	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,000円	88/X1
ロボレス2001	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/77AV/M25/MSX

ワ行

ワールドイングス169	Ⓓ11,000円 (5″2HD) 12,500円	X1ターボ/Ⓩ

★MSX対応2段階連射式 JOY CARD SuperII

「スターソルジャー」や「スターフォース」の点数もグーンとアップ!



2,980円

ファミコンソフト入荷

アルゴスの戦士	4,980円
ファミリースタジアム	Ⓡ3,900円
ドラゴンクエストII	Ⓡ5,500円
ゴルフジャパンコース	Ⓓ3,500円
メルヘンベール	Ⓓ3,200円
タッチ	Ⓡ4,900円
※ナムコのさんまの名探偵	発売中Ⓡ4,900円
※ナムコのファミリージョッキー	予約受付中 Ⓡ3,900円

マイコンBASICマガジン別冊
山下 章の
AVG & RPGII
定価1,800円
サイン本限定50名様

新刊
レスキューAVG & RPG
定価1,300円
サイン本限定50名様

ナムコのすべてII
定価2,000円
河野光サイン本限定50名様

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

ファミコン本体+ドラゴンバスター、スターソルジャーソフト付……¥23,000円
★ファミコン用ジョイカードMKII(1本の注文でも送料無料)……¥1,980円

新登場セガキャラクターグッズ●ファンタジーゾーン●アウトラン下敷……各200円

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

沙羅曼蛇
ウォーレット(財布)……予1,200円
レポート用紙……250円

ツインビー
ウォーレット(財布)……予1,200円
レポート用紙……250円
下敷……200円

グラディウス
下敷……200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, グロブダー, メトロクロス, 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
- ●バッチ(8種類)各250円
  (ドラゴンバスター, グロブダー, パックマン, マッピー, 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)
- ●ドラゴンバスター、イシターの復活(新登場)
  ウォーレット(財布)
  各1,200円
- ●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
- ●イシターの復活トレージャーボックス 発売予定
  950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
- ●ドラゴンバスターボードゲーム
  (品切れ間近か) 3,000円

デンパオリジナルジョイスティック……XE1-b 3,900円(再入荷)　XO-1 3,900円(コントローラー)

メルコ増設RAMボード(98用)
2M 74,800➡44,000円
1.5M 59,800➡35,000円

98VM用ディスクドライブ(NEC)FD1155C……26,000円

98VM21、VX用ディスクドライブ(NEC)FD1155D…28,000円

88シリーズ用(TEAC)FD55BV……23,000円
(定価60,000円)

ファミコン用ジョイスティック
スペースバトル
(スピコン、方向センサー付) 定価3,980円

他にない最新機能を装備したジョイスティック
大人気発売中!

①現金書留
②振替口座 横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(業野支店)
普206961
④郵便為替
銀行振込みの場合は申込用紙をハガキにはってお申込下さい。
代金着払希望の方は、割引があり、但し送料負担
渡部商事ファントム

申込用紙			メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
フリガナ						
住所	□□□-□□ ☎( ) -					
フリガナ						
氏名	様					
年令	職業	機種	割引料金			
			合計料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。

BM⑥

map japan
マップ・ジャパン

激安プライスにご注目

新品は全て2年保証!!

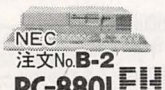
限りなく新品
超優良中古パソコン

●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい。

●掲載の商品以外にも多数取り扱いしております。お気軽にお問合わせ下さい。
なお、数量に限りがありますので、品切れの際はご容赦下さい。



NEC
注文No.B-1
PC-8801MH
標準価格¥208,000
¥138,000



NEC
注文No.B-2
PC-8801FH
標準価格¥168,000
¥115,000



NEC
注文No.B-3
PC-9801UV2
標準価格¥318,000
¥190,000



NEC
注文No.B-4
PC-9801F2
標準価格¥358,000
¥137,000



NEC
注文No.B-5
PC-88VA
標準価格¥298,000
大特価



NEC
注文No.B-6
PC-8801mkIIMR
標準価格¥238,000
¥108,000



NEC
注文No.B-7
PC-8801mkIIFR/30
標準価格¥178,000
¥98,000



NEC
注文No.B-8
PC-8801mkIISR/30
標準価格¥258,000
¥105,000



NEC
注文No.B-9
PC-8801mkII/30
標準価格¥275,000
¥54,000



NEC
注文No.B-10
PC-8801
標準価格¥228,000
¥26,000



NEC
注文No.B-11
PC-8001mkIISR
標準価格¥108,000
¥23,000



NEC
注文No.B-12
PC-8001
標準価格¥168,000
¥10,000



NEC
注文No.B-13
PC-6601SR
標準価格¥155,000
¥29,000



NEC
注文No.B-14
PC-6601
標準価格¥143,000
¥22,000



NEC
注文No.B-15
PC-6001mkII
標準価格¥84,800
¥15,000



SHARP
注文No.B-16
CZ-812
標準価格¥139,800
¥38,000



SHARP
注文No.B-17
X1G model 30
(CZ-822C
CZ-820D) セット
標準価格¥197,800
¥117,800



SHARP
注文No.B-18
CZ-801C
標準価格¥119,800
¥20,000



富士通
注文No.B-19
FM-16βFDII
標準価格¥405,000
¥188,000



富士通
注文No.B-20
FM-16π(256k)
標準価格¥245,000
¥80,800



富士通
注文No.B-21
FM-NEW7
標準価格¥99,800
¥16,000



NEC
注文No.B-22
PC-KD854
標準価格¥89,800
¥50,000



NEC
注文No.B-23
PC-KD551K
標準価格¥99,800
¥41,800



SHARP
注文No.B-24
CU-14A4
標準価格¥89,800
¥44,000



TOEI
注文No.B-25
FTC-12GTS-A
標準価格¥83,000
¥39,000



富士通
注文No.B-26
MB-27343
標準価格¥67,800
¥18,000



NEC
注文No.B-27
PC-PR201H2
標準価格¥245,000
¥153,000



NEC
注文No.B-28
NM-9950
標準価格¥245,000
¥119,000



ブラザー
注文No.B-29
M-1024II
標準価格¥99,800
¥39,000



エプソン
注文No.B-30
VP-80K
標準価格¥147,000
¥52,000



NEC
注文No.B-31
PC-6001mkIISR
標準価格¥89,800
¥18,000



NEC
注文No.B-32
PC-6001
標準価格¥89,800
¥8,000



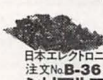
エプソン
注文No.B-33
TF-10PC
標準価格¥129,800
¥43,000



ロンデック
注文No.B-34
LFD-550FM
標準価格¥148,000
¥47,000



日本エレクトロニクス
注文No.B-35
MS-50
標準価格¥9,800
¥7,400



日本エレクトロニクス
注文No.B-36
シリアルマウス
(MS-40)
標準価格¥12,800
¥9,600



TOEI
注文No.B-37
FTC-12GTS-A
標準価格¥83,000
¥39,000



ノーブランド
注文No.B-38
5'2D
¥49



ノーブランド
注文No.B-39
5'2HD
¥180



マクセル
注文No.B-40
5'2D
¥180



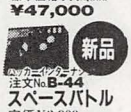
3M
注文No.B-41
5'2D
¥185



ナショナル
注文No.B-42
FS-A1
標準価格¥29,800
¥23,800



ソニー
注文No.B-43
HB-F1
標準価格¥32,800
¥24,800



新品

ジョイカードタイプ
注文No.B-44
スペースバトル
定価¥3,900
¥3,480



新品

5インチ
注文No.MA-231
DD120
定価¥6,800
¥1,980



新品

5インチ
注文No.B-46
DD100
定価¥5,500
¥1,680



新品

5インチ
注文No.B-47
DD70
定価¥4,500
¥1,280



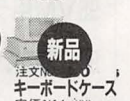
新品

3.5インチ
注文No.B-48
DD40
定価¥4,500
¥1,480



新品

注文No.MA-235
モニターベース
定価¥8,800
¥3,980



新品

注文No.B-[illegible]
キーボードケース
定価¥14,800
¥5,980

(ディスケットの御注文は、100枚以上でおねがいします。)

安心のシステム TOTAL 7 1 2 新品は全て 年保証 プラス1

メーカー保証…1年
プラス ＋マップ保証……1年
合　計　2年

メーカー保証が新品の場合
12ヶ月保証なら24ヶ月保証にと嬉しいダブル保証。災害保証は購入時より1年間有効です。

mapオリジナル災害保証システム
購入された商品が災害にあった場合、至急お電話下さい。新品を直ちにお送りさけていただきます。災害保証は購入時より1年間有効です。



2 気軽、手軽、低金利 クレジット らくらく
お支払回数1〜60回
ボーナス一括払いOK!!

Discmap
TEL 03-253-6088
●お持ちのLD（レーザーディスク）・CD（コンパクトディスク）を御希望の新作ディスクと交換します。中古と中古の交換もOK!!お電話でお問い合せ下さい。

高額買取り!! 即、現金にてお支払い!!

パソコン、周辺機器、CD、LD、ビデオ、ソフト、どこよりも高額にて買取ります。

社団法人 JADMA 日本通信販売協会正会員

〔クレジット手続き完了後〕
頭金なし、すぐにお持ち帰れます。
らくらくクレジットOK!!

- 支払い回数1回〜60回、月々¥3,000から、超低金利クレジット。
- 頭金なしクレジット。
- ボーナス一括払い、年2回払いクレジット。
- 商品今すぐ!お支払い後からゆっくりスキップ払いクレジット。
- 商品の組み合せ自由自在。

NEC PC-8801FH

クレジット注文No.B-51

PC-8801FHmodel30(クロック4/8MHz5'2DFDD2台内蔵)……¥168,000
PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字アナログ)……¥ 99,800
TR-24CL(熱転写カラー熱転写プリンタ第2水準付)……¥ 69,800
MS-40(98用マウス)……¥ 12,800
ブランクディスケット(5'2D×10枚)……¥ 17,000
標準価格¥367,400 ➡map 特価

¥12,300×24回	ボーナス な し
¥ 5,400×36回	ボーナス20,000×6回
¥ 8,700×36回	ボーナス な し
¥ 6,900×48回	ボーナス な し
¥ 5,800×60回	ボーナス な し

クレジット注文No.B-52

PC-8801FHmodel30(クロック4/8MHz5'2DFDD2台内蔵)…¥168,000
PC-KD862(0.39ドット・4000/2000文字アナログ)……¥ 99,800
AR-2415(24ピン136桁ドットインパクト漢字プリンタ)……¥144,000
PC-9872K(マウス)……¥ 20,000
ブランクディスケット(5'2D×10枚)……¥ 17,000
標準価格¥448,800 ➡map 特価

¥28,200×12回	ボーナス な し
¥14,800×24回	ボーナス な し
¥ 8,300×36回	ボーナス な し
¥ 8,700×48回	ボーナス な し
¥ 6,900×60回	ボーナス な し

FM R-60HD

クレジット注文No.B-53

FMR-60HD(メインメモリMB、VRAM512、5FPD×2、日本語24ドット、2DMB-HD×1)…¥695,000
FMDPC433(640×400、14、アナログRGB、0.31ピッチ)……¥123,000
FMPR-451(24ドット、136桁、カラー、漢字40字/秒、2水)……¥280,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)……¥ 24,000
標準価格¥1,122,000 ➡map 特価

¥31,500×24回	ボーナス60,000×4回
¥34,800×24回	ボーナス40,000×4回
¥24,100×36回	ボーナス30,000×6回
¥23,300×48回	ボーナス な し
¥19,400×60回	ボーナス な し

ゲームソフト各種取り揃えて待っています!!



任天堂 新品 プロレス 定価¥2,500➡超特価
任天堂 新品 バレーボール 定価¥2,500➡超特価
バンダイ 新品 ファミリートレーナー 定価¥8,500➡超特価

NEC PC-8801VA

クレジット注文No.B-54

PC-8801VA(65,536色・640×200ドット表示、高速グラフィック)…¥298,000
PC-TV352(65536色表示TV.リモコン付)……¥115,000
AR-2415(24ピン、136桁ドット、インパクト漢字プリンター)…¥144,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)……¥ 24,000
標準価格¥581,000 ➡map 特価

¥11,600×24回	ボーナス50,000×4回
¥19,900×24回	ボーナス な し
¥14,000×36回	ボーナス な し
¥11,200×48回	ボーナス な し
¥ 9,300×60回	ボーナス な し

クレジット注文No.B-55

PC-8801VA(65,536色、640×200ドット表示、高速グラフィック)…¥298,000
PC-KD862(0.39ドットピッチ、2000文字、14インチカラーディスプレイ)……¥ 99,800
NM-9950(24ピンカラー漢字プリンター第2水準ROM内蔵)…¥245,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)……¥ 24,000
標準価格¥666,800 ➡map 特価

¥13,000×24回	ボーナス50,000×4回
¥21,300×24回	ボーナス な し
¥15,000×36回	ボーナス な し
¥12,000×48回	ボーナス な し
¥10,000×60回	ボーナス な し

クレジット注文No.B-56

PC-8801VA(65,536色、640×200ドット表示、高速グラフィック)…¥298,000
PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)……¥ 89,800
PC-PR201H2(カラー第2水準漢字24ドット136桁)……¥245,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)……¥ 24,000
標準価格¥656,800 ➡map 特価

¥14,000×24回	ボーナス50,000×4回
¥22,300×24回	ボーナス な し
¥15,700×36回	ボーナス な し
¥12,600×48回	ボーナス な し
¥10,400×60回	ボーナス な し

NEC PC-8801MH

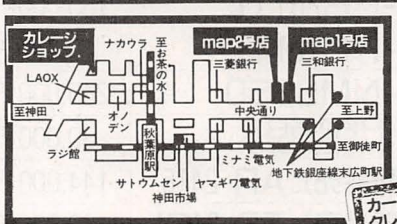
クレジット注文No.B-57

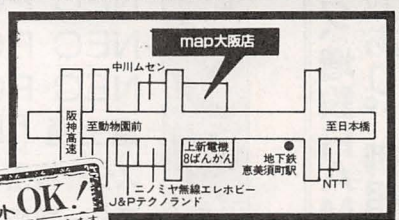
PC-8801MH(クロック4/8MHz5'2HDFDD)……¥208,000
PC-KD854(0.39ミリ14"カラーCRT)……¥ 89,800
NM-9950(24ピンカラー漢字プリンター第2水準ROM内蔵)…¥245,000
PC9872K(マウス)……¥ 20,000
ブランクディスケット(5'2HD×10枚)……¥ 24,000
標準価格¥586,800 ➡map 特価

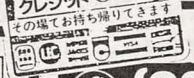
¥12,500×24回	ボーナス30,000×4回
¥17,500×24回	ボーナス な し
¥12,300×36回	ボーナス な し
¥ 9,800×48回	ボーナス な し
¥ 8,200×60回	ボーナス な し

東京 03-253-4228 FAX.03-253-4228
大阪 06-633-7224 FAX.06-647-0582

北海道 011-865-7030
仙 台 022-268-3405
新 潟 0252-22-6139
名古屋 052-332-2117
金 沢 0762-21-7045
四 国 0878-34-8833
九 州 092-752-0044
レンタルサポート専用電話 03-257-0709







クレジットカードが通販でご利用できます。

(03)253-4230

3 迅速サポートシステム

万一、お届けした商品が不良の場合、同等品と即、交換いたします。



4 うれしい 代金引換システム

現金一括払いの場合のシステムです。商品をお受け取りいただくと同時に代金をお支払いいただくシステムです。商品をお受け取りになった時に、配達係員にお支払いいただきますので何よりも安全、便利です。日中、留守がちのお客様は銀行振込みをご利用下さい。

5 パソコンの高額下取り、買取り、無料査定

現在、お手持ちの機器のシステムアップをと、お考えのあなた、今ご使用中のパソコンを下取りに出せば、少ない予算でお買い替えできます。また、ご不要になったパソコンはもちろん、パソコンに関するものならなんでも、CD、LD、ソフト、雑誌にいたるまでどこよりも高く買取らせていただきます。買替えご希望でない方でも結構です。お気軽にお問い合わせ下さい。

6 無料 全国配送

ただし一部離島及び海外、5万以下については有料。

7 配達日指定システム

マップ・ジャパン
振込先
東京秋葉原店
三和銀行秋葉原支店
(普)106090
大阪日本橋店
三和銀行恵美須支店
(普)271537

map japan
マップ・ジャパン

〒101 東京都千代田区外神田3丁目9番2号 末広ビル
受付時間 A.M.10:30 - P.M.8:00

今回の掲載の製品は5月8日より6月8日までの期間に限ります。

●御注文の前に必らず商品の有無及び金額を確認して、その上で御送金下さい

パソコン ワープロ フロッピー アイ・ツー3周年

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	NEC PC-9801VX2	433,000円	299,000円
	NEC PC-9801Vm21	390,000円	269,000円
	NEC PC-8801mH	208,000円	152,000円
	NEC PC-8801FHm30	168,000円	123,000円
	NEC PC-98LTm1	238,000円	174,000円
	NEC PC-98LTm2	288,000円	210,000円
	富士通 FM-77AV40 カラーCRTテレビ-15SD	228,000円 138,000円	大特価
	富士通 FM-77AV20 CRTテレビ15	168,000円 89,800円	大特価
ディスプレイ	NEC PC-KD854	89,800円	58,000円
	NEC PC-KD862	99,800円	69,980円
	NEC PC-TV451	168,000円	118,000円
	NEC PC-TV452	128,000円	88,800円
	NEC PC-TV453	138,000円	92,800円
	NEC PC-TV352	115,000円	79,800円
	シャープ CU14AG2 アナログRGB14型カラーディスプレイ	84,800円	52,000円
	シャープ CU14A3	108,000円	76,980円
	シャープ 12M314 12型カラードットピッチ0.28 4000文字	128,000円	48,500円
プリンター	NEC PC-PR201F	188,000円	122,000円
	NEC PC-PR201H2	245,000円	178,800円
	NEC PC-PR201V	298,000円	223,300円
	NEC PC-PR201TL	135,000円	98,980円
	NEC PC-PR101TL	79,800円	58,980円
	NEC PC-NM9950	245,000円	138,000円
	富士通 FM-PR205B2 (カラー漢字熱転写プリンタ)	80,000円	54,400円
	スター精密（新発売）AR-2415	144,000円	98,000円
	スター精密（新発売）TR-24CL	69,800円	42,000円
	ブラザー M1024IIP/X	99,800円	大特価
	ブラザー M1724P	148,000円	大特価
ワープロ	富士通 オアシスライトフロム7	118,000円	大特価
	富士通 オアシスライトフロム9	158,000円	大特価
	富士通 オアシス30AF	248,000円	210,000円
	シャープ ワープロ書院 (3.5インチFDD内蔵WD-300F)	118,000円	59,000円
	リコー JP30E	64,800円	32,400円

これはほんの一例です。その他多数取り揃えております。

すべての商品価格は、この表示以上にはなりません。

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

☎ 24時間テレフォンサービス 06-633-7168

フロッピー安売りの王座はアイ・ツーがもらった！

例えば

激安独走 ノーブランド5インチ2D	~~¥38~~
メモレックス ブランド5インチ2D	~~¥120~~
コニカ ブランド5インチ2D	~~¥120~~
マクセル ブランド5インチ2HD	~~¥278~~
3M ブランド5インチ2HD	~~¥248~~

その他ビックリの店頭価格

超目玉激安セット

PC-9801VX2	433,000-
CU14AG2	84,800-
PR201F	188,000-

総額705,800-

アイ・ツー特価

452,000-

おまけにフロッピー5インチ2HD 10枚サービス

創業祭 限定激安

早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープ その他ナンデモ。 すべて新品、メーカー保証付。！

新作・新品 ファミコンソフト 80%~20%引き

中古ファミコンソフト（中古イロイロ）500円より

買います

●不用になった・在庫の
パソコン・ファミコン ワープロ 関連商品（その他なんでも）
を現金で買いとり

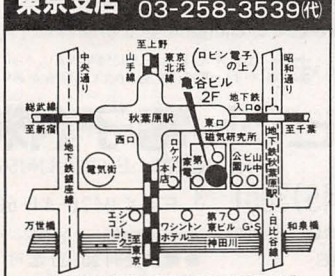
●詳しくは大阪**06-632-0012**へ

買取方法

パソコン・ワープロ・プリンター・ディスプレイ・ソフト ファミコン本体、ロボット、ジョイスティック、ファミリーベーシック、カセット（5本以上まとめて）、本 その他ナンデモ を宅急便か郵便小包でお送りください。

価格査定に時間がかかりますので、1週間後にお電話ください。価格がOKならば、即現金を送ります。御不満の場合は品物を着払で返送いたします。

東京支店 ■営業時間 AM10:00—PM7:30
03-258-3539(代)



〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17
亀谷ビル2F

通販窓口
大阪☎06-632-0012(代)
東京☎03-258-3539(代)

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

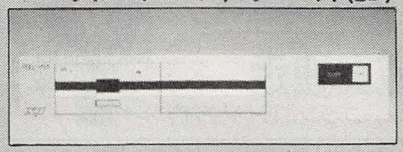
大阪本社 ■営業時間 AM11:00—PM8:00



〒542 大阪市南区難波千日前15—18



コンパクトフロッピーディスクユニット(2D)



カセット感覚の手軽さ。価格もカセット並!
3インチで320Kバイト

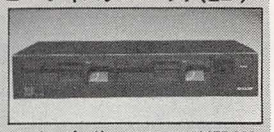
5.25インチフロッピーディスクと同様、倍密度の記憶容量。さらに転送速度、トラック数、ディスク回転速度なども同一で、互換性があります。
2台ご購入になればデュアルドライブも可能。
4台まで接続できます。

CZ-300F

◎ケーブル付……¥79,800→**¥13,000**
◎8W301、8B01、ケーブル付‥¥79,800→**¥20,000**

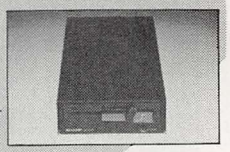
ミニフロッピーディスクユニット(2D)

CZ-502F



◎インターフェイス、ケーブル付……¥99,800→¥75,000

CZ-503F



◎インターフェイス付
¥49,800→¥42,000

パーソナルワークステーション

X68000

●ハイコンパクト設計 ●68000搭載 ●2MBの大容量メモリ ●独自のフレンドリーOS搭載 ●強力日本語処理機能 ●高精細度自然色グラフィック ●ステレオ対応FM音源&ADPCM ●1MB5"FDD2基搭載 ●充実のインターフェイス ●高精細カラーディスプレイテレビ

本体+キーボードCZ-600CE標準価格369,000円
15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格129,800円
●チルトスタンドCZ-6ST1 標準価格5,800円は別売です。

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

●シャープCU-14D1
14型カラーディスプレイ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,000→**特価¥69,800**

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→**特価¥53,000**

●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ
(2000/アナログRGB)
¥49,800→**特価¥29,800**

●シャープCZ-600D 15型カラーディスプレイテレビ(4050/アナ・デジRGB/映像入力端子付/モニター端子付)¥129,800→**アイビット特価**

●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換/RGB)
¥108,800→**特価¥85,000**

●シャープグリーンMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→**特価¥28,000**

●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→**特価¥29,800**

●シャープCU12-P1
12型カラーディスプレイ
(4050/RGB)
¥118,000→**特価¥79,800**

●シャープCU-14AG2
14型カラーディスプレイ
(4050/アナログ)
¥79,800→**特価¥49,800**

●NEC PC-60M43 5台限り!
14型カラーディスプレイテレビ
(15色カラー/PC-6001/6601用)
¥65,800→**特価¥36,000**

●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→**特価¥59,800**

●NEC PC-TV352
15型カラーディスプレイテレビ
(マルチシンク)
¥115,000→**¥79,800**

●シャープCZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
(4050/アナ・デジRGB)
¥128,000→**特価¥98,000**

●東芝ディスプレイTV14V20F
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB/RGBビデオ端子付)
¥99,800→**特価¥49,800**

●ゼネラルDM-405(MSX対応)(最大4096色対応/14インチ/2000文字)(アナログ21P/音声出力付/8PRGB両用)
¥67,800→**特価¥36,000**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい

本体特価

●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⇨¥ 29,800
●シャープCZ-822C	¥118,000⇨¥ 78,000
●シャープCZ-850C	¥168,000⇨¥ 33,000
●シャープCZ-870C	¥168,000⇨¥128,000
●シャープMZ-2200	¥128,000⇨¥ 29,800
●シャープMZ-2521	¥198,000⇨¥ 89,800
●シャープMZ-2531	¥199,800⇨¥155,000
●シャープMZ-5521	¥388,000⇨¥ 85,000
●PC-8801FH30	¥168,000⇨¥134,000
●NEC-9801E	¥148,000
●NEC-9801Vm21	¥390,000⇨¥310,000
●NEC PC-98XA	¥695,000⇨¥355,000

拡張器機特価!

※16ビットボード・キット・漢字ROM付 ……	超特価 ¥18,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)	新発売
●NEC PC-PR405(24ドット漢字)	¥69,800→¥19,800
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)	¥23,000→¥12,500
●MZ-1R26A(増設RAMボード)	¥35,000→¥13,000
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)	¥20,000→¥11,000
●MZ-1R28(MZ-2500辞書ROM)	¥22,000→¥13,000
●MZ-1R37(630K RAMファイル)	¥34,800→¥29,500
●MZ-1F07(ミニフロッピー)	¥158,000→¥95,000
●MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)	¥86,600→¥39,800
●MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)	¥15,200
●MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)	¥19,800→¥16,800
●MZ-2000/2200/3500用キーボード	¥10,000
●MZ-1X26モデムユニット	¥23,800→¥19,800
●VM12モデム	¥39,800→¥33,800
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)	¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	¥69,800→¥59,000
●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→¥75,000
●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→予約販売
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)	¥54,800→¥ 特価
●CZ-8PC1(熱転写カラープリンタ)	¥69,800→¥53,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)	¥14,800→¥ 8,000
●CZ-8EB3(X1用拡張I/Oボックス)	¥33,800→¥28,000
●CZ-8BV1,2(カラーイメージボード)	¥39,800→¥33,800
●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-133SF(モデム、ターミナルボード)	¥25,800→¥21,900
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)	¥24,800→¥19,800
●CZ-8TM1(モデム ユニット)	¥29,800→¥23,800
●CZ-8BR1(立体映像セット)	¥29,800→¥25,300
●CZ-8BGR2(CZ-850C 400ラインボード)	¥14,800→¥ 4,000
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)	¥7,000

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。

★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
●休日:日曜日
●電話受付20:00迄可

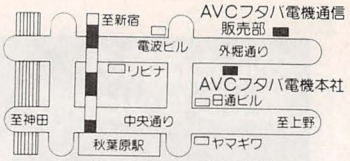
※正価は発売時のメーカー標準価格です。

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 23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
神田ユニオンビル ☎03-253-7661(代)

CASIO PB-1000

320KB大容量のフルコース。
32桁4行の大表示。
豊富なオプション群。

但しこの商品にかぎり送料(¥1,200)頂きます。 標準価格 ¥39,800 特価 ¥3?,800

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	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-8801MH (Black Type)

注文No. NC-6230



一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!

PC-8801MH……(¥208,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥307,800

特価 ¥239,000

お支払例
初 ¥9,360+¥8,200×35回
初 ¥9,990+¥6,400×47回

SHARP X1turboZ

注文No. SC-6230



8bit機はここに極まる。
パソコンを知ってる君、パソコンを始める君、どんな人でもZなら太鼓判。

CZ-880C……(¥218,000)
CZ-600D……(¥129,800)
組合せ合計……¥347,800

特価 ¥2?2,000

お支払例
初 ¥11,780+¥9,300×35回
初 ¥10,500+¥7,300×47回

SHARP X1turboIII

注文No. SC-6231



さらにターボは進歩した。
標準搭載をさらに強化、ターボは今君の親友。

CZ-870C……(¥168,000)
CZ-870D……(¥109,800)
組合せ合計……¥277,800

AVC特価

お支払例
初 ¥8,100+¥6,500×35回
初 ¥7,300+¥5,100×47回

富士通 FM77AV20



驚異の4096色、同時発色を実現。
思いの場面をフロッピーに保存も可能。

FM77AV20-2……(¥168,000)
FM-TV151……(¥89,800)
組合せ合計……(¥257,800)

特価 ¥1?8,000

お支払例
初 ¥8,820+¥5,700×35回
初 ¥6,900+¥4,500×47回

富士通 FM77AV40



26万色カラー表示。
天然色を超えた極彩色。名シーンをリアルタイムで凍結。

FM77AV40……(¥228,000)
FM-TV154……(¥138,000)
組合せ合計……(¥366,000)

特価 ¥2?8,000

お支払例
初 ¥11,620+¥8,100×35回
初 ¥8,600+¥6,400×47回

NEC PC-88VA



8bit・16bitの両用。
つまりオールマイティと云う事。
ビジネス、ゲーム、なんでもOK。

PC-88VA……(¥298,000)
PC-KD854……(¥89,800)
組合せ合計……(¥387,800)

特価 ¥294,000

お支払例
初 ¥11,060+¥10,100×35回
初 ¥10,900+¥7,900×47回

パソコン本体

	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
NEC				
PC-8801FH/30	¥168,000	¥132,000	¥ 4,547	¥ 3,575
PC-8801MH	¥208,000	¥163,000	¥ 5,614	¥ 4,415
PC-88VA	¥298,000	¥232,000	¥ 7,991	¥ 6,283
PC-98LT1	¥238,000	¥184,000	¥ 6,338	¥ 4,983
PC-9801VM21	¥390,000	¥299,000	¥10,299	¥ 8,098
PC-9801VX2	¥433,000	¥336,000	¥11,573	¥ 9,100
富士通				
FM77AV20-2	¥168,000	¥131,000	¥ 4,512	¥ 3,548
FM77AV40	¥228,000	¥176,000	¥ 6,062	¥ 4,767
SHARP				
X1G M30	¥118,000	¥ ?1,600	¥ 4,012×24回	
X1turboIII	¥168,000	¥1?3,000	¥ 3,892	¥ 3,060
X1turboZ	¥218,000	¥1?1,000	¥ 5,890	¥ 4,631
Super MZ	¥159,800	¥1?5,000	¥ 4,305	¥ 3,385
Super MZ V2	¥199,800	¥1?6,000	¥ 5,373	¥ 4,225
X68000	¥369,000	AVC特価	¥10,816	¥ 8,504

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
PC-TV453	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-TV352	¥115,000	¥ 90,000	¥ 8,325	¥ 4,425
PC-KD853(0.31mm)	¥118,000	¥ 89,000	¥ 8,233	¥ 4,376
PC-KD854(0.39mm)	¥ 89,800	¥ 63,000	¥ 5,828	¥ 3,098
PC-KD862	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥ 3,835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108,000	¥ 84,000	¥ 7,770	¥ 4,130
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89,800	¥ 70,000	¥ 6,475	¥ 3,442
FM-TV154(AV40用)	¥138,000	¥104,000	¥ 9,620	¥ 5,113
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89,800	¥ ?6,000	¥ 5,180	¥ ——
CZ-870D(ターボ用)	¥109,800	¥ ?9,000	¥ 7,308	¥ 3,884
CZ-600D(超高解像度)	¥129,800	¥1?2,000	¥ 9,435	¥ 5,015
MZ-1D24(MZ用)	¥128,000	¥1?0,000	¥ 9,250	¥ 4,917
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89,800	¥ ?0,000	¥ 6,475	¥ 3,442

プリンター Cはカラー対応

NEC	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
PC-PR201F	¥188,000	¥148,000	¥ 7,277	¥ 5,098
PC-PR201TLC	¥135,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
PC-PR101F	¥158,000	¥125,000	¥ 6,146	¥ 4,306
PC-PR101TLC	¥ 79,800	¥ 64,000	¥ 3,146	¥ ——
PC-PR406M	¥ 59,800	¥ 48,000	¥ 3,053×18回	
SHARP				
CZ-8PC1C	¥ 69,800	¥ 5?,000	¥ 4,143×15回	
SEIKOSHA				
SL-80MK(ROM付)	¥138,000	¥ 64,800	¥ 4,882×15回	
EPSON(カートリッジ及びケーブルは別売)				
VP-85K(80桁)	¥118,000	¥ 89,000	¥ 4,376	¥ 3,066
VP-135K(136桁)	¥148,000	¥111,000	¥ 5,458	¥ 3,823
brother				
M-1724P(136桁)	¥148,000	¥115,000	¥ 5,654	¥ 3,961
M-1024II(MSX対応)	¥ 99,800	¥ 73,000	¥ 3,589	¥ ——
star				
AR-2410(80桁)	¥114,000	¥ 86,000	¥ 4,228	¥ 2,962
AR-2400(136桁)	¥188,000	¥145,000	¥ 7,129	¥ 4,994
TR-24CLC	¥ 69,800	¥ 50,000	¥ 3,181×18回	

MSX2

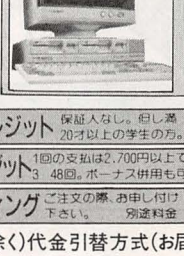
品名(メーカー)	標準価格	現金価格	24回均等	36回均等
WAVY77(SANYO)	¥138,000	¥103,000	¥ 5,064	¥ 3,548
WAVY23(SANYO)	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ	
HB-F900(SONY)	¥148,000	¥119,000	¥ 5,851	¥ 4,099
HB-F1 (SONY)	¥ 32,800	¥ 27,000	現金一括払のみ	
FS-4600F(National)	¥138,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
FS-A1 (National)	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい。

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118,000	¥ 9?,000	¥ 8,510	¥ 4,523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99,800	¥ ?8,000	¥ 7,215	¥ 3,835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49,800	¥ ?8,000	¥ 3,515	¥ ——
CZ-52 (SHARP)	¥ 34,800	¥ 2?,000	現金一括払のみ	
MSX用				
FS-FD351(SHARP)	¥ 64,800	¥ 52,000	¥ 3,917×15回	
HBD-30W+IF(SONY)	¥ 69,800	¥ 57,000	¥ 4,294×15回	
HX-F101(東芝)	¥ 89,800	¥ 70,000	¥ 3,441	¥ ——

PC-8801FH

注文No. NC-6231



(Black Typeもあります)
NECの自信作。
待望のFHシリーズにブラック登場。

PC-8801FH30‥(¥168,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
初 ¥9,420+¥7,100×35回
初 ¥7,200+¥5,600×47回

X1G model30

注文No. SC-6232



さあ!?君のパソコンプランを始めよう。ソフトがあればとりあへず‥じゃないか。今ならSOFT-SET(¥19,800)をプレゼント中/

CZ-822C……(¥118,000)
CZ-820D……(¥ 79,800)
組合せ合計……¥197,800

特価 ¥1?9,000

お支払例
初 ¥7,860+¥4,700×35回
初 ¥6,800+¥3,700×47回

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット	カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。	
製品先取り お支払いは約1~2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以下で3~48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。	AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。	

●現金一括で御購入の場合全国的に(島部を除く)代金引替方式(お届けした運送屋に代金を支払う方法)を実施しております。(但し手数料¥1000)

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
MBマガジン係

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

●MSX2：ナショナルFS-A1¥27,000!ソニーHB-F1¥29,000!

NEC PC-88VA

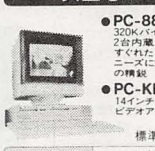


- PC-88VA
  新開発16ビットCPUを採用。メインメモリ512Kバイト、グラフィック用VRAM256Kバイト、1MB5"ミニフロッピーを2ドライブ内蔵、JIS第1、第2水準漢字標準実装、マウス装備。
- RC-KD862
  14インチ高解像度ディスプレイビデオアートボード対応

標準価格 397,800円

商品番号 119	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800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タイプの機種
- 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 210,000円
24回	初回11,100円・10,200円×23回
36回	初回9,800円・7,100円×35回

NEC PC-8801MH



- PC-8801MH
  1Mバイト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 240,000円
24回	初回11,700円・11,700円×23回
36回	初回8,200円・8,200円×35回

NEC 周辺機器

■ビデオアートボード	PC-8801-17	
標準価格 49,800円	特価40,000円	
■ビデオボード	PC-88VA-11	
標準価格39,800円	特価34,000円	
■日本語カラー熱転写プリンタ	PC-PR101TL	
標準価格 79,800円	特価 62,000円	
■日本語熱転写プリンタ	PC-PR406M	
標準価格 59,800円	特価 48,000円	
■カラービデオコピー	PC-VC101	
標準価格198,000円	特価158,000円	
■カラーディスプレイテレビ	PC-TV352	
標準価格115,000円	特価 89,000円	

SHARP X1 turbo III



- CZ-870C
  大容量1Mバイト5"FDD2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 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・6,700円×35回

SHARP X1 turbo Z



- CZ-880C
  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"アナログカラーイメージボード内蔵5重和音ステレオFM音源搭載マウス標準装備
- CZ-600D
  15型高精細カラーディスプレイテレビ。

標準価格 347,800円

商品番号 099	一括払価格 265,000円
24回	初回13,350円・12,900円×23回
36回	初回10,950円・9,000円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30



- 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 140,000円
24回	初回7,400円・6,800円×23回
36回	初回7,700円・4,700円×35回

SHARP 周辺機器

■カラーイメージボード	CZ-8BV1	
標準価格39,800円	特価32,000円	
■FM音源ボード	CZ-8BS1	
標準価格23,800円	特価20,000円	
■熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC1	
標準価格69,800円	特価54,000円	
■ビデオマルチプロセッサー	CZ-8VP1	
標準価格59,800円	特価48,000円	
■ミニフロッピーディスクユニット	CZ-503F	
標準価格49,800円	特価38,000円	
■ミニフロッピーディスクユニット	CZ-502F	
標準価格99,800円	特価78,000円	

富士通 FM77AV40



- FM77AV40
  3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンもトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能FM77AV40。
- FMTV-154
  4000文字対応。15インチステレオ音声多重機能カラーディスプレイテレビ。

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 250,000円
24回	初回14,200円・12,100円×23回
36回	初回10,000円・8,500円×35回

富士通 FM77AV20



- FM77AV20-2
  3.5インチ640KBマイクロFD搭載。すぐにでも楽しめる多彩な機能。つかいこなせば広がる可能性。実力がうれしいFM77AV20。
- FMTV-153
  2000文字対応。15インチステレオ音声多重機能。カラーディスプレイテレビ。

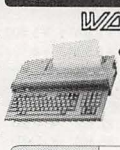
標準価格 276,000円

商品番号 108	一括払価格 190,000円
24回	初回10,700円・9,200円×23回
36回	初回9,700円・6,400円×35回

富士通 周辺機器

■ビデオコンバーター	FMAV-101	
標準価格58,000円	特価49,000円	
■ビデオデジタイズカード	FM77-412	
標準価格16,800円	特価14,000円	
■カラー漢字熱転写プリンタ	FMPR-203B	
標準価格80,000円	特価68,000円	
■ステレオ ミュージックボックス	FMAV-401	
標準価格58,000円	特価49,000円	
■モデムカード 1200	FM77MD201	
標準価格39,800円	特価34,000円	
■インテリジェントマウス	FMMD-101	
標準価格12,800円	特価11,000円	

SANYOワープロ・パソコン WAVY 77 MSX2

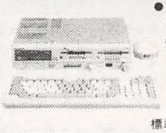


- PHC-77
  本体とキーボードを折りたためばラジカセのようになるスタイルに。MSX2パソコンとパーソナル・ワープロの2つの機能を持った、とてもおしゃれなワープロ・パソコン。

標準価格 138,000円

商品番号 112	一括払価格 98,000円
24回	初回6,560円・4,700円×23回
36回	初回5,040円・3,300円×35回

SONY HIT BIT PRO MSX2

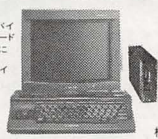


- HB-F900
  余裕で楽しめる256Kバイトのメインラムキーボードを苦手とする人のためにマウス標準装備。プロ本体にディスクドライブを2基装備。

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

SONY HIT BIT F1 MSX2



- HB-F1
  MSX2ホームコンピュータ
- HBD-20W
  プロッピーディスクドライブ
- CPV-14CD2
  トリニトロンカラーディスプレイテレビ
- HBK-0821
  RGBマルチケーブル

標準価格 170,900円

商品番号 118	一括払価格 140,000円
24回	初回7,400円・6,800円×23回
36回	初回7,700円・4,700円×35回

ナショナル パナソニック A1 MSX2



- FS-A1
  MSX2パーソナルコンピュータ
- FS-FD1
  プロッピーディスクドライブ
- TH-14G1
  パソコン対応カラーテレビ
- FS-VC3011
  RGBケーブル

標準価格 143,600円

商品番号 120	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

ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
  連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時)。基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K。ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35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。
- 振込をご希望の方は、必ずお振込前にお電話又はおハガキで、お知らせ下さい。
  〈銀行振込〉協和銀行・久里浜支店　当座No.2945
  〈郵便振替〉横浜9-42177

▶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%
- ⑤FAXでも注文OK FAX：0468(48)3273
- 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

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

X1対応版新登場 大好評!! マデリーン

タケルの独自ソフト！安さ究極、もう、パッケージでは買えない!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
★アスピックスペシャル		¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	(k)(l) XIDは除く
★マデリーン		¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(k)(l)
ヘルプ		¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	(c)(d)(e)(f)(g)(h)
へらくれす		¥5,600	¥4,200	KGDソフト	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)
フリプシーデラックス		¥4,000	¥2,000	コムパック	(d)(e)(f)
タケル伝説		¥5,600	¥2,800	PONYCA	MSX、II(8K)
ザ・ブラックバス		¥4,800	¥4,000	HOT-B	MSX、II(32K)
フォールフェル		¥5,000	¥2,500	タケルソフト	MSX、II(16K)
キャノンターボ		¥5,000	¥2,500	ジャスト	MSX、II(16K)



急げ、今なら無料配達。

品切れ無しの頼もしさ。

ソフト5本買うと1本プレゼント!! ステキなTAKERUクーポンシステム。

ベストヒットの新作・名作がゾクゾクしかも、2〜3割引!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
DAIVA(ディーヴァ)		¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(k)(l)
エルスリード		¥7,200	¥6,000	NCS	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(k)(l)
グイン・サーガ		¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	(a)(b)(c)(d)(e)(f)
敵は海賊・海賊版		¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
レリクス(RELICS)		¥7,200	¥5,400	ポーステック	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)(k)(l)
殺人倶楽部		¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(k)
未来		¥7,800	¥6,200	ザインソフト	(c)(d)(e)(f)(k)(l)
バビロン		¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
α(ALPHA)		¥5,900	¥4,400	スクウェア	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)(k)(l)
メルヘンヴェールI		¥7,900	¥5,900	システムサコム	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(k)(l)
カサブランカに愛を		¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	(c)(d)(e)(f)(g)(h)
新ベストナインプロ野球		¥6,800	¥5,100	アスキー	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)
抄本 三国志		¥8,800	¥7,500	KOEI	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(k)(l)
ハイドライドII		¥6,800	¥5,800	T&Eソフト	(c)(d)(e)(f)(g)(h)(i)(j)(k)(l)
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンフルメディア販売	(c)(d)(e)(f)(g)(h)
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンフルメディア販売	(c)(d)(e)(f)(g)(h)

●「代筆」はスーパー春望、ジェット、ユーカラK2、ユーカラ用のどれかを御指定ください。

※当通信販売によって販売されるソフトは、ソフトベンダー武尊によって製造されたソフトです。

バラエティ豊かに、売れ筋ソフトもビシバシ安い!!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
アルゴー		¥7,500	¥6,000	KSK	(a)(b)(c)(d)(e)(f)
詰碁セミナー		¥6,800	¥5,100	JDS	(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)
BINGO		¥6,800	¥5,100	JDS	(i)(j)
ザイダー・バトルオブペガス		¥5,800	¥4,900	コスモス・コンピューター	MSX、II(8K)
忍者くん		¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
忍者じゃじゃ丸くん		¥5,700	¥4,800	ジャレコ	MSX、II(8K)
谷川浩司の将棋指南		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
プロフェッショナル麻雀		¥6,800	¥5,400	シャノアール	MSX、II(8K) (c)〜(l)
ザナック		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷		¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
満月城の戦い(伊賀忍法帖)		¥4,800	¥4,100	CASIO	MSX、II(8K)
イーガー皇帝の逆襲		¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
コナミのサッカー		¥4,800	¥3,800	コナミ	MSX、II(8K)
バレーボール(アタックフォー)		¥5,500	¥3,800	バックスソフトニカ	MSX、II(8K)

注: 対応機種 (a)PC-8801mkIIMH (b)PC-8801mkIIFH (c)PC-8801mkIIMR (d)PC-8801mkIIFR (e)PC-8801mkIITR (f)PC-8801mkIISR (g)PC-8801mkII (h)PC-8801 (i)FM-NEW7 (j)FM-7 (k)X-I turbo (l)X-Iをそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSXIIがROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

ジャンル: アクション アドベンチャー シミュレーション テーブルゲーム パズルゲーム ロールプレイング Bビジネスをそれぞれ示します。

注文方法

a. 御希望のソフトを選んで下さい。
b. 注文書を添えて郵便局で現金書留にてお申し込み下さい。電話による申し込みの場合、入金確認後(銀行振込)、ソフトを発送させていただきます。
c. リストに無いソフトは、お電話にてお問い合わせ下さい。カタログを送付させていただきます。

お電話でのお問い合わせは ☎(0532)32-7851(代)

●受付時間
10:00〜18:00 水曜定休日
土・日曜・祝・祭日 18:30迄

●銀行振込口座
第一勧業銀行 豊橋支店
普:453-100-9881

compit コムビット sala サーラ (ガスビル sala 1F)

〒440 豊橋市白河町100番地

注文書

フリガナ			ソフト名	メディア	機種	価格
住所	☎( ) -					
フリガナ						
氏名	様					
年令	職業	日付	合計金額			

ゴールデンウィーク特別セール！

〈販売価格例〉

新品
NEC PC8801MkIISR …… ¥168,000（限定5台）
NEC PC8801VA …… ただ今予約受付中

新品 初心者から、マニアまで一線を超えた高性能機種

得

ブラックセット
NEC PC-8801FH/30
NEC PC-KD862
¥199,800

●お買い求めの方には中古ゲームソフトをもれなく1本さし上げます。

下取り とってもお得な下取り交換

NEC PC8801 30 ＋ ¥150,000
NEC PC8801 SR ＋ ¥120,000
NEC PC8801 FR ＋ ¥130,000
▶ ブラックセット NEC PC8801FH/30 ＋ NEC PC-KD862

中古 〈販売価格例〉

NEC PC8801SR30 …… ¥115,000～
NEC PC8801FR30 …… ¥105,000～
NEC PC8801 30 …… ¥70,000～
富士通FM-7 …… ¥10,000～
富士通MSX各種 …… ¥15,000～

UP'Sイベント情報
- 毎週木曜日タイムバーゲン
- 毎週木曜日2Dディスケットつかみ取り大会
- 中古ゲームソフト高価買取り

UP'S INN会員募集中
- あなたが作る、あなたの為の、貴方のパソコンブース
詳しくはお電話で!!
TEL 03(257)0569

中古ファミコン本体・ソフトがとにかく安い

〈情報ステーション〉

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
▶受付時間 AM10:00～PM6:30(日・祝祭休)

東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。

社団法人 日本通信販売協会会員
UP'S
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
（屋上にCAVの看板有り）
TEL 03(257)0490(代)



■販売元
TW サードウェーブ
本社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-21鳥山ビル5F
TEL 03(257)0569

※UP'Sは、サードウェーブ中古ショップの名称です。安さと信頼でご奉仕致します。従業員一同皆様のお越しをお待ちいたしております。尚、本社4Fビジネス専門のショールームもご利用下さい。

〈ノーブランド品〉品質保証

MD-2HD 10枚 ¥1,750
FD-2D 10枚 ¥2,980
MD-2D 10枚 ¥430
MF-2DD 10枚 ¥2,300

安いでしょう！

〈サプライ〉

フロッピーケース 5インチ用（鍵付）

DD-120L（120枚用）	¥6,800→¥1,680
DD-100L（100枚用）	¥5,500→¥1,600
DD-70L（70枚用）	¥4,500→¥1,180
DD-50L（50枚用）	¥4,000→¥1,100
DD-40L（3.5インチ・40枚）	¥4,500→¥1,180

モニターベース

12インチ～14インチ用	¥8,800→¥2,980
14インチ～16インチ用	¥12,000→¥3,500

〈メーカー品〉

	MD-2D	MD-2DD	MD-2HD	FD-2D	MF-2D	MF-2DD	MF-2HD
A社	¥980	¥1,650	¥1,980	¥2,980	¥3,200	¥3,980	——
B社	¥1,780	¥2,800	¥3,400	¥3,950	¥4,700	¥5,500	¥9,200
C社	¥1,700	¥2,650	¥2,800	¥3,900	¥4,400	¥5,400	¥9,800
D社	¥1,550	¥2,250	¥2,700	¥3,600	——	¥4,700	——
E社	¥1,650	¥2,600	¥2,880	¥3,750	¥4,300	¥4,900	¥9,200
F社	¥1,950	¥2,750	¥3,300	¥4,150	¥4,400	¥5,500	¥9,900
G社	¥1,780	¥2,400	¥2,800	¥4,150	¥4,400	¥5,600	¥9,200

●ディスケット会員募集中!!

★プライスリストがありますので、電話かハガキにてご請求ください。

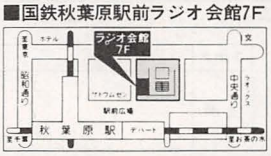
全国どこでも配達OK!!

●数量が多い場合は、特別プライスにて販売いたします。
●学校・法人関係大歓迎。

銀行振込、現金書留をご利用の場合
振込先銀行●三菱銀行秋葉原支店当座9015242
三和銀行秋葉原支店当座300248
郵便振替●東京 2-21258

アキハバラ
エフ商会
営業時間●AM10:00～PM7:00
tel.03-251-7461
〒101東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F

■国鉄秋葉原駅前ラジオ会館7F



ファミコン 本体 ディスク 買います!!

中古カセット
- 3本で定価3,000円　4本で定価4,500円
- 5本で定価5,000円　6本で定価5,500円

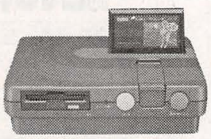
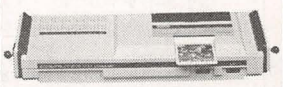
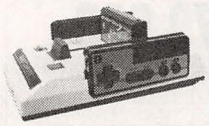
以下の新作ソフト1本と交換します。
（数量に限り有り）

（注）下のソフトと箱や説明書のないものは古いので0.5本とかぞえます。（2本で1本になります）

- ●アストロロボ ササ
- ●ポパイ
- ●ドンキーコング3
- ●クルクルランド
- ●バルーンファイト
- ●ピンボール
- ●フォーメーションZ
- ●ポパイの英語遊び
- ●ドンキーコングJr.
- ●バンゲリングベイ
- ●スーパーアラビアン
- ●ロードファイター
- ●スペースインベーダー
- ●ドンキーコング
- ●ドンキーコングの算数遊び
- ●デビルワールド
- ●エキサイトバイク
- ●アーバンチャンピオン
- ●F1レース
- ●エクセリオン
- ●ゲイモス
- ●フロントライン
- ●フィールドコンバット
- ●バルトロン
- ●バーガータイム
- ●グラディウス
- ●アーガス
- ●ルート16
- ●ダウボーイ
- ●10ヤードファイト
- ●バトルシティ
- ●バイナリーランド
- ●ハードウィーク
- ●テグザー
- ●ロットロット
- ●1942
- ●ハイドライドスペシャル
- ●エレベーターアクション
- ●グーニーズ
- ●ボコスカウォーズ
- ●エグゼドエグゼス

（注）下のソフトは交換できません。
●ダックハント●ピストル●ワイルドガンマン●ホーガンズアレイ●オリンピック各種●けいさんゲーム各種

ファミコン本体、ディスクシステム各
3,000円～6,000円で買います。（こわれていてもOK!）
（注）未成年の人は、お父さん お母さんのきょかを得てね!

ディスクでもカセットでもあそべる Ⓐシャープツインファミコン 定価 32,000円	ⒷSEGAマークⅢ 大特価 12,800円	Ⓒナショナル MSX2 A1 大特価 26,800円	Ⓓファミコン 大特価 12,800円
			

●上記商品A、B、Cはファミコン本体、ディスクの下取りもOK!

中国電化サービス

〒733 広島市西区庚午北2-9-7 TEL 082(271)3511、FAX (271)4706

★ご注文は現金書留または郵便振替（広島3－13300）で住所、氏名、電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換はほしいソフト名を明記してください（第3希望まで）合計金額10,000円以上、送料サービス、10,000円未満、送料800円。

全国のファミコン・ファンの方に買います。売ります。交換します。まずはお電話を!!

●箱・マニュアルは必ずつけて下さい。ついていない物は2本で1本となります。（気を付けて）

●下記のソフトは古いので交換に応じられません。

- ポパイ
- ポパイの英語遊び
- ドンキーコング
- ドンキーコング3
- ドンキーコングJr.
- ドンキーコング算数遊び
- アストロロボSASA
- フォーメーションZ
- F1レース
- バーガータイム
- バトルシティー
- ハイドライドスペシャル
- エクセリオン
- バイナリーランド
- エレベーターアクション
- グラディウス
- アーバンチャンピオン
- オリンピック
- ケイモス
- アーガス
- ハードウィーク
- クルクルランド
- バンゲリングベイ
- デビルワールド
- フロントライン
- テグザー
- バックランド
- ボコスカウォーズ
- スーパーアラビアン
- エキサイトバイク
- フィルドコンバット
- ロットロット
- ダウボーイ
- エグゼドエグゼス
- ビストル
- ロードファイター
- バルトロン
- 10ヤードファイト
- 1941
- マリオブラザース
- ダックハント
- ゼビウス
- ホーガンズアレイ

注文は現金書留か、口座振込みで
広島信用金庫中広支店 口座番号（普）042108 システム・ヒロシマ

システム・ヒロシマ

広島市西区三條2－7－2 ☎082(230)0089　FAX 082(230)0089
販売協力店　ファミコンショップ・プラザ ☎082(238)9847

●交換物	中古 3本→定価	￥3,000	新作ソフト
	4本→	￥4,500	
	5本→	￥5,000	
	6本→	￥5,500	

●下記のソフト高く買います。
（人気の有る物は特に買い取りOK）
ギャラクシァン、ギャラガ　￥1,000
スペースインベーダ　￥1,800
シャープツインファミコン ファミコン本体、ディスク、その他家電商品全般大特価にて販売!!

キリトリ線

申込書

フリガナ	年令
氏名	才
住所　TEL	

		希望ソフト
	新作ソフトを買いたい。	第一希望
	中古ソフトと新品ソフトを交換したい。	第二希望
	中古ファミコン、本体ディスクを売りたい。	第三希望
	中古ソフトを売りたい。	

豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

注文№B-1



ビデオアートボード対応、PC-KD862のセット、又、ブラックタイプもあります。詳しくはお電話にて…

パソコンラック付
(ラックなしでもOK/詳しくは電話にて)

PC-8801FH/30

4050文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801FH/30 ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥ 89,800
ナカバヤシ HA-10(パソコンラック) ¥23,000
定価合計 ¥280,000

特価**179,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,330	8,700×23
	36	0	6,670	6,100×35

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡFR/30	55,000円
PC8801mkⅡ/30	75,000円
PC8801mkⅡ/20	90,000円

注文№B-2



パソコンラック付
(ラックなしでもOK/詳しくは電話にて)

PC-8801MH

4050文字カラーディスプレイセット
NEC PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥ 89,800
ナカバヤシ HA-10(パソコンラック) ¥23,000
定価合計 ¥320,800

特価**208,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,340	7,100×35
	42	0	9,960	6,200×41

(本体のみ)

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡMR	75,000円
PC8801mkⅡFR/30	85,000円
PC8801mkⅡ/30	105,000円

注文№B-3



16ビットのパワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた。

(マウス標準装備)

PC-88VA

NEC PC-88VA ¥298,000
(本体特価 ¥283,100)
14インチ4050文字アナログディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥387,800

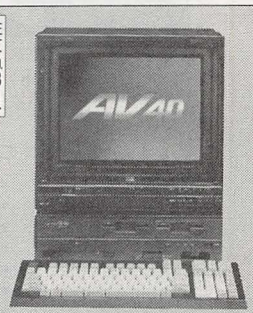
特価**電話にて激安**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	12,180	9,000×35
	48	0	7,400	7,200×47

NEC PC-88VA ¥298,000
(本体特価 ¥283,100)
NEC PC-KD862 ¥99,800
(本体特価 ¥94,810)
定価合計 ¥397,800

特価**電話にて激安**

注文№B-4



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**219,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,370	7,400×35
	48	0	7,400	5,900×47

(本体のみ)

下取機種	下取差額
FM77-AV2	93,000円
FM77-L2	119,000円
FM-new7+5FDD(DUAL)	109,000円

(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。)

情報機器株式会社

ノバ NOVA 情報機器(株)

日本一の品揃え

プリンター

- ●スター精密 **TR-24CL** ¥ 69,800➡ **49,800円**
  (PC、FM、X1用、24ドット、熱転写カラー、ケーブル付)
- ●スター精密 **AR2415** ¥144,000➡ **96,000円**
  (PC用、第1・第2水準装備、ケーブル付)
- ●エプソン **VP-85K** ¥118,000➡ **89,000円**
  (PC、FM、X1用、カプセル、ケーブル付、ドットマトリクス)
- ●エプソン **VP-135K** ¥148,000➡**109,000円**
  (PC、FM、X1用、カプセル、ケーブル付、ドットマトリクス)
- ●エプソン **AP-80K** ¥ 69,800➡ **41,800円**
  (PC、FM、X1用、カプセル、ケーブル付)
- ●シャープ **CZ-8PC1** ¥ 69,800➡ **49,800円**
  X1用(熱転写カラー漢字プリンタ、ケーブル付)
- ●ブラザー **M-1724P** ¥148,000➡**108,000円**
  (PC、FM用、スーパー割付名人、ケーブル付)
- ●NEC **PC-PR406M** ¥ 59,800➡**電話にて激安**
- ●NEC **PC-PR101TL** ¥ 79,800➡**電話にて激安**
- ●NEC **PC-PR201TL** ¥135,000➡**電話にて激安**

マウス

- ●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**
- ●ハル研 **HTB-10** ¥ 14,800➡ **9,800円**

モデム

- ●オムロン **MD-1200A** ¥ 34,800➡**25,200円**
- ●エプソン **SR-30** ¥ 19,800➡**15,800円**
- ●アイワ **PV-A1200** ¥ 39,800➡**29,800円**
- ●アイワ **PV-D10** ¥ 32,000➡**24,000円**
- ●NEC **PC-CM202** ¥ 43,800➡**電話にて激安**
- ●NEC **PC-CM201** ¥ 24,800➡**電話にて激安**
- ●日本メディアネットワーク **JM-1200S** ¥ 48,000➡**35,000円**

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。
中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべて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
  3〜60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 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

注文No.B-5



X1 turbo III パソコンテレビ 限定30セット

CZ-870C ¥168,000
CZ-870D ¥109,800
定価合計 ¥277,800

特価 181,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,130	6,100×35
	48	0	5,000	4,900×47

（本体のみ）

下取機種	下取差額
X1Turbomodel30	69,000円
X1Fmodel20	85,000円
X1Turbo2	50,000円

注文No.B-6



X1 turbo Z パソコンテレビ 限定30セット

CZ-880C ¥218,000
CZ-600D ¥129,800
定価合計 ¥347,800

特価 253,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	10,190	8,600×35
	48	0	9,300	6,800×47

（本体のみ）

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1Fmodel20	120,000円
X1Fmodel10	147,000円

注文No.B-7



PC-9801VX2 限定30セット

NEC PC-9801VX2 ¥433,000
（本体特価 ¥411,350）
サンヨー CMT-146L ¥ 89,800
定価合計 ¥522,800

特価 電話にて激安

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	12,700	9,300×47
	60	0	7,920	7,900×59

NEC PC-9801VX2 ¥433,000
（本体特価 ¥411,350）
サンヨー CMT-146L ¥ 89,800
一太郎 ¥58,000
定価合計 ¥580,800

特価 電話にて激安

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	10,900	10,500×47
	60	0	12,360	8,800×59

大好評MSX2に熱い視線



Panasonic A1 注文No.B-8
ナショナル FS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本付 ジョイパット付
特価 28,800円



SONY HB-F1
SONY HB-F1 ¥32,800
5,800円のソフト1本付
注文No.B-9
特価 29,500円

MSX2用周辺機器

- カシオ日本語ワードプロセッサーユニット MW-24(MSX2用) ¥39,800 特価 27,800円
- ナショナルワープロプリンター FS-PW1(MSX2用) ¥49,800 特価 38,500円
- SONY3.5"フロッピーディスクドライブ HBD-20W(MSX2用) ¥44,800(インターフェース込) 特価 34,800円
- ナショナル3.5"フロッピーディスクドライブ FS-FD1(MSX2用) ¥44,800(インターフェース込) 特価 34,800円
- ナショナルMSX標準モデム FS-CM820 ¥29,000 1200bps/300bps 特価 22,500円
- 通信カートリッジ HB1-300 ¥24,800 特価 19,500円
- データレコーダ(倍速OK) PHC-DR2 ¥12,800 特価 8,000円

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

超特価特選中古パソコン／全品完全保証付

日本一の大特価

CPU

富士通	FM-7	¥ 18,000ぎ
	FM-new7	¥ 19,800ぎ
	FM-77AV2	¥ 79,800ぎ
	FM-77AV20-2(新同)	¥100,000
	FM-77AV40(新同)	¥136,000
NEC	PC-6001mkⅡSR	¥ 18,000ぎ
	PC-8801	¥ 28,000ぎ
	PC-8801mkⅡ/30	¥ 59,800ぎ
	PC-8801mkⅡSR/30	¥108,000ぎ
	PC-8801mkⅡFR/30	¥ 65,000ぎ
	PC-8801mkⅡMR	¥109,000ぎ
	PC-8801FH	¥124,000
	PC-8801MH	¥154,000
	PC-9801	¥ 78,000ぎ
	PC-9801U2	¥ 99,800
	PC-9801UV2	¥215,000ぎ
	PC-9801VM21	¥275,000
	PC-9801VX2	¥298,000
	PC-98LT-1	¥175,000
	PC-98LT-2	¥217,000
シャープ	X1C	¥ 19,800ぎ
	X1CS	¥ 19,800
	X1CK	¥ 19,800
	X1Fmodel10	¥ 19,800ぎ
	X1Gmodel10(新同)	¥ 49,000
	X1Gmodel30(新同)	¥ 79,000
	X1ターボⅢ(新同)	¥119,000
	X1ターボZ(新同)	¥157,000
	MZ-1500	¥ 15,000ぎ
	HB-10(MSX)	¥ 9,000
	HB-101(MSX)	¥ 9,000

プリンター

シャープ	CZ8PD2S	¥ 29,800ぎ
NEC	NM-9400	¥ 99,800
	PC-PR201H2	¥178,000
	PC-PR201F	¥114,000
	PC-PR406M	¥ 42,000
	PC-PR101TL	¥ 58,000
	PC-PR201TL	¥ 98,000
スター	TR24(新同)	¥ 29,800
	TR24CL(新同)	¥ 48,000
	AR2415	¥ 96,000
エプソン	MP-100	¥ 19,800
	RP-80	¥ 25,000
	VP-85K(新同)	¥ 85,000
	AP-80K(新同)	¥ 39,800

ディスクユニット

NEC	PC8881	¥ 89,800
	PC9881K	¥168,000
シャープ	CZ-503F(新同)(X1用シングル)	¥ 39,000
	CZ-502F(新同)(X1用デュアル)	¥ 73,000
TEAC	FD-55BV(新同)(PC88mkⅡ、SR用)	¥ 25,000
東京電子	LFD-550(88用)	¥ 39,800

ディスプレイ

シャープ	CU-14G	¥ 33,200
	CU-14A4(新同)	¥ 49,800
	CZ-820DE	¥ 55,800
サンヨー	CMT146L(新同)(40X文字、カラー、アナログ、デジタル)	¥ 46,000

ワープロ

NEC	PWP-70G	¥132,000
	PWP-50G	¥ 77,000
シャープ	WD-250F(新同)	¥ 64,000
キヤノン	CW-350(新同)	¥ 84,000
	CW-360(新同)	¥143,000
富士通	オアシスライトF-ROM7	¥ 75,000
東芝	JW-R70F2(新同)	¥ 86,000
エプソン	PWP-950LX(新同)	¥ 85,400
	PWP-1000G(新同)	¥135,800
カシオ	HW-900F	¥ 46,500
	HW-300	¥ 23,200

その他デバイス

シャープ	CZ8BS1(新同)	¥ 18,800
	CZ8BV1(新同)	¥ 31,000
富士通	FM77-411	¥ 19,300
各種データレコーダ		¥ 5,000ぎ

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

BM6月号 商品申込用紙

送料は地域によって多少異なります。(在庫の確認をしてください。)
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	

第2種情報処理技術者。通産省国家資格。

国家試験 合格対策通信講座

今、スタートが最適です。早い準備で合格!

★試験範囲の4科目を短期重点指導します。

ただいま、
昭和62年度
合格資料
無料呈!

●今、情報処理技術者が不足!
コンピュータの技術進歩と設置台数の急増により技術者が不足。企業や官庁で情報処理の有資格者を求めています。昇進昇給に有利な資格。

●国家試験合格対策講座を開講中!
実戦即応の教材と実戦模試・ポイント指導で本試験の合格力を養成!過去5年間の出題傾向と本年度の対策指導。試験範囲の4科目重点指導。

●通産省国家試験は年2回実施!
第2種情報処理の受験資格は学歴・年齢・性別・経験など問いません。試験地は全国17都府県市。4科目の筆記試験で年2回実施されます。

●超人気。コンピュータ国家資格!
この難関を1回でパスするには、試験範囲を効率よくマスターすることが必要。あなたも、早目に準備して合格へ!本講座がお手伝いします。

＊資料を希望の方はハガキか電話で下記へ!

財団法人 実務教育研究所 情報処理受験部
〒160 東京都新宿区大京町4の345
☎03(357)8153

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/ パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

好評発売中



❖BASIC大研究



❖UFOゲーム大作戦

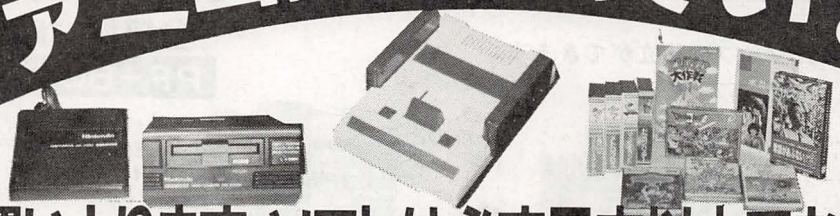


❖BASIC言語辞典

定価 各800円

日本マイコン流通センター

ファミコン本体ディスクソフト買います



その1 買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

※箱・説明書がない場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。
※お店へ持って行くと3本より買取りします。
★人気ソフト・新しいソフトは高価買取りします。

お店へ持って行くか、下の申込書に書いて送って下さい。
一週間ぐらいで計算してその金額をお届けします。

※下のソフトは古いので買取価格¥100です。
●ワイルドガンマン●ホーガンズアレイ●フィールドコンバット●エクセリオン●ハイパーオリンピックシリーズ●ヴォルガードⅡ●アストロロボササ●ゲイモス●フォーメーションZ●スカイデストロイヤー●頭脳戦艦ガル●フロントライン●ボコスカウォーズ●ロードファイター●バルーンファイト●クルクルランド●チャレンジャー●デグザー●エグゼドエグゼス●ジャイロダイン●デビルワールド

その2 ファミコン本体の故障品も買います。

※買取価格は¥2,000前後です。はじめにハッキリ故障品と言ってお申込み下さい。

その3

ファミコン、ディスクシステムを売りたい方は、ジョイスティックやソフト他などもいっしょに買いますので、お店へ持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便でまとめて送って下さい。一週間ぐらいでその代金をお届けします。

PC-8801 PC-9801 用ディスクソフト買います!

●ディスクソフトは必ず5本以上、箱・説明書付に限ります。
●買取価格は人気・発売時期によって変ります。
★まとまったらお店に持って行くか、下の申込書に書いて郵便小包か宅急便で送って下さい。 到着次第計算してその金額をお届け致します。お電話によるお問い合せはできません。

ファミコン中古本体ディスクソフト売ります

●ファミコンソフト……480より
●パソコンソフト……980より

注意 ソフトはお店に来てくれた方だけのサービスです。お電話によるお問合せ、通信販売はできません。ぜひご来店下さい。

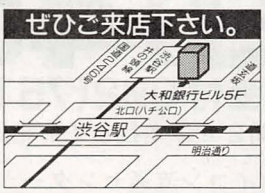
中古本体ディスクの価格については お電話にてお問合せ下さい。

★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、●中古ファミコンソフトの価格表●新作ソフト割引券と価格表 ●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
㈱日本マイコン流通センター
G・B係
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2
大外ビル
東京 ☎03[463]4460

ぜひご来店下さい。



小資本開業!/加盟店募集! 詳しくはお問い合せ下さい。

キリトリ線

〈申込書〉 昭和 年 月 日

フリガナ		年令	
氏名			オ
住所〒			
TEL		保護者氏名	

売りたい品物

品名			
1		5	
2		6	
3		7	
4		8	
		9	

書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。 Ⓑ6月号

全国通信販売 渋谷駅前店 日本マイコン流通センターへ

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。

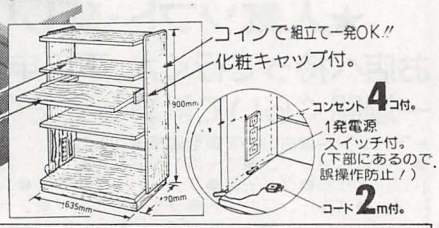
全機種対応

PF-6の特徴

- キーボードがラックの内に収納できる引出し棚付
- 一発電源スイッチ付(コンセント4連)
- 高級木目調(ワインローズウッド)
- キャスター付(ストッパー付キャスター使用)
- コンパクトで場所をとらない
- 強化木材なので強度バツグン
- 棚の高さは自由自在、5段棚(20mm間隔)
- 収納幅 595mm



定価¥29,800 5,000台突破記念特価 ¥18,800



コインで組立て一発OK!!
化粧キャップ付。

棚位置自由自在
前後スライド
移動棚・1枚付。
木目調。どこに置いてもピッタリ!!

新製品

強い
重量感
便利
自信作



最新多機能デスク PC-160MKII

定価¥56,000
発売記念特価
¥39,800

プリンタ台の高さは本体台より18cm～65cm調整可能

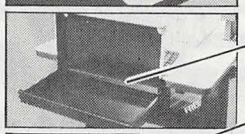
頑丈設計

実用新案
特許出願中

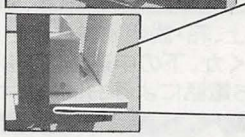
830～1300(上)
700(幅)×650 (下)×650(奥行)
(高さ)



引き出し付。フタがついているからテーブルとしても、マウス台としてもOK!



引き出しの中にはマニュアル、筆記用具など収納



プリンタ用紙をホールドする為にデスク部にカットを入れました。(ペーパーずれを防ぎます)
壁にピッタリつけてもOK!

強さを誇る7.5cmのスチール足

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(ストッパー付キャスター使用)

新製品発表!
PC-8MKII、PC-9MKIIにひき出しユニット(別売)を無料サービス中!
プリンタ台調整可能

PC-1



処分特価 ¥19,800
定価 ¥38,000
600(幅)×930(高さ)×740(奥行)
700(〃)

PC-8MKII 新製品



発売記念特価 ¥34,800
定価 ¥48,500
900(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(〃)

PC-9MKII 新製品



発売記念特価 ¥39,800
定価 ¥56,500
1200(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(〃)

当社オリジナル・アイデアディスク 歩分徒0 渋谷駅前店展示中!ご来店下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

パソコンデスク受付
東京03(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・お問合せは本社までお電話下さい。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2－3－2 (株)日本マイコン流通センター
●お振込先 ／ 大和銀行渋谷支店 普 6400197

日本マイコン流通センター

らくらくクレジットでお申し込み！

全国どこでもお電話一本！渋谷駅前徒歩0分！

PC-98XLモデル2
N5924専用ディスプレイセット
合計定価 ¥808,000
限定6台
特価 ¥598,000

回数	1回目	2回目以降
48回	¥17,280	¥16,300

PC-9801VX2
定価 ¥433,000
限定9台
特価 ¥309,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥11,750	¥10,700

PC-8801MH
定価 ¥298,000
限定5台
特価 ¥155,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 8,250	¥ 5,300

PC-9801VM21
定価 ¥390,000
限定11台
特価 ¥279,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,750	¥ 9,600

PC-98LTモデル1
定価 ¥238,000
限定7台
特価 ¥174,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 7,500	¥ 6,000

PC-KD854
4050文字モニター
定価 ¥89,800
限定16台
特価 ¥54,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 5,828	¥ 5,000

PC-KD853
4050文字、0.31ドットピッチ
定価 ¥118,000
限定10台
特価 ¥82,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 5,704	¥ 4,000

PC-TV352
定価 ¥115,000
- 4050文字 2000文字切換
- アナログ・デジタル、ビデオ入力端子
- 15インチテレビ機能付

限定7台
特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 4,464	¥ 3,900

TOEI FTC-12GTS-A
4050文字モニター
定価 ¥83,000
限定6台
特価 ¥46,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 4,648	¥ 4,300

SHARP CU-14G
2000文字モニター
定価 ¥40,800
限定11台
現金特価 ¥28,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 7,500	¥ 6,000

●今回、超特選した新古・中古（使用2ヶ月以内）など、ほとんど新品同様の品を集めました。自信を持っておすすめできる品々です。

今月の超特選品

分割支払いOK！
全国完全保証1年付！

PC-PR201HC
136桁カラー漢字プリンタ
定価 ~~¥308,000~~
限定6台
特価 ¥138,000

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 8,000	¥ 4,700

NM-9950
136桁カラー漢字プリンタ
定価 ~~¥245,000~~
限定9台
特価 ¥149,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 5,250	¥ 5,200

PC-PR201T
136桁熱転写漢字プリンタ
定価 ~~¥170,000~~
限定6台
特価 ¥94,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥ 6,500	¥ 3,200

PC-PR101L
80桁漢字プリンタ
定価 ~~¥175,000~~
限定7台
特価 ¥74,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥5,464	¥3,600

PC-PR201F
定価 ¥188,000
特価 ¥139,800

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,750	¥4,800

Star TR-24CL
PC用日本語熱転写カラープリンタ
定価 ~~¥69,800~~
現金特価 ¥47,800

CASIO MW-24
MSX、MSX2用日本語ワープロプリンタ
定価 ~~¥39,800~~
現金特価 ¥26,800

PC-9800シリーズソフト
新・一太郎
定価 ¥59,000
特価 ¥43,500

LOTUS 1-2-3
定価 ¥98,000
特価 ¥77,000

PF-5パソコンラック
電源コンセント付・棚板自由
正価 ~~¥24,800~~
限定26台
特価 ¥12,800

ご来店大サービス特価

※通信販売は行ないません。

- ディスケット
  - 5インチ2D（10枚1箱）……¥ 590
  - 2HD（10枚1箱）……¥2,300
- PC-98用増設RAM
  - 1M RAM……¥23,000 ソフト付
  - 1.5M RAM ¥32,000 ソフト付
  - 2M RAM ¥39,000 ソフト付
- ディスケットケース
  - 5インチ・70枚収納・カギ付…定価 ¥5,000
  - 安い！……¥1,600

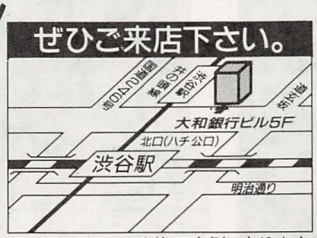
今すぐお電話！

"特選品コーナーを見た"と言って電話下さい！
限定品ですのでお早めに！

特選品受付 03[463]4455（ヨシココ）

●お振込先／大和銀行渋谷支店 普6400197
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

安い！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！

ズバリ お電話にて！

モデル30

注文番号 B-F01 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	¥10,720	¥10,000	なし
24回	¥ 8,920	¥ 6,600	¥20,000×4
36回	¥10,000	¥ 7,000	なし
48回	¥ 8,740	¥ 5,500	なし

注文番号 B-F02 お買得セット

PC-8801FH30(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 ~~¥272,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 9,820	¥ 8,500
36回	¥ 7,500	¥ 6,000
48回	¥ 7,040	¥ 4,700

モデル20

注文番号 B-F03 モデル30 純正セット

PC-8801FH30(本体)
PC-KD854(純正モニター)
合計定価 ~~¥257,800~~

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	¥11,300	¥ 9,000	なし
24回	¥ 7,200	¥ 5,700	¥20,000×4
36回	¥ 7,250	¥ 6,400	なし
48回	¥ 7,350	¥ 5,000	なし

注文番号 B-F04 モデル20 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	¥ 8,520	¥ 8,300	なし
24回	¥ 6,720	¥ 4,900	¥20,000×4
36回	¥ 8,250	¥ 5,800	なし
48回	¥ 5,190	¥ 4,600	なし

モデル10

注文番号 B-F05 モデル20 お買得セット

PC-8801FH20(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1箱)
合計定価 ~~¥242,000~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,100	¥ 7,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,300
48回	¥ 5,650	¥ 4,200

注文番号 B-F06 モデル10 お買得セット

PC-8801FH10(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
データレコーダー(新古品)
合計定価 ~~¥202,400~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,560	¥ 6,400
36回	¥ 7,500	¥ 4,500
48回	¥ 3,720	¥ 3,600

PC-8801MH セット



注文番号 B-F07 純正セット

PC-8801MH(本体)
PC-KD862(純正モニター)
合計定価 ~~¥307,800~~

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥12,740	¥11,400	なし
24回	¥ 8,640	¥ 8,100	¥20,000×4
36回	¥11,250	¥ 8,000	なし
48回	¥ 9,130	¥ 6,300	なし

大特価 お電話にて！

注文番号 B-F08 お買得セット

PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥297,800~~

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	¥10,780	¥10,100	なし
24回	¥ 8,980	¥ 6,700	¥20,000×4
36回	¥ 9,000	¥ 7,100	なし
48回	¥ 6,660	¥ 5,600	なし

大特価 お電話にて！

PC-9801VM21 セット



注文番号 B-F09 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	¥13,750	¥12,000	なし
36回	¥ 9,250	¥ 8,700	¥20,000×6
48回	¥12,770	¥ 9,400	なし
60回	¥12,760	¥ 7,900	なし

大特価 お電話にて！

注文番号 B-F10 お買得セット

PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
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	¥14,250	¥11,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 8,400	¥20,000×6
48回	¥11,690	¥ 9,200	なし
60回	¥13,520	¥ 7,700	なし

大特価 お電話にて！

PC-9801VX2 セット



注文番号 B-F11 純正セット

PC-9801VX2(本体)
PC-KD854(純正モニター)
合計定価 ~~¥552,800~~

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
36回	¥11,500	¥ 9,600	¥20,000×6
48回	¥10,540	¥10,200	なし
60回	¥ 8,720	¥ 8,600	なし

大特価 お電話にて！

注文番号 B-F12 お買得セット

PC-9801VX2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥552,800~~

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	¥14,250	¥12,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 9,400	¥20,000×6
48回	¥10,770	¥10,000	なし
60回	¥10,860	¥ 8,400	なし

大特価 お電話にて！

今、PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく

ディスク版 2枚組 **オリジナルデモソフトプレゼント！**

他では手に入らない！ FH・MHの数々のすばらしい機能を表示
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

star TR-24CL



カラー熱転写
低コストプリンタ

定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥5,000~~

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
12回	¥5,818	¥4,900

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~~

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	¥5,064	¥4,900

NEC PC-PR406M



純正熱転写プリンタで
この価格

定価 ~~¥58,000~~

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
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
20回	¥ 3,940	¥ 3,700

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

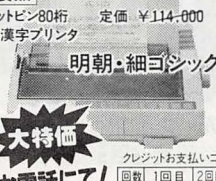
回数	1回目	2回目以降
48回	¥7,190	¥4,000

star AR-2410

新製品

24ドットピン80桁
漢字プリンタ

定価 ~~¥114,000~~



明朝・細ゴシックの漢字2書体を標準装備

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース

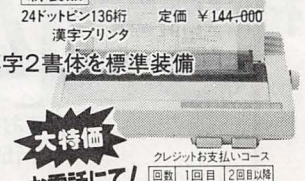
回数	1回目	2回目以降
24回	¥4,764	¥4,400

star AR-2415

新製品

24ドットピン136桁
漢字プリンタ

定価 ~~¥144,000~~



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
24回	¥6,600	¥5,100

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で!

渋谷駅前 日本マイコン流通センター

新登場!! 16ビット!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA



PC-8800シリーズとの互換性を豊かに保ちながら、すべての機能が進化した。16ビットへと大きく飛翔したニューフェイス。

●65,536色・640×200ドット表示、高速描画をはじめ、目をみはるグラフィックパワー ●パソコン画面がそのままビデオに残せるビデオ端子を標準装備。●新開発16ビットCPUをはじめハードウェアの大幅な機能強化。●辞書ROMによる連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能。●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 書き込み可能)。●マウスを標準装備。●リアルタイムビデオデジタイズ・スーパーインポーズ・テロップ機能などが楽しめるビデオボードを提供(別売)。

注文番号 B-F13 純正セット
PC-88VA
PC-KD861
(純正モニター)
合計定価 ¥436,000

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	¥14,250	¥11,700	なし
36回	¥ 9,750	¥ 8,400	¥20,000×6
48回	¥11,690	¥ 9,200	なし
60回	¥13,520	¥ 7,700	なし

大特価 お電話にて!

注文番号 B-F14 お買得セット
PC-88VA
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ¥318,000

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	¥14,240	¥13,900	なし
24回	¥10,840	¥ 9,700	¥25,000×4
36回	¥10,750	¥ 9,800	なし
48回	¥ 8,830	¥ 7,700	なし

大特価 お電話にて!

PC-9801UV2



注文番号 B-F15 お買得セット
PC-9801UV2(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
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
24回	¥14,360	¥14,100	なし
24回	¥12,560	¥10,700	¥20,000×4
36回	¥12,250	¥ 9,900	なし
48回	¥ 9,370	¥ 7,800	なし

大特価 お電話にて!

富士通 FM77AV40



注文番号 B-F16 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~~

ズバリ ¥222,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥11,260	¥10,900	なし
24回	¥ 9,460	¥ 7,500	¥20,000×4
36回	¥ 8,000	¥ 7,700	なし
48回	¥ 8,820	¥ 6,000	なし

大特価

注文番号 B-F17 モデル20 純正セット
FM-77AV2
FM-TV152(純正モニター)
合計定価 ~~¥247,800~~

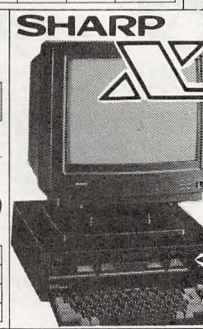
ズバリ ¥154,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 9,220	¥ 7,500
36回	¥ 7,000	¥ 5,300
48回	¥ 4,340	¥ 4,200

大特価

SHARP X1turboZ



注文番号 B-F18 純正セット
CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)
合計定価 ~~¥347,800~~

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	¥13,520	¥12,700	なし
24回	¥ 9,420	¥ 9,400	¥20,000×4
36回	¥12,250	¥ 8,900	なし
48回	¥10,290	¥ 7,000	なし

大特価 お電話にて!

SHARP パソコンテレビ X1G



注文番号 B-F19 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~~

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	¥ 7,860	¥ 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

大特価 お電話にて!

注文番号 B-F20 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~~

クレジットお支払いコース

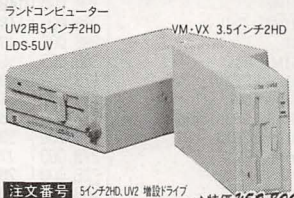
回数	1回目	2回目以降	ボーナス月
24回	¥ 7,724	¥ 5,400	なし
24回	¥ 4,524	¥ 3,800	¥10,000×4
36回	¥ 6,750	¥ 3,800	なし

大特価 お電話にて!

鬼に金棒! あなたのPC-9801UV/VMに!

ランドコンピューター
UV2用5インチ2HD
LDS-5UV

VM・VX 3.5インチ2HD



注文番号 B-F21 5インチ2HD, UV2 増設ドライブ LDS-5UV 定価~~¥78,000~~ ➡特価¥59,800

注文番号 B-F22 3インチ2HD VM, VX増設ドライブ LDS-3VM 定価~~¥72,000~~ ➡特価¥55,800

注文番号 B-F23 ツインファミコン
SHARP
シャープ ツインファミコン
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥36,900~~



特価 ¥32,000

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 4,280	¥ 3,400

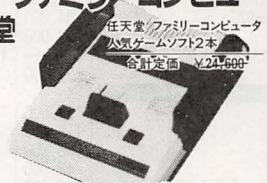
※シャープ ツインファミコンは、任天堂のファミリーコンピュータとディスクシステムを一体型にしたものです。

注文番号 B-F24 ディスクシステム
任天堂
任天堂ディスクシステム
人気ゲームソフト1本
合計定価 ~~¥17,900~~



現金特価 ¥15,900

注文番号 B-F25 ファミリーコンピュータ
任天堂
任天堂ファミリーコンピュータ
人気ゲームソフト2本
合計定価 ~~¥24,600~~



現金特価 ¥18,800

▶全国どこでもお電話一本で即、お届け!

新品受付 東京03[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・お問合せは本社までお電話下さい。

●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
受付時間/午前10時〜午後7時
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

Ⓑ6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!

さらにビックになってオープン! 中古倉庫市 在庫2000台大放出!!



新製品

NEC PC-8801FH・MH 激安セット



今、ディスク版 2枚組 オリジナルデモソフトプレゼント!

PC-8801FH・MHをお買上げの方にもれなく、
他では手に入らない! FH・MHの数々のすばらしい機能を表示。
グラフィック、ことばを話す、ミュージックなどデモってみせます。

注文番号 B-FH6

PC-8801FH30(本体)(新品)
特 ¥159,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ
(保証1年付・中古)
合計¥257,000

激安 **¥167,000**

クレジットお支払いコース		
回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,460	¥ 8,200
36回	¥ 9,250	¥ 5,700
48回	¥ 7,270	¥ 4,500

注文番号 B-MH6

PC-8801mH(本体)(新品)
特 ¥197,600
4050文字高解像度カラーディスプレイ
(保証1年付・中古)
合計¥297,800

激安 **¥197,000**

クレジットお支払いコース		
回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,660	¥ 9,600
36回	¥ 8,250	¥ 6,800
48回	¥ 8,970	¥ 5,300

お申し込みは今すぐお電話で!! 注文番号でお願いします。

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)	特価(円)	備考
NEC・本体			
PC-98XLモデル20・N-5924セット(新同)	808,000	598,000	5インチFDD2台内蔵 PC-98XL専用モニター
PC-9801VM21(新同)	390,000	276,000	
PC-9801VX2(新同)	433,000	308,000	
PC-9801F3	758,000	198,000	10Mハードディスク内蔵
PC-9801UV2	318,000	208,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	238,000	超人気機種
PC-9801VF2	348,000	168,000	
PC-9801M2	415,000	188,000	
PC-9801F2	398,000	148,000	
PC-9801U2	298,000	118,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	48,000	
PC-8801MH	208,000	155,000	1Mディスク内蔵
PC-8801mkⅡFR30	178,000	99,800	超人気機種
PC-8801mkⅡMR	238,000	124,000	
PC-8801mkⅡSR30(新同)	258,000	118,000	
PC-8801mkⅡSR10	168,000	59,800	
PC-8801mkⅡ30	278,000	77,000	
PC-8801	228,000	28,000	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-8201	138,000	42,000	
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	12,800	
PC-6001	89,000	5,800	ミュージック機能付
N-5200-05(本体)	———	198,000	8インチ2台
文豪ミニ3	79,800	24,000	プリンタ付ワープロ
シャープ・本体			
CZ-800C	155,000	22,000	XIG-RAM付
CZ-801C	119,800	23,000	XIC
CZ-802C	198,000	24,000	XID 3インチDISK付
CZ-803C	42,000	24,000	XIC/S
CZ-811C	79,800	25,000	XIFモデル10・レコーダ付
CZ-850C	168,000	29,800	X1ターボモデル10
CZ-862	———	49,800	X1ターボモデル40
MZ-1500	89,800	24,000	クイックディスク付
MZ-2200	147,800	19,800	専用レコーダ付
MZ-5521	388,000	89,800	ディスク2基内蔵
MZ-2521	198,000	118,000	最新型V2
MZ-80B	298,000	29,800	グリーンモニター、カセット内蔵
各社・本体			
富士通 FM-16βFD	400,000	174,000	1Mディスク 512K RAM
FM-16βSD	350,000	158,000	1Mディスク 2基256K RAM
FM-8	298,000	17,000	
FM-7・FMNew7	128,000	16,800より	超人気機種
FM-77D2	228,000	69,800	
FM-77AV2	158,000	78,000	4096色同時発色
FM-77L2	193,000	69,800	3.5インチ2台内蔵
東芝 PA-7012	163,000	9,800	パソピア OA BASIC
JW-1(ワープロ)	648,000	69,800	ディスク付、プリンタ内蔵、レイアウト付
JWP-23P	118,000	44,800	フロッピー付ワープロ
カシオ FP-1100	128,000	16,000	
FP-1000	99,800	14,800	
アップル APPLEⅡコンパチ	———	29,800	世界のアップル!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)	備考
各社・ディスク			
NEC PC-8032-1W	178,000	18,000	PC用増設デュアル
PC-80S31	168,000	5,200	PC用2Dデュアル
シャープ CZ-300F	79,800	18,000	3.5インチ×1DISK
MZ-80BF	298,000	46,000	MZ用DISK
エプソン TF20	168,000	42,000	PC用DISK
ランド LHDU-40	380,000	178,000	I/F付 20MBハードDISK
各社・ディスプレイ			
2000文字モニター	———	19,800より	
1000文字モニター	———	14,000より	
4050文字モニター	———	42,000より	
各社・プリンター			
NEC PC-PR403	99,800	24,800	日本語サーマルプリンタ
PC-8023	158,000	22,000	ドットプリンタ
PC-8822	234,000	38,000	漢字プリンタ
N-5233-23	———	99,800	N-5200用136桁プリンタ
シャープ MZ-1P11A	345,000	79,800	136桁漢字、MZ-5500用
MZ-1P06	234,000	42,000	MZ用漢字プリンタ
精工舎 GP-250F	59,800	12,000	PC、FM用ドットプリンター
GP-500F	49,800	16,000	PC、FM用ドットプリンター
エプソン RP-80FTⅡK	152,000	26,000	PC、FM用漢字プリンター
MP-80K	189,000	19,800	漢字プリンター
MP-130K	510,000	74,000	PC用136桁漢字プリンタ 2DDドライブ付 マニュアルなし
ブラザー HR-5	39,800	12,800	FM熱転写プリンタ
ヤマハ PN-01	89,800	27,800	MSX用プリンタ
渡辺測器 WX-4671	———	49,800	プロッタ
MSX			
サンヨー MPC-2	39,800	19,800	64K
MPC-3	46,800	14,800	16K3スロットル
PHC-27	49,800	19,000	64K
PHC-30	64,800	18,000	16Kレコーダ内蔵
MPC-1	———	12,800	
ナショナル CF-1300	39,800	16,800	64K
CF-2000	54,800	11,000	16K
CF-3000	79,800	22,000	64K セパレート型
ソニー HB-55	54,800	11,800	16K
HB-75	69,800	17,800	64K
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	10,000	16K
ビクター HC-80	89,800	24,800	MSX2 V-RAM 128KB
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	7,800	
キャノン V-10	54,800	11,000	16K
ヤマハ YIS-503	64,800	17,800	32K
SX-100	36,800	14,800	32K
日立 MB-H2	79,800	19,000	64K
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	
セガ セガマークⅢ	15,000	9,800	最高人気ゲーム機
中古パソコンデスク入荷			
パソコンフリーデスク PF-5	24,800	12,800	

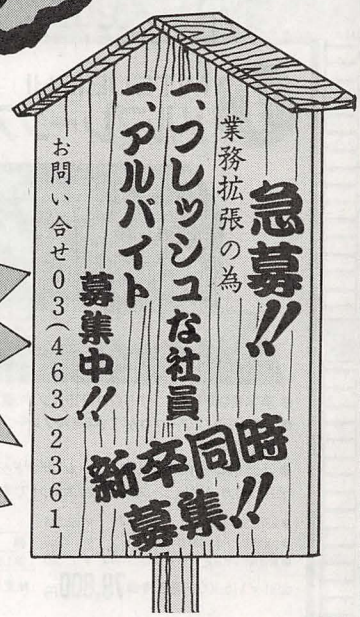
マイコン・ワープロ・周辺機器・
ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

高価下取・買取



全国通信下取販売 買取



PC-9801F・M・VM・UV
PC-8801MKII30・SR30・FR30・MR
PC-KD551、PC-KD852
4050文字ディスプレイ・2000文字ディスプレイ
とくに高く買います

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!

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

下取 買取 中古 受付 03(463)4455 (ヨシコ)

新品受付 03(463)4501

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

- ●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
- ●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
- ●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
- ●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

受付時間／AM10：00～PM 7：00

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。 Ⓑ6月号

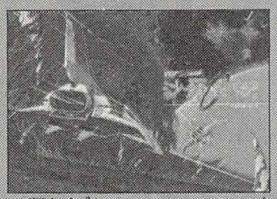
MSX2パソコン・チャレンジ・セール

沙羅曼蛇下敷

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!!

©KONAMI 1986





▲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。

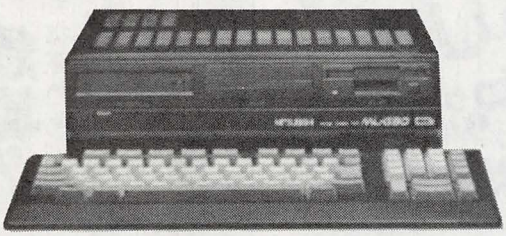
パーソナルコンピュータ お支払いは6月からでOK!



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 MITSUBISHI MSX2 メルブレーンズML-G30モデル1



- 漢字ROM3.5インチFDD1ドライブ内蔵。
- 表計算及びワープロができるメルブレーンズノートが内蔵のためビジネスにも威力を発揮。
- 話題のロールプレイング・ゲーム"ザナドゥ"をセットして特別提供!!

㊟ROMカートリッジ・スロットは1スロットです。

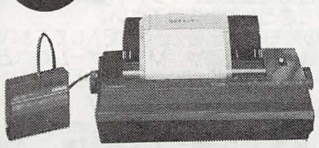
●三菱MSX2パソコン〈ML-G30モデル1〉	¥168,000
●MSX2用ゲームソフト〈ザナドゥ〉	¥ 7,800
●家庭用テレビ接続ケーブル〈ML-35TCA〉	¥ 500

合計¥176,300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**

お支払い合計……92,570円

② 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 **38,000円**

頭金なし 第1回目3,460円 月々 **2,300円×17回**

お支払い合計……42,560円

③ SONY MSX2 HB-F1



- 話題のスピード・コントローラー内蔵
- 裏ワザ発見やハイスコアも夢じゃない
- V-RAM128KBにより、メガROMソフトもOK.!!

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1〉	¥32,800
●ナショナル・ジョイパッド〈FS-JS220〉	¥ 1,500
●MSX用ROMソフト〈限定品〉	¥ 4,500

合計¥38,800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

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 MITSUBISHI MSX用フロッピーディスクドライブ ML-30FD



- RAM16KB以上のMSXパソコンならすべて使用できます。
- 3.5インチ2DDタイプ。
- プログラミングの勉強には欠かせないBASIC学習ソフトをセットして特別提供.!!

●三菱MSX用フロッピーディスクユニット〈ML-30FD〉	¥64,800
●専用インターフェースケーブル〈ML-30DC〉	¥25,000
●ソニーMSX-BASIC学習用ソフト〈MSXベーシックランド〉	¥14,800

合計¥104,600を 現金特価 **44,800円**

頭金なし 第1回目4,280円 月々 **2,700円×17回**

お支払い合計……50,180円

ELECTRIC & LIVING

エルタウン

庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

受付時間 AM10:00▶PM7:00 〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**/ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**/手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期**60回払**までOK!/ゆっくりお支払い **6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

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、パナファコム C-280，380、日立2020、他）がありますので、ご注意下さい。

3.5インチ（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

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

感・動・的。

ビデオにつなげる、アニメができる。
こんどの88は、創造力をかきたてる。

65,536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。
パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。
CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。
辞書ROMによる連文節変換など、充実した日本語機能。
簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供(別売)。
PC-8800シリーズの多彩な資産を豊かに継承*。
*ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。



斉藤由貴

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ 5インチFDD2台内蔵……本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

新登場

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
中部支社(名古屋) 052(262)3611
中国支社(広島) 082(247)4111
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03(456)3111
関西支社(大阪) 06(231)3111
九州支社(福岡) 092(271)7700

■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
日本電気グループ

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18361-6