昭和62年10月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第10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

October 1987 10



定価 ¥380

47機種のパソコン用ソフト66本一挙掲載

速報!
NECのゲーム専用機 PC Engine発表!!

マップ付攻略編第2弾
ドラゴンスピリット

チャレンジ!AVG
アニマルランド殺人事件

特別企画
X1 FM音源 MMLサブ・ルーチン「FM音源ドライバー」にVIPの音色をコンバート!

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- X68000用「ドラゴンスピリットArea6,9」
- PC-8801mkIISRシリーズ用「エンデューロレーサー」

幻想的怪物王国竜退治冒険浪漫





BM-Jr/LII2 Dish1
BM-LIIIMK5 DRAGON'S CASTLE
ファミコン/ツインファミコン カイジュウZADORA/DANGER ZONE/続・奇怪怪怪
FM-7/77 WAINER/GOLF
FP-1000/1100 Bomber Uncle
JR-100 FIRE ROOM
JR-200 ハッカーへの挑戦
M5 STAG BEETLE/魔王
MSX MYSTERY FORESTS/ジャランケランポラン/STAR RUN
MSX2 ふうせんII
MZ-1200/700/1500 ピラニア・ランド
MZ-700/1500 ICE SLIDER/OVER THE TOPTAP
MZ-1500 ユカリの伝説
MZ-80B/2000/2200/2500 忍び君
MZ-2200/2500 Cherry GariII
MZ-2500 SHES
PASOPIA7 DOKURO
PC-6001/mkII/6601/SR 金とりゲーム/移植版 The Return of Rainbow
PC-6001mkII/6601/SR アーム・レスリング
PC-6001mkIISR/6601SR 四天王の報復(LIZAD QUESTII)
PC-8001/mkII/SR DRAGON'N' SPIRIT/51
PC-8001mkII/SR THE JANKEN
PC-8001mkIISR FAIRY'S TRICK
PC-8801 FAIRY OF SPRING
PC-8801mkIISR GRADUATE
PC-9801 BLADE
S1 SPACE HUNTER
SC-3000 BALLOON DREADFUL
X1 ガンバガンバレ/ジンベ/浦島太子
PB-100 三角迷路/FUNC
PC-1245 タイタンの冒険
PC-1500 IMOMUSHI HUNTER2
PC-2001 SUPER JUMP MAN

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

ウルフチーム/エニックス/SPS/カプコン/コナミ/システムサコム/スキャップトラスト/T&Eソフト/日本テレネット/日本ファルコム/ビクター音産/ブレイングレイ/ポニー/ランダムハウス

SHARP

ちょっとぜい沢な入門機です。



●CPU:Z80B(6MHz)●RAM:メインメモリ128KB(最大256KB)、グラフィック64KB(最大128KB)他●ROM:漢字256KB(JIS第1水準漢字2965字・非漢字535字/JIS第2水準漢字3388字)、辞書256KB(熟語、人名、地名約9万語)●表示能力:▶テキスト画面/表示文字数:80桁×25行/20行/12行(8色)、40桁×25行/20行/12行(最大64色)、PCG機能:1,024個(キャラクタ単位に8色/64色の色指定可能)他▶日本語表示(40桁×25行/20行/12行・8色)▶グラフィック/640×400ドット4色、640×200ドット16色、320×200ドット256色他●インターフェイス:RS-232C、プリンタ、マウス、ジョイスティック、CRT(リニアRGB、RGBI)●MZ-2500シリーズのソフトが使えるコンパチブル設計

※14型カラーディスプレイ MZ-1D26(標準価格89,800円)は別売です。

mz-2520

標準価格159,800円

シャープ株式会社

資料のご請求、お問い合わせは…シャープ㈱コンシューマセンターまで

西日本OA相談室 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)　東日本OA相談室 〒512 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

今から始めたい人に、

これから始めるのなら、このレベルを望みたい。
MZ-2520は、パソコンに本気で取り組む人のための
“歯応えある入門機”です。みせかけの機能を追うのではなく、
使いこむほどに凄さがわかるクォリティマシン。
ゲームだけには終わらせず、知的ツールとして
使いこなしたい、というあなたに捧げます。

パソコン通信※1や簡易データファイルとしても使える「テレホンソフト」標準装備

各種ネットワークにアクセスできるターミナル機能やデータ通信機能を利用して手軽にパソコン通信が楽しめるほか、登録件数最大4,000件※のカード型データベース機能も持っており、住所録や電話帳をはじめパーソナルライブラリの整理に威力を発揮します。

※1 テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムユニット(MZ-1X22 標準価格21,800円)、またはモデムホン(MZ-1X19 標準価格98,000円)、音響カプラ(MZ-1X11 標準価格44,800円)のうちいずれか1つが必要です。
※2 半角文字100文字/件(漢字全角文字の場合は50文字/件)

スピーディな文節変換でワープロに対応 約9万語の辞書ROM搭載

JIS第1/第2水準漢字ROMはもちろん、専用ワープロ「ミニ書院」と同じ辞書ROMまでも標準装備。しかも400ラインの日本語表示機能。人名・地名によくみられる難しい漢字の表示やスピーディな文節変換も実現しました。BASICにも定評の高速漢字BASICを採用しました。

カラーディスプレイテレビでスーパーインポーズ(320×200ドット表示)も… 高解像度グラフィック表示、256色同時表示も実現

別売のカラーディスプレイテレビ(MZ-ID24標準価格128,000円)とつなげば、夢のあるビジュアルシーンが楽しめるスーパーインポーズも。また標準で640×400ドット(4色)、256色同時表示(320×200ドットモード)も実現しました。

FM音源、SSGで多彩なサウンド機能

音楽サウンド用シンセサイザーICとして、FM音源(8オクターブ3重和音)とSSG(8オクターブ3重和音を搭載。合わせて6重和音の音楽演奏が可能です。

メインRAM128KB(最大256KB)、ビデオRAM64KB(最大128KB)標準装備

メインメモリは標準で128KB。最大256KBまで拡張でき、大量データ処理はもちろん大きなプログラムサイズの実務ソフトが使用でき、パソコンの応用範囲が拡がります。

コンパクト大容量の3.5インチFD2基搭載

小型ながら大容量の640KB/基。大量のデータを扱うアプリケーションに対応します。フロッピーディスクの持ち運びや保存など、取り扱いも簡単です。



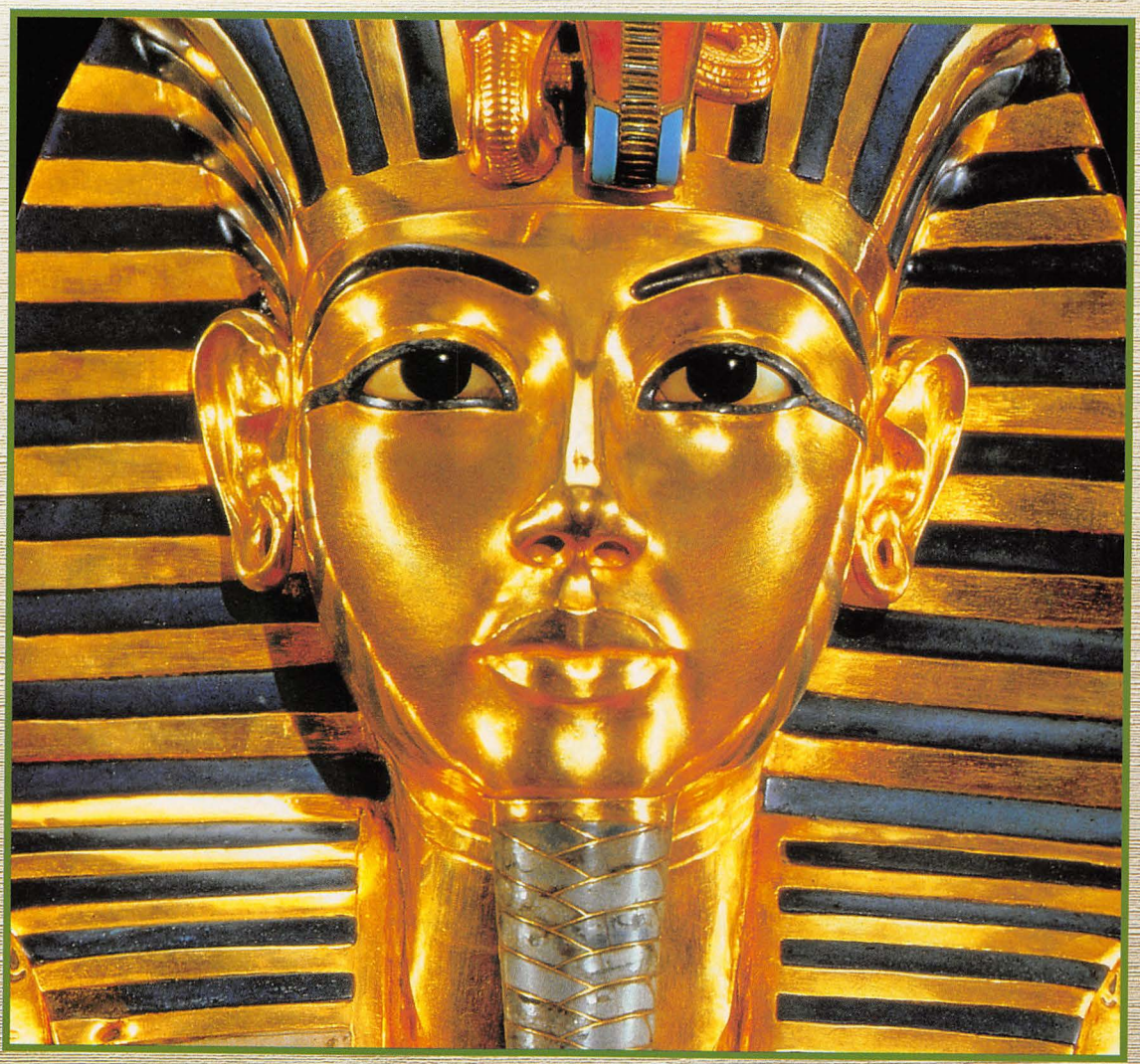
さらにグレードを求める人へ、好評発売中。

MZ-2531 ●640KB3.5"FD2基、ボイスレコーダ搭載
標準価格199,800円

●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
また装備されているカセットテープは撮影用で、本体の付属品・市販品ではありません。

資料請求券 ベーマガ・10月

SHARP



X68000 EXE（エグゼ）スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンフリークの話題を独占中のパーソナルワークステーション X68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

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 X68000カタログ 500円

もっと先の話をしよう。

クリエイティブワークステーションX68000。

既存のハードウェアの限界を、はからずも多くのユーザーに問いかける結果となったX68000の登場は、1976年、あのガレージファクトリ神話に始まったパソコン史に新たな文明を予感させる、エポックメイキングな衝撃でした。このマシンの持つ、金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスに象徴される異次元のアビリティ。そうした能力こそが、人間の創造性に応え得る16ビットの必然であったことは言うに及ばないことでしょう。アーティスティックユースにラボラトリーユースに、この最先端を使いこなしてください。もっと先の話が楽しめるはずです。ソフト環境もいよいよ動き始めました。

●実装密度を追求したフォルムー新のマンハッタンシェイプ●広くリニアなアドレス空間、68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、2Mバイトの大容量メモリ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024※ドットの実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記憶AD PCM●新開発マウス・トラックボール●1Mバイト5″FDD2基搭載●X-BASIC、日本語ワードプロセッサ、グラディウス同梱

※最大表示エリア768×512ドット

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■MUSIC PRO-68K CZ-213MS 標準価格18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ＆演奏用ミュージックツール。演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■SOUND PRO-68K CZ-214MS 標準価格15,800円

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■BUSINESS PRO-68K CZ-212BS 標準価格68,000円

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」(有)ツァイト)58,000円
●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」(株)サムシンググッド)68,000円
●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)6,800円、「スペースハリアー」(電波新聞社)近日発売、「レリクス」(ボーステック(株))7,200円

〈周辺機器も続々サポート〉●カラーイメージユニットCZ-6VT1 標準価格69,800円●15型カラーディスプレイCU-15M1 標準価格99,800円●1MB増設RAMボード(内蔵用)CZ-6BE1 標準価格35,000円●2MB増設RAMボードCZ-6BE2 標準価格79,800円●4MB増設RAMボードCZ-6BE4 標準価格138,000円●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格88,000円●GP-IBボードCZ-6BG1 標準価格59,800円●ユニバーサルI/OボードCZ-6BU1 標準価格39,800円

パーソナルワークステーション

X68000

●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-6ST1E 標準価格5,800円
●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格88,000円



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専用ソフト、多彩に続々と新登場。

88シリーズ最高の機能を誇るPC-88VA専用のソフトが続々と登場。
16ビットのパワーを存分に活用できる多彩な新作ソフトをご紹介します。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。



マウス標準装備

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)

●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

高なる知的快感。PC-8800シリーズ

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-88VA**・
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-8801MH**・NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ **PC-8801FH**

■データベース

日本語 MY CARD 88VA

¥38,000　㈱アバロン:03(476)0187

おなじみのカード型データベース「日本語MY CARD」をVA専用に強化、検索スピードなどが一層強力になりました。使いやすさを考えて、処理内容が一目でわかるビジュアルパネル方式を採用。「逐次検索/一括検索」「文章/連語」も目的に応じて自由に選択できます。検索方式は目的別に3種類、ソートも全項目に優先順位をつけて項目毎に指定できます。さらに帳票作成のためには一覧出力用の「印刷」機能と、レイアウトが自由の「報告書」機能が使い分けられます。補助入出力機能を備えていますから、「PC-Engine」とのファイル互換も簡単、PC-9800シリーズ用の「日本語MY CARD 98」との上位互換性もあります。

■データベース

DATABOX 88

¥40,000　㈱リード・レックス:03(797)3911

6万本の実績を持つ「DATABOX」がより使いやすくパーソナルになったVA専用版です。データ状態をプログラム自身が分析、次の処理手順を自動的に選択します。VAの日本語機能をフル活用して16文節までの連文節変換・郵便番号辞書・外字機能を搭載、スピーディな入力が可能です。またバック・タイトル文字の色を16色から選択できますから、データの分類に便利です。

■ワードプロセッサ

ユーカラVA(仮称)

(近日発売予定)　㈱東海クリエイト:03(456)4610

人気ワープロソフト「ユーカラ」のVA専用版の登場です。文書の作成・編集と画像作成と通信の3つの機能をバランスよく統合しました。変換は効率のよい自動変換。スクリーン上には文字と絵の同時表示が可能で、ファンクションキーひとつでグラフィックモードに変えられます。しかもパソコン通信のBBSに対応した通信機能を標準装備。MS-DOSテキストファイルとの双方向コンバート機能も標準装備です。

■テロップソフト

DIGITEP-5000

¥58,000　システムイン鹿児島:0992(23)8366

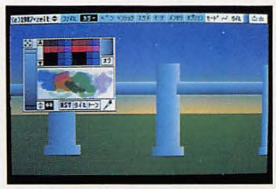


ビデオ編集に欠かせないテロップ作成ソフトです。ビデオボードを使ってビデオ画面にタイトルや図形をスーパーインポーズ、オリジナルビデオが創れます。文字の拡大・縮小や装飾・文字色・ボーダーカラーも豊富。マウスを使ってのスクリーン上での編集ができますから、だれもが簡単にオリジナルビデオの編集を楽しめます。

■ペイントソフト

Z's STAFF KID

¥28,000　(近日発売予定)　㈲ツァイト:03(342)4644



VAの高機能グラフィックスを最大限に活用できるグラフィックペイントツールです。65,536色をフルサポート、ペン種・編集機能も豊富ですからデザイン・イラストなどの専門分野でも利用できます。さらにビデオボード(PC-88VA-11)を使えば、ビデオ画像を取り込んでの編集・保存もでき、イメージスキャナからの画像入力も可能です。



つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内支販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

■データソフト

アニメフレーマー・データ・コレクション

（近日発売予定）　㈱システムソフト：092（714）6236



絵は苦手という人やイラストなんて面倒という人でも気軽にアニメーションやオリジナルビデオが楽しめるアニメフレーマー・データ・コレクション。VAとアニメフレーマーでパソコンの楽しみがますます広がります。今回は5種類のデータ集を発売、他にも順次発売の予定です。

❶**ワイプパターン集**：ビデオのシーンとシーンのつなぎ編集に欠かせないワイプパターンを使えば、オリジナルビデオの完成度がぐっとアップします。

❷**ワンポイントキャラクター集**：タイトルやタイトルバックを演出するワンポイントキャラクターアニメーションを集めました。楽しいオリジナルビデオの演出に使えます。

❸**創作アニメーション「オバ助」**：あなたの演出でストーリーを創る創作アニメ。あなたの好きな背景やスクラップしたデータをバックに、オバ助が物語を展開します。

❹**野鳥・バードウォッチング**：バードウォッチングの目安になる鳥の飛び方・歩き方をショートアニメーションで見られます。これからバードウォッチングを始めようとする人や子供たちのための野鳥図鑑としておすすめします。

❺**基本パターン**：基本図形や人物・乗り物・動植物・標識など基礎的なキャラクターを集めました。ファイルされたキャラクターをちょっと変化させるだけでオリジナリティあふれるアニメーションが創れます。

■ゲームソフト

上海

￥6,800　　㈱システムソフト：092（714）6236

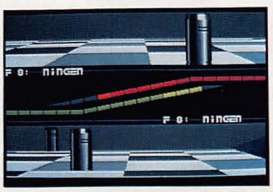


全米で大ヒットした"SHANGHAI"のVA版ついに登場。VAのグラフィック機能をフルに生かした立体感あふれる美しい画面が魅力です。マウスを使えるので操作も簡単。麻雀牌を使うパズルゲームで、ルールは単純でも楽しみ方はさまざま。シミュレーションゲームやアドベンチャーゲームのファンにも楽しめます。

■ゲームソフト

DIRES giger·loop

￥6,800　　ポーステック㈱：03（407）4191



VAのグラフィック&サウンド機能を最大限に利用した3次元リアルタイムゲーム。キャラクターの実在感やゲームのスピード感・距離感を強調する疑似3次元表示。臨場感あふれる効果音。対戦は人間vs人間、人間vsコンピュータ、コンピュータvsコンピュータのモードを選べます。対戦によってシステムの思考ルーチンも成長、リアルなゲームがあきずに楽しめます。

■ゲームソフト

英雄ナポレオン

￥9,800　　㈱ポニー：03（221）3161

いま流行のウォー・シミュレーションゲームです。19世紀初頭のヨーロッパを席巻した英雄ナポレオンを演じるのは君。君の戦略はヨーロッパ全土を掌握し、皇帝の地位を手に入れることができるだろうか？さあ、君はナポレオンを超えられるか。

■ゲームソフト

神羅万象

￥7,800（近日発売予定）㈱日本テレネット：03（268）1159

VAならではの3Dモードの迫力ある戦闘シーンが楽しめるアクション・ロールプレイングゲームです。魔王都とは？光王とは？女神の声を聞いたあなたは光の塔めざして旅立ちます。

■ゲームソフト

名監督

￥6,800　　㈱ジェーディーエス：03（428）3359

君もプロ野球の監督になれる。ペナントレースを勝ち抜くか、首位打者を狙うか、すべては監督の采配で決まる。TVカメラのアングルで展開されるマルチスクリーンの新しいグラフィックスと、全日程組まれた試合やきめ細かなデータがゲームの興味をいやが上にも盛り上げてくれます。



学校のパソコンクラブの皆様へ
PCシリーズのポスターもれなく進呈

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

▶お申し込み方法：送付先ご住所／お名前／電話／クラブ所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。

〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係

ご提供ポスター

NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

時事通信ニュース　オンライントーク　POS　サービス中！

PC-VAN会員募集中！

会員3万人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス〝PC-VAN〟にあなたも入会しませんか。1時間利用しても料金はわずか400円!! 人気のSIGもますます充実しています。

■加入料金：3,000円（1ユーザID毎）■月額料金：次の従量制か固定制をご選択ください。■従量制：PC-VANへの接続時間3分あたり20円 ■固定制：月額2,000円（※）
お問い合わせはPC-VAN事務局　☎03（454）6909
※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります。

※発売予定のものも含まれておりますので、詳細については提供会社に直接お問い合わせください。

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

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-8851

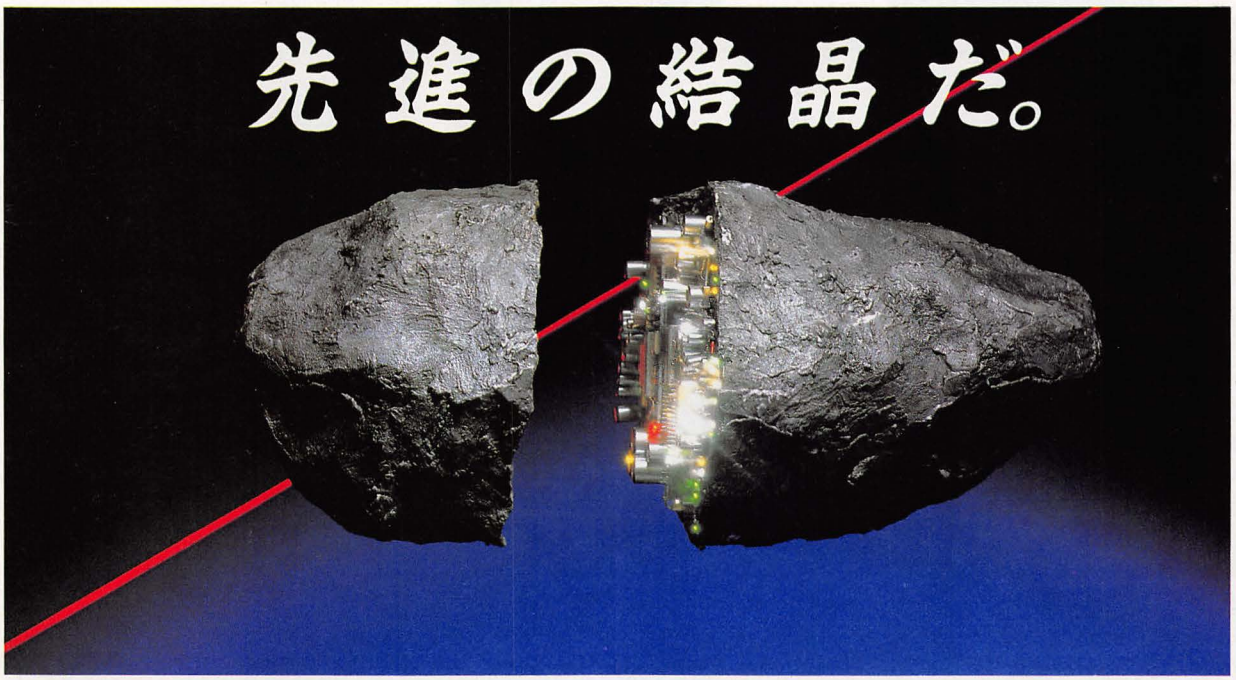


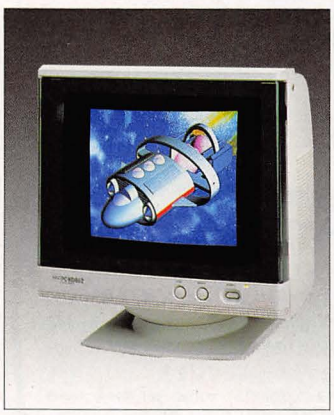
◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

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



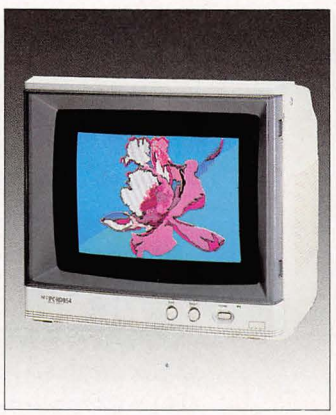


PC-KD862

縦方向のライン数を400ラインと200ラインに自動切り換え。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。



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。

HI-TECH HUMAN 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



PC-KD871

縦方向のライン数を※500ライン、400ライン、
200ラインに自動切り換え。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／158,000円

- 640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- 表示文字数は、2,000文字対応。
- ドットピッチは0.31mm。
- 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。

※500ライン表示はPC-9801UV/VF/VM/VX使用時
のテキスト画面にのみ有効です。

映像のリアリストたちへ。
アートな高解像度。
ハイパフォーマンスな発展性。
NECのディスプレイ。

キメ細かな映像美を実現する
高解像度と鮮明なカラー。
色の感性までも伝える
その高性能ぶりが頼もしい。
先進の粋を極め、
NECディスプレイ、種類多彩に登場。

PC-8050N



◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



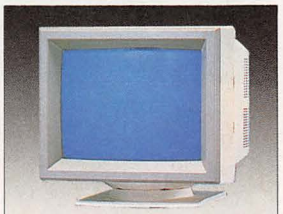
◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

PC-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	☆は専用 高解像度
PC-KD871	14	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.31	アナログ専用	○	○	○	○	○	○	○	☆
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-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-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-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		○						☆

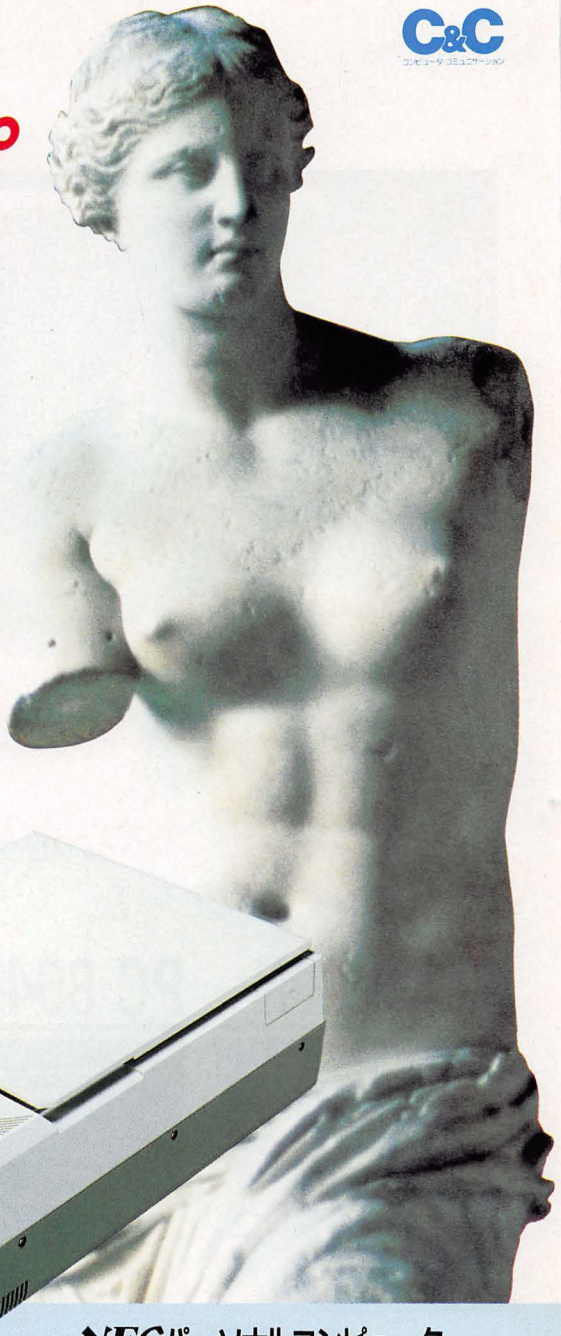
●△ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

〈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。

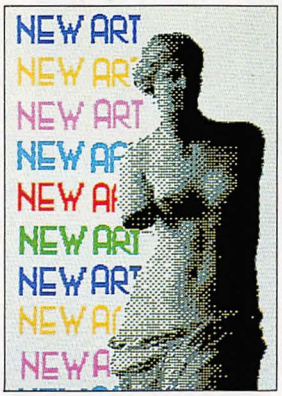
たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

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

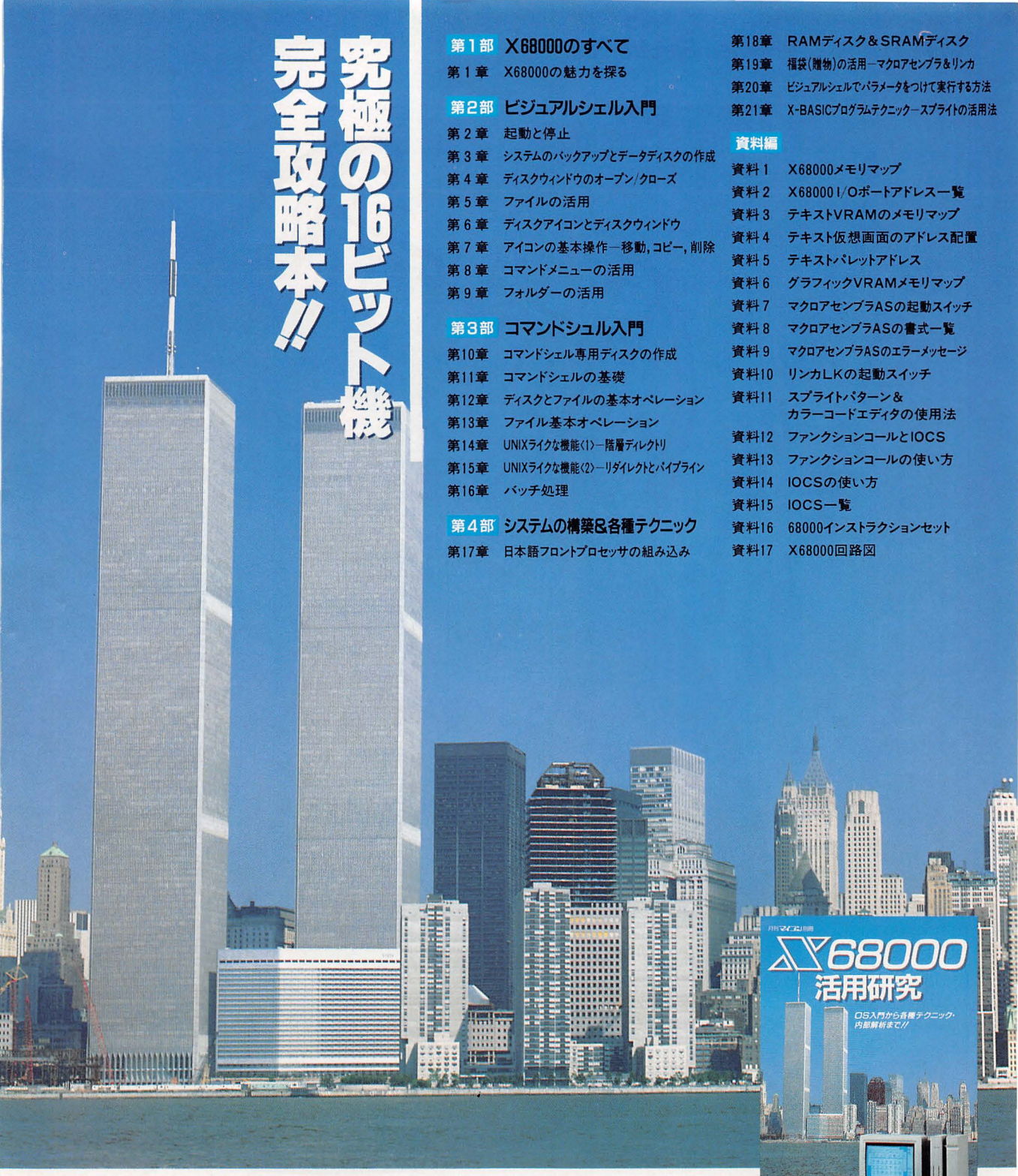
イメージスキャナ
PC-IN503

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
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。

究極の16ビット機 完全攻略本!!



第1部 X68000のすべて

第1章 X68000の魅力を探る

第2部 ビジュアルシェル入門

第2章 起動と停止
第3章 システムのバックアップとデータディスクの作成
第4章 ディスクウィンドウのオープン/クローズ
第5章 ファイルの活用
第6章 ディスクアイコンとディスクウィンドウ
第7章 アイコンの基本操作—移動,コピー,削除
第8章 コマンドメニューの活用
第9章 フォルダーの活用

第3部 コマンドシュル入門

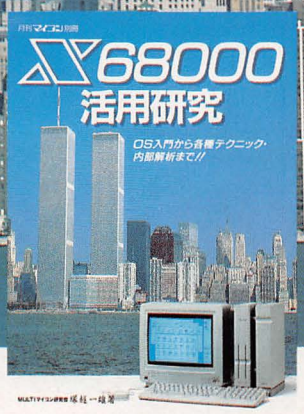
第10章 コマンドシェル専用ディスクの作成
第11章 コマンドシェルの基礎
第12章 ディスクとファイルの基本オペレーション
第13章 ファイル基本オペレーション
第14章 UNIXライクな機能〈1〉—階層ディレクトリ
第15章 UNIXライクな機能〈2〉—リダイレクトとパイプライン
第16章 バッチ処理

第4部 システムの構築&各種テクニック

第17章 日本語フロントプロセッサの組み込み
第18章 RAMディスク&SRAMディスク
第19章 福袋(贈物)の活用—マクロアセンブラ&リンカ
第20章 ビジュアルシェルでパラメータをつけて実行する方法
第21章 X-BASICプログラムテクニック—スプライトの活用法

資料編

資料1 X68000メモリマップ
資料2 X68000 I/Oポートアドレス一覧
資料3 テキストVRAMのメモリマップ
資料4 テキスト仮想画面のアドレス配置
資料5 テキストパレットアドレス
資料6 グラフィックVRAMメモリマップ
資料7 マクロアセンブラASの起動スイッチ
資料8 マクロアセンブラASの書式一覧
資料9 マクロアセンブラASのエラーメッセージ
資料10 リンカLKの起動スイッチ
資料11 スプライトパターン&カラーコードエディタの使用法
資料12 ファンクションコールとIOCS
資料13 ファンクションコールの使い方
資料14 IOCSの使い方
資料15 IOCS一覧
資料16 68000インストラクションセット
資料17 X68000回路図



月刊マイコン別冊 *OS入門から各種テクニック・内部解析まで*

X68000 活用研究

MULTIマイコン研究会 塚越一雄 著
B5判364頁 定価2,200円(〒300円)

好評発売中!!

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 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

心を満たす先端技術——Human Electronics

パナソニックAIの
キャラクターがゲームになった。



Panasoni



ジョイパッド(別売)
FS-JS220
標準価格1,500円

↑このパノラマ写真はイメージです。実際のゲーム内容とは異なります。

cA1

アシュギーネのゲームは、やっぱりパナソニックA1で楽しみたいなあ。

アシュギーネもすごいけど、パナソニックA1もすごい。RAM64K、VRAM128KのMSX2パソコンが29,800円。リアルで大迫力のゲームがおもしろい。その上、ワープロやパソコン通信、ビデオ編集、データ保存、コンピュータサウンドなんかも楽しめるんだから。

標準価格 **29,800円** **パナソニック MSX2 パソコン**

FS-A1 ▶ボディカラーは2色:-Kブラック、-Rレッド ▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBケーブル(別売FS-VC3011 標準価格3,000円)が必要です。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部 MBM係まで。MSXはアスキーの商標です。

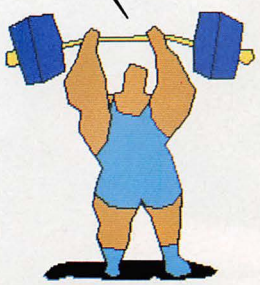
松下電器産業株式会社

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

アニメもできる。

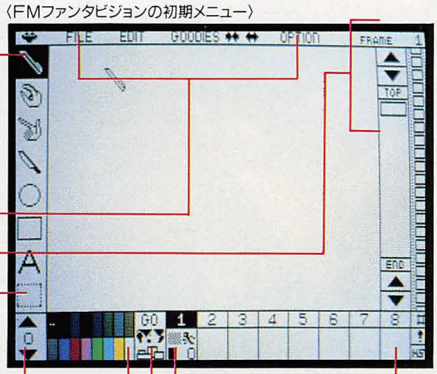
FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元：株式会社フロダーハントジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応

動くのが、楽しい。
カンタンが、うれしい。
アニメをこんなに身近にしたのは、
FMファンタビジョン。



キミの描いた図形がイキイキと動き、飛び跳ねる——。
こんな素晴らしい世界を、マウスのカンタン操作で
実現してしまうFMファンタビジョン。
動きのキーとなる原画を入力すると、
途中の絵はパソコンが自動作成。
分かりやすいアイコンは、自由な発想をさまたげない。
ファンタジックゾーンへ、いざ、"GO"しよう!

〈FMファンタビジョンの初期メニュー〉



●動かしたい図形(オブジェクト)を描くためのアイコン群。円や四角形をはじめ、線を引いたり、点の増減/移動で形をつくる。操作はマウスで軽快だ。また、英文字や数字はキーボードで入力する。

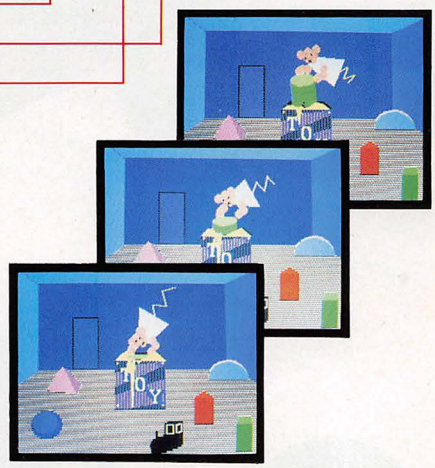
●アニメや背景をフロッピィに保存/読み出し可能。さらに、オブジェクトの編集/変形や、FMグラフィックエディタ・FMミュージックエディタとの連携もここで指示する。

●何フレーム目に原画を描いているかを示す。▲▼でフレームは前後に移動。最大255フレームが使える。

●16色(4096色中任意の13色+白・黒・透明色)のカラーパレットからオブジェクトに着色できる。HSV(色相、彩度、明度)により微妙な色指定もOK。

●オブジェクトの色・動作状態・描画状態を表示。同時に8つまでのオブジェクトを動かせる。また、1つのオブジェクトは最大32の点で構成される。

●GOで、アニメーションが動く。再生スピードはキーボードにより7段階で選択可能。順転/逆転/ポーズ/コマ送りも自在だ。



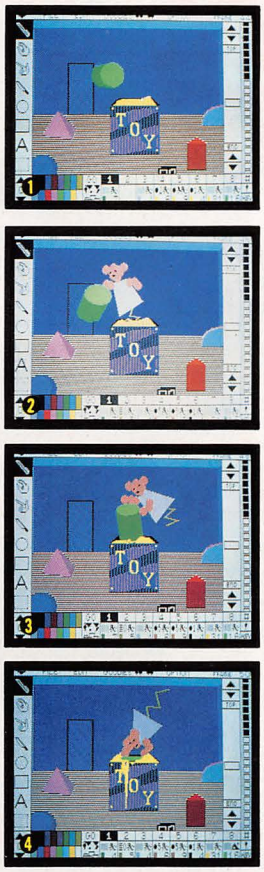
「FMサークル」会員募集中!

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 東陽センタルビル FMサークル事務局
☎(03)615-4739(土・日・祝日を除く9:30～17:00)

富士通株式会社●家電量販店販売推進部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211代
技術的なお問い合わせは FMインフォメーションサービス☎(03)646 0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土〔祝日を除く〕

富士通



（画面作成：株式会社ブローダーバンドジャパン）

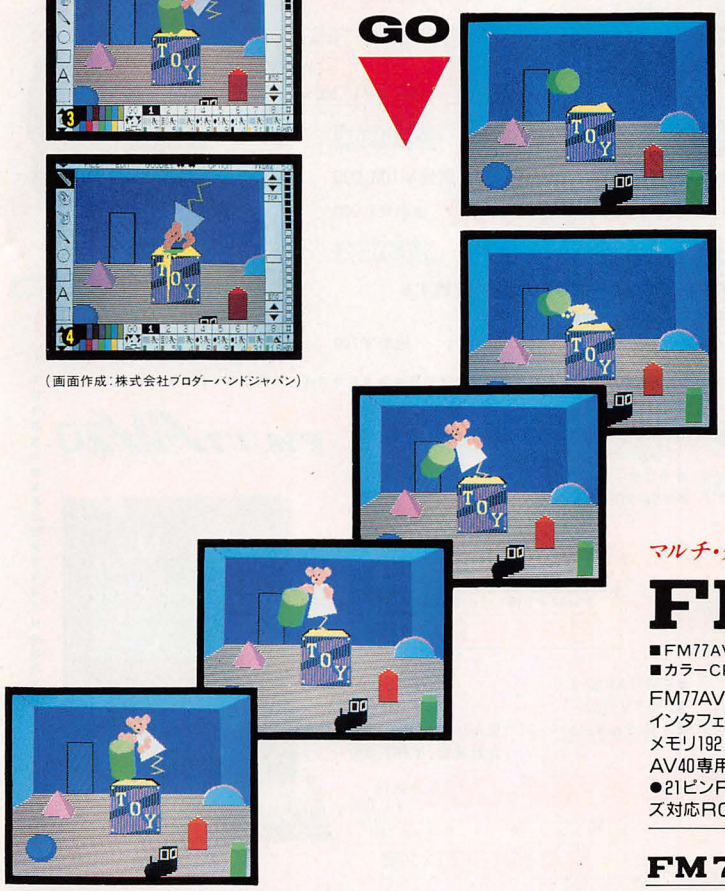
数フレームの原画から、
たくさんの楽しさと可能性を生み出す。
これぞ、ファンタビジョンのマジックだ！

❶動かない背景画はFMグラフィックエディタで作成した。FMファンタビジョンに取り込み、動くオブジェクトと合成が可能だ。

❷8つのオブジェクトをフルに使用して、バネ仕掛けのクマや円筒形をつくった。

❸FMファンタビジョンの「トゥイーニング機能」〔フレームとフレームの間の絵を自動作成〕と「トランスフォーミング機能」〔○→□など、形の変化を自動作成〕が、原画をもとに、なめらかに変化した絵を何枚もつくってくれる。

❹オブジェクトをターンさせたり、移動させたりする編集機能で、クマに動きをつけた。



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

だからAV。

FMシリーズマニュアル通信販売のお知らせ

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

富士通プラザ〔マイコンスカイラプ含む〕　●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

秋は、ツクモ文化祭

9/18 ～ 10/18

PC-8801mkⅡMR セット

注番 B1001

- PC-8801mk ⅡMR……¥238,000
- 4050文字アナログモニター……¥89,800
  (NEC PC-KD854 DP0.39)
- オリジナルゲームパック(11種入り)…サービス

合計定価 ¥327,800

ツクモ特価 ¥168,000 送料¥2,000

クレジット例	初回¥11,020
月々¥9,500×19回	



PC-8801FH セット

注番 B1003

- PC-8801FH モデル30……¥168,000
- 14インチ2000文字アナログモニター……¥ 49,800
  (シャープ CU-14FA)
- モニターケーブル……¥3,500
- ディスケット10枚＋ゲームパック(11種入り)……サービス

合計定価 ¥221,300

ツクモ限定特価 ¥164,000 送料¥2,000

クレジット例	初回¥6,980
月々¥6,300×23回	
ボーナス加算¥10,000×4回	



PC-8001mkⅡSR

注番 B1004

RS-232C I/F搭載……定価¥108,000

限定特価 ¥14,800 送料¥1,000

家庭用TVアダプター

注番 B1005

ご家庭のTVとPCシリーズ・パソコンを接続する
RFモジュレーター。

特価 ¥8,000 送料¥700

カラーモニター

14インチ 2000文字

注番 B1006

特価 ¥29,800 送料¥1,000

V1 turbo Ⅲ パソコンテレビ

注番 B1002

- CZ-870C……¥168,000
- CZ-855D……¥129,800
- TS-MX1(マウス)……¥9,500
- オリジナルゲームパック……サービス

合計定価 ¥307,300

限定特価 ¥198,000 送料¥2,000

クレジット例	初回¥12,920
月々¥11,200×19回	

富士通 FM77AV20

Aセット

注番 B1007

- FM77AV20-2……¥168,000
- 14インチ2000文字アナログモニター ¥49,800
  (シャープ CU-14FA)
- モニターケーブル……¥ 3,500
- オリジナルゲームパック(12種入り)……サービス

合計定価 ¥229,100

ツクモ特価 ¥119,800 送料¥2,000

クレジット例	初回¥11,880
月々¥10,900×11回	

Bセット

注番 B1008

- FM77AV20-2……¥168,000
- FMTV-152……¥ 89,800
- オリジナルゲームパック(12種入り)…… サービス

合計定価 ¥257,800

ツクモ特価 ¥144,000 送料¥2,000

クレジット例	初回¥8,360
月々¥8,200×19回	



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

現金書留申込書 BM10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 ¥

東京☎03-251-9911

ご注文はAM10時～PM10時まで受付/

ご利用ください。通信販売

現金書留でお申し込みの方は

●左記申込書を同封の上、下記までお送りください。
〒101 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

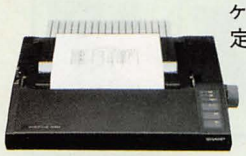
銀行振込でお申し込みの方は

●お電話で事前にご連絡ののち下記までお振り込み下さい。
富士銀行 神田支店㊒No.894047 九十九電機㈱宛

クレジットでお申し込みの方は

●お近くの通販センターへお問い合せ下さい。
お申し込みも電話1本でOK!

シャープ
注番 B1009
CZ-8PD3
9ピンドットプリンタ
ケーブル付
定価￥59,800



特価¥29,800 送料 ¥1,000

エプソン
熱転写カラープリンター
ハガキガイド、第2水準装備
注番 B1010



AP-80EX 定価￥64,800
特価販売中!
AP-80EXPC 定価￥69,800
スーパーROM PCケーブル付 **特価¥55,800** 送料¥1,000

スター精密 熱転写
熱転写プリンターも静かな人気!
注番 B1023
TR-24CL (PC/FM) ケーブル付
定価￥69,800 **特価¥47,800** 送料¥1,000

シャープ
注番 B1011
MZ-1P17
カラー熱転写プリンター・
ケーブル付 (MZ/X1用)
定価￥79,800
特価¥44,800 送料¥1,000

DISKもカセットも自由自在に使える!
Vツクモセット
注番 B1012
- CZ-811C (モデル10)……¥89,800
- TS-FDMKIIX1(S)……¥65,800
- オリジナルゲームパック……サービス

合計定価 ¥155,600
限定特価¥64,800 送料¥2,000

さらに……
注番 B1013
CU-14FA (デジタルモニター 定価¥49,800)
を組み合せたとき
限定特価¥94,800 送料¥1,000追加

ツクモオリジナル
TS-FDMKII Vセット
送料各¥1,000
- TS-FD MKIIにケーブルと特選I/Fをセットしました。これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-503F(1ドライブ)、CZ-502F(2ドライブ)相当品です。

特別価格
1ドライブ **¥42,000** 注番 B1014
2ドライブ **¥64,000** 注番 B1015



ご存知ですね。ツクモグッドセレクション

Good Selection TSUKUMO

★Good Selection表示商品は、ツクモ電機のお奨めする"セレクト商品"です。さまざまな特典が付いています。

Long Guarantee
- お買い上げ商品はメーカー保証期間プラス1年間のツクモ保証が付いております。
- 上記の保証期間中に万一、修理が必要な場合は、商品代替機を貸し出しいたします。

Wide Support
- 商品は出荷時にスタッフが厳重にチェックいたします。
- 万一、1ヶ月以内に異常が発生した場合は、無料にて新品と交換いたします。

便利な代金引き換え払い
商品到着の際、お宅の玄関でお会計ができます。
ツクモの安心のカタチです。

冬のボーナス一括払い 手数料なし
10万円以上お買い上げの方は頭金なし、手数料なしでご利用戴けます。

シャープ
注番 B1024
V モデル10 CZ-811C
ゲームパック、送料サービス
定価￥89,800
➡特価¥24,000

★その他、各種ソフトも揃えています。
★オリジナル商品のお問い合せは技術部(富永)へ
☎03-251-7395

ツクモおすすめマウス

TS-MX1
注番 B1016
X1シリーズ用
特価¥5,800 送料¥700
★操作性を100%考えた自然なデザイン。



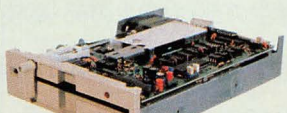
MS-10X
PC88シリーズ
FM-AVシリーズ
MSX用
注番 B1017
特価¥6,800 送料¥700

メモリーボード

MZ-2500シリーズ用	特 価	注 番
TS-M25 (メインRAM)	¥ 7,800	B1018
TS-V25 (VRAM)	¥ 8,800	B1019
TS-VM25 (M25+V25)	¥15,800	B1020

PC-8801mkII/SR/FR/FH用増設ドライブ
(取付ネジ・設明書付)

ナショナル JA-551
注番 B1021
TEAC FD-55BV
注番 B1022
★FR/FHは別売ケーブル¥2,000が必要です。



特価¥18,800 送料¥1,000



特価¥19,800 送料¥1,000

ツクモ秋葉原各店



営業時間 AM10:00～PM7:00
★定休日 毎週木曜
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

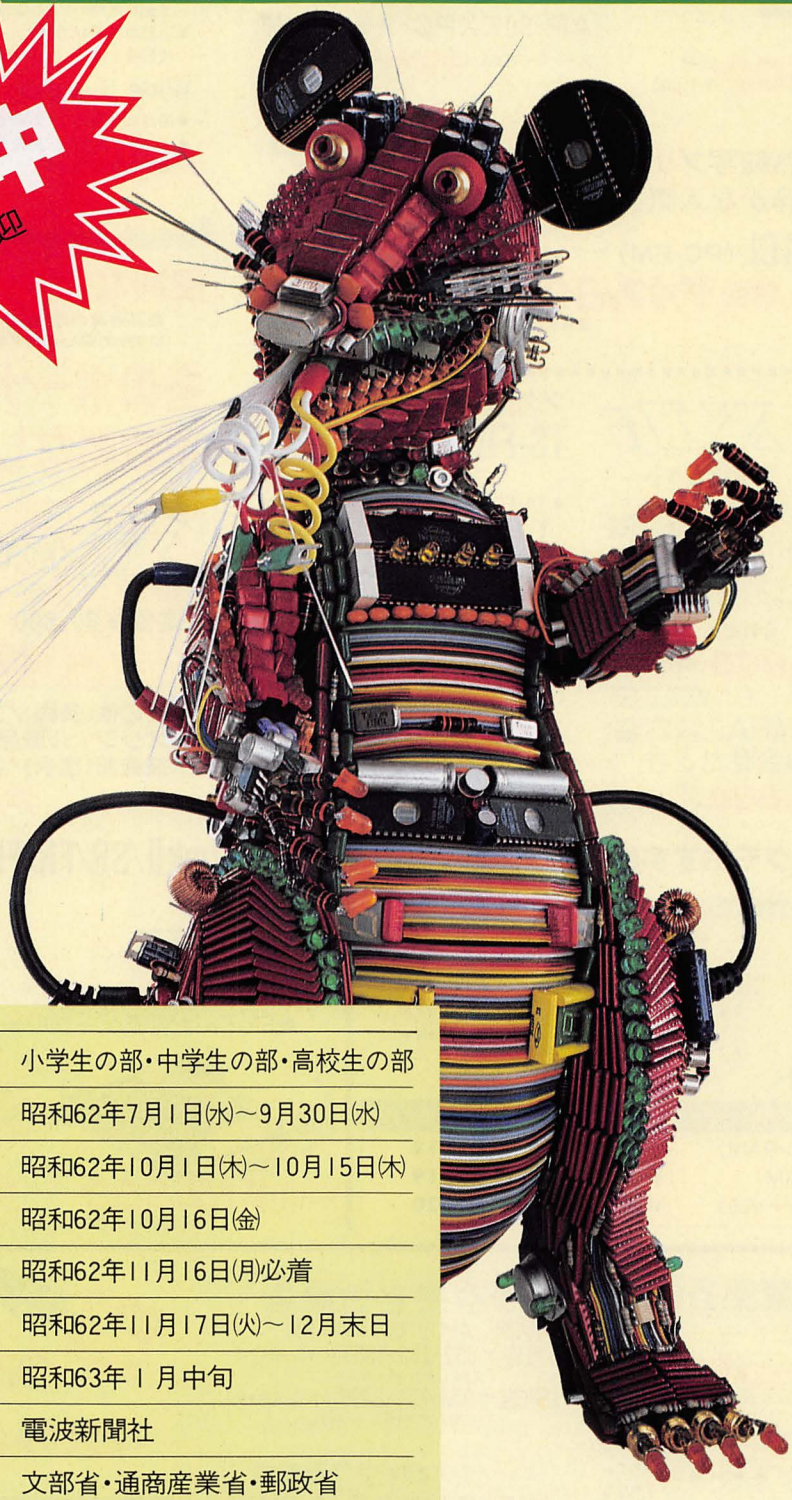
24時間 中古情報ダイヤル
☎03-251-9977

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)

昭和62年度 第3回

エレクトロニクス工作コンテスト

実施中
応募歓迎



●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和62年7月1日(水)～9月30日(水)
●第1次審査(書類審査)	昭和62年10月1日(木)～10月15日(木)
●第1次審査結果通知	昭和62年10月16日(金)
●作品応募〆切	昭和62年11月16日(月)必着
●第2次審査(作品審査)	昭和62年11月17日(火)～12月末日
●発表	昭和63年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業省・郵政省

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

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

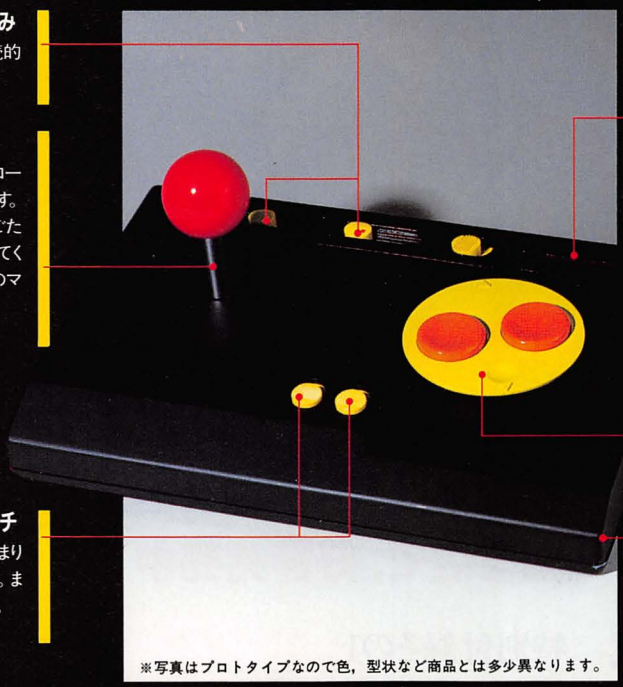
1ドットの精度にチャレンジ

スムーズな操作性，確実な手ごたえ…Joy Stickに求められる性能の理想的な姿はビデオゲーム機のコントロール・パネルでしょう。“XE-1PRO”はこの理想を追求。さらにパソコン・ソフトやプレイヤーの好みに合わせて調節できる多彩な機能を加え，1ドット単位のコントロールを可能にした新製品です。

A，B独立連射コントロールつまみ
トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。

8↔4方向メカニカル切換
新方式のメカニカル切換で，コントロール方向を確実に選ぶことができます。電子式では得られない，確実な手ごたえが本物のプレイ感覚を味あわせてくれます。方向スイッチは，業務仕様のマイクロ・スイッチを使用しています。

連射ON/OFF/連射固定スイッチ
連射OFFで連射機能が完全に止まり連射ONで連射装置が作動します。また、連射固定にすることもできます。



※写真はプロトタイプなので色，型状など商品とは多少異なります。

LEDインジケーター
トリガのようすをモニターできる，5連LEDによるインジケーターです。ソフトウェアに合わせた最適の連射速度や，動作状況を確認できる，便利な機構です。

270°回転式ショット・ボタン
A，B二つのショット・ボタンが付いたパネルです。回転式で10°ごとにストッパーがかかり，270°まで回転しますから，プレイヤーの好みのポジションを選ぶことができます。

X1用電池ボックス
X1シリーズでは，ショイスティック・ポートに電源が出力されていないため，電池(USM−3×3本)を使います。

キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1 PRO

■対応機種：MSX，MSX2，FM77AV，MZ-2500，PC-6001，X1，X68000(アタリ仕様ジョイスティック・ポート機)

■ご注意：●X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●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。

9月末発売

第一次ロット限定2,000台予約受付中
標準価格 9,500円(送料500円)



新アマチュア無線受験マニュアル

AUTUMN 1987

別冊「ラジオの製作」

全国書店で，好評発売中

アマチュア無線国試受験書の決定版

国家試験実出題問題も収録

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。

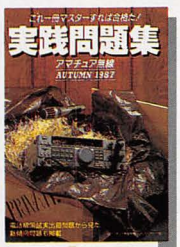
アマチュア無線をはじめるには，国家試験を受験して取得する免許が必要です。

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。

また，62年度国家試験出題問題から見た新傾向問題も収録しました。

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



定価1,500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(大代表)

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



MSX・MSX2用ソフトを82本満載.!

さらに、MSX2コーナー、周辺機器一覧、ハイテクニック・コーナー、
MSX-BASIC入門など充実した内容です。

パソコン・ゲームが作れる本

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

MSX・MSX2 プログラム大全集

定価1,500円(送料250円)

大好評発売中



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

パソコン BBS電話帳

コンピュータ「通信」ユーザー必携

1987年 秋号

全国300局のデータを満載



バラエティあふれるパソコン通信の輪! あなたも今日から体験してみませんか?

B5判
定価1,500円
(送料250円)

■日に日に増えるBBS局を追跡調査

パソコン通信ネットワーク, いわゆるBBS局は, 毎日のように誕生しています。その実体を全国的な規模でとらえることは, これまで試みられたことはありませんでした。PC-VANに代表される大きなネットワークの情報は, 公表されてはいても, 個性にあふれ, 気ままにアクセスできる草の根BBSの活動は, ほとんど知られていなかったとも言えます。本書は, 全国のパソコン通信を愛好するみなさんのご協力を得て300局の運用内容, サービス・メニューなど, くわしいデータを掲載することができました。

本書の記事は, 全国のBBS局からの, みなさんへの招待状と言ってもよいでしょう。

■パソコンがあるなら通信しよう!

パソコン通信は, 多くの先駆者の努力のおかげで, だれにでも簡単にはじめることができるようになりました。数10万円もしたモデムは, 2万円もあれば買えるようになりました。また自分でプログラムするしか手のなかった, 通信用ソフトも, たくさんの機能を持ったものが市販されています。パソコン, モデム, ソフト, それに電話回線さえあれば, すぐにパソコン通信の世界へ飛びこめるようになったのです。

本書は, パソコン通信入門者向けの記事も載っています。パソコン通信の世界へのパスポート「パソコンBBS電話帳」を一読ください。

※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

キミも今日からパソコン・ミュージシャン

LET'S PLAY!
コンピュータ・ミュージック I

大好評発売中



パソコンとデジタル楽器を結ぶ
インターフェースマガジンついに登場!

B5判254ページ
定価1,500円
(送料250円)

■MIDIを知っていますか?

今や,ミュージック界はシンセサイザに代表される"デジタル楽器"全盛。デジタル楽器にはパソコンと同じデジタル信号が大きな働きをしています。デジタル楽器の共通言語と言えるのが『MIDI規格』です。シンセも,リズムマシンも,ギターも,テープレコーダも,MIDI対応機なら,メーカー・機種を問わず,組合わせて演奏させることができるのです。このMIDIの世界でも,パソコンは大活躍しています。

■パソコンはMIDI楽器のコンダクター

パソコンにシーケンス・ソフトをロードし,インターフェースを介してMIDI対応楽器をつなぐ……というのが,プロのシステムです。楽器やソフトの低価格化で,これと同じことが,我々アマチュアでもできるようになったのです。楽器演奏ができなくても,データを打ち込んでいくだけで,完璧な演奏が可能だという点も,パソコン+MIDIならではの特徴です。

■ようこそ! MIDIの世界へ

本書は,"パソコン+MIDI"の世界への案内役をはたしています。必要なノウハウがぎっしり。あなたの目の前に,パソコンを通して『コンピュータ・ミュージックの世界』が開けます。

■パソコン・ミュージシャン大募集: ベーマガ編集部では,デジタル・ミュージックに強い人を筆者として求めています。自信のある方はご連絡を!

※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



PC-60・66用ソフト108本満載.!!

PC-60・66BASIC講座、VGMコーナー、保存版.!
PC-60・66周辺機器一覧表も掲載。

パソコン・ゲームが作れる本

マイコンBASIC Magazine DELUXE S

PC-6001・6601 プログラム大全集

定価1,300円(送料250円)

大好評発売中



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

プログラム大全集シリーズ



ファミコン・プログラム大全集
ファミリーBASIC用プログラム67本満載。B5判
定価1000円　（送料200円）



X1プログラム大全集
X1シリーズ用プログラム68本を一挙掲載！ B5判
定価1500円　（送料250円）



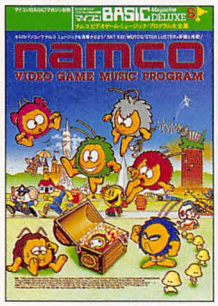
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



PC-8801・8001プログラム大全集
97本のプログラムを満載。VGM付き。B5判
定価1600円　（送料250円）



PC-6001・6601プログラム大全集
108本！のプログラムを載せた大全集！ B5判
定価1300円



ナムコビデオゲームミュージックプログラム大全集
ナムコのVGMプログラムを満載。B5判。
定価1800円　（送料300円）



ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集
人気のコナミ、セガなどのVGMを満載。B5判
定価1800円　（送料250円）

新刊

パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，300局にのぼるネットワークの活動状況，サービス・メニュー，入会方法，アクセス方法などをくわしく紹介。また，最新のモデム，通信用ソフト情報，入門者向けにパソコン通信のやりかたを解説した記事も掲載。この1冊で，キミもパソコン通信がソク楽しめるようになる！

B5判 定価1500円(送料250円)





マイコンBASICマガジン

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE Ⅰ
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅱ
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅳ
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE Ⅴ
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　（送料350円）

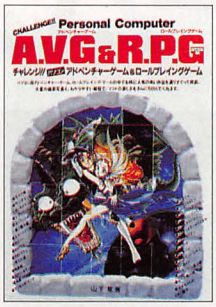


BASICマガジンDELUXE Ⅵ
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　（送料350円）

スーパーソフト・マガジン/BOOKSシリーズ（A5判はBOOKSシリーズです）



チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）



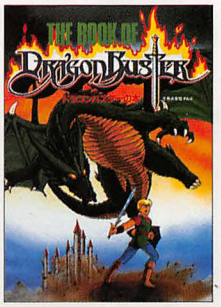
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　（送料250円）



チャレンジ!!パソコン・AVG & RPGII
スーパーソフトBOOKSとして再登場です！A5判
定価1600円　（送料250円）



レスキュー！AVG & RPG
山下　章先生がキミの難問題をヘルプ！A5判
定価1300円　（送料300円）



ドラゴンバスターの本
ナムコの名作，ドラバスのすべてを掲載。A5判
定価850円　（送料250円）

新刊



レッツ プレイ！コンピュータ・ミュージック

パソコン＋シーケンス・ソフト＋MIDI楽器という構成で，キミのパソコン・システムはプロのミュージシャンと同等の機能，性能になる！黄土高原，ダライアスの打ち込みデータも載った，パソコン・ミュージシャンを目ざす，キミのための本。MIDI，FM音源についての知識は，この一冊で十分。大好評発売中！

B5判　定価1500円（送料250円）



ALL ABOUT namco
ナムコの1985年までの作品を大分析！A5判
定価2300円　（送料250円）



ALL ABOUT namco II
バラデュークからローリングサンダーを掲載。B5判
定価2000円　（送料300円）

COMPUTER

編集部が心をこめて創った別冊，単行本のご案内



BASICマガジン DELUXE(VII)
1985年前半までのベーマガ掲載プログラム，43機種255本を満載。
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジン DELUXE(VIII)
1986年前半までのベーマガ掲載ソフト，39機種214本を満載。
定価1500円　（送料350円）

■掲載された本の求めかた。

書店にない場合は，書店に予約をすれば取り寄せてもらえます。お近くに書店がない場合には，通信販売にも応じておりますので，ご利用ください。

本誌とじ込みの郵便振替用紙を使って郵便振替で送金（定価＋送料）していただくのが安あがりでよいでしょう。

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

大阪本社	☎(06)203-3361	松本支局	☎(0263)36-2266	広島支局	☎(082)228-5581
西部本社	☎(092)431-7411	静岡支局	☎(0542)54-6405	高松支局	☎(0878)61-3111
札幌支局	☎(011)641-5591	名古屋支局	☎(052)261-4541	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	金沢支局	☎(0762)63-8661	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(0252)45-2526	京都支局	☎(075)221-8021	鹿児島支局	☎(0992)26-3630
関東総局	☎(0273)26-3206	神戸支局	☎(078)391-5885		

おシャレなゲームフリー



サラマンダ ハイパーユニット

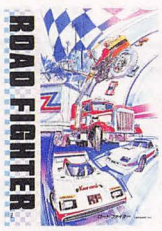
沙羅曼蛇 HYPER

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。



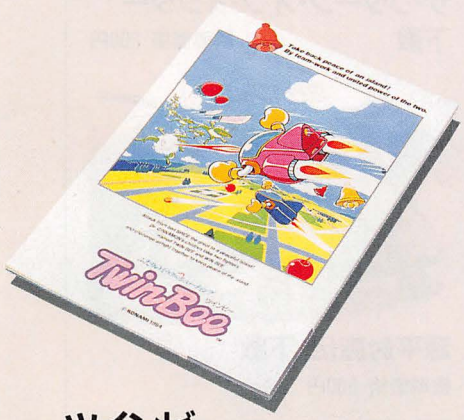
Aタイプ（沙羅曼蛇）　Bタイプ（ビッグバイパー）

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」下敷好評発売中。

©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発売した、「ファンタジーゾーン」、「アウトラン」の下敷です。DEMPA／ペンタン商品取扱い店または、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



セガ体感ゲーム「アウトラン」のウォーレットです。「澄み切った青空の真下を突っ走る赤いスポーツカー」をウォーレットにイメージしてみました。「赤いスポーツカー」を走らせるためのエネルギー源（コイン）はこのウォーレットに入れよう。

アウトランウォーレット
標準価格1,200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。

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

異次元のぷれいや必携の宝物。





●消ゴム(巻物)
なんと巻物のデザインなのですっ。中央に八坂瓊曲玉が印刷されています。

●鉛筆(剣)「草薙剣」を六角柱の鉛筆にデザインしました。安駄婆のイラストと「情けなや」,「いま一歩じゃたの」などの安駄婆のVOICEが,印刷されています。

●カンペンケース
表面に影清と義経の戦闘シーンの画面が印刷されています。カンペンのフタをあけたらなんと「……」㊙だよー。







キミの大切なお金を守る 正義の味方 続々登場。



大好評の「ドラゴンバスター」と,「ザ・リターン・オブ・イシター」のウォーレット(お財布)は,もうお店で見てくれたかな?。
なんと今月も,熱狂的なナムコファンの希望に,応えて,「源平討魔伝」のウォーレットを発売します。色はバイオレットで,中を開くと,小銭専用の着脱式ポケットが,付いています。大切なテレフォンカードなどが入るケースも付いています。お近くのDEMPA/ペンタン商品取扱い店でお求めになれます。

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

源平討魔伝 ウォーレット 標準価格1,200円



ザ・リターン・オブ・イシター 下敷 標準価格 200円



源平討魔伝 下敷 標準価格 200円

下敷のみを申し込まれる方は、他のDEMPA/ペンタンキャラクター下敷を合わせた中から、5枚一組でお願いします。送料は5枚一組で350円です。

DEMPA/ペンタン

剣、鏡、曲玉…三種の神器なのだ。

今月も，またまた新製品を発表しますっ。なんと…「源平討魔伝」の文具セットなのです。セットの内容は、「草薙剣」をデザインした鉛筆が６本。「八咫鏡」が印刷されたカンペンケース，「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムが入っています。だから，「三種の神器」なのです。
これさえあれば，こわいものはない。この三つの宝を，うまくコントロールして，大いに勉学に励もう。きっと苦手な，教科もクリアできるはずだ。
なお，DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ取扱い店の中には，すでに並んでいる店もあるので，「銭」を蓄えて，今すぐ実物を見てほしい。きっと「徳」が増える！

源平討魔伝
三種の神器

●カンペンケース●鉛筆６本
●消ゴム１個

銭九五〇円也



インターの文具セットだゾ。

ナムコ・ゲーム大人気のキャラクター「ドルアーガの塔」の続編，「ザ・リターン・オブ・イシター」が，文具セットになったゾ。その名も，トレージャーボックスII。鉛筆６本と消ゴム，カンペンケースのセットです。カンペンケースには，蓋の絵柄のちがうAタイプとBタイプを用意しました。通信販売での申し込みの際には，もれなく記入して下さい。

THE RETURN OF ISHTAR
ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII
TREASURE BOX II
●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個　**標準価格950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



マッピー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**



スカイキッド 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

お近くのDEMPA/ペンタンキャラクターグッズ取扱い店でお求めになるか，電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

DEMPA/ペンタンでは，これからも，キミ達ゲームフリークの満足できる商品をたくさん企画していく予定です。「こんな商品を出して欲しい」というアイデアがあれば，DEMPA/ペンタン宛にハガキでお送り下さい。キミの夢が実現するかもしれないぞ。

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

マイコンBASIC Magazine 10月号 目次

速報！
NECのゲーム専用機「PC-Engine」発表!!……43

特別企画
X1FM音源MMLサブ・ルーチン「FM音源ドライバー」アフター・ケア
VIPで作った音色をコンバート！……GORRY……44

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「8時間目：BG画面を十分活用してみよう！」……断 空 我……48

好評連載
MSX2を使いこなそう！機能とその使いかた―「ページング機能について②」……鳴海達也……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―ちょっとおしゃれな文字表示の巻―……Crazy Demon……52

短期集中講座
ミュージック・プログラム・マスター大作戦
「最終回：楽譜からプログラミングしてみよう」おまけ：MSX用「グラディウス1面」……Yu-You……54

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー
―構造化プログラミングとは何か？パートⅣ―……くりひろし……57

スーパーソフト・コーナー……187
ビデオゲーム，チャレンジ！AVG，チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム他（くわしくは187ページ参照）

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション（楽譜）
ドラゴンスピリット――エリア1――……266

ペーパー・アドベンチャー・ゲーム
稚内殺人事件……渡辺大輔……274

山下 章のレスキュー！AVG&RPG……276
ゲームに行き詰まった人必見！キミの質問に山下 章先生が答える

読者が創る……㊙&㊗コーナー……280
『うる星やつら』のディスクで『めぞん一刻』の画面が見れる！

山下 章のフリートーク・ボード……282
コミック・マーケット探訪記

ファンタジー通信……284

ビデオゲーム・グラフティ……287

CHALLENGE HIGH SCORE！……291

誌上公開質問状……299
キミの質問にパソコン・メーカーがズバリ答える

ホット・インフォメーション・コーナー……303
パソコンBBS電話帳追補版　他

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION……306
ソフトハウスからの最新情報満載！

U-com Buyer's Guide（中古パソコン機器ガイド）……320

特選プログラム・コーナー

BM-Jr./LII2	Dish1	機械帝国軍に立ち向かうキミの運命は？	A. I …76
BM-LIII/MK5	DRAGON'S CASTLE	願わくば竜の首を……，頼むぜ！	丸野 勝明…79
ファミコン/ツインファミコン	カイジュウZADORA	キミはカイジュウになって敵をやっつけろ！	TAKOYAKI…81
	DANGER ZONE	ファンタジーゾーンとは言いがたいが……	I. M. O…83
	続・奇怪怪怪	奇怪なゲームに続編登場！	遠藤 高志…85
FM-7/77	WAINER	クリスタルを捜せ!!	PET…87
	GOLF	ゴルフゲームの決定版!!	森田 健一…89
FP-1000/1100	Bomber Uncle	爆弾をゴールへ運ぶおっさんの物語……	北斗三兄弟…91
JR-100	FIRE ROOM	本格アクション・パズルゲーム……	Yass…93
JR-200	ハッカーへの挑戦	山手線，中央線…鉄道マニアへ!!…	弗化 水素…95
M5	STAG BEETLE	ゼビウス風シューティング……	清野 智弘…97
	魔王	本格RPG!!おもしろい!!	え む ご…99
MSX	MYSTERY FORESTS	ジャックと豆の木か？	師 茂樹…102
	ジャラン ケラン ポラン	ジャンケンで運だめし	川嵜 圭吾…104
	STAR RUN	究極のシューティング・ゲーム…	中原 智博…107
MSX2	ふうせンII	超難解パズルゲーム！本当にムズイ!!…	下垣内 泰…110
MZ-1200/700/1500	ピラニア・ランド	やしの実を取れ！でも下にはピラニアが…	角谷 道治…113
MZ-700/1500	ICE SLIDER	でた！700用ペンゴ!?もどきのゲームだ…	久村 賢幸…115
	OVER THE TOPTAP	2人用腕ずもうゲームだよ……	J. EZAKI…117
MZ-1500	ユカリの伝説	タイトルは何の意味もありません。パズルゲーム	蒲生 敬…118
MZ-80B/2000/2200/2500	忍び君	巻き物を取る忍び君の物語……	木山 晃男…120
MZ-2200/2500	Cherry GariII	PC-9801からの移植改良版として…	大畑佳史コロンボ…122
MZ-2500	SHES	デカキャラが動く！キミは燃える！シューティング	ほりあきとし…125
PASOPIA7	DOKURO	追いかけゲーム。クリスタルを捜せ！……	小林 資征…128
PC-6001/mkII/6601/SR	金とりゲーム	ひたすらお金を取るゲーム！……	末冨 悟…131
	移植版The Return of Rainbow	あの名作がついに移植……	小野 孝臣…133
PC-6001mkII/6601/SR	アーム・レスリング	力の勝負！コンピュータとの腕ずもう	芦田 典良…136
PC-6001mkIISR/6601SR	四天王の報復	リザード・クエストの続編 ……	近藤 太郎…138
PC-8001/mkII/8801/mkII/SR	DRAGON 'N' SPRIT	P8版ドラスピだ!!やったね♡……	Bug 太郎…141
	51	みなさんご存知のトランプの51です……	渡辺 博…144
PC-8801mkII/SR	THE JANKEN	ジャンケン・アクション・ゲーム！……	西島 規世…147
PC-8001mkIISR	FAIRY'S TRICK	かわいいキャラクターのゲーム！……	武井 清史…149
PC-8801	FAIRY OF SPRING	あのはとぽっぽくんの作品だ！……	はとぽっぽ…152
PC-8801mkIISR	GRADUATE	グラディウスが再びよみがえる？…	THE, WAIKE…154
PC-9801	BLADE	本格RPG，98に登場だぜ！……	BUG SOFT…157
S1	SPACE HUNTER	S1にスペースハリアー(?)が登場だ……	ST…160
SC-3000	BALLOON DREADFUL	風船が落ちてくる。爆弾が入ってくるんだもの…	4152…162
X1	ガンバガンバレ！ジンベ	クモがぶらー，スプレーでやっつけろ…	ハリくんTM.…164
	浦島太子	浦島太郎の娘の太子(?)は，カメのこうらをつぶす	NAMKO2…167
PB-100	三角迷路	一風変わった迷路ゲームの登場！…	佐井 正則…170
	FUNC	二つのボールでブロックをはさむんだって…	斉藤 奨…171
PC-1245	タイタンの冒険	岩を押して風船をつぶしていく思考型ゲーム…	素子姫♡命のブドリ…172
PC-1500	IMOMUSHI HUNTER2	イモムシがうろうろ！スプレーはどこだ！…	依田 哲彦…173
PC-2001	SUPER JUMP MAN	ジャンプでゴールを目指せ！ワンキー・ゲーム	近藤 吉郎…174

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	ドラゴンスピリット—エリア6	……	YK-2…176
X68000	ドラゴンスピリット—エリア9	……	Yu-You…179
PC-8801mkIISR	エンデューロレーサー	……	Yone Chan…182

©マイコンBASICマガジン10月号

電波新聞社 1987Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第6巻 第10号
昭和62年9月25日印刷
昭和62年10月1日発行

定価380円

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

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

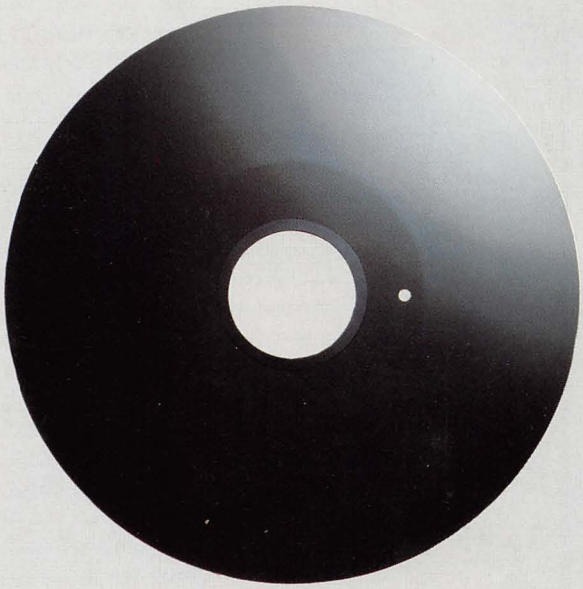
Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

30,000,000回おいしいFDです。





RICE-LIKE FD

■超微粒子ライスライク磁性体の採用でモジュレーションを減少。米粒の形に似た超微粒子ライスライク磁性体の採用で、磁性体が平均に分散されるため、再生出力波形のエンベロープが均一になり、モジュレーションの少ない安定した出力を提供。(MD全種)

■100%エラーフリーはもちろん、タイムマージンも向上。タイムマージンを10%向上(ビクター標準DISKDRIVE)させ、ビットが時間軸方向に移動しズレる、ピークシフトを減少。100%エラーフリーと共に信頼性を一段とアップしました。(MD-2D, 2DD)

■驚異の全環境3000万パスの耐久性を実現。磁性層の接着性を上げる超平滑サーフィストリートメントベースと、全環境型潤滑剤(5℃~60℃)を採用。さらに、三次元架橋バインダーにより、驚異の3000万パスの耐久性を実現しました。(MD-2D, 2DD)

■ペネトレーションマージンの向上と、面振れを減少。センターコアの径をφ29mmに小径化しペネトレーションマージンを約20%向上。独自の接着方法により接着部のメディアの面振れを最少に抑え、ヘッドメディアのコンタクトを安定化。(MF-1DD, 2DD, 2HD)

●お問い合わせ、カタログ請求は…型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ、〒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〈TEL 東京03-580-2861〉係へ。

先進の個性 日本ビクター株式会社



VICTOR FLOPPY DISK

速報 NECのゲーム専用機 PC Engine 10月に発売

ひそかにウワサになっていた，ＮＥＣのゲーム専用機が８月27日東京三田で行なわれた発表会で，ついにヴェールをぬぎました。愛称は〝PC Engine(ピーシー・エンジン)〟，型番は〝ＰＩ－ＴＧ001〟，価格は24,800円です。

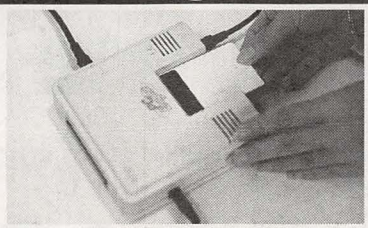
★ハードの性能は

ＣＰＵは８ビットで，Ｚ80系のもようです。画面構成はＢＧ(バック・グラウンド)画面と，１画面64個までのスプライトが同時表示できるというもので，最大表示色数は512色。分解能は「256×216ドットが主に使われるでしょうが，ソフトで変更できます」というのが技術の方の説明です。

サンプルでデモされていたハドソンの〝功夫〟他のソフトを見ると，左右，上下とも，スムーズなスクロールが可能なようです。また，大きな特徴としては，32×64ドットという大きなスプライトが使える点で，ドットごとに色付けされたデカ・キャラがズンズン動いていました。



▲ハドソンの功夫



▲ROMカードをさしこむ

★とにかくコンパクト

本体は135㎜×140㎜×40㎜と，手の平サイズ。電源はＡＣアダプタから供給します。出力はテレビ用のＲＦ方式です。

ＲＯＭは，テレホン・カードと同じサイズのＲＯＭカードが使われ，２ＭＢの容量を持たせることができます。

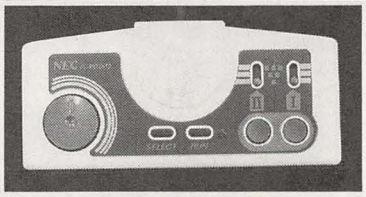
★ソフトは，ナムコも発売

現時点では，ソフトはハドソンから〝ＴＨＥ功夫〟，〝ビックリマン・ワールド〟，〝パリ・ダカール・ラリー〟，〝邪聖剣ネクロマンサー〟，〝カトちゃん　ケンちゃん〟が発売される予定で，ナムコからはなんと〝妖怪道中記〟が発売になるとのことです。

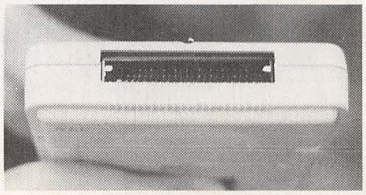
妖怪道中記のように，登場キャラの多いソフトには，スプライト64個を１画面に表示できる強みが生かされるはずです。

★拡張性はどうか

本機は，「コア（核）構想にもとづいて開発しました」と言われるように，ＣＤや液晶ポータブル・テレビ，パソコンなどとの組合わせも考えて開発されているとのことです。



▲コントローラはパッド式

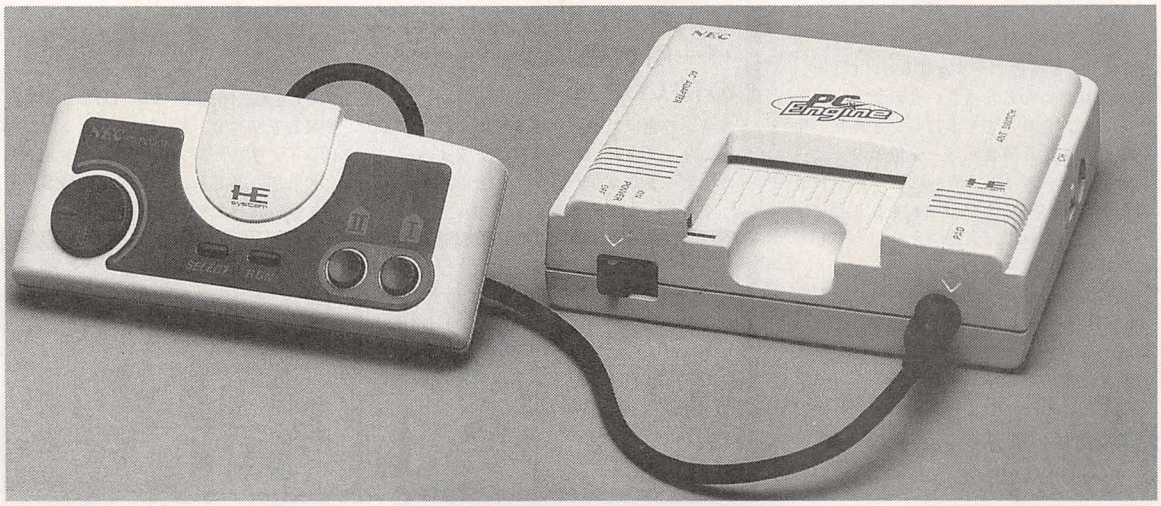


▲後部にはバス用端子がある

本体後部には，ＣＰＵバス信号，表示信号，最大６音源・ステレオのオーディオ信号など，58種の信号が取り出せる拡張ターミナルが用意されており，小さなボディながら，大きな可能性が秘められていることがうかがえます。

ファミコン，セガに代表されるゲーム専用機は，それぞれに持ち味がありますが，もう１機種，ＮＥＣらしい主張を持ったマシンが登場したことになります。「良いソフトをどんどん作ってほしい」というＮＥＣの呼びかけに対するソフト業界の動きに大いに期待したいところです。

なお，発売は，10月下旬に予定されています。



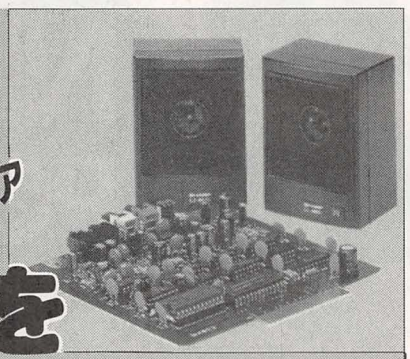
▲コンパクトな〝PI-TG001〟本体とパッド

問い合わせ先：〒108 東京都港区芝５－37－８住友三田ビル　日本電気ホームエレクトロニクス(株)パーソナル機器販売本部

特別企画

X1FM音源MML・サブ・ルーチン

FM音源ドライバー アフターケア



VIPで作った音色をFM音源ドライバーにコンバートさせよう

by GORRY

はじめに

こんにちは，GORRYです。

FM音源ドライバー，使ってみてくれてるかな？まだの人は早く入力してみてくださいね。

X1FM音源ボード「CZ－8BS1」に搭載されているLSI“YM2151”（OPM）はFM音源8チャンネルで出力もステレオ。さらに，ハードでビブラートなどを作りだすLFO機能が付いているなどすぐれものの音源だということは，もうすでに知ってるよね。

ところが，BASICでは，FM音源用のMML（ミュージック・マクロ・ランゲージ）がサポートされていないというわけで，X1FM音源対応MMLサブ・ルーチン「FM音源ドライバー」を先月号で発表したわけです。

ところで，FM音源の特徴は，やはり音色です。このFM音源ドライバーでは，16進32バイトで音色データを作るわけですが，この計算がめんどうくさいものです。

そこで，先月号でも予告したとおり，使い慣れたX1FM音源ボード付属のミュージック・ツール「VIP」のデータをFM音源ドライバーにコンバートするものを作りました。これで，音色づくりがとても楽になるはずです。

では，さっそく，VIP→FM音源ドライバー用音色コンバータを紹介することにしましょう。

まず，その前に，FM音源ドライバーを入力して，セーブしておきましょう。

FM音源ドライバーの入力方法

まず，BASICを起動（シャープX1のBASICならどれでもかまいません）します。そして，**リスト1**のFM音源ドライバーを入力します。ただし，turboZ ユーザーでない人は，80，90行は入力しないでください。

打ち込み終わったなら，デバッグを十分してください。そして，BASICのままSAVEすることを忘れずに！セーブしたなら，

```
SAVEM“FM-DRIVER.Bin”，&HE800，&HEDFF
```

として，マシン語ファイルとしてセーブします。これで入力は終わりです。

ロードするときは，

```
CLEAR &HE800↵
LOADM“FM-DRIVER.Bin”↵
```

と入力します。これもプログラムとしてセーブしておくと便利ですね。

これで，FM音源ドライバーがセットされたことになります。

VIP→FM音源ドライバー用音色コンバータの使いかた

さて，音色コンバータですが，このプログラムは，VIPからFM音源ドライバーへ音色データをコンバートするものですから，VIPの音色データをまず作らなくてはいけません。付属の音色データを使ってもいいのですが，ここは一つ，データを作ってみましょう。

1．VIPを起動します(**写真1**)。

2．サウンド・エディタNEWTONE（ニュートン）をセレクトして，リターン・キーを押します。

3．EDIT（F5キー）モードにします(**写真2**)。

4．音色データを書きかえていくわけですが，たとえばダライアス©タイトーのステージ・クリアの音を作ってみると，

(1)TONE NAMEを“DARIUS”とでもしましょう。

(2)FEEDBACKは7，ALGORITHMは5にします。

(3)LFOのわくの中は，順に0，0，30 1，200，0，3，0にします。

(4)ARを31，24，31，24にします。

(5)1DRをすべて2にします。

(6)1DLを順に2，2，6，6にします。

(7)2DRを順に0，1，1，1にします。

(8)RRを順に3，6，3，5にします。

(9)OLを順に95，117，107，117にします。

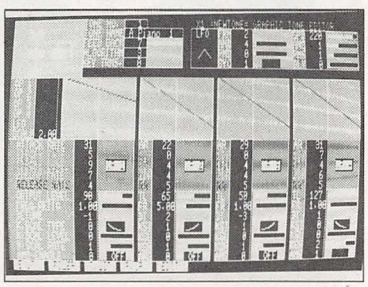
(10)MLを順に2，1，2，1にします。

(11)DTを順に−3，0，−3，0にします。

KST，KSL，KSR，AMS−ENは，すべて0にします(**写真3**)。



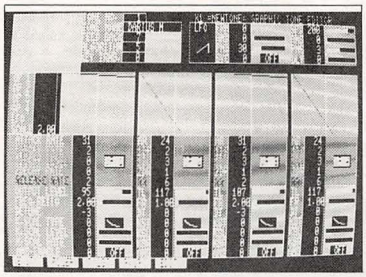
《写真1》VIP起動画面



《写真2》EDITモード画面

《リスト1》FM音源ドライバーのプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HE800
10 DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HE800
30 FOR I=10000 TO 10000+&H5F*10 STEP 10:CS=AD
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
70 'X1 turbo Z ﾃﾞ ﾅｲｶﾀﾊ 80,90 ｷﾞｮｳ ﾊ ｲﾚﾅｲﾃﾞｸﾀﾞｻｲ。
80 POKE&HED41,&HA3,&H1F
90 POKE&HED4C,&HE,&HA0,&HED,&H79,&H3E,&H5,&HED,&H79,&HE,&HA3
100 END
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,D7,ED,21,48,EE,06,08,36,00,23,10,FB,3E,08,32,59F
10010 DATA 79,EE,ED,53,7D,EE,3E,00,32,78,EE,CD,5F,ED,21,00,6B5
10020 DATA EE,06,20,36,00,23,10,FB,F3,CD,4A,ED,3A,78,EE,21,6F4
10030 DATA F0,ED,CD,97,ED,D5,DD,E1,EB,DD,7E,00,DD,23,FE,3A,4D5
10040 DATA CA,B0,ED,FE,59,CA,68,EA,FE,4C,CA,7A,EA,FE,52,CA,4AC
10050 DATA 86,EA,FE,4F,CA,C0,EA,FE,40,CA,37,EB,FE,51,CA,DF,A15
10060 DATA EA,FE,3C,CA,F3,EA,FE,3E,CA,14,EB,FE,56,CA,DD,EB,092
10070 DATA FE,64,CA,BA,EC,FE,6C,CA,97,EC,FE,6D,CA,A1,EC,FE,410
10080 DATA 72,CA,9C,EC,FE,24,CA,B9,EB,FE,54,CA,D1,EB,D6,41,936
10090 DATA DC,CE,EC,FE,07,D4,CE,EC,47,DD,7E,00,FE,23,CA,B0,528
10100 DATA E8,FE,2B,CA,B0,E8,FE,2D,C2,B8,E8,3E,0E,C3,B2,E8,C63
10110 DATA 3E,07,80,DD,23,C3,B9,E8,78,21,D8,E9,85,6F,3E,00,4C8
10120 DATA 8C,67,56,21,40,EE,CD,A5,ED,82,08,16,28,3A,78,EE,20D
10130 DATA 82,57,08,CD,9E,E9,CD,55,E9,CD,1C,E9,4F,DD,7E,00,864
10140 DATA FE,26,3E,00,C2,EA,E8,3C,DD,23,21,30,EE,CD,8A,ED,50A
10150 DATA 21,20,EE,CD,A5,ED,F5,CD,52,EA,EB,21,00,EE,CD,7C,B51
10160 DATA ED,F1,47,3E,08,90,CD,52,EA,EB,21,10,EE,CD,7C,ED,AB4
10170 DATA DD,E5,D1,21,F0,ED,CD,7C,ED,C3,02,ED,DD,7E,00,FE,548
10180 DATA 25,CA,48,E9,CD,ED,E9,D2,33,E9,21,28,EE,CD,A5,ED,247
10190 DATA C3,3A,E9,21,60,00,4F,CD,72,EC,4F,DD,7E,00,FE,2E,69E
10200 DATA 79,C0,CB,3F,81,DD,23,C9,DD,23,CD,ED,E9,D0,21,28,9C7
10210 DATA EE,CD,A5,ED,C9,E5,21,30,EE,CD,A5,ED,E1,3D,C8,D5,8D4
10220 DATA 16,78,3A,78,EE,82,16,08,CD,9E,E9,D1,3A,7C,EE,B7,6EE
10230 DATA C8,3A,78,EE,B7,C0,3E,02,16,01,CD,9E,E9,AF,CD,9E,413
10240 DATA E9,C9,E5,21,30,EE,CD,A5,ED,E1,3D,C8,D5,3A,78,EE,3BC
10250 DATA 16,08,CD,9E,E9,D1,C9,F5,F1,06,01,C3,A0,E9,06,00,A6D
10260 DATA C5,08,01,01,07,ED,78,CB,7F,C2,A5,E9,0D,08,ED,51,3B5
10270 DATA 0C,ED,79,C1,05,CA,D6,E9,08,7A,D6,60,DA,D6,E9,E6,2DD
10280 DATA F8,FE,19,D2,D6,E9,D9,21,58,EE,85,6F,3E,00,8C,67,3B4
10290 DATA 08,CD,8A,ED,D9,08,08,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,983
10300 DATA 1C,0D,10,12,14,16,16,19,1C,0D,10,12,14,DD,7E,00,C40
10310 DATA FE,24,CA,1A,EA,D6,30,D8,FE,0A,3F,D8,4F,DD,23,DD,948
10320 DATA 7E,00,D6,30,DA,17,EA,FE,0A,D2,17,EA,47,79,87,87,25E
10330 DATA 87,81,81,80,C3,FC,E9,79,B7,C9,DD,E5,D1,13,CD,25,92C
10340 DATA EA,D5,DD,E1,C9,C5,1A,13,CD,3E,EA,DA,3C,EA,0F,0F,091
10350 DATA 0F,0F,4F,1A,13,CD,3E,EA,DA,3C,EA,B1,C1,C9,FE,30,A87
10360 DATA D8,FE,3A,DA,4D,EA,D6,07,FE,40,D2,50,EA,E6,0F,C9,623
10370 DATA 37,C9,21,00,00,C5,06,00,CB,3F,D2,5E,EA,09,CB,21,5EA
10380 DATA CB,10,B7,C2,58,EA,C1,C9,CD,ED,E9,DC,CE,EC,DD,23,532
10390 DATA 57,CD,ED,E9,CD,9E,E9,C3,39,E8,CD,1C,E9,21,28,EE,611
10400 DATA CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,1C,E9,4F,3E,08,CD,52,EA,EB,C40
10410 DATA 21,00,EE,CD,7C,ED,11,00,00,21,10,EE,CD,7C,ED,DD,B43
10420 DATA 7E,00,FE,26,3E,00,20,03,3C,DD,23,21,30,EE,CD,8A,3EA
10430 DATA ED,DD,E5,D1,21,F0,ED,CD,7C,ED,CD,82,E9,C3,02,ED,3FC
10440 DATA CD,ED,E9,DC,CE,EC,FE,09,D4,CE,EC,21,38,EE,CD,8A,72C
10450 DATA ED,3D,87,87,87,87,21,40,EE,CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,02C
10460 DATA ED,E9,DC,CE,EC,FE,09,D4,CE,EC,21,20,EE,CD,8A,ED,19E
10470 DATA C3,39,E8,21,38,EE,CD,A5,ED,3D,CC,CE,EC,21,38,EE,4FC
10480 DATA CD,8A,ED,21,40,EE,CD,A5,ED,D6,10,21,40,EE,CD,8A,391
10490 DATA ED,C3,39,E8,21,38,EE,CD,A5,ED,3C,FE,09,CC,CE,EC,100
10500 DATA 21,38,EE,CD,8A,ED,21,40,EE,CD,A5,ED,C6,10,21,40,11C
10510 DATA EE,CD,8A,ED,C3,39,E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,FE,21,3F,337
10520 DATA DC,CE,EC,26,00,6F,29,29,29,29,29,EB,2A,7A,EE,19,9FA
10530 DATA 46,3A,78,EE,FE,07,78,C2,61,EB,16,0F,F5,CD,9E,E9,4C9
10540 DATA F1,47,3A,78,EE,B7,78,C2,8C,EB,CB,77,3E,00,CA,72,47F
10550 DATA EB,3C,32,7C,EE,23,7E,16,18,CD,9E,E9,23,7E,14,CD,3B6
10560 DATA 9E,E9,23,7E,16,1B,CD,9E,E9,C3,8F,EB,23,23,23,3A,6F9
10570 DATA 78,EE,C6,20,57,23,7E,F5,CD,9E,E9,F1,D9,21,50,EE,9FE
10580 DATA CD,8A,ED,D9,3A,78,EE,C6,38,57,23,7E,CD,9E,E9,3E,42B
10590 DATA 08,82,DA,39,E8,57,C3,AA,EB,DD,2B,CD,1A,EA,67,DC,C0B
10600 DATA CE,EC,DD,2B,CD,1A,EA,6F,DC,CE,EC,22,7A,EE,C3,39,546
10610 DATA E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,32,5B,ED,C3,39,E8,CD,ED,E9,419
10620 DATA DC,CE,EC,4F,21,70,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,3A,78,0D4
10630 DATA EE,C6,78,57,08,CD,97,E9,21,50,EE,CD,A5,ED,E6,07,376
10640 DATA FE,04,DA,39,E8,F5,21,68,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,477
10650 DATA 3A,78,EE,C6,70,57,08,CD,97,E9,F1,FE,05,DA,39,E8,142
10660 DATA F5,21,60,EE,CD,A5,ED,CD,52,EC,08,3A,78,EE,C6,68,680
10670 DATA 57,08,CD,97,E9,F1,FE,07,C2,39,E8,21,58,EE,CD,A5,33C
10680 DATA ED,CD,52,EC,08,3A,78,EE,C6,60,57,08,CD,97,E9,C3,AE8
10690 DATA 39,E8,C5,F5,47,3E,7F,90,F5,3E,10,91,4F,CD,52,EA,40F
10700 DATA 4D,F1,CD,52,EA,CB,3C,CB,1D,0E,80,CD,72,EC,C1,80,063
10710 DATA C1,C9,AF,06,10,16,00,CB,25,CB,14,17,91,DA,91,EC,40A
10720 DATA CB,22,14,CB,7A,C2,8E,EC,05,C2,77,EC,7A,C9,3E,7F,96D
10730 DATA C9,81,CB,22,C3,83,EC,06,40,C3,A3,EC,06,80,C3,A3,14F
10740 DATA EC,06,C0,21,50,EE,CD,A5,ED,E6,3F,B0,08,3A,78,EE,B00
10750 DATA C6,20,57,08,CD,9E,E9,C3,39,E8,CD,ED,E9,DC,CE,EC,B0E
10760 DATA 08,3A,78,EE,C6,30,57,08,CD,9E,E9,C3,39,E8,3E,07,13E
10770 DATA 32,78,EE,F5,21,30,EE,AF,CD,8A,ED,F1,16,08,CD,9E,B16
10780 DATA E9,D6,01,D2,D0,EC,E1,DD,E5,D1,01,FE,FF,ED,59,03,663
10790 DATA ED,51,3E,01,FB,C9,3A,78,EE,3C,E6,07,32,78,EE,CC,A49
10800 DATA 40,ED,21,00,EE,CD,97,ED,EB,7C,B5,CA,21,ED,2B,7C,381
10810 DATA B5,C2,17,ED,CD,82,E9,EB,21,00,EE,CD,7C,ED,C3,F6,3C2
10820 DATA EC,21,10,EE,CD,97,ED,7A,B3,CA,2C,E8,42,4B,21,10,810
10830 DATA EE,11,00,00,CD,7C,ED,60,69,C3,09,ED,3E,00,FB,C9,1FE
10840 DATA 01,07,07,ED,78,FE,0A,D2,43,ED,3E,07,01,04,07,ED,088
10850 DATA 79,3E,05,ED,79,48,3E,47,ED,79,3E,1E,ED,79,C9,DD,585
10860 DATA 21,F0,ED,EB,16,08,3E,3A,DD,75,00,DD,74,01,DD,23,A6D
10870 DATA DD,23,15,C8,01,FF,FF,ED,B1,C3,68,ED,3A,78,EE,87,44F
10880 DATA 85,6F,3E,00,8C,67,73,23,72,C9,08,3A,78,EE,85,6F,B61
10890 DATA 3E,00,8C,67,08,77,C9,3A,78,EE,87,85,6F,3E,00,8C,AF9
10900 DATA 67,5E,23,56,C9,3A,78,EE,85,6F,3E,00,8C,67,7E,C9,C35
10910 DATA 21,48,EE,CD,A5,ED,B7,C2,F6,EC,DD,2B,DD,E5,D1,21,906
10920 DATA F0,ED,CD,7C,ED,3E,01,21,48,EE,CD,8A,ED,21,79,EE,33A
10930 DATA 35,CA,3C,ED,C3,F6,EC,FE,02,C2,EC,ED,5E,23,56,DD,17C
10940 DATA E5,CD,03,E8,DD,E1,3D,C0,3E,15,DD,E9,3E,05,DD,E9,6C2
10950 DATA 6E,8D,85,8D,9C,8D,9D,8D,9E,8D,9F,8D,A0,8D,A1,8D,736
10960 '=====================================================
10970 '              X 1      「F M - D R I V E R」
10980 '         BY ｶﾅｶﾞﾜｹﾝ ｱﾂｷﾞﾆｼｺｳｺｳ ﾏｲｺﾝﾌﾞ 「GORRY」
10990 '=====================================================
```



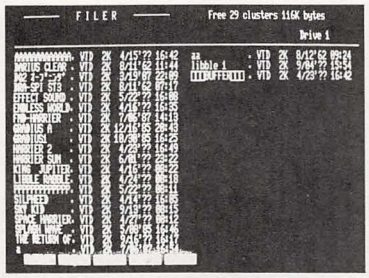
《写真3》ダライアス・ステージ・クリアの音色設定後のＥＤＩＴ画面

(12)ＶＩＰマニュアル36ページを見て，モニタ演奏してみましょう。気に入らなかったら，ＯＬ，ＦＲをいろいろといじくってみます。

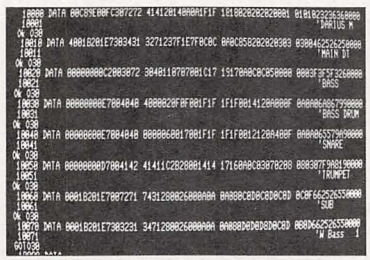
と，こんな感じですが，実際はもっと大変です。200種類ある音色の中から似た音を捜して，ＯＬ，ＦＲ，ＤＴを中心にいじくり回していくほうが楽な作りかたです。

5．音色作りが終わったら，EXIT（F1キーを押す）して，FILER（F2キーを押す）モードにします(写真4)。そしてＳＡＶＥするわけですが，２ドライブの人は SHIFT ＋ F1 キーで，ドライブ1にして(ドライブ０にはＶＩＰのディスクが入っている）ドライブ１にデータ・ディスク（データをセーブするためのもの）を入れます。そして，ＳＡＶＥ(F4 キーを押す。）します。ファイル名は，“ＤＡＲＩＵＳ”としましょう。これで音色づくりは終わりです。

今度は，ＦＭ音源ドライバーにコンバートします。まず，先ほどセーブしておいたＦＭ音源ドライバーをロードしてください。そして**リスト２**の音色コンバータを入力，あるいはロードするのですが，実行前（ＲＵＮする前）に，10行のＬＯＡＤＭ文のファイル名を“ＶＩＰでの名前.ＶＴＤ”とし，ＲＵＮします。さっきのファイルなら，“ＤＡＲＩＵＳ．ＶＴＤ”となるわけです（写真５）。



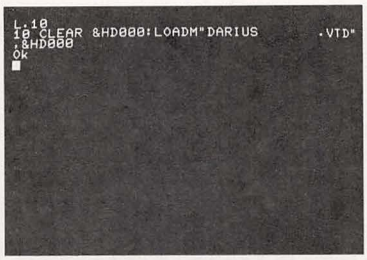
《写真4》ＦＩＬＥＲモード画面



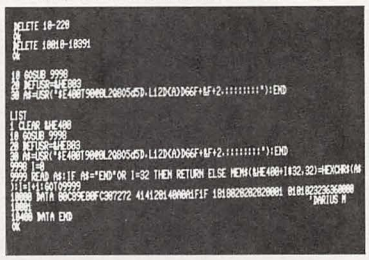
《写真6》音色コンバーターに，ＶＩＰでの音色がデータ化されている画面

そして，ＶＩＰで作ってセーブしておいたデータ・ディスクをドライブ０に入れてＲＵＮします。すると写真６のように画面にずらずらでてきますが，気にしないでください。これで，**リスト２**に音色データが10000行から10400行まで加わります。終了したら，10～190行と，必要のない音色データを消します。今回は10010行～10391行までを消してください。これで音色データのできあがりです。

リスト２のプログラム中でＧＯＳＵＢ 9998とすれば，＄Ｅ400から音色データが書き込まれます。これでＦＭ音源ドライバーのほうにＶＩＰで作った音色データがコンバートされたことになるわけです。試してみましょう。**リスト３**をコンバートした後の**リスト２**に付けたしてＲＵＮしてみてください(写真７)。ちゃんと音がでればＯＫです。



《写真5》リスト２の10行のＬＯＡＤＭ文は，ＶＩＰでの名前をファイル名とす



《写真7》コンバート後のリストにリスト３をつけ加える

サンプル・プログラム

こうして，ＶＩＰで作った音色データを使ったサンプル・プログラムを作ってみました。それが，**リスト４**です。ダライアスのラウンド・クリア・ミュージックですので，ぜひ聞いてみてください。

リスト４の30行から60行が音色データ(80行～150行)を読み込んでいるか所です。80行～150行のデータは，**リスト２**に加わった10000行～10400行の音色データで必要のないものを消したものが使われています。

最後に

いかがでしたか。これで，さらにＦＭ音源ドライバーが使いやすくなったと思います。どんどんゲーム・ミュージックを作って，Ｘ１でＦＭ音源を奏でてください。投稿も待っています。

それでは，さようなら。

—で・ば・ぐ—

９月号「ＦＭ音源ドライバー」の記事中にまちがいがありました。使いかたの(1)音色データについての項で，２バイト目の設定の中，ＰＭ，ＡＭ両方かけたいという人は／，ＰＭを設定したあと，ＭＭＬコマンドで“Ｙ26,〔ＡＭＤの値〕”でＯＫとありましたが，“Ｙ25,〔ＡＭＤの値〕”のまちがいでした。また，第１表の音色データ表のところで，※６～29バイト目までは，オペレータ１，３，２，４の順に並んでいるのまちがいです。どうも，すみませんでした。

《リスト２》ＶＩＰ→ＦＭ音源ドライバー音色コンバーター

```
1 CLEAR &HE400
10 CLEAR &HD000:LOADM"              .VTD",&HD000
20 I=0:DEF FNZ$(Z)=RIGHT$("0"+HEX$(Z),2):WIDTH 80:CLS:PRINT
30 PRINT 10000+I*10;"DATA";
40 AD=&HD190+I*36:A$=FNZ$((PEEK(AD+35)AND128)/2)
50 A$=A$+FNZ$(PEEK(AD+31))
60 P=PEEK(AD+32):IFP=128 THEN A$=A$+FNZ$(PEEK(AD+33)) ELSE A$=A$+FNZ$(P)
70 A$=A$+FNZ$(PEEK(AD+34))
80 A$=A$+FNZ$(PEEK(AD+0))
90 A$=A$+FNZ$(PEEK(AD+1))
100 FOR J=2 TO 25 STEP 4 :FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO 2 STEP 2
110 A$=A$+FNZ$(PEEK(AD+J+K+L))
120 NEXT:NEXT:NEXT:A$=A$+"0000"
130 FOR J=0 TO 3
140 PRINT" ";MID$(A$,J*16+1,16);
150 NEXT:PRINT
160 PRINT#0, I*10+10001;TAB(68);"'";MEM$(&HD000+I*10,10)
170 I=I+1:IF I=40 THEN PRINT"10400 DATA END";:GOTO 190
180 PRINT"GOTO30";
190 PRINT:LOCATE 0,CSRLIN-4:KEY0,CHR$(13,13,13):END
9998 I=0
9999 READ A$:IF A$="END"OR I=32 THEN RETURN ELSE MEM$(&HE400+I*32,32)=HEXCHR$(A$
):I=I+1:GOTO9999
```

《リスト３》コンバートされた後にリスト２につけ加えるプログラム・リスト

```
10 GOSUB 9998
20 DEFUSR=&HE803
30 A$=USR("$E400T90@0L2Q8O5d5D.L12D<A>DG6F+&F+2.:::::::::"):END
```

《リスト4》サンプル・プログラム(ダライアス・ステージ・クリア・ミュージック)

```
 10 CLEAR &HD000
 20 RESTORE 80
 30 FOR I=0 TO 7
 40 READ A$
 50 MEM$(&HE680+I*32,32)=HEXCHR$(A$)
 60 NEXT
 70 DEFUSR=&HE800:AD=&HD000
 80 DATA 0FC89E00FC307272 0101201400A0A1F1F 18180202020200001 0101023236360000
 90 DATA 0FC80002FC020202 7171201400A0A1F1F 0F0F8202020200001 0101023236360000
100 DATA 00000000FD007071 32701600000001F1F 1F1F0C0000000008 0808FA0A0A0A0000
110 DATA 00000000E7004040 4000020F0F001F1F 1F1F0014120A100F 0A0A06A867990000
120 DATA 00000000FF004040 0000060017001F1F 1F1F1012120A408F 0A0A560579A90000
130 DATA 00000000F4004141 42411A1C00001F14 1616100003070202 080307F9A8190000
140 DATA 0001B201E7007271 7431280026000A0A 0A080C0D0C0D0C0D 0C0F662526550000
150 DATA 0001B201E7303231 3471280026000A0A 0A080D0D0D8D0C0D 0B0D662526550000
160 WIDTH40       'turbo BASIC ﾃﾞﾊ WIDTH 40,25,0,0:KLIST 0 ﾄ ｼﾏｼｮｳ。
170 INIT:CLS4
180 FOR I=65 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$="":B=0:C$="":FOR J=1 TO 8
190 A=ASC(MID$(A$,J,1)):B$=B$+CHR$(A ORA*2):C$=C$+CHR$(A ORA*2 ORB/2)
200 B=A:NEXT:DEFCHR$(I)=C$+B$+B$:NEXT
210 CGEN1:DEFCHR$(32)=STRING$(24,0)
220 LOCATE 8,10:PRINT"DARIUS ROUND CLEAR MUSIC"
230 LOCATE10,12:PRINT"COPYRIGHT  BY  TAITO"
240 LOCATE11,14:PRINT"PROGRAMED BY GORRY"
250 CGEN0
1000 A0$="$E680T90@0V13L2Q8O5d5
1010 GOSUB"WR"
1020 A0$="D2.L12D<A>DG&GF+&F+2.R1R1
1030 A0$=A0$+A0$:GOSUB"WR"
1040 A0$="L4F+6B>D<F+12B6>D4F+4F+12E4D4E6F+4C+4E12F+6C+12&C+1<"
1050 A0$=A0$+"L4F+6B>D<F+12B6>D4F+4F+12E4D4G4&G6A4&A12G4E4&E6C+16&C+2:"
1060 GOSUB"WR"
1070 '
1080 '
1090 A0$="@1V11L2Q8O5d40Y25,50
1100 GOSUB"WR"
1110 A0$="R8D2.L12D&<A&>DG&GF+&F+2.R1R1
1120 GOSUB"WR"
1130 A0$="D2.L12D&<A&>DG&GF+&F+2.R1R2.R8
1140 GOSUB"WR"
1150 A0$="R16L4F+6B>D<F+12B6>D4F+4F+12E4D4E6F+4C+4E12F+6C+12&C+1<"
1160 A0$=A0$+"L4F+6B>D<F+12B6>D4F+4F+12E4D4G4&G6A4&A12G4E4&E6C+2:"
1170 GOSUB"WR"
1180 '
1190 '
1200 A0$="@5V11L8Q7O6d5
1210 GOSUB"WR
1220 A0$="R1R2.R12R12C12&C4<B12R12R12R4R6B12&B4A12R12R12R4R4>
1230 A0$=A0$+A0$:GOSUB"WR
1240 A0$="@6V10L2O6B>C+DE<B>C+DE<B>C+DE<B>C+DE4.&E12&E48<:"
1250 GOSUB"WR"
1260 '
1270 '
1280 A0$="@5V11L8Q7O5d5
1290 GOSUB"WR
1300 A0$="R1R2.R12R12G12&G4G12R12R12R4R6G12&G4E12R12R12R4R4
1310 A0$=A0$+A0$:GOSUB"WR
1320 A0$="@7V10L2O6B>C+DE<B>C+DE<B>C+DE<B>C+DE4.&E12&E48<:"
1330 GOSUB"WR"
1340 '
1350 '
1360 A0$="@5V11L8Q7O5d5
1370 GOSUB"WR
1380 A0$="R1R2.R12R12D12&D4D12R12R12R4R6D12&D4D-12R12R12R4R4
1390 A0$=A0$+A0$:GOSUB"WR
1400 A0$="R1R1R1R1R1R1R2R4.R12R48:"
1410 GOSUB"WR"
1420 '
1430 '
1440 A0$="@2V10L12Q6O3
1450 GOSUB"WR
1460 A0$=STRING$(12,"D&DD")+"D-&D-D-D-&D-D-D-<BBA&AA>
1470 A0$=A0$+A0$:GOSUB"WR
1480 A0$="<"+STRING$(8,"B&BB")+STRING$(8,"A&AA")+STRING$(8,"G&GG")+"A&AAA&AAA&AA
A&AAA&AAB&BB>C+&C+C+E&EE16>:"
1490 GOSUB"WR
1500 '
1510 '
1520 A0$="@3L32Q8O3d5
1530 GOSUB"WR
1540 BD$="B&B-&A&A-
1550 A0$=BD$+"R4."+BD$+"R4.L24"+BD$+"L48"+BD$+"R4L32"+BD$+"R8R6L48"+BD$+"R4L32"+
BD$+"R8R4R6L48"+BD$+"R4L32"+BD$+"R8L48"+BD$+BD$+BD$+"R4L32"
1560 GOSUB"WR
1570 GOSUB"WR
1580 A0$=BD$+"R4."+BD$+"R4.L24"+BD$+"L48"+BD$+"R4L32"+BD$+"R8"+BD$+"R8"
1590 A1$="L24"+BD$+"L48"+BD$+"R4L32"+BD$+"R4."+BD$+"R4."+BD$+"R4."
1600 A2$=BD$+"R4."+BD$+"R4.L24"+BD$+"L48"+BD$+"R4L32"+BD$+"R4."
1610 A3$=STRING$(7,BD$+"R8")+BD$+"R12R48:"
1620 A0$=A0$+A1$:GOSUB"WR
1630 A0$=A2$+A3$:GOSUB"WR
1640 '
1650 '
1660 A0$="@4L32Q8O3d5
1670 GOSUB"WR
1680 SD$=BD$
1690 A0$="R4"+SD$+"R4."+SD$+"R4."+SD$+"R4."+SD$+"R4.R4L48"+SD$+SD$+SD$+"L32A&A-&
G&G-R8R4R4R4L48"+SD$+"R12"+SD$+"L32"
1700 GOSUB"WR
1710 GOSUB"WR
1720 A1$="R4"+SD$+"R4."+SD$+"R4."+SD$+"R4."+SD$+"R8"
1730 A2$="R4"+SD$+"R4.L48"+SD$+SD$+SD$+"R4L32"+SD$+"R4."+SD$+"R8"
1740 A3$="R2.R6L48"+SD$+STRING$(3,"R12"+SD$+SD$)+"R12"+SD$+"B&B-&AL32"
1750 A0$=A1$+A2$:GOSUB"WR
1760 A0$=A1$+A3$:GOSUB"WR
1770 A0$="::::::::"
1780 GOSUB"WR"
1790 A%=USR(&HD000):GOTO1790
1800 LABEL"WR"
1810 L=LEN(A0$):MEM$(AD,L)=A0$
1820 AD=AD+L:RETURN
```

★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



8時間目

BG画面を十分に活用してみよう！

断空我

さて今回は，先月号に続き，ＢＧ画面Part２です。どのようにゲームにＢＧ画面を使えばいいのか説明していきます。これで，キミの作るゲームは，おもしろくなることまちがいなし！では，さっそくいってみよう。

レジスタの機能

前回では，アドレス2000Hと2001Hの説明は簡単にしただけなので，もう少しくわしくしましょう。

2000Hと2001Hの機能は，**第１表**のようになっています。2000HのD7は，インタラプト(割り込み)を受け付けるか，受け付けないかの指定で，通常１にして，割り込みを受け付けます。ファミコンの場合，ＰＰＵからＣＰＵへの割り込み信号が重要なため，このスイッチをいじることはないでしょう。

2001HのD7～D5は，表示している画面の上にフィルタをかけることができます。カメラのレンズの前に取り付ける色ガラスと同じことです。つまり，フィルタをかけたい色のビットをＯＮにすれば，赤っぽい画面にしたり，緑色っぽい画面にすることができます。

2001HのD0を１にすると色を付けずにすむことができます(つまり画面が白黒になる)。

ＰＰＵの使いかた

それでは，とにかく**リスト１**のプログラムを入力して，ＲＵＮしてみてください。ＢＧ画面(バック・グラウンド面)いっぱいに描かれたでしょう(**写真１**)。

なお，このプログラムは，Ｖ３用ですので，Ｖ２の人は，10行と70行の＆Ｈ６Ｆ00を＆Ｈ7700にしてください。それでは，プログラムの説明をしましょう。ちなみに，アセンブル・プログラムはつぎのようになっています。

```
START   LDA  #09
        STA  63
LOOP    LDA  63
        BNF  LOOP
        RTS
```

《第１表》2000H～2001Hのレジスタ機能

アドレス	ビット	機能	内容
2000H	D7	インタラプト・イネーブル	0：ディスエーブル １：イネーブル
	D4	ＢＧ・キャラクタ指定	0：キャラクタ・テーブルＡ １：キャラクタ・テーブルＢ
	D3	スプライト・キャラクタ指定	0：キャラクタ・テーブルＡ １：キャラクタ・テーブルＢ
	D1	垂直オフセットの値のＭＳＢ	0：垂直オフセット　＋0 １：垂直オフセット　＋256
	D0	水平オフセットの値のＭＳＢ	0：水平オフセット　＋0 １：水平オフセット　＋256
2001H	D7	青のフィルタ	0：ＯＦＦ　１：ＯＮ
	D6	緑のフィルタ	0：ＯＦＦ　１：ＯＮ
	D5	赤のフィルタ	0：ＯＦＦ　１：ＯＮ
	D4	スプライトの表示	0：ＯＦＦ　１：ＯＮ
	D3	ＢＧの表示	0：ＯＦＦ　１：ＯＮ
	D2	スプライト左端のマスク	0：マスク　する １：マスク　しない
	D1	ＢＧ左端のマスク	0：マスク　する １：マスクしない
	D0	カラー	0：カラー １：白黒

《リスト１》ＢＧ画面いっぱいに値を書き込むサンプル・リスト

```
10 CLEAR&H6F00
20 POKE&H6F00,&HA9,&H9,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60
30 FOR I=0 TO 3
40 FOR J=0 TO 255
50 POKE&H4A,J,&H20+I
60 POKE&H73,J
70 CALL&H6F00
80 NEXT:NEXT
```



《写真１》リスト１の実行画面

たったこれだけです。なにをしているか，わかりますよね。63に９を書き込んで垂直ブランキング待ちをしているだけです。

さて，ＢＡＳＩＣプログラムはというと，50行と60行で，ＰＯＫＥしているだけです。これでは，なんだかわかりませんね。じつは，63に９を書き込んで，垂直ブランキング待ちをすると，４Ａ，４Ｂに書き込まれている値をＰＰＵのアドレスとして，73に書き込まれている値をＰＰＵに書き込みます(**第１図**)。

つまり，このマシン語プログラムを利用すれば，ＰＰＵのどこにでも(ＢＧ画面)値を書き込めます。ためしに，50行の20を24にしてみてください。そしてＲＵＮするとＯＫがでるだけですね。では，ＢＧ ＧＲＡＰＨＩＣ面を見てください。**写真１**のような画面がＢＧ・ＧＲＡＰＨＩＣ面に書き込まれますね。

こうすると，画面をめいっぱい使えるのがいいですね。ＢＧ画面にデカキャラを表示させて，スクロールさせることにより，動かすことができます。

前回では，ＶＲＡＭのアドレスと画面の関係を説明しましたが，今回は配色番号の格納されているアドレスと画面の関係を説明しましょう。

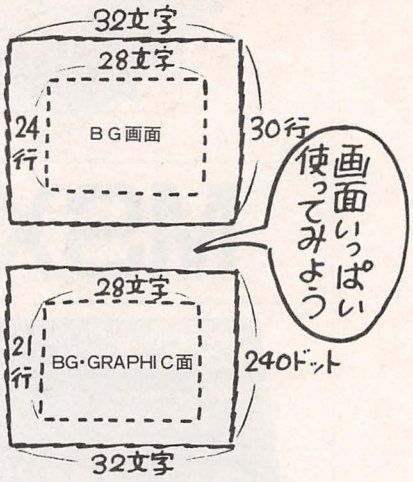
画面の位置と配色番号のアドレスは，**第２図**のようになっています。説明しやすいように４×４キャラクタで１ブロックとしています。１バイト中に４エリア(Ａ～Ｄ)分の配色番号が格納されているので，１ブロックと対応するわけです。

このように，省メモリに徹したため，配色番号に使っているメモリは１ＢＧ当たり，たったの64バイトです。したがって１ＢＧで１Ｋバイトにおさまっています。**リスト１**をＲＵＮさせると，色が変わるのは，配色番号のところを書き変えているからです。

これで，ＢＧに自由にキャラクタを書き込めるようになりました。Ｖ３の場合，ＳＡＶＥＳでＢＧ ＧＲＡＰＨＩＣの画面をセーブできます。バック・グラウンド画面の外もセーブできるので試してみてください。ただ，ＢＧ画面のエディッタからのセーブでは，一部画面が消えてしまうので，Ｖ２ではセーブできません。

画面からの読み込み

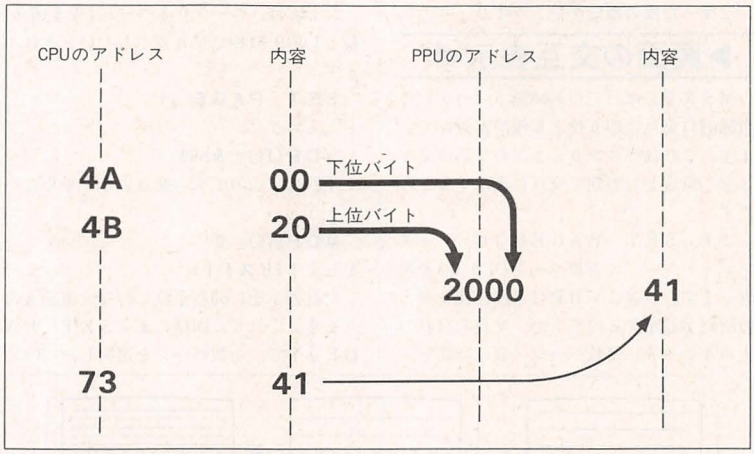
ＰＰＵからデータを読み込むと，ＢＧの内容やキャラクタ・データの内容を読み込めます。**リスト１**のプログラムの，20行の＆Ｈ９を，＆Ｈ５にして，60行をＣＡＬＬ＆Ｈ６Ｆ00，70行をＡ＝ＰＥＥＫ(＆Ｈ73)にすれば，Ａに読み込めます。



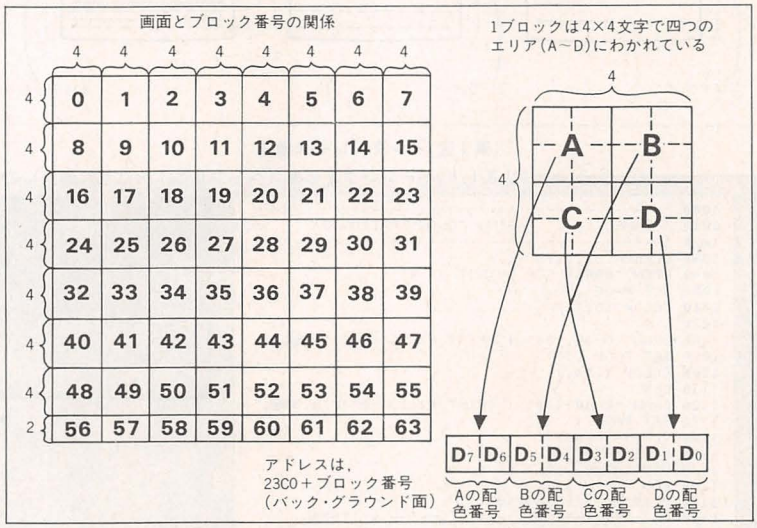
おわりに

ＢＧに関しては，これで自由に使えるようになったと思います。デカキャラなどをゲームに使ってみてはどうでしょうか。きっといいゲームができあがることでしょう。

Ｐ.Ｓ.やってやるぜ！



《第１図》リスト１でのＣＰＵとＰＰＵのアドレスの関係



《第２図》画面の位置と配色番号の関係

好評連載



MSX2を使いこなそう!



機能とその使いかた——ページング機能について②

鳴海　達也

前回は，ページング機能の基本的な使いかたを学びました。今回は，関連して，ページを使った他の機能を見てみましょう。

▶画面の交互表示◀

ＭＳＸ２には，二つの画面（ページ）を，自動的に交互に切り換える機能が付いています。これはページ０と１，あるいは２と３を，指定した周期で交互に表示するものです。

まず，ＳＥＴ　ＰＡＧＥ命令で，ディスプレイ・ページに奇数ページ（１か３）を選択します。つぎにＶＤＰ(14)に，切り換えの周期を設定するのですが，ＶＤＰ(14)の上位４ビットに偶数ページの表示時間を，下位４ビットに奇数ページの表示時間を，1／6秒を単位に設定すればよいのです。

たとえば，ページ０とページ１を１(6/6)秒と1.5(9/6)秒で交互表示したいときは，まず，

```
SET PAGE 1
```

とし，つぎに，

```
VDP(14)＝&h69
```

とすればよいのです。交互表示をやめたいときは，

```
VDP(14)＝0
```

とします(**リスト１**)。

交互表示を1/60秒単位に行なう方法もあります。これも，同様にまずＳＥＴ　ＰＡＧＥ命令で，奇数ページを選択し，つぎに，

```
SCREEN,,,,,2
```

とします。この，ＳＣＲＥＥＮ命令の第６パラメータは，ＭＳＸ２で新設されたものですが，あとでまとめます。

▶インターレース・モード◀

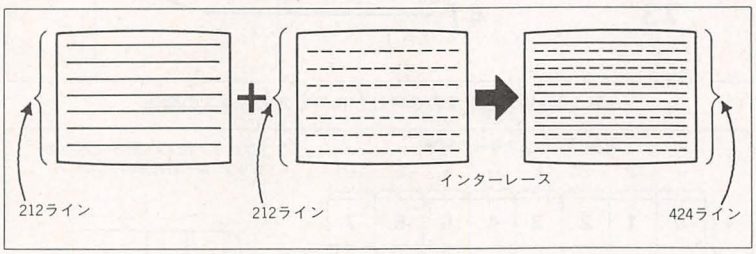
インターレースとは，通常の画面と，それより半ライン下にずらした画面とを交互に切り換えてディスプレイに出力し，あたかも縦方向のドット数が２倍になったかのように見せるものです(**第１図**)。これを行なうには，

```
SCREEN,,,,,1
```

とします。

こうすると，見た目には424ラインあるように見えますが，“通常の画面”と“半ラインずらした画面”が同じ画面（ディスプレイ・ページ）なので，実際には，212ライン分しかないのと同じことです。

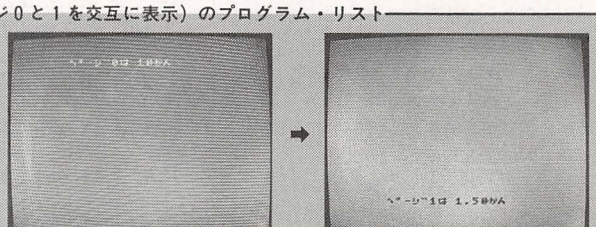
これを別々の画面にすると，本当に424ライン使えるようになります。方法は，交互表示のときと同様に，ＳＥＴ　ＰＡＧＥ命令で，ディスプレイ・ページに奇数ページを選択し，



《第１図》インターレース機能

《リスト１》ページング・デモ（ページ０と１を交互に表示）のプログラム・リスト

```
1000 '-----------------------------------------
1010 ' SAMPLE 1    PAGING DEMONSTRATION 3
1020 '-----------------------------------------
1030 SCREEN 5,,,,0
1040 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1050 SET PAGE ,0
1060 COLOR 15,4,7
1070 CLS
1080 DRAW "BM60, 30" : PRINT #1,"ﾍﾟｰｼﾞ0は 1秒ん"
1090 SET PAGE ,1
1100 COLOR 1,14,7
1110 CLS
1120 DRAW "BM60,170" : PRINT #1,"ﾍﾟｰｼﾞ1は 1.5秒ん"
1130 SET PAGE 1
1140 VDP(14)=&H69
1150 A$=INPUT$(1)
1160 VDP(14)=0
1170 END
1180 'このﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑを とめるときは ...
1190 '     Ctrl+STOPで とめずに なにかｷｰを おしてください。
```



▲リスト１の実行画面

SCREEN，，，，，3

とするのです。こうすると，ページ0と1，あるいは，ページ2と3という組み合わせで，合わせて424ラインの画面が得られます。とは言っても，たとえばグラフィック命令のY座標が0～423になるわけではなく，それぞれのページを別々に操作しなければなりません(**リスト2**)。

SCREEN 〈画面モード〉[,〈スプライト・サイズ〉[,〈キークリック・スイッチ〉[,〈カセット・ボーレート〉[,〈プリンタ・オプション〉[,〈インターレース・モード〉]]]]]

(ステートメント)

画面モードその他を設定します。

MSXから拡張されたのは，**〈画面モード〉**と**〈インターレース・モード〉**です。

〈画面モード〉は0～8に拡張されました。

〈インターレース・モード〉は0～3でそれぞれの意味は，**第1表**のとおりです。

PUT KANJI [(X, Y)],〈漢字コード〉[,〈色〉[,〈ロジカル・オペレーション〉[,〈モード〉]]]

(ステートメント)

グラフィック画面（ただしSCREEN5～8のみ）に**〈漢字コード〉**で指定した漢字を表示します（要漢字ROM)。

〈モード〉は，0～2で，それぞれの意味は**第2表**のとおりです。

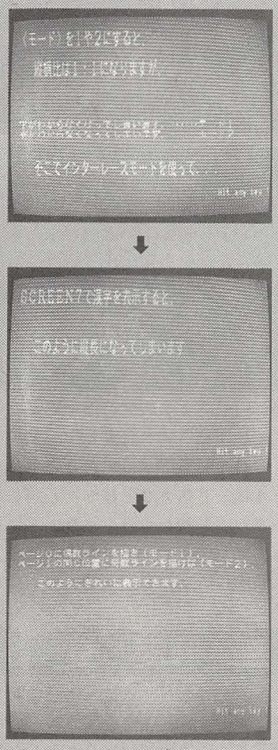
《第1表》SCREENの〈インターレース・モード〉の機能一覧

〈インターレース・モード〉	機　能
0	通常表示
1	インターレース・モード
2	ノン・インターレース交互表示
3	インターレース交互表示

《第2表》PUT KANJIの〈モード〉の機能一覧

〈モード〉	機　能
0	16×16ドット通常表示(省略値)
1	偶数ラインのみ表示
2	奇数ラインのみ表示

《リスト2》ページング・デモ（インターレース機能）のプログラム・リスト



▲リスト2の実行画面

```
1000 '-------------------------------------------------------------------------------
1010 '  SAMPLE 2          PAGING DEMONSTRATION 4  〈ｲﾝﾀｰﾚｰｽﾓｰﾄﾞ〉
1020 '-------------------------------------------------------------------------------
1030     SCREEN 7,,,,,0
1040     COLOR 15,4,7
1050     SET PAGE ,1 : CLS
1060     SET PAGE ,0 : CLS
1070     OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
1080     CLS
1090     GOSUB 1160
1100     GOSUB 1160
1110     SET PAGE 1,0
1120     SCREEN ,,,,,3
1130     GOSUB 1240
1140     SCREEN ,,,,,0
1150     END
1160 'PUT KANJI ﾃﾞ ｶﾝｼﾞﾉ ﾋｮｳｼﾞｽﾙ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ------------------------------------
1170     READ MD,X,Y
1180     READ CD$
1190     IF CD$="MXY" THEN 1170
1200     IF CD$="END" THEN 1350
1210     PUT KANJI (X,Y),VAL("&H"+CD$),,,MD
1220     X=X+18
1230     GOTO 1180
1240 'ｲﾝﾀｰﾚｰｽﾓｰﾄﾞﾃﾞﾉ ｶﾝｼﾞ ﾋｮｳｼﾞ ﾙｰﾁﾝ ----------------------------------------
1250     READ X,Y
1260     READ CD$
1270     IF CD$="XY"  THEN 1250
1280     IF CD$="END" THEN 1350
1290     SET PAGE ,0
1300     PUT KANJI (X,Y),VAL("&H"+CD$),,,1
1310     SET PAGE ,1
1320     PUT KANJI (X,Y),VAL("&H"+CD$),,,2
1330     X=X+18
1340     GOTO 1260
1350 'Hit Any Key ! ------------------------------------------------------------
1360     DRAW "BM400,180" : PRINT #1,"Hit any key !"
1370     A$=INPUT$(1)
1380     CLS
1390     RETURN
1400 'Data Pool -----------------------------------------------------------------
1410     DATA 0, 20, 20,2353,2343,2352,2345,2345,234E,2337,2447,3441,3B7A,2472
1420     DATA           493D,3C28,2439,246B,2448,2122,MXY
1430     DATA 0, 50, 70,2433,244E,2468,2426,244B,3D44,4439,244B,244A,2443,2446
1440     DATA           2437,245E,2424,245E,2439,END
1450     DATA 0, 20, 20,2152,2562,213D,2549,2153,2472,2331,2464,2332,244B,2439
1460     DATA           246B,2448,2122,MXY
1470     DATA 0, 50, 50,3D44,3223,4866,244F,2331,2127,2331,244B,244A,246A,245E
1480     DATA           2439,242C,2122,MXY
1490     DATA 1, 20,110,3B7A,242C,246F,242B,2469,244A,242F,244A,2443,2446,2437
1500     DATA           245E,2424,245E,2439,2123,2145,2145,2145,2562,213D,2549
1510     DATA           2331,MXY
1520     DATA 2, 20,120,3B7A,242C,246F,242B,2469,244A,242F,244A,2443,2446,2437
1530     DATA           245E,2424,245E,2439,2123,2145,2145,2145,2562,213D,2549
1540     DATA           2332,MXY
1550     DATA 0, 50,150,243D,2433,2447,2524,2573,253F,213D,256C,213D,2539,2562
1560     DATA           213D,2549,2472,3B48,2443,2446,2125,2125,2125,END
1570     DATA     20, 20,255A,213D,2538,2330,244B,3676,3F74,2569,2524,2573,2472
1580     DATA           4941,242D,214A,2562,213D,2549,2331,214B,2122,XY
1590     DATA     20, 30,255A,213D,2538,2331,244E,4631,2438,384C,4356,244B,3471
1600     DATA           3F74,2569,2524,2573,2472,4941,2431,2450,214A,2562,213D
1610     DATA           2549,2332,214B,2122,XY
1620     DATA     60, 50,2433,244E,2468,2426,244B,242D,246C,2424,244B,493D,3C28
1630     DATA           2447,242D,245E,2439,2123,END
```

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！

ちょっとおしゃれな文字表示の巻

Crazy Demon

どわっはっは！このページは僕が占領した。さあ「Crazy Programing School」の開校だっ！

このC.P.Sは入ったら最後，この道を極めるまで生きてはでられない。さあ授業がはじまるぜっ！

●1時間目●

僕がこのC.P.Sで1人しかいない講師のCrazy Demonです。さっそく授業をはじめましょう。

まず，今回は君達が一番最初に覚えたと思うBASICの命令「PRINT」に関するちょっとおしゃれなテクニックを教えます。PRINTという命令はどんなプログラムでも，ほとんど使うものです。

しかし，ゲーム・プログラムで文字や数字がパッ！とでてしまうのは，ちょっと味気ないので，もっとおしゃれに表示したいものです。では，つぎの時間から具体的にやっていきます。

●2時間目●

まず一つ目のおしゃテク（おしゃれなテクニックの略）は，数字の表示です。



《写真1》リスト1の実行途中画面

数字がバララーッとでて……まあとにかく**リスト1**をRUNしてみてください。どうです？おしゃれでしょ？プログラムは100行がメインで後はサブ・ルーチンです。説明は，するほどのものでもないので省略します。

時間が気に入らない人は，For～Nextを変えるといいです。このサブ・ルーチンを自分のプログラムにつけてみてください。使いかたは，LX，LYに表示開始座標，A$に表示する数字（16ケタまで）を代入し，GOSUBで飛ばすだけです。

その他にも音を入れるなどして，もっともっとおしゃれしてください。

《リスト1》数字がくるくる回転し，1ケタ目から止まっていくプログラム・リスト

```
10 REM--------------------- LIST 1 ---------------------
100 CLS 4:LX=10:LY=10:A$="461118":GOSUB "PRINT":END
10000  LABEL"PRINT"
10100  C=LEN(A$)
10200   FOR H=1 TO C
10300     FOR I=0 TO  2
10400      FOR J=1 TO  9
10500       LOCATE LX,LY
10600       PRINT STR$(VAL(STRING$(C,"1"))*J)
10700      NEXT J
10800     NEXT I
10900    LOCATE LX+C,LY:PRINT MID$(A$,C,1):C=C-1
11000   NEXT H
11100  RETURN
```

《リスト2》Aが横に回転しているように見せるプログラム・リスト

```
10 REM--------------------- LIST 2 ---------------------
100 LOCATE 5,5:PRINT "A":PAUSE 1
200 LOCATE 5,5:PRINT "I":PAUSE 1
300 GOTO 100
```

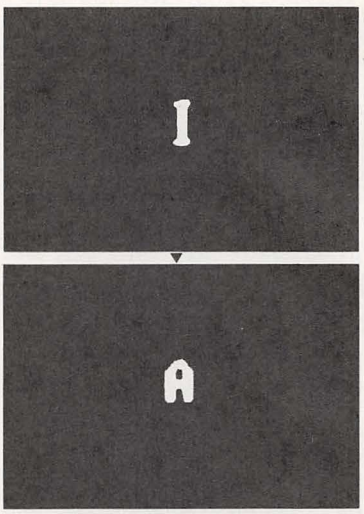
●3時間目●

つぎのおしゃテクは，文字がくるくる回って表示されるものです。どうやって文字を回すかはいたって簡単，文字「A」と横から見た形「I」を交互に表示させるのです。

ちょっとやってみましょう。**リスト2**をRUNしてください。ホラ！回ったでしょ。これは横回転ですが，「I」を「－」に変えると縦回転にもなります。これを応用したのが**リスト3**と**リスト4**です。**リスト3**では，文字列がクルルーッと回って表示され**リスト4**では，1文字ずつ回りながら表示されます。

プログラムは二つとも100行がメインで，後はサブ・ルーチンです。変数Dの値を変えることにより，時間の調整ができます。**リスト3**は，10700行と10900行を指示どおりに変えると，右から表示されるようになります。もちろん，「I」を「－」に変えると縦回転になります。これも自分のプログラムにつけてみてください。

サブ・ルーチンの使いかたは**リスト1**と同じで，LX，LYに表示開始座標，A$に表示する文字を代入し，GOSUBで飛ばすだけです。なお**リスト4**は，**リスト3**とほとんど同じなので，わざわざ最初から打ち込むことはありません。コラーッ！1番後ろの君，そう君だ，授業中に居眠りをするな。廊下に立っとれ！



《写真3》リスト2の実行途中画面

●4時間目●

さて，つぎのおしゃテクは，市販のAVGなどでよくあるが，1文字ずつ音といっしょに表示されるやつです。**リスト5**を見てください。プログラムは前と同じで100行がメイン，後はサブ・ルーチンです。サブ・ルーチンの使いかたも，前の3時間と同じです。音はBEEPを使っていますがPSGなどで，もっと凝った音にしてもいいと思います。また，AVGなどで使うときには，登場人物によって音を変えると，とっても雰囲気がでます。では，これで授業を終わりに……おっと忘れるところだった。さっき廊下に立たされた君，もう教室に入ってもいいぞ……。ん？コラーッ　廊下で寝るなー！ボケーッ3日間自宅謹慎だあーッ

●帰りのH・R●

《リスト3》CRAZY DEMONの文字がクルクル回って表示されるプログラム・リスト

```
10 REM-------------------- L I S T  3--------------------
100 CLS 4:LX=10:LY=10:A$="CRAZYDEMON":GOSUB "PRINT":END
10000  LABEL"PRINT"
10100  C=LEN(A$):D=10
10200   FOR I=1 TO C
10300    FOR J=1 TO D
10400     GOSUB 11200
10500     PRINT STRING$(C,"I")
10600     GOSUB 11200
10700     PRINT RIGHT$(A$,C):'RIGHT$ ヲ LEFT$ ニスル
10800    NEXT J
10900    LX=LX+1:C=C-1:D=1:'LX=LX+1 ヲ ヌカス
11000   NEXT I
11100  RETURN
11200  LOCATE LX,LY:FOR K=0 TO 70:NEXT K:RETURN
```

《リスト4》CRAZY DEMONの文字が1文字ずつ回りながら表示されるプログラム・リスト

```
10 REM-------------------- L I S T  4 --------------------
100 CLS 4:LX=10:LY=10:A$="CRAZYDEMON":GOSUB "PRINT":END
10000  LABEL"PRINT"
10100  C=LEN(A$):D=7
10200   FOR I=1 TO C
10300    FOR J=1 TO D
10400     GOSUB 11200
10500     PRINT "I"
10600     GOSUB 11200
10700     PRINT MID$(A$,I,1)
10800    NEXT J
10900    LX=LX+1:C=C-1
11000   NEXT I
11100  RETURN
11200  LOCATE LX,LY:FOR K=0 TO 70:NEXT K:RETURN
```

どうでしたか？君達のプログラムはおしゃれになりましたか？なお，今までのプログラムはX1で作りましたが，他の機種でもそのまま，または簡単な改造で走ると思います。

キ～ンコ～ンカ～ンコ～ンキ～ンコ～ンカ～ンコ～ン。Fin



《写真3》リスト3～5の実行画面。それぞれ表示のしかたは異なる

《リスト5》CRAZY DEMONの文字が1文字ずつ音といっしょに表示されるプログラム・リスト

```
10 REM-------------------- L I S T  5 --------------------
100 CLS 4:LX=10:LY=10:A$="CRAZYDEMON":GOSUB "PRINT":END
10000 LABEL"PRINT"
10100 C=LEN(A$)
10200 LOCATE LX,LY
10300  FOR I=1 TO C
10400   PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP
10500  NEXT I
10600 RETURN
```

編：キミのプログラミング・テクニックを公開しよう！ ごぶさたしてました，このコーナー。読者のみなさんからもう終わっちゃったのですか？などという問い合わせがたくさんありました。

Dr.D：けっこう，投稿もあるのじゃが，テクニックというほどのものが少なかったわけなんだな。

編：そういうわけなんです。今回の「おしゃれな文字表示」はいかがでしたか？まあ，これは，目のつけどころがおもしろい！ということで紹介したわけです。

Dr.D：うむ，PRINT文で文字を表示させるということは，BASICでは，基本中の基本であるわけなんだが，そこにくふうを加えてみたわけだな。

編：ええ，ところで文字表示に関しては，最近の投稿プログラムでも，さまざまな方法が目に付きますね。

Dr.D：たとえば，文字を太らすとかいうテクニックはよく目につくな。ただ今回のテクニックでPRINT文だけでもいろんな表示方法ができるんだということがわかってもらえたと思うぞ。

一つ言わしてもらうと，Aを回転させているように見せるプログラムは，AとIを交互に表示させて，いかにも回転しているぞと見せているわけだが，ちょっとムリがあるんじゃないかな？たとえば，A→A→I→A→Aというぐあいにしたほうがいいんじゃないかな？ユーザー定義関数を使うというわけだ。

編：みなさんも，がんばって勉強してください。

ところで，前回のテクニックで「論理式のほうがIF文より速い！」という定義に関して，実際処理速度を計ってみたら，IF文のほうが速かったという指摘を受けました。もちろん，機種によってもちがいますし，プログラム中での使いかたでもちがってきます。プログラムをすっきりさせるうえでは論理式を活用したほうはいいですが，文字数が少なく簡潔だから速いということには，ならないようです。

BASIC上のコマンドやステートメントの処理速度を知ることは，ゲーム・プログラムを組むうえで非常に重要なことで，とくにアクション・ゲームのメイン部分ではおもしろさを左右します。なりふり構わず速いスピードでという部分に論理式を使っていたなら，一応IF文に直して比較してみるのもおもしろいと思います。

■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。

（編集部）

短期集中講座（最終回）

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！― 上級編

by Yu-You

みなさん，こんにちは，Yu-Youで～す。元気にゲーム・ミュージック・プログラムにはげんでいますか？この講座も，いよいよ最終回，上級編というわけです。

ここまでくるのに半年ちょっと，けっこう長い道のりでしたね。最終回の今回は，今までの数々のテクニックを使って，実際の楽譜からプログラムしていく作業を勉強してみたいと思います。

なお，教材の楽譜は，「燃えろツインビー」©コナミ（ファミコン用）です。

それから，この楽譜ですが，ボクが多少アレンジを加えましたので，作りやすくなっていると思います。

ボク自身もプログラムを作っておいたので，作りかたとともに参考にしてください。

楽譜をじっくり見てみましょう

まず，楽譜を見てください。さて，今まで勉強した音楽記号を説明してみましょう。

楽譜に付いている番号は以下のような意味を表しています。

① これは，テンポ（演奏速度）を表すための記号です。この場合，♩＝150ですので，1分間に4分音符を150個演奏する速さということです。パソコン上では，T150とやるといいでしょう。

② これらは，そのパートが高音用であるか，低音用であるかを示す記号です。𝄞が高音用，𝄢が低音用です。なお，高音用と低音用では，ドになる音符の位置がちがうので注意してください。

③ これは調を表すためのフラットです。五線譜上にこれが付いている音程は，♮（ナチュラル）が付かないかぎり，フラットを付けて演奏します。

④ これは拍子を表すための記号で，$\frac{4}{4}$としたとき，分母が音符の種類，分子がその音符が1小節内にいくつ入るかを示します。この場合は，4分の4拍子，つまり，1小節内に4分音符が4個入るように演奏しろということです。

⑤ これはタイです。つまり⌒でつながれた前後の2音をつなげて演奏しろということです。これについては，初級編，中級編でさんざん（？）やったので，たいていの人はわかると思います。

まずはFM音源機種の場合ですが，"&"というMMLを使うと問題はないでしょう。つまり，"C4&C4."とやるわけです。

つぎにPSG機種ですが，こちらには，前者のようなMMLがないため，PSGの特性をうまく生かし，"C4C4."とやってください。そうです，PSGは2音連続して発声させても音がつながってしまうのです。

⑥ このタイについても，前記のタイと同じような方法でいいはずです。つまり，"F8&F1"（FM音源），"F8F1"（PSG）とやりましょう。

⑦ この音符の上についている点，これはスタッカートでしたネ。スタッカートとは，タッ，タッ，などといったふうに，はぎれよく，はじけるように演奏しろという意味でした。

この場合は，PSG，FM音源とも，PSGのハード・エンベロープをうまく生かし，"S9M3000F8"とやってください。このようにMの値を小さくとってやると，きれいなスタッカート効果が得られます。
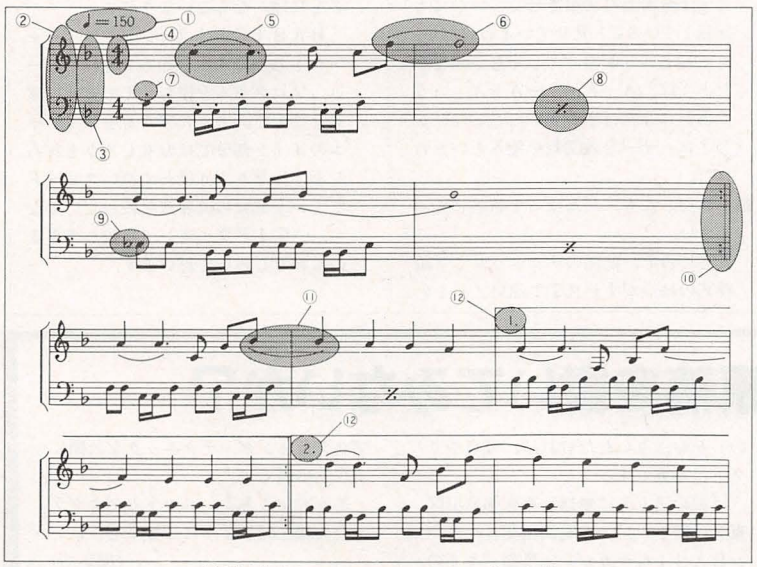
⑧ この記号は，今までの講座で教え忘れた記号なのです。これは省略記号と呼ばれ，そのパートについて𝄎が付いている小節は，前の小節と同じように演奏しろということなのです。

⑨ ここに1個付いているこのフラット，このように単独についているフラット（シャープも同じ）は，同小節内有効でして，同じ小節の中にあるこの音（パート内のみ）に対して半音さげるためのものです。

⑩ これはリピートとよばれる記号です。最初，または，"|:"が付いている場所にもどるという意味です。この場合，ここの前には"|:"がないため，最初にもどります。X68000にはこれをやるためのMMLがあるのでよいのですが，その他の機種は同じ文を2回書き込んで代用しましょう。

⑪ この8分音符と4分音符をつなげたタイは，"4."で代用しましょう（長さは同じ）。

⑫ さて，これは何だったかな？ そうそう，これは1回目と2回目のちがうリピートでしたネ。まず最初に[1.]を演奏して，":‖"のところで"|:"までもどります。そしてふたたび，[1.]の前にさしかかったら，[1.]をとばして[2.]を演奏します。



《楽譜1》燃えろツインビーのサンプル楽譜

どうですか？まあ，ここまで音楽記号は十分勉強してきたので，わかっていると思います。楽譜が読めるようになったら，さあ，それをプログラム化していきましょう。

プログラムにしてみよう

これら楽譜の記号などに注意して，実際プログラムしてみました（**リスト1**）。よく見てください。どうですか？

―プログラムの説明―

100行から150行までのＡ＄は，高音用（メロディ）のデータで，160行から200行までのＢ＄は，低音用（ベース）のデータです。なお，ベースのデータについては，四つのパターンを用意し，それらを組み合わせて使用しました。

プログラムの①と②で，高音，低音それぞれの初期設定をしています。

Ａ＄とＢ＄の内容ですが，①高音用の初期設定の内容は…

Ｔ150 ……スピード設定
Ｖ12……音量を設定
Ｌ4……一番多用する4分音符を定義
Ｏ5……高音用ですので比較的高い5を使用

つぎに②の内容は…

Ｔ150 ……スピードを設定
Ｌ8……一番多用する8分音符を定義
Ｏ3……低音用なので，低めの3に設定
Ｓ9……ＰＳＧのハード・エンベロープを使用
Ｍ4000……ベースにスタッカートが付いていたので，小さめの4000を使用

といった感じです。

③では，①と②で作った変数を音源にセットし，音源自体の初期化を行なっています。

④と⑤の内容が同じであることにお気付きでしょうか。これは，楽譜上にリピート記号があるので，同じ内容を2回書き込んだのです。

⑥では，2回目のちがうリピートを実行しています。1回目と2回目のちがうところは，メロディだけでしたので，⑦，⑧といったように演奏させました。

《リスト1》燃えろツインビーのプログラム・リスト

```
100 A0$="t150v12l4o5"                          ①
110 A1$="o5cc.d8c8f8f1"                        1,2小節目
120 A2$="o4gg.a8g8b-8b-1"                      3,4小節目
130 A3$="l8o4a4a4.cfb-4.a4g4f4"                5,6小節目
140 A4$="o4f4f4.o3fb-o4f4.e4d4e4"              7,8小節目
150 A5$="o5d4d4.o4fb-o5f4.e4d4e4"              9,10小節目
160 B0$="t150l8o3s9m4000"                      ②
170 B1$="o3ffc16c16fffc16c16f
180 B2$="o3e-e-o2b-16b-16o3e-e-e-o2b-16b-16o3e-
190 B3$="o3b-b-f16f16b-b-b-f16f16b-
200 B4$="o4cco3g16g16o4cccо3g16g16o4c
210 PLAY A0$,B0$                               ③
220 PLAY A1$,B1$+B1$                           ④
230 PLAY A2$,B2$+B2$
240 PLAY A1$,B1$+B1$                           ⑤
250 PLAY A2$,B2$+B2$
260 PLAY A3$,B1$+B1$                           ⑨
270 PLAY A4$,B3$+B4$                           ⑥
280 PLAY A3$,B1$+B1$
290 PLAY A5$,B3$+B4$
            ⑦  ⑧
```

⑨で示される部分はプレー・ルーチンですが，それぞれ楽譜上の2小節ずつを1くぎりにしました。

それと，変数設定の110行～150行は，各1，2小節目，3，4小節目，5，6小節目，7，8小節目，9，10小節目の高音用のデータが入っています。同じく，170行～200行は低音用データです。楽譜と見くらべてください。

FM音源110番

このコーナーに関するおハガキがかなりあるのですが，今までフォローしきれませんでした。今月は多少多めに質問に答えます。なお，先月号で紹介した「FM音源ドライバー」についてのハガキもこのコーナーにたくさんきましたので，作者のＧＯＲＲＹ君にも答えていただくことにしました。では，さっそくいってみよう～!!

Q 長い間ＶＧＭプログラムを作っています。ファミコンのゲーム・ミュージックも作ってみようと，がんばっています。その中でもドラゴンクエストなどのあのすきとおった音を表現するのに苦労しています。そこで，質問なのですが，ＰＳＧにあのような効果を与えるには，どのようなことをしたらいいのですか？

ボクの使用している機種はＰＣ66ＳＲです。

〔大分県大分市・ＴＡＲＡＫＯ？才〕

A 最近のファミコン・ゲームの音楽はドラクエのように非常に音色が多くなってきてます。最近その効果が光っていたゲームといえば，ナムコのドラスレファミリーを第1にあげることができるでしょう。とにかくまだドラスレファミリーの音楽を聞いたことがない人は，ぜひ聞いてみることをすすめます。

さて，本題にうつりますが，最近のＰＳＧの使いかたとして，ほぼ共通していることが三つあります。それは…

① ソフト・エンベロープをうまく使って，独自の音を作りだしている。
② ＬＦＯをかけている。
③ 一つの音をだすのに2チャンネル使用し，周波数ずらし，エコー効果などを与える。etc…

以上のようなことをしなければＰＳＧをきれいに使いこなすことはできない…などと，けっこうむずかしいのですが，マシン語を使って上記三つの効果を与えると，ＦＭ音源顔負けのきれ～な音色を作りだすことができます。ただし，これをベーシックのみでやろうというのは，ちょっとばかりムリがあるんでないかい？

いまいち質問の答えになっていなかったかな？ マシン語を覚えてみましょう。

Q 僕はＤＥＭＰＡマイコンソフトの88ＳＲ版マッピーのＢＧＭを聞いて感動しました。音色がものずごくきれいなんですね。そこでYu-You先生にお願いがあるのですが，どうか音色を教えてください。

〔神奈川県藤沢市・**藤本理弘　15才**〕

A このハガキを見たボクは，早速電波ソフト開発室に足をはこび，マッピーをプレーしてみたのです。ホッホ～!!たしかにきれいな音色である。よくここまで似せることができたな～，と思い，なにわさんに，「この音色のパラメータ，教えてくださいよ!!」とたのみましたが…，答えは「ヒ・ミ・ツ」でした。ということで，ごめんネ!!

紹 やっぱりゲーム・ミュージックはステレオ演奏がえ～な～ということで，ＹＭ2203（88ＳＲなど）でそれを可能にした僕のシステムを紹介します。用意するものは，88ＳＲ（パソコン），グライコ，アンプ，スピーカ。グライコとは，グラフィック・イコライザーのことです。

あとはこれらをうまくつないで，グライコの左右の成分と逆にしてやるといいのです。ネ!!ステレオになったでしょう。

〔神奈川県茅ヶ崎市・**まてりある・？才**〕

Yu-You： お～!!やるじゃない!!ちゃんとステレオになっているよぉ。今後はみなさんも，ＶＧＭをステレオで楽しもうぜ!!

Q Yu-You様へ。えと，9月号に載ったＸ1用ＦＭ音源ドライバーを入力しました。2日かけて，しかも徹夜で…。そして，Ｘ68000のドラスピの記事を見て，Ｘ1に移植しようとしたのですが，音色データの形がわかりません。Ｘ68000のデータの移植方法を教えてください。Yu-Youさんを男とみこんで頼みます。

〔大阪府寝夜川市・**貴嶋雅史　？才**〕

Q Yu-You先生こんにちは。9月号のＸ1用ＦＭ音源ドライバーを入力しましたが，初心者の僕は音色データがうまく作れません。ピアノやドラムなど基本的な楽器の音色データの作りかたを教えてください。

〔岐阜県可児市・**Ａ―ＴＹＰＥ　15才**〕

こんにちは，GORRYです。X1用FM音源ドライバーに関する質問については，Yu-You先生にかわって私がお答えします。さて，二つの質問ですが，貴嶋君に限らず，他機種から移植してみようという人は多いはず。また，A－TYPE君のように，自分で音楽を作ってみようという人も多いでしょう。

VIPで音色を作って，今月号に掲載したコンバータで，FM音源ドライバーに移せばよいわけです。ところで，X68000からの移植ですが，つぎの点に注意しましょう。

①AFを8で割り，商＋1をALGORITHMに，余りをFEEDBACKに入れます。

②OM，PANは無視します。

③DRは1DR，SRは2DR，SLは1DL，KSはKSR，DTはDT1，AMEはAMS－ENに入れます。

④OLに127－TLを入れます。

⑤FRはMLとDT2をもとに9月号の**第2表**を見て入れます。

以上の点に気をつけて，VIPに入力して，コンバータを使えばいいわけです。

移植の例として，Yu-You先生のスネアドラム（**リスト2**）を移植してみました。参考にしてください（**リスト3**）。

《リスト2》Yu-YouのX68000用スネアドラムのリスト

```
1990 /*
2000 dim char snaree(4,10)={
2010 /*    AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN       SNARE
2020       60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
2030 /*    AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
2040       31, 10,  8,  6,  3,  5,  0,  0,  0,  0,  0,
2050       31, 16, 15,  8,  5,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
2060       31, 14, 14,  7,  7, 15,  0,  0,  0,  0,  0,
2070       31, 13, 10,  6, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0)
2080 m_vset(10,snaree)
```

《リスト3》X1FM音源ドライバーに移植したリスト

```
1 CLEAR &HE400
10 GOSUB 9998
20 DEFUSR=&HE803
30 A$=USR("$E400T120@0O3Q1d5mL8CCL24CCCL16CCL4C::::::::"):END
9998 I=0
9999 READ A$:IF A$="END"OR I=32 THEN RETURN ELSE MEM$(&HE400+I*32,32)=HEXCHR$(A$
):I=I+1:GOTO9999
10000 DATA 00000000FC004040 4040050F04001F1F 1F1F0A0E100D080E 0F0A367758A60000
10001                                                        'SNARE
10400 DATA END
```

新コーナーができるかな？

ますます盛りあがってきたゲーム・ミュージック・プログラム。読者の希望するゲームのミュージック・プログラムをできるだけ掲載してあげたいという編集部のあたたかい気持ちと，読者からの強い要望によってはじまる予定の新コーナー，題して，「Let's Make VGM」その内容はというと，

① 読者から載せてほしい，または，作ってみたいゲーム・ミュージックのリクエストを募る。

② 一番リクエストの多かった曲に関して，その注意点など，作りかたを解説する。

③ 読者に，その曲のプログラムを作って投稿してもらう。いいできのプログラムは掲載する。

といった感じです。じつは，神奈川県の藤本理弘君（14才）他，同じようなアイデアを提供してくれたわけです。

ということで，リクエストのハガキをお待ちしておりま～す。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「Let's Make VGM」を作ろう係

MSX1 MSX2用 グラディウス —ステージ1 ©コナミ Yu-You

MSXユーザーのみなさん，ごめんなさい，Yu-Youで～す。大変おまたせしました。ぼくの初のMSX作品は，「グラディウス」です。

ゴメンネ

全国のMSXユーザーから，何通ものハガキをいただきました。本当に申しわけないこととをしました。MSXでプログラムを作ると言っておきながら2か月……。ゴメンネ，ゆるしてなんて言えないよネ，ひどすぎるよネ…（ナウシカより）。

言いわけなんて申しません。どっちにしても，すべてボクが悪かったのです。ゴメンなさい。

MSXってむずい。

じつを言いますと，ボクがMSXでトライした最初の作品は，ドラスピ「1面」でした。しかし，作ってみると…ああ，16分音符までしか使えない，各4チャンネルのテンポがずれるetc…。結局，グラディウスに逃げてしまいました。

とにかく，打ち込んでRUNしてください。

最後に

そのうち，もっとすごい作品が発表できるかも……。

グラディウスステージ1のプログラム・リスト

```
10 A0$="t145s9m11000l8o4
20 A1$="l8o4g4g.o5c16m9000f6m11000e4c8m7000g8.m11000o4m5000b-16m11000b-4.l16ga-b
-o5e-fg
30 A2$="l16c8o4a4o5c8r8r8l16o4ab05cde-8co4a-r16o5e-8cf8do4b-r16o5d#8
40 A3$="a8c4f8g8m7000a4m11000f8m8000d8.m5000g16m20000g2.
50 B0$="v12l16o7t145
60 B1$="o7co6bagfgabo7co6bagfgabo7co6bagfgab
70 B2$="o7co6bagfgabo7co6bagfgabo7cde-dco6bab
80 B3$="o7co6bagfgabo7co6bagfgabo7cdco6bagbo7dg
90 C0$="l16t145o2
100 C1$="o2v14cv11co3v14cv11c
110 C2$="o2v14e-v11e-o3v14e-v11e-
120 C3$="o2v14fv11fo3v14fv11f
130 C4$="o2v14a-v11a-o3v14a-v11a-
140 C5$="o2v14b-v11b-o3v14b-v11b-
150 C6$="o2v14gv11go3v14gv11g
160 A4$="o5e-8.c8.e-4.c16d16e-8d8.o4b-8.g2r8
170 A5$="l8o5c.o4a.o5cd.o4b.o5de-.c.e-f.d.g1r8
180 B4$="v9o5l8c.o4a-.l16o5v15a-v14a-v13a-v12a-v11a-v10a-v9a-v8a-v7a-v6a-o4s5b-8
.g8.o5v15e-v14e-v13e-v12e-v11e-v10e-v9e-v8e-v7e-v6e-
190 B5$="v13o4l16ab05cf4fl6o4bo5cdg4r16cde-a-4r16de-fb-8.o6c2c8o5l16v14bv13bv12b
v11bv10bv9bv8bv7b
200 C7$="v14l16o2a-o3a-e-a-e-a-e-a-o2a-o3a-e-a-e-a-e-a-o2go3gdgdgdgo2e-o3e-o2b-o
3e-o2b-o3e-o2b-o3e-
210 C8$="o2fo3fcfcfcfo2go3gdgdgdgo2a-o3a-e-a-e-a-e-a-o2b-o3b-fb-fb-fb-o2v14gv11g
o3v14gv11go2v14gv11go3v14gv11go2v14gv11g
300 D1$="o2v14cv11co3v14cv11co2v14cv11co3v14cv11co2v14cv11co
3v14cv11co2v14e-v11e-o3v14e-v11e-o2v14e-v11e-o3v14e-v11e
-o2v14e-v11e-o3v14e-v11e-
310 D2$="o2v14fv11fo3v14fv11fo2v14fv11fo3v14fv11fo2v14fv11fo
3v14fv11fo2v14a-v11a-o3v14a-v11a-o2v14a-v11a-o3v14a-v11b-
-o2v14b-v11b-o3v14b-v11b-
320 D3$="o2v14fv11fo3v14fv11fo2v14fv11fo3v14fv11fo2v14fv11fo
3v14fv11fo2v14gv11go3v14gv11go2v14gv11go3v14gv11go2v14gv11go
3v14gv11g
1000 PLAY A0$,B0$,C0$
1010 PLAY A1$,B1$,D1$
1020 PLAY A2$,B2$,D2$
1030 PLAY A1$,B1$,D1$
1040 PLAY A3$,B3$,D3$
1100 PLAY A4$,B4$,C7$
1110 PLAY A5$,B5$,C8$
1120 GOTO 1000
```

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉕

——構造化プログラミングとは何か？～パートⅣ～ by くりひろし

★構造化プログラミングも今回でラストです。前回のフローチャートが，このようなプログラムになるのです。

★これで構造化プログラミングをするうえでのプロセスが，ひととおりわかってもらえたと思います。バグを少なくすることを究極の目的とした構造化では，サブ・ルーチンごとに何をやっているかがひと目で理解できなければいけません。

★つまり，"ここでは何と何の処理をしている"ではなく，"ここでは何をしている"となっていれば，バグがでたときも，どこを修正すればよいかはスグわかりますね。もちろん，処理の追加や入れかえも自由自在です。すべてサブ・ルーチンだから簡単ですね。

★大きなプログラムを作るときこそ構造化の真価が発揮されます。ではまた来月！






```
100  '  ***BOUND BALL PROGRAM***
110  '
120  '  **MAIN**
130  '
140    GOSUB *SYOKI
150    GOSUB *IDOU
170  END
180  '
```




```
190  '  **SUBROUTINE**
200  '              ※190行以降は全て
210  *SYOKI           サブ・ルーチン。
220   WIDTH 40,25
230   CONSOLE 0,25,0,1
240   SP=1
250   XI= 1:YI=-1
260   XF=20:YF=12
270  RETURN  ※サブ・ルーチン名としてラベルが使えないときは行番号に注意する。
280  '
290  *IDOU
300   WHILE K$<>"8"
310     GOSUB *CHECK
320     GOSUB *KESU
330     GOSUB *BOUND
340     GOSUB *HYOJI
350   WEND
355   PRINT "PROGRAM END"
360  RETURN
370  '
```

```
380  *CHECK              ※サブ・ルーチンの名前も，
400     K$=INKEY$          わかりやすいものに。
410       IF K$="1" THEN XI=-1:YI= 1
420       IF K$="3" THEN XI= 1:YI= 1
430       IF K$="4" THEN XI=-1:YI=-1
440       IF K$="6" THEN XI= 1:YI=-1
460  RETURN
470  '
480  *KESU
490   LOCATE XF,YF
500   PRINT " "
510  RETURN
520  '
```

▲ルーチンごとの間も1行あけて見やすく。






```
530  *BOUND
540   XF=XF+XI
550   YF=YF+YI
560     IF XF< 0 THEN XF= 1:XI= 1
570     IF XF>39 THEN XF=38:XI=-1
580     IF YF< 0 THEN YF= 1:YI= 1
590     IF YF>24 THEN YF=23:YI=-1
600  RETURN
610  '
620  *HYOJI
630   LOCATE XF,YF
640   PRINT "○";
650  RETURN
660  '
```

字をそろえていることに注目

字下げっていうのは，処理にあわせて，段落をつけるだけじゃない！右上や上のように，共通した部分をきれいにそろえることも字下げと同じく見やすくなるねっ♡





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3～5
NEC……表4,前付カラー6～10
松下……前付カラー12～13
富士通……前付カラー14～15

周辺機器・メディア・メーカー

日本ビクター……前付カラー34
キョーワインターナショナル……後付338
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
日本ファルコム……カラー190～193
ポニー……カラー194～196
エニックス……カラー197～201
ビクター音産……カラー202～203
日本テレネット……カラー204～205
スキャップトラスト……カラー206～207
SPS……カラー208
ランダムハウス……カラー209
日本デクスタ……カラー210
カプコン……カラー211
ニデコ……カラー212
ブラザー工業……カラー213
コナミ……カラー224～225
ウルフチーム……カラー226
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346
関東・甲信越
九十九電機……カラー16～17
東映無線……中付
シスペック……中付
ウェーブアイ……中付
パシフィックコンピュータバンク……中付
マルゼン……中付
P&A……中付
パソコンショップマエハラ……中付
ファクシミリ情報センター……中付
ファントム……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
メディアショップハイランド……後付330
AVCフタバ……後付331
サードウェーブ(アップス)……後付332
アイビット電子……後付333
NOVA情報センター……後付334～336
日本マイコン流通センター……後付339～345
中部・東海
コムピットサーラ……後付337
関西・中国
システムヒロシマ……後付327
アイツー……後付328～329

その他

シーレックスサングラス……中付
サンクンストJ・P……後付326

自社広告

新刊本／エレクトロニクス工作コンテスト／ペンタン……前付カラー18～31
DEMPAマイコンソフト……カラー214～222
ナムコットファミコン……カラー223

★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 大阪市阿部野区長池町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
X1 Cs……119,800円
X1 Ck……139,800円
X1 D……198,000円
X1 F……89,800円(モデル10)
X1 turbo……248,000円(モデル20)
X1 turboII……178,000円
X1 G……118,000円(モデル30)
X1 turboIII……168,000円
X1 turboZ……218,000円
X68000……369,000円
☎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
MZ－2861……328,000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

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
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801FHmodel30……168,000円
PC－8801MH……208,000円
PC－88VA……298,000円
PC－9801LTmodel1……238,000円
PC－9801UV21……318,000円
PC－9801VM21……390,000円
PC－9801VX2……433,000円
PC－9801VX4……693,000円
(主なもの)

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
MB－H70(MSX2)……138,000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

☎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－3000(MSX)……79,800円
FS-5000F2(MSX2)……158,000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)
FS－4600F(MSX2)……138,000円
FS－A1(MSX2)……29,800円

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
MX－101(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
PC－286……378,000円(モデル1)

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－777C……168,000円
HB－F900(MSX2)……148,000円
HB－F1(MSX2)……32,800円
HB－T7(MSX2)……59,800円

セガエンタープライゼス

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

バンダイ

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

三洋電機

☎570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱情報システム事業本部業務部「マイコンBASIC」係
WAVY23(MSX2)……32,800円
WAVY77(MSX2)……138,000円

三菱電気

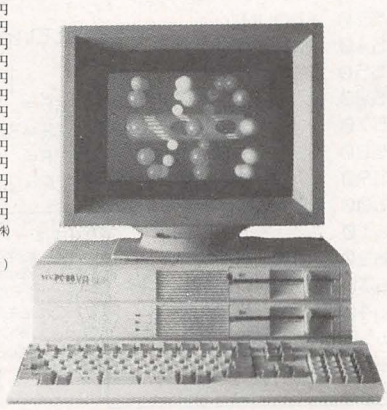
☎370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係
ML－G10/30(MSX2)…168,000円(30モデル1)

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－90(MSX2)……168,000円
HC－95(MSX2)……198,000円

任天堂

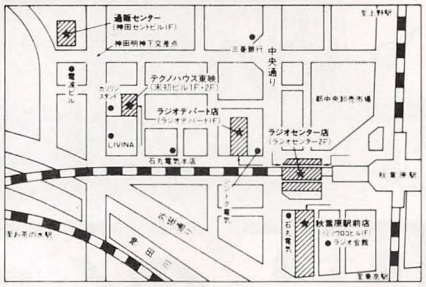
☎605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係
ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体) 14,800円



"テクノハウス東映"華麗にデビュー

ショールームがパワーアップして9月9日(水)オープン

オープン記念・決算ダブルセール9月20日(日)まで



通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

※三菱銀行 秋葉原支店 (当)9008599 東映無線㈱ 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 神田セントビル1F

PC-9801U2
¥298,000
限定超特価
¥118,000

PC-8001mkIISR
¥108,000
限定超特価
¥14,800

PC-8801mkIIMR
¥288,000
限定超特価
¥135,000



注番B10-01
PC-9801UV21
+CMT-146L
(サンヨー、D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥421,300➡30%OFF ¥298,000

注番B10-02
PC-9801VM21
+KH-1200AJ
(東映、4050文字対応、12"オレンジディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥447,800➡26%OFF ¥332,800

注番B10-03
PC-9801VX2
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度15"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥563,800➡30%OFF ¥399,800

注番B10-04
PC-9801VX21
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度15"カラーディスプレイ)
+NM-9950(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+ディスケット(5"2HD)10枚
+プリンター用紙(15×11)500枚
¥810,800➡33%OFF ¥545,000

注番B10-05
PC-8001mkIISR
+CU-14FA(シャープ、14"カラーディスプレイ)
+カラーケーブル
¥159,600➡73%OFF ¥44,000

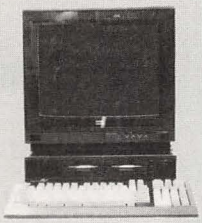
注番B10-06
PC-8801FH/30
+FTC-12GTU-H(東映、D/A対応、超高解像度15"カラーディスプレイ)
+ディスケット(5"2D)10枚
¥292,800➡33%OFF ¥199,800

注番B10-07
PC-8801MH
+CMT-146L(サンヨー、D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト・漢字プリンター)
+オートシートフィーダ
+プリンター用紙(10×11)1,000枚
¥492,800➡35%OFF ¥282,800

注番B10-08
PC-88VA
+CMT-146L(サンヨー、D/A対応、14"カラーディスプレイ)
+AP-80EX(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
+ディスケット(5"2HD)10枚
¥473,600➡32%OFF ¥324,800

FM16βFDI
+MB27110(JISキーボード)
¥355,000
限定超特価
¥250,000

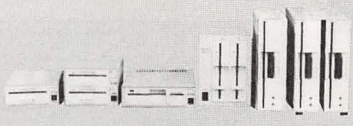
FM16βHDI
+MB27110(JISキーボード)
¥630,000
限定超特価
¥466,000



注番B10-09
FM77AV20-2
+FMTV-152(15"パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥292,000➡52%OFF ¥142,800

注番B10-10
FM77AV40
+FMTV-154(15"パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥382,000➡40%OFF ¥229,800

フロッピーディスク



注番B10-11
GD-35S(3.5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥39,800

注番B10-12
GD-35W(3.5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥69,000

注番B10-13
GD-50HS(5"シングルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥44,800

注番B10-14
GD-55MS(5"デュアルFDD、2DD/2HD切替型、PC用)
¥79,000

注番B10-15
8"シングルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥49,800

注番B10-16
8"デュアルFDD(NECドライブ使用、PC用)
+フロッピーケーブル
+ディスケット(8"2D)10枚
¥89,800

ディスプレイ

注番B10-17
KH-90:東映、9型グリーンディスプレイ、2000文字
¥27,800➡20%OFF ¥22,000(オレンジ発色¥23,000)

注番B10-18
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B10-19
KH-1200GJ:東映、12型グリーンディスプレイ、4050文字
¥39,800➡20%OFF ¥32,000(オレンジ発色¥33,000)

注番B10-20
FTC-148MH:東映、14型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式、0.26mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥198,000➡20%OFF ~~¥158,000~~

注番B10-21
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32/25kHz自動切替式、0.31mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、長残光
¥398,000➡20%OFF ~~¥318,000~~

注番B10-22
CMT-146L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字
¥89,800➡45%OFF ¥50,000

注番B10-23
CU-14FA:シャープ、14型カラーディスプレイ、2000文字
¥49,800➡40%OFF ¥30,000

注番B10-24
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトペーパーディスプレイ、4050文字
¥34,800➡20%OFF ¥28,000

プリンター

注番B10-25
NM-9300S(NEC、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
+第二水準漢字ROM
¥281,000➡65%OFF ¥100,000

注番B10-26
NM-9950(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)
¥245,000➡43%OFF ¥140,000

注番B10-27
AP-80EX(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡36%OFF ¥45,000

注番B10-28
VP-85K(エプソン、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC/FM用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
¥128,000➡39%OFF ¥78,800

注番B10-29
VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC/FM用)
+ESC/Pスーパーカートリッジ
¥158,000➡39%OFF ¥97,000

注番B10-30
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
+プリンターケーブル
+インクリボン2個
¥78,500➡46%OFF ¥43,000

注番B10-31
AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
¥129,000➡40%OFF ¥77,800

注番B10-32
AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト・漢字プリンター、PC用)
¥144,000➡38%OFF ¥90,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ FD-55BV(増設FDD、グレーベゼル、PC-8801mkII用)……¥60,000➡67%OFF ¥19,800
Ⓑ FD-1155C(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……¥80,000➡69%OFF ¥25,000
Ⓒ FD-1155D(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)……¥60,000➡54%OFF ¥28,000
Ⓓ LHD-320N(20MBハードディスク、85ms、1/F付、PC用)……¥198,000➡20%OFF ¥158,000
Ⓔ GHD-540(40MBハードディスク、40ms、1/F付、PC用)……¥248,000➡20%OFF ¥198,000
Ⓕ PC-8001mkII-01(漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡54%OFF ¥15,000
Ⓖ SMB-80TE(トレーニングワンボードコンピュータ、Z80使用)+電源……¥40,000
Ⓗ KANAXI200(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
Ⓘ MD-1200E(モデム、300・1200bps全二重、PC-9801用)……¥24,800➡20%OFF ¥19,800
Ⓙ GT-100(ハンディ・イメージスキャナ、ソフト付、PC-9801用)……¥54,800➡19%OFF ¥44,800
Ⓚ PCマウス(PC-9801シリーズ用)……¥9,500➡29%OFF ¥6,800
Ⓛ HP-11C(ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓜ HP-15C(ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ COPY-JACK(ハンディコピー)……¥58,000➡66%OFF ¥19,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48
利率(%)	0	1.95	3.9	6	7.2	9	10.8	12	14.4	18	21.6	25.2	28.8

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- 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)
- テクノハウス東映／TEL 03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店／TEL 03-253-5741(代)

パソコン ワープロ ネットワーク

ドント逸機 ドーンと奉仕!!

秋のパソコン

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

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



AV40純正基本セット

注番B10-7703

FM77AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000
オリジナルビデオデジタイズボード(FM77-412相当品)サービス	

セット希望価格 ¥378,800

特価¥228,000

クレジット例 ¥7,500×36回

AV40おすすめセット

注番B10-7704

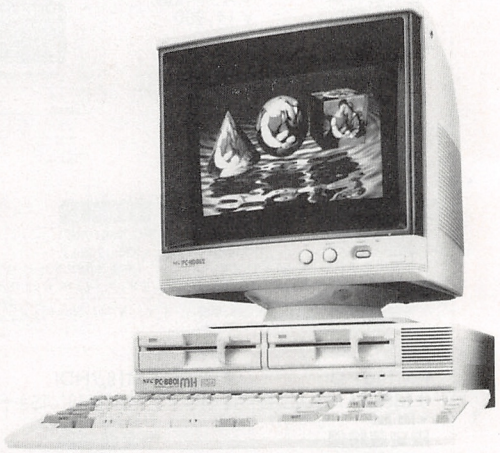
FM77AV40	¥228,000
FMTV-154	¥138,000
スターTR-24CLF	¥69,800
パソコンラック(¥14,800相当)サービス!!	

セット合計価格 ¥435,800

特価¥273,800

クレジット例 ¥9,000×36回

NEC パーソナルコンピュータ PC-8801FH/MH



AV20純正基本セット

注番B10-7701 **42%OFF**

FM77AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥89,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計価格 ¥257,800

特価¥138,000

クレジット例 ¥6,440×24回

AV20プリンタを加えた標準セット

注番B10-7702

FM77AV20-2	¥168,000
FMTV-152	¥89,800
エプソンAP-80EX	¥64,800

セット合計価格 ¥322,600

特価¥186,000

クレジット例 ¥6,100×36回

※プリンタをスターTR-24CLF、富士通FM-PR203BIIに変更も可。

FMシリーズ周辺機器 お買得中!!

FM-7用オリジナル漢字ROMボード
特価¥12,800

FM-7、77用オリジナルRS-232Cボード
特価¥12,800

AV20/40用オリジナルビデオデジタイズボード
特価¥10,800

ビデオコンバータFMAV-101
特価¥43,500

FM-7用フロッピーディスクユニット
特価¥63,800

FM音源カードMB22459
特価¥10,000

FM-7用オリジナル拡張マザーボード
特価¥6,800

PC-8801FH/30基本セット

注番B10-8801

PC-8801FH/30	¥168,000
14"カラーモニタ	¥89,800
生ディスケット10枚サービス	

セット合計価格 ¥257,800

シスペック特価にてご奉仕中!!

PC-8801FH/30プリンタを加えた標準セット

注番B10-8802

PC-8801FH/30	¥168,000
サンヨーモニタCMT-146L	¥89,800
PC-PR101TL	¥79,800
生ディスケット10枚サービス	
A4カット紙サービス	

セット合計価格 ¥337,600

特価¥252,000

クレジット例 ¥8,260×36回

※プリンタをドットプリンタプラザーM-1024IIに変更も可。

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!

シスペック株式会社
年中無休 営業時間AM10:00~PM7:00

秋葉原本店 ☎03-257-6337
秋葉原2号店 ☎03-257-6340
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

大感謝市!!



コンピュータミュージックのことなら…秋葉原本店
新品も中古品も大奉仕……秋葉原2号店
オールマイティーに品ぞろえ……ラジ館1号店
ビジネスソフトなら……ラジ館コーヨー店
ワープロならおまかせ……名古屋1号店
ビジネスからホビーまで……名古屋2号店

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!!

PC-8801MHお買得ワープロセット

注番B10-8803 **30%OFF**

PC-8801MH……¥208,000
PC-KD854……¥89,800
エプソンVP-85K……¥118,000
※プリンタにはPCカートリッジ、ケーブル、用紙が付いています。
ワープロソフト ユーカラアート……¥30,000

セット合計価格¥445,800
特価¥312,000

クレジット例 ¥10,300×36回

今月のシスペック特選セット

注番B10-S1

NEC PC-9801VX2……¥433,000
シャープ モニタCU-14AD……¥84,800
NEC プリンタNM-9400S……¥310,000

セット合計価格¥827,800

30セット限定

特価¥448,000

クレジット例 ¥11,600×48回

注番B10-S2

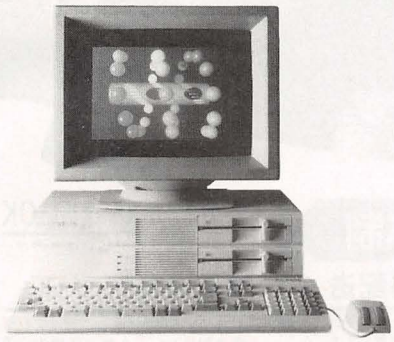
エプソン本体 PC-286モデルO……¥357,000
サンヨーモニタ CMT-146L……¥89,800
スタープリンタ AR-2415……¥144,000

セット合計価格¥590,800

特価¥398,000

クレジット例 ¥10,300×48回

NEC PC-88VA



PC-88VAおすすめセット

注番B10-8804

PC-88VA……¥298,000
PC-KD862……¥99,800
プラザーM-1724P……¥148,000

セット合計価格¥545,800
特価¥408,000

クレジット例 ¥10,600×48回

PC-88VAお求めやすい基本セット

注番B10-8805

PC-88VA……¥298,000
14"カラーモニタ……¥89,800

セット合計価格¥387,800
シスペック特価

確かな実績をさらに強化した
パワフル16ビット
NEC PC-9801 VM21

明日のビジネス機能を備えた
エクセレント16ビット
NEW VX21



PC-9801VM21標準セット

注番B10-9801

PC-9801VM21……¥390,000
PC-KD854……¥89,800
エプソンVP-135K……¥148,000

セット合計価格¥387,800
シスペック特価

PC-9801VX21ワープロセット

注番B10-9802

PC-9801VX21……¥433,000
PC-KD854……¥89,800
プラザーM-1724P……¥148,000
ワープロソフト一太郎……¥58,000

セット合計価格¥728,800
特価¥543,000

クレジット例 ¥14,100×48回

ビジネス機能をコンパクトに疎縮!!
PC-9801UV21

PC-9801UV21標準セット

注番B10-9803

PC-9801UV21……¥318,000
シャープモニタ CU-14AD……¥84,800
エプソンプリンタVP-85K……¥118,000
※プリンタにはPCカートリッジ、ケーブル、用紙が付いています。

セット合計価格¥520,800
特価¥389,000

クレジット例 ¥10,100×48回

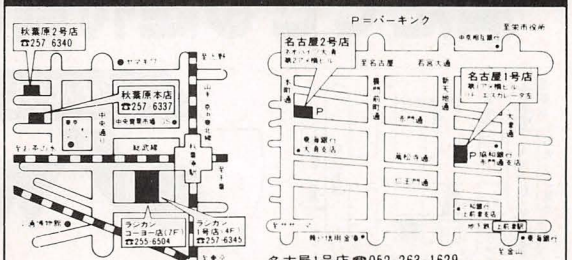
東京☎03-257-0281

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

シスペック各店ご案内



年中無休　営 AM10:00～PM19:00

名古屋1号店☎052 263 1629
〒460 名古屋市中区大 自3 30 86 第1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

全品長期保証!メーカー保証1年+ウェーブ・アイ保証1年

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
札幌	011(771)4971
館	0138(27)5629
岡	0196(24)3172
台	022(267)5371
潟	0252(75)5076
野	0262(35)5661
沢	0762(24)2251
宮	0286(27)3226
葉	0472(50)9523
京	03 (226) 9286
岡	0542(54)0696
屋	052(581)4325
阪	06 (362) 5057
山	0862(24)5524
松	0878(33)0663
島	082(293)0811
岡	092(481)0502
本	096(363)5077
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。

充実のサポート体制

追加購入もラクラク!
月々のお支払い額はそのままで、追加購入できます。当社で購入され現在クレジットのお支払いが継続中でも月々のお支払い額を増やさず追加購入・買い換えができます。

全品長期保証付!
メーカー保証プラス当社保証1年
(商品により、メーカー半年保証、当社半年保証)

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。

冬のボーナス一括払いOK
商品先取り、お支払いは冬のボーナスで。

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!

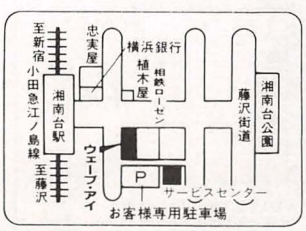
おハガキでのご注文もご利用下さい。

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
一丁目一〇番地一号
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

満足できる超特価&超低金利が魅力です



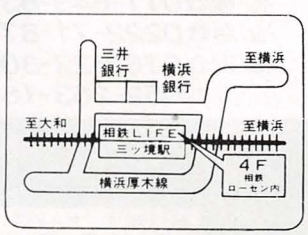
湘南台店☎0466-43-1771

新歩人の情報ターミナル

未来をクリエイトする
WAVE EYE
ウェーブ・アイ

〒252神奈川県藤沢市湘南台1-10-1

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467 (株)ウェーブ・アイ



三ッ境店☎045-363-7044



新製品 PC-9801VX21

明日のビジネス
機能を備えた
エクセレント
16ビット。



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1001 VX21純正基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000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	546,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス31,600円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,600円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

プラン1002 VX21超お買得ワープロセット 30%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
AR-2410(80ケタ,24ドットシリアル漢字プリンタ)	114,000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)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	705,300円

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス27,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス20,500円×10回
9,000円×72回	ボーナス なし

プラン1003 VX21本格ワープロセット 28%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR201(80ケタ,24ドットカラー無転写プリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	732,600円

特価525,000円

12,000円×36回	ボーナス30,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,200円×10回
9,600円×72回	ボーナス なし

プラン1004 VX21お買得ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
PC-PR201F2(136ケタ,24ドット漢字プリンター)	158,000円
Multiplan(表計算ソフト)	68,000円
PS98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	887,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス41,000円×6回
12,000円×48回	ボーナス30,800円×8回
10,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
12,300円×72回	ボーナス なし

プラン1005 VX21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
PC-PR201H2(136ケタ,24ドットカラープリンター)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算,データベース,グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	986,000円

ウェーブ・アイ特価

18,000円×36回	ボーナス39,200円×6回
15,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
12,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
13,800円×72回	ボーナス なし

プラン1006 VX21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-TV453N(0.35,TV内蔵,アナログCRT)	138,000円
NM-9950(136ケタ,24ドットカラープリンター)	245,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	964,000円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
13,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
10,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

プラン1007 VX21お買得ビジネスセット 25%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CMT-146L	89,800円
HG-2500(136ケタ,24ドットインクジェットプリンタ	248,000円
＝7625(スーパーカートリッジ)	13,000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)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
パソコンデスク(棚4段)	38,000円
PS98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
定価合計	1,029,800円

特価769,000円

19,000円×36回	ボーナス36,500円×6回
16,000円×48回	ボーナス22,200円×8回
13,000円×60回	ボーナス20,400円×10回
14,200円×72回	ボーナス なし

プラン1008 VX21多目的セット 28%引

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136ケタ,24ドット漢字プリンター)	144,000円
スウィング ver.3(データベースソフト)	58,000円
ユーカラ art(ワープロソフト)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	798,800円

特価570,000円

12,000円×36回	ボーナス39,600円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,600円×8回
8,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

プラン1009 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

10,000円×30回	ボーナス26,500円×5回
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
7,900円×60回	ボーナス なし

プラン1010 VM21超お買得ワープロセット 30%引

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(サンヨー,0.39ミリ・アナログCRT)	89,800円
TR-240CL(80ケタ,24ドット,カラー無転写プリンタ	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
ユーカラart(ワープロ,CG)	40,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
A4カット紙,100枚(サービス)	-
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	628,100円

特価435,000円

9,000円×36回	ボーナス31,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス24,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,600円×10回
8,000円×72回	ボーナス なし

プラン1011 VM21お買得ワープロセット 32%引

PC-9801VM21(本体特価 370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリアナログCRT)	89,800円
AR-2415(136ケタ,24ドット漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
ユーカラ art(ワープロソフト)	40,000円
定価合計	730,300円

特価495,000円

12,000円×36回	ボーナス24,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
7,000円×60回	ボーナス21,300円×10回
9,100円×72回	ボーナス なし

プラン1012 VM21本格ワープロセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
PC-PR201TL(136ケタ,24ドットカラー無転写プリンター	135,000円
Z's word JG(ワープロソフト)	58,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	739,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス37,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス31,900円×8回
7,000円×60回	ボーナス29,500円×10回
10,300円×72回	ボーナス なし

プラン1013 VM21お買得ビジネスセット 28%引

PC-9801VM21(本体特価 370,000円)	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
M-1724P(136ケタ,24ドット漢字プリンター)	148,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Ninja(カード型データベース)	39,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	754,100円

特価536,000円

12,000円×36回	ボーナス32,900円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン1014 VM21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-TV453N(0.35ミリ,TV内蔵,4050文字CRT	138,000円
NM-9950(136ケタ,24ドット,カラー漢字プリンター	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
PS98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	981,000円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス46,600円×6回
12,000円×48回	ボーナス35,300円×8回
10,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
12,800円×72回	ボーナス なし

プラン1015 VM21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9950(136ケタ,24ドット,カラー漢字プリンター	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	921,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス45,600円×6回
11,000円×48回	ボーナス35,700円×8回
9,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
12,200円×72回	ボーナス なし

プラン1016 VM21実戦ワープロセット 30%引

PC-9801VM21(本体特価 370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
AR-2415	144,000円
HARDDISK 3020(ITEM 20MB、I/F&ケーブル付	168,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	873,800円

特価605,000円

13,000円×36回	ボーナス40,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス33,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,400円×10回
11,100円×72回	ボーナス なし

PC-9801UV21



メモリ強化 640Kバイトで新登場

プラン1017 UV21 純正基本セット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	431,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン1018 UV21 お買得ワープロセット 30%引

PC-9801UV21(本体特価302,000円)	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800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)	40,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	556,100円

特価385,000円

8,000円×36回	ボーナス30,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス31,800円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

プラン1019 UV21本格ワープロセット 30%引

PC-9801UV21(本体特価 302,000円)	318,000円
CMT-146L(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136ケタ,24ドット、漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	638,300円

特価445,000円

10,000円×36回	ボーナス27,100円×6回
7,000円×48回	ボーナス26,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン1020 UV21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801UV21	318,000円
PC-KD853(0.31ミリ、アナログCRT)	118,000円
NM-9950(136ケタ,24ドット、カラー漢字プリンター)	245,000円
LDS-5UV(5インチディスクドライブ)	78,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ作成ソフト)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-129-HV(MS-DOS)	18,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	967,000円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×36回	ボーナス34,600円×6回
13,000円×48回	ボーナス29,300円×8回
10,000円×60回	ボーナス29,300円×10回
12,800円×72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1021 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
3.5インチ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23,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,300円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン1022 98LTモデル2本格ビジネスセット 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
Ninja(カード型データベース)	39,800円
PIO-98LT(256kb増設RAMボード)	30,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	426,100円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス33,600円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
7,100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1023 88FHモデル30お買得基本セット 38%引

PC-8801FH/30	168,000円
DM-405(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155,000円

6,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
4,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
3,000円×30回	ボーナス19,300円×5回
4,100円×48回	ボーナス なし

プラン1024 88FHモデル30超お買得基本セット 38%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	274,800円

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000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1025 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

9,000円×18回	ボーナス20,600円×3回
7,000円×24回	ボーナス15,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
5,300円×48回	ボーナス なし

プラン1026 88FHモデル30お買得ワープロセット 37%引

PC-8801FH/30	168,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80ケタ、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
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	366,900円

特価229,000円

10,000円×24回	ボーナス26,700円×4回
7,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,000円×8回
6,600円×60回	ボーナス なし

プラン1027 88FHモデル30純正ワープロセット 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
PC-PR101TL(80ケタ,24ドットシリアル漢字プリンタ)	79,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
Shogun(ワープロ、表計算、データベース)	34,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	409,200円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×30回	ボーナス23,800円×5回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
5,700円×72回	ボーナス なし



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。

プラン1028 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

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
3,000円×48回	ボーナス18,700円×8回
5,000円×60回	ボーナス なし

プラン1029 88MHお買得ワープロセット 36%引

PC-8801MH	208,000円
CMT-146L(4050文字、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(24ドット、熱転写カラープリンター)	69,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	435,900円

特価279,000円

10,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
7,000円×36回	ボーナス14,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス14,800円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル

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。

プラン1030 88VA純正基本セット — TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートポート対応)	99,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス32,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
6,600円×60回	ボーナス　なし

プラン1031 88VAワープロセット — 28%引

PC-88VA(本体特価283,000円	298,000円
PC-KD862(4050文字、アートポート対応)	99,800円
TR-24CL(24ドット、カラー熱転写プリンタ)	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2HD×10枚	24,000円
定価合計	526,100円

特価379,000円

9,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス16,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス18,300円×10回
7,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1032 88VAアートセット — TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字CRT)	115,000円
PC-PR101TL(24ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
PC-88VA-II(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	39,800円
PS88-VA101-HMW(アニメフレーマ)	28,000円
5インチ2HD×10枚	24,000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23,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,300円×8回
5,500円×60回	ボーナス21,400円×10回
7,800円×72回	ボーナス　なし

プラン1033 88VAパソコン通信セット — TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-TV352(TV付、4050文字CRT)	115,000円
COMSTAR1212300/200bps全二重自動発信アモデム	43,800円
PS88-VA102-HMW(通信用ソフト)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×30回	ボーナス27,700円×5回
8,000円×36回	ボーナス26,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス　なし

プラン1034 88VA純正ビジネスセット — TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(4050文字、アートポート対応)	99,800円
PC-PR201TL(36ケタ熱転写カラープリンター	135,000円
Shogun(データベース、表計算、ワープロソフト	34,800円
5インチ2HD×10枚	24,000円
据型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	629,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス30,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス23,900円×8回
5,000円×60回	ボーナス24,900円×10回
7,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1035 88VA超お買得セット — TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD861	138,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	460,000円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×36回	ボーナス33,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
7,400円×60回	ボーナス　なし

人気上昇！お買得MSX2セット

SONY 通信パソコン MSX2

HIT BIT 通信

モデム&通信ソフトを初めから内蔵。電話線につなぐだけでパソコン通信が楽しめます。

プラン1058 HIT BIT T7お買得フルセット — 32%引

HB-T7	59,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
HBK-082I(RGBケーブル)	3,500円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
HBD-20W(フロッピーディスクドライブ)	44,800円
定価合計	177,900円

特価119,800円

8,000円×12回	ボーナス17,500円×2回
5,000円×18回	ボーナス15,000円×3回
5,800円×24回	ボーナス　なし

SANYO WAVY 23J

ワンランクアップの高性能です。

プラン1059 WAVY23超お買得セット — 43%引

PHC-23J	32,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
MRG-02	3,500円
定価合計	105,600円

特価59,800円

5,400円×12回	ボーナス　なし
3,700円×18回	ボーナス　なし

パナソニックA1　遊べや学べのパソコンです。

プラン1060 A1お買得セット — 36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2000文字カラーCRT)	67,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	102,100円

ロマンシア(ゲームソフト)サービス

特価65,000円

5,900円×12回	ボーナス　なし
4,000円×18回	ボーナス　なし
3,100円×24回	ボーナス　なし

プラン1061 A1ワープロセット — 35%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-PW1(ワープロソフト一体型プリンタ)	49,800円
FS-SR023(48ドット毛筆書体ROM)	19,800円
定価合計	167,200円

特価108,000円

6,000円×12回	ボーナス23,100円×2回
3,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
5,200円×24回	ボーナス　なし

カセットもディスクも両方楽しめる。

プラン1062 ツインファミコン＋TVセット — TELにて

AN-500	32,000円
15JR-43(ビデオ入力付テレビ)	65,000円
定価合計	97,000円

ツインファミコン単体の販売もいたします。

ウェーブ・アイ特価

8,400円×10回	ボーナス　なし
4,800円×18回	ボーナス　なし
3,700円×24回	ボーナス　なし



X1 turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。"アートスタジオ"ターボZ登場。

プラン1040 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1041 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-8PC2(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



MZ プラス書院

専用ワープロとパソコンをひとつにしたニューコンセプト16ビット。

プラン1042 MZプラス書院純正基本セット — TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
定価合計	417,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス21,000円×8回
5,000円×60回	ボーナス17,000円×10回
7,800円×60回	ボーナス　なし

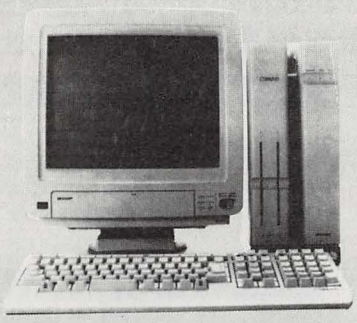
プラン1043 MZプラス書院純正本格セット — TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26	89,800円
MZ-1P19A	288,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
3.5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	732,800円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス39,300円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,600円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。



X68000

プラン1044 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

当店はX68000の認定販売店です。
店頭にてお確かめ下さい。

FM77AV20

すぐにでも楽しめる
多彩な機能。
実力がうれしい。



プラン1045 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

三国志(ゲームソフト)サービス

特価169,000円

7,000円×18回	ボーナス21,300円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,000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1046 AV20モデル2超お買得ワープロセット 35%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

FM77AV40

"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1047 AV40純正基本セット 37%引

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

ディーヴァ(ゲームソフト)サービス

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス24,400円×4回
4,000円×36回	ボーナス22,700円×6回
6,100円×48回	ボーナス　なし

プラン1048 AV40ビジネスセット 36%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
PNスタンダード(ワープロ・データベース、通信)	45,000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	507,300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



FM R-30

ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

プラン1049 R-30FD純正基本セット 32%引

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

特価269,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000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24,900円×8回
5,900円×60回	ボーナス　なし

FM R-50

ビジネスパソコンが、日本語のプロになった。

FM R-60

プラン1050 R-50FD純正基本セット 32%引

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

特価389,000円

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,500円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし

プラン1051 R-50HD純正基本セット 32%引

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

特価549,000円

12,000円×36回	ボーナス35,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス24,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス22,200円×10回
10,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1052 R-60FD純正基本セット 32%引

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

特価499,000円

10,000円×36回	ボーナス37,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス29,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,800円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン1053 R-60HD純正基本セット 32%引

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

特価658,000円

15,000円×36回	ボーナス38,800円×6回
12,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
10,000円×60回	ボーナス24,200円×10回
12,200円×72回	ボーナス　なし

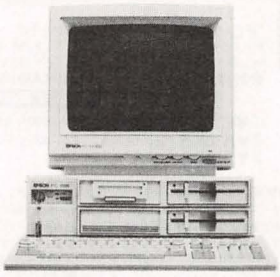
WAVE EYE

新歩人の情報ターミナル。

PC-286 MODEL 0

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1054 PC-286モデル0純正基本セット TELにて

PC-286model0	357,000円
PC-286CD(14インチカラーCRT)	99,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	498,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス31,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,500円×8回
4,500円×60回	ボーナス24,800円×10回
8,600円×60回	ボーナス なし

プラン1055 PC-286モデル0本格セット TELにて

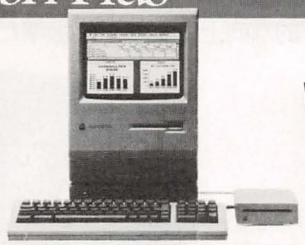
PC-286model0	357,000円
PC-286CD(14インチカラーCRT)	99,800円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
VP-2500	218,000円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2HD×10枚	24,000円
縦型パソコンラック(棚4段)	38,000円
定価合計	759,300円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス39,400円×6回
9,000円×48回	ボーナス33,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス30,800円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ Plus

人の思考をさまたげない使いやすさと、お求めやすい価格。
マッキントッシュのベーシックモデル。



マッキントッシュをお買上げの方にマックゴルフ(ゲームソフト)＋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1056 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

12,000円×36回	ボーナス26,700円×6回
9,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス22,500円×10回
9,300円×72回	ボーナス なし

Macintosh™ SE

ビジネスニーズに応える、パワー・スピード・発展性。
新たに設計したニューモデル。



プラン1057 マッキントッシュSEバンドルセット TELにて

マッキントッシュSE(FDモデル)	598,000円
イメージライタII	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
定価合計	717,000円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス35,200円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス29,900円×10回
11,300円×72回	ボーナス なし

マッキントッシュシリーズ専用ソフト

	標準価格	
日本語エクセル	138,000円	ウェーブ・アイ特価
スーパーペイント	25,000円	ウェーブ・アイ特価
Eg Word	59,800円	ウェーブ・アイ特価
マックプロジェクト	38,000円	ウェーブ・アイ特価
マック書道	24,800円	ウェーブ・アイ特価
Hard Ball(野球ゲーム)	11,800円	ウェーブ・アイ特価

お買得モデム 人気集中パソコン通信

AIWA PV-A1200	標準価格39,800円の品	特価 27,800円
NEC PC-CM202	標準価格43,800円の品	ウェーブ・アイ特価
KANSAI KDM-3012P	標準価格29,800円の品	特価 23,800円
OMRON MD1200A	標準価格34,800円の品	ウェーブ・アイ特価

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138,000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	16ドットグラフィックプリンター	12,000円より
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 65,000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	FM用5インチ2D2ドライブ(I/F,ケーブル付)	40,000円より
PC-8801mkIIMR	特価120,000円	MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円		

※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
札幌	011(771)4971	宇都宮	0286(27)3226
函館	0138(27)5629	千葉	0472(50)9523
盛岡	0196(24)3172	東京	03(226)9286
仙台	022(267)5371	静岡	0542(54)0696
新潟	0252(75)5076	名古屋	052(581)4325
長野	0262(35)5661	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。

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



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。

☆ご注文NO. **A-89**
"PC-88VAディスプレイ特別セット"

NEC PC-88VA(マウス標準装備)	¥298,000
NEC PC-KD861	¥138,000
合計標準価格	~~¥436,000~~

大特価にて提供中

①**¥6,000**×48回(ボーナス)¥20,000×8回
②**¥8,000**×36回(ボーナス)¥23,000×6回
③**¥9,400**×48回(ボーナス)無し

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-88VAをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1turbo model 30	+¥198,000
FM-77D2	+¥208,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥191,000
PC-8801MKⅡ SR model 30	+¥168,000

●CPUに新開発16ビットのマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル8MHz)の採用で、PC-8801シリーズとの互換性を最大限に保ちながら16ビットパワーによる飛躍的な機能強化を可能にしました。●辞書ROMによる高速連文節変換と、日本語対応キーボードにより高速に日本語入力が行なえます。(JIS第2水準までの漢字対応、V3モード)●640×200ドット画面で65,536色、640×400ドット画面で256色同時表示。専用LSIで描画スピードも超高速です。●ビデオ出力端子標準装備で、CGや動画をビデオに直接録画できます。●マウス標準装備、メインメモリ512Kバイト、メイン/辞書ROM768Kバイト、1Mバイト/320Kバイト両用のミニフロッピーディスク2機実装備。

PC-8801MH　PC-8801FH

新CPU採用(8MHz)による処理スピードの
飛躍的な向上。すべてが高水準だ。

☆ご注文NO. **A-77**
"最新鋭CPU搭載でハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。PC-8801MH"

NEC PC-8801MH	¥208,000
現金特別価格	~~¥208,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×24回(ボーナス)¥19,000×4回
②**¥7,000**×18回(ボーナス)¥21,000×3回
③**¥8,100**×24回(ボーナス)無し

☆ご注文NO. **A-78**
"PC-8801MH/ディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MH	¥208,000
SHARP CU-14A4	¥89,800
合計標準価格	~~¥298,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×36回(ボーナス)¥16,000×6回
②**¥8,000**×24回(ボーナス)¥18,000×4回
③**¥11,000**×24回(ボーナス)無し

☆ご注文NO. **A-79**
"処理スピードの大幅な向上に加えて、
日本語処理機能をいちだんと
充実させたPC-8801FH"

NEC PC-8801FH model 30	¥168,000
現金特別価格	~~¥168,000~~

大特価にて提供中

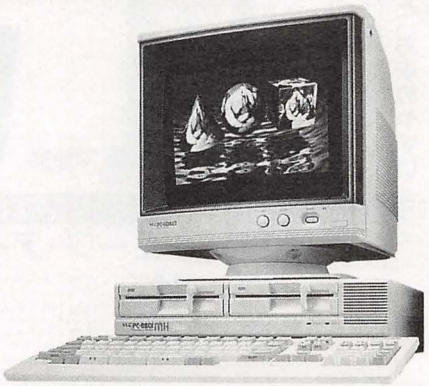
①**¥4,000**×24回(ボーナス)¥15,000×4回
②**¥6,000**×18回(ボーナス)¥15,000×3回
③**¥6,500**×24回(ボーナス)無し

☆ご注文NO. **A-80**
"PC-8801FH model 30 ディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801FH model 30	¥168,000
SHARP CU-14A4	¥89,800
合計標準価格	~~¥257,800~~

大特価にて提供中

①**¥4,000**×36回(ボーナス)¥16,000×6回
②**¥7,000**×24回(ボーナス)¥15,000×4回
③**¥9,500**×24回(ボーナス)無し



●最新鋭CPUμPD70008AC-8・8MHz-I搭載で処理スピードが飛躍的に向上しました。●JIS第1・第2水準漢字ROM実装。●新たに日本語対応キーボードを採用。●FM音源を含む6重和音出力のシンセサイザLSI搭載。●熟語変換(文節変換)可能なN88-日本語BASICを標準添付。●マウスインターフェイスを標準装備。●メインメモリに64Kバイト(192Kバイト)実装備。※注( )内PC-8801MH。

どこよりもお得な高額下取りセール実施中!

PC-8801FH model30をご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥125,000
PC-8001MKⅡ	+¥129,000
PC-8801+漢字ROM	+¥116,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥88,000

PC-8801MHをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥156,000
PC-8001MKⅡ	+¥160,000
PC-8801+漢字ROM	+¥147,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥119,000

"ついにベールが剝された!"

68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な
驚きがある。未体験の機能美が
創造力を
刺激する。



X68000

機能美あふれるハイコンパクト設計。32ビットへの移行がスムーズに行える将来性を見越した68000CPUを採用。メインメモリは、大容量1Mバイトを標準装備し(最大12Mバイト)、クロックも10MHzとハイスピードです。又アート心を躍らせるグラフィックスは、65,536色を最大512×512ドットモードで同時発色の上、新開発スプライトIC採用で緻密でスムーズな動きの本格C.Gが楽しめます。
ステレオタイプの8オクターブ8重和音FM音源を採用し、L・R2チャンネルのオーディオ出力を使えば、ダイナミックなシンセサイザーサウンドの世界が拡がります。もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装。日本語処理機能も強力です。

☆ご注文NO. **A-87**
"未来派16ビット機X68000フィーバーがやって来る/"

SHARP CZ-600C(マウス・トラックボール付)	¥369,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	¥498,800

当社は、X68000の販売認定店です。

X1turboZ "アートスタジオ・Turbo Z"

●テレビ、ビデオの映像を最大4,096色のリアルさで取り込める、アナログカラーイメージボード内蔵。●リアルなシンセサイザーサウンドが楽しめる8重和音ステレオFM音源搭載。●複雑な入力も簡単に操作できるマウス標準装備。●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。●スピーディーな日本語処理ができるシステム・ユーザー辞書装備。●大容量、1Mバイトフロッピー2基内蔵。

☆ご注文NO. **A-83**
"使いこなすほど威力を発揮するX-turbo Z"

SHARP CZ-880C	¥218,000
SHARP CZ-600D	¥129,800
合計標準価格	~~¥347,000~~

大特価にて提供中

①**¥5,000**×48回(ボーナス)¥16,000×8回
②**¥7,000**×36回(ボーナス)¥16,000×6回
③**¥9,000**×36回(ボーナス)無し

どこよりもお得な
高額下取りセール実施中!

X1ターボZセットをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1F model 20	+¥252,000
X-1turbo model 30	+¥242,000
FM-77D2	+¥252,000
PC-8801MKⅡ model30	+¥235,000



※その他の商品も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

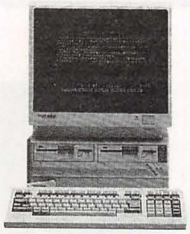
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付



NEC
PC-8001MKⅡSR 新品限定品
¥108,000➡ ¥22,000



NEC
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ¥52,000
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ¥68,000



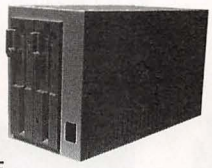
NEC
PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30
¥178,000➡ ¥108,000



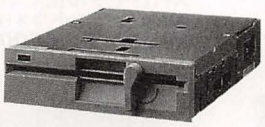
NEC
PC-9801U2 新品限定品
¥298,000➡ ¥118,000



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
SNE2 新品
(PC-9801シリーズ用5"2HD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➡ ¥78,000
INTER-8 新品
(PC-9801シリーズ用IMB I/Fボード、
PC-9801-15コンパチ品)
¥24,800➡ ¥15,000



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用
増設ディスクドライブ)
¥60,000➡ ¥24,800



和知電子・ロジテック
128KB RAMボード 新品
(PC-9801U2・UV2・VF2用)
¥11,000➡ ¥6,800
256KB RAMボード 新品
¥19,800➡ ¥9,800
512KB RAMボード 新品
¥29,800➡ ¥14,800

NEC

本体

PC-6001MKⅡ	¥ 84,800	¥ 8,000
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-8001MKⅡSR 新品限定品	¥108,000	¥ 22,000
PC-8201	¥138,000	¥ 42,000
PC-8801	¥228,000	¥ 25,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥ 30,000
PC-8801MKⅡ/10	¥168,000	¥ 38,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	¥ 52,000
PC-8800MKⅡ/30	¥275,000	¥ 68,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	¥108,000
PC-9801	¥298,000	¥ 48,000
PC-9801F2	¥398,000	¥138,000
PC-9801U2	¥298,000	¥118,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥238,000
PC-98XA/1	¥575,000	¥148,000
PC-98XA/2	¥695,000	¥178,000
PC-100/20	¥448,000	¥ 68,000
PC-100/30	¥558,000	¥ 88,000
N5231-01	¥648,000	¥165,000

ディスプレイ

PC-6041(12インチ2000字グリーン)	¥ 36,000	¥ 8,000
PC-60M43(14インチ800字カラー)	¥ 65,800	¥ 18,000
PC-8048(12インチ800字カラー)	¥ 59,800	¥ 15,000
PC-KD201(12インチ800字カラー)	¥ 59,800	¥ 15,000
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
N5923(14インチカラーXA用)	¥235,000	¥ 82,000

フロッピーディスク

TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥ 60,000	¥ 24,800
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	¥ 78,000
PC-8031(5インチ片面倍密2ドライブ)	¥198,000	¥ 20,000
PC-80S31(両面倍密2ドライブ)	¥168,000	¥ 42,000
PC-80S32(拡張用両面倍密2ドライブ) 新品同様	¥155,000	¥ 35,000
PC-9831-UW2(3.5インチ両面倍密2ドライブ)	¥120,000	¥ 52,000
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000	¥108,000
PC-9881N(8インチ2ドライブ)	¥270,000	¥128,000

プリンタ

PC-2021(サーマルプリンタ)	¥ 23,800	¥ 8,000
PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥ 49,800	¥ 10,000
PC-6023(カラープロッタプリンタ)	¥ 79,800	¥ 18,000
PC-8024(10インチ9ドットプリンタ)	¥128,000	¥ 32,000
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	¥ 28,000
PC-PR103(10インチ16ドットプリンタ)	¥ 89,800	¥ 20,000
PC-PR401(80桁9ドットサーマルプリンタ)	¥ 39,800	¥ 12,000
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	¥158,000

★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～PM9:30 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。	**クレジットでOK** カレッジクレジットも取扱います。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。	**日曜配達可** 留守の多い方でも安心です。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。	**高額買取り** 電話1本で即、現金お支払い。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。	**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

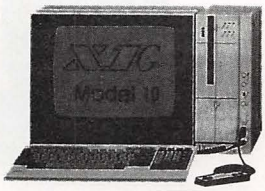
COMPUTER BANK

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➡**¥25,800** 新品

X-1Fモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥139,600➡**¥55,600**

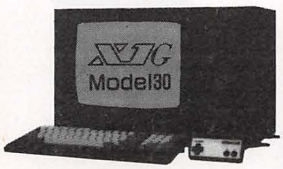


限定10台特上品

CX-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡**¥29,800**

X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡**¥32,600**

X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡**¥59,600**



CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡**¥78,000** 新品同様

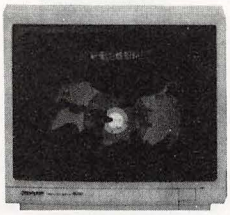
X-1Gモデル30
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥167,800➡**¥107,800**

X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡**¥122,800**

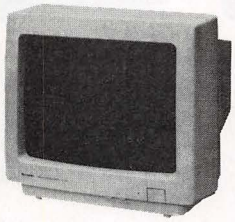


CZ-870CB(X-1turboⅢ)
限定10台特上品
¥168,000➡**¥109,000**

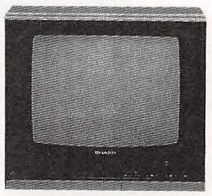
CZ-870DB(4050字RGBTV)
限定10台特上品
¥108,000➡**¥69,000**



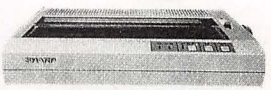
CU-14G(E・B)
(色、グレー・ブラック)
(14インチ2000字デジタルカラー)
¥49,800➡**¥29,800** 新品同様



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



CZ-820DE・B
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡**¥44,800**



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)

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コンバチ品) 新品	¥ 9,800	➡¥ **6,800**
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用IMBI/Fボード、PC-9801-15コンバチ品) 新品	¥ 24,800	➡¥ **15,000**
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用、PC-9801-21Nコンバチ品) 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	➡¥ **9,800**
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用、10MB対応) 新品	¥ 29,800	➡¥ **14,800**
PC-10000-11(PC100用増設FDD)	¥ 60,000	➡¥ **25,000**
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥ 14,000	➡¥ **5,800**
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-8033(I/Oポート)	¥ 17,000	➡¥ **5,000**
PC-8093(FDDケーブル)	¥ 7,500	➡¥ **2,000**
PC-8097(GP-IBインタフェースセット)	¥ 56,000	➡¥ **10,000**
PC-8246(バーコードリーダ)	¥ 27,000	➡¥ **10,000**
PC-9807(N-BASIC ROM)	¥ 8,000	➡¥ **3,000**
PC-9801-02N(増設RAMボード)	¥ 56,000	➡¥ **6,000**
PC-9801-02N+PC-9805K(増設RAMボード)	¥ 60,000	➡¥ **10,000**
PC-9801U-03(サウンドボード)	¥ 20,000	➡¥ **10,000**
PC-98XA-04(拡張漢字ROMチップ)	¥ 12,000	➡¥ **6,000**

SHARP

本体

MZ-721(データレコーダ内蔵)	¥ 89,800	➡¥ **10,000**
MZ-1500(高速クイックディスク内蔵、RF出力付き)	¥ 89,800	➡¥ **20,000**
CZ-801C(X-1C)	¥119,800	➡¥ **20,000**
CZ-811C(X-1Fモデル10)	¥ 89,800	➡¥ **22,000**

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥ 34,800	➡¥ **10,000**
MZ-1P01(MZ-700用カラープロッタ、アダプター付き)	¥ 39,800	➡¥ **10,000**
MZ-1P07A(80桁ドットプリンタ)	¥ 79,800	➡¥ **28,000**

その他

MZ-1X10(MZ-2500用マウス)	¥ 19,800	➡¥ **10,000**
MZ-1X22(音響カプラ)	¥ 44,800	➡¥ **15,000**
CZ-300F(X-1用3インチフロッピーディスク)	¥ 79,800	➡¥ **15,000**
CE-152(ポケコン用カセットレコーダ) 新品同様	¥ 19,800	➡¥ **7,500**

＊X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

X-1Fモデル10(CZ-811CE、高速電磁カセットレコーダ内蔵) 新品	¥ 89,800	➡¥ **25,800**
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵)	¥ 69,800	➡¥ **29,800**
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) 新品同様	¥118,000	➡¥ **78,000**
X-1turboⅡ(CZ-870CB、5"2HD×2) 限定2台	¥168,000	➡¥ **109,000**

＊ディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12インチ4050字グリーン) 新品同様	¥ 39,800	➡¥ **29,800**
CU-14G(14インチ2000字デジタルカラー) 新品同様	¥ 49,800	➡¥ **29,800**
CU-14FA(14インチ2000字アナログカラー) 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-820D(14インチ2000字RGBTV)	¥ 79,800	➡¥ **44,800**
CZ-870DB(15インチ4050字RGBTV) 限定1台	¥108,000	➡¥ **69,000**

＊その他特選極上品コーナー＊

CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品	¥134,800	➡¥ **19,800**
CZ-8PK3(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥189,000	➡¥ **64,800**
CZ-8PK4(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥158,000	➡¥ **49,800**
CZ-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品	¥ 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	¥ 47,600	➡¥ **25,000**

＊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。

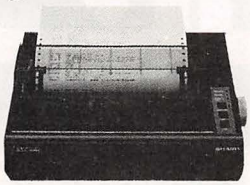
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

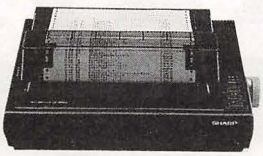
超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

全商品6ヶ月保証付



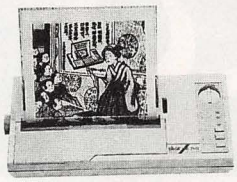
CZ-8PK2 新品
(10インチ9ドット漢字プリンタ)
¥134,800➡ ***¥19,800***



CZ-8PK4 新品同様
(10インチ24ドット漢字プリンタ)
¥158,000➡ ***¥49,800***



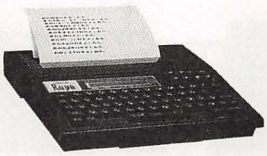
ブラザー
M-1024ⅡP/X 新品
(10インチ24ドット漢字ドットプリンタ、第2水準漢字ROM、PC用プリンターケーブル付)
¥127,300➡ ***¥69,800***



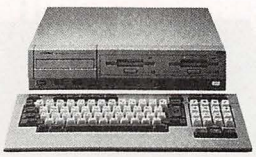
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ***¥46,800***



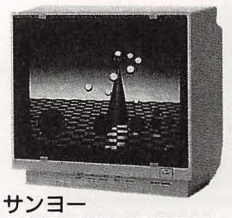
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ ***¥13,800***



東芝
JW-R10
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥99,800➡ ***¥13,800***



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***



サンヨー
CMT-146L 新品限定品
(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き)
¥89,800➡ ***¥54,800***

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***

FUJITSU

MB25020(FM-8本体) ¥218,000➡ ***¥ 12,000***
MB25010(FM-7本体) ¥128,000➡ ***¥ 16,000***
MB25015(FM-new7本体) ¥ 99,800➡ ***¥ 18,000***
MB25240(FM77D1本体) ¥198,000➡ ***¥ 38,000***
MB25250(FM77D2本体) ¥228,000➡ ***¥ 48,000***
MB25255(FM77L2本体) ¥193,000➡ ***¥ 58,000***
MB25040(FM-11AD本体) ¥338,000➡ ***¥ 68,000***
MB25050(FM-11EX本体) ¥398,000➡ ***¥ 78,000***

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➡ ***¥ 18,000***
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

TF-10PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) ¥129,800➡ ***¥ 35,000***
TF-10FM(FM用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) ¥129,800➡ ***¥ 38,000***
TF-20PC(PC用両面倍密度デュアルフロッピーディスク) ¥142,000➡ ***¥ 35,000***
HDD-20S(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➡ ***¥148,000***
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***

JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ) ¥158,000➡ ***¥ 35,000***
UP-130K(15インチ24ドット漢字プリンタ、標準機) ¥290,000➡ ***¥ 48,000***
VP-85K(10インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 ¥128,000➡ ***¥ 75,000***
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品 ¥158,000➡ ***¥ 95,000***

LOGITEC

K-305PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) ¥128,000➡ ***¥ 35,000***
LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密フロッピー、2ドライブ) ¥148,000➡ ***¥ 35,000***
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➡ ***¥ 65,000***
LFD-881(8インチ2ドライブフロッピー) 新品 ¥233,000➡ ***¥178,000***
LHD-320N(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付) 新品同様 ¥198,000➡ ***¥145,000***

その他

SHARP/WD-200(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥109,000➡ ***¥ 13,800***
東芝/JW-R10(ポータブルワープロ、80桁24ドットプリンタ付) ¥ 99,800➡ ***¥ 13,800***
ビクター/HC-6(MSX本体、32KB) 新品同様 ¥ 64,800➡ ***¥ 15,000***
ビクター/HC-7(MSX本体、64KB) 新品同様 ¥ 89,600➡ ***¥ 18,000***
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付き) 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➡ ***¥ 12,000***
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、PC98ヒ・F用I/Fボード、ケーブル付き) ¥268,000➡ ***¥ 78,000***
アイテム/HARD DISK 3020(20MBハードディスクユニット、I/Fボード、ケーブル付き) 新品 ¥168,000➡ ***¥128,000***
ブラザー/HR-5(PC用80桁サーマルプリンタ) ¥ 49,800➡ ***¥ 8,000***
ブラザー/M-1009(80桁9ドットプリンタ) ¥ 49,800➡ ***¥ 15,000***
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***
スター/TR-24CL(PC-用80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、ケーブル付き) 新品 ¥ 74,700➡ ***¥ 46,800***
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ¥114,000➡ ***¥ 79,800***
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ¥144,000➡ ***¥ 89,800***
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～PM9:30 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。

☎03(797)1221

テクノジョイ

ECCS（エックス）マルゼンムセン

INFORMATION

秋葉原特価を最長36回までのクレジットでもご利用できます。
冬のボーナス一括払いも好評受付中!!



SONY HIT BIT通信

MSX2に通信モデムと漢字ROMを内蔵。手軽にパソコン通信が楽しめる。
300/1200bps全二重モデム、RAM64KB、VRAM128KB、漢字ROM（第1水準）内蔵。

HB-T7
~~¥59,800~~ **ECCS特価!!**



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。

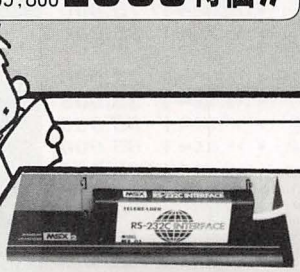
FS-A1
~~¥29,800~~ **ECCS特価!!**



SANYO WAVY 23

RAM64KB、VRAM128KB。ダブルスロット設計。独立テンキー付で使いやすさUP!!
ビデオ/RF/RGB8ピンの3出力。CAPS、カナランプ表示機能付。

PHC-23
~~¥32,800~~ **ECCS特価!!**



TELEREADER

MSX用データ通信カートリッジ
RS-232Cインターフェースとターミナルソフトを一体化したカートリッジ。通信パラメーターの設計、プリンターコントロール等必要なソフトが組み込み済。

MX-01
~~¥15,800~~ **ECCS特価!!**



Panasonic A1ワープロ

パソコン用プリンターとしても使えるワープロプリンター、30字×4行の大きな画面でレイアウトが常時表示するので文書作成もスムーズにできます。

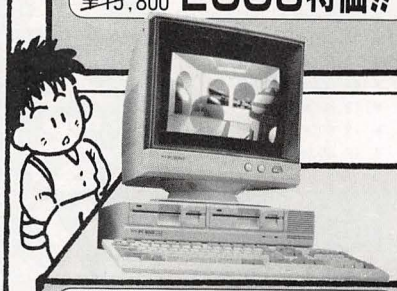
FS-PW1
~~¥49,800~~ **ECCS特価!!**



Panasonic A1ディスク

3.5インチ2DDの大容量フロッピーディスク。A1ワープロにプラスすれば文書もスピーディーに記録。A1ワープロ用第2水準フォントとMSX-DOS付属。

FS-FD1
~~¥44,800~~ **ECCS特価!!**

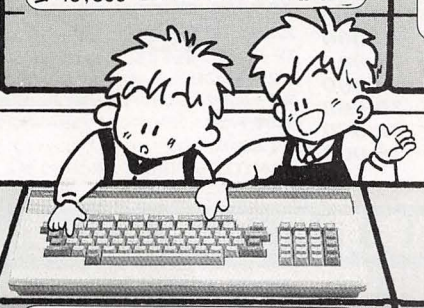


NEC PC-8801FH

最新鋭CPUとすぐれた日本語機能

PC-8801FH/30（本体）……¥168,000
（ブラックタイプもあります。）
FTC-12CTSA1……¥79,800
（12インチディスプレーアナログ/デジタル対応）
定価合計……~~¥247,800~~

特価¥186,800（〒共）
月々6,400×35回 初回金7,632円



NEC PC-8001mkIISR

RS-232C対応。使い道イロイロ。

定価 ~~¥108,000~~ **特価¥14,800**（〒1,000）

RFモジュレーターセット
本体＋JM-491（RF/ビデオ出力付）
定価合計 ~~¥120,800~~ **特価¥22,800**（〒共）



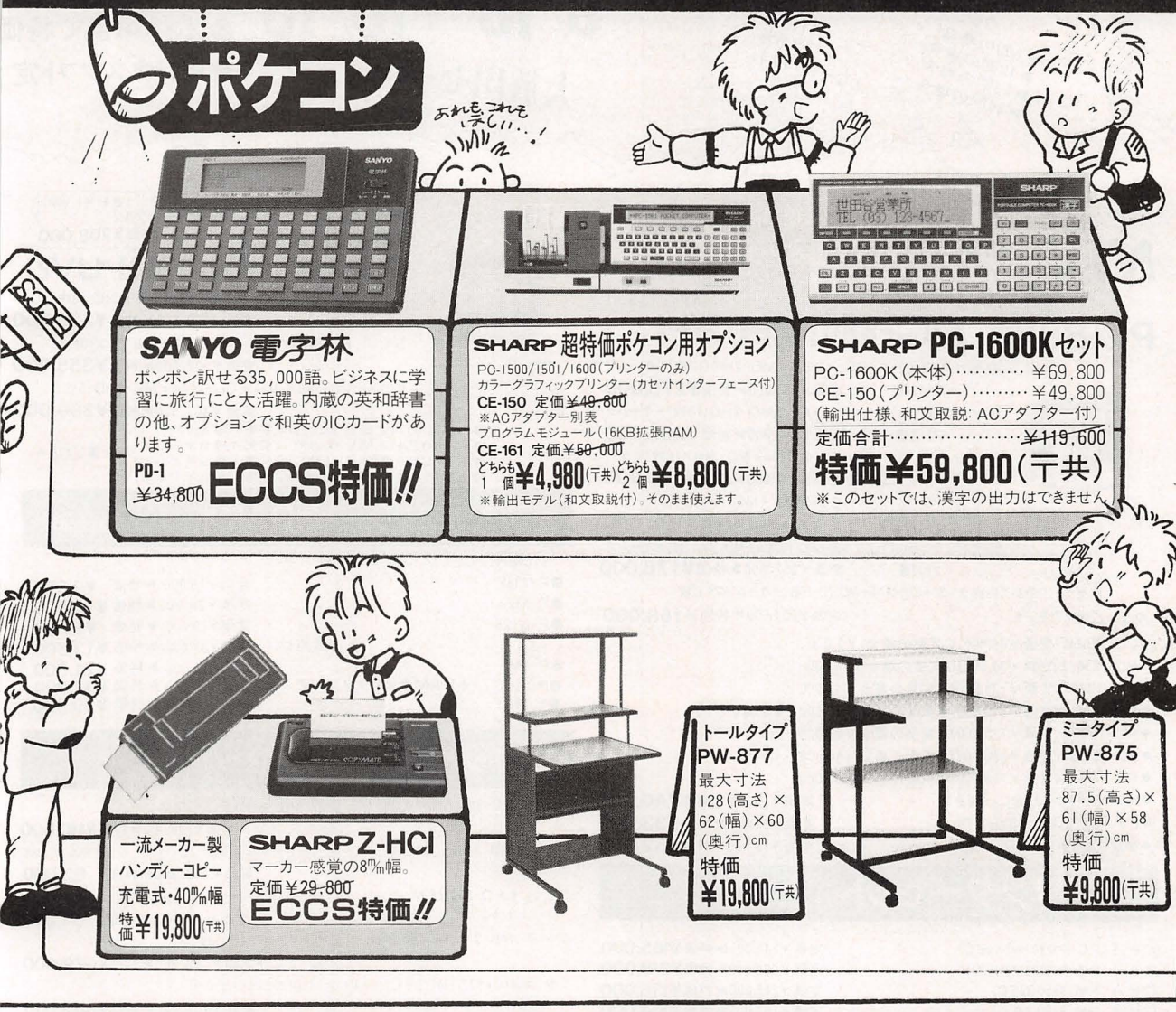
富士通 FM77AV20-2

FM77AV20-2……¥168,000
TV付ディスプレイ……¥89,800
定価合計……~~¥257,800~~

特価¥138,000（〒共）
月々6,700円×23回 初回金7,360円

みんなで行こうECCSへ!!

ポケコン



SANYO 電字林

ポンポン訳せる35,000語。ビジネスに学習に旅行にと大活躍。内蔵の英和辞書の他、オプションで和英のICカードがあります。

PD-1
~~¥34,800~~ **ECCS特価!!**

SHARP 超特価ポケコン用オプション

PC-1500/1501/1600(プリンターのみ)
カラーグラフィックプリンター(カセットインターフェース付)
CE-150 定価~~¥49,800~~
※ACアダプター別表
プログラムモジュール(16KB拡張RAM)
CE-161 定価~~¥50,000~~
どちらも1個 **¥4,980**(〒共) どちらも2個 **¥8,800**(〒共)
※輸出モデル(和文取説付)。そのまま使えます。

SHARP PC-1600Kセット

PC-1600K(本体)……¥69,800
CE-150(プリンター)……¥49,800
(輸出仕様、和文取説: ACアダプター付)
定価合計……~~¥119,600~~
特価¥59,800(〒共)
※このセットでは、漢字の出力はできません。

一流メーカー製
ハンディーコピー
充電式・40㎜幅
特価¥19,800(〒共)

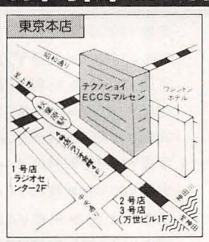
SHARP Z-HCI

マーカー感覚の8㎜幅。
定価~~¥29,800~~
ECCS特価!!

トールタイプ
PW-877
最大寸法
128(高さ)×62(幅)×60(奥行)cm
特価
¥19,800(〒共)

ミニタイプ
PW-875
最大寸法
87.5(高さ)×61(幅)×58(奥行)cm
特価
¥9,800(〒共)

お問合せ・お申込は☎03-251-6393 FAX03-255-4919 マルゼン通販部



テクノショイECCS(東京本店) ☎03-255-4911(代)
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
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
立川ターミナルビル店(WILL6F)…☎0425-27-6211代
大阪支店 日本橋店…… ☎06-641-0110代
〒556 大阪市浪速区日本橋5-9-16
名古屋支店 第1アメ横店…… ☎052-263-1626代
〒460 名古屋市中区大須3-30-86
名古屋支店 第2アメ横店…… ☎052-263-6162代
〒460 名古屋市中区大須3-14-43







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

クレジット例(安い!)
▶6回の場合……3.0%
▶12回の場合……5.8%
▶24回の場合……11.8%
▶36回の場合……17.8%
となっております。

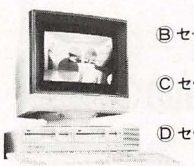
またまた秋葉原でおなじみの

9/10〜10/15 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-14AD(シャープ・0.31㎜ピッチ、4050文字、アートボード対応)
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



Ⓐ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**¥275,000**
Ⓑ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**¥265,000**
Ⓒ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**¥208,000**
Ⓓ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**¥198,000**
Ⓔセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD854+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥178,000**
Ⓕセット:PC-8801FHモデル30+CU-14A4+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……
Ⓐ、Ⓒ、Ⓔのモニターを、定価¥257,800▶特価**¥168,000**

- CU-14AD (定価¥84,800)に変更の場合 ¥5,000
- PC-KD862(定価¥99,800)に変更の場合¥13,000
- 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-TV453N(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

を加算して下さい。

●ヒデオアートボード(PC-8801-17)……定価¥49,800▶特価**¥40,000**
●ヒデオボード(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

Ⓐセット:PC-PR201H2(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥165,000**
Ⓑセット:PC-PR201V(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥218,000**
Ⓒセット:NM-9950(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥136,000**
Ⓓセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価**¥104,000**
Ⓔセット:PC-PR201F2(NEC)……定価¥188,000▶特価**¥115,000**
Ⓕセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥ 79,800▶特価**¥ 58,000**
Ⓖセット:PC-PR201TL(NEC)……定価¥135,000▶特価**¥102,000**
Ⓗセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 49,000**
Ⓘセット:HG-2500(エプソン)……定価¥248,000▶特価**¥175,000**
Ⓙセット:VP-2500(エプソン)……定価¥218,000▶特価**¥158,000**
Ⓚセット:VP-135K(エプソン)(ROM付)……定価¥148,000▶特価**¥ 90,000**
Ⓛセット:VP-85K(エプソン)(ROM付)……定価¥118,000▶特価**¥ 78,000**
Ⓜセット:TR-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 44,000**
Ⓝセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価**¥ 88,000**
Ⓞセット:AR-2410(スター)……定価¥114,000▶特価**¥ 70,000**
Ⓟセット:M-1724P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価**¥ 98,000**
Ⓠセット:M-1024IPX (ブラザー)……定価¥ 99,800▶特価**¥ 65,000**
Ⓡセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価**¥ 53,000**
Ⓢセット:CZ-1P17(シャープ)……定価¥ 79,800▶特価**¥ 44,000**
Ⓣセット:FM-PR203B2(富士通)……定価¥ 80,000▶特価**¥ 55,000**
Ⓤセット SL-130MKII(セイコー)……定価¥128,000▶特価**¥ 80,000**

(送料¥2,000)

NEC PC-98LT モデル2 (送料¥1,000)
定価¥288,000▶特価**¥208,000**



PC-9801VM21/VX21/UV21

Aセット:PC-9801VM21 + CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価**¥320,000**
Bセット:PC-9801VX21+ CU-14A4 +MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価**¥355,000**
Cセット:PC-9801UV21+CU-14A4+MF-2HD(5枚)……定価¥407,800▶特価**¥280,000**

A〜Cのモニターを
- CU-14AD (定価¥ 84,800)に変更の場合¥13,000
- 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)+IF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-5501IFM PC(ロジテック)+IF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)+IF 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ネットワーク	定価¥36,800▶特価**¥28,300**
	●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**
	●SAMURAI	定価¥19,800▶特価**¥15,200**

営業時間 AM11:00〜PM9:00
(日・祭日はPM8:00迄)
日・祭日も受付ます

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。
ご受付します。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**¥18,5000**
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**¥260,000**
Cセット:スーパーMZ V2(MZ-2531+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価¥289,000▶特価**¥193,000**
Dセット:スーパーMZ(書院)(MZ-2861+MZ-1D26)+MF-2DD(5枚)……定価￥417,000▶特価**¥315,000**

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**

パソコンテレビX-1F/10



Aセット:CZ-811C+CZ-820D(TV付200 0文字)……定価￥169,600▶特価**¥ 70,000**
Bセット:CZ-811C+CU14FA(2000文字モニター)……定価￥139,600▶特価**¥ 53,000**
(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

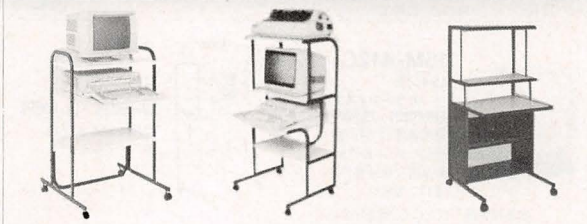
★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価￥18,000▶超特価**¥11,500**
漢字ROMカード(MB-22405)(送料¥500)
定価¥35,000▶超特価**¥9,500**

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**¥205,000**
Bセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥276,000▶特価**¥149,000**
Cセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥257,800▶特価**¥139,000**
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 特選パソコンラック(送料無料)



A特価**¥8,800** B特価**¥13,800** C特価**¥16,800**

ワープロ (郵送料¥1,000)

Ⓐ NEC:文豪ミニ7GX……定価￥198,000▶特価**¥139,000**
Ⓑ NEC:文豪ミニ5GX……定価￥128,000▶特価**¥ 86,000**
Ⓒ東芝:JW-R100……定価￥198,000▶特価**¥145,000**
Ⓓ東芝:JW-R70FII……定価￥128,000▶特価**¥ 79,000**
Ⓔシャープ:WD-540……定価￥165,000▶特価**¥120,000**
Ⓕ富士通:F-ROM8……定価￥128,000▶特価**¥ 90,000**
Ⓖエプソン:PWP-1000G……定価￥198,000▶特価**¥145,000**
Ⓗエプソン:PWP-950LX-T……定価￥128,000▶特価**¥ 85,000**
Ⓘキャノン:a-100……定価￥180,000▶特価**¥ 141,000**
Ⓙ富士通:オアシスライト30AFII……定価￥248,000▶特価**¥179,000**

パソコン通信モデム (郵送料¥1,000)

A AIWA PV-A1200……定価￥39,800▶特価￥29,500
B AIWA PV-A20……定価￥29,800▶特価￥23,500
C NEC COMSTAR1212……定価￥43,800▶特価￥30,000
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

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〕東海銀行 新小岩支店
当No.620618 (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	1	3	6	10	12	15	18	24	36	48	60
利率(%)	1.5	2.0	3.0	5.0	5.8	7.5	9.0	11.8	17.8	24.0	30.0

お買得コーナー

PC-9801VX2/PC-8801MKIIMR (送料¥2,000)

Aセット:PC-9801VX2+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価￥522,800▶特価**¥330,000**
Bセット:PC-8801MKIIMR+PC-KD854+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価￥327,800▶特価**¥170,000**

●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-TV453N (定価￥138,000に変更の場合￥40,000)
加算して下さい。

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**



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

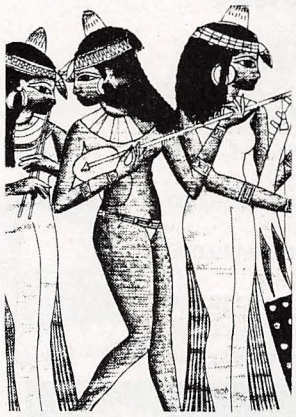
P&A

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

SOFT メールショップ

◎印：グラフィックソフトの特価販売
（2）…要2ドライブ、（000）…作動マウス、（400）…要400ライン
○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

★全国無料配達 ★メンバーズカード発行（2回めから割引特典）



8ビット マシン対応　SHARP 最高級 RGB.CRT

MSX

グラティウスII……Ⓡ5,800円
ガリウスの迷宮……Ⓡ4,980円
めぞん一刻……II Ⓡ6,800円
ドラゴンスレイヤーIV‥I・II Ⓡ6,800円
信長の野望（全国）……Ⓡ9,800円
スーパーレイドック……Ⓡ6,800円
アニマルランド殺人事件……Ⓡ5,800円
女神転生……Ⓡ6,800円
○魔王ゴルベリアス……Ⓡ5,900円
○ディープ・フォレスト……II Ⓡ5,800円
プロジェクトA2……II Ⓡ5,800円
◎チーズ・ツー……II Ⓡ6,800円

X1

イース……⑤7,800円
ガイアの紋章……⑤7,800円
うる星やつら……⑤6,800円
ガルフォース……⑤7,800円
ぎゃんぶらあ自己中心派‥⑤6,800円
地球防衛軍……turbo⑤7,800円
○ラプラスの魔……⑤7,800円
○スペースハリア‥X68000⑤7,800円
○レリクス……X68000⑤7,200円
◎turboZ's STAFF⑤17,800(2)(8NM2)
◎X1 Z's STAFF…⑤12,500(2)(8NM2)

FM7/77

ウルティマIV‥⑤3.5 9,800円、11,800円
ジーザス……AV3.5 7,800円
○女神転生……AV3.5 7,800円
○シルフィード……AV3.5 6,800円
○大戦略FM……⑤3.5 6,800円
○天使達の午後2……3.5 7,800円
マンハッタンレクイエム‥⑤3.5 7,800円
◎FMグラフィックエディタV2.0 3.5 9,900円(MS-10X)

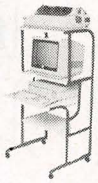
8801

サイキックウォー……⑤8,800円
○リターンオブイシターSR⑤7,800円
○ヤシャ……⑤7,800円
○新玉取物語……SR⑤10,000円
○ルクソール……SR⑤7,800円
○獣神ローガス……⑤7,800円
○ドラゴンバスター……SR⑤7,800円
◎Z's STAFF Kid88
……SR⑤22,000円(2)(8872)
◎ART MASTER88
……⑤175,00円(2)(MS-40)
◎インクポット⑤16,000円(2)(MS-40)、(400)

8ビットマシン対応 高級パソコンデスク



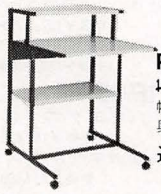
15M-412C
15インチ
カラーディスプレイ
~~118,000円~~→29,800円
高解像度(0.34)200
ライン チルト台付き
新品同：保証書付き
送料：着払い
数量限定品：TELにてご確認下さい。



ED-300
~~22,800円~~→14,800円
幅614×高さ1245×
奥行600mm



PW-876
~~22,000円~~→12,800円
幅620×高さ865×
奥行600mm

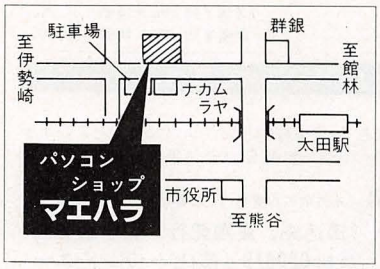


PW-875
~~19,500円~~→9,800円
幅610×高さ875×
奥行580mm
送料無料

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410
〒373 群馬県太田市本町21－3



★営業時間　10：00～20：00
★定 休 日　木曜日



秋のパソコンフェア開催中!!



●グラフィックに挑戦しよう!
ショップ1Fにて、デモンストレーション中
推 奨｛MSX MS-10X 7,800円
マウス｛77AV MS-10X 7,800円
（インテリジェントマウス・コンパチ）
X1 CZ-8NM2 6,800円
8801 MS-40 12,800円
PC-8872 9,800円
9801 PC-9872L 10,000円

○中古パソコン下取り・買取り、委託販売中
☆申込方法、その他詳細はTEL又はご来店の上、お問い合せ下さい。

お申し込み方法

★申し込書に御記入の上、郵便局にて現金書留でお申し込み下さい。
★現金受取後、7日位でお手元にお届け致します。

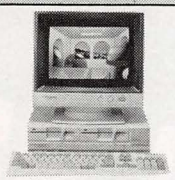
申込書

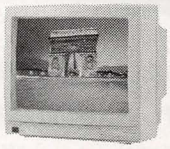
〒 □□□-□□
ご住所 フリガナ
TEL （　　）　　－
フリガナ
ご氏名　　様
機種名　　年令　　才

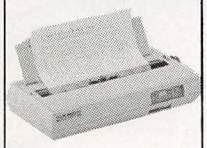
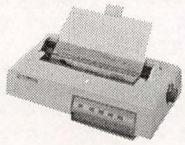
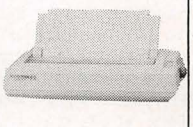
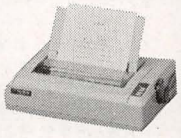
注文ソフト名	メディアと数量	金額
パソコンデスク	数量	金額
マウス・CRT	数量	金額

ファクシミリ情報センターの大幅プライスダウンに注目！

今月の超特価品 ズバリ 今が最高にお得です。

PC-8801FH30	PC-8801mH	PC-88VA	PC-9801UV21	PC-9801VX21	PC-9801Vm21
					
定価168,000円	定価208,000円	定価298,000円	定価318,000円	定価433,000円	定価390,000円
現金特価 ¥121,000	現金特価 ¥149,800	現金特価 ¥220,000	現金特価 ¥238,800	現金特価 ¥311,800	現金特価 ¥273,800

PC-KD854	PC-KD853	PC-KD861	PC-KD862	PC-TV352	PC-453N
					
定価89,800円	定価118,000円	定価138,000円	定価99,800円	定価115,000円	定価138,000円
現金特価 ¥58,000	現金特価 ¥80,800	現金特価 ¥105,800	現金特価 ¥69,800	現金特価 ¥78,800	現金特価 ¥103,800

PC-PR101TL	PC-PR201TL	PC-PR201V	PC-PR201H2	PC-PR201F2	PC-PR101F2
					
定価79,800円	定価135,000円	定価298,000円	定価245,000円	定価158,000円	定価138,000円
現金特価 ¥59,800	現金特価 ¥99,800	現金特価 ¥208,800	現金特価 ¥176,800	現金特価 ¥118,800	現金特価 ¥103,800

比較してわかる超特価

★限定数 月替り超お買得品



超人気ワープロ（36ドットプリンター内蔵 世界初、4色自動カラー印字）
キャノンα-10 定価168,000
○液晶モニター式
お電話にて激安
¥1☎8,000

α-100 定価188,000円
○TVモニター式
お電話にて激安
¥1☎8,000

- 中古品の販売、下取りは一切取扱っておりません。下取品がある場合は、中古ショップへ売却の上、お申込み下さい。

★現金にてお申し込みのお客様へ
- お電話にてお申し込み下さい。
- お急ぎの方は住所、氏名、電話番号、商品名を明記の上、直接代金を現金書留にて当センターへご送金下さい。スピード発送致します。

★クレジットでお申し込みのお客様へ
- 低金利で月々3,000円からOK。お電話にて係員にお申し付け下さい。

ご注文お待ちしております。03-467-6311 PC事業部まで。

全国どこでもお電話1本即お届け ☎03-467-6311 FAX.03-467-7385 ○お待ちしております。

株式会社
ファクシミリ情報センター
〒150 東京都渋谷区神山町10-7 渋谷ダイカンプラザシティ4F PC事業部

振込先
協和銀行渋谷支店
普487045
㈱ファクシミリ情報センター

パソコン人間の目を守る。

SEELEX COMPUTER GLASS

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

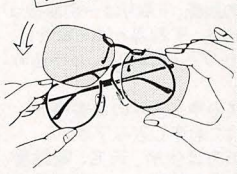
視力障害解消!

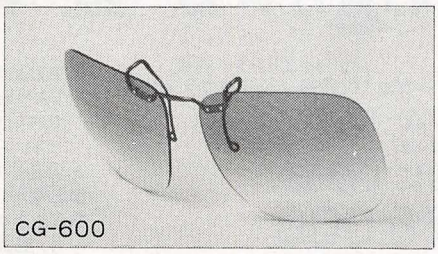
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが「シーレックス・コンピュータグラス」です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

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 株シーレックスサングラス CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

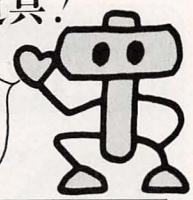
お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。
商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

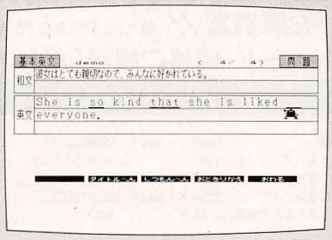
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

英語大工さん

PC88システム版
お待たせ!!
マザーダックタイピングもよろしく!!



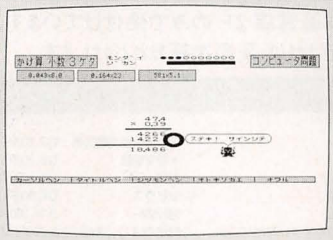
これで英語も得意科目 英語大工さん



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

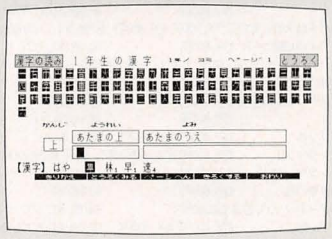
地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。



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

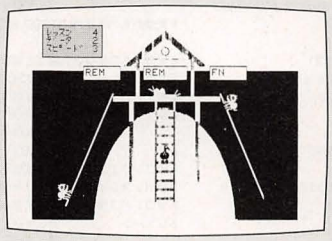


史実や年号はただむやみに覚えようとしても頭に入らない。覚えたい事項を歴史大工さんに登録すると、その最中に半分は覚えてしまえる。あとはそのチェックをする気持で問題をやればいい。できない問題は何度でも出題してくれる。

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

マザーダック タイピング

楽しいゲーム方式



ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース

漢字熟語短文をこなす 国語大工さん

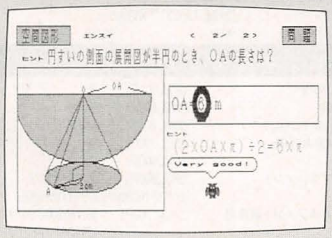
教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。



学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句

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	マザーダックタイピング
PC88シリーズ	SO	SO	SO	SO	SO	開		⊙	⊙	開	⊙
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	S	開	⊙	⊙	開	⊙
FM77AV	○	○	○	○	開	開		⊙	⊙	開	⊙
構成	5'or3.5'FDI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(郵社負担)。

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。）PC98用デモフロッピー（5'2HDのみ）をご希望の方は実費1000円（切手または現金）を同封の上お申し込みください。

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。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、Bit-INN東京(秋葉原)J&Pテクノランド(大阪日本橋)J&Pメディアランド(大阪日本橋)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）

♥PC88標準版をお持ちの方にはシステム版のフロッピー（2枚セット）を特価4000円で販売します。詳細はお問合せください。

人とコンピュータを考える
ヒューマンソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

Fantom 株式会社ファントム

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

(旧 渡部商事ファントム)

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。

特売品はのぞきます

すべての商品定価の2割引

送料は郵便着払い。(平均 500円位)

●通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみで受付けています。

●未発表ソフトでも注文いただければ 発売次第おとどけします。

●ファミコンソフト在庫豊富!! 詳しくはお問合せください。

●ビジネスソフト・ハード 価格ご相談ください!!

ソフト一覧

＊はアダルトソフトです。

あ行

悪魔城ドラキュラ	ⓡ5,800円	MSX2
アート・オブ・ウォー	Ⓓ9,800円	98/88
アート・オブ・ウォー(シナリオ集)	Ⓓ4,800円	98/88
アスピック	Ⓓ6,800円 Ⓣ5,800円	60SR4,800円 X1/77AV/60SR
アトラス	Ⓓ7,800円	98
アドレナリン・コネクション	Ⓓ7,800円	98
アニマルランド殺人事件	ⓡ5,800円	MSX
＊あぶない女性心理学入門	Ⓓ5,800円	98
アルゴー	Ⓓ7,500円	98/88SR/X1/77AV
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 (ワールド・ビジュアル、エキスパート、名門コース1、2)	Ⓓ4,500円	98/88/X1/7/77
＊いけにえの街	Ⓓ6,800円	88/88VA
イミテーションシティ	Ⓓ7,800円	88/X1/7/77
イース	Ⓓ7,800円	98/88SR/X1
ヴァクソル	Ⓓ7,800円	ⓡ6,800円 88SR/MSX
ウイングマン2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	ⓡ5,800円 98/88/X1/77
ウィングマンスペシャル	Ⓓ????	88SR
うる星やつら	Ⓓ6,800円	98/88/X1
ウィザードリィ(1.2.3)	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
うっでいぼこ	Ⓓ6,800円	ⓡ6,800円 98/88/X1/7/77MSX
美しき獲物たちPART1/2	Ⓓ Ⓣ4,000円	98/88/X1/7/77
Ultima4	Ⓓ9,800円 (3.5")11,800円	98/88SR/X1/7/77
A列車で行こう	Ⓓ7,800円	98/88/X1T/7/77/M25
M. U. L. E	Ⓓ7,800円	88
エリカ	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	ⓡ5,800円 98/88/X1/7/77/MSX
エルスリード	Ⓓ7,200円	88/X1
エルスリード2ガイアの紋章	Ⓓ7,800円	88/X1
オーガ	Ⓓ6,800円	98/88/X1
オメガ2号	Ⓓ3,800円 (3.5")4,800円	98/88/X1/7/77
＊お嬢さまくらぶ	Ⓓ6,800円	98F/88

か行

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
ガルフォース(AVG)	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ガンダーラ	Ⓓ7,800円	88SR
棋聖	Ⓓ7,800円	88/X1
キングコング2	ⓡ5,800円	MSX
キングスナイトSP	Ⓓ6,900円	88SR
グラディウス2	Ⓓ5,800円	MSX
＊くりーむレモン	Ⓓ6,800円 ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
クレイズ	Ⓓ7,800円 ⓡ5,800円	88/X1/MSX
コムサイト	Ⓓ6,800円	88/X1
碁遊技	Ⓓ6,800円	88

さ行

サイキックウォー	Ⓓ8,800円	88SR
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77/M25
ザナドウ	Ⓓ7,800円 Ⓣ6,800円	98/88/X1/7/77/MSX
ザナドウシナリオ2	Ⓓ5,800円	98/88/X1/7/77
ザ・キングサーモン	Ⓓ7,800円	98/88
ザ・ラスベガス	Ⓓ9,800円	98
ザ・マン・アイラブ	Ⓓ7,800円	88
＊ザ・ビーピング	Ⓓ4,800円	88
＊ザ・メイズ	Ⓓ4,800円	88SR
三国志	Ⓓ14,800円 ⓡ12,800円	98/88/X1//7/77/M25/MSX
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
自己中心派	Ⓓ6,800円	88/X1
ジャイロダイン	Ⓓ6,800円 ⓡ4,900円	88SR/X1//MSX
ジャガー5	ⓡ5,800	MSX
雀豪1	Ⓓ8,800円	98
雀ボール	Ⓓ5,800円	88SR/X1/7/77
上海	Ⓓ6,500円	98/88
将軍	Ⓓ ????	MSX
抄本三国志	Ⓓ8,800円	98/88/X1/7/77
シルフィード	Ⓓ6,800円	88SR/77AV
獣神ローガス	Ⓓ7,800円	98/88/X1
＊女子大生交際図巻	Ⓓ8,800円	98/88/7/77
＊新玉取物語	Ⓓ10,000円	88/7/77
シンデレラヘルデュー	Ⓓ6,800円	88/X1/77
神羅万象	Ⓓ7,800円	88AV
スーパーロードランナー	ⓡ5,800円	MSX2
スーパーレイドック	ⓡ6,800円	MSX
ストレンジャー	Ⓓ7,800円	98/88/X1
スペースハリアー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円	60MK2/66
ジーザス	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊女子大生交際図巻	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
＊聖女伝説	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/MSX
ZETA5号	Ⓓ3,800円 (3.5")4,300円	98/88/X1/7/77
ゼビウス	Ⓓ6,800円 JOY Ⓓ8,800円	X68
0星占術	Ⓓ18,000円	98
戦場の狼	Ⓓ6,800円 ⓡ5,800円	MSX 25,980円 88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
ソフィア	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円	ⓆⒹ4,800円 X1/M15
孫子	Ⓓ6,800円	98/88

た行

太陽の神殿	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ダイナマイトホール	Ⓓ5,800円 ⓡ5,800円	88/MSX
大戦略	ⒹⓇ7,800円 Ⓧ16,800円	98/88/X1/MSX2
大戦略2	Ⓓ9,800円	98
タイムバラドックス	Ⓓ7,800円	88/X1/77
ダイレス(DIRES)	Ⓓ6,800円	88VA 予98/77AV/NSX2
脱獄	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,000円	88
タッチ	Ⓓ7,800	88
ダビンチ	Ⓓ6,800円	88/7/77
地球防衛軍	Ⓓ9,500円	98/88/X1/7/77
超戦士ザイダー	Ⓓ7,800	98/88/X1
ディーヴァ	Ⓓ7,800円 ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX/MSX2
ディープフォレスト	Ⓓ7,800円 ⓡ5,800円	77AV/MSX2
T. D. F	Ⓓ6,800円	88/X1/7/77
デウリング	Ⓓ7,800円	98/88/7/77
デスフォース	Ⓓ7,800円	77AV
＊天使たちの午後	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 ⓡ5,800円	98/88/X1/7/ 77M25/MSX
＊天使たちの午後PART2	Ⓓ7,800円	88SR/77AV 予 98/X1/MSX
＊天使たちの午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/7
天文シュミレーションPART2	Ⓓ5,800円	98
闘気王(TO KY O)	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
東京ナンパストリート	Ⓓ7,400円 Ⓓ6,400円 Ⓓ5,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/MSX
ドナ	Ⓓ7,800円	98/88/7/77AV
ドラゴンクエスト	ⓡ5,800円 Ⓡ②6,200円	MSX/MSX2
ドラゴンスレイヤーファミリー	ⓡ6,800円	MSX2
ドラゴンバスター	88Ⓓ7,800円 Ⓓ6,200円	88/X1/MSX
トリトーン	Ⓓ6,800円 ⓡ5,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/7/77/ MSX/MSX2 5,900円
ドレイナー	ⓡ4,800円	MSX
＊トワイライトゾーン	Ⓓ6,800円	98/88/X1/7/77/M25

な行

ナイザー	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 ⓡ5,300円 ⓆⒹ4,800円	88/X1/7/77/M15/MSX
信長の野望全国版	Ⓓ9,800円 Ⓡ9,800円	98/88SR/X1/7/77/M25/MSX

は行

ハイウェイスター	Ⓓ7,900円	98
ハイドランド2	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 ⓡ6,400円	88/X1F/7/ 77/M25/M22
ハイスクール奇面組	ⓡ5,800円	MSX2
覇邪の封印	㊙9,800円 Ⓓ8,800円 ⓡ7,800円	98/88/X1/7/77/ MSX
＊パズルでデート(PEEP SHOW VOL3)	Ⓓ4,800円	88SR
バビロン	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊ハロー麻衣子	Ⓓ4,800円 (3.5")5,800円	98/88/X1/7/77
ハングオン	Ⓓ6,800円	88SR
＊ビープショウ	Ⓓ4,800円	98/88
＊ビープショウ番外編	Ⓓ3,500円	88
＊美少女写真館(スタジオ)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館(ムービング)	Ⓓ3,800円	98/88/X1/7/77/M25
火の鳥	ⓡ5,800円	MSX2
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800	ⓡ6,800円 88SR/X1/MSX
＊ファイナルロリータ	Ⓓ6,800円	98/88
ファンタジー	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジー2	Ⓓ9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジーゾーン	ⓡ5,500円	MSX
ふえありいている	Ⓓ7,800円	98/88
フェアリーランド	ⓡ5,900円	MSX
振飛車	Ⓓ7,800円	98/88SR
＊プレイメイト(No.1.3.3)	Ⓓ3,000	98/88/X1/7/77
プレインズ	Ⓓ7,800円	98/88
プロジェクトA2	ⓡ5,800円	MSX2
プロデュース	Ⓓ6,800円	98/88/X1
冒険浪漫	Ⓓ6,800円 Ⓡ4,800円	88SR/X1/MSX
ホールインワンSP	ⓡ5,800円	MSX2
北斗の拳	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円	98/88/X1/77
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	98/88/X1/7/77
ほっとミルク	Ⓓ7,800円	88
ポップレモン	Ⓓ7,800円 Ⓣ4,500円	88/X1/7/77
ボルフェスと5人の悪魔	ⓡ5,800円	MSX

ま行

魔界復活	Ⓓ7,800円	88SR/X1/77AV/MSX2
魔界村	Ⓓ6,800円 ⓡ5,800円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
魔界島	Ⓡ6,800円	MSX2
麻雀悟空	ⒹⒹ????	98
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	Ⓓ6,800円	98F/88
マッドライダー	Ⓡ6,200円	MSX2
＊真夜中のラブコール	Ⓓ6,800円	88
マンハッタンレクイエム	Ⓓ7,800円	98/88SR/7/77
未来	Ⓓ7,900円 ⓡ5,800円	98/88/X1/M25/MSX/MSX2
夢幻戦士ヴァリス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
名監督	Ⓓ6,800円	98/88VA
迷宮への扉	Ⓓ6,200円 Ⓣ4,100円 ⓆⒹ4,800円	X1/M15
女神転生	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
めぞん一刻	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	98/88/X1/77AV/MSX2
メタルギア	ⓡ5,800円	MSX2
メルヘンベール1	Ⓓ7,900円 ⓡ5,800円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベール2	Ⓓ7,900円	98 予88/X1/7/77
索子姫アドベンチャー	Ⓓ2,800円	88
森田和郎の将棋	㊙Ⓓ9,800円 Ⓓ8,700円	Ⓓ7,800円 98/88/X1

や行

やじきた隠密道中	ⓡ5,600円	MSX2
ヤシャ(YAKSA)	Ⓓ7,800円	88SR
ヤングシャーロック	ⓡ5,800円	MSX
夢大陸アドベンチャー	Ⓡ4,900円	MSX

ら行

ライーザ	Ⓓ6,400円 Ⓣ4,800円	88/X1/77/MSX
ライレーン	Ⓓ7,800円	88SR/7/77
ラビリンス	Ⓓ7,800円 Ⓡ6,800円	88/X1/MSX2
ラプラスの魔	Ⓓ7,800円	88/7/77
＊ラブリーGAL	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
ラミア1999	Ⓓ7,800円	88SR
リアンオブイシター	Ⓓ6,800円	98/88SR/X1
リバース	Ⓓ7,800円	98/88/X1/7/77
リバイバー	Ⓓ6,800円	88/X1
ルーイン	Ⓓ7,800円	88/77AV
ルクソール	Ⓓ7,800円	88SR/77AV
＊ルナシティ殺人事件	Ⓓ5,800円 Ⓣ4,000円	88/X1
＊ルーン	Ⓓ6,800円	98
レイドック	Ⓓ6,800円 Ⓡ6,800円	77AV/M25/MSX2
＊麗奈(れいな)	Ⓓ4,800円	88SR
レジェンド	Ⓓ7,800円	88SR
ロウ・オブ・ウエスト	Ⓓ6,800円	98/88
ロボレス2001	Ⓓ6,800円 Ⓣ4,800円 ⓡ5,800円	88/X1/77AV/M25/ MSX
ロマンシア	Ⓓ6,800円 ⓉⓇ5,800円	98/88/SR/X1/ MSX/MSX2
＊ロリータバイオレンス	Ⓓ6,800円	88/88VA
＊ロリータ姫の絵日記	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)
＊ロリータ姫の伝説	Ⓓ5,800円 Ⓣ3,800円	88/X1/7(T)

わ行

ワールドイングス169	Ⓓ11,000円 (5"2HD)12,500円	X1T/Z
ワールドゴルフ2	Ⓓ???	98/88

ビジネス・ホビー (すべて2割引以上)

一太郎 Ver3	Ⓓ58,000円	98
英和辞典	Ⓓ28,800円	98/88
MS-DOS TOOLS	Ⓓ14,800円	MSX
Z'STAFF Kid 88	Ⓓ25,000円	88
Thirdy	Ⓓ40,000円	98
トップマネジメント	Ⓓ19,800円 カナⒹ16,800円	98/88/X1/7/ 77/11/16/M25
トップマネジメント研修用	Ⓓ120,000円	98/N5200/05MK2/ 0716PT-1/EX/2020
88TERM	Ⓓ12,800円	88
花子	Ⓓ58,000円	98

●お電話によるお問い合せは

☎0463-88-7666 FAX.0463-88-7740



通販の申し込みは
ファントム直営店
2Fのみです

Fantom情報誌発刊　定価500円

●パソコン通信用ソフト

Fantom Net Ver 1.0

PC-9800シリーズ用 (5″ 2DD, 5″ 2HD) 13,800円

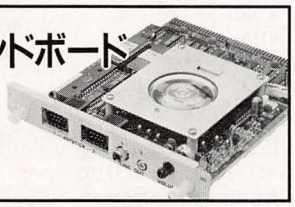
9月末発売予定　ノンプロテクト!!　登録ユーザー無料バージョンアップサービス付!!

PC-8801VA/X68000/X1用近日発売予定

各種ホストコンピュータのターミナルエミュレータとして使用できることは勿論、PC-VAN、ASCII-Netにも対応しております。
また、仲間同志で作成したプログラム、データ、文書をファイル転送により、交換する事ができ、ネットワークを作る事ができます。

1. **マウス対応**：新切な画面設計、マウスも使えるポップアップ型のメニュー。ヘルプ機能もありだれでも容易に操作ができます。
2. **オートダイヤル機能**：電話帳ソフト(内蔵)に登録してある相手先に自動的にダイヤルします。(モデム内蔵電話仕様時のみ)（CCITT V.25bis, ヘイズATコマンド対応）
3. **オートログイン機能**：ホスト間への接続はワンタッチで行なえます。ホスト間登録(ID, パスワード)
4. **アップロード**：各種ワープロ、エディタなどで作成したASCIIファイルを転送できます。
5. **ダウンロード**：受信したデータをディスクにセーブできます。もちろんセーブしたデータは、各種ワープロ、エディタで使用する事ができます。
6. **受信文字の自動コード変換**：シフトJIS漢字、新旧JIS、NEC漢字コードを自動判別し処理します。
7. **プログラムデータ、データ(ASCII, バイナリ)、文書転送**：Xmodemプロトコルによるファイル転送もサポートしました。
8. **通信環境設定**：通信速度、ビット長など簡単に設定出来ます。全二重9600bpsまでの通信速度に対応しています。
9. **逆Term Cap機能**：vt-100準処のエスケープシーケンスが標準でサポートされております。またUNIXコンパチブルの逆Term Cap機能により、様々なホストコンピューターに対応できます。
10. **フロントプロセッサの利用**：市販されている各種日本語フロントプロセッサが利用できます。
11. **ファンクションキー登録**：頻繁に使用する文字列をファンクションキーに登録することが出来ます。

Fantom FMサウンドボード 98用



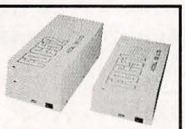
19,800円
★NECコンパチ

Fantom パソコン用ファミコン開発ツール FCT-1



PC-9800/PC-8800/MSX用
49,800円
※ファミコンは任天堂の登録商標です。

ACCEL 2HDの外付DRIVEが10万円を切った!!



＊ドライブはNEC純正使用
●PC-98用ハードディスクドライブ
FDC51(1ドライブ/2HD用ケーブル付)定価¥64,800→特価¥54,800
FDC52(2ドライブ/2HD用ケーブル付)定価¥99,800→特価¥79,800
●FD-81(8″インターフェイスボード) ……… ¥19,800
●5″2DD用ケーブル …… ¥ 5,000

フロッピーディスク大特価

※価格はすべて1枚単価です。

	5″2D	5″2DD	5″2HD	3.5″2D	3.5″2DD
ファントムオリジナル (Pケース入)	110円	140円	270円	390円	420円

小西六エニックス オリジナル
パソコンデスク大特価!! ED-3000

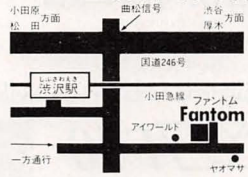
販売価格 22,800円 → 17,800円(送料含)

新製品



株式会社ファントム〈直営店〉

神奈川県秦野市曲松2丁目3-16 〒259-13
FAX.0463-88-7740 ☎0463-88-7666(代)



株式会社ファントム〈北千住店〉

東京都足立区千住中居町17-17
〒120　大木ビル2F
☎03-879-1065



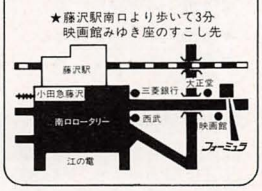
〈協力店〉FREAK

神奈川県厚木市中町4-15-5
〒243　サンシャイン55ビル
☎0462-23-2446



〈協力店〉フォーミュラ

〒251 藤沢市南藤沢6-17
☎0466-24-0430
★藤沢駅南口より歩いて3分
映画館みゆき座のすこし先



●お申し込み方法

①現金書留　②郵便為替
③郵便振込 振込口座 横浜5-27481
④銀行振込
●銀行振込口座
横浜銀行(秦野支店)
(普)206961
銀行振込みの場合、申込用紙をハガキに貼り、お送りください。
通販の申し込みは、ファントム直営店2Fのみです。

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。 ※速達希望の方は300円プラスしてお送りください。



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-820CB〔本体〕……¥69,800
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕¥79,800

定価合計¥149,600➡現金特価		
¥ 3,300×30回	㊎なし	㊏なし
¥ 4,000×24回	㊎なし	㊏なし
¥ 7,600×12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

45%引

CZ-820C〔本体〕……¥69,800
AN-58C〔RFコンバータ〕…¥ 2,980

定価合計¥72,780➡¥39,800		
¥ 3,600×12回	㊎なし	㊏なし
¥ 4,300×10回	㊎なし	㊏なし
¥ 7,000×6回	㊎なし	㊏なし

X1G Model 10 C コース

CZ-820 CB〔本体〕……¥69,800
CU14FA1〔200文字ディスプレー〕…¥49,800

定価合計¥119,600➡¥69,600		
¥ 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➡¥104,500		
¥ 4,100×30回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,000×24回	㊎なし	㊏なし
¥ 9,500×12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		
¥ 4,900×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 7,000×24回	㊎なし	㊏なし
¥13,300×12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

30%引

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

定価合計¥120,980➡¥79,800		
¥ 3,100×30回	㊎なし	㊏なし
¥ 3,800×24回	㊎なし	㊏なし
¥ 7,200×12回	㊎なし	㊏なし

X1G Model 30 C コース

CZ-822C〔本体〕……¥118,000
CU14FA1〔200文字ディスプレー〕¥ 49,800
ブランクディスケット〔5D,10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価		
¥ 3,700×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,400×24回	㊎なし	㊏なし
¥10,100×12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		
¥ 3,300×48回	㊎なし	㊏なし
¥ 4,200×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 6,000×24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〔18ドット漢字プリンター〕¥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

X1F10

X1F Model 10 B コース

CZ-811C〔本体〕……¥89,800
CZ-820D〔ディスプレーテレビ〕…¥79,800

定価合計¥169,600➡¥69,800		
¥ 3,400×24回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,200×15回	㊎なし	㊏なし
¥ 6,400×12回	㊎なし	㊏なし

X1F Model 10 C コース

CZ-811C〔本体〕……¥89,800
CU-14FA1〔200文字ディスプレー〕…¥49,800

定価合計¥139,600➡¥54,800		
¥ 3,400×18回	㊎なし	㊏なし
¥ 5,000×12回	㊎なし	㊏なし
¥ 9,700×6回	㊎なし	㊏なし

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……



X1turbo III

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

ターボの系譜をうけついで、さらに実力アップ。

X1turbo III A'コース

限定品

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕…¥109,800
turboマウス……¥ 13,800

定価合計¥291,600➡現金特価		
¥ 5,100×48回	㊎なし	㊏なし
¥ 6,500×36回	㊎なし	㊏なし
¥ 9,200×24回	㊎なし	㊏なし

X1turbo III C'コース

限定品

CZ-870CB〔本体〕……¥168,000
CZ-870DB〔ディスプレー〕……¥109,800
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕…¥134,800
turboマウス……¥ 13,800

定価合計¥426,400➡現金特価		
¥ 4,800×36回	㊎18000㊏なし	
¥ 7,800×36回	㊎なし	㊏なし
¥11,100×24回	㊎なし	㊏なし

新製品 X-1Gシリーズ周辺機器

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

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	¥32,800
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	¥20,000
CU-14GB	14型カラーディスプレー	¥ 49,800	¥29,800
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	¥ 7,800
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	¥ 2,900	現金特価
CZ-8VC	RFコンバーター	¥ 15,800	¥13,800
CU14F/G用	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980

CU14G/F1をお使いの方の眼を守ります。

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	¥13,800
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用)		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
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	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

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No.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バックアップキットをサービスさせていただきます。 ●三井銀行要町支店 普5052013 ㈱ワールド イン アオヤマ



新製品 X1 turboZ

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。

X1 turboZ 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

¥ 6,400×36回	㊎15000円なし
¥ 8,400×24回	㊎26000円なし
¥ 8,900×36回	㊎なし ㊐なし
¥12,700×24回	㊎なし ㊐なし

X1 turboZ B'コース

CZ-880CB[本体]	¥218,000
CZ-880DB[15カラーディスプレー]	¥109,800
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]	¥ 4,800

定価合計¥338,400➡現金特価

¥ 5,300×36回	㊎20000円なし
¥ 6,800×48回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,700×24回	㊎28000円なし
¥ 8,700×36回	㊎なし ㊐なし

X1 turboZ 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➡¥239,800

¥ 4,800×36回	㊎20000円なし
¥ 8,100×36回	㊎なし ㊐なし
¥ 8,200×24回	㊎20000円なし
¥11,500×24回	㊎なし ㊐なし

X1 turboZ 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[18ドット漢字プリンター]	¥134,800

定価合計¥488,400➡現金特価

¥ 6,000×36回	㊎25000円なし
¥ 8,000×48回	㊎なし ㊐なし
¥10,200×36回	㊎なし ㊐なし
¥14,500×24回	㊎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セット]	¥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
■9月のお休み/
3日(木)・10日(木)・17日(木)・24日(木)
■10月のお休み/
1日(木)・8日(木)・15日(木)・22日(木)・29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。

X68000ソフト&周辺機器

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	発売予定
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	発売中
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	発売中
スペースハリア		現金特価	美しい高速3Dグラフィックス	
Z5 STAFF PRO 68K	¥58,000	現金特価	高速応用グラフィックス	発売中
ミュージックPRO 68K	¥18,800	現金特価	FM音源機能をフルに稼働	発売中
ゼビウス	¥ 8,800	現金特価	専用ジョイスティック付	発売中

型 番	商 品 名	定価	販売価格
CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	¥58,200
CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	¥65,000
CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

あらゆるご質問・ご相談等にお応えできるサポートシステムが今までのテレフォンショップと違います。豊富な情報源と高品品質を提供します。

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! 10月15日まで有効

下取機種	購入機種	下取差額
X-1C	X-1G30	¥ 70,000
X-1Cs	X-1G30	¥ 70,000
X-1F10	X-1G30	¥ 67,000
X-1F20	X-1G30	¥ 49,800
X-1G10	X-1G30	¥ 63,000
FM-new7	X-1G30	¥ 73,000
PC-8001/II	X-1G30	¥ 74,000
PC-8801FR30	X-1ターボZセット	¥189,900
X-1ターボIIセット	X-1ターボZセット	¥179,900
X-1F20セット	X-1ターボZセット	¥211,900
FM-new7	FM-77AV20-1	¥ 79,800
FM-new7	FM-77AV20-2	¥100,000
FM-new7	X-1G10	¥ 26,800
FM-new7	X-1F10	¥ 16,800
PC-8001/II SR	PC-8801FH30	¥116,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801FH30	¥105,000
PC-8801/II30	PC-8801FH30	¥ 83,000
PC-8801SR30	PC-8801FH30	¥ 50,000
PC-8801FR30	PC-8801FH30	¥ 55,000
PC-8801MR	PC-8801FH30	¥ 40,000
FM-new7	PC-8801FH30	¥117,000
X-1F10	PC-8801FH30	¥111,500
X-1F20	PC-8801FH30	¥ 95,000
CZ-856C	PC-8801FH30	¥ 75,000
PC-8001/II SR	PC-8801MH	¥116,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801MH	¥138,000
PC-8801/II30	PC-8801MH	¥115,000
PC-8801SR30	PC-8801MH	¥ 82,000

下取機種	購入機種	下取差額
PC-8801FR30	PC-8801MH	¥ 84,000
PC-8801MR	PC-8801MH	¥ 73,000
FM-new7	PC-8801MH	¥150,000
X-1F20	PC-8801MH	¥125,000
X-1F10	PC-8801MH	¥111,500
PC-8801/II30	PC-8801VA	¥189,000
PC-8801SR30	PC-8801VA	¥154,000
PC-8801FR30	PC-8801VA	¥156,000
PC-8801FH30	PC-8801VA	¥142,000
PC-8801MR	PC-8801VA	¥145,000
PC-8801+漢ロム	PC-8801VA	¥210,000
PC-8801/II30	PC-9801VM21	¥230,000
PC-8801SR30	PC-9801VM21	¥197,000
PC-8801FR30	PC-9801VM21	¥198,000
PC-8801MR	PC-9801VM21	¥184,000
PC-9801U2	PC-9801VM21	¥201,000
PC-9801F2	PC-9801VM21	¥167,000
PC-9801m2	PC-9801VM21	¥160,000
PC-9801VF2	PC-9801VM21	¥140,000
PC-9801UV2	PC-9801VM21	¥140,000
PC-8801/II30	PC-9801VX21	¥285,000
PC-8801FR30	PC-9801VX21	¥253,000
PC-8801MR	PC-9801VX21	¥243,000
PC-8801FH30	PC-9801VX21	¥238,000
PC-9801F2	PC-9801VX21	¥208,000
PC-9801m2	PC-9801VX21	¥206,000
PC-9801VF2	PC-9801VX21	¥198,000
PC-9801Vm2	PC-9801VX21	¥102,000

買い替えをグーンとお得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。まずはお電話を// 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

新製品
CZ8PC2



第2水準漢字ロムがついてさらにコストもお得。
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	㊎なし ㊐なし
¥ 5,100×12回	㊎なし ㊐なし

限定特別価格
MZ1P17



24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……¥79,800
プリンターケーブル……¥ 7,500

定価合計¥86,300➡¥42,800

¥3,900×12回	㊎なし ㊐なし
¥7,500× 6回	㊎なし ㊐なし

限定販売
CZ-8PK2



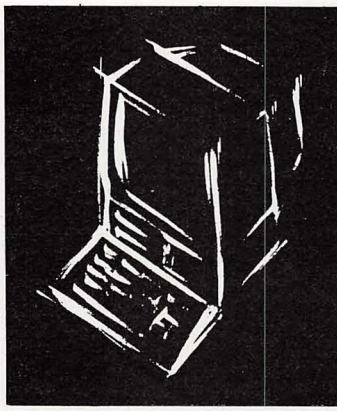
18ドット漢字プリンター
CZ-8PK2……¥134,800
[X-1 F G turboに接続できます。] ケーブル付

定価合計¥134,800➡¥39,800

¥ 3,600×12回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,000×6回	㊎なし ㊐なし

クレジット御利用の場合、満18才以下のお客様では直接お申し込みは出来ません。御両親様といっしょにお申し込みをお願いいたします。

株式会社 ワールド イン アオヤマ



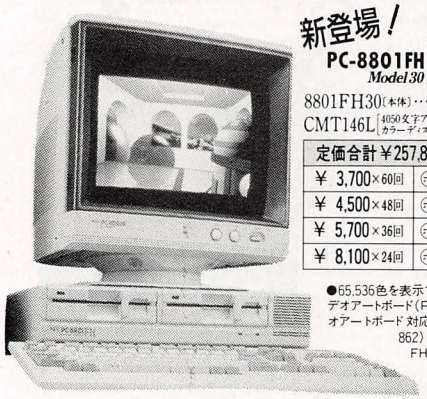
THE 8801 SERIES

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

●8MHzのCPUμPD70008AC-8搭載
●熟語変換可能なN88-日本語BASICを添付
●JIS第1、第2水準漢字ロムを実装



新登場！

PC-8801FH E コース
Model30

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➡¥168,000	
¥ 3,700×60回	㊀なし 頭なし
¥ 4,500×48回	㊀なし 頭なし
¥ 5,700×36回	㊀なし 頭なし
¥ 8,100×24回	㊀なし 頭なし

PC-8801FH C' コース
Model30

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
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥261,200➡¥179,800	
¥ 4,000×60回	㊀なし 頭なし
¥ 4,400×36回	㊀10000頭なし
¥ 4,800×48回	㊀なし 頭なし
¥ 6,100×36回	㊀なし 頭なし

●65,536色を表示する際は、別売のビデオアートボード(PC-8801-17)とビデオアートボード対応ディスプレー(KD862)が必要です。……FHmodel30 Fコース

PC-8801FH G コース
Model30

65,536色表示可能

8801FH30(本体)……¥168,000
CU-14AD[ビデオアート対応4050 2000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¥261,200➡¥189,000	
¥ 3,900×36回	㊀15000頭なし
¥ 5,700×24回	㊀20000頭なし
¥ 6,400×36回	㊀なし 頭なし
¥ 9,100×24回	㊀なし 頭なし

PC-8801FH F' コース
Model30

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
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥321,000➡現金大特価	
¥ 3,900×48回	㊀15000頭なし
¥ 5,000×36回	㊀18000頭なし
¥ 8,000×36回	㊀なし 頭なし
¥11,400×24回	㊀なし 頭なし

PC-8801FH D コース
Model30

65,536色表示可能

256色中16色カラー選択ができるディスプレーセット

8801FH30(本体)……¥168,000
CU14FA1[2000文字アナログディスプレー]¥ 49,800
アナログディスプレーケーブル¥ 6,800
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥228,000➡¥160,000	
¥ 5,400×36回	㊀なし 頭なし
¥ 7,700×24回	㊀なし 頭なし

★このコースは256色カラー選択ができる様設定してありますのでホビー等でお使いの場合、あざやかなカラーを表示します。※4050文字ディスプレーではありませんので漢字出力は2000文字になります

PC-8801がさらにお求めやすくなりました。

この機会に是非…Telephone Call

BLACKコースもあります。

PC-8801FH A' コース
Model30

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
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥271,200➡現金特価	
¥ 4,100×36回	㊀15000頭なし
¥ 5,200×48回	㊀なし 頭なし
¥ 6,600×36回	㊀なし 頭なし
¥ 7,700×30回	㊀なし 頭なし

PC-8801FH H コース
Model30

最新65,536色表示可能

テレビも映るよくばりコース

8801FH30(本体)……¥168,000
TV453N[2000 4050アナログディスプレー]¥138,000
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金特価	
¥ 7,800×36回	㊀なし 頭なし
¥11,100×24回	㊀なし 頭なし

- 新CPU採用(8MHz)による処理スピードの飛躍的な向上。
- 日本語機能・通信機能・AV機能の充実。
- 先鋭ニーズに確実に応えるPC-8801MH PC-8801FH。まさに高水準パソコン。
- 君のPC-8801シリーズからの買替えは絶対条件。

PC-8801MR 新登場！



PC-8801mR C コース

256色中16色カラー選択ができるディスプレーセット

8801MR(128KB、本体)……¥238,000
CU14FA1[2000文字アナログディスプレー]¥ 49,800
アナログディスプレーケーブル¥ 6,800
バックアップキット(ディスク)¥ 4,400

定価合計¥299,000➡¥154,000	
¥ 5,200×36回	㊀なし 頭なし
¥ 7,400×24回	㊀なし 頭なし
¥ 9,600×18回	㊀なし 頭なし

★このコースは256色カラー選択ができる様設定してありますのでホビー等でお使いの場合、あざやかなカラーを表示します。※4050文字ディスプレーではありませんので漢字出力は2000文字になります。

PC-8801mR A コース

8801MR(128KB、本体)……¥238,000

定価合計¥238,000➡¥119,000	
¥ 4,100×36回	㊀なし 頭なし
¥ 5,800×24回	㊀なし 頭なし
¥11,000×12回	㊀なし 頭なし

PC-8801mR B コース

45%引

8801MR(128KB、本体)……¥238,000
KD854[4050文字ディスプレー]……¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)¥ 4,400

定価合計¥332,200➡¥180,000	
¥ 6,000×36回	㊀なし 頭なし
¥ 8,600×24回	㊀なし 頭なし
¥16,300×12回	㊀なし 頭なし

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	48回均等払い	36回均等払い	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥ 99,800	¥76,000	¥2,113	¥2,665	[illegible]
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥84,800	——	¥2,897	[illegible]
NEC	PC-TV471(ディスプレー)	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	[illegible]
NEC	PC-PR101TL(プリンター)	¥ 79,800	¥62,000	¥1,800	¥2,200	24熱転写プリンター
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	現金大特価	¥1,300	¥1,700	24熱転写プリンター
EPSON	VP-85K[24桁漢字連行ケーブル付]	¥118,000	¥74,700	——	——	24ドットプリンター
EPSON	VP-135K[24桁漢字連行ケーブル付]	¥135,000	¥91,300	——	¥3,070	24ドットプリンター
NEC	PC-8801-5R-01	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC8031用1Fポート
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

●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。
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➡¥198,000	
¥ 3,500×48回	㊀12000頭なし
¥ 4,800×36回	㊀13000頭なし
¥ 6,900×36回	㊀なし 頭なし
¥ 9,900×24回	㊀なし 頭なし

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
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥328,200➡¥224,000	
¥ 5,200×36回	㊀15000頭なし
¥ 6,100×48回	㊀なし 頭なし
¥ 7,700×36回	㊀なし 頭なし
¥ 8,900×30回	㊀なし 頭なし

PC-8801mH B' コース

8801MH(本体)……¥208,000
KD854[4050文字アナログカラーディスプレー]……¥ 89,800
バックアップキット(ディスク)¥ 3,400

定価合計¥301,200➡現金特価	
¥ 3,500×48回	㊀13000頭なし
¥ 5,700×48回	㊀なし 頭なし
¥ 5,500×36回	㊀10000頭なし
¥ 7,200×36回	㊀なし 頭なし

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
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¥361,000➡現金特価	
¥ 5,700×36回	㊀21000頭なし
¥ 7,300×48回	㊀なし 頭なし
¥ 9,200×36回	㊀なし 頭なし
¥13,100×24回	㊀なし 頭なし

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

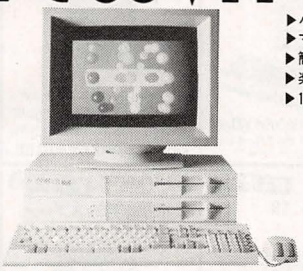
WORLD IN AOYAMA

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)

PC-88VA Aコース

PC-88VA(本体) ……¥298,000
PC-KD862(ビデオオート対応(4050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

¥10,200×36回	㊎なし 頭なし
¥14,600×24回	㊎なし 頭なし

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

¥11,000×24回	㊎なし 頭なし
¥ 7,700×36回	㊎なし 頭なし

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	¥58,000	¥47,000	
ユーカラ CARD	5'2D	¥28,000	¥23,000	
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	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	¥28,500	
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	¥29,000	PC-8801 mkII SRまで
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	¥22,000	
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	¥23,000	
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	¥77,500	
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	¥109,000	
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 mkII SRまで
	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、ラムカートリッチ) ……¥ 14,000➡¥ 4,000
PC-6001MKII(家庭用TVに直接可能) ……¥ 84,800➡¥ 12,000
PC-6001MKIISR(RFモジューレーター付) ……¥ 89,000➡¥ 20,000
PC-6006SR(RAMカートリッチ) ……¥ 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-8001MKII ……¥123,000➡¥ 14,000
PC-8001MKIISR ……¥108,000➡¥ 15,000
PC-8001MKIISR(新品) ……¥108,000➡¥ 16,800

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➡¥ 7,900
PC-DR312(新品) ……¥ 12,800➡¥ 9,500
PHC-DRII(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
CJ14FA1(新品同様) ……¥ 54,800➡¥ 30,800
CJ14FA1はNEC、Sharp、富士通他の本体に接続できます。(8ピンRGBケーブル付)
CJ14GE ……¥ 49,800➡¥ 27,000

●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-820D(新品同様) ……¥ 89,800➡¥ 44,700

●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

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852 ……¥ 99,800➡¥ 58,000
PC-KD854 ……¥ 89,800➡¥ 58,000
PC-KD854(新品) ……¥ 89,800➡¥現金特価
PC-KD862(アナログRGB) ……¥ 99,800➡¥ 68,000
PC-KD862(アナログRGB)(新品同様) ……¥ 99,800➡¥ 75,000
CJ-14AD(アナログRGBビデオボード対応)(新品同様) ……¥ 84,800➡~~¥ 69,800~~

●4050文字アナログ、デジタルディスプレー

CMT-146L(アナログRGB) ……¥ 89,800➡¥ 48,000
CMT-146L(アナログRGB)(新品同様) ……¥ 89,800➡¥ 52,000
CJ14AG2(アナログRGB)(新品同様) ……¥ 84,800➡¥ 54,000
CJ14A4(アナログRGB)(新品同様) ……¥ 89,800➡¥ 58,000

●4050文字 2000文字デジタルディスプレーテレビ

CZ870D(新品同様) ……¥108,000➡¥ 79,800

●4050文字 2000文字アナログディスプレーテレビ

PC-TV351 ……¥129,800➡¥ 78,000
PC-TV453N(ビデオボード対応)(新品同様) ……¥138,000➡¥現金特価
PC-TV352(新品同様) ……¥115,000➡¥ 79,800

●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
PC-8851(4050文字グリーンディスプレー) ……¥ 58,800➡¥ 20,000

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。

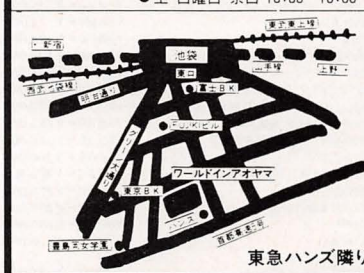
中古商品在庫センター問い合わせ

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 10:00~22:00　●土・日曜日・祭日 10:30~19:00



東急ハンズ隣り

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

株式会社 ワールド イン アオヤマ



特選 中古パソコン

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

SHARP X1G10 新品限定品



X1G model 10 Hセット
CZ-820C〔本体〕…¥69,800➡¥39,800
AN58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,900➡¥ 2,500
Hセット合計¥72,700➡**¥39,800**

SHARP PC-1501 and CE-150 新品限定品



説得力がちがう ポケットコンピューター
自由に設定できる6個のソフトキー、グラフや図形まで記録できるグラフィックプリンター〔カセットI/F内蔵〕
PC-1501〔ポケコン本体〕…¥64,800➡**¥19,800**
CE-150〔カラーグラフィックプリンター〕…¥49,800➡**¥11,000**

SHARP CZ-850D 新品同機品

〔4050文字カラーデジタルディスプレーテレビ〕



CZ-850D…¥129,800➡**¥56,800**

SHARP X1F10 新品限定品



X1F model 10 Aセット
CZ-811C〔本体〕…¥89,800➡¥26,800
CZ-8VC〔RFコンバーター〕¥15,800➡¥14,500
Aセット合計¥105,600➡**¥38,800**

SHARP X1D 新品同機品



CZ-802C〔本体〕¥198,000➡**¥23,000**
CP/Mマシンとしても即、機能実務領域を拡げる5FDD3インチシングルドライブ内蔵

富士通 蘇った富士通 幻の77



FM77AV20-2 Aセット
FM77AV20-2…¥168,000➡¥168,000
CU14FA〔ケーブル付〕¥ 49,800➡¥ 29,800
Aセット合計¥217,800➡**¥133,000**

SHARP 新品限定品 X1プリンター CZ-8PK2〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔漢字プリンター〕…¥134,800
定価合計¥134,800➡**¥39,800**
X-1シリーズ全ての本体に接続可能

Victor 新品同機品



〈MSX²パソコン〉
HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡**¥79,800**

SHARP 新品限定品 X1プリンター CZ-8PC2



CZ-8PC2〔24熱転写プリンター 第2水準漢字ロム付〕〔ケーブル付〕
定価合計¥69,800➡**¥58,000**

SANYO WAVY 23 新品限定品



PHC-23〔MSX 128K〕
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

Panasonic A1 MSX2



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

Panasonic MSX2 新品同機品

FS-4700



ナショナル ワープロパソコン
MSX² 3.5インチドライブ付
FS-4700…¥158,000➡**¥79,800**

NEC 新品限定品 PC-8001/IISR



PC-8001/IISR〔本体〕…¥89,800
定価¥89,800➡**¥16,800**

SHARP 新品限定品

〔2,000文字ディスプレー〕



CU14FA1〔8ピンRGBディスプレー〕〔ケーブル付〕
定価¥54,800➡**¥30,800**

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➡**¥ 38,000**
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➡**¥ 48,000**
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➡**¥ 48,000**
PC-80S31K〔5"フロッピーディスク〕〔新品〕¥108,000➡**¥ 88,000**

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➡**¥ 70,000**
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機増設〕¥275,000➡**¥ 72,000**
PC-8801 II30〔5"ドライブ2機標準装備〕¥275,000➡**¥ 75,000**
PC-8801 IISR30〔5"ドライブ2機増設〕¥258,000➡**¥108,000**
PC-8801 IIFH10〔新品同様〕¥ 99,800➡**¥ 74,800**
PC-8801 IIFR20〔5"ドライブ1機増設〕¥148,000➡**¥ 89,000**
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➡**¥118,000**
PC-8801 IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕¥238,000➡**¥110,000**
PC-8801/IIMR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕〔新品〕…¥238,000➡**¥119,000**
〔PC-8801/IIMRはSR、FRのソフトが全て走りなおかつ1Mバイトドライブが内蔵されており、SR、FRと全く同じ性能を有しています。SR、FRを買われるならMRを勧めます。〕
PC-8801 IIMH ¥208,000➡**¥119,000**
フロッピーディスク・ティアック-FD55BV〔PC-8801MKII用フロッピーディスク〕〔新品〕
¥ 60,000➡**¥ 27,200**
PC-88VA ¥298,000➡**¥220,000**

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕¥ 39,800➡**¥ 10,000**
512K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕¥ 49,800➡**¥ 15,000**
256K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕¥ 14,800➡**¥ 12,800**
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕¥ 20,000➡**¥ 16,900**
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➡**¥ 98,000**
PC-9801UV2 ¥318,000➡**¥198,000**
PC-9801UV21 ¥318,000➡**¥226,000**
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕¥398,000➡**¥140,000**
PC-9801m$_2$〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕¥415,000➡**¥182,000**
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕¥348,000➡**¥165,000**
PC-9801Vm$_2$〔5"ドライブ2機標準装備〕¥415,000➡**¥245,000**
PC-9801Vm21 ¥390,000➡**¥260,000**
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕¥390,000➡¥現金特価
PC-9801VX2 ¥433,000➡**¥278,000**
PC-9801VX2〔本体〕〔新品同様〕¥433,000➡**¥289,000**
PC-9801VX4 ¥693,000➡**¥486,000**
PC-98LTmodel1 ¥238,000➡**¥168,000**

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕¥ 39,800➡**¥ 18,000**
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕¥ 89,000➡**¥ 19,800**
GP-500M〔シリアルプリンター〕¥ 49,800➡**¥ 19,800**
PC-8826〔カラープロッタープリンター〕¥148,000➡**¥ 38,000**
PC-8027〔10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-PR104〔日本語プリンター〕¥ 99,800➡**¥ 38,000**
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➡**¥ 36,000**
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➡**¥ 39,800**
PC-PR406M〔新品〕¥ 59,800➡**¥ 46,000**
PC-PR101TL〔24ドット10インチ〕¥ 79,800➡**¥ 58,000**
PC-PR101TL〔新品〕¥ 79,800➡**¥ 62,000**
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕¥ 69,800➡**¥ 46,800**
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➡**¥ 43,800**

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101 ¥238,000➡**¥ 68,000**
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕¥138,000➡**¥103,000**
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕¥163,000➡**¥120,000**
VP85K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品同様〕¥135,500➡**¥ 74,700**
AR-2410〔ケーブル付〕〔新品同様〕¥121,500➡**¥ 76,800**

●24ドット15インチ漢字プリンター

PC-PR201 ¥298,000➡**¥ 78,000**
NM-9400S〔新品同様〕¥310,000➡**¥128,000**
NM-9400 ¥310,000➡**¥120,000**
PC-PR201H ¥288,000➡**¥148,000**
PC-PR201H2〔カラープリンター〕¥245,000➡**¥160,000**
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕¥245,000➡**¥174,000**
PC-PR201V〔カラープリンター〕〔新品同様〕¥298,000➡**¥226,000**
PC-PR201F ¥188,000➡**¥110,000**
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕¥158,000➡**¥123,000**
NM-9950〔カラープリンター〕¥245,000➡**¥139,000**
NM-9950〔カラープリンター〕〔新品同様〕¥245,000➡**¥145,000**
VP135K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品〕¥165,500➡**¥ 91,300**
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕¥177,000➡**¥ 78,000**
AR-2400〔第2水準漢ロム付〕¥192,900➡**¥ 78,000**

●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**
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕¥165,000➡**¥126,000**

FUJITSU

本体

FM-7 ¥126,000➡**¥ 18,000**
FM-NEW7 ¥ 99,800➡**¥ 20,000**
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-77AV20-1〔新品同様〕¥138,000➡**¥ 89,800**
FM-77AV20-2〔新品同様〕¥168,000➡**¥108,000**
FM-77AV40〔新品同様〕¥228,000➡**¥143,000**

ディスプレー

CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕¥ 54,800➡**¥ 30,800**
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕¥ 67,800➡**¥ 28,000**
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕〔新品同様〕¥ 79,800➡**¥ 44,800**
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〕〔ケーブル付〕¥ 49,800➡**¥ 26,800**
CU14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔21Pケーブル付〕〔新品〕¥ 49,800➡**¥ 31,000**

フロッピーディスク

MB-27611 ¥128,000➡**¥ 58,000**
MB-27603〔シングルディスク〕¥440,000➡**¥ 52,000**
MB-27631〔3.5"ディスク〕¥ 85,000➡**¥ 58,000**
LFD550FM〔5"ディスク、1Fケーブル付〕〔新品〕¥ 98,000➡**¥ 64,800**

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**
MB27502〔新品〕¥ 12,800➡**¥ 9,800**
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ラム付①〕¥218,000➡**¥ 24,000**
MZ-2200〔DR付〕¥147,800➡**¥ 22,000**
MZ2500/30 ¥199,800➡**¥ 72,000**
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕¥199,800➡**¥135,000**
MZ2861〔本体〕¥328,000➡**¥258,000**

ディスプレー

CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕¥ 89,800➡**¥ 58,000**
CU14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕¥ 54,800➡**¥ 30,800**
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕¥ 99,800➡**¥ 52,000**
MZ-1D24〔ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕¥128,000➡**¥ 98,000**
MZ-1D26〔4050文字ディスプレー〕〔新品限定品〕¥ 89,800➡**¥ 69,800**

The.X-1

X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕¥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➡**¥ 58,000**
X-1TurboII〔本体〕¥178,000➡**¥ 87,000**
X-1TurboII〔ディスプレー〕¥119,800➡**¥ 67,000**

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。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。

ワールド イン アオヤマ
WORLD IN AOYAMA

CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕	¥168,000	¥現金特価
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥ 98,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 68,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 23,800
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥ 89,800	¥ 24,900
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 38,000
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥ 89,800	¥ 41,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥ 59,000
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	¥ 20,000
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	¥ 30,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 44,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CZ-850C〔X-1ターボ10本体〕	¥168,000	¥ 28,000
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	¥ 34,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800	¥ 37,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥ 76,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	¥大特価品
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥152,000
CZ-850DR〔X-1ターボディスプレー〕〔新古限定品〕	¥129,800	¥55,800
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 24,900
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕	¥ 15,800	¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕〔新品〕	¥ 15,800	¥ 13,800
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	¥ 20,000
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	¥ 69,000
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
CZ-8EP〔拡張I/Oポート〕〔新品〕	¥ 11,800	¥ 9,800
CZ-8EB3〔拡張I/Oボックス〕〔新品〕	¥ 33,800	¥現金特価
CZ-139SF〔作曲・編集が楽しめるミュージックリエイタ〕〔新品〕	¥ 12,800	¥ 11,700
※CZ-139SFはFM音源ボードが必要となります。		
AN-58C〔RFコンバーター〕〔新品〕	¥ 2,980	¥ 2,500
プリンター		
CZ-80PK	¥123,800	¥ 35,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥ 54,800	¥ 9,800
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	¥ 42,800
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〔ポケットコンピュータ〕〔新品〕	¥ 64,800	¥ 19,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 69,800	¥ 55,000

EPSON・日立・SONY・STAR

HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥140,000
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	¥ 19,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	¥ 38,000
HR-5〔80桁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	¥ 38,000
FT80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	¥ 18,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	¥ 18,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕〔ロム+ケーブル+第2水準ロム付〕	¥ 80,300	¥ 10,000
AR-2410〔24漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥114,000	¥ 76,800
M-1724(PC)〔24漢字プリンター〕〔新品〕	¥148,000	¥107,000
G-10XIII〔シリアルプリンター〕	¥ 74,900	¥ 14,000

MSX

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥198,000	¥122,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕〔MSX²〕	¥198,000	¥115,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	¥ 79,800
FS-4700F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロ・パソコン〕〔新品同様〕	¥158,000	¥ 78,500
PB-1000〔ポケコン〕〔新品同様〕	¥ 39,800	¥ 31,000
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	¥ 20,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 49,800	¥現金特価
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥現金特価
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 38,800
HC-30〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 34,800	¥ 17,800
HC-60〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 64,800	¥ 18,800
HC-80〔ピクター、MSX2〕〔新品〕	¥ 84,800	¥ 24,200
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
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
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕	¥ 29,800	¥ 24,000
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕〔新品同様品〕	¥ 29,800	¥ 25,000
PHC-23〔MSX₂128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	¥ 24,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5"IDDソフト〕〔新品同様〕	¥ 12,800	¥ 9,000
★MSX16K拡張カートリッヂ	¥ 8,000	¥ 6,200

1 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? 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 10:00~22:00 ●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



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
スペースハリアー	T/B	4,100	3,800
キャラクシアン	T/B	3,000	2,760
キャスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
クロフター	T/B	3,800	3,540
野球狂	T/B	4,000	3,700
ダイニーセピウスマーク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
サ・キャッスル1	T/B	3,800	3,520
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃはっぴぃ雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
魔子ちゃんの秘密	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
ホーセア悪野将人事件	T/B	3,800	3,520
サ・フラックオニキス	T/B	5,800	5,400
タイムトンネル	T/B	4,800	4,440
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
ハイドライト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
エキサイト人斬雀 SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃはっぴぃSR	3FD	7,800	7,250
スペースハリアー	3FD	6,200	5,770
野球狂	3FD	6,800	6,330
クロフター	3FD	6,000	5,580
ダイニーセピウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ポスコニアン	3FD	6,000	5,580
信長の野望66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
テラ4001	3FD	6,800	6,330
アメリカントラック	3FD	6,800	6,330
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
ハックマン	T/B	3,500	3,250
ハックマンSR	T/B	3,500	3,250
キャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディクタク	T/B	3,000	2,790
ディクタクSR	T/B	3,800	3,530
マッピーSR	T/B	3,800	3,530
クロフターSR	T/B	3,800	3,530
ゼビウスSR	T/B	4,300	4,000
バンバーガーSR	T/B	4,000	3,720
テーモクリスタルSR	T/B	4,000	3,720
信長の野望	T/B	4,500	4,180
サ・コックピット	T/B	4,800	4,470
サ・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
ホーセア悪野将人事件	T/B	3,600	3,340
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
フリッキー	T/B	4,800	4,470
フロフェショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
ハックランドSR	T/B	4,800	4,470
サ・フラックオニキスSR	T/B	5,800	5,390
ホットトックSR	T/B	4,800	4,470
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望SR	5FD	6,800	6,330
サ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
サナトウSR	5FD	7,800	7,260
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
戦は海戦・海戦版	5FD	7,800	7,260
戦国大名	5FD	6,800	6,330
ウィーナス・ファイヤー	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイドライト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
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,220
ミュール	5FD	7,800	7,260
獣神ローカス	5FD	7,800	7,260
ロー・オフ・サウ・ウー	5FD	6,800	6,330
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
幻夢の城	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ディスクアスキーSFケーム	5FD	6,800	6,330
ナイザー	5FD	6,200	5,770
88ターム	5FD	12,800	11,900
プロデュース	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
オーカ	5FD	6,800	6,330
サ・マン・アイ・ラフ	5FD	7,800	7,260
上海	5FD	6,500	6,050
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
地球戦士ライサー	5FD	6,400	5,960
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
サナトウ	5FD	7,800	7,260
サナトウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ティ・トリーム	5FD	7,800	7,260
サ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
テウリンク	5FD	7,800	7,260
ホインメ占領作戦	5FD	6,800	6,330
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
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
マンハッタン・レクイエム	5FD	7,800	7,260
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
ナイルの泉	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
魔界村	5FD	6,800	6,330
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・サーカ	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
レニングラード	5FD	6,800	6,330
ホテル・ウォーズ	5FD	7,800	7,260
うって・ほこ	5FD	6,800	6,330
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
ディーサイト	5FD	6,800	6,330
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
ハターン・エディ88	5FD	7,000	6,510
アーコン	5FD	7,800	7,260
サイキックウォーMKII事	5FD	8,800	8,190
暴遊技	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
ローグ	5FD	9,800	9,120
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
ギャルッぽクラブ	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
フ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
将棋大将	5FD	6,000	5,580
サ・競馬	5FD	8,800	8,190
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
始皇帝	5FD	6,800	6,330
ヒラシヤの謎	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
はーりぃはっぴぃ雪の魔王	5FD	7,800	7,260
クーニーズ	5FD	6,800	6,330
グラディウス	5FD	6,800	6,330
ハッカン第三軍	5FD	6,800	6,330
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望・全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白い牝鹿	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
タッチ	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションクレネト	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
アリオン	5FD	7,800	7,260
アークスロート	5FD	7,800	7,260
フロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
妻子姫アドベンチャー	5FD	2,800	2,800
★女子大生交際図書	5FD	7,800	7,260
★いけにえの街	5FD	6,800	6,330
★ロリターバイオレンス	5FD	6,800	6,330
★ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソーフラントストーリー	5FD	7,800	7,260
★クリスチーヌ	5FD	5,800	5,400
★レモネート第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスウェガス	5FD	7,800	7,260
★ファイブ・スートドリーム	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ロ説き方パート2カイガ	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	5FD	3,000	3,000
★シンデレラヘルデュ	5FD	6,800	6,330
★サ・ヒーピング	5FD	4,800	4,500
★全国オンパ将行京都	5FD	4,800	4,500
★ネギ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリーター	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ホッフレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	5FD	8,000	7,440
★ファリースレンテンス	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★オメガ2号	5FD	3,800	3,600
★フレイト・アフターヌーン	5FD	3,000	3,000
★フレイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ふぇありていう SR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
上海 VA	5FD	6,500	6,050
名監督 VA	5FD	6,800	6,330
英雄ナポレオンVA	2HD	9,800	9,120
信長の野望全国版 VA	2HD	9,800	9,120
三国志 VA	2HD	14,800	13,770
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
ミュージアム3 VA	2HD	9,800	9,120
★サ・メイス SR	5FD	4,800	4,500
★ショキング・クロスワート	5FD	7,800	7,260

8800SR,VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
開気王 SR	5FD	7,800	7,260
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターンオブ・イシタSR	5FD	6,800	6,330
新五取物語 SR	5FD	10,000	9,300
サイキック・ウォー SR	5FD	8,800	8,190
地球防衛軍 SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
ウルティマIV SR	5FD	9,800	9,120
雀ポール SR	5FD	5,800	5,400
フレイネット SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
レジェンド SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォー SR	5FD	8,800	8,190
フレインズ SR	5FD	7,800	7,260
ミュージック3 SR	5FD	9,800	9,120
カンダーラ SR	5FD	7,800	7,260
サ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
サ・コックピットMR FIR	5FD	5,800	5,400
ラジア1999 SR	5FD	7,800	7,260
カーマインSR	5FD	7,800	7,260
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
ウァクソル SR	5FD	7,800	7,260
ディーウァ SR	5FD	7,800	7,260
ロマンシアSR	5FD	6,800	6,330
サナトウSR	5FD	7,800	7,260
サナトウシナリオ2SR	5FD	5,800	5,400
ウァリス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
カバラの秘密 SR	5FD	7,800	7,260
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
アルコー 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88 SR	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
アルバトロスSR海ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロスSR海ビジュアル	5FD	4,500	4,170
アルバトロスSR海エシュアル	5FD	4,500	4,170
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
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
ハーカーフューチャーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
パンダ SR	5FD	6,800	6,330
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
T.D.F.天狼銀戦争 SR	5FD	6,800	6,330
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
アルバトロス名門コースSR	5FD	4,500	4,170
アドレナリンコネクションSR	5FD	7,800	7,260
アンジェラ SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーシナリオSR	5FD	4,800	4,440
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
★天使の午後妻帯子SR	5FD	7,800	7,260
★ふぇありていう SR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
名監督 VA	5FD	6,800	6,330
英雄ナポレオンVA	2HD	9,800	9,120
信長の野望全国版 VA	2HD	9,800	9,120
三国志 VA	2HD	14,800	13,770
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
ミュージアム3 VA	2HD	9,800	9,120
★サ・メイス SR	5FD	4,800	4,500
★ショキング・クロスワート	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
ハイドライト2	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
オペレーションクレネト	T/B	4,800	4,440
ナイザー	T/B	4,100	3,800
棋太平	T/B	4,500	4,170
7万光年セット	T/B	7,800	7,260
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライサー	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
プロフェショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
ディサイト2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/R	4,800	4,440
トラコンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
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
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
フェアリース・レンテンス	T/B	4,500	4,170
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
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・スートドリーム	T/B	4,500	4,170
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
未来	5FD	7,800	7,260
雀ポール	5FD	5,800	5,400
ウルティマIV	5FD	9,800	9,120
魔界村	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
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・サーカ	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
サナトウ	5FD	7,800	7,260
サナトウシナリオ2	5FD	5,800	5,400
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
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
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
プラネタリムハート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
ホインメX占領作戦	5FD	6,800	6,330
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
妖姫伝	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
開気王	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
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
サイターユング編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
レリクス	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・パース	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ファンタジー1	5FD	9,800	9,120
ディープ・フォーレストAV専	3FD	7,800	7,260
開気王	3FD	7,800	7,260
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
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
キングサーモン	3FD	7,800	7,260
フリンセス・クエスト	3FD	6,800	6,330
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
ロストハワーAV専	3FD	7,800	7,260
ファイヤーホールV専	3FD	5,800	5,400
ティー・サイド2	3FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
リ・パース	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
ハックットフューチャー	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
ジーザス	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後妻帯子	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方パート2カイガ	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち2	3FD	4,000	4,000
★M.U.L.課外授業編	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★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	3FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★フレイト・アフターヌーン	3FD	3,000	3,000
★フレイト・カリフォルニア	3FD	3,000	3,000
★フレイト・フラワーナイト	3FD	3,000	3,000
★くりぃむレモン	3FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショキングクロスワート	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★クリスチーヌ	3FD	5,800	5,400
★ソーフラント・ストーリー	3FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	3FD	8,000	7,440
★魔子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
★ファリース・レンテンス	3FD	7,800	7,260
★レモネート第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスウェガス	3FD	7,800	7,260
★ファイブ・スートドリーム	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後番外編	3FD	3,000	3,000
★オメガ第3弾	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000

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
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
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
セピウスJOY、CTセット	T/B	5,900	5,490
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
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
ロボレス2001	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
棋太平	T/B	4,500	4,170
ポスコニアン	T/B	4,100	3,800
ホビンズ	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
地球戦士ライサー	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
信長の野望	T/B	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
エリカ	T/B	4,800	4,440
★天使たちの午後	T/B	4,800	4,440
★フェアリース・レンデンス	T/B	4,500	4,170
★ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
★№1 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 T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
キングサーモジ	5FD	7,800	7,260
イミテーション・シティー	5FD	7,800	7,260
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
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
ブールドインクス(1)	5FD	12,500	11,630
ブールドインクス(2)	5FD	11,000	10,230
ハックトサ・フューチャー	5FD	6,800	6,330
ソフィア	5FD	6,200	5,770
セピウス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
自己中心派	5FD	6,800	6,330
イース	5FD	7,800	7,260
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
アルゴー	5FD	7,500	6,980
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
T.D.F.怪獣大戦争	5FD	6,800	6,330
女神転生	5FD	7,800	7,260
冒険浪漫T専	5FD	6,800	6,330
魔界復活T専	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
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
地球戦士ライサー	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
ウァリス	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
アルバトロス名門コース	5FD	4,500	4,170
プロフェッショナル麻雀T専	5FD	6,800	6,330
はーりぃはっぴぃ雪の魔王	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
フロレスススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
カバラの秘密	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
ガリオストロの城 T専	5FD	7,800	7,260
うってぃ・ぼこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの扉	5FD	6,800	6,330
ホイントX占頭作戦	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
トップル・ジップ	5FD	6,800	6,330
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
エイリアン 2	5FD	7,200	6,700
コムサイト	5FD	6,800	6,330
振飛車 T専	5FD	7,800	7,260
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	9FD	7,800	7,260
ディーサイド2	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
リ・バース	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
ヒクトリアス・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
アルバトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張ネットT	5FD	4,500	4,170
アルバトロス拡張シジュアル	5FD	4,500	4,170
アーコン	5FD	7,800	7,260
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ウルティマⅣ	5FD	9,800	9,120
魔界村	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ T専	5FD	7,500	6,980
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオブラザース	5FD	6,800	6,330
リターンオブ・イシター T専	5FD	6,800	6,330
地球防衛軍 T専	5FD	7,800	7,260
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★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
★レモネード 第2号	5FD	3,800	3,600
★ラスウェガス	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
★美しき獲物たち2	5FD	4,000	4,000
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★フェアリース・レンデンス	5FD	7,800	7,260
★天使たちの午後 T専	5FD	3,000	3,000
★セーター第4号	5FD	3,800	3,800
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方パート2(ハイパー版)	5FD	6,800	6,330
★ルナンティク殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりぃむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスウェガス	5FD	7,800	7,260
★フレイト・アフターン	5FD	3,000	3,000
★フレイト・カリフォルニア	5FD	3,000	3,000
★フレイト・フラワーナイト	5FD	3,000	3,000

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
キャラカ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
クロプダー	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
バーニングラバー	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
ホビンズ	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
ソフィア	QD	4,800	4,440
チャンピオンロードランナー	QD	5,000	4,650
3Dコルフシュミレーション	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

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
三国志	3FD	14,800	13,770
レ・イ・ド・ック	3FD	6,800	6,330
未来	3FD	7,800	7,260
メルヘンウェール I	3FD	7,900	7,350
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
蒼き狼と白い牝鹿	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6,800	6,330
帝王の扉	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
セピウス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
★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
メタルギア M2	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城 M2	ROM	6,800	6,330
すっこけやじきた M2	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナーM2	ROM	5,800	5,400
コロニス・リフト	ROM	6,800	6,330
スーパーハドリトーンM2	ROM	5,900	5,490
戦場の狼 M2	ROM	5,900	5,570
プロフェッショナル麻雀M2	ROM	6,800	6,330
魔界復活 2DD	ROM	7,800	7,260
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
がんばれゴエモン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
プロジェクトA2	ROM	5,800	5,400
ハイスクール奇面組	ROM	5,800	5,400
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	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
うってぃぼこ 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
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
牙龍王	ROM	5,800	5,400
ティーフォーレストM2	ROM	5,800	5,400
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
新ペストインフロ野球M2	2DD	7,800	7,260
ダイレス	2DD	6,800	6,330
オペレーション・クレネードM2	1DD	6,800	6,330
MSX-DOS、TOOL M2	1DD	14,800	13,770
★フレイメイト M2	1DD	6,000	5,580
★フレイメイト M2	T/B	4,500	4,200
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

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
ホルフェス2&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
エクセリオン	ROM	4,500	4,190
シャウド・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
TZAクランフリライター	ROM	5,800	5,370
サ・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
ホイントX占頭作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの扉	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんプロレス	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	5,800	5,370
信長の野望 全国版	ROM	9,800	9,120
チャンピオン・ボクシング	ROM	5,500	5,120
クルセーダー	ROM	4,900	4,570
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
冒険浪漫	ROM	4,800	4,440
アルファロイド	ROM	4,900	4,540
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
拳太陸アトベンチャー	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
ディーヴァ	ROM	6,800	6,330
ハイドライド2	ROM	6,400	5,960
アルバトロス	ROM	6,800	6,330
M36	ROM	5,800	5,400
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
パットマン	ROM	5,800	5,400
グラディウス	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
生命惑星	ROM	5,800	5,400
ジャガー 5	ROM	5,800	5,400
フォアリーランド	ROM	5,900	5,490
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
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
ドレイナー	ROM	4,800	4,440
アニマルランド	ROM	5,800	5,400
10ヤードファイト	ROM	4,900	4,540
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃはっぴぃ雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃはっぴぃスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
バトル・オフ・ヘカサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
ウァリス	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
クロスフレイム	ROM	5,800	5,400
トラコンスレーヤー	ROM	5,200	4,840
サンダーボルト	ROM	5,800	5,370
プ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
女神転生	ROM	6,800	6,330
怪獣の館・カバリン	ROM	4,900	4,540
シャウトマッチ	ROM	5,800	5,400
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
日本語MSX・ライト	ROM	19,800	18,420
スーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
ハックサ・フューチャー	ROM	4,900	4,540
三国志	ROM	12,800	11,910
★天使たちの午後	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
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
地球戦士ライサー	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
★聖女伝説	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
ジェットセットウィリー	カート	4,800	4,440
ホンハーマン・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)	10枚入	12,000	10,000
データライフ 5D	10枚入	8,500	3,500
データライフ 5DD	10枚入	10,000	4,700
データライフ 5DHD	10枚入	17,000	5,500
フジ 5D	10枚入	8,000	3,800
フジ 5DHD	10枚入	24,000	5,600
マクセル・インターフェース5D	10枚入	8,000	2,800
〃 5DHD	10枚入	24,000	4,000
データライフ 3SDD	10枚入	24,000	9,700
データライフ 3SDHD	10枚入	28,000	12,000
TDK 5DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 5DHD	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) (16Kパソコンを32Kにします)	8.000	6.200
アスキーショイスティックターボII (MSX、MSX2用)	9.900	8.900
FS-JSZ20(MSX用ショイパット)	1.500	1.300
FS-JSZ25(MSX用ショイスティック)	4.500	3.800
ジョイスティックインターフェース PC-8801FH/MH/AV用 (MACRO-88A)	9.800	9.200
PC-8801/II/SR/FR (メ-88)	6.800	6.100
PC-9801E/F/U/VA用 (MACRO-98)	9.800	9.200
FM-7/NEW7用(JB-3)	6.800	6.100
ジョイスティック・システムとショイスティック XE-16(ジョイスティック)	3.900	3.600
ジョイカード MSX、FM-77AV、PC-6001、PC-8801	3.200	2.900

商品名	メディア	価格	割引価格
ミスター・ジョイ(MR-100) (ジョイカード用はめこみ台)	1.380	1.350
PASOKO-1000(三桜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(カライメージボード)	39.800	33.800
CZ-8BS1(FM音源ボード)	23.800	19.900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24.800	21.000
X-1用ショイカード	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)<HALL研究所> (88用FM音源+MIDIボード)	36.000	29.800

▶ディスプレー本体		
CU14J-200(文字カラー・ケーブル付)	49.800	31.000
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79.800	47.000
CZ811C(X-1F1本体)	89.800	26.000
CZ820C(X-1G1本体)	69.800	37.800
CZ822C(X-1G3本体)	118.000	83.000
CU14-A1 3色文字カラーディスプレー 80D1/11SR-1本体	89.800	58.000
HC-30(本体・MSX2・32K)	138.000	16.800
HC-50(本体・MSX2・32K)	34.800	18.000
HC-60(本体・MSX2・32K)	68.800	19.000
AN58C(RFモジュレータ)	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)	12.800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー (PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500)	5.800	「お電話にて」

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

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品があります場合、発売予定日が分かり次第、

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 発売が遅れている商品は、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

本体機種 FD T/B ROM

氏名

商品名	割引金額

御住所 〒

TEL ( )

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

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

03-973-5578

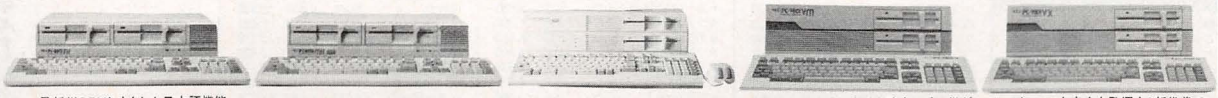
営業時間：月~金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間や
その他のお問い合せは、上記へお電話下さい

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

安い！ 価格はお電話でナットクした上でお求め下さい。

お電話一本！全国どこでも分割払い月々3,000円より。

PC-8801FH 30 / PC-8801MH / PC-88VA / PC-9801VM21 / PC-9801VX21



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応した精鋭。
定価168,000円 お電話にて激安

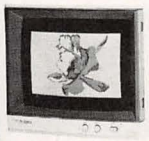
最新鋭CPU搭載のハイスピード。余裕ある大容量メモリが高機能の証明。
定価208,000円 お電話にて激安

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ニューフェイス。
定価298,000円 お電話にて激安

PC-9800シリーズの実績を確実に受け継ぎ、さらに使いやすく機能強化。
定価390,000円 お電話にて激安

ハイレベルな実力を発揮する新世代のビジネス標準機。
定価433,000円 お電話にて激安

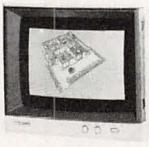
NEC PC-KD854



定価89,800円 お電話にて激安

NEC PC-KD853

ドットピッチ0.31



定価118,000円 お電話にて激安

NEC PC-KD862



定価99,800円 お電話にて激安

NEC PC-KD861

ドットピッチ0.31



定価138,000円 お電話にて激安

NEC PC-TV352

テレビ機能付



定価115,000円 お電話にて激安

NEC PC-TV453N

テレビ機能付



定価138,000円 お電話にて激安

NEC PC-TV471

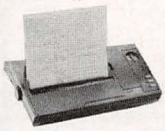
21型3モード



定価248,000円 お電話にて激安

star TR-24CL

カラー熱転写漢字プリンタ
ケーブル付



定価69,800円 特価¥49,800

star AR-2410

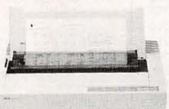
24ドット80桁漢字プリンタ



明朝・細ゴシックの漢字2書体を標準装備
定価114,000円 特価¥79,800

star AR-2415

24ドット136桁漢字プリンタ



定価144,000円 特価¥98,000

NEC PC-PR406M

熱転写漢字プリンタ



定価59,800円 お電話にて激安

NEC PC-PR101TL

カラー対応熱転写漢字プリンタ



定価79,800円 お電話にて激安

NEC PC-PR201TL

136桁カラー対応
熱転写漢字プリンタ



定価135,000円 お電話にて激安

NEC PC-PR201F2

136桁漢字ドットプリンタ



定価158,000円 お電話にて激安

新品激安 お電話1本全国どこでも
お申し込みは今すぐ！
03-462-2294

秘 特別価格が電話で聞ける
各社パソコン激安情報
24時間テレホンサービス
03-463—4266

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¥248,000

回数	1回目	2回目以降
12	23,380	22,900
24	14,340	12,100
36	9,000	8,600
48	9,980	6,700

SHARP X1 turbo III

セット
CZ870C（本体）
CZ870D（純正ディスプレイ）



合計定価277,800円 特価¥189,000

回数	1回目	2回目以降
12	18,390	17,400
24	11,420	9,200
30	9,235	7,600
48	7,890	5,100

Victor HC-95

最高級 MSX2
3.5インチディスク2基内蔵
スーパーインポーズ
ビデオデジタイズ 漢字ROM内蔵
高速モードで通常の2.2倍のスピード



36%引
定価198,000円 特価¥128,000
マウス定価12,800円 無料サービス

回数	1回目	2回目以降
12	12,280	11,800
18	8,220	8,100
30	7,620	5,100
48	7,880	3,400

6インチカラーモニターTV CTV-600J

奥行ナント20cm。
ファミコンやMSXもつなげます。
1ch～62chカラーTV。
ビデオ入力端子つき
3電源方式



定価63,800円 特価¥42,800

回数	1回目	2回目以降
3	14,912	14,800
6	7,868	7,500
10	5,252	4,600
15	4,536	3,100

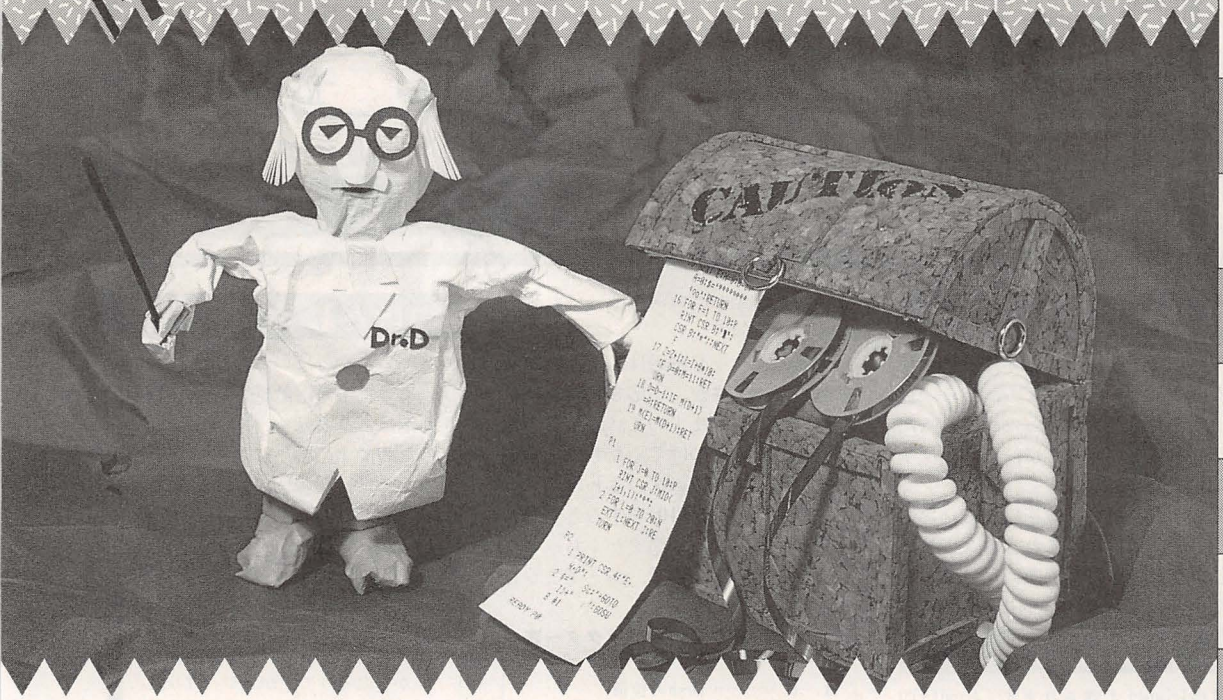
お申し込み方法

- 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。

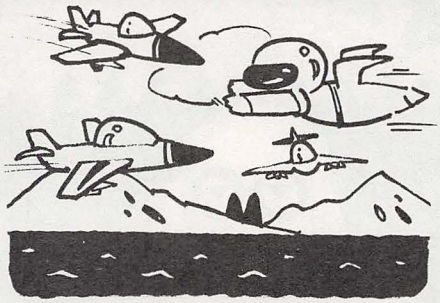
お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

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

Dish 1
ディッシュ



A.I

ストーリー

A.D.2△△△年，地球は機械帝国に支配された。といっても，彼らの目的は地球の自然を調べるためであったのだ。それをいいことに，人類は反撃の時期をねらっていた。

そんな中，対空中戦用に作られたのがDish。あなたは，これをコントロールして機械帝国軍に立ち向かうのであった……。

GAMEの説明

自機Dishは4機あります。場面は四つ(スナチ→モリ→ウミ→ウミ)あってそれぞれ敵は異なります。また，場面はタイム制で変わりますので，地球が広く感じられます。

なお，移動は 英数 で上昇，カナ でミサイル発射となっています。

プログラムの説明

LII／Jrユーザーの方々はほぼBASICを手足のように使いこなせる人ばかりなので，主なところにREM文は入ってますが，コメントはいれませんでした。

画面のブロック転送はふざけた方法を使っていますが，一応$3000番地から使用しておりますので，改造その他のときは，気をつけてください。自機をPOKE文で書いているわけは，ダイレクトで？C$(10)をすると多分わかりますが，キャラクタがぐちゃぐちゃになってしまうので，あえてこうしました。

《第1表》変数表のキャラクター表

A，B	Dishの位置
P(I)，Q(I)	敵キャラクターの位置
H，S	スコア，ハイスコア
R，R1	ラウンド用
C1～C6	いろいろなカウント用
T	タイム
C$(6)	Dish
C$(1～5)	敵(C$(1)は消去用)
C$(7～9)	バクハツ用
D$(I)	デモ用
G$(I)	飛行船用

つけたし

ゲームをやっている人には，お気づきのようですが，敵機と自機との当たり判定はありません。すべては，高速化のためですので，ごかんべんを…。場面4の飛行船の弱点は，自分で見つけてくだされ。

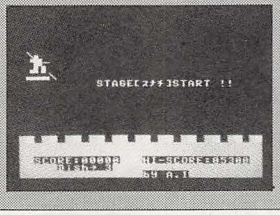
CHECKER FLAG

編：REM文にコメントを入れなかったそうですが，やっぱり良くないですよね。

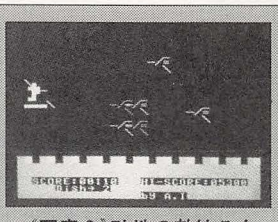
Dr.D：そのとおり。BASICを手足のように使いこなせる人ばかりなので，ということだが，一概にそうも言えんぞ。それに，よしんばそうであったにしてもだ，自分の手足は使いこなせても，人の手足を見て，何を表現しているのか，何をやっているのか判読するのは，やはり楽なことではないぞ。REM文をしっかり入れる，など基本は大事に！



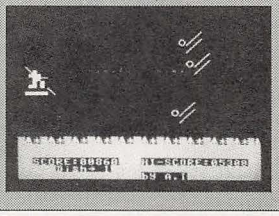
▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート



▼《写真2》さあ，砂地での戦いからはじまる



▲《写真3》砂地の敵はこんなんだ。ミサイルを撃て！



▼《写真4》ここはモリでの戦い。敵も変わるぞ

《OVER FLOW》このコーナーは読者と読者を結ぶおもしろ情報コーナー。あなたのまわりで起きたおかしなできごと，身近な話題からプログラムやゲームのワンポイント・テクニックまで。なんでも受け付けますよ。

Dish 1 のプログラム・リスト

```
  10 GOTO 1410
  20 REM
  30 POKE 0,01:LET C4=C4+1:IF C4)B1+3 THEN LET C4=B1
  40 POKE $3B,$30,C4,$30,C4+$1F,3,$40:CALL $F009
  50 IF PEEK($EEC0)=127 THEN GOTO 150
  60 LET K=PEEK($EEC0):LET B=B-((K=239)*(B)0))*2+1
  70 IF B)14 THEN GOTO 1050
  80 LET A1=$100+A+B*32
  90 POKE 0,4:POKE A1,32,32:POKE A1+$20,$FD,3,32:POKE A1+$40,8,$D,$85
 100 POKE A1+$60,$C,9,9,32:POKE 0,1:POKE A1+$80,$F,$F,$F,$FD
 110 LET CURSOR=A,B+4:POKE 0,1:PRINT B$
 120 POKE A1+$A0,32,32,32,32
 130 IF TIME)20*R*R1 THEN LET R=R+1:GOTO 1710
 140 ON R GOTO 380,530,640,810
 150 REM
 160 IF R()4 THEN GOTO 230
 170 FOR I=A+3 TO 32:POKE 0,6:LET CURSOR=I,B+1:PRINT CHR$(32,$9D)
 180 LET CURSOR=I+2,B+1:LET A$=CURSOR$:IF A$=CHR$($F5) THEN LET C6=C6+1:MUSIC T
1P0UND$:GOTO 210
 190 IF A$()" " THEN LET CURSOR=I,B+1:PRINT "  ":LET I=32:NEXT I:GOTO 130
 200 NEXT I:GOTO 130
 210 LET CURSOR=I,B+1:PRINT "  ";:LET I=32:NEXT I:IF C6)3 THEN LET C6=0:GOTO 94
0
 220 LET S=S+100:GOTO 130
 230 LET C3=$100+A+(B+1)*32:FOR I=A+3 TO 18:POKE 0,6
 240 POKE C3+I,32,$A5,$A5:NEXT I:FOR I=1 TO 5
 250 IF (B-2(Q(I))*(B+2)Q(I))*(P(I)(B+20) THEN GOTO 280
 260 NEXT I:POKE C3+19,32,32
 270 GOTO 130
 280 REM
 290 FOR K=7 TO 9:LET CURSOR=P(1),Q(1):POKE 0,8-K
 300 POKE $EE80,RND($CF)+32,$90,$90,$90,$90,$FF,0
 310 PRINT C$(K):NEXT K:LET CURSOR=P(1),Q(1):PRINT C$(1);
 320 LET S=S+INT(RND(2))*10+R*100
 330 POKE 0,7:LET CURSOR=8,21:LET C5=S:GOSUB 360
 340 POKE 0,7:LET CURSOR=P(1),Q(1):PRINT C$(1);:POKE C3+19,32,32:GOSUB 450
 350 NEXT I:GOTO 20
 360 REM
 370 PRINT RIGHT$("00000"+MID$(STR$(C5),2),5);:RETURN
 380 REM
 390 FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=P(I),Q(I):PRINT C$(1)
 400 LET P(I)=P(I)-2:IF P(I)(4 THEN GOSUB 440
 410 LET CURSOR=P(I),Q(I):POKE 0,6:PRINT C$(2)
 420 IF RND(1)).9 THEN GOTO 470
 430 NEXT I:GOTO 20
 440 REM
 450 LET Q(I)=INT(RND(15))
 460 LET P(I)=20+INT(RND(5)):RETURN
 470 REM
 480 FOR J=P(I)-1 TO A STEP -1:POKE 0,7
 490 IF PEEK($EEC0)=127 THEN LET CURSOR=J,Q(I):PRINT "  ";:LET J=A:NEXT J:LET I
=5:NEXT I:GOTO 20
 500 LET CURSOR=J,Q(I):PRINT CHR$($85,32);:NEXT J:LET CURSOR=A,Q(I):PRINT " ";
 510 IF (B-1(Q(I))*(B+5)Q(I)) THEN LET I=5:NEXT I:GOTO 1050
 520 NEXT I:GOTO 20
 530 REM
 540 FOR I=1 TO 5
 550 IF I)2 THEN LET I=5
 560 LET CURSOR=P(I),Q(I):PRINT C$(1)
 570 LET P(I)=P(I)-INT(RND(2))
 580 IF (Q(I))15)+(Q(I)(1) THEN LET P(I)=INT(RND(12)+3)
 590 IF P(I)(4 THEN GOSUB 440
 600 IF (Q(I)(0)+(Q(I))15) THEN GOSUB 440
 610 POKE 0,3:LET CURSOR=P(I),Q(I):PRINT C$(3)
 620 IF RND(1)(.22 THEN GOTO 470
 630 NEXT I:GOTO 20
 640 REM
 650 FOR I=1 TO 5
 660 IF I)1 THEN LET I=5
 670 LET CURSOR=P(I),Q(I):PRINT C$(1)
 680 LET P(I)=P(I)-INT(RND(5)+1):LET Q(I)=Q(I)+INT(RND(2)-1)
 690 IF (Q(I)(2)+(Q(I))14) THEN GOSUB 440
 700 IF P(I)(A+3 THEN MUSIC T1P09D$:LET P(I)=A+3:GOTO 750
 710 LET CURSOR=P(I),Q(I):POKE 0,2:PRINT C$(4)
 720 IF RND(1)(.3 THEN GOTO 470
 730 IF I)1 THEN LET I=5
 740 NEXT I:GOTO 20
 750 REM
 760 FOR K=Q(I) TO 14:LET CURSOR=A+2,K:POKE 0,7:PRINT C$(1)
 770 LET CURSOR=A+2,K+1:POKE 0,$72:PRINT C$(5):MUSIC T1P0$
 780 NEXT K:IF Q(I)(8 THEN LET I=5:GOTO 1050
 790 GOSUB 440
 800 POKE 0,7:LET CURSOR=A+2,K:PRINT C$(1);:LET I=5:NEXT I:GOTO 20
 810 REM
 820 FOR I=1 TO 9:POKE 0,5:LET CURSOR=P(1),Q(1)+I:PRINT G$(I):NEXT I
 830 POKE $EE80,0,$FF:ON INT(RND(40)) GOTO 860,860,870,880
 840 IF P(1)=0 THEN LET I=1:GOTO 750
 850 GOTO 20
 860 LET P(1)=P(1)-1:GOTO 20
 870 LET C1=Q(1):LET C=Q(1)+7:GOTO 890
 880 LET C1=Q(1)+2:LET C=Q(1)+5
 890 FOR I=P(1) TO 0 STEP -1:POKE 0,2
 900 LET CURSOR=I,C1:PRINT CHR$($95,32):LET CURSOR=I,C:PRINT CHR$($95,32)
 910 NEXT I:IF (B-1(C)*(B+4)C) THEN GOTO 1050
 920 IF (B-1(C1)*(B+4)C1) THEN GOTO 1050
 930 LET CURSOR=0,C1:PRINT " ";:LET CURSOR=0,C:PRINT " ";:GOTO 20
 940 REM
 950 FOR I=P(1) TO P(1)+12
 960 LET C=INT(RND(5))+Q(1):POKE 0,2
 970 FOR J=1 TO INT(RND(2))+1
 980 LET CURSOR=I,C:PRINT C$(J+6);:MUSIC P0T1D$D
 990 NEXT J:NEXT I:FOR I=1 TO 30:POKE $EE80,0,$FF
1000 PRINT CHR$($E);:MUSIC T1P1R:PRINT CHR$($F);
1010 POKE $EE80,RND(255):NEXT I
1020 LET S=S+10000*R1:LET CURSOR=8,21:LET C5=S:GOSUB 360
1030 IF R1)1 THEN GOTO 1140
```

★じつは今まで隠していたけど，電波ビルの地下目指してトンネルを掘っています。(兵庫県尼崎市・**陶器遅老15才**)……**【影**：無理でもいい，たくましく掘ってほしい。まあ箱根まできたら，また連絡くれ。待ってるぞ。**】**

```
 1040 LET R=R+1:GOTO 1710
 1050 REM
 1060 LET D=D-1:FOR I=1 TO 3:MUSIC T1P0U1D1D1
 1070 POKE 0,2:LET CURSOR=A,B:PRINT C$(6+I):LET CURSOR=A,B+3
 1080 PRINT C$(6+I):NEXT I
 1090 IF D(1 THEN GOTO 1210
 1100 FOR I=0 TO 20
 1110 POKE 0,$41:LET CURSOR=5,10:PRINT "STAGE ﾊ[";K$;"]ﾉ ﾊｼﾒﾒｶﾗ":MUSIC T1V1P0UV4
R
 1120 LET CURSOR=5,10:POKE 0,7:PRINT SPC$(20);:NEXT I:LET TIME=0
 1130 GOTO 1770
 1140 REM
 1150 MUSIC T2P1ｿﾌｷﾌｷﾚｷﾚﾄﾚﾄD･ﾄﾗ
 1160 LET CURSOR=5,2:POKE 0,7:PRINT "ﾌﾅﾀ ﾊ DISH1 ﾃﾞﾉ ｼﾒｲﾀ ﾊﾀｼﾀ":MUSIC T1P6UV
 1170 POKE 0,3:FOR I=1 TO 9:LET CURSOR=6,3+I:PRINT G$(I):NEXT I
 1180 LET CURSOR=5,10:PRINT "BOUNS=";D*300+500;:LET S=S+D*300+500
 1190 MUSIC T2Q2P5UﾚUVP3UﾄﾝRP3UﾄUﾄｼﾗVRﾗﾗｿﾌｷRVｿﾌｷP6ﾄ
 1200 GOTO 1250
 1210 REM
 1220 MUSIC T2Q2P6VUVP8U#ﾌP3RQ3P7U#ｷP4RP7U#ｷP4RP7U#ｷRQ2P67U7P8UｷP3R
 1230 MUSIC T2Q3P7ｷP4RP7ｷP4RP7ｷR
 1240 LET CURSOR=10,5:POKE 0,$A:PRINT "GAME OVER"
 1250 LET CURSOR=5,12:POKE 0,5:PRINT "YOUR SCORE:";S
 1260 IF H(S THEN LET H=S:POKE 0,$62:LET C5=H:LET CURSOR=25,21:GOSUB 360
 1270 LET CURSOR=5,15:POKE 0,6:PRINT "REPLAY[S]:CONT[C]"
 1280 LET CURSOR=5,15:PRINT SPC$(20):IF INKEY$="S" THEN GOTO 1610
 1290 IF INKEY$()"C" THEN GOTO 1270
 1300 IF D)0 THEN GOTO 1270
 1310 POKE 0,7:CLEAR :LET CURSOR=1,10:PRINT "CONT ROULETTE"
 1320 LET CURSOR=10,12:POKE 0,5:PRINT "STOP[RETURN]KEY"
 1330 FOR I=1 TO 3:POKE 0,I+1:FOR J=1 TO 30
 1340 LET CURSOR=11+I*2,16:LET P(I)=INT(RND(8))+1:PRINT P(I);
 1350 IF INKEY$=CHR$($D) THEN LET J=30:NEXT J:MUSIC RR:GOTO 1370
 1360 POKE $EE80,0,$F0+P(I):NEXT J
 1370 IF P(1))P(I) THEN LET I=3:NEXT I:MUSIC T1P1D1D1:GOTO 1610
 1380 NEXT I:LET CURSOR=10,18:PRINT "CONT START!!"
 1390 LET CURSOR=10,20:PRINT "DISH=";P(1);:MUSIC T1P3UVU7
 1400 LET D=P(1):GOTO 1770
 1410 REM
 1420 CALL $E14F:RANDOMIZE :DIM C$(10),P(5),Q(5),D$(10),G$(9)
 1430 LET H=0:LET O=$EB90
 1440 CLEAR :PRINT "ﾃﾞｰﾀ READ":RESTORE
 1450 FOR I=1 TO 8:FOR J=0 TO 15:READ A$:LET A=VAL("$"+A$)
 1460 LET G$(I)=G$(I)+CHR$(1,A):NEXT J:NEXT I
 1470 FOR I=1 TO 9:FOR K=1 TO 3:FOR J=1 TO 3:READ A$:LET A=VAL("$"+A$)
 1480 IF I)3 THEN LET C$(I)=C$(I)+CHR$(1,A):GOTO 1500
 1490 LET C$(I)=C$(I)+CHR$(A)
 1500 NEXT J:LET C$(I)=C$(I)+CHR$($A,B,B,B):NEXT K:NEXT I
 1510 LET C$(10)=CHR$(32,32,32,$A,B,B,B)+C$(6)
 1520 FOR I=1 TO 5:FOR K=1 TO 2:READ A$:LET A=VAL("$"+A$)
 1530 FOR J=7 TO 0 STEP -1:IF A)=2^J THEN LET A=A-2^J:GOTO 1550
 1540 LET D$(I)=D$(I)+CHR$(32):GOTO 1560
 1550 LET D$(I)=D$(I)+CHR$($9D)
 1560 NEXT J:NEXT K:NEXT I
 1570 FOR I=$3000 TO $3023 STEP 3:POKE I,$9D,$60,32:NEXT I
 1580 FOR I=$3030 TO $305F STEP 3:POKE I,$9D,$9E,$EB:NEXT I
 1590 FOR I=$3060 TO $318F STEP 3:POKE I,$5E,$FC,$FD:NEXT I
 1600 LET B$=CHR$(1,$F,1,$F,1,$F,$FD,$A,B,B,B,B,32,32,32,32)
 1610 REM
 1620 POKE 0,7:CLEAR :POKE 0,$51:FOR I=1 TO 5:LET CURSOR=2,I:PRINT D$(I);:NEXT I
 1630 POKE 0,$FA:LET CURSOR=9,20:PRINT "START [S] KEY"
 1640 POKE 0,4:LET CURSOR=10,7:PRINT C$(6):POKE 0,1:LET CURSOR=10,10:PRINT B$
 1650 POKE 0,7:LET CURSOR=15,10:PRINT "  (-DISH(YOU)"
 1660 POKE 0,6:LET CURSOR=0,12:PRINT C$(2);"SAND PLANE"
 1670 POKE 0,3:LET CURSOR=12,12:PRINT C$(3);"FIRE JET"
 1680 POKE 0,2:LET CURSOR=22,12:PRINT C$(4);"SEA ARMER"
 1690 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 1690
 1700 LET R=1:LET R1=1:LET S=0:LET D=3:LET A=1
 1710 ON R GOTO 1730,1740,1750,1760
 1720 LET A=1:LET R1=R1+1:LET A=R1+3:GOTO 1710
 1730 LET B1=0:LET K$="ｽﾅﾅ":LET O1=$26:GOTO 1770
 1740 LET B1=$30:LET K$="ﾓﾘ":LET O1=4:GOTO 1770
 1750 LET B1=$60:LET K$="ｳﾐ":LET O1=$15:GOTO 1770
 1760 LET B1=$60:LET K$="ｳﾐ":LET O1=$9D:LET C6=0
 1770 REM
 1780 LET B=5:LET C4=B1
 1790 POKE 0,2:CLEAR :FOR I=$340 TO $3FF:POKE 0,01:POKE I,$9D:NEXT I
 1800 POKE $3B,$30,B1,$30,B1+$1F:CALL $F009
 1810 FOR I=1 TO 5:GOSUB 440
 1820 NEXT I:IF R=4 THEN LET P(1)=16:LET Q(1)=3
 1830 POKE 0,7:LET CURSOR=2,21:PRINT "SCORE:";:LET C5=S:GOSUB 360
 1840 LET CURSOR=16,21:PRINT "HI-SCORE:";:LET C5=H:GOSUB 360
 1850 POKE 0,$72:POKE $3C5,$44,$69,$73,$68,$7C
 1860 LET CURSOR=10,22:PRINT D;:POKE $3F0,$62,$79,32,$41,$2E,$49
 1870 POKE 0,4:LET CURSOR=A,B+1:PRINT C$(6);:LET CURSOR=A,B+4:POKE 0,1:PRINT B$;
 1880 POKE 0,$71:LET CURSOR=10,10:PRINT "STAGE[";K$;"]START !!"
 1890 MUSIC T1Q2P5ﾄｷVP2RP4ﾚﾄﾚRﾚﾄD･P6ﾄD7R
 1900 POKE 0,1:FOR I=1 TO 18:LET CURSOR=9+I,10:PRINT " ";:NEXT I
 1910 LET C4=B1:LET TIME=0:GOTO 20
 1920 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,F9,F9,F9,F9,03,20,20,20
 1930 DATA 20,20,20,20,20,20,F9,07,06,20,20,0C,06,20,FC,20
 1940 DATA 20,20,20,20,F9,07,06,20,20,20,07,F6,20,FC,85,20
 1950 DATA 20,0C,07,F6,F6,20,20,20,0C,01,06,20,FC,85,85,20
 1960 DATA 0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D
 1970 DATA F5,0D,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,0F,07,0D,0D,20,20
 1980 DATA 08,F8,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,0D,01,05,20,02,20,20
 1990 DATA 20,20,20,08,0D,0D,0D,0D,0D,01,20,08,0A,F8,05,20
 2000 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
 2010 DATA 20,20,5F,85,FC,3D,20,20,FD
 2020 DATA 20,20,FC,94,FC,FC,20,FC,20
 2030 DATA 85,07,20,FC,0B,03,0F,0F,0F
 2040 DATA FD,20,20,20,FD,07,20,20,08
 2050 DATA FD,03,20,08,0D,85,0C,09,09
 2060 DATA 20,F5,20,F8,20,F8,20,F5,20
 2070 DATA 02,20,0B,20,20,20,0B,20,02
 2080 DATA F5,20,F8,20,0D,20,F8,20,F5
 2090 DATA CB,A9,A2,2B,AB,B9,AB,A9,CB,A9
```

★エコー希望，ペンネーム加藤〜はじめ……うん？エコーがかからない。じゃ，握手券ください。ヨロシク。(千葉県東葛飾郡・**加藤はじめ16才**)……**【影**：アチョー！**編**：またー，握手券だなんて言うんじゃ…。**影**：ポッ。】

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

DRAGON'S CASTLE

ドラゴンズ キャッスル



丸野　勝明

★ストーリー

2，3日前，エルファラングというパーティーが調査団としてデュネル山へ向かった。

しかし，予定より数日も早く，パーティーの1人が無残な姿で帰ってきた。左目と腕がない。必死にここまで歩いてきたのだろう。彼はうわずった声で言った。「デュネル山の中腹に石室をつらねた……竜が……私は仲間達を見捨てて逃げてきたのだ……どうか私にかわって彼らの魂に安らぎを与え……願わくば竜の首を……」そして，苦悶の末，彼は息をひきとった。

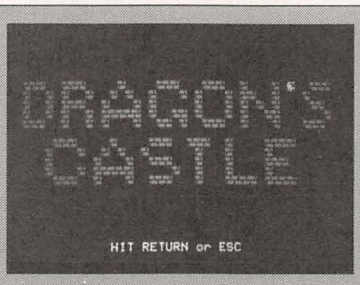
さて，誰がそんな恐ろしいところへ行こうなどと思うだろうか？皆がそう思ったとき，ただ1人名乗りをあげ，その危険に挑もうとする戦士がいた。それがあなただったのだ。

★遊びかた

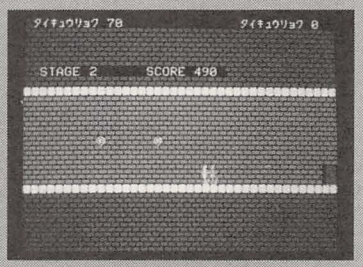
面は5面にわかれていて，1～3面はグリーン・ナーガ，4面はフレーム

《第1表》変数表

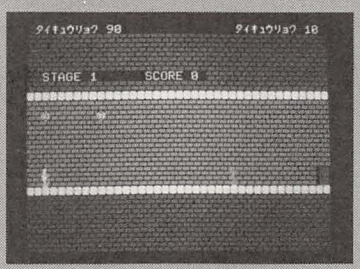
TX	敵のX座標
X	自分のX座標
TAI	自分のタイキュウリョク
TTAI	敵のタイキュウリョク
WY，WY2，WX，WX2	ウィスプの座標
W	足止め(0ならストップ 1なら移動可能)
STAGE	ステージ数
F，F$(F)	ドラゴンブレス
SC	スコア
I，P	FOR～NEXT用
A，K	キースキャン用



◀《写真1》ドラゴンズ・キャッスルのタイトル画面



▲《写真3》敵をやっつけると，ドアに向かって歩きだす(わかるかな？)



◀《写真2》1面だ！剣を使って敵をやっつけるんだ

《リスト1》IG定義のプログラム・リスト

```
10 WIDTH40:KEY 4,"W.80:L."+CHR$(13):SCREEN 0,,1
20 GOSUB 30:GOTO 250
30 POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE I,0:NEXT I
40 FOR I=65 TO 82:C=1:GOSUB 70
50 C=2:GOSUB 70
60 C=4:GOSUB 70:NEXT I:POKE &HFFE9,0:RETURN
70 POKE D,C:READ A$:M=1
80 FOR E=P+I*8 TO P+I*8+7:POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT E:RETURN
90 DATA FBFBFB70BFBFBFFC,183838707878F3FC,183838707878F3FC
100 DATA FBFBFB33BFBFBFEE,787C6633336666EE,787C6633336666EE
110 DATA FBFBFB30BFBFBF38,787C303018303038,787C303018303038
120 DATA FBFBFB00BFBFBF00,0000000000000000,0000000000000000
130 DATA E3810000C1A18300,00081CC03010307B,1C76E3FE3E1E3C78
140 DATA 0B83C1008387B000,806020103040403E,F07C3E1E3C787F3E
150 DATA FBFBFB00A107BF00,000000E11EF80000,0000000000000000
160 DATA 18665BB5B55B6618,0044ABBAABBA4400,18665BB5B55B6618
170 DATA FBFBFB00A30F3F00,000000031CF0C000,000000031CF0C000
180 DATA 18665BB5B55B6618,18665BB5B55B6618,0044ABBAABBA4400
190 DATA 0000000000000000,3567ADF85B7FD85B,3560A0F8507F0850
200 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
210 DATA 0000000000000000,FBFBFB00BFBFBF00,0000000000000000
220 DATA 7E7E7E7E7E7E7E00,7EFFFFFFFFFF7E00,7EFFFFFFFFFF7E00
230 DATA FBFBFB00BFBFBF00,0020000000000000,78FC6C0E0707CF3E
240 DATA FBFBFB00BFBFBF00,0000000000000000,0C1C3060301B06
245 DATA FBFBFB00BFBFBF00,183C7C78C0F07A3C,0000000000000000
246 DATA FBFBFB00BFBFBF00,00033CC000000000,0000000000000000
250 '
260 POKE&H116,&H27:LOCATE 0,13
290 PRINT"ABCDEFGHIJKLMNOPQR"
300 POKE&H116,7
310 '
320 FOR Y=1 TO 2:IF PEEK(&H7F00)<>&H34 AND PEEK(&H7F2F)<>&H39 THEN 340
330 DEFUSR=&H7F00:FOR I=1 TO 5:S=USR(3):NEXT
340 RESTORE350:FOR M=&H7F00 TO &H7F2F:READ M$:POKE M,VAL("&H"+M$):NEXT:NEXT
350 DATA 34,3F,10,AE,02,86,7F,1F,8B,1A,FF,8E,10,00,7F,FF
360 DATA D3,8D,12,B7,FF,D3,8D,0D,10,9F,F3,1F,10,93,F3,1F
370 DATA 01,24,EB,35,BF,1F,20,4C,5A,26,FD,4A,26,FA,43,39
```

★僕は見てしまった。バキューム・カーの交通事故を……。(埼玉県児玉町・**小林義和15才**)……【**つぐ美**：考えただけで，くさそうー。**影**：私も見た。おげれつな言葉をはき，鼻を足でつまむ姿を！**つぐ美**：バコーン。】

・サラマンダー，そして5面にグリーン・ドラゴンが現れます。テンキーの4，6で左右に動かし，ウィルオーウィスプをよけながら，敵に近づく。そしてスペース・キーで剣を振り，敵の体力を奪っていきます。敵の攻撃はさまざまなので，自分なりに戦いかたを考えてください。

★入力方法

NEW ON 7を実行後，**リスト1**から入力，RUN，つぎに**リスト2**を入力して走らせればOKです。

★プログラムについて

反応が遅くてイライラするかもしれません。また敵も後になると非常に強くなってきます。そこでウィスプに当たったときのダメージを調節すれば簡単になります。また，敵はジリジリと追いつめようとするので，そこでウィスプにつかまらないようにするのもコツです。

音楽はインディージョーンズの曲が入ってますが，タイトルのときだけなので取りのぞいてもさしつかえありません。

CHECKER FLAG

影：えほ〜，このストーリー，かっちょええ！
編：そうですね。
Dr.D：ストーリーを見る限りでは，ずいぶん強い敵のようだな。
編：これは心してかからないといけませんね。
影：ようし，まずは私からだ。——あらよっとっと…ん，これは，うお〜，アタタタタタ……。
編：かなり苦戦しているようですが……。
Dr.D：ストーリーにいつわりはなかったということじゃな。ただ，ゲーム・バランスに問題があるようだ。

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 ' ｼｮｷｾｯﾃｲ ▒▒▒
```

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

カイジュウ ZADORA（ザドラ）

TAKO YAKI



◆ストーリー

ある日ZADORA君は迷子になってしまいました。あたりを見ると道は1本しかありません。この道を進めば家があるかもしれないと思い，突っ走って行きました。ところが人間に見つかってしまいました。飛行機をやっつけないと前へ進めなくなってしまいました。

◆ゲームの説明

画面の左側半分ぐらいの広いスペースをとっている怪獣が，ＺＡＤＯＲＡです。右側からくるのが敵で，３面から２機ずつきます。

敵をやっつけて家まで行く（４面クリアする）とハッピー・エンドです。道のりは**第１図**のようになっていて，３面では10km歩くごとに１ずつ体力（ＨＰ）が減ります。

敵が自分に当たると体力が１減り，体力が０になるとゲーム・オーバーです。がんばって休けい地点まで行く（面クリアする）と体力が15増えます。

◆操作方法

＋ボタンの上下で照準を合わせ，Ⓐボタンで火をはき，Ⓑボタンで石をけります。火や石は，ⒶまたはⒷボタンを押したときの照準の位置へ真っすぐ飛んでいきます。

◆改造のアドバイス

40行のＤＡＴＡ文を変えれば，進む距離，敵のスピード，背景の色を自分の好きなようにできます。

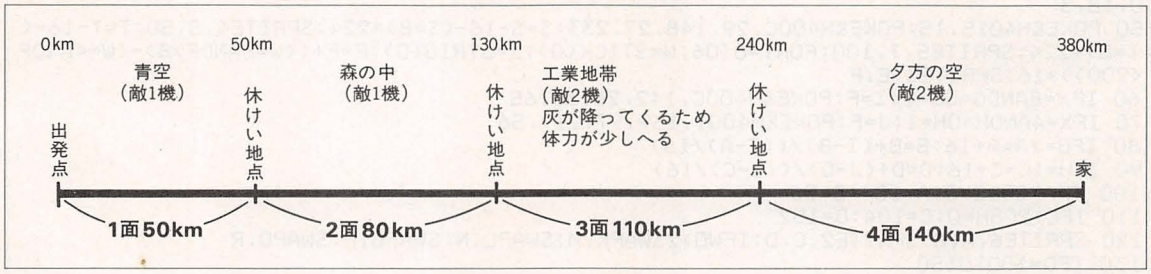
メモリの節約のため，３面と４面では同じ文を二つの敵に使いました。そのため，火や石が当たったように見えても当たっていないときがあります。ここではＤＩＭ文を使おうと思いましたがメモリをとるのでＳＷＡＰを使いました(120行～180行)。

◆プログラム入力上の注意

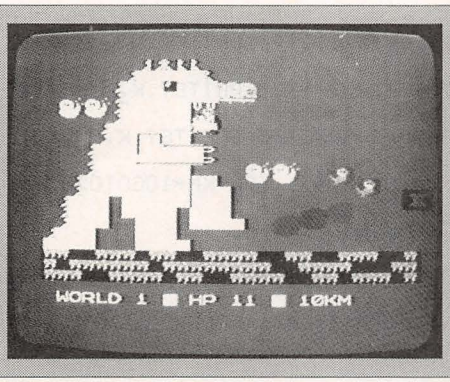
リスト中のｇ６，ｍ６はキャラクタ・テーブルＢの各キャラクタが入ります。

ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(254)↵と定義し，その位置にきたら[Ｆ１]キーで入力してください(ｍ６の場合)。

★　　★

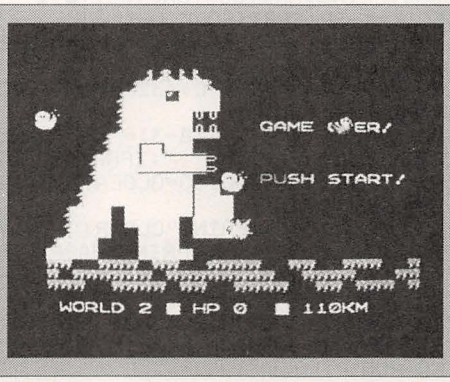


《第１図》道のり



◀《写真１》とにかく家を目指して突っ走れ！それ！石をけってやっつけろ！

▶《写真２》おっと，110km地点で体力がつきてしまいました



★影，響きわたるとき，何かが起こる。人は，それを「影響」と言う。(兵庫県神戸市・**木村哲也12才**)……**【編：**これ，すなわち「悪影響」なり。すべての環境を破壊しうるおそろしき力あり。**影：**私は悪魔か!?**】**

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								D13	D13	A33	A33	A33																
1							D13	M63	M63	M63	M63	M63	A33															
2						D13	M63	M63	M63	G73	M63	M63	M63															
3						D13	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63															
4						D13	M63	M63	M63	M63	M63	J53	J53															
5						D13	M63	M63	M63	M63	M63	J43	J43															
6					D13	M63	M63	M63	M63	M63	M63	C03	C03															
7					D13	M63	M63	D53	D73	M63	M63																	
8				D13	M63	M63	M63	C63	M63	B73	B73	B73	J73															
9				D13	M63	M63	M63	B63	B63	B63	B63	B63	J73															
10				D13	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63																	
11			D13	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	D63	M63															
12			D13	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	M63	D63	M63	M63														
13		D13	M63	M63	M63		M63	M63	M63	M63	M63	D63	M63	M63														
14		D13	M63	M63	M63		M63	M63	M63	M63		M63	M63	M63														
15		D13	M63	M63	M63			M63	M63	M63		M63	M63	M63	M63													
16	D13	M63	M63	M63				M63	M63	M63																		
17	M63	M63	M63	M63				M63	M63	M63	M63																	
18	F23	F23	I43	I43	F23	F23	F23	I43	F23	F23	I43	I43	F23	F23	F23	F23	I43	I43	F23	F23	I43	I43	F23	F23	F23	I43	I43	F23
19	F23	I43	F23	F23	F23	F23	F23	F23	I43	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	I43	I43	F23	F23	F23	F23	I43	I43	I43	F23	F23
20	F23	F23	F23	I43	I43	F23	F23	F23	F23	I43	F23	F23	I43	I43	F23	F23	F23	F23	I43	I43	F23	F23	I43	F23	F23	F23	I43	F23

《第２図》カイジュウＺＡＤＯＲＡのＢＧグラフィック

カイジュウＺＡＤＯＲＡのプログラム・リスト

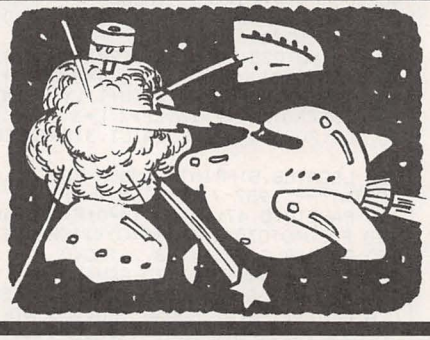
```
10 CLS:FORZ=0TO50:LOCATERND(28),RND(22):PRINT"g6":NEXT:LOCATE6,5:PRINT"ｶｲｼﾞｭｳ ZA
DORA":LOCATE10,10:PRINT"PUSH START!":LOCATE8,16:PRINT"BY TAKOYAKI":PLAY"Y205C0"
20 PALETB&H0,13,RND(13)+16,33,2:PLAYMID$("CDEFGAB",RND(6)+1,1):IFSTRIG(0)<>1THEN
20
30 CLS:LOCATE10,10:PRINT"WORLD"W0+1:PLAY"C1DEFEDC:C1DEFEDC":FORZ=0TO7:DEFSPRITEZ
,(Z/2,1,0,-(Z=6),0)="":NEXT:POKE&H688,92,153,162,155,147,146,145,144,112,113,114
,115,112,113,114,115,113,112,115,114,180,181,182,183:SPRITEON:CGSET1,0
40 VIEW:PALETS&H1,13,7,7,7:PALETS&H2,13,48,48,48:E=232:F=8:A=104:B=56:C=A:D=152:
K=E:S=120:T=E:P=1:Q=0:R=0:W0=W0+1:HP=HP+W0*15:LOCATE1,22:PRINT"WORLD"W0" m6 HP "
RIGHT$(" "+STR$(HP),2)" m6"U/10"KM":READKM,SP,PL:DATA50,8,2,130,12,9,240,16,0,38
0,18,3
50 POKE&H4015,15:POKE&H400C,29,148,27,233:S=S-16-(S=8)*224:SPRITE4,S,50:T=T-16-(
T=8)*224:SPRITE5,T,100:FORY=0TO6:W=STICK(0):X=STRIG(0):F=F+((W=8ANDF>8)-(W=4ANDF
<200))*16:SPRITE3,E,F
60 IFX=8ANDG=0G=1:I=F:POKE&H400C,142,26,30,65
70 IFX=4ANDH=0H=1:J=F:POKE&H4001,139,97,219,56
80 IFG=1A=A+16:B=B+(I-B)/((E-A)/16)
90 IFH=1C=C+16:D=D+(J-D)/((E-C)/16)
100 IFA>208G=0:A=104:B=56
110 IFC>208H=0:C=104:D=152
120 SPRITE6,A,B:SPRITE2,C,D:IFW0>2SWAPK,M:SWAPL,N:SWAPO,P:SWAPQ,R
130 IFQ=1GOTO150
140 V=ABS(RND(3)*3-1)*4+144:POKE&H680+0*4,V,V+1,V+2,V+3:L=RND(17)*8+32:K=E:PALET
S&H0,PL,48,RND(60),RND(60):Q=1
150 K=K-SP:SPRITE0,K,L
160 IFG=1ANDABS(K-A)<32ANDABS(L-B)<16POKE&H4001,202,112,1,137:SPRITE7,K,L:SPRITE
0:Q=0
170 IFH=1ANDABS(K-C)<32ANDABS(L-D)<16POKE&H4001,202,112,1,137:SPRITE7,K,L:SPRITE
0:Q=0
180 IFSCR$(K/8-2,L/8-3)="m6"POKE&H400C,1,1,1,1:HP=HP-1:SPRITE0:SPRITE7,K,L:Q=0:L
OCATE13,22:PRINTHP" ":IFHP=0GOTO240
190 U=U+1:IFU MOD100=0LOCATE18,22:PRINTU/10"KM":HP=HP+(W0=3):IFU=KM*10GOTO210
200 NEXT:GOTO50
210 LOCATE16,5:PRINT"CLEAR!":PLAY"O3G7C1DEF":IFW0<4GOTO30
220 CLS:LOCATE10,5:PRINT"HAPPY END!!":SPRITEOFF
230 PLAY"Y203G7E6F3G7CD3EFGF5E":PLAY"D9:Y202F3EFGFEDC":PLAY"E3FGAG5GO4C7O3GF5ED6
C3":PLAY"C9:RCR01GRARB":GOTO230
240 LOCATE16,5:PRINT"GAME OVER!":LOCATE16,10:PRINT"PUSH START!":PLAY"G1:B1":IFST
RIG(0)<>1GOTO240
250 RUN
```

★ポ○リス○ットのＣＭをドラゴンスピリットとまちがえたのはぼくだけではないはずだ。(神奈川県小田原市・森　孝史14才)……【影：疲れることはきらいだが，たとえ重くてもあの鳥になってみたい。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

DANGER ZONE
デンジャー　ゾーン

I.M.O.



★ストーリー

宇宙の平和を守ることが使命のOPU－OPUは，黒の星に占領された緑の星を助けるべく緑の星へと向かったのでした。

★操作方法

✚ボタンでOPU－OPUを操り（8方向），ⒶまたはⒷボタンでミサイル発射です。

★遊びかた

OPU－OPUを操って，敵の前線基地四つ（残り数は下に表示）をやっつければラウンド・クリアです。ラウンドが進むごとに基地の耐久力が増えていきます。

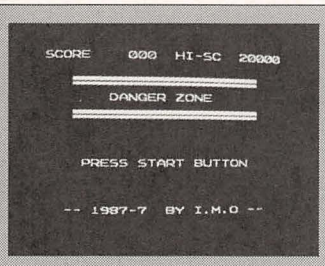
★その他いろいろ

BGグラフィックは不要です。背景がおかしいときはBGグラフィックの画面にして画面をクリアしてからRUNしてください。

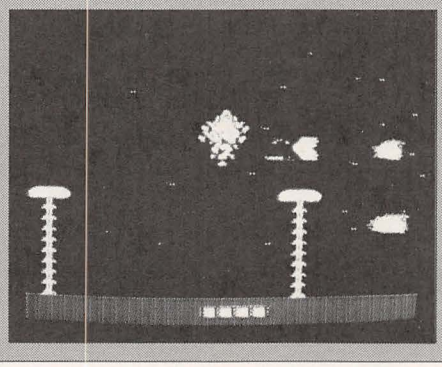
10面クリアするとエンディング・デモがあって終わりです。

CHECKER FLAG

編：ファンタジーゾーンを意識したゲームですね。
Dr.D：まあまあのデキだな。
影：買い物できないのが残念だな。
Dr.D：ファミコンはメモリが少ないから，ぜいたくを言ってはいかん。とはいえ，やっぱりさびしいな。
編：メモリがまだ少し残っているようですから，みんなで付け加えてみるといいですね。
Dr.D：かなり苦しいがな。



◀〈写真1〉タイトル画面。スタート・ボタンを押してスタート



▶〈写真2〉宇宙の平和を守るOPU－OPU。シューティング・ゲームだ

ファミリーBASIC ワンポイント・アドバイス

BASICでプログラムを実行しているとき，カーソルが見えなくなったり，コンピュータが，今どのような状態にあるかがわからなくなった場合，つぎの操作をしてみましょう。

①[STOP]キーを押す
②[CTR]＋[D]キーを押す
③[SHIFT]＋[CLR HOME]キーを押す

この操作で何も表示されていない画面左上に，カーソルが点滅している状態にもどります。もし，画面がこの状態にもどらない場合はコンピュータがコントロール不可能な状態になっています（暴走している）。この場合，電源を切って，再度電源を入れ直しましょう。POKE命令やCALL命令を使ったプログラム中で誤りがあった場合に発生することがあります。



★ゲーム・コメディその①：覇邪の封印のパロディ！「馬車のふうりん」だっ！（北海道札幌市・BYくん12才）
……【影：その②，農林省推せんアメリカ輸入米「ウルチ米Ⅳ」。キミも食べれば聖者になれる！】

DANGER ZONEのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,2:CLS:SCREEN0,1
20 DEFSPRITE0,(0,1,1,0,0)="ｷﾞｺﾞｹﾞｸﾞ":DEFSPRITE1,(0,1,1,1,0)="ｺﾞｷﾞｸﾞｹﾞ":HI=200
30 FORU=2TO5:DEFSPRITEU,(0,1,1,0,0)="":NEXT:POKE&H688,225,160,150,159,225,150,22
5,146,161,225,158,151,151,225,147,225
40 IFSCR$(0,23)<>" "THEN80
50 C$=CHR$(255):FORJ=24TO26:FORI=0TO31:POKE&H48,I,J:PRINTC$:NEXT:NEXT:POKE&H48,3
0,23:PRINTC$;C$
60 FORI=0TO20:LOCATERND(27),RND(18):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT
70 FORU=0TO1:X=RND(13)+1:Y=RND(6)+10:FORG=Y+1TO22:POKE&H48,X*(U+1)+1,G:PRINTCHR$
(212):NEXT:POKE&H48,X*(U+1),Y:PRINTCHR$(216);CHR$(217);CHR$(218):NEXT
80 SCREEN0:D=2:F=16:LE=3:L=3:TL=4:RO=1
90 CLS:FORI=4TO23:LOCATEI,3:PRINTCHR$(197):LOCATEI,7:PRINTCHR$(197):NEXT:GOSUB51
0
100 LOCATE8,5:PRINT"DANGER ZONE":LOCATE5,13:PRINT"PRESS START BUTTON":LOCATE3,19
:PRINT"-- 1987-7  BY I.M.O --"
110 PALETB 0,47,48,D,D:D=D+F:IFD<4ORD>54THENF=F*-1:D=D+F
120 FORU=0TO30:IFSTRIG(0)<>1THENNEXT:GOTO110
130 PALETB 0,47,34,58,26:SC=0
140 L=L+4:FORU=0TO3:POKE&H450+U,L:NEXT:POKE&H4015,15:A1=RND(150):B1=RND(150)
150 M=130:CLS:GOSUB510:FORU=0TO7:SPRITEU:CANU:NEXT:LOCATE9,8:PRINT"GET READY!":L
OCATE10,11:PRINT"ROUND";RO::LOCATE10,13:PRINT"LEFT ";LE:PAUSE150:VIEW:GOSUB650
160 X=120:JI=0:W=0:E=1:I=0:Q=2:YY=120:A=7:Y=120:P=0
170 S=STICK(0):IFS MOD4=0THENX=X+1+(Q MOD2=1)*2:GOTO190
180 W=-(S MOD2=1):E=-(W=0):Q=S
190 X=X+(((S-1)MOD4=1)-(S MOD4=1))*5:Y=Y+((S)7ANDY)16)-(S)3ANDS(7ANDY(198))*6:IF
X(60ORX)180THENX=60-(X)180)*120
200 II=(((Q-1)MOD4=1)-(Q MOD4=1))*(2-(S)0ANDS<>4ANDS<>8)*4):SPRITEW,X,Y:SPRITEE
210 H=7+(H=7):IFMOVE(H)THENIFXPOS(H))225ORXPOS(H)(24THENCANH
220 IFSTRIG(0)>3ANDMOVE(H)=0THENDEFMOVE(H)=SPRITE(7,7+(W=1)*4,1,127,1,1):POSITIO
NH,X,Y+1:MOVEH
230 I=I+II:JI=JI-II:YY=YY+A:IFJI(0ORJI>230THENJI=-(JI(0)*2300
240 IFI>254ORI(0THENI=-(I(0)*254
250 M=M+1+(M)191)*63:POKE&H4000,214,120,0,144,120,M,M,M:POKE&H2005,I:POKE&H2005,
1
260 IFYY(160RYY>176THENA=A*-1
270 IFJI>A1 ANDJI(232+A1 THENGG=A1:V=0:GOTO330
280 IFJI>450+B1 ANDJI(682+B1 THENGG=450+B1:V=1:GOTO330
290 IFJI>1006+A1 ANDJI(1239+A1 THENGG=1006+A1:V=2:GOTO330
300 IFJI>1600+B1 ANDJI(1832+B1 THENGG=1600+B1:V=3:GOTO330
310 SPRITE2:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5:IFMOVE(0)=0THENCAN0,1,2,3
320 GOTO380
330 IFPEEK(&H450+V)=0THEN310
340 X2=JI-GG:SPRITE2,X2,YY:SPRITE3,X2,YY+16:SPRITE4,X2+15,YY:SPRITE5,X2+15,YY+16
350 IFABS(X2-XPOS(6)+9)(22ANDABS(YY-YPOS(6)+9)(22ANDMOVE(6)THENCAN6:GOSUB450
360 IFABS(X2-XPOS(7)+9)(22ANDABS(YY-YPOS(7)+9)(22ANDMOVE(7)THENCAN7:GOSUB450
370 IFABS(X2-X+9)(20ANDABS(YY-Y+9)(20THEN520
380 BR=5+(BR=5):IFMOVE(BR)=0THEN430
390 IFVCT(BR))0ANDABS(X-XPOS(BR))(15ANDABS(Y-YPOS(BR))(15THEN520
400 CR=CRASH(4):IFVCT(4))0ANDCR)5THENCANCR:BX=XPOS(4):BY=YPOS(4):BR=4:GOSUB640
410 CD=CRASH(5):IFVCT(5))0ANDCD)5THENCANCD:BX=XPOS(5):BY=YPOS(5):BR=5:GOSUB640
420 GOTO170
430 RR=RND(160)+30:AR=RND(10):DEFMOVE(BR)=SPRITE(15+(RO)3)*12-(RO)7)*6,7+(AR(5)*
4,1-(RND(3)=0),125,1,0):IFRND(10))3THENRR=Y
440 POSITIONBR,-(AR)2)*250,RR:MOVEBR:GOTO390
450 POKE&H450+V,PEEK(&H450+V)-1
460 IFPEEK(&H450+V))0THENPOKE&H400C,222,239,121,120:RETURN370
470 SC=SC+10:X3=X2+4:Y3=YY+4:GOSUB660:SPRITE2:SPRITE3:SPRITE4:SPRITE5:POKE&H400C
,200,139,11,12:TL=TL-1:POKE&H4000,0:GOSUB650:IFTL)0THENRETURN370
480 POKE&H4015,15:POKE&H400C,200,139,11,12:POKE&H4000,0:POKE&H4004,0:GOSUB650:IF
TL)0THENRETURN370
490 CUT4,5,6,7:SPRITE6:IFRO)9THEN560
500 LOCATE8,10:PRINT"ROUND CLEAR!":RO=RO+1:TL=4:PAUSE300:GOTO140
510 LOCATE1,0:PRINT"SCORE  ";:PRINTRIGHT$("  "+STR$(SC),3)+"00":LOCATE15,0:PRINT
"HI-SC  ";:PRINTRIGHT$("  "+STR$(HI),3)+"00":RETURN
520 X3=X:Y3=Y:GOSUB660:POKE&H400C,200,139,155,255:LE=LE-1:SPRITEW
530 POKE&H4000,0:POKE&H4004,0:CUT4,5,6,7:IFMOVE(0)THEN530
540 IFLE(1THEN620
550 PAUSE200:CAN0,1,2,3:GOTO150
560 PAUSE300:FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT
570 CLS:FORI=224TO164STEP-1:PAUSE1:SPRITE0,I,100:NEXT
590 FORI=1TO2:READA$:LOCATE-(I=1)*7,7:PRINTA$:PAUSE300:CLS:NEXT
600 CLS:FORI=164TO0STEP-2:PAUSE1:SPRITE0,I,100:NEXT
610 SPRITE0:CAN0:PAUSE100:A$="ﾂﾂﾂｸ":FORI=1TO3:LOCATE6+I*4,7:PRINTMID$(A$,I,1):PA
USE100:NEXT:PAUSE200
620 CUT4,5,6,7:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":PAUSE300:FORU=0TO7:SPRITEU:CANU:NEXT
:IFSC)HI THENHI=SC
630 GOTO80
640 SC=SC+1:POKE&H400C,200,130,12,15:DEFMOVE(BR)=SPRITE(10,0,2,8,0,2):POSITIONBR
,BX,BY:MOVEBR:RETURN170
650 SPRITE6:FORU=0TOTL-1:POKE&H260+U*4,220,215,1,110+U*10:NEXT:RETURN
660 FORZ=0TO3:DEFMOVE(Z)=SPRITE(10,Z*2+2,1,20,0,1):POSITIONZ,X3,Y3:MOVEZ:NEXT:RE
TURN
670 DATACONGRATULATION,LET'S GO ANOTHER DANGER ZONE
```

★影さん！なぜ編集長の座を譲ったのですか……？（愛知県名古屋市・**小林典聖15.7才**）……**【影**：編集長のいすは，しりが痛くて座りにくいからさ。**編集長**：私は君の行動を見てると頭が痛いよ。**】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

続・奇怪怪怪



遠藤　高志

Story

たいへんだー！　七福神を助けたまではよかったけれど，妖怪の子供たちが復讐（ふくしゅう）にきちゃった。お札でおいはらっちゃえ!!……でも，なんかかわいそうなことしちゃったな…。

と，いうわけで，前作（８月号）の続きです。横から見たアクション・ゲームで，午前６時まで，神社を守るのが目的です。

遊びかた

つぎのような敵がでてきます。

●**豆太（まめた）**…地面を左右に動いています。とてもしんぼう強いので倒せません。

●**電蔵（でんぞう）**…ずるいやつで，上空から雷で攻撃してきます。倒せません。

●**仙矢（せんや）**…ふらふらと妖力で空を舞います。こいつを11＋面数以上倒すとボスがきます。

●**魔双王（まぬおう）**…ボスです。たぬきの妖怪だが，左右をざるで守り，火の玉に乗って飛びまわり……

●**魂吉（こんきち）**を操ります。数発で倒せます。

ボスを倒すと，神様がほめてくれて，面クリアです。６面まであります。敵にぶつかると１人失い，０人になるとゲーム・オーバーです。ジャンプをうまく使って敵をよけてください。なお，ボスは５面からジャンプが小さくなるので注意！

操作方法

＋字ボタンで左右，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンでお札を投げます（右にしか投げられません）。

改造のアドバイス・作ったとき苦労した点

20行のLやGを増やすといいでしょう。

前作がなかなか好評だったようなので，作ってみました。前作ではほとんどMOVEに頼っていたのに対して，今回はボス以外，すべてスプライトで作ってみました。エンディングもなかなかのものでしょう。そのときにでてくるパスワードは覚えておいてください。何かいいことあるかも…。

※**参考**…「中学生の器楽」（教育芸術社）の「大脱走マーチ」の一部

プログラム入力上の注意

リスト中のｍ５，ｍ６はキャラクタ・テーブルBの各キャラクタが入ります。

《第１表》変数表

X，Y……自分の座標
M，N……豆太・ボスの動き
M０，Ｎ０…仙矢・ボスの座標
M１，Ｎ１…雷の座標
M２……電蔵の座標
V，ＶＶ……自分のスプライト番号
P，Q……お札の座標
J，ＪＪ……ジャンプについて
O……お札について
L……自分の数
G……面数
Z……敵のダメージ
Ａ$……雑用
A……０のこと，B……１のこと
S……コントローラ
R……ボスについて

《第２表》プログラムのしくみ

10行～ 90行	初期設定
100行～150行	ラウンド・スタート！
160行～240行	メイン・ルーチン
250行～340行	敵の動き
350行～460行	ボスの動き
470行～520行	ラウンド・クリア
530行～610行	ゲーム・オーバー 表示・効果音
620行～730行	エンディング

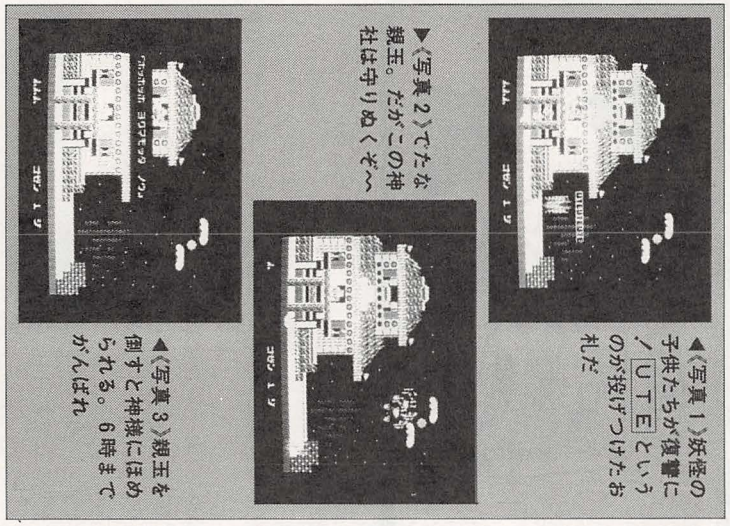
Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		G62		G52								G52		G52						I00	I10	I20						
1						E42	E42	E62	E42								G50					B13	C13				G52		G62
2				G02	G22	G42	G42	G42	G42	G22	G12											B43	D03						
3		F72	G02	G22	G42	G42	G42	G42	G42	G42	G32	G12	F72										I00	I10	I20			
4		A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62								G50							
5	G62		D52	D42	M72	D52			D72	M72	D42	D72	G62						G50									
6			D52	D42	M72	B32	F42	F62	C52	M72	D42	D72		G62							G50							G60
7	G02	G22	D52	H12	H12	H12	H12	H12	H12	H12	H12	D72	G32	G12		G52									G60			
8	G22	G22	G22	G22	G42	G42	L32	L72	G42	G42	G32	G32	G32	G32	G12						G50							
9	G22	G22	G22	G22	G42	L32	L32	L72	L72	G42	G32	G32	G32	G32	G32	G12	F72		G62							G52		
10	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62	A62				H32		G52		G62			
11	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42	D42						H32	H32	H32				G62		
12	D52	C72	C72	M72	M62	M52	M12	M32	M52	M62	M72	G72	C72	D72						H32	H32	H32	H32	H32		G62		
13	D52	C72	H42	M72	M62	M52	M22	M42	M52	M62	M72	H42	C72	D72		G62		G62			H32	H32	G62	H32		G52	G52	
14	D52	C72	E52	E52	H62	H62	H62	H62	H62	H62	E52	E52	C72	D72						H32	H32	H32	H32	H32	H32		G62	
15	D52	C72	C72	E52	E22	H52	E52	E52	H52	E22	E52	C72	C72	D72		G62				H32	H32		H32					
16	F52	F52	F52	E22	E42	H52	H62	H62	H52	E42	E22	F52	F52	F52	F52	G22		G52			H32		G52		F32	F32	F32	
17	G22	G22	G22	E22	E42	H52	E42	E42	H52	E42	E22	G32	G22	G22	G22	G22	E42	E42	E42	E42	E42	E42	E42	E42	F32	F32	F32	F32
18	G22	G22	G22	E22	M72	H52	M72	M72	H52	M72	E22	G22	G22	G22	G22	G22	G22	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	M62	F32	F32	F32
19	M52	M52	M52	M52	M52	H52	M52	M52	H52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	M52	F32	F32
20	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72	M72

《第１図》続・奇怪怪怪のＢＧグラフィック

★ＢＭスーパークイズの賞品が当たった。出題者の影さんをはじめ，みなさんに感謝！今度，萩の月でも送るかな。（宮城県仙台市・**柳原憲司15才**）……**【編：ダイエット中の見城先生は，６個で十分だそうですよ。】**

続・奇怪怪怪のプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITEON:A=&HO:B=&H1
20 CGSET,2:L=3:G=B
30 POKE&H4015,&HF
40 PALETB 3,A,39,39,39:PALETS A,14,54,48,14
50 '
60 VIEW:LOCATE14,5:PRINT"*ﾄﾞﾗｸ ｷｶｲｶｲｶｲ｣*":LOCATE16,7:PRINT"ｽﾀｰﾄ ﾖ ｵｼﾃ!":GOSUB580
:RESTORE60:FORI=A TO4:READA$:LOCATE16,9+I:PRINTA$:NEXT:DATA"mSmSmSmSmS mSmSmSmS"
,"  mS   mS","  mS   mSmSmSmS","  mS   mS","  mS mS mSmSmSmS"
70 FORI=A TO3:DEFSPRITE I,(-(I=B)*3,B,A,-(I>B),A)="":NEXT:POKE&H680,247,248,225,
225,24,25,26,27,29,28,31,30,37,36,39,38
80 PALETB 2,A,RND(200),48,A:PAUSE10:ONSTRIG(A) GOTO90:GOTO80
90 GOSUB590:PAUSE70:PALETB 2,A,16,48,A
100 DEFSPRITE4,(2,B,A,A,A)="¥」^_":DEFSPRITE5,(3,B,A,A,A)="<=>?"DEFSPRITE6,(B,B,A
,A,A)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27):DEFSPRITE7,(A,B,A,A,A)=CHR$(180)+CHR$(
181)+CHR$(182)+CHR$(183)
110 IFG=7THEN630
120 CLS:LOCATE10,10:PRINT"STAGE "G" ":PLAY"T101M0V15Y0":PLAY"C3D3E3F3E3D3C3D9":P
AUSE30:Z=A
130 PALETB A,14+(G>4)*14,48,33,2:FILTER8-G
140 X=50:Y=172:J=A:JJ=A:V=2:VV=3:O=A:P=A:Q=A:M=200:N=-8:MO=MO:NO=A:M1=220:N1=A:M
2=M:R=A
150 VIEW:GOSUB580
160 'mémémé MAIN mémémé
170 POKE&H4015,15:PALETS B,A,54,22,7
180 S=STICK(A):X=X-(S=B)*4+(S=2)*4:X=X-(X<B)*4+(X>200)*4
190 S=STRIG(A):IFS=4ANDO=A O=B:P=X-4:Q=Y:GOSUB590
200 P=P-(O=B)*16:P=-(P<230)*P:O=-(P>A):Q=-(O=B)*Q:SPRITEA,P,Q
210 IFS=BANDJ=A JJ=-16:J=B
220 JJ=JJ-(J=B)*2:J=-(J=B ANDJJ<16):JJ=-(J=B)*JJ:Y=Y+JJ
230 SWAPV,VV:SPRITEV,X,Y:SPRITEVV
240 ONR GOTO390
250 'mémémé ﾃｷ mémémé
260 PALETS&H2,A,48,18,22
270 M=M+N:SPRITE4,M,172:N=N+(M<16ORM>230)*N*2
280 MO=MO-8:NO=NO-((NO(Y)-(NO)Y))*(4-(G>3)*2):MO=MO-(MO<16)*230:SPRITE5,MO,NO
290 M2=M2-(M2<X ANDRND(2)=A)*G+(M2>X ANDRND(2)=A)*G:SPRITE6,M2,20:IFN1>172 M1=M2
:N1=20:GOSUB600
300 N1=N1+16:SPRITE7,M1,N1
310 IFABS(M-P)<16ANDO=172PALETS 2,A,48,21,18:O=A:P=A:Q=A:GOSUB600
320 IFABS(MO-P)<16ANDABS(NO-Q)<16 MO=230:O=A:P=A:Q=A:GOSUB610:Z=Z+B:IFZ>G+10THEN
360
330 IFABS(X-M)<12ANDABS(Y-172)<12ORABS(X-MO)<10ANDABS(Y-NO)<10ORABS(X-M1)<12ANDA
BS(Y-N1)<12THEN540
340 GOTO170
350 'mémémé ﾎﾟｽ mémémé
360 R=B:Z=A:FORI=A TO70:M=M-(M<230)*4:M2=M2+(M2>16)*4:SPRITE4,M,172:SPRITE6,M2,2
0:PLAY"T101#DO":NEXT:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7
370 PLAY"T201CODOEOG7:T2V15O1#DHF7":DEFSPRITE4,(B,B,A,A,A)="ｿﾞ¥ﾁﾞｻ":DEFSPRITE5,(
B,B,A,A,A)="ｯﾀﾞｼﾞ":DEFSPRITE6,(B,B,A,B,A)="ﾆﾅﾈﾈ":DEFSPRITE7,(B,B,A,A,A)="ﾅﾆﾇﾈ"
380 MO=230:NO=164:M1=-8:M=A:N=A
390 MO=MO+M1:NO=NO+N:IFMO>230ORMO<16M1=-M1
400 IFM=A M=B:N=-24-(G>4)*6
410 N=N-(M=B)*2:IFN=24+(G>4)*6 M=A:N=A
420 IFMOVE(A)=A ORYPOS(A)>172DEFMOVE(A)=SPRITE(3,5,B,70,A,3):POSITIONA,MO,NO:MOV
EA:GOSUB600
430 IFABS(MO-P)<32ANDABS(NO-Q)<32PALETS B,A,56,56,56:Z=Z+B:GOSUB610:O=A:P=A:Q=A:
IFZ>G+10THEN470
440 IFABS(MO-X)<16ANDABS(NO+8-Y)<16 THEN540
450 IFABS(XPOS(A)-X)<12ANDABS(YPOS(A)-Y)<12THEN540
460 SPRITE4,MO-8,NO-8:SPRITE5,MO+8,NO-8:SPRITE6,MO-8,NO+6:SPRITE7,MO+8,NO+6:GOTO
170
470 'mémémé CLEAR!  mémémé
480 SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7:FORI=A TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+B,B,50,A,B
):POSITIONI,MO,NO:MOVEI:GOSUB610:NEXT:PAUSE150:CANA:CANB:CAN2:CAN3:CAN4:CAN5:CAN
6:CAN7
490 SPRITEA:SPRITEV:SPRITEB,64,64
500 LOCATEA,7:PRINT"                    ":LOCATEA,8:PRINT"ﾄｯﾎｯﾎ ﾖｸﾏﾓｯﾀ ﾉｳﾘ":LOCATE
A,9:PRINT"                    ":PLAY"T303D0E3AF0#F:T303R1D0E3A#F#F0"
```



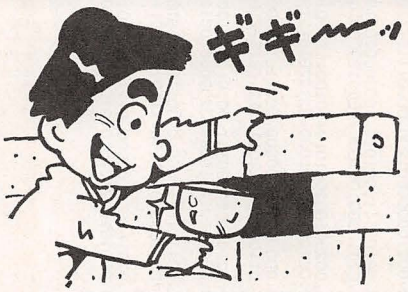
KEY1，CHR$(253)□…m 5
KEY2，CHR$(254)□…m 6
と定義し，その位置でF1 F2キーで入力してください。

```
510 IFG=2OR G=4 PAUSE50:LOCATEA,8:PRINT"ｲﾉﾁ ヲ ﾋﾄﾂ ｻｽﾞｹﾖｳ!」":L=L+B:GOSUB580:PLAY
"T303AGAGAGAGAO4C7"
520 G=G+B:PAUSE150:SPRITEB:GOTO100
530 'mémémé ｱﾍﾟｼ! mémémé
540 L=L-B:GOSUB580:DEFMOVE(A)=SPRITE(B,A,B,100,A,A):POSITIONA,X,Y-4:SPRITEV:MOVE
A
550 PLAY"T1O2C2D2#C2#D2E6:T1O1V8C8:"
560 PAUSE100:CANA:IFL>A ONR+B GOTO130,380
570 CLS:SPRITEOFF:LOCATE9,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"O3T2V15:O3T2V10":PLAY"#E2E2#G
3G7:R1#F2#F2F7O1R3D2D2D2":PAUSE100:FILTERA:RUN
580 LOCATE3,22:PRINTLEFT$(CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212)+CHR$(212),L)"
":LOCATE13,22:PRINT"ｺﾟｾﾝ"G" ｼﾞ ":RETURN
590 POKE&H4000,&H96,&H9A,&H96,&H9A:RETURN
600 POKE&H400C,153,28,153,28:RETURN
610 POKE&H4004,132,169,132,169:RETURN
620 'mémémé ｴﾝﾃﾞﾝﾌﾟ! mémémé
630 FILTERA:CLS:PAUSE70:VIEW
640 FORI=A TO30:PALETB A,RND(200),48,33,2:PAUSE5:NEXT:PALETB A,33,48,33,2:DEFMOV
E(A)=SPRITE(B,B,B,6,A,A):POSITIONA,170,186:MOVEA:PLAY"T303C3D3E3F7":PALETS B,A,5
4,22,7
650 LOCATE15,5:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳｺﾞｻﾞｲﾏｽ!":LOCATE16,7:PRINT"ﾖ ｶﾞｱﾏｼﾀ!":PAUSE300:CLS:C
ANA:PALETB A,14,48,33,2:LOCATE9,1:PRINT"***ﾋﾄｺﾄ***":PAUSE70:FORI=A TO5
660 IFI=A ORI=2ORI=4SPRITE6-I/2,50,60+I*24:GOSUB700
670 IFI=B ORI=3 ORI=5 READA$:FORJ=B TOLEN(A$):LOCATE 7+J,2+I*3:PRINT CHR$(ASC(MI
D$(A$,J,B))+10):PLAY"O3G0EO":NEXT:PAUSE20:ONB-(I>B)GOSUB710,720
680 NEXT:SPRITEOFF:CLS
690 LOCATE5,5:PRINT"*** THE END ***":LOCATE5,10:PRINT"ﾊﾟｽﾜｰﾄﾞ.....｢";PEEK(&H4000
):CHR$(70+G);CHR$(33);" 」":PAUSE200:GOTO570
700 PLAY"T3M1Y203V10":PLAY"G3O4C3R8":PLAY"O3G3O4E4D1C3O3A3":RETURN
710 PLAY"O4D3D5C3O3B4O4C1":PLAY"O3B3A3G3E3R8":RETURN
720 PLAY"O4D3D5C3O3B3G5O4D3C8":RETURN
730 DATA "O#¥ｲｳ#ﾋﾞｿﾞﾔﾅZ^S","OﾄﾑｼﾞｲｷｱH｢ｳｿX^ﾆ$$$S","OYH₹$ZコH#ﾚH₹S"
```

★私はドラスピで，ドクロを三つ取ると最強になると友達に言われ，けんめいに取っていた大バカ者です。（埼玉県飯能市・三好裕也15才）……【影：10個取ると，ドラゴンが自分でたまごを生むって知ってた？これ◎／】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

WAINAR（ワイナー）

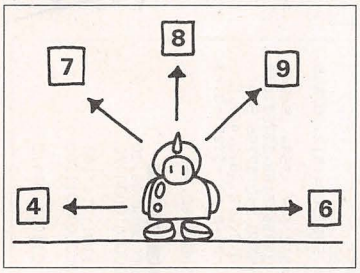


PET

▶すとおりい

これでも僕は冒険家である。今日は，数ある冒険のうちの一つを話そう。

僕がまだ若いころ，サファイヤの涙という宝石を探していたときの話だ。僕はロイという小さな町をおとずれた。そのときワイナーという貴族……じつは，貴族ではなかったのだが……に招待されて，彼の城に行ったんだ。僕は外見にまどわされて気をゆるしてしまったんだ。ワインに薬をもられて……僕が気が付くとワイナー氏と僕の持ち物がなくなっていて…。そのとき，僕はこう思ったんだ。"ワイナー氏がいなくなった。つまり，WAINAR氏からIがなくなった。WANAR……しまった。ワナだったのか"

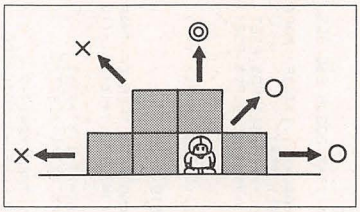


《第1図》ゲームの説明①

▶使用方法

（賞味期間は3日なので，お早めに）

今日は，PETです。つまらないギャグをとばしてすみません。さっそく使いかたです。まず**第1図**を見てください。これでわかった人は天才です。もちろん下にレンガがなければ落っこちます。

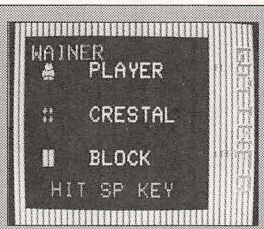


《第2図》ゲームの説明②

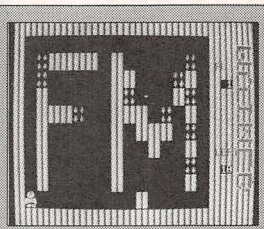
第1図ではわからないというそこのあなた！**第2図**を見てください。えーっとまあ普通のことですが，レンガは一つなら押せます。ここで，注意してほしいのは上へ行くときです。なんとレンガ一つなら，通りぬけてしまうのです。なぜかというとレンガをよじ登るという設定だからです。しかし，こいつは根性がないのでレンガ二つ以上になると登れません。まあ，これぐらいでわかるでしょう。

▶最後に

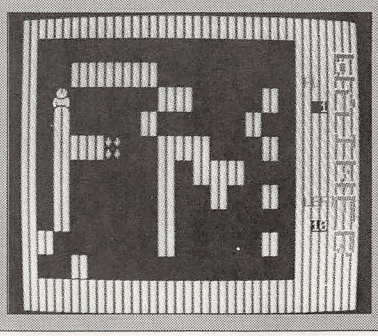
これは，テスト中の土曜に，電話でおーい！木原，明日までに一つゲームを作っておくから明日遊びにこいよー。という，なさけない一言で作りました。9面は，とくにむずかしいです。最後にすべての音楽を作ってくれた木原くんことはとぽっぽ氏，ありがとう。



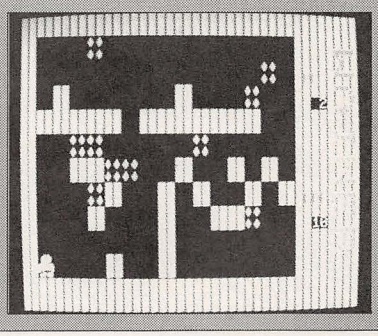
◀《写真1》タイトル画面。一番上のキャラが自分だ!!



◀《写真2》ゲーム・スタート!!クリスタルを取ろう！



◀《写真3》これが最後のクリスタル!!これを取ればクリア

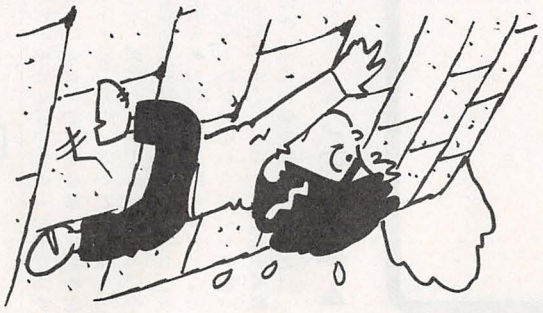


◀《写真4》これは2面です。じっくり考えよう

★僕は，いつもテレビにむかって「ぜってーか」と連発しているのである！「ぜってーか」(岡山県高梁市・**アホ13才**)……【**編**：そう言えば影さんも女子大生交際図巻をやりながらブツブツ何か言ってましたよ。】

WAINARのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 40,25:CLS:DIM BL%(96),PL%(96),FO%(96),MAP(14,9)
20 RESTORE 410:FOR I=0 TO 24:READ BL%(I):NEXT I
30 PLAY "T60S3M10000 L4O4CFCA#A8G8AFCO3A#8A8A#O4DA#A8G8AA#G"
40 FOR Y=0 TO24:FOR X=0 TO39:PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+15,Y*8+7),BL%,PSET:NEXT X,Y
50 GET@A(0,0)-(31,15),BL%,G:GOSUB 860:SYMBOL(630,20),"WAINER",3,6,7,3
60 SYMBOL(630,21),"WAINER",3,6,2,3:SYMBOL(528,40),"FL",2,1,0
70 SYMBOL(530,40),"FL",2,1,4:SYMBOL(528,120),"LEFT",2,1,0
80 SYMBOL(530,120),"LEFT",2,1,4:RESTORE 420:FOR I=0 TO 96:READ PL%(I):NEXT I
90 RESTORE 440:FOR I=0 TO 24:READ FO%(I):NEXT I
100 SYMBOL(48,24),"WAINER",4,2,7
110 SYMBOL(48,24),"WAINER",4,2,7:SYMBOL(50,24),"WAINER",4,2,2
120 FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 1:PUT@A(X*16+80,Y*8+80)-(X*16+95,Y*8+87),FO%,PSET:NE
XT X,Y
130 GET@A(80,80)-(111,95),FO%,G:PUT@A(80,40)-(111,55),PL%,PSET
140 PUT@A(80,120)-(111,135),BL%,PSET:SYMBOL(200,40),"PLAYER",4,2,7
150 SYMBOL(200,80),"CRESTAL",4,2,7:SYMBOL(200,120),"BLOCK",4,2,7
160 SYMBOL(100,150),"HIT SP KEY",4,2,4
170 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 170
180 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN   PROGRAM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
190 FL=1:LE=10
200 IF LE=0 THEN 880
210 IF FL=11 THEN GOTO 900
220 PLAY "T120S3M2000O3L8GO4GF16ER8FC#16DO3A#16BGGR8F16G8V10"
230 ON FL GOSUB 760,770,780,790,800,810,820,830,840,850:XT=X:YT=Y:GOSUB 860:GOSU
B 870
240 FOR YY=0 TO 9:READ A$:FOR XX=0TO 14:MAP(XX,YY)=VAL(MID$(A$,XX+1,1)):IF  MAP(
XX,YY)=1 THEN PUT@A(XX*32+32,YY*16+16)-(XX*32+63,YY*16+31),BL%,PSET
250 IF  MAP(XX,YY)=2 THEN PUT@A(XX*32+32,YY*16+16)-(XX*32+63,YY*16+31),FO%,PSET
260 IF  MAP(XX,YY)=3 THEN PUT@A(XX*32+32,YY*16+16)-(XX*32+63,YY*16+31),PL%,PSET:
MAP(XX,YY)=0
270 NEXT XX,YY
280 I$=INKEY$:IF I$=""THEN IF Y=9 THEN 280 ELSE IF MAP(X,Y+1)<>0 AND MAP(X,Y+1)<
>2 THEN 280
290 PLAY"L32DE":IF Y<9 THEN IF MAP(X,Y+1)<>1 THEN YT=YT+1:GOTO 360
300 XT=XT+((I$="4")AND(X>0))-((I$="6")AND(X<14))
310 IF MAP(XT,Y)<>1 THEN 320 ELSE IF MAP(XT,Y)=1 AND XT<14 AND XT>0 THEN IF  MAP
(XT+XT-X,Y)=0 THEN MAP(XT,Y)=0:MAP(2*XT-X,Y)=1:PUT@A((2*XT-X)*32+32,Y*16+16)-((2
*XT-X)*32+63,Y*16+31),BL%,PSET ELSE XT=X ELSE XT=X
320 IF I$="7" AND X>0 AND Y>0 THEN IF MAP(X-1,Y-1)<>1 THEN XT=XT-1:YT=YT-1
330 IF I$="9" AND X<14 AND Y>0 THEN IF MAP(X+1,Y-1)<>1 THEN XT=XT+1:YT=YT-1
340 IF Y>0 THEN IF I$="8" AND MAP(X,Y-1)<>1 THEN YT=YT-1
350 IF Y>1 THEN IF I$="8" AND MAP(X,Y-1)=1 AND MAP(X,Y-2)<>1 THEN YT=YT-2
360 IF MAP(X,Y)=2 THEN MAP(X,Y)=0:CR=CR+1:IF CR=10 THEN CR=0:FL=FL+1:GOTO 200
370 IF I$="G" THEN LE=LE-1:CR=0:GOTO200
380 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CHR       DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
390 PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),PL%,XOR:X=XT:Y=YT
400 PUT@A(X*32+32,Y*16+16)-(X*32+63,Y*16+31),PL%,PSET:GOTO 280
410 DATA 24572,-20486,24572,-20486,24572,-20486,24572,-20486,512,1024,512,1024,5
12,1024,512,1024,8096,12112,8064,12128,8080,12096,8096,12112,0
420 DATA 0,0,60,-2048,508,-256,2044,-128,2023,-24704,999,-24832,319,-3584,15424,
2288,32767,-8,-3073,-196,-2049,-68,-3073,-196,30720,120,252,32256,8188,32752,818
8,32752,3,0,1,0,1,0,97,6144,231,-25600,231,-25600,63,-4096,15360,240,32256,504
430 DATA -4096,60,-4096,60,-4096,60,30720,120,252,32256,0,0,0,0,0,0,48,0,448,0,1
120,6144,743,-25600,999,-25600,63,-4096,15360,240,32480,504,-3648,60,-3328,60,-3
872,60,30720,120,252,32256,6144,48,8188,32752,0
440 DATA 0,768,1600,672,6816,3648,256,0,0,960,4080,16380,16380,4080,960,0,0,0,0,
896,896,0,0,0,0
450 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAP DATA [1-10]■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460 DATA 000000000000000,021111010000020,020000011000210,010000012000120
470 DATA 011120011102010,010000010111020,010000010010010,010000010000020
480 DATA 010000010000010,300000000100000
490 DATA 000200000000000,000000000000020,010000001000200,111110111111100
500 DATA 002200000200000,001122001001010,000210010100101,000100010011200
510 DATA 000000010000000,300010010000000
520 DATA 000000020000000,011110010000010,010201211200110,010011011101110
530 DATA 012122010101020,010011010010010,010201010000020,011100010000010
540 DATA 000010000000000,301010101010100
550 DATA 023000200000020,011000220000110,000001111100000,000010000010010
560 DATA 000100101001000,002100101001200,002100000001200,000011111110000
570 DATA 101111121111101,000000000000000
580 DATA 200000000000000,000002000200010,001011110001010,100100020110001
590 DATA 010002000000010,001000000010100,020100001001000,200012000010000
600 DATA 000001111111010,300100000000212
610 DATA 002000000030020,000000111110000,002001002001010,001001101001000
620 DATA 001001112111000,001001001001102,001001001011000,221220101010000
630 DATA 001000011000000,001000001000000
640 DATA 000132011110000,000010100000000,000010111100000,000110120000000
650 DATA 000001110000000,000000111100020,011001000112011,122110102210001
660 DATA 211001111111101,000001000200000
670 DATA 000011110000000,000100001000002,001020020100301,001010010100121
680 DATA 000100001010121,000011112100010,000010211010100,020000000011200
690 DATA 000011112100000,000000000000010
700 DATA 222222222200000,011111111101111,001111011000010,001100010101111
710 DATA 011110100100100,010100010111111,001100010100100,111011110011011
720 DATA 000010001010000,301010101110000
730 DATA 013101002101010,010101010101012,010102010102000,012101012101010
740 DATA 010121010101010,010101010101010,000101012101010,010100000200010
750 DATA 010101210101010,010100010010010
760 RESTORE 460:X=0:Y=9:RETURN
770 RESTORE 490:X=0:Y=9:RETURN
780 RESTORE 700:X=0:Y=9:RETURN
790 RESTORE 580:X=0:Y=9:RETURN
800 RESTORE 670:X=12:Y=2:RETURN
810 RESTORE 610:X=10:Y=0:RETURN
820 RESTORE 640:X=4:Y=0:RETURN
830 RESTORE 520:X=0:Y=9:RETURN
840 RESTORE 550:X=2:Y=0:RETURN
850 RESTORE 730:X=2:Y=0:RETURN
860 LINE@(32,16)-(512,176),PSET,0,BF:RETURN
870 LOCATE 34,7:PRINTUSING"##";FL:LOCATE 34,17:PRINTUSING"##";LE:RETURN
880 SYMBOL(64,80),"GAME OVER",6,3,2:PLAY "T120S3M3000L4O4CO3GA#BO4CRO3C2"
890 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 890 ELSE 190
900 SYMBOL(46,40),"CONGRATULATION!",4,2,4:SYMBOL(46,80),"PRESENT BY PET!",4,2,6
910 PLAY "V15t240O5L8EDEDEDEDER8FR8GR8ER8DCDCDCDCDR8ER8FR8DR8CO4BO5CO4BO5CO4BO5C
O4BO5CR8DR8ER8CR8","V12T240L4O3GO4CO3GO4CO3GO4CO3GO4CO3BGBGBGBGAFAFAFAF"
920 PLAY "DR8O4GR8BR8O5DR8GR8GR8GR8FR8","GDGDAFBG"
930 PLAY "t240O5L8EDEDEDEDER8FR8GR8ER8AGAGAGAGAR8BR8O6CR8DR8","O4CO3GO4CO3GO4CO3
GO4CO3GO4DO3AO4DO3AO4DO3AO4DO3A"
940 PLAY "ER8O5GR8O6CR8ER8DR8O5GR8BR8O6DR8O6CR8O3F#GGHAAHBO4CRO3CCCC","O4CCRRO3B
BRRO4CC"
950 GOTO 950
```



★僕はSplash Waveを口ずさむとき，いつも「ピンポ，ピンポ，ピンポ，ピンポ……」と歌ってしまう。(大阪府堺市・ＯＪＡＭ１１７才)……【影：そう言いたくなる君の気持ちもよくわかる／編：ひどいなー。】

FM7/77シリーズ(V3.0)用

ゴルフ
GOLF



森田健一

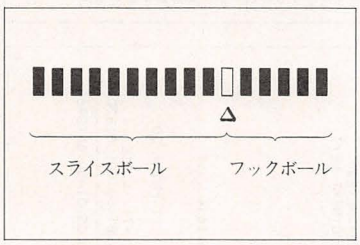
⊙内　容

ゴルフゲームす。

⊙遊びかた，操作方法

4，5，6でボールを打つ方向を決めて，2，8でクラブを選びます。方向とクラブを決めてスペース・キーを押すと，打力メータの「Δ」が左に動きます。打ちたい強さのところでスペース・キーを押すと「Δ」が右にもどってくるので，基準の白い線を目安にもう一度スペース・キーを押して，フック，スライスを打ちわけてください（ファミコンのゴルフをやったことがあればすぐにわかると思います）。

ボールがバンカー，池に落ちるとそれぞれ打球の飛距離は$\frac{1}{2}$，$\frac{1}{3}$になります（バンカー，池からはウッドは使えません）。



《第1図》メータのみかた

《第1表》変数表

X，Y	…ボールの座標
PO	…ボールの飛距離
FXX	…ボールの飛ぶ方向
T	…ボールの高さ
HA$(n)	…「OB」などのメッセージ
C$(n)	…クラブの名前
CK(n)	…クラブの飛距離
SH	…ショット数
TS	…トータル・スコア
WH，WF	…風の方向，強さ
KH	…グリーンの傾斜方向
ME$(n)	…「BIRDIE」などのメッセージ
O	…グリーン上かどうかのフラグ

ボールがグリーンにのると，画面右下の拡大したグリーンにボールが表示されるので，グリーンの傾斜を考えて，ホールインさせてください。一応18ホールあります。

⊙プログラムについて

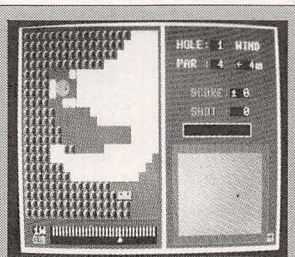
ホールデータの圧縮はくふうしたつもりです。マルチ・ステートメントが多くなり，見にくいプログラムになってしまいました。

⊙参考：ファミコンのゴルフ

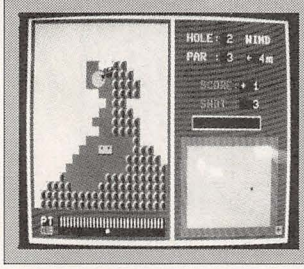
★　★



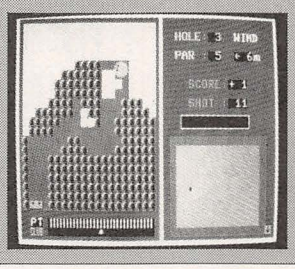
◀《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》さあ第1ホール!!いきなり池ごえだ!!



◀《写真3》第2ホールは，パー3のショートホール



◀《写真4》ホールは18まで！すべてちがいます

GOLFのプログラム・リスト

```
10 ' ■■■
```

```
210 DIM M$(102),H$(4):FOR I=0 TO 102:READ M$(I):NEXT
220 DATA 0001.0011.1111.1111.1100.1000.1100.1111.1111.0011.0001.0001.0011.0011
230 DATA 1000.1000.1100.1100.0000.0000.0000.1111.1111.1111.1111.0000.0000.0000
240 DATA 0000.2222.2222.2222.2222.0000.0000.0000.3333.3333.3333.3333.0000.0000
250 DATA 0000.0002.0022.2222.2220.2200.2000.2200.2220.2222.0022.0002.0000.0000
260 DATA 1111.1112.1122.2222.2211.2111.2111.2211.2222.1122.1112.1111.1111.0111
270 DATA 0311.0331.0000.0000.0000.1330.1130.1110.1111.1000.1000.1000.1000.1300
280 DATA 1300.0001.0001.0001.0001.0031.0031.0003.0003.3000.3000.0033.0000.0000
290 DATA 3300.0000.0003.0003.0000
300 ' HOLE DATA ------------------------------------------------------------
310 DATA 2121215629.2192292929.2114523129.2163282945.2121210525.06062208151841
320 DATA 2929292929.2929956529.2929466529.2945251064.5905002121.10062408111432
330 DATA 2929292929.2959214429.5902691065.7900050021.7921212121.15050508022054
340 DATA 2121212121.2102429821.2191292921.2114292961.2121652929.14062010061543
350 DATA 6429292929.2164292929.2102422959.2179303021.2121051821.13091506131734
360 DATA 2102565821.5629590508.2959210287.2921228521.4517191921.09031408061951
370 DATA 2945232121.2929277021.2949298521.6429451021.2105190021.07042010091741
380 DATA 2121652929.2136365229.2105254229.2105412929.2121652929.08062008091432
390 DATA 2929456821.2929102121.2929912121.2945102121.4510212121.12021610032054
400 DATA 2929292929.2945292929.2974522929.2961212165.2945250721.11042008101843
410 DATA 2121212121.6191072121.2929482121.2929461021.2929212121.07071203101432
420 DATA 7823226529.2121058929.2121024129.2121796429.2121180865.03030805142054
430 DATA 2929292959.6429295921.2117197221.2185212121.2125212121.14102108061843
440 DATA 2959645921.2961706821.5951292858.2105002121.2121212121.12061008091332
450 DATA 2929592121.2929982121.2959852121.5902250821.2114251021.10061810101942
460 DATA 2964292929.2995232959.5229452921.0543313121.2960180021.06060608101743
470 DATA 2929292929.2929453629.2945422829.2110642929.1485212929.14061006051841
480 DATA 2961082156.2929912129.2929446229.2929256529.2945105629.09021809082051
490 ' ｶﾒﾝ ------------------------------------------------------------------
500 LINE(0,0)-(21,21),"6",0,B:FOR I=0 TO 639 STEP 4
510 LINE(I,0)-(I,199),PSET,1:NEXT:LINE(76,176)-(328,191),PSET,0,BF
520 LINE(6,3)-(633,196),PSET,7,B:PAINT(1,1),7,7
530 LINE(345,4)-(351,195),PSET,7,BF
540 LINE(396,86)-(563,97),PSET,0,BF:LINE(396,86)-(563,97),PSET,7,B
550 FOR I=82 TO 322 STEP 8:LINE(I,176)-(I+2,183),PSET,5,BF:NEXT
560 LINE(242,176)-(244,183),PSET,7,BF
570 FOR I=0 TO 2 STEP 2:SYMBOL(578+I/2,32),"m",2,1,7
580 SYMBOL(384-I,16),"HOLE:",2,1,6:SYMBOL(384-I,32),"PAR :",2,1,6
590 SYMBOL(528-I,16),"WIND",2,1,5:SYMBOL(416-I,56),"SCORE:",2,1,2
600 SYMBOL(416-I,72),"SHOT :",2,1,2:NEXT:SYMBOL(32,184),"CLUB",1,1,6
610 ' SCORE ﾅﾄﾞ ------------------------------------------------------------
620 SH=-1:GOSUB 1220:LOCATE 33,7:PRINT USING"##";ABS(TS):LOCATE 32,7:GOSUB 1490
630 IF TS<0 THEN PRINT"-" ELSE PRINT"+":IFTS=0THEN LINE(516,62)-(525,62),PSET,7
640 HO=HO+1:IF HO=19 THEN 1550 ELSE LOCATE 29,2:PRINT USING"##";HO
650 ' WIND ------------------------------------------------------------------
660 WX=0:WY=0:WH=INT(RND(1)*4)+1:WF=INT(RND(1)*11)
670 IF WH=1 THEN WX=1 ELSE IF WH=2 THEN WX=-1 ELSE IF WH=3 THEN WY=-1 ELSE WY=1
680 LOCATE 34,4:PRINT USING"##";WF:LINE(33,4)-(33,4),CHR$(27+WH),5
690 WX=WX/2500*WF:WY=WY/5000*WF:IF WF=0 THEN LOCATE 33,4:PRINT" "
700 ' HOLE ﾃｷｶﾞ ------------------------------------------------------------
710 FOR T=0 TO 4:READ H$(T):NEXT:READ D$:FOR I=0 TO 05:D(I)=VAL(MID$(D$,I*2+1,2))
720 NEXT:D(6)=VAL(MID$(D$,13,1)):LOCATE 29,4:PRINT USING"##";D(6)
730 COLOR 0:FOR T=0 TO 4:FOR E=0 TO 4:E$=MID$(H$(T),E*2+1,2):EE=VAL(E$)
740 FOR TT=0 TO 3:LOCATE E*4+1,T*4+TT+1:PRINT M$(EE+TT):NEXT:F=0:NEXT:NEXT
750 GX=D(0):GY=D(1):LINE(GX,GY)-(GX+1,GY+1),"4",0,B:COLOR 7
760 FOR T=1 TO 20:FOR E=1 TO 20:S=SCREEN(E,T):X=E*16:Y=T*8
770 ON S-47 GOSUB 800,780,790,810,800:NEXT:NEXT:GOTO 820
780 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+7),K%,PSET:RETURN
790 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+7),W%,PSET:RETURN
800 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+7),F%,PSET,4:RETURN
810 PUT@A(X,Y)-(X+15,Y+7),B%,PSET:RETURN
820 LINE(24,14)-(36,22),"■",4,BF:KH=VAL(MID$(D$,14,1))
830 LINE(38,23)-(38,23),CHR$(27+KH),12:CIRCLE(GX*16+15,GY*8+7),16,4,,,,F
840 PX=D(2):PY=D(3):GPX=384+PX*6.5:GPY=112+PY*4.5:GOSUB 1470
850 PX=GX*16+PX:PY=GY*8+PY:PUT@(PX,PY-4)-(PX+5,PY),P%,PSET,2
860 LINE(PX-1,PY)-(PX+2,PY),PSET,0,BF:TX=D(4):TY=D(5):LOCATE TX,TY:PRINT"00"
870 TX=TX*16:TY=TY*8:LINE(TX,TY)-(TX+32,TY+7),PSET,0,BF
880 PUT@(TX,TY)-(TX+15,TY+7),T%,PSET,4:PUT@(TX+16,TY)-(TX+31,TY+7),T%,PSET,4
890 FXX=4.7:T=0:D=0:C=0:X=TX+15:Y=TY+3:GOSUB1410:GOSUB1420:GOSUB1460:GOSUB1520
900 ' ﾎｳｺｳ ------------------------------------------------------------------
910 FX=240:F=0:V=80:Z=-8:F=0:LINE(76,184)-(328,191),PSET,0,BF:GOSUB1480:GOTO960
920 GOSUB 970
930 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 930 ELSE GOSUB 970:IF A$="5" THEN FXZ=SGN(FXZ)*.5
940 IF A$="4" THEN FXZ=-.05 ELSE IF A$="6" THEN FXZ=.05
950 IF A$="2" OR A$="8" THEN GOSUB 1510:GOTO 920 ELSE IF A$=" " THEN 980
960 FXX=FXX+FXZ:QX=X+COS(FXX)*30-8:QY=Y+SIN(FXX)*15-4:GOTO 920
970 IF QY>0 THEN SYMBOL(QX,QY),"+",2,1,7,,XOR:RETURN ELSE RETURN
980 ' SHOT ------------------------------------------------------------------
990 A$=INKEY$:IF A$<>" " AND FX<>V THEN GOSUB 1480:FX=FX+Z:GOSUB 1480:GOTO 990
1000 Z=8:V=320:IF A$=" " THEN F=F+1:ON F GOTO 1020,1030
1010 IF FX=80 THEN 990 ELSE PO=0:IF O=0 THEN 1060 ELSE 1280
1020 IF F=1 THEN PO=240-FX:GOSUB 1220:IF O=4 THEN 1280 ELSE GOSUB 1480:GOTO 990
1030 HE=SQR(ABS(240-FX))/500*SGN(240-FX):IF HE>.016 THEN HE=.016
1040 S=SCREEN(INT(X/16),INT(Y/8)):IFS=50ORS=51THEN PO=PO/(53-S):IFC<3 THEN PO=0
1050 ' ﾎﾟｰﾙ ｶﾞ ﾄﾌﾞ ------------------------------------------------------------
1060 L=INT((1+C/20)*10)/10:IF PO<0 THEN PO=0
1070 SX=X:SY=Y:PO=INT(PO*CK(C)/2500*L)*2:XX=COS(FXX)*4/L:YY=SIN(FXX)*2/L
1080 HX=(COS(FXX+HE)-COS(FXX))/3*L:HY=(SIN(FXX+HE)-SIN(FXX))/6*L
1090 WHX=HX+WX:WHY=HY+WY:L=L/8:FOR K=1 TO 3:FOR I=0 TO PO
1100 XX=XX+(WHX)*I:YY=YY+(WHY)*I:TT=T+(PO/2-I)*L:GOSUB 1440:GOSUB 1430
1110 X=X+XX:Y=Y+YY:T=TT:GOSUB 1410:GOSUB 1420:GOSUB 1450:GOSUB 1460
1120 IF SCREEN(INT(X/16),INT((Y-T)/8))<>54 THEN NEXT ELSE S=49:GOTO 1170
1130 S=SCREEN(INT(X/16),INT(Y/8)):IF S=50 OR S=51 THEN 1160
1140 PLAY"O4L64C":PO=INT(PO/10)*2:XX=XX*.5:YY=YY*.5:L=L*2:NEXT K
1150 ' ﾊﾝﾃｲ ------------------------------------------------------------------
1160 S=SCREEN(INT(X/16),INT(Y/8)):IF S=48 THEN 1210 ELSE IF S=52 THEN 1240
1170 FOR II=0 TO 2:LOCATE 26,11:PRINT HA$(S-49):PLAY MU2$:FOR I=0 TO 800:NEXT
1180 LOCATE 26,11:PRINT"       ":FOR I=0 TO 400:NEXT I:NEXT II:IF S<>49 THEN1210
1190 GOSUB1430:GOSUB1440:X=SX:Y=SY:T=0:GOSUB1410:GOSUB1420
1200 GOSUB 1450:GOSUB 1460:GOSUB 1220
1210 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 900
1220 SH=SH+1:LOCATE 32, 9:PRINT USING"###";SH:RETURN
1230 ' ﾊﾟｯﾁｰﾝ ----------------------------------------------------------------
1240 LOCATE 2,22:PRINT"PT":KX=0:KY=0:T=0:O=4:GOSUB 1430
1250 IF KH=1THEN KX=.8 ELSEIFKH=2THEN KX=-.8 ELSEIFKH=3THEN KY=-.4 ELSE KY=.4
1260 X=384+(X-GX*16)*6.5:Y=112+(Y-GY*8)*4.5
1270 GOSUB 1470:GOSUB 1330:GOSUB 1460:GOTO 900
1280 XX=COS(FXX)*(1+PO/5)*.4:YY=SIN(FXX)*(.5+PO/10)*.4
1290 XX=XX*.95:YY=YY*.95:IF SCREEN(INT((X+XX)/16),INT((Y+YY)/8))=254 THEN 1270
1300 IF ABS(XX)<3 AND ABS(YY)<1.5 THEN GOSUB 1330
1310 GOSUB 1450:X=X+XX+KX:Y=Y+YY+KY:GOSUB 1460
1320 IF ABS(XX)>1.2 OR ABS(YY)>.6 THEN 1290 ELSE 1270
1330 IF GPX-1<X AND X<GPX+7 AND GPY<Y AND Y<GPY+3 THEN 1350 ELSE RETURN
1340 ' HOLE IN ---------------------------------------------------------------
1350 GOSUB 1450:GOSUB 1470:PLAY MU3$:TS=TS-D(6)+SH:FOR I=0 TO 500:NEXT
1360 ME=SH-D(6):IF -3<ME AND ME<2 THEN ME$=ME$(ME+2) ELSE ME$=""
1370 IF ME>0 THEN MU$=MU2$ ELSE MU$=MU1$
1380 FOR II=0 TO 2:LOCATE 26,11:PRINT ME$:PLAY MU$:FOR I=0 TO 600:NEXT I
1390 LOCATE 26,11:PRINT"       ":FOR I=0 TO 300:NEXT I:NEXT II:GOTO 620
1400 ' GET , PUT , LINE ------------------------------------------------------
1410 GET@A(X,Y-1)-(X+2,Y),FL%,G:RETURN
1420 GET@A(X,Y-T-1)-(X+2,Y-T),FR%,G:RETURN
1430 PUT@A(X,Y-1)-(X+2,Y),FL%,PSET:RETURN
1440 PUT@A(X,Y-T-1)-(X+2,Y-T),FR%,PSET:RETURN
1450 LINE(X,Y-1)-(X+2,Y),PSET,0,BF:RETURN
1460 LINE(X,Y-T-1)-(X+2,Y-T),PSET,7,BF:RETURN
1470 PUT@(GPX,GPY)-(GPX+5,GPY+3),H%,PSET,0:RETURN
1480 PUT@A(FX,185)-(FX+7,188),Y%,XOR:RETURN
1490 LINE(23,13)-(37,23),CHR$(254),4,B:RETURN
1500 ' CLUB ------------------------------------------------------------------
1510 IF O=4 THEN RETURN ELSE IF A$="8" THEN C=C+1 ELSE IF A$="2" THEN C=C-1
1520 IF C=13 THEN C=0 ELSE IF C=-1 THEN C=12
1530 LOCATE 2,22:PRINT C$(C):RETURN
1540 ' HOLE OUT --------------------------------------------------------------
1550 LOCATE 26,11:PRINT"HOLE OUT":GOTO 1550
1560 ' ﾀｲﾄﾙ ------------------------------------------------------------------
1570 WIDTH 40,25:MU0$="V10T150":PLAY MU0$:COLOR 7:RANDOMIZE TIME
1571 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(40-I*18,16),"GOLF",18,11,7:NEXT
1572 FOR I=16 TO 88 STEP 16:READ CO
1573 SYMBOL(0,I),"■",80,2,CO,,AND:NEXT
1600 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(220-I*2,160),"PUSH ANY KEY",2,1,5-I:NEXT
1610 IF INKEY$="" THEN 1610 ELSE RETURN
```

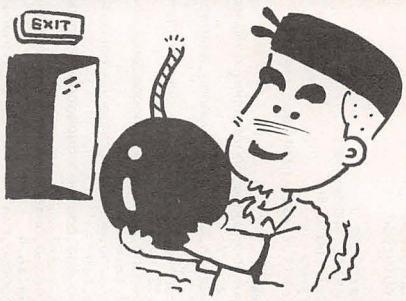
★編さん，影さんとは，あの頭のハゲたじーさんのことですか？（山口県防府市・岡田康秀14才）……**【つく美：ちがいますよ。あの夕方7時前に天気予報をやっているあの2人組ですよ。Dr.D：あの2人だったか。】**

FP-1000/1100用

Bomber Uncle

ボンバー　アンクル

北斗三兄弟二兄トキ



★内　容

ただ，おっさんが爆弾を運ぶだけです。黄色いブロックをうまく動かして，爆弾をすべて左下の出口へ運ぶというものです。

★遊びかた

おっさんを4 6キーで左右に動かし，スペース・キーでジャンプさせ，爆弾を運んでください。ただし，となりに何かあると押すことはできません。黄色のブロックは押すことができます。黄色のブロックの上に爆弾がのっているとき，下のブロックを動かしても爆弾は落ちません。

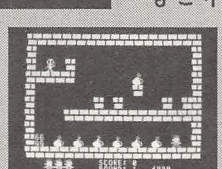
爆弾をすべて出口へ運ぶと面クリアです。8面まであります。行きづまったりしたら，リターン・キーでギブアップしてください。

ただし，爆弾を6マス分下に落とすと爆発してしまい，1人減ってしまいます。また，敵につかまっても1人減ります。タイムが0になってもそうです。

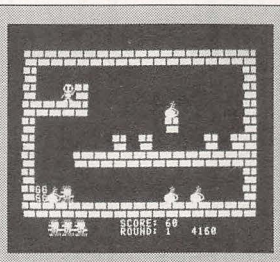
なお，タイトル画面のときリターン・キーを押すとラウンド・セレクトができます。



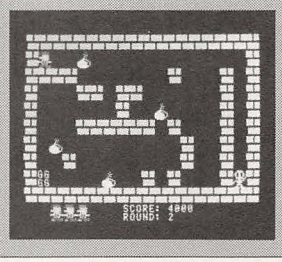
◀〈写真1〉タイトル画面。ここで面セレクトもできるぞ



▶〈写真2〉さて1面です。おっさんは爆弾を出口へ運ぶ



◀〈写真3〉うん、なかなかいい調子ですね。がんばれ！



◀〈写真4〉2面です。爆弾は6マス分落とすと爆発するから注意

Bomber Uncleのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 2,7:WIDTH40:DEFINTA-Z:CLEAR:RANDOMIZE:BEEPOFF:COLOR 7:RESTORE
20 DEFFNP(X,Y)=PEEK(&H9000+X+Y*40)
30 DEFFNC(X,Y)=POINT(X*8,Y*8)
40 FOR I=224 TO 237:READ A$:DEFCHR$(I)=A$:NEXT
50 DATA 0002000A01040007,0000800000080E0,1B63BF8F8F7F1F07,FBFEFFFFFFFFFEF8
60 DATA 2018072B4C322C20,10EA241804040402,5B4B9010110E3040,02050908D02C4220
70 DATA 070F113131118F4D,E0F08B8CBC88F050,213F07070107041E,80F8E4E281E02078
80 DATA FFFFFFFFFFF00000,FCFCFCFCFC000000
90 IF PEEK(&HFFB0)<>&H3E THEN RESTORE1260:GOSUB1210
100 FOR U=0TO15:PRINTCSR(U,0)" ":NEXT
110 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
120 BL$="■□"+C$+"C■"
130 TK$="◆■"+C$+"◆◆"
140 BM$=" ┣"+C$+"┳┫"
150 GL$="66"+C$+"66"
160 Boon$="▙▄"+C$+"▛▜"
170 KS$="  "+C$+"  "
180 GOTO470
190 S=0:P=3:GOTO920
200 MY=&HF060:SS=0:T=5000
210 G$=INKEY$:X%=X:YY=Y:CALL&H703
220 IF G$=CHR$(13) THEN M=M-1:FOR I=0TO100:BEEP:NEXT:GOTO420
230 IF G$="4" THEN X=X-2:P=FNP(X,Y):JM=0 ELSE 260
240 IF P=236 THEN IF FNC(X,Y)=6 AND FNP(X-2,Y)<200 THEN MY=&HF060:GOSUB440:COL
OR 6:PRINTCSR(X-2,Y)BL$:COLOR 7:GOTO300 ELSE X=X%:GOTO300
250 IF P=225 THEN BY=Y:BX=X-2:IF FNP(BX,Y)<200 THEN MY=&HF060:GOSUB450:GOTO380
ELSE X=X%:GOTO300 ELSE MY=&HF060:GOSUB440:GOTO300
260 IF G$="6" THEN X=X+2:P=FNP(X,Y):JM=0 ELSE 290
270 IF P=236 THEN IF FNC(X,Y)=6 AND FNP(X+2,Y)<200 THEN MY=&HF000:GOSUB440:COL
OR 6:PRINTCSR(X+2,Y)BL$:COLOR 7:GOTO300 ELSE X=X%:GOTO300
280 IF P=225 THEN BY=Y:BX=X+2:IF FNP(BX,Y)<200 THEN MY=&HF000:GOSUB450:GOTO380
ELSE X=X%:GOTO300 ELSE MY=&HF000:GOSUB440:GOTO300
290 IF FNP(X,Y+2)>200 AND G$=" " THEN JM=1:JY=Y
300 IF JM=0 AND FNP(X,Y+2)<200 THEN Y=Y+2:GOSUB 430
310 IF JM=1 THEN Y=Y-2:IF FNP(X,Y)>200 OR JY-8=Y THEN JM=0:Y=YY ELSE GOSUB430
320 X1=TX:Y1=TY
330 IF RND(1)>.5 THEN TX=TX+SGN(X-TX)*2:IF FNP(TX,TY)>200 THEN TX=X1
340 IF RND(1)>.5 THEN TY=TY+SGN(Y-TY)*2:IF FNP(TX,TY)>200 THEN TY=Y1
350 PRINTCSR(X1,Y1)K$:CSR(TX,TY)TK$:CSR(25,21)T
360 IF TX=X AND TY=Y THEN FOR I=0TO100:BEEP:NEXT:M=M-1:GOTO420
370 T=T-10:IF T<0 THEN 420 ELSE 210
```

★影さん，フライパンを背中にしょっている少年がやっているソフトは何ですか？（茨城県水戸市・伊藤勝雄15才）

……【編：誰のことを言ってるのかと思えば，ベーマガぼうやのことか…。ただ，フライパンとはしどい。】

```
  380 IF BY>Y+5 THEN PRINTCSR(BX,BY)Boon$:FOR I=0TO100:BEEP:NEXT:M=M-1:FOR I=3TO
M STEP-1:PRINTCSR(I*2+2,20)KS$:COLOR 7:NEXT:FOR I=0TO1000:NEXT:GOSUB420
  390 GOTO300
  400 IF BX=2 AND BY=16 THEN S=S+20:BEEP:PRINTCSR(15,20)"SCORE:"S:CSR(2,16)GL$:S
S=SS+1:IF SS=KZ THEN 670
  410 RETURN
  420 IF M=0 THEN 820 ELSE CLS:GOTO920
  430 PRINTCSR(X,YY)KS$:LOCATE X,Y:CALL&HFFBO,,MY:RETURN
  440 PRINTCSR(XX,YY)KS$:LOCATE X,Y:CALL&HFFBO,,MY:RETURN
  450 PRINTCSR(BX,BY)BN$:CSR(XX,YY)KS$:LOCATE X,Y:CALL&HFFBO,,MY:WHILE FNP(BX,BY
+2)<200:PRINTCSR(BX,BY)KS$:BY=BY+2:PRINTCSR(BX,BY)BN$:WEND:GOSUB 400
  460 RETURN
  470 COLOR 1:PRINT"  ■■■■  ■■■■ ■■   ■■ ■■■■  ■■■■ ■■■■
  480 COLOR 2:PRINT"  ■■ ■■  ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■  ■■  ■■ ■■
  490 COLOR 3:PRINT"  ■■■■ ■■ ■■ ■■ ■■ ■■■■ ■■  ■■■■
  500 COLOR 4:PRINT"  ■■■■■ ■■■■ ■■   ■■ ■■■■■ ■■■■ ■■■■■":PRINT
  510 COLOR 5:PRINT"                  ■■ ■■ ■■  ■■■■ ■■  ■■■■
  520 COLOR 6:PRINT"                  ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■  ■■
  530 COLOR 7:PRINT"                  ■■ ■■ ■■■ ■■ ■■ ■■  ■■
  540 COLOR 7:PRINT"                  ■■■■ ■■  ■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■
  550 PRINT"           [SPACE]
  560 PRINT"              ■■
  570 PRINT"          [4]←■■→[6]
  580 LOCATE13,11:CALL&HFFBO,,&HF000
  590 PRINTCSR(10,15)"HIT SPACE KEY":C=0
  600 WHILE INKEY$<>" "
  610 X=X+2:IF X=40 THEN X=2:PRINTCSR(38,20)KS$
  620 PRINTCSR(X-2,20)KS$:CSR(X,20):TK$:FOR I=0TO100:NEXT:C=C+1:IF C=8 THEN C=1
  630 SCREEN 2,C,C
  640 IF INKEY$=CHR$(13) THEN SCREEN 2,7,7:LOCATE 10,16:A$=INPUT$(1):R=VAL(A$):I
F R=0 OR R=9 THEN 640 ELSE CLS:GOTO190
  650 WEND:SCREEN 2,7,7:CLS:R=1:GOTO190
  660 '■■■■■■■■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■
  670 LOCATE 0,10
  680 PRINT" ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■      ■■ ■■      ■■ ■■■■■■■■
  690 PRINT" ■■      ■■ ■■      ■■ ■■      ■■ ■■■■ ■■ ■■      ■■
  700 PRINT" ■■■■■■■■■■ ■■      ■■ ■■      ■■ ■■ ■■■■ ■■ ■■      ■■
  710 PRINT" ■■■ ■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■      ■■ ■■■■■■■■
  720 PRINT"
  730 PRINT"  ■■■■■■■■■■ ■■          ■■■■■■■■■■ ■■■■■■   ■■■■■■■■■■
  740 PRINT"  ■■      ■■ ■■          ■■■■■■■■■■ ■■  ■■   ■■      ■■
  750 PRINT"  ■■      ■■ ■■          ■■■■■■■■■■ ■■  ■■   ■■      ■■
  760 PRINT"  ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■  ■■   ■■■■■■■■■■
  770 FOR I=0TO3:FOR C=1TO7
  780 SCREEN 2,C,C:FOR U=0TO200:NEXT
  790 NEXT:NEXT:PRINTCSR(10,20)"TIME BONUS "T:S=S+T
  800 R=R+1:IF R=9 THEN 1440 ELSE CLS:GOTO920
  810 '■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■
  820 PRINTCSR(8,10)"GAME OVER":CSR(8,11)"PUSH[S]KEY"
  830 FOR I=0TO1000:IF INKEY$="S" THEN CLS:GOTO190 ELSE NEXT:X=20:Y=2
  840 CLS:PRINTCSR(8,10)"GAME OVER":CSR(8,11)"PUSH[S]KEY"
  850 WHILE INKEY$<>"S"
  860 X=X-2:IF X=2 THEN X=38:Y=Y+2:PRINTCSR(2,Y-2)KS$:CSR(4,Y-2)KS$:BY=Y ELSE 88
0
  870 IF BY<>20 THEN BY=BY+2:PRINTCSR(2,BY-2)KS$:CSR(2,BY)BN$:GOTO870 ELSE PRINT
CSR(2,BY)Boon$:CSR(2,BY)KS$:BEEP:IF Y=16 THEN Y=2
  880 PRINTCSR(X+2,Y)KS$:CSR(X-2,Y)BN$:CSR(X,Y)::CALL&HFFBO,,&HF060
  890 FOR I=0TO100:NEXT
  900 WEND:CLS:GOTO190
  910 '■■■■■■■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ｻﾌｸﾘ ■■■■■■■■■■■■
  920 COLOR 3:FOR I=0TO34 STEP2:PRINTCSR(I,0)BL$:CSR(I,18)BL$;:NEXT:PRINTCSR(0,0
)" "
  930 FOR I=0TO18 STEP2:PRINTCSR(0,I)BL$:CSR(34,I)BL$;:NEXT:COLOR 7
  940 RESTORE ((R*10)+1110)
  950 FOR I=1TO3:READ A$,B$:IF I=3 THEN I=4
  960 SCREEN 2,,I
  970 DEFCHR$(253)=A$:DEFCHR$(254)=B$:PRINTCSR(0,0)"人■";:NEXT
  980 SCREEN 2,,7
  990 FOR Y=0TO7
 1000 FOR X=0TO15
 1010 ON POINT(X,Y) GOTO 1020,1030,,1040:GOTO1050
 1020 COLOR 3:PRINTCSR(X*2+2,Y*2+2)BL$:GOTO1050
 1030 COLOR 6:PRINTCSR(X*2+2,Y*2+2)BL$:GOTO1050
 1040 COLOR 7:PRINTCSR(X*2+2,Y*2+2)BN$
 1050 NEXT:NEXT:COLOR 3:PRINTCSR(0,0)BL$:COLOR 7
 1060 FOR I=1TOM:LOCATE I*2+2,20:CALL&HFFBO,,&HF060:NEXT
 1070 PRINTCSR(15,20)"SCORE:"S:CSR(15,21)"ROUND:"R
 1080 READ Z,V,ZZ,VV,KZ:X=Z:Y=V:TX=ZZ:TY=VV
 1090 PRINTCSR(TX,TY)TK$:CSR(2,16)GL$:CSR(X,Y)::CALL&HFFBO,,&HF060
 1100 GOTO200
 1110 '■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾒﾝ Data ■■■■■■■■■■■■■■■■
 1120 DATA 00000A0040000000,00000000A1000000,000B050000FB0000,0000000400FF0000,0
00000000000054,0000040000000015,30,16,2,2,7
 1130 DATA 0007D800F8000400,0004000001404045,0000004000000000,0040404044080800,0
80000000020020,0000000200000000,2,2,32,16,4
 1140 DATA 0000FC0000830000,0000060000060400,0000000000000000,0020E00000200080,0
0400000B2000002,0002000040000000,20,10,32,4,6
 1150 DATA 490000B600000000,9200006D00000000,0000000000AA0000,0000000040404040,0
0009200060000010,0000240000000000,4,2,32,16,6
 1160 DATA 00B0000000000000,000F000000000000,0022362A22A20000,0000040201 0F0000,0
2000000000000040,0000000008000000,20,6,8,6,3
 1170 DATA 9F81818F81818100,0704040700000000,0000000000B00000,00C0200000F800E4,0
0000B0000000000,0010000010000002,32,2,32,14,3
 1180 DATA 0000FE00003E0000,0060001800000300,0040000001000000,0000202025282020,4
0040000100000000,0000080000000000,10,4,32,16,4
 1190 DATA 0000000000000000,0000000000000000,C449526448932000,0304091224489020,0
0000000020000000,0010204000000002,10,4,32,16,4
 1200 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾏｼﾝｺﾞ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
 1210 PRINTCSR(10,10)"ﾏｼﾝｺﾞ ｶｷｺﾐﾁｭｳ"
 1220 FOR I=&HFFB0 TO &HFFF5:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
 1230 FOR I=&HF000 TO &HF0BF:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT:PRINTCSR(10,10)"
      "
 1240 RETURN
 1250 '■■■■■■■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
 1260 DATA 3E,17,CD,C4,FF,3E,27,CD,C4,FF,3E,47,CD,C4,FF,3E
 1270 DATA 77,C3,E5,07,CD,E5,07,ED,4B,D7,9F,3E,12,CD,09,0B
 1280 DATA 3E,20,06,08,CD,16,0B,3E,20,06,08,CD,16,0B,ED,4B
 1290 DATA D7,9F,04,3E,12,CD,09,0B,3E,20,06,08,CD,16,0B,3E
 1300 DATA 20,06,08,C3,16,0B
 1310 '■■■■■■■■■■■■■■■■ CHR DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
 1320 DATA 00,00,00,38,18,08,18,08,00,00,00,0C,0C,00,02,0F
 1330 DATA 00,00,00,00,60,02,02,02,00,00,00,00,06,00,00,7C
 1340 DATA F8,F0,F8,C0,E0,F0,E0,F0,1F,0F,7F,03,03,7F,7D,00
 1350 DATA F0,C3,C3,C0,30,FC,FC,7C,0F,C6,C6,06,09,3F,3C,00
 1360 DATA 00,00,00,C0,E0,F0,E0,F0,00,00,00,03,03,7F,7D,00
 1370 DATA F0,3F,3F,30,00,00,00,00,0F,F9,F9,09,00,00,00,00
 1380 DATA 00,00,00,30,30,00,40,F0,00,00,00,1C,18,10,18,10
 1390 DATA 00,00,00,00,60,00,00,3E,00,00,00,00,06,40,40,40
 1400 DATA F8,F0,FE,C0,C0,FE,BE,00,1F,0F,1F,03,07,0F,07,0F
 1410 DATA F0,63,63,60,90,FC,3C,00,0F,C3,C3,03,0C,3F,3F,3E
 1420 DATA 00,00,00,C0,C0,FE,BE,00,00,00,00,03,07,0F,07,0F
 1430 DATA F0,9F,9F,90,00,00,00,00,0F,FC,FC,0C,00,00,00,00
 1440 PRINTCSR(10,10)"ﾊﾞｸﾀﾝ ﾊ ｽﾍﾟﾃﾞ";CSR(10,11)"ｼｮﾘ ｻﾚﾜ...":FOR I=0TO500:NEXT
 1450 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)
+CHR$(31)
 1460 KN$="          "+C$+"   "+C$+"■■■■■■■■■■"+C$+"■      ■"+C$+"■ ■■■■■ ■"+C$+
"          "+C$+" ■■■■■■■■ "+C$+"  ■■ ■■  "+C$+" ■■  ■■  "+C$+"■■    ■■■■"
 1470 FOR I=0TO38STEP2:PRINTCSR(I,21)BL$:NEXT:COLOR 3
 1480 FOR Y=0TO11:PRINTCSR(10,Y)KN$:NEXT
 1490 FOR I=0TO100:CALL&H074F,01:CALL&H074F,16:NEXT
```

★僕の友人の山口　研は，音楽のテストで"mp(メゾピアノ)"を「マッピー」と答えたすっごいやつだっ！ しつは彼はネクラなのだ。(長崎市・辻　憲治16才)……【影：ソフトも付けて提出したら100点だったのに。ねえ，先生。】

JR-100用

FIRE ROOM
ファイヤー　ルーム

Yass



内　容

全部敵を下の炎へつき落とすという，インパクトのない(？)パズル・アクション・ゲームです。

遊びかた

Z，X で左右へ動かし，スペース・キーで向いている方向へ，岩のあるところは消し，何もないところは岩を出現させる魔法を使用できます。また，1キャラ分の高さの岩は乗り越えて進むことができます。

敵の後ろへ体当たりすると敵はふき飛ばされ，正面に体当たりすると逆に自分がふき飛ばされます（どこかで見たような？）。

それから，敵の頭に自分を，自分の頭に敵を乗せてもだいじょうぶです。

画面中の敵を全部炎へ落とせば（体当たりして落とすとは限らない）面クリア。もちろん自分が炎へ落ちれば，

《第1表》主な変数表

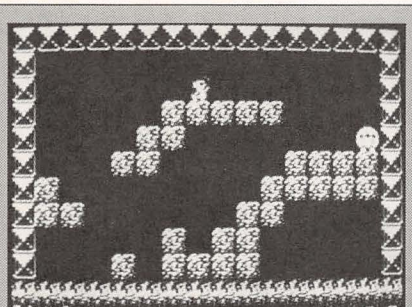
X，X1	自分のキャラの座標
Y，Y1，Y(n)	敵のキャラの座標
H(n)	敵の向いている方向
W	自分の向いている方向
F(n)	敵の生死のフラグ
R	ラウンド
L	自分の残数
U，U1，U2…USR用	
Z	スタート時の敵の数

CHECKER FLAG

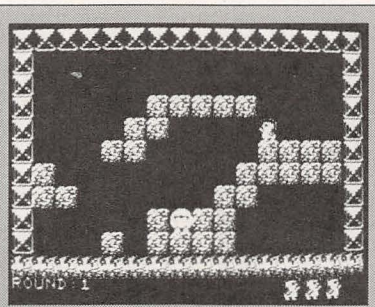
編：JR-100常連のYass君の作品ですよ。

Dr.D：うーん！このゲームもなかなか良くまとまっているゾ!!パズル・アクション・ゲームの命とも言えるキャラクターの動きも，速く，スムーズに動いている!!リストも短くまとめているし，言うことなしじゃ!!

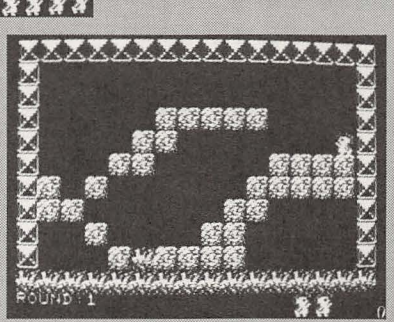
編：今までJR-100では，パズルゲームのように比較的動きが遅くても楽しめるゲームが多かったのですが，アクション・ゲームもなかなかですね。



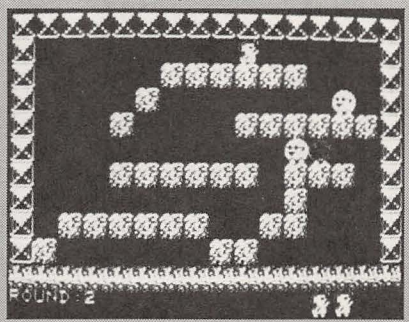
▲〈写真1〉中央にいるのが自分！右側にいる敵を下に落とせ!!



◀〈写真2〉しまった!!こうなったらギブアップしかない



▶〈写真3〉みごと敵を下まで落とすことができました！



▼〈写真4〉2面は敵が2匹いるゾ!!うまく誘導しよう

★あざらしの歌♪動物園に行きました。あざらし君が泳いでた。背中になんだか黒いものー。どうやらそれは，あざらしい♪わかった？（東京都三鷹市・**清水○○○17才**）……【**TOMMY**：あ(わ)ざ(と)らしいギャグ！】

ミスとなります。
リターン・キーは，クリアできなくなったときのための自殺キーです。

面データについて

もしも，全6面クリアできたなら，面を自作するのもいいかもしれません。一応データの説明をすると，最初の4ケタの数字九つの並びが，面のデータ。つぎの1ケタが，画面中の敵の数。つぎのデータは，2文字ずつ，はじめは自分のキャラの位置，以後敵の位置となっています。

くわしくは，プログラムを見ればわかると思います。面のデータは，左からケタがあがっています。

最後に

コンポジット端子付TVが壊れてしまい，現在ポロTVのRFを使用してます。画像が非常に悪い。よけいに視力が落ちてしまう。そういうわけで，ショートで単純なものを作ろうとしたのだけど……。

★やったーッ！ぼくはやっとBEEP音でマジカル・サウンド・シャワーを作ることができました。ゲーム：ミュージック・コーナーに載せてくれますか？（埼玉県所沢市・ぼらげぶ13才）……【編：ご苦労さまでした。】

FIRE ROOMのプログラム・リスト

```
1 REM ************************************************
2 REM *   [ FIRE ROOM ]    BY YASS.     1987 7/28   *
3 REM ************************************************
10 GOTO 800
99 REM ■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■
100 PICKK:X1=X:X=X+((K=88)-(K=90))*2
110 IF X<>X1 W=X-X1
120 P=PEEK(X):P1=PEEK(X-64):P2=PEEK(X+64):P3=PEEK(X+W)
130 IF (K=32)*((P3<$84)+(P3=$9C)) GOTO 300
140 IF (P=$8C)+(P=$90) GOTO 350
150 IF (P<$8C)*(P2<$8C)+(P=$9C)*(PEEK(X1+64)<$8C) X=X+64:GOTO 180
160 IF (K=13)+(P2=$94) GOTO 500
170 IF P>$94 X=(PEEK(X-W-64)<$88)*(P1<$88)*(X-X1-64)+X1
180 U=USR(U1,X1,$80):U=USR(U1,X,$86-W)
190 U=USR(U2,$3500+MOD(C,2)*32)
199 REM ■■■■■■■■■■ ENEMY ■■■■■■■■■■
200 C=C+1:E=MOD(C,Z)+1:Y=Y(E):IF F(E) GOTO 100
210 Y1=Y:Y=Y+H(E)
220 IF (PEEK(Y))$80)+(PEEK(Y+64)<$84)+(RND(10)=0) Y=Y1:H(E)=-H(E)
230 P=PEEK(Y+64):Y=Y+(P<$84)*64:GOTO (P=$94)*20+240
240 U=USR(U1,Y1,$80):U=USR(U1,Y,$8E-H(E))
250 Y(E)=Y:GOTO 100
260 U=USR(U1,Y1,$80):U=USR(U1,Y,$94):F(E)=1:X=X1:G=G+1
270 FORI=1TO80:POKE1,200+I*60:BEEP1:NEXT:BEEP0
280 U=USR(U1,Y,$80):GOTO (G=Z)*600+100
299 REM ■■■■■■■■■■ MAGIC ■■■■■■■■■■
300 FORI=1TO10:FORJ=0TO1
310 U=USR(U1,X+W,$80+(J=(P3<$84))*28):NEXT
320 POKE1,200-I*I+MOD(I,3)*10:BEEP1:NEXT:BEEP0
330 GOTO 140
349 REM ■■■■■■■■■■ ATTACK ■■■■■■■■■■
350 FORI=1TOZ:IF Y(I)=X E=I:I=Z
360 NEXT:Y=Y(E)
370 IF X1-X=H(E) X=X+H(E):GOTO 440
380 P3=PEEK(Y+64):GOTO 390-(P3=$94)*130
390 Y1=Y:Y=Y+(P3)$80)*(H(E)-64)+64
410 IF PEEK(Y))$88 Y(E)=Y1:BEEP0:X=X1:GOTO 150
420 U=USR(U1,Y1,$80):U=USR(U1,Y,$8E-H(E))
430 POKE1,RND(100)+100:BEEP1:GOTO 380
439 REM ■■■■■■■■■■ I.FUKITOBU ■■■■■■■■■■
440 FORI=1TO20:POKE1,I*I*1/3-20:BEEP1:NEXT:BEEP0
450 X1=X:X=X+(PEEK(X+64))$80)*(H(E)-64)+64
460 IF PEEK(X+64)=$94 GOTO 500
470 IF PEEK(X))$88 X=X1:GOTO 150
480 U=USR(U1,X1,$80):U=USR(U1,X,$86-W)
490 GOTO 450
499 REM ■■■■■■■■■■ MISS ■■■■■■■■■■
500 U=USR(U1,X1,$80):U=USR(U1,X,$94)
510 FORI=0TO100:POKE1,MOD(I,5)*I/8+100:BEEP1
520 U=USR(U2,$3500+MOD(I,2)*32):NEXT:BEEP0
530 L=L-1:IF L>=0 GOTO 870
540 LOCATE  9,7:PRINT"*** GAME OVER! ***"
550 FORI=0TO130:POKE1,255*MOD(I,2)-MOD(I,3)*MOD(I,9)*2+I+50
560 BEEP1:NEXT:BEEP0
570 LOCATE 12,7:PRINT" HIT [RETURN] KEY"
580 PICKK:GOTO (K=13)*280+(K=38)*290+580
699 REM ■■■■■■■■■■ CLEAR! ■■■■■■■■■■
700 LOCATE 9,6:PRINT"●● ";R;" ROUND CLEAR! ●●"
710 FORI=1TO250:POKE1,MOD(I,4)*5-I*3+MOD(I,10)*3:BEEP1:NEXT:BEEP0
730 R=R+1:IF R=7 GOTO1100
740 GOTO 870
799 REM ■■■■■■■■■■ SHOKI ■■■■■■■■■■
800 FORI=$3F00TO$3F2A:READ A$:A$="$"+A$:POKE I,VAL(A$):NEXT
810 FORI=0TO35:READ A$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
820 POKE $C020+(I>27)*$7400+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
830 FORI=$C000TO$C01F:POKEI,0:NEXT
840 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:U1=$3F00:U2=$3F0F:DIM Y(5),H(5),F(5)
850 GOTO 1100
860 R=1:L=4
870 CLS:W=2:G=0:C=0
899 REM ■■■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■
900 FORI=$C140TO$C380 STEP64:U=USR(U1,I,$98):U=USR(U1,I+30,$98):NEXT
910 FORI=$C380TO$C39E STEP2:U=USR(U1,I,$94):U=USR(U1,I-640,$98):NEXT
920 RESTORE (R-1)*10+3000
930 FORI=0TO8:N=1:READ A$:A$="$"+A$:A=VAL(A$):FORJ=0TO13
940 U=USR(U1,$C142+I*64+J*2,MOD(A/N,2)*28+$80):N=N+N:NEXT:NEXT
950 READ Z,A$:B$="$"+LEFT$(A$,2):A=VAL(B$):X=$C142+A/16*64+A*2-A/16*32
960 FORI=1TOZ:B$="$"+MID$(A$,I*2+1,2):A=VAL(B$)
970 Y(I)=$C142+A/16*64+A*2-A/16*32:H(I)=2:F(I)=0:NEXT
980 IF L>0 FORI=1TOL:U=USR(U1,$C3D6+I*2,$84):NEXT
990 LOCATE 22,0:PRINT"ROUND";R
1000 GOTO 100
1099 REM ■■■■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■■■■
1100 CLS:RESTORE 4000
1110 FORI=0TO35:N=1:READ A$:A$="$"+A$:A=VAL(A$)
1120 FORJ=0TO7:POKE$C3E0+MOD(I,4)*8+J,MOD(A/N,2)*20+$80:N=N+N:NEXT
1130 IF MOD(I,4)=3 U=USR(%F777)
1140 NEXT
1150 FORI=1TO10:PRINT:NEXT:LOCATE 17,7:PRINT"HIT [SPACE] KEY!"
1160 B=ABS(MOD(C,4)-2):U=USR(U2,B*16+$E250-(B=0)*$250):C=C+1
1170 FORJ=1TO100:NEXT
1180 PICKK:GOTO 1160-(K=32)*300
1499 REM ■■■■■■■■■■ MACHINE DATA ■■■■■■■■■■
1500 DATA A7,00,4C,A7,01,4C,A7,20,4C,A7,21,39,FE,3F
1510 DATA 30,A6,00,08,FF,3F,30,FE,3F,29,A7,00,08,FF
1520 DATA 3F,29,8C,C0,C0,26,E9,86,A0,B7,3F,2A,39,C0,A0
1999 REM ■■■■■■■■■■ CHARA DATA ■■■■■■■■■■
2000 DATA 020A2A2B2F2F2F2B,A8AAAAAF09098F0F6,03050B16191F0C0E
2010 DATA ECF870F8F8F86070,1555550F09190F6F,405054D4F4F4F4D4
2020 DATA 371F0E1F1F1F060E,C0A0D06898F83070,071F3F7F7FE0EFF7
2030 DATA E0F8FCFE760177FF,FFFF7F7F330C1E1E,83C7EFFECC307878
2040 DATA 071F3F7F6E80EEFF,E0F8FCFEFE07F7EF,C1E3F77F330C1E1E
2050 DATA FFFFFEFECC307878,AAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA
2060 DATA AAAAAAAAAAAAAAAA,AAAAAAAAAAAAAAAA,7F7F5F5F57575555
2070 DATA FEFDFDF5F5D5D595,5556545850603F00,55351500503FE00
2080 DATA 3D77FEDFBD6BF7ED,FCEE54BD54CABCB2,CBB9AADF2BB24B00
2090 DATA 28F4B4EA98A24800,224606ACCC4D6D7F,400256666636B7BF
2100 DATA FBDF2ED56B292442,FDABFD54A9268902,80093819981A5FFF
2110 DATA 8005184A8C99B9B5,EF76A6A9144B4211,FBA7F927A4298011
2999 REM ■■■■■■■■■■ SCREEN DATA ■■■■■■■■■■
3000 DATA 0000,0000,03E0,0030,3C18,3E01,0303,01A0,01E8,1,163B
3010 DATA 0000,07E0,0010,3F08,0000,1DF8,0400,067E,0181,2,082C4B
3020 DATA 0000,0000,0914,0B14,0D48,0308,0000,0000,01FC,2,74121B
3030 DATA 0000,0000,3CF0,01F8,0000,01C7,0400,3BFC,0000,3,471B6568
3040 DATA 0000,0000,0060,0000,0070,3800,00F8,0000,01FC,4,4D15355575
3050 DATA 0000,1DFF,0000,1FEE,02,1EFE,0000,07C0,0000,5,040B22294B68
3999 REM ■■■■■■■■■■ TITLE DATA ■■■■■■■■■■
4000 DATA FF,FF,FF,FF,00,00,00,00,D7,9C,B9,8B,51,85,AA,DA,D3,8C
4010 DATA A9,AA,51,85,AA,8A,51,9D,BA,8B,00,00,00,00,FF,FF,FF,FF
```

JR-200用

ハッカーへの挑戦（ちょうせん）



弗化水素

①プログラムの内容

このプログラムは，ある駅(東京の)からケイコノウチまで，指定回数以内で行けるかどうかのゲームです。

②使いかた・遊びかた

世の中は，ハッカーがいっぱいいます。でも，本当は心あるハッカーがほとんどで，悪事を働こうと思っている人は少ないのではないでしょうか。

RUNすると，レベルを聞いてきますので，1か2か3を選び，つぎに，東京のどこかの駅の表示があります。もし，レベルが1なら，あなたはそれに近い駅名を打ち込み，そのパスワードがとおれば，その駅へは，該当する数字をパスワードとして，行くことができます。その他パスワードには，「ケイコノウチ」や「タクシー」もあります。

ケイコちゃんの家はどこかの駅から行けるのですが，秘密です。彼女は，あなたの三つのプレゼントを待っています。それは，パソコン，香水，パイナップルです。それがないとあがりになりません。

タクシーは，2種類あってそれぞれ行ける先がちがいます。また，途中の駅でダイヤを二つ以上持った後でないと，乗れません。

《第1表》変数表

A( )，A$( )，B$( )，C$( )，D$( )…駅名に関する変数	LE，LF…駅名の長さ
E$( )…ボーナス駅を(同じ駅を)1回通ったかどうかのフラグ	V……品物を手に入れたかどうかのフラグ
Y$( )，Z$( )…手に入れた品名に関する変数	G……行き先のフラグ
Z( )……ボーナス駅，始発駅を示すフラグ	T……パソコン，香水，パイナップルがあるかどうかのフラグ
MU，MU$…MUSIC用変数	N( )……行き先(行ける先)のフラグ
TX……タクシーに乗れる回数	ER……RDを減らさないためのフラグ
P$( )…パスワードを受けるフラグ	H……行き先を選ぶ際の数値 1～6
RD……ラウンド数	K……品物を意味するフラグ
L，M…FOR～NEXT用変数	

ハッカーへの挑戦のプログラム・リスト

```
1 REM ◆◆◆
```

裏ワザもあって，ある操作をすると，特定の駅へ行けます(2種類あります)。

もしあなたがハッカーなら，レベル1以外は選ばないでください。移動回数も少ないのですが，がんばってください。

あっ，忘れていましたが，三つの品物（プレゼント）を手に入れると，移動回数が制限されてしまいます。近道を通りましょう。

健闘をいのります。

③操作方法

入力は，数値の1～6を，レベル1の人は，カタカナで駅名をお願いします。また裏ワザの入力方法もあります。

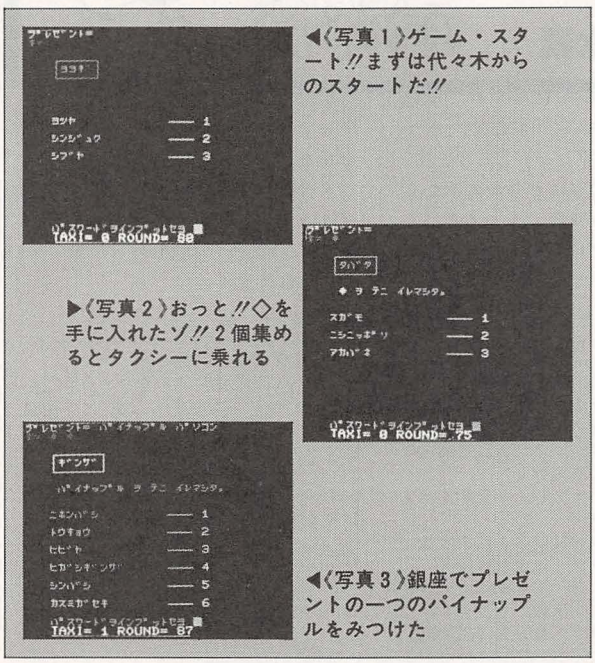
④改造のアドバイス

指定回数がきつい，という人は，RDの初期値を多くしてください。

このプログラムは，本当は，3月にできたものですが，変数表が書けなくて，手間取りました。もし，時間に余裕ができたら，これの日本全国版，国際版を作ってみたいと思ってます。

⑤さいごに!!

JR-200の灯を消さないでください。みんなでがんばろう!!



◀〈写真1〉ゲーム・スタート!!まずは代々木からのスタートだ!!

▶〈写真2〉おっと!!◇を手に入れたゾ!!2個集めるとタクシーに乗れる

◀〈写真3〉銀座でプレゼントの一つのパイナップルをみつけた

```
590 IF G=47 OR G=48 THEN GOSUB 1030
600 LF=LEN(D$(G))/2
610 FOR L=1 TO LF
620 K(L)=VAL(MID$(D$(G),L*2-1,2))
630 LOCATE 3,8+L*2
640 IF CL$(G,L)="y" THEN COLOR 6:PRINT C$(K(L));
650 LOCATE 16,8+L*2:COLOR 7:PRINT " ";L
660 NEXT
670 COLOR 3:LOCATE 0,0:PRINT "ﾌﾟﾚｾﾞﾝﾄ=";:FOR L=1 TO 3:PRINT Z$(L);:NEXT
680 COLOR 2:LOCATE 0,1:PRINT "$=";:FOR L=4 TO 9:PRINT Z$(L);:NEXT
690 COLOR 7:LOCATE 3,23:PRINT "TAXI=";INT(TX);"ROUND=";RD;
700 RETURN
705 REM ◆◆◆ INPUT ◆◆◆
710 COLOR 4:ER=0:LOCATE 3,22:INPUT "ﾊﾟﾜｰｰ!ﾃｲﾝﾌﾟｯﾄﾓｺ ",P$
720 IF P$=CHR$(&H2) THEN G=40:RD=RD-1:ER=1:RETURN
730 IF P$=CHR$(&H40) THEN G=33:RD=RD-1:ER=1:RETURN
740 FOR L=1 TO 6
750 IF P$=C$(K(L)) THEN GOSUB 810:ER=1:L=6:NEXT :RETURN
760 NEXT
770 H=VAL(P$)
780 IF (H=1)*(H=2)*(H=3)*(H=4)*(H=5)*(H=6)=0 THEN ER=1:RETURN
790 IF CL$(G,H)="y" THEN G=K(H):RD=RD-1:RETURN
800 ER=1:RETURN
805 REM ◆◆◆ ﾘﾌﾄｰﾄ ｸｳﾍﾙ ◆◆◆
810 CL$(G,L)="y"
820 FOR M=1 TO 6:IF VAL(MID$(D$(K(L)),M*2-1,2))=G THEN CL$(K(L),M)="y"
830 NEXT
840 RETURN
845 REM ◆◆◆ ﾎﾞｰﾅｽｱﾙ ｲｷ ﾉ ｼｭﾘｽﾄ ◆◆◆
850 RANDOMIZE
860 Z(1)=INT(RND(0)*45)+1:FOR L=2 TO 11:RANDOMIZE
870 Z(L)=INT(RND(0)*45)+1
880 FOR M=1 TO L-1
890 IF Z(L)=Z(M) THEN M=L-1:NEXT :GOTO 870
900 NEXT :NEXT
910 FOR L=1 TO 10:Z$(L)="":NEXT
920 RESTORE 940:FOR L=1 TO 10:READ Y$(L):NEXT
930 G=Z(1):RETURN
940 DATA ﾊﾟﾁｯﾌﾟﾙ","ﾊﾟﾜｺﾝ","ｺﾆｯｸｽ","◆","◆","◆","◆","◆","◆","ｲﾄﾞｳﾀｲﾌｳ
945 REM ◆◆◆ ｼｭﾂﾗｸ ﾃｰﾌﾞﾙ ◆◆◆
950 IF E$(G)<>"1" THEN RETURN
960 K=0:E$(G)="2":FOR L=1 TO 10
970 IF G=Z(L) THEN Y=1:Z$(L)=Y$(L):K=L
980 NEXT
990 IF K=10 THEN RD=RD+10:RETURN
1000 IF K<=3 AND K>0 THEN RD=RD+10:T=T+1:POKE &HCA00,2*T:IF T=3 THEN RD=5:RETURN
1010 IF K>=4 AND K<=9 THEN TX=TX+.5:PLAY "B",&H3062:RETURN
1020 RETURN
1025 REM ◆◆◆ ｶﾂｰ ◆◆◆
1030 IF ER=1 THEN RETURN
1040 LOCATE 3,7:COLOR 5:PRINT "ｶﾞｲﾅｲ ﾌｯｲﾀﾅｲﾖｽﾞ"
1050 TX=TX-1
1060 IF TX<0 THEN CLS:LOCATE 5,17:PRINT "ﾒｲｼﾞﾛﾏﾌｼｬ ﾆｺｿ GAME OVER":GOTO 1300
1070 L=4:M=0
1080 IF Z$(L)="◆" THEN M=M+1:Z$(L)=""
1090 IF M=2 THEN GOTO 1110
1100 L=L+1
1110 GOTO 1080
1120 RETURN
1125 REM ◆◆◆ MUSIC ◆◆◆
1130 FOR M=0 TO 4:RESTORE 1220:FOR L=0 TO 48
1140 READ MU$:MU=VAL("$"+MU$):POKE &H3000+98*M+2*L,MU
1150 NEXT :NEXT
1160 FOR M=0 TO 4:RESTORE 1260:FOR L=0 TO 48
1170 READ MU$:MU=VAL("$"+MU$):POKE &H3001+98*M+2*L,MU
1180 NEXT :NEXT :POKE &H31EC,&H0
1190 FOR L=0 TO 48:MU=PEEK(&H3063+2*L):POKE &H3063+2*L,MU-7
1200 NEXT
1210 RETURN
1215 REM ◆◆◆ MUSIC DATA ◆◆◆
1220 DATA 18,12,06,12,06,12,06,12,06,12,06,30
1230 DATA 12,06,12,06,12,06,12,06,12,06,12,06,30
```

```
1240 DATA 18,12,06,12,06,12,06,12,06,12,06,30
1250 DATA 18,12,06,12,06,12,06,12,06,12,06,30
1260 DATA 1b,20,20,20,20,20,22,24,24,22,20,27
1270 DATA 24,27,29,27,24,24,24,27,24,24,22,20,1d
1280 DATA 1b,20,20,20,20,20,22,24,24,27,2c,29,29
1290 DATA 2c,29,2c,29,27,24,25,27,24,24,22,20
1295 REM ◆◆◆ ENDING ◆◆◆
1300 COLOR 2:LOCATE 10, 4:PRINT "                    "
1310 LOCATE 10, 5:PRINT "                    "
1320 LOCATE 10, 6:PRINT "                    "
1330 LOCATE 10, 7:PRINT "                    "
1340 LOCATE 10, 8:PRINT "                    "
1350 LOCATE 10, 9:PRINT "                    "
1360 LOCATE 10,10:PRINT "                    "
1370 LOCATE 10,11:PRINT "                    "
1380 LOCATE 10,12:PRINT "                    "
1390 LOCATE 10,13:PRINT "                    "
1400 LOCATE 10,14:PRINT "                    "
1410 LOCATE 10,15:PRINT "                    "
1420 LOCATE 0,21:COLOR 7:POKE &HCA00,0:END
1430 COLOR 2:LOCATE 10, 4:PRINT "                    "
1440 LOCATE 10, 5:PRINT "                    "
1450 LOCATE 10, 6:PRINT "                    "
1460 LOCATE 10, 7:PRINT "                    "
1470 LOCATE 10, 8:PRINT "                    "
1480 LOCATE 10, 9:PRINT "                    "
1490 LOCATE 10,10:PRINT "                    "
1500 LOCATE 10,11:PRINT "                    "
1510 LOCATE 10,12:PRINT "                    "
1520 LOCATE 10,13:PRINT "                    "
1530 LOCATE 10,14:PRINT "                    "
1540 LOCATE 10,15:PRINT "                    "
1550 LOCATE 0,21:COLOR 7:POKE &HCA00,0:END
```

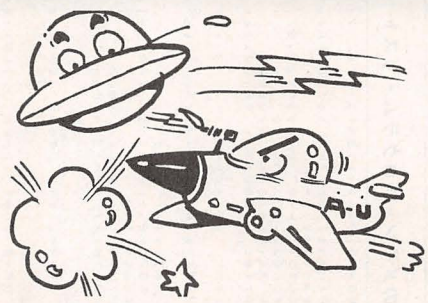
★この前，本屋へ行ったら「立ち読み禁止」と書いてあったので座って読んだら怒られた。(埼玉県北葛飾郡・ひみくん13才)……【影：それなら本屋さんの床に横になって読めば，何も言われないだろう。】

M5(BASIC-I)用

STAG BEETLE

スタッグ　ビートル

清野　智弘



●動機

ゼビウスに似たゲームを作りたいと思ったのがきっかけです。

●遊びかた

自機を操り，敵の発射した直進するブーメランをよけ，燃料や自機の弾を補給しながら，敵を撃ち落としてください。

●操作方法

M5にはカーソル・キーはないのですがM5ユーザーの間で俗にカーソル・キーと呼ばれるキーを押して前後左右に移動します。弾を撃つには[SHIFT]キーを押します。

●その他

燃料がなくなったり，敵のブーメランに当たったり，敵機に当たったりすると自機は爆発します。自機が3回爆発するとゲームは終わりです。もう一度するときは[S]を押します。

●プログラムについて

敵のブーメランの動きと自機の弾の動き，それに地面のスクロールはマシン語で動かしています。

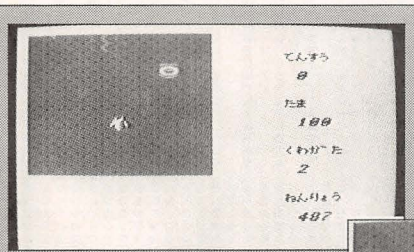
具体的な入力方法は，この2本のプログラムを順に打ち込みSAVEして，順にOLD，RUN，OLD，RUNします。

参考

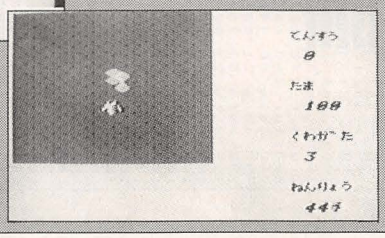
ベーマガ85年5月号 145ページOFコーナー　大島昌義さんありがとう
M5おもしろクリエイティブ(学研)
Z80マシン語入門　工学社

《第1表》敵のキャラクター

敵	 サクラ	 コイン	 ヒョータン	 サンキュー
点　数	1点	50点	10点	100点
特　徴	しつこい。こいつにやられる場合が一番多い。	回転しながらゆっくり進んでくる。	撃ち落とすと弾が50発増える。	発射される紫色のエネルギー・カプセルを体当たりで取ると燃料が300増える。ただし，1機からは一つしか発射されない。



▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!
まるでゼビウスのようなゲーム画面



▼〈写真2〉敵の攻撃は，ブーメランと体当たりのみ。でもキツイゾ!!

《第2表》変数表

自機について
- P……入力用
- X……
- Y……} 位置
- U……その位置のアドレス
- H……エネルギー(燃料)
- T……弾の数
- VP……その位置のキャラクター・コード
- N……残り

敵機について
- W，Z……ブーメランのでる頻(ひん)度
- R……敵機の種類
- L，M，G，E，F…敵によってさまざま
- C，D……位置
- V……その位置のアドレス
- VV……その位置のキャラクター・コード

その他
- K……音量
- S……点数

★1988年には洗濯機のコンピュータ化が進み，食器も洗えるようになったりして。(愛知県豊明市・長谷川　摂16才)……【つぐ美：えーっ！影さんのパンツを洗った洗濯機で，とても食器は洗う気にはならないわよ。】

《リスト1》STAG BEETLEのデータ・プログラム・リスト

```
 10 clear 256,&7F7E:Print "[USL]":mag 2:view:vPoke 0,255:for I=
1 to 700:vPoke I,0:next
20 scod 0,0:scol 0,15:scod 1,4:scol 1,4:scol 2,15
50 stchr "3c7e7ee7c3818181" to 159,1
51 stchr "818181c3e77e7e3c" to 158,1
52 stchr "f81e0f07070f1ef8" to 156,1
53 stchr "1f78f0e0e0f0781f" to 157,1
54 stchr "0000182424180000" to 160,1
55 stchr "3c4effffffff7e3c" to 136,1
56 stchr "8000000800000000" to 0,1
57 for I=0 to 16:read A,B:vPoke &3B80+A,B:next
58 data 0,&23,4,&0f,6,&1f,7,&1f,16,&00,17,&d3,18,&d0,19,&b3
59 data 20,&43,21,&1f,22,&1f,23,&1f,24,&1f,25,&1f,27,&1f,28,
&dd,30,&d0
100 for I=0 to 9:let V=&2980+I*8
110 vPoke V,vPeek(V)/2 or vPeek(V)/4
120 vPoke V+1,vPeek(V+1)/2 or vPeek(V+1)/4
130 vPoke V+2,vPeek(V+2)or vPeek(V+2)/2
140 vPoke V+3,vPeek(V+3)or vPeek(V+3)/2
150 vPoke V+4,vPeek(V+4)or vPeek(V+4)/2
160 vPoke V+5,vPeek(V+5)*2 or vPeek(V+5)
170 vPoke V+6,vPeek(V+6)*2 or vPeek(V+6)
190 next
200 cls 128:Print cursor(0,8)"[■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■]"
210 Print "[■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■]"
220 Print "[■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■]"
230 Print "[■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■]"
240 Print "[■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■]"
250 Print "[■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■]"
270 for I=0 to &02FF:vPoke &1000+I,vPeek(I+&3800):next
900 for I=0 to 128:read A#:Poke &7F7F+I,val("&"+A#):next
910 data 58,44,3f,70,ff,60,3f,21,8,a,6,20,6,21,1
997 data 21,08
998 data 28,2d,df,2c,d7,2d,20,f9
999 data 21,08,28,df,21,00,28,d7
1000 data 06,0f,0E,0f,26,00,68,29
1001 data 29,29,29,29,7D,81,6F,11
1002 data 00,38,19,DF,A7,ED,52,FE
1003 data 9c,20,03,2c,18,19,fe,9d
1004 data 20,03,2d,18,12,fe,9e,20
1005 data 06,11,20,00,19,18,08,fe
1006 data a1,30,05,11,e0,ff,19,d7
1007 data 0d,20,c9,05,20,c4,11,00
1008 data 38,06,0f,0E,0f,26,00,68
1009 data 29,29,29,29,29,7D,81,6F
1010 data DF,19,D7,a7,ed,52,3e,00
1011 data d7,0d,20,e9,05,20,e4,c9
1999 for I=0 to 51:read A#:stchr A$ to I:next
2000 data 000002040050F1F1F,3F372707030100000,00004040C0C09050
,9858884080000000
2004 data 0000000202000000,0008102000000000,0000002020306BA8
,64A464A440800000
2008 data 0000030707071F3E,3E3F1F0303010000,000080C0C0F8FC7C
,7CF8E0E0E0C00000
2012 data 0000010303 1F3F3E,3E1F070707030000,0000C0E0E0E0F87C
,7CFCF8C0C0800000
2016 data 0000070F1F3C3838,38383C1F0F070000,0000E0F0F83C1C1C
,1C1C3CF8F0E00000
2020 data 0000071827 1F3C38,3B3C1F0700000000,0000E018E4F83C1C
,DC3CF8E000000000
2024 data 0000000000003F00,003F000000000000,000000000000FC00
,00FC000000000000,
2028 data 000000000071F3C3B,383C1F2718070000,00000000E0F83CDC
,1C3CF8E418E00000
2032 data 03070F0F0F070301,0103070F0F0F0703,C0E0F0F0F0E0C080
,80C0E0F0F0F0E0C0
2036 data 0000030F1F1F0F03,030F1F1F0F030000,0000C0F0F8F8F0C0
,C0F0F8F8F0C00000
2040 data 0000030707070301,071C3E3E3E1C0000,0000C0E0E0E0C080
,E0387C7C7C380000
2044 data 0000030707070301,01070F0F0F070000,0000C0E0E0E0C080
,8060B0B0B0600000
2048 data 0000030707070301,01060D0D0D060000,0000C0E0E0E0C080
,80E0F0F0F0E00000
3000 Poke &701A,0:cls
```

《リスト2》STAG BEETLEのメイン・プログラム・リスト

```
1 for I=0 to 4:read A:Poke &7064+I,A:next:data &7f,&7f,&7f,1
5,15
10 for I=0 to 2:loc I to 0,300:next:for I=0 to &02FF:vPoke &
3800+I,vPeek(&1000+I):next:clear:let N=3
20 cls 32:Print cursor(22,3)"てんすう↓↓←←←0" cursor(22,8)"生き" cu
rsor(22,13)"くわが玉↓↓←←←3" cursor(22,18)"ねんりょう"
40 view 1,1.15,15:cls:view:out 32,&E4:Poke &7068,0
90 let X=64:let Y=80:gosub 700:let H=500:let T=100:let K=10:
scol 0,15:goto 195
100 let P=Peek(&702B):let X=X+((X<120)*(P=55)-(X>8)*(P=54))*
8
120 let Y=Y+((Y<120)*(P=46)-(Y>16)*(P=51))*8:loc 0 to X-4,Y-
4:loc 1 to X-4,Y-4
130 let U=&3800+(X+4)/8+(Y+4)/8*32:let UU=1
140 let VP=vPeek(U):if(VP and &07)>0 then goto 1000 else if
UU>0 then call &7F8E:let UU=0:goto 140
150 if abs(C-X)+abs(D-Y)<14 or H=0 then goto 1000
170 let H=H-1:Print cursor(22,20)H:if VP=136 then let H=H+30
0:vPoke U,0:Print "■"
180 let W=W+1:let Z=rnd(999)/W
191 if R=3 then goto 500 else if R=2 then goto 400 else if R
 then goto 300 else goto 200
193 out 32,&F0+K:let K=K-(K<10)
194 if T>0 and inP(&30)>0 and VP=0 then vPoke U,160:let T=T-
1 else goto 100
195 Print cursor(22,10)T:goto 100
200 let L=abs(X-C):let M=abs(Y-D):if L>M then let G=L/2 else
 let G=M/2
205 let A=(X-C)/G:let B=(Y-D)/G:let E=E-A*(abs(E+A)<8)
210 let F=F-B*(abs(F+B)<8):let C=C+E:let D=D+F:scod 2,11+W m
od 2:gosub 800
230 if UU or Z then else vPoke U,156-(M>L)*(3+(Y>D))+(M<=L)*
(X<C)
235 if rnd(99)=0 then let E=0:let F=0
240 if UU=160 then let S=S+1:gosub 600
280 goto 193
300 let D=D+4:scod 2,16+(W mod 4)*4:gosub 800
320 if UU or Z then else vPoke U,156+rnd(2):vPoke U-32,156+r
nd(1)
324 if D>128 then gosub 700
330 if UU=160 then let S=S+50:gosub 600
340 goto 193
400 let E=E+sgn(X-C):let C=C+E:let D=D+4:scod 2,35+W mod 2:g
osub 800
420 if UU or Z then else vPoke U,158+rnd(1)
424 if D>128 then gosub 700
430 if UU=160 then let T=T+50:let S=S+10:gosub 600:goto 195
440 goto 193
500 let D=D+(Y-D)/7:let C=C+(X-C)/7:scod 2,40+(W mod 3)*4:go
sub 800
510 if UU=160 then let S=S+100:gosub 600
530 if UU then goto 550 else if Z=0 then if rnd(1)then vPoke
 U,156-(X<C)else vPoke U,158-(Y<D)
540 if rnd(19)=0 and E=0 then vPoke U,136:let E=1
550 goto 193
600 Print cursor(22,5)S:let K=0:for I=0 to 79:scol 2,I:next:
loc 2 to 300,300:vPoke U,158
700 let R=rnd(9)/3:let E=0:let F=0:let C=rnd(14)*8+8:let D=-
16:return
800 loc 2 to C-4,D-4:let U=&3800+(C+4)/8+(D+4)/8*32:let VV=v
Peek(U*(U)&3840)*(U<&3A11)):return
1000 let N=N-1:Print cursor(22,15)N:scol 0,8
1001 out 32,&E6:for I=0 to 15:out 32,&F0+I:for J=0 to 300:ne
xt:next:out 32,&FF:if N then goto 40
1090 if Peek(&702B)=26 then goto 10 else goto 1090
```

★僕は8月号の126ページにOFが載ったが、うれしさのあまり階段から飛び降りて天井に頭をぶつけてしまいました。(岩手県盛岡市・小井田伸雄14才)…【影：階段から天井までジャンプするとは。もしや高飛びの選手？】

M5(BASIC-G)用

魔王



えむご

ものがたり

ある王国に突然，悪の親玉〝魔王〟が住みついた。魔王はたくさんの魔物を王国へ送り込み平和の証しである〝光の石〟を奪ってしまった。そのため王国は悪に満ちはじめていた……。

あなたは勇者となり，魔王を倒しにいくのであった。

すたーと

ＲＵＮすると名前入力(４文字まで)になりゲーム・スタートです。中央上が地図（青が海？緑が平地，赤が何かあるところ)，左上がパラメータ，右上が持ちもの，下がメッセージになっています。

きー

移動……カーソル・キーで上下左右

武器店……1で店をでる。2～4で物を買う(武器は店によってちがう)。

宿屋……泊るならY，泊らないならN(料金はレベルごとにあがる)。

敵と遭遇…1で戦う，2で逃げる，3で呪文

呪文……1でやめる，2～4で使用

じゅもん

- **すっきり**…まほう－５，いのちが回復。
- **もどり**……まほう－10，敵からダメージを受けずにスタート地点へもどる。
- **いて**……まほう－15，敵に最低５ダメージあたえる。レベルによってダメージが増える。

あどばいす

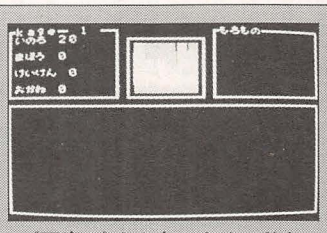
魔王を倒せばＥＮＤだけど，最初の自分はとにかく弱い！のであまり遠くへ行かずにガマンしてレベルをあげてください。レベルがあがれば，いのちとまほうの上限が増えます。呪文が使えれば冒険は少し楽になると思います。王様に会えば，お金をくれたりつぎのレベルまでの経験値を教えてくれるので役に立つでしょう。戦闘のときは最低１ダメージあたえられるけど敵からも最低１ダメージ受けちゃいます。敵

《第１表》主な変数表

ＭＹ，ＸＸ，Ｘ，Ｙ，Ｖ…	自分の位置用
ＬＰ，Ｌ……	自分の命用
ＭＰ，ＭＨ…	自分の呪文用
ＥＰ，Ｅ……	自分の経験値用
Ｇ……	自分のお金
ＬＶ……	自分のレベル
Ｎ＄……	自分の名前
Ｋ(０～２)…	自分の剣，盾，鎧の強さ
Ｍ，Ｍ(　)……	スプライトＮｏ．
Ｂ＄(　)，Ｇ(　)，Ｐ(　)…	武器用
ＯＷ……	王様にお金をもらえるか
ＩＳ……	光の石を持っているか



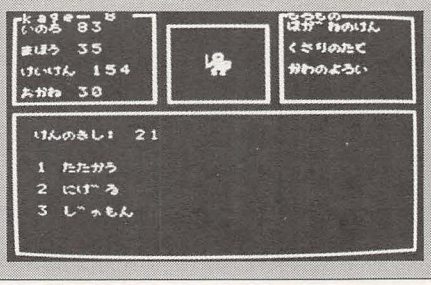
▲《写真１》まずは王様に会いにいこう!!



▲《写真２》まん中のウインドウが地形だ!!



▲《写真３》武器店で武器を買って、装備をかためろ!!



▶《写真４》あっ!!剣の騎士だ!!こいつは強いゾ!!



◀《写真５》おめでとう!!エンディング画面

★ぼくは，先日リターン・オブ・イシターで５時間14分という記録をだしたヒマ人です。これもベーマガのおかげです。(千葉県茂原市・**ちゅね14才**)……**【編**：影さんの他にも「ゲーセン泣かせ」と呼ばれる人がいたか。**】**

は場所によってちがいます。あと死んでしまってつづきをするとお金が半分になってしまうので注意してください。あとはやればわかるでしょう。

ぷろぐらむ

M5が危ないと書いてあったので一生けん命作りましたが，ムダが多くて長〜くなってしまいました。スミマセン。内容はREMがあるのでわかると思います。**リスト1**のスプライト・データが長いという人は打たなくても動きます(地図は必ず打つ)。

CHECKER FLAG

編：M5ではひさびさの本格RPGですね。

Dr.D：敵のキャラクターも多いし，マップもちょうどいいぐらいの広さだ。謎解きはほとんどないので，誰でも簡単に楽しく遊べるゲームだな。

編：リストはどうですか？

Dr.D：これだけのRPGにしては，リストは短くまとめているほうだ。スプライトと地図をうまくデータ化している。

《リスト2》魔王のメイン・プログラム・リスト

```
10 print "ﾋﾛｼﾏ":dim B$(2),M(8),K(2),G(2),P(2)
20 console 0:gosub 1250
30 ■■■■■ あ〜
40 K=inkey(0)
50 X=(K=54)-(K=55):Y=(K=51)*40-(K=46)*40
60 U=vpeek(MY+X+Y)
70 if U=232 then goto 40
80 if U>239 then goto 690
90 MY=MY+X+Y:XX=XX+X
100!■■■■ ちず
110 for I=-80 to 120 step 40:for J=-2 to 3
120 vpoke 14478+J+(I/5)*4,vpeek(MY+I+J)
130 next:next:vpoke 14478,128
140!■■■■ もんすたあ ｾｯﾄ
150 if K=0 or rnd(10)>0 then goto 40
160 if MY>560 then A=7:goto 180
170 if XX>18 then A=1 else A=4
180 M=rnd(2)+A
190 on M restore 1400,1410,1420,1430,1440,1450,1460,1470,1480,1490,1500
200 read M$,ML,MA,MD,MG:ML=ML+rnd(M):gosub 1020:play "s00313cdd+9"
210!■■■■ こまんど
220 gosub 1030:locate 2,11:print M$;":";ML
230 print cursor(2,14)"1 たたかう":cursor(2,16)"2 にげる":cursor(2,18)"3 しらべる"
240 K=inkey(0):if K<9 or K>11 then goto 240
250 gosub 1030:Py=9:on K-8 gosub 270,360,400
260!■■■■ たたかう
270 ME$=N$+"の こうげき!":gosub 1070:play "ccd":sleep 1,30
280 D=(LU+K(0))-(rnd(M)+MD):if D<1 then D=1
290 ML=ML-D:ME$=num$(D)+"た゛めーじ゛を あたえた!"
300 gosub 1070:if ML<1 then return 500
310 sleep 1:ME$=M$+"の こうげき!":gosub 1070:play "edc":sleep 1,30
320 D=(rnd(M)+MA)-(K(1)+K(2)):if D<1 then D=1
330 L=L-D:ME$=num$(D)+"た゛めーじ゛を うけた!":gosub 1070:gosub 1040:sleep 1
340 if L<1 then return 1100 else return 220
350!■■■■ にげる
360 ME$=N$+"は にげだ゛した":gosub 1070
```

《リスト1》魔王のマシン語プログラム・リスト

```
10 Print "ﾋﾛｼﾏ":mag 2
20 locate 8,10:print "ちょっと まって ください"
30!■■■■ あそびかた ｾｯﾄ
40 for I=0 to 59:read A$:stchr A$ to I:next
50 for I=0 to 14:read A:scol I,I*4:scol I,A:next
60 for I=224 to 232:stchr "BFFBFFEFFFFEDFFF" to I:next
70 for I=240 to 247:stchr "FFFFFFFFFFFFFFFF" to I:next
80 color 24,&C2:color 232,&4E:color 240,&80
90!■■■■ ちず ｾｯﾄ
100 for I=1 to 29:read A$
110 for J=1 to 10:for K=0 to 3
120 A=val("&"+mid$(A$,J,1))and 2^(3-K)
130 if A>0 then vpoke UP,224 else vpoke UP,232
140 UP=UP+1:next:next
150 for I=240 to 246:read A:vpoke A,I:next
160 vpoke 191,247:vpoke 528,247
170 locate 8,10:print "ｾｰﾌﾞ 2 よみこみちゅう":chain
180!■■■■ ずっふんど゛ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ
190 data 0011111111131717f,3b1103030306060e,0888888881fcc4fc,
fcfcfc787060570
200 data 0000010103f3875,f5f5fb7e1f000000,0000888c0f0dcae,
afafdf7e80000000
210 data 0103050e0f0e0707,01030f1f7bc30301,80c0a07f070e0e0,
80f0f81c0c18f8f0
220 data 0000e033b7c7e7f,670f0c0000000000,0000386ee9f3fff,
f3f898c0406030
230 data 0307550704442314,0f0f1f1f1f1f0f03,c0e0a0e0202c428,
f0f0f8f8f8f8c0
240 data 0000010133b6fc78d,3c6ecf9b3020000,000080c0dcf6e3b1,
3c76f3d90c040000
250 data 0307056723d1e07,0703030700e0c060e,c0e0e0664ebc78e0,
e0c0c0e0703060
260 data 0347446474345cf,7f7343070e0c060e,c0e0206e0c03ee2,
fefefefc7030607
270 data 0307074041b7c7f,efcf070f1e1c0e1e,c0e0e020d083efe,
f7f3e0f0783827
280 data 1f1f1f1e101e1e1e,1e1e1e1f1e1e0f0f,fcfcfc848fcfcfc,
fcfc7cfc3c3cf8f8
290 data 0000000327391c07,193e6f0706060000,000000c0e49c38e0,
987cf6e0606000
300 data 07cef381e07197e,ffef0f0f1f1e3c3c,e0f3cf1c78e0987e,
fff7f0f0f8783c
310 data 0507000f0e0601,1e7fffdf1f0f0e1e,a0e0b0b0f0706080,
78feffbf8f0f0778
320 data 0307c5f77a3a1d,1e0f0f0f0f1f1f3f,c0e0a0a3ef5e5cb8,
78f0f0f0f0f8f8fc
330 data 0307c5857020d1e,3f3707070706060e,c0e0a0a0e040b078,
fcece0e0e0606020
340 data 10,2,10,4,14,10,14,10,10,13,13,14,14
350!■■■■ ずっ ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ
360 data 0000000000,0000000000,3ffffdfdff8,3ffffffff8
370 data 3ffff9ff8,3ffdf8e78,3ffdf8078,3ffdf8078
380 data 3ffdf8078,3ffdf8078,393fdfdff8,38bfdfdff8
390 data 3ffdf8078,3ffdf8078,3800000010,3fff9fdff8
400 data 3ffff9c5ff8,3ffffcdff8,3ffffbff8f8,3ffe80ff8
410 data 381febdff8,381fbedff8,3ffe80ff8
420 data 3ffd038,3ff8fdff8,0000000000,0000000000,0000000
000
430 data 886,704,268,105,187,446,902
```

★資料請求券はその会社に直接送ればいいのですか？（福井県武生市・**書きかたはこれでいいのかな14才**）……

【**編**：そうです!! 広告に書いてある住所へ直接送ってください。ベーマガ編集部に送ってもダメですよ。】

```
370 if rnd(10-A)>0 then return 580
380 ME$="しかし まりこまれた！":goto 300
390!■■■ し゛ゃもん
400 Print cursor(2,11)"1 やめる":cursor(2,14)"2 すっきり"
410 Print cursor(2,16)"3 もど゛り":cursor(2,18)"4 いで":sleeP 1
420 K=inkey(0):if K<9 or K>13 then goto 420
430 if K=9 then sleeP 1:return 220 else if MH<K*5-45 then go
to 420
440 gosub 1030:ME$=N$+"は し゛ゃもんをとなえた。":gosub 1070:Play "cdef9
ab":sleeP 1
450 MH=MH-(K*5-45):gosub 1040:on K-9 gosub 460,470,480
460 L=LP:gosub 1040:return 220
470 MY=269:XX=29:return 600
480 D=5+rnd(LV):return 290
490!■■■ たおした！
500 sg 3,7,15:for I=200 to 0 steP-1:sg 2,I,0:next:sg 3,7,0
510 ME$=M$+"を たおした！":gosub 1070
520 erase:E=E+M:G=G+MG:if LV=20 or E<EP then goto 570
530!■■■ のうりょく あが゛る
540 Play "s1o5116d4ddddd8":sleeP 1
550 ME$="れへ゛るが あが゛った！":gosub 1070
560 LV=LV+1:LP=LP+10:MP=MP+5:OW=0:EP=EP+5*LV
570 if M=11 then goto 1160 else if M=10 then goto 620
580 locate 2,21:Print "PUSH SHIFT KEY"
590 if inkey(1)=0 then goto 590
600 erase:gosub 1030:gosub 1040:goto 40
610!■■■ ひみつ あいてむ
620 on M-9 gosub 660,670
630 Play "o5s1116ce9b+":sleeP 1
640 ME$=I$+"を てにいれた！":gosub 1070
650 locate 20,A:Print I$:vPoke MY+X+Y,224:goto 580
660 I$="ひかりのいし":A=7:IS=1:return
670 I$="えくすかりば゛あ":A=1:K(0)=30:return
680!■■■ あかい ところ
690 M=M(V-240):if V<242 then goto 190
700 gosub 1020:PY=9:on V-241 gosub 720,800,840,840,840,960
710!■■■ ようさま
720 ME$="「ゆうしゃ "+N$+"よ。":gosub 1070
730 if OW=1 then goto 760
740 A=10-(LV=1)*20:G=G+A:OW=1
750 ME$="おまえに "+num$(A)+"まさず゛けよう。":gosub 1070
760 ME$="れへ゛るを あげ゛るには":gosub 1070
770 ME$="あと "+num$(EP-E)+"の けいけんが゛いる。"
780 gosub 1070:return 580
790!■■■ けんし゛ゃ
800 ME$="「"+N$+"よ。":gosub 1070
810 if IS=1 then ME$="おまえに けんをさず゛けよう。":gosub 1070:M=11:goto
620
820 ME$="また くるが゛よい。":goto 780
830!■■■ ふ゛きてん
840 ME$="「ふ゛きてんに ようこそ。":gosub 1070
850 on V-243 restore 1370,1380,1390
860 locate 3,13:Print "1 みせをで゛る"
870 for I=0 to 2:read A$,A,B
880 locate 2,15+I*2:Print I+2;A$,A;"$"
890 B$(I)=A$:G(I)=A:P(I)=B:next
900 K=inkey(0):if K<9 or K>12 then goto 900
910 if K=9 then goto 580 else if G<G(K-10)then goto 900
920 Play "s1o5116ffaaa+":sleeP 1
930 Print cursor(20,K*2-19)"          ";cursor(20,K*2-19);B$(
K-10)
940 G=G-G(K-10):K(K-10)=P(K-10):gosub 1040:goto 900
950!■■■ やど゛や
960 ME$="「やど゛やに ようこそ。":gosub 1070
970 Print cursor(2,13)"ひとば゛ん ";LV;"まで゛す。":cursor(2,15)"と゛うし
ますか (y/n)"
980 K=inkey(0):if K=38 then goto 580
990 if K=22 and G>=LV then goto 1000 else goto 980
1000 Play "s1o5116cde":sleeP 1:L=LP:MH=MP:G=G-LV:goto 580
1010!■■■ いろいろ
1020 view 12,2,17,7:cls:view:loc M to 14*8,4*8:return
1030 view 1,10,28,21:cls:view:return
1040 Print cursor(6,0);LV;cursor(1,1)"いのち";L;cursor(1,3)"まほう
";MH
1050 Print cursor(1,5)"けいけん";E;cursor(1,7)"おかね";G:return
1060!■■■ めっせえじ゛
1070 PY=PY+2:for I=1 to len(ME$):locate 1+I,PY:Print mid$(ME
$,I,1)
1080 sleeP 1,5:next:return
1090!■■■ しんた゛
1100 ME$=N$+"は しんた゛...":gosub 1070
1110 Play "o3s414ddcceeddccee-2":sleeP 6
1120 ME$="っっ゛きを しますか(y/n)":gosub 1070
1130 K=inkey(0):if K=38 then end
1140 if K=22 then L=LP:MH=MP:G=G/2:goto 600 else goto 1130
1150!■■■ くりあ
1160 sleeP 1:cls:M=0:gosub 1020
1170 Print cursor(8,8)"CONGRATULATIONS";cursor(10,13)"おめで゛とう
";N$
1180 Print cursor(10,15)"おうごくに へいわを";cursor(10,17)"よみが゛えらせたの
た゛▨"
1190 Play "t120o5s1116frfffcf9araaacab-"
1200 Play "o6crcccrh318cco5b-a9h7f298116f98.af2c4"
1210 Play "f8.al4b-a9f92.r9.l16r9dr8d9r89"
1220 Play "b-29214eef9a2.rd..e16fo6co5a2cb-a292f116frff4"
1230 end
1240!■■■ しょき
1250 for I=1 to 4:read A,B,C,D
1260 Print cursor(A,B)"┏";cursor(A+C,B)"┓";cursor(A,B+D)"┗";
cursor(A+C,B+D)"┛"
1270 Print cursor(A+1,B)rPt$(C-1,"━");cursor(A+1,B+D)rPt$(C-
1,"━");
1280 for J=1 to D-1:Print cursor(A,B+J)"┃";cursor(A+C,B+J)"┃
"
1290 next:next
1300 for I=0 to 7:read M(I):next
1310 locate 2,14:inPut "ゆうしゃの なまえ ";N$:N$=left$(N$,4)
1320 Print cursor(1,0);N$;cursor(20,0)"もちもの"
1330 MY=269:LV=1:LP=20:L=20:EP=10:XX=29:return 580
1340!■■■ で゛えたあ
1350 data 0,0,0,10,8,11,1,7,7,19,0,10,8,0,9,29,13
1360 data 10,11,12,13,14,14,14,14,14
1370 data こんぼう,30,2,きのたて,10,1,がわのよろい,20,2
1380 data ほが゛わのけん,50,6,くさりのたて,50,5,てっのよろい,70,10
1390 data ほがいのけん,100,10,いのちのたて,80,15,おうこ゛んのよろい,150,20
1400 data すらいむ    ,2 ,1 ,1 ,1
1410 data こぶ゛り    ,3 ,4 ,2 ,1
1420 data と゛らっき   ,4 ,4 ,3 ,3
1430 data ゆきた゛るー  ,8 ,7 ,5 ,5
1440 data くんも      ,10,13,5 ,3
1450 data みいら      ,10,10,8 ,8
1460 data けんのきし   ,15,15,10,10
1470 data が゛ん      ,20,20,15,10
1480 data もおい      ,20,20,10,15
1490 data まおうのむすこ,20,30,20,50
1500 data まおう      ,100,60,30,0
```

★　★

★アウトランをやるとき，ブレーキを踏んでからスタートするのは僕だけだろうか(だってATでしょ，アレ)？
(栃木県下都賀郡・高橋　淳17才)……【影：うーん，AT車ではスタート前にブレーキを踏むんだな。】

MSX/MSX2用

MYSTERY FORESTS

ミステリー　フォレスツ

師　茂樹

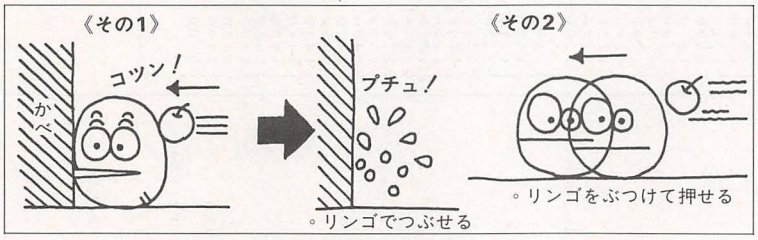


STORY

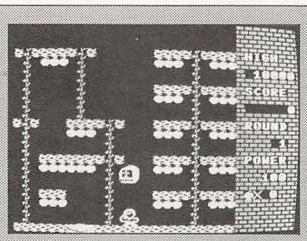
「ある日…… それは悪夢のはじまり……。そう，あの日からずっとこんな変な木が町をむしばんでいる。そして，どこからともなく，あのキミョーな生物が降りてくる。おれはこの1週間，木の実を食べて生きてきた。そして今，脱出する方法を見つけたのだ！」……なんてね。そんなカッコイイおはなしではありません。敵を青い池に落とせばツルがニョキニョキ……上まで登ればクリア――！というゲームです。

HOW TO PLAY

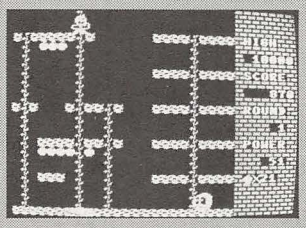
○カーソル・キーの◁▷で左右移動。カーソル△▽でツタの登り降り。また，△でリンゴ（のようなもの）を取ることができます(パワーUP)。
○一定時間ごとに雷がなり，POWERが減ります。
○リンゴについては**第1図**のようにして使うことができます。



《第1図》リンゴの使いかた

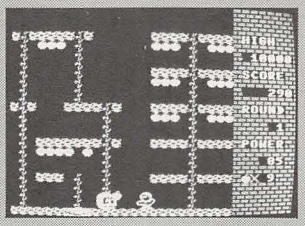


▲《写真1》ゲーム・スタート!!上から降りてくる敵を水たまりに入れるんだ!!

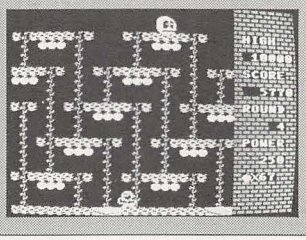


▲《写真3》ツタが面の上まで伸びたら登って行こう!!上まで行けばクリア

▼《写真2》それっ!!リンゴ攻撃だ!!リンゴを使っても敵を押すこともできます



▼《写真4》これは4面。青い池が二つあるぞ。要注意！



改造

○面データを直すときはこの点に注意！
- 一番下には〝0〟と〝2〟しか置かない。
- 一番上に池を置かない。
- 絶対に解けるように！
- 面を新しく増やすときには，710行のR＝8をR＝面数＋1にする。
- その他，タイトルをつけるなり，音をつけるなりご自由に。

反省

○めんどくさいから，論理演算をやめました。だからすんごくトロイ。
○音楽もタイトルもない。ただめんどくさいだけ。
○面が「かんたん」すぎるから，すごくつまんないよーです。

《第1表》変数表

SC	スコア
HS	ハイスコア
RO	ラウンド(表示)
R	ラウンド
AP	リンゴ数
PO	パワー
X，Y	主人公の座標
ZX，ZY	敵の座標
FNP(，)	その座標のVPEEK
HO	主人公の向いている方向
H	スプライト表示用
XX(n)	リンゴを投げる方向
M$(n)	面パターン表示用
SO(，)	サウンド用（n＝0：雷鳴／n＝1：PLAY文初期化）

★私はゲーム・プログラムを打ち込むのは好きだが，できたゲームで遊ぶのはきらいです。こんな私でも幸せになれるでしょうか？（福岡県北九州市・**どんたんみてるーっ13才**）……**【編：友だちのも打ち込んであげたらいいよ。】**

```
100 GOSUB 780
110 '●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
120 SC=0:HS=2000:RO=1:R=1:AP=0
130 GOSUB 710:ONINTERVAL=600GOSUB520:INTERVALON
140 '------------- YOU ---------------
150 GOSUB460:PO=PO-((ABS(ZX-X)<2)*(ABS(ZY-Y)<2)):IFPO<0THEN650
160 PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-8),15,HO
170 IFFNP(X,Y+1)=32THENY=Y+1:GOTO 270
180 IFSTRIG(0)THEN390
190 S=STICK(0):IFS=0THEN270ELSEH=(1-H)
200 IFS=3ANDFNP(X+1,Y)<105THENX=X+1:HO=(3-H)
210 IFS=7ANDFNP(X-1,Y)<105THENX=X-1:HO=(1-H)
220 IFS=1ANDFNP(X,Y)=104THENY=Y-1
230 IFS=1ANDFNP(X,Y-2)=97THENAP=AP+1:SC=SC+1:GOSUB470:GOTO 480
240 IFS=5ANDFNP(X,Y+1)=104THENY=Y+1
250 IFY=0THEN550
260 '------------ ENEMY --------------
270 PUTSPRITE1,(ZX*8-4,ZY*8-8),13,XX+4
280 IF FNP(ZX,ZY)>105 THEN ZX=12:ZY=0:SC=SC+5:GOSUB470:GOTO 150
290 IFFNP(ZX,ZY+1)=32THENZY=ZY+1:GOTO 150
300 IFFNP(ZX,ZY+1)=146THEN350
310 IFRND(1)<.5THEN150ELSEXX=RND(1)*2
320 IFFNP(ZX+XX(XX),ZY)<105THENZX=ZX+XX(XX)
330 GOTO 150
340 '---------- ENEMY SUB ------------
350 FORT=ZYTO4STEP-1:IFFNP(ZX,T)=104THEN NEXT
360 GOSUB500:PLAY"V15L32O5CDEFGABO6C":LOCATE ZX-1,T-3:PRINTM$(3);
370 ZX=12:ZY=0:SC=SC+10:GOSUB470:GOTO 150
380 '------------ APPLE --------------
390 INTERVAL STOP:IFAP=0THEN270ELSEAW=INT(HO/2)*23:SP=XX(INT(HO/2))
400 FOR I=X TO AW STEP SP:A=FNP(I,Y-1):LOCATEI,Y-1:PRINT"a";
410 FORJ=0TO99:NEXT:LOCATE I,Y-1:PRINTCHR$(A);
420 IF FNP(I+SP,Y-1)>105 THEN I=AW
430 IF ZX=I AND ZY=Y THEN ZX=ZX+SP:I=AW
440 NEXT:AP=AP-1:INTERVAL ON:GOTO 490
450 '●●●●●●●●●●●●●● SUB ●●●●●●●●●●●●●●●●
460 LOCATE27,17:PRINTUSING"###";PO;:RETURN
470 LOCATE25,9:PRINTUSING"#####";SC;:RETURN
480 GOSUB500:PLAY"V15O3L16C":LOCATEX,Y-2:PRINT" ":PO=PO+2:GOSUB460
490 LOCATE27,19:PRINTUSING"##";AP;:GOTO 270
500 FORI=0TO13:SOUNDI,SO(1,I):NEXT:RETURN
510 '●●●●●●●●●●●● THUNDER ●●●●●●●●●●●●●●●
520 VPOKE&H2004,255:FORI=0TO99:NEXT:VPOKE&H2004,16
530 FORI=0TO13:SOUNDI,SO(0,I):NEXT:PO=PO-10:RETURN
540 '●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●
550 INTERVALOFF:GOSUB500:PLAY"V15L4O4CGCGL64CGCGCGCG","V15L4O2CGCGL3G"
560 IFPLAY(0)THEN560
570 FORI=5TO11:LOCATE2,I:PRINT SPC(20):NEXT
580 LOCATE 3, 6:PRINTUSING"ROUND BONUS = ####";RO*10
590 LOCATE 3, 8:PRINTUSING"POWER BONUS = ####";PO*10
600 LOCATE 3,10:PRINTUSING"APPLE BONUS = ####";AP*10
610 FORI=1TORO+PO+AP:SC=SC+1:GOSUB470:BEEP:NEXT
620 IF SC>HS THEN HS=SC:LOCATE25,5:PRINTUSING"#####";HS;
630 RO=RO+1:R=R+1:GOTO 130
640 '●●●●●●●●●●●●●● DEAD ●●●●●●●●●●●●●●●●
650 A=0:CLS:LOCATE11,10:PRINT"GAME OVER"
660 FORG=222TO0STEP-8:A=1-A:FORQ=0TO300:NEXT
670 PUTSPRITE0,(G,100),15,A:PUTSPRITE1,(G+32,100),13,4
680 IF STRIG(0)=0 THEN NEXT:GOTO 660
690 RESTORE 1200:GOSUB 880
700 '●●●●●●●●●●●● MAKE FIELD ●●●●●●●●●●●●
710 IF R=8 THEN RESTORE 1250
720 FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINTSPACE$(24);:NEXT
730 LOCATE0,23:PRINTSTRING$(24,112);:FORI=3TO23STEP4:READA$
740 FORJ=0TO7:LOCATEJ*3,I:PRINTM$(VAL(MID$(A$,J+1,1)));:NEXTJ,I
750 X=12:Y=22:ZX=X:ZY=0:HO=0:H=0:XX(0)=-1:XX(1)=1:PO=50+R*50
760 LOCATE28,13:PRINTUSING"##";RO;:RETURN
770 '●●●●●●●●●●●●●● INIT ●●●●●●●●●●●●●●●●
780 SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,1,1:KEYOFF:DIM SO(1,13)
790 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
800 '-------- SET CHARACTER ----------
810 FORI=0TO191:READA$:VPOKEBASE(9)+I,VAL("&H"+A$):NEXT
820 FORI=384TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
830 FORI=0TO7:READA$:A=ASC(A$)*8:FORJ=ATOA+7:READA$:VPOKEJ,VAL("&H"+A$)
840 NEXT:READA$:VPOKE&H200C+I,VAL("&H"+A$):NEXT
850 A$=CHR$(31)+CHR$(29):B$=A$+CHR$(29):M$(0)="":M$(2)="あいう"
860 M$(1)="ppp"+B$+CHR$(29)+"aaa":M$(3)=CHR$(28)+"h"+A$+"h"+A$+"h"+A$+"h"
870 M$(4)="php"+B$+"h"+A$+"h"+A$+"h":M$(5)="ppp"+B$+"q"+A$+"q"+A$+"q"
880 CLS:FORI=0TO23:LOCATE24,I:PRINT"xxxxxxx";:VPOKE6175+I*32,120:NEXT
890 FORI=0TO8:READA$:LOCATE25,I*2+3:PRINTA$;:NEXT
900 FORI=0TO1:FORJ=0TO13:READA:SO(I,J)=A:NEXTJ,I
910 RETURN 120
1000 '●●●●●●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●●●●
1010 '------------ SPRITE -------------
1020 DATA 03,07,08,0A,0A,08,34,4A,4D,40,40,3E,03,07,0F,1E
1030 DATA E0,F0,38,98,88,08,10,20,DE,81,01,9E,F0,F8,3C,1E
1040 DATA 03,07,08,0A,0A,08,04,02,3D,40,40,3E,03,03,07,0F
1050 DATA E0,F0,38,98,88,08,16,29,D1,82,04,98,F0,F0,B8,3C
1060 DATA 07,0F,1C,19,11,10,08,04,7B,81,80,79,0F,1F,3C,78
1070 DATA C0,E0,10,50,50,10,2C,52,B2,02,02,7C,C0,E0,F0,78
1080 DATA 07,0F,1C,19,11,10,68,94,8B,41,20,19,0F,0F,1D,3C
1090 DATA C0,E0,10,50,50,10,20,40,BC,02,02,7C,C0,C0,E0,F0
1100 DATA 01,07,1F,3F,64,44,D5,D5,C4,C4,CE,FF,FF,00,7F,3F
1110 DATA F0,FC,FE,FF,3F,1F,1F,1F,1F,1F,1F,FF,FE,0E,FC,F8
1120 DATA 0F,3F,7F,FF,FC,F8,F8,F8,F8,F8,FF,7F,70,3F,1F
1130 DATA 80,E0,F8,FC,26,22,AB,AB,23,23,73,FF,FF,00,FE,FC
1140 '---------- CHARACTER -----------
1150 DATA x,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,00,71,p,F1,7F,FE,C7,FF,7C,FF,3C,21
1160 DATA q,5D,7F,F7,F7,F6,FE,5E,5B,81,h,16,1C,10,08,68,F8,48,12,C1
1170 DATA a,0C,10,7E,FF,FF,FD,7A,3C,91,あ,FF,F8,C0,80,C0,F8,FF,FF,00
1180 DATA u,81,00,00,00,00,00,81,FF,84,う,FF,1F,03,01,03,1F,FF,FF,00
1190 '---------- PRINT DATA -----------
1200 DATA HIGH," 10000",SCORE,"     0",ROUND,,POWER,,aX 0
1210 '---------- SOUND DATA -----------
1220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,15,247,16,0,0,100,60,9
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,56,0,0,0,127,0,10
1240 '---------- ROUND DATA -----------
1250 DATA 41400141,30300141,40140141,31140141,31030141,00200000
1260 DATA 40014001,31403140,10341034,04130413,43014301,00020000
1270 DATA 01110014,21114041,14111014,11114041,14111014,20000000
1280 DATA 41404140,14341434,43414341,34143414,41434143,00020002
1290 DATA 01410141,01145110,40414401,14104110,14011404,00020000
1300 DATA 41400141,30300141,40140141,31140141,31030141,00200000
1310 DATA 04101114,14050114,04151114,14051114,04151114,00200000
```

★夢工場行きのバスにたくさんの人がならんでいたので、東京駅から歩いて行ったのは私です！（栃木県小山市・ドラキーまこと14才）……【編：そういえば、大阪から自転車で編集部を見学にきた人たちもいましたよ。】

MSX/MSX2用

ジャラン ケラン ポラン



川嵜　圭吾

すと〜り〜

ジャランには特技がなかった。唯一ジャンケンだけは誰にも負けない！という自信があった。それで，ジャランは海越え山越えジャンケンが強ければ王様になれるというジャンケンランドへ！王位をめざして……。

はう とぅ〜 ぷれい

カーソル・キーの上下左右でジャランを動かし，マジカル・ボックスの上でスペース・キーを押し，神経衰弱のようにアイテムを取ってください。すべてのアイテムを取るとグリアです。

アイテムには，グーの像，チョキの像，パーの像，お宝があります。これらはすべてジャンケンのとき使います。

パーフェクトンとポラン大王以外の敵とぶつかったときは，ジャンケンをします。音楽が鳴り終わったときにカーソル・キーを押してください。上がグーの像，右がチョキの像，下がパーの像，左がお宝。それから，お宝をだすと絶対に勝てます。勝てるというよりお宝をあげるかわりに負けてもらうんですね。

ジャンケンの結果は，右下にでます。右側が相手，左側が自分です。ジャンケンに勝つとＬＩＦＥが増え，負けると減ります。

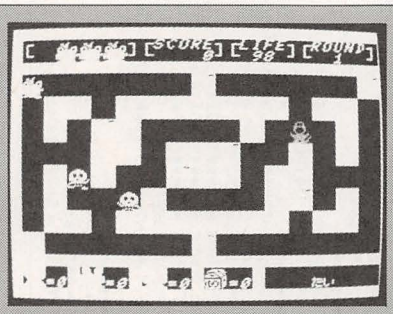
ジャンケンの像やお宝がないときに敵にぶつかったり，ＬＩＦＥがなくなると，ジャランは死んでしまいます。４人死ぬとゲーム・オーバー。

ぷろぐらむ

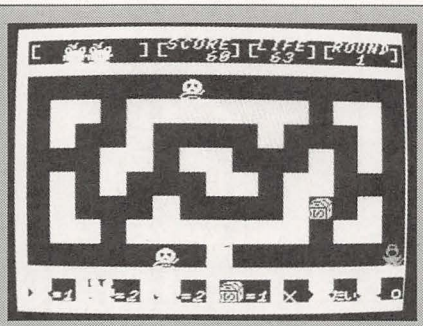
一応，キャラ設定にマシン語を使っています。ベーマが'86年11月号の「ひみつのきみちゃん」のマシン語をそのまま使っているのでそちらのほうを，参考にしてください。他には，たいし

《第１表》変 数 表

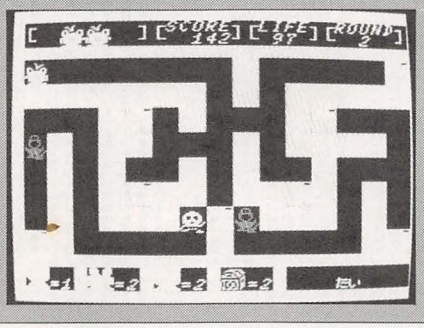
X，Y	ジャランの座標
M( )，N( )	敵の座標
XX，YY	ジャラン，敵の移動量
RO(,)	画面座標
JA( )	ジャンケンの像の数
MA	ジャランの数
SC	スコア
LI	ライフ
RO	ラウンド
I，J，K	乱用



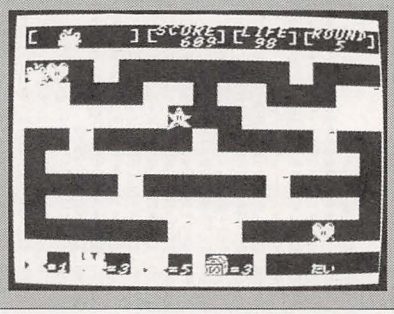
▲《写真１》ゲーム・スタート！左上が自分のキャラ



◀《写真２》さあ最後の１個だ！これを開ければクリアだ!!



▶《写真３》これは２面だ!! 敵とのジャンケンが必要



▼《写真４》これは５面。敵の追いかけがキビシイゾ!!

★今，病気で入院しているんですよ。あーＭＳＸ２でメタルギアがやりたい！ルパン三世もしたい！健康になれるよー祈ってください。(新潟県三条市・**薄田知幸14才**)……**【編：早く良くなって，またおたよりくださいネ。】**

たテクニックは使っていませんので，改造してすごいゲームにしてみてください。

あっと らすと

このゲームの最初のほうの面は簡単ですが，最後のボラン大王の分身攻撃はすごすぎるくらい！そのあとは，エンディングがあるので感動してください。

また，未熟なもので，汚ないプログラムですみません。ときどき，左上にでる数字はバグですが，とれなかったし，ゲームには関係ないので気にしないでください。

CHECKER FLAG

編：ジャンケンなら誰にも負けない自信がある，というジャランくん。これは，かなりの自信過剰なのではないでしょうか。

影：そのジャランくんが世にでてみると，これがなかなか勝てない。

編：井の中の蛙，大海を知らずってやつです。

影：あげくの果てには，ワイロを送って負けてもらう。いけないなあ。

```
640 I=INT(RND(-TIME)*3+1)
650 IF PLAY(0)THEN650
660 FOR K=0TO10:ST=INT((STICK(0)+1)/2):NEXT
670 IF ST=0THEN LOCATE24,20:PRINT"ﾀﾞﾚｶﾞ":GOTO610
680 IF JA(ST-1)=0THEN LOCATE24,20:PRINT"ﾅｲﾖ!":GOTO610
690 LOCATE23,21:PRINTCH$(ST+2):LOCATE27,21:PRINTCH$(I+2)
700 LOCATE21,22:PRINT"X":LOCATE30,22:PRINT"X"
710 IF ST=ITHEN LOCATE24,20:PRINT"ｱｲﾆ!":GOTO730
720 IF(ST=2ANDI=1)OR(ST=3ANDI=2)OR(ST=1ANDI=3)THENLOCATE30,22:LI=LI-30:PRINT"O"E
LSELOCATE21,22:PRINT"O":LI=LI+20:SC=SC+20
730 JA(ST-1)=JA(ST-1)-1
740 FORI=0TO500:NEXT:LOCATE24,20:PRINT"aaaa":GOSUB1090:GOSUB750:GOSUB780:RETURN
750 '***** ﾚﾍﾞﾙ ******
760 IF LI>0THENRETURN
770 MA=MA-1:FORI=0TO3:JA(I)=JA(I)+1:NEXT:GOSUB1050:GOTO40
780 '***** ﾃｷ の いち ******
790 M(A)=INT(RND(-TIME)*15)+1:N(A)=INT(RND(-TIME)*8)+1:MN(A)=VAL(MID$(MN$,RO+A,1
))
800 IF RO(M(A),N(A))<>0THEN 790
810 RETURN
820 '***** ROUND ｸﾘｱ ******
830 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:RO=RO+1:SC=SC+LI
840 PLAY"T25004L32CRGRCRGRO5CDCD"
850 IFRO=13THEN1200ELSEGOTO30
860 '***** ｶﾞめん ｶﾞき ******
870 FORI=0TO767:VPOKEBASE(5)+I,97:NEXT
880 LOCATE0,1:PRINT"ar        ┐rSCORE┐rLIFE┐rROUND┐"
890 PRINT"aL          J L     J L     J L     J"
900 LOCATE0,21:PRINT"afg  ajk  ano  ars  a          "
910 PRINT"ahi= alm= apq= atu= a    ﾀﾋﾞ    "
920 RESTORE1710
930 FOR I=1 TO RO:FORJ=1TO8:READ D$(J):NEXT J
940 FOR J=1 TO 8:READA$(J),B(J),C(J):A(J)=VAL("&H"+A$(J)):NEXTJ,I
950 FOR I=1 TO 8:D$(I)=RIGHT$("0000000000000000"+BIN$(VAL("&H"+D$(I))),16):NEXTI
960 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 15
970 RO(J,I)=VAL(MID$(D$(I),J,1))
980 LOCATE J*2-1,I*2+2
990 PRINTCH$(RO(J,I))
1000 NEXT J,I
1010 FOR I=1 TO 8:RO(A(I),B(I))=C(I):LOCATE A(I)*2-1,B(I)*2+2:PRINTCH$(2):NEXT I
1020 RETURN
1030 '***** SCORE ｶｸ ******
1040 LOCATE25,2:PRINTUSING"###";RO
```

ジャラン ケラン ボランのプログラム・リスト

```
10 'OOOOO ｼﾞｬﾗﾝｹﾗﾝﾎﾞﾗﾝ OOOOO
20 CLEAR300,&HF200:GOSUB1250:GOSUB1280
30 CL=0:GOSUB1140:GOSUB 860
40 LI=100:X=1:Y=1:XX=0:YY=0:GOSUB1030
50 FORA=0TO2:GOSUB780:NEXT
60 PLAY"T120L804CDEFGAB05CR64"
70 '***** ﾒｲﾝ ******
80 SPRITEON:ONSPRITEGOSUB560
90 LI=LI-1:MU=-1*(MU=0)
100 GOSUB1120:FORNM=0TO2:GOSUB160
110 MM=0:NN=0:ON MN(NM) GOSUB 220,260,300,340,380,420
120 NEXT:IF CL=4 THEN820
130 GOSUB750
140 IFPLAY(0)=0THENPLAYMU$(INT(RND(1)*2))
150 GOTO70
160 '***** ｼﾞｬﾗﾝ うごく ******
170 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
180 IF RO(X+XX,Y+YY)=1ORX+XX=16ORY+YY=9ORX+XX=0ORY+YY=0THEN XX=0:YY=0
190 A=VPEEK(BASE(5)+(Y*2+2)*32+X*2-1)
200 IF STRIG(0)=-1 AND A=98 THEN510
210 X=X+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,((X*2-1)*8,(Y*2+2)*8),15,MU*7:RETURN
220 '***** ｸﾞｰｼﾞﾗ ******
230 MM=XX*-1:NN=YY*-1
240 GOSUB470
250 PUTSPRITENM+1,((M(NM)*2-1)*8,(N(NM)*2+2)*8),15,MU*7+1:RETURN
260 '***** ﾁｮｷｼﾞﾗ ******
270 IF MU=0THENMM=INT(RND(-TIME)*3-1) ELSE NN=INT(RND(-TIME)*3-1)
280 GOSUB470
290 PUTSPRITENM+1,((M(NM)*2-1)*8,(N(NM)*2+2)*8),12,MU*7+2:RETURN
300 '***** ﾊﾟｰｼﾞﾗ ******
310 IF MU=0THENMM=(X<M(NM))-(X>M(NM)) ELSE NN=(Y<N(NM))-(Y>N(NM))
320 GOSUB470
330 PUTSPRITENM+1,((M(NM)*2-1)*8,(N(NM)*2+2)*8),9,MU*7+3:RETURN
340 '***** ﾉｰﾏﾙﾝ ******
350 IF MU=0THENMM=(X<M(NM))-(X>M(NM)) ELSE NN=(Y<N(NM))-(Y>N(NM))
360 GOSUB490
370 PUTSPRITENM+1,((M(NM)*2-1)*8,(N(NM)*2+2)*8),10,MU*7+4:RETURN
380 '***** ﾊﾟｰﾌｪｸﾄﾝ ******
390 MM=MU*(X<M(NM))-(X>M(NM)):NN=MU*(Y<N(NM))-(Y>N(NM))
400 GOSUB490
410 PUTSPRITENM+1,((M(NM)*2-1)*8,(N(NM)*2+2)*8),4,MU*7+5:RETURN
420 '***** ﾎﾞﾗﾝﾀﾞﾚぅ ******
430 MM=(X<M(NM))-(X>M(NM))*INT(RND(-TIME)*3+1)
440 NN=(Y<N(NM))-(Y>N(NM))*INT(RND(-TIME)*3+1)
450 GOSUB490
460 PUTSPRITENM+1,((M(NM)*2-1)*8,(N(NM)*2+2)*8),14,MU*7+6:RETURN
470 '***** ｶﾍﾞ? ******
480 IF RO(M(NM)+MM,N(NM)+NN)=1 THEN MM=0:NN=0
490 IF M(NM)+MM)=16ORN(NM)+NN)=9ORM(NM)+MM<=0ORN(NM)+NN<=0THEN MM=0:NN=0
500 M(NM)=M(NM)+MM:N(NM)=N(NM)+NN:RETURN
510 '***** ﾊﾅﾅ*****
520 LOCATE X*2-1,Y*2+2:PRINTCH$(RO(X,Y)):HX(H)=X:HY(H)=Y:HA(H)=RO(X,Y):H=H+1
530 IF H<>2 THEN RETURN
540 IF HA(0)=HA(1) THEN JA(HA(0)-3)=JA(HA(0)-3)+1:CL=CL+1:A=0:SC=SC+20:GOSUB1090
:ELSEA=2
550 FORI=0TO1:LOCATEHX(I)*2-1,HY(I)*2+2:PRINTCH$(A):NEXT:H=0:RETURN
560 '***** ｼﾞｬﾝｹﾝ? *****
570 SPRITEOFF:FORA=0TO2:IF X=M(A)ANDY=N(A)ANDMN(A)=6 THEN BEEP:LI=LI-5:RETURN
580 IF X=M(A)ANDY=N(A)ANDMN(A)=5 THEN BEEP:SC=SC-10:GOSUB1110:RETURN
590 IF X=M(A)ANDY=N(A)THEN GOSUB 610
600 NEXT:RETURN
610 '***** ｼﾞｬﾝｹﾝ *****
620 IFJA(0)+JA(1)+JA(2)+JA(3)=<0THEN770
630 PLAY"CDEFGABCDEFG"
```

★燃えろプロ野球の無死満塁でバッターがホーナーのとき，つく美さんが怒っているときと同じくらい恐ろしいと思う。(東京都清瀬市・村尾　正14才)……【影：甘い！つく美ちゃんの恐ろしさはそんなものでは…。つく美：…。】

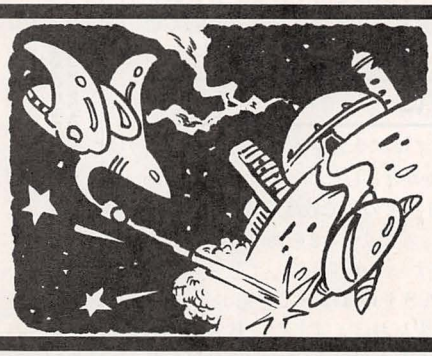
```
1050 FORI=4TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1060 IFMA=0THEN1180
1070 IFMA=1THEN1090 ELSE FOR I=MA-1 TO1 STEP -1
1080 PUTSPRITEI+3,((I*2+2)*8,8),15,0:NEXT
1090 FORI=0TO3:IFJA(I)>=10THENJA(I)=9
1100 LOCATEI*5+4,22:PRINTUSING"#";JA(I):NEXT
1110 LOCATE12,2:PRINTUSING"#####";SC
1120 LOCATE19,2:PRINTUSING"###";LI
1130 RETURN
1140 '***** ﾀｲﾄﾙ&ﾃﾞﾓ *****
1150 CLS:PUTSPRITE1,(0,208):LOCATE8,6:PRINT"ｼﾞｬﾗﾝ":LOCATE13,8:PRINT"ｸﾗﾝ":LOCATE1
6,10:PRINT"ﾎﾟﾗﾝ"
1160 FORI=0TO1:PUTSPRITE0,(100,100),15,I*7
1170 FORJ=0TO10:LOCATE6,20:PRINT"PUSH [SPACE] KEY":IF INKEY$=" "THEN PUTSPRITE0,
(0,209):RETURN ELSE NEXTJ,I:GOTO1160
1180 '***** GAME OVER *****
1190 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"T120L8O5DC04BAGFED
CR8GC":RO=1:SC=0:MA=4:FORI=0TO3:JA(I)=0:NEXT:FORI=0TO2500:NEXT:GOTO30
1200 '***** ｵﾙﾀ *****
1210 FORI=0TO4000:NEXT:PLAY"T220L4O5CR64C16GCR64GR64CR64GR8FEDC04GR64GO5C2"
1220 PUTSPRITE0,(0,208):CLS:FORI=0TO50:FOR J=1TO15:COLOR,,J:NEXTJ,I
1230 COLOR,,1:LOCATE1,10:PRINT"ｼﾞｬﾗﾝは ｼﾞｬﾝｹﾝﾗﾝﾄﾞﾙの ｵｵｶﾐさまに なったとさ。"
1240 LOCATE6,12:PRINT"ﾒﾃﾞたし めﾃﾞたし。":FORI=0TO2500:NEXT:RO=1:SC=0:MA=4:FORI=0TO3:J
A(I)=0:NEXT:CLS:GOTO30
1250 '***** しき せってい *****
1260 SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:DIM RO(16,9),CH$(12):RO=1:MN$="11223
344556666":MA=4:SC=0
1270 MU$(0)="T120S9M500L8O4CR8GR8L64GAGAR16":MU$(1)="T120S9M500L8O3BO4R8FR8L64FG
FGR16":RETURN
1280 '***** ﾏｼﾝｺﾞ せってい *****
1290 RESTORE1510:AD=&HF200:DEFUSR=AD:FORI=0TO63:READA$:POKEAD+I,VAL("&H"+A$):NEX
T
1300 '***** ｽﾌﾟﾗｲﾄ せってい *****
1310 RESTORE1560:FORI=0TO6:B$="":A$(0)="":A$(1)="":FORJ=0TO1:FORT=0TO15
1320 READA$:A=VAL("&H"+A$):B$=B$+CHR$(A):C$=RIGHT$("0000000"+BIN$(A),8)
1330 FORK=8TO1STEP-1:D$=D$+MID$(C$,K,1):NEXT:A$(J)=A$(J)+CHR$(VAL("&B"+D$))
1340 D$="":NEXTT,J:SPRITE$(I)=B$:SPRITE$(I+7)=A$(1)+A$(0):NEXT I
1350 '***** CHR ｾｯﾄ *****
1360 RESTORE1640:FOR A=0TO7:READ D(A):NEXT
1370 FORI=384TO720:VPOKEI,VPEEK(I)/D(IMOD8):NEXT
1380 FORI=0TO20:READA$:FORJ=0TO7:B=(I+97)*8:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
1390 A=USR(0):FORI=0TO20:READA$:FORJ=0TO7:B=(I+97)*8:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)
)
1410 FORK=0TO2:C=&H2000+&H800*K+J+B:VPOKEC,A:NEXTK,J,I
1420 '***** ﾌﾞﾛｯｸ ｾｯﾄ *****
1430 CH$(0)="  "+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"  "
1440 CH$(1)="aa"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"aa"
1450 CH$(2)="bc"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"de"
1460 CH$(3)="fg"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"hi"
1470 CH$(4)="jk"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"lm"
1480 CH$(5)="no"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"pq"
1490 CH$(6)="rs"+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+"tu"
1500 RETURN
1510 '***** ﾏｼﾝｺﾞ DATA *****
1520 DATA CD,7E,00,21,00,00,06,08,C5,01,00,01,11,60,F2,CD
1530 DATA 59,00,06,02,78,08,11,00,08,19,EB,01,00,01,21,60
1540 DATA F2,CD,5C,00,08,47,10,EC,11,00,01,19,7C,E6,0F,67
1550 DATA C1,10,D5,21,00,20,3E,F0,01,00,18,CD,56,00,C9,00
1560 '***** ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA *****
1570 DATA 00,00,19,05,33,48,4B,7F,3F,BD,BD,BD,BF,0E,77,00,00,80,00,00,1C,24,A4,F
C,F8,7A,7A,78,F8,E0,D8,3C
1580 DATA 00,00,01,07,0F,18,18,19,1F,4E,27,1A,00,02,08,3C,00,00,C0,F0,F8,8C,8C,C
C,7C,3C,F0,AC,02,A1,1E,00
1590 DATA 03,06,06,0F,0E,0C,0C,26,33,3F,DF,6F,37,3F,1F,3F,E0,B0,B0,F8,38,18,18,3
2,E6,FE,FC,F8,F0,78,FC,00
```

```
1600 DATA 00,1C,26,5F,7F,7F,7F,7E,7E,3E,1F,2F,47,43,01,1C,00,1C,36,6F,DF,FF,FF,B
F,BF,BE,FC,FA,F1,E1,DC,00
1610 DATA 00,01,01,03,03,07,7E,3E,0E,07,0F,1F,3F,7C,00,00,80,C0,40,A0,E3,FE,BE,B
C,B8,F0,F8,9C,6E,1E,07,01
1620 DATA 23,37,1F,3E,1E,2F,07,3D,77,6F,5F,53,07,0C,00,00,E2,F6,FC,BE,BC,FA,F0,E
E,F7,FB,7D,E5,F0,80,80,60
1630 DATA 07,0F,1D,3B,37,3D,3D,1F,07,03,1F,3F,6F,47,1B,3D,E0,F0,B8,DC,EC,BC,BC,F
8,E2,C6,FE,FC,F0,E0,D8,BC
1640 '***** CHR DATA *****
1650 DATA 4,4,2,2,2,1,1,1
1660 DATA F08708DD9D607706,90E0F8F0E0E3E3FF,001EC0E0E06060E0,FEFCFCBCBFDCDCFF,C0
8080D0F4FCF9FF,6677777777777777,7777777770077F7F,7F3F1F1F3F7FE0FF,7EFEF8F8FCFEFD
FD,387C7E7E7E3F037D
1670 DATA 1C3E7E7E7E7CFCC0,7D037D7D033FE0FF,1C3EDEC0F8FCFBFB,0D6D6D6D6D6D6D6F,B0
B6B6B6B6B6B6F6,FFFFFF7F1F3FE0FF,FFFFFFFEF8FCFBFB,00071F201F717F00,00F89CEE74BAD6
0E,7F66ADA9AB667F00,EA6AAEAEAE6CE800
1680 '***** COLOR DATA *****
1690 DATA EDEDEDEDEDEDEDED,4E4E474747474741,1E1E7E7E7E7E7E7E,4747474747474741,7E
7E7E4E4E4E4E41,4545454545454545,4545454545454545,504141F141414541,455141F1414145
45,4141414141414545
1700 DATA 4141414141414145,45454545F5414541,45454545F1414545,4545454545454545,45
45454545454545,41414141F1414544,41414141F1414545,A1A1A1A1A1A1A1A1,A1A1A1A1A1A1A1
A1,A1A1A1A1A1A1A1A1,A1A1A1A1A1A1A1A1
1710 '***** ROUND DATA *****
1720 DATA 0000,6FEC,4844,1B14,51B0,4424,6FEC,0000,8,1,3,F,1,4,4,3,4,1,8,3,9,4,5,
7,5,5,8,8,6,C,6,6
1730 DATA 0080,FEBE,1220,58BC,5290,56D4,5C74,4104,1,8,3,5,3,4,5,6,5,8,7,4,B,6,4,
C,3,5,F,1,4,F,8,3
1740 DATA 0000,45E0,6C14,7DC0,4514,4520,05C2,0000,2,7,3,4,5,5,7,2,4,A,3,5,B,7,4,
D,4,3,F,2,5,F,6,5
1750 DATA 0000,5554,5554,5554,5554,5554,5554,1450,1,5,6,3,5,4,5,8,4,7,5,3,9,5,6,
B,8,3,D,5,5,F,5,5
1760 DATA 1010,46C4,FC7E,0100,7FFC,0000,7FFC,0100,1,2,3,3,4,4,5,6,5,7,8,6,9,8,5,
B,6,4,D,4,8,F,2,6
1770 DATA 0000,7FFC,4100,557E,5540,5550,5550,1010,D,7,3,D,8,4,E,6,3,E,7,4,E,8,5,
F,6,5,F,7,3,F,8,3
1780 DATA 0010,6F44,217C,AD00,25D4,7454,11D6,4410,1,8,4,5,5,4,9,1,5,9,6,4,B,8,5,
F,1,4,F,6,5,F,8,5
1790 DATA 654C,3118,9932,CD66,654C,3018,1930,4104,1,5,3,1,8,4,4,1,6,9,1,3,C,1,5,
F,1,4,F,5,5,F,8,6
1800 DATA 1010,0000,0000,0080,0200,0000,0000,1010,1,8,6,3,3,3,7,4,4,8,1,3,8,8,3,
9,5,3,D,6,4,F,1,6
1810 DATA 0000,49FC,5440,45DC,5554,5554,5514,0178,2,8,6,4,4,3,5,8,4,9,8,3,A,7,3,
B,4,3,B,6,4,E,8,6
1820 DATA 1100,C56C,1424,77AC,0428,ED6C,4544,1110,1,3,4,1,7,4,5,5,3,7,1,5,7,6,6,
B,7,6,D,3,3,E,5,5
1830 DATA 0000,446E,0A80,4AA4,4AE4,4A24,4AC0,0000,2,3,3,3,7,4,6,5,4,9,2,5,A,4,3,
B,7,6,E,3,5,E,7,6
```

★閉いてください，みなさん。ボクは誕生日になってもプレゼントがもらえないのれす。早く何かくれ!!(福岡市・木寺博司13才)……【影：かわいそうに!!じゃあ私の家賃とパソコンの請求書をあげよう。編：また一。】

MSX/MSX2用

STAR RUN
スター　ラン



中原　智博

このゲームの目的

地球に降りてきた敵をかたっぱしから倒す。

操作方法

キーボードでやりたければスペース・キーで，ジョイスティックでやりたければポート１でスタートさせる（途中で切り換えはできない）。

自機ＳＴＡＲを左右に操り，敵を撃ち倒してください。途中，パワー・カプセルや，バリアを取っていくとパワーアップします（攻撃力，耐久力があがる）。

下の数字は左からハイスコア，スコア，パワー，バリア，自機数です。パワーは減ることはないが４回やられると０へ。バリアは無限に増えるがダメージをくらうと１減り，なくなると爆発！だから，バリアをどんどん取ろう。

Ｓはスコア，コンティーニューは，カーソル・キーの上とスペース・キー。ＢＧＭはありません。

入力方法

まちがいのないように。’の付いてるところから右は打ち込まなくてもいいです。

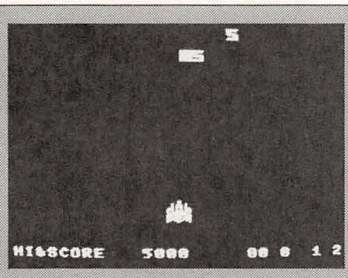
注意

バリアは必ずミラーの状態できます。撃てばバリアに変わりますが，すりぬけがおこることもあります。ミラーは，障害物です。

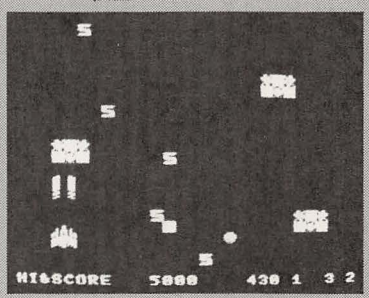
このゲームには，背景がありません。背景だと思って障害物にぶつからないように。やられてもすぐはじまります。

プログラムについて

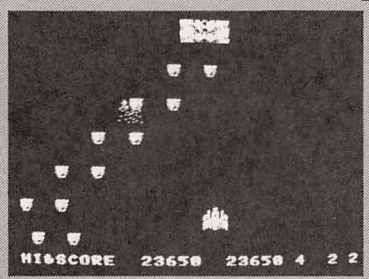
全部打ち終えたらＲＵＮする前にＳＡＶＥしてください。マシン語を使っているのでダイレクトにＧＯＴＯ 1700とやると50行～120行のデータのチェックサムを計算して画面にだします。データのはじについているチェックサムと照らし合わせて，もし，ちがっていたらその行を見なおしてください（チ



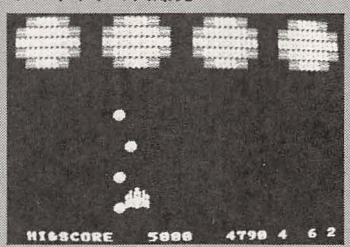
▲〈写真１〉ゲーム・スタート!!
Ｓの文字はスコアだ!!



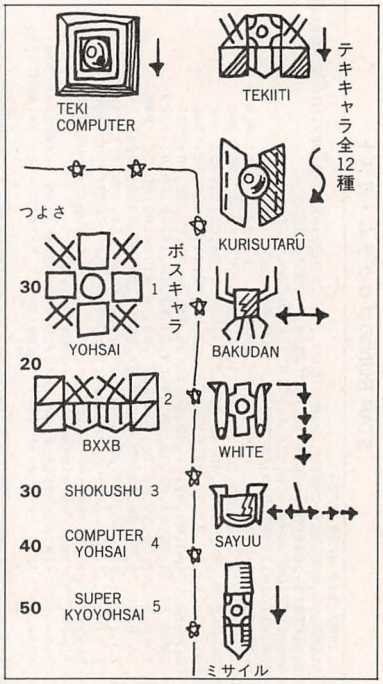
▼〈写真２〉敵１だ!!攻撃してこないので慎重に狙え!!



▲〈写真３〉これは２面のボスキャラだ!!弾をよく見ろ!!



▼〈写真４〉みごと攻撃成功!!
ボスキャラの大爆発



〈第１図〉敵キャラクター

★最近，編さんは影さんと同じレベルになっている。気をつけないとそのうちに…。(青森県浪岡町・細川清志17才)……【編：えーっ！そんな!!これはまずいゾ!!影：編君も早く私のようにハイレベルな人間になりなさい！】

エックサムと1700行～1710行は絶対にまちがいのないように)。

マシン語開始アドレスはEC7EH，終了アドレスはECFDH。ED00HからEFE0Hまでは，スクロールに使ってます。

最後に

このプログラムを作るのに1か月ちょっとかかりました。パソコンをはじめてから1年半の間で最高のゲームがこれなのだ。スクリーン2を使っているためキャラデータが長くなってしまいました。BASICはほとんど完ぺき。マシン語も少しおぼえました。BASICは友だちから借りたベーマガのMSXのプログラムを一部ぬきだして実行させたりしてなんとかおぼえました。あのときはずいぶん苦労したなー。

《第1表》主な変数

X……自機のX座標
HI，SC…スコア
TX，TY…敵の座標
GB……自機数
MX，MY…弾の座標
PW……パワー数
ME……面

STAR RUNのプログラム・リスト

```
10 ' 1987 S62 6/22-7/24
20 CLEAR890,&HEC7E:SCREEN1,2,0:COLOR,,1:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:VDP(8)=2:VDP(3)
=255:DIMT$(8),B0$(5),BA$(3):PLAY"T255","T255","T255"
30 I=&HEC7E:DEFUSR=I:DEFUSR1=&HEC87:DEFUSR2=&HED7
40 FORI=1TO1+127:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR(0)
50 DATA 21,00,00,CD,4A,00,47,CB,3F,B0,CD,4D,00,23,3E,00:'4B4
60 DATA BD,20,F0,3E,08,BC,20,EB,21,00,20,06,FF,C5,11,AF:'6A5
70 DATA EC,06,08,C5,1A,CD,4D,00,13,23,C1,10,F6,C1,10,ED:'6AE
80 DATA C9,F1,F1,71,71,51,51,41,41,01,00,08,11,00,20,62:'5AD
90 DATA 6B,CD,4A,00,09,CD,4D,00,13,3E,28,BA,20,F1,3E,10:'537
100 DATA B8,28,05,01,00,10,18,E4,C9,21,00,18,11,00,ED,01:'8F3
110 DATA E0,02,CD,59,00,21,00,ED,11,00,18,01,E0,02,CD,5C:'54B
120 DATA 00,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00:' C9
130 FORI=&H3800TO&H3995F:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT'スプライト キャラ
140 FORI=0TO167:READA$:VPOKE141&+I,VAL("&H"+A$):NEXT'グラフィック キャラ
150 FORI=0TO167:READA$:VPOKE7608+I,VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR1(0):HI=500
160 FORI=1TO8:T$(I)=STRING$(I,29)+CHR$(31):NEXT
170 TE$="ﾀﾌﾞｰ"+T$(3)+"ｻﾝ":BO$(1)=" ﾁﾌﾞ "+T$(5)+" ｺｺｺ "+T$(5)+" ﾂﾌﾁ "
180 BO$(2)=" ﾃﾁﾌﾃﾞ "+T$(4)+" ﾃﾄﾄﾁﾃﾞ ":BO$(3)="ｱ "+T$(3)+"ｾﾝ "+T$(4)+"ｾﾝ "+T$(4)+T$(8)+"
"
190 BO$(4)="ﾂｽ"+T$(3)+"  ｱ "+T$(5)+"  ｾﾝ "+T$(5)+"  ｶ ":BO$(5)="ﾂｽ"+T$(1)+"ﾂｽ"+T$(1)+"ﾂｽ"+
T$(3)+"  ｱ"+T$(3)+"  ｶ"
200 BA$(1)="ﾀﾀﾀﾀ"+T$(5)+"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"+T$(7)+"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"+T$(8)+"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀﾀ"+T$(8)+"ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ
ﾀﾀ"+T$(7)+"  "+T$(5)+"  ﾀﾀﾀﾀ "+T$(7)+"  ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ "+T$(8)+"  ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ "+T$(8)+"  ﾀﾀﾀﾀﾀﾀ
ﾀ "+T$(7)+"  ﾀﾀﾀﾀ "+T$(5)+"  "
220 BA$(3)=CHR$(31)+"  "+T$(5)+"  "+T$(6)+"  "+T$(5)+"
  "
230 HE$(0)="ﾂｽ":HE$(1)="ｴ":HE$(2)="ｴ"
240 '●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●●●●●●
250 '●●●●●● START ●●●●●●●●
260 ME=-(STICK(2)=1)*CC:SC=0:GB=2:PW=0:BR=1:DA=1:PUTSPRITE0,,15,0:PUTSPRITE1,,4,
3:PUTSPRITE3,,11
300 ME=ME+1:X=15:SS=0:B0=0:TX=0:TY=0:HY=200:OS=0:M=0:GOSUB1360
310 PLAY"V15L8O3CEA04DGO5C4","O1V13L4CDCC"
320 TT=0:CO=0:ONMEGOTO330,340,350,360,370
330 CU=5:GOTO380
340 CU=50:PUTSPRITE2,,3,7:GOTO380
350 CU=2:PUTSPRITE2,,5,8:GOTO380
360 CU=20:PUTSPRITE2,,15,9:GOTO380
370 PUTSPRITE2,,11,10:HD=0
380 FORI=0TO120:PUTSPRITE0,(I,147):NEXT:LOCATE12,1:PRINT"STAGE";ME
390 AD=0:GOSUB1320:FORI=0TO30:A=USR2(0):NEXT:SOUND6,31:SOUND7,152:SOUND11,136:SO
UND12,19
400 '●●●●●●●●--MAIN--●●●●●●●●
410 S=STICK(Z):X=X+(S=7ANDX<90)-(S=3ANDX>0):VPOKE6913,X*8
420 G1$=CHR$(VPEEK(&H7532+X)):G2$=CHR$(VPEEK(&H7533+X))
430 IFINSTR("ｳｴｶﾅﾀﾌﾂｽﾃﾄﾅﾄﾅ",G1$)ORINSTR("ｳｴｶﾅﾀﾌﾂｽﾃﾄﾅﾄﾅ",G2$)ORABS(X*8-TX)<
16ANDABS(147-TY)<16THENELSE450
440 IFBR=0THEN1380ELSEBR=BR-1:GOSUB1360:VPOKE6914,-(BR>9)*4:VPOKE6915,15-(BR=0)*
9
450 ONINSTR("ｱｲ",G1$)ORINSTR("ｱｲ",G2$)GOTO460,480,490:GOTO530
460 PW=PW-(PW<4):SC=SC+3:PUTSPRITE1,,9-(PW<4)*6,3+(PW=4):DA=PW
470 GOTO 510
480 SC=SC+PW*10:GOTO510
490 BR=BR+1:VPOKE6915,15:IFBR<>10THEN510
500 VPOKE6914,4:PLAY"O5V15D1V12D4V9D4","O5V15C1V12C4V9C4":FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:
NEXT
510 GOSUB1360:LOCATEX,1?:PRINT"  ";
520 '●●●● MEN ｺﾄﾉ ｼｮｼﾞ ●●●●●
530 A=USR2(0):IFSS>469OR(ME=5ANDSS<40)THEN550ELSEAC=AC+1+(AC=30)*(AC+1)
540 VPOKE6177+(31-X),32-(AC=1)*147:VPOKE6178+X,32-(AC=1)*147:VPOKE6181+RND(1)*21
-32-(RND(1)*5<1)*146
550 IFSS<470THENONMEGOTO560,570,610,640,670ELSE740'ｶﾁｶﾁ
560 GOSUB1370:GOSUB1460:GOTO740'ﾒﾝ
570 GOSUB1370:GOSUB1460:TT=TT+SGN(X*8-TX)
580 TX=TX+TT:TY=TY+4:IFTY>180ORTX<0ORTX>250THENGOSUB1450
590 IFRND(1)*30<5ANDTY>16THENVPOKE6144+TX*8+(TY*8)*32,197
600 PUTSPRITE2,(TX,TY):GOTO740'ﾒﾝ
610 IFSS<150THENGOSUB1370:GOSUB1460:GOTO740
620 IFABS(X*8-TX)<16ANDTY>16THENVPOKE6144+TX*8+(TY*8)*32,196
630 TY=TY-(TY<35):TX=TX+SGN(X*8-TX):PUTSPRITE2,(TX,TY):GOTO740'ﾒﾝ
640 GOSUB1370:GOSUB1460:IFCO=10THENLOCATERND(1)*26+1,2:PRINT"ｱ"+T$(1)+"ｰｱ"+T$(1)+
"ﾚ";
650 IFTTTHENTT=TT+1:TY=TY+TTELSETX=TX+SGN(X*8-TX)*12:IFABS(X*8-TX)<16THENTT=1
660 PUTSPRITE2,(TX,TY):IFTY>190THENGOSUB1450:GOTO740ELSE740'ﾒﾝ
670 ONMDGOTO700,720
680 IFSS=0THENLOCATE10,1:PRINT"ｶｶｶｶｶｶｶｶ":GOTO740ELSEIFSS<4THEN740
690 AD=6:GOSUB1320:UT=19:MD=1:CO=-1:GOTO 740
700 GOSUB1370:IFCO<2THENLOCATEUT,5+CO:PRINT" "+T$(1)+"ｶ ";ELSEUT=UT-1
710 IFUT=10THENAD=0:GOSUB1320:CU=2:MD=2:GOTO740ELSE740
720 TY=TY+SGN(80-TY)*8:TT=TT+SGN(128-TX):TX=TX+TT:IFTY>7THENVPOKE6144+TX*8+(TY*8
)*32,195
730 PUTSPRITE2,(TX,TY):GOSUB1370:GOSUB1460'5ﾒﾝ
740 IFBS=1THENBY=BY+1:BP=BP+1:LOCATEBX,BY:PRINTBA$(BP);:BS=(BP=3)+1
750 IFSB=1THENIFPB=6THENSB=0:VPOKE6924,200ELSEYB=YB+8:PB=PB+1:PUTSPRITE3,(XB,YB)
,,PB
760 IFOS=0THENIFSTRIG(Z)THENOS=1:MX=X:VPOKE6917,X*8:MY=18ELSE870
770 MY=MY-1:VPOKE6916,MY*8:G3$=CHR$(VPEEK(6144+MX+MY*32))+G4$=CHR$(VPEEK(6145+MX
+MY*32))
780 BK=INSTR(G3$+G4$,"ｳ"):LOCATEMX+BK-1,MY:PRINTHE$(BK);
790 IFINSTR("ｸﾀﾂｽﾃﾄﾅﾁﾌﾞ",G3$)ORINSTR("ｸﾀﾂｽﾃﾄﾅﾁﾌﾞ",G4$)THENIFBO=0THEN820ELSEELS
E840
800 OS=0:VPOKE6916,200:SI=SI-DA+(BR>9)*6:IFSI<1THENBO=0:GOTO1200
810 SOUND10,0:SOUND2,25:SOUND3,0:SOUND9,16:SOUND13,0:GOTO840
820 GOSUB1440:SC=SC+8:GOSUB1360:BP=1:IFBS=1THENLOCATEBX,BY:PRINTBA$(3);
830 BS=1:BX=MX-1:BY=MY-2:LOCATEBX,BY:PRINTBA$(1);:OS=0:MY=200:VPOKE6916,MY:GOTO8
70
840 IFMY<4THENOS=0:MY=200:VPOKE6916,MY
850 IFABS(TX-MX*8)<16ANDABS(TY-MY*8)<16THENVPOKE6920,200:XB=TX:YB=TY:GOSUB1440EL
SE870
860 PUTSPRITE3,(XB,YB),,4:SB=1:PB=4:GOSUB1450:SC=SC+ME:GOSUB1360:MY=200:VPOKE6916
```

★ネーネー影さん!!影さんにオレの姉さんを紹介してあげようと思ったんだけど，オレには姉さんがいないんだよ。(東京都江東区・**平尾健治11才**)……**【影：いないんだったら紹介するなんて言わないでよ！期待させといて…。】**

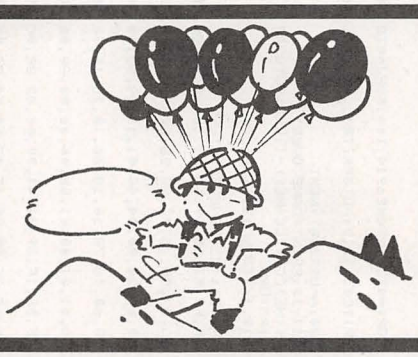
```
6,MY:OS=0
870 SS=SS+1:IFSS<470THEN410
880 IFSS=470THENVPOKE6923,0:TY=0:ONME-1GOTO900,910,920,930ELSEIFSS>500THEN940ELS
E410
890 FORI=0TO9:LOCATEI*3,1:PRINTTE$:NEXT:GOTO410
900 FORI=0TO9:LOCATEI*3,1:PRINT" オ ":NEXT:GOTO410
910 LOCATE0,1:PRINTSTRING$(32,186);STRING$(32,184);STRING$(32,186):GOTO410
920 LOCATEX-1,1:PRINT"ｾｺｽ"+T$(3)+"ｸｶｸ"+T$(3)+"ｻｺｼ":GOTO410
930 FORI=0TO17:LOCATE6+I,1:PRINTCHR$(ASC(MID$("ぉンわのンろ そFNNCそKTBJ ",I+1,1))+1);:N
EXT:GOTO410
940 ONBOGOTO1030
950 BO=1:ONMEGOTO960,970,980,990,1000
960 AD=4:GOSUB1320:BT=12:CU=2:CO=0:SI=30:GOTO1030
970 AD=4:GOSUB1320:BT=11:CU=2:CO=0:SI=20:GOTO1030
980 BT=0:AD=4:GOSUB1320:CO=0:CU=23:SI=30:GOTO 1030
990 LOCATE14,1:PRINT"ｶ"+T$(2)+"ｻｸｼ"+T$(3)+"ｽｸｾ"+T$(3)+"ｻｺｼ":SI=40:BT=10:TB=15:CU
=2:CO=0:AD=5:GOSUB1320:GOTO1030
1000 LOCATE0,1:PRINT"ｻｻ"+STRING$(28,195)+"ｼｼ":LOCATE0,2:PRINT"ｸｾ"+STRING$(28,186
)+"ｸｸ"
1010 LOCATE0,3:PRINT"ｸｸ"+STRING$(28,184)+"ｸｸ":LOCATE0,4:PRINT"ｸｻ"+STRING$(28,186
)+"ｼｸ"
1020 LOCATE0,5:PRINT"ﾃｯﾂｯﾂｯ"+STRING$(22,196)+"ﾁﾁﾁﾁﾃ":AD=6:GOSUB1320:SI=50:CU=23:C
O=0:TT=13
1030 ONMEGOTO1040,1050,1070,1100,1150
1040 BT=BT+SGN((X-2)-BT):GOSUB1370:VPOKE6305+BT+RND(1)*3,32-(CO=0)*150:GOTO1060
1050 BT=BT+1:BT=BT+(BT=26)*BT*2:GOSUB1370:IFCO=0THENLOCATEABS(BT)+1,5:PRINT"オ オ
";
1060 LOCATEABS(BT),ME:PRINTBO$(ME);:GOTO1180
1070 GOSUB1370:IFCO<6THENVPOKE6309+RND(1)*15,179
1080 IFCO<2THENLOCATE0,5:PRINT"ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ";STRING$(12,28);"ｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵｵ";
1090 BT=BT+1+(BT=2)*4:LOCATE15,1:PRINTBO$(ABS(BT)+3);:GOTO1180
1100 VPOKE6349+RND(1)*3,181:GOSUB1370:IFCO=0THENVPOKE6337+BT,181:IFSI>20THENVPOK
E6338+TB,181
1110 BT=BT+(X-1<BT)-(X-1>BT ANDBT<10):IFSI>20THENTB=TB+(X-2<TBANDTB>15)-(X-2>TB)
1120 LOCATEBT,3:PRINT" ﾃｺｺ"+T$(4)+" ｵﾁｺ";:IFSI>20THENLOCATETB,3:PRINT"ｺｺﾃ "+T$(4
)+"ｺﾂｵ ";
1130 IFSI<21ANDTB>0THENTB=0:GOSUB1440:FORI=0TO1::LOCATE15,3+I:PRINTSTRING$(16,32
):NEXT
1140 GOTO 1180
1150 GOSUB1370:IFCO=0THENLOCATEX-1,7:PRINT"ｶｶｶｶ":IFCO=10THENLOCATEX-1,7:PRINT"ナ
ナ"
1160 VPOKE6368+RND(1)*32,181:VPOKE6368+BT,183:TB=TB-1:IFTB<1THENTB=10:BT=X
1170 TT=TT+(X<TT ANDTT>3)-(X>TT ANDTT<25):LOCATETT,3:PRINT"ｸｶ?";
1180 SI=-(STICK(Z)<>1)*SI:GOTO410
1190 ´●●●●●● CLEAR ! ●●●●●●●
1200 LOCATE0,1:PRINTSTRING$(255,32)
1210 PLAY"O1L8V15CV12CV13CV11CV9C","O1L8V15DV12DV13DV11DV9D","L8V15CV12CV13CV11C
V9C"
1220 FORI=1TO3:FORJ=2TO26STEP8:LOCATEJ,1:PRINTBA$(I):NEXT:FORK=0TO30:VDP(1)=162:
VDP(1)=226:NEXTK,I
1230 AD=0:GOSUB1320:FORI=0TO30:A=USR2(0):NEXT:GOSUB1430
1240 PLAY"O7L8V15EDEDEDEDL2EV12DV10C4D4C4","O6L8V14GAGAGAGAL2GV12FV10E4C4E4":BN=
ME*1000:LOCATE10,10:PRINT"BONUS";BN*10
1250 FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:SC=SC+BN:GOSUB1360:FORI=0TO30:A=USR2(0):NEXT
1260 IFME<5THEN300ELSEPLAY"O1S0M5000L8CCM20000C1R1R1"
1270 ´♥♥♥ ZEN MEN CLEAR! ♥♥♥
1280 LOCATE10,10:PRINT"CONGLATULATION!":PLAY"M5000DDM20000D1R1R1","L16V12O7CDEDC
DEDCDEDV13CDV15ED"
1290 LOCATE3,12:PRINT"あなたは、てきせ゛んめつにせいこう さすが゛!!":PLAY"M5000CCM20000C1","V12CDEDV1
5CDEDV12CDEDCDED"
1300 IFSTRIG(Z)THENCLS:GOTO240ELSE1300
1310 ´●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1320 DD=6144+AD*32:AD$=HEX$(DD):DD$=RIGHT$("000"+HEX$(6847-DD),4):D1=VAL("&H"+RI
GHT$(AD$,2))
1330 D2=VAL("&H"+LEFT$(AD$,2)):D3=VAL("&H"+RIGHT$(DD$,2)):D4=VAL("&H"+LEFT$(DD$,
2))
```

```
1340 POKE&HECD8,D1:POKE&HECD9,D2:POKE&HECDE,D3:POKE&HECDF,D4
1350 POKE&HECE7,D1+32:POKE&HECE8,D2:POKE&HECEA,D3:POKE&HECEB,D4:RETURN
1360 HI=HI-((SC>HI)*(SC-HI)):LOCATE11,23:PRINTUSING"######0 ######0 # ## #";HI;SC;
PW;BR;GB;:RETURN
1370 CO=CO+1+(CO=>CU)*(CU+1):RETURN
1380 PLAY"L64O1V12EDC","L64O2V12EDC":FORI=4TO6:VPOKE6914,I*4:FORJ=0TO100:NEXTJ,I
:PW=0:DA=1:BR=1
1390 IFGB>0THENGB=GB-1:GOSUB1360:PUTSPRITE0,,15,0:PUTSPRITE1,,4,3:LOCATEX,19:PRI
NT"  ":GOTO410
1400 GOSUB1430:AD=0:GOSUB1320:FORI=0TO30:A=USR2(0):NEXT
1410 PLAY"S10M2500O6L2DCDEDCC1":LOCATE11,10:PRINT"GAME OVER"
1420 FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:CC=CC+((ME>CC)*(CC-ME))-1:CLS:GOTO240
1430 FORI=0TO63:VPOKE6912+I*4,200:NEXT:RETURN
1440 SOUND9,0:SOUND4,0:SOUND5,20:SOUND10,16:SOUND13,0:RETURN
1450 TY=0:TT=0:TX=RND(1)*250:RETURN
1460 IFCO=0THENLOCATERND(1)*26+1,2:PRINTTE$;:RETURNELSERETURN
1470 DATA 01,01,11,13,13,52,D2,D3,97,5F,FF,E3,DB,D9,A5,81,80,80,88,C8,C8,4A,4B,C
B,E9,FA,FF,C7,DB,9B,A5,81
1480 DATA 01,09,09,09,09,09,09,0B,2A,27,5D,65,8C,88,08,80,90,90,90,90,90,90,90,9
0,D0,54,E4,BA,A6,31,11,10
1490 DATA 08,1C,1C,08,16,2A,44,10,02,00,05,20,00,04,40,01,10,38,38,10,18,64,10,4
2,28,C0,08,02,80,20,08,21
1500 DATA 18,78,78,78,78,78,78,78,78,78,60,18,78,60,18,60,18,1E,1E,1E,1E,1E,1E,1
E,1E,1E,06,18,1E,06,18,06
1510 DATA 00,01,00,01,01,01,03,2F,5F,03,01,01,00,01,00,00,00,00,80,00,80,80,C0,F
A,F4,C0,80,80,80,00,80,00
1520 DATA 01,41,31,39,1F,0F,0F,7F,FF,0F,0F,1F,39,31,41,00,00,82,8C,9C,F8,F0,F0,F
F,FE,F0,F0,F8,9C,8C,82,80
1530 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,F
F,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
1540 DATA C0,D8,D8,F8,BB,B4,EB,AB,A8,E8,B4,BB,F8,78,38,18,03,1B,1B,1F,DD,2D,17,1
5,15,1F,2D,DD,1F,1E,1C,18
1550 DATA 80,A0,A4,A6,A6,AD,AE,9D,4E,2D,1E,05,0A,16,26,22,01,05,25,65,65,B5,75,B
9,72,B4,78,A0,50,68,64,44
1560 DATA B3,53,23,16,2D,B5,75,36,33,3F,33,2B,2A,32,31,30,CD,CA,C4,68,B4,AD,AE,6
C,CC,FC,CC,D4,54,4C,8C,0C
1570 DATA 10,08,E4,E2,EA,EE,4F,FB,FB,9F,6B,5B,59,68,6F,06,08,10,27,47,57,77,F2,D
F,DF,F9,D6,DA,9A,16,F6,60
1580 DATA 3C,7E,CF,CF,FB,F3,7E,3C,FF,FE,E0,FE,7F,07,7F,FF,FF,E3,C6,8C,98,B0,E0,C
0,42,A5,5A,24,24,5A,A5,42
1590 DATA FF,9F,9F,9F,9F,72,76,3C,3C,7E,CF,CF,F3,F3,7E,3C,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C3,C
3,18,3C,E7,DB,DB,E7,18,3C
1600 DATA 5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,5A,00,FF,00,FF,FF,00,FF,00,5A,5B,59,5F,5F,41,7F,0
0,5A,DA,1A,FA,FA,02,FE,00
1610 DATA 00,FE,02,FA,FA,1A,DA,5A,00,7F,40,5F,5F,58,5B,5A,EE,DD,5B,AA,ED,7C,DB,6
6,AA,55,AA,55,AA,55,AA,55
1620 DATA 31,3A,DC,EE,77,3B,5C,8C,8C,5C,3B,77,EE,DC,3A,31,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,8
0,E7,BD,BD,DB,BD,7E,3C,5A
1630 DATA 00,00,00,18,18,18,18,18,18
1640 DATA F1,91,7F,9F,54,64,51,C1,F1,71,51,F1,71,51,F1,71,F7,F7,F5,F7,F5,F7,F5,F
7,FC,71,71,C9,C9,51,51,4C
1650 DATA F1,9F,6F,9F,6F,D1,61,D1,F1,B1,9F,9F,87,87,61,61,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7
F,F4,F4,F4,74,54,54,F4,F4
1660 DATA F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,74,74,54,54,F7,F7,F7,F7,74,54,54,5
4,F7,F7,F7,F7,74,54,54,54
1670 DATA F7,F7,F7,F7,57,F7,F7,F7,F7,F7,F7,F7,57,F7,F7,F7,61,86,6A,B1,B1,6A,86,6
1,61,A1,81,B1,B1,81,A1,61
1680 DATA F1,F1,F1,71,71,51,51,41,F1,F1,F1,71,71,51,51,41,F1,F3,F3,3C,3C,C5,C5,5
4,61,81,91,B1,F1,31,21,C1
1690 DATA 11,11,11,41,51,71,F1,F1
1700 WIDTH32:KEYOFF:CLS:RESTORE50
1710 FORI=1TO8:TI=0:FORJ=1TO16:READA$:TI=TI+VAL("&H"+A$):NEXT:PRINTHEX$(TI);",";
:NEXT:PRINT:PRINT:LIST50-120
1720 ´ for MSX BY T.N & KOGA
```

★ふっふっふっ！私は影さんの正体を知らない。どーだすごいだろう!!アウトラン？そんなのウチには置いとらん。わっはっは！（岩手県水沢市・**受験ノイローゼNR-MR17才**）……**【影：なんだ！このOFは？】**

MSX2用

ふうせんII



下垣内　泰

はじめに

このゲームは，ベーマガ別冊のＭＳＸ・ＭＳＸ２プログラム大全集に載っている『ふうせん』の続編です。

内容

てんまるを操作して，画面上の風船を全部取って（割って），ドアのところに行くと面クリアです。面は10面まであります。

遊びかた

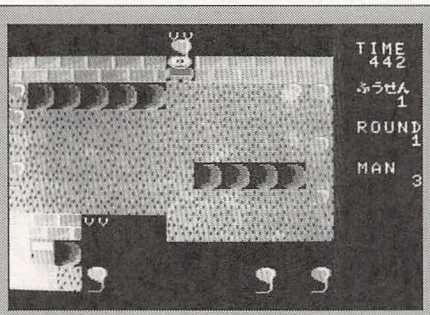
カーソル・キーでてんまるを操作します。風船のところに行ってスペース・キーを押すと風船を取ることができます。風船をとげの下に持っていくと風船は割れてしまいます。でもてんまるがとげの下に行ってもだいじょうぶです。てんまるが持っているふうせんの数はタイムの下の『ふうせん』というところに表示されます。

てんまるは自分だけでは上へあがることはできません（風船を三つ以上取ると上にあがって行きます）。左右が土のときは，掘って進むことができます。岩やレンガがあるときは，進むことはできません。ドアや風船やとげ，または何もないときはそのまま進めます。

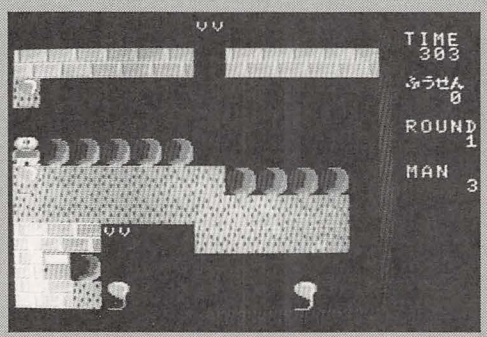
持っている風船が二つ以下のときや，下にドアや風船やとげ，または何もないときはそのまま下に落ちていきます。また，岩やレンガ，土（土にうもれている風船）があるときは下には落ちません。土（土にうもれている風船）は，掘って下に進むことができます。また，岩の下に何もないと岩は下に落ちていきます。

《第１表》変数表

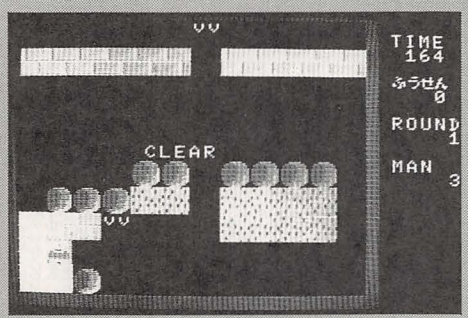
X，Y	てんまるのX，Y座標
M	てんまるの数
R	ラウンド数
T	タイム
B	持っている風船の数
BA	そのラウンドで取った（割った）風船の数
F	そのラウンドの風船の総和



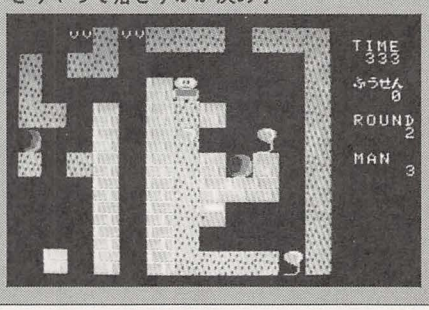
▲《写真１》ゲーム・スタート！風船を取ろう!!



◀《写真２》考えながらうまく取っていかないとダメ



▶《写真３》風船を全部取って下のドアまでいけばクリア



▼《写真４》これは２面。岩をどうやって落とすかが決め手

★この前，歯医者でコワーイことをされてしまった。さて，なんだったんでしょう？わかった人はＯＦへ。（熊本県水俣市・**おつけものめが14才**）……【編：歯医者だからってたぶん歯には関係ないんですよ。影：ミエミエだ!!】

持っている風船が三つ以上のときは上にあがっていきます。左右は、持っている風船が二つ以下のときと同じですが上へは、土（土にうもれている風船）とレンガと岩のときだけ上にはあがれません。

なお、上へは土を掘ることはできません。

てんまるは各面3人います。どうしてもクリアできなくなったときには、リターン・キーを押してください。タイムがなくなっても1人減ります。

CHECKER FLAG

編：きれいな画面ですね。

Dr.D：さすがは512色だせるMSX2のグラフィックだ。岩のグラデーションの処理など機能をうまく生かしているゾ!!

影：それにしても、このパズルは1面からむずかしいですね。

Dr.D：たしかに、非常に難度の高いパズルゲームだ。とにかく一度動きかたをまちがえると、面クリアできなくなってしまうので、何度も何度もトライしながら解法を見つけるしかない。

```
580 '-----
590 RESTORE 600:FOR I=1 TO 8:READ S1,S2:SOUND S1,S2:NEXT:B=0:GOSUB 360
600 DATA 0,120,1,54,6,0,7,0,8,150,11,119,12,32,13,50
610 FOR I=2 TO 3:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT
620 RETURN
630 '-----
640 IF POINT(X+6,Y+4)=9 AND POINT(X,Y)=3 THEN LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF:COPY A3
% TO (X,Y)
650 IF POINT(X,Y)=3 THEN LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF
660 RETURN
670 '-----
680 PUTSPRITE0,(X,Y-1):PUTSPRITE1,(X,Y-1),10:IF B>0 THEN PUTSPRITE2,(X,Y-16),9:P
UTSPRITE3,(X,Y-16),15
690 RETURN
700 '----- TITLE -----
710 COLOR 4:PSET(4,16),1:PRINT#1,"   ●       ● □□□□□●  ●      ●
720 PSET(4,24),1:PRINT#1,"     ●       ● □ □ ● ●    ●
730 PSET(4,32),1:PRINT#1,"               □ □●●●●●●   ●
740 PSET(4,40),1:PRINT#1,"    ●    ●●●●●□ □ ●  ●    ●
750 PSET(4,48),1:PRINT#1,"  ●  ●  ●      ● □ ●  ●    ●
760 PSET(4,56),1:PRINT#1,"●    ●  ●      ● □ ●      ●  ●●
770 PSET(4,64),1:PRINT#1,"●    ●  ●     ●□ □ ●      ●  ●  ●
780 PSET(4,72),1:PRINT#1,"     ●       ● □ □ ●      ●●    ●  ●
790 PSET(4,80),1:PRINT#1,"  ●●●   ●●● □□□□□ ●●●● ●      ●
800 COLOR 15:PSET(80,140):PRINT#1,"HIT SPACE KEY"
810 FOR I=7 TO 0 STEP-1:GOSUB 820:COLOR=(4,0,I,7-I):NEXT:FOR I=0 TO 7:GOSUB 820:
COLOR=(4,0,I,7-I):NEXT:GOTO 810
820 FOR J=0 TO 40:IF STRIG(0) THEN RETURN 830 ELSE NEXT:RETURN
830 COLOR=NEW:CLS:RETURN
840 '----- ﾀｲﾄﾙﾒﾝﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ -----
850 CLS
860 F=0:RESTORE 2170
870 FOR I=0 TO R-1:FOR J=1 TO 10:READ MZ$(J):NEXT J,I
880 FOR I=1 TO 10
890 FOR J=1 TO 12
900 A=VAL(MID$(MZ$(I),J,1)):IF A=3 OR A=6 THEN F=F+1
910 J1=J*16-8:I1=I*16-8
920 ON A+1 GOTO 930,940,950,960,970,980,990,1000
930 LINE(J1,I1)-(J1+15,I1+15),1,BF:GOTO 1010
940 COPY A1% TO (J1,I1):GOTO 1010
950 COPY A2% TO (J1,I1):GOTO 1010
960 COPY A3% TO (J1,I1):GOTO 1010
970 COPY A4% TO (J1,I1):GOTO 1010
980 COPY A5% TO (J1,I1):GOTO 1010
990 COPY A2% TO (J1,I1):COPY A3% TO (J1,I1),,TPSET:GOTO 1010
1000 LINE(J1,I1)-(J1+15,I1+15),1,BF:PSET(J1+2,I1),1:PRINT#1,"vv"
```

ふうせンIIのプログラム・リスト

```
10   COLOR 15,1,1:SCREEN 5,2:KEYOFF:DEFINT A-Z
20 OPEN "GRP:" FOROUTPUT AS#1
30 DIMA1%(66),A2%(66),A3%(66),A4%(66),A5%(66)
40 GOSUB 1090
50 CLS:GOSUB 710
60 R=1
70 M=3
80 X=8:Y=8:BA=0:B=0:T=500:L=0
90 GOSUB 850:GOSUB 370
100 '------ MAIN ------
110 IF T=<0 OR INKEY$=CHR$(13) THEN BEEP:PLAY"T255V1203L8GFEDCC":M=M-1:GOSUB 380
:FOR I=2 TO 3:PUTSPRITE1,(0,217):NEXT:IF M=<0 THEN GOTO 300 ELSE 80
120 GOSUB 280
130 IF B>2 THEN IF POINT(X+6,Y-7)<>6 AND POINT(X,Y-16)<>3 AND POINT(X,Y-16)<>4 T
HEN FOR I=1 TO 16:Y=Y-1:GOSUB 680:GOSUB 280:NEXT
140 IF BA=F AND POINT(X,Y)=10 THEN 400
150 IF POINT(X+6,Y+4)=1 AND POINT(X+8,Y-1)=9 THEN L=1:U=X:V=Y:K=Y
160 IF B<3 THEN IF POINT(X+6,Y+20)<>6 AND POINT(X,Y+17)<>3 AND POINT(X,Y+17)<>4
THEN FOR I=1 TO 16:Y=Y+1:GOSUB 680:GOSUB 280:NEXT:S=STICK(0):GOTO 200
170 S=STICK(0)
180 IF S=0 THEN 220
190 IF S=5 THEN IF B<3 THEN IF POINT(X+4,Y+20)<>6 AND POINT(X+4,Y+20)<>4 AND POI
NT(X+4,Y+20)<>1 AND POINT(X+4,Y+20)<>-1 THEN Y=Y+16:GOSUB 640
200 IF S=3 THEN IF POINT(X+22,Y+4)<>6 AND POINT(X+22,Y+4)<>4 THEN X=X+16:GOSUB 6
40:GOTO 220
210 IF S=7 THEN IF POINT(X-12,Y+4)<>6 AND POINT(X-12,Y+4)<>4 AND POINT(X-12,Y+4)
<>-1 THEN X=X-16:GOSUB 640
220 '
230 GOSUB 680
240 IF STRIG(0) AND POINT(X,Y)=0 THEN BEEP:PLAY"T255V1205L64CEGEC":LINE(X,Y)-(X+
15,Y+15),1,BF:BA=BA+1:B=B+1:GOSUB 360
250 IF L=1 THEN IF X<>U OR Y<>V THEN GOSUB 500
260 T=T-1:GOSUB 350:GOTO 110
270 '-----
280 IF B>0 THEN IF POINT(X+5,Y-11)=15 THEN GOSUB 590:RETURN 170 ELSE RETURN ELSE
 RETURN
290 '------ GAME OVER ------
300 PLAY"T255V1203L5GGFEDDEDCCEECCC","T255V1104L5GGG.L64FL5EEE.L64DL5CC03BB04CCC
"
310 PSET(65,80):PRINT#1,"GAME OVER"
320 FOR I=0 TO 3000:NEXT
330 FOR I=0 TO 3:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT:GOTO 50
340 '-----
350 PSET(223,23),1:PRINT#1,USING"###";T:RETURN
360 PSET(231,47),1:PRINT#1,USING"##";B:RETURN
370 PSET(239,71),1:PRINT#1,USING"##";R:RETURN
380 PSET(231,96),1:PRINT#1,USING"###";M:RETURN
390 '------ CLEAR ------
400 R=R+1:BEEP
410 IF R>10 THEN 460
420 PLAY"T255V1204L8EDEFGFEDAGAB05CCC","T255V1304L8EEEFGGECCAABB05CCC"
430 PSET(80,80):PRINT#1,"CLEAR"
440 FOR I=2 TO 3:PUTSPRITE I,(0,217):NEXT
450 FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOTO 70
460 PSET(50,80):PRINT#1,"ALL ROUND CLEAR"
470 PLAY"T255V1204L8GGGGEEAGFEEEECCFEDGGFFEEDDCCCCC.","T255V1005L8EEEECCFEDCCCCO
4AA05DC04B05EEDDCC04BBAAAAA."
480 FOR I=0 TO 10000:NEXT:FOR I=0 TO 3:PUTSPRITEI,(0,217):NEXT:GOTO 50
490 '-----
500 LINE(U,V-16)-(U+15,V-1),1,BF
510 COPY A1% TO (U,V)
520 IF POINT(U+8,V-17)=9 THEN V=V-16:GOTO 500
530 IF POINT(U+6,K+20)<>1 OR X=U THEN L=0:RETURN
540 K=K+16:V=K
550 LINE(U,K-16)-(U+15,K-1),1,BF
560 COPY A1% TO (U,K)
570 GOTO 500
```

★きのう「FCのドラバス持ってるけどAV版も買うぜ!!」と友人に言ったら「バカじゃない」だって。僕はバカじゃないよネ!!（埼玉県春日部市・オヨネコぶーにゃん17才）……【編：機種によっておもしろさもちがうゾ!!】

```
1010 NEXT J,I
1020 LINE(0,0)-(207,175),6,B:LINE(7,7)-(200,168),6,B:PAINT(1,1),6
1030 PSET(215,15),1:PRINT#1,"TIME":GOSUB 350
1040 PSET(215,39),1:PRINT#1,"ふうせん":GOSUB 360
1050 PSET(215,63),1:PRINT#1,"ROUND":GOSUB 370
1060 PSET(215,88),1:PRINT#1,"MAN":GOSUB 380
1070 RETURN
1080 '----- スプライト・キャラクタでいき ------
1090 RESTORE 1260
1100 GOSUB 1160:COPY (0,0)-(15,15) TO A1%
1110 GOSUB 1160:COPY (0,0)-(15,15) TO A2%
1120 GOSUB 1160:COPY (0,0)-(15,15) TO A3%
1130 GOSUB 1160:COPY (0,0)-(15,15) TO A4%
1140 GOSUB 1160:COPY (0,0)-(15,15) TO A5%
1150 GOTO 1200
1160 FOR I=0 TO 15:READ C$
1170 FOR J=1 TO 16:C=VAL("&H"+(MID$(C$,J,1)))
1180 PSET(J-1,I),C
1190 NEXT J,I:RETURN
1200 FOR I=0 TO 15:READ A:A$=A$+CHR$(A):NEXT:COLORSPRITE$(0)=A$
1210 FOR I=0 TO 3:S$="":FOR J=1 TO 32
1220 READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
1230 NEXT:SPRITE$(I)=S$:NEXT
1240 RETURN
1250 '----- キャラクタDATA ----じゆ
1260 DATA"1111111111111111
1270 DATA"1111168888991111
1280 DATA"1116666688889911
1290 DATA"1166666668888991
1300 DATA"1166666668888890
1310 DATA"1666666668888899
1320 DATA"1666666668888899
1330 DATA"1666666668888899
1340 DATA"1666666668888899
1350 DATA"1666666668888999
1360 DATA"1666666668889999
1370 DATA"1666666668888999
1380 DATA"1166666888889999
1390 DATA"1166688888899991
1400 DATA"1116888899999911
1410 DATA"1111189999991111
1420 '----------------------じぐさん
1430 DATA"3333333333C3333
1440 DATA"33C3333333333333
1450 DATA"33C333C333333C33
1460 DATA"333333C333333C33
1470 DATA"3333333333333333
1480 DATA"3C33C33333333333
1490 DATA"3C33C333C3333333
1500 DATA"33333333C33C333C
1510 DATA"33333333333C333C
1520 DATA"3C33333333333333
1530 DATA"3C333C333C333C33
1540 DATA"33333C333C333C33
1550 DATA"3333333333333333
1560 DATA"333C333333333333
1570 DATA"333C33333333333C
1580 DATA"3333333333C333C
1590 '----------------------ふうせん
1600 DATA"0000009999990000
1610 DATA"0000999FFFFF9900
1620 DATA"0009999999FF990
1630 DATA"0009999999999F990
1640 DATA"0009999999999F990
1650 DATA"0009999999999F990
1660 DATA"0000999999F9800
1670 DATA"0000099999F9000
1680 DATA"0000000999999000
1690 DATA"0000000009999000
1700 DATA"0000000000099000
```

```
1710 DATA"0000000000AA000
1720 DATA"0000000000AA000
1730 DATA"0000000000AA000
1740 DATA"0000000000AA0000
1750 DATA"000AAAAAAAA00000
1760 '----------------------トン7
1770 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1780 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1790 DATA"AAE77777777777AA
1800 DATA"AAE77777777777AA
1810 DATA"AAE77777777777AA
1820 DATA"AAE77777777777AA
1830 DATA"AAEEEEEEEEEEEEAA
1840 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1850 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1860 DATA"AA1AAAAAAAAAAAAA
1870 DATA"AA1AAAAAAAAAAAAA
1880 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1890 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1900 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1910 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1920 DATA"AAAAAAAAAAAAAAAA
1930 '----------------------レンガ
1940 DATA"45EE444444444444
1950 DATA"45EE444444444444
1960 DATA"55EE444444444444
1970 DATA"55EE444444444445
1980 DATA"55EE444444444555
1990 DATA"55EE444445555555
2000 DATA"55EE555555555555
2010 DATA"EEEEEEEEEEEEEEEE
2020 DATA"4444444445EE4444
2030 DATA"4444444445EE4444
2040 DATA"4444444555EE4444
2050 DATA"4444444555EE4444
2060 DATA"4444455555EE4444
2070 DATA"4555555555EE4444
2080 DATA"5555555555EE5555
2090 DATA"EEEEEEEEEEEEEEEE
2100 '----- スプライト(カラー)DATA -----
2110 DATA 0,15,15,15,15,0,8,8,8,8,8,8,4,4,4,7
2120 DATA 00,0E,1C,1C,0E,00,03,18,3F,3F,3F,3F,3F,3E,FE,00,70,38,38,70,00,C0,1
8,FC,FC,FC,FC,FC,FC,7C,7F
2130 DATA 1F,31,61,61,71,3F,1C,67,C0,C0,C0,C0,C0,40,00,00,F8,8C,86,86,8E,FC,38,E
6,03,03,03,03,03,02,00,00
2140 DATA 00,00,00,00,00,00,03,0F,1F,1F,1F,9F,07,01,00,00,00,00,00,00,00,00,F0,0C,F
6,F6,F6,F6,EC,E8,78,18,18
2150 DATA 00,00,00,00,00,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,FC,0
8,08,08,10,10,00,00,00
2160 '----- ROUNDDATA -----
2170 DATA 022222722226,5555555255555,611111222266,622222222222,222222222226,62222
2211112,222222222226,555700222222,541000000000,552300000303
2180 DATA 007272221222,222202002002,262205220002,222505250002,126535600302,22250
5250502,020535255502,020505240002,020535200002,350505222232
2190 DATA 000007102227,555552102222,226222252222,655555156222,222624252622,22222
2552226,000000522222,303030521111,535353526222,535353526262
2200 DATA 712227542220,012220505550,016626505050,315552500000,035222500000,31522
2555551,035222222222,315111111121,035222222222,015333333333
2210 DATA 000026711107,555562022200,221222022230,622222022663,222626022555,51155
5001507,022753201410,055002621010,055555521510,022626222626
2220 DATA 027507227122,622500210224,212500220555,262105220000,202103507212,20210
5300226,202103507202,272105300602,222103500201,230205305206
2230 DATA 771611011114,212222111110,212222122220,616660170000,222220101111,21211
0601222,622220132221,212110602126,212220132121,622110631166
2240 DATA 735022275704,625311101015,225211102323,061066355566,051522260557,05155
5013000,362570025330,115002257150,226825622633,322525666556
2250 DATA 007500710507,252500020530,222533050500,221553050550,102515050000,30126
6662333,002525551555,001526262004,351555220330,332583353533
2260 DATA 027542512701,622201712032,662502263350,111002255550,222052252100,55225
2212207,000222212200,000202212200,330306612600,550536225256
```

★セガの体感ゲーム第9弾!! 360°モニタ搭載式ゲーム「究極!モビルスーツ戦!」ってのはでないかなあ。(愛知県春日井市・**すばる・ゆずりは18才**)……**【編：そうなったら，もう遊園地に行く必要はなくなるネ。】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

ピラニア・ランド



角谷　道治

【はじめに】

このプログラムは，私がMZを買って，はじめて作った作品です。ムダな部分や，おかしなところがあるかもしれませんが，ゲームとしてはまとまっていると思いますので，ぜひ入力してみてください。

【遊びかた】

人間を操作して，やしの実を取ってください。人間は地上から木の高さまで，ジャンプを繰り返します。

ただし，一度着地するごとに，その地面はなくなり，なくなった地面に降りようとすると，池に落ちて，ピラニアに食われてしまいます。地面がなくならないうちに，やしの実を全部取ってください。

また，左右にある木にぶつかっても，死んでしまいます。なお，遊ぶレベルは2とおりあります。レベルによって，キーの使いかたが少し異なるので，注意してください。

レベル1では，使うキーはHとKでこれは左右のコントロールをします。レベル2では，HとKの他に，Jを使います。レベル2では，人間は左右に動いたらJを押すまで垂直軌道修正をしないので，ゲームはむずかしくなります。

【プログラムの説明】

とにかく，簡単なプログラムですので，あえて説明は不要だと思います。変わったことをしてないぶんだけ，基本に忠実であるので，BASICを勉強中の方には，いい材料になると思います。

【おわりに】

じつは私もMZはもうほとんどいじっていません。現在は，SONYのMSX2をかわいがっています。この2機種の値段と性能を比べてみるたび，技術の進歩に驚かざるをえません。そこで一句，

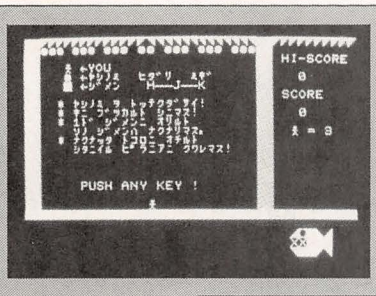
“白黒の画面にうつるあの日かな”おそまつ。

CHECKER FLAG

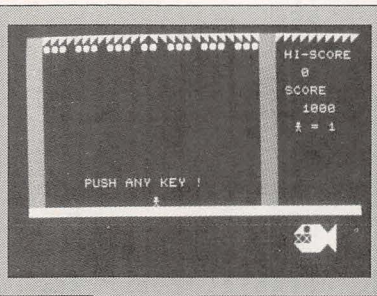
影：まあ，かわいいピラニアちゃん！こんなにかわいいピラニアちゃんなら，一度食べられてみたいわあ。

編：何うかれているんですか。バッカみたい！

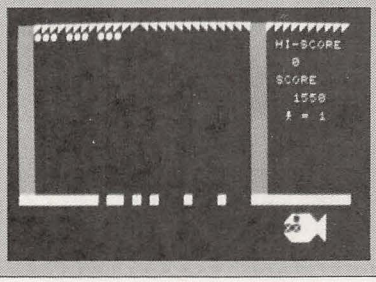
Dr.D：影くんは，ノーマル・キャラを味わっておるんじゃろう。ワシもこの強引なヤシの木は好きだ。ゲームもシンプルながら，レベルがある点など工夫がある！



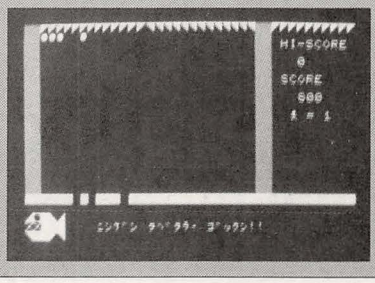
◀《写真1》タイトル。レベルが二つ用意されてるぞ



◀《写真2》さあ、スタート！やしの実をすべて取るんだ



◀《写真3》うーむ、いい調子ですね。でも地面もなくなっていく



◀《写真4》なくなった地面に落ちるとピラニアに食べられちゃうぞ

★このごろ忙しくて，プログラムを打ち込むヒマがない。しかし，いつかまとめて打ち込んでやる。影さんは，いつもヒマでいいですね。（長野県松本市・永沢昌士18才）……【影：はい，ヒマを見つけて仕事をしてます。】

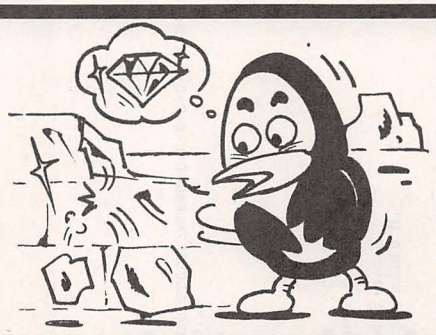
ピラニア・ランドのプログラム・リスト

```
10 REM▒▒▒
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

ICE（アイス） SLIDER（スライダー）



久村　賢幸

◆前置き

騒がれていたレトロブームも過ぎ去った観がありますが，ビリヤードなんて，まだまだハヤってほしいと思いますね。なかなかそう快でいいですよ。

この間，昔なつかしい“Penta”というゲームをやってみました。でも，原作は“ペンゴ”だったような…。20円だったので何回かプレイしましたが，なかなかおもしろかったので，MZ用にアレンジしてみました。

◆トライ

RUNするとデモになります。左から歩いてくるのが自分です。そして，アイス・ブロックにぶつかると…。アイス・ブロックはすべっていきますね。何かにぶつかるまでは止まりません。

さらに自分は右へと進み，いまのブロックに当たります。すると，押せませんからブロックは破壊されてしまいます。

おや，中から何かでてきましたね。これが今回のターゲット，ダイヤモンドです。これを10個集めると，新世界ができるというのですが…。1面につき1個，ダイヤモンドの入ったブロックがあります。

デモを見るのがめんどうくさかったら，何かキーを押してください。終わりますから。

◆ゲーム

画面はブロックで埋められます。そして芸術的に(？)迷路が描かれます。

自分が中央に現れ，そしてどこかに敵5匹がでてきます。ある敵はランダムに，ある敵は自分を追い，またある敵は逃げていきます。でも近寄るとものすごい追いかけをしますから注意！

カーソル・キーで自分を4方向に動かせます。押したり壊したりするときは，ブロックにぶつかってください。

敵の押したブロックや敵に当たると，やられてしまいます。3回やられるとゲーム・オーバーとなります。

敵を全部つぶすまでに，ターゲットを取らなくてはなりません。

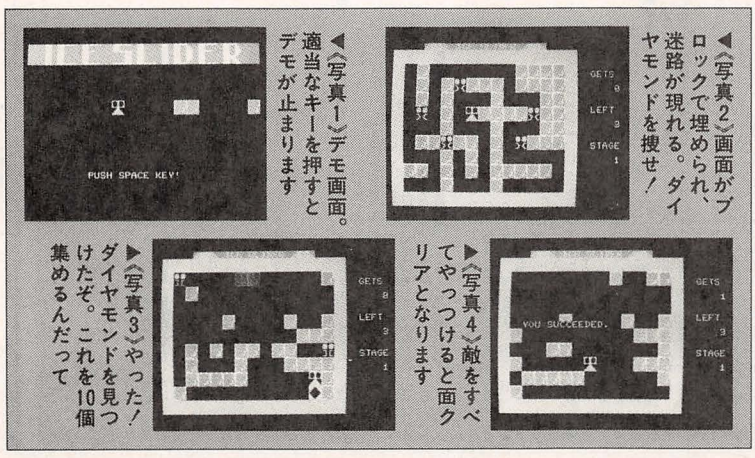
でも，時には敵に取られてしまうこともありますし，ピンチのときは取れませんよね。そういうときは取らなくてもクリアできます。

ダイヤモンドを10個集めると，フィニッシュとなります。

◆エトセトラ

なかなかむずかしいゲームですから，カーソル・キーを壊さないように！

迷路を作るルーチンはナツメ社の「ファミリーコンピュータ・オリジナル・ゲーム集25」を参考にさせていただきました。



◀〈写真1〉デモ画面。適当なキーを押すとデモが止まります

◀〈写真2〉画面がブロックで埋められ、迷路が現れる。ダイヤモンドを捜せ！

▶〈写真3〉やった！ダイヤモンドを見つけたぞ。これを10個集めるんだって

▶〈写真4〉敵をすべてやっつけると面クリアとなります

ICE SLIDERのプログラム・リスト

```
100 '
110 DIM DX(3),DY(3),AX(4),AY(4),L(4)
120 V=5324B:POKE$3444,0:TEMPO 7
130 DX(0)= 1:DX(1)=-1:DX(2)= 0:DX(3)= 0
140 DY(0)= 0:DY(1)= 0:DY(2)=-1:DY(3)= 1
150 GOTO 1340
160 LF=3:SS=10:SG=0
170 REM ■■■■■■ MAZE DRAW ■■■■■■
180 COLOR ,,6,0:CLS:COLOR ,,,1:PRINT TAB(7);"■■ ICE SLIDER ■■"
190 FOR I=1 TO 22:PRINT "■■";:NEXT
200 COLOR ,,7,1:FOR Y=4 TO 20 STEP 2:FOR X=4 TO 28 STEP 2
210 CURSOR X,Y:PRINT "┌┐";:NEXT X,Y
220 COLOR ,,,0:X=B:Y=B:M=X:N=Y:GOSUB 610
230 FOR X=4 TO 18 STEP 4:FOR Y=4 TO 12 STEP 4
240 P=PEEK(V+X+Y*40):IF P=0 THEN M=X:N=Y:GOSUB 610
250 NEXT Y,X
260 FOR I=0 TO 4:L(I)=1:AX(I)=INT(RND(1)*12+2)*2:AY(I)=INT(RND(1)*8+2)*2
270 COLOR ,,3,0:CURSOR AX(I),AY(I):PRINT "●■■■<";:NEXT
```

★いや一影さん，やっぱりサンマは目黒に限るねー!!（埼玉県児玉町・**小林義和15才**）……**【影**：江戸っ子だねー。**編**：わけがわからない会話。**影**：そうか～。それでは，サマンサは魔女に限るなー。**編**：それならわかる。**】**

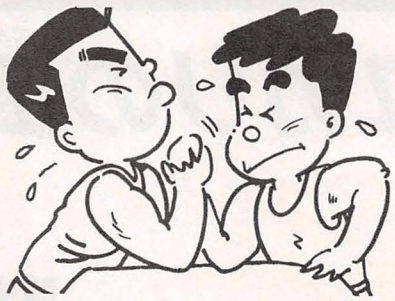
```
280 XX=14:YY=10:CT=0:SG=SG+1:GOSUB 1150
290 COLOR ,,6,0:CURSOR XX,YY:PRINT "■■■▲"
300 QX=INT(RND(1)*12)*2+4:QY=INT(RND(1)*10)*2+4
310 IF PEEK(V+QY*40+QX)<>114 THEN 300
320 MUSIC "G2EFGAFGABGAB+E2R0+E2R0+E2"
330 REM ■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
340 IF CT=5 THEN 990
350 P=PEEK(V+YY*40+XX):IF P<>74 THEN 1250
360 GET K$:VX=((K$="6")-(K$="4"))*2:VY=((K$="8")-(K$="2"))*2
370 P=PEEK(V+(YY+VY)*40+XX+VX)
380 IF P=86 THEN MUSIC "E1G+CGE":SS=SS-1:GOSUB 1150
390 IF P=114 THEN GOSUB 720:GOTO 440
400 IF (VX+VY=0)+(P=90) THEN 440
410 COLOR ,,6,0:CURSOR XX,YY:PRINT "  ■■■  "
420 XX=XX+VX:YY=YY+VY
430 CURSOR XX,YY:PRINT "■■■▲"
440 REM ■■■■■■■ ALIEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 T=T+1:IF T>4 THEN T=0
460 IF L(T)=0 THEN 450
470 P=PEEK(V+AY(T)*40+AX(T))
480 IF P<>71 THEN MUSIC "E1#DD#CC":L(T)=0:CT=CT+1:GOTO 330
490 KX=SGN(XX-AX(T))*2:KY=(KX=0)*SGN(AY(T)-YY)*2
500 IF ABS((XX-AX(T))*(YY-AY(T)))<3 THEN 530
510 IF T=3 THEN KX=SGN(AX(T)-XX)*2:KY=(KX=0)*SGN(YY-AY(T))*2
520 IF T<3 THEN R=INT(RND(1)*4):KX=DX(R)*2:KY=DY(R)*2
530 AX(T)=AX(T)+KX:AY(T)=AY(T)+KY
540 P=PEEK(V+AY(T)*40+AX(T))
550 IF P=90 THEN AX(T)=AX(T)-KX:AY(T)=AY(T)-KY:KX=0:KY=0
560 IF P<>114 THEN 580
570 CX=XX:CY=YY:VX=KX:VY=KY:XX=AX(T)-KX:YY=AY(T)-KY:GOSUB 720:XX=CX:YY=CY
580 COLOR ,,,0:CURSOR AX(T)-KX,AY(T)-KY:PRINT "  ■■■  "
590 COLOR ,,3,0:CURSOR AX(T),AY(T):PRINT "●●■■]["
600 GOTO 330
610 REM ■■■■■■ MAZE SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 O=1:FOR I=0 TO 10
630 R=INT(RND(1)*4)
640 P=PEEK(V+M+DX(R)*4+(N+DY(R)*4)*40)
650 IF (P>0)*(P<>90)THEN I=10:O=0
660 NEXT
670 IF O THEN RETURN
680 CURSOR M+DX(R)*4,N+DY(R)*4:PRINT "  ■■■  "
690 CURSOR M+DX(R)*2,N+DY(R)*2:PRINT "  ■■■  "
700 M=M+DX(R)*4:N=N+DY(R)*4
710 GOTO 610
720 REM ■■■■■■■ PUSH! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 P=PEEK(V+(YY+VY*2)*40+XX+VX*2)
740 IF (P=90)+(P=114) THEN GOSUB 890:RETURN
750 MX=XX+VX:MY=YY+VY
760 IF (QX=MX)*(QY=MY) THEN FLG=1
770 P=PEEK(V+(MY+VY)*40+MX+VX)
780 IF (P=90)+(P=114) THEN FLG=0:MUSIC "C3":RETURN
790 FOR K=0 TO 1
800 COLOR ,,7,0
810 CURSOR MX,MY:PRINT "  ■■■  "
820 MX=MX+VX/2:MY=MY+VY/2
830 COLOR ,,7,1
840 CURSOR MX,MY:PRINT "┌■■■┘"
850 MUSIC "G0"
860 NEXT
870 IF FLG=1 THEN QX=MX:QY=MY
880 GOTO 770
890 REM ■■■■■■■ BREAK! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
900 COLOR ,,7,1
910 CURSOR XX+VX,YY+VY
920 PRINT "┌■■■┘┌■■■";:MUSIC "G1F"
930 PRINT "┌■■■┘┌■■■";:MUSIC "F1E"
940 PRINT "┌■■■└■■■";:MUSIC "E1D"
950 PRINT "● ■■■  ■■■";:MUSIC "D1C"
960 COLOR ,,7,0:PRINT "  ■■■  ";
970 IF (XX+VX=QX)*(YY+VY=QY) THEN COLOR,,6:PRINT "■■■◥■■■◢";:MUSIC"+C1+GR+G"
980 RETURN
990 REM ■■■■■■■ CLEAR! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1000 COLOR ,,6,0:CURSOR 6,11:PRINT "YOU SUCCEEDED.■"
1010 MUSIC "A1RARAR+CR+CR+CR+G2+F+E+D+G+F+E+D+B9R"
1020 IF SS=0 THEN 1040
1030 PRINT"■■■■BUT YOU MUST TRY NEXT!":MUSIC "R9RR":GOTO 170
1040 REM ■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1050 COLOR ,,6,0:CLS:CONSOLE 5,15,5,30
1060 PRINT "■  ┌─┐┬┬┬┬┌─┐┬┬ !"
1070 PRINT "  ├┤ │ │\│ │└─┐├┤ │"
1080 PRINT "  ┴ ┴┴┴┴┴└─┘┴┴ ●■■!"
1090 COLOR ,,5
1100 PRINT"YOU COLLECTED TEN DIAMONDS!■"
1110 PRINT" AND YOU CAN USE THE POWER,■"
1120 PRINT"WHICH WILL MAKE THE NEW WORLD!"
1130 MUSIC "C7E4FG7EC4GFDECG5RC7E4FG7EC4GFDEDC5RF7R0F4GAB+C+D+E+D+C+E+D+C+G9
1140 CONSOLE:CURSOR 0,21:END
1150 REM ■■■■■■■ STATUS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1160 COLOR ,,5,0
1170 CURSOR 34,5:PRINT "GETS"
1180 CURSOR 34,10:PRINT "LEFT"
1190 CURSOR 34,15:PRINT "STAGE"
1200 COLOR ,,7
1210 CURSOR 37,7:PRINT USING"##";10-SS
1220 CURSOR 37,12:PRINT USING "##";LF
1230 CURSOR 37,17:PRINT USING "##";SG
1240 RETURN
1250 REM ■■■■■■■ MISS! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1260 COLOR ,,7,0:CURSOR XX,YY
1270 PRINT "□■■■◢■■■";:MUSIC "G2AGR"
1280 PRINT "▒□■■■◢■■■";:MUSIC "F2GFR"
1290 PRINT "●□■■■◢■■■";:MUSIC "E2FER"
1300 PRINT "□●■■■◢■■■";:MUSIC "D2EDR"
1310 PRINT "▼■■■■■■■■":MUSIC "C9"
1320 LF=LF-1:IF LF>0 THEN 170
1330 MUSIC "G5FE9G5FE9G5FEFEDC9RR"
1340 REM ■■■■■■■ DEMONSTRATION ■■■■■■■■■■
1350 COLOR ,,7,0:CLS:COLOR ,,7,1
1360 PRINT"■■  ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

OVER THE TOPTAP

（オーバー ザ トップタップ）



J.EZAKI

内　容

腕ずもうを題材としたゲームです。プレイヤーの連射の速さが勝敗を決めます。

遊びかた

1プレイヤーはAキー，2プレイヤーはJキーです。一生けん命連射してください。そして，友達と2人で競ってみてください。

プログラム

なにしろ構想から完成まで2時間ぐらいしかかからなかったので，たいして複雑なプログラムでも，長いプログラムでもありません。

ただ，あまり僕自身マルチ・ステートメントというものが好きではないので，1行(40文字)を越すほど，命令をつなげませんでした。そのぶん，行番号が1060行にもなってしまいました。

その他

2時間で作ったものなので，あまり苦労はしませんでしたが，しいて言えば，両者のキャラクター・グラフィックと腕のパターンに力を入れました。いかがですか？

87年7月号の121ページのCHECKER FLAG，とてもショッキングでした。

「MZ－700のユーザーよ，立ちあがるのじゃ」の言葉にOFにもハガキをだしたことのない僕もプログラムを作り投稿しました。

最後に，700は永遠に不滅だ!!では。

《第1表》変数表

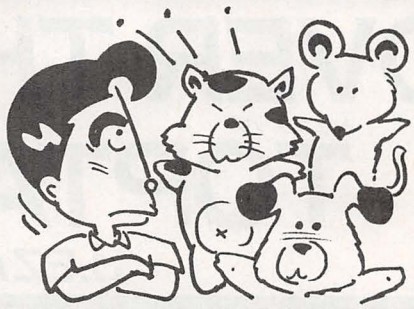
A	0で1UP，6で2UPが勝つ
B$(5，7)	腕のパターン
C$	INKEY$用
D	1UPの連射数
E	2UPの連射数

OVER THE TOPTAPのプログラム・リスト

```
10 'OVER THE TOPTAP
20 COLOR2,0:CLS:A=3
30 CURSOR9,2:PRINT"◢▆▆▆
```

MZ-1500用

ユカリの伝説



蒲生　敬

物語

あなたの恋人“ユカリ”が黒い塔のヤツらにさらわれた。さあ，助けに行くしかない。

黒い塔に行くには，まず五つの森を越えて行かなければならないのだった。

森の越えかた

まず，左上にいるのがあなたです。大まかなルールは，C，D，Mのブロックを壊して，こわして，コワシまくって，最後の一つをCブロックにするとラウンド・クリアです。

移動は，カーソル・キーで行ないます。Gキーを押すとラウンドの最初からできます。

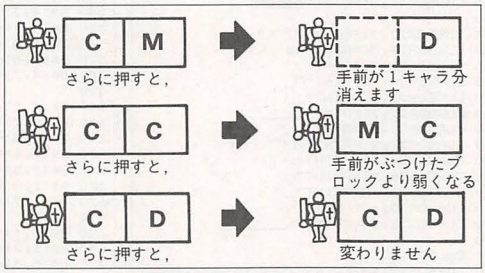
そうそう，歩くたびにLIFEが1ポイント減ります。

キャラたち

木…押せません。まちがって押そうものなら，LIFEを5ポイント吸いとられます。

石…押せますが，押すのにPOWERがいるので，LIFEが3ポイント減ります。しかも，石は壊せません。

C，D，M…C，D，Mのブロックは壊せます。ブロックを押すとき，前に，木や石などがあるときは，押せなくなります。



《第1図》ブロックの性質

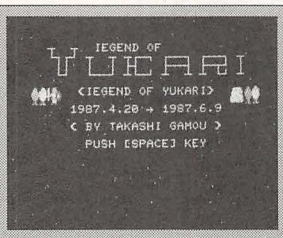
ブロックの壊しかた

ややこしいよ～。ですから，しっかり読むように！Cはネコ，Dはイヌ，Mはネズミをさしています。CはMに強く，DはCに強く，MはDに強いんです。

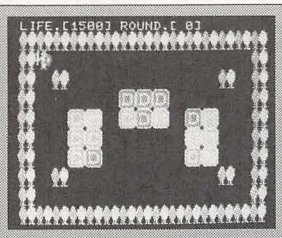
たとえば，自分が右方向に，Cブロックを押しているとします。その前にす。

《第1表》主な変数

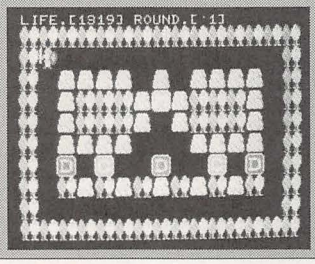
X，Y	X，Y座標
LI	ライフ
ZX，ZY	主人公より一つ前の座標
AX，AY	主人公より二つ前の座標
XX，YY	主人公の方向
RU	ラウンド
S$( )	ラウンド・データ
AZ( )	C，D，Mの総数
OS(,)	一つ前のキャラ番号
OM(,)	二つ前のキャラ番号
DA(,)	ラウンド・キャラ番号登録用



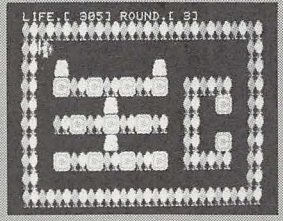
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



◀《写真2》練習ラウンド。ブロックを壊して最後の一つをCにするのだ



▶《写真3》ラウンドーからは、石や木が現れる。よーく考えて…



▲《写真4》ラウンド3をお見せしましょう。おや？すべてCブロックだぞ

CHECKER FLAG

影：伝説っていうのは英語だとIEGENDっていうのか。一つおりこうさんになった。

編：……。LEGENDじゃないですか……。

影：それにしても「ユカリの伝説」とは，いったいどんな伝説なのかなあ。

Dr.D：そんなことはどうでもいい。それより，これはまた新しいパターンのパズルゲームだぞ。ややルールが複雑すぎる気がせんでもないが…，まあ，それは読者諸君が決めることだ。

★影さんて，サングラスとマスクをとると，シルフィードのザカリテに似ているっていうのは本当ですか？（神奈川県相模原市・**あばら15才**）……【**影**：フォフォフォッ。ベーマがあるかぎり，キサマらごときに負けはせん。】

C，D，Mのブロックがそれぞれあるとして**第1図**を見てください。どうです？わかったでしょう。

GAME OVER

ゲーム・オーバーは，ＬＩＦＥが０以下になるか，ブロックを壊しまくって，最後の一つがＭまたはＤになってしまったときの２とおりです。

おまけ

このプログラムには，一つだけバグがあるんです。それは，練習用のＲＯＵＮＤ“０”で，ゲーム・オーバーになり，再スタートすると，ＲＯＵＮＤ１からできるんです。このバグは，このままにしました。べつに練習用のＲＯＵＮＤ“０”を２度もＰＬＡＹしたくないだろう！

このゲームは，いちおうパズルゲームなので考えて歩くように。そしてGキーを押しても，ＬＩＦＥはそのままなので押しすぎは，き・ん・も・つだよ！

ユカリの伝説のプログラム・リスト

```
10 '●●●●[ ｼｮｷｾｯﾃｲ ]●●●●
```

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには80Bモードで SB-5520，もしくは2000モードで1Z001-BASICを使用)

忍(しの)び君(くん)



木山　晃男

◆ストーリー

ある忍者村の村長のむすこ「忍び君」は，父を助けに，忍者町へでかけました。

そして，中心の忍者屋敷の扉を開けるのでした。

◆そうさ

スペース・キーで忍び君(／)を移動させてください。

＼を向いているときは左上へ，その反対を向いているときは右上へ動きます。

上の壁に当たると，忍び君は方向を変えて，また飛びます。横の壁は関係ありません。

◆ルール

忍び君が，五つ巻き物(Ⅱ)を取ると1面クリアです。7面でボスとの戦いです。

エネルギーがなくなればアウト。死けい時になると，それまたアウトです。

エネルギーが少なすぎると思っている人がいるでしょう。それは，裏技を使うと100か50増えるからネ。それは，何度でも使えるゾ。しかも見つけるのもカンタンカンタン。

そうそう，忍び君が下に落ちているときは，取ったことにはならないので注意してください。

◆キャラクターについて

／…これが忍び君(自分)である。

Ⅱ…これが巻き物です。五つ取るなどかるいかるい。

＃…敵です。敵は忍法「瞬間移動の術」を使うゾ。

○…裏のぬけみちです。どこにでるかはわかりません。1回しか使えません。

？…まさしく？ボックスです。損することはないので必ず取ろう。

米…かやく玉，エネルギーが10減ります。

◆ボスとの戦い

こんどは[1][3]キーとスペース・キーを使います。

[1][3]キーで移動。スペース・キーで風圧の術を発射します。

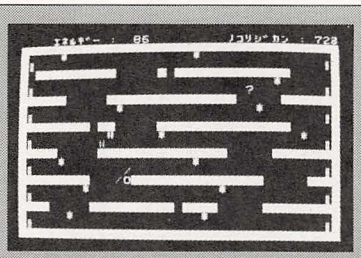
ボス(冂)は炎と竜巻の術を使ってきます。

炎の術では，1発当たるとアウト，竜巻の術は，3発当たるとアウトです。

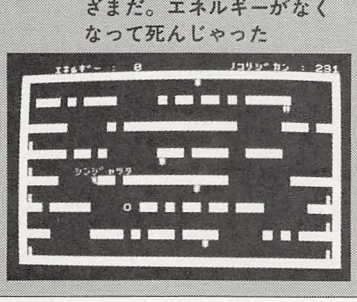
その面をクリアすると，父と子が出合うシーンがあります。そのシーンをキミは見れるか？

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
X1，Y1	敵の座標
T	死けい時刻までの残り時間
E	エネルギー
N	面
M	巻き物
S＄	自分のキャラクター



▲《写真1》忍び君は巻き物を取るのだが，時間とエネルギーとの勝負だ



▼《写真2》画面構成もさまざまだ。エネルギーがなくなって死んじゃった



by 突然出現組

評…そういうことです。がんばって(編)

★修学旅行でフトンをしくときに思わず言ってしまう一言。「ねえ，北はどっち？」(栃木県宇都宮市・love千佳子17才)……【影：ヤジさん，キタさんか？編：ちがうって。影：フォーリーブスのコーちゃんか。編：……。】

```
 5 MUSIC"F1AECGBFGEBACDFEGBDGEBADEF":N=0
 10 CONSOLEC40:T=800:T1=T:E=100:FORY=1TO22STEP3:FORX=1TO38:CURSORX,Y:PRINT"■":NE
XTX,Y:FORY=1TO22:CURSOR1,Y:PRINT"■":CURSOR38,Y:PRINT"■":NEXT
 20 FORY=4TO21STEP3:I=INT(RND(1)*11)+6:CURSORI,Y:PRINT"      ":CURSORI+20,Y:PRINT
"      ":NEXT
 30 CURSOR5,0:PRINT"ｴﾈﾙｷﾞｰ :":CURSOR26,0:PRINT"ﾉｺﾘｼﾞｶﾝ :":TEMPO7:POKE$952,0:DEF
KEY(4)=POKE$952,166
 40 FORY=3TO21STEP3:CURSOR2,Y:PRINT"‖";TAB(37);"‖":NEXT
 50 FORY=2TO21STEP3:X=INT(RND(1)*13)+6:CURSORX,Y:PRINT"*":CURSORX+16,Y:PRINT"*":
NEXT
 60 X=INT(RND(1)*36)+2:Y=INT(RND(1)*18)+3:CURSORX,Y:PRINT"0"
 70 X=INT(RND(1)*36)+2:Y=INT(RND(1)*18)+3:CURSORX,Y:PRINT"?"
 80 X=20:Y=15:X1=20:Y1=2:S$="/"
 100 V1=INT(RND(1)*3)+1:V2=INT(RND(1)*3)+1
 110 IF(X1<35)*(V1=1)*(V2=1)*(CHARACTER$(X1+1,Y1+1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT"
":X1=X1+1:Y1=Y1+1:GOTO190
 120 IF(X1>4)*(V1=2)*(V2=1)*(CHARACTER$(X1-1,Y1+1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT" "
:X1=X1-1:Y1=Y1+1:GOTO190
 130 IF(X1<35)*(V1=1)*(V2=2)*(CHARACTER$(X1+1,Y1-1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT"
":X1=X1+1:Y1=Y1-1:GOTO190
 140 IF(X1>4)*(V1=2)*(V2=2)*(CHARACTER$(X1-1,Y1-1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT" "
:X1=X1-1:Y1=Y1-1:GOTO190
 150 IF(X1<35)*(V1=1)*(CHARACTER$(X1+1,Y1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT" ":X1=X1+1
:GOTO190
 160 IF(X1>4)*(V1=2)*(CHARACTER$(X1-1,Y1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT" ":X1=X1-1:
GOTO190
 170 IF(V2=1)*(CHARACTER$(X1,Y1+1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT" ":Y1=Y1+1:GOTO190
 180 IF(V2=2)*(CHARACTER$(X1,Y1-1)<>"■")THENCURSORX1,Y1:PRINT" ":Y1=Y1-1:GOTO190
 185 CURSORX1,Y1:PRINT" ":X1=INT(RND(1)*36)+2:Y1=INT(RND(1)*18)+2
 190 CURSORX1,Y1:PRINT"#":T=T-1:CURSOR35,0:PRINTT;" ":CURSORX,Y:PRINTS$
 200 IF(E<1)+(T=0)+((X=X1)*(Y=Y1))THEN590
 203 IF(X=36)*(E<50)THENE=E+100
 205 IF(X=3)*(E<100)THENE=E+10
 207 CURSORX,Y:PRINT" ":GETK$:IF(K$<>" ")*(CHARACTER$(X,Y+1)<>"■")THENY=Y+1:CURS
ORX,Y:PRINTS$
 210 IF(K$<>" ")*(S$="\")THENS$="/":L=0:GOTO240
 220 IF(K$<>" ")*(S$="/")THENS$="\":L=0:GOTO240
 230 CURSORX,Y:PRINT" ":GOTO400
 240 CURSORX,Y:PRINTS$:GOTO100
 250 IFL=1THEN405
 255 MUSIC"-C1":IF(S$="/")THENGOTO310
 260 IF(CHARACTER$(X-1,Y)<>"■")*(CHARACTER$(X-1,Y-1)="■")THENS$="/":L=1:CURSORX,
Y:PRINT" ":RETURN
 270 IFCHARACTER$(X-1,Y-1)="*"THENE=E-10:MUSIC"-D1":X=X-1:Y=Y-1:RETURN
 280 IFCHARACTER$(X-1,Y-1)="?"THENX=X-1:Y=Y-1:GOTO520
 290 IFCHARACTER$(X-1,Y-1)="0"THEN510
 295 IFCHARACTER$(X-1,Y)="■"THENX=X+1:Y=Y+1
 300 X=X-1:Y=Y-1:RETURN
 310 IF(CHARACTER$(X+1,Y)<>"■")*(CHARACTER$(X+1,Y-1)="■")THENS$="\":L=1:CURSORX,
Y:PRINT" ":RETURN
 320 IFCHARACTER$(X+1,Y-1)="*"THENE=E-10:MUSIC"-D1":X=X+1:Y=Y-1:RETURN
 330 IFCHARACTER$(X+1,Y-1)="?"THENX=X+1:Y=Y-1:GOTO520
 340 IFCHARACTER$(X+1,Y-1)="0"THEN510
 345 IFCHARACTER$(X+1,Y)="■"THENX=X-1:Y=Y+1
 350 X=X+1:Y=Y-1:RETURN
 400 GOSUB250:IFCHARACTER$(X,Y)="‖"THENMUSIC"-F-E-B-D2":M=M+1
 401 IFM=5THEN600
 402 IF(E<1)+(T=0)+((X=X1)*(Y=Y1))THEN590
 403 CURSORX,Y:PRINTS$:E=E-1:CURSOR14,0:PRINTE;" ":GOTO100
 405 MUSIC"-C1":IF(S$="/")THEN460
 410 IF(CHARACTER$(X+1,Y)<>"■")*(CHARACTER$(X+1,Y+1)="■")THENS$="/":L=0:CURSORX,
Y:PRINT" ":RETURN
 420 IFCHARACTER$(X+1,Y+1)="*"THENE=E-10:MUSIC"-D1":X=X+1:Y=Y+1:RETURN
 430 IFCHARACTER$(X+1,Y+1)="?"THENX=X+1:Y=Y+1:GOTO520
 440 IFCHARACTER$(X+1,Y+1)="0"THEN510
 445 IFCHARACTER$(X+1,Y)="■"THENX=X-1:Y=Y-1
 450 X=X+1:Y=Y+1:RETURN
 460 IF(CHARACTER$(X-1,Y)<>"■")*(CHARACTER$(X-1,Y+1)="■")THENS$="\":L=0:CURSORX,
Y:PRINT" ":RETURN
 470 IFCHARACTER$(X-1,Y+1)="*"THENE=E-10:MUSIC"-D1":X=X-1:Y=Y+1:RETURN
 480 IFCHARACTER$(X-1,Y+1)="?"THENX=X-1:Y=Y+1:GOTO520
 490 IFCHARACTER$(X-1,Y+1)="0"THEN510
 495 IFCHARACTER$(X-1,Y)="■"THENX=X+1:Y=Y-1
 500 IFCHARACTER$(X,Y)="‖"THENMUSIC"-F-E-B-D2":M=M+1
 501 IFM=5THEN600
 503 X=X-1:Y=Y+1:RETURN
 510 MUSIC"-D-G-E":CURSORX,Y:PRINT" ":X=INT(RND(1)*32)+4:Y=INT(RND(1)*15)+3:CURS
ORX,Y:PRINTS$:L=0:RETURN
 520 H=INT(RND(1)*10)+1:IFH<=3THENT=T+100:MUSIC"EFADEBC"
 530 IFH<=6THENE=E+100:MUSIC"DGEAFSBCD"
 540 IFH=7THEN510
 550 IFH=8THENFORI=4TO21STEP3:FORG=2TO37:CURSORG,I:PRINT" ":NEXTG,I:MUSIC"DAE"
 560 IFH=9THENE=E+100:T=T+100:MUSIC"DEAFECFDE"
 570 IFH=10THEN600
 580 CURSORX,Y:PRINT"":RETURN
 590 MUSIC"EFDCBGAEDFGBEGEAFBCDC":CURSORX,Y:PRINT"*":CURSORX-2,Y-1:PRINT"ｼﾝﾆｭｳｼｬﾂﾌﾞ
":MUSIC"-A6-D6":POKE$952,166:CONSOLEC40:END
 600 CONSOLEC40:N=N+1:M=0:CURSOR15,15:PRINTN;"ﾒﾝ ｸﾘｱｰ":MUSIC"AEFCDEAFE":T1=T1-10
0:IFN=6THEN700
 610 GOTO10
 700 CONSOLEC40:TEMPO7:MUSIC"D1AFRECRDGRCGBGREBADRECRGBFFRD6"
 710 FORX=0TO39:CURSORX,0:PRINT"■":CURSORX,22:PRINT"■":NEXT:E=3:X=20:X1=36:M=0:Y
=21
 720 CURSORX,21:PRINT"|":CURSORX1,1:PRINT"┌┐"
 730 I=INT(RND(1)*3)+1:IFI=2THEN810
 740 IFI=1THEN830
 750 IFX1=1THENCURSOR1,1:PRINT"  ":X1=X1+35:CURSORX1,1:PRINT"┌┐"
 760 CURSORX1,1:PRINT"  ":X1=X1-1:CURSORX1,1:PRINT"┌┐"
 770 GETK$:IF(K$="1")*(X<>1)THENCURSORX,21:PRINT" ":X=X-1:CURSORX,21:PRINT"|"
 780 IF(K$="3")*(X<>38)THENCURSORX,21:PRINT" ":X=X+1:CURSORX,21:PRINT"|"
 790 IF(K$=" ")*(M>3)THENB60
 800 M=M+1:GOTO720
 810 IF(I=2)*(X=X1+1)THENFORI=2TO21:CURSORX1+1,I:PRINT"@":NEXT:GOTO590
 820 GOTO740
 830 IFX=X1+1THENFORI=2TO21:CURSORX1+1,I:PRINT"↓":NEXT:E=E-1:MUSIC"D2":GOTO850
 840 GOTO750
 845 GOTO880
 850 IFE=0THEN590
 855 GOTO880
 860 FORJ=20TO2STEP-1:CURSORX,J:PRINT"↑":NEXT:M=0
 870 IFX=X1+1THENCURSORX-1,J:PRINT"***":MUSIC"-D7":CONSOLEC40:GOTO900
 880 FORJ=20TO2STEP-1:CURSORX,J:PRINT" ":NEXT
 890 GOTO750
 900 CURSOR19,15:PRINT"▌":CURSOR17,14:PRINT"ｵﾄｵｻﾝ":MUSIC"F2AECFGECGFEGBAGDBEGCBG
AEGB":FORX=0TO18:CURSORX,15:PRINT"/":CURSORX,15:MUSIC"-D1":PRINT" ":NEXT
 910 CURSOR18,15:PRINT"|":CURSOR6,18:PRINT" ======= THE END ========":MUSIC"D1E2A
CFER3RFF2GRDCGEAFRGB3FERAGB4":POKE$952,166:END
```

★ ★

★ドラマにでてきて，実際にはクサくてでてきないシーン・シリーズ…「おだまりっ／」ピシッ／「なにすんだよ，おっかあ」「おだまりっ／」ピシッ／(福島市・**国体は福島がもらったOh／Turbo15才**)……**I影：おだまりっ／I**

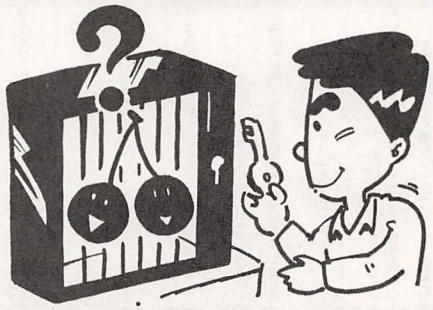
MZ-80B 2000 2200

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

(※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用)

Cherry Gari II

チェリー　ガリ



大畑佳史コロンボ

Story

「やったー！」…。チャッキーは喜んだ。チェリーはみるみるうちに男となった。みんな手をとり合って喜んだがその喜びもつかの間だった。そう，男たちはすべて60歳以上で，60歳以下の働きざかりの若者たちの姿はどこにもなかったのだ。

そのとき，チャッキーは思いだした。それは，塔の1階をクリアしたとき，出口が二つあったということだ。つまりもう一つの出口のほうが若者たちのいる迷路だったのだ。チャッキーは男たちを町に帰らせて，もう一つの出口へと向かった。

そこは，岩，カギ，チェリー，敵，そして自分までが今までとちがっていた。そう，もとの姿にもどっていたのだ。チャッキーは，今度こそはと迷路に入っていった……。

How to Play

私はチャッキー(前作ではリンゴ)。Story読んだらわかると思うけど，もう一度，チェリー狩りにいくことになったんだ。私は，8246で上下左右に動くんだ。Gキーでギブアップだけど，あまり使わないでほしいんだ。寿命が$\frac{1}{3}$も減るからね。ルールのことだけど，いろいろ調べてみた結果，つぎのようなことがわかったんだ。

●**敵**…前作はガイコツだったけど，ここは「仕事人」の「熱火(ねつび)」というやつがそのあたりをうろついている。えっ？どうして名前がわかるのかって？それはね，敵とばったり出会ったとき教えてくれたからなんだ。しかし，私がチェリー狩りにきたということを知るとおこっちゃって，追いかけてくるんだ。えっ？どうして狩りにきたことがばれたのかって？それはね，敵とばったり出会ったとき，私が教えたからなんだ。

●**カギ**…前作と形はちがうけど役目は同じで，取ればチェリーのわくがなくなるんだ。えっ？どうして，そんなことがわかるのかって？それはね，このことも敵が教えてくれたからなんだ。あっ，そうそう，カギを二つ続けて取るとカギの力に負けて寿命が$\frac{1}{3}$縮むということも教えてくれたんだっけ。

●**チェリー**…若者たちの仮りの姿で，紫色の魔法のわくにおおわれている。カギを取ることによって魔法のわくが消え，そのチェリーを取ることができるしかし，魔法のわくがあるチェリーを取ると寿命が$\frac{1}{3}$減る。一ついい忘れたが，わくの消えたチェリーを取ったとき，一番最後に取ったカギの場所にカベができる。ということも敵が教えてくれたんだ。

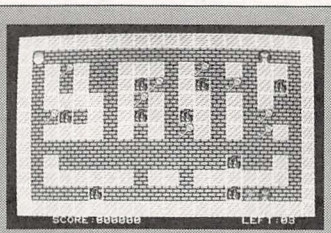
●**カベ**…別に変わったことはないみた

《第1表》変数表

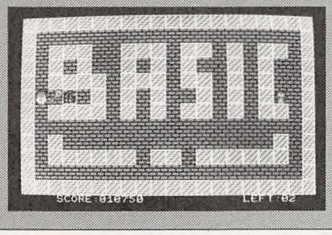
X，Y	チャッキーの座標
X(　)，Y(　)	敵の座標
MA	チャッキーの数
SC	スコア
RO	ラウンド
TT	チェリーの数



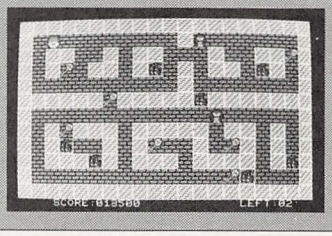
◀《写真1》もう一度チェリーを狩りにいくチャッキーの運命は！



◀《写真2》さて1面。カギを取って魔法のわくを消し，チェリーを取る



◀《写真3》よし，このカギを取ってチェリーを取るとめでたくクリアだ



◀《写真4》2面です。カギを取る順番にもかなり左右されるから注意

★ベーマガを直射日光にさらしておいたら，日射病にかかっちゃった。ムギボカ飲ませたら元気になったよ。(神奈川県川崎市・**六田信彦13才**)……【**つぐ美**：大事にしてあげて。**影**：うん。幸せにする。**つぐ美**：バシッ。】

```
146 NEXT
150 II=II+1:CURSORX(II),Y(II):USR(#AF70,CH#(6))
170 GX=GX+(X<X(II))-(X>X(II))
180 GY=GY+(Y<Y(II))-(Y>Y(II))
190 IFP(X(II)+GX#2,Y(II))=0THENX(II)=X(II)+GX#2
200 IFP(X(II),Y(II)+GY#2)=0THENY(II)=Y(II)+GY#2
205 CURSORX(II),Y(II):USR(#AF70,CH#(2))
210 FORI=1TO2:IF(X=X(I))#(Y=Y(I))THEN GOTO1000
215 NEXT:IF II=2THEN II=0
220 GX=0:GY=0:GOTO60
500 REM ##### TOTTA !! ##########################################
510 ON TT+1 GOTO 520,1000
520 MUSIC"C2R+E":TT=1:SC=SC+250:KX=X:KY=Y:READ G
530 CURSOR SX(G),SY(G):USR(#AF70,CH#(3)):P(SX(G),SY(G))=4
540 P(X,Y)=0:GOTO120
600 REM ##### TOTTA !! ##########################################
620 MUSIC"+C+D+E+F+C+D+E+F+C+D+E+F":TT=0:P(X,Y)=0
630 K=K-1:SC=SC+500:FORI=1TO2:IF(X(I)=KX)#(Y(I)=KY)THENGOTO120
640 NEXT
650 CURSORKX,KY:USR(#AF70,CH#(5)):P(KX,KY)=1
660 IFK=0THEN GOTO2500
670 GOTO120
1000 REM ##### MISS !! ##########################################
1010 MA=MA-1:IF MA=0 THEN GOTO 2000
1020 MUSIC"C2EG-BDF-ACE-G-BDC7":II=0
1030 CURSORX,Y:USR(#AF70,CH#(6)):FORI=1TO2:CURSORX(I),Y(I):USR(#AF70,CH#(6)):NE
XT:X=2:Y=2:X(1)=36:Y(1)=2:X(2)=36:Y(2)=20
1040 BOX(0)16,16,303,175,F:TT=0:Q=0:K=0:U=0
1050 ON RO GOTO 1060,1070,1080
1060 RESTORE15120:GOTO1090
1070 RESTORE15130:GOTO1090
1080 RESTORE15140
1090 GOSUB9750:GOTO55
2000 REM ##### GAME OVER ##########################################
2010 BOX(0)60,75,254,112,F
2020 MUSIC"A3RERARERERDC-B-AB"
2030 CURSOR 14,10:PRINT"Game is over."
2040 CURSOR 8,12:PRINT"Let's play game [Yes/No]"
2050 GETL#:MA=3
2055 IF L#="Y" THEN G=0:K=0:GRAPHC7:PRINTCHR#(6):RESTORE15020:GOSUB9700:GOTO40
2060 IF L#="N" THEN POKE#952,166:PRINTCHR#(6):GRAPHC7:END
2070 GOTO2050
2500 REM ##### CLEAR ##########################################
2510 FORI=1TO7:COLOR,07:MUSIC"R4":CONSOLEC40:MUSIC"R4":NEXT:BOX(0)60,75,254,112
,F:COLOR,07
2520 CL#="ROUND CLEAR !!":RO#="BONUS"
2530 FORI=1TOLEN(CL#):CURSOR12+I,10:PRINTMID#(CL#,I,1):MUSIC"C1#C":NEXT
2540 FORI=1TOLEN(RO#):CURSOR14+I,12:PRINTMID#(RO#,I,1):MUSIC"-CJ-#C":NEXT
2550 MUSIC"E4G+CR+D+CBR+CBARAAGRE3G4+CBR0+C3R4G6AB"
2560 CURSOR20,12:PRINTMA#1000:MUSIC"RRR+R0R5":BOX(0)16,16,303,175,F
2570 SC=SC+MA#1000:RO=RO+1:IF RO=4 THEN 3000
2580 TT=0:K=0:Q=0:GOSUB9750:ON RO GOTO2582,2584,2586
2582 RESTORE15120:GOTO2588
2584 RESTORE15130:GOTO2588
2586 RESTORE15140
2588 PRINTCHR#(6):U=0
2590 GOTO40
3000 REM ##### ENDING! ##########################################
3010 BOX(0)16,16,303,175,F:PRINTCHR#(6):POKE#952,166
3020 FORI=1TO18:FORJ=1TO10:CURSORI#2,J#2:USR(#AF70,CH#(6)):NEXTJ,I
3030 CH#=GOSUB3040:MUSIC"R9R":GOTO3070
3040 FORI=2TO17:FORJ=3TO4:CURSORI#2,J#2:USR(#AF70,CH#(CH)):MUSIC"+G2R":NEXTJ,I
3050 FORI=9TO10:CURSORI#2,10:USR(#AF70,CH#(CH)):NEXT
3060 RETURN
3070 CURSOR17,12:USR(#AF70,CH#(1)):CURSOR19,12:USR(#AF70,CH#(4)):MUSIC"+G1R9R"
3080 CURSOR17,12:USR(#AF70,CH#(6)):CURSOR19,12:USR(#AF70,CH#(1)):MUSIC"C2+C"
```

い。カベのあるところは通れないってぐらいだね。

●その他…チェリーのところで，一番最後に取ったカギの場所にカベができると書いてあるけど，そこに敵がいたらカベはできないんだ。それと，チェリーの魔法のわくの取れる順番ってのは決まっているので，やっていくうちにパターンがかわると思うよ。へたに取ったりしたらカポッてしまうよ。ルールをよく理解してからプレイしようね。それから，面は3面まで。3面をクリアするとエンディングがあるんだ。え

《第2表》プログラム

10～	初期
50～	チャッキーの移動
140～	敵の移動
500～	カギ・チェリーを取ったときの判断および処置
1000～	ミス
2000～	ゲーム・オーバー
2500～	クリア
3000～	エンディング
9000～	データ・リード
9500～	タイトル
9699～	画面作制
9999～	データ

っ？どうしてそんなことがわかるのかって？それはもちろん，敵が教えてくれたからなんだ。しかし，本当に「仕事人」て，バカだねぇ～。

終わりに

前作（ベーマが87年8月号）の高峰勇一さん，勝手に移植っぽいことをしてすみませんでした。おわびします。それでは……。

◆参考

ベーマが87年8月号「サクランボがり」

CHECKER FLAG

編：PC－9801シリーズからの移植改良版といったところですかね。

Dr.D：うむ。まあ，よくできてるぞ。画面構成やキャラクターがまったくちがうと，別のゲームといった感じがするな。

編：これだけ，できるのであれば，ゲーム内容も別のものにしてほしかったですね。

Dr.D：つぎは，オリジナルの内容で挑戦してみてくれ。

Cherry Gari IIのプログラム・リスト

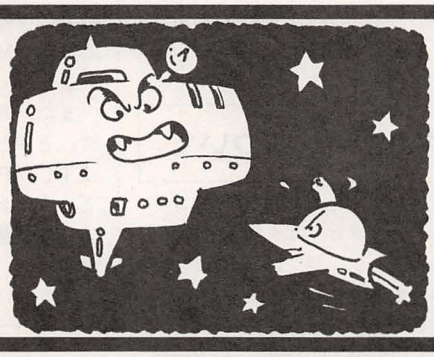
```
10 REM ##### CHERRY GARI 2 ##########################################
20 CONSOLEC40:COLOR,07:GRAPHC7:PRINTCHR$(6):GOSUB9000:GOSUB9500:GOSUB9700:MA=3
30 M$="GGEEDEFREEGBAGARGGEEDEFRDDGBAGARGGEEDEFREEGBAGARGGEEDEFRGGBAG":SC=0
40 U=0:X=2:Y=2:TT=0:H=0:G=0:II=1:X(1)=36:Y(1)=2:X(2)=36:Y(2)=20
45 POKE#952,0:DEF KEY(5)=POKE#952,166
50 REM ##### START ##########################################
55 MUSIC"E4EGBAGAGR"
60 CURSOR5,24:PRINT"SCORE:"+RIGHT$("00000"+STR$(SC),6);"          LEFT:";RIG
HT$("0"+STR$(MA),2);
70 GET G#:IFG#<>""THENCURSORX,Y:USR(#AF70,CH#(6))
80 MX=MX+(G#="4")-(G#="6"):MY=MY+(G#="8")-(G#="2")
90 IF P(X+MX#2,Y+MY#2)<>1 THEN X=X+MX#2:Y=Y+MY#2
95 IF G#="G" THEN GOTO 1000
100 CURSORX,Y:USR(#AF70,CH#(1))
110 ON P(X,Y)+1 GOTO 120,120,500,1000,600
120 U=U+1:MUSIC MID$(M$,U,1)+"1":IF U=LEN(M$) THEN U=0
130 MX=0:MY=0
140 REM ##### SHIGOTONIN ##########################################
145 FORI=1TO2:IF(X=X(I))#(Y=Y(I))THEN GOTO1000
```

★断空我：やってやらんぜ！**編**：そこをなんとか…。（神奈川県横須賀市・**大橋達也13才**）……**【編集長**：実際の2人の会話そっくり。**編**：断ちゃん，わがままだから。**影**：断ちゃん，メシ行こう。**断空我**：やってやるぜ。**】**

```
3090 CH=1:MUSIC"R9R":GOSUB3040
3100 CURSOR12,18:PRINT"CONGRATURATION !":BOX[0]96,142,224,154,F:MUSIC"+B1"
3110 MUSIC"E5FGG8R3A5G#FG8R3#F5GAA8G5AGA8R3A5B+C+C8R3A5+CA88R3B5+C+D+D8R3+E5B+D
+C8R3A5B+C+C8R3A5+CA88R3R5+C+D+D9+D5+C+C9R5G#FEG9G5#FEG9G5#FEG7#GA9"
3120 CURSOR12,18:PRINT"ｵﾄｺﾉｺﾄﾊ ﾊ ﾖﾛｺﾝﾃﾞｴｯﾁﾅ!":MUSIC"+B1R9RRRR"
3125 CURSOR12,18:PRINT"    Thank you!    ":MUSIC"+B1R9R9":PRINTCHR$(6)
3130 BOX[0]16,16,303,175,F
3140 RESTORE15150:FORI=1TO5:READA$:CURSOR4,I*3:PRINTA$:MUSIC"R5":NEXT
3150 GOTO3150
9000 REM ♥♥♥♥♥ CHARACTER READ ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
9010 DIM CH$(6),P(40,25),SX(20),SY(20):CURSOR12,12:PRINT"MACHINE READING!"
9020 FORI=0TO114:READ A:POKE44912+I,A:NEXT:MUSIC"+BOR"
9030 CURSOR 11,12:PRINT"CHARACTER READING!"
9040 FORI=1TO6:FORJ=1TO6:READ A$:FORK=1TO32
9050 A=ASC(MID$(A$,K*2-1,1))-48:B=ASC(MID$(A$,K*2,1))-48
9060 A=A+7*(A>16):B=B+7*(B>16):C=A+B*16:CH$(I)=CH$(I)+CHR$(C):NEXTK,J,I
9070 MUSIC"+BO":PRINTCHR$(6):RETURN
9500 REM ♥♥♥♥♥ TAITORU ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
9510 PRINT"▛▀▘ ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▘ "
9520 PRINT"▌   ▌▐ ▌ ▌▌  ▌▐ ▌ ▌▌  ▌▐ ▌ ▌▀▘ "
9530 PRINT"▝▀▘ ▘ ▘ ▝▀▘ ▘ ▘ ▝▀▘ ▘ ▘ ▘   "
9540 PRINT
9550 PRINT"                ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▖ ▛▀▘ "
9560 PRINT"                ▌▐ ▌ ▌▌  ▌▐ ▌ ▌▀▘ "
9570 PRINT"                ▝▀▘ ▘ ▘ ▝▀▘ ▘ ▘   "
9580 FORI=0TO19:FORJ=4TO11:CURSORI*2,J*2:USR($AF70,CH$(6)):NEXTJ,I
9590 FORI=1TO18:CURSORI*2,18:USR($AF70,CH$(5)):NEXT
9600 FORI=8TO32STEP8:CURSORI,16:USR($AF70,CH$(I/8)):NEXT:TEMPO7
9610 CURSOR27,21:PRINT"By K&o Soft"
9620 MUSIC"G8#GA3RFRARGABRGRBRAB+CRAR+CRB+C+DRBR+DRBAGFEG9"
9630 CURSOR12,23:PRINT"PUSH SPACE KEY!"
9640 GETA$:IFA$<>" "THEN9640
9650 MUSIC"+BO":GRAPHC7:MUSIC"R1":PRINTCHR$(6):RETURN
9699 REM ♥♥♥♥♥ GAMEN DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
9700 RO=1:K=0:Q=0:TEMPO7
9710 C=1:CH=5:FORI=0TO19:FORJ=0TO11STEP11:GOSUB9820:NEXTJ,I
9720 FORI=0TO19STEP19:FORJ=0TO11:GOSUB9820:NEXTJ,I
9730 DIM RO$(3,10),X(2),Y(2):X(1)=36:Y(1)=2:X(2)=36:Y(2)=20
9740 FORN=1TO10:FORI=1TO3:READ RO$(I,N):NEXTI,N
9750 FORI=1TO10:FORN=1TO18:A$=MID$(RO$(RO,I),N,1)
9760 IF A$=" "THEN CH=6:C=0:GOSUB9800:GOTO9810
9770 IF A$="※"THEN CH=5:C=1:GOSUB9800:GOTO9810
9780 IF A$="/"THEN CH=4:C=2:K=K+1:GOSUB9800:GOTO9810
9790 IF A$="O"THEN CH=3:C=3:O=O+1:SX(O)=N*2:SY(O)=I*2:GOSUB9800:GOTO9805
9800 P(N*2,I*2)=C:CURSORN*2,I*2:USR($AF70,CH$(CH)):RETURN
9805 BOX[3]N*16,I*16,N*16+15,I*16+15
9810 NEXT:NEXT:RETURN
9820 P(I*2,J*2)=C:CURSORI*2,J*2:USR($AF70,CH$(CH)):RETURN
9999 REM ♥♥♥♥♥ MACHINE DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
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
10020 DATA 33,128,189,25,16,253,203,32,203,33,9,209
10030 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10040 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10050 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225,35
10060 DATA 229,6,16,26,119,19,213,17,80,0,25,209,16,245,225
10070 DATA 219,232,203,247,211,232,201
10080 REM ♥♥♥♥♥ CHARACTER DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
10090 REM  ----+----1----+----2----+----3--S-+----4----+----5----+----6----
10100 DATA FFF3F300707C3C001B7C3F0F7C7B72007E00000000FFFF00FFF9F9F9FFFFCF00
10110 DATA FF00000000FFFF00FF9F9F9FFFFFF3007E4E4E000F3E3C00183EFCF03E9FCF00
10120 DATA 0000000000000000080C0F0F0C0800000000000000000000FFF9F9F9FFFFCFF7
10130 DATA 0000000000000000FF9F9F9FFFFFF3EF000000000000000001030F0F030100000
10140 DATA 0000000B0C00038F0F0C0F0F0C0800000000FFFFFF0000FFFFF9F9F9FFFFCF00
10150 DATA 0000FFFFFF0000FFFF9F9F9FFFFFF3000000001030000F17030F0F030100000
10160 REM ------
10170 DATA FFFFFF007270700030101000707476007E7E10000000E1C70E0000BA0000B7C7
10180 DATA FFFF08000000B7E3E000005100001E37E7E7E00CF8F9F000C0C0C00BFCFEF00
10190 DATA 0000000000000B0B0F8FBD0C0B000000000000BFFFFFFF7CFFEF9FBA7FFF6B00
10200 DATA 000000F1F7FFFF3EFFF7F95DFEFF160000000000000001010F0F0B13010000000
10210 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000E1C7070000BA0F0EB3C7
10220 DATA 00000000000087E3E0000051F070E1E300000000000000000000000000000000
10230 REM ------
10240 DATA FFFFFF007270700B3030300B70707E007E707000000061000000001B6000F300
10250 DATA FF0000000E0C0C006000001070000FF007E7E7E00FFFFFF000E0E0E000F8FCF00
10260 DATA 0000000000000000C0F0F0F0F0C0000000000000000000000F0F1FCFCFCFC000000
10270 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFF0000000000000000000000030303030000000
10280 DATA 0000000000000B0B0B0000000B0000000000000C0FE37030100000001B6000000
10290 DATA 0000F36060E0E0E060000010700000000000000000000000000000000000000000
10300 REM ------
10310 DATA FFFFFF007E7E7E003FCB37C030100B007E7E7E00F3F3F70070100B009FEFFF00
10320 DATA F03F0000000300008E0FFF007E7E7E004E3EFCC300000C004E7E7E00FFFFFF00
10330 DATA 0000000000000000C037CB0EB7E1000000000000000000B0E8E17010000000
10340 DATA 000FCFFCFFFCEF7F10000000000000000030F0C3F3C3F030000000000000000
10350 DATA 0000000000000000C037CB0EB7E1000000000000000000B0E8E17010000000
10360 DATA 000FCFFCF3FCEF7F10000000000000000030F0C3F3C3F030000000000000000
10370 REM ------
10380 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
10390 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
10400 DATA FF3030303030303030303030303030FFFF0000000000000000000000000000FF
10410 DATA FF0000000000000000000000000000FFFF0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0CFF
10420 DATA FF303C3FFFF3F0303C3FFFF3F0303CFFFFF3F0300C0FCFF3F0300C0FCFF3F0FF
10430 DATA FF0FCFF3F0300C0FCFF3F0300C0FCFFFFF3C0C0FCFFFFC3C0C0FCFFFFC3C0CFF
10440 REM ------
10450 DATA FFFFFF007E7E7E00FFFFFF007E7E7E007E7E7E00FFFFFF007E7E7E00FFFFFF00
10460 DATA FFFFFF007E7E7E00FFFFFF007E7E7E007E7E7E00FFFFFF007E7E7E00FFFFFF00
10470 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
10480 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
10490 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
10500 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
10510 REM ♥♥♥♥♥ GAMEN DATA ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
15020 DATA"                ","          ▒          ","          "
15030 DATA" ▒/▒  ▒▒▒▒ ▒▒/ ▒ ▒▒▒ "," ▒▒▒  ▒ ▒▒▒   ▒  ▒▒▒/"," ▒/▒/▒ /▒▒▒  ▒▒▒ ▒▒▒ "
15040 DATA" ▒ ▒  ▒▒▒ ▒▒/ ▒▒ / ▒▒ "," ▒▒/ ▒▒▒ ▒▒ ▒ ▒▒▒ ▒▒ "," ▒▒▒/▒▒▒  ▒▒/  ▒▒/ ▒▒/ "
15050 DATA" ▒▒▒▒▒ ▒▒/▒ ▒▒▒ ▒ ▒▒  "," ▒▒▒▒▒
```

MZ-2500(M25-BASIC)用

SHES（シーズ）



ほり あきとし

はじめに

とにかく，敵を撃って撃って撃ちまくるシューティング・ゲームです。

遊びかた

マシン語を使用しているので，入力が終わったら必ずセーブしておいてください。

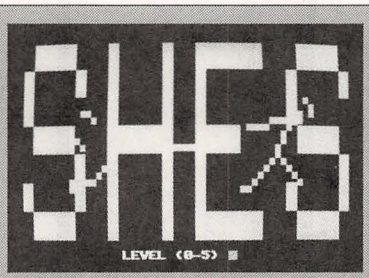
RUNして，しばらく待つとタイトルがでて，レベルの入力待ちになります。ここで，0～5の範囲で入力します。レベル5が最高難易度です。

レベルを入力した後，キーボードでやる場合はスペース・キーを，ジョイスティックでやる場合はトリガボタンを押すと，スタートします。

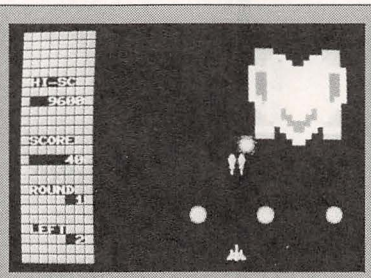
2 4 6 8またはジョイスティックで自機を8方向に動かし，スペース・キーまたはトリガボタンで弾を撃ちます。1ラウンドにつき敵は1機だけですが，

《第1表》変数表

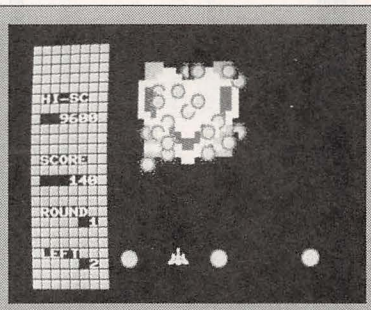
F……無敵の時間	HI……ハイスコア
X，Y…敵の座標（グラフィック画面）	L……自機の残り数
V，W…敵の座標（キャラクタ画面）	R……ラウンド
D……ダメージ	G……敵移動データのカウンタ
T……耐久力	K$(Q)…敵移動データ
B……耐久力の$\frac{1}{4}$	Q……敵移動データのNo.
O，P…X，Yの移動量	Z……CALL用
E……Xのdo＋スクロール量	H……難易度
S……スコア	BGM…M1$，M2$，M3$



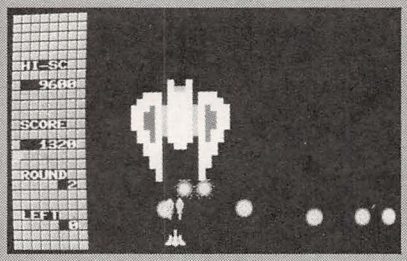
▲《写真1》タイトル画面。レベルを入力。ジョイスティックでも遊べるぞ



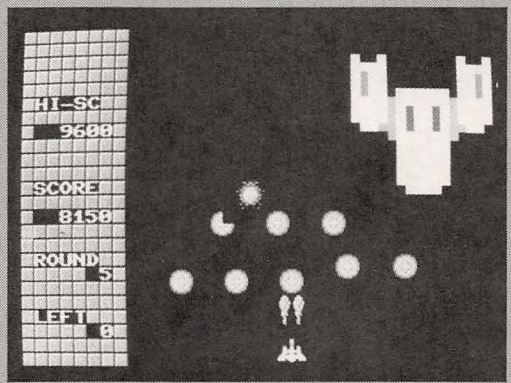
▲《写真2》さあ，ラウンド1の敵だ。どう？ でかいでしょう



▲《写真3》みごと敵をやっつけた！この爆発は音といい迫力満点



▲《写真4》敵の動きと攻撃はラウンドによってちがうぞ。注意しろ



▶《写真5》これはラウンド5の敵。16ラウンドまであるんだぞ

★編：腹いたい!!影：なに，昨日貸した100円を払いたいとな！（北海道札幌市・5組のタラは人気者14才）……
【つぐ美：手袋の反対は？影：ろくぶて。つぐ美：バシバシバシバシバシバシ。編：何の意味もありません。】

自機の25倍の大きさで，耐久力もあります。当然，敵も攻撃してきます。

1面クリアごとに自機が1機増えます。クリア・ボーナスもレベルによってちがいます。レベル5で全16ラウンドをクリアすると，ちょっとしたエンディングがあります。

プログラムについて

敵はすべてデカキャラですが，ハードウエア・スクロールを使って動かしています。マシン語では，自機の移動と弾の移動と爆発などをやっています。

PCGのテキスト画面（40×25）を2枚使っていますが，1枚目に自機と自機の弾を描き，2枚目に敵の弾と爆発のキャラクターを描いています。デカキャラの表示はPCGを半分作って残りは反転させて，それを外字登録としてSYMBOL文によって表示しています。

また，画面のブランキングのつごうで，ときどき画面が乱れることがありますし，PCGのキャラクターが残るというようなこともありますが，ゲームには影響ありません。

参考

セガ「ファンタジーゾーン」

CHECKER FLAG

Dr.D：おーっ，すごい，すごい。

編：そうでしょう。デカキャラだけ登場のシューティング・ゲームです。FM音源もそれなりにゲームを盛りあげてますし，最高のゲームですね。

Dr.D：ふむ，ハードウエア・スクロールや外字登録など，機能を十分に理解しているからこそ，テクニックを駆使できるわけだ。



評……うぅん，うそまつ（影）

SHESのプログラム・リスト

```
10 '■■■
```

```
850 print chr$(A,A+2)+"ｷｬﾗｸﾀ"+chr$(A+1,A+3):next:pause 10
860 for I=0 to 30 step 4:call $E0FB:locate I+5,5:print "ﾌｫﾙﾀﾞﾍﾏ":pause 7:next
870 view@:roll@:symbol (0,0),"THE  END",5,25,4:play wait:goto 710
880 '■■■
```

PASOPIA 7用

DOKURO（ドクロ）



小林　資征

内容

カギとクリスタルを取って，出口に急げ!!　世界の平和は君の手に……。

遊びかた

主人公を2468で動かして，スペース・キーでカギとクリスタルを取ります。カギをいくつか取ると，出口の前のブロックが消えます。各面にクリスタルがひとつありますが，自分で捜しましょう。それから，全部で5面ありますが，5面目をクリアしても，クリスタルが五つそろっていなければ，エンディングがゲーム・オーバーに変わるときがあります。気を付けましょう。

カギを15個取ると，自分の数が増えますよ。また，ある方向からは，ドクロを攻撃することができません。これも，自分で捜しましょう。

プログラム

とくにむずかしいことはしてませんが，キャラクターの表示には，マシン語を使っています。

面を全部見たくてもクリアできない人は，225行として，GOTO　150というのを付け加えてください。ドクロがでなくなるはずです。

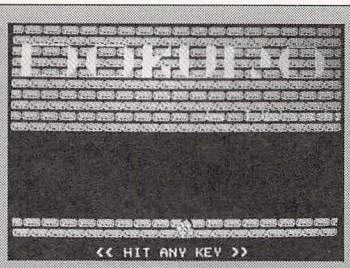
最後に

初投稿にしては，なかなかよくできていると思います。

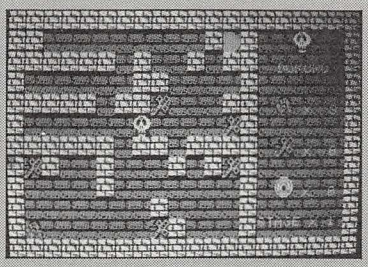
それから，このゲームを全部クリアするのは，はっきりいってむずかしいです。4面以降をクリアする人がいたら，表彰してあげたいくらいです。

チェックサム・プログラムを付けていません。どうもすいません。

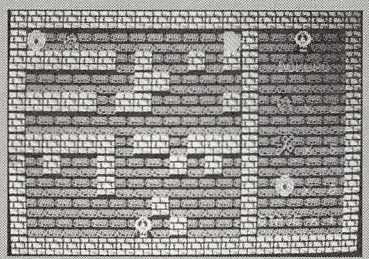
マシン語の部分は，参考になると思いますから，みなさん勉強してください。



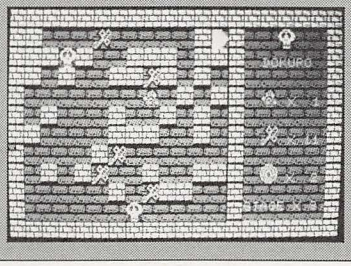
▲〈写真1〉タイトル。主人公がウロウロするデモ画面です



▼〈写真2〉1面です。このカギをいくつか取ると出口の前のブロックが消えるぞ



▲〈写真3〉よし，クリスタルを見つけたぞ。これを確実に取ってと……



▼〈写真4〉これは3面。ちょっと入りくんでます。ドクロには十分注意せよ

《第1表》変数表

MX，MY	主人公の位置
TX( )，TY( )	ドクロの位置
BX，BY	ドクロの移動量
KK，KQ	カギの数
KI	クリスタルの数
P1，P2，P3，P4	判定用
M1，M2	判定用
MN	主人公の数
RO	面の数

《第2表》マシン語

C000～	キャラクターPUTルーチン
D000～	キャラクターDATA

CHECKER FLAG

編：追いかけゲームといったところですね。

Dr.D：迷路の構成が追いつめられるとちょっとキツイかな？

編：でも，敵ドクロの追いかけがそうキビシイって感じはありませんよ。ウロウロしながら少しずつ近寄ってくるので，ゲーム・バランスはいいですね。

Dr.D：ところで，パソピア7の特徴をいかした中間色表現で，画面もきれいだな。

★僕の友人Yは，2の100乗や3の100乗を3ミリ方眼紙に計算し，それを暗記しているという天才的かつ変態的なやつである。（茨城県取手市・斗尾留14才）……【編：天才と変態は紙一重。つまり，Dr.と影さんは……。】

```
100   GOTO  1010
110   GOSUB  890
120   GOSUB 1070
130 '■■■
```

```
1010   WIDTH 40:SCREEN 2:KEY OFF:CLS:DEFINT A-Z:RANDOMIZE(TIME/3):DIM A(12)
1020   GP=&HC058:RO=1:X2=1:MN=3:KK=0:KI=0:COLOR=(1,1):COLOR=(7,7)
1030   B1=&HD000:B2=&HD060:MM=&HD0C0
1040   EN=&HD120:KE=&HD180:IT=&HD1E0
1050   IF PEEK(&HD23F)=&HE0 THEN 110 ELSE GOTO 1350
1060 '■■■■■■■■■■■■■■■■    SCREEN      ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1070   FOR XX=0 TO 19:FOR YY=0 TO 22 STEP 11:C=B1:GOSUB 990:NEXT YY,XX
1080   XX=0:GOSUB 1090:XX=13:GOSUB 1090:XX=19:GOSUB 1090:GOTO 1110
1090   FOR YY=1 TO 11:GOSUB 990:NEXT YY:RETURN
1100 '■■■■■■■■■■■■■■■■   SCREEN 2     ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110   MX=1:MY=10:KQ=0
1120   ON RO GOTO 1130,1140,1150,1160,1170
1130   RESTORE 1860:                GOTO 1180
1140   RESTORE 1880:                GOTO 1180
1150   RESTORE 1900:COLOR=(1,4,0):GOTO 1180
1160   RESTORE 1920:COLOR=(1,2,1):GOTO 1180
1170   RESTORE 1940:COLOR=(1,2,0):COLOR=(7,6)
1180   FOR YY=1 TO 10:XX=1:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1190   FOR I=12 TO 1 STEP -1:A(I)=A MOD 2:A=A ¥ 2
1200   IF A(I)=1 THEN C=B1 ELSE C=B2
1210   GOSUB 990:XX=XX+1:NEXT I,YY
1220   FOR YY=1 TO 10:FOR XX=14 TO 18:C=B2:GOSUB 990:NEXT XX,YY
1230   YY=1:XX=16:C=EN:GOSUB 990
1240   XX=15:YY=4:C=MM:GOSUB 990:YY=6:C=KE:GOSUB 990:YY=8:C=IT:GOSUB 990
1250   READ TT:FOR I=1 TO TT:READ TX(I),TY(I):NEXT
1260   FOR I=1 TO 5:READ XX,YY:C=KE:GOSUB 990:NEXT
1270   COLOR 6:LOCATE 24,2 :PRINT "■";
1280           LOCATE 24,3 :PRINT "■";
1290           LOCATE 30,5 :PRINT "DOKURO ";
1300           LOCATE 28,20:PRINT "STAGE X";
1310   FOR Y=9 TO 19 STEP 4:LOCATE 33,Y:PRINT "X";"  0":NEXT Y
1320   LOCATE 35,20:PRINT RO:LOCATE 35,9:PRINT MN
1330   LOCATE 35,17:PRINT KI:GOSUB 640:GOTO 150
1340 '■■■■■■■■■■■■■■■■ READ MACHINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1350   ST=&HC000:GOSUB 1360:ST=&HD000:GOSUB 1360:GOTO 110
1360   READ A$:IF A$="Z" THEN RETURN
1370   POKE ST,VAL("&H"+A$):ST=ST+1:GOTO 1360
1380 '■■■■■■■■■■■■■■■■ MACHINE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1390   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,EB,E5,D5,48,06,00,C5,F3   :' 4AB
1400   DATA  DB,22,E6,03,F6,04,D3,3C,3E,03,D3,0F,FB,3E,11,D3   :' 72F
1410   DATA  0C,3E,08,D3,0D,ED,B0,C1,D1,E1,C5,D5,09,E5,3E,22   :' 82A
1420   DATA  D3,0C,3E,08,D3,0D,ED,B0,E1,D1,C1,D5,09,3E,44,D3   :' 848
1430   DATA  0C,3E,08,D3,0D,ED,B0,F3,DB,22,E6,03,D3,3C,3E,02   :' 6F7
1440   DATA  D3,0F,FB,D1,EB,C9,00,00,4E,23,46,60,69,22,00,E0   :' 6E4
1450   DATA  EB,4E,23,46,60,69,22,02,E0,00,00,2A,00,E0,ED,5B   :' 5C1
1460   DATA  02,E0,06,10,CD,08,C0,00,2A,00,E0,11,40,01,ED,5A   :' 530
1470   DATA  22,04,E0,ED,5B,02,E0,21,30,00,ED,5A,22,06,E0,2A   :' 5FA
1480   DATA  04,E0,ED,5B,06,E0,06,10,CD,08,C0,C9,00,00,00,00,Z:' 586
1490   DATA  FE,FE,7C,3C,00,6F,E7,C7,E0,FC,FE,0E,00,06,C6,E4   :' 69
1500   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 00
1510   DATA  FE,FE,FE,FE,00,EF,EF,EF,FE,FE,FE,00,F6,F6,F6     :' 9F
1520   DATA  E7,00,E6,F0,FE,FE,00,00,F4,00,FE,FE,82,E0,00,00   :' 0B
1530   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 00
1540   DATA  EF,00,FE,FE,FE,FE,00,00,F6,00,FE,FE,FE,FE,00,00   :' D5
1550   DATA  00,00,FF,FF,FE,FF,95,FF,00,00,1F,BF,AF,AF,BC,1F   :' A6
1560   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 00
1570   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 00
1580   DATA  00,00,7F,FF,DF,DF,F1,7F,00,00,FE,FF,FD,FF,B3,FE   :' 56
1590   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 00
1600   DATA  00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00   :' 00
1610   DATA  00,00,F0,E0,E0,F0,C0,00,00,00,0F,07,07,03,03,03   :' 86
1620   DATA  00,00,00,03,0D,0D,0F,6C,00,00,80,C0,60,70,F8,70   :' 10
1630   DATA  00,00,00,03,0D,0D,0F,6C,00,00,80,C0,60,70,F8,70   :' 10
1640   DATA  00,00,00,A0,B8,B8,CC,78,00,3C,3F,01,00,00,65,1E   :' 4B
1650   DATA  F3,F7,60,00,07,00,00,00,20,80,00,1C,3E,1C,00,00   :' 67
1660   DATA  F3,F7,6C,1F,07,0F,00,07,20,80,C0,DC,3E,DD,00,E0   :' C9
1670   DATA  07,0C,3A,71,61,E3,E3,77,E0,70,BC,1E,0E,8F,8F,DE   :' 90
1680   DATA  07,0F,3B,71,65,EF,EB,77,E0,F0,BC,1E,4E,EF,AF,DE   :' EC
1690   DATA  07,0C,3A,71,61,E3,E3,77,E0,70,BC,1E,0E,8F,8F,DE   :' 90
1700   DATA  7D,3D,CF,E6,C4,40,45,07,7E,7C,F1,A7,A1,01,20,E0   :' F3
1710   DATA  7D,3D,0F,07,0F,1F,1F,37,7E,7C,F0,E0,F0,FC,F8,E8   :' EA
1720   DATA  7D,3D,0F,06,04,00,05,07,7E,7C,F0,A0,A0,00,20,E0   :' 09
1730   DATA  00,F0,E0,C0,C0,F0,00,F8,00,00,00,00,00,00,01,03   :' 3C
1740   DATA  01,03,06,0C,06,03,01,01,04,8E,DB,71,EB,C6,AC,98   :' F4
1750   DATA  01,03,06,0C,06,03,01,01,04,8E,DB,71,EB,C6,AC,98   :' F4
1760   DATA  F0,00,00,00,00,01,01,03,01,00,00,00,80,C1,E0,F8   :' 0F
1770   DATA  03,07,6B,DE,AC,58,F0,E0,FC,B6,63,36,1C,08,00,00   :' 96
1780   DATA  03,07,6B,DE,AC,58,F0,E0,FC,B6,63,36,1C,08,00,00   :' 96
1790   DATA  07,0F,FF,FF,7F,FF,FE,FC,E0,F0,FF,FF,FE,FF,7F,3F   :' 15
1800   DATA  07,08,32,45,48,91,93,97,E0,10,4C,A2,12,89,C9,E9   :' B4
1810   DATA  07,08,32,45,48,91,92,94,E0,10,4C,A2,12,89,49,29   :' 70
1820   DATA  FC,FC,FE,7F,7F,BF,CF,67,3F,3F,7F,FE,FE,FD,F3,E6   :' B8
1830   DATA  A7,97,83,41,44,33,08,07,E5,E9,C1,82,22,CC,10,E0   :' 77
1840   DATA  A4,94,82,41,44,33,08,07,25,29,41,82,22,CC,10,E0,Z:' 70
1850 '■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1860   DATA 401,A5F,0C0,86F,000,EDF,512,010,080,100
1870   DATA 1, 6,7          ,1,7,12,5,8 ,4,12,7,8 ,10
1880   DATA 4A1,C57,A02,CB2,004,2A8,151,004,2A8,150
1890   DATA 2, 5,5,7 ,7      ,4,1,7 ,3,1 ,3,12,5,10,10
1900   DATA 401,DCB,565,A00,522,4E1,010,C9A,320,000
1910   DATA 2, 2,1,6 ,10     ,5,1,8 ,3,6 ,7,8 ,9,5 ,8
1920   DATA 481,463,4CC,DDC,002,610,50F,500,524,142
1930   DATA 2, 6,1,10,4      ,2,3,8 ,2,10,7,2 ,6,3 ,10
1940   DATA 5DD,411,CFB,100,20F,A01,251,AED,210,010
1950   DATA 2, 4,7,6 ,1      ,1,4,4 ,2,6 ,9,12,7,10,3
```

★なにわさん，妖怪道中記，アウトラン，ドラゴンスピリットをＰＣ88に移植してください。画面切り換えでも，モノクロでも何でもいいから。(岡山県津山市・**大森潤二13才**)……**【編：今月のＰＣ80のページを見て！】**

PC-6001/mkII/6601/SR(モード1，ページ2)用

金(かね)とりゲーム



末冨　悟

STORY

ある日，S君は本屋へ本を買いに行きました。けれど，家にお金を忘れていました。取りに帰ろうとすると，石につまずき，こけてしまい，気を失いました。気がつくと，不思議なことに空から，お金が降ってきました。S君は，「これを拾って本を買いに行こう。そして，ベーマガを買おう」と思いました。しかし，体力がどんどん失われてきました。「早く行かなければ」と思い，お金を拾いに行きましたが…。

ゲームの方法

スペース・キーでスタート，カーソル・キーの右・左で動きます。お金「$」や，体力回復剤「◆」を受け取り，本屋までいってください。

いきなり，地面に穴が開きます。落ちると，体力がすごく減ります。

本屋に入るか，体力がなくなると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

PC-6001のモード(1～4)で，ページは2にしてください。

REM文は，はぶいてもいいです。

《第1表》主な変数表

X	座標X
MX	Xの増減
ST	キー入力
TI	体力
HI	ハイスコア
GD	スコア
PT	当たり判定
P2	当たり判定2
CA	$，◆のカウンタ
FX	$，◆のX座標
F$	$，◆の文字
YU	地面のカウンタ
YX	地面のX座標
M$(1～6)	メッセージ

110行のTIの値を増やすと，はじめの体力が増えますが，あまり増やしすぎると，おもしろくありません。

マシン語は，スクロールのみです(なぜか，リストが長い)。

CHECKER FLAG

Dr.D：いやー，これはまたシンプルなゲームだな。

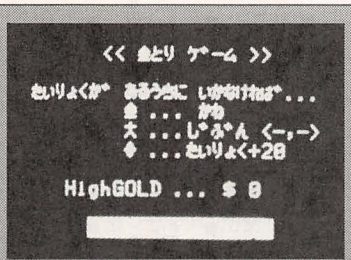
編：昔のゲーム・ウォッチにありそうなゲームですね。

Dr.D：そうじゃな。

編：それにしても，何の前ぶれもなく地面に穴が開くのは，どうにかなりませんかね。

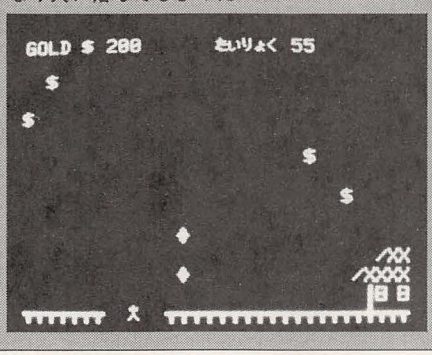
Dr.D：そうじゃな。穴が開く前に色が変わるとか，点滅するとかしてもらいたいな。

編：どんどん改造して，よりおもしろいゲームにしていってください。



▲《写真1》タイトル画面。金のキャラはじつは$

▼《写真2》スタート!!いきなり穴に落ちてしまった





▲《写真3》本屋さんに行けば，コメントがでて終わり

★ヒンズースクワットしてるー？（北海道札幌市・**お楽しみはこれからだ16才**）……【**編**：ヒンズースクワットって踊りかなにかですか？**影**：つぐ美ちゃんが毎日やっていたやつだよ。**つぐ美**：私はプロレスラーじゃないわよ!!】

```
10 CLEAR100,&HCFFF
15 DIM M$(6):HI=0
16 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●DATA●
20 DATA 11,9a,e3,21,ba,e3,06,0c
25 DATA c5,06,1b,1a,77,1b,2b,10
30 DATA fa,01,05,00,af,ed,42,eb
35 DATA ed,42,eb,c1,10,ea,21,20
40 DATA e2,06,1b,36,20,23,10,fb
45 DATA c9
50 DATA すばらしい！,もうかったな！,まあまあだ！
55 DATA たいりょくが、ありあまって、もったいない！,ぜんぜん もうからん！
60 DATA まにあわなくて、ざんねんだ！
70 FORI=&HD000TO&HD028:READA$
80 POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
90 FORI=1TO6:READ M$(I):NEXT
100 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●しょき●
110 X=0:TI=100:CA=0:YU=0:YX=0
120 GD=0
130 SCREEN1,2,2:CONSOLE0,16,0,0
140 COLOR1:CLS
150 LINE(16,12)-(239,179),3,B
160 LOCATE 10,3:PRINT"<< きんとり ゲーム >>"
170 LOCATE 4,5:PRINT"たいりょくが あるうちに いかなければ...."
180 LOCATE 12,6:PRINT"金 ... かね"
190 LOCATE 12,7:PRINT"犬 ...しぶん <-,->"
200 LOCATE 12,8:PRINT"◆ ...たいりょく+20"
210 LOCATE 7,10:PRINT"HighGOLD ... $";HI
220 COLOR2:LOCATE 9,12
230 PRINT" Hit space key ":COLOR1
240 IF STRIG(0)=0 THEN 240
300 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●がめん●
310 CLS:LOCATE 0,14
320 FORI=0TO31:PRINT"┬";:NEXT
330 LOCATE 29,11:PRINT"/XX";
340 LOCATE 27,12:PRINT"/XXXX";
350 LOCATE 28,13:PRINT"|8 8";
360 LOCATE 28,14:PRINT"┼";
370 LOCATE0,0:PRINT"GOLD $";GD
380 LOCATE16,0:PRINT"たいりょく";TI
400 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●キー●
410 IF X=27 THEN 1310
420 ST=STICK(0)
430 MX=(ST=7 AND X>0)-(ST=3)
440 LOCATE X,13:PRINT" ";
500 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●スクロール●
510 EXEC&HD000
520 CA=CA+1:IF CA=1 THEN 610
530 CA=0:FX=INT(RND(1)*27)
540 F$="$":IF RND(1)<.2 THEN F$="◆"
550 LOCATE FX,1:PRINT F$;
600 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●あたりはんてい●
610 X=X+MX:PT=SCREEN(X,13)
620 P2=SCREEN(X,14)
630 LOCATE X,13:PRINT"犬";
640 IF (PT=32 OR PT=29) AND P2<>32 THEN 710
650 IF PT=36 THEN GOSUB 910
660 IF PT=131THEN GOSUB 1010
670 IF P2=32 THEN GOSUB 1110
700 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●ゆか●
710 YU=YU+1:IF YU<10 THEN 810
720 YU=0
730 LOCATE YX,14:PRINT"┬┬┬┬┬┬";
740 YX=INT(RND(1)*22)
750 LOCATE YX,14:PRINT"      ";
760 PLAY"vc64"
800 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●たいりょく●
810 TI=TI-1
820 LOCATE 21,0:PRINT TI;" ";
830 IF TI>0 THEN 410
840 GOTO 1310
900 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●$●
910 GD=GD+100:PLAY"sm4000o8co"
920 LOCATE 6,0:PRINT GD
930 RETURN
1000 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●◆●
1010 FOR I=255 TO 0 STEP -32
1020 SOUND1,0:SOUND8,8
1030 SOUND0,I:NEXT:SOUND0,0
1040 TI=TI+20:RETURN
1100 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●あな●
1110 LOCATE X,13:PRINT" ";
1120 LOCATE X,14:PRINT"人";
1130 SOUND1,0:SOUND8,8
1140 FOR I=0 TO 255 STEP 16
1150 SOUND0,I:NEXT:SOUND8,0
1160 FOR I=0 TO 10:TI=TI-1
1170 LOCATE 21,0:PRINT TI;
1180 NEXT:YU=9
1190 LOCATE X,14:PRINT" ";
1200 LOCATE X,13:PRINT"犬";
1210 RETURN
1300 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●end●
1310 SOUND12,30:SOUND13,0:SOUND8,16
1320 FOR J=0 TO 7
1330 FOR I=0 TO 255 STEP 20
1340 SOUND0,I:NEXT:NEXT
1350 LOCATE 11,5:PRINT"GAME OVER"
1360 IF TI=<0 THEN M=6:GOTO1420
1370 IF GD>2500THENM=1:GOTO1420
1380 IF GD<500 THENM=5:GOTO1420
1390 IF GD>1500THENM=2:GOTO1420
1400 IF TI>40 THEN M=4:GOTO1420
1410 M=3
1420 COLOR2
1430 LOCATE 6,8:PRINT " ";M$(M);" ";
1440 FOR I=0 TO 1500:NEXT
1450 IF HI<GD THEN HI=GD
1460 SOUND12,16:COLOR1:GOTO 110
```


★うわーけがしたときに逆立ちしたらカケになってしまった。どーしよう？（茨城県北相馬郡・のんぶー13才）

……【彩：甘いケガをして逆立ちしても，カケになるだけでカケにはならないゾ！まだまだ修業がたりないゾ！】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用

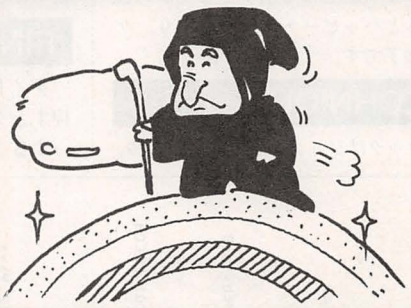
(※PC-6001には拡張ROM & RAMカートリッジが必要です)

移植版

The Return of Rainbow

ザ リターン オブ レインボー

小野 孝臣



STORY

その昔，メキドの地に幸福をつかさどる妖精の国あり。人々虹の橋を渡りて，そこに入りしとき，みな幸福になりにけり。

あるとき，闇の国よりいづる魔術師，その強大な魔力を持ちて，虹を変じて七つの水晶となす。

紅の衣をまとひし妖精，幸福を運びし虹を蘇らせんがため，闇の国の呪はれし塔へ行きにけり……。

INFORMATION

だいたいわかったと思いますが，このゲームは，ベーマガ'87年1月号149ページの「The Return of Rainbow」の移植版です。

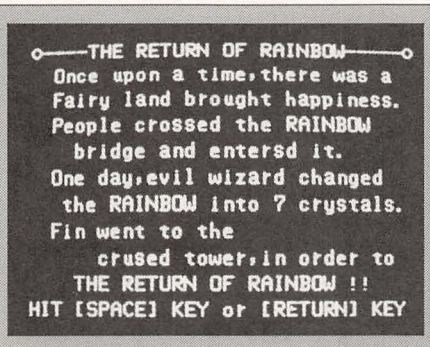
HOW TO PLAY

伝説の妖精〝Fin〟を操作して塔の最上階に隠された七つの水晶を見つけだし，虹を蘇(よみがえ)らせることが，ゲームの最終目的です。

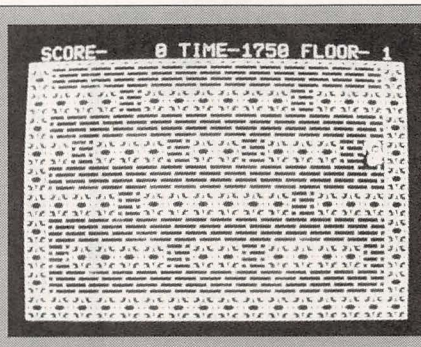
〝Fin〟は，カーソル・キーの←→で左右に，↑でジャンプまたは上のブロックに登ることができます。下に降りるときは，ブロックの間から落ちるしかありません。スペース・キーを押すと，各面25回まで自分の向いている方向にブロックを作ることができます。

《第1表》変数表

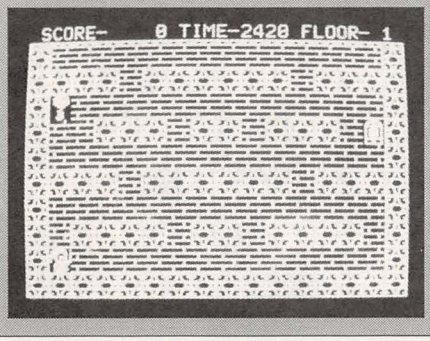
RO……ラウンド数	KE……キーのフラグ
SC……スコア	BL……ブロックの残数
X……自分の座標	Y……自分のY座標
EX……敵のX座標	EY……敵のY座標
SP……スピード・フラグ	TI……タイム
P( )……画面データ	S……キー入力
T……キー入力	H……水晶の数
VX……座標の増分	VY……座標の増分



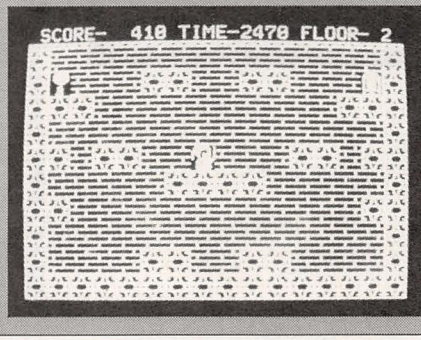
◀《写真1》タイトル画面。英語のわかる人はストーリーをじっくり読んで！



▶《写真3》みごと扉までたどりつくことができました。



◀《写真2》ゲーム・スタート!!カギを取って扉まで行きましょう



▶《写真4》2面はブロックだし，うまく使わないとクリアできないよ

★かなり前，影さんにサインを色紙に書いてもらったが，それ以来極度の金欠状態がつづいている。(東京都新宿区・Dempanian15才)……【編：うーん！君は完璧にのろわれている。すぐにおはらいしてもらおう！】

これらを利用して鍵を取り，扉に行くと面クリアです。

最上階の20階にある七つの水晶は，隠されているところに魔法をかけると出現します。すべて出現させてから脱出するとハッピー・エンドとなり，ゲーム終了です。

TECHNIQUE

●ブロックはジャンプしているときや，落下中でも作ることができます。

●↑と，←または→を同時に押すとその場で方向転換することができます。

●リターン・キーを押しつづけると自殺することができます。

FINAL

タイトル画面中にリターン・キーを押すとクリアした面からコンティニューすることができます。

パスワードは，なくなりました。すみません。

最後の，七つの水晶の隠し場所は，何回もやってみて見つけだしてください。

入力方法

リスト1を入力し，セーブしてそのすぐ後ろに**リスト2**を入力しておいてください。

```
270 IFS=1ANDY>0THENIFP(X,Y+1)=1THENVY=-1
280 IFVY>-10RP(X,Y-1)<>1THEN360
290 VY=2:IFP(X,Y-1)=1ANDY>1THENIFP(X,Y-2)=1THENVY=0
300 VY=VY-1
310 IFVY<-9THEN330 ELSE Z=X+VX
320 IFZ<10RZ>14THENVX=0
330 IFS%00RP(Z,Y)=1THEN400
340 IFVX=10RS=1THENF=0
350 IFVX<00RS=0THENF=1
360 POKEB,X*2+D:POKEC,Y#2+2:POKED,CH(P(X,Y),EXECA
370 X=X+VX:Y=Y+VY:POKEB,X*2+D:POKEC,Y#2+2:POKED,CH(P(X,Y),EXECA
380 IFP(X,Y)=3THENFLAY"06FF64C16":KE=1:P(X,Y)=0
390 IFKE=1THENS5BE=1THENF=0
400 IFP=1THENS5BE=1THENF50
410 REM ﾜｲﾌﾟﾊﾞｰ ﾙｰﾁﾝ ～～～～～～～～～～～～～～～～
420 VX=SGN(X-EX):VY=SGN(Y-EY)
430 IFP(EX,EY+1)<>1THENVY=1:VX=0:GOTO500
440 IFVY=-1ANDEY>1THENIFP(EX,EY-1)=1ANDP(EX,EY-2)<>1THENVY=-2
450 IFEY>1THENIFP(EX,EY-1)<>10RP(EX,EY-2)=1THENVY=0
460 IFVY<10RS=1THENVX=0:GOTO500
470 IFVY>10RS=1THENVX=0:GOTO500
480 IFINT(IT/2)=IT/2THENVX=0:VY=0:GOTO530
490 IFINT(IT/2)=IT/2THENVX=0:VY=0:GOTO530
500 EXECA+VX:EY=EY+VY:POKEB,EX*2:POKEC,EY*2+2:POKED,CH(P(EX,EY)):EXECA
510 POKEB,EX*2:POKEC,EY*2+2:POKED,CH(P(EX,EY)):EXECA
520 EXECA+VX:EY=EY+VY:POKEB,EX*2:POKEC,EY*2+2:POKED,C(Q):EXECA
530 REM ﾃｷｽﾄﾊﾞｯﾌｧ ｾｯﾄ ～～～～～～～～～～～～～～～～
540 IFX=EXANDY=EYTHEN950
550 IFTI=T1+1:GOTO220
560 REM ﾀｲﾏｰ ｶｳﾝﾄ ～～～～～～～～～～～～～～～～
570 NX=1:IFF=1THENNX=-1
580 Z=X+NX:IFZ<10RZ>14THEN240
590 IFZ=EXANDY=EYTHEN240
600 IFP(Z,Y)<>0THEN240
610 IFP(EX,EY+1)<>1THEN240
620 POKEB,Z*2:POKEC,Y*2+2:POKED,8:EXECA:PLAY"06C64":P(Z,Y)=1
630 POKEB,Z*2:POKEC,Y*2+2:POKED,8:EXECA:PLAY"06C64":P(Z,Y)=1
640 IFR<20THEN690
650 FORI=0TO6:IFZ=CX(I)ANDY=CY(I)THEN670
660 NEXT:GOTO690
670 PEAK(I)=0:GOSUB820:POKED,32:EXECA:P(Z,Y)=8:H=H+1:IFH=7THENKE=1
680 GOTO240
690 BL=BL-1:GOTO240
700 REM ﾓﾁﾓﾉ ﾋﾛｳ ～～～～～～～～～～～～～～～～
710 LINE(56,0)-(96,11),0,BF:LOCATE7,0:R$="  "+STR$(SC)
720 PRINTRIGHT$(R$,5);:RETURN
730 LINE(144,0)-(176,11),0,BF:LOCATE18,0:R$="  "+STR$(TI)
740 PRINTRIGHT$(R$,4);:RETURN
750 REM ﾄﾞｱ ﾎﾞｽﾒﾂｹﾙ ～～～～～～～～～～～～～～～～
760 PLAY"07T3206FT3216O7C16"
770 PLAY"O7T3206FT3216O7C16"+1
780 POKED,16*4+8:POKEC,PLAY"06F3288
790 FORI=0TO40:NEXTI
800 SC=SC+VAL(STR$(INT(TI/100))+"0"):PLAY"O7G32":GOSUB710
810 SC=SC+VAL(STR$(BL)+"0"):PLAY"O7G32":GOSUB710
820 FORI=0TO200:NEXT:CLS:POKE&HD830,R0:IFR<21THEN150
830 POKEB,3:POKEC,6:POKED,0:EXECA:FORI=12TO24STEP2:POKEB,I
840 POKEB,I+3:EXECA:PLAY"O7F32C64":FORL=8TO68:NEXTL,I
850 FORI=0TO4:FORJ=1TO2:C0L0R,L:FORK=0TO30:NEXTK,L,I
860 FORI=0TO4:FORJ=1TO2:C0L0R,L:FORK=0TO30:NEXTK,L,I
870 FORI=0TO4:FORJ=1TO2:C0L0R,L:FORK=0TO30:NEXTK,L,I
880 RESTORE2748:FORI=0TO8:READM$:LOCATE0,14:PRINTM$;::EXEC&HC500
890 IF1=7THENEXECHC500:NEXTI
900 EXEC&HC500:NEXTI
910 P1="05B-A-160B-A-GC06B-05E-B-E-"
920 P2="0646-F16E-0FE-DCC6FE":POKE&HD830,1
930 P1$=P1+P2$:GOTO940
940 RUN"P1":P2$=""
950 POKEB,2*2:POKEC,Y#2+2
960 FORI=0TO5:FORL=0TO1:POKED,C(L):EXECA:PLAY"06F64"
970 FORI=0TO30:NEXTI,L,I
980 LINE(80,74)-(177,105),1,BF
990 LINE(80,75)-(175,103),0,BF
1000 LOCATE12,7:PRINT"GAME OVER"
1010 PLAY"T200505C-C05B-05CE-F.E-16DC06B-405C4":EXEC&H1058
1020 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:NEXTJ,I
1030 REM ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ ～～～～～～～～～～～～～～～～
1040 RESTORE2000:GOTO1250
1050 RESTORE2010:GOTO1250
1060 RESTORE2050:GOTO1250
1070 RESTORE2080:GOTO1250
1080 RESTORE2110:GOTO1250
1090 RESTORE2140:GOTO1250
1100 RESTORE2170:GOTO1250
1110 RESTORE2200:GOTO1250
1120 RESTORE2230:GOTO1250
```

CHECKER FLAG

編：あの「The Return of Rainbow」がPC-6001に移植されましたよ！

Dr.D：ところで，敵がいないようだが。

編：影さんが，敵ありじゃ勝負になんないって言うもんで。

Dr.D：パズルゲームに敵がいたら，影君には手も足もでないだろうな。

影：ところで，なんで白黒なの？

★　★　★

〈リスト1〉移植版 The Return of Rainbowのマシン語プログラム・リスト

```
10 REM ---------- CPS.6 ----------
20 REM ---------- By.TaKa ----------
30 CLS:PRINT"WAIT A MINUTE"
40 REM まんだ゛ て゛ーた゛ ふめこみ ～～～～～～～～～～
50 CS=0:FORI=&HC400TO&HC43F
60 READD$:D=VAL("&H"+D$)
70 POKEI,D:CS=CS+D:NEXT:C=3690
80 IFCS=CTHENPRINT"READY":END
90 PRINTCHR$(7)"ﾃﾞｰﾀｶﾞﾁｶﾞｲﾏｽ ﾏﾁｶﾞｲｼﾃｲﾏｽ ｶﾞ ｵｲﾏｾﾈ":END
100 REM まんだ゛ て゛ーた゛ ふめこみ ～～～～～～～～～～
110 DATA00,D8,00,24,00,00,DD,24
120 DATA00,D8,29,21,00,29,54
130 DATA29,29,09,00,01,00,D0,29
140 DATA29,29,21,00,00,01,00,D0,29
150 DATA29,29,09,44,4D,3E,10,21
160 DATA00,D8,77,0A,12,13,03,0A
170 DATA12,03,21,1F,00,12,EB,21
180 DATA00,D8,7E,3D,C2,27,C4,C9
```

〈リスト2〉移植版 The Return of Rainbowのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM-----------------------
20 REM-  THE RETURN OF RAINBOW  -
30 REM-       RAINBOW           -
40 REM-----------------------
50 REM ---------- By.TaKa ----------
60 CLEAR300,&HCFFF
70 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,15,0,0
80 KEY1,"OU"+CHR$(13):KEY6,"P0KE&H":KEY7,"D840,"
90 KEY10,"OU"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):KEY9,"&H"
100 IFPEEK(&HD000)=7THEN120
110 CLS:LOCATE9,3:PRINT"WAIT A MINUTE":P0KE&HD830,1:GOSUB1650
120 CLS:GOSUB1510
130 REM ﾀｲﾄﾙ ﾒﾆｭｰ ～～～～～～～～～～～～～～～～
140 DIMX(4),Y(4):R=RND(-TIME):S=0:I=10
150 ONRGOTO160,170,180,190
160 X=X(0):Y=Y(0):GOTO200
170 X=X(1):Y=Y(1):GOTO200
180 X=X(2):Y=Y(2):GOTO200
190 X=X(3):Y=Y(3)
200 CH=28:CH(1)=8:CH(2)=16:CH(3)=12:CH(4)=32:VX=0:VY=0:F=0
210 GOTO270
220 REM ﾀｲﾏｰ ｶｳﾝﾄ ～～～～～～～～～～～～～～～～
230 IFSTICK(0)=1ANDBL>0THEN580
240 IFNOT(I-44)GOTO250ELSEI=I-1:GOTO260
250 I=10:F=1:GOSUB1368
260 VY=0:IFS<>1THEN300
270 IFS=1ANDY>0THENIFP(X,Y+1)=1THENVY=-1
280 IFVY>-10RP(X,Y-1)<>1THEN360
290 VY=2:IFP(X,Y-1)=1ANDY>1THENIFP(X,Y-2)=1THENVY=0
300 VY=VY-1
310 IFVY<-9THEN330 ELSE Z=X+VX
320 IFZ<10RZ>14THENVX=0
330 IFS%00RP(Z,Y)=1THEN400
340 IFVX=10RS=1THENF=0
350 IFVX<00RS=0THENF=1
360 POKEB,X*2+D:POKEC,Y#2+2:POKED,CH(P(X,Y)):EXECA
370 X=X+VX:Y=Y+VY:POKEB,X*2+D:POKEC,Y#2+2:POKED,CH(P(X,Y)):EXECA
380 IFP(X,Y)=3THENFLAY"06FF64C16":KE=1:P(X,Y)=0
390 IFKE=1THENS5BE=1THENF=0
400 IFP=1THENS5BE=1THENF50
410 REM ﾜｲﾌﾟﾊﾞｰ ﾙｰﾁﾝ ～～～～～～～～～～～～～～～～
420 VX=SGN(X-EX):VY=SGN(Y-EY)
430 IFP(EX,EY+1)<>1THENVY=1:VX=0:GOTO500
440 IFVY=-1ANDEY>1THENIFP(EX,EY-1)=1ANDP(EX,EY-2)<>1THENVY=-2
450 IFEY>1THENIFP(EX,EY-1)<>10RP(EX,EY-2)=1THENVY=0
460 IFVY<10RS=1THENVX=0:GOTO500
470 IFVY>10RS=1THENVX=0:GOTO500
480 IFINT(IT/2)=IT/2THENVX=0:VY=0:GOTO530
490 IFINT(IT/2)=IT/2THENVX=0:VY=0:GOTO530
500 EXECA+VX:EY=EY+VY:POKEB,EX*2:POKEC,EY*2+2:POKED,CH(P(EX,EY)):EXECA
510 POKEB,EX*2:POKEC,EY*2+2:POKED,CH(P(EX,EY)):EXECA
520 EXECA+VX:EY=EY+VY:POKEB,EX*2:POKEC,EY*2+2:POKED,C(Q):EXECA
530 REM ﾃｷｽﾄﾊﾞｯﾌｧ ｾｯﾄ ～～～～～～～～～～～～～～～～
540 IFX=EXANDY=EYTHEN950
550 IFTI=T1+1:GOTO220
560 REM ﾀｲﾏｰ ｶｳﾝﾄ ～～～～～～～～～～～～～～～～
570 NX=1:IFF=1THENNX=-1
580 Z=X+NX:IFZ<10RZ>14THEN240
590 IFZ=EXANDY=EYTHEN240
600 IFP(Z,Y)<>0THEN240
610 IFP(EX,EY+1)<>1THEN240
620 POKEB,Z*2:POKEC,Y*2+2:POKED,8:EXECA:PLAY"06C64":P(Z,Y)=1
630 POKEB,Z*2:POKEC,Y*2+2:POKED,8:EXECA:PLAY"06C64":P(Z,Y)=1
640 IFR<20THEN690
650 FORI=0TO6:IFZ=CX(I)ANDY=CY(I)THEN670
660 NEXT:GOTO690
670 PEAK(I)=0:GOSUB820:POKED,32:EXECA:P(Z,Y)=8:H=H+1:IFH=7THENKE=1
680 GOTO240
690 BL=BL-1:GOTO240
700 REM ﾓﾁﾓﾉ ﾋﾛｳ ～～～～～～～～～～～～～～～～
710 LINE(56,0)-(96,11),0,BF:LOCATE7,0:R$="  "+STR$(SC)
720 PRINTRIGHT$(R$,5);:RETURN
730 LINE(144,0)-(176,11),0,BF:LOCATE18,0:R$="  "+STR$(TI)
740 PRINTRIGHT$(R$,4);:RETURN
750 REM ﾄﾞｱ ﾎﾞｽﾒﾂｹﾙ ～～～～～～～～～～～～～～～～
760 PLAY"O7T3206FT3216O7C16"
770 PLAY"O7T3206FT3216O7C16"+1
780 POKED,16*4+8:POKEC,PLAY"06F3288
790 FORI=0TO40:NEXTI
800 SC=SC+VAL(STR$(INT(TI/100)))+"0"):PLAY"O7G32":GOSUB710
810 SC=SC+VAL(STR$(BL)+"0"):PLAY"O7G32":GOSUB710
820 FORI=0TO200:NEXT:CLS:POKE&HD830,R0:IFR<21THEN150
830 POKEB,3:POKEC,6:POKED,0:EXECA:FORI=12TO24STEP2:POKEB,I
840 POKEB,I+3:EXECA:PLAY"O7F32C64":FORL=8TO68:NEXTL,I
850 FORI=0TO4:FORJ=1TO2:C0L0R,L:FORK=0TO30:NEXTK,L,I
860 FORI=0TO4:FORJ=1TO2:C0L0R,L:FORK=0TO30:NEXTK,L,I
870 FORI=0TO4:FORJ=1TO2:C0L0R,L:FORK=0TO30:NEXTK,L,I
880 RESTORE2748:FORI=0TO8:READM$:LOCATE0,14:PRINTM$;::EXEC&HC500
890 IF1=7THENEXECHC500:NEXTI
900 EXEC&HC500:NEXTI
910 P1="05B-A-160B-A-GC06B-05E-B-E-"
920 P2="0646-F16E-0FE-DCC6FE":POKE&HD830,1
930 P1$=P1+P2$:GOTO940
940 RUN"P1":P2$=""
950 POKEB,2*2:POKEC,Y#2+2
960 FORI=0TO5:FORL=0TO1:POKED,C(L):EXECA:PLAY"06F64"
970 FORI=0TO30:NEXTI,L,I
980 LINE(80,74)-(177,105),1,BF
990 LINE(80,75)-(175,103),0,BF
1000 LOCATE12,7:PRINT"GAME OVER"
1010 PLAY"T200505C-C05B-05CE-F.E-16DC06B-405C4":EXEC&H1058
1020 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:NEXTJ,I
1030 REM ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ ～～～～～～～～～～～～～～～～
1040 RESTORE2000:GOTO1250
1050 RESTORE2010:GOTO1250
1060 RESTORE2050:GOTO1250
1070 RESTORE2080:GOTO1250
1080 RESTORE2110:GOTO1250
1090 RESTORE2140:GOTO1250
1100 RESTORE2170:GOTO1250
1110 RESTORE2200:GOTO1250
1120 RESTORE2230:GOTO1250
```

★なんでベーマガは週に1回しか発行してくれないんだ!! 教えてくれー!!（東京都町田市・**佐藤　茂14才**）……

【**影**：ふーん？いつからベーマガは週刊になったんだろう？**編**：ベーマガは毎月8日発売です。おまちがえなく!!】

実行方法

リスト1をロード，ランしたあとに，**リスト2**をロード，ランすると，はじまります。

改造のアドバイス

このゲームは，いろいろイタズラできます。

その1…今のままだと敵がいません。しかしゲーム中にストップして[F6]，[F7]，[0]，[↵]としてからランすると敵がいます。

その2…自由に，面を選ぶことができるのですが，これを教えるとおもしろくなくなるので知りたい人は，プログラムを解読してみてください。

苦労した点

P6ではゲーム中に音楽を鳴らすとすごく遅くなるのでだめでした。キャラクター・プット・ルーチンは，作るのに3日ぐらいかかってしまいました。あと操作が，しにくいと思いますが，がまんしてください。

★

★　　★

```
1090 DATAC5,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1100 REM ﾒﾑ ﾄﾞ-ﾇ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
1110 DATA80,01,F7,EF,80,01,9D,B9,80,01,F7,EF,80,01,BD,BD,80,01
1120 DATA80,01,03,01,02,03,03,01,02,03,03,01,02,03,03,01
1130 REM [ 3]
1140 DATA80,01,BF,01,81,01,81,05,80,65,B1,45,80,01,81,01,81,05,88,19,8E,71,80,05,80,65,B1,45
1150 DATA02,07,12,08,14,08,02,03
1160 REM [ 4]
1170 DATA80,01,00,63,9E,01,A1,1B,80,81,A0,47,80,21,A0,11,80,09
1180 REM [ 5]
1190 DATA80,01,F9,DD,CC,93,C4,9D,C4,91,CC,91,F9,D1,80,01
1200 REM [ 6]
1210 DATA12,00,13,03,04,03,08,00
1220 REM [ 7]
1230 DATA80,01,81,80,01,C3,C3,80,01,C7,E3,80,01,C0,03,80,01
1240 REM [ 8]
1250 DATA80,01,B5,C1,A4,9D,BF,87,A4,01,92,39,89,09,A4,89,92,41
1260 REM [ 9]
1270 DATA80,01,82,63,C2,51,A2,4B,C6,51,8A,63,92,41,8A,43,E5,41
1280 REM [10]
1290 DATA10,00,84,08,04,02,10,02
1300 REM [11]
1310 DATA80,01,F2,90,01,A9,55,90,89,A0,01,80,09,89,01,B9,FD
1320 REM [12]
1330 DATA04,02,12,00,01,07,10,00
1340 REM [13]
1350 DATA80,01,03,88,21,C0,01,80,01,80,13,80,01,80,01,80,01
1360 REM [14]
1370 DATA80,01,12,02,01,02
1380 REM [15]
1390 DATA80,01,A0,3D,8C,21,AB,A9,9A,A5,83,B1,82,21,83,E5,80,03
1400 REM [16]
1410 DATA01,08,14,00,14,02,07,04
1420 REM [17]
1430 DATA80,01,C0,01,80,01,C0,01,80,01,C0,01,80,01,D5,55,80,03
1440 REM [18]
1450 DATA01,08,14,07,13,00,11,00
1460 REM [19]
1470 DATA80,01,BE,21,82,23,82,21,BF,E3,A2,01,A2,03,A3,E1,80,01
1480 REM [20]
1490 DATA80,01,14,01,08,12,02,12
1500 REM [21]
1510 DATA80,01,F0,11,83,D1,8A,F1,AF,83,A0,05,A0,41,80,79,A0,0F
1520 REM [22]
1530 DATA01,11,00,12,01,07,03
1540 REM [23]
1550 DATA80,01,B3,92,A1,49,A1,49,B9,89,A1,49,A1,49,9D,80,01
1560 REM [24]
1570 DATA02,00,88,06,03,02,14,01
1580 REM [25]
1590 DATA80,01,48,A1,49,A1,49,B9,89,A1,49,A1,49,9D,80,01
1600 REM [26]
1610 DATA80,01,08,03,B8,79,84,21,8B,91,85,E1,95,09,07,09,A0,09
1620 REM [27]
1630 DATA80,01,12,01,04,05,14,02
1640 REM [28]
1650 DATAAA,01,80,35,E0,89,81,05,BF,89,81,05,E0,89,80,71,80,01
1660 REM [29]
1670 DATA80,05,99,89,8A,41,EA,45,89,83,8A,45,8A,49,9D,91,80,01
1680 REM [30]
1690 DATA05,08,01,02,05,06,11,03
1700 REM [31]
1710 DATA14,00,02,04,14,05,03,01
1720 REM [32]
1730 DATA90,01,A6,43,88,09,AA,11,8A,A1,A0,81,80,01,B0,01,80,01
1740 REM [33]
1750 DATA80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01
1760 DATA01,08,00,04,10,00,04,11,01,13,01,14,04
1770 REM [34]
1780 DATA02,03,05,04,08,00,04,11,01,13,01,14,04
1790 REM ﾃﾞｰﾀ ｵﾜﾘ
1800 DATA"Once upon a time,there was a "
1810 DATA"Fairy land brought happiness."
1820 DATA"People crossed the RAINBOW "
1830 DATA"bridge and entered it."
1840 DATA"One day,evil wizard changed "
1850 DATA"the went into the 7 crystals."
1860 DATA"Fin                          "
1870 DATA"                 cryued tower in order to "
1880 DATA"                 THE RETURN OF RAINBOW !!"
1890 DATA"ﾃｰﾏﾈｰﾑｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ"
1900 DATA"ｽﾍﾟｰｽｷｰ ｦ ｵｽｽﾒｼﾏｽ"
1910 DATA"ﾂｷﾞﾆ ﾅﾆｶｷｰ ｦ ｵｽｽﾒｼﾏｽ"
1920 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
1930 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
1940 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
1950 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
1960 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
1970 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
1980 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
1990 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
2000 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
2010 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
2020 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
2030 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
2040 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
2050 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
2060 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
2070 REM [ 3]
2080 DATA80,01,BF,01,81,01,81,05,80,65,B1,45,80,01,81,01,81,05,88,19,8E,71,80,05,80,65,B1,45
2090 DATA02,07,12,08,14,08,02,03
2100 REM [ 4]
2110 DATA80,01,00,63,9E,01,A1,1B,80,81,A0,47,80,21,A0,11,80,09
2120 REM [ 5]
2130 DATA80,01,F9,DD,CC,93,C4,9D,C4,91,CC,91,F9,D1,80,01
2140 REM [ 6]
2150 DATA12,00,13,03,04,03,08,00
2160 REM [ 7]
2170 DATA80,01,81,80,01,C3,C3,80,01,C7,E3,80,01,C0,03,80,01
2180 REM [ 8]
2190 DATA80,01,B5,C1,A4,9D,BF,87,A4,01,92,39,89,09,A4,89,92,41
2200 REM [ 9]
2210 DATA80,01,82,63,C2,51,A2,4B,C6,51,8A,63,92,41,8A,43,E5,41
2220 REM [10]
2230 DATA10,00,84,08,04,02,10,02
2240 REM [11]
2250 DATA80,01,F2,90,01,A9,55,90,89,A0,01,80,09,89,01,B9,FD
2260 REM [12]
2270 DATA04,02,12,00,01,07,10,00
2280 REM [13]
2290 DATA80,01,03,88,21,C0,01,80,01,80,13,80,01,80,01,80,01
2300 REM [14]
2310 DATA12,02,01,02
2320 REM [15]
2330 DATA80,01,A0,3D,8C,21,AB,A9,9A,A5,83,B1,82,21,83,E5,80,03
2340 REM [16]
2350 DATA01,08,14,00,14,02,07,04
2360 REM [17]
2370 DATA80,01,C0,01,80,01,C0,01,80,01,C0,01,80,01,D5,55,80,03
2380 REM [18]
2390 DATA01,08,14,07,13,00,11,00
2400 REM [19]
2410 DATA80,01,BE,21,82,23,82,21,BF,E3,A2,01,A2,03,A3,E1,80,01
2420 REM [20]
2430 DATA80,01,14,01,08,12,02,12
2440 REM [21]
2450 DATA80,01,F0,11,83,D1,8A,F1,AF,83,A0,05,A0,41,80,79,A0,0F
2460 REM [22]
2470 DATA01,11,00,12,01,07,03
2480 REM [23]
2490 DATA80,01,B3,92,A1,49,A1,49,B9,89,A1,49,A1,49,9D,80,01
2500 REM [24]
2510 DATA02,00,88,06,03,02,14,01
2520 REM [25]
2530 DATA80,01,48,A1,49,A1,49,B9,89,A1,49,A1,49,9D,80,01
2540 REM [26]
2550 DATA80,01,08,03,B8,79,84,21,8B,91,85,E1,95,09,07,09,A0,09
2560 REM [27]
2570 DATA80,01,12,01,04,05,14,02
2580 REM [28]
2590 DATAAA,01,80,35,E0,89,81,05,BF,89,81,05,E0,89,80,71,80,01
2600 REM [29]
2610 DATA80,05,99,89,8A,41,EA,45,89,83,8A,45,8A,49,9D,91,80,01
2620 REM [30]
2630 DATA05,08,01,02,05,06,11,03
2640 REM [31]
2650 DATA14,00,02,04,14,05,03,01
2660 REM [32]
2670 DATA90,01,A6,43,88,09,AA,11,8A,A1,A0,81,80,01,B0,01,80,01
2680 REM [33]
2690 DATA80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01
2700 DATA01,08,00,04,10,00,04,11,01,13,01,14,04
2710 REM [34]
2720 DATA02,03,05,04,08,00,04,11,01,13,01,14,04
2730 REM ﾃﾞｰﾀ ｵﾜﾘ
2740 DATA"Once upon a time,there was a "
2750 DATA"Fairy land brought happiness."
2760 DATA"People crossed the RAINBOW "
2770 DATA"bridge and entered it."
2780 DATA"One day,evil wizard changed "
2790 DATA"the went into the 7 crystals."
2800 DATA"Fin                          "
2810 DATA"                 cryued tower in order to "
2820 DATA"                 THE RETURN OF RAINBOW !!"
2830 DATA"ﾃｰﾏﾈｰﾑｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ"
2840 DATA"ｽﾍﾟｰｽｷｰ ｦ ｵｽｽﾒｼﾏｽ"
2850 DATA"ﾂｷﾞﾆ ﾅﾆｶｷｰ ｦ ｵｽｽﾒｼﾏｽ"
2860 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
2870 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
2880 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
2890 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
2900 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
2910 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
2920 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
2930 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
2940 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
2950 REM [ 3]
2960 DATA80,01,BF,01,81,01,81,05,80,65,B1,45,80,01,81,01,81,05,88,19,8E,71,80,05,80,65,B1,45
2970 DATA02,07,12,08,14,08,02,03
2980 REM [ 4]
2990 DATA80,01,00,63,9E,01,A1,1B,80,81,A0,47,80,21,A0,11,80,09
3000 REM [ 5]
3010 DATA80,01,F9,DD,CC,93,C4,9D,C4,91,CC,91,F9,D1,80,01
3020 REM [ 6]
3030 DATA12,00,13,03,04,03,08,00
3040 REM [ 7]
3050 DATA80,01,81,80,01,C3,C3,80,01,C7,E3,80,01,C0,03,80,01
3060 REM [ 8]
3070 DATA80,01,B5,C1,A4,9D,BF,87,A4,01,92,39,89,09,A4,89,92,41
3080 REM [ 9]
3090 DATA80,01,82,63,C2,51,A2,4B,C6,51,8A,63,92,41,8A,43,E5,41
3100 REM [10]
3110 DATA10,00,84,08,04,02,10,02
3120 REM [11]
3130 DATA80,01,F2,90,01,A9,55,90,89,A0,01,80,09,89,01,B9,FD
3140 REM [12]
3150 DATA04,02,12,00,01,07,10,00
3160 REM [13]
3170 DATA80,01,03,88,21,C0,01,80,01,80,13,80,01,80,01,80,01
3180 REM [14]
3190 DATA12,02,01,02
3200 REM [15]
3210 DATA80,01,A0,3D,8C,21,AB,A9,9A,A5,83,B1,82,21,83,E5,80,03
3220 REM [16]
3230 DATA01,08,14,00,14,02,07,04
3240 REM [17]
3250 DATA80,01,C0,01,80,01,C0,01,80,01,C0,01,80,01,D5,55,80,03
3260 REM [18]
3270 DATA01,08,14,07,13,00,11,00
3280 REM [19]
3290 DATA80,01,BE,21,82,23,82,21,BF,E3,A2,01,A2,03,A3,E1,80,01
3300 REM [20]
3310 DATA80,01,14,01,08,12,02,12
3320 REM [21]
3330 DATA80,01,F0,11,83,D1,8A,F1,AF,83,A0,05,A0,41,80,79,A0,0F
3340 REM [22]
3350 DATA01,11,00,12,01,07,03
3360 REM [23]
3370 DATA80,01,B3,92,A1,49,A1,49,B9,89,A1,49,A1,49,9D,80,01
3380 REM [24]
3390 DATA02,00,88,06,03,02,14,01
3400 REM [25]
3410 DATA80,01,48,A1,49,A1,49,B9,89,A1,49,A1,49,9D,80,01
3420 REM [26]
3430 DATA80,01,08,03,B8,79,84,21,8B,91,85,E1,95,09,07,09,A0,09
3440 REM [27]
3450 DATA80,01,12,01,04,05,14,02
3460 REM [28]
3470 DATAAA,01,80,35,E0,89,81,05,BF,89,81,05,E0,89,80,71,80,01
3480 REM [29]
3490 DATA80,05,99,89,8A,41,EA,45,89,83,8A,45,8A,49,9D,91,80,01
3500 REM [30]
3510 DATA05,08,01,02,05,06,11,03
3520 REM [31]
3530 DATA14,00,02,04,14,05,03,01
3540 REM [32]
3550 DATA90,01,A6,43,88,09,AA,11,8A,A1,A0,81,80,01,B0,01,80,01
3560 REM [33]
3570 DATA80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01,80,01
3580 DATA01,08,00,04,10,00,04,11,01,13,01,14,04
3590 REM [34]
3600 DATA02,03,05,04,08,00,04,11,01,13,01,14,04
3610 REM ﾃﾞｰﾀ ｵﾜﾘ
3620 DATA"Once upon a time,there was a "
3630 DATA"Fairy land brought happiness."
3640 DATA"People crossed the RAINBOW "
3650 DATA"bridge and entered it."
3660 DATA"One day,evil wizard changed "
3670 DATA"the went into the 7 crystals."
3680 DATA"Fin                          "
3690 DATA"                 cryued tower in order to "
3700 DATA"                 THE RETURN OF RAINBOW !!"
3710 DATA"ﾃｰﾏﾈｰﾑｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ"
3720 DATA"ｽﾍﾟｰｽｷｰ ｦ ｵｽｽﾒｼﾏｽ"
3730 DATA"ﾂｷﾞﾆ ﾅﾆｶｷｰ ｦ ｵｽｽﾒｼﾏｽ"
3740 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
3750 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
3760 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
3770 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
3780 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
3790 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
3800 DATA"ﾄﾞﾁﾗｶﾆ ｽｽﾒﾙﾄ ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｶｴﾗﾚﾏｽ"
3810 DATA"ｿﾚﾃﾞﾓ ﾖﾛｼｲﾃﾞｽｶ ?(Y/N)"
3820 DATA"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾏｽ"
3830 REM ﾃﾞｰﾀ ｵﾜﾘ
3840 DATA"THANK YOU and SEE YOU AGAIN !"
3850 DATA"      happily ever after."
3860 DATA"          from~Takaomi.Ono
```

```
100 REST0RE2260:GOTO1250
110 REST0RE2290:GOTO1250
120 REST0RE2320:GOTO1250
130 REST0RE3380:GOTO1250
140 REST0RE4410:GOTO1250
150 REST0RE4440:GOTO1250
160 REST0RE4700:GOTO1250
170 REST0RE5500:GOTO1250
180 REST0RE5560:GOTO1250
190 RESTORE
200 A=&H4000:B=A+1:C=B+3:D=C+22:S(0)=8:S(1)=4:S(2)=2:S(3)=1
210 FOR I=0TO20STEP2:POKEC,I
220 POKEB,8:FORI=0TO30STEP2
230 POKEC,I:NEXT:READD$
240 FORI=0TO8:POKEC,I#+2
250 FORK1=1TO2:MVAL("&H"+MID$(D$,K,1)):FORJ=0TO3:MA=MANDS(J)
260 POKEA,(K-1*8+J#4+J:IFMA=S(J)THENP0KED,8:R=1
270 NEXTJ,K1,I:FORI=0TO7:READX(I),Y(I)
280 IFR=0:C=C+1:IFC=3:C=12:FORI=0TO3:READX(I),Y(I)
290 IFI1=ANRO%20THENP(X(),Y(I)):I=I
300 IFR=0%20THENIFI=10RI=3THEN1420
310 POKED,X(I)*#2:POKEC,Y(I)*2+P0KED,C(I):EXECA
320 NEXT:GOTHEN1450
330 FORI=0TO15:READC(I):NEXTI
340 FORI=0TO7:C(I)=I#4:NEXTI
350 LINE(0,12)-(255,12),1,BF
360 LOCATE1,0:PRINT"SCORE-"RIGHT$("  "+STR$(SC),5);
370 PRINT" TIME-2000 FLOOR-"RIGHT$("  "+STR$(R0),2);:GOTO170
380 PRINT@544,"M$=""HIT SPACE KEY TURN ON RAINBOW----O"":RESTORE2620:R1=1
390 FORI=0TO250:I$=INKEY$:IFI$=""THENNEXT
400 IFI$=CHR$(13)THENRETURN
410 REM ｽﾍﾟｰｽｷｰ ｦ ｵｽﾏﾃ ｽﾀｰﾄ
420 R1=PEEK(&HD830):RETURN
430 CS=0:FORI=&HD000T0&HD11F
440 READD$:C=VAL("&H"+D$)
450 POKEI,C:CS=CS+C:NEXTI
460 IFC<>30081THEN1710
470 CLS:PRINTCHR$(7)"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾖｳﾃﾞｽ ｱﾗﾀﾆ ﾖﾐｺﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ":END
480 REM ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ
490 CS=0:FORI=&H5240T0&HC511:READD$:C=VAL("&H"+D$)
500 POKEI,C:CS=CS+C:NEXTI
510 IFC<>2049THENRETURN
520 CLS:PRINTCHR$(7)"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ﾁｶｲﾖｳﾃﾞｽ ｱﾗﾀﾆ ﾖﾐｺﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ":END
530 REM ﾃﾞｰﾀ ﾁｪｯｸ
540 DATA07,C0,1F,F1,3F,F8,36,19,6C,09,5C,A9,4C,A9,44,09
550 DATA07,C0,0F,E0,0F,F8,0E,38,0F,F0,0F,78,07,80,07,80
560 DATA43,FB,07,E0,07,F8,0E,38,0E,30,0E,30,0E,30,0E,30
570 DATA0F,E0,1F,F8,1F,F8,3E,1C,3E,1C,3E,1C,3E,1C,3E,1C
580 DATAFF,FF,81,81,FF,FF,81,81,FF,FF,81,81,FF,FF,81,81
590 DATA90,09,A8,15,FF,FF,B4,16,B4,16,B4,16,B4,16,B4,16
600 DATA00,80,00,03,80,00,C0,03,80,00,C0,07,C0,03,80,00
610 DATA03,E0,0E,B8,18,8C,16,B4,0E,B8,03,E0,0E,B8,03,E0
620 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
630 DATA25,A4,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
640 DATA40,02,A0,27,E4,21,84,3F,FC,21,84,3F,FC,21,84,3F
650 DATA40,02,A0,43,FC,47,A4,40,FC,47,A4,40,FC,47,A4,40
660 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
670 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
680 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
690 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
700 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
710 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
720 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
730 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
740 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
750 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
760 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
770 REM ﾃﾞｰﾀ ｵﾜﾘ
780 DATA07,C0,1F,F1,3F,F8,36,19,6C,09,5C,A9,4C,A9,44,09
790 DATA07,C0,0F,E0,0F,F8,0E,38,0F,F0,0F,78,07,80,07,80
800 DATA43,FB,07,E0,07,F8,0E,38,0E,30,0E,30,0E,30,0E,30
810 DATA0F,E0,1F,F8,1F,F8,3E,1C,3E,1C,3E,1C,3E,1C,3E,1C
820 DATAFF,FF,81,81,FF,FF,81,81,FF,FF,81,81,FF,FF,81,81
830 DATA90,09,A8,15,FF,FF,B4,16,B4,16,B4,16,B4,16,B4,16
840 DATA00,80,00,03,80,00,C0,03,80,00,C0,07,C0,03,80,00
850 DATA03,E0,0E,B8,18,8C,16,B4,0E,B8,03,E0,0E,B8,03,E0
860 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
870 DATA25,A4,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
880 DATA40,02,A0,27,E4,21,84,3F,FC,21,84,3F,FC,21,84,3F
890 DATA40,02,A0,43,FC,47,A4,40,FC,47,A4,40,FC,47,A4,40
900 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
910 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
930 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
940 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
950 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
960 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
970 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
980 REM ﾃﾞｰﾀ ｵﾜﾘ
990 DATA3E,08,11,80,E3,21,A0,E3,01,60,16,ED,B0,3D,C2,02
```

★ランダム・コーナー行きになった機種は，影さんがそのパソコンを壊したからだということを僕は知っている。
（福井県小浜市・**吉岡昌徳14才**）……**【影：ちがうゾ!!私は，ランダム行きが決まってから壊しただけだ!!】**

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ4)用

アーム・レスリング



芦田　典良

◎内容

あなたはアーム・レスリング（うでずもう）大会に出場した。10人のツワ者たちを倒して，チャンピオンになれるか？

◎遊びかた

Zキーと Xキーを交互にすばやく押して，敵の腕をフォールすれば勝ちです。勝つたびにレベルがあがっていきます（もちろん，レベルがあがるほど，敵は強くなります）。レベル10をクリアすると，優勝です。なお，2回負けるとゲーム・オーバーです。

◎プログラム

ものすごおーく長いプログラムです。絵を描くプログラムとデータがほとんどです。20～610行で絵を描き，630～1170行がメイン，1190～1330行がエンディング，1350～1950行が絵のデータです。マシン語は使ってません（と，いうより使えない）。

◎入力方法

とくに変わったことはしていません。

《第1表》変数表

X，Y	絵を描くときの座標データ
C	色をぬるときのカラーコード
FM	ファイト・マネー（1試合）
MO	ファイト・マネー（合計）
P	ページ
LV	レベル
EP	相手の強さ
IP	Z，Xを押した数

CHECKER FLAG

編：「最後に」に書いてある質問についてですが，私が答えてもいいですか。

Dr.D：やってみたまえ。

編：試合開始前に，たとえば，

```
685 IF INKEY$<>"" THEN 685
```

とか，または，

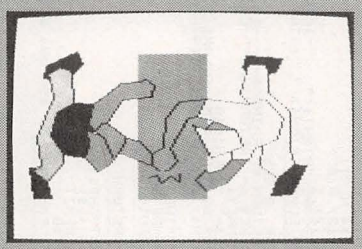
```
685 FOR I=0 TO 1000 D$=INKEY $:NEXT
```

などとして，キーバッファをクリアすればいいんです。

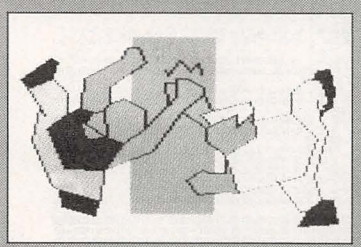
Dr.D：このプログラムでは710行の空ループを利用してみては。



◀《写真1》タイトル画面。ぼうしをかぶっているほうが自分



▲《写真3》負けてしまった！2回つづけて負けるとゲーム・オーバー



◀《写真2》やった!!まずは1勝をあげた。つぎのレベルへ

アーム・レスリングのプログラム・リスト

```
10 REM◆◆◆◆ えがく ◆◆◆◆◆◆
20 SCREEN 0,0:CLS:WIDTH 40
30 LINE(0,0)-(319,199),15,BF
40 LINE(120,40)-(180,164),11,BF
50 COLOR 9,15
60 PSET(116,48)
70 FOR A=1 TO 11
80 LINE -(X,Y)
90 NEXT A
100 LINE(40,77)-(50,90):LINE-(54,96)
110 LINE(50,90)-(45,114):FOR A=1 TO 8
120 READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT A
130 LINE(116,48)-READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT A
140 LINE(116,48)-(84,72):PAINT(114,60),1,1
150 FOR A=1 TO 4:READ X,Y:LINE-(X,Y):NEXT A
160 READ X,Y:LINE-(X,Y):PAINT(114,92),1,1
170 LINE(101,92)-(102,111)
180 FOR A=1 TO 5
190 READ X,Y:LINE-(X,Y)
200 NEXT:LINE(115,115)-(100,134)
210 FOR A=1 TO 9
220 READ X,Y:LINE-(X,Y)
230 NEXT
240 LINE(151,73)-(145,73):LINE-(146,88):LINE-(149,88)
250 LINE(151,73)-(145,73):LINE-(146,88):LINE-(149,88)
```

★父が「何かかく物借してくれ」と言ったのでボールペンを渡すと，何と父はボールペンで背中をかいていました。（茨城県真壁郡・KIKAI　FLOWER16才）……【つぐ美：ユニークなお父さんですネ。】

ただ，長いプログラムなのでリストを見てくじけないでください。

◎改造のアドバイス

相手が強すぎると思う人は670行のＥＰ＝ＬＶ＊３＋19の19を減らしてください。

◎苦労した点

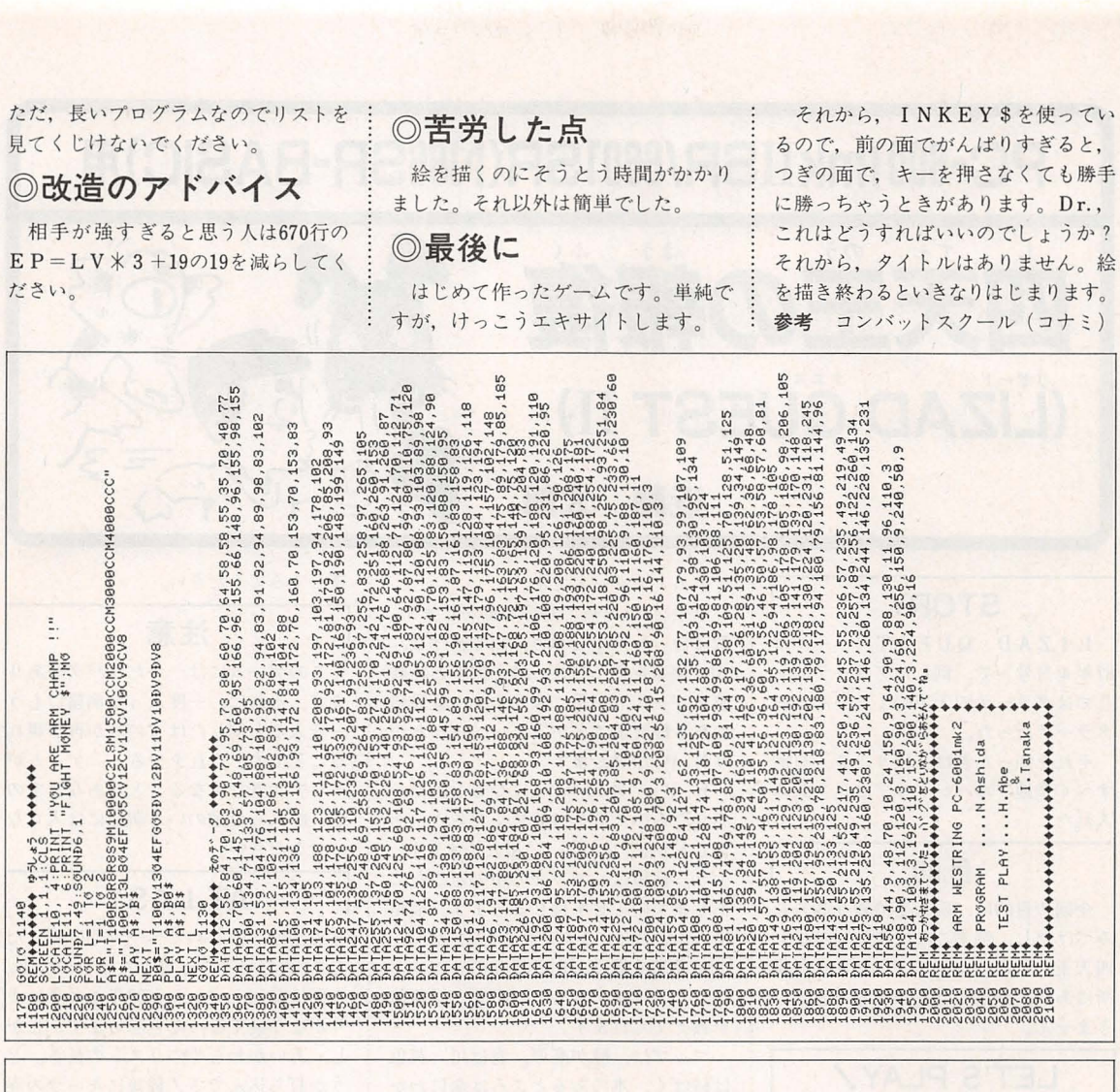
絵を描くのにそうとう時間がかかりました。それ以外は簡単でした。

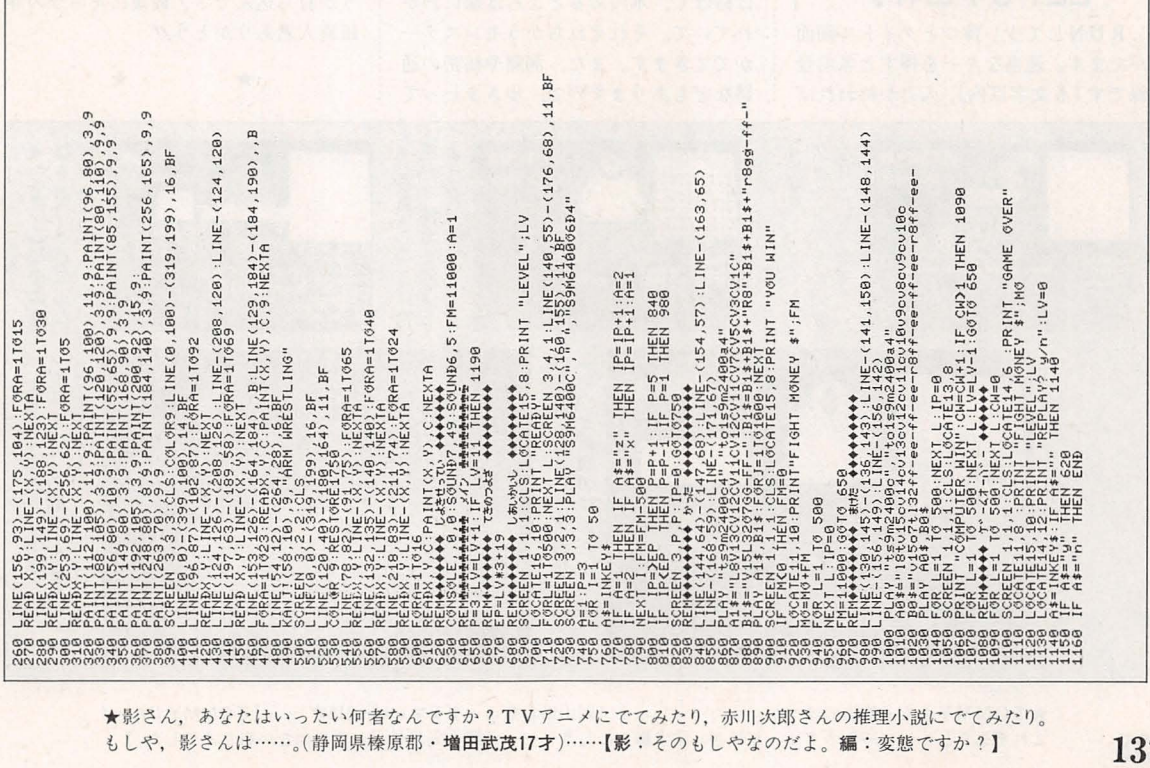
◎最後に

はじめて作ったゲームです。単純ですが，けっこうエキサイトします。

それから，ＩＮＫＥＹ＄を使っているので，前の面でがんばりすぎると，つぎの面で，キーを押さなくても勝手に勝っちゃうときがあります。Dr.，これはどうすればいいのでしょうか？それから，タイトルはありません。絵を描き終わるといきなりはじまります。

参考　コンバットスクール（コナミ）

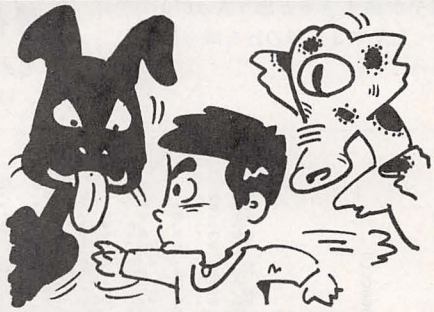




★影さん，あなたはいったい何者なんですか？ＴＶアニメにでてみたり，赤川次郎さんの推理小説にでてみたり。もしや，影さんは……。(静岡県榛原郡・**増田武茂17才**)……【**影**：そのもしやなのだよ。**編**：変態ですか？】

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

四天王の報復
(LIZAD QUEST II)



近藤　太郎

STORY

LIZAD QUEST（ベーマガ87年4月号）で，倒したダラーテは，じつはダラーテ四天王の1人ハイパーダラーテだった。

それを知った君は，残りの3人を倒すべく聖地アルバンドリアに足を踏み入れた。

目的

今回の目的は，四天王の残り3人をみつけだし，倒すことです。しかし，四天王たちのいる洞窟は，隠された場所にあり，簡単には見つけることはできません。

LET'S PLAY!

RUNして少し待つとタイトル画面がでます。適当なキーを押すと名前登録です（5文字以内）。入力が終わればゲーム・スタートです。

カーソル・キーで自分を動かします。敵に会ったら[1]で戦う，[2]で逃げる，[3]で薬草を使うです。敵を倒すと経験値とゴールドが手に入ります。経験値がある程度まであがるとレベルがあがりH.P.が増えます。

H.P.が最大の1/3になると画面が赤くなるので気をつけてください。そんなときは，宿(しゅく)屋に泊まりましょう。宿屋は，マップの中のどこかにありますので必ず捜しましょう。宿屋に入るとおじいさんが現れ，[1]で泊る，[2]で薬草を買う，[3]で現在のレベルとレベルアップするまでに必要な経験値を教えてくれます。

マップは，緑が高原，青は川，黄色は砂ばく，木のあるところは森にわかれていて，それぞれちがうモンスターがでてきます。また，洞窟や秘密の通路などもありますので，歩きまわって捜してみてください。

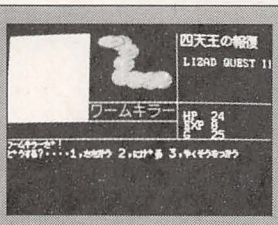
注意

このゲームには一つだけバグがあります。それは，一度入った洞窟にもう一度入ると倒したはずの敵が再び現れることです。これをやると，ゲームがクリアできなくなることがありますので一度入った敵のいる洞窟には入らないでください。

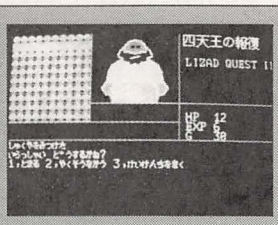
AT LAST

思えば，はじめてベーマガに載ったとき，めちゃくちゃ喜こんだものです。今回は前回（ベーマガ87年4月号）よりかなり良くなったと思います。しかし，あいかわらずのリストの長さ。どうか打ち込んでネ！最後にキャラの寺田直人君ありがとう!!

★　　★



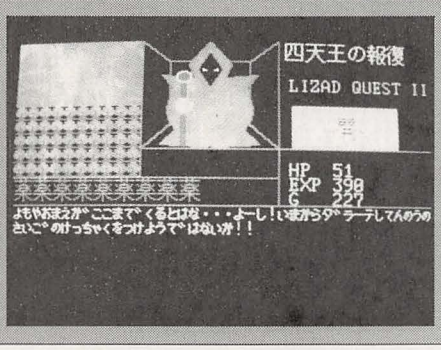
◀《写真1》ゲーム・スタートするといきなりこいつがでた



◀《写真2》ここは宿屋だ！体力を回復しよう!!



◀《写真3》秘密の通路をぬけるとこんな怪物が出現



◀《写真4》こいつが最後の敵。こいつと最後の決闘だ!!



◀《写真5》これがエンディング画面。この画面を見ることができるか？

★TOMMYさん！梅酒のほうが，うめーっしゅよ。(岡山県倉敷市・**グラマンビー215才**)……【TOMMY：おー！これぞまさしくヘビーなネタル・ギアざんす！**影**：にしきヘビー！**編**：先月号から成長のない影さんでした。】

```
10 SCREEN2,2,2:PALET16,16:CONSOLE0,20,0,0:CLS:DIMM(22),W(22),S(22),K(22),R(22),M
A(10,16):PU=3:LG=-1:M=1:X2=0:CA=16:SA=24:CX=0:SP=8:OUT&H93,1
20 IT=0:K=4:C=10:FORJ=1TO2:FOR I=1 TO K:KANJI(100+I,20),C,383,729,57,"ゐ",899,867
:NEXTI:K=2:C=11:NEXT J:C=16:PLAY"@4","@4","@4"
30 COLOR 10:LOCATE19,4:PRINT"LIZAÐ QUEST II":LOCATE16,18:COLOR 4:PRINT"HIT KEY"
40 OUT&H93,3:PLAY "@8L14CÐECÐECÐEL16","@8L14EÐCEÐCEÐCL1E","@8L14CEGCEGCEGL1C":IF
 MU=1 THEN RETURN
50 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 50
60 SCREEN1,1,1:CONSOLE,,0,0:CLS:INPUT"INPUT YOUR NAME";N$:TALK"F41"
70 OUT&H93,2:SCREEN 2,2,2:CLS:RESTORE280:GOSUB270
80 CLS:LINE(0,100)-(200,100),10:LINE(200,0)-(200,119),10:LINE(100,0)-(100,100),1
0:LINE(100,80)-(319,80),10
90 KANJI(203,0),16,383,729,57,"ゐ",899,867:COLOR 6:LOCATE26,3:PRINT"LIZAÐ QUEST I
I":LINE(0,0)-(99,99),13,BF:LINE(0,119)-(319,119),10
100 HP=24:LE=1:EX=0:E1=10:E2=5:GO=25:X=0:Y=90:X1=0:Y1=290
110 COLOR 16:LOCATE26,9:PRINT "HP ";HP:LOCATE26,10:PRINT "EXP";EX:LOCATE26,11:PR
INT"G  ";GO:OUT&H93,3:CONSOLE 12,8
120 EXEC&H1058:ST=STICK(0):ON ST GOTO 140,140,170,170,200,200,230,230
130 PUT@(X,Y),M,PSET:GOTO 120
140 GOSUB 260:Y=Y-10:Y1=Y1-10:IF Y<0 THEN Y=90:GOSUB 400
150 IF Y1<0 THEN Y1=0:Y=0 ELSE IF MA(X/10,Y/10)=2 THEN Y=Y+10:Y1=Y1+10
160 GOSUB 550:GOSUB 630:GOTO 130
170 GOSUB 260:X=X+10:X1=X1+10:IF X>90 THEN X=0:GOSUB 400
180 IF X1>290 THEN X1=290:X=90
190 GOSUB 550:GOSUB 630:GOTO 130
200 GOSUB 260:Y=Y+10:Y1=Y1+10:IF Y>90 THEN Y=0:GOSUB 400
210 IF Y1>290 THEN Y1=290:Y=90 ELSE IF MA(X/10,Y/10)=2 THEN Y=Y-10:Y1=Y1-10
220 GOSUB 550:GOSUB 630:GOTO 130
230 GOSUB 260:X=X-10:X1=X1-10:IF X1=90 AND Y1<50 THEN X1=X1+10:X=X+10 ELSE IF X<
0 THEN X=90:GOSUB 400
240 IF X1<0 THEN X1=0:X=0
250 GOSUB 550:GOSUB 630:GOTO 130
260 ON PU GOSUB 520,530,540:RETURN
270 FORZ=1TO2:FOR Y=0 TO 9:READC$:FOR X=1 TO 10:C=VAL("&H"+MID$(C$,X,1)):PSET(X+
X1,Y),C:NEXT X,Y:X1=X1+10:NEXTZ:GOSUB380:RETURN
280 DATA"EB00F300000","E00FF33003","EF0F003030","EFFF333AA0","F30FF3AEEA"
290 DATA"F30FF3AEBA0","F3FFFAEEA","00F3003AA0","00F300F300","0F3300F330"
300 DATA"0005555000","05555555D0","0555BDDDD0","555BDDDDD0","555BDDDDD0"
310 DATA"DDDD3DDDDD","0DD3BDDDD0","00033BB000","00333BBB00","3333BBBBBB"
320 '
330 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
340 DATA1,2,1,1,1,1,1,1,1,1
350 DATA1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
360 DATA2,2,2,2,2,1,1,1,1,1
370 DATA3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
380 GET@(1,0)-(10,9),M:GET@(11,0)-(20,9),W:LINE(0,0)-(9,9),10,BF:LINE(10,0)-(19,
9),13,BF:LINE(20,0)-(29,9),15,BF
390 GET@(0,0)-(9,9),R:GET@(10,0)-(19,9),K:GET@(20,0)-(29,9),S:RETURN
400 IF X1<0 OR Y1<0 OR X1>290 OR Y1>290 THEN RETURN
410 LINE(0,0)-(99,99),9,BF:IF X1=<190 AND Y1>=200 THEN RESTORE 330:M=1:GOTO 470
420 IF Y1>=100 AND Y1<=190 THEN RESTORE 340:M=2:GOTO 470
430 IF X1>=200 AND Y1>=200 THEN RESTORE 350:M=3:GOTO 470
440 IF X1=<90  AND Y1=<90 THEN RESTORE 360:M=4:GOTO 470
450 IF X1>=200 AND Y1=<90 THEN RESTORE 370:M=5:GOTO 470
460 RESTORE 350:M=6
470 FOR I=0 TO 9:READ A:FOR J=0 TO 9:MA(J,I)=A:GOSUB 480:NEXT J,I:RETURN
480 J1=J*10:I1=I*10
490 IF A=0 THEN PUT(J1,I1),K,PSET:PU=3 ELSE IF A=1 THEN PUT(J1,I1),W,PSET:PU=2
500 IF A=2 THEN PUT(J1,I1),R,PSET ELSE IF A=3 THEN PUT(J1,I1),S,PSET:PU=1
510 RETURN
520 PUT@(X,Y),S,PSET:RETURN
530 PUT@(X,Y),W,PSET:RETURN
540 PUT@(X,Y),K,PSET:RETURN
550 IF X1=0 AND Y1=120 THEN GOTO 580 ELSE IF X1=290 AND Y1=0 THEN GOTO 580
560 IF X1=190 AND Y1=120 THEN GOTO 1030 ELSE IF X1=290 AND Y1=290 THEN DA=1:GOTO
 850 ELSE IF X1=0 AND Y1=50 THEN DA=3:GOTO 820
570 IF X1=290 AND Y1=100 THEN DA=2:GOTO 850 ELSE RETURN
580 IF LG=1 THEN X1=0:Y1=130:X=0:Y=30:LG=-1:GOTO 600
590 LG=1:X1=290:Y1=10:X=90:Y=10
600 LINE(100,0)-(200,80),10:LINE(200,0)-(100,80),10
610 PRINT"ﾍｶｺのつえをみつけた!":FOR I=1 TO 50 STEP 2:LINE(150+I,40+I*.8)-(150-I,40-I*.8
),15,BF:PLAY"@6L64CD":GOSUB626:NEXT:LINE(101,0)-(199,79),1,BF:GOTO 410
620 LINE(150+I,40+I*.8)-(150-I,40-I*.8),10,B:FOR J=1 TO 20:NEXT J:RETURN
630 RN=INT(RND(1)*15)
640 IF RN=5 THEN GOTO 660
650 RETURN
660 PLAY "@4@11L9V8CDEEFL15V12GAL2B","@4@11L9V8CEGEL15V12CDL2C"
670 ON M GOTO 700,680,780,770,730,780
680 RESTORE 1830:KI=12:Y2=17:C1=6:GOSUB 1070:PAINT(150,40),6,6:KI=4:GOSUB 1080:K
I=1:C1=11:Y2=45:GOSUB 1070
690 E$="ｽﾗｲﾑ":EH=4:EL=3:C3=6:EE=1:G1=1:GOTO 1290
700 RESTORE1860:KI=7:C1=3:C2=3:GOSUB 1080:CIRCLE(125,10),15,9,,,.5
710 PAINT(125,10),3,9:LINE(125,10)-(110,12),11
720 E$="ｳｰﾑｷﾗｰ":EH=7:EL=5:C3=13:EE=3:G1=2:GOTO 1290
730 RESTORE1870:KI=7:C1=11:Y2=11:GOSUB 1070:PAINT(160,16),11,11
740 KI=9:C1=9:Y2=19:GOSUB 1070:KI=9:C1=9:Y2=23:GOSUB 1070:PAINT(150,20),3,9
750 KI=8:C1=9:X2=18:Y2=40:GOSUB 1070:PAINT(150,50),3,9
760 LINE(170,53)-(150,50),9:LINE-(130,53),9:KI=7:C1=15:Y2=68:GOSUB 1070:PAINT(15
0,78),15,BF:E$="ｷﾝｸﾑﾘ":EH=15:EL=8:C3=15:EE=10:G1=8:GOTO 1290
770 RESTORE1900:KI=19:C1=8:Y2=10:GOSUB 1070:PAINT(150,50),8,8:E$="ｽﾄｰﾝﾏﾝ":EH=20:
EL=15:C3=8:EE=25:G1=20:GOTO 1290
780 RESTORE1950:KI=26:C1=6:Y2=5:GOSUB1070:PAINT(150,50),6,6
790 KI=6:C1=9:Y2=30:X2=34:GOSUB1070:KI=2:C1=9:CIRCLE(123,36),3,9:CIRCLE(178,36),
3,9
800 KI=4:C1=9:Y2=10:GOSUB1070:PAINT(150,11),9,9:KI=3:C1=9:Y2=18:GOSUB1070
810 E$="ﾍﾄﾞﾘｵｽ":EH=10:EL=6:C3=5:EE=7:G1=8:GOTO 1290
820 LINE(125,5)-(175,78),,BF:LINE(140,40)-(160,50),16,BF
830 PRINT"ﾋﾞｰﾙをみつけた!":GOSUB1490:IF SP=2 THEN PRINTN$;"はせきばﾞんをった!!":LINE(125,5)-
(175,78),9,BF:GOSUB1490:PRINT"あいた":GOTO 850
840 PRINT"た゛が あかなかった":GOSUB1490:LINE(125,5)-(175,78),9,BF:CLS:GOTO 130
850 PRINT"どうくつをみつけた!"
860 LINE(101,0)-(199,79),1,BF:LINE(101,0)-(199,79),10:LINE(199,0)-(101,79),10
870 FOR I=1 TO 30 STEP 2:LINE(150+I,40+I*.8)-(150-I,40-I*.8),9,BF
880 LINE(150+I,40+I*.8)-(150-I,40-I*.8),10,B:PLAY"@6L64CD":NEXTI:IF FU=1 THEN RE
TURN
890 FU=1:ON DA GOTO 900,910,920
900 FOR F=1 TO 3:ON F GOTO 680,700,780
910 FOR F=1 TO 3:ON F GOTO 700,780,730
920 FOR F=1 TO 3:ON F GOTO 780,730,770
930 GOSUB860:NEXTF:KI=10:RESTORE1990:C1=2:Y2=1:GOSUB1070:PAINT(150,5),10,2:PAINT
(150,30),10,2:PAINT(150,70),10,2:ON DA GOTO 940,970,1000
940 KI=3:C1=9:Y2=6:GOSUB1070:PAINT(150,10),9,9:CIRCLE(154,24),2,16:PAINT(154,24)
,16,16:KI=10:X2=123:Y2=50:GOSUB1090:PAINT(126,51),16,9
950 LINE(125,50)-(185,23),11:LINE-(125,51),11:E$="ﾒｶﾛﾞ":KI=62:EH=30:EL=10:EE=15:
C3=2:G1=20:FU=2:GOTO 1560
960 KI=10:C1=16:X2=123:Y2=50:GOSUB1090:PAINT(125,51),16,16:KI=62:GOTO 1560
970 KI=4:C1=9:Y2=10:RESTORE2040:GOSUB1070:PAINT(150,20),9,9:KI=3:C1=16:X2=153:Y2
=19:GOSUB1090
980 KI=8:C1=9:X2=141:Y2=45:GOSUB1090:PAINT(135,54),16,9:LINE(137,50)-(138,58),9:
LINE-(141,50),9
990 KI=28:E$="ｱｲｱﾝ":EH=40:EL=15:EE=30:C3=11:G1=40:FU=2:GOTO 1560
1000 KI=2:C1=9:Y2=10:RESTORE2070:GOSUB1070:PAINT(150,25),9,9:KI=1:C1=16:X2=3:Y2=
23:GOSUB1070
1010 CIRCLE(131,28),5,16:PAINT(134,28),11,16:LINE(129,33)-(133,78),3,BF
1020 CIRCLE(131,50),5,16,,,1:PAINT(131,50),16,16:KI=63:EH=60:EL=20:C3=16:FU=3:E$
="ﾌﾗｽﾄ":GOTO 1560
1030 PRINT "しゃくやをみつけた":RESTORE1920:KI=16:C1=16:Y2=8:GOSUB 1070:PAINT(150,50),15,
16:KI=5:Y2=25:GOSUB 1070:PAINT(150,15),3,16
1040 KI=4:Y2=37:GOSUB1070:PAINT(150,30),9,16:KI=4:Y2=54:GOSUB1070:KI=4:X2=26:Y2=
72:GOSUB1070:PAINT(150,70),10,16
1050 KI=1:X2=30:Y2=57:GOSUB1070:PAINT(120,65),3,16:PAINT(180,65),3,16
1060 LINE(145,15)-(149.18),9,BF:LINE(151,15)-(155.18),9,BF:PSET(147,20),9:PSET(1
```

★ボクの弟は，人のほうを向いてくしゃみをするクセがある。ハッハッハッハクション！ご飯のときは本当にひどい!!（福島県郡山市・**野中　剛13才**）……**【編：それじゃマスクをさせて，サングラスをかけさせて……。】**

```
53,20),9:LINE(145,30)-(155,28),8:GOTO 1100
1070 FOR I=1 TO KI:READ X3,Y3:LINE(150+X2,Y2)-(150+X3,Y3),C1:LINE(150-X2,Y2)-(15
0-X3,Y3),C1:X2=X3:Y2=Y3:NEXT I:X2=0:RETURN
1080 FORI=1TOKI:READ X4,Y4,RH,C1:CIRCLE(X4,Y4),RH,C1:PAINT(X4,Y4),C1,C1:NEXT I:R
ETURN
1090 FOR I=1 TO KI:READ X3,Y3:LINE(X2,Y2)-(X3,Y3),C1:X2=X3:Y2=Y3:NEXT I:X2=0:RET
URN
1100 PRINT"いらっしゃい どうするかね?":PRINT "1,とまる 2,やくそうたかう 3,けいけんちをきく"
1110 A$=INKEY$:SU=VAL(A$):ON SU GOTO 1130,1160,1270
1120 GOTO 1110
1130 IF G0<5 THEN PRINT"おきゃくさん!5Gだよ! まかたりねーな":GOSUB1490:GOTO 1450
1140 PRINT"まいど!":GOSUB1230:G0=G0-5:GOSUB1240:GOSUB1490:SCREEN1,1,1:CLS:PLAY"L2@
1208GFEDC1":FOR I=1TO5000:NEXT
1150 SCREEN2,2,2:CLS:PALET16,16:GOSUB1250:HP=SH:GOSUB1260:CLS:PRINT"よくねむれたかい?またきて
くれよな!":GOSUB1490:GOTO 1450
1160 IF IT>11 THEN PRINT "おきゃくさん!それいじょうもてないぜ":GOTO 1220
1170 IF G0<20 THEN PRINT "おきゃくさん!20Gだよ! まかたりねーぜ!":GOSUB1490:GOTO 1450
1180 PRINT "まい まいど!":KANJI(CX,101),13,950:IT=IT+1:GOSUB1230:G0=G0-20:GOSUB1240
1190 CX=CX+16:GOSUB1490:CLS:PRINT"また かうかい?":PRINT"1,はい 2,いいえ"
1200 A$=INKEY$:SU=VAL(A$):ON SU GOTO 1160,1220
1210 GOTO 1200
1220 PRINT"まいかどう またきてくれよな!":GOSUB1490:GOTO 1450
1230 COLOR 9:LOCATE29,11:PRINTG0:RETURN
1240 COLOR 16:LOCATE29,11:PRINTG0:RETURN
1250 COLOR 9:LOCATE29,9:PRINT HP:RETURN
1260 COLOR 16:LOCATE29,9:PRINT HP:RETURN
1270 SE=E1-EX:PRINT"レベルはいま";LE;"で あと";SE;"Pで レベルUPだ!かんはれよ!"
1280 GOSUB1490:GOTO 1450
1290 COLOR 16:PRINT E$;"た!"
1300 KANJI(102,81),C3,E$
1310 COLOR 16:PRINT "どうする?....1,たたかう 2,にげる 3,やくそうをつかう"
1320 A$=INKEY$:EXEC&H1058:IF A$="1" THEN GOTO 1350
1330 IF A$="2" THEN GOTO 1430
1340 IF A$="3" THEN GOTO 1470  ELSE GOTO 1320
1350 PRINT N$;"のこうげき!":GOSUB 1670
1360 ST=INT(RND(1)*(LE+4)):PRINT E$;"に";ST;"P ダメージをあたえた!"
1370 EH=EH-ST:IF EH=<0 THEN PRINT E$;"をたおした!":GOTO 1460
1380 GOSUB 1490:PRINT E$;"のこうげき!":GOSUB 1670
1390 FOR I=1 TO 10:ROLL-20:ROLL 20:NEXTI
1400 ST=INT(RND(1)*EL):PRINT N$;"か";ST;"P ダメージをうけた!":GOSUB1250
1410 HP=HP-ST:GOSUB1260:IFHP=<0THENGOTO1530ELSEIF SH/3>=HP THEN PALET16,11
1420 GOSUB1490:CLS:GOTO 1300
1430 RN=INT(RND(1)*(LE+4)):IF RN=1 THEN PRINT"しかし まわりこまれた!":GOTO1380
1440 PRINT N$;"はにげた!":FU=0
1450 GOSUB1490:CLS:LINE(101,0)-(199,79),1,BF:LINE(101,81)-(199,99),9,BF:IF FU=1
THEN GOTO 930 ELSE IF FU=2 THEN GOTO 1630 ELSE GOTO130
1460 PLAY"O4@5L10CD96E1", "@445L10CE06A1":IF FU=3 THEN GOTO 1690 ELSE PRINT "けいけん
を";EE;"Pかくとく":PRINT G1;"Gてにはいった!":GOSUB1490:GOTO 1500
1470 IF IT=0 THEN PRINT N$;"は かくそうを もってない!":GOTO 1300
1480 PRINTN$;"は かくそうをつかった":PALET16,16:IT=IT-1:CX=CX-16:KANJI(CX,101),9,950:GOSUB
1250:HP=SH:GOSUB1260:GOSUB 1490:CLS:GOTO 1380
1490 FOR I=1 TO 500:NEXT:RETURN
1500 CG=9:FORI=1TO2:COLORCG:LOCATE29,10:PRINTEX:COLORCG:LOCATE29,11:PRINTG0:EX=E
X+EE:G0=G0+G1:CG=16:NEXTI:EX=EX-EE:G0=G0-G1
1510 IF EX>=E1 THEN PLAY "05@8C2E8F8G1","05@8E2G8A8B1":CLS:PRINT"レベルがあがった!":L
E=LE+1:SH=SH+5:E1=E1*2
1520 GOTO 1450
1530 PLAY "l4o4@12cddddededddedeeeggfe1","@12l4o4ccccccccccccccccccccc"
1540 TALK"m  fufufufufufu":SCREEN 1,1,1:WIDTH80,25:LOCATE33,10:PRINT"GAME OVER"
1550 GOTO 1550
1560 FOR I=1 TO KI:READ K0$:K0=VAL("&H"+K0$):PRINTCHR$(K0);:PLAY"C64":NEXTI
1570 FORI=1TO2:GOSUB1490:NEXTI:CLS:PRINTE$;"が こうせんをくらった!!":FORI=1TO50:PALET16,1
1:PLAY"C64":PALET15,16:NEXTI
1580 ON DA GOTO 1590,1600,1610
1590 IF LE>5 THEN GOSUB 1650:GOTO 1300
1600 IF LE>10 THEN GOSUB 1650:GOTO 1300
1610 IF LE>15 THEN GOSUB 1650:GOTO 1300
1620 RN=INT(RND(1)*EL+10)+1:PRINTN$;"は";RN;"Pダメージをうけた!!":GOSUB1670:ROLL5:ROLL-
5:GOSUB1490:GOSUB1250:HP=HP-RN:GOSUB1260:CLS:GOTO 1300
1630 PRINTN$;"は せきぜんをみつけた!":SP=SP+1:IF SP=1 THEN LINE(210,50)-(250,79),8,BF:GOT
O 1650
1640 LINE(250,79)-(290,50):8,BF:GOSUB1680:GOTO 1660
1650 PRINT "しかし";N$;"はよけた!":RETURN
1660 GOSUB1490:FU=0:GOTO 1450
1670 SOUND 6,20:SOUND 7,23:SOUND 8,16:SOUND 11,0:SOUND 12,9:SOUND 13,4:RETURN
1680 PRINT "どうぜん せきぜんに もしが あらわれた!!":KANJI(242,57),9,99:GOSUB1490:RETURN
1690 GOSUB1490:CLS:FOR I=1 TO 60:READ K0$:K0=VAL("&H"+K0$):PRINTCHR$(K0);:PLAY"C
64":NEXTI
1700 FORI=1TO50:X2=INT(RND(1)*319):Y2=INT(RND(1)*199):LINE(150,30)-(X2,Y2),11:NE
XTI:GOSUB1490
1710 LINE(0,0)-(319,199),9,BF:LINE(0,0)-(250,180),10,B:PAINT(1,1),3,10
1720 CIRCLE(125,70),20,11:PAINT(125,70),11,11
1730 LINE(0,100)-(250,100),10:PAINT(1,101),10,10.
1740 FOR I=1 TO 50:X1=INT(RND(1)*243)+1:Y1=INT(RND(1)*79)+100:LINE(X1,Y1)-(X1+5,
Y1),15:NEXT I
1750 FOR I=1 TO 20 STEP 4:CIRCLE(125,122-I),50-I,15,,,.1:NEXTI
1760 FOR I=1 TO 20 STEP 3:CIRCLE(125,120-I),30-I,3,,,.1:NEXTI
1770 FOR I=1 TO 18 STEP 2:CIRCLE(125,118-I),20-I,11,,,.1:NEXTI
1780 LOCATE0,18:PRINT"カーバリアンとはなにものか?またあらたなたびかはじまる":FOR I=1 TO 2:KANJI(20+I,
84),10,"SEE YOU AGAIN":NEXTI
1790 LOCATE32,0:PRINT"まく/":LOCATE34,1:PRINT"TARO"
1800 LOCATE32,3:PRINT"キャラ/":LOCATE34,4:PRINT"NAOTO"
1810 MU=1:PLAY"@4","@4","@4":GOSUB40:PLAY"@5","@5","@5":GOSUB40:PLAY"@6","@6","@
6":GOSUB40:GOSUB1490:TALK"F44."
1820 GOTO 1820
1830 DATA 5,18,10,20,15,25,18,30,19,38,27,36,25,42,20,50,15,55,10,58,5,60,0,60
1840 DATA 142,35,4,16,142,35,2,9,158,35,4,16,158,35,2,9
1850 DATA 15,40
1860 DATA 137,12,11,3,145,22,11,3,140,37,11,3,138,52,11,3,153,55,11,3,170,56,11,
3,182,55,11,3
1870 DATA 10,12,20,20,25,30,28,40,29,50,30,75,0,75,10,21,15,24,22,30,23,37,20,40
1880 DATA 15,39,10,35,5,33,0,32,10,25,15,28,15,35,20,33,18,36,15,35,10,32,5,29,0
,28
1890 DATA 21,45,21,50,19,53,22,60,21,69,13,70,6,68,0,67,22,63,23,70,33,62,30,68,
49,65,49,79,0,79
1900 DATA 10,10,13,28,25,27,38,35,45,45,44,60,46,74,38,78,32,75,33,70,34,66
1910 DATA 30,54,31,45,29,44,30,60,24,65,28,73,30,79,0,79
1920 DATA 5,9,10,14,12,17,17,22,19,27,15,30,14,31,20,34,25,38,30,48,31,57,37,64
1930 DATA 33,70,26,72,25,79,0,79,3,23,6,24,8,22,12,23,12,17,6,39,8,35,14,34,16,3
2
1940 DATA 7,55,16,58,15,47,8,35,26,65,20,59,19,47,13,34,20,59
1950 DATA 5,6,10,17,9,25,15,22,20,17,25,18,30,20,34,30,39,30,36,35,40,36,39,38
1960 DATA 41,41,38,44,32,52,25,50,24,58,23,64,22,73,25,70,30,73,34,75,40,76
1970 DATA 45,77,48,79,0,79,30,34,37,35,33,38,40,38,33,44,38,44,5,9,7,13,5,15
1980 DATA 0,12,5,19,4,24,5,18
1990 DATA 15,19,11,29,35,27,27,36,31,53,30,60,25,67,36,77,5,79,0,78,10,20,7,28,0
,28
2000 DATA 126,48,128,46,132,52,130,53,128,52,128,53,126,52,125,55,124,54,123,50
2010 DATA97,9B,EF,96,DE,CA,B2,CA,DF,B0,86,E0,95,9C,E0,F4,E2,96,A1,95,FA,E9,E5
2020 DATAEA,D2,B6,DE,DB,A4,D2,B6,DE,DB,C0,DE,D7,B0,C3,E0,DE,A1,CA,B2,CA,DF,B0
2030 DATAE2,96,E0,97,E0,DE,9A,FA,E3,DE,E3,98,F7,94,21,21
2040 DATA 5,10,10,20,5,30,0,30,157,15,153,24,153,19,137,45,137,50,134,53
2050 DATA 134,58,143,58,142,53,141,59,141,45
2060 DATACD,CD,AF,F6,98,97,E0,E5,21,95,FA,E9,E5,EA,B1,B2,B1,DD,F6,21,96,98,9A,DE
,9C,E5,21,21
2070 DATA 8,23,0,35,5,22
2080 DATAF6,F3,F4,95,EF,94,96,DE,9A,9A,EF,E3,DE,98,F9,E4,EA,E5,A5,A5,A5,F6,B0
2090 DATA9C,21,92,EF,96,F7,C0,DE,D7,B0,C3,9C,E3,FD,E9,93,E9,9B,92,9A,DE,E9,99
2100 DATA8F,E1,8C,98,86,E2,99,F6,93,E3,DE,EA,E5,92,96,21,21
2110 DATA9A,8F,9A,FA,E3,DE,96,8F,E0,E4,95,F3,93,E5,F6,21,C0,DE,D7,B0,C3,9B,EF
2120 DATA96,DE,92,F3,96,97,D5,F8,9F,9C,E3,B6,DE,B0,CA,DE,D8,B1,DD,96,DE,92,F9
2130 DATA96,97,DE,F8,21,21,A5,A5,A5,A5,98,DE,EC,21
2140 '♥♥♥♥♥♥♥♥♥ おっかねぇさま!! ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
```

★ぼくの友人はグラディウスをやっていて四方八方からくる敵の弾をうまくよけ「ハッ俺はその程度の攻撃じゃ死なねーよ」と言っている間に岩にぶつかって死んでしまった。(静岡市・**望月貴弘13才**)……**【影：よくやるよ〃】**

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

DRAGON 'N' SPIRIT

ドラゴン　エヌ　スピリット



Bug太郎

ストーリー

王国の王女リリーシャが魔神ザウデスによって連れ去られてしまった！彼女を救えるのはNハリアー君のみ，そしてN君は先祖から伝わる聖剣を天に差しあげた……。

ゲーム・スタート！

君の8001(8801)が©namcoのマザーボード・システム87に……（こりゃ前のノリと変わってないっしゅね）。

神の力によりブルードラゴンに姿を変えたN君を[8]，[2]，[4]，[6]（上下左右）で8方向に動かし，スペース・キーで弾を撃って敵をやっつけてください。

パワーアップ！

敵を倒していると，ときどき[K]を残していきます。これを取ると首が増え（3本まで)攻撃範囲が広くなるだけでなく，弾の威力も2倍・3倍となります。

最後に

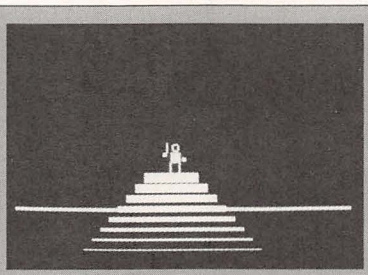
このゲームは全部で3面あり，各面の最後に親玉が出現します。各面に異なった親玉が出現し，どれもかなり圧巻です。なぜ3面しかないって？それは僕がドラゴンスピリットで3面以上行ったことがないからだよー，と言うの

《第1表》変数表

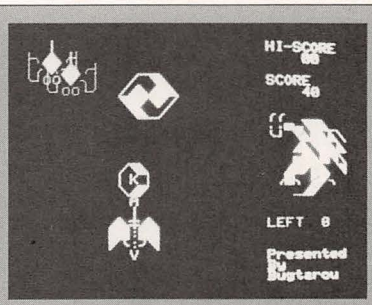
X，Y	自分の座標
X(A)，Y(A)	敵の座標（Aは0～2）
N(A)，M(A)	敵のX，Yの変化量
RO	ラウンド数
BD	自分の残り機数
PW	パワーアップ（0〔弱〕～2〔強〕）
AR	各面のエリア・カウンタ
LX，LY	親玉の座標
LP	親玉のパワー



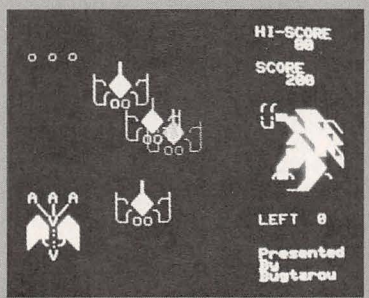
▲《写真1》かっこいいタイトル画面!!リターン・キーでスタート



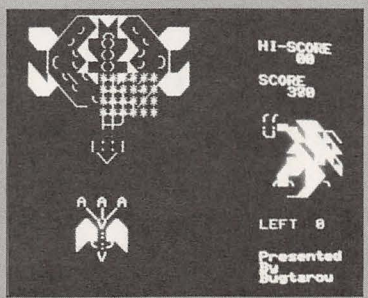
▲《写真2》凝ったデモ。このあと雷が落ちて……



▲《写真3》敵をひたすら撃ちましょう！でも弾は1画面に1発



▲《写真4》[K]を2個取って最強の三つ首になったゾ!!



▲《写真5》これは1面の親玉。首の右側が弱点だ!!



▲《写真6》みごとクリアすると感動のエンディングが

★彼女が欲しいよー。影さん！どっかに彼女売っていませんか？1人前でいいんですけど。(神奈川県茅ヶ崎市・まてりある)……【影：そんなもん！売っているならとっくに買ってるゾ!!編：お金もないのに買えないですよ。】

は冗談でリストの長さのせいでして，これでも精一杯つめたんですから。

あなたは，ザウデスを倒して感動のエンディングを見ることができるか！……。〈よりよいものをBug太郎〉

参考にしたゲーム

DRAGON SPIRIT ©namco

CHECKER FLAG

Dr.D：すんばらしい！

編：よくできてますね。

Dr.D：なんといっても，このデモが泣かせるじゃないか。

編：まったく。ノーマル・キャラでこれだけやるのは，かなりのセンスがないとできませんよね。

Dr.D：うむ。

編：ゲームだってよくできてますよね。

Dr.D：そうじゃな。弾が1画面に1発なのと，全体にちょっと遅いのが気になるが，それをおぎなって余りあるおもしろさがある。

編：それもこれも，デモのおもしろさがあればこそ。

Dr.D：デモの力，絶大じゃな。

DRAGON 'N' SPRITのプログラム・リスト

```
10 ' [ DRAGON'N'SPIRIT ] By Bug太郎
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32
30 CLEAR 500,&HCFFF:DEFUSR=&HE000:DEFUSR1=&HE040:DEFUSR2=&HE060
40 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12):GOSUB 1940:HS=0
50 IF(PEEK(&H0000)=0)*(PEEK(&HE040)=&H46)GOTO 70
60 PRINT "WAIT A MINUTE.":GOSUB 1860
70 GOSUB 1460
80 '  -----[ MAIN LOOP ]-----
90 X1=X:Y1=Y:I9=INP(9):POKE &HE0F0,X:POKE &HE0F1,Y
100 IF(ST=0)*(I9=191)+(ST=0)*(I9=187)THEN ST=1:RX=X:RY=Y:A=USR1(3)
110 IF ST THEN GOSUB 280
120 A=USR2(0):X=PEEK(&HE0F0):Y=PEEK(&HE0F1)
130 IF(X1<>X)+(Y1<>Y)THEN GOSUB 410
140 POKE &HE03E,&H08:POKE &HE030,&H0+PW*&H20:XY=X%*256+Y
150 POKE &HE03F,&HA8:A=USR(XY)
160 IF RND(1)*10<RO*3 THEN GOSUB 430
170 FOR U=0 TO 2:IF E(U) THEN GOSUB 710
180 NEXT U:AR=AR+1:IF AR=200 THEN ON RO GOSUB 640,670,680
190 IF AR>200 THEN ON RO GOSUB 880,880,1040
200 IF PU=0 GOTO 80
210 POKE &HE03E,&HD3:POKE &HE030,&H8F:XY=UX%*256+UY:A=USR(XY)
220 UY=UY+1:IF UY>20 THEN PU=0:GOTO 80
230 IF(X-3<UX)*(X+5>UX)*(Y-3<UY)*(Y+5>UY)THEN PU=0:GOTO 260
240 POKE &HE03E,&HD3:POKE &HE030,&H84:POKE &HE03F,&HC8:XY=UX%*256+UY
250 A=USR(XY):GOTO 80
260 A=USR1(80):A=USR1(100):PW=PW+1:IF PW>2 THEN PW=2
270 GOTO 80
280 '  -----[ SHOT ]-----
290 POKE &HE03E,&HD3:POKE &HE030,&H7D:XY=RX%*256+RY:A=USR(XY)
300 RY=RY-3:IF RY<0 THEN ST=0:RETURN
310 POKE &HE03E,&HD3:POKE &HE030,&H68+7*PW:POKE &HE03F,&H48
320 FOR U=0 TO 2:IF E(U)=0 GOTO 340
330 IF((X(U)-PW*2)<(RX+2-PW))*((X(U)+5)>(RX+2-PW))*(ABS(Y(U)+2-RY)<3)THEN GOSU
B 360
340 NEXT U:IF ST=0 THEN RETURN
350 XY=RX*256+RY:A=USR(XY):RETURN
360 '  -----[ KILL ENEMYS ]-----
370 ST=0:A=USR1(15):P(U)=P(U)-(PW+1):IF P(U)>0 THEN RETURN
380 LINE(X(U),Y(U)-(X(U)+5,Y(U)+3),"*",,BF:A=USR1(30):A=USR1(5)
390 LINE(X(U),Y(U)-(X(U)+5,Y(U)+3)," ",BF:E(U)=0:S=S+S(U):GOSUB 1820
400 IF(RND(1)*30>27)*(PU=0)THEN UX=X(U)+1:UY=Y(U):PU=1:RETURN ELSE RETURN
410 POKE &HE03E,&HD1:POKE &HE030,&H64:XY=X1%*256+Y1
420 A=USR(XY):RETURN
430 '  -----[ ENEMYS ]-----
440 IF E(E) GOTO 470
450 IF(RO=3)*(AR>170)+(RO=2)*(AR>200)THEN RETURN
460 ER=RND(1)*3+1:E(E)=ER:ON RO GOSUB 490,550,600
470 E=E+1:IF E>2 THEN E=0
480 RETURN
490 '  -----[ ROUND 1 ]-----
500 C(E)=4:RV=INT(RND(1)*2):ON ER GOTO 510,530,530
510 K$(E)="D60":X(E)=1+(RV*23):Y(E)=0:P(E)=1
520 N(E)=-(RV*2-1)*2:M(E)=1:S(E)=1:RETURN
530 K$(E)="D07A":X(E)=RND(1)*23+1:Y(E)=0:P(E)=1:S(E)=ER:M(E)=1:N(E)=0:C(E)=2
540 IF ER=3 THEN K$(E)="D094":C(E)=3:M(E)=1:N(E)=RV*2-1:RETURN ELSE RETURN
550 '  -----[ ROUND 2 ]-----
560 RV=INT(RND(1)*2):ON ER GOTO 570,580,530
570 GOSUB 510:S(E)=8:K$(E)="D0AE":P(E)=2:C(E)=6:RETURN
580 X(E)=RND(1)*23+1:Y(E)=0:P(E)=3:S(E)=10:M(E)=1:C(E)=7
590 K$(E)="D0E2":N(E)=(RV*2-1)*3:RETURN
600 '  -----[ ROUND 3 ]-----
610 RV=INT(RND(1)*2):ON ER GOTO 580,620,630
620 GOSUB 530:K$(E)="D0FC":P(E)=5:S(E)=20:M(E)=3:C(E)=3:RETURN
630 GOSUB 530:K$(E)="D130":P(E)=4:S(E)=25:M(E)=1:C(E)=1:RETURN
640 '  -----[ BOSU 1 ]-----
650 LX=6:LY=0:NN=18:MM=12:LP=30:LN=1:LM=0:LS=100:LC=4:RETURN
660 '  -----[ BOSU 2 ]-----
670 LX=10:LY=0:NN=12:MM=7:LP=32:LN=1:LM=1:LS=200:LC=6:RETURN
680 '  -----[ BOSU 3 ]-----
690 LX=11:LY=11:LP=38:LN=1:LM=11:LS=1000
700 FOR I=0 TO 5:E(I)=0:X(I)=6:Y(I)=0:NEXT:RETURN
710 '  -----[ ENEMY MOVE ]-----
720 POKE &HE03E,&HD1:POKE &HE030,&H4A:XY=X(U)*256+Y(U)
730 A=USR(XY):X(U)=X(U)+N(U):Y(U)=Y(U)+M(U)
740 IF(X(U)<1)+(X(U)>23)+(Y(U)>19)+(Y(U)<0)THEN E(U)=0:RETURN
750 POKE &HE03E,VAL("&H"+LEFT$(K$(U),2)):POKE &HE030,VAL("&H"+RIGHT$(K$(U),2)
760 POKE &HE03F,C(U)*&H20+8:XY=X(U)*256+Y(U):A=USR(XY)
770 IF(ABS(X(U)-X)<4)*(ABS(Y(U)-Y)<4)GOTO 1380
780 ON E(U) GOTO 790,810,850
790 IF(RO=1)*(X(U)=X)THEN N(U)=0
800 RETURN
810 IF(M(U)<3)*(RO=1)THEN M(U)=M(U)+1
820 IF(X(U)<3)+(X(U)>21)THEN N(U)=-N(U)
830 IF(RO=3)*(Y(U)>15)*(M(U)>0)THEN M(U)=-1
840 RETURN
850 IF(RO=3)*(X>X(U))THEN N(U)=1
860 IF(RO=3)*(X<X(U))THEN N(U)=-1
870 RETURN
880 '  -----[ BOSU MOVE ]-----
890 IF RO=1 THEN POKE &HE03E,&HD1:POKE &HE030,&H84:GOTO 910
900 POKE &HE03E,&HD2:POKE &HE030,&H8A
910 POKE &HE03F,LC*&H20+8:LX=LX+LN:LY=LY+LM:XY=LX%*256+LY:A=USR(XY)
920 IF((X+4)>LX+2)*((X-NN)<LX)*((Y+5)>LY)*((Y-MM)<LY)GOTO 1380
930 IF RO=2 GOTO 970
940 IF(LX>9)+(LX<2)THEN LN=-LN
950 IF(ST)*(LX+7<RX)*(LX+13>RX)*(LY+13>RY)*(LY+9<RY)THEN GOSUB 1010
960 RETURN
970 IF(LX>14)+(LX<2)THEN LN=-LN
980 IF(LY>12)+(LY<1)THEN LM=-LM
990 IF(ST)*(LX<RX)*(LX+11>RX)*(LY+9>RY)*(LY<RY)THEN GOSUB 1010
1000 RETURN
1010 A=USR1(3):LP=LP-(PW+1):IF LP>0 THEN ST=0:RETURN
1020 OUT 81,33:A=USR1(55):A=USR1(80):A=USR1(20):A=USR1(10)
1030 LINE(0,0)-(63,23),"  ",BF:A=USR1(240):A=USR1(20):OUT 81,32:GOTO 1430
1040 '  -----[ LAST ENEMY ]-----
1050 POKE &HE03E,&HD3:POKE &HE030,&H35:XY=X(5)*256+Y(5):A=USR(XY)
1060 POKE &HE03F,&H88:POKE &HE030,&H24:XY=LX%*256+LY:A=USR(XY)
1070 FOR I=5 TO 1 STEP -1:X(I)=X(I-1):Y(I)=Y(I-1)
1080 IF(ABS(X-X(I))<5)*(ABS(Y-Y(I))<3)GOTO 1380
1090 NEXT I:X(0)=LX:Y(0)=LY
1100 LX=LX+LN:LY=LY+LM:IF LX>20 THEN LN=LN-1
1110 IF LX<5 THEN LN=LN+1
1120 IF(LY>18)+(LY<1)THEN LM=-LM
```

★僕の友だちは修正液と目薬をまちがえて「ア～イリス1滴，あ～なたはステキ～」と歌いつつ目にさしてしまった。(群馬県佐波郡・Qちゃん14才)……【影：その後，彼は白くてきれいな目になったのでは？】

```
1130 POKE &HE03F,&H48:POKE &HE03D,&H13:XY=LX*256+LY:A=USR(XY)
1140 IF(ABS(LX-X)<5)*(ABS(LY-Y)<3)GOTO 1380
1150 IF LN>3 THEN LN=4 ELSE IF LN<-3 THEN LN=-4
1160 IF(ST)*(LX-5<RX)*(LX+5>RX)*(LY+4>RY)*(LY-1<RY)THEN GOSUB 1010
1170 RETURN
1180 ' -----[ ENDING ]-----
1190 COLOR 2:PRINT CHR$(12):LOCATE 11,0
1200 PRINT "CONGRATULATIONS!":LINE(18,8)-(56,13*4),PSET,6,B
1210 PA=&HD3A2:FOR J=3 TO 12:FOR I=10 TO 27:P=PEEK(PA)
1220 IF P=&H2E THEN COLOR 2:GOTO 1240 ELSE IF P=&HA1 THEN COLOR 6:GOTO 1240
1230 IF I<20 THEN COLOR 3 ELSE COLOR 5
1240 LOCATE I,J:PRINT CHR$(P)
1250 PA=PA+1:NEXT I:NEXT J:COLOR 6:LOCATE 0,15
1260 PRINT TAB(8)"ZAWDEATH'S AMBITION WAS"
1270 PRINT TAB(8)"CRUSHED BY THE BRAVE"
1280 PRINT TAB(8)"ATTEMPTS OF THE WARRIOR"
1290 PRINT TAB(8)"'N'KUN AND BLUEDRAGON TO"
1300 PRINT TAB(8)"RESCUE PRINCESS RILICIA"
1310 PRINT TAB(8)"FROM THE HANDS OF HER"
1320 PRINT TAB(8)"CAPTORS. [ HIT RETURN ]":RESTORE 1360
1330 FOR I=1 TO 24:READ MS:FOR J=0 TO 1:A=USR1(MS)
1340 NEXT J,I
1350 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 1350 ELSE 70
1360 DATA 127,127,127,095,085,076,076,076,095,101,101,101
1370 DATA 113,113,101,101,095,095,085,085,095,095,095,095
1380 ' -----[ DIED ]-----
1390 IF AR>200 THEN AR=199
1400 LINE(X,Y)-(X+4,Y+5),"*",2,BF:FOR I=1 TO 10:A=USR1(I*3):NEXT
1410 GOSUB 410:BD=BD-1:IF BD<0 GOTO 1420 ELSE PW=0:GOSUB 1730:GOTO 80
1420 COLOR 2:LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER!":FOR T=0 TO 2000:NEXT:GOTO 70
1430 ' -----[ ROUND CLEAR ]-----
1440 RO=RO+1:IF RO>3 GOTO 1180
1450 AR=0:S=S+LS:GOSUB 1820:GOSUB 1730:GOTO 80
1460 ' -----[ TITLE ]-----
1470 PRINT CHR$(12):COLOR 1:LOCATE 0,8
1480 PRINT TAB(6)"
1490 PRINT TAB(6)"                                    ":COLOR 4
1500 PRINT TAB(6)"
1510 PRINT TAB(6)"
1520 PRINT TAB(6)"                                    "
1530 PRINT TAB(6)"'N'                                 ":COLOR 7
1540 PRINT TAB(6)"                                    "
1550 PRINT TAB(6)"                                    "
1560 PRINT TAB(6)"                                    "
1570 PRINT :PRINT TAB(8)"Programmed By Bugtarou"
1580 LOCATE 10,22:PRINT "[ HIT RETURN KEY ]"
1590 COLOR 5:LOCATE 15,0:PRINT DD$
1600 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 1600
1610 ' -----[ START DEMO ]-----
1620 FOR I=0 TO 30:IF I<23 THEN LOCATE 0,24:PRINT:GOTO 1640
1630 COLOR 2:LOCATE 30-I+8,24:PRINT STRING$((I-20)*2,CHR$(&H80+(30-I)))
1640 NEXT I:LINE(0,19)-(11,19),"▂",1:LINE(24,19)-(38,19),"▂",1
1650 COLOR 5:LOCATE 17,13:PRINT DM$(0):A=USR1(64):A=USR1(57)
1660 FOR I=1 TO 3:FOR T=0 TO 500:NEXT T:LOCATE 17,13:PRINT DM$(I):A=USR1(I*20)
1670 NEXT I:LOCATE 17,12:PRINT "|":A=USR1(101):A=USR1(95)
1680 FOR I=1 TO 6:LINE(14+RND(1)*7,0)-(17,11),"◆",6:A=USR1(5):NEXT
1690 OUT 81,33:PRINT CHR$(12):LOCATE 15,14:PRINT DD$:A=USR1(22):OUT 81,32
1700 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,24:PRINT:A=USR1(24-I):NEXT
1710 ' -----[ A VARIABLE ]-----
1720 RO=1:BD=2:S=0:AR=0:PW=0
1730 X=12:Y=16:ST=0:PU=0:LL=0:E=0
1740 FOR I=0 TO 2:E(I)=0:NEXT I
1750 ' -----[ SCREEN ]-----
1760 PRINT CHR$(12)
1770 COLOR 7:LOCATE 30,2:PRINT "HI-SCORE":PRINT TAB(30)USING"######0";HS
1780 LOCATE 30,5:PRINT "SCORE":GOSUB 1820
1790 COLOR 6:LOCATE 30,18:PRINT "LEFT ";BD
1800 COLOR 7:LOCATE 30,21:PRINT "Presented";:PRINT TAB(30)"By"
1810 PRINT TAB(30)"Bugtarou":COLOR 5:LOCATE 30,8:PRINT DD$:RETURN
1820 ' -----[ SCORE ]-----
```

```
1830 IF HS<S THEN HS=S
1840 COLOR 7:LOCATE 30,6:PRINTUSING"######0";S
1850 RETURN
1860 ' -----[ READ DATA ]-----
1870 RESTORE 2090:NU=2090:PD=&HD000:FOR I=0 TO 34:READ A$:CS=0
1880 GOSUB 1910:NU=NU+10:NEXT I
1890 NU=2450:PD=&HE000:FOR I=0 TO 7:READ A$:CS=0
1900 GOSUB 1910:NU=NU+10:NEXT I:RETURN
1910 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE PD,D
1920 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CS$)GOTO 2050
1930 RETURN
1940 ' -----[ DEMO CHR. ]-----
1950 C$=CHR$(31):A$=CHR$(29):C$=C$+A$+A$+A$+A$
1960 DM$(0)=" o  "+C$+"(■. "+C$+" || \":DM$(1)=" o  "+C$+"(■.-"+C$+" || "
1970 DM$(2)="|o  "+C$+"°■. "+C$+" || ":DM$(3)=".o  "+C$+" ■) "+C$+" || "
1980 C$=C$+A$+A$+A$+A$+A$
1990 D1$=" ／／          ";D5$=" ▂▃▅▇▅▃▂\":' D5$ ノ '▄' ノ マ-ク ハ [GRPH]+[B] ﾃﾞｽ。
2000 D2$="!!▂▃▅▇▅▃▂      ";D6$="  ▂▃▅▇▅▃▂\":' D2$ ノ '!' ノ マ-ク ハ [SHIFT]+[¥] ﾃﾞｽ。
2010 D3$="ㄴ ▂▃▅▇▅▃▂\    ";D7$=" ▂▃▅▇▅▃▂\ ":' D2$ ノ '▂'ノ マ-ク ハ [GRPH]+[B][C]ﾃﾞｽ。
2020 D4$="    ▂▃▅▇▅▃▂\   ";D8$="  ▂▃▅▇▅▃▂  "
2030 DD$=D1$+C$+D2$+C$+D3$+C$+D4$+C$+D5$+C$+D6$+C$+D7$+C$+D8$
2040 RETURN
2050 ' -----[ DATA ERROR ]-----
2060 PRINT "DATA ERROR IN";NU:BEEP:END
2070 ' -----[ CHARACTOR DATA ]-----
2080 '    0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.SUM
2090 DATA 0605000041000000009600000E4E5E2E4E587873A8787E79E3A9FE60000560000,46
2100 DATA 0605004120410000972088000E4E556E4E587873A8787E79E3A9FE60000560020,E4
2110 DATA 0605412041204120EF96EE20E4E556E4E587873A8787E79E3A9FE60000560020,B9
2120 DATA 0406000097880020939DE4E59C92969CE6E79D969E9BEDED9A9F040680209788,B7
2130 DATA 088088EFEEEFEE97EFEF2928EEEE20949F9E9420040620EE94E6E520EEE4E5E4,3B
2140 DATA 87E5E687E7E6E7EE20E6E580EE2004068080E4EF8080EF56879756EE2094E6EE,00
2150 DATA 94202020E6E720200406209DE4E59C20E48E8E8E87E59F209788209E209E7170,82
2160 DATA 9F2004062080978880203C80282980 3E3C80282980 3E202071702020406EEEF,06
2170 DATA 9C9DEEEFEF80939280EE883A93923A97EFEEECECEFEE0406202020 9C20209EE4,2A
2180 DATA 8787E59F9CE69392E79D2020 9E9F2020406209DE4EF9C209CE28797E29D9CE2,69
2190 DATA E6EEE29D209F6F6F9E2004062020202020202020202020202020202020202020,38
2200 DATA 2020202006052020202020202020202020202020202020202020202020202020,CB
2210 DATA 202020200D1420202020202020EE94E6E6E7E794EF2020202020202020208787E5EE,E1
2220 DATA 209FE49C9DE59E20EFE4878720202020E687E7209FE420282920E59E20E687E7,5F
2230 DATA 2020202020979C209EE6E52829E4E79F209D8820202020E5979E209EE42028,00
2240 DATA 2920E59F209F88E4202020287E5E59EEF9EE69C9DE79FEE9FE4878720202020,98
2250 DATA E687E7EF9E2020938F9D209FEEE687E7202020202020EF809E9E8F8F9DEE,35
2260 DATA 202020202020202020202020209C8F8F9F2020202020202020202020202020,D9
2270 DATA 202020938F9F2020202020202020202020202020209C93929D20202020202020,3F
2280 DATA 20202020202020202020967C7C9620202020202020202020202020202020EF,73
2290 DATA EE20202020202020202090F2020202020202020202020202020202020202020E4,6A
2300 DATA E5879687E4E5202020202020E4E520E687E487E587E720E4E5202087875E5E4E5E5,D0
2310 DATA 87E4E4E5E487872020E6878787878787878787878787E720202020E6E720E687E7,C1
2320 DATA 20E6E720202020202020202020E687E720202020202020202020202020202096202020,F7
2330 DATA 202020202020202020202020202020202020202020305EF625E64EE287122702920,DD
2340 DATA EF5EEE20030520EE87EF2097978F878820EF87E720030520202020202020202020,98
2350 DATA 20202020202030520E420E520E4E487E5E5E6878787E70305E4E7E487E5E6E5,5A
2360 DATA 87E6E5E687E7E4E7010500006F00000105206F206F2001056F205F206F010520,E3
2370 DATA 202020200303EEE6E5884B97EFE4E703032020202020202020FFFFFFFF0000,85
2380 DATA 0911A12E2E2E2020202020E4878787822020202EA1A12E2E2E2E2020202E6E7,B5
2390 DATA E6E6E6202020202E2EA1A1A12E2E2E2E979C20E787202020202020202E2E2E9C95,65
2400 DATA 959D9780EE96E7202E2E2020202020 9C9F202096E79C9DE4E7E5A1A120202020,73
2410 DATA 9C9F209F9F9F9C9EE420EF87882E2020209F9C959D715E5E9697E68787879620,FA
2420 DATA 209C9F9F96ED9D20959F9E9720202020 97209F9F9F209E969E959D8020EE2020,A9
2430 DATA 20972088202020 20E49E95959520EE202020EEEE9720E3D521B6DAFEFDCAE3D5,07
2440 ' -----[ MACHINE DATA ]-----
2450 DATA 7E23666F242CDD213DE0DD4E00DD4601C5DDE1DD4E00DD4601C5E5C5E5DD2300,56
2460 DATA 003A3FE0CDF804E1E5CDF303DD7E0177E124C110E6E1C12C0D20DEC90013D348,0A
2470 DATA 460E603E20D340CD54E0D340CD54E00DC243E0C9783DC255E0C9000000000000,6A
2480 DATA 3AF0E05F3AF1E057DB00FEEBCA90E0FEBBCAA0E0FEFBCAB0E0FEEFCAD0E0FEBF,43
2490 DATA CAC0E0DB01FEFECAB8E0C900000000007AFE11C814C3D0E0000000000000000,45
2500 DATA 7AFE11C814C3C0E0000000000000000007AFE11C814C3E0E07AFE03C815C3E0E0,8B
2510 DATA 7BFE18C81C1CDB01FEFECAB8E0C3E0E07BFE02C81D1DDB01FEFECAB8E0000000,05
2520 DATA 7B32F0E07A32F1E0C900000000000000041100000000000000000000000000,D8
```

★影さん、X1でMSXのプログラムを作ったので、X68000でコードしてみてください。(鹿児島市・J・Bハロルド16才)……【後：ということはコーヒー・メーカーで作った紅茶を湯のみで飲むようなものだな。】

LOGIN 1991年8月号

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

51



渡辺　博

○はじめに

トランプ・ゲームの〝51〟を作ってみました。地方によって一部ルールがちがったりするようですが，このへんでのルールに仕上げてあります。

♡タイトル画面

レベルを選びますがこれはＣＯＭ側の思考方法についてです。

Ａ）ある程度そろうとストップをかける。

Ｂ）51そろうまで集め続ける。

Ｃ）Ａ，Ｂ混在

つぎにでてくるのは，ＣＯＭ側のカードを公開してプレイをするか，というものです。フェアに戦うなら[N]を押します。

♤ゲーム画面

右下のコメント欄にＹＯＵＲとでたらあなたの番です。ストップがかかると，かけた人以外１回ずつプレイでき結果発表画面へと移ります。

下段がプレイヤーのカードで対応キーを使い，いらないカードをだします。中央の５枚が場札で欲しいカードは下の対応キーを押してください。

ストップはすべてのカードのマークがそろっていないとかけられません。もしそろえば，コメント欄にＳＴＯＰ？と表示されるので答えてください。

場札を流すことや全替えもできますがはじめの４巡を過ぎてからです。

◇使用キー

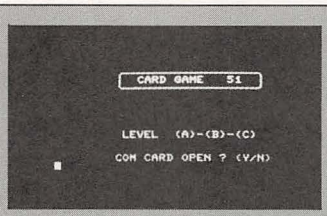
[1]～[5]　プレイヤー捨てカード選び用

[A]～[E]　場札選び取り用

[スペース・キー]　場札流し用

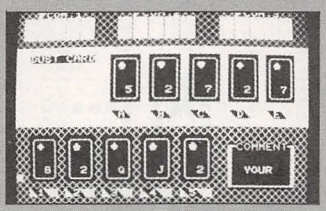
[*]　全替え用

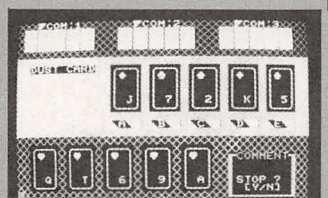
[Y]　[N]　ＳＴＯＰ？表示時インプット用



▲《写真１》まずはレベルと相手のモードを決めてスタート‼

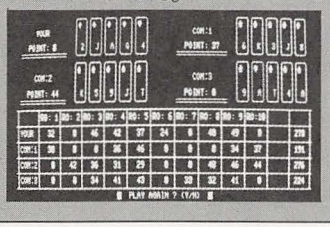
▼《写真２》最初の手札あまり良くないゾ‼どれに走るか？





▲《写真３》全部そろったゾ。さてストップするかどうか？

▼《写真４》やりました。僅差で１位に輝きました。



♧プログラム

ＳＷＡＰ命令が大活躍してます。

マルチ・ステートメントを少なくしたのは，プログラムの混乱を恐れたからです。そのため長くなってますが，この〝51〟ゲームでは最良作ではないかと思います。

ぜひＯＰＥＮモードでＣＯＭ側の手順をながめてみてください。

51をそろえると，点は100点になります。狙ってみてください。

《第１表》変数表

ＤＤ…場札を流したかのフラグ
ＴＴ…現番のカードのマークがすべてそろっているか
ＥＮ…ストップがかかっているか
ＵＵ…はじめの１巡が終わったか
ＣＰ…現在プレイヤー
ＰＸ(　)…プレイヤー・カードの座標
ＰＭ(　，　)…全員の持っているマーク
ＰＮ(　，　)…全員が持っているナンバー
ＢＭ(　)，ＢＮ(　)…場札カードのマーク＆ナンバー
ＨＭ(　)…どのマークが多いのかチェック
ＷＪ…もっとも多いマークの番号
ＷＧ…場札中の集めたいマークの中で最も高い数
ＶＶ…ＣＯＭ：ストップをかけるか
ＣＡ(　，　)…使用カード・チェック
Ｎ＆(　)…ナンバー＆マークキャラ
Ｓ(　)…現プレイのポイント
ＳＣ(　，　)…ラウンド別スコア
ＴＡ(　)…合計スコア
ＲＯ…ラウンド数
Ｚ＄…レベル入力用
Ｏ＄…カード・オープン・モードか
ＪＸ(　，　)…ＣＯＭ：カード座標
Ｃ(　)…カード，カラー
ＮＥ＄(　)…プレイヤー・ネーム

★パッカパッカ…ああ今日もいい天気だなあ…ヒヒーン‼おいっどうしたっサンダー号！バカッそこはＯＦコーナーだって…あーあやっちゃった（ＦＩＮ）。（太阪府茨木市・**那沙**）……【ＴＯＭＭＹ：ナカナカのノリしゅね】

51のプログラム・リスト

```
10 GOTO 2360:'♠ 51     1987¥ 2月
20 '------------ MAIN ------------
30 CP=A MOD 4:A=A+1:GOSUB 1230
40 DD=0:TT=0:COLOR 7
50 LINE(29,20)-(35,21)," ",BF
60 LOCATE 30,20:PRINT NE$(CP)
70 ON CP+1 GOSUB 130,320,320,320
80 IF EN THEN F=F+1:IF F=4 THEN 1480
90 IF UU=0 THEN U=U+1:IF U=4 THEN UU=1
100 GOTO 30
110 '------------ YOUER ------------
120 GOSUB 1220
130 I$=INPUT$(1):IN=INSTR("12345 ¥",I$)
140 IF IN=6 AND DD=0 AND UU THEN GOSUB 770:GOTO 130
150 IF IN=7 AND UU THEN GOSUB 1050:GOTO 190
160 IF IN=0 OR IN>5 THEN 120
170 IN=IN-1:X=PX(IN):Y=16:A$="X":C=1
180 GOSUB 1250:GOSUB 860
190 IF EN THEN RETURN
200 GOSUB 390:IF W=5 THEN 230
210 PW=W:RETURN
220 '------------ STOP ------------
230 GOSUB 1230:COLOR 6
240 LOCATE 29,20:PRINT "STOP ? "
250 LOCATE 30,21:PRINT "[Y/N]"
260 I$=INPUT$(1):IF I$<>"y" THEN RETURN
270 GOSUB 1230:EN=1:FOR I=1 TO 3
280 LOCATE 29,18:PRINT "       ":GOSUB 1240
290 LOCATE 29,18:COLOR 2:PRINT "■STOP!■"
300 GOSUB 1230:GOSUB 1240:NEXT:RETURN
310 '------------ COM 1-3 ------------
320 GOSUB 390:IF W>3 THEN 370
330 CV=CP:CP=4:FOR I=0 TO 4
340 PM(4,I)=BM(I):PN(4,I)=BN(I):NEXT
350 GOSUB 390:CP=CV
360 IF W=5 AND UU THEN GOSUB 1050:AB(CP)=WJ:GOTO 720
370 GOSUB 390:IF Z$="b" OR (Z$="c" AND VO) THEN 510
380 IF W<5 THEN 480 ELSE 450
390 FOR J=0 TO 3:HM(J)=0:NEXT
400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 3
410 IF PM(CP,I)=J THEN HM(J)=HM(J)+1
420 NEXT J,I:W=0:FOR J=0 TO 3
430 IF HM(J)>W THEN WJ=J:W=HM(J)
440 NEXT:RETURN
450 W=14:FOR I=0 TO 4
460 IF PN(CP,I)<W THEN IN=I:W=PN(CP,I)
470 NEXT:GOTO 570
480 FOR I=0 TO 4:IF PM(CP,I)<>WJ THEN IN=I
490 NEXT:TT=1:GOTO 570
500 '●●●   LEVEL B
510 IF MZ THEN 550
520 FOR I=1 TO 3
530 R=RND(1)¥4:IF R(R) THEN 530
540 R(R)=1:AB(I)=R:NEXT:MZ=1
550 WJ=AB(CP):IF W<5 THEN 480 ELSE 450
560 '------------ COM GET? ------------
570 G=0:FOR I=0 TO 4:IF BM(I)=WJ THEN G=G+1
580 NEXT:IF G THEN 600
590 IF DD=0 AND UU THEN GOSUB 770:GOTO 570
600 G=0:WG=0:WE=0:FOR I=0 TO 4
610 IF BN(I)>WE THEN WE=BN(I):PP=I
620 IF BN(I)>WG AND BM(I)=WJ THEN IP=I:WG=BN(I):G=G+1
630 NEXT:IF TT THEN 660
640 IF PN(CP,IN)>WG AND DD=0 AND UU AND EN=0 THEN 590
650 IF WG<10 AND (VO OR Z$="b") AND DD=0 AND UU AND EN=0 THEN 590
660 IF G=0 THEN IP=PP
670 LOCATE JX(CP,IN),1:COLOR 2:PRINT JC$
680 GOSUB 860
690 G=0:V=0:FOR I=0 TO 4:V=V+PN(CP,I)
700 IF PM(CP,I)=WJ THEN G=G+1
710 NEXT:IF G<>5 THEN RETURN
720 IF Z$="b" OR (Z$="c" AND VO=1) THEN VV=(V=60)+(V AND PW(4)):GOTO 740
730 VV=(V>40 AND CP=1)+(V>45 AND CP=2)+(V>50 AND CP=3)+(V AND PW(4)
740 IF VV AND EN=0 THEN GOSUB 270
750 RETURN
760 '------------ CARD FLOW ------------
770 DD=1:FOR I=0 TO 4
780 X=BX(I):Y=6:A$="■":C=4:GOSUB 1250
790 CA(BM(I),BN(I))=2
800 BEEP 1:BEEP 0:NEXT:GOSUB 1240
810 FOR I=0 TO 4:GOSUB 1360
820 M=RM:N=RN:BM(I)=M:BN(I)=N:X=BX(I):Y=6
830 GOSUB 1260:GOSUB 1230:NEXT
840 RETURN
850 '------------ CARD SWAP ------------
860 X=4:Y=8:M=PM(CP,IN):N=PN(CP,IN)
870 GOSUB 1260:GOSUB 1230:GOSUB 1240
880 IF CP THEN GOSUB 1240:GOTO 920
890 I$=INPUT$(1):IP=INSTR("abcde",I$)
900 IF IP=0 THEN GOSUB 1220:GOTO 890
910 IP=IP-1
920 B=(CP<>0):B=-B
930 FOR I=1 TO 2*B:M=BM(IP):N=BN(IP)
940 X=BX(IP):Y=6:A$="■":C=4
950 GOSUB 1260:BEEP 1:BEEP 0:GOSUB 1240
960 GOSUB 1250:GOSUB 1240:NEXT:GOSUB 1240
970 SWAP PM(CP,IN),BM(IP):SWAP PN(CP,IN),BN(IP)
980 IF CP THEN GOSUB 1290:GOTO 1000
990 M=PM(0,IN):N=PN(0,IN):X=PX(IN):Y=16:GOSUB 1260
1000 GOSUB 1230:GOSUB 1240
1010 X=4:Y=8:A$="■":C=4:GOSUB 1250
1020 M=BM(IP):N=BN(IP):X=BX(IP):Y=6
1030 GOSUB 1260:GOSUB 1230:RETURN
1040 '------------ ALL SWAP ------------
1050 GOSUB 1240:LOCATE 20,4:COLOR 6:PRINT "ALL SWAP!"
1060 FOR I=0 TO 4
1070 SWAP PM(CP,I),BM(I):SWAP PN(CP,I),BN(I)
1080 X=BX(I):Y=6:A$="■":C=4:GOSUB 1250
1090 BEEP 1:BEEP 0:IF CP THEN 1110
1100 X=PX(I):Y=16:A$="X":C=1:GOSUB 1250:GOTO 1120
1110 LOCATE JX(CP,I),1:COLOR 2:PRINT JC$
1120 NEXT:GOSUB 1240
1130 FOR I=0 TO 4
1140 X=BX(I):Y=6:M=BM(I):N=BN(I)
1150 GOSUB 1260:X=PX(I):Y=16
1160 IF CP THEN IN=I:GOSUB 1290:GOTO 1180
1170 M=PM(CP,I):N=PN(CP,I):GOSUB 1260
1180 GOSUB 1230:NEXT:COLOR 2
1190 LOCATE 20,4:PRINT "XXXXXXXXX":GOSUB 1230
1200 RETURN
1210 '------------ BEEP etc. ------------
1220 FOR BE=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
1230 BEEP 1:FOR BE=1 TO 15:NEXT:BEEP 0:RETURN
1240 FOR BE=1 TO 500:NEXT:RETURN
1250 LINE(X,Y)-(X+3,Y+5),A$,C,BF:RETURN
```

★影さんの出題したBM・スーパークイズをまちがえたのは、やはり僕だけだろうか？（三重県安芸郡・OFコーナーに載れば載るほどいじめられるうっていの川北14才）……【影：やはり私のだす問題は高度すぎたか。】

★㊙レコードの源平討魔伝の曲をテープに取り，倍速でテープを回すと，鬼姫の声が一休さんのやんちゃ姫になる。
（宮城県仙台市・福井信彦15才）……【影：つく美ちゃんの声をテープで逆回しするとジャイアント馬場になる。】

```
1260 LOCATE X,Y:COLOR C(M):PRINT CA$
1270 LOCATE X+1,Y+1
1280 PRINT N$(15+M)+C1$+N$(N):RETURN
1290 CO=7:IF O$="y" THEN CO=C(PM(CP,IN))
1300 LOCATE JX(CP,IN),1:COLOR CO:PRINT J$
1310 IF CO=7 THEN RETURN
1320 LOCATE JX(CP,IN),1
1330 PRINT N$(PM(CP,IN)+15)+C3$+N$(PN(CP,IN))
1340 RETURN
1350 '---------- CARD RND ----------
1360 RM=RND(1)*4:RN=RND(1)*13+2
1370 IF CA=52 THEN 1400
1380 IF CA(RM,RN) THEN 1360
1390 CA(RM,RN)=1:CA=CA+1:RETURN
1400 LOCATE 14,4:COLOR 6
1410 PRINT "●● STOCK CARD ZERO! ●●":GOSUB 1230
1420 C2=0:FOR L=0 TO 3:FOR K=2 TO 14
1430 IF CA(L,K)=2 THEN C2=C2+1:CA(L,K)=0
1440 NEXT K,L:CA=CA-C2
1450 LOCATE 14,4:COLOR 2:PRINT STRING$(22,"X")
1460 GOTO 1360
1470 '---------- GAME END ----------
1480 UU=0:EN=0:F=0:U=0:A=0:CA=0:MZ=0
1490 FOR I=0 TO 3:FOR J=2 TO 14
1500 CA(I,J)=0:NEXT
1510 Q(I)=0:S(I)=0:R(I)=0:TA(I)=0:NEXT
1520 FOR I=0 TO 3:FOR K=0 TO 3:K(K)=0:NEXT
1530 FOR J=0 TO 4:FOR K=0 TO 3
1540 IF PM(I,J)=K THEN K(K)=K(K)+1
1550 NEXT K,J:FOR K=0 TO 3:IF K(K)=5 THEN Q(I)=1
1560 NEXT K,I
1570 '●●●   RESUIT
1580 GOSUB 1230:WIDTH 80:RO=RO+1
1590 A=0:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1600 FOR K=0 TO 4:N(A,K)=PN(A,K)
1610 IF PN(A,K)=14 THEN N(A,K)=11:GOTO 1630
1620 IF PN(A,K)>10 THEN N(A,K)=10
1630 S(A)=S(A)+N(A,K)*Q(A)
1640 X=16+(J*42)+K*4:Y=I*6:M=PM(A,K):N=PN(A,K)
1650 GOSUB 1260:NEXT
1660 LINE(1+J*42,5+I*6)-(13+J*42,5+I*6),"=",4
1670 LOCATE 5+J*42,2+I*6:COLOR 6:PRINT NE$(A)
1680 LOCATE 3+J*42,4+I*6:COLOR 7:PRINT "POINT:";S(A)
1690 IF S(A)=51 THEN S(A)=100
1700 SC(RO,A)=S(A):A=A+1:NEXT J,I
1710 LINE(0,12)-(79,23)," ",7,BF
1720 FOR I=0 TO 13
1730 LINE(0+I*6,13)-(0+I*6,21),"|",7,B
1740 NEXT
1750 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 4:COLOR 7
1760 LOCATE 0+I*6,12:PRINT "┬──────┬"
1770 LOCATE 0+I*6,14+J*2:PRINT "├──────┤"
1780 LOCATE 0+I*6,22:PRINT "┴──────┴"
1790 NEXT J,I
1800 FOR I=1 TO 10:LOCATE 1+I*6,13
1810 PRINT USING "RO:##";I:NEXT
1820 FOR I=0 TO 3:LOCATE 1,15+I*2
1830 COLOR 6:PRINT NE$(I):NEXT
1840 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO RO
1850 LOCATE 2+J*6,15+I*2:COLOR 7
1860 PRINT USING "###";SC(J,I)
1870 TA(I)=TA(I)+SC(J,I):NEXT
1880 LOCATE 73,15+I*2
1890 PRINT USING "####";TA(I):NEXT
1900 IF RO=10 THEN 1940
1910 LOCATE 28,23:COLOR 4
1920 PRINT "ROUND";RO+1;"START TOUCH KEY"
1930 I$=INPUT$(1):GOSUB 1230:GOTO 2100
1940 LOCATE 28,23:COLOR 6
1950 PRINT "■  PLAY AGAIN ? (Y/N)  ■"
1960 I$=INPUT$(1):GOSUB 1230
1970 IF I$="y" THEN RUN ELSE END
1980 '---------- TITLE ----------
1990 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12);
2000 RESTORE 2500
2010 FOR I=1 TO 3:READ D$:COLOR 7
2020 LOCATE 9,5+I:PRINT D$:NEXT
2030 GOSUB 1230:LOCATE 10,14:COLOR 6
2040 PRINT "LEVEL  (A)-(B)-(C)":Z$=INPUT$(1)
2050 IF Z$="a" OR Z$="b" OR Z$="c" THEN 2070
2060 GOSUB 1220:GOTO 1990
2070 GOSUB 1230:LOCATE 9,17:COLOR 4
2080 PRINT "COM CARD OPEN ? (Y/N)":O$=INPUT$(1)
2090 '---------- SCREEN ----------
2100 GOSUB 1230:WIDTH 40:PRINT CHR$(12)
2110 LINE(0,5)-(39,14),"■",4,BF
2120 LINE(0,15)-(39,24),"X",1,BF
2130 LINE(0,0)-(39,4),"X",2,BF
2140 LINE(28,17)-(36,22)," ",3,BF
2150 FOR I=0 TO 4:LOCATE 13+I*5,13
2160 COLOR 6:PRINT "◣"+CHR$(65+I)+"◥"
2170 GOSUB 1360:BM(I)=RM:BN(I)=RN
2180 BX(I)=13+I*5:X=BX(I):Y=6:M=RM:N=RN
2190 GOSUB 1260
2200 LOCATE 2+I*5,23:COLOR 7
2210 PRINT "◣"+CHR$(49+I)+"◥"
2220 GOSUB 1360:PM(0,I)=RM:PN(0,I)=RN
2230 PX(I)=2+I*5:X=PX(I):Y=16:M=RM:N=RN
2240 GOSUB 1260
2250 FOR J=1 TO 3:GOSUB 1360
2260 PM(J,I)=RM:PN(J,I)=RN:JX(J,I)=1+I*2+(J-1)*13
2270 CP=J:IN=I:GOSUB 1290:NEXT J,I
2280 FOR I=1 TO 3
2290 LOCATE JX(I,0)+2,0:COLOR 6
2300 PRINT "◤"+NE$(I):NEXT:VO=RND(1)*2
2310 LINE(56,69)-(73,90),PSET,4,B
2320 LOCATE 29,17:COLOR 4:PRINT "COMMENT"
2330 LOCATE 2,6:COLOR 6:PRINT "DUST CARD"
2340 GOTO 30
2350 '---------- ｼｮｷ ----------
2360 CLEAR 300:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1
2370 DIM CA(3,14),N$(18)
2380 C$=STRING$(4,29)+CHR$(31):C1$=STRING$(3,31)
2390 C2$=STRING$(2,29)+CHR$(31):C3$=CHR$(29)+CHR$(31)
2400 FOR I=1 TO 3
2410 J$=J$+"■"+C2$:JC$=JC$+"XX"+C2$:NEXT
2420 FOR I=1 TO 4:CA$=CA$+"|   |"+C$:NEXT
2430 CA$=" ,--.  "+C$+CA$+" `--' "
2440 FOR I=2 TO 18:READ N$(I):NEXT
2450 FOR I=0 TO 3:READ NE$(I),C(I):NEXT
2460 GOTO 1990
2470 '●●●   DATA
2480 DATA 2,3,4,5,6,7,8,9,T,J,Q,K,A,♣,♦,♥,♠
2490 DATA "YOUR ",5,"COM:1",3,"COM:2",3,"COM:3",5
2500 DATA " ,-----------------. "
2510 DATA "|  CARD GAME   51  |"
2520 DATA " `-----------------' "
```

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

THE ジャンケン JANKEN

西島　規世

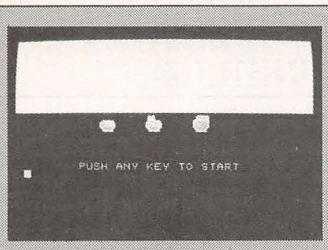


◇ストーリー

昔，ある星に七つの森からなる小さなジャンケン王国という平和な王国があった。ところがある日，隣の国のグーチョキ帝国が攻めてきて七つの森を占領してしまった。ジャンケン王国の王子であるあなたは敵をやっつけるために立ちあがった!!

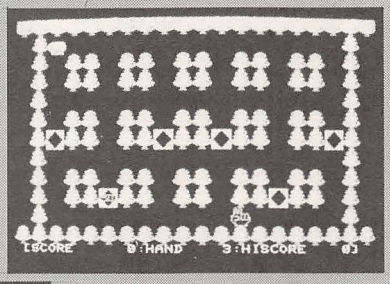
《第1表》変数表

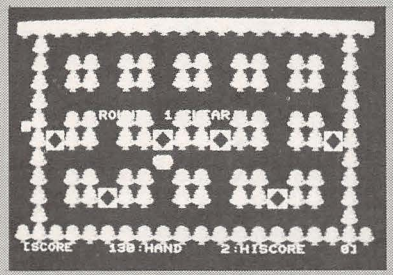
MA(20, 20)…仮想画面	SC……スコア
X，Y…自機の座標	E(I)……敵が生きているか死んでいるか（0生－1死）
X(I)，Y(I)…敵の座標	FL……ジャンケンの勝ち負けのクラブ0負，1勝，2引きわけ
JA…… ジャンケン・フラブ	PO……パワー
JA(I)… ジャンケン・フラブ	I，J，K凡用
MA……自分の手の数	
ME……ラウンド数	
EK……敵の数	



▲《写真1》JANKENのタイトル画面。何かキーを押すとスタート

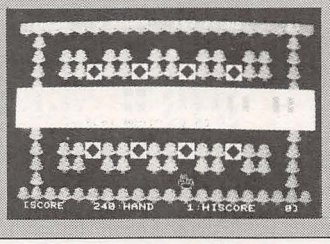
▼《写真2》ゲーム・スタート!!左上にいるのが自分の手だ





▲《写真3》ある程度敵を倒していくとラウンド・クリア

▼《写真4》自分の手が3個なくなるとゲーム・オーバー



◇遊びかた

2468で自分の手を動かして敵をやっつけていってください。当然のことながら自分より弱い手しかやっつけられません。自分より強い手に当たるとやられてしまいます。同じ手の場合は関係ありません。

自分の手は曲がり角でしか移動の向きを変えられません。

"◘"マークを通ると自分の手（相手の手）が一定の順で変化します。

5匹の敵をやっつけると1面クリアです（1画面同時に2匹までしかでて

THE JANKENのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾘｽﾄ ■■■■■
20 CLEAR 300,&HCFFF:DEFINT A-Z:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HE91A
30 CMD CLS 3:CMD SCREEN 2,0,7:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
40 CA$="▼"+CHR$(29)+CHR$(3)+"◣"
50 DEF FNP(X,Y)=(&HD800+X*4+Y*160)
60 DEF FNA(X,Y)=(&HD000+X*4+Y*160)
70 GOSUB 1230:CMD CLS :I=0:J=0:A$=""
80 TY(0)=-1:TX(1)=1:TY(2)=1:TX(3)=-1
90 GOSUB 1090
100 MA=3:PO=200:ME=0:EK=5:SC=0
110 X=2:Y=1:X(1)=5:Y(1)=10:X(2)=11:Y(2)=10:JA=0:JA(1)=0:JA(2)=1
120 GOSUB 880
130 REM ■■■■■ HAND MOVE ■■■■■
140 IF MA(X,Y)=1 THEN JA=(JA+1) MOD 3:A=USR1(15):A=USR1(4)
150 IF (X+1) MOD 3<>0 OR (Y-1) MOD 3<>0 THEN 180
160 I=INP(0):I=INP(1)
170 V=(I=191)*(X<17)-(I=239)*(X>2):VY=((I=254)*(Y>1)-(I=251)*(Y<10))*(V=0)
180 IF VX+VY=0 THEN GOTO 200
190 X=X+VX:Y=Y+VY:POKE &HD008,&HD1+JA:A=USR(FNP(X,Y)):POKE &HD008,&HDF:A=USR(FNP
(X-VX,Y-VY))
200 REM ■■■■■ ENEMY ■■■■■
210 FOR I=1 TO 2
220 IF E(I) THEN 500
```

★芸術は爆発だあ!!つーことは何かい!!影さんがパソコンにさわることも芸術？…ちょっと早い秋もののネタです。（北海道登別市・ One Drive 15才）……【影：私の芸術的センスにようやく気づいてくれたか。】

こない)。

また上の真ん中に表示されているパワーが0になると1匹減ります。自分の手が0になるとゲーム・オーバーです。

やっつけた敵の種類により，それぞれ**スコア**：グー＋10，チョキ＋20，パー＋30が加算されます。

パワー：グー＋20，チョキ＋40，パー＋60が加算されます。

また，ラウンド・クリア・ボーナスとして最後にやっつけた敵の種類によりスコア，パワーが増えます。また種類に関係なくラウンド・クリア時に自分の手が一つ増えます。

それから敵は真ん中の十字路の四つのうちどれかから新しく発生してくるので注意してください。

七つの森を救うと終わりです。

◇**参考にしたもの**

FM-7用「JANKEN」(1984年8月号)

```
230 JA(I)=(JA(I)+MA(X(I),Y(I))) MOD 3:FL=(JA-JA(I)+2) MOD 3
240 FL=(JA-JA(I)+2) MOD 3
250 IF (X(I)+1) MOD 3<>0 OR (Y(I)-1) MOD 3<>0 THEN 320
260 ON FL+1 GOTO 270,290,290
270 XX(I)=SGN(X-X(I)):VX(I)=8:IF RND(1)>.5 THEN VY(I)=SGN(Y-Y(I)):VX(I)=0
280 N=INT(RND(1)*4):VX(I)=-(N=3)+(N=1):VY(I)=(N=2)-(N=0):GOTO 300
290 N=INT(RND(1)*4):VX(I)=(N=2)-(N=0):VY(I)=-(N=3)+(N=1)
300 IF MA(X(I)+VX(I),Y(I))=-1 THEN VX(I)=-VX(I):VY(I)=-VY(I)
310 IF (X(I)=0 AND VX(I)<0) OR (X(I)=3 AND VX(I)>0) THEN 340
320 X(I)=X(I)+VX(I):Y(I)=Y(I)+VY(I)
330 POKE &H6008,&HD5+JA(I):A=USR(FNP(X(I),Y(I))):POKE &H6008,&HDF:A=USR(FNP(X(I)
-VX(I),Y(I)-VY(I)))
340 IF ABS(X-X(I))+ABS(Y-Y(I))<2 THEN 410
350 NEXT I
360 REM ////// POWER //////
370 PO=PO-1:LOCATE 19,0:PRINTUSING"####";PO;
380 IF PO=0 THEN 430
390 GOTO 130
400 REM ////// JANKEN //////
410 IF FL=1 GOTO 420 ELSE 350
420 POKE &H6008,&HD4+JA:A=USR(FNP(X,Y))
430 MA=MA-1:FOR I=0 TO 15 STEP 2:CX=-(X*16+15,Y*16+I)-(X*16+15,Y*16+I+1),0,B:A
=USR(I*3+8):FOR J=0 TO 20:NEXT:NEXT I
440 PO=PO-50:IF PO<200 THEN PO=200
450 IF MA=0 THEN GOTO 630:ELSE GOTO 110
460 POKE &H6008,&HDF:A=USR(FNP(X(I),Y(I))):POKE &H6008,&HD1+JA:A=USR(FNP(X,Y)):E
(I)=-1
470 A=USR(30):A=USR(5):SC=SC+(JA(I)+1)*10:PO=PO+(JA(I)+1)*20:EK=EK-1
480 LOCATE 9,24:PRINTUSING"####";SC;:LOCATE 9,0:PRINT EK
490 REM ////// ﾃｷ ﾊﾝﾃｲ //////
500 IF RND(1)<.9 THEN 350
510 E(I)=8+INT(RND(1)*2)*3:Y(I)=4+INT(RND(1)*2)*3:JA(I)=INT(RND(1)*3)
520 FOR K=0 TO 3
530 A=USR(X(I)+10+K*2):POKE &H6008,&HD5+(JA(I)+K) MOD 3:A=USR(FNP(X(I),Y(I)))
540 NEXT K:E(I)=0:GOTO 350
550 REM ////// ROUND CLEAR //////
560 A$(1)="  ■■■
```

PC-8001mkIISR

フェアリーズ
FAIRY'S TRICK
トリック



武井　清史

■最初に

ベーマガ7月号150ページ……
CHECKER　FLAG
影：もうダメだよ。ランダム行きはまぬがれそうもないよ。
編：そんなことありません。みなさんの奮起を期待します！

いかん！ＰＣ－8001ｍｋⅡＳＲが危ない！ここでプログラムを送らなかったら，真のベーマガ愛読者とはいえない。ＰＣ－8001ｍｋⅡＳＲのプログラムのないベーマガなんて，たけしがいなかったときの「元気がでるテレビ」のようなものだあ。

というわけで，投稿しました。

■ものがたり

ある森にきつねとたぬきが遊んでいた。ある日，どこからともなく妖精が現れ，きつねとたぬきにいたずらをした。

そのとき，きつねとたぬきはこう言いそうになった。「こんなことするのはよーせい」でも，言わないでよかった。思わずベーマガ87年１月号に続いて読者のひんしゅくをかうところだった。

そんなとき，きつねとたぬきは，きまって妖精を煙にまいてしまうのだった。なぜ？と言われてもそれがきつねとたぬきなのだから（ちょっと苦しい……）。

■遊びかた

プレイヤーはきつねとたぬきを操作します。きつねは4，6で左右移動，たぬきは8，2で上下移動しかできません。しかも，きつねはきのこの妖精，たぬきはたんぽぽの妖精しか倒せません。そこできつねはきのこ，たぬきはたんぽぽを煙にまいて倒して，緑の妖精を出現させてください。緑の妖精を煙にまけば，変身できます。ある程度妖精を倒せば面クリアですが，きつねとたぬきを同じ数だけ倒さなければいけません。

■プログラムについて

なんとなく作っていたら，長くてスパゲッティーなプログラムになってしまいやした。でもきれいな画面にしたつもりなので許してください。

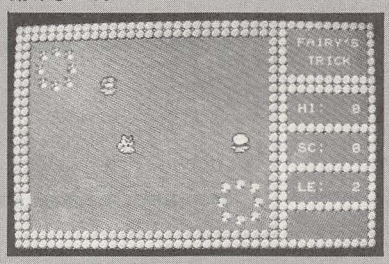
■最後に

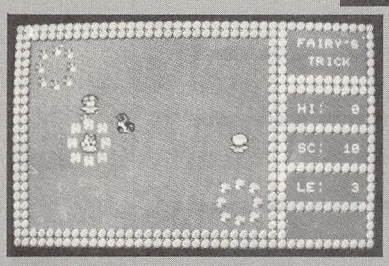
緑の妖精を３回やりすごすとミスになります。あと煙にまくときは，きつねはｙ軸，たぬきはｘ軸上でないと動けません。



▲《写真１》タイトル画面。Sキーでゲーム・スタート!!

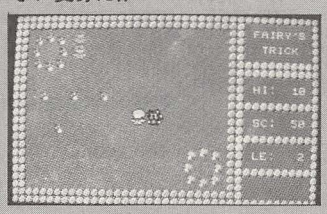
▼《写真２》まずはきつねです。横にしか動けません





▲《写真３》緑の妖精が出現した!!煙にまくんだ!!

▼《写真４》緑の妖精を倒すとたぬきに変身だ!!



CHECKER FLAG

編：さっそく奮起してくれた人がいます。
Dr.D：きれいな画面だな。ゲームも悪くないんだが，敵が乱数で動くのがいまいちだな。
編：とは言っても，こっちも一直線にしか動けないんですから，追いかけルーチンにもくふうがいりますね。
Dr.D：厳しすぎず，あますぎず，うまいアルゴリズムを考てくれ。

★ＯＦに載る方法。ＯＦに載るようなおもしろいネタを考えて，ハガキに書いて送ればいいだよ！そんなことを知らなかったの？（愛媛県新居浜市・ＥＭＩ＆ＭＡＩ14才）……【編：うーん！たしかにそのとおりだな。】

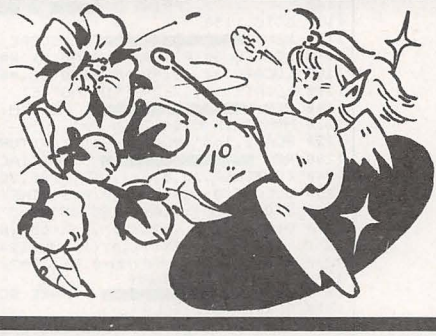
```
100 GOSUB1240:GOSUB1600:GOSUB1450
110 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

```
1060 REM ■■■
```

PC-8801シリーズ(N88DISK BASIC V1モード)

FAIRY OF SPRING

フェアリー　オブ　スプリング



はとぽっぽ

はじめに

今晩は，はとぽっぽです（なんで今日はじゃないんだろう）。PC－8801のV1モードの投稿が減ってる，と編さんがなげいてますよ！ほら，そこのSRやMHユーザー！たまにはスイッチをV1に合わせてあげてはどうかな？

STORY

その年の春，その小さな花だんには春が来ていませんでした。春の精シャルがそこにだけ春を持っていくのを忘れていたのです。友達のチャルがそれに気付きはしたものの，彼女はまだ春の魔法の修業中。へたをすると呪文をまちがえて，花たちを枯らしてしまいかねません。そこでチャルは，寝ぼけまなこのシャルを起こして，人間たちが起きだしてくる前に花だん中の花を咲かせることにしました。

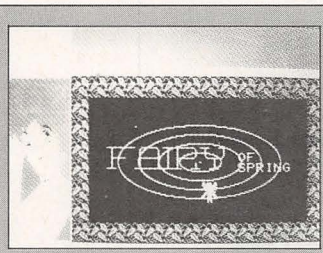
ゲームの説明

というわけで，じつに時期をのがしていますが，あなたはチャルになって花を咲かせればよいのです。しかし，チャルは呪文を知らないので直接花のつぼみの上を通るとみごとに枯らしてしまい（ミス），咲いている花の上を通るとつぼみにもどしてしまうといったしだい。そこで，ゆっくりついてくるシャルにつぼみの上を通らせて花のつぼみを咲かせるわけです。ところが花だんには心ない人間たちが掘った穴があり（許せませんねぇ），この穴にチャルおよびシャルが落ちるとミスになってしまいます。慎重に誘導してあげてください。なお，この2人は友達なので無論重なってもミスにはなりません。ご安心を。

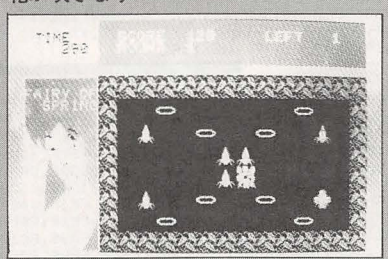
すべての花を咲かせれば，面クリア！いちおう6面まで作ってあります。あ，そうそう，チャンスは最初3回ですがクリアするごとに1回増えますよーん。うれしいだろう。

プログラムはどーかな

はっきり言ってリストは汚いです。データは10進のままだわ，マルチ・ステートメントは使いまくるわ…。すいませーん，つぎからは必ず1行は80字におさえます。



▲《写真1》タイトル画面。飛んでいるのがフェアリーです



▼《写真2》つぼみにシャルがぶつかれば花が咲きます



▲《写真3》フェアリーが全部死んでしまうとゲーム・オーバー



▼《写真4》これがエンディングだ！キミもこの画面が見れるか？

FAIRY OF SPRINGのプログラム・リスト

```
1 '■■■
```

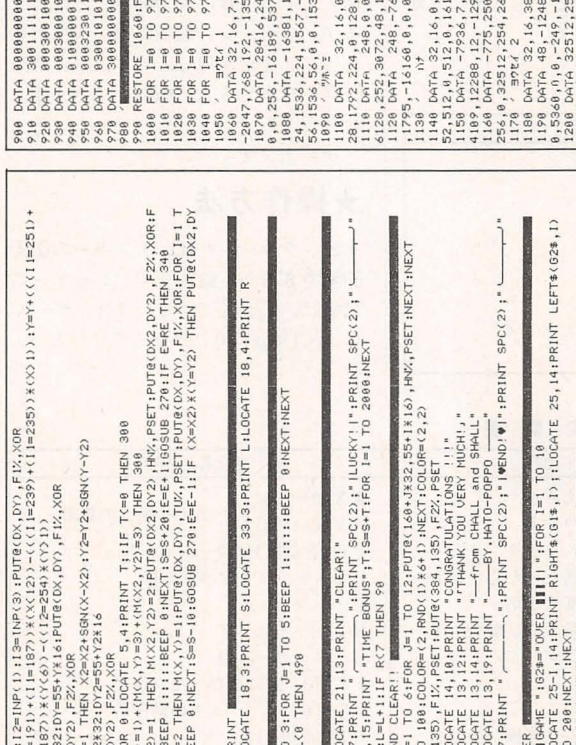
苦労した点は，チャルのグラフィックくらいで，あとはオールBASICなのでたいしたことはしてません。なおキー入力が悪いので押しっ放しにするような感じで押してください。

あふたあけあ〜

1−3面は誰でも解けるようにできてます。タイムもかなり余るでしょう。しかし4〜6面はテクニックの勝負で完全なパズルになっています。6面は完璧な解法をもってしても，ほとんどタイムが余りません。必死でチャンスをためこんで挑戦してください。

ところでこのゲーム，敵や悪人が全然でてこないでしょう。これは常日頃思っていたのですが，「なんでゲームの世界まで殺し合いや憎み合いをしなきゃならないんだろう，ってね。この考えから，「一度敵の全然でてこないゲームを作ろう！」と思ったわけなんです。殺すばかりがファンタジーじゃないですものね，手塚さん（8%はお世話になりました）。

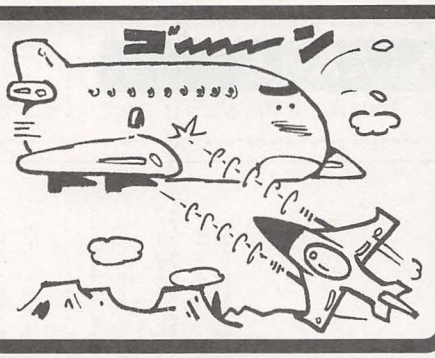




★ぼくは12才だけれども，この本が発売されるころにはもう13才になっている。（北海道札幌市・T−1号13才）
……【つぐ美：T−1号くんの13才の誕生日を記念して。一同：ハッピー・バースデー・トゥー・ユー〜】

PC-8801mkIISRシリーズ(N88DISK-BASIC V2モード)用

グラデュエイト
GRADUATE



THE, WAIKE

★はじめに

編集部のみなさんこんにちは。今度もまた,うちのプログラム"GRADUATE"がお世話になりますので,どうぞよろしくお願い申しあげます。"THE TOWER OF KIYOYASU"が㊙になってから数か月,あのくやしさをパワーに変えてこの作品にぶち込みました。それと"PHANTASIE II"と"Ys"と"Ultima Ⅳ"を買って金がなくなったのも作った理由の一つであったりもする。まあまあ,のできですので良かったら載るかなー,と思ったりもする。

★内容

宇宙を支配しようとしていた亜時空星団ヘモグロビンの親衛部隊ゼラス軍の侵功が,ここ惑星GRADUATEへ迫ってきた。ゼラス軍の攻撃は強く,危機にひんしている惑星GRADUATEは最後の手段として,ピック・ハイパーを発進させることにした。あなたはゼラス軍の猛攻を打ち破り,惑星GRADUATEに再び平和をとりもどすことができるだろうか。

★使いかた,遊びかた

RUNさせて,少し時間が立つと,7色の光を放つタイトル画面がでます。スタートすると,いろいろなゼラス軍の敵が攻めてくるので,攻撃をかわしたり,レーザーをだして敵を倒してください。このレーザーは一度だすと,エネルギー補充のため時間がかかるので,少しの間,レーザーはでません。ビック・ハイパーは,10,000点で1機増え,それ以後は20,000点ごとに増えます。ステージの最後には,大型母船ビックユアが出現し,ユアに一定数レーザーを当てると,破かいできます。ビック・ハイパーの残り数がなくなるとゲーム・オーバーです。

★操作方法

ビック・ハイパーは,テンキーの[2][4][6][8]で8方向へ動きます。レーザーの発射は,[Z]か[X]で行ないます。ポーズは,[CTRL]+[S]で行なってください。

《第1表》敵キャラクターの紹介

No.	NAME	POINT	特　　徴
1	ヘァン	200	主にステージの前半に登場
2	ヘォス	300	なめらかな曲線を描く
3	ジャンパー	500	地をはねるように動く
4	ピーンズ	700	縦に移動する
5	ザフ	1,000	ワープする
6	ロック	0	破かい不可能
7	レーザー	0	破かい不可能 ビックユアからでる
8	ビック・ユア	5,000	あまりカッコ良くない

《第2表》変　数　表

変数名・内容	変数名・内容	変数名・内容
CH1%(0～75)…自機および爆発のキャラデータ CH3%(0～35)…背景のキャラデータ AB,A,AA…読み込み用 XX, YY…自機の座標の加算用 D0,D1,D2,D5…キー入力用 AD, AD1, AD2 MAD,MAD1,MAD …敵の移動用① S,S1,S2…敵の種類 T…どこまで進んだか FO$(1～5)…敵のフォーメーション ST…ステージ SC…スコア	EX…EXTENDする点 F1…レーザー用カウント F4…ビックユア用,フラグ F7…ビックコアに当たったカウント PR$(1～12)…画面表示用 CH2%(0～261)…敵および爆発のキャラデータ I, II…ループ用 X, Y…自機の座標 MX, MY…レーザーの座標 TX,TX1,TX2 TY,TY1,TY2 …敵の座標 PX,PX1,PX2 PY,PY1,PY2 …敵の移動用②	AX(0～165) AY(0～165) …敵の移動力の算用 PO,PO1,PO2…ポイント BY…ビックユアのY座標 L…レフト HI…ハイスコア G…スクロール用 F2,F3…敵に当たったフラグ F5,F6…ビックユアの動作用 BH$(0～11)…ビックユアのキャラデータ MU$(1～7)…効果音用

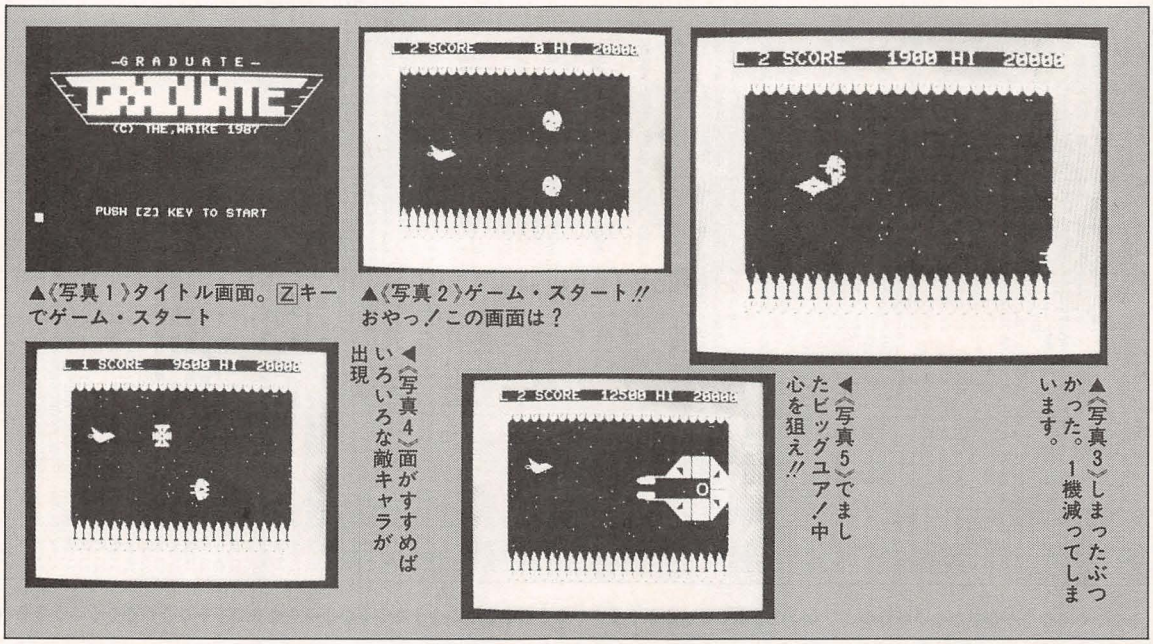
★私の今まで凝ったゲームは,源平討魔伝,スペースハリアー,アウトラン,グラディウス,サラマンダetc…。しかし,どれ一つとしてクリアしたことがない。(栃木県真岡市・**悪役モアイ13才**)……**【影:私と同じだな。】**

★改造のアドバイス・作ったときに苦労した点

改造としては，1910行～1950行の敵のフォーメーション用のデータを変更したらいいと思います（数字は，敵キャラクター紹介のNo.に対応している）。苦労した点は，ゲームのスピードです。敵の移動のところをとくに気を使いました。そのむくいがあってか，まあまあのできです。

★その他

画面の色が直らないときは，COLOR＝(7, 7) を実行してください。あと，コンティニューは，Zと?を同時に押すとできます。このタイトルの“GRADUATE”は，卒業という意味ですが，ただ僕が今年度高森台中学校の卒業生であることだけで，ゲーム上の意味は一切ありません（なんのこっちゃ？）。



▲《写真1》タイトル画面。Zキーでゲーム・スタート

▲《写真2》ゲーム・スタート!!おやっ！この画面は？

◀《写真4》面がすすめばいろいろな敵キャラが出現

◀《写真5》でましたビッグユア！中心を狙え!!

▲《写真3》しまったぶつかった。1機減ってしまいます。

GRADUATEのプログラム・リスト

```
'=============================================
'==      G R A D U A T E                    ==
'==  FOR PC-8801 mkII SR/FR/MR   BY THE,WAITE ==
'=============================================
GOTO 910
'------------------------ MAIN ------------------------
D0=INP(0):D1=INP(5):SCREEN ,,,G:G=-(G=3)*5-(G=5)*3
FI=FI+(FI>0):IF (D5<255)*(FI=0)+(FI=4) THEN GOSUB 250
XX=((D0 AND 16)=0 AND X>8)-((D0 AND 64)=0 AND X<27)
YY=((D1 AND  1)=0 AND Y>5)-((D0 AND  4)=0 AND Y<18)
IF (XX=0)*(YY=0) THEN 140
LINE(X*8+2,Y*8+2)-(X*16+7,Y*8+13),0,BF:X=X+XX:Y=Y+YY
PUT@(X*16,Y*8+2),CH1%,OR
LINE(TX1*16,TY1*8)-(TX1*16+31,TY1*8+15),0,BF
LINE(TX2*16,TY2*8)-(TX2*16+31,TY2*8+15),0,BF
AD1=AD1+1:IF TX1=TX1+AX(AD1)*PX1:TY1=TY1+AY(AD1)*PY1
AD2=AD2+1:IF TX2=TX2+AX(AD2)*PX2:TY2=TY2+AY(AD2)*PY2
IF (AD1=MAD1)+(AD2=MAD2) THEN GOSUB 480
PUT@(TX1*16,TY1*8),CH2%(S1%*34-34),OR
PUT@(TX2*16,TY2*8),CH2%(S2%*34-34),OR
IF (ABS(X-TX1+.5)<2)*(ABS(Y-TY1)<2)+(ABS(X-TX2+.5)<2)*(ABS(Y-TY2)<2)+(Y=18)
THEN 810
GOTO 80
'------------------- MISSILE MOVE -------------------
IF FI=4 THEN LINE(MX*16+1,MY*8)-(512,MY*8),0:RETURN
MX=X+3:MY=Y+1:FI=5:LINE(MX*16+1,MY*8)-(512,MY*8),1
F2=(MX<=TX1)*(ABS(MY-TY1-1)<2)*(S1<6)
F3=(MX<=TX2)*(ABS(MY-TY2-1)<2)*(S2<6)
F4=(MX<28)*(MY=BY+3)*(T=55)
IF F2+F3+F4 THEN 320 ELSE RETURN 150
'-------------------- ENEMY KILLED --------------------
IF F2 THEN PUT@(TX1*16,TY1*8),CH2%(238),PSET:CMD PLAY MU$(2):MAD1=AD1:SC=SC+
PO1:LINE(TX1*16,TY1*8)-(TX1*16+31,TY1*8+15),0,BF
IF F3 THEN PUT@(TX2*16,TY2*8),CH2%(238),PSET:CMD PLAY ,MU$(2):MAD2=AD2:SC=SC
+PO2:LINE(TX2*16,TY2*8)-(TX2*16+31,TY2*8+15),0,BF
IF F4 THEN CMD PLAY MU$(4):F7=F7+1:IF F7=1+ST*2 THEN GOSUB 380
GOSUB 430:GOSUB 480:LINE(MX*16+1,MY*8)-(512,MY*8),0
FI=FI-1:RETURN 140
'--------------------- STAGE CLEAR ---------------------
FOR I=6 TO 11:LOCATE 23,BY+I-6:PRINT BH$(I):NEXT I
CMD PLAY "O5"+MU$(6),"@904R16"+MU$(6)+"@6"
FOR I=0 TO 5:LOCATE 23,BY+I:PRINT SPC(9):NEXT I
SC=SC+50:ST=ST+1+(ST=5)*5:T=0:BY=6:F5=5:F6=0:F7=0:RETURN
'----------------------- PRINT -----------------------
IF SC>EX THEN CMD PLAY MU$(3):L=L+1:EX=EX+200
IF SC>HI THEN HI=SC
LOCATE 8,2:PRINT L:LOCATE 17,2:PRINT USING"######";SC*100
LOCATE 27,2:PRINT USING"######";HI*100:RETURN
'--------------------- SELECT ENEMY ---------------------
IF AD1<>MAD1 THEN 500
GOSUB 528:S1=S:AD1=AD:MAD1=MAD:PO1=PO:TX1=TX:TY1=TY:PX1=PX:PY1=PY
IF AD2<>MAD2 THEN RETURN
GOSUB 528:S2=S:AD2=AD:MAD2=MAD:PO2=PO:TX2=TX:TY2=TY:PX2=PX:PY2=PY:RETURN
T=T-(T<55):S=VAL(MID$(F0$(ST),T,1))
ON S GOSUB 550,570,590,610,630,660,710,730
RETURN
AD=8:MAD=22:PO=2:PX=1+(INT(RND*2)*2)*(ST>3):PY=INT(RND*2)*2-1
TX=PX*12+19:TY=INT(RND*9)*7:RETURN
AD=21:MAD=46:PO=3:PX=1:PY=INT(RND*2)*2-1:PY=PY-PY*(ST=5)
TX=31:TY=INT(RND*9)*7:RETURN
AD=45:MAD=74:PO=5:PX=INT(RND*2)*2-1:PY=1+(INT(RND*2)*2)*(ST>1)
TX=19+12*PX-PX*INT(RND*2):TY=11+6*PY:RETURN
AD=73:MAD=98:PO=7:PX=INT(RND*2)*2-1:PY=1+(INT(RND*2)*2)*(ST>2)
TX=X+INT(RND*4)-1:TY=11+8*PY:RETURN
AD=89+INT(RND*4)*6:PO=10:MAD=AD+30:PX=INT(RND*2)*2-1:PY=INT(RND*2)*2-1
TX=INT(RND*17)+12:TY=INT(RND*9)*7
IF (ABS(X-TX)>1)*(ABS(Y-TY)>1) THEN RETURN ELSE 630
IF -(ST=2)-(ST=3)*2-(ST>3)*(INT(RND*2)+1)=2 THEN 690
AD=136:MAD=148:PO=8:PX=INT(RND*2)*2-1:PY=1
TX=19+PX*12:TY=INT(RND*13)*5:RETURN
```

★アール・タイプとパールライスをまちがえたのは，はたしてぼくだけだろうか？（栃木県矢板市・**梶原康延13才**）……【**影**：じつは，私はカールルイスとまちがえてしまったゾ。**編**：まちがえっこないでしょう!!】

★㊙ハイドライドIIで、ネームをDr.Dにしてフラッシュを使うと、威力が倍になる!!（愛知県名古屋市・村山慎太郎13才……【影：そんな裏技があったとは？編：Dr.の力ってすごいんですね。Dr.D：うおっほん！】

```
690 AD=147:MAD=157:PO=0:PX=1:PY=INT(RND%2)*2-1
700 TX=INT(RND%21)+9:TY=11+PY*8:RETURN
710 AD=156:MAD=165:PO=0:PX=1:PY=1
720 TX=31:TY=INT(RND%13)+5:RETURN
730 F5=F5+1:IF (F5 MOD 6)=0 THEN 760
740 AD=156:MAD=164:PO=0:PX=1:PY=1:S=7
750 TX=28:TY=INT(RND%7)+BY-1:RETURN
760 FOR I=0 TO 5:LOCATE 23,BY+I:PRINT SPC(9):NEXT I
770 F6=F6+1+(F6=6)*6:BY=BY-SGN(F6-3.5)*2
780 FOR I=0 TO 5:LOCATE 23,BY+I:PRINT BH$(I):NEXT I
790 GOTO 740
800 '------------ CLASH ------------
810 PUT@(X%16,Y%8+2),CH1%(38),PSET:CMD BGM 0
820 FOR I=15 TO 8 STEP -1:CMD PLAY MU$(5):NEXT I
830 CMD BGM 1:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
840 L=L-1:IF L>=0 THEN CLS 2:SCREEN ,,,0:GOTO 1280
850 '------------ GAME OVER ------------
860 LOCATE 14,12:PRINT PR$(12):CMD BGM 0
870 CMD PLAY "O6"+MU$(7),"O5R32"+MU$(7)
880 CMD BGM 1:FOR I=0 TO 2000:NEXT I
890 CLS 2:SCREEN ,,,0:CLS:GOTO 1220
900 '------------ SHOKI ------------
910 CLEAR:COLOR 7:SCREEN 0:CLS 3:SCREEN 1,1,0,0
920 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:NEW CMD:CMD BGM 1
930 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2))):DEFINT A-Z
940 DIM CH1%(75),CH2%(271),CH3%(35),AX(165),AY(165),PR$(12),BH$(11)
950 CMD PLAY "@6L16T200","@6L16T200":HI=200:ST=1
960 FOR I=0 TO  75:READ A$:CH1%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
970 FOR I=0 TO 271:READ A$:CH2%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
980 FOR I=0 TO  35:READ A$:CH3%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
990 READ A,AA:FOR I=1 TO 9:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1000 READ A,AA:FOR I=10 TO 13:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1010 READ A,AA:FOR I=14 TO 21:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1020 FOR I=22 TO 29:READ A,AA:AX(I)=A:AX(I+8)=A:AX(I+16)=A
1030 AY(I)=AA:AY(I+8)=AA:AY(I+16)=AA:NEXT I
1040 FOR I=46 TO 52:READ A,AA:AX(I)=A:AX(I+7)=A:AX(I+14)=A:AX(I+21)=A
1050 AY(I)=AA:AY(I+7)=AA:AY(I+14)=AA:AY(I+21)=AA:NEXT I
1060 READ A,AA:FOR I=74 TO 88 STEP 2:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1070 READ A,AA:FOR I=75 TO 89 STEP 2:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1080 FOR I=95 TO 131 STEP 6:READ A,AA:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1090 READ A,AA:FOR I=137 TO 147:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1100 READ A,AA:FOR I=148 TO 156:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1110 READ A,AA:FOR I=157 TO 164:AX(I)=A:AY(I)=AA:NEXT I
1120 FOR I=1 TO 5:READ FO$(I):NEXT I
1130 FOR I=0 TO 5:READ BH$(I),BH$(6+I):NEXT I
1140 FOR I=1 TO 12:READ PR$(I):NEXT I
1150 FOR I=1 TO 7:READ MU$(I):NEXT I
1160 FOR I=7 TO 31:FOR II=1 TO 2
1170 SCREEN ,,II,0:PUT@(I%16-(II=2)*8,17*8),CH3%(18)
1180 PUT@(I%16-(II=2)*8, 3*8),CH3%:PUT@(I%16-(II=2)*8,19*8),CH3%
1190 PSET(RND%385+128,RND%97+40),1:PSET(RND%385+128,RND%97+40),1
1200 NEXT II,I
1210 '------------ TITLE ------------
1220 FOR I=1 TO 9:COLOR 1+(I>1)*(I<8)*6-(I=9)*6
1230 LOCATE 2,1+I-(I=9)*8:PRINT PR$(I):NEXT I
1240 I=INT(RND%7)+1:COLOR=(7,I):D2=-(INP(2)=247)
1250 IF INP(5)=251 THEN COLOR=(7,7):COLOR 7 ELSE 1240
1260 L=2:ST=ST%D2-(D2=0):T=0:SC=0:EX=100:CMD BGM 0
1270 CMD PLAY "O7"+MU$(I),"O5R16"+MU$(I):CMD BGM 1
1280 CLS:COLOR 1:FOR I=1 TO 22:IF ABS(11.5-I)>8 THEN ELSE 1300
1290 LOCATE 4,I:PRINT STRING$(32,"■"):GOTO 1310
1300 LOCATE 4,I:PRINT "■■■■":LOCATE 32,I:PRINT "■■■■"
1310 NEXT I
1320 '------------ START ------------
1330 COLOR 7:LOCATE 7,2:PRINT PR$(10):GOSUB 430
1340 FOR I=0 TO 1:LOCATE 12,12:PRINT PR$(11)
1350 LOCATE 18,12:PRINT ST:FOR II=0 TO 1500:NEXT II
1360 LOCATE 12,12:PRINT SPC(16):FOR II=0 TO 200:NEXT II:NEXT I
1370 AD1=0:MAD1=0:AD2=0:MAD2=0:X=18:Y=11:XX=0:YY=0:G=3:BY=6
1380 F1=0:F2=0:F3=0:F4=0:F5=5:F6=0:F7=0:T=INT(T/15)*15:T=T+(T>0)
1390 SCREEN ,,0,3:GOSUB 480:GOTO 200
1400 '------------ DATA ------------
1410 DATA    2F,    C,8003,    0,    0,E000,    0,    0,EA00,    0
1420 DATA     0,3B00,   A0,    0, E00, EEA,   BF,3B2A,B3BB,F0BB
1430 DATA FF90,FFFF,FFFF,2B2A,BBBB,A0BB, F00,EEEE,   E8, 300
1440 DATA BAFB,    0,    0,C03F,    0,    0,    0,    0
1450 DATA    2F,    C,    0,    0,    0,    0,8000,    0,    0,A002
1460 DATA     0,    0,EA2A,    0, A00,FEAF,   A8,AA00,3FFF,80EA
1470 DATA BF2A, 3F0,AAFF,AA00,3FFF,80EA, A00,FEAF,   A8,    0
1480 DATA EA2A,    0,    0,A002,    0,    0,8000,    0
1490 DATA    1F,   10,    0,  F0,A802,   3B,EC0A,802E,BA2B,A03B
1500 DATA EE2E,A0AE,BABB,A83B,EFEE,E8AE,  CB8,A8EB,2BE0,E88E
1510 DATA E28E,A80B,BBCB,A02E,EE0E,A0CA,BB0B,   88,AE02,80E0
1520 DATA 2B00,   BB,    0,    0
1530 DATA    1F,   10, 200,   EC, B00,80B8, A00,B0EC,2B00,ECB8
1540 DATA 2E00,BBEC,FFFF,  FF,2200,E02A,AA00,B300,AA00,E200
1550 DATA 2200,A02A,FFFF,  FF,2E00,BAEC,3B00,E8B8, A00,A0EC
1560 DATA  A00,80A8, 200,   A8
1570 DATA    1F,   10, E00,   E0,EA00,   AB,AF02,80FA,BF0B,E0FE
1580 DATA     0,    0,AF0B,E0FA,AF0A,A0FA,AF0B,E0FA,    0,    0
1590 DATA AF0B,E0FA,AF0A,A0FA,AF0B,E0FA,    0,    0,8F0B,E0F2
1600 DATA 8F0A,A0F2,8F0B,E0F2
1610 DATA    1F,   10,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,EC00,   3B,3800,   2C
1620 DATA 2C00,   38, BC3,C3E0,CEFB,EFB3,E8BA,EB2A,A8EB,AE2B
1630 DATA EEBA,EBBA, BC3,C3E0,3800,   38,2C00,   2C,B803,803B
1640 DATA AA0A,A0AA,AA0A,A0AA
1650 DATA    1F,   10,F00F,C03E,EE3E,B0EB,BBFB,ECBE,EEEE,B8EB
1660 DATA AFFB,E8EE,AFEA,A8EA,FB2E,A0BF,FE3B,E0BE,FA2E,A0BF
1670 DATA AFEA,28E2,AFBB,A6EA,EBEE,E8AA,AEBB,A8EB,AA3B,A0AC
1680 DATA A00A,8022,    0,    0
1690 DATA    1F,   10, F00,   F0,FB00,   FC,AA03,   FA,AA0E,80AA
1700 DATA BE0E,A0AA,EA2A,A0AA,E82A,88AA,A0AF,AAEA,A8AB,AA0A
1710 DATA AAAA,AAAA,AA2A,A80A,AA2A,   8A,AA0A,2080,800A,   A8
1720 DATA A000,   A2, 800,   20
1730 DATA    1F,   10,FF03,FCFF,EE2E,EEEE,BBBB,BBBB,EE2E,EEEE
1740 DATA AA02,A8AA,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1750 DATA     0,    0,    0,    0,FF0F,FCFF,EE2E,EEEE,BBBB,BBBB
1760 DATA EE2E,EEEE,AA0A,A8AA
1770 DATA    1F,   10,    0,    0,    0,    0,    0,   20,A000,   A2
1780 DATA 8800,20A2,    A,8080,2002,802A,    0,   AA,8202,A0A8
1790 DATA 8A00,A828, A02,A0A2,8208,    A,8000,80A0,    0,   2A
1800 DATA     0,   20,    0,    0
1810 DATA     F,   10,BBBB,2E2E,BB28,AE2C,3B8B,E8CA,A3B2, EEC
1820 DATA BBBB,2E2E,BB28,AE2C,3B2B,E80A,A002,    0
1830 DATA     F,   10,    0,    2,8002,C002,800A,E00A,B00B,EC0A
1840 DATA B82B,EC2A,B82F,EC2A,B82B,EC2E,B00B,E002
1850 DATA -2, 0, +1,-1, +2, 0
1860 DATA -1,-1, -1,-1, -1,-1, -1, 0, -1,+1, -1,+1, -1,+1, -1, 0
1870 DATA  0,-2, -1,-2, -1,-1, -2, 0, -1,+1, -1,+2,  0,+2
1880 DATA +2,-1, -2,-1
1890 DATA -3,-3, +3,-3, +3,+3, -3,+3, -3,-3, +3,-3, +3,+3
1900 DATA -2, 0,  0,-2        , -3, 0
1910 DATA "1111111111111222222322323223232343224232424224233422778"
1920 DATA "1111111111111223222343266464263266366666662666366467778"
1930 DATA "1111111111111234423432346466366466366466666636624662778"
1940 DATA "1111111111111243243333426666666666624436665432263557778"
1950 DATA "1111111111111241443265553322425621653254535625535127778"
1960 DATA "   ▄▄▄
```

PC-9801シリーズ(N88DISK BASIC(86))用

BLADE（ブレイド）



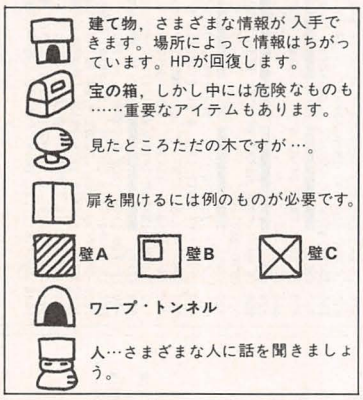
BUG SOFT

内　容

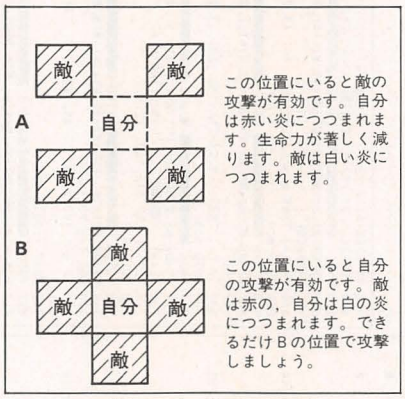
今はやりのＲＰＧです。敵を倒し，経験を積み三つのルビーを集め，魔界の扉から脱出してください。

遊びかた

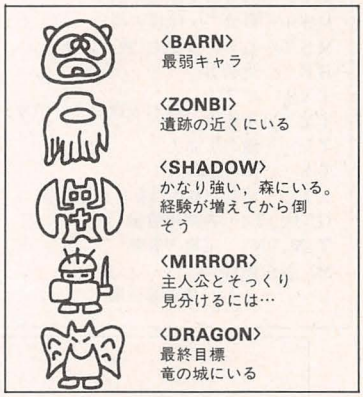
最初に，タイトルがでて，つぎに名前をたずねてくるので6文字以内で入力してください。はじまったら 2 4 6 8 で動かしてくだたい。〔ＳＰＡＣＥ〕とでたらスペース・キーを押してくだ



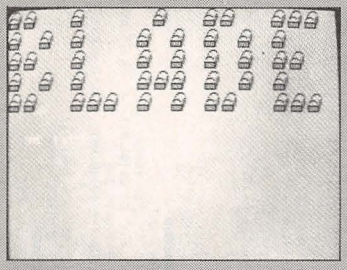
《第１図》マップの紹介



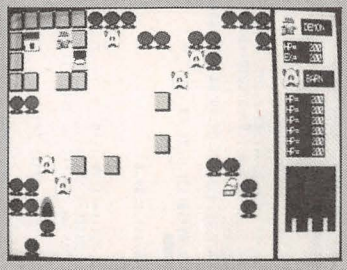
《第２図》敵の倒しかた



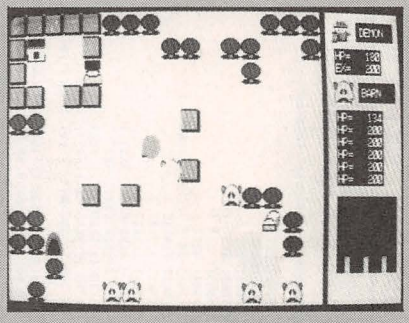
《第３図》登場キャラクター



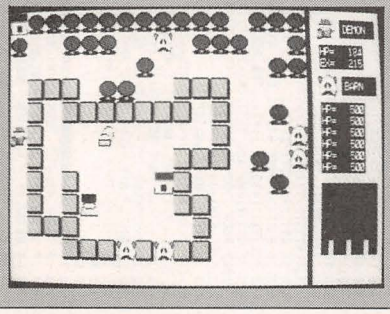
▲《写真１》タイトル画面。名前を６文字までで入力しよう



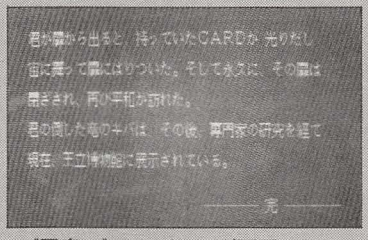
▲《写真２》ゲーム・スタート!!左上にいるのが主人公



▲《写真３》攻撃!!白い光は自分の攻撃がヒットしている



▶《写真４》マップは広いので必ずマッピングを!!



▲《写真５》エンディング画面!!がんばって見よう

★アウトランで乗り物酔いし，スペースハリアーから落っこちた。セガの体感ゲームなんてキライだ!!（徳島県三好郡・ＩＢＮＡＯＭＩ・Ｂ14才）……【影：アフターバーナーをプレイしたらイスが上にあがったまま故障した。】

さい。

最初は勇者の言うことを聞いてそのとおりにしましょう。各アイテムは見つけた時点で手に入りますが，どこにも表示されないので書いておきましょう。マッピングすることをおすすめします。どこに何があるかすぐわかるでしょう。敵を倒すと経験値が増え，それにつれて攻撃力も増えます。まずは弱い敵からやっつけましょう。

参考にしたもの

ムーンチャイルド（ＧＡ夢）
リグラス　　（ランダムハウス）

主人公は何回死んでも生き返りますが，そのたびに経験値が減りますから気をつけてください。

《第１表》主な変数表

ＭＸ……自分のｘ座標
ＭＹ……自分のｙ座標
ＭＺ……自分のｘ座標の増分
ＭＷ…… 自分のｙ座標の増分
ＭＳＴ…自分の攻撃力(最大生命力)
ＨＰ……生命力
ＴＸ(Ｉ)　ＴＺ(Ｉ)
ＴＹ(Ｉ)　ＴＷ(Ｉ)…敵の座標とその増分
ＴＰ……敵の生命力
ＴＳ……敵の攻撃力
ＥＸ……倒したとき得られる経験値
Ｇ(Ｉ，Ｊ)…各面の情報
Ｔ(Ｍ，Ｎ)…宝箱の有無
Ｍ，Ｎ…画面
Ｌ……ストーリー進行度

画面を描くのが非常におそいのが難点です。音楽を付けようとしたのですが，プログラムが長くなるので，やめました。暇のある人は作ってみてください。

今回は２回目の投稿です。１回目はアドベンチャー・ゲームを作りました。３回目はちがった分野のゲームを送りたいと思います。

どうしても先へ行けない人へ

○勇者のつぎには王様に話を聞きましょう。東の城へ行ってください。

ＢＬＡＤＥのプログラム・リスト

```
10 DEFINT A-Z:DEF SEG=&HA000:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:PAINT(0,0),6,6
20 DIM M1%(97),TEK(97),BA%(97),DO%(97),BO%(97),SH%(97),G$(16,12),M$(15)
30 DIM KS(13),OS(13),PS(13),ZS(13),YS(13),QS(13),SX(12),SY(12),XS(12)
40 SCREEN 0,0:MX=3:MY=1:MST=200:HP=200:AR=1
50 KS=CHR$(&H0)+CHR$(&H55):OS=CHR$(&H0):TS=CHR$(&H55)+CHR$(&H55)+CHR$(&H55)
60 DS=CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H55)
70 FOR I=0 TO 97:READ M1$:M1%(I)=VAL("&H"+M1$):NEXT I
80 FOR I=0 TO 97:READ BA$:BA%(I)=VAL("&H"+BA$):NEXT I
90 FOR I=0 TO 97:READ BO$:BO%(I)=VAL("&H"+BO$):NEXT I
100 FOR I=0 TO 97:READ RB$:RB%(I)=VAL("&H"+RB$):NEXT I
110 FOR I=0 TO 97:READ DO$:DO%(I)=VAL("&H"+DO$):NEXT I
120 FOR I=0 TO 97:READ SH$:SH%(I)=VAL("&H"+SH$):NEXT I
130 RESTORE 1890:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:READ S$(I,J):NEXT I:NEXT J
140 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:READ E$(I,J):NEXT I:NEXT J
150 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:READ B$(I,J):NEXT I:NEXT J
160 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 2:READ U$(I,J):NEXT I:NEXT J
170 FOR I=0 TO 3:FOR I=0 TO 2:READ O$(I):NEXT I
180 FOR I=4 TO 7:READ F$(I):NEXT I:FOR I=4 TO 7:READ Z$(I):NEXT I
190 FOR I=8 TO 11:READ V$(I):NEXT I:FOR I=8 TO 11:READ Q$(I):NEXT I
200 FOR I=0 TO 10:READ X$(I):NEXT I:FOR I=0 TO 10:READ SX(I),SY(I):NEXT I
210 RESTORE 1850:FOR I=0 TO 46:READ X,Y:FOR U=0 TO 300:NEXT U:PUT(X*32,Y*16),BO%,PSET:NEXT I
220 LOCATE 5,12:INPUT"NAME    6 LETTERS";L$:CLS 3:LINE(520,0)-(639,191),6,BF,6:PUT(530,5),M1%,PSET:LINE(570,6)-(630,18),0,BF,0:LINE(570,46)-(630,58),0,BF,0
230 LINE(534,120)-(630,170),0,BF,0:FOR I=0 TO 2:LINE(546+I*30,160)-(554+I*30,170),4,BF,5:NEXT I
240 LINE(534,24)-(608,40),0,BF,0:LINE(534,64)-(608,112),0,BF,0:GOTO *SCE
250 *MINE ■■■
```

```
1050 LOCATE 11,13:PRINT "現在、王立博物館に展示されている。"
1060 LOCATE 40,16:PRINT "---------- 完 ----------"
1070 Y$=INKEY$:IF Y$<>"" THEN GOTO 1070
1080 END
1090 *SCE'■■■■■■■■■■■■■■ SCENE ■■■■■■■■■■■■■■
1100 LINE(0,0)-(511,191),6,BF,6:LOCATE 72,1:PRINT L$
1110 FOR I=0 TO 5:R(I)=0:K(I)=0:NEXT I
1120 IF M=0 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=BA%(I):NEXT I:RESTORE 2070
1130 IF M=1 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=BA%(I):NEXT I:RESTORE 2110
1140 IF M=2 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=RB%(I):NEXT I:RESTORE 2150
1150 IF M=0 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=SH%(I):NEXT I:RESTORE 2190
1160 IF M=1 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=BA%(I):NEXT I:RESTORE 2230
1170 IF M=2 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=BA%(I):NEXT I:RESTORE 2270
1180 IF M=0 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=MI%(I):NEXT I:RESTORE 2310
1190 IF M=1 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=SH%(I):NEXT I:RESTORE 2350
1200 IF M=2 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=DO%(I):NEXT I:RESTORE 2390
1210 IF M=3 AND N=2 THEN GOTO *END!
1220 PUT(530,45),TE%,PSET
1230 READ TX(0),TY(0),TX(1),TY(1),TX(2),TY(2),TX(3),TY(3),TX(4),TY(4),TX(5),TY(5),TP,TS,EX
,BX,BY,N$:FOR I=0 TO 5:TP(I)=TP:NEXT I:LOCATE 72,6:PRINT N$+"      ";
1240 FOR J=0 TO 11
1250 READ M$(J)
1260 FOR I=0 TO 15
1270 G$(I,J)=MID$(M$(J),I+1,1):IF G$(I,J)="1" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+6),2,BF,R
$:LINE(I*32,J*16+11)-(I*32+31,J*16+15),0,BF,0:LINE(I*32+2,J*16+7)-(I*32+29,J*16+14),5,BF,5
:LINE(I*32+10,J*16+8)-(I*32+21,J*16+14),7,BF,0
1280 IF G$(I,J)="2" THEN PUT(I*32,J*16),BO%,PSET
1290 IF G$(I,J)="3" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),5,BF,5
1300 IF G$(I,J)="4" THEN CIRCLE(I*32+16,J*16+14),15,0,,,,05,F,0:LINE(I*32+12,J*16+10)-(I*3
2+20,J*16+15),0,BF,2:CIRCLE(I*32+16,J*16+7),15,0,,,,3,F,D$
1310 IF G$(I,J)="5" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),0,BF,2:LINE(I*32,J*16)-(I*32+17
,J*16+15),0,BF,2
1320 IF G$(I,J)="6" THEN LINE(I*32+2,J*16+1)-(I*32+30,J*16+14),0,BF,0:LINE(I*32,J*16)-(I*3
2+27,J*16+13),0,BF,T$
1330 IF G$(I,J)="7" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),7,BF,1:LINE(I*32+4,J*16+2)-(I*3
2+20,J*16+10),5,BF,5
1340 IF G$(I,J)="8" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),2,BF,7:LINE(I*32,J*16)-(I*32+31
,J*16+15),2:LINE(I*32+31,J*16)-(I*32,J*16+15),2
1350 IF G$(I,J)="9" THEN CIRCLE(I*32+16,J*16+14),15,0,,,,05,F,0:LINE(I*32+12,J*16+10)-(I*3
2+20,J*16+15),0,BF,2:CIRCLE(I*32+16,J*16+7),15,0,,,,3,F,D$
1360 IF G$(I,J)="A" THEN CIRCLE(I*32+16,J*16+15),15,1,0,3.14,1,F,1:CIRCLE(I*32+16,J*16+15)
,10,0,0,3.14,1,F,0
1370 IF G$(I,J)="B" OR G$(I,J)="C" OR G$(I,J)="D" THEN CIRCLE(I*32+16,J*16+15),15,0,0,3.14
,,7,F,3:CIRCLE(I*32+16,J*16+8),12,0,,,,2,F,7:LINE(I*32+3,J*16)-(I*32+28,J*16+5),0,BF,0:PSE
T(I*32+14,J*16+8),0:PSET(I*32+17,J*16+8),0
1380 NEXT I
1390 IF T(M,N)=0 THEN PUT(BX*32,BY*16),BO%,PSET:G$(BX,BY)="2"
1400 NEXT J
1410 GOTO *MINE
1420 '■■■■■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■
1430 DATA 0020,000F,0000,0600,FFFF,F9FF,3FFF,FF7C,0E00,0670,E1FF,F987,80FF,FF01
1440 DATA CE00,0673,B1FE,798C,80FE,7F00,FF03,C6FF,80FB,1900,80FB,1F00,0000,0600
1450 DATA 00F8,1900,00F8,1F00,FF01,86FF,FFFD,B9FF,FFFD,BFFF,F300,06CF,F3FE,79CF
1460 DATA F3FE,7FCF,BF01,86FD,3FFC,39FC,3FFC,3FFC,3F00,80FF,00C0,1F00,00C0,0000
1470 DATA 0BE0,80FF,E0FF,1F00,00E0,0000,0DC0,06FF,E0F9,3900,00C6,3F00,0BC0,007E
1480 DATA 60E0,7F00,80DF,7F00,0AC0,00BE,E0F9,7F00,00C6,7F00,0000,0000,C0BF,3F00
1490 DATA 0080,3F00,3800,001E,3BC0,FFDE,3BC0,FFDE,7800,001E,7BFF,FFDE,7BFF,FFDE
1500 DATA 0020,000F,0200,00A0,F8FF,FF07,FAFF,FFA7,1F00,00FC,D283,E140,DF83,E1FC
1510 DATA FF00,80FF,107C,1E25,FF00,80FF,FF01,C0FF,467C,1E62,FF01,C0FF,FF03,E0FF
1520 DATA 1EB9,0D79,FF83,E1FF,F907,F09F,78C4,211E,F9C7,F19F,E10F,F887,E0E1,0B07
1530 DATA E1EF,FB87,C30F,FCC3,C0EB,9183,C3EF,FDC3,E31F,FCC7,E0C3,A507,E3DF,FDC7
1540 DATA FF1F,FEFF,F9D1,081F,FFDF,FEFF,FF7F,FEFF,20A4,4042,FFBF,FEFF,E03F,E807
1550 DATA 8080,2100,E0BF,E907,001F,F400,00D2,8100,00DF,F500,021C,2080,07C8,07F0
1560 DATA 02DC,2780,FF0F,E0FF,49E2,8724,FFEF,E7FF,6803,400D,00F8,1F00,68FB,5F0D
1570 DATA 0020,000F,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,FCFF,FF01,FCFF,FF01
1580 DATA 0300,00FE,E3FF,3FFE,E3FF,3FFE,1F00,C0FF,DFFF,DFFF,DFFF,DFFF,3F00,E0FF
1590 DATA 3FFF,EFFF,3FFF,EFFF,FF00,40FE,FFFE,CFFF,FFFE,4FFF,0000,A0FC,00FC,AFFF
1600 DATA 00FC,AFFC,FF01,4019,FFF1,4F1F,FFF1,4F19,FF0F,A0EE,FFEF,AFEE,FFEF,AFEE
1610 DATA FF1F,40F5,FFDF,5FF5,FFDF,5FF5,0000,8002,0080,BF02,0080,BF02,6D1B,00B1
1620 DATA 6D9B,7FB1,6D9B,7FB1,9D1B,00B2,6D9B,FFB2,6D9B,FFB2,6D1B,00B0,6D9B,FFB1
1630 DATA 6D9B,FFB1,0000,0000,0080,FF03,0080,FF03,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1640 DATA 0020,000F,0000,0000,F0FF,FF0F,F0FF,FF0F,3F00,00D4,BFFF,FFD5,BFFF,FFD5
1650 DATA 7F00,00EA,7FFF,FFEA,7FFF,FFEA,6000,0006,7FFF,FFFE,6FFF,FF06,5600,00EA
1660 DATA 56FF,FFEA,56FF,FFEA,BBF1,80BB,BBF9,9FBB,BBF9,9FBB,EE0D,F0EE,EECD,F3EE
1670 DATA EECD,F3EE,FD0F,A0D4,FDCF,A3D4,FDCF,A3D4,3D14,2854,3DF7,EF54,3DF7,EF54
```

```
1680 DATA 3D14,6854,3DD5,EB54,3DD5,EB54,2D08,6854,2DEB,EB54,2DEB,EB54,2D14,6854
1690 DATA 2DD5,EB54,2DD5,EB54,2D22,6854,2DEB,EB54,2DEB,EB54,5D14,2854,5DDD,EB55
1700 DATA 5DDD,EB55,6800,082A,EBFF,FBEB,EBFF,FBEB,3000,0030,B3FF,FFF1,B3FF,FFF1
1710 DATA 0020,000F,0C00,0030,EFCF,F3F7,EFCF,F3F7,0C00,0030,0CB7,ED30,0C87,E130
1720 DATA 0000,0000,7F7B,DEFE,0003,C000,0E00,0070,BF7D,BEFD,8E01,8071,0000,0000
1730 DATA BF7E,7EFD,8000,0001,0000,0000,4FBF,FDF2,4080,0102,0200,0040,B7BF,FDED
1740 DATA 0280,0140,0000,0000,7F7F,FEFE,0000,0000,0000,0000,FF7C,3EFF,0000,0000
1750 DATA 0000,0000,FF7A,5EFD,0002,4000,0000,0000,FF74,AEFB,0004,2000,0000,0000
1760 DATA FF6C,B6FD,000C,3000,0000,0000,FF5C,3AFB,001C,8003,0000,0000,FF3C,3C55
1770 DATA 003C,3C00,0000,0000,FE7C,3EAB,007C,3E00,0018,1800,A9DE,FB95,01D8,1B80
1780 DATA 0020,000F,0000,0000,0FFF,FFF0,0FFF,FFF0,0000,0000,3FF8,1FFC,3FF8,1FFC
1790 DATA 0000,0000,CFC0,03F3,CFC0,03F3,0000,0000,C081,8103,C081,8103,0E00,0070
1800 DATA CE03,C073,CE03,C073,0000,0000,C003,C003,C003,C003,0000,0000,F003,C00F
1810 DATA F003,C00F,0000,0000,0100,0080,0000,0000,0000,0000,0F00,00F0,0000,0000
1820 DATA 0000,0000,8103,C081,8003,C001,0000,0000,8103,C081,8003,C001,0000,0000
1830 DATA C083,C103,C083,C103,0000,0000,80C3,C301,80C3,C301,0000,0000,07F3,CFE0
1840 DATA 07F3,CFE0,0000,0000,0FFE,7FF0,0FFE,7FF0,0000,0000,07F8,1FE0,07F8,1FE0
1850 DATA 0,0,0,1,0,2,0,3,0,4,1,0,2,1,1,2,2,3,1,4,4,0,4,1,4,2,4,3,4,4,5,4
1860 DATA 6,4,8,4,8,3,8,2,8,1,9,0,10,1,10,2,10,3,10,4,9,3,12,0,12,1,12,2,12,3
1870 DATA 12,4,13,0,14,1,14,2,14,3,13,4,16,0,16,1,16,2,16,3,16,4,17,0,18,0,17,2
1880 DATA 17,4,18,4
1890 DATA 敵を倒して、,森の箱は、,条件を、ぬ、 扉を開けるには
1900 DATA MATTOCKは、条件は、,、危険、
1910 DATA そろえろ！！、,鍵が必要、,そろったか
1920 DATA 命の水だ！！、,MATTOCKだ！！、
1930 DATA あれ？何もないよ、、、,CARDだ！！、
1940 DATA 石板だ！！、,南東に竜の城、,爆発した！！生命力DOWN
1950 DATA 変な気分だ、、、,何だろう？？、,扉を選べ
1960 DATA LICENCEは、,脱衛をおこしたじゃないか、
1970 DATA 城にある、,城で露を、
1980 DATA 南の半島の、,これは偽物だ！！、
1990 DATA 指輪を捜せ、,本物が欲しい、
2000 DATA 北の森の中に、,竜の城の前の、
2010 DATA 鏡がある、,外灯を消してこい、
2020 DATA LICENCEがある、きのこが4えている、妙薬のビンがある、
2030 DATA 指輪があった、黒色の像だ、黄金の像だ、、割れた鏡が落ちてあった
2040 DATA 奇麗な鏡と替えてやろう、レバーを引いたら電灯が消えた
2050 DATA 2,8,7,3,10,4,,,2,3,14,4,10,11,,,4,9,6,10,13,8
2060 '■■■■■■■■■■■■■■ SCENE DATA ■■■■■■■■■■■■■■
2070 DATA 6,5,13,6,7,9,12,6,8,10,10,10,200,20,5,13,8,BARN
2080 DATA 6666644400330444,6100600044344004,6000B0000330400,6606600003000000
2090 DATA 4400000006000000,3000000000000000,3333000006000000,3003606333004400
2100 DATA 4400000003330040,44A0000000033090,0040000000003300,0400000000000300
2110 DATA 6,2,13,4,6,6,6,10,8,10,14,6,500,50,10,5,5,BARN
2120 DATA 1444444444440444,4004440000444004,0000000400000044,0666044E06660000
2130 DATA 0606666666E60040,0600000000060000,0600000006660400,0606000016000040
2140 DATA 06E6C00006600000,0666000000600300,0006660606603333,0000000000003333
2150 DATA 1,3,4,6,4,9,8,8,3,10,12,5,900,170,100,14,6,ZOMBI
2160 DATA 44304443444444444,40334433466644444,40033334460000004,0000030446160404
2170 DATA 0043330466604E3,0006040044440333,0000004000403003,0006004400000304
2180 DATA 0033304400433304,0300000400330004,3330004040330044,33304444O0E33044
2190 DATA 1,3,1,6,5,6,7,4,14,6,9,11,1400,300,200,3,6,SHADOW
2200 DATA 4400000000000300,4004040400400330,4009400044040033,4040040400904000
2210 DATA 3004040040004444,3044004000400900,3090409040040400,3304000404044000
2220 DATA 3300444009409040,3449E40140003340,3330404440433333,3334000000333333
2230 DATA 3,1,6,1,5,5,15,4,7,9,0,6,500,100,15,12,4,BARN
2240 DATA 0000000000003333,0000000000333333,3340000333333300,03E0004333333000
2250 DATA 4330000333000000,0033003333033330,0033003333033333,0433333333333333
2260 DATA 0033333333333333,0333331033333333,333300E003333300,3330666600333008
2270 DATA 6,1,8,0,1,3,5,9,14,8,13,2,200,180,20,4,4,BARN
2280 DATA 3330444400033044,3300040004330004,0040000340334044,0000400333333004
2290 DATA 0000033333333404,0003333333333303,3133333333333303,3333333333333303
2300 DATA 3333303333333004,3300000033300004,0004444000044444,85858888888888888
2310 DATA 5,1,10,2,5,6,2,8,10,10,14,9,500,200,25,14,3,MIRROR
2320 DATA 3334000000033333,3300000004000333,3003333304004433,3003666300004003
2330 DATA 404361D340300003,4000000000334333,3333606333333333,040000040A333300
2340 DATA 4000004000033360,0400040000003000,0404004330000060,0404044033333333
2350 DATA 1,9,4,9,5,3,10,7,12,4,14,7,1800,550,250,5,1,SHADOW
2360 DATA 3330611600333008,3300600003330048,3000666033330048,3340000033300048
2370 DATA 3333404333000048,3333303333000048,3333303300040048,0333303301004005
2380 DATA 0633373336040E48,0000000000040048,0633333336440448,3403333334004048
2390 DATA 1,3,3,5,5,9,11,8,12,7,13,9,5500,4000,500,2,1,DRAGON
2400 DATA 85858888888888888,8000800000000008,8080808888888108,8080800800000008
2410 DATA 8080880808888888,8080080808000008,8080080808000005,0080080800000005
2420 DATA 8080880808000005,8080800808000005,8080000808000008,8888888888888888
```

○すべての建物に入って情報を得ましたか。
○強い敵はできるだけ避けましょう。
○身を守るアイテムを取りましょう。
途中であきらめないで最後までがんばって解いてください。

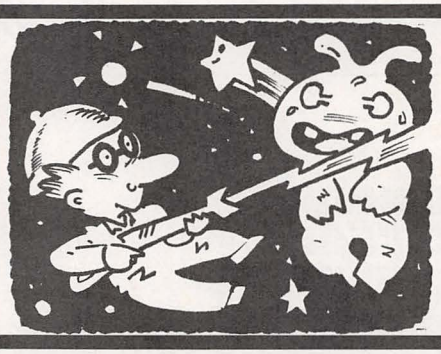


★竜宮城で乙姫様が「絶対に開けないでください！」と言って玉手箱を渡すなら、渡さなくてもいいと思う!!ね！
影さん。(栃木県那須郡・鳥高112415才)……【影：太郎は、玉手箱を開けずに平和に暮したとさ。チャンチャン。】

S1用

SPACE HUNTER ST

（スペース ハンター）



〈Story〉

ある日のこと，ハリアーとハンターがかくれんぼをして遊んでいました。ハリアーがオニでハンターがかくれているときに，「ハンターはここだヨー！」と叫んだヤツがいました。

友達の魔物が叫んだのでした。ハンターは，その魔物に文句を言おうとしたとき，「ハンター見つけ！」とハリアーに見つかってしまいました。ハンターは魔物のせいで見つかってしまったのです。

ハンターは怒った。そして，復讐に燃える狩人になったのです。

〈How to play〉

8 2 4 6 で上下左右にハンターを動かし，スペースで弾を撃ちます。

柱に当たらないようにして，魔物を撃ち落としてください。そして，10匹魔物をやっつければクリアです。

CHECKER FLAG

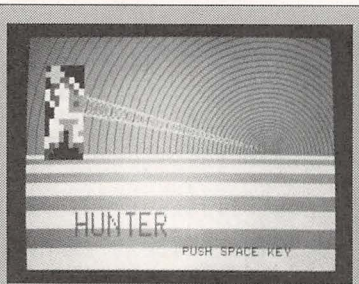
編：おお！　S1にも，ついにスペースハリアーもどきのゲームが登場ですね。

Dr.D：さすがとしかいいようがないな。

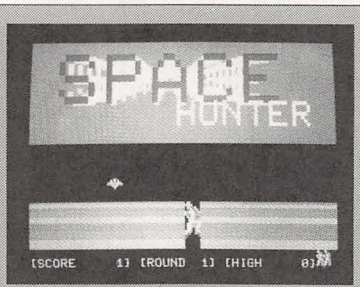
編：すごいですね。

Dr.D：世の中広しと言えども，オールBASICでこれだけのゲームが作れる8ビット機はS1だけじゃないのかな。

編：それを十分に生かしているんですね。



▲〈写真1〉デモ画面。スペース・ハリアーもどきのおもしろゲーム

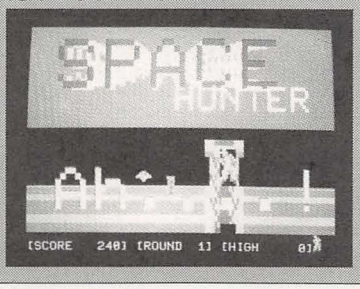


▲〈写真2〉さあ，復讐に燃える（？）ハンターは魔物を撃ちに向かった

▼〈写真3〉ほら，すごいでしょう。柱までちゃんと出現するんだぞ



▼〈写真4〉柱にぶつかると，Ah……。死んでしまいます



〈Program〉

ゲームのスタート前に，キャラクターを作っているので，やたらと待たされますが，がまんしてください。それなりに美しい（？）画面が見れます。

ゲームが簡単だと言う人は，650行の.9の値を小さくしてください。

SPACE HUNTERのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1:WINDOW(0,0)-(639,199):CLS:WIDTH 80
20 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:PALETTE
30 POKE &HE57C,215:COLOR ,1:CLS
40 DIM A1(2),A2(8),A3(18),A4(32),A5(50),T(4),H(5),GP(400),SP(16)
50 DIM BG1(200),BG2(400),BG3(400),CL(200)
60 GOSUB 1270:GOTO 850
70 '
80 R=0:MA=3:S=0:RESTORE
90 R=R+1:GS=0:READ P$,P1$,D$,D1$,C1,C2:GOSUB 970
100 COLOR ,,,0:WIDTH 40:CLS:LINE(0,0)-(639,85),PSET,1,BF
110 FOR I=1 TO 12:SYMBOL(290-I*20,34-I*2),"SPACE",I,I/2,5,PSET:NEXT
120 SYMBOL(50,10),"SPACE",12,6,2,PSET
130 SYMBOL(300,50),"HUNTER",6,3,7,PSET
140 K=0:X1=10:Y1=2:X=19:Y=5:FOR I=0 TO 4:H(I)=-1:NEXT
150 LOCATE 0,23:PRINT USING "[SCORE#######] [ROUND ##] [HIGH#######]";S,R,HI;
160 COLOR ,1
170 LOCATE 37,22:PRINT STRING$(MA-1,"A");:LOCATE 37,23:PRINT STRING$(MA-1,"B");
180 POKE &HFFE0,4:MU$="T155L8V15O2CO3CO2EO3C":MU$=MU$+MU$
```

★5インチのFDでプログラムを送るとき，どういう点に注意するんですか？（東京都杉並区・KIYOSHI 15才）……【編：ダンボール紙とか折れ曲がらないような紙にフロッピーをはさんで封筒に入れて送ってね。】

```
190 PLAY "T155O5S0M10000C2.C8C1R8C2R8C8R8C1","T155O4S0G2.G8A1R8A+2R8A+8R8G1",MU$
+MU$+MU$+MU$
200 COLOR ,,0:FOR I=0 TO 20:GOSUB 580:PUT@C(X+1,Y),SP
210 GET@C(0,0)-(39,9),GP:PUT@C(0,12),GP:NEXT
220 '
230 IF RND<.1 THEN TX=INT(RND*3-1)*2:TY=INT(RND*3-1)*2
240 IF X1+TX<3 OR X1+TX>32 THEN TX=-TX
250 IF Y1+TY<0 OR Y1+TY>7 THEN TY=-TY
260 X1=X1+TX:Y1=Y1+TY:S=S+1
270 GOSUB 580:PUT@C(X1,Y1),T:GOSUB 640
280 P=PEEK(&HFFE0):IF P=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:END
290 X=X-(P=&HB7)*(X>4)*5+(P=&HBE)*(X<30)*5
300 Y=Y-(P=&H8D)*(Y>2)*4+(P=&HCD)*(Y<5)*4
310 LOCATE X+1,9:PRINT "  ":PUT@C(X+1,Y),SP
320 GET@C(0,0)-(39,9),GP:PUT@C(0,12),GP
330 IF PEEK(&HFFE0)=&H80 THEN 370
340 IF H(4)=(X-4)/5 THEN 740
350 LOCATE 0,23:PRINT USING "[SCORE#######]";S:GOTO 230
360 '
370 PLAY "T200V8MLL64O5BAGFEDC":S=S-10
380 CIRCLE(X*16+42,Y*8+112),35,2:CIRCLE(X*16+42,Y*8+112),35,0
390 IF X-1>X1 OR X+3<X1 OR Y-1>Y1 OR Y+2<Y1 THEN 230
400 SOUND 6,30:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,16:SOUND 12,20:SOUND 13,0
410 FOR J=2 TO 0 STEP -2:FOR I=0 TO 20
420 CIRCLE(X1*16+16,Y1*8+104),I,J:NEXT:NEXT
430 GS=GS+1:S=S+250:X1=RND*28+3:Y1=RND*7:IF GS<10 THEN 230
440 FOR J=0 TO 20:GOSUB 580:FOR I=5 TO 1 STEP -1:H(I)=H(I-1):NEXT
450 H(0)=-1:GOSUB 660:GET@C(0,0)-(39,9),GP:PUT@C(0,12),GP:NEXT
460 SYMBOL(120,100),"CLEAR",10,5:FOR I=0 TO 5000:NEXT I:IF R<9 THEN 90
470 '
480 CLS:WIDTH 40:PALETTE 3,0:COLOR ,,0
490 PLAY "T70O5S0M5000L16C+8EE8C+D+EF+4E4O4B8O5C+O4BR16G+R16B16O5C+8O4BB4"
500 SYMBOL(0,6),"E D",1,1,3:SYMBOL(0,11),"  N ",1,1,3,PSET
510 COLOR ,,1:FOR I=0 TO 31:FOR J=0 TO 18:LOCATE I+6,J
520 IF POINT(I,J)=3 THEN PRINT "┤"+CHR$(29)+CHR$(31)+"├"
530 NEXT:NEXT:CLS 1:PALETTE:COLOR ,,0:POKE &HFFE0,&H44
540 IF S>HI THEN HI=S
550 FOR I=0 TO 30:I$=INKEY$:NEXT:LOCATE 12,22:PRINT "PUSH SPACE KEY"
560 IF INKEY$=" " THEN 80 ELSE J=J+1:IF J<2000 THEN 560 ELSE 860
570 '
580 PUT@C(0,0),CL
590 K=K+1:ON K MOD 3+1 GOTO 600,610,620
600 PUT@C(0,5),BG1:RETURN
610 PUT@C(0,5),BG2:RETURN
620 PUT@C(0,5),BG3:RETURN
630 '
640 FOR I=5 TO 1 STEP -1:H(I)=H(I-1):NEXT
650 IF RND<.9-R/15 THEN H(0)=-1 ELSE H(0)=RND*6
660 FOR I=0 TO 4:IF H(I)=>0 THEN ON I+1 GOSUB 680,690,700,710,720
670 NEXT:RETURN
680 PUT@C(15+H(0),4),A1:RETURN
690 PUT@C(12+H(1)*2,3),A2:RETURN
700 PUT@C(9+H(2)*3,2),A3:RETURN
710 PUT@C(6+H(3)*4,1),A4:RETURN
720 PUT@C(3+H(4)*5,0),A5:RETURN
730 '
740 SYMBOL(50,120),"Ah....!",10,5,2
750 SYMBOL(52,121),"Ah....!",10,5,7,PSET
760 PLAY "T200L32O6BAGFEDCO5BAGFEDC16"
770 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:MA=MA-1:IF MA>0 THEN 100
780 LINE(0,100)-(639,199),PSET,0,BF
790 SYMBOL(100,100),"GAME OVER",5,5,2
800 COLOR ,,0:POKE &HFFE0,&H44
810 FOR I=1 TO 30:I$=INKEY$:NEXT:J=0:IF HI<S THEN HI=S
820 LOCATE 12,22:PRINT "PUSH SPACE KEY":IF INKEY$=" " THEN 80
830 J=J+1:IF J>500 THEN 860
840 GOSUB 580:GOSUB 640:GET@C(0,0)-(39,9),GP:PUT@C(0,12),GP:GOTO 820
850 ' DEMO
860 SCREEN 1:CLS:COLOR ,,1
870 LINE(0,0)-(639,99),PSET,1,BF
880 FOR I=0 TO 50:CIRCLE(500,100),I^2/5,2:NEXT
890 FOR I=0 TO 10:LINE(0,I^2+100)-(639,199),PSET,I MOD 2+4,BF:NEXT
900 FOR I=0 TO 400 STEP 10:CIRCLE(I+96,I/10+56),(400-I)/20,6:NEXT
910 SYMBOL(40,25),"A",10,5:SYMBOL(40,65),"B",10,5
920 COLOR ,,0
930 SYMBOL(100,150),"HUNTER",4,3,2,PSET
940 SYMBOL(320,180),"PUSH SPACE KEY",2,1,0,PSET
950 IF INKEY$=" " THEN CLS:GOTO 80 ELSE 950
960 '
970 WIDTH 80:COLOR ,,1:CLS:CH=&H60:GET@C(0,0)-(39,4),CL
980 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 10:IF (J+I) MOD 3=0 THEN CC=C1 ELSE CC=C2
990 LINE(0,J^2/2+I*56)-(7,I*56+49),PSET,CC,BF:NEXT
1000 FOR J=0 TO 4:IMAGE(0,J*8+I*56),CH
1010 LOCATE 0,J+I*7:PRINT STRING$(40,CHR$(CH)):CH=CH+1:NEXT J,I
1020 GET@C(0,0)-(39,4),BG3:GET@C(0,7)-(39,11),BG2:GET@C(0,14)-(39,18),BG1
1030 ' ﾊﾘｱｰ
1040 CLS:SYMBOL(16,0),P$:SYMBOL(24,0),P$,-1
1050 SYMBOL(16,8),P1$:SYMBOL(24,8),P1$,-1
1060 SYMBOL(16,8),P1$:SYMBOL(24,8),P1$,-1
1070 SYMBOL(32,0),"A",2,2:SYMBOL(32,16),"B",2,2
1080 FOR H=1 TO 2:FOR I=0 TO H*2:FOR J=0 TO H*2
1090 CH=CH-(CH=&H7F):IMAGE(H*16+I*8,J*8),CH
1100 LOCATE I+H*2,J:PRINT CHR$(CH):CH=CH+1:NEXT J,I,H
1110 GET@C(2,0)-(3,1),T:GET@C(4,0)-(5,3),SP
1120 ' ｼｮｳｶﾒｲﾏｯ
1130 CLS:SYMBOL(0,0),Q$,1,2:SYMBOL(0,16),Q1$,1,2
1140 FOR H=1 TO 5:LINE(H*40,H*8)-(H*48,199),PSET,C1 OR C2,BF
1150 SBX=H*40
1160 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 15:P=POINT(I,J*2):IF P=0 THEN 1190
1170 LINE(SBX+I*H/2,J*H)-(SBX+(I+1)*H/2-1,(J+1)*H-1),PSET,P,BF
1180 LINE(SBX+(15-I)*H/2,J*H)-(SBX+(16-I)*H/2-1,(J+1)*H-1),PSET,P,BF
1190 NEXT J,I
1200 FOR I=0 TO H-1:FOR J=0 TO H*2-1
1210 IMAGE(H*40+I*8,J*8),CH:LOCATE H*5+I,J:PRINT CHR$(CH)
1220 CH=CH+1:NEXT J,I,H
1230 GET@C(5,0)-(5,1),A1:GET@C(10,0)-(11,3),A2:GET@C(15,0)-(17,5),A3
1240 GET@C(20,0)-(23,7),A4:GET@C(25,0)-(29,9),A5
1250 RETURN
1260 '
1270 IG$(65)="60F07C76EBE07A20","60F06412B9985838","0000041ABD9F5D3F"
1280 IG$(66)="004040000043C180","3F617362E3800000","3F7F7F77F7A40000"
1290 IG$(67)="FFFF0F303F3F3F3F","F0FF0F203438142F","0000F00F00000000"
1300 IG$(68)="3F3F3F3F3F3F3F3F","3438142F34383430","0000000000000000"
1310 IG$(69)="0103050B7F1F0707","010F2F5F18060303","0F7FFFFF00000000"
1320 IG$(70)="030503050305030S","070F070F172F1F2F","0F1F1F3F3F7F7FFF"
1330 IG$(71)="0B55AB0000000000","1FFFFF003F4A1F2A","000000FFC0350015"
1340 IG$(72)="1F1F3F1F3F1F23EE","1F0F1F0F1F0F0100","2361C3E1C3E15D00"
1350 IG$(73)="0000000207OE1270","0000000001091978","0000000001091D7F"
1360 IG$(74)="8F00070001000000","9F080700010000000","FFFF070301000000"
1370 IG$(75)="0060F0F6F6F0F8F8","0060F6EEEB27D9E7","0000000602C00000"
1380 IG$(76)="F8F8F46600001400","19E7F47E0C0C1C00","0000040600001400"
1390 IG$(77)="3F7EFE7E7E70580181","3F7FFF7F7E4043F3","3F7FFF7F7F677FFF"
1400 IG$(78)="A1C1607730280F1F","F7F7767F787F3F1F","FFFF7F7F7F7F3FIF"
1410 RETURN
1420 DATA I,J,C,D,6,4,K,L,G,H,4,1,K,L,M,N,6,2,I,J,E,F,4,5,M,N,G,H,2,3
1430 DATA M,N,C,D,1,0,I,J,C,D,2,0,I,J,K,L,7,5,K,L,E,F,2,5
```

★ ★

★影さんになりたい人は「アフターバーナー」を何回もやりましょう。すると足だけが……フラフラだらしなくう…。(千葉県野田市・**アフターハリアー15才**)……**[影**：それは，酔っぱらった編集長だろ。**編集長**：なにか？**]**

SC-3000(LEVEL-III)用

BALLOON（バルーン） DREADFUL（ドレッドフル）

4152



ストーリー

ある日，だれかが風船の中に爆弾をしかけた。でも，爆弾が重すぎて，ヒモにつながれていた風船が，落ちてきてしまった。

もし，落ちて，地面にぶつかれば，爆発してしまう。でも，正義の味方，ボンクは，それをほおってはおけなかった。

遊びかた

あなたは，ボンクを操作して，落ちてくる風船を受けとればいいのです。落としてしまったら，ボンクは，爆発して，ゲーム・オーバーになってしまいます。

操作方法

カーソル・キーで，左右に動かします。このゲームは，ジョイスティックでも操作できます。ジョイスティックで操作する場合も，左右に動かします。スタートするときは，スペース・キーです。

ジョイスティックの場合は，左，右のどちらかのボタンを押すと，スタートです。

最後に

このゲームは，ボーナス・ステージがあります。捜してください。このゲームは，おもしろいので，ぜひ打ち込んでみてください。つぎもだすので，楽しみにしていてください。

CHECKER FLAG

編：ＳＣ－3000もかなりレベルが低下したように思えますが…。

Dr.D：うむ。スプライトも持っていて，かなり性能もいいはずなんだがな。あとは，ＳＣユーザーのがんばりだけだ！

編：ところで，このゲーム，ちょっと単純すぎませんか？

Dr.D：落ちてくる風船を取るだけとはな。面クリアしても，まったく変わらず，単調だな。まあ，ボーナス・ステージがあるようだが…。もう少しアイデアを盛り込んでがんばってくれ。

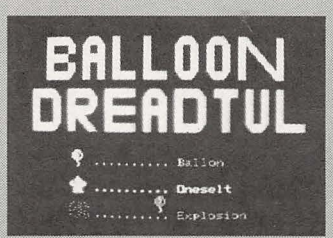
《第１表》変数表

ＨＩ…ハイスコア
Ｎ１，Ｎ２，Ｎ３，Ｎ４，Ｎ５，Ｎ６，Ｎ７，Ｎ８…サウンド
ＭＸ，ＭＹ，ＣＸ，ＣＹ，ＢＸ，ＢＹ，ＶＸ，ＶＹ…風船の座標
Ｘ，Ｙ…ボンクの座標
ＲＤ…ラウンド
ＳＣ…スコア

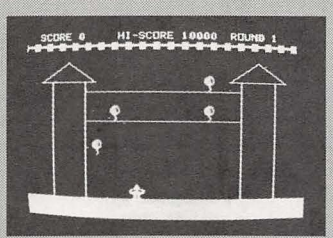


評…ごもっとも(編)

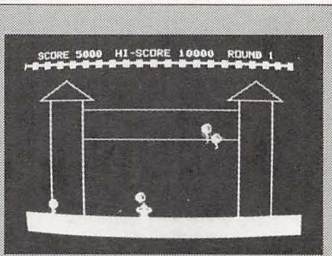
by スカイバード



▲《写真１》タイトル画面。スペルがまちがってるけど…



▲《写真２》爆弾の入った風船が落ちてくるぞ。落とさないように



▲《写真３》はーい，このようにうまく受けとめてちょうだい

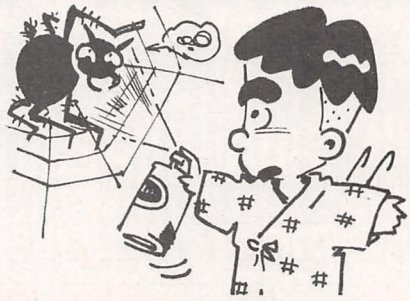
★**影**：なぜ，オレをおいて逃げる。**つぐ美**：だって鬼ごっこしてるんでしょ。影さんが鬼でしょ。**影**：そうだっけ。（熊本県玉名郡・**清田浩義13才**）……【**影**：また，編集長が鬼になった！**編集長**：こら！仕事しろー。】

BALLOON DREADFULのプログラム・リスト

```
1 REM ▼▼▼ Balloon Dreadful ▼▼▼
2 HI=10000
3 REM ◣◣◣ TITLE SOUND READ ◣◣◣
4 DIM N1(21),N2(21):FOR I=1 TO 21:READ
 N1(I),N2(I):NEXT
5 REM ◣◣◣ TITLE SOUND DATA ◣◣◣
6 DATA 196,392,196,392,196,392,175,349
,175,349,175,349,165,330,165,330,165,3
30
7 DATA 175,349,175,349,175,349,165,330
,165,330,165,330,147,294,147,294,147,2
49
8 DATA 165,330,165,330,165,330
20 REM ◣◣◣ PATTERN READ ◣◣◣
30 FORI=0TO15:READA$
40 PATTERN$#I,A$:NEXTI:GOTO92
50 REM ◣◣◣ PATTERN DATA ◣◣◣
60 DATA 03070F1F1F1F1F1F,0F07000000000
000,C0E0E070B0B0B0F0,E0C0000000000000
70 DATA 0000000000000000,0000010100000
001,0000000000000000,0000000080808000
80 DATA 0101030707386167,7F3F0F0606060
E1E,0000B0C0C0B80CCC,FCF8E0C0C0C0E0F0
90 DATA 1144002180090004,9001042081002
802,0B42000451000240,0B0040090001900 4
91 REM ◣◣◣ GAME SOUND READ ◣◣◣
92 DIM N3(5),N4(5):FORA=1TO5:READ N3(A
),N4(A):NEXT
93 DIM N5(11),N6(11):FORI=1TO11:READN5
(I),N6(I):NEXT
94 DIM N7(11),N8(11):FORI=1TO10:READN7
(I),N8(I):NEXT:GOTO110
95 REM ◣◣◣ GAME SOUND DATA ◣◣◣
96 DATA 196,0,220,0,196,0,220,0,165,0
97 DATA 131,20,131,20,131,10,131,40,16
5,20,147,20,147,20,131,20,131,20,123,2
0,131,50
98 DATA 220,20,330,20,330,20,330,20,33
0,20,330,20,330,20,294,20,247,40,247,8
0
100 REM ◣◣◣ TITLE SCREEN ◣◣◣
110 SCREEN2,2:COLOR13,1,,1:CLS:MAG1
120 PRINT:PRINT:A$=5
130 PRINT"  ■■◣ ◢■◣ ■  ■  ◢■◣ ◢■◣
 ◣■  ■"
140 PRINT"  ■ ■ ■■■■ ■  ■ ■■■■ ■
 ■◣ ■"
150 PRINT"  ■■■ ■■■ ■  ■  ■ ■■■ ■
 ■ ◢■"
160 PRINT"  ■ ■ ■■■■ ■  ■ ■■■■ ■
 ■ ◣■"
170 PRINT"  ■■■▼ ■ ■ ■■■ ■■■ ■■▼ ■
 ■  ■"
180 PRINT:COLOR4
190 PRINT"  ■■■◣ ◢■■◣ ■■■■ ◢■■◣ ■■■
 ■ ■ ■ ■"
200 PRINT"  ■ ■ ■■■■ ■■■■ ■ ■ ■■■■ ■
 ■ ■ ■"
210 PRINT"  ■ ■ ■■■▼ ■■■■ ■■■■ ■ ■ ■
 ■ ■ ■"
220 PRINT"  ■ ■ ■■◣ ■■■■ ■ ■ ■■■■ ■
 ■ ■ ■"
230 PRINT"  ■■▼ ■■■■ ■ ◣■ ■■■■ ■ ■ ■■▼ ■
  ■▼ ■■■■"
240 SPRITE0,(50,120),0,13:SPRITE1,(50,
120),4,15
250 SPRITE2,(50,145),8,15
260 SPRITE3,(50,170),12,8
270 COLOR13:CURSOR70,128:PRINT".......
... Ballon"
280 COLOR15:CURSOR70,153:PRINT".......
... Oneself"
290 COLOR8:CURSOR70,178:PRINT".......
.. Explosion"
300 H=115:F=0:FORI=1TO21
305 SOUND1,N1(I),10:SOUND2,N2(I),10
310 IFSTRIG(1)=1THENSOUND0:GOTO350
311 G=INT(RND(1)*4):IFG=3THENH=H+8
312 IFG=2THENH=H-8
313 F=F+9:SPRITE4,(H,F),0,12:SPRITE5,(
H,F),4,15
320 IFSTRIG(1)=2THENSOUND0:GOTO350
321 IFINKEY$=" "THENSOUND0:GOTO350
330 NEXTI:GOTO300
340 REM ◣◣◣ GAME PREPARATIONS ◣◣◣
350 RD=1:SC=0
360 REM ◣◣◣ GAME START ◣◣◣
370 SCREEN2,2:COLOR15,1,,1:CLS
380 CURSOR90,100:PRINT"S T A R T  "
390 FORI=0TO100:NEXT
400 REM ◣◣◣ GAME SCREEN ◣◣◣
410 SCREEN2,2:COLOR,1,(0,0)-(255,191),
1:CLS
415 MX=80:MY=43:CX=160:CY=43:BX=80:BY=
73:VX=160:VY=73:X=115:Y=154
420 FORI=1TO50
430 Q=INT(RND(1)*255)
440 W=INT(RND(1)*191)
450 PSET(Q,W),5:NEXT
460 LINE(0,170)-(255,191),3,BF
470 LINE(30,50)-(30,170),15
480 LINE(60,50)-(60,170),15
490 LINE(225,50)-(225,170),15
500 LINE(195,50)-(195,170),15
510 LINE(20,50)-(70,50),15
520 LINE(20,50)-(45,30),15
530 LINE(70,50)-(45,30),15
540 LINE(185,50)-(235,50),15
550 LINE(185,50)-(210,30),15
560 LINE(235,50)-(210,30),15
570 LINE(60,60)-(195,60),15
580 LINE(60,90)-(195,90),15
590 COLOR15:CURSOR0,0:PRINT"    SCORE
    HI-SCORE          ROUND"
600 COLOR13:CURSOR0,10:PRINT"■■■■■■■■■
■■■■■■■■■
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用

ガンバ ガンバレ！ ジンベ！



はりくんTM.

⊙だれか助けて Mr.オクレ!!

ジンベが，草むらでみんなといっしょに遊んでいました。が，突然，木の枝から害虫モクがおそってきたのです。

「ぎぃやぁ〜〜〜！。みんな逃げろ〜」

しかし，もう友達はどこかに逃げていました。木を飛び越すことのできないジンベは，仕方なく，スプレー片手にモク退治をはじめたのでした。チャンチャン。

⊙♬あほが見る〜 ブタの政二〜♪

4と6キーで左右。7と9キーで3コマ分ワープします。スペース・キーでモクを退治するスプレーを発射します(キーを押したままではダメ)。X1は二つのキーを同時に判断できないので，ジンベを止めてからでないとスプレーは発射できません。

面クリアするには，9匹いる害虫モクを退治することです。モクが枝にくっついた状態のときにスプレーを発射するとモクはけつから糸をきばって草むらをよごそうとします。

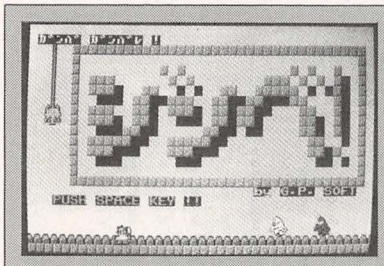
おっと，忘れとった。じつはもう1匹やっかいなオバコがいるのじゃが，こいつは左右に行ったり来たりするウ

《第1表》主な変数表

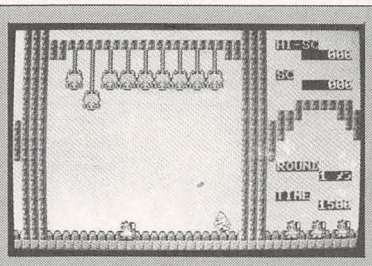
X……ジンベの座標	SC……スコア
TX……オバコの座標	HI……ハイスコア
MO……動くモクの番号	TI……タイム
MO( )……モクの座標	RO……ラウンド
MO$……生きてるモクの集団	S$とS……キースキャン
JI$……ジンベのキャラ	PL$とPI$とP2$ ……PLAYの内容
MK$……モクのキャラ	I，J……ループ用
U$(,)……オバコのキャラ	
TU……オバコの色	

●プログラム中の矢印やキャラクタ・コードの出し方

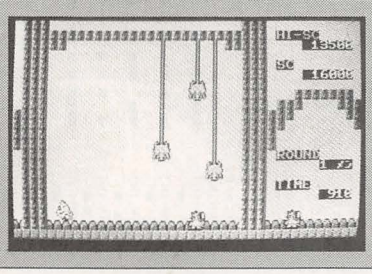
POKE&H01A2，&HB7↵とダイレクトで入力後，ESCキーを1回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。また，ESCキーを押した後 DELキーを押すとHが，↵キーを押すとMがでます。



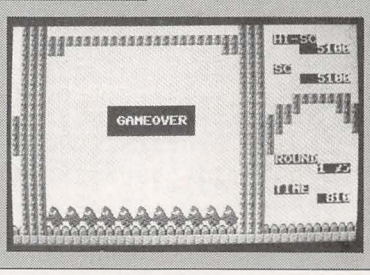
◀《写真1》ガンバ ガンバレ！ジンベ！のタイトル・デモ画面



◀《写真2》モクをすべてやっつけるのだが，どんどん降りてくるぞ



◀《写真3》よし，あと3匹。下でうろつくオバコにも注意！



◀《写真4》ゲーム・オーバーになるとオバコがまっ赤になってホラね

★「オホーツクに消ゆ」を2日で解いたのに，7月号のファミコン用「タクダーラの秘密」は1週間かかってようやく解いたという大おつけものです。(富山市・**コインランドリーの管理人**)……【編：レベルの高いベーマガ。】

ットイやつじゃ。よけかたはワープでよけてちょ。

モクが1匹でも草むらをおそうか，ジンベがオバコにつかまるかで，ジンベが1人ごりんじゅうです。3人ごりんじゅうで終わりだよ。

◎どんどん改造しましょう

120行の二つの“＊3”の3を変えると，ワープの間隔が変わります。180行の“TV”に＊2を加えると，オバコのスピードが2倍になります。220行の“>.35”を小さくすると，簡単になります。650行のPL$を省いて，660行を省くと，タイトル音楽がなくなりますっと。

◎ひとこと

TIMEが30以下になると，オバコが赤くなってゲーム・スピードがあがります。TIME0でもごりんじゅうだよ。

このゲームの画面を見て，「おやっ〜!!」と思う人はたくさんいるでしょう。このゲームは，なんとツララオトシや，自作のBOM BOMを，バージョン・アップしたものです。全4面，エンディング目指してがんばろう!!

ガンバ ガンバレ！ジンベ！のプログラム・リスト

```
10 '■■■
```

```
620 PRINT D$:NEXT:COLOR 7:LOCATE 10,20:PRINT JI$:LOCATE 28,19:PRINT U$(0,0)
630 LOCATE 33,19:PRINT U$(1,0):FOR I=4 TO 13:READ D$:LOCATE 7,I:PRINT D$
640 NEXT:LINE(5,2)-(38,15),"◣",B:COLOR 7:Y=2:VY=-1
650 COLOR 7:Y=2:VY=-1:PL$="V16A7ARAGGFFGGGRRRRO7CCRDCCO6AAO7CCCO6"
660 PLAY PL$+":V16G7CGCGCGCCGGCCDEFO6CCRDGFEDCCCO5CCDEF":LOCATE 2,2:PRINT"○♠"
670 COLOR INT(RND*7+1):LOCATE 3,17:PRINT"PUSH→SPACE→KEY→!!":COLOR 7
680 IF Y=2 OR Y=10 THEN VY=-VY
690 Y=Y+VY:LOCATE 2,Y:PRINT"○♠↓←←";MO$;"↓←←××"
700 IF INKEY$(0)="ﾈ" THEN LE=1:COLOR2:LOCATE 0,0:PRINT"SUPER":PLAY"V15C1DEFGAB"
710 FOR I=0 TO 80:NEXT:ON -(STRIG(0)=0) GOTO 670:PLAY"O6:O5":CLS
720 '▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ G A M E N ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01V1.0)用

浦島太子（うらしまたこ）



NAMCO2

ストーリー

昔々，浦島太郎はオト姫様にもらった「たまて箱」のため，300才のおじいさんになってしまった。

妹の太子は，いとこの桃次郎を連れて，オト姫の妹のオット一姫を倒すために「りゅうぐう城」へ向かった。

遊びかた

画面に10個あるカメのこうらを，ブロックですべてつぶし，階段へ行けば面クリアです。

太子は，テンキーまたはジョイスティックで4方向に移動します。ブロックに体当たりすると，押すことができます。ブロックでカメのこうらをつぶしますが，一つだけ点滅しているブロックがあります。それをつぶすと，画面がフラッシュして**第1表**のようなことが起きます。

自分に向かってくる5匹のモンスターにぶつかると，ＬＩＦＥが1減り，0になるとゲーム・オーバーです。コンティニューはリターン・キーです。

困ったときのもんもじろ〜

タイトル画面でスペース・キーまたはトリガを押すと，毎度おなじみの会話モードになります。そこで，桃次郎がえんごにくる時間（カメをいくつ，つぶしたときにくるか）を決めます。テンキーの1〜9で決めてください。

桃次郎がくると，一定時間おとりになってモンスターをひきつけておいてくれるので，安心して移動することができて便利です。

それから

ＢＧＭ(意外と長い)が2周すると，「ＨＵＲＲＹ」と表示され，敵が1匹になり，動きが自分と同じ速さになります。

桃次郎の良い配置

1．「ＨＵＲＲＹ」にそなえて，後のほうにする。

2．後のほうに行く前に死ぬとバカみたいなのでまん中くらいにする。

3．すぐ死んでしまうのではじめのほうにする。

などいろいろありますが，その面ごとによく考えてください。やっていればわかります。

最後に

アクション・ゲームですが，一部パズルの要素が入ってますので，ハマる場合があります。

全10面，最終面クリアでエンディングがあります。はっきりいって単純です。

タイトルであるキーを押すと，ＢＧＭモード(？)になります。はっきりいって1曲です。

《第1表》カメのこうらの効果

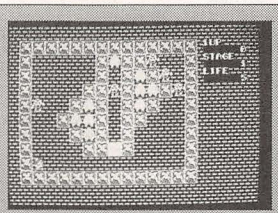
1，6回目	ボーナス2000pts.。一定時間無敵
2，7回目	敵が1か所に集まる。一定時間無敵
3，8回目	ＬＩＦＥ＋2。一定時間無敵
4，9回目	ＬＩＦＥがランダムで増減(－5〜＋4)。一定時間無敵
5，10回目	10000pts.。階段出現



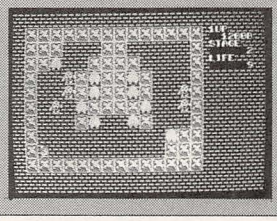
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート



▼《写真2》おなじみ会話モード。桃次郎いつきてくれるの？



▲《写真3》1面。モンスターをさけて，カメのこうらをつぶせ！



▼《写真4》2面です。パズル的要素もあるから心してかかれ！

★僕の学校には，生徒に禁止しておきながら，自分がゲーム・センターへ行っている，とんでもない先生がいる。その先生は1コインでR－TYPEをクリアするそうだ。(徳島県三好郡・ＩＯＮＡＯＭＩ・Ｂ)……【影：ゲッ。】

```
10 '■■■■■■■ ウラシマ タコ ■■■■■■■
20 INIT:CLS4:WIDTH 40:CLICK OFF:H=1:SOUND8,0
30 DIM R$(10,9),S(39,24),X(5),Y(5),KX(10),KY(10)
40 '■■■■■■■ PCG ■■■■■■■
50 IF MID$(CGPAT$(90),31,1)="ｷ"THEN110 ELSEPRINT"PCG SETTING NOW!!"
60 RESTORE 1500:FOR A=97 TO 158:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
70 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
80 FORI=32TO90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
90 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$))
100 NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
110 '■■■■■■■ ROUND DATA READ ■■■■■■■
120 RESTORE1390:FORR=1TO10:R$(R,0)=STRING$(14,"1"):R$(R,0)="11111111111111"
130 R$(R,9)=R$(R,0):FOR Y=1 TO 8:READ A$,B$
140 L$(R,Y)="0"+RIGHT$(STRING$(12,"0")+BIN$(VAL("&H"+B$)),12)+"0"
150 R$(R,Y)="1"+RIGHT$(STRING$(12,"0")+BIN$(VAL("&H"+A$)),12)+"1":NEXT Y,R
160 '■■■■■■■ DATAS READ ■■■■■■■
170 P(2)=0:P(4)=H:P(6)=5:RESTORE1490:FORA=0TO9:READA$,B$:C$(A)=A$+"←↑↓"+B$
180 BG$="BRBRBAGFGARERERDECDECEDEGRGFFEEDDBRBRBAGFGARERERDECDECEDECRCCCCRERDRRERRF
RERRFRRGRARGRFRGERRRRCCDDEEEDDDEEFFFEEEFFGGGGGGGGRGFEDDCC"
190 '■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■
200 NEXT:CLS:CGEN1:COLOR7:LOCATE0,5:BG=-1
210 PRINT"aURASIMAa┌┌┌┌┘aa┌┌┘aa┘aa┘aa┌┌┘aaaaaaaaa"
220 PRINT"aaaasuaaaaa┘aaa┘aaa┘a┘a┘aa┘aaa┘aa■■aaa"
230 PRINT"aaaawyaaaaa┘aaa┌┌┌┌┘a┌┌┘aa┘aaa┘aa■■aaa"
240 PRINT"aaaaaaaaaaa┘aaa┘aaa┘a┘aa┘aa┌┌┘aaaaaaaaa"
250 LOCATE11,15:PRINT"(C)M.SAIKAWA 1987":LOCATE7,20:PRINT"PUSH SPACE KEY ";
260 PRINT"TO START !!":P1$="EDCDEDCDEDCDEDCDGFEFGFEFGFEFGFEF":PLAY7500
270 P2$="CCCCCCCCCCCCCCEFGGGGGGGGGGGGGGFE":FORP=1TO32:IFINKEY$(0)="M"THEN1350
280 PLAY"O5"+MID$(P1$,P,1)+"O:O3"+MID$(P2$,P,1)+"O":SOUND8,15:SOUND 9,15
290 FOR A=0 TO 30:IF STRIG(0)+STRIG(1)THENA=30:P=32:GOTO310 ELSENEXTA
300 SOUND8,0:SOUND9,0:NEXTP:GOTO270
310 SOUND8,0:SOUND9,0:K=0
320 '■■■■■■■ TALK ■■■■■■■
330 CLS:CGEN1:CSIZE3:LOCATE10,4:PRINT#0"LET'S TALK":GOSUB340:GOTO 410
340 CSIZE3:LOCATE10,10:PRINT#0"suaaaaaa■■":LOCATE10,12:PRINT#0"wyaaaaaa■■":CGEN
350 PRINT#0:PRINT#0"  ┌──┘ └──────────┐":PRINT#0"!"SPC(17)"!"
360         PRINT#0"└──────────────┘":CSIZE1:RETURN
370 CSIZE1:LOCATE2,18:PRINT#0SPC(34):LOCATE2,18:FORA=1TOLEN(A$)
380 PRINT#0MID$(A$,A,1);:IF MID$(A$,A,1)<>" "THENPLAY500:PLAY"V15O4G2"
390 IFINKEY$(0)="M"THENA=LEN(A$):RETURN ELSEPLAY"R2":NEXT:PAUSE8:RETURN
400 CSIZE3:LOCATEX,16:PRINT#0"──":LOCATEX1,16:PRINT#0"ノ ヽ":RETURN
410 A$="ｻｱ ｷｮｳﾓ ｹﾞﾝｷﾆ ｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｼｮｳ.":GOSUB370:X=10:X1=26:GOSUB400
420 A$="ｳﾝ!":GOSUB370:X=26:X1=10:GOSUB400:A$="ﾄｺﾛﾃﾞ ﾓﾝﾓｼﾞﾛｳ ｺﾝｶｲﾊ ｲﾂ ｷﾃｸﾚﾙﾉ?"
430 GOSUB370:X=10:X1=26:GOSUB400:A$="ｿｳﾀﾞﾅ･･･ ﾃﾝｷｰ ﾃﾞ ｷﾒﾃ!":GOSUB370
440 I$=INKEY$(0):IFI$=""THEN440 ELSEIFVAL(I$)>9ORVAL(I$)<1THEN440 ELSEV=VAL(I$)
450 A$="ﾖｼ ｺﾝｶｲﾊ ｶﾒﾗ "+I$+"ﾂ ｯﾀﾗ ｲｸｫ":GOSUB370:PLAY200:PLAY"O4:V15O2"
460 A$="C4R1C3F6G4R1G3A6+C4R1+C3A5F3G4V14G3V13GV12GV11GV15":PLAYA$+":"+A$
470 '■■■■■■■ STAGE ■■■■■■■
480 CLS:CGEN1:CSIZE:LINE(0,0)-(39,24),"a",BF:GOSUB 490:K=0:GOTO 510
490 RESTORE500:FORA=2TO6 STEP2:READA$:LOCATE31,A
500 PRINTUSINGA$+"←←←←↓#######";P(A):NEXT:RETURN:DATA"1UPaa","STAGE","LIFEa"
510 '■■■■■■■ ROUND MAP ■■■■■■■
520 FORY=0TO9:FORX=1TO14:IFMID$(R$(P(4),Y),X,1)="0"THENS(X*2,Y*2+2)=0:GOTO540
530 LOCATEX*2,Y*2+2:PRINTC$(1):S(X*2,Y*2+2)=1
540 IFMID$(L$(P(4),Y),X,1)="0"THEN 560
550 IFMID$(L$(P(4),Y),X,1)="1"THENLOCATEX*2,Y*2+2:PRINTC$(9):S(X*2,Y*2+2)=9:K=K+
1:KX(K)=X*2:KY(K)=Y*2+2
560 NEXT X,Y:X=4:Y=18:M=6:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):CFLASH1:LOCATEKX(K),KY(K)
570 PRINTC$(9):CFLASH:FORA=1TO5:PLAY512:PLAY"V15O5GOCO4GCO3GCO2GC"
580 B=INT(RND(1)*11+3)*2:C=INT(RND(1)*7+2)*2:IF S(B,C)>0THEN580
590 X(A)=B:Y(A)=C:LOCATEB,C:PRINTC$(3):S(B,C)=3:NEXT:K=0:KK=10
600 '■■■■■■■ START ■■■■■■■
610 A$=SCRN$(12,10,10):LOCATE12,10:PRINT"GET READY!":PLAY255:PLAY"O4:O2"
620 B$="C3DECEG7A4R1A4R1A5B9#A1BV14#ABV13#ABV12#ABV11#ABV15":PLAYB$+":"+B$
630 LOCATE12,10:PRINTA$:BG=-1:MU=0:MM=0:PP=0:TT=5:T=0:MU=0
640 '■■■■■■■ URASIMATAKO MOVE ■■■■■■■
650 FOR F=1 TO TT:GOSUB 980:T=T+1:IF T=256THEN GOSUB1270:GOTO650
660 VX=0:VY=0:A=STICK(0)+STICK(1):IF A MOD 2=1 OR A=0 THEN680
670 M=A:VX=((A=4)-(A=6))*2:VY=((A=8)-(A=2))*2
680 ON S(X+VX,Y+VY)GOSUB720,730,860,730,720,730,720,730,730,730,1210
690 COLOR7:IF MU>0THEN MU=MU-1:COLOR5
700 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):S(X,Y)=0:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):S(X,Y)=M
710 COLOR7:GOTO800
720 A=X+VX:B=Y+VY:IF A<>2AND A<>28AND B<>2AND B<>20THEN 750
730 VX=0:VY=0:RETURN
740 '■■■■■■■ PUSH WALL ■■■■■■■
750 PLAY2000:PLAY"O2C0EGCEGCEG:Q3C0EGCEGCEG:O4C0EGCEGCEG":C=S(A+VX,B+VY)
760 IF C<>9AND C<>0 THEN 730 ELSES(X,Y)=0:S(A,B)=M:S(A+VX,B+VY)=1
770 LOCATEA+VX,B+VY:PRINTC$(1):LOCATEA,B:PRINTC$(M):LOCATEX,Y:PRINTC$(0)
780 X=A:Y=B:IF C=9THEN1010 ELSE730
790 '■■■■■■■ MONSTER MOVE ■■■■■■■
800 O=X(F):P=Y(F):VX=SGN(X-O)*2:VY=SGN(Y-P)*2:IFMM=0 AND O+VX=X ANDP+VY=Y THENGO
SUB860
810 IF MM>0THENVX=SGN(MX-O)*2:VY=SGN(MY-P)*2:MM=MM-1
820 IF S(O+VX,P+VY)>0THENVX=0:VY=0
830 LOCATEO,P:PRINTC$(0):S(O,P)=0:O=O+VX:P=P+VY:LOCATEO,P:PRINTC$(3):S(O,P)=3
840 X(F)=O:Y(F)=P:NEXT:GOTO650
850 '■■■■■■■ TAKO DAMAGE & DEAD ■■■■■■■
860 IF MU>0 THEN RETURN
870 COLOR5:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):PLAY120:PLAY"O4V13D0EV15DEV13DEV11DEV9DEV15"
880 COLOR7:MU=10:P(6)=P(6)-1:GOSUB490:IFP(6)>0THEN RETURN
890 FORA=0TO10:FORB=2TO8 STEP2:LOCATEX,Y:PRINTC$(B):PLAY1000
900 PLAY"O5E0D":NEXTB,A:LOCATEX,Y:PRINTC$(0):PLAY200:PLAY"O2D1F-BC1":PAUSE5
```

★国語の先生に「ファミコンは何の略か知ってます？」と質問したら,「ファミリーコンプレックスの略」と言った。(滋賀県大津市・**栗本直樹12才**)……**【影**：その先生，家庭に何か不満でもあるんじゃない？**編**：危なーい。**】**

```
910 '▬▬▬ GAME OVER ▬▬▬
920 CLS:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER":LOCATE11,15:PRINT"CONTINUE(RET) KEY"
930 P$="GGAABBBAAGGFEEEDDEGABBBAAGGBCCCCCCCC":Q$=STRING$(9,"CCBG"):H=1
940 FORA=1TO36:PLAY7500:PLAY"V1O5"+MID$(P$,A,1)+"0:V1O3"+MID$(Q$,A,1)+"0"
950 SOUND8,15:SOUND9,15:FORB=0TO50
960 IF INKEY$(0)="M"THENH=P(4):LOCATE11,15:PRINTSTRING$(17," ")
970 NEXT B,A:SOUND8,0:SOUND9,0:PLAY"V15:V15":GOTO160
980 SOUND8,0:SOUND9,0:BG=(BG+1)MOD128:PLAY7500:PLAY"O4"+MID$(BG$,BG+1,1)+"0:O2"+
MID$(BG$,BG+1,1)+"0"
990 IF MID$(BG$,BG+1,1)<>"R"THENSOUND8,15:SOUND9,15:RETURN ELSERETURN
1000 '▬▬▬ KAME TSUBUSI ▬▬▬
1010 K=K+1:IF X+VX=KX(KK)AND Y+VY=KY(KK)THEN1030
1020 PLAY150:PLAY"O3G1FEV14GFEV13GFEV12GFEV11GFEV15":GOTO 1110
1030 PALET0,2:PLAY120:PLAY"O6B5":PALET:ON KK GOSUB1080,1070,1060,1050,1040,1080,
1070,1060,1050,1040:GOTO1090
1040 MU=10:P(2)=P(2)+2000:GOSUB490:RETURN
1050 MU=15:FORA=2TO5:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(0):S(X(A),Y(A))=0:X(A)=X(1):Y(A)=Y(
1):NEXT:RETURN
1060 MU=20:P(6)=P(6)+1:P(2)=P(2)+800:GOSUB490:RETURN
1070 MU=25:P(6)=P(6)+INT(RND(1)*10)-5:GOSUB490:IFP(6)>0THENRETURN ELSE890
1080 MU=0:P(2)=P(2)+10000:GOSUB490:RETURN
1090 KK=KK-1:IFK<10THENCFLASH1:LOCATEKX(KK),KY(KK):PRINTC$(9):CFLASH
1100 IF K<10 AND S(KX(KK),KY(KK))<>9THENLOCATEKX(KK),KY(KK):PRINTC$(S(KX(KK),KY(
KK))):GOTO1090
1110 IFK=10THENLOCATE28,4:PRINTC$(7):S(28,4)=11:PLAY120:PLAY"O5C3EGBC1RCRCRC"
1120 IF K<>V GOTO730
1130 '▬▬▬ KOMATTATOKINO MONMOJIRO- ▬▬▬
1140 A=INT(RND(1)*11+3)*2:B=INT(RND(1)*7+2)*2:IF S(A,B)THEN1140
1150 LOCATEA,B:PRINTC$(5):MX=A:MY=B:MM=50:PLAY200:XX=X
1160 A$="C3DER5E6F3GAR5A6B5GAB+C8":PLAY"O5"+A$+":O3"+A$+":O1"+A$:SCREEN1,1:CLS
1170 GOSUB340:X=10:X1=26:GOSUB400:A$="ﾓﾝﾓｼﾞﾛｳ ﾀﾀﾞｲﾏｻﾝｼﾞｮｳ !!":GOSUB370
1180 X=26:X1=10:GOSUB400:A$="ｷﾃｸﾚﾚﾉﾈ ﾏｯﾃﾏｼﾀ !!":GOSUB370:X=10:X1=26:GOSUB400
1190 A$="ﾓﾝｽﾀｰﾊ ｵﾚﾆ ﾏｶｾﾙﾝﾀﾞ !!":GOSUB370:X=26:X1=10:GOSUB400:A$="ﾜｶｯﾀﾜ!"
1200 GOSUB370:SCREEN0,0:CSIZE:CGEN1:X=XX:S(MX,MY)=10:MU=10:PAUSE10:GOTO730
1210 '▬▬▬ STAGE CLEAR ▬▬▬
1220 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):LOCATE28,4:PRINTC$(2):PLAY200:A$="C1DEFGFEDCDEFGFED"
1230 A$=A$+"G3BGA7":PLAY"O5"+A$+":O3"+A$:CLS:CSIZE3:GOSUB340:IFP(4)=10THEN1320
1240 A$="ﾌｰｯ ｺﾝｶｲﾉ ﾆﾝﾑﾊ ﾌﾞｼﾞ ｾｲｺｳｼﾀﾜ!!":GOSUB370:A$="ｱｽﾓﾏﾀ ｶﾞﾝﾊﾞﾘﾏｼｮｳ."
1250 GOSUB370:X=10:X1=26:GOSUB400:A$="ｿｳｼﾏｼｮｳ.":GOSUB370:LOCATE26,16:CSIZE3
1260 PRINT#0"—":A$="ﾂｷﾞﾉ ﾋ‥‥。":GOSUB370:P(4)=P(4)+1:P(6)=P(6)+3:GOTO330
1270 '▬▬▬ HURRY !! ▬▬▬
1280 FORA=5TO1 STEP-1:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(0):S(X(A),Y(A))=0:NEXT:PLAY200
1290 A$=SCRN$(12,10,10):LOCATE12,10:PRINT" HURRY !! "
1300 B$="G1RGRF3GA1RARG3AB1RBRBRB5":PLAY"O4"+B$+":O3"+B$
1310 TT=1:F=1:LOCATE12,10:PRINTA$:RETURN
1320 '▬▬▬ ENDING ▬▬▬
1330 BG=-1:X=10:X1=26:RESTORE1360:FOR B=1TO 9:SWAP X,X1:GOSUB400
1340 READA$:GOSUB370:NEXT
1350 PLAY"O4:O2":FORA=-1TO188:GOSUB980:PAUSE2:NEXT:RUN
1360 DATAﾔｯﾄﾉｺﾄﾃﾞ ｻｲｼｭｳﾒﾝﾖ ｸﾘｱｼﾀﾜﾈ!,ｿｳﾀﾞﾈ! ･･･ｱ､ｱﾚﾊﾅﾝﾀﾞ!?,ｱﾚﾊ ｵｯﾄｰﾋﾒ ﾀﾞﾜ!
1370 DATAﾄｳﾄｳﾐﾂｹﾀｿﾞ ! ﾔｯﾂｹﾛｰ!!,ｶｷｰﾝ ｶｷｰﾝ ﾜｰ! ﾀﾞﾒﾀﾞﾜ!,ｵﾚｶﾞｲｸﾋﾟ ﾄﾘｬｰ!
1380 DATAﾊﾞﾝｻﾞｰｲ ﾔｯﾂｹﾀﾜ !,ｺﾚﾃﾞ ﾍｲﾜｶﾞ ﾓﾄﾞﾙﾀﾞﾛｳ.,ﾒﾃﾞﾀｼ ﾒﾃﾞﾀｼ
1390 DATA058,020,054,008,0D2,00C,154,088,258,180,150,080,0D0,020,000,000
1400 DATAC60,000,8F0,400,168,090,168,090,0F0,108,108,090,001,002,003,000
1410 DATA618,060,C20,090,000,108,000,204,0F0,402,0F0,000,0F0,000,0F0,000
1420 DATA7FC,002,4A4,000,4A4,002,53C,000,404,000,7FC,002,000,000,400,3F8
1430 DATA0F0,008,108,004,204,002,284,042,284,042,204,002,108,004,0F0,008
1440 DATA000,000,002,400,004,400,008,400,010,407,008,400,004,400,002,400
1450 DATA100,000,100,200,100,E00,FFF,000,100,00F,100,000,100,000,0FE,101
1460 DATA000,000,0F0,000,1D8,020,038,1C0,018,1E0,1F8,000,0F0,000,108,090
1470 DATA000,0F0,108,000,108,000,108,0F0,008,000,008,000,030,0C0,000,000
1480 DATA000,800,99F,040,952,089,95A,081,9CA,001,94A,001,F7A,001,000,000
1490 DATAaa,aa,■ ,▮▮,km,oq,{},ﾊ_,vt,zx,▬,▬,su,wy,／|,ﾏﾄ,ce,gi,ﾌﾞ,ﾋr
1500 DATA 00F9F900009F9F000000000000000000000000000000
1510 DATA 00F8F60C0C80800000070F1F1F3F7FDF0000060C0C0040C0
1520 DATA 0019090000030300000E0F0F8F8FCFCF80000000000000000
1530 DATA 109CFF0C00919100EF630003000E0E0EF07C1F0F000E0E00
1540 DATA 0839FC30008F8F00F4C603C7027070000C3EFBF702700000
1550 DATA 00F8F60C0C80800000070F1F1F3F3D1D0000060C0D030D0D
1560 DATA 0019090000030100000E0F0F8F8FCBEBB0000000080C0B2B3
1570 DATA 109C3F0C009191002F63C0E3400E0E00377FDFEF400E0000
1580 DATA 0839FF30008F8F00F7C600C000707070EFFEF8F000707000
1590 DATA 00F8F60C0C80800000070F1F1F3F3F1F0000060C0C000101
1600 DATA 0019090000030300000E0F0F8F8E8E8F80000000030E8E8F8
1610 DATA 00FCFC09008483000F030306071B3C1C000C0F0F071B0C00
1620 DATA 0005FDF000C3C100F8F00000083C1E0CF870F8F0083C1800
1630 DATA 03FDFE0F199DAF760204080000020010030 50E0F191D2F76
1640 DATA C0B979F09BBBF763000000000 1410100C0A070F09BBBF763
1650 DATA E4EBC40E049F9F00200000000A000000E4EBC40E04000000
1660 DATA 20C91970709F8F0000001010006070202 0C0107070100000
1670 DATA 00FAF80000A0A0000301070F0F1F1D0D0001000001070D0D
1680 DATA 189C3F0F00B0A2002763C0E0400E1C3C2F6BCCE7400E1C00
1690 DATA 80000000101000007FD3ACDFDFD7EBE77FC0AC9F9F978387
1700 DATA 0100204000000000FEC3BD7BF7F7E7FBFE033D79F1F1E1F9
1710 DATA 0020201800000080DFB9B6DBE7FFFF7F9FB9B0988080C07F
1720 DATA 0000000008040001FDFD1BEDEDF5FBFEFDFD190D0D0503FE
1730 DATA 00F9F90038B8BB3B0000000038383B3B0000000038383B3B
1740 DATA 00F9F900000181800000000000080800000000000008080
1750 DATA 3BBBBB3B009F9F003B3B3B3B000000003B3B3B3B00000000
1760 DATA B8B9B9B8009F9F00B8B8B8B800000000B8B8B8B800000000
1770 DATA 00F3E4030C939C23000304030C131C23030C1B1C332C635C
1780 DATA 1CA3DC00088090001C231C0008000C07635C233F161C0000
1790 DATA 00F1E10000878F00060C183E0C183060060C183E0C183060
1800 DATA FEFEFE00EFEFEF00FE808000EF080800FEFE8000EFEF0800
```

X1シリーズ

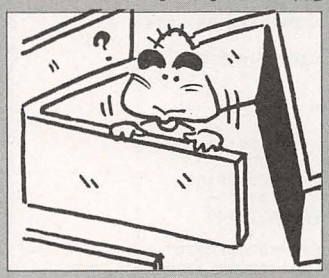
★僕は，ボツの恨みをはらすべく，右手につぐ美ちゃんの㊙写真を，左手に萩の月を持って五反田へ向かうのであった。(富山市・泉　洋介12才)……【見城：編さん，萩の月が届く前に載せちゃだめですよ。編：ごめん。】

PB-100/110用

三角迷路

さんかくめいろ

佐井　正則



ストーリー

アルクスC－2との戦いの後，レセーンルス国は世界を統一した。最後まで敵対していたフェルジナン国もレセーンルス国の一部となり，その王家はつぶされることなく第二王家として迎えられた。

それから39年後……国王セーメンの元に悪い知らせが届いた。それは第二王家の令嬢アクア・フェルジナが反乱を起こしたというのだ。反乱軍は元フェルジナン国の要塞アスペル（Aアルクス）を本拠地としているらしかった。

国王はアクアの父のことを考えて少数の人間にアクアの説得に向かわせたのだった。

内　容

というわけで，あなたはアクアの説得にいくはずだったのですが，突然みんなとわかれてしまい，1人っきりで敵と向かい合ってしまった。こうなったら戦闘開始！説得なんて知るもんか！

例によって[S][0]でスタート，[S][1]で続きです。[2][4][6][8]でそれぞれ下左右上へ進みます。ただし，迷路になっているので，矢印のない方向へは進めません。

戦闘：画面に敵が出現したら，戦闘開始です。左側に敵とそのAC，右側に自分の強さとルーレット（レベル＋乱数0～9）が表示されます。[Z]キーでルーレットを止めて，でた数が敵のACを上回っていれば，あなたの勝ちです。勝てば当然経験値があがり，レベルもあがっていきます。負ければHPがさがり，0になるとENDとなります。勝負は一発で決まりますので，慎重に[Z]キーを押しましょう。

改造のアドバイス

このゲーム，何も知らずにマップを書こうとすると，とんでもない形の迷路になるでしょう。しかし，作ったときは6×5の迷路だったんですよ。秘密はタイトルの「三角迷路」なんですよ。

これは2年前友人が作った三角形を組み合わせた迷路（正確には迷路ではなく，ヘクスのようなもの）をヒントに三角形のマップデータを作ってみたわけです。

この前に普通のデータのも作ったのですが，10ステップ差で三角になりました。このデータは2進数の3ケタをそれぞれ左右と上または下の壁の有無を表し，それを10進数に直しています。

三角迷路のプログラム・リスト

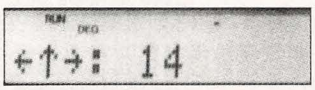
```
P0
  1 PRINT "Sankaku
    Maze":VAC
  2 X=1:F=1:H=9:V$=
    "↑":W$="↓":GOTO
     #1

P1
  1 $="155746176376
    356766556585155
    574"
  2 Y$=MID(X,1):Z=V
    AL(Y$):A=0:B=0:
    C=0:D=2:PRINT
  3 IF Z≥4;A=1:Z=Z-
    4:PRINT "←";
  4 IF Z≥2;B=5:Z=Z-
    2:D=SGN FRAC (X
    /2:PRINT V$(D);
  5 IF Z≥1;C=1:PRIN
    T "→";
  6 IF Z=2;H=H-1:PR
    INT CSR 0;"xxx"
    ;
  7 PRINT CSR 3;":"
    ;H;:IF H≤0;PRIN
    T "END";:END
  8 GOSUB 11:IF X≥2
    4 THEN #2
  9 IF RAN#<.3 THEN
     #2
 10 GOTO 2
 11 IF KEY="4";X=X-
    A:RETURN
 12 IF KEY="6";X=X+
    C:RETURN
 13 IF KEY="2";IF D
    =1;X=X-B:RETURN

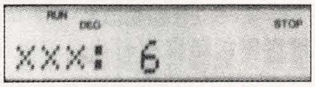
 14 IF KEY="8";IF D
    =0;X=X+B:RETURN

 15 GOTO 11
```

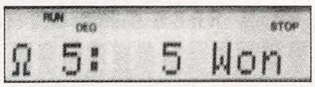
```
P2
  1 S=INT (X/6+1:T=
    S*2+3:$="Ω@¥♠†Σ
    ":PRINT :PRINT
    MID(S,1);T;":";
  2 I=INT (RAN#*9+F
    :PRINT CSR 5;I;
    " ";:IF KEY≠"Z"
     THEN 2
  3 IF I<T;H=H-1:PR
    INT "LOST":GOTO
     #1
  4 G=G+1:PRINT "Wo
    n":IF G≥2↑F;F=F
    +1:H=H+5:PRINT
    "Lv↑";F
  5 IF X=30:PRINT "
    Victory!!!";:EN
    D
  6 GOTO #1
```



▲《写真1》ここは三角迷路。矢印の方向に進んでいく



▲《写真2》×××はトラップ。右側の数字は現在のH．P



▲《写真3》敵と出会うとルーレットがまわる。止めて勝負

《第1表》変数表

A：壁の有無（左）	S：敵の種類
B：壁の有無（上下）	T：AC
C：壁の有無（右）	V$：“↑”
D：進行可能な方向(上下について)	W$：“↓”
F：Lv	X：位置
G：Exp	Y$：迷路読みだし用
H：H.P.	Z：迷路読みだし用
I：ルーレット	$：マップデータ

《第2表》敵一覧

	レベル	AC	名　前	特　徴
Ω	1	5	ウォルク	歩く食用キノコ
@	2	7	イシュハ	虫類型の人間
¥	3	9	フース	四本腕の人間
↑	4	11	ディー	魔力をもつ人種
卅	5	13	スライメイター	近衛隊
Σ	6	15	反乱軍支令	今回の目的

★毎月ベーマガを買っている少年です。影さんにあこがれて，今じゃ，ベーマガ中毒になりました。こんな僕ですが，OFに載れるでしょうか。（熊本県菊池市・影さんこちら手のなるほーえ13才）……【影：ハーイ。】

PB-100/110+増設RAM用

ファンク
FUNK

斉藤　奨



★遊びかた

左右のボールでブロックをはさみ，くずしていくのが目的です。Zキーを押すと左のボールが，Cキーで右のボールがスタートします。ブロックをはさむと，くずれていきます。全部のブロックをくずすとクリアです。

また，ボールはエネルギーを持っていて，面クリアするとエネルギーが増えますが，ボールが何もないところをはさんだり，すれちがったりすると，エネルギーが減ります。

さらに，制限時間もあり，時間内に面クリアできないときもエネルギーが減ります。エネルギーがなくなると当然ゲーム・オーバーです。なお，エネルギーの量はAキーで見ることができます。

また，ゲーム中にアイテムがでますが，これをはさむと，つぎのような効力があります。

- S：スコアアップ……点数が入ります。得た点は，画面に一時表示されます。
- E：エネルギー・アップ……エネルギーが2ゲージ加えられます。貴重なアイテムといえるでしょう。
- C：クリアクリア……面クリアします。ハードなブロックばかりの面には，うれしいアイテムです。
- T：タイムクリア……時間がゲーム開始前の状態にもどります。
- X：エネルギー・ダウン……エネルギーが2ゲージ減ってしまいます。

なお，これらのアイテムは，ブロックのあるところでは，はさめません。ブロックを優先してしまいます。

面は全部で20面あり，画面をくふうしています。

また，ブロックは■→□→■の順にくずれていき，■を壊すと何もなくなります。

面データは，P1に入っています。好きなように変えてもいいでしょう。

FUNCのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT "    FUNC
     ":: GOSUB #9: P
     RINT "TOP":H:: 
     GOSUB #9
  20 S=0:R=1:E=10
  30 PRINT : PRINT "
     ROUND";R:: GOSU
     B #9: PRINT "SC
     ORE";S:: GOSUB
     #9
  40 GOSUB #1:X=0:Y=
     11:T=99:C=0:F=0
     :B=0
  50 PRINT CSR0;$; C
     SRX;"o"; CSRY;"
     o";
  52 IF B≧1; PRINT C
     SRZ;W$;
  54 IF B>0;B=B-1
  55 IF E≦0 THEN 600
  58 IF $="
       " THEN 500
  60 IF Y=0; PRINT C
     SRY;"x":: GOSUB
      #9:X=0:Y=11:C=
     0:F=0:E=E-1: GO
     TO 50
  70 IF X=11; PRINT
     CSRX;"x":: GOSU
     B #9:X=0:Y=11:C
     =0:F=0:E=E-1: G
     OTO 50
  80 IF X=Y-2; GOSUB
      #2:X=0:Y=11: G
     OTO 50
  90 T=T-1: IF T>0 T
     HEN 110
 100 PRINT CSRX;"x":
     CSRY;"x":: GOS
     UB #9:E=E-1:C=0
     :T=99:X=0:Y=11
 105 F=0: GOTO 50
 110 IF B≠0 THEN 190
 120 IF RAN#>.1 THEN
     190
 130 Z= INT( RAN#*9+
     1:D= INT( RAN#*
     5:B=20-R
 140 IF D=0;W$="S"
 150 IF D=1;W$="E"
 160 IF D=2;W$="T"
 170 IF D=3;W$="C"
 180 IF D=4;W$="X"
 190 IF KEY$="A" THEN
     200
 195 PRINT : PRINT "
     E;":: FOR I=1 T
     O E: PRINT "■";
     : NEXT I: GOSUB
     #9: GOTO 50
 200 IF C=0; IF KEY=
     "Z":C=1
 210 IF F=0; IF KEY=
     "C":F=1
 220 IF C=1:X=X+1
 230 IF F=1:Y=Y-1
 240 GOTO 50
 500 GOSUB #9: PRINT
     "BONUS";E*100;
     : GOSUB #9
 510 S=S+E*100:E=E+2
     : IF E≧10;E=10
 520 R=R+1: IF R<21
     THEN 30
 530 PRINT " FINISH
     !";: GOSUB #9:S
     =S+1E4: GOTO 61
     0
 600 GOSUB #9
 610 PRINT " GAME OV
     ER!":: GOSUB #9
     : PRINT "SCORE"
     ;S;
 620 IF S>H;H=S: PRI
     NT " HI!";

P1
   1 GOTO R*10
  10 $="   ·····
     ": RETURN
  20 $="  ·□·□■□··
     ": RETURN
  30 $=" ··□□□□□□··
     ": RETURN
  40 $="  □□□  □□□
     ": RETURN
  50 $="  ■·■··■·■
     ": RETURN
  60 $="  ■■■  ■■■
     ": RETURN
  70 $="  □□□□  □□□□
     ": RETURN
  80 $="  □■□■■□■□
     ": RETURN
  90 $="  ■□·  ■□·
     ": RETURN
 100 $="  ·□■■■□·
     ": RETURN
 110 $="  ■·■·■■·■·■
     ": RETURN
 120 $="  □■■□  □■■□
     ": RETURN
 130 $="    ·□■□·
     ": RETURN
 140 $="  □□□□□□□□□□
     ": RETURN
 150 $="  □□■■□□■■□□
     ": RETURN
 160 $="  ■□·■··■·□■
     ": RETURN
 170 $="  ■■■■□□□■■■■
     ": RETURN
 180 $="  ■■■■■■■■■■
     ": RETURN
 190 $="  ·■·■■■■·■·
     ": RETURN
 200 $="     ··
     ": RETURN

P2
  10 C=0:F=0:Q$= MID
     (X+2,1)
  20 IF Q$="■":Q$="□
     ": GOTO 90
  30 IF Q$="□":Q$="·
     ": GOTO 90
  40 IF Q$="·":Q$="
     ": GOTO 90
  50 IF X+1+Z THEN 8
     7
  51 IF B≠0 THEN 87
  52 PRINT CSRX+1;"*
     ";
  60 IF W$="E":E=E+2
     : IF E≧11:E=10
  70 IF W$="S":U= IN
     T( RAN#*100)*10
     : PRINT CSR4;U;
     : GOSUB #9:S=S+
     U
  80 IF W$="T":T=99
  82 IF W$="C":$="
                 "
  84 IF W$="X"; PRIN
     T CSRX;"-x-";:
     GOSUB #9:E=E-2
  86 B=0: RETURN
  87 PRINT CSRX+1;"x
     ":: GOSUB #9:E=
     E-1: RETURN
  90 $= MID(1,X+1)+Q
     $+ MID(X+3):S=S
     +R*10: RETURN

P9
  10 FOR I=0 TO 150:
      NEXT I: PRINT
     : RETURN
```

☆参考

ベーマが85年6月号

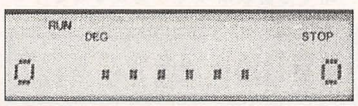
「Cakin Cokin」

TMネットワーク

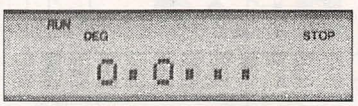
「Self Control」

《第1表》変数表

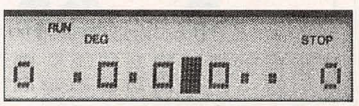
S	スコア
R	面
E	エネルギー
T	タイム
X，Y	ボールの座標
B，D，Z，W$	アイテム関係
I	ループ
$	面データ
H	ハイスコア
C，F	ボール出発



▲《写真1》1面は小さなブロックがならんでいるぞ



▲《写真2》このようにうまくブロックをはさんでくずしていく



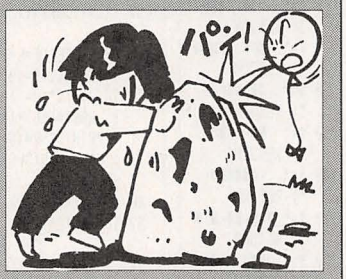
▲《写真3》さて2面。大きなブロックが登場。1発ではくずせない

★ここで一句「ベーマガは　1人で読んでも　おもしろく　みんなで読んでも　ああおもしろい」おそまつ。（青森県弘前市・つよくん12才）……【影：おもしろいものに国境はない！さあ，よってらっしゃい。いひひひ。】

PC-1245用

タンタンの冒険

素子姫♥命のブドリ



準備！

各リスト(**リスト1～3**)を順にテープにセーブしておきます。

遊びかた

リスト1，2，3の順にロードし，それぞれ，DEF A で実行させます。

あなたは，タンタンを 2 4 6 8 キーで操って，岩を押して風船をすべて割ってください（風船に岩を重ねるとOK)。ただし，風船を割った岩は，ブロックに変わってしまうので注意(ブロックは押せません)。タンタンは，風船の上は歩けます。全部で4面あります（各面とも5×8の大きさ)。

その他のキー

M…MAP：現在の状態をいずれかのキーを押すごとに1列ずつ表示。

G…GIVE UP：その面をはじめからやり直します。

E…END：このキーで止めておけば，DEF Z で再開できます。

おわりに

メモリ不足のため，面データをGOSUBとパスワードのワークエリアに入れてあるので注意!!

マシン語ルーチンは，なかなか便利です。興味のある人は，使いかたを研究してみてね！

《リスト1》マシン語データのプログラム・リスト

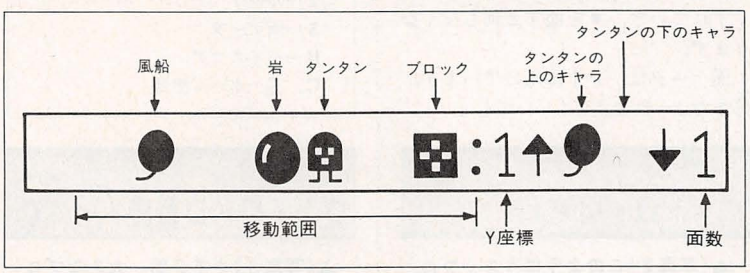
```
 10:"A" CLEAR : RESTORE
 20:FOR A=&10 TO &C3:
    READ B: POKE &C500+A
    ,B:C=C+B: NEXT A
 30:IF C<>16856 BEEP 3:
    PRINT "DATA ERROR !!
    "
 40:END
 99:"<MACHINE LANGUAGE>
100:DATA &92,&61,&04,&24
    ,&67,&14,&28,&09,&10
    ,&C4,&FF,&56,&00,&10
    ,&1F,&24
105:DATA &67,&1B,&28,&1D
    ,&78,&C5,&AA,&3A,&7F
    ,&10,&C4,&FF,&57,&42
    ,&67,&10
110:DATA &3A,&03,&02,&01
    ,&52,&43,&03,&C5,&F1
    ,&EE,&A8,&DB,&26,&24
    ,&2D,&1F
115:DATA &67,&1C,&28,&16
    ,&78,&C5,&AA,&3A,&5F
    ,&A8,&63,&0F,&2A,&58
    ,&10,&C4
120:DATA &FF,&53,&24,&67
    ,&1B,&28,&4B,&2D,&34
    ,&05,&10,&C6,&B1,&84
    ,&1B,&03
125:DATA &C4,&02,&FF,&F1
    ,&E9,&DB,&00,&10,&24
    ,&F2,&00,&43,&3A,&09
    ,&67,&B4
130:DATA &3A,&0B,&75,&94
    ,&2C,&03,&02,&11,&FF
    ,&BC,&2C,&14,&34,&03
    ,&C4,&02
135:DATA &F9,&F1,&E9,&02
    ,&05,&88,&DB,&5B,&03
    ,&00,&84,&15,&49,&29
    ,&04,&86
140:DATA &59,&FE,&E6,&F8
    ,&99,&63,&3B,&28,&03
    ,&70,&41,&41,&29,&35
    ,&F1,&E0
145:DATA &37,&F7,&05,&2C
    ,&03,&F7,&0F,&5B,&5B
    ,&37,&F2,&05,&3A,&07
    ,&F7,&37
150:DATA &2A,&03,&F7,&0F
    ,&37,&02,&21,&2C,&03
    ,&02,&31,&FF,&B1,&F1
    ,&0B,&F1
155:DATA &0B,&F1,&E0,&37
```

《リスト2》キャラクター，マップデータのプログラム・リスト

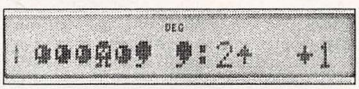
```
 10:"A" CLEAR : RESTORE
 20:FOR A=&E1 TO &FE:
    READ B: POKE &C400+A
    ,B:C=C+B: NEXT A
 30:IF C<>1470 BEEP 3:
    PRINT "CH.DATA ERROR
    "
 49:"<CHARACTER DATA>
 50:DATA &08,&18,&3E,&18
    ,&08
 55:DATA &08,&0C,&3E,&0C
    ,&08
 60:DATA &5E,&7B,&17,&7B
    ,&5E
 65:DATA &3E,&36,&2A,&36
    ,&3E
 70:DATA &1C,&32,&3E,&3E
    ,&1C
 75:DATA &4E,&5F,&3F,&1F
    ,&0E
100:"Z" CLEAR : RESTORE
    150
110:FOR A=&80 TO &AF:
    READ B: POKE &F800+A
    ,B:C=C+B: NEXT A
120:IF C<>3207 BEEP 3:
    PRINT "MAP DATA ERRO
    R"
130:END
149:"<MAP DATA>
150:DATA &34,&89,&10,&83
    ,&A8,&91,&10,&82,&74
    ,&85,&52,&09
155:DATA &20,&2A,&30,&11
    ,&25,&20,&32,&22,&26
    ,&1D,&04,&06
160:DATA &21,&21,&4C,&84
    ,&21,&23,&48,&84,&21
    ,&21,&02,&08
165:DATA &58,&59,&96,&98
    ,&66,&24,&88,&A0,&50
    ,&09,&42,&0D
```

《リスト3》メイン・プログラム・リスト

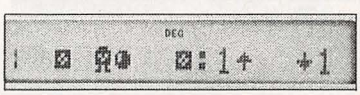
```
  2:"A" CLEAR : POKE &C6
    FC,&E1:&C4: DIM C(4,
    7):U=&C510,V=&C5B5,W
    =&C5B9,Z=&F880,M=16,
    N=64
  4:WAIT 99: PRINT "  WA
    IT A MOMENT": FOR Y=
    0 TO 4: FOR F=0 TO 1
  6:A= PEEK (Z+12Q+2Y+F)
    ,B= INT (A/N),C= INT
    ((A-BN)/M),D= INT ((
    A-BN-CM)/4),E=A-BN-C
    M-4D
  8:FOR X=0 TO 3:C(Y,X+4
    F)=A(X+2): NEXT X:
    NEXT F: NEXT Y:A=
    PEEK (Z+12Q+10),X=
    INT (A/M),Y=A-XM,T=-
    PEEK (Z+12Q+11)
 10:"Z"P=3,R=3
 12:IF Y<4 LET P=C(Y+1,X
    )
 14:IF Y LET R=C(Y-1,X)
 20:CALL U:0,C(Y,0),C(Y,
    1),C(Y,2),C(Y,3),C(Y
    ,4),C(Y,5),C(Y,6),C(
    Y,7);X,4
 22:CALL U:8,194,Y+213,5
    ,P,R,6,Q+214: CALL V
    : IF H CALL W:H=0
 24:IF T THEN 90
 26:K= VAL INKEY$ -5: ON
    ABS K GOTO 40,26,46
 28:IF INKEY$ ="M" THEN
    80
 30:IF INKEY$ ="G" BEEP
    1: GOTO 4
 32:IF INKEY$ ="E" END
 34:GOTO 26
 40:IF (X+K<0)+(X+K>7)
    THEN 20
 42:IF C(Y,X+K)=3 THEN 2
    0
 44:I=K,J=0,L=(KX=6)+(KX
    =-1): GOTO 50
 46:K= SGN K: IF A(17-K)
    =3 THEN 20
 48:I=0,J=K,L=(KY=3)+(KY
    =-1)
 50:IF C(Y+J,X+I)<2 THEN
    60
 52:IF L THEN 20
 54:A=C(Y+2J,X+2I): IF A
    >=2 THEN 20
 56:C(Y+J,X+I)=0,C(Y+2J,
    X+2I)=2+(A=1)
 58:IF A=1 LET T=T+1,H=1
 60:X=X+I,Y=Y+J: GOTO 10
 80:FOR A=4 TO 0 STEP -1
 82:CALL U:,C(A,0),C(A,1
    ),C(A,2),C(A,3),C(A,
    4),C(A,5),C(A,6),C(A
    ,7),194,A+213
 84:CALL &1D0D: NEXT A:
    GOTO 20
 90:BEEP 3: WAIT 150:
    PRINT "CONGRATULATIO
    NS!":Q=Q+1: IF Q<4
    THEN 4
 92:BEEP 3: WAIT : PRINT
    "   GAME END !!":
    END
```



《第1図》画面構成



▲《写真1》まず，マップを見て紙にでも書きゆっくり考えること!!



▲《写真2》岩は上から下，下から上というようにも動かせるぞ

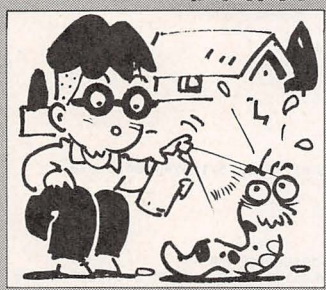
★僕は知っている。麦茶にソーダ水と砂糖を加えると，あのなつかしの“ファンタアップル”ができることを！
（東京都葛飾区・嵐のGACKY君)……【影：うーん，ファンタスティック。編：レトロブームにのったつもり？】

PC-1500用

IMOMUSHI HUNTER2

（イモムシ ハンター）

依田哲彦



遊びかた

'86年10月号掲載の"イモムシハンター"の続編です。ゲームの内容は前作と多少異なります。

まずRUNをさせると，タイトル表示，残り人数表示とつづき，ゲーム開始です。

はじめにドアが五つとイモムシと人間が表示されます。一番左のドアは脱出用なので，イモムシを殺すまで使えません。他のドアはドアの左側で[5]キーを押すと開きます。ドアは中になにもないドアとスプレー(殺虫剤)のあるドアと互いに通じているドアが二つと合わせて四つ使えます。

どれがどういうドアかわからないようになっています。互いに通じているドアなど使い，イモムシから逃げながら，スプレーを捜し，スプレーをみつけたら，イモムシのとなりまで行ってスプレーを発射([2]キーを押す)してください。

このときイモムシに追いついて，重なってしまうと，ＭＩＳＳになります。スプレーがイモムシに命中するとイモムシは燃えだして，動かなくなります。イモムシをこのように殺した後，一番左のドアまで行けば面クリアで，つぎの階へ行けますが，死んだイモムシに重なってもＭＩＳＳなので，殺す場所，方向によっては，ドアまでたどりつけなくなってしまいます。つまりこのゲームはパズル的要素を含んでいるのです。なお，[4][6]キーで自分は左右に動きます。

《第１表》変数表

KX	イモムシのカーソル
MX	人間のカーソル
KY，MY	イモムシおよび人の移動後の表示用
RR，RN	イモムシ移動の乱数
T	タイム
N	残り人数
KC	イモムシ・コード（状態を示す）
DR	ドア・コード（ドアの役割を示す）
B，D	FOR～NEXT文で使用
F	人のいる階
R	ドア・コード用ランダム
RD	イモムシ移動の乱数

プログラムについて

イモムシは端のほうへ行くとランダムでとびます。またイモムシはドアと重なると見えなくなるようにしてあります。

タイムは表示してませんが一応あります。

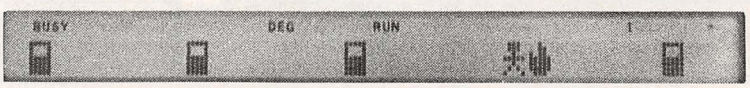
制限時間前50から音で知らせるようになっています。タイムは110行のＦＯＲ　Ｔ＝150……のＴ＝を変えれば変わります。



▲《写真１》ドアの中からスプレーを見つけ，イモムシをやっつける



▲《写真２》ドアの中をのぞくと中の物が表示される。スプレー見つけ！



▲《写真３》イモムシをやっつけると，燃えだします。これに重なってもアウト

IMOMUSHI HUNTER2のプログラム・リスト

```
10:CLS :DIM DR(24
   ):RANDOM
20:FOR B=1TO 10:
   BEEP 1,50,10:
   BEEP 1,100,20:
   NEXT B
30:WAIT 200:PRINT
   "  * IMOMUSHI
   HUNTER 2 *"
40:N=5:F=1
50:KX=RND 9+1:MX=
   RND 9+14:KC=1
60:R=RND 3
70:IF R=1LET DR(5
   )=2,DR(11)=3,D
   R(17)=1,DR(23)
   =0
80:IF R=2LET DR(5
   )=0,DR(11)=2,D
   R(17)=3,DR(23)
   =1
90:IF R=3LET DR(5
   )=1,DR(11)=0,D
   R(17)=2,DR(23)
   =3
100:BEEP 2:WAIT 10
   0:PRINT F;"F
    hunter *";N:
   CLS
110:FOR T=150TO 0
   STEP -1:WAIT 0
120:FOR D=0TO 24
   STEP 6:CURSOR
   D:GPRINT "2F79
   79797F":NEXT D
130:IF KC=3CURSOR
   KX:GPRINT "3C7
   87F7E38":GOTO
   230
140:KY=KX:RD=0:IF
   RND 20<10LET R
   D=1
160:RN=-1:IF KX<MX
   LET RN=1
170:RR=1:IF KC=2
   LET RR=-1
180:KX=KX+(RD*RN*R
   R)
190:IF KX<1OR KX>2
   4LET KX=RND 23
   +1:IF KX=MX
   THEN 190
200:IF KX=KYTHEN 2
   30
205:CURSOR KY:
   PRINT " "
210:IF KX=6OR KX=1
   2OR KX=18OR KX
   =24THEN 230
220:CURSOR KX:
   GPRINT "406060
   6040"
230:MY=MX:IF
   INKEY$ ="4"LET
   MX=MX-1
250:IF INKEY$ ="6"
   AND MX<23LET M
   X=MX+1
260:IF MX<1LET MX=
   1:IF KC=3THEN
   400
270:IF INKEY$ ="5"
   AND (MX=5OR MX
   =11OR MX=17OR
   MX=23)THEN 420
280:CURSOR MY:
   PRINT " ":
   CURSOR MX:
   GPRINT "482B1F
   2B48"
290:IF KX=MXTHEN 3
   30
300:IF INKEY$ ="2"
   AND KC=2THEN 3
   60
310:IF T<50BEEP 1,
   100,15:IF T<20
   BEEP 1,200,10
320:NEXT T
330:BEEP 4,255,50:
   CLS :PAUSE "MI
   SS !!"
340:N=N-1:IF N<1
   THEN 500
350:GOTO 50
360:IF KX<>MX-1AND
   KX<>MX+1THEN 3
   10
370:CLS :PRINT "HI
   T !!"
380:FOR B=160TO 90
   STEP -10:BEEP
   1,B,5:NEXT B
390:KC=3:CLS :GOTO
   310
400:CLS :PRINT "Yo
   u succeeded !!
   ":F=F+1
410:FOR B=160TO 0
   STEP -10:BEEP
   1,B,10:NEXT B:
   WAIT 50:PRINT
   :GOTO 50
420:IF (KC=2OR KC=
   3)AND DR(MX)=1
   LET DR(MX)=0
430:IF DR(MX)=0CLS
   :PRINT "NOTHIN
   G ";:WAIT 50:
   GPRINT "2F7979
   797F":BEEP 1:
   WAIT 0:CLS
440:IF DR(MX)=1CLS
   :PRINT "SPRAY
    ";:WAIT 50:
   GPRINT "707B7F
   7B70007F797979
   2F":BEEP 3:KC=
   2:WAIT 0:CLS
450:IF DR(MX)=2LET
   MX=MX+6:CLS :
   PAUSE " JUMP !
    ":BEEP 2,50,1
   0:CLS :GOTO 31
   0
460:IF DR(MX)=3LET
   MX=MX-6:CLS :
   PAUSE " JUMP !
    ":BEEP 2,50,1
   0:CLS
470:GOTO 310
500:CLS :FOR B=0TO
   110:BEEP 1,B,7
   :NEXT B
510:WAIT :PRINT "G
   AME OVER !!!
   ";F;"F"
```

★音楽の先生は，シャリバンに似ていて，数学の先生はメタルダーに似ている。さらに，鶴太郎にそっくりな先生がいる。ちなみに，平間中学校です。(神奈川県川崎市・**唐戸崇雄12才**)……**【影：きびしいもんがあるぞ。】**

PC-2001用

スーパー Super ジャンプ JUMP マン MAN

近藤　吉朗



●STORY

あなたは，絶対にぬけだせないといわれるＪＵＭＰ　ＷＯＲＬＤを，やっとの思いでぬけだした。しかし，そこにはさらに難解なＳＵＰＥＲ　ＪＵＭＰ　ＷＯＲＬＤが待っていた。

●遊びかた

スタートすると，一番左の床に自分が立っているので，どんどんジャンプして，ゴール“G”にたどりつけばＯＫ。しかし，途中には壁があり，ぶつかるとはじかれてしまいます。踏み台“▟”の上に着地すると，３ブロック前(後)にふっとびます。

ボーナスは，ジャンプしている間，10点ずつ減っていき，床のないところに落ちたりすると100点も減り，そのうえスタートにもどされてしまいます。

ボーナスがなくなってしまうと，ゲーム・オーバーです。

●ジャンプの方法

まず5を押すと，プッと音がして，カウントがはじまります。そして，もう一度5を押すと，ピッと音がして，ジャンプします。“プッ”から“ピッ”の間が長いほど遠くへジャンプすることができますが，氷の床“▟”からだと，ジャンプ力が半減してしまいます。

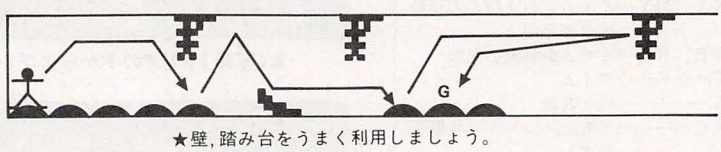
●プログラムについて

今回新しく開発した画期的な，マルチ・ラウンド・セレクト方式の採用により，プレイするごとにまったくちがう面が楽しめます。

その数なんと，4,000種類!!

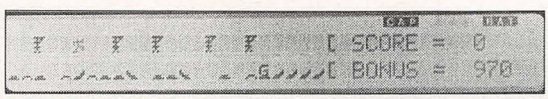
SUPER　JUMP　MANのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:CONSOLE 1,0,0:DIM GA$(63):PRINT "  WAIT";
20 RESTORE:FOR I=0 TO 49:READ GK$:POKE&HFCAE+I,VAL("&H"+GK$):NEXT I
30 DATA 00,00,00,00,00,00,40,60,60,60,40,40,20,20,20,20,40,40,60
40 DATA 60,30,18,18,30,60,60,40,5C,62,6A,7A,40,52,7A,67,7A
50 DATA 52,52,3A,27,3A,52,4C,64,1E,14,36,55,3F,55,03,01
60 S=0:PRINT CHR$(12);
70 LOCATE 8:PRINT "-- SUPER --";:BEEP 1,5:LOCATE 55:PRINT "[ J U M P M A N ]"
80 PRINT CHR$(12):PRINT "  READY !!":BEEP 1,1
90 LO=40:B=1000:FOR I=0 TO 2:RANDOMIZE RND:R=INT(RND*10)+1
100 ON R GOTO 490,500,510,520,530,540,550,560,570,580
110 FOR J=0 TO 5:READ X$,Y$:GA$(I*6+J)=X$:GA$(I*6+J+40)=Y$:NEXT J:NEXT I
120 R=INT(RND*4)+1
130 ON R GOTO 590,600,610,620
140 FOR J=18 TO 23:READ X$,Y$:GA$(J)=X$:GA$(J+40)=Y$:NEXT J
150 PRINT CHR$(12)::FOR I=0 TO 23:LOCATE I:PRINT CHR$(VAL("&HE"+GA$(I)));:
160 LOCATE I+40:PRINT CHR$(VAL("&HE"+GA$(I+40))):NEXT I
170 LOCATE 24:PRINT "[ SCORE = ";S;:LOCATE 64:PRINT "[ BONUS = ";
180 IF GA$(40)="1" THEN FI$="6" ELSE FI$="7"
190 K=0:GOSUB 430:LOCATE LO:PRINT CHR$(VAL("&HE"+FI$));
200 I$=INKEY$
210 IF INKEY$<>"5" THEN 210 ELSE BEEP 10,1
220 K=K+1:IF INKEY$<>"5" THEN 220 ELSE BEEP 30,1
230 IF FI$="7" THEN K=K/2
240 K=INT(K/5):GY=0:IF K=0 THEN K=1
250 GOSUB 440:LO=LO-40
260 FOR I=1 TO K:GOSUB 440
270 IF GY=1 THEN 320
280 LO=LO+1:IF LO=24 THEN LO=23
290 LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 30,1
300 IF GA$(LO)="9" THEN LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE9);:BEEP 5,1:GY=1:GOTO 320
310 GOTO 340
320 LO=LO-1:IF LO=-1 THEN LO=0
330 LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 5,1
340 B=B-10:IF B<=0 THEN 660
350 GOSUB 430:NEXT I:GOSUB 440
360 IF GY=0 THEN LO=LO+41:GOSUB 450 ELSE LO=LO+39:GOSUB 470
370 IF GA$(LO)="0" THEN LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 5,1:BEEP 3,1:BEEP 1,1:G
OSUB 440:B=B-100:LO=40:IF B<=0 THEN 660 ELSE 180
380 IF GA$(LO)="3" THEN FOR I=1 TO 3:LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 15,1:GOSUB
 440:LO=LO-1:GOSUB 470:NEXT I:LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 15,1:GOTO 370
390 IF GA$(LO)="4" THEN FOR I=1 TO 3:LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 15,1:GOSUB
 440:LO=LO+1:GOSUB 470:NEXT I:LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE8);:BEEP 15,1:GOTO 370
400 IF GA$(LO)="5" THEN LOCATE LO:PRINT CHR$(&HE6);:GOTO 630
410 IF GA$(LO)="2" THEN FI$="7" ELSE FI$="6"
420 GOTO 190
430 LOCATE 74:PRINT "     ";:LOCATE 74:PRINT B;:RETURN
440 LOCATE LO:PRINT CHR$(VAL("&HE"+GA$(LO)));:RETURN
450 IF LO>=64 THEN LO=63
460 RETURN
470 IF LO<=39 THEN LO=40
480 RETURN
490 RESTORE 490:GOTO 110:DATA 0,1,0,1,9,1,0,1,0,0,0,2
500 RESTORE 500:GOTO 110:DATA 0,1,0,4,0,2,9,1,0,0,0,0
510 RESTORE 510:GOTO 110:DATA 0,2,0,3,0,3,9,1,0,1,0,1
520 RESTORE 520:GOTO 110:DATA 0,1,0,0,0,2,0,4,0,1,0,0
530 RESTORE 530:GOTO 110:DATA 0,1,0,0,0,1,9,2,0,2,0,0
540 RESTORE 540:GOTO 110:DATA 0,1,0,2,9,1,0,0,0,2,0,3
550 RESTORE 550:GOTO 110:DATA 0,1,0,4,0,0,9,0,0,1,0,0
560 RESTORE 560:GOTO 110:DATA 9,1,0,0,0,1,0,1,9,2,0,0
570 RESTORE 570:GOTO 110:DATA 0,2,0,1,9,1,0,4,0,0,9,1
580 RESTORE 580:GOTO 110:DATA 9,2,0,0,0,0,0,2,0,0,0,1
590 RESTORE 590:GOTO 140:DATA 9,1,0,5,0,0,0,0,0,3,0,0
600 RESTORE 600:GOTO 140:DATA 0,1,9,1,0,4,0,0,9,0,0,5
610 RESTORE 610:GOTO 140:DATA 0,4,0,2,0,5,0,2,0,1,9,3
620 RESTORE 620:GOTO 140:DATA 9,2,0,5,0,3,0,3,0,3,0,3
630 FOR I=1 TO 3:BEEP 1,1:BEEP 15,1:BEEP 30,1:NEXT I:S=S+B
640 IF S>=9990 THEN FOR I=1 TO 6:LOCATE 34:PRINT "9990";:BEEP 31,1:LOCATE 34:PRI
NT "    ";:BEEP 31,1:NEXT I:S=9990:GOTO 670
650 PRINT CHR$(12):PRINT "  TRY NEXT WORLD !":GOTO 90
660 FOR I=1 TO 6:LOCATE 74:PRINT B;:BEEP 1,1:LOCATE 74:PRINT "     ";:BEEP 1,1:N
EXT I
670 PRINT CHR$(12):LOCATE 8:PRINT "*** G A M E  O V E R ***";:
680 BEEP 5,7:BEEP 1,7:BEEP 10,20:LOCATE 54:PRINT "SCORE =";S:GOTO 60
```

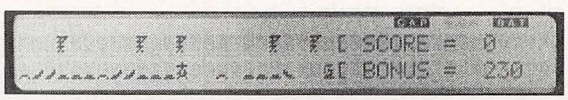


★壁，踏み台をうまく利用しましょう。

《第１図》基本テクニック



▲《写真１》とにかくジャンプしてゴールへ行くのだ



▲《写真２》面数はなんと4,000面あるということだ

★ある日，目がさめたのが６時，フトンからでたのが７時55分，ちなみに家をでたのが９時10分。もちろん20回目の遅刻。(青森県北郡・ＦＭ77ＡＶ14才)……【影：フトンに寝なきゃ，フトンからでる時間が短縮されるぞ。】



BM特選

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム・コーナー

本コーナーは，ビデオゲーム／パソコンゲーム／ファミコンゲームなどのミュージック・プログラムを掲載しています。手近にあるパソコンに入力して，楽しんでください。

パソコンへの入力方法は簡単です。掲載してあるプログラム・リストを各機種のキーボードから入力していけばよいのです。ほら，すばらしい音楽が聞こえてきたでしょ。

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

また，YK－2先生やYu-You先生がそれぞれのプログラムについて批評を加えています。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に立つことまちがいなし！

なお，このコーナーに，自分の作ったゲーム・ミュージック・プログラムを投稿しようと思っ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2枚～4枚くらいにまとめてください。説明には**①内容（ビデオゲーム版かファミコン版かなどをしっかり書く)，②使いかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，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(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「ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム」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。

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

X68000用

♪ビデオゲーム♪

ドラゴンスピリット

—エリア6—

©㈱ナムコ

YK-2

突然ですがPart 4…

やったぞ！　とうとうドラスピを全面クリアしてしまった。仕事のあいまをぬって，練習しつづけたこと1か月，今では1コインで2，3ミスしただけで抜けられるんだ。自己最高得点も528,100点とナカナカのもんでしょ？

今回のＶＧＭは抜けるのにいちばん苦労したエリア6（エリア9は手塚さんに攻略パターンを教えてもらったので簡単だった）の曲をお届けするとしましょう。

すごいぞ！X68000

X68000，ついに買いました。私のように少ない収益で仕事をしている者にはたいへんこたえた金額だったけど，アーケード・マシンそっくりの「グラディウス」，「ゼビウス」，そして「スペースハリアー」が家庭でできるなんて，こりゃあ買わずにいられますか！　搭載されているサウンド・チップはいわずと知れた「YM-2151（ＯＰＭ）」おまけにサンプリング機能（人の声がでちゃうんだ）もある。これで，ようやくパソコン・ミュージックもビデオゲーム並みになったというわけだ。

最高！YM-2151…

「YM-2151」がどんなにすごいＦＭ音源か，ベーマガ読者ならもう知っているよね。最近のビデオゲームがほとんど2151主流になりつつある今，「どんな音がでるか」なんて説明するのはヤボってもんだ。とにかく，ゲーム・センターに聞きに行くほうがいいと思うよ。「ドラスピ」はもちろん，「スーパーハングオン」，「サラマンダ」なんかみんなこのチップを使っているからね。

プログラムについて

私は2151を使うのははじめてじゃないんだけど，X68K自体，プログラムしたことがなかったので，今回はかなり苦労しました。しかし，使い慣れていくにしたがって，そのすばらしいハードスペックにすっかり魅せられてしまいました。X68KのMMLは，

○テンポがくずれない。
○音色を自由に設定できる。
○演奏中にエディットが可能。
○88を上まわるコマンド数。

などなど，とてもよくできているのです。しかし，音を鳴らすまでの手順がちょっとめんどうなので，88なんかで慣れてしまった人は，ちょっととまどうところもあるかもしれないね。

機会があったらX68K BasicのMMLも少しずつ解説していきたいと思います。

ぜひ打ち込んでほしい

今回のプログラムはけっこうチカラを入れたつもりです。音色はできるかぎり本物に似せるようにし，細かいところにも気を配ってプログラミングしました。なんの資料もなく，ここまでやるのはさすがに苦労しましたが…。

とにかく，このX68Kのすばらしさをより多くの人に知ってもらいたいからです。X68Kを持ってない人も，持っている友だちのところかパソコン・ショップなどでこのリストを打ち込み，ぜひ聞いてもらいたい。あなたがこのマシンを買いたくなってしまうことマチガイなし！

移植したいとき…

はっきりいってＹＭ-2151系以外のマシンにはおすすめできない曲です。Ｘ１＋ＦＭ音源ボードのユーザーなどは比較的簡単でしょうが，ＭＭＬコマンドの〝<〟と〝>〟がまったく逆なことに注意が必要です。

〝|：〟はくり返しコマンドで，そのとなりについている数値がくり返す回数となっています（**例1参照**）。

〈例1〉

```
|：3　CDE　：|　は
　CDECDECDE　と同じ
```

最後に

今月はＸ68000で作りましたが，決して，ＰＣ-88を忘れたわけではありません。

また，来月からはＰＣ-88用のゲーム・ミュージックを掲載していきますので，よろしく！



★**つぐ美**：編さん，肩もんであげる。**編**：入院したくない。**つぐ美**：影さん，プロレスしよー。**影**：死にたくない。（青森県弘前市・**石岡正一15才**）……【**つぐ美**：私のイメージはどうしてこうなっちゃったんでしょ。ジロ。】

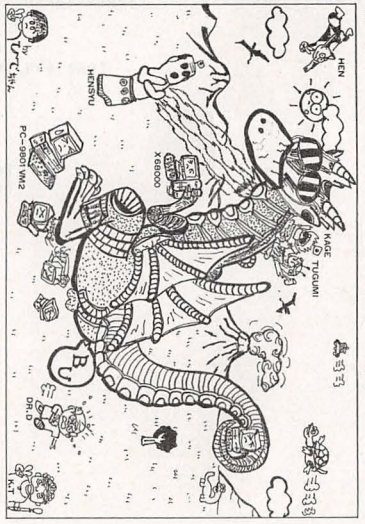
```
 10 /*  dsr006
 20 /*
 30 /* と゛らご゛ん  すひ゜りっと  6めん
 40 /*
 50 /*   by   YK-2
 60 /*
 70 m_init()
 80 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
 90 for i=9 to 16:m_alloc(i,512):next
100 /*
110 /* めいん  めろて゛い  の   オト
120 /*
130 dim char pbrs(4,10)={
140 56,15, 2, 1,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
150 16,16, 0, 3,  3,26, 0, 3, 3, 0, 0,
160 19, 0, 0, 6,  0,27, 0, 1, 0, 0, 0,
170 26, 0, 0, 6,  0,26, 0, 1, 0, 0, 0,
180 27, 0, 0,11,  0,10, 0, 1, 0, 0, 0  }
190 m_vset(1,pbrs)
200 /*
210 /* えれき  へ゛ーす
220 /*
230 dim char bass(4,10)={
240 60,15, 2, 1,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
250 31,18, 4,14, 2,10, 1, 8, 0, 0, 0,
260 31,18, 4,15, 3,20, 1,11, 0, 0, 0,
270 31,18, 8, 7, 2,18, 1, 0, 0, 0, 0,
280 31,18, 8, 8, 2, 0, 1, 0, 0, 0, 0  }
290 m_vset(2,bass)
300 /*
310 /* かうへ゛る
320 /*
330 dim char cste(4,10)={
340  4,15, 2, 1,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
350 25,14, 4, 6, 5,44, 1, 1,-3, 0, 0,
360 31,20, 4, 6, 5, 0, 1, 1,-3, 0, 0,
370 31,22,10, 6, 5,18, 1, 7, 3, 0, 0,
380 31,18, 4, 6, 5, 3, 0, 1, 3, 0, 0  }
390 m_vset(3,cste)
400 /*
410 /* すねあ  と゛らむ
420 /*
430 dim char snea(4,10)={
440 62,15, 2, 1,  0,  0,0, 0, 0, 3, 0,
450 31,13, 5, 5, 2, 4, 0, 3, 0, 0, 0,
460 31,17,10, 6, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 0,
470 31,17, 4, 6,10, 4, 0, 0, 0, 0, 0,
480 31,12, 9, 7, 8, 8, 0, 0, 0, 0, 0  }
490 m_vset(4,snea)
500 /*
510 /* は゛すと゛らむ
520 /*
530 dim char basd(4,10)={
540 62,15, 0, 0,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
550 31,13, 5, 5, 2, 4, 0, 3, 0, 0, 0,
560 31,17,10, 6, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 0,
570 31,20, 1, 6,10, 0, 0, 0, 0, 0, 0,
580 31,18, 9, 7, 8, 0, 0, 0, 0, 0, 0  }
590 m_vset(5,basd)
600 /*
610 /* えれひ゜
620 /*
630 dim char epia(4,10)={
640 56,15, 0, 0,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
650 31,14, 6,10, 4,21, 2,13, 3, 0, 0,
660 31,12, 5, 4, 3,32, 2, 2, 3, 0, 0,
670 31,14, 6, 1, 4,24, 0, 1,-3, 0, 0,
680 31,10, 4, 5, 1, 5, 2, 1,-3, 0, 0  }
690 m_vset(6,epia)
700 /*
710 /* へひ゛ー  しんせ
720 /*
730 dim char hevs(4,10)={
740 57,15, 1, 1,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
750 31, 4, 8,15, 15, 18, 0, 0, 0, 0, 0,
760 31, 4, 8,15, 15, 14, 0, 0, 0, 0, 0,
770 31, 4, 8,15, 15, 18, 0, 0, 0, 0, 0,
780 31, 4,10,15, 14, 10, 0, 0, 0, 0, 0  }
790 m_vset(7,hevs)
800 /*
810 /* し゛ゅーっ  ！！
820 /*
830 dim char thun(4,10)={
840 51,15, 1, 1,  0,  0, 0, 0, 0, 3, 0,
850 20, 8, 4, 6, 14, 44, 0, 7,-3, 0, 0,
860 22, 7, 1, 6, 10,  0, 0, 0,-3, 0, 0,
870 22,11, 4, 8, 12, 17, 0, 7,-3, 1, 0,
880 17, 6, 0, 8, 12,  9, 0, 0,-3, 0, 0  }
890 m_vset(8,thun)
900 /*
910 /*  へんすう  せってい
920 /*
930 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256]
940 str b0$[256],b1$[256],b2$[256],b3$[256]
950 str c0$[256],c1$[256],c2$[256]
960 str d0$[256],d1$[256],d2$[256]
970 str e0$[256],e1$[256],e2$[256]
980 str f0$[256],f1$[256],f2$[256]
990 str g0$[256],g1$[256],g2$[256]
1000 str h0$[256],h1$[256],h2$[256],h3$[256],h4$[256]
1010 /*
1020 /* ＭＭＬ  ＤＡＴＡ
1030 /*
1040 a0$="t153@1v12q8o4y48,40l16ere8r4ere8r4 drd8r4drd8r4 ere8r4ere8r4 frf8r4fr
f8r4
1050 b0$="    @1v12q8o4      l16crc8r4crc8r4>brb8r4brb8r4<crc8r4crc8r4 crc8r4cr
c8r4
1060 c0$="    @1v12q8o3      l16ara8r4ara8r4 grg8r4grg8r4 grg8r4grg8r4 ara8r4ar
a8r4
1070 d0$="@2o4@v127q8o2      l16 |:4araa:| |:4brbb:|<|:4crcc:| |:4drdd:|
1080 e0$="@3o4v13q8o5        l4rererererererere
1090 h0$="164@4o4e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&f+&f&e&e-&d&d-"
1100 h1$="@5o3c8"
1110 h2$="v15"+h1$+"r8"+h0$+h1$+h1$+h0$
1120 /*
1130 /*
1140 /*
1150 m_trk(9,a0$):m_trk(10,b0$):m_trk(11,c0$):m_trk(12,d0$):m_trk(13,e0$):m_trk
(14,"r1r1r1r1"):m_trk(15,"r1r1r1r1"):m_trk(16,h2$)
1160 m_trk(16,h2$)
1170 a0$="<18a4a4.e4ag4g4.e4de1   fedcd>bge a4a4.e4ag4g4.e4de1   fedcd>b<
1180 b0$="r4"+a0$
1190 c0$="|:2 o4v12l8e2.red2.rde2.ref2grfr e1d1e1f2g4f4>:|
1200 f0$="|:2 @1l8o4v12c2.rc>b2.rb<c2.rcc2drdr c1>b1<c1c2d4d4:|
1210 g0$="|:2 @1l8o3v12a2.rag2.rgg2.rga2 arar a1g1g1a2a4a4  :|
1220 h3$=h1$+"r8"+h0$+"@5o3c16c8."+h0$+h1$+"r8"+"o4@4e&e&d&d-@5o3c8."+h1$+"r16c
16"+"@4o4e-&e-&d&d- e&e-&d&d-&c&>b&b-&a&a-&g&f+&f"
```

★紙にワルキューレと書き，横にして裏から見ると，「レラサムーフ」と読める。ヘンと書いて見ると，「クソ」と読める。(沖縄県那覇市・シーフードフィールド)……【影：那覇ではやってるのか？十ハナハナハナ。】

```
 1230 m_trk(16,h3$):m_trk(4,d0$)
 1240 m_trk(1,"v14"+a0$+"c>b<"):m_trk(2,"v13"+b0$):m_trk(3,c0$):m_trk(4,d0$):m_t
rk(5,e0$):m_trk(6,f0$):m_trk(7,g0$)
 1250 for y=0 to 2:for i=0 to 1:m_trk(8,h2$):next:m_trk(8,h3$):next
 1260 /*
 1270 a0$="<l8a4a1.e4ag4g4.e4de1   fedcd>bge a4a4.e4ag4g4.e4de1   feagba"
 1280 h3$=h1$+"r8"+h0$+"@5o3c16c16r8"+h0$+h1$+"|:2 o4@4e&e-&d&d-&c&>b&b-&a< :|c&
>b&b-&a&a-&g&f+&f< |:2e&e-&d&d- e&e-&d&d- c&>b&b-&a&a-&g&f+&f<:|
 1290 m_trk(1,a0$+"<c>b"):m_trk(2,"r4"+a0$):m_trk(4,d0$):m_trk(5,e0$)
 1300 m_trk(8,h2$):m_trk(8,h2$):m_trk(8,h3$)
 1310 m_trk(4,d0$):for i=0  to 1: m_trk(5,e0$):next
 1320 /*
 1330 a0$="o6ra4d4ag4&g2. r<c&c1&c1
 1340 a1$="o6ra4d4ag4&g2. r<c4>b-agb-afd&d2<d2
 1350 d0$=">q8|:2 b-b-r4b-b-b-b-r4. :| aar4aaaar4.aar4aa q7a<<c>>ara<<c>>ar<"
 1360 c0$="@7o5v12a1&a1g1&g1
 1370 f0$="@7o5v12f1&f1e1&e1
 1380 g0$="@7o5v12d1&d1c1&c1
 1390 e0$="|:3 r4d4 :|r4.d4 r8d4r4d4r4d4 r8d4d8
 1400 h4$="|:3"+h1$+"r8"+h0$+"@5o3c16c16r8"+h0$+":|"+h1$+"r8"+h0$+"|:2 @5o3c16c1
6 @4o4e&e-&d&d-&c&>b&b-&a< :|"
 1410 m_trk(2,"r4")
 1420 for y=0 to 1:m_trk(1,"v15@6p1"+a0$):m_trk(2,"v13@6p2"+a0$)
 1430 for i=0 to 1:m_trk(4,d0$):m_trk(3,c0$):m_trk(6,f0$):m_trk(7,g0$)
 1440 m_trk(5,e0$)
 1450 m_trk(8,h4$):next
 1460 m_trk(1,a1$):m_trk(2,a1$)
 1470 next
 1480 /*
 1490 a0$="@1v14o4c+16&d2.&d8.&d1&d1<v12a4g4f4a4v14>
 1500 b0$="@1v13o4r8c+16&d2.&d8.&d1&d2&d8<f4e4d4e4>
 1510 m_trk(1,a0$):m_trk(2,b0$)
 1520 d0$="|:3 l16ddr8<d4>dddrc8c+8 :|ddr8<d4>>b-b-b-8<ccc8"
 1530 c0$="q8@1o4v11l16|:3 aar4g2r8 :| a4g4f4g4
 1540 f0$="q8@1o4v11l16|:3 ffr4e2r8 :| f4e4d4e4
 1550 g0$="q8@1o4v11l16|:3 ddr4c2r8 :| d4c4>b-4<c4
 1560 h1$="@5o3c16c16r8"+h0$+"@5o3c16c16c16r16"+h0$:h2$="@5o3c16c16r8"+h0$+"@5o3
c16c16c16r16"+"@4o4e&e-&d&d-&c&>b&b-&a< e&e-&d&d-&c&>b&b-&a<"
 1570 h3$=h1$+h2$
 1580 h4$="@5o3c16c16r8"+h0$+"@4p1o4|:2f+&f&e&e-:| f+&f&e&e-&d&d-&c&>b< p2 |:2 c
+&>c&b&b-< :|  c+&c&>b&b-&a&a-&g&f+<
 1590 for i=0 to 6
 1600 m_trk(4,d0$)
 1610 m_trk(3,c0$):m_trk(6,f0$):m_trk(7,g0$)
 1620 m_trk(8,h3$)
 1630 m_trk(8,h1$)
 1640 m_trk(8,h4$)
 1650 next
 1660 /*
 1670 a0$="l16o4defdaefd<defdaefd r1 defdagfef2 f4e4f4g4>
 1680 b0$="l16o4defdaefd<defdaefdv11aefdv10aefd  aefd v13 r4defdagfef2 f4e4f4f4>
 1690 e0$="|:27 r4@3o5v14d4r8.r32 @8o2v15f4&f32 :|"
 1700 m_trk(1,a0$)
 1710 m_trk(2,"r4"+b0$)
 1720 m_trk(5,"|:4 r4@3o5d4r2 :|"):m_trk(5,e0$)
 1730 /*
 1740 a1$="o1l32d&y48,60d&y48,70d&y48,80d& y48,90d&y48,40d+&e&f& f+&g&g+&a& a+&b
&<c&c+& d&d+&e&f& f+&g&g+&a& a+&b&<c&c+& d8&d1&d1&d1
 1750 m_trk(1,a1$):m_trk(2,a1$)
 1760 /*
 1770 a2$="l8o5dfda4a4a<c8>a16g16&a1&a1&a2.
 1780 m_trk(1,a2$):m_trk(2,a2$)
 1790 /*
 1800 a3$=a0$+a0$:b3$=b0$+b0$
 1810 m_trk(1,a3$):m_trk(2,b3$)
 1820 m_trk(1,a1$):m_trk(2,a1$)
 1830 /*
```

```
 1840 a0$="l8o5dfda4a4a<c8>a16g16&a1&a2.q8l16b-b-b-b-b-rrr<ccccrrr
 1850 b0$="l8o5dfda4a4a<c8>a16g16&a1&a2q8l16fffffrrrggggrrr
 1860 d0$="|:3 l16ddr8<d4>dddrc8c+8 :|q8>b-b-b-b-b-rrr<ccccrrr
 1870 c0$="|:3 aar4g2r8 :| q8l16fffffrrrggggrrr
 1880 f0$="|:3 ffr4e2r8 :| q8l16b-b-b-b-b-rrr<ccccrrr
 1890 g0$="|:3 ddr4c2r8 :| <q8l16dddddrrreeeeerrr
 1900 h2$="|:4 @4o4e&e-&d&d- :| e&e-&d&d-&c>&b&b-&a&a-&g&f+&f&e&e-&d&d-"
 1910 h0$=h2$+h2$
 1920 m_trk(1,a0$):m_trk(2,b0$):m_trk(4,d0$)
 1930 m_trk(3,c0$):m_trk(6,f0$):m_trk(7,g0$)
 1940 m_trk(5,"@3o4l16v12q8b-b-b-b-b-rrr <ccccrrr>")
 1950 m_trk(8,h3$):m_trk(8,h1$):m_trk(8,h0$)
 1960 /*
 1970 /* PLAY TRACK 9-16
 1980 /*
 1990 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
 2000 m_play()
 2010 if m_stat(1)=1 then goto 2010
 2020 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 2030 m_play()
 2040 if m_stat(1)=1 then goto 2040
 2050 goto 2030
```

評…ドラゴンがサングラスとマスクを…（影）



by ひでちゃん

評…まあ，かわいいドラゴンちゃん♡（つぐ美）



by 寺田慎治

★僕はお金を見ると忘れ物をする。何を忘れるのでしょう？ 答：我れを忘れる。（大阪府富田林・植田幸雄12才）……【影：♪忘れて～いいのよ～。鱗：100円玉を前にして，なに口ずさんでるんですか？影：いや～。】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

X68000用

♪ビデオゲーム♪

ドラゴンスピリット

—エリア9—

©㈱ナムコ

Yu-You

みなさんこんにちは，Yu-Youで〜す。

最近はうだるような暑さも感じられなくなりまして，クーラーの必要な時間も減ってきました。そのような中，今日もYu-YouはX68000のキーボードをたたき続ける…。ああ，腰がいたい，体がだるい…etc。みなさんも健康にだけは十分気を付けてくださいネ!!

名古屋イベント

去る7月25日，26日に名古屋の栄電社においてT＆Eと電波新聞社によるイベントが開かれました。

ボクも特別ゲストとして同行させてもらったのです。その際，名古屋のみなさんへの手みやげとしてこの曲を作ったのです。

そして，名古屋イベントの当日…。「ドラスピで9面までいったことのある人!!」というボクの質問に対して返ってきた答えは…「シ〜〜〜ン」あのときばかりは，「し，しまった!!選曲を誤まった!!」と思ってしまい，とても気まずかったです。

でも，そろそろ9面クリアを実現した人もいるんじゃないですか？

というわけで，今月はドラゴンスピリットの9面です。

今月のテクニック

今月は，先月と同じ周波数ずらしを多用しました。とくに，最初の2小節については，あのキンキンとすきとおった音をだすために，4チャンネルも使ったほどです。たしか先月号においては，このテクニックをヒ・ミ・ツにしておいたのですが，今月号で，そのテクを解説しようと思います。

じつは，FM音源のレジスタ，48〜55は，このテクを使うためのレジスタなのです。そして48から順に，チャンネル1，2，3……となっています。つまり，〝y〟コマンドを使って，そこにデータを書き込んでやるといいわけです。そして，そのデータは1〜64（数値が大きいほど効果も大きい）に4をかけたものです。

このテクについて，もっとくわしく知りたい人がいたら，「FM音源110番」までハガキをだしてください。

お便りコーナー

★きゃっほ〜い!!　とうとうでた，源平のレコード。

最速ロケット・エンジンでレコード店に飛び，レコードを買ったのです。そしてすぐに源平を聞きました。こっこれは，まさしく源平です。ぐっとこらえていた涙も，エンディングを聞いたときには，ほおをつたって流れおちました。

で，ハタと思いだしたのが，YK-2さんとYu-Youさんの2人。これはひょっとすると，お2人に嘆願したのがご利益となって返ってきたのかも…。よし，お2人にはぜひともすでいぶれぜんとをしちゃおう。ということで，もし私のプレゼントを〝もらってやろうじゃないか!!〟と思われるのなら，ばーすでいを教えてください。よろしく!!

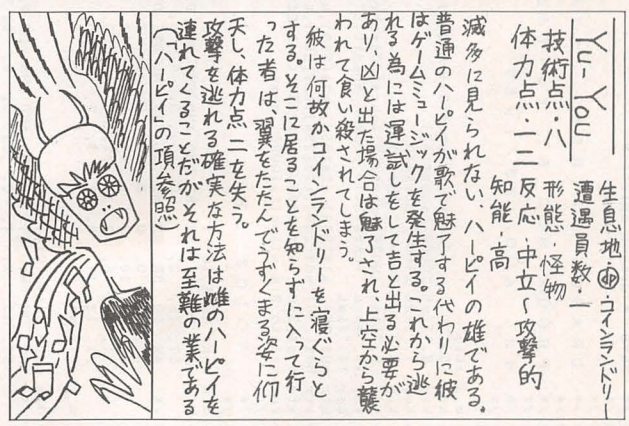
〔佐賀県佐賀市・志気千鶴？才〕

Yu-You：ラッキー!!　ライターやってほぼ1年，読者から，それも女の子からプレゼントをもらえるなんて，ほんとにうれしいよ〜〜!!

YK-2：ほんとうだね。僕はよろこんでバースデーを教えちゃおう。僕のバースデーは12月12日，覚えやすいでしょう。

Yu-You：ボクのバースデーは，9月29日，もうすぐだよ〜。

YK-2：期待してるよ。



評…でた！Yu-You編。でかしたN・R・O君！（影）

★今月はX68000ドラゴンスピリット特集でお届けしました。

★影さん，おしりペンペン。（青森県上北郡・太田泰孝14才）……【影：ヒャッ，ヒャッ！つぐ美：たまにいるのよね〜，ペンペンされて喜ぶ子が…。編：お母さんになったような言いぐさだね。影：いつなれることやら。】

ドラゴンスピリット —エリア9—のプログラム・リスト

```
 100 /*  save "A:dragon_spirit.9
 110 /*
 120 /*
 130 /*  DRAGON SPIRIT     STAGE 9        B.G.M.
 140 /*
 150 /*  PROGRAMED BY Yu-You
 160 /*
 170 /*  in    AUG./23/1987
 180 /*
 190 /*
 200 m_init()
 210 key  3,"         "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)
 220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
 230 key  7,"list 1100-"+chr$(13)
 240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
 250 key  9,"list 10970"+chr$(13)+chr$(30)+chr$(30)+chr$(9)
 260 key 12,"save "+chr$(34)+"dragon_spirit.9"+chr$(13)
 270 key 14,"list "
 300 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256]
 310 str bd$[256],sd$[256],t1$[256],t2$[256],t3$[256],t4$[256]
 320 str t1s$[256],t2s$[256],t3s$[256],t4s$[256]
 330 for i=1 to 9:m_alloc(i,10000):next
1000 /*
1010 /*    VOICE SET
1020 /*
1100 dim char aa(4,10)={
1110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       GRASS  1
1120      57, 15,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1140      31,  0,  0,  0,  0, 30,  0,  4,  3,  0,  1,
1150      31, 10, 10,  3,  5, 45,  1, 14,  4,  0,  0,
1160      31,  5,  5,  3, 10, 32,  0,  2,  0,  0,  0,
1170      31, 12, 11,  5, 11,  3,  0,  1,  0,  0,  0}
1180 m_vset(1,aa)
1190 /*
1200 dim char bb(4,10)={
1210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       HI-GRASS
1220      57, 15,  2,  1,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1240      31, 10,  0,  0,  0, 30,  0,  8,  0,  2,  1,
1250      31, 15,  2,  0, 13, 50,  0,  7,  0,  3,  0,
1260      31,  5,  5,  0,  5, 40,  0,  5,  0,  1,  0,
1270      31, 12, 10,  5, 10,  3,  0, 10,  0,  0,  0}
1280 m_vset(2,bb)
1290 /*
1300 dim char cc(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       GRASS  2
1320      57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340      31, 10,  6,  3,  6, 35,  1,  4,  0,  0,  1,
1350      31, 10,  6,  3,  6, 30,  1,  1,  0,  0,  1,
1360      28, 10,  6,  3,  6, 30,  2,  2,  0,  0,  0,
1370      31,  2,  2,  5,  2,  3,  1,  1,  0,  0,  0}
1380 m_vset(3,cc)
1390 /*
1400 dim char dd(4,10)={
1410 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       E.BASS
1420      43, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1430 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1440      31,  3,  2,  2,  2, 25,  0,  1,  6,  0,  0,
1450      31,  2,  2,  2,  2, 20,  0,  0,  3,  0,  0,
1460      31,  5,  6,  2,  5, 12,  0,  0,  0,  0,  0,
1470      31,  2,  2,  5,  2,  6,  0,  1,  0,  0,  0}
1480 m_vset(4,dd)
```

```
1490 /*
1500 dim char ee(4,10)={
1510 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       BASS  (CUT)
1520      35, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1530 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1540      31,  5,  7,  2,  2, 25,  2,  1,  0,  0,  0,
1550      31,  8,  5,  2,  4, 25,  2,  0,  0,  0,  0,
1560      31, 10,  5,  2,  5, 52,  2, 11,  0,  1,  0,
1570      31,  5,  4,  7,  3,  5,  1,  1,  0,  0,  0}
1580 m_vset(5,ee)
1590 /*
1600 dim char ff(4,10)={
1610 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       FLUTE
1620      60, 15,  2,  1, 80,  7,  3,127, 70,  3,  0,
1630 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1640      20,  0,  0,  5,  0, 38,  0,  1,  6,  0,  1,
1650      25,  3,  3,  5,  2,  5,  0,  1,  0,  0,  0,
1660      20,  0,  0,  5,  0, 30,  0,  2,  0,  0,  1,
1670      25,  3,  3,  5,  2, 13,  0,  1,  3,  0,  0}
1680 m_vset(6,ff)
1690 /*
1700 dim char gg(4,10)={
1710 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       DRUM
1720      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1730 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1740      31, 13,  5,  5,  2,  5,  0,  0,  0,  1,  0,
1750      31, 16, 11,  8, 11,  9,  0,  0,  0,  0,  0,
1760      31, 18, 12,  6, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1770      31, 12, 10,  7, 10,  2,  0,  0,  0,  0,  0}
1780 m_vset(7,gg)
1790 /*
1800 dim char hh(4,10)={
1810 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       "BONSYO"
1820      41, 15,  2,  1,199,  0,  2,  0, 50,  3,  0,
1830 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1840      31,  8,  3,  2,  7, 47,  0,  1,  2,  2,  1,
1850      31,  3,  2,  2,  4, 32,  0,  1,  0,  1,  0,
1860      31,  7,  3,  2,  2, 35,  0,  0,  0,  0,  0,
1870      31,  8,  7,  3,  7,  5,  0,  1,  5,  0,  0}
1880 m_vset(8,hh)
1890 /*
3000 /*
3010 goto 10000
3020 /*
10000 /*  SET MML TO TRACK
10850 /*
10860 /*
10870 /*  save "A:dragon_spirit.9
10880 /*
10890 /*
10970   /* goto 20000
10980 /*
10990 /*
11000 a0$="t120v1118q8o5@1
11020 m_trk(1,a0$)
11030 a0$="|:23d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|
11100 m_trk(1,a0$)
11980 /*
11990 /*
12000 a0$="v 818q8o5@1y49,44
12020 m_trk(2,a0$)
12030 a0$="d16&|:22d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c16
12100 m_trk(2,a0$)
12980 /*
12990 /*
```

★僕の家にはPC-9801がある。でもディスク・ユニットが8インチなので、市販のゲームがほとんどできない。だから、ベーマガだけがたよりなのです。(大分県大野郡・**杉山裕二郎15才**)……**【編：たよりにされます。】**

```
13000 a0$="v10l8q8o6@2
13010 m_trk(3,a0$)
13020 a0$="|:23d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|
13030 m_trk(3,a0$)
13980 /*
13990 /*
14000 a0$="v 9l8q8o6@2y51,128
14010 m_trk(4,a0$)
14020 a0$="t120d16&d>g<cd>g16<c16d>f16g16<cd>g<cd>g16<c16d>f16g16<c16q4l16@3y51,
0v10o7|:20drddddddddd32c32c+32d32ddc32c+32d:|
14030 a1$="v718q8o6@2y51,128d16&d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c16
14100 m_trk(4,a0$)
14110 m_trk(4,a1$)
14980 /*
14990 /*
15000 a0$="v 6l16q4o7@3y52,128
15010 m_trk(5,a0$)
15020 a0$="r1r1|:20d-rd-d-d-d-d-d-d-d->b32<c32d-d-d-d-32>b32<c32d-32:|r1
15030 m_trk(5,a0$)
15980 /*
15990 /*
16000 a0$="v14l8q8o2@4
16010 m_trk(6,a0$)
16020 a0$="r1r1r1r1r4g2.&g2.&g8.&f16@5v10g16r16g16r16r2r.f16g16r16g16r16r2.g16r1
6g16r16r2r8.f16g16r16g16r16r4.l16<fgdc>b-g
16030 a1$="v14@4a-1&a-1@5v10a-ra-rr2.a-ra-rr2r8.fgrgrr2.grgrr2r8.fgrgrr2.grgrr4.
<fgdc>b-g
16040 a2$="v14@4a-1&a-1@5v10a-ra-rr2.a-ra-rr2.r1
16100 m_trk(6,a0$)
16110 m_trk(6,a1$)
16120 m_trk(6,a2$)
16980 /*
16990 /*
17000 a0$="v12l8q8@8o3
17010 m_trk(7,a0$)
17020 a0$="r1r1r1r1r1r1r1r2.a-2r2.r2.a-4r1r1r1r1r1r2.a-4r1r2.a-4r1r1r1r1r1
17100 m_trk(7,a0$)
17980 /*
17990 /*
18000 a0$="@7@v127l64o3q7
18010 m_trk(8,a0$)
18020 m_trk(9,a0$)
18030 bd$="q5g-&f &e &e-q7
18040 t1s$="<b&b-&a&a->
18050 t2s$="<g&g-&f&e>
18060 t3s$="<e&e-&d&d->
18070 t4s$="<c&>b&b-&a
18100 a0$="r1r1r1r1r4"+bd$+"r8.r2r2."+bd$+"r8"+bd$+"|:3"+bd$+"r16"+bd$+"r16r2r8.
"+bd$+":|"+bd$+"r16"+bd$+"r16r4."+t3s$+t3s$+t4s$+t4s$+bd$+bd$
18103 m_trk(8,a0$)
18105 a0$="|:2r4"+bd$+"r8.:|r1r1r1r4"+bd$+"r8.r2r2."
18106 m_trk(9,a0$)
18107 a0$=bd$+"r8"+bd$+"|:3"+bd$+"r16"+bd$+"r16r2r8."+bd$+":|"+bd$+"r16"+bd$+"r1
6r4."+t3s$+t3s$+t4s$+t4s$+bd$+bd$
18110 a1$=bd$+"r2.r8"+bd$+"|:6"+bd$+"r16"+bd$+"r16r2r8."+bd$+":|"+bd$+"r16"+bd$+
"r16r4."+t3s$+t3s$+t4s$+t4s$+bd$+bd$
18120 a2$=bd$+"r2.r8"+bd$+"|:2"+bd$+"r16"+bd$+"r16r2r8."+bd$+":|"+bd$+"r16"+bd$+
"r16r2.r2."+t2s$+"r16"+t4s$+"r16"
18130 a3$="|:18r4"+bd$+"r8.:|"+bd$
18300 m_trk(9,a0$)
18310 m_trk(8,a1$)
18315 m_trk(9,a1$)
18320 m_trk(8,a2$)
18325 m_trk(9,a2$)
18330 m_trk(8,a3$)
18335 m_trk(9,a3$)
```

```
18980 /*
18990 /*
20000 /*
21000 a0$="t120v11l8q8o5@1
21020 m_trk(1,a0$)
21030 a0$="|:10d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|
21100 m_trk(1,a0$)
21980 /*
21990 /*
22000 a0$="v 8l8q8o5@1y49,60
22020 m_trk(2,a0$)
22030 a0$="d16&|:10d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|
22100 m_trk(2,a0$)
22980 /*
22990 /*
23000 a0$="v10l8q8o6@2
23010 m_trk(3,a0$)
23020 a0$="|:10d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|
23030 m_trk(3,a0$)
23980 /*
23990 /*
24000 a0$="v 9l8q8o6@2y51,128
24010 m_trk(4,a0$)
24020 a0$="d16&|:8d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c:|d>g<cd>g16<c16d>f16g16<c16
24025 a1$="q4l16@3y51,0v 9o7drddddddddd32c32c+32d32ddc32c+32d
24100 m_trk(4,a0$)
24110 m_trk(4,a1$)
24980 /*
24990 /*
25000 a0$="v12l8q8o3@6y52,0
25010 m_trk(5,a0$)
25020 a0$="g2.<fe&e2d16c16d4.&d2.&da16b-16a2.&ag16f16g1&g1
25030 a1$=">a-2.&a-8<f16e-16f2e-8d8e-8d16e-16d1
25035 a2$="v 6l16q4o7@3y52,48
25040 a3$="d-rd-d-d-d-d-d-d->b32<c32d-d-d-d-32>b32<c32d-32
25100 m_trk(5,a0$)
25110 m_trk(5,a1$)
25120 m_trk(5,a2$)
25130 m_trk(5,a3$)
25980 /*
25990 /*
26000 a0$="v 8l8q8o3@6y53,20
26010 m_trk(6,a0$)
26020 a0$="g2.<fe&e2d16c16d4.&d2.&da16b-16a2.&ag16f16g1&g1
26030 a1$=">a-2.&a-8<f16e-16f2e-8d8e-8d16e-16d1
26040 a2$="v14l8q8o2@4y53,0g1
26100 m_trk(6,a0$)
26110 m_trk(6,a1$)
26120 m_trk(6,a2$)
26980 /*
26990 /*
27000 a0$="v 9l8q8o3@6y54, 4
27010 m_trk(7,a0$)
27020 a0$="g16&g2.<fe&e2d16c16d4.&d2.&da16b-16a2.&ag16f16g1&g1
27030 a1$=">a-2.&a-8<f16e-16f2e-8d8e-8d16e-16d2.&d8.y54,0v12<d1
27100 m_trk(7,a0$)
27110 m_trk(7,a1$)
27980 /*
27990 /*
60000 /*  PLAY  TRK
60010 /*
60020 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60030 m_play(                    )
60040 m_assign(8,9)
60050 if m_stat(1)=1 then goto 60050
60060 m_play():goto 60050
```

★影さんは，あくびをするとマスクを食べてしまうっていうのは，本当ですか？（鳥取県気高郡・**久野章則13才**）

……**【編**：本当です。ですから，マスクに味付けをしてるのです。**影**：はい，今日はしょう油味にしときました。**】**

♪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

♪ビデオゲーム♪

エンデューロレーサー

©セガ・エンタープライゼス

Yone Chan

みなさん，はじめまして。最近ベーマガを買いはじめ，私めもなにか載らなければ!!と思い，このＢＧＭを作ってみました。ぜひ聞いてみてください。

内容について

セガのエンデューロレーサーです。ゲーム・センターにかよい，耳を皿(？)のようにして聞きこみました。

プログラムについて

実物は８声。うーむ……というわけで，１声に２パート割り当てているところもあります。

それぞれのパートの割り当てですが，主にＡ$とＥ$がバッキング，Ｂ$がメロディ，Ｃ$がベース，Ｄ$とＦ$がドラムス，というふうになっています。

さあ，プログラムを打ち込み終わったら，ＲＵＮしてください……。あのメロディが流れてくるわけです。

苦労した点，工夫した点

なにせ初心者なもんですから，音色の設定が思うようにいきませんでした。それから，ガーベージコレクションを防止するため同じ変数を数度書きかえるという方式でやっています。

最後に

あまりにも長いプログラムで，すいませんでした。なんだかんだ言っても自分で作ったプログラムで，きれいな音がでるのは気分の良いものですし，みなさんも本に書いてあるのをただ打ち込むだけでなく，自分で作る喜びというのを味わってはいかがなものでしょうか。

参考

○ベーマガ86年12月号

○ＰＣ-8801mkⅡSR
リファレンスマニュアル

P. S.

このＢＧＭを聞いてさんざん文句を言ってくれた，高野君，天野君，どうもありがとう。

Yu-You先生から一言

すごい。はじめて作った作品がこれだなんて，とても信じられない。これからもたくさんのプログラムを作っていくことによって，君のテクもどんどんとあがることでしょう。

さて，作品のほうですが，オープニングの高音から低音に向けて「チャラララララ……」となっていますが，これは，もう１オクターブあげるべきです。他は目立ったミスもないので，80点!!



評…で，でかい顔！アピールしすぎ!?（編）



by　パニックモンスター

エンデューロレーサーＢＧＭプログラム・リスト

```
10 '  ********************************
20 '  *** SEGA ｴﾝﾃﾞｭｰﾛﾚｰｻｰ      ***
30 '  ***          by.yonechan     ***
40 '  ********************************
50 '
60 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
70 GOSUB 4030
80 POKE &HE21A,232:CMD STOPM
90 E0$="t132o4v8
100 A0$="t132o5v10
110 C0$="@30t132o4v10
120 B0$="t132o6v10l8rrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrrl16bagfedc<bagfedc<ba2>
130 F0$="t132o3s9m15001l8eeee
```

```
200 F1B$="<ara>er<a4ra8>eee
210 D1B$="rrrfr2rfrr
220 F1$=F1B$+F1B$+F1B$+F1B$:D1$=D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
230 E1$="14e1.d2.c2&c8d.er8<b8b>er8<b.r8b.b>e
240 A2$="b1.a1>d.d.e.<d8de.d2e.ge
250 B2$="g1.f+1a.a.b.<b8b>e.<b2b.b.>
260 E2$="e1.d1f+.f+.g.<b8b>e.<b2b.b.>
270 C2$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"d4r<ebreareb-rb>
280 A3$="b1.a2.g2&g8a.b.d8de.g2f+.e.de8
290 B3$="g1.f+2.e2&e8f+.g.<b8b>e.<b2b.b.b.>
300 E3$="e1.d2.c2&c8d.e.<b8b>e.<b2b.b.b.>
310 C3$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"e"+C1B$+"e"
320 A4$="b1.a1>d.d.e.<d8d e.  d2d.de
330 B4$="g1.f+1a.a.b.<b8b>e.<  b2b.bb>
340 E4$="e1.d1f+.f+.g.<b8b>e.<b2b.bb>
350 C4$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"d4re<er>f<er>g<er>f
360 C5$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"ff+re<er>d<erber>d
370 C6$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"e<erab-rb>drderg
380 A7$="18b4baaag4gf+4eb4baaag4f+4.eb4baaag4gd4e1.
390 B7$="18b4baaag4gf+4eb4baaag4f++4eb4baaag4g>d4e1.<
400 C7$="b4baaag4gf+4eb4baaag4f+4.eb4baaag4gd4e1.
410 D7$="  ffffff frf fffffff16f16fffrrfrrfffffffffrfrrr"+D1B$
420 F7$="o3geg<a>dd<bab>eeegegd16d16dd<a>rcrregegddderrrr"+F1B$
430 A8$="18ffffff+f+f+ff+414r2
440 C8$="18eeeeeee4r2r4.<a>rr
450 F8$="18eeeeeee4r2r4.err
460 '
470 CMD VOICE LFO 6,2,1,500,120,0,10   '  ﾄﾗﾚ desu
480 '
490 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
500 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
510 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F1$
520 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F1$
530 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D1$,E4$,F1$
540 CMD PLAY A3$,B3$,C5$,D1$,E3$,F1$
550 CMD PLAY A4$,B4$,C6$,D1$,E4$,F1$
560 CMD PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,B7$,F7$
570 CMD PLAY A8$,A8$,C8$,F8$,A8$,F8$
580 '
590 CLEAR
600 F1$="<ara>er<a4ra8>eee
610 D1$="rrrfr2rfrr
620 C1B$="q718<e4>e<e4>e<e4>e<e4>
630 C1C$="<d4>d<d4>d<d4>d<d4>d<d4>d
640 '
650 LOOP=0
660 IF LOOP=2 THEN GOTO 1500
670 '
680 A$="18o6v8rrrer4d4er4e4reer4d4e
690 B$="14o5v11b1.&b2.f+ga
700 C5$="14o4v10<e.>e.d.e.<18ere>e<e>e14d.e.":C$=C5$
710 D$="18o3"+D1$+D1$
720 E$="18o4v9rrrbr4b4br4b4rbbr4b4b
730 F$="18o3"+F1$+F1$
740 GOSUB 4000
750 '
760 A$="rrrdrrc+4drrdddrddrrc+4drr
770 B$="f+2.&f+2&f+8d8&d2.&d2&d8
780 C$="<d.>d.c.d.<18drd>d<d>dl4c.d
790 D$=D1$+"rrrfr2rfr"
800 E$="rrrarra4arraaraarra4arr
810 F$=F1$+"<ara>er<a4ra>ee
820 GOSUB 4000
830 '
840 A$="rrrrerrd4erreereerrd4e
850 B$="e1&e2b8&b2.ra.g8
860 C$="r8"+C5$
870 D$="r"+D1$+D1$
880 E$="rrrrbrrb4brrbbrbbrrb4b
890 F$="e"+F1$+F1$
900 GOSUB 4000
910 '
920 A$="rrrdrrc+4drrdddrddrrc+4dr2.errd4erreereerrd4e
930 B$=")d1.&d1.e1.&ef+gagf+<
940 C6$="<d.>d.c.d.<18drd>d<d>dl4c.d.":C$=C6$+C5$
950 D$=D1$+D1$+D1$+D1$
960 E$="rrrarra4arraaraarra4ar2.brrb4brrbbrbbrrb4b
970 F$=F1$+F1$+F1$+F1$
980 GOSUB 4000
990 '
1000 A$="rrrdrrc+4drrdddrddrrc+4dr2.drrc+4drrdddrddrrc+4d
1010 B$=">d1&d4.<a1&a2>d1.&d2<b.ag8f+g8
1020 C$="<d.>d.18crd2<drd>d<d>dl4c.d."+C6$
1030 E$="rrrarra4arraaraarra4ar2.arra4arraaraarra4a
1040 GOSUB 4000
1050 '
1060 A$="rrrerrd4erreereerrd4errc<
1070 B$="f+2&f+8e1.&e8ef+8ga8
1080 C$="<e.>e8rd.e8r8<e8r18e>e<e>e<er>e<er>e
1090 D$=D1$+"rrfrrrffrfff
1100 E$="rrrbrrb4brrbbrbbrrb4brra
1110 F$=F1$+"<ar>e<rra>eeeeee
1120 GOSUB 4000
1130 '
1140 A1$="g2.>c2.c1<abr>c<b2.a2.g2.rrggrf+":A$=A1$
1150 B$="b&b.a8a.gf+8&f+1<b8>de8f+1g.a8g.f+e.f+8ga8
1160 C7$="18<c4.>cr<c4rc>c<c>c<d4.>dr<d4rd>d4.<d+4.>d+4<d+>f+4<d+>a4b<e4.>erd2<e.
4>e
1170 C$=C7$
1180 D$=D1$+D1$+D1$+D1$
1190 E1$="e2.g2.f+1f+f+rf+f+2.f+2.e2.rreerd":E$=E1$
1200 F$=F1$+F1$+F1$+F1$
1210 GOSUB 4000
1220 '
1230 A2$="g2.>c2.c1<abr>c<b2.a2.g1ggrf+":A$=A2$
1240 B$="b&b.a2g.f+1&f+8g.f+e1&e1ef+8ga8
1250 E2$="e2.e2.f+1f+f+rf+f+2.f+2.e1eerd":E$=E2$
1260 GOSUB 4000
1270 '
1280 A3$="g2.>c2.c1<abr>c<b2.a2.g2.rrggrf+":A$=A3$
1290 B$="b&b.a2gf+8f+1<b8>de8f+1g.a8g.f+e.f+8ga8
1300 E3$="e2.e2.f+1f+f+rf+f+2.f+2.rreerd":E$=E3$
1310 GOSUB 4000
1320 '
1330 A4$="e2.>c2.<f+2.>d2.<brbr4.r4.brb":A$=A4$
1340 B$="b&b.a2g.>d2.&d<b8>f+e8&e1.<
1350 C$="18<c4.>cr<c4rc>c<c>c<d4.>dr<d4rd>de-d<er>err<ee>rrere
1360 D$=D1$+D1$+"rrfrrrfrrrrf
1370 E4$="e2.e2.f+2.f+2.f+rf+r4.r4.f+rf+":E$=E4$
1380 F$=F1$+F1$+"<ar>grrrer<arr>g
1390 GOSUB 4000
1400 '
1410 A$="r2.>br2r8<
1420 B$=""
1430 C$="rrr<e4.>edc<aa+b>
1440 D$="rrrfrrffffffr
1450 E$="r2.er2r
1460 F$="rrrdr<a>ggdcc<a>
1470 GOSUB 4000
1480 '
1490 LOOP =LOOP+1:GOTO 660
1500 '
```

★本格派短歌：明日こそは　なくしてみたい　デバグだが　いつになったら　なくなることかな。(神奈川県横浜市・菅原真一14才)……【影：字あまり。編：役たたずじゃなくてよかったですね。影：なんのこっちゃ。】

```
1510 A$="brbr2.>brbr2.rr>d2<<
1520 B$="18
1530 C$="18<ererr>eerr<ererr>eerrarb2
1540 D$="rrfrrrffrrrfrrrfrrfrrr
1550 E$="f+rf+r2.>f+rf+r2.rrd+2<"
1560 F$="<a4)errred<a4r)errrd4.ere
1570 GOSUB 4000
1580 '
1590 D$="frrfrrfrrfrr":F$="o3<arrarrarrarr)":CMD PLAY ,,,D$,,F$
1600 '
1610 B$="116>>bagfedc<bagfedc<bagfedc&c818"
1620 D$="fffffffffffff":F$="eeeggddd<bbb>"  :CMD PLAY ,B$,,D$,,F$
1630 '
1640 A5$="br1r4.r1)c+2<b":A$="v10"+A5$
1650 B5$="gr1r4.r1g2g":B$="v10"+B5$
1660 C$="v11<ere>e<e)d<ebeaegere>e<e)d<e)g<e)f+<e)e<ere)e<e)d<beaege)
1670 D2$="m1500frrfrrrm2500f4f4f4m1500rrfrrrm2500f4f4f4m1500rrfrrrm2500f4f4fm150
0":D$=D2$
1680 E5$="er1r4.r1e2e":E$=E5$
1690 F2$="o3er<a)e<aa4)erere":F$=F2$+F2$+F2$
1700 GOSUB 4000
1710 '
1720 A6$="r2.grrarrbr4.r1r1)c+2<br1r4.":A$=A6$
1730 B6$="r2.errf+rrgr1r4.r1g2gr1r4.":B$=B6$
1740 C$="e<e)d<e)f+<e)e<e)g<e)f+r<ere)e<e)d<ebeaegere>e<e)d<e)g<e)f+<e)e<ere)e<e
>de<e)f+<e)g<e)
1750 D$="m1500f16f16fffffffffff"+D2$
1760 E6$="r2.crrdrrer4.r1r1e2er1r4.":E$=E6$
1770 F$="e16e16eeegggeeeee"+F2$+F2$+F2$
1780 GOSUB 4000
1790 '
1800 A$=A6$:B$=B6$
1810 C8$="<eaa+b)de
1820 C$="a<e)a+<e)b<e)a<e)g<e)e<e)"+C8$+C8$+C8$+"<er)g<er)e"+C8$+C8$
1830 D3$="m1500frrfrrrfrrfrf":D$="m1500frrfrrfrm2500f4m1500frf"+D3$+D3$+D3$
1840 E$=E6$
1850 F3$="er<a)e<aaraaaaa)
1860 F$="e<aa)gg<a)ee<a)c<aa)"+F3$+F3$+F3$
1870 GOSUB 4000
1880 '
1890 A$=A6$+">ddddddddre2<":B$=B6$+"aaaaaaarb2"
1900 C$=C8$+"degega"+C8$+C8$+C8$+"d<b)d<bab)"+C8$+"gegargabab)d<b4r)e2<"
1910 D$="fffffffffff"+D3$+D3$+"f16f16fffffffffffffffff"
1920 E$=E6$+"fff+fff+fff+rg2
1930 F$="ggggddddccccc"+F3$+F3$+"e16e16eeggggddddcccceeeeeee
1940 GOSUB 4000
1950 '
1960 A$="v8"+A5$
1970 B8$="ga>d<ga)d<ga>d<ga)d<":B$="v11"+B8$+"ba)d<a)e<a)g<a)f+<a)e<a"+B8$
1980 C9$="v10<18ere)e<e)14d2e.<e.18)er<e)14d.e.":C$="14<e.>18er<e)14d.e."+C9$
1990 D$=D1$+D1$+D1$
2000 E$=B5$
2010 F$=F1$+F1$+F1$
2020 GOSUB 4000
2030 '
2040 A$=A6$
2050 B$="gab>ded<bagagf+e2de<b>dedegegagabab)de4dd<bab-agageged"
2060 C$=C9$+C9$
2070 D$=D1$+D1$+D1$+D1$
2080 E$=B6$
2090 F$=F1$+F1$+F1$+F1$
2100 GOSUB 4000
2110 '
2120 B9$=">14gl16e<b)14gl16e<b18"
2130 B$="egagabab)de4<b16)d16<"+B9$+B9$+B9$+B9$+">ee-ddegegagaa+<
2140 D$=D1$+D1$+D1$+"rrffrrfrfrrf
2150 F$=F1$+F1$+F1$+"<ar)ger<a)drerre
2160 GOSUB 4000
2170 '
2180 B$=">b)d<b)ddddree4dg4e16d16<b4)e4d<baa+bageageged4e4d<babagageged16e16
2190 C$="18d<d)d<d)d<d)d<d)d<d)d<de4.)er<e14)d.e.18<ere)erd4r<e)e4.<e4.)er<e)er<
e)e4.
2200 D$=D1$+D1$+D1$+"rrrfm2500f4m1500rrrfrr
2210 F$=F1$+F1$+F1$+"<ara)e<aaara)e<ra)
2220 GOSUB 4000
2230 '
2240 A$=">ddddddddre2<
2250 B$="aaaaaaarb2
2260 C$="18e<e)e<e)e<e)erg2
2270 D$="fffffff
2280 E$="f++++++++++++rg2
2290 F$="eeeeeee
2300 GOSUB 4000
2310 '
2320 A$="v10"+A5$:B$="v10"+B5$:E$=E5$:D$=D2$
2330 C$="v11<e4.)er1r1<d2e)
2340 F$=F2$+F2$+F2$
2350 GOSUB 4000
2360 '
2370 A$=">brbrbrbrbrbr<"+A5$
2380 B$=">grgrgrgrgrgr<"+B5$
2390 C$="r1d2er4.r1r1d2er1r4.
2400 D$="f16f16fffffffffff"+D2$
2410 E$=">erererererer<"+E5$
2420 F$="e16e16eeegggeeeee"+F2$+F2$+F2$
2430 GOSUB 4000
2440 '
2450 A$=">rrbr4.f4gr4.<"+A5$
2460 B$=">rrgr4.e4gr4.<"+B5$
2470 C$="r2.<d2.er4.r1r1d2e)
2480 D$="frrffrm2500f4rm1500frf"+D2$
2490 E$=">rrer4.e4er4.<"+E5$
2500 F$="e<aa)gg<a)dd<a)c<aa)"+F2$+F2$+F2$
2510 GOSUB 4000
2520 '
2530 A$=A6$:B$=B6$:E$=E6$
2540 C$="r1.<dr4.r1r1d2e)
2550 D$="fffffffffff frrfrrrm2500f4f4f4m1500rrfrrrm2500f4f4fm1500f16f16fffffffff
fff"
2560 F$="ggggddddccccc"+F2$+F2$+"e16e16eeggggddddccc"
2570 GOSUB 4000
2580 '
2590 A$=">ddddddddre2<"
2600 B$="aaaaaaarb2
2610 C$="<aaaaaaar)e2
2620 D$="fffffff
2630 E$="f++++++++++++rg2
2640 F$="eeeeeee
2650 GOSUB 4000
2660 '
2670 A$="v8"+A5$:E$=B5$
2680 B$="v1114)b1.&b1.<b1.&b1)d4.e8<
2690 C$=C9$+"18<e4.)er<e)er<e)e4.<ere)e<e)ed4.e4.
2700 D$=D1$+D1$+D1$+D1$:F$=F1$+F1$+F1$+F1$
2710 GOSUB 4000
2720 '
2730 A7$="br2br4.r4br1)c+2<br2br4.r4br4.r4g2a
2740 B$=">ed+e<b->d<a)d<a)d-<a->c<gbg-b-fage1.
2750 C$=C9$+"18<e4.)er<e)d4.e4.<ere)14g.a.b.
2760 E7$="gr2gr4.r4gr1g2gr2gr4.r4gr4.r4e2f+
2770 GOSUB 4000
2780 '
```

★私は"これ"で，BASICを覚えました。(東京都板橋区・松井宏樹15才)……【影：これとは何でしょう。編：これじゃないですか？影：あー，これか。つぐ美：ちがいます。これです。影：なんだ。Dr.D：これこれ。】

```
2790 A$="br2br4.r4br1)c+2(
2800 B$="18gabagegabagegabagegabage
2810 C$="14(e.)e.d.18er(e14re8)er8d.e.
2820 D$=D1$+D1$
2830 E$="br2br4.r4br1g2
2840 F$=F1$+F1$
2850 GOSUB 4000
2860 '
2870 A$="br2br4.b4br2.grra
2880 B$="110gabagegabaegabaeg1&g4116rabb18
2890 C$="(e.)e.d.18er(e)d(d)d(d)d(d)d(d)d(d)d(d)d(d)
2900 D$="rrfffrrfrfrrf"+D1$
2910 E$="gr2gr4.r4g4gr2.errf+
2920 F$="(ar)ger(a)drerre"+F1$
2930 GOSUB 4000
2940 '
2950 A$="br2br4.r4br1)c+2(
2960 B$=")d2&d(b16)d16e4.&e.(b16)d16e1618ged(b)deg2&ge
2970 C$="(e4.18)er(e)d4.er(erre)e(e)d214e.
2980 D$=D1$+D1$
2990 E$="gr2gr4.r4gr1g2
3000 F$=F1$+F1$
3010 GOSUB 4000
3020 '
3030 A$="br2br4.r4b)ddddddrre2(
3040 B$="b4aged110eged(baa+bagbadege18dre2
3050 C$="(e.)e.d.e.(18erbagar4)e2
3060 D$="rrfm2500f4m1500rrrfrrfffffff
3070 E$="gr2gr4.r4gaaaaaarrb2
3080 F$="(ara)e(aaara)er(a)eeeeeee
3090 GOSUB 4000
3100 '
3110 A$=A1$:E$=E1$:C$=C7$
3120 B$="14b2.ba.g8f+1(b8)de8f+1g.a8f+2.ef+8ga8
3130 D$=D1$+D1$+D1$+D1$
3140 F$=F1$+F1$+F1$+F1$
3150 GOSUB 4000
3160 '
3170 A$=A2$:E$=E2$
3180 B$="b.&ba2g.f+1g2f+e2.&e.)e2.&e.f+8ga8(
3190 GOSUB 4000
3200 '
3210 A$=A3$:E$=E3$
3220 B$=")b.&ba2gf+2.&f+.(b8)de8f+1g.a8g.f+e.f+8ga8(
3230 GOSUB 4000
3240 '
3250 A$="e2.)c2.(f+2.)d2.(brbrrrrrrbrbr2.)b(
3260 B$=")b&b.a2g.f+1g.a8g.f+.e1bagf+e(
3270 C$="(14c.18)cr(c4rc)c(c)c(d4.)d(rd4rd)de-d(er)err(ee)rrerer4.(e4.)edc(aa+g)
3280 D$=D1$+D1$+D1$+"fffffffffff
3290 E$="c2.e2.d2.f+2.f+rf+rrrrrrf+rf+r2.)f+(
3300 F$=F1$+F1$+F1$+"eeeeeeeeeee
3310 GOSUB 4000
3320 '
3330 A$=A1$:E$=E1$:C$=C7$
3340 B$=")e2.&e(b4.)d8g.f+.e.f+b.&b2.a8gf+2d+e.f+.g8(
3350 D$=D1$+D1$+D1$+D1$
3360 F$=F1$+F1$+F1$+F1$
3370 GOSUB 4000
3380 '
3390 A$=A2$:E$=E2$
3400 B$=")ag8f+e.f+.g8ab8ag.f+.d8e1.18bagbagbagar)e ((
3410 GOSUB 4000
3420 '
3430 A$=A3$:E$=E3$
3440 B$=")>)14e1(b8)de8&e2.g2.f+2.d+2.e1d.(b8(
```

```
3450 GOSUB 4000
3460 '
3470 A$="e2.)c2.(f+2.)d2.(
3480 B$=")ab-8bg.e.g8ba8ga.f+.g8(
3490 C$="(c4.18)cr(c4rc)c(c)c(d4.)d(rd4rd)de-d
3500 D$=D1$+D1$:F$=F1$+F1$
3510 E$="c2.e2.d2.f+2.
3520 GOSUB 4000
3530 '
3540 A$="brbr4.r4.brbr2.)b(r
3550 B$=")d&d.d8e2.&e1
3560 C$="(er)err(eerr)ererrr(e4.)ed
3570 D$="rrfrrrfrrrrfrrrfrrff
3580 E$="f+rf+r4.r4.f+rf+r2.)f+(r
3590 F$="(ar)grrrer(arr)grrrgr(a)gg
3600 GOSUB 4000
3610 '
3620 A$="rr4.brbr4.r4.)brbr1)d2((
3630 B$="g.)e1.&e1((
3640 C$="c(aa+bererr)eerr(ererr)eerrarb2
3650 D$="fffrrrfrrrffrrrfrrrfrrfrf
3660 E$="rr4.f+rf+r4.r4.)f+rf+r1g2(
3670 F$="dcc(aar)grrred(arr)grrrdrrere
3680 GOSUB 4000
3690 '
3700 A$="v1014b1.a2.g2&g8a.b.)d8de.d2d.de2(
3710 B$="v1014g1.f+2.e2&e8f+.g.)d8de.(b2b.b)e2(
3720 C$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"g4rg(er)f(er)e(er)d
3730 D$=D1$+D1$+D1$+D1$
3740 E$="v814e1.d2.c2&c8d.e.)d8de.d2d.de(
3750 F$=F1$+F1$+F1$+F1$
3760 GOSUB 4000
3770 '
3780 A$="b1.a1)d.d.e.d8de.d2d.be2(
3790 B$="g1.f+1a.a.b.b8b)e.(b2b.b)e2(
3800 C$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"d4r(ebrearebrb)
3810 E$="e1.d1f+.f+.g.)d8de.d2d.be2(
3820 GOSUB 4000
3830 '
3840 A$="b1.a2.g2&g8a.b.)d8de.b2f+.e.de8(
3850 B$="g1.f+2.e2&e8f+.g.b8b)e.(b2b.b.bb8
3860 C$=C1B$+"e"+C1C$+C1B$+"e"+C1B$+"e"
3870 E$="e1.d2.c2&c8d.e.)d8de.b2f+.e.de8(
3880 GOSUB 4000
3890 '
3900 A$="b1.)d1r8d.dd8(
3910 B$="g1.a1r8a.)de8(
3920 C$=C1B$+"e"+C1C$+"d4e8
3930 D$=D1$+D1$+"frf
3940 E$="e1.f+1r8f+.b)e8(
3950 F$=F1$+F1$+"ere
3960 GOSUB 4000
3970 '
3980    END
3990 '
4000 CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$:RETURN
4010 '
4020 '((((   Melody & Backing ))))
4030 RESTORE 4060
4040 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:READ KEYBOX%(I,J):NEXT J,I
4050 CMD VOICE KEYBOX,KEYBOX
4060 DATA 58,15,2,0, 0, 0,0, 0,7,0
4070 DATA 31,13,4,5, 1,20,2, 2,0,0
4080 DATA 31, 2,2,6,15,38,3,15,1,0
4090 DATA 31, 2,4,6, 0,32,1, 1,0,0
4100 DATA 31, 4,7,7, 2, 0,2, 3,-1,0
4110 RETURN
```

PC-8801 mkII SR

★つく美ちゃん，いっしょに歌おう〜。つく美：飲みすぎたのは〜，あなたのせいよ〜。俺：弱いおまえの強がりを〜。(神奈川県平塚市・真壁貴夫15才)……【影：今月は〜タなデュエットを聞きながらお別れしましょう。】

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

Dr.D：今月は，レベルの高い作品が多く，みんなが夏休みに勉強した成果がよく表れているゾ!!

編：チェックするほうも，どれを選んだらいいのか頭をなやめましたよ。

影：仕事中でもついついのめり込んだりして……。

Dr.D：この調子でこれからもがんばってもらいたいものじゃな。

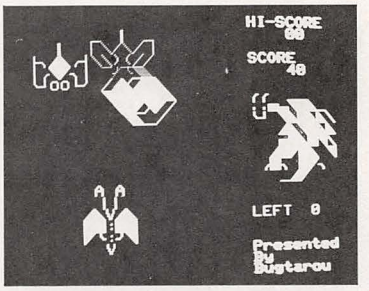
編：さて，今月のベスト・プログラマーを発表しましょう。

影：今月は「DRAGON 'N' SPIRIT」を作った Bug太郎 くんに決定しました。

Dr.D：もともとあるアイデアを使うのはあまり感心しないが，とにかくN-BASICのノーマル・キャラでよくぞここまでのゲームを作りました。編集部一同感服しました。

編：思わず笑ってしまうデモ，ちゃんと動くデカキャラ。そして感動のエンディングと本当に凝ったゲームでした。

Dr.D：最近のパソコンのグラフィックはすごいからって，昔の機種を持っている人も遠慮しないで，ノーマル・キャラでもいいからドシドシ投稿してほしいものじゃ。



▲DRAGON 'N' SPIRITの実行画面

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

——今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!——

なぞのキャラクター	埼玉県所沢市 monchakun	にんにんにんクン	東京都足立区 亜久 真
ワープゾーン	福岡市 花村登志夫	BALL BOMB	秋田市 小野孝臣
LETT GAME	千葉県我孫子市 小越博昭	A	福島市 本田昌秀
SHOOTIN' MATCHES	新潟県長岡市 近藤健一	SMOLE	埼玉県新座市 溝端大介
うっうっうっ	新潟県南蒲原郡 番増 誠	CRYSTAL FAIRY	静岡県焼津市 坂田純男
CHECKER	岐阜県可児市 渡辺 博	New SPACE ATTACK Ver 2.8	秋田県大曲市 伊藤俊一
スロット	東京都目黒区 石田将彦	MIRROR CLOUD	福岡県大川市 ふえにっくす一輝
BALL BALL	神奈川県川崎市 鷲谷泰之	トイレの100W	長野県上田市 西沢正樹
Rebirth	愛知県名古屋市 名倉和彦	DBEYAGE	富山県下新川郡 米近 学
WINクラッシュ	神奈川県平塚市 宮崎元彦	DEAD BALL	兵庫県神戸市 浜田伸一郎

投稿ありがとうコーナー

★62年7月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

吉岡敏明／本名だしたらヤーよ。／I.M.O／竹内更太郎／遠藤高志／TTO.Buu／鷲谷泰之／西沢正樹／はとぽっぽ／BELPHA／樋口大輔／4152／藤本 総／足立康志／石田将彦／米本和浩／宮内 理／藤枝洋司／岡田健治／佐藤孝広／野堀 潔／田中浩次／大谷靖彦／木山晃男／佐藤洋司／大畑佳史コロンボ／高山雅樹／山岡信一郎／耳原弘哉／林 昭二／渡辺 亮／塩谷綱正／米川啓文／大渕隆司／伊藤剛史／金子善和／前田孝信／勝又 将／本田淳士／真篠孝慈／渡辺 孝／小平真樹／渡辺高嗣／高橋鉄美／佐藤浩明／平野雄一／山崎 剛／中村 淳／長尾尚樹／川見篤史／河江真人／吉田伸人／原田哲郎／松野栄治／樋高宗光／小林 哲／海老原玲次／SOS／大窪浩二／山内清輝／石川尊光／大柳 一／飯沼 薫／柴垣 茂／西原博之／龍神正人／岸本英成／五十嵐弘樹／工藤典久／槙原章二／中内博一／島貫孝義／中山大禎／チョコチップクッキー／小林裕之／星合健二／浅野憲／稲見光春／HCS／田中英敏／松田名由／土屋静雄／木村 宏／野田敏之／川上ゆたか／小林 斉／児玉智之／斉藤圭介／森川博之／斉藤和宏／植村幸宏／島村典克／龐 士元／ふえにっくす一輝／沢村清隆／芦田典良／長 健太／中道公一／野澤博三／末冨悟／新野恵貴／田中 勲／小越博昭／吉田孝史／沢田末正／吉田昌之／番場 誠／石毛健央／牛丸 豪／N.R.O／平川智久／佐藤勝吉／Yass／中原智博／クレイジーSOFT／江成隆仁／KENE, A, GAR²／酒寄正章／河井孝之／斉藤 健／福原 努／内海淳一／宇津木 修／谷 裕紀彦／高峰勇一／ST／ORE／飯塚成紀／PON／丸野勝明／広山繁彦／小林資征／石川健一／秋山 悟／花村登志夫／川嵜圭吾／渡辺 博／佐井川泰治／雄二討魔伝／師 茂樹／西村哲也／橋田晃利／多胡圭一／山内 修／山田秀男／木下 信／伊藤直広／武尾清史／本間真一／MFU／久佐木 哲／村山聡史／亦野一郎／清野智弘／Blue Meteor／沢田広正／森田健一／川端英一／難波啓二／久羽 康／四方雅人／PET／中山 享／小川建一／毛利 勝／伊藤俊一／伊藤 剛／長谷川 摂／綾垣栄二／前田晃宏／米近 学／浜田伸一郎／亜久 真／ろばあと・ぶらうん／村居延樹／まき・ろうえる／柳田靖史／坪井和孝／鶴田浩二

★まだまだ，たくさんの人たちからの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんなさい！これからも，どしどし投稿してくださいね。

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，ソフトウエ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。

ストリート・ファイター ©カプコン



SUPER SOFT NEWS

235 ハードボール (MSX2)
奇々怪界 (MSX2)
F1・スピリット (MSX)
神羅万象 (PC-88VA)
クエスター (ビデオゲーム)
ブラックドラゴン (ビデオゲーム)

ビデオゲーム・コーナー

238 ワンダーボーイ・シリーズ第2弾！
モンスターランド
242 世界のツワ者相手にキミの技がさえる！
ストリート・ファイター
246 2・6・9エリアのマップをど〜んと掲載
ドラゴンスピリット

チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム

253 超大作RPGのおもしろさをさらに紹介
ウルティマIV

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

256 意外なエンディングがキミの心をとらえる
アニマルランド殺人事件

特選パソコン・ゲーム

260 MSXオリジナル・アイデアがいっぱい！
グラディウス2
263 これぞ，MSXシューティングの真髄!!
スーパー・レイドック

T&E SOFTはこの10月14日に、創立5周年を迎えることとなりました。これもひとえに、パソコンユーザーの皆様のご支援あってのものと、心より感謝しております。

T&E SOFTは準備期間等を含めますと5年余、一貫してコンピュータゲームの開発を続けてまいりましたが、それは常にパソコンをとおしての新しい遊びの発見でした。もちろん、ユーザーの皆様の声がその源になっていることは、言うまでもありません。毎日山のように寄せられる皆様からのお便りは、開発部はもとより社長から営業部



Message from T&E SOFT

創立5周年

にいたる総てのスタッフが目を通させていただき、新製品の開発に反映させていただいております。

T&E SOFTでは創立5周年を迎えるにあたりまして、5周年記念作品4タイトルを用意させていただきました。5周年を一つの節目と考え、その集大成ともいえる作品を、皆様の熱きご要望にお答えすべく現在製作を進めております。これらの作品は、年末から来春にかけての発売を予定しております。詳細は10月発売の各パソコン誌広告等から順次発表させていただきます。

T&E SOFTは、今後もユーザーの皆様と一体となったゲーム作りを目指して努力してまいります。そして、皆様のさらに大きな声をお待ちしております。

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。



● PC-6001・リアルゴルフゲーム

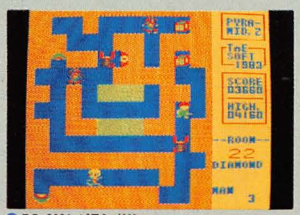


● MZ-1500・スターアーサー伝説Ⅰ 惑星メフィウス



● MSX・惑星メフィウス


● PC-6001・スターデストロイヤー



● PC-6001・ピラミッドⅡ


● FM-7・スーパーグラフィックエディター



● FM-7・撃墜王ゼロファイター



● FM-7・スターアーサー伝説Ⅱ・暗黒星雲



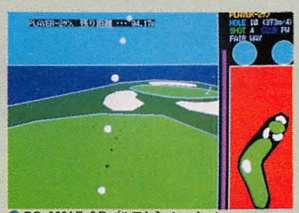
● PC-6001・トリックボーイ

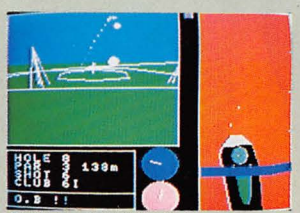


● MSX・トリックボーイ


● PC-8801・コスモミューター

at 5th Anniversary.


● PC-9801F・3Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン



● MSX・3Dゴルフシミュレーション



● PC-8801・パラノイア 88



● FM-7・スターアーサー伝説Ⅲ・テラ4001



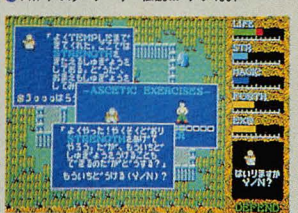
● PC-8801・ハイドライド



● MSX・ハイドライド



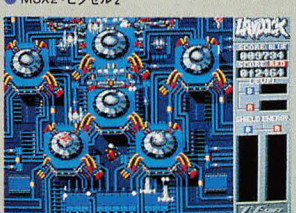
● MSX2・ピクセル2



● PC-8801・ハイドライドⅡ



● MSX・ハイドライドⅡ



● FM-77AV・レイドック



● PC-8801mkⅡSR・ディーヴァ



● MSX・ディーヴァ



● MSX・スーパーレイドック

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マカシンNo.14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します）



T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.14 請求券 ヘーマカ 10月号

87総合カタログ 請求券 ヘーマカ 10月号

STAC
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。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。

Ever So Complexity.

より難しければいいという危険な思い込み。

RPGは今、優しさの時代。



簡単に進めてしまうRPGなんてRPGじゃない。難しくてなかなか進めないからこそRPGなんだ——なんだか少しおかしいと思いませんか？確かにゲーマーたちは、より楽しいゲームを求めています。とはいっても、ただ難しくすればいい、ということではないはずです。

優しいから、初心者ゲーマーでも手軽にプレイできる。かといって、安易な手抜きゲームではない。これこそ、本来忘れられがちのゲームの基本ではなかったでしょうか。そしていま、我々ファルコムは「Ys—イース」を発表しました。

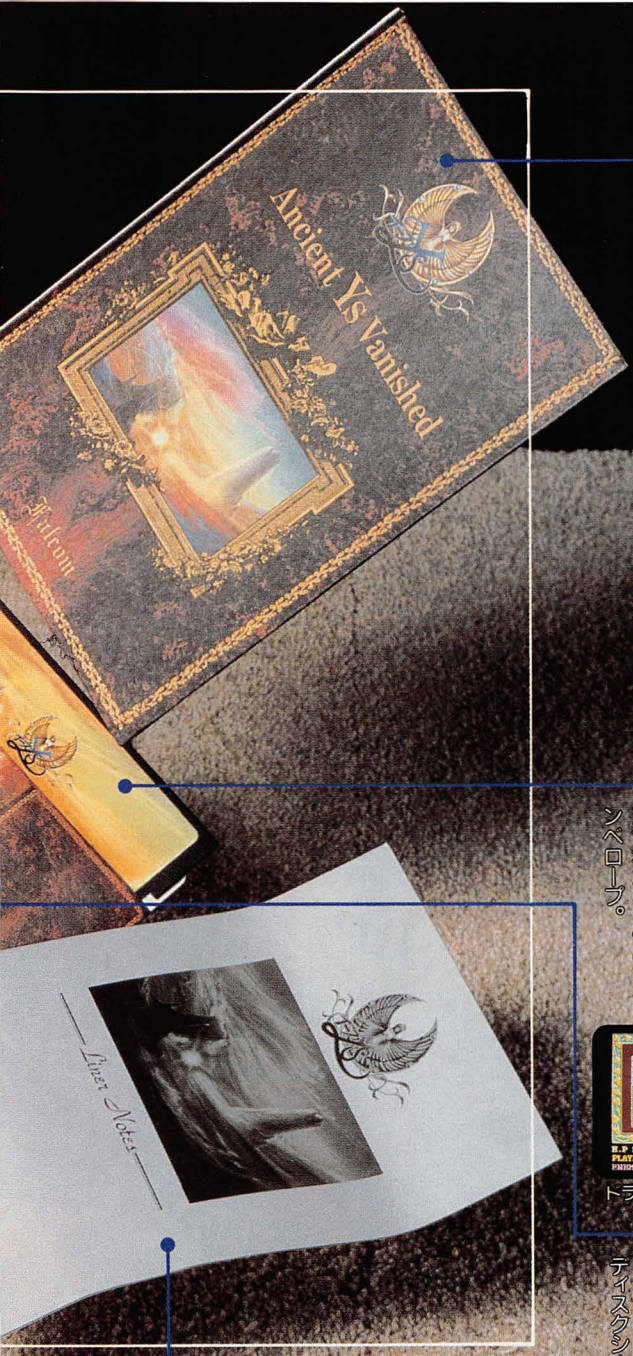
「Ys—イース」では、実に多くの冒険を体験することができます。そのひとつひとつは、必ずしも難しい謎をはらんだものばかりとは限りません。しかし、それらは見えない糸で繋がれ、やがて、大きなひとつの謎として、ゲーマーたちの目の前に立ちはだかることでしょう。まずは、冒険への一歩を踏み出してください。

「Ys—イース」は、ゲーマーを選びません。すべてのゲーマーたちに新鮮で爽やかな感動を残すことでしょう。本当のゲームは、多くのゲーマーに愛される"優しさ"を備えているのです。

FALCOM ■カタログ



これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。



イース Ys

■マニュアル

読み物としても楽しめるマニュアルはハードカバー装丁の超豪華本（全48ページ）。



■Aディスク（第1部）

シブイ古文書の表紙のイメージでデザインされたご自慢のエンベロープ。





神秘的なオープニング（第1部より）



トラゴンとの対決（第1部より）



不気味な廃坑の入口（第1部より）

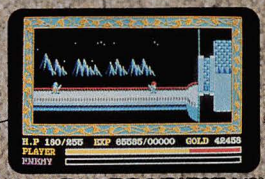


運命の人ザラとの出逢い（第1部より）

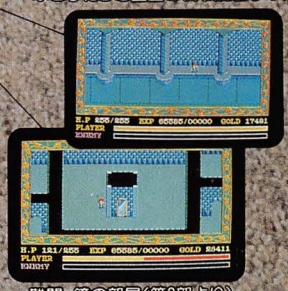
■Bディスク（第2部）

美しいイラストで、そのままステッカーにしてもカッコいいディスクシール。





ふとい和らむ星空の橋（第2部より）



果てしなく続くターム の塔内（第2部より）



最後のデカキャラとの対決（第2部より）

難関、鏡の部屋（第2部より）

■ライナーノーツ



ゲーム業界初の試みのライナーノーツはゲーマーの代表、山下章氏の書きおろし。



好評発売中

PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA
X1/X1turbo
PC-9801シリーズ

／第1部｝2枚組（5"2D）
第2部｝※シングルドライブ可

¥7,800

通販（〒200円）郵便振替ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BASICマガジン係までお申込みください。

ガンバレ ファルコム

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-1ミカドビル
TEL.0425(27)6501㈹

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

XANADU

DRAGON SLAYER II

ザナドゥ
ザナドゥ　シナリオII

まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。彼が衝撃のデビューを遂げてから1年10ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。

そして今――
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。

世代を極めた永遠の英雄

AVGへの挑戦状

「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ！

- ジョイスティックによるスムーズなアイができるフルグラフィック・アドベンチャー。
- RPGの感覚の操作で、面倒なコマンドタイピングの必要なし。
- 実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
- ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
- あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。

太陽の神殿

アステカII
太陽の神殿

PC-8801mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801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)

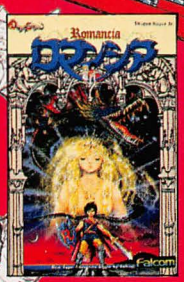
一体何者だ？

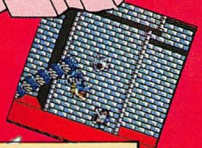
ジャンル不明な「ロマンシア」は、見かけによらず、脅威の手強さ！

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール。
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、思わず息をのむ、3D感覚。
- 広大なマップは、なんと20万エリア。しかも、画面切り換えは、超ハイスピード。
- 場面によって変化する、7曲の豊富なBGMで、ゲームのノリも絶好調。
- マップの縮小表示で、一目瞭然の便利なレーダー機能を搭載。

Romancia ロマンシア™

ロマンシア





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



大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？



販売独占!!

■「ザナドゥ　データブック」
MIA 1・2巻　定価各1,300円



売り切れ書店続出!

■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円



闇を裂く

数々の死闘の末にたどり着いた、着さドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配が、暗く深い闇を鋭く切り裂くようだ。



剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、キミの上に女神は舞い降りるか？！



魔力が消える

手強さでは定評のあるモンスター群。息つく間もなく、次々とキミの行く手を阻むモンスターを倒さないかぎり、一歩も先へは進めない。

■ザナドゥ シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

＊ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。







データ量も、モンスターの数もBGMも「ザナドゥ」より多いのと上なのに、この低価格！はっきり言って、お買い得だね。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501㈹

ザナドゥ ファルコム



株式会社ポニー
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281
札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL 03-221-3271 大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

——絶賛の嵐.／興奮の渦.／

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG————絶賛侵攻中!

Ultima Ⅳ™

Quest of the Avatar



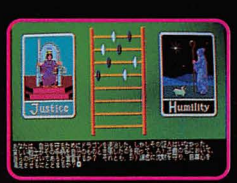
この夏、日本列島を完全にのみこみ、
とどまることを知らないウルティマ旋風!
すでにウルティマを旅する多くの方から、
移植の素晴らしさ、
美しく感動的なグラフィックス、
演出効果バツグンのBGM等々、
ホンモノにはホンモノの反響が殺到中!

「キャラクターの設定等が複雑ですごい!戦斗モードも見やすく、BGMがきれいでよい。」　星山礼美(岐阜県 16才)

「1年以内に解いてみたい。とてもグラフィックがよくてよいゲームだと思った。」　溝口哲郎(東京都 13才)

「シナリオが何といってもいいと思う。これからもよい作品を移植してください。」　内川貴幸(栃木県 15才)

「すばらしい。今までのＵＳＡソフトの移植の中で、これはピカイチだ。」　飯島一宏(岡山県 17才)





発　売　中　機　種

- (2HD) PC-9801VX、VM、M 2枚組　F98F5551　¥9,800
- (2DD) PC-9801VF、F 3枚組　M98F5551　¥9,800
- (2HD) PC-9801UV2、UV21　2枚組　L118F5551　¥11,800
- (2D) PC-8801SR、FR、MR、TR、FH、MH 5枚組　M98R5551　¥9,800
- (2D) X1turboシリーズ、G、F 4枚組　M98J5551　¥9,800
- (2D) FM-7、NEW7　5枚組　M98M5551　¥9,800
- (2D) FM-77シリーズ 5枚組　L118M5551　¥11,800

PC-9801シリーズは、384K以上のRAMと、第2水準漢字ROMが必要です。

TM & © Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC.

PONYCA

PONYCA

100%の"面白さ"を内蔵しました!

スピード感あふれるカンフー・アクションと
謎を解いたり、アイテムを集めるといった
RPGの要素が見事にドッキング!



舞台は19世紀の香港。プレーヤーはジャッキー・チェンを操作して闇の香港界を支配する黒幕を倒さなければならない。次々と現れる敵を多彩なカンフー技で倒し、街の人からは情報を聞き出し、史上最大の標的に向ってつき進め!

ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA2
史上最大の標的



MSX2 R58 Y5109 ¥5,800
(メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です)

©1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト東宝東和提供 ©PONY, Inc.

バラエティの王様、奇面組
今度はMSX2にジャンプ!

絶賛発売中



いたずらをして逃げた奇面組の5人を捜し出せ!
唯(ゆい)ちゃんは、各教室にあるさまざまなアイテムを使いながら、学校中を駆けめぐる。
はたして、5人をつかまえることができるか!?

ハイスクール!
奇面組

MSX2 R58 Y5813 ¥5,800 (メインRAM64K以上、VRAM128K以上必要です)

©新沢基栄／集英社・フジテレビ・NAS ©SEGA

株式会社ポニー
販売元／株式会社ポニー キャニオン販売
〒107 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL03-221-3281
札幌支店TEL011-232-5151 東京支店TEL 03-221-3271 大阪支店TEL 06-541-1971 福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741 名古屋支店TEL052-322-4001 広島支店TEL082-243-2915 ニッパンポニーTEL 03-667-3741

エニックス初 MSX オリジナルメッセージアドベンチャーゲーム

動物達の慟哭がきみの魂をゆさぶる!!

好評発売中

●スタッフ●
プログラム／松本清明・TAMAO
シナリオ／大富　武
シナリオ協力／スタジオ・ハード
グラフィック／Marie
音楽／ヤマダヒロシ

MSX ROMカセット
(RAM16K以上)
MEGA ROM
¥5,800

★コマンドはとっても楽なワンキー入力★
キミはどれをやりたいかを考え、ボタンを押すだけだから、じっくり、捜査に全能力を集中できるのだ。
★ディズニータッチのかわいいキャラクター★
グラフィックは、プロのアニメーターが担当。このかわいいキャラクタは一見の価値あり！
★全シーンに流れる哀愁のメロディ★
各エリアごとに流れる美しい9曲のミュージック。居酒屋で流れる演歌はじつに味があるぞ。
★プロのシナリオライターによる抜群のゲーム構成とストーリー展開★
次々に明らかになっていく新事実。アニマルランドに秘められた過去とは…!?その他、ギャグリアクションもいっぱい！
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。


殺人事件のおきたコンコン宝石店。無残なコン吉の死体。



さすが、アニマルランド。警察署は、涼しい木カゲだぜ。


なんと、リアルタイムアドベンチャーも楽しめるんだ。

アニマルランド殺人事件

ドラゴンバスター

DragonBuster

©㈱ナムコ

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……¥7,800

●アクションロールプレイングゲーム、不朽の名作！
●オリジナルそのもの大型キャラが、超高速スクロールの中で自由自在に動きまわる！
●美しいグラフィック、軽快なミュージック、そして抜群の効果音が、キミのハートを直撃！


ルームガーターを倒すといろいろなアイテムがもらえる。


各ラウンドの最後で待ちかまえるドラゴン。


スケルトン剣を武器にしたガイコツ戦士。



好評発売中

クロービスよ！
邪悪なドラゴンを倒し、
美しいセリア姫を救い出せ!!

通信販売の御案内

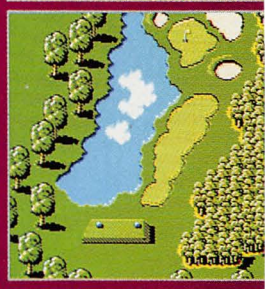
御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

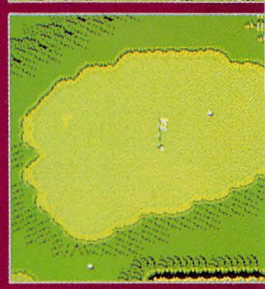
販売元 株式会社 小西六エニックス
発行元 株式会社 エニックス
ENIX

〒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

ワールドゴルフII







「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」とゴルフ道を追求し続けてきた
シミュレーションの天才、村守将志が自信を持って放つ第3弾。

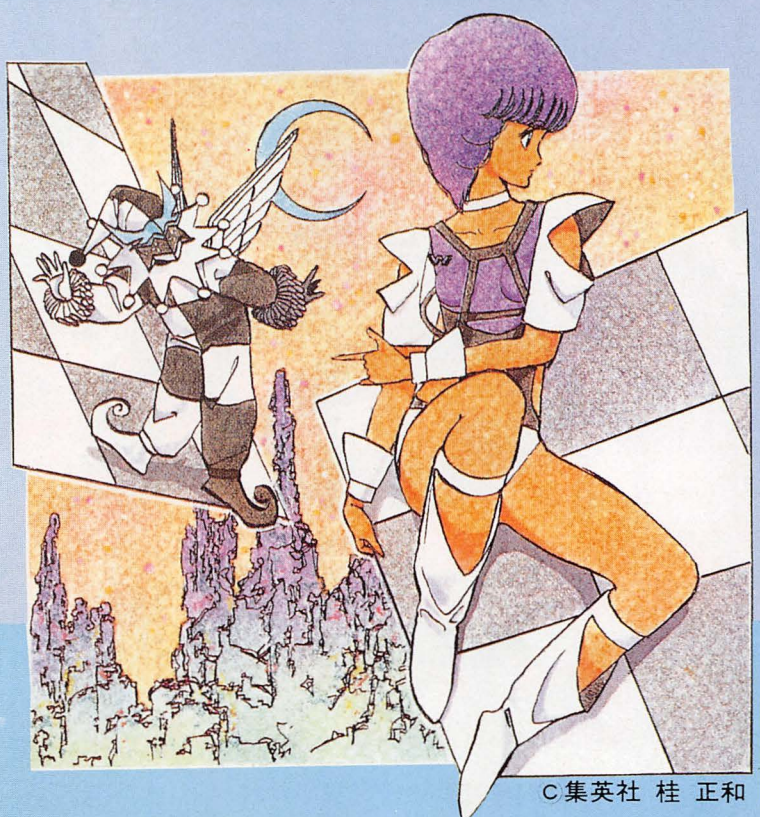
- アマチュア→国内プロ→世界トッププロと試合に出場して経験を積み、プレイヤーがどんどん成長して行く。めざすは、世界トッププロだ。
- ボールの弾道にあわせたスムーズスクロール。その他、グリーン上空の空中カメラ切り替えズームアップ機能がついて、臨場感抜群のゴルフが楽しめるぞ。
- トレーニングモード、トーナメントモード、マッチプレイモードの3構成・全72ホール！
  トーナメントゲームでは、なんと合計100人のゴルファーが登場！ライバルがいっぱいだと思わず燃えるぜ。
- 音楽はゲームMUSICの巨匠すぎやまこういちが担当。
- 世界トッププロの座は自分の手でつかめ！
  フック、スライス、トップ、バックスピン等、プロテクニックを駆使し、試合を勝ち抜く。賞金制度と資格制度があるから、きみのランクはどんどん上がる。

10月2日 新発売

PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……¥7,800

PC-98シリーズ 近日発売!!

究極のリアリティをまとい



©集英社 桂 正和

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペ

さらば夢戦士

PC-8801mkIISR以降 作





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・矢作迄 TEL(03)366-4345





今、ゴルフが面白い。

★全国のウイングマンファンの熱き要望にこたえ、エニックスが贈るウイングマンシリーズ第3弾。

ポドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ポドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。
そんなことは全く知らない健太達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、健太は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていった。
ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。

- 新必殺技「ヒートショック」登場。
- さらば夢戦士。涙なくしては見られない感動のエンディング。

制作快調！ 今秋発表!!



さよなら!! ウイングマン。また会う日まで。

急募 当社商品をMSXに移植できる方大募集！
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております
詳細事項等のお問い合せは、TEL03-366-4296、エニックス技術部担当・望月迄

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

原案・クラフィック/植村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すきやまこういち

GANDHARA
カンターラ

FM77AV専用
10月2日
新発売!

FM77AV/40/20
(AV専用)
2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組
……¥7,800

(仏陀の聖戦)
フル画面フルカラースクロール ロールプレイングゲーム

- 敵キャラクタは100種類以上!
- 今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
- 世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
- 広大な各世界をスムースなフルカラースクロールて自由に移動。
- 音楽は、おなじみのすぎやまこういちのオリジナルサウンド。



ダンジョン内で体まさに生命をふきこまれた人のように動く六大邪神(六聖キャラ)が登場。



他に類を見ない大きなキャラクターが六画面スクロールの中で、じゅうおうむしんに動きまわる。



人間界

↑この世界を、最初に平和に戻すことによって、情報を得ることができるぞ。



畜生界

↑前世の悪行の報いで、人間以外にしかなれなかった者の住む世界。



餓鬼界

↑生前、施しをする心を持たなかった者が落とされるという餓鬼界。



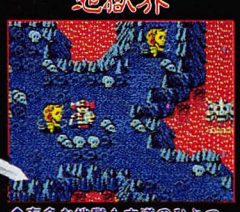
修羅界

↑元祇迦の親衛隊であった阿修羅が住むといわれる修羅界。



●骨剣士

地獄界



↑有名な地獄も六道のひとつ。お得意の針の山と血の池がこの世界のメインだ。

天上界



↑天上界すらも、邪神の手に落ちたらしい。



●竜王

△主人公シッタール
キミの名前を入力することができる

PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク2枚組
……¥7,800

★ゲーム音楽の巨匠すきやまこういち書き下ろし挿入曲★

● 東方幻想 ● カンターラへの路 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)

●ラジカセに接続すると大迫力サウンドが楽しめます。

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

X1ターボ専用
10月2日
新発売!!

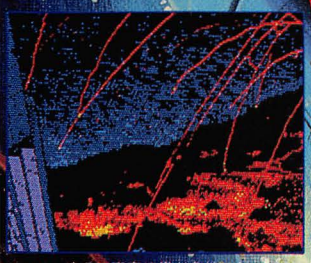
X-1turbo/II/III/Z
2ドライブ専用(3枚組)
……￥7,800

暗黒の世界から
死の匂いに乗って
あいつがやってきた。

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

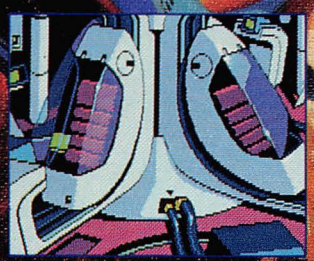
1986年、大フィーバーの中、ハレー彗星は太陽系を去った。
そして時は流れ、2061年、ハレーは再び地球へとやってきた。
人類の科学は、この接近では、ついに有人探査機を飛ばすところまで進歩しており、
世界8ヵ国から選ばれた乗員が、2機の探査機に分乗し、
スカイラブ《JESUS》から飛び立った。
探査課題の1つはハレーの尾のガスを採取することで、
それは、宇宙・天文学ばかりか、生物学の謎を解くことでもあった……

●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で抜群の効果音はきみを
恐怖のどん底におとしいれる。
そして……感動のクライマックス!!


▲ハレー接近で天変地異が各地で起こる


▲姿なき侵入者の影に乗員の不安がつのる


▲ついにやつは攻撃を開始した 応戦せよ!


▲密閉カプセル はたしてここは安全なのか?

FM77AV/40/20(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク3枚組……￥7,800
PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR
FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組……￥7,800

★ゲームMUSICの巨匠すぎやまこういち書き下ろし挿入曲★

ジーザス(ハレー2061)

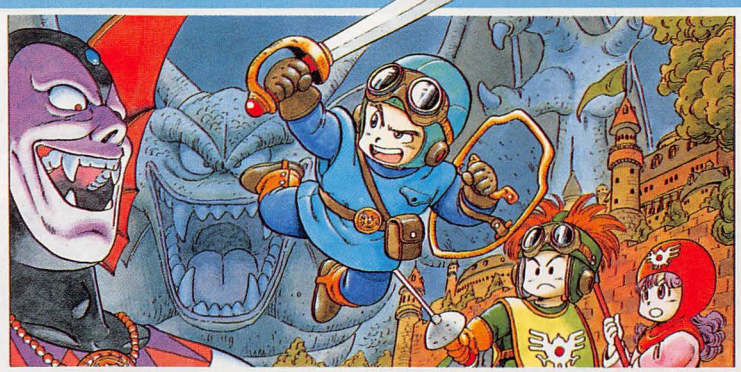
●虚空への前奏●蒼い無限●やすらぎの宇宙●暗色の雲●勇者の休息●きらめく瞳●甘い控擁●夢の中の二人●崩れゆく都市●空の果て●迫り来る危機●挑戦の時●死神の影●帰還●鎮魂歌●甦る侵入者●勝利の旋律●去り行く者たち●生命への讃歌●蒼い無限

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

特報!!

MSX MSX2 移植快調



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



SINTAMATORI STORY

CROSS MEDIA SOFT

愛、涙、そして笑い……

あの「新竹取物語」から2年6ヶ月…… また新たな旅が始まった。

かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。

大河アドベンチャーロマン

新王取物語

しん・たまとりものがたり

①コマンド選択/アイコン操作により入力は極めて簡単
②漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類
③プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色グラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと287枚という膨大さ。
④画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時グラフィック表示
⑤収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウンドを提供
⑥登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達



君の好みは誰だ？ 美少女から老婆まで登場する多彩な女性たち……



9月5日発売予定

●FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源）
●FM-77/AV（一部要FM音源）
●PC-8801mk II SR/MR/TR/FR/MH/FH

全てディスク6枚組 ¥10,000

近日発売予定 PC-88VA

タイムトラベルアドベンチャーゲーム アンジェラ

ANJELA

ドラキュラは実は宇宙人だった！



学園推理アドベンチャー

アドレナリン・コネクション

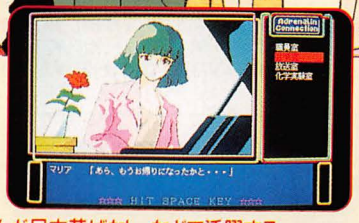


ADRENALIN CONNECTION

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。
学園や市街地などを調べるうちに次々と
明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

先生！これは事件です…







企画/開発
アモルファス

全編を華麗に彩るアニメーション処理 コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた?



- ▶コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▶400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- ▶20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▶グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▶FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ!

発売中	●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組) ●PC-9801M/VM/VX (5"2HD) ●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)	各¥7,800
9月21日発売予定	●PC-8801mk II SR/FR/MR/TR/FH/MH ●PC-88VA	全てディスク3枚組 ¥7,800

主人公アンジェラの住むオベリスク星では食料危機が起こり、日増しに死者の数もふえていった。アンジェラの父は、地球という星へ彼らの食料を求めて旅立った。しかし、……父は……。アンジェラも父を探しに3ヶ月後に地球へ旅立つが、地球での時間は60年もたっていた。

アンジェラ(プレイヤー)は、時間と空間の旅人となり、父を求めて長い冒険を始めた…。

1. 高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
2. 場所移動の一部にスムーズな3-D画面の採用
3. ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
4. アドベンチャー・ゲームのなかにロール・プレイングゲームの要素と変化に富んだアクション・モードを導入したハイ・ブリッド・ゲーム





企画/開発 くまさんチーム

9月末発売予定	●PC-8801mkIISR/FR/TR/MR/FH/MH ●PC-88VA	ディスク2枚組 ¥6,800

●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3-6-10(共同ビル青山2F) 日本エイ・ブイ・シー株式会社 BAマガジン 係

開発の都合により発売が遅れたことがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業(株)PS部 TEL.03-423-7901

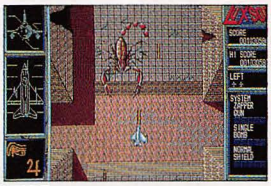
資料請求券「アド・五」BAマガジン



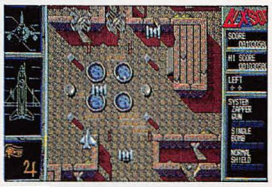
■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。


美しいビジュアルが映える
オープニングシーン


F M77AVのピラミッド画面だ!


デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!


ミ ドルキャラを倒せば、アイテムが得られるぞ!


古 代遺跡に展開する戦闘シーン!


超 高速スクロール!迫力の3D画面

●キャラクターに合わせて画面が全方向移動
●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路

STORY

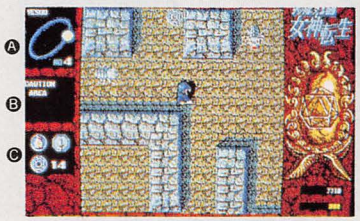
エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイントIのピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1 ターボ専(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

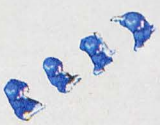
デジタル・デビル物語
女神転生
—めがみてんせい—



■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!



Ⓐステージ名称、ステージナンバー、及び月の運行を表示。
Ⓑハンドヘルドコンピュータからの情報メッセージ。
Ⓒ装備している武器、アイテムを表示。
Ⓓ3〜7面にいるケルベスを見つけ救いだせ。




▶前世で結ばれていた二人が、今、再び…。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV専用 ¥7,800(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

※ディスク版はすべてIドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-8801mkII SR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。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載した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。

超能力者達の塔

神羅万象



●これがタイトル
ビジュアルだ!





●4096色モードの
美しいビジュアルシーン





●5人の個性派
キャラクター

VAを極めたリアルアクション!

■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光王を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光王とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。



デカキャラを倒せ!
フルアニメーションの
キャラクター。



高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。



斬九丸に襲いかかる魔物群、とにかく打ちまくれ!

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

Game Line-up 好評発売中

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス



■PC-9801シリーズ
(5"2DD・3.5"2DD2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC8801mkIIR/H/VA(5"2D2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥7,800
■FM77AV(3.5"2D2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

アルバトロス
拡張コース



■PC-9801シリーズ(5"2DD2枚組) ¥4,500
(5"2HD・3.5"2DDは1枚)
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE
WOLF



■PC-8801mkIIR/H/VA(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

テレネット・エクスプレス

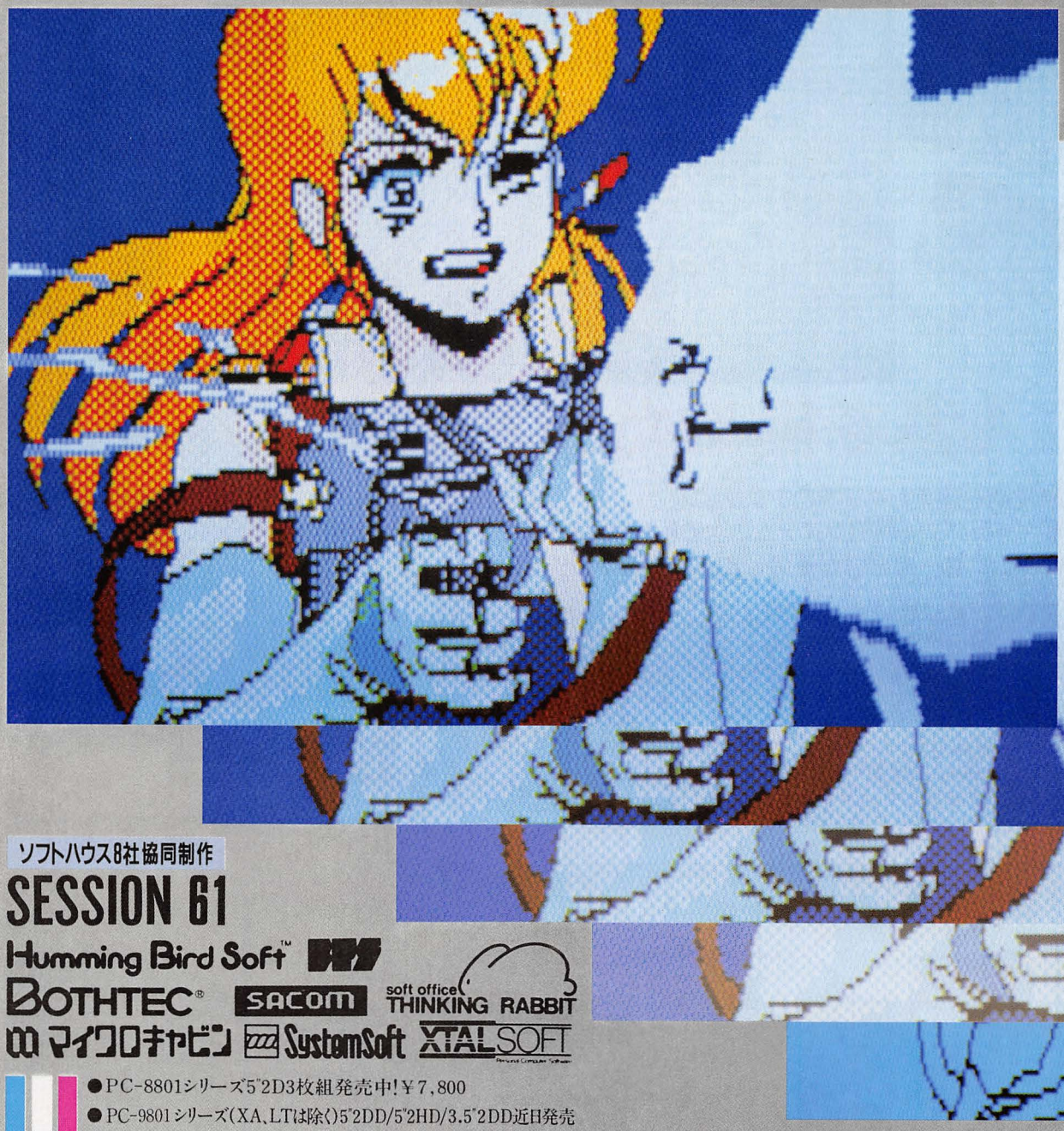
お詫び

テレネット・ユーザーズ・クラブの第1期会員募集(限定500人!)〆切りが、10月末日に変更されました。多くの方々よりお問合せをいただき、ユーザー・販売店の皆様にご返答が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。詳しい応募方法は、11月号をご覧下さい。

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
BASICマガジン

戦士たちの鼓動を聞け。（かのじょ）



ソフトハウス8社協同制作

SESSION 61

Humming Bird Soft™ ｍｓｘ

BOTHTEC® SACOM soft office THINKING RABBIT

マイクロキャビン SystemSoft XTAL SOFT

- PC-8801シリーズ5"2D3枚組発売中!￥7,800
- PC-9801シリーズ(XA、LTは除く)5"2DD/5"2HD/3.5"2DD近日発売
- X1/turboシリーズ5"2D3枚組発売中!￥7,800
- FM7/77シリーズ5"2D/3.5"2D発売予定

※PC98シリーズではRAM256KBが必要です。
※X1/turboシリーズの200/400ライン オートスキャンディスプレイは、ハイレゾリューションモードでご使用ください。
※漢字ROMがオプションのものは、漢字ROMボードが必要です。
※純正ドライブをご使用ください。
※2枚組以上のものは1ドライブではご使用できません。

通信販売のお知らせ

PC-8801シリーズとX1/turboシリーズに限り、ガルフォース「創世の序曲」の通信販売を受け付けております。送料は無料にて速達で商品をお送り致します。ご注文の際は品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、商品代金¥7,800を添えて必ず現金書留でお申し込みください。

ガルフォース第一弾
アドベンチャーゲーム
「創世の序曲」
PC-8801シリーズ
X-1/turboシリーズ
好評発売中!

GAL FORCE
ETERNAL STORY



NEWS

スキャップトラストではガッツあふれるプログラマーを募集しています。
また、あなたが作ったゲーム、シナリオなども同時に募集しています。

- 勤務地/当社または自宅での開発も可。
- 休日/日・祝、第2、第3土曜。
- 給与/面接時に相談の上決定。
- 応募/電話連絡の上、履歴書(写真貼付)持参(郵送も可)。
- 連絡先/〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
  TEL.(03)407-0687 担当/伊澤

☆プログラマー、および自分で作ったゲームを商品化したいとお考えの方は、様々な条件(ゲーム、企画の持ち込み、勤務時間など)の相談に応じます。

ScapTrust
株式会社スキャップトラスト
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
業務連絡用TEL.(03)407-0687
FAX (03)486-8128
ユーザーサポートテレホンサービス(03)486-8127
※なお、ご質問はすべて㈱スキャップトラストあてでお願いします。

ガルフォース:© SVI/MOVIC, ARTMIC, 1986 © SCAPTRUST

コンテニュー機能付! 同時二人プレイOK!



イシターの復活

黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え，見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け，人間の姿に戻ることができた。

ドルアーガの魔力により修復されていた塔は，魔力を失なうと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり，二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが，この暗黒の世界を救うためカイとギルは，女神イシターの力の源『ブルー・クリスタル・ロッド』を手に，何としても塔を脱出しなければならない。

PC-8801(SR以降)5"2D版
絶賛好評発売中!

SPS-NET
(0245)46-1167 24時間
6回線、1200/300bps.N81×N
お気軽にアクセスしてください。
ゲストIDは
GUESTです。

●コンテニュー機能とは

ゲーム終了時にパスワードが表示されます。このパスワードにはスタート時に入力した名前，性別，そしてカイ&ギルの戦いの記録がデータ化されています。
次回ゲームをする時にこのパスワードを使えば，パワーアップされたカイ&ギルでプレイでき前回のゲームの続きが出来ます。
▶あなただけのパスワードであなただけのゲームを!!



THE RETURN OF ISHTAR

FM音源対応

カラーモニターを使用してください。
フロッピーディスクドライブは純正部品を使用してください。

PC-8801SR以降
5"2D ¥6,800
GS-151

驚異のシューティングゲーム登場!

Wilvidow

ポーラスター2 MSX2専用



順調・開発中

惑星ポーラスター2の戦闘は，地上の敵要塞を破壊したにもかかわらず，第4惑星まで退却することを余儀なくされた。偵察部隊の連絡によると，敵はさらにこの第4惑星へ侵略の手を延ばすべく，着々と準備を進めているという。幸いこの第4惑星には豊富な鉱物がある。この鉱物資源と敵戦闘兵器の残骸から入手した敵兵器のノウハウと，我々の科学を結集して開発した最新兵器の「Wilvidow」が完成するに至った。



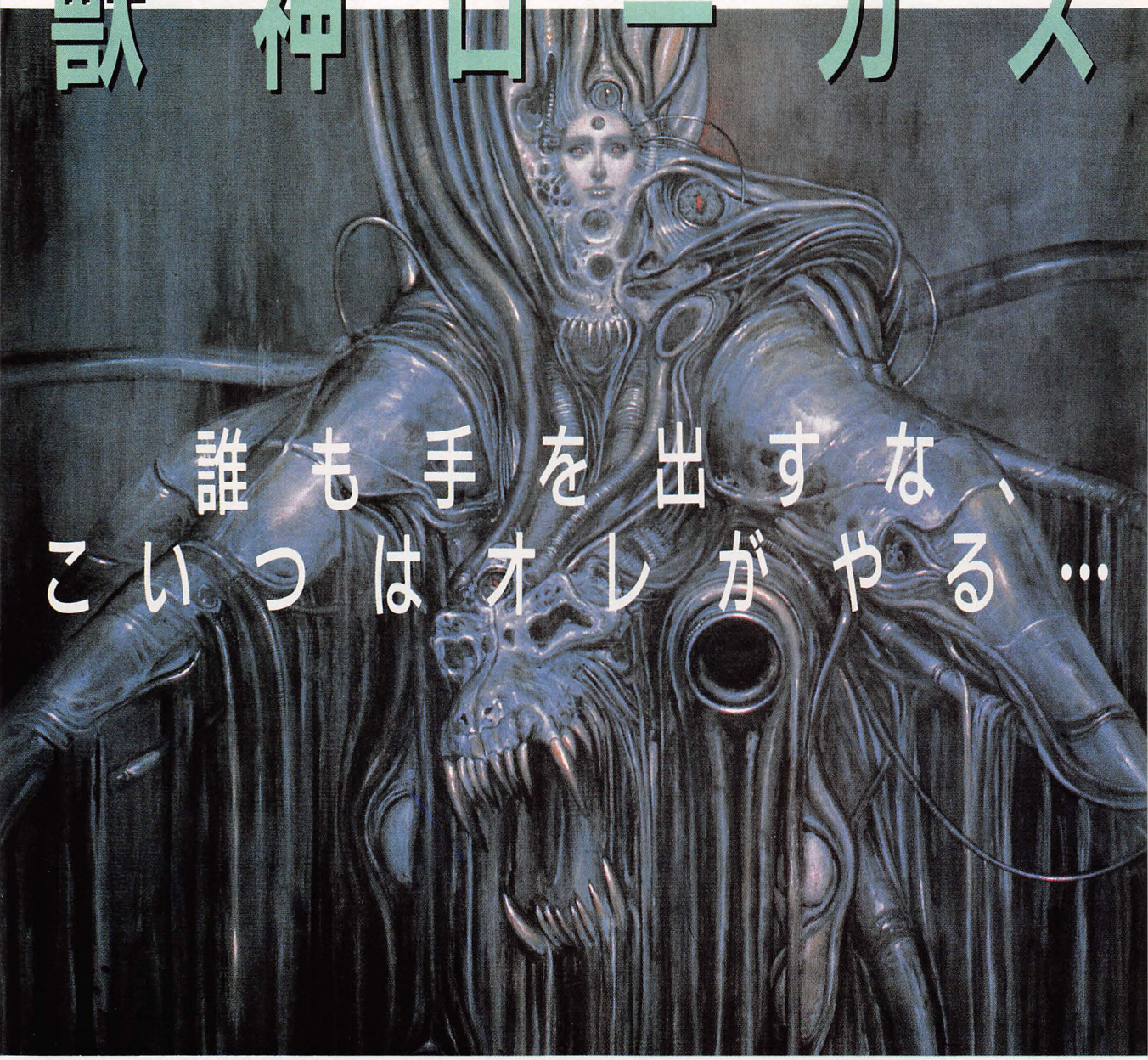
株マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字堀の内6-3☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 郡山5-12298 ●加入者名(株)エス・ビー・エス ●金額 代金合計 ●通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。(一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。)

パートナーショップ
キャリーラボ マイクロキャビン

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



誰も手を出すな、
こいつはオレがやる…

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

9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

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シミュレーションゲーム
SHOGUN

将軍

ND-06MR MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

定価7,800円 9月末発売予定

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II共用

MEGA 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。

MSX はアスキーの商標です。

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ヴイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。



現在、開発中の画面写真です。

dexter Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

カプコンが送る MERRY ADVENTURE

9月18日発売

HIGEMARU™

魔界島

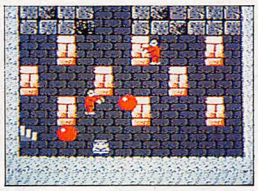
～七つの島大冒険～

魔界島
布製マップ付

行く手をはばむ魔物や海賊たちを倒して
君は財宝を手にすることができるか



海賊を倒し、島へのカギを手に入れよう。
（敵船探知レーダー機能付）



ヘビ島
魔界村の魔物が住みつく不気味な塔だ。

アイテムいっぱい、謎いっぱいのアクションRPG。伝説の海賊キャプテン・ビアドが７つの島に隠した財宝を求めて、いま、大いなる挑戦が始まる。襲いくる悪の「ヒゲ丸軍団」！　７つの島に隠された秘密とはなにか……？

MSX2　MEGA ROM　V-RAM容量 128K

定価 ¥6,800

株式会社 カプコン CAPCOM
〒540 大阪市東区大手通1-27-18　問い合せ(06)946-6658
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18　問い合せ(03)440-5479
カプコンソフト情報・大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438

MSX はアスキーの商標です
MEGA 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

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

この面白さを崩せない。ではは、

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。

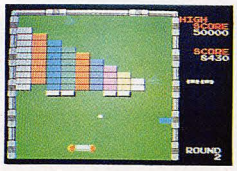
プレイヤーエクステンド(灰)
これを取れば、バウスが一つ増えるだが、無理して取ろうとして、死んでしまわないように……。

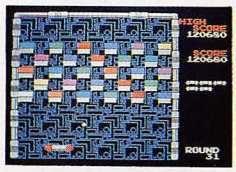
ブレイク(ピンク)
このアイテムを取ると、画面右下に穴があき、そこから出るとその面はクリアーできる。

バウス



アルカノイド
ARKANOID™





■アルカノイド 新発売
定価 5,800円
MSX ROM版

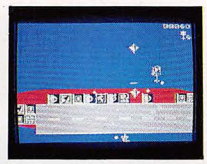
ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）



手裏剣や刀の音などが、リアルに飛び出すFM音源ステレオ対応。
いやがうえにも緊張感が漂います。
そのうえ、アーケードゲーム機並の画面。
テーブルゲーム機移植版にご不満のあった方も、これで満足。もう心は、忍びの気分。

■影の伝説
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)

Victorious NINE™
© TAITO CORP. MCMLXXXIV
LICENSED TO NIDECOM CANADA LTD.

■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。

brother
パソコンソフトシリーズ
ソフトベンダー

HAYATO

時空の亀裂から生まれた時空間漂流伝説「隼人」
奇抜な時代設定と奇想天外な戦国譚で君に贈る、
タイムクロスR・P・G！
これがR・P・Gの決定版だ！

時空間伝説「隼人」

XIシリーズ
(2ドライブ必要 FM音源対応) 登場！

このソフトは武器でしか買えません
TAKERU ORIGINAL SOFT

歴史は、時空外未来人「HAYATO」との接触から始まった。



時空間漂流伝説「HAYATO」がいまあらわれる。
舞台は、戦国時代のNIPPON。
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Rizaは、武将軍に捕えられ、
邪光島の奥深く幽閉されている。

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G

HAYATO

■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格¥5,800

●このゲームは企画「武尊」開発「プラニング・ライク」によるものです。

現代の痛快・愉快・爽快・快感情報が、「TAKERU」から発信。

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。



TAKERU ORIGINAL SOFT

ジェネシス

TAKERU価格¥4,900

■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH■5"2D版



地球防衛軍

太陽系外の侵略者から地球を守るために、攻撃宇宙艦のハードとソフトを設計する超論理的SFシミュレーションゲーム。

TAKERU価格¥6,600

■アートディンク■PC8801SR以降■X1ターボシリーズ



TAKERU ORIGINAL SOFT

マデリーン X-1シリーズについに登場！

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。

市販価格¥7,200 TAKERU価格¥3,200

■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/TR/FR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

★今、HAYATOをお買い上げの方に、もれなくHAYATOグッズ(特製HAYATO下じき)プレゼント／パッケージ内のハガキに「HAYATO下じき希望」と記入してお送りください。 ★アスピック・スペシャル・バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中！

TAKERU SHOP LIST

●は新規設置店です

●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ください。
●TAKERUで買ったソフトが作動しない時など、困ったときはTAKERU事務局に相談してください。

TAKERU COUPON

タケルソフトを5本買うと、キミの好きなソフトが一本もらえる。方法は、パッケージ内のクーポン券を送ってください。

TAKERU USERS CLUB

ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい？会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。

ブラザー工業株式会社

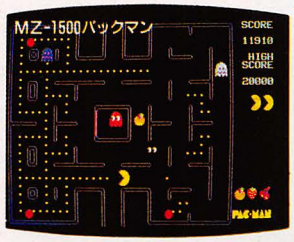
本社／〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234

●武蔵野設置店募集中 詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください

※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
ベーマガ
10月号

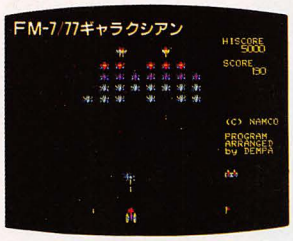
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをとんどん食べよう。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。

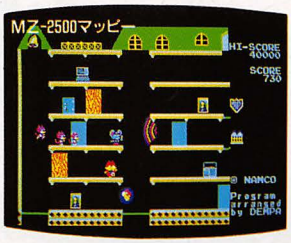
- PC-6001mkII/SR テープ 定価3,000円
- PC-8001mkII テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77 テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG 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てさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落として一網打尽！「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。)

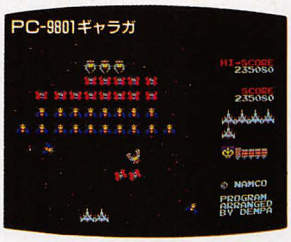
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkII テープ…定価3,500円 PC-8801/mkII 5インチ…定価5,800円
- PC-8801mkIISR テープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- 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-8801mkIISR** 5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……定価5,900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 ソフト＋ジョイスティック……定価8,800円
- **X68000** 5インチ……定価6,800円
- **X68000** 5インチ ソフト＋ジョイスティック……定価8,800円



TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII

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。

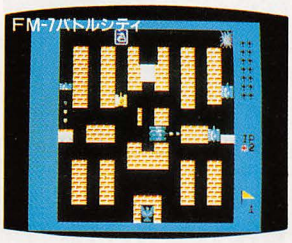
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000円
- **FM-7** 5インチ……定価6,200円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



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・アイテムのフラッグが出現する全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会部を守りぬくこと。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

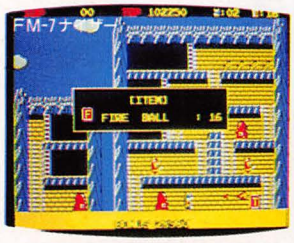
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



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。

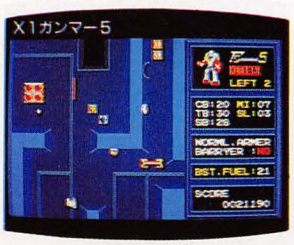
- FM-7/77テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



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-8801mkIISR 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。

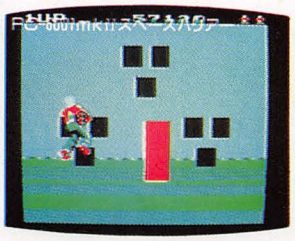
- PC-8801/mkII 5インチ……定価6,500円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,500円
- X1/C/CS/CK/Gテープ定価4,300円
- FM-7/NEW7 5インチ 定価6,500円
- FM-77/AV 3.5インチ 定価6,500円



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～らたいへん!!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



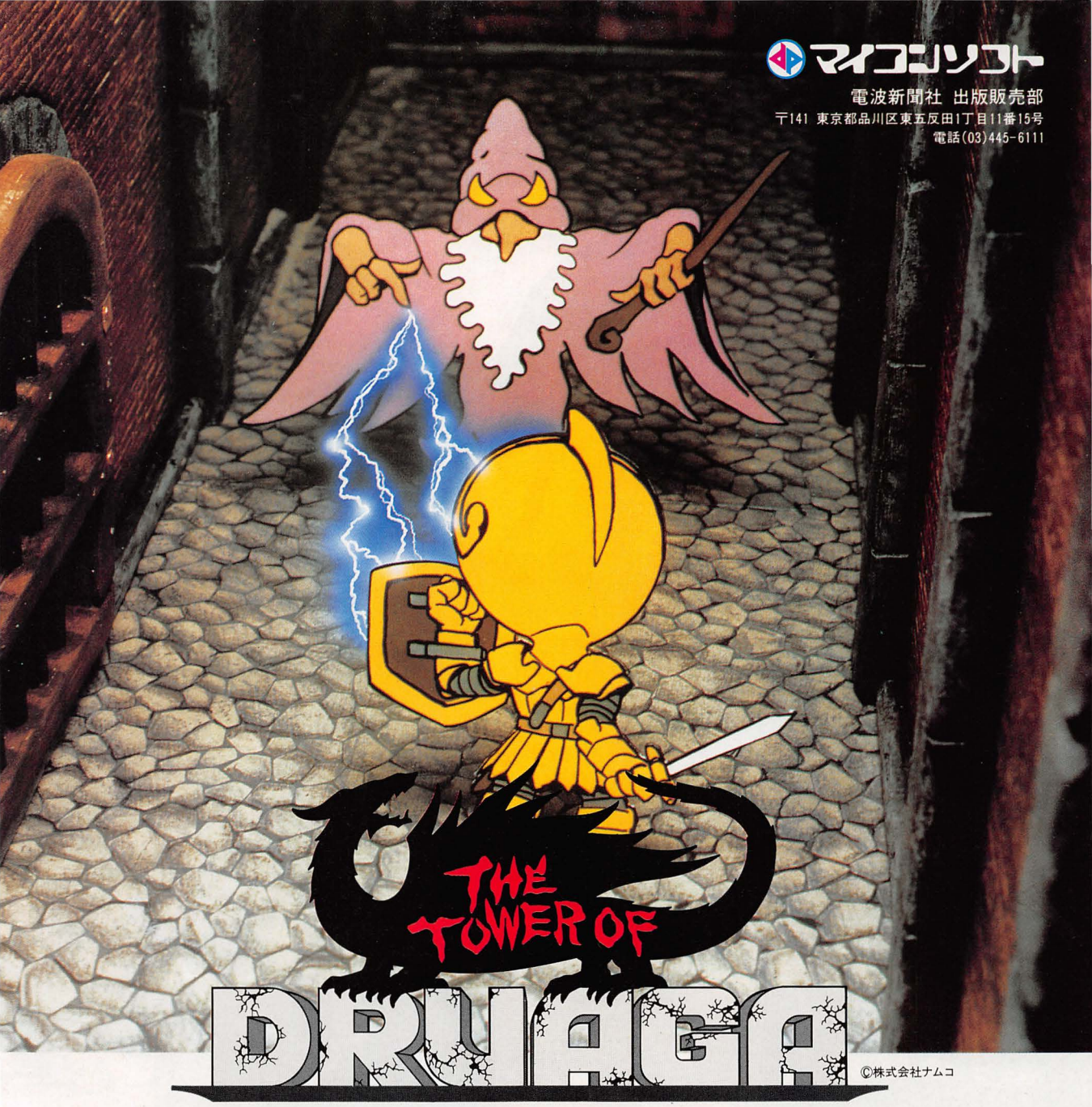
U-BOAT ユーボート

「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

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



©株式会社ナムコ



FM-7/77ユーザーの皆さん、お待たせしました。あの『ドルアーガの塔』の、移植版が、発売になりました。全60フロアでくりひろげられる、ギルと、モンスターとの闘いと、数々の謎、そして最終面でのドルアーガとの死闘。ビデオゲームの永遠の名作がプレイできます。

FM-7/77ドルアーガの塔 | 3.5インチFD版6,200円 5インチFD版6,200円

『ドルアーガの塔』は、MZ-1500、MZ-2500、X1シリーズ、FM-77AVシリーズ対応のソフトが発売されています。なお、近日中にPC-8801SRシリーズ対応ソフトが発売される予定です。

60回の興奮とモンスターがキミを待つ。

DRAGON

The soldier Clovis went to Mt.Dragon, running after Dragon. Dragon had taken Princess

パソコン版では、初めて移植に成功!

全12面に展開されるクロービスのアドベンチャー"ドラゴンバスター"が、パソコン初のX1バージョンで発売されました。ストーリーは、あくまでもアーケード版に忠実に移植されています。空中を飛ぶドラゴンは圧観! ドラゴンバスターの世界に、心ゆくまでひたって、プレイを楽しんでください。

シャープX1……5インチFD版 標準価格6,200円















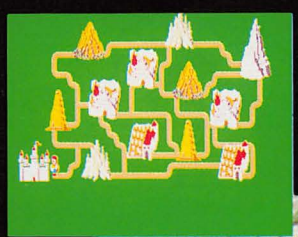
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

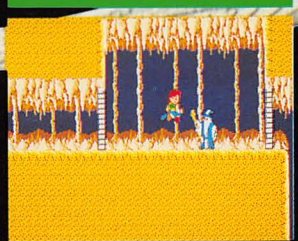
セリア王女がドラゴンにとらわれた！
王女の身とローレンス王国を
救うために立ち上がったのは、
ドラゴンバスターとしての力を
内に秘めたクロービスであった。
待ち受けるルームガーダーを倒し、
アイテムを集めながら
最終ラウンドに潜むドラゴンを
打ちやぶるのが使命だ。
ユメとロマンにあふれた
冒険が今はじまる。

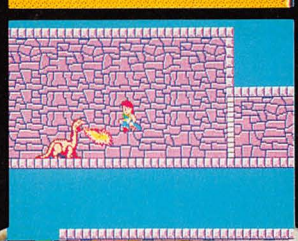
BUSTER

Celia as a hostage. But, monsters in the graveyard and ruins interrupted his way.

FM77AV バージョンも 近日発売。

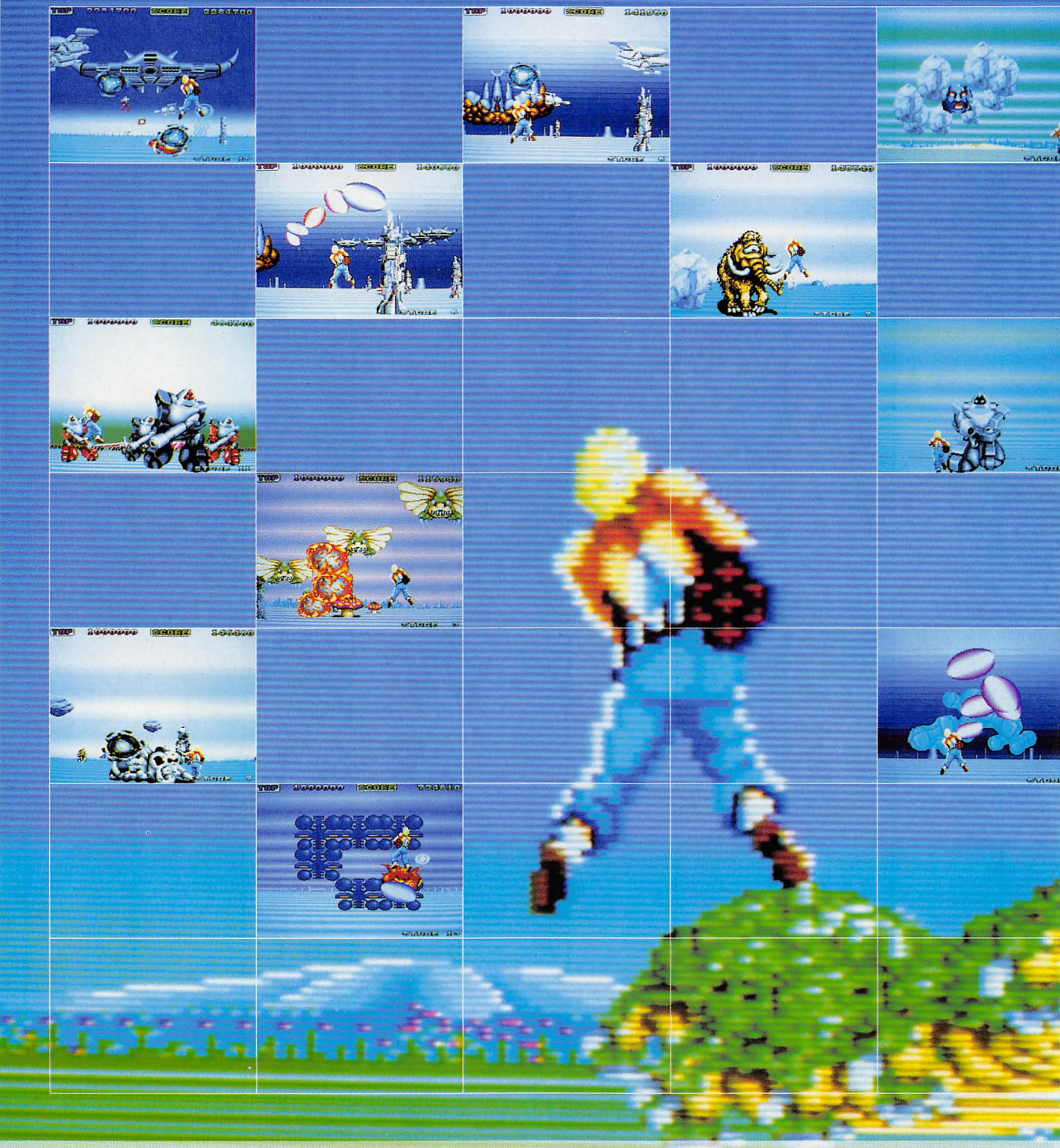






ドラゴンバスターのFM77AVバージョンの写真をご紹介します。現在、各キャラクターのゲーム設定段階で、次号では、発売時期をお知らせできる予定です。ハードの性能を生かし、たいへん美しい画面と、スムーズなキャラクターの動きで、AVユーザーに、きっとご満足いただけるものに仕上がるはずです。

©株式会社ナムコ



for X68000 SPACE

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



WELLCOME TO FANTASY ZONE

お待たせしました。X68000用のスペースハリアーが9月末に発売されます。高速度3次元処理と，あのすばらしいセガ・サウンドを心ゆくまでお楽しみください。血を見るほど?の情熱をかたむけて制作にあたったスタッフは，今，みなさんからのご批評を待っています。すでにスタートしているX68000用ソフトの次回作に生かすために。

HARRIER

スペースハリアーforX68000

5インチDisk版 予価7,800円 ©SEGA

STAGE 1

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

アレスの三度目の戦闘がついに開始された

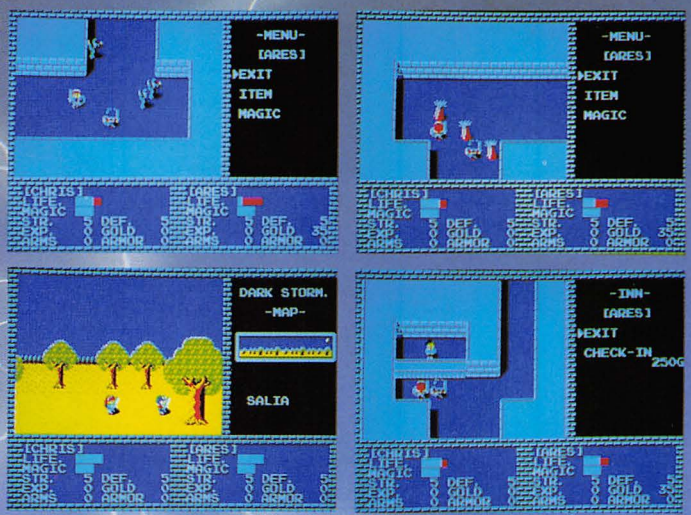
STORY OF DARK STORM

悪魔シャルド亡き後，ダーク・ストームを支配していた魔女シャーマンも，勇者アレス・ナイザーの手によって倒され，フェアリス・ランドにも平和が訪れました。……しかし，平和は長くはつづきませんでした。

魔物一匹いなくなったはずのダーク・ストームに，新たな悪が住み着いてしまったのでした。移り住んでいた人々を襲い，奴隷と化し，城を築き，魔界と地上界を支配しようとたくらむ魔界の首領，その名は「ダークネス」。

剣を握り締めるアレスの青い瞳が輝く時，

悪魔の森ダーク・ストームに新たなる戦いがはじまる……



DEMON CRYSTAL III ダークストーム
for MZ-1500/X1
標準価格5,300円(データ用QD付き)



DEMPAオリジナル RPG第2弾

スクロール・マップで13の町を巡り，迷宮に眠る伝説の宝を集め，悪魔を倒すための情報を町の人々からもらいます。木の影に隠れているモンスターは，間合いを見切って剣で倒します。

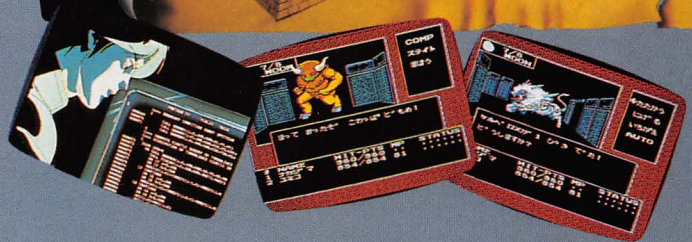
多彩なBGM，鮮やかなグラフィック，DEMPA/YMCATが総力を上げて作り上げた傑作。音楽は，B.M.でおなじみのYK-2先生が担当。おおいに楽しんでいただけるソフトにしあがりました。



ファミリーコンピュータ™用カセット

namcot







大魔王ルシファーに逆らいし者は
決して生きては還れない。

厚い謎のベールに包まれた戦慄の神殿デビルポリス。そこには無数の魔物たちと恐るべき罠が待ちうける。

"RUN DEMON"
悪魔召還プログラムを作動させ、大魔王ルシファーの野望を打ちくだけ!!

デジタル・デビル物語 ストーリー 女神転生

9月11日 新発売 ¥4,900

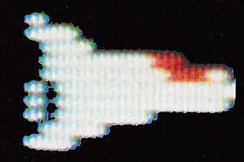
©西谷史/㈱徳間書店/ムービック/シップス
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED.
※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

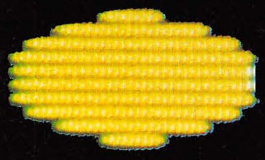
お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

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022-227-7211 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





史上最強ソフト、MSX界を直撃！

グラディウス2

全8音ボリフォニック音響を実現。サウンドも、まさに宇宙レベルだ。
ストーリー性抜群のゲームデザイン。大興奮の4次元ファンタジー。
MSXを超えたグラフィック美に、思わずノックアウト！

© KONAMI 1987

第一惑星 巨像惑星



回転移砲台（ソッド）から無数のミサイルが飛び出す。最初から超難関だ！

第二惑星 植物惑星



侵入者をキャッチすると開花し、有毒分子をまき散らす巨大植物群。

第三惑星 古代惑星



古代遺跡の数々が、メタリオンの行手をさえぎる……。

第四惑星 浮遊大陸



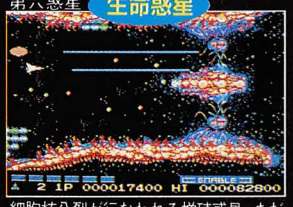
各所に感応レーザー砲台が設置され、どこまでも、地獄の難所が続く。

第五惑星 炎の惑星



強力な火炎兵器の集中砲火。敵の炎に負けじと、情熱の炎を燃やせ！

第六惑星 生命惑星



細胞核分裂が行なわれる増殖惑星。まだまだ、気をゆるめるな。

第七惑星 要塞惑星



特殊プラズマ鋼で覆われた敵の要塞。クリアすると何が出てくる？

MSX対応
1Mビット
SCC搭載
5,800円
絶賛発売中

グラディウス・フェア

ゲームコンテスト実施中。「グラディウス2」で出したハイスコアの画面（ゲームオーバー時）を写真にとって送ろう！
●期間：S62年9月15日～11月15日　●宛先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社「グラディウス2ゲームコンテスト」係　●賞品：1位／ディレクターズチェア（キミのネーム入りだゾ）　2位／オリジナル・ウィンドブレーカー　3位／オリジナル・ナップサック　上位2,000名にネーム入りライセンスカードをプレゼント！

ぴっ

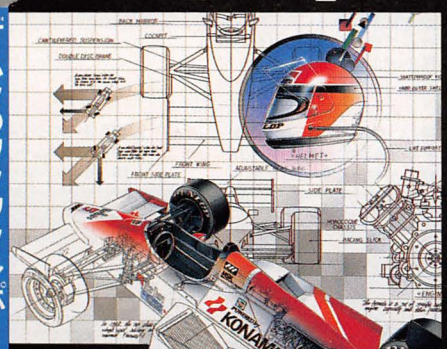
超本格派レーシング・シミュレーション

すごいッス、最高ッス、カーレース。

F1・スピリット

MSX 対応　1Mビット　SCC 搭載

5,800円　9月下旬発売





近頃、すっかりグラディウス漬けになっているワタシに、さらに追い撃ちをかける強烈カウンターパンチとなったのが、この「F1・スピリット」。エンジンからカースタイルまで、それぞれのパーツを組合せ、自分だけの車でコースにチャレンジできるのだ！コースも全部で21と大充実。オマケにSCC搭載で、臨場感、熱狂度は超ヘビー級。エンジンを全開すればオモシロサも全開、体もノリノリ。レーシングゲームにこれ以上はない、とワタシは声を大にして言いたい。 ©KONAMI 1987

ゲムラのワクワクレポート



日夜ゲーム研究にといそしむ、自称ゲーム界の夢先案内人「ゲムラ」。「ゲームのウデ前は?」という質問に、笑ってゴマカスのはナゼでしょう。

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

SCC とは…。

MSX及びアーケードゲーム用にコナミが独自に開発したウェーブ音源LSI。従来のMSX音源(PSG)と比べるとその差は歴然です。

- 5つの出力ポートを持ち、PSGとの同時使用で全8音ポリフォニック出力が実現。
- 波形合成データRAMを内蔵。ゲームに適した波形が自由に作成できる。
- PSGやFM音源では得られない、独特な音色の作成が可能。

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2-3-30
札幌営業所 〒060札幌市中央区北1条西5-2-9

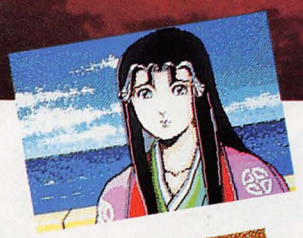
●MSXマークはアスキーの商標です。

ヤシャ

YAKSA

魔空泉の封印は解かれ、
千数百年の野望が、今乱世を襲う。

時は戦国時代。織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみると最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、『YAKSAの法(ダルマ)』を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない……







好評発売中

■戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!
■ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!
■会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!
■完成度を極めたオリジナル・ゲーム・ミュージック全15曲!

PC-8801R／Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組) ￥7,800
●1ドライブ対応　●NEC純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
PC-98シリーズ・MSX2への移植開始!

YA 進行ステージが選択できて、戦略を必要とする画面展開ができます。



K 美しいグラフィックがスクロールする中で、悪鬼達との戦いが繰り広げられます。



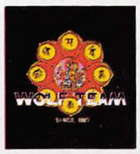
SA 重要なキャラクターとの会話により、アイテムやストーリーを解く情報が得られます。



WOLF TEAM第一回作品

企画／ウルフ・チーム
原案／大西一斗
脚本／山田隆with スピルバーグ・クラブ
音楽／宇野正明
美術／南野かつお　高橋誠
プログラム／秋篠雅弘　塙まさる　藤西宏
ゲーム・デザイン／秋篠雅弘

※画面写真はPC88シリーズのものです。
★お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。送料はサービスいたします。



Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社 ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町1 グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

資料請求券
BASICマガジン⑩

パソコンゲーム

MSX2専用の大リーグ野球ゲーム

ハードボール

―― ソニー ――

対応機種：ＭＳＸ２　　価格：5,800円（１メガＲＯＭ）

現在の野球ゲームブームは，すごいものですが，それに拍車をかけるべくソニーからＭＳＸ２専用の野球ゲーム『ハードボール』が発売されます。

前作のＭＳＸ用ソフト『プレーボール』と比較すると，改良された点がよくわかるでしょう。

まず第一に，舞台が日本のプロ野球から，本場アメリカの大リーグに変わったところ。球場が広いので，ホームランを打つのもたやすいことではありませんよ！

第二に，外野（センター方向）から見たアングルの画面デザインになったことです。

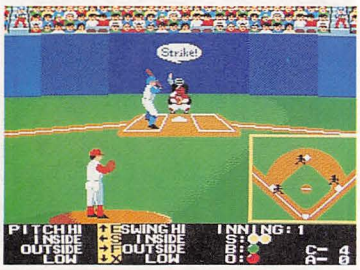
ＴＶで見る野球中継と同じ感覚で画面を見ることで，プレイヤーは，臨場感を味わうことができ，野球のおもしろさに引き込まれていくことでしょう。

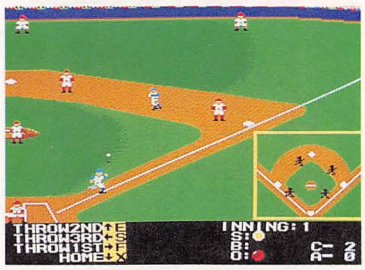
第三に，選手交代，そして何とポジションのチェンジまでが可能となりました。

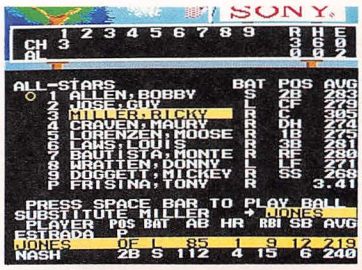
ポジションのチェンジができる野球ゲームは，今のところこの『ハードボール』だけです。

本当の野球にかなり近づけられた分だけキー操作は，いくぶん複雑になりましたが，それを補ってあまりある興奮とおもしろさは，プレイヤーをきっと満足させることでしょう。

『ハードボール』は，９月21日発売予定です。







パソコンゲーム

残暑を吹きとばしてくれるユニークで奇怪なアクションゲーム

奇々怪界

―― ソニー ――
©タイトー

対応機種：ＭＳＸ２
価　　格：5,800円（１メガＲＯＭ）

ビデオゲームで人気の『奇々怪界』が，ＭＳＸ２に移植されました。

ゲーム内容は，皆さんご存じのとおり，主人公の巫女(みこ)さん『小夜ちゃん』が，妖怪を御札(おふだ)と御祓棒（おはらいぼう）で退治しつつ，各面のボスとも言える『大物妖怪』を倒して，捕らえられている七福神を助けだすゲームです。

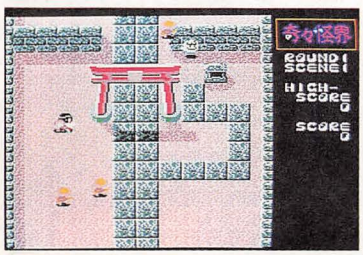
各面には，小夜ちゃんがパワーアップするための９種類のアイテムがさまざまな場所に隠されています。

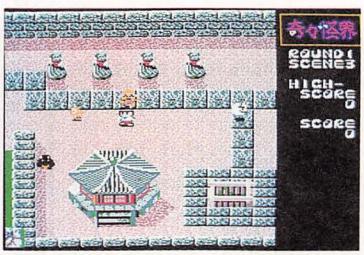
これらを捜し，手に入れていかなければクリアするのはむずかしいでしょう。

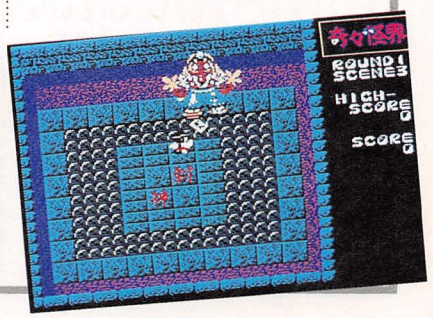
中でも，青い水晶玉は，優れモノで画面内の敵の動きを，約８秒の間封じることができ，最終面では絶対に必要となります。

不気味さと静けさを合わせたＢＧＭもなかなかのデキで，プレイヤーのやる気をそそることでしょう。

タイトー・ファンなら見のがすことのできないこのゲーム，発売日は『ハードボール』と同じ９月21日の予定です。







問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川区6-7-35 ソニー(株) お客様ご相談センター「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

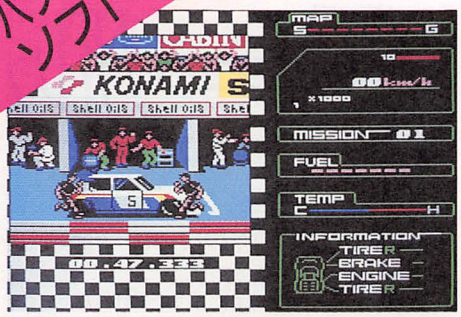
パソコンソフト

アイデア盛りだくさんのニュータイプ
レーシング・ゲームがここに誕生！

F1・スピリット

コナミ

対応機種：ＭＳＸ/ＭＳＸ2
価　　格：5,800円(1メガROM)



コナミから超本格派レーシング・ゲーム『Ｆ１・スピリット』が登場します。

これまで発売されたレーシング・ゲームは単に順位を争うだけのものでした。しかし，この『Ｆ１・スピリット』はちがいます。

ドライビング・テクニックはもちろんのこと，車のメカにまでマニアックな要素を加え，かなりハイレベルにグレード・アップされました。

中でも，コースに合わせて自分の車をデザインできるという斬新(ざんしん)なアイデアは，大きな魅力の一つです。

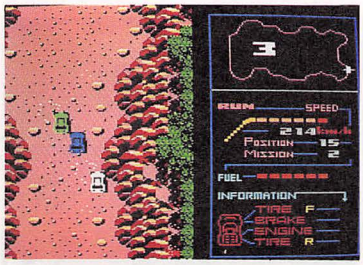
ボディ，エンジン，ブレーキ，サスペンション，ミッションと組み合わせの総数は，何と460以上！

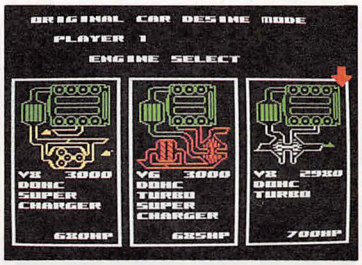
コースのほうも，Ｆ１コース16戦をはじめ，ラリーやＦ３などを加え全21ものコース選択ができます。

そして，２人同時プレイまで可能！　迫力あるプレイが楽しめます。

極めつけは，サウンドです。今回は，『グラディウス２』ではじめて採用したウェーブ音源専用ＬＳＩ〝ＳＣＣ〟を搭載し，効果音と軽快なＢＧＭも独特な音色で臨場感あふれるサウンドを奏でます。

君も，『Ｆ１・スピリット』でチューンナップした自分だけの車で，コースをかけぬけてみませんか？





パソコンソフト

2D，3Dモードによる大迫力の戦闘シーンが売りもの！

神羅万象（しんらばんしょう）

日本テレネット

対応機種
ＰＣ－8801ＶＡ専用
価　　格：7,800円
(5"2HD)



ある夜，男たちは女神ソラリスの声を聞いた。

「いま光の塔に危機が近づいています。しかし，今の私には戦う力はもう残されていません。あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ，光の塔へ。魔王は，もうそこまで来ています」

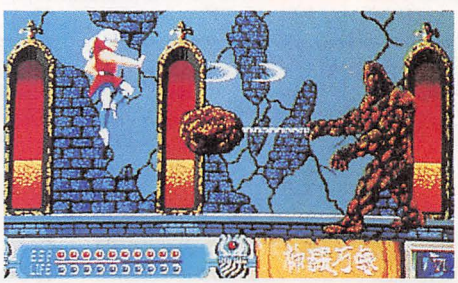
江戸時代にキリシタンを一世風靡（ふうび）させた賢者『アマクサ』，太古から伝わる黒魔術を広めた男『マーラー』，古代インド四天王の１人である『ビシャモン』，1999年の第３次世界大戦で，ドーベル軍を指揮し，数々の栄光をもたらした男『ガルシア』，2060年荒廃した世界を統一すべく，新撰組を再興した男『独眼竜　斬九丸』の各プレイヤーを操作して謎にいどみます。

果たして，いったい光玉とは？　魔王とは？

ＶＡを極めたリアルなキャラクター・アクションは，あなたを3009年，神の支配する文明へ誘い込むことでしょう。

日本テレネット期待の新作『神羅万象（しんらばんしょう）』は，近日発売の予定です。



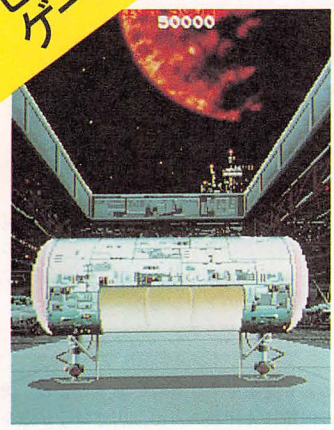


問い合わせ先：〒101　東京都千代田区神田神保町3-25　コナミ(株)
問い合わせ先：〒162　東京都新宿区東五軒町1-9　片岡ビル（株)日本テレネット「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ビデオゲーム

QUESTER

ナムコ



ビデオゲームのレトロブームが進む今日この頃，ナムコから『ブロックくずし』タイプのゲーム『クエスター』がこのほど発売になります。

もちろん，昔のままのブロックくずしとは，ちょっとちがいます。

まずは，簡単にブロックから説明しましょう。

ブロックには，通常ブロック，耐久ブロック，増殖ブロックなどの，何らかの方法で破壊できるブロックと，スピード・アップ・ブロック，スピード・ダウン・ブロック，ストーン・ブロックなどの破壊不可能なブロックにわかれています。

中でも，今までに見られなかった増殖ブロックが陰険（いんけん）で，ボールを当てると4方向にブロックを増やし，さらに斜め下に降りてくるのです。これは，早めにやっつけるといいでしょう。

続いて，アイテムの紹介に移ります。

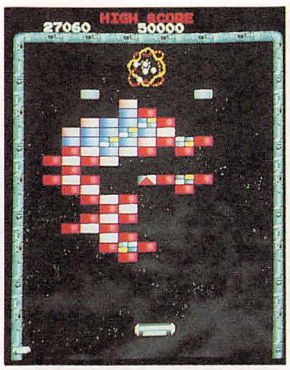
アイテムには，パドルを大きくするグロリアル，ミスを防ぐライナル，そして特殊アイテム，バリアルなどがあります。

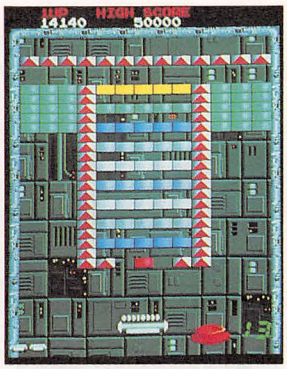
このバリアルは，取るとボールを八つに分裂させることが可能になり，面のクリア時間を早めることができ，高得点につながります。

そして，最後にこのゲームにおける，唯一の敵キャラ，キラーメテオについて述べておきましょう。

コイツが，パドルに当たると大きくなっていたパドルは小さくなってしまいます。

細心の注意を払ってコイツを撃退すれば，高得点が望めるのです。





ビデオゲーム

遊（や）れば遊（や）るほどおもしろい！

ブラックドラゴン

カプコン

はるか昔，天空より稲妻とともに現れし3匹の竜が一つの王国を闇の中へと葬（ほう）むった。・・・しかし，長い暗黒の時代は，そこに1人の勇者を誕生させた。

カプコンの新作『ブラックドラゴン』は，RPG要素を取り入れたアクション・ゲームです。

主人公は，鉄球とナイフを武器として用い，敵キャラを倒して，お金を手に入れ武器や防具を買ってパワーアップをしていきます。

が，それだけではありません。道中にいるおじさんを助けとさまざまな礼を受けることができるのです。

そのお礼とは，お金であったり，時間をくれることであったり，時には武器やアイテム，薬等を売ってくれることもあります。

プレイ中にあちこちに見られる壁を壊して見てください。

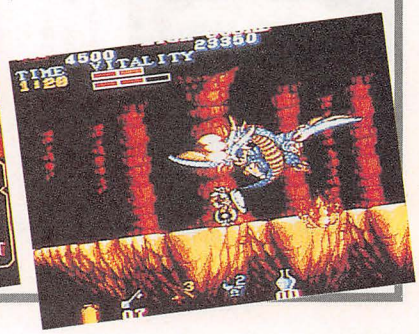
ほら，でてきたぞ，隠れキャラが。これに触れれば手に入れられます。

お金が増えたり，ヨロイがもらえたり，いいことずくめで，害になるものは，ひとつもないのです。

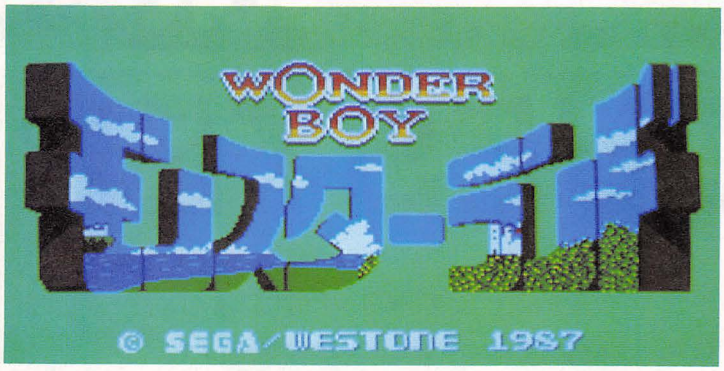
これらを念頭においてプレイすれば，最後の敵，ブラックドラゴンを倒すことができる日もそう遠くはないでしょう。







問い合わせ先：〒146 東京都大田区多摩川2-8-5（株）ナムコ「マイコンBASICマガジン」係
問い合わせ先：〒540 大阪市東区内本町1-41（株）カプコン「マイコンBASICマガジン」係



ワンダーボーイ モンスターランド

©セガ・エンタープライゼス

Written by TOMMY

セガの人気ビデオゲーム『ワンダーボーイ』の第2弾『モンスターランド』も，この7月末に発売されてから巷（ちまた）のゲーム・センターにかなり出回った模様ですね。

ワンダーボーイ・シリーズとはいえ前作とはまるっきりちがった内容のゲームで，モンスターランドを支配する悪のドラゴンを主人公が退治しに行くという，RPGのようなストーリー。次々武装（アーマー，シールド，剣などなど）を強化していくあたりはホントにRPGみたいで，パソコン・ゲームでいえばロマンシアやザナドゥのようなカンジのアクション・ゲームです。まずは記事をどうぞ。

HOW TO PLAY

主人公の移動は基本的に左右2方向。それにジャンプ・ボタンと攻撃（剣を突きだす）ボタンだ。それとあちこちにあるドア（見えないものもある）の前でレバーを上にするとノックして中に入れ，何か魔法を持っているときにレバーを下にすると用意されている魔法を使うことができるよ。

●魔法

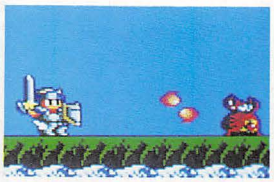
モンスターランドを剣だけで突っきろうとするのは少々むちゃってもの。近づかれるとコワイボスキャラなどと戦うときには，ゼヒとも魔法を手に入れておきたいね。魔法の種類は4種類あって，店で買うか敵を倒して出現するパネルを取れば使えるようになるんだけど，注意したいのは数種持っていても選択できないってコト。一番新しく取ったものから順にしか使えないのだ。



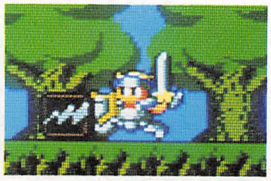
▲バクダン：10ゴールド
威力は今いちだけど，8個20ゴールドと安いし，離れている敵にも有効



▲たつまき：30ゴールド
敵に当たるともどってくるお得な武器。うまく使えば1発で数匹倒せちゃう



▲ファイヤー・ボール：20ゴールド
数は少ないけど，かなり強力な魔法だ。二つの火炎が回りながら飛んでいく



▲いなづま：50ゴールド
高いくせに1回きりしか使えない。ただし画面内の敵すべてに強力なダメージを与えるぞ

住人たちとの会話

モンスターランドにはいろんな住人たちがいて，情報をくれるものや装備を売っているもの，それに重要なアイテムをくれるものまでいるんだ。だからドアがあったら迷わず入ってみよう（ボスキャラがいることもあるけど，それは仕方ないわな）。



モンスターランドで最初に出会う人物。短剣〝グラディウス〟を授けてくれる。



これはあちこちにある酒場のバーテン。何か注文して重要な情報を聞かなくちゃ。



同じく酒場にいるバーテン、というよりホステスかな？　ま、トカゲよりいーか。



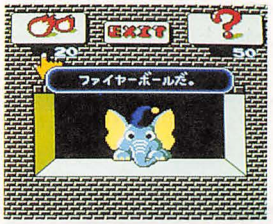
くつ屋。足が速くなるぶん細かい操作がむずかしくなるけど，やっぱりブーツは必需品。



こちらは盾屋さん。ライト・シールドでもあるとないでは大ちがいだよ。買わにゃあ。



魔法を売るどてらワニ。お金に余裕があるのなら買っておくにこしたことはないね。



魔法のお店Bタイプ。こちらの店番はサーカスから逃げてきたみたいな象だね。



必ず買っておきたい鎧（よろい）。この店は看板をだしてないけど，なんとか捜しなさい。



ペンギンの看護婦。お金を払うと体力の残りがボーナス得点になり、体力満タンに。



ドラゴンに立ち向かう者を陰ながら援助してくれる人物A。手紙をくれるよ。



南の島ポロロの館に住む謎の老人。ここで笛がお守りに。わらしべ長者のよーだな。



手紙と引き替えに笛をくれるキャサリン。うーん、人の情が身にしみるこの頃だなあ。



コンティニュー受付嬢。続けるとそのステージをはじめた時点（お金・アイテム）にもどってスタートだよ。

パワーアップ・アイテム

敵を倒したり，店に行ったりすると，しばらくの間有効なパワーアップ・アイテムが手に入ることも。あるとかなり有効になるぞ。



●ヘルメット
防御力が向上するので，敵からのダメージを何回かやわらげてくれる。



●ガントレット
攻撃力が向上するアイテムで，体力のある敵がいるときにあると助かるのだ。



●ウイング・ブーツ
ジャンプ後ボタンを押しっ放しにしておくと，ほぼ平行に飛んで行ける便利モノ。



●魔法のマント
これを取ると一定時間姿が消えるため，敵に触れてもダメージにならない。



●復活のクスリ
体力が0になったとたん満タン状態にしてくれるありがたーいアイテムだよ。



●鍵
ラウンド・クリアのための鍵。たいていボスキャラが持ってるけど例外もある。



●砂時計
あちこちに出現するアイテムで，残りタイムを増やすためにもゼヒ取りたい。



●ハート(大)
病院と同じく，それまでの体力が得点になり，さらにフルチャージしてくれる。

大金稼ぎワザ

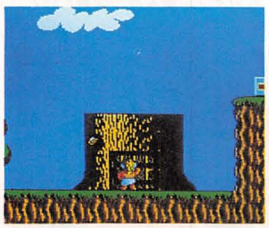
このゲームでは情報を得たり，武装を強化するためにしっかりお金を集めておくことが必要。

そこであちこちにある金貨がとびだす場所で，普通よりもはるかに高い65ゴールド以上を得るワザをご紹介しましょ。

★敵に接触ワザ
金貨のでる地点に，敵に押しやられるようにして行く。

★レバー・ガチャガチャワザ
名前のとおり，レバーをガチャガチャ振りながら，その地点へ（ジャンプしながらやると良い）。

ラウンド1

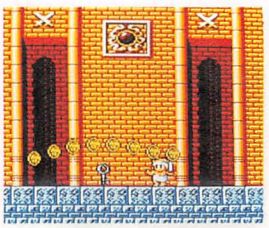


▲一番最初にでてくるドア。ここに入って剣と復活のクスリをもらっとかないとね。もっともココに寄らないと先へ行けません



▲ラウンド1は短いのであっという間にボスキャラへ。ボス"死神"は体当たり以外これといった攻撃はない

はないので，間合いを取れれば楽勝だよ。



▲ボスを倒すとこのとおり，お金とラウンド・クリアの鍵が出現./お金をすべて回収してから鍵を取るようにしよう



▲鍵があれば閉ざされたラウンド最後の棚が開く。こうしてファースト・バトルは無事(?)終了したワケだ

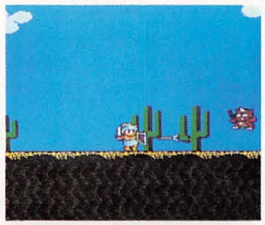


▲ラウンド・ボーナスとして，クリア時の体力の残りが得点に加えられる。のどかな風景ですなあ

ラウンド2



▲各種装備を売っている店が並ぶ町。ここでお金があればできるだけ買っておきたい。せめてシールドだけでも入手しよう



▲ホーラね。ジャンプするたびに矢を放ってくる小鬼がでた。ここでシールドがあれば矢なんかコワクないのだ



▲溶岩湖の渦巻く洞窟の中をジャンプで渡っていくと奇妙な気配が。こんなメッセージが表示されたら迷わずレバーを上にしてノックだ

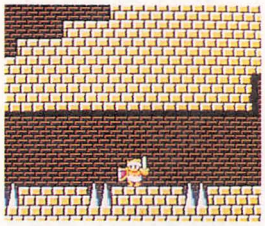


▲ラウンド2の中ボス〝バンパイヤ〟登場。ときどき放射状にはきだす火球さえうまくかわせれば何のコトはない。倒してブロード・ソードを手に入れよう

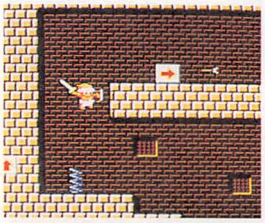


▲ラウンド2の真のボス〝おばけキノコ〟。ボンボンはねながら子キノコをバラまく強敵だぞ。ザコはきりがないので本体のみを集中攻撃ね

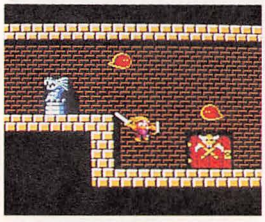
ラウンド3



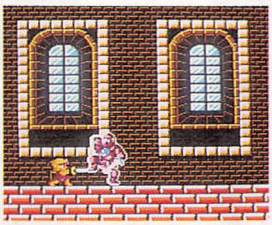
▲なんじゃこりゃ!? ザナドゥの逆さつららじゃないか。ご想像のとおり踏むとイタイから気をつけましょう



▲縦方向にもスクロールする城内。ジャンプじゃあがれないと思いきや，バネが飛びでて大ジャンプ！ マリオみたいだな



▲ナイトの城の奥深く，いかにもボスがいそうなごついドアが。もう後もどりはできないんだから，覚悟決めてノックしよう



▲初期ラウンドの強敵〝レッドナイト〟。動きは速いわジャンプはするわ，その上攻撃力は鎧がないと一度にハート2個を減らす強さだ。ジャンプをうまくかわしてヒット＆アウェイあるのみ！

ラウンド4



▲このラウンドは海を越えてある町へ。カニのはくアワはなかなかトリッキーなので気をつけて進むべし



▲町に到着。ここのどこかにキャサリンがいるハズなんだけど……と，落ちつく間もなくやたら足の速いネズミが襲(おそ)ってきた

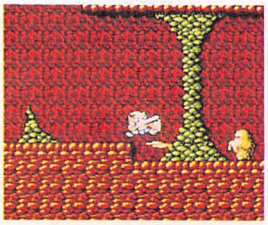


▲ラウンド4のボス〝クラーケン〟。放物線を描く弾をバラまいて攻撃してくる。ふところに飛び込んでアタックだ

ラウンド5



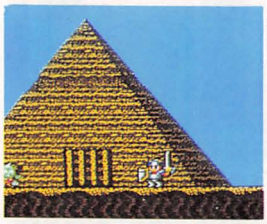
▲地下洞窟へと続く長いたて穴。ウロウロしてるオバケの頭に乗って連続ダメージを受けないようにね



▲ラウンド5初登場の泥人間。通常は水たまりのように平べったくなっているので攻撃できず，立ちあがったとたん弾を撃ってくるイヤなヤツだ



▲分裂する岩を休みなく投げてくるラウンド・ボス〝ジャイアント・コング〟。ちなみにこいつは鍵を持ってないよ

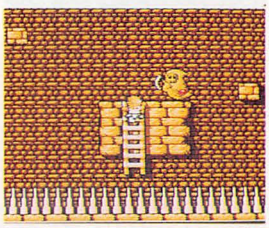


▲ピラミッドの入口がラウンド・クリア地点だ。とすると当然つぎのラウンドはピラミッドの内部ということだね

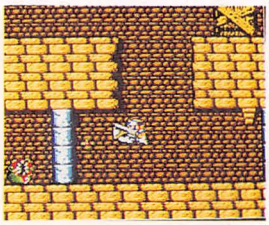


▶〝貧乏神〟を倒したあと，雲の上に昇ると南の島ボロロへと行くことができる。ここにはどこかに謎の老人が住んでいるんだ

ラウンド6



▲ピラミッド内は逆さつららだらけで，浮き石を渡っていくしかない。この辺りから初期ラウンドのボスキャラがボン！ とでてくる



▲身動きはしないけど高速弾をかなり短い間隔で撃ってくる奇怪な植物。耐久力もけっこうあるので〝死神〟なぞよりずっと強い



▲ラウンド6のボス〝スフィンクス〟。伝説どうり謎をかけてくる。これに答えられないと戦わなくっちゃダメ。雷を放つ強敵だけど

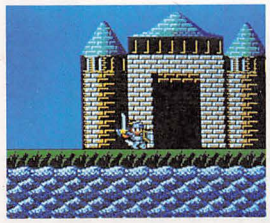
ラウンド7



▲いきなり中ボス〝貧乏神〟。というのもここにくるまで見せ場がないのだ。こいつはたくさんのザコをつれている以外〝死神〟と大差ない

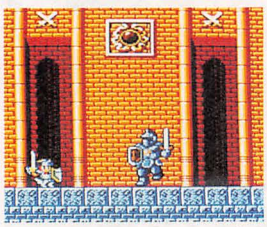


▲行き止まりに見える海を渡ると高台が。ここに来るにはウイング・ブーツがあると楽なんだけど。そうして一番上まで昇ると……



▲さらに右スクロールして謎の館が出現するのだ。ここに来ておかないと後で行きづまっちゃうんだよね

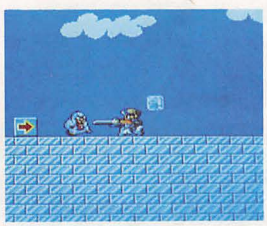
ラウンド8



▲館からもどってボスキャラ〝ブルーナイト〟と対決。耐久力があがっているくらいで〝レッドナイト〟と大したちがいはない。ここまで来れれば楽勝でしょ



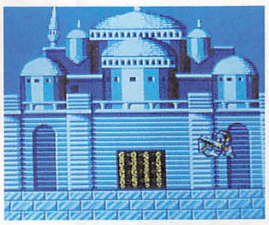
▲このラウンドはしょっぱなから巨大な溶岩湖の上を浮き石づたいに進まなきゃならない。沈んでしまう浮き石もあるので注意



▲いつしか周囲は氷の世界に。足は滑るし白いゴリラはいるし，たまったもんじゃない。こいつの投げる氷はなかなか手ごわいぞ



▲ここのボスは〝ホブゴブリン〟で，ファンタジーゾーンのようなレーザーを撃ってくる難敵。できれば魔法の助けがほしいところだね

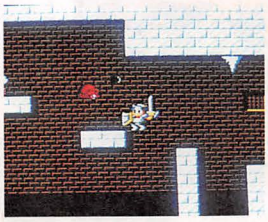


▲〝ホブゴブリン〟を倒すとラウンド・クリアの氷宮殿の入口が開く。インドのタージマハールのような建物だねえ

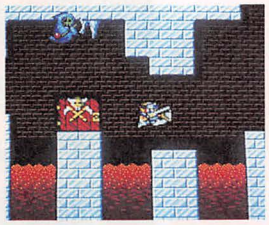
ラウンド9



▲宮殿内はやたら足場が悪く，ホント気分はスーパーマリオ。しかもこんな情況で〝バンパイヤ〟なんかがじゃましてくるし



▲リンクの冒険のオクタロックそのもののようなアクションを見せるタコ。ジャンプして墨のかたまりをはいてくるのだ

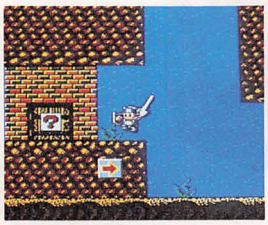


▲ようやくボスキャラの扉が。蛇足(だそく)ながらもし溶岩湖に落ちても，このラウンドではやたらバネが仕掛けてあるのですぐリカバーできるよ

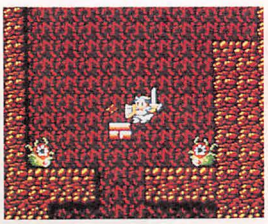


▲中では〝スノーコング〟が待ち構えていた。コイツは〝おばけキノコ〟のように子ゴリラをまき散らすんだけど，このゴリラたちが氷を投げるぶんはるかに手ごわいぞ

ラウンド10



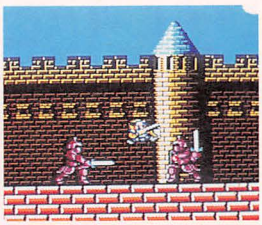
▲いよいよ大詰めのラウンド10。ここは海の中に飛び込んで先に進むのだ。おや？　このドアには何やら秘密のニオイが……



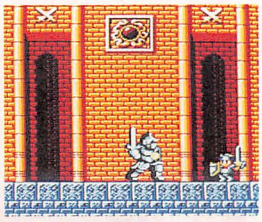
▲やけに深い地下洞窟。〝バンパイヤ〟やら食虫植物やらがいっぱいでてくるけど，相手にしないでどんどん下へ降りていこう



▶ついにたどりついた悪しきドラゴンの居城〝モンスター城〟。さすがにここには強力なモンスターがうようよしている

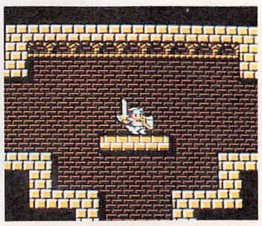


▲いきなり〝レッドナイト〟のはさみうち。しかしながらもうこんなヤツらは敵じゃないもんね。ここで苦戦するようならあきらめなさいね

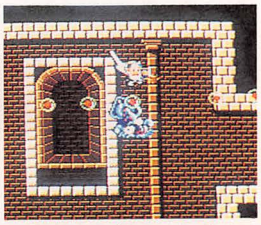


▲ラウンド10のボス〝シルバー・ナイト〟。強そうだけど攻撃パターンはこれまでのナイトと変わらないので，〝ホブゴブリン〟よりもずっと楽だよ

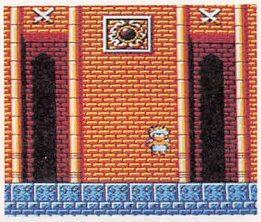
ラウンド11



▲モンスター城内はドラクエIIのしんきろうの洞窟のように，正しい道を進まないといつまでもループする。ところで勇者の紋章は入手しているかな？



▲城の中には〝クラーケン〟までいるありさま。いちいち戦わずに逃げるほうが得策だと思うよ



▲ドラゴンまであと少し，というところで死んでしまった主人公。このラウンドではもうコンティニューがきかないのだよ

ストリートファイター

©カプコン

Written by EXCHANGER



夏休みも終わって新学期がはじまりましたね。休み中にすっかり遊んでしまって，夏休みボケしている人はいないかな？ そんなときは，気晴らしに今月紹介するカプコンの『ストリート・ファイター』でもプレイして，頭も体も思いっきりスッキリさせよう！

外観もヘヴィー！



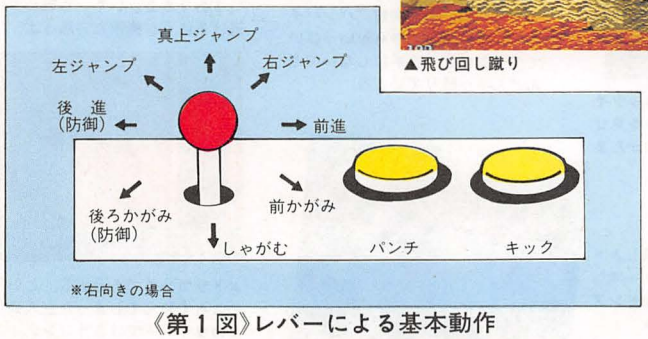
このゲームは，アップライト・タイプのきょう体でプレイヤーの過激なプレイに耐えられるよう重く，頑丈（がんじょう）に作られている。また，モニタのサイズも大きく，ゲームプレイの迫力満点！

さらに，このゲームの操作系の特徴は，レバー，ボタンともじょうぶにできていて，とくに大きな二つのボタンは，プレイヤーのたたく強さによって反応が変わるようになっていること。技を決めるときはボタンを思いっきりたたかなければならず，体をはった，まさにストリート・ファイト！なのだ。

レバーでいろいろな技を駆使しよう！

プレイヤーは，8方向レバーとパンチボタン，キックボタンで操作する。レバーのみの操作だと第1図のような基本動作になるけど，これに二つのボタン操作を加えると多彩な技を使えるようになる。

ジャンプは，真上ジャンプよりも左右のジャンプのほうが高く飛べることをよく覚えておこう。



《第1図》レバーによる基本動作

●パンチ

基本的にはパンチボタンは，弱くたたくとジャブ，強くたたくとストレート・パンチをだす。これにレバー操作を加えると，ジャンプしての突きやしゃがんでの突きができる。



◀軽くたたくとジャブ，強くたたくとストレートだ

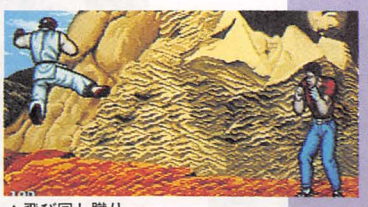


●キック

パンチ同様，キックボタンの強弱とレバー操作により多彩な蹴（け）り技を使える。

飛び回し蹴り／飛び前蹴り

レバーを上に入れ，キックボタンを強くたたくと飛び回し蹴りになり，弱くたたくと飛び前蹴りになる。



▲飛び回し蹴り

飛び蹴り

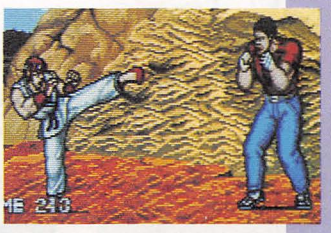
レバーを左右ジャンプの位置に入れてキックボタンをたたくと飛び蹴りになる。遠距離からの攻撃に効果的だ。



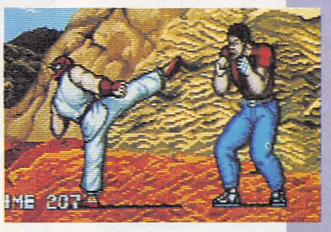
◀飛び蹴り

回し蹴り／前蹴り

レバーを相手方向に倒し（右または左），キックボタンを強くたたくと回し蹴り，弱くたたくとその場での前蹴りができる。



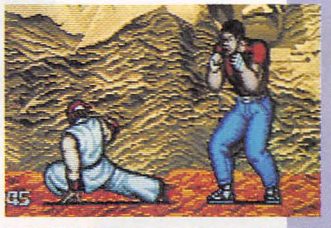
◀前蹴り



◀回し蹴り

回転足払い／足払い

レバーを下，あるいは左右下方向に入れてボタンを強くとたたくとしゃがんで回転しながらの足払いになり，弱くたたくとその場にしゃがんで足払いをだす。



◀回転足払い



▲足払い

特殊技をマスターすべし！

このゲームの技には，今までに書いたほかに，かなり強力なダメージを与えられる特殊技がある。これはレバーを三つの方向に入れてから，キックあるいはパンチボタンを押すとできるもので，ボタンをたたく強弱に関係なく技が決まるうえに，相手をアッという間にやっつけられる。

ただし，レバーを三つの方向に連続して入れてからボタンを押すまでの動作を0.3秒にやらなければならないので，なれないと使えない。

●昇竜拳

竜が天に昇るようにパンチをくりだす技。ボクシングのアッパーカットのようなもので，至近距離で有効。

操作は，レバーを右，下，左下に入れてからパンチボタンをたたく。

●波動拳

プレイヤーが唯一遠く離れた敵をやっつけることのできる技。これを使いこなせるようになれば，かなりゲームが楽になる。

操作は，レバーを下，右下，右の順に入れてパンチボタン！

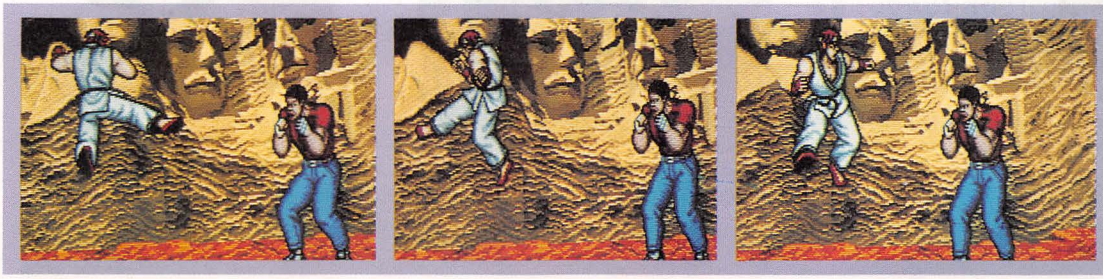
●旋風(せんぷう)脚

プレイヤーが回転しながら敵に向かっていき，連続的に回し蹴りを浴びせる技。

操作は，レバーを下，右下，左の順に入れてからキックボタンをたたく。

▼唯一離れた敵を倒せる波動拳





◀回転しながらキックを浴びせる旋風脚

キミの技で世界を征覇！

コース選択は，JAPAN，U.S.A，ENGLAND，CHINAの中から最初の対戦国を選べる。そして，それぞれの敵相手に2本取れば勝ち。逆に2本取られるとゲーム・オーバーになってしまう。ビギナーは，まずJAPANを選ぼう。まちがってもCHINAとENGLANDは選ばないように！



▶タイ以外は対戦国を選べる。ビギナーはJAPANを選ぼう

JAPAN



RETSU

日本の1人目は怪僧RETSU。この敵の技は，飛び蹴りの標準的なもの。ただ，防御がうまく，こちらの攻撃をかなり防がれてしまう。

この敵を倒すのには，非常に簡単なパターンがある。しゃがんで回し足払いをしていれば楽勝なのだ。波動拳でももちろん倒せるが，防御がうまいために決まらないこともあるぞ。



▲波動拳で倒すか，しゃがんで足払いをすれば楽勝



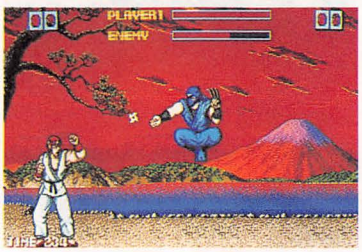
▲RETSUの攻撃は単純な飛び蹴り。ただ防御がうまい



GEKI

2人目は忍者GEKI。さすが忍者だけあって手裏剣を投げるし，姿まで消してしまう。ここでビビッてはいけない！　姿を現す瞬間，いっきに攻め込むのがコツ。

このGEKIは，ダメージを受けると手裏剣を3連発放ってくるが，これは防御にすれば防げる。ここはやはり飛び道具の波動拳が有効だ。



▲ダメージを受けると手裏剣を3連発で撃ってくる



▲姿を消したら，現れる瞬間に攻めよう

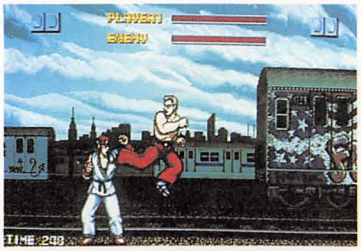
U.S.A.



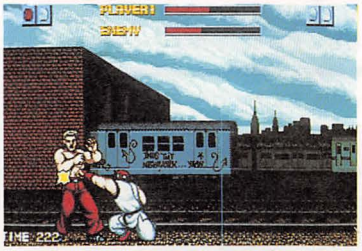
JOE

このゲーム名どおり，まさにストリート・ファイター。ともかく攻撃が速い！ とくにＪＯＥ得意のソバットは強烈だ。最初はこの動きに面くらうが，しゃがんでパンチの連打で勝ててしまうのだ。

こいつも得点の高い波動拳で倒したいところだが，これがなかなかむずかしい。敵のソバットがとどかない距離にいるときか，逆にぴったりくっついているときがいい。それ以外だと，みごとなタイミングでソバットを決められてしまう。



▲強烈なソバットは必ずガード。まともにくらうとふっとぶぞ



▲しゃがんでパンチを連打すれば勝ててしまう



MIKE

何でも元ボクサーだそうで，パンチ力はすごいものがある。接近戦は絶対にさけなければならない。普通の技で有効なのは飛び蹴り。ゲーム・スタート時の間合いがピッタリなので，それに合わせて攻撃しよう。

じつはこのＭＩＫＥは，動きが遅いため遠く離れての波動拳にコロッとやられてくれるのだ。



▲強烈パンチは３発でやられてしまう。間合いが大切だ



CHINA



LEE

万里の長城で対決するＬＥＥさんは中国拳法の使い手。非常にスピードがあり，とくにパンチのふみ込みがスゴイ！ 遠くにいたと思ってもいきなりパンチをくらうこともある。また，飛び蹴りも速く，これがでると間合いに入っていけないのだ。

しゃがんでパンチで倒せないこともないが，飛び蹴りの間合いに入るとやられてしまうので，パンチをだしたらすぐ間合いを取るようによく動き回わること。波動拳や旋風脚のほうが確実だけど，これも休みなく攻撃しないといっきに攻められてしまうこともある。



▲スピードがある飛び蹴り。これがでたら絶対に間合いに入ってはダメ



▲この突きのふみ込みが，またスルドイ！ 距離があると思ってもすぐにふみ込まれる



GEN

クライング・フリーマンぶりのＧＥＮ老人は，軽やかな身のこなしと多彩な技でプレイヤーを圧倒するのだ。とくに連続飛び蹴りや，手をついてのキックなど強力な技ばかり。

このＧＥＮ老人に勝つためには，特殊技を必ず決められる技術が必要。そのパターンは，まず最初にいきなり旋風脚をくりだし，敵がふっとんだらすかさず波動拳！ これで倒れなければ，もう一度旋風脚でＯＫ！ ただし，必ず技をだせなければ負けは覚悟するべし！



▲軽い身のこなしから連続で飛び蹴り攻撃をしてくる

この面には，なんとＥＸＣＨＡＮＧＥＲが登場しているんです。それがなんだっていうんだ！



▲この手をついてのキックはＧＥＮ老人の得意技だ。よけるのはきびしいぞ

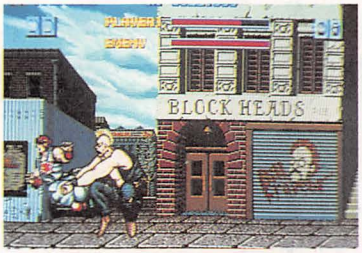
ENGLAND

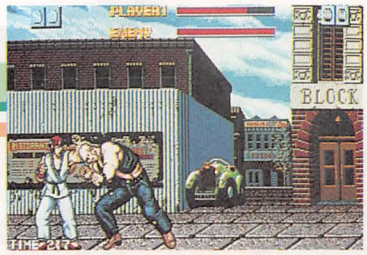


BIRDIE

ENGLANDの1人目はパンク野郎のBIRDIE。これが強い！　上からたたきつけるパンチは，絶大なる威力を持っていてしゃがんでいてもよけられないし，横から突くような頭突きも3発でプレイヤーを倒すというすごさ。

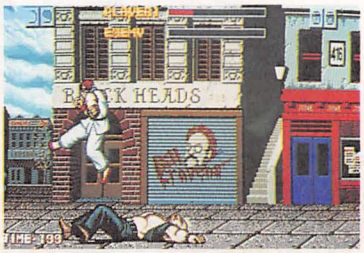
こういう敵には，攻めまくることがポイント。守りに入ったらダメ。普通の技ではジャンプ・パンチが有効だ。ただし，必ず相手より速くパンチを決めなければならない。特殊技でも，へたな攻撃だとやられてしまうぞ。





▲BIRDIEのもう一つの技。横から思いっきり頭突きをしてくる。とがっているので痛い!?

◀上からたたきつけるパンチ。まともにくらうとダメージ・メーターが半分ぐらい減る



▲通常の技で立ち向かうと手ごわいが旋風脚ならイチコロだ



EAGLE

2本の棒を使って攻撃してくるので攻撃の範囲が広く，ダメージも大きい。また，バレリーナのように回転しながら突っ込んできたりして，接近戦はかなりきつい。

こいつを倒すには，波動拳の連射につきる。もし，接近されたら，しゃがんでパンチをくりだそう。



◀バレリーナのようにグルグル回りながら2本の棒で攻撃してくる。距離をおいて波動拳を使おう

THAILAND

最後の対戦国はタイ。最初に選択できないだけあって，最強の対戦相手がいる。



ADON

タイ式ボクシングで攻撃してくる。空中からのキックは，ものすごい威力でプレイヤーをふっとばす。また，防御も完璧で，波動拳すらもよけることがある。

こいつの攻略法は，とにかく旋風脚で相手を右はじに追いやること。そして，波動拳をひたすら撃ってなんとか倒そう。ただし，この方法も完璧とは言えないので，いろいろなパターンを研究してみよう。





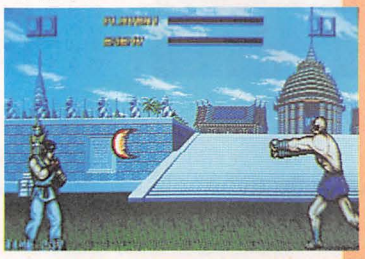
▲タイ式キックにはこんな技がある。この回転キックはすごい威力でプレイヤーをふっとばす



SAGAT

片目に眼帯を巻いた不気味なヤツ。こいつの得意技は，プレイヤーと同じ波動拳だ。これをくらうとメーターが半分以上減ってしまうので，すばやくしゃがんでよけよう。

こいつの倒しかたは実に簡単で，しゃがんでひたすらパンチを連打すればよい。ただし，レバーは前かがみ，つまり右下に入れておかないと攻撃を受けてしまう。そして，体力あるのみ！



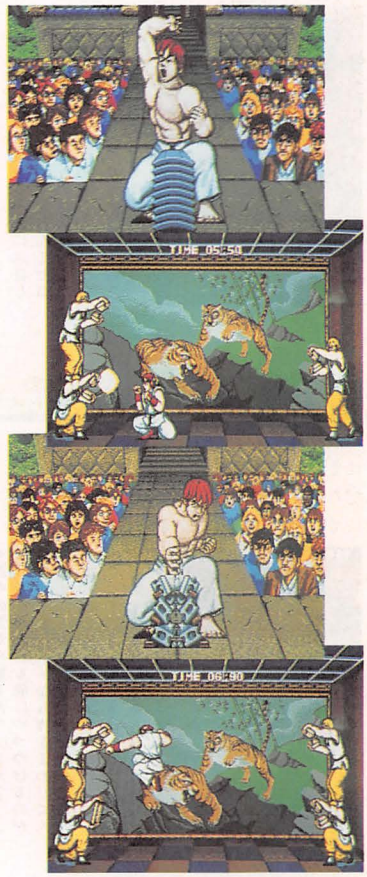
▲SAGATは，プレイヤーと同じ波動拳で攻撃してくる。しかも敵のほうが威力がある



▲こいつには，レバーを前かがみに入れてパンチを連打すれば倒せる。最後は体力の勝負だ！

ボーナス・ゲーム

一つの対戦国を終了するとかわら割りや板割りなどのボーナス・ゲームがある。ここでは特殊技が使えないので，確実な操作による技のキレがポイントだ。





ドラゴンスピリット
――攻略法―― マップ付

©ナムコ

Written by 手塚一郎

こんにちは，手塚一郎です。今月はひさしぶりにビデオゲームの攻略法ということで，話題のファンタジー・シューティング・ゲーム『ドラゴンスピリット』を選んでみました。

このゲームは非常に難易度が高いのですが，かなりの部分がパターン化されていてポイントさえおさえておけば，ある程度のプレイでガンガン先へ進めるようになるのです。

今回はハマリやすい面としてエリア2，6，9の三つのマップを中心にパターンを紹介していきますが，これをそのまま実行するのではなく，自分なりの改良を加え，そして独自のパターンを作るためのステップとしてください。

読者のみんながドラスピを楽しくプレイできますように！

エリア1

ドラスピの基本をマスターするには絶好のエリアだ。空中物のみから地上物のみへ，そして空中と地上の混合攻撃になる。地上攻撃と空中攻撃の使いわけをマスターすることが大切だね。

慣れてきたらパターンを覚えるようにしよう。とくに，地上物に関しては攻撃される前にやっつけてしまうこと。地上物を全部やっつけていけば楽にクリアできるだろう。



◀地上攻撃も連射できることに注目しよう。敵1匹につき弾1発なんてセコイことはいわずに，ガンガン連射してやっつけよう。地上攻撃は，着弾しても少しの間だけ爆風が残っているので，それを利用するワザもある



◀トポ（ムササビ）は地上から空中に上昇し突っ込んでくる。地上で倒してしまえば楽なんだけど，そうもいかないんだよね。そこで地上と空中を同時に攻撃しなければならなくなる。これを行なうには二つのボタンを交互に押す「交互撃ち」をマスターしなければならない。二つのボタンを同時に押すのは首が何体あろうとダメである

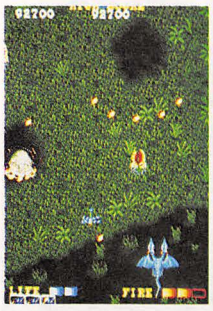


▲右にアリゲーター（ワニ）が2匹出現した後は，左上から現れるツクシに注意しよう。こいつは撃ち逃すと，後ろからでも平気で攻撃してくるんだ。攻略法はとにかく出現する位置を覚えておくことと，地上攻撃を正確にすることの二つ

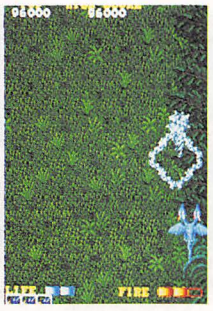
エリア3

最初はみんな苦労するラウンドだ。とくにくじゃく（ピーカック）に悩む人も多いだろう。しかし，これもパターン化されていて出現する位置を覚えてしまえば，じつに簡単にクリアすることができるんだ。

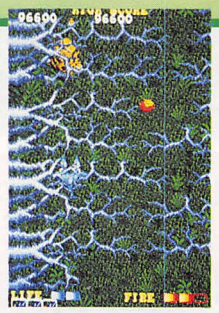
最初のピーカックのパターンは中→右→中→中なので覚えておこう。あとは中がずっと続いて，最後は左と中が同時に2羽だ。



◀途中の池から顔をだすカエル（ゲゼ）は，弾を撃たれる前にやっつけるのがベスト。もしダメなら弾をまわりこんでやっつけよう。弾と弾の間を通る方法は，あまりおススメできない。緑の砲台（?）もいるときは，こっちを先に攻撃するようにすると楽になるゾ！



◀ロープロッドは撃たないほうが楽だ。ロープロッドの下に位置してレバーをチョンチョンと下に入れると，勝手にぐるぐると円を描いてくれる。2，3回転させたら移動して，つぎのロープロッドへ行こう。ロープロッドが一定距離しか伸びられないということを利用した技だね



▲ハチの巣（ホームビー）は早目にやっつけてしまおう。ヘタすると，ここから出現したハチが飛んできてダメージを受けてしまうからだ。ハチの巣は，壊してしまっても残がいに当たり判定があるので，当たらないようにしよう。つぎにでてくるピーカックをクリアすると親玉の出現だ。周りの10個の根を地上攻撃で破壊しよう

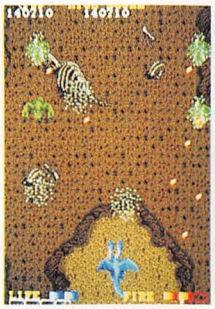
エリア4

この面もなかなかむずかしい。上級者でも，運が悪いとダメージを受けてしまうことがあるぐらいだからね。

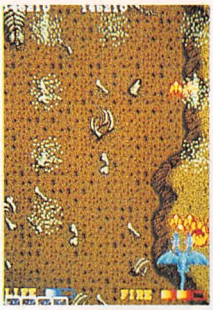
ボスキャラは骨の鳥「デスガーデヤン」だ。頭を数回撃つと分裂する。分裂した中心にある心臓が弱点だ。分裂させるのは敵が画面上部にいるときにしよう。さもないとゴーストに体当たりされてしまうのだ。左右の端は安全地帯なので，ここで機会を狙え。



◀ハリーとは背中のトゲを飛ばしてくるハリネズミのこと。こいつは地上攻撃で倒すことになるが，そのまま狙ってはダメ。地上に攻撃したらその爆風が少しの間残っていることを利用して，そこに突っ込ませるようにしよう。地上攻撃のタイミングとしては，ハリーがドラゴンの尾に重なったときだ。すぐに横に逃げることを忘れないこと！



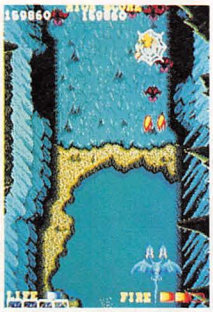
◀空中に出現し，弾をばらまいて消えてしまうイヤなキャラ。こいつが出現する前に一番下の左右どちらかの端に移動し，出現と同時に反対側へ少しずつ動こう。一気に動いてしまうと逃げ場がなくなるゾ！



▲この面で一番むずかしいのがここ。ここでのパターンはいくつかあるけれど，一番ポピュラーなのが右下に位置し，弾を連射しながら上に少しずつ移動するという方法。運が悪いと1発弾を受けてしまうのが難点だ。完璧なパターンを見つけた人は，編集部にレポートしてね

エリア5

ゴゴゴ……というごう音と共に，左右の壁がせまってくる。しかしあせってはダメ。慎重にプレイしていれば，それ程むずかしくはないのである。



◀スパイダーは攻撃すると「返し弾」を撃ってくる。離れていれば大したことはないが接近戦ではそうはいかない。ラスト直前で出現するスパイダーは要注意だ。撃ったらすぐ横に逃げて，もう一度，今度は巣の方を破壊しよう

全体的にみて，注意するキャラクターはケイブバット（こうもり）だ。こいつは壁の陰から急にでてくる。壁の陰にケイブバットが隠れているかどうかを見わけるのはむずかしいが，連射していれば体当たりは防げるよ。



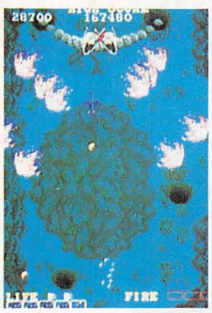
◀カエルは跳んでくる。ジャンプしているときは空中攻撃で，地上にいるときは地上攻撃でやっつけよう。やっつけにくいときは逃げてしまうという方法もある



◀せまってくる壁で一か所だけ注意する場所がここだ。最初は誰でもひっかかってやられてしまうが，この写真をよく見ておけばだいじょうぶだろう。もう一つ下の場所でよけようとするとつぶされちゃうゾ！

エリア7

ここで登場するキャラクターの中でイヤなのがイソギンチャクだろう。こいつは後ろからでも平気で弾をドカドカ撃ってくるんだ。やっつけてしまえばいいんだけど，撃ち逃してしまったら……。イソギンチャクは縦軸を合わせる，つまり真横にいれば弾を撃ってこないんだ。これは知っているといないとでは大きな差がでてくるぜ！



◀海底の穴からいきなり出現して炎を3発ずつ吐いてくるモーレイ。左，右そして左右同時の3回出現してくるが，画面中央の上部に位置して連射していればだいじょうぶ。頭を吹き飛ばせば，首には当たり判定はない



◀こいつもイヤなキャラクターだ。自分に合わせて弾を3発ずつ撃ってくる。耐久力もかなりあるので，火力が弱いときには苦労する。出現する数が少ないので，場所を覚えてしまうのがいいだろう



▲まわりにアイス・ブレスを吐くバドンを従えて登場するボスキャラ「シーデビル」。スモールを取っていれば簡単だが，そうではないときは少々めんどうくさい。まず，バドンを数匹倒したらシーデビルが弾を吐きだすので上にいこう。そして，シーデビルの動きにあわせてバドンを全部やっつける。つぎにシーデビルだが，これもヤツの動きに合わせて撃つ。すると画面の端にきてしまうだろう。これからが問題だ。シーデビルは，弾を吐いていないときは当たり判定がないということを利用すればいいのだ。つまり，端で弾を撃たれたら，シーデビルに突っ込みながら逆へ行けばいいのである

エリア8

昔あったドライブ・ゲームの，トンネルの内部みたいな面だ。横や後ろから弾を撃たれたりすると悲しい。他のエリアに比べて短いので，パターンを覚えてしまおう。とはいっても覚えることはあまり多くない。弾を撃ってくる地上物の位置だけだといってもいいだろう。うまい人のプレイを見れば，より早くクリアすることができるゾ！ ここをクリアすれば，ついに最終エリアだ。



①黄色の卵を破壊すると、他のエリアでは出現しない「LIGHT」の玉が現れる。これを取ると、一定時間視界が広がるんだ。なるべく取るようにしたいが、パターンを知っていれば必要ない。無理をしないように！ また、出現と同時に取りやすい方向（左右のどちらか）にレバーを入れて誘導することをお忘れなく



②空中物がある程度出た直後に弾を撃ってくる地上物（以下、砲台と略す）が出現する。空中物が出ている間に、やや右によっていたほうがいいだろう



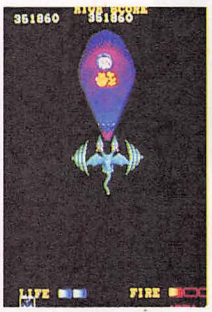
③続いて画面中央に砲台出現！ その前に先程の砲台の上に赤い卵があるが、この砲台を先にやっつけておくこと。先にパワーアップしようとすると、弾を撃たれてダメージを受けてしまうのだ！



④破壊不可能な空中物（通称：イガイガ）の後ろに再び砲台が現れる。空中物との混合攻撃なので「交互撃ち」で応戦しよう



⑤また少し進むと今度は右の崖の上に砲台が一つある



⑥ここまで来られれば、エリア8の半分はマスターしたも同然。この目玉は地上物で8発弾を撃ち込むとやっつけられる。左右には空中物が多くいるので注意したい



⑦クモのようなキャラクター出現。こいつは地上物で，ときどき弾を吐いてくる。撃ち逃すと後ろから弾を撃たれることがたまにあるが，全部やっつけるのはむずかしい。なるべく多くやっつけておこう



⑧最後の砲台はクモを通り越したあと，中央やや左よりの赤い卵が出現の目印だ。火力がないときでも，先に砲台を撃つことを忘れないこと。これを倒したらクラゲのような空中物が1匹だけ出現するので，すぐに画面の下のほうにさがり，弾を連射しよう



⑨ここの親玉は「ターン・アウェイン・ガード」。弱点は左右の目だ。火力がなくても倒せるが，時間がかかる。口から出現する空中物に注意せよ！

エリア2

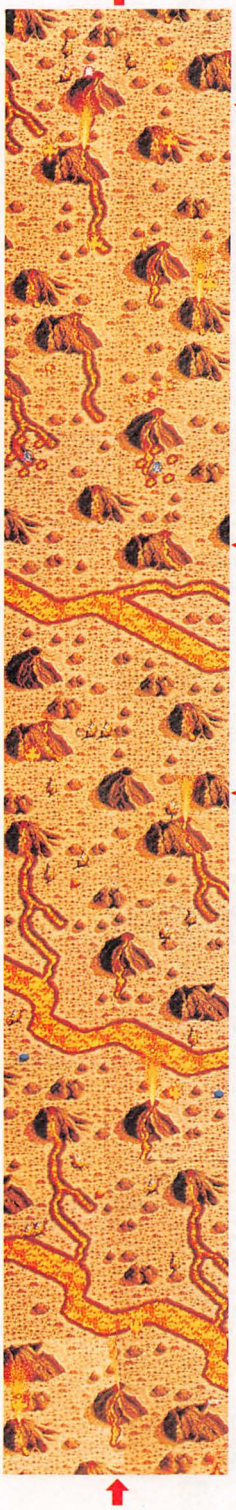


ここでは火の玉（タンブラー）がドカドカ飛んでくる。かなり点数が高いので逃さずに全部撃ちたい。首が二つ以上なら問題ないが，首が一つの時は撃ってスグに逃げると破片に当たってしまうのだ。これを避けるには撃った後に動かずにジッとしているか，または撃たないかのどちらかしかない

エリア1にも出現した植物キャラ。撃ち逃すとハマるので全滅させておきたい。ドラゴン（自分のキャラ）は上下の動きに比べて左右のほうが速いので，敵の攻撃は横へ横へとかわすようにするのがいいだろう。

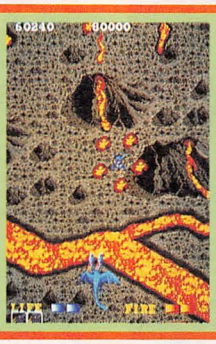
水中を画面上部に上がっていき，突然空中に飛びだす貝のようなキャラクター。空中での動きが速いため撃ち逃してしまうこともあるだろう。敵が水中にいるときに倒す順番を考えておこう

エリア1はそれほどでもないけれど，エリア2からは急激にむずかしくなる。とくに中盤以降の火山は，吹きだす溶岩が妙に圧迫感があって自由に動けないんだよね。自分なりのパターンを作ってしまえばいいんだけど，ゲーム中にそんな余裕はないという人も多いだろう。今回はマップを掲載しておいたのでじっくりと見てほしい。そして自分だけのパターンを作ってみてくれ。

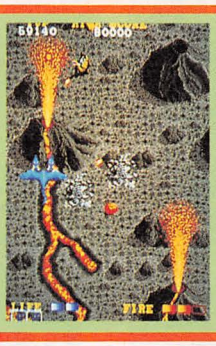




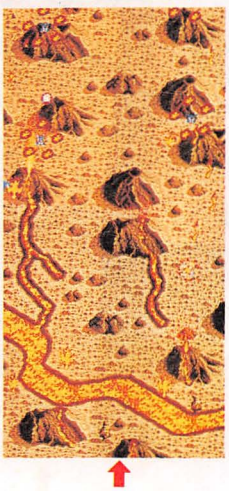
◀エリア2で一番むずかしいのがここだ。ステゴザウルスがいやらしく配置されている。ここの簡単な突破方法を一つお教えしよう。まず画面中央に位置して弾を撃たせる。つぎに素早く左へ移動，上にあがりながら地上攻撃をして左の2匹をやっつける。そうしたら，そのまま上に逃げてめでたし



◀地獄火こと，バイオサイクラーは出現する場所を覚えてしまおう。火力があればスグに倒せるが，そうでない場合は無理して倒そうとしないほうが利口だ。逃げることも大切なのだよ



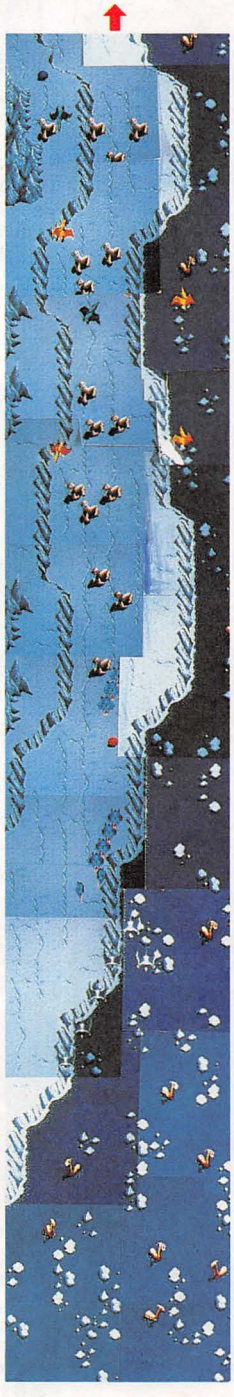
◀ステゴザウルスの倒しかたの基本は「撃たせてから撃つ」だ。正面以外から近づいて弾を撃たせたらスグに正面に行きやっつける。これをマスターすれば逃げ場がなくなるということがなくなるゾ！



エリア6

前半の最大の山場（1～6エリアが前半なのだ！）が，このエリア6だ。エリア9のつぎにむずかしいともいわれているぐらいだからね。

このエリアをむずかしくしている元凶は氷の地面から顔をだす『ロックフェイス』だ。出現位置は決まっているものの出現タイミングが一定ではないので，慣れた人でも苦労するんだ。



エリア6

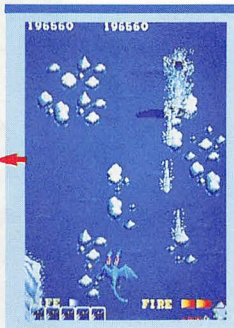




▲ここは空中物と地上物の混合攻撃がきびしくて，どうしても画面の横に逃げることになる。少しずつ上に動きながら中央へもどるチャンスを狙おう。空中物の切れ目が白クマ（ピラァ）の出現の合図だ！



▲最初のロックフェイスはここ。２匹のアザラシ（スィール）のすぐ下だ。スィールには目もくれず，ひたすらロックフェイスを狙って地上攻撃をしよう



▲海の中から突然現れる白クマくん『ピラァ』。こいつは出現位置が決まっている。しばらくすると海の中に消えるが凝りずにまたでてくる。そのときも出現場所が同じなので，あらかじめ移動しておいて撃つようにしよう





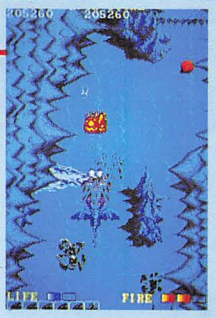
◀ここを越えればボスキャラの登場だ！交互撃ちを駆使して戦おう。なるべく中央をキープすることをお忘れなく



◀パワーアップには目もくれず，通路右よりのロックフェイスを攻撃せよ。ここを抜ければエリア６をクリアしたも同然。海岸線が見えれば，やられてももどされずにすむゾ



◀横から氷柱は突きでるし，ロックフェイスが２匹も出現するなど，かなりむずかしい場所だ。ここでも交互撃ちが有効で，氷壁と氷柱の間に入りながら左右に動き，攻撃するのがいいだろう



◀ロックフェイスの猛攻はまだ続く。写真で地上攻撃しているあたりと少し右に１匹ずつ出現する。「交互撃ち」で前方の氷壁をくずして進路を確保するのも忘れるな！



◀２回目のロックフェイスは右からでてくる氷柱の下だ。ここはやっつけなくても何とかなるので，その左にいるアザラシ（スィール）をやっつけてしまおう。また，その上にもロックフェイスが１匹隠れているので注意しよう

エリア9

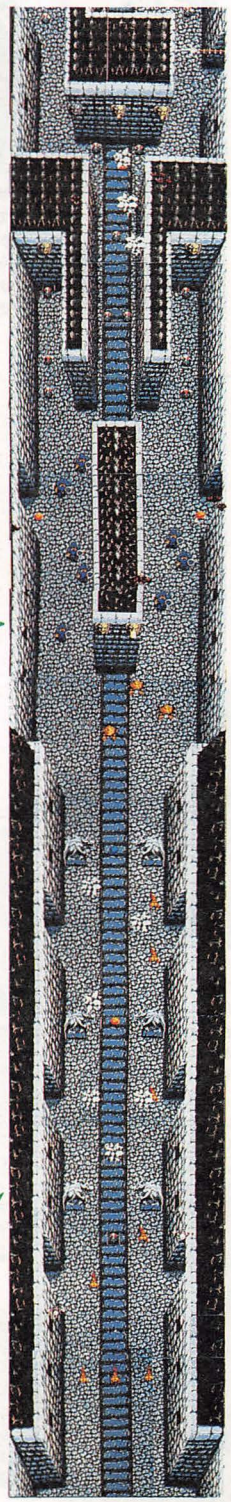
ついに最終エリアだ。敵の攻撃の激しさも今までとは段ちがいだ。それぞれの場面に合った攻略法を知らないと，いきなりやられてしまう。

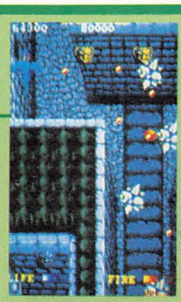
今回はエリア９のマップを公開する。このエリアに限って壁が通過できるんだ。どこでこの技を使うかはマップをよく見て考えてほしい。それではガンバッてね。





▶ガーディアンはオノを投げてくるイヤなキャラだ。オノは右手（プレイヤーから見ると左側）から円を描くように投げだされるので，こいつらがでる場所では画面の左側をキープするようにするといい。また，画面の一番下にいるのは避け，少し上にいてオノを撃つときに少しさがるといい







▲２匹の地上物を倒したらスグに左上へあがろう。このまま左側の通路を進むのもいいが，より簡単なルートは右だ。左上で待っているとデッドマスクが弾を吐かなくなるので写真のようにして右側の通路へ行こう

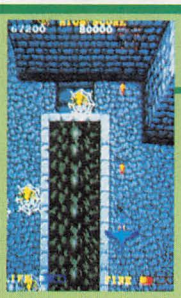


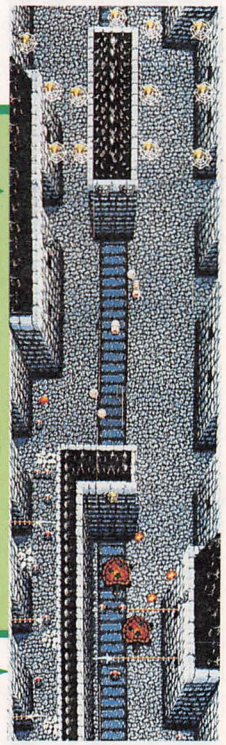
◀左の行き止まりのアイテムをだす敵を撃つ前に真ん中の敵を倒して進路を確保しておこう。ここの行き止まりの壁を通るのはやめたほうがいい。こうもりに体当たりされるゾ！



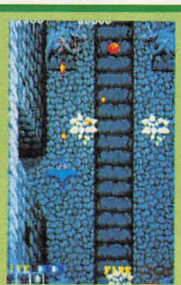


▲エリア６のボスキャラは東洋の竜をほうふつとさせる『グビラ』だ。こいつの攻略法は簡単だ。まず画面の右で待ち，グビラが来たら弾を撃ちながら一気に左へ行く。グビラのアルゴリズムは一定距離内に敵がいると炎を吐いてくるというものなので，炎を吐かれる前に離れてつぎの機会を狙うのがいいだろう。左右でこれをくり返せば，多少時間はかかるけど楽にやっつけられるよ



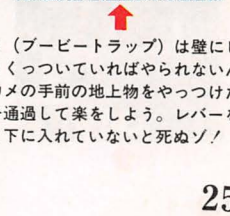


▲クモの巣を壊したらスグに左の壁について弾を撃っていよう。デッドマスクをやっつけられるはずだ。そうしたら真下にさがってジッとしている。左側の壁のカドがドラゴンの鼻先に来たら右へ移動して壁抜けだ。右へ行くのが早すぎると弾を撃たれてしまうゾ！



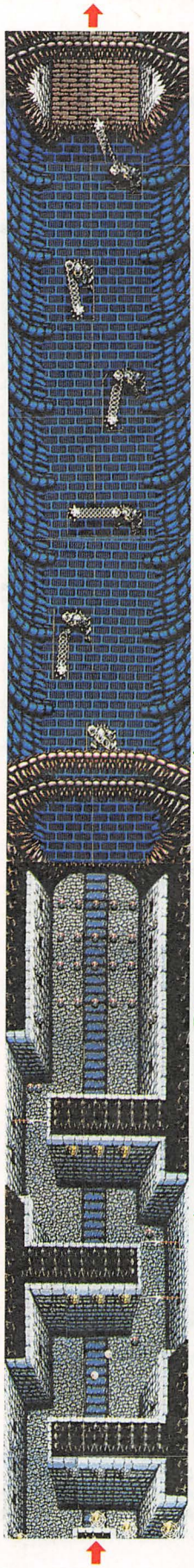
◀コーリアンドッグ（置き物）は左からやっつけるようにしよう。とくに破壊不可能なイガイガとの混合攻撃の場面は写真のように陰から撃つようにすること。早目にやっつけておくことが大切だ





◀ヤリ（ブービートラップ）は壁にピッタリくっついていればやられないんだ。カメの手前の地上物をやっつけたら壁を通過して楽をしよう。レバーをずっと下に入れていないと死ぬゾ！

エリア9





▲三つの竜『ヒュドラー』が出現した。こいつを倒せば，ついにザウエルの登場だ。相手に炎を吐かれる前に真ん中をやっつけてしまいたい。火力がないと少し苦しい



▲ザウエルは火力がなくても倒せる！ヤツの頭が光ったら左右のどちらかに行こう。そしてある程度ブーメランが近づいてきたら……



▲鉄球を振りまわすバゴス。こいつはプレイヤーから見て右側の目を撃っていれば鉄球には当たらない。出現数は5匹。撃つ場所の目安としては中央のＨＩＧＨ　ＳＣＯＲＥのＣ，Ｇ，Ｅ，Ｅ，Ｇだ



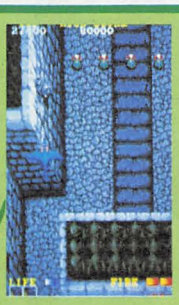
◀逆の端に向かって移動する



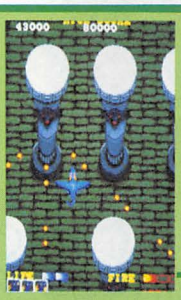
▲そして少し斜め上に移動すると，ブーメランも誘導されて上にあがる



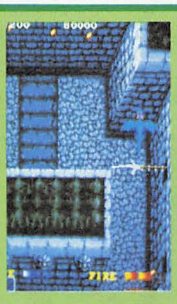
▲すぐに下にさがればブーメランはザウエルの頭へともどってしまうのだ。このよけかたさえマスターすれば火力がなくても倒せることがわかってもらえるだろう。撃つより逃げることに重点を置くわけだ。ちなみにザウエルの当たり判定は頭だけなので，その他の部分には触れても平気だよ



▲ここでエリア9もやっと半分。火力をアップさせて後半に挑もう。左右の壁にあるデッドマスクには気をつけて！



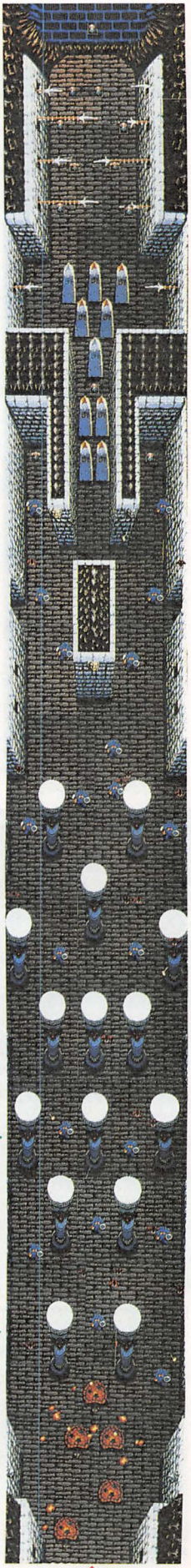
▲弾を吐いてくる柱。こいつの弾の間を通るときはレバーを真横に入れてかわすようにしよう





▲ヤリの根元を通って左へダッシュ。素早くやらないとダメージを受けてしまうぞ。左の壁のデッドマスクをやっつけたら，ヤリに気をつけて二つの地上物を破壊しよう

中央の道は柱（サポート）がドカドカ突きだしているが，壁づたいに進んでいればやられない。しかし，ここは左右の光っている敵をやっつけてパワーアップし，壁の中を進んでいくのがいいだろう





チャレンジ！ロールプレイングゲーム 第2回

ウルティマⅣ

ポニー

対応機種：PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
X1シリーズ
FM-7/77シリーズ

価格：9,800円(3.5インチのみ11,800円)

Written by 手塚一郎

もうウルティマⅣをプレイしたかな？ まだの人は「買い」ですぜ！ とにかく遊べるゲームなんだ。ベーマガ編集部のライターもたくさん中毒になってるしね。

さて，今月のチャレ・ローはウルティマⅣの第2回目ということで，仲間の見つけかたや，ムーン・ゲートや魔法などの使いかたについて説明していきたいと思う。

町の中で…

ゲームがスタートしたら，選んだキャラクターによってちがいがあるものの，近くに町があるはずだ。RPGの基本は会話から。まずは町に入っていろいろな人たちと話をしてみよう。

ボクのキャラクターは，吟遊(ぎんゆう)詩人のTEZUKAくん。スタート地点は，慈悲の町『ブリティン』。中にはさまざまな人がいて，それぞれの生活を営んでいる。宿屋で横になっているのは，"セバスチャン"という男の人だ。「私はたいへんな秘密を知っている」

男は話しかけると，そう答えた。ここで「秘密って何だろう？」と思う人がいるだろう。そう，これが重要なんだ。会話ではこういったキーワードをメモっておくことが大切だよ。

つぎに『ひみつ』とインプットしてみよう。これがウルティマⅣの会話の特徴で，キーワードをインプットして，さらに新しい情報を得ていくというわけだ。

「モンデインのおよぼした力は今やこの世界には残っていない。されどその怨念(おんねん)の籠(こも)りしものは残った！ 海賊のアジトのバッカニアーズ・デンで，これを聞いたんだ！」

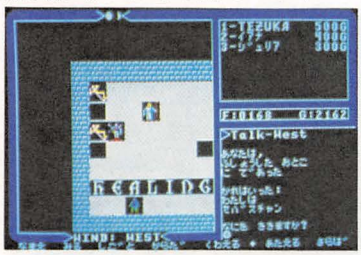
どんどんと情報が入ってきた。注意することは，その人がわからないことでも他の人のキーワードとなる場合があるってことだ。できるなら会話を全部，もちろん話をした人の名前もメモっておくといいだろう。

こうやって会話を進めていくと，その町の特徴が少しずつ見えてくる。ブリティンは「慈悲の町」。つまり，町の人たちは慈悲の心についてくわしく知っているということになる。慈悲の心とは，いったい何なのだろう？ こういった質問（実際にゲームで聞くときには単に『慈悲』と入力する）にも答えてくれるだろう。

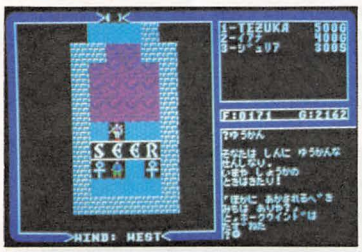
徳の数は全部で八つ。『勇敢』『正義』『誠実』『献身』『慈悲』『謙譲』『名誉』『崇高な心』。これだけの数の町がある。これらの町で八つの徳の情報を得て，それぞれの徳の上昇のさせかたを学ぶといいだろう。

仲間を捜そう！

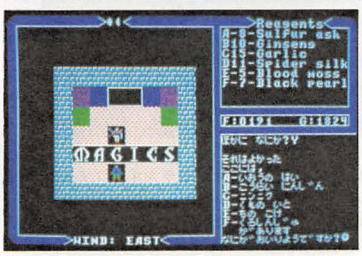
「聖者への旅」は長く苦しいものだ。とても1人では達成することはできないだろう。そこで冒険を共にしてくれる仲間を捜



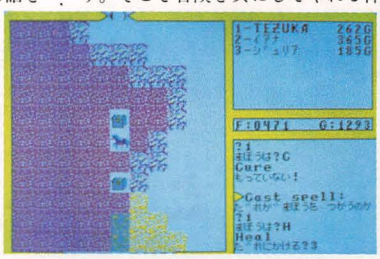
◀ウルティマⅣの基本は会話から。とにかく町にいる人々に片っ端から話しかけていこう。ファンクション・キーに入っているコマンドは七つしかないけれど，話しかけられる言葉はそれだけじゃない。キーワードを見つけてそれを入力すると……



◀ブリタニア城にはたびたび立ち寄ったほうがお得だよ。なんたって宮廷予言者ホークウインドがいるからね。彼に八つの徳を聞くと，その状態を教えてくれるんだ。キミがまちがった方向に進んでいると助言してくれるので必ず聞いておこう



◀ここはある場所の隠された一室。なんと魔法を調合するための材料を売ってるじゃないか！ これは「買い」でしょ？お金の許す限り買いまくっておくといいだろう。あとはマニュアルの『魔術の書』を読んで調合しておこう。とくに「C」の呪文はよく使うぞ！



▲毒を受けてしまうのは，なにも宝箱を開けたときだけじゃないんだ。沼地を歩いたときや敵からダメージを受けたときにも毒をくらったりすることがある。とにかく序盤で泣かされるんだよね。そういうときは迷わず呪文を使おう。不思議な光がキミを包み……



▲馬だ！町によっては馬を売ってたりする。欲しいなー。で，買った。馬の価格はパーティの人数によって変化するんだ。ズバリ書いてしまうと人数×100GP。つまり，はやめに馬を買ってしまったほうがお得というわけ。馬の利点はスピードが速いということさっ！

すことになる。

仲間はそれぞれの町に1人ずついる。ただし，自分の徳と同じ町の人間は仲間にすることができない。ということは自分の他に7人を仲間にできるわけである。

慈悲の町『ブリティン』を出発した吟遊詩人TEZUKAは付属の布マップを見ながら町を捜した。

あった！ブリティンから北上し，蛇の背骨と呼ばれる『サーパンツ・スパイン山脈』から北西へ，そこにドルイドたちの住む町『ユー』があるという。

町の中にいる人に片っ端から話しかけていく。例によって会話の一部始終をメモリながらキーワードとなる言葉を捜すのだ。

すると，いくつかの条件を満さなければならないものの，冒険に同行してくれる人物が見つかるだろう。

ボクの最初の仲間はドルイド僧の『イアナ』。正義の町の住人だけあって人一倍正義感が強そうである。

正義とは何か？　町での会話から，おぼろげながらわかってきたような感じがする。さて，つぎなる町へ出発だ。TEZUKAは再び地図を広げた。

魔法を使う

旅の途中，オークどもが襲(おそ)いかかってきた！　ここで逃げてはダメだ。勇敢に立ち向かい戦うべきだ。

ところが襲いかかってくるのは敵だけではない。ここではくわしく書かないけれど「善の生き物」を殺しているようでは聖者にはなれっこない。モンスターについてはマニュアルをよく読んでおこう。

さて，戦闘が終わり，戦利品の宝箱を見つけた。宝箱の中には金貨がつまっているけれどワナがしかけてある。毒のワナか？酸のワナ？それとも……。どちらにしろダメージは覚悟しなければならない。

戦闘にしても，宝箱をあけるにしてもH．P（ヒット・ポイント――体力）がマイナスされるぐらいならHキーを押してキャンプを張ればある程度回復させることができるのでいいだろう。問題なのは毒だ。解毒をしないと1ターンごとにH．Pが2ポイントずつマイナスされてしまうのだ。ここで魔法の出番となる。

最初にキャラクターが持っている魔法はA（Awaken――覚醒(かくせい)の術），C（Cure――治癒(ちゆ)の術），H（Heal――治療(ちりょう)の術）の三つ。毒を受けてしまったら「C」の呪文で解毒をしなければならないんだ。

このゲームの特徴の一つに「魔法の調合」というのがある。通常のパソコンRPGではレベルアップすると勝手にマスターしてしまうのだけど，ウルティマⅣではそうはいかない。『硫黄の灰』とか『くもの糸』などの八つの材料を調合して呪文を作りだしていくのだ。

材料によっては容易に入手できないものもあるので，それを捜し歩かなければならない。

とにかく，やるべきことが多くある（ありすぎる？）RPGだ。

ムーンゲートで遠いところも楽に行ける

ブリタニアには双子の月『トラメル』と『フェルッカ』がある。この二つの月の満ち欠けによって出現したり，消滅したりする門がムーン・ゲートだ。

ムーン・ゲートは遠方への旅の手段として研究されている。いわゆるワープゾーンのこと。付属のマップを見てほしい。各地に月の絵が描かれているだろう。ここにムーン・ゲートがあるんだ。ムーン・ゲートは場所によって出現するタイミングが異なる。左側の月の状態がそれを左右するのである。それでは右側の月は何だろう。これはワープする先を決定するためのものなんだ。

右側の月が3回変化すると左側の月が1回変化する。つまり一つのムーン・ゲートにつきワープ先は三つということになる。あとは自分でチェックしてみて確認するだけだ。法則がわかってしまえば旅が楽になるぞ！

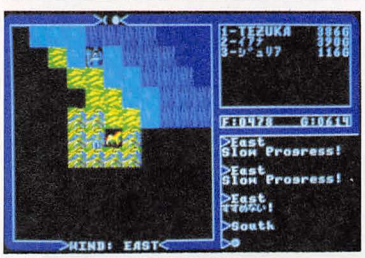
To Be continued

今回のチャレ・ローはどうだったかな？来月はもっと多くの仲間を見つけて，さらに聖者への道を解明したい。

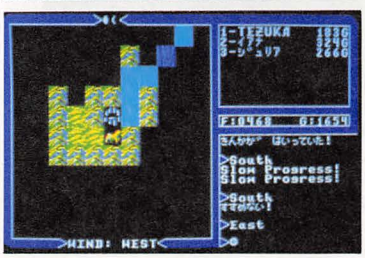
ルーンとは何か？神殿は？そしてダンジョンは？　とにかくネタには困らない。来月も期待してほしい。それじゃ！



◀馬に乗っていると2倍のスピードで走れるようになるため，不要な戦闘を避けやすくなるというメリットがあるものの場所によっては，どうしても戦わなければならないことがある。パーティの人数が多くなってくると戦闘は複雑になるぞ。経験値の配分を考えて戦うようにしよう



◀道に迷っていたら変な入口を見つけた。これがウワサ（？）のダンジョンだろうか。馬から降りて入り口の上でEキーを押すと……。3D迷路のダンジョンだった。数々の謎とトラップがあるといわれるダンジョンは，来月号でくわしく紹介する予定だ。お楽しみに！



◀今度は神殿を見つけた。ここに入るには，その神殿に対応したルーンを持っていないと入れない。ルーンについての情報はいろいろな町で聞くことができるので，知らなかった人やまだルーンを持っていない人は今すぐ町へ行こう。そしてルーンを持っている人は……



▲これが神殿の内部。祭壇の前でひざまずいたキミは，どこからともなく聞こえてくる声に耳を傾けていた。「いかなる徳についての瞑想(めいそう)を行なうのか？」ここではその神殿に対応した徳を入力すればOK。そしていよいよ瞑想に入るのだ。ところでキミはマントラを知ってるかい？



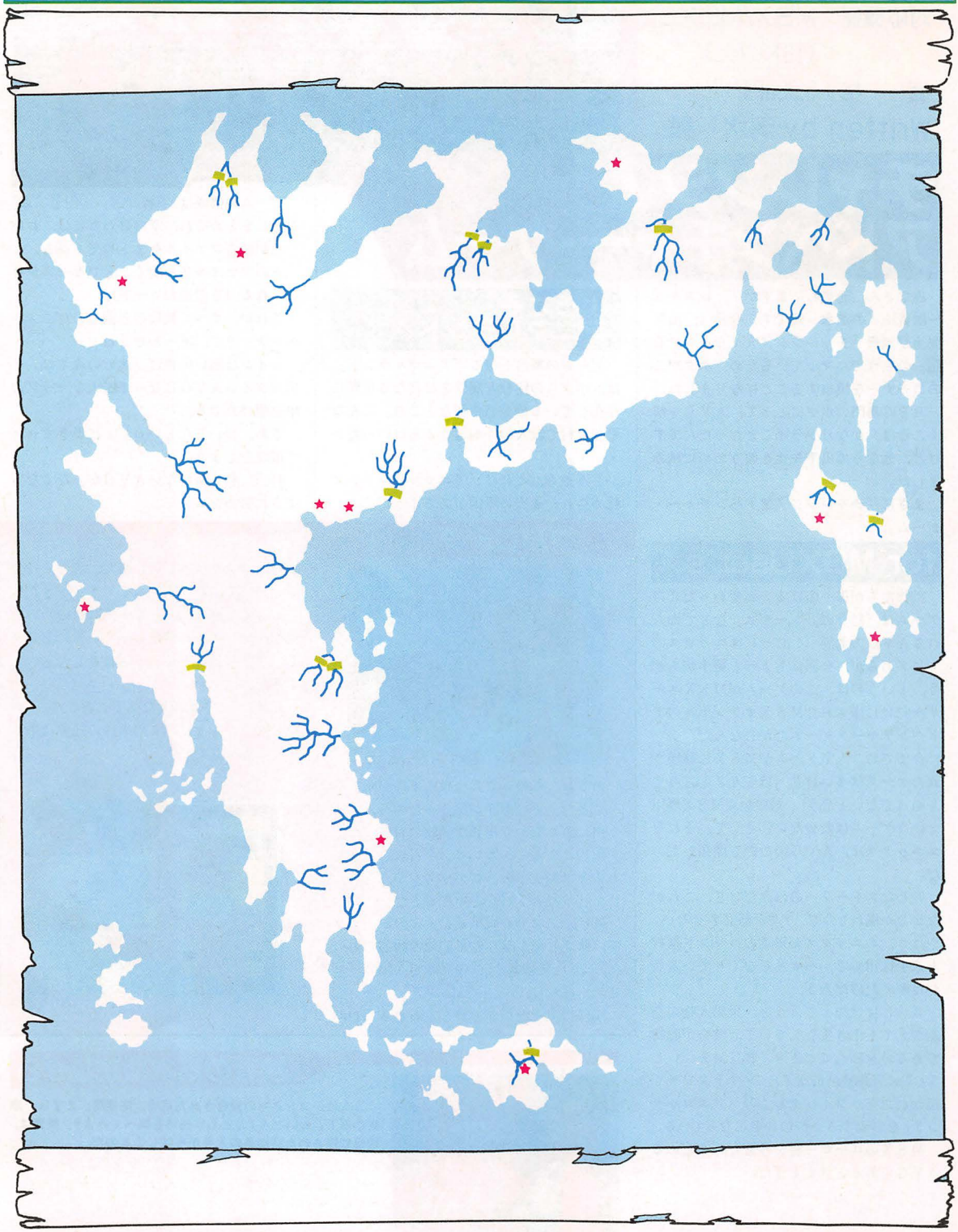
▲最後はムーン・ゲートについて。本文で説明したようにブリタニアに存在する双子の月，トラメルとフェルッカによって出現したり消えたりするんだ。一つのムーン・ゲートについての行き先は三つ。これを使いこなせれば冒険が楽になるんだよ

色が着いても白地図だ！

ウルティマでメモっていくのは会話だけじゃないんだ。いくらソフトのおまけとしてマップが付いてくるといっても町が全部載っているわけでもないし，神殿やダンジョンなんかは自分で捜さなきゃならないもんね。

で，この白地図の登場となるんだ。これさえあれば見つけた建物とかをメモしていけるでしょ？　いや－便利，便利。ぜひとも活用してね。

なお，星印は城あるいは町，黄緑のところは橋だよ。



アニマルランド殺人事件



©エニックス

対応機種：MSX/MSX2
（16K以上）

価　　格：5,800円

Written by 清水　毅

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

みなさん，元気してますか？　レスキュー隊員No.Ⅰの清水　毅です。今月は，山下先生が別冊『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』の制作でハマッているため，ボクがこのコーナーを担当することになりました。

ＲＰＧ専門のボクにとって，ＡＶＧを解くことは，かなりツライことだったんですけど，他ならぬ山下先生を救うために試みました。

まさに「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」。

for MSX User's！

動物たちが操り広げる一風変わったこのゲームは，『軽井沢』『ジーザス』などで知られるＡＶＧの老舗（しにせ）エニックスの作品であるが，今回はちょっと勝手がちがう。というのは，このゲームがＭＳＸユーザー向けに作られたＭＳＸオリジナルのアドベンチャー・ゲームだからなんだ。

今までに，人気ゲームがＭＳＸに移植されたケースは多いけど（ほとんどと言っても過言でないと思う），最初からＭＳＸ専用というゲームは数少ない。そして，それをエニックスは，ＡＶＧの分野で開拓したのだ。

肝心なストーリーのほうだけど，これがなかなか優れもので，アキを感じさせない。やはり，エニックスお得意のコマンド選択方式を採用して，ハマリをなくしている点が良かったのだろう。

さらに付け加えて言うと，登場人物の会話がとても生き生きしていて，彼らが動物であるのを忘れてしまう。ＢＧＭもいいし（とくに居酒屋が最高！），ソフトタッチで描かれたグラフィックもこの『アニマルランド』を形成する一つの要素になっている。

ＭＳＸのユーザー層を考えた，楽しめるＡＶＧであると言えそうだ。

ようこそアニマルランドへ

ゲームの舞台となる『アニマルランド』は，ボクらの住む人間界とは異なる世界に存在している静かで平和なところ。こんな平和な村で殺人事件が起こるとはいったい・・・。

どうやら，これは『アニマルランド』に秘められた過去に原因があるようだ。

ゲームの構成は，『軽井沢』と同じ“章”ごとにまとめられ，章の終わりには，おいどんが捜査ファイルをまとめてくれる。

そのファイル名を聞くことでセーブが行なわれる（その逆がロード）。

これが，すべて動物の名前なのだ。メルヘンチックで，泣っかせるねぇ～。

メインは迷いの森だ。迷いの森では，リアルタイムＡＶＧになって広大なマップの中を駆けめぐる。

さあ，おいどんといっしょに歩きまわって推理をしよう。

Ｐ.Ｓ.私に解けないＡＶＧが，なくなるように努めたい！

プロローグ



ある日，私のところに殺人事件が飛び込んできた。その事件が起こった場所は，ある山にある静かで平和な動物の村だった。

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『ゴンきち』が，何者かによって殺害されたということだ。

彼は，ソファーに座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時ごろ，ココンは宝石店に来た。店の入口が開いていて，彼は店内入ることができた。

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，この事件の捜査に乗りだすことにした。



捜査の基本は現場から



ここは，ゴンきちの殺害された現場，応接間。まずは，忠実な部下『おいどん』とともに現場を調べてみよう。捜査は，現場に残された証拠品の入手からはじまるのだ。



ゴンきちが経営する『コンコン宝石店』の店内を見まわしてみると，ガラスケースは，ひどく壊されている上，中に入っていた宝石はすべてなくなっている。これは強盗殺人かもしれない！



書斎から見える窓の外の景色は格別！　こんなのどかなところで殺人とは・・・。それにしても，さすが金持ちだけあって，高級感の漂う書斎だね。書斎独特のニオイってどんなにおいかな？



証拠品がそろったら，本部へ直行！　事件の関係者を調べよう。人間界の警察もこのくらい暖かい雰囲気があればいいのになぁ・・・（なんか，ボクが警察にお世話になってるような口調になってしまった）。



『セ○ンイレ○ン』のようなコンビニエンス・ストアもある。おいどんの好きなドッグフードだっておいてある便利で清潔なお店だ。店員のビョンコちゃんは，ボクのファンの原田知世ちゃんと同じくらいきれいな歯をしててとてもチャーミング！



ゴンきちの長男コンタの部屋。本人はいない。いい机，そして，その上に置いてある本は文学書がほとんどとは・・・。コンタは，インテリ青年にちがいない。オヤ？　机の下にある物は・・・。



冷たい空気の流れる「取り調べ」。いろいろなことを聞いてみよう。少しでもおかしな反応をみせたヤツは，すかさずチェック！　証拠品を見せるのも効果的だからお試しあれ。



ゴンきちの次男『ココン』。顔にキズがあるのは，なぜなんだろう。取り調べをしても，どうもオチツキがないし・・・。なんかあやしいニオイがしてしようがない。



コンコン宝石店の店員『ベルー』。ベルシャネコの彼女は，とってもおしゃれなので，そばにいるととても上品なにおいがする。だけど，気のせいかこのにおいは前にもかいだような気がするなぁ。



ゴンきちの古くからの友人『タージ』。修理の仕事でいつも忙しい彼も，事件当日はゴンきちのところへ行っていたらしい。



パンダの『リンリン』。パンダといえば，今じゃ動物園の人気者。と言ってもそれは，人間界での話。
よく見るとリンリンもけがをしている。こりゃあ何かありそうだ。



喫茶店ドラゴンでは，『ドラクエ』ならぬ『ドラクレ』がおいしいコーヒーを用意している。とてもいい味だけども，やけどをしないように注意してね。彼からは意外なことが聞けるよ！



哀愁のこもったＢＧＭで迎えてくれる『居酒屋クマ』。左にいるのは，おいどんの知り合いで犯罪捜査の神様と呼ばれる『コアラ』さん。今は，引退しているものの彼は非常にたよりになる人だ。『居酒屋クマ』には，ちょくちょく顔をだそう。



コンコンマンションの住人『ヌキ』。彼は，職がないので（かどうか知らないけど），家賃を滞納（たいのう）している。画面を見てもわかるとおりかなりフテブテしい！　例の〝ヌ〟の文字の件もあることだし，これはひょっとしたら『ヌキ』が・・・。



コンコンマンションの一室，ヌキの部屋。コンタの部屋とは対称的にとっても庶民（しょみん）的でボクは，こっちのほうが好感をもてるなぁ。だけど，空気がホコリっぽいのと，寝ころがると痛いタタミは，ちょっといただけない。



元ゴンきちの妻の貴婦人『ツネコ』。彼女の部屋には，魚のはくせいがたくさん飾ってある。そう言えば，ゴンきちの趣味が魚ハンティングだったとか・・・。ツネコは，まだゴンきちのことを愛してるのかもしれない。

迷宮入りならぬ迷いの森



おいどんが足をふみ入れたのは，迷いの森の入口。この名前のとおり，本当にマップが広くてマッピングしないと迷っちゃうぞ。マニュアルに書かれているマップ（半分しかないけど）をうまく利用するといいね。いったいこの中で何が起こるやら・・・。



おっと，これは水筒だ。アイテムを取るときは，『ドラクエ』のように自分の足元を調べてからでないと取れないよ。でも，水筒なんか何に使うんだろう？　のどが乾いたときにでも使うのかね。



虫めがねも落ちている。こりゃ，欲しかったんだよ。何せ私ことおいどんは，虫めがねなんか持ってなかったから。これで，細かいところも見えるようになるぞ。よし，これを持って歩くとするか・・。



こんなところに穴があいてる。調べてみると，どうやら中には何かがつまっているらしいが，手が入らないから取ることもできない。ここは，頭を使ってみよう。



迷いの森には生物だって住んでいる。こいつは，物知りのすがすがしい顔をしたモグラ。目こそ見えないけどいろいろなことを知ってるから，しつこいくらい聞きまくれ！



望遠鏡まで落ちているとは，すごい森だ。ボクも歩きたくなってしまう。それじゃ，ひとまず拾ってあたりを見まわしてみるか・・・。

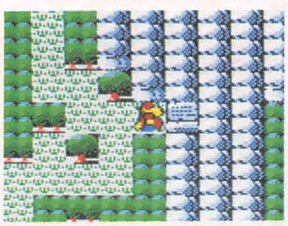
ややっ！　西の方角に見えるものは・・・。



この木の先には何かひっかかっているようだけど，ハチの巣がじゃまをして取るのがむずかしい。『ドラスピ』のドラゴンだってハチにやられるぐらいだから，おいどんでは勝ち目がないのも当然かな。



おいどんって犬のせいか移動速度が速い。広々とした迷いの森の中を調べるのもこうスピードが速いと気持ちいいね。森林浴もできて健康にもいいことうけあいだ。やっぱり自然はいいなぁ！



ここには石板が置いてある。2001年宇宙の旅のモノリスじゃなさそうだ。注意して見てみると・・・ナニナニ，何か書いてあるぞ。フム，フム，こりゃあ何かの呪文（じゅもん）にちがいあるまい。



鉄の箱を見つけた！　中に入っているものは・・・アレ？　カギがかかっていて開かないッ！　だけど，カギなんてどこにあるんだろう？　どうやら，相当に重要な物が入ってるようだ。



ひと昔前のＡＶＧによくでてきたマッチ。何かを燃やすのに使うんだろうけど，ここは森の中。火事には十分注意してね。「マッチ１本，火事のもと。ポーの一族，萩尾望都！」



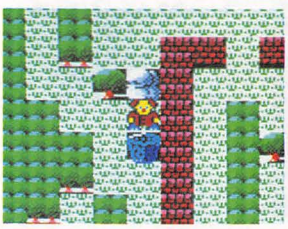
おっと，行き止まりだ。向こうを見ると，道も続いているようだし・・・。よし，ここは例の呪文を唱（とな）えてみるとするか。「リーテ・ラトバリタ・ウルス・アリアロス・バル・ネトリーム」（こりゃ，ちがうってば）



いつも，ここにいて動こうとしない魚。「おいどん，そろそろ捜査の疲れで腹も減ってきたと思うけど，つかまえて焼き魚にして食べようとしちゃだめだよ！」魚ハンティングでもするかな。



おいどん，くたびれて湖のほとりで休むの図。「こう広くちゃ，やってられませんぜ！」まあ，そう言わずにがんばってくれよ。しかし，やけにまぶしいなぁ，このあたりは…。



アニマルランドの森には，くずかごがある。クリーン運動のために置かれたものだろうけど，その割には今まで通った道にゴミ，いやアイテムが落ちていすぎる。

アニマルランドですら，自然破壊が進んでいるのかなぁ。悲しいなぁ…。



またもや，モグラ君登場。だけどモグラ君，天気がいいからって日光浴してると，ただでさえ悪い目が，ますます悪くなって見えなくなってしまうよ。健康のため日光のあたりすぎに注意しましょう。



ここは，うわさに聞いてやってきた湖だ。この湖に隠された秘密って何だろう。まさかエレキングＶＳカプセル怪獣ミクラスの対決が見られるわけでもないし。それにしても，何かにおうなぁ。



うわっ！　橋が壊れてて通れないよぉ。おいどんは急いでるのに。しかたがないから，丸木橋でも見つけてそっちで渡るようにしようかな。



「だんな，こんなところに足あとがありますぜ。しかも西の方向へ向かっています」う～む。この先には，とても重要な手がかりがあるような気がしてならない。強行手段でこの先にふみこもう！

捜査はいよいよ大づめ

さてと，証拠品も迷いの森でそろえたことだし，そろそろ本部へもどるとするか。その前に居酒屋クマのほうへ行こうっと。コアラさんってたよりになるからなぁ。これだけ証拠品があれば，きっと何かいい知恵をさずけてくれるにちがいない。



「やぁ，おいどんさん。いらっしゃい」「あれっ，コアラさんいないの？」「いや，さっきまでいたんだけど，急に立ちあがったと思ったらそのままどこかへ行ってしまって・・・」

さあ，これからは，たよりになる味方コアラさんがいない！　自力で解くしかないのだ。

ここまできたら，事件も大づめだ。今までに手に入れた証拠品と手がかりの話をもとにして，自分で推理して犯人を逮捕するのだ。

意外で，かつ，ちょっぴり考えさせるようなＥＮＤＩＮＧが君を待っているぞ！



事件の容疑者リスト



●コンタ(20才)

被害者ゴンきちの息子で，長男である。

宝石店の専務をつとめており，コンコングループの次期社長とのうわさがある。



●ココン(18才)

コンタと兄弟であり，次男である。

ピョンコという恋人がいるが，そそっかしく，他の女の人とても平気で付きあってしまう軽い性格の持ち主。



●ペルー(22才)

コンコン宝石店の店員で，ゴンきちの秘書の役割りもしている。とにかく，おしゃれである。しかし，この年令の女性というものは，アブナイ発言も平気でやってのけるものだ。



●タージ(38才)

電気屋を経営している中年のおじさん。ゴンきちとは，昔からの友人で，事件のあった当日も彼の家へ遊びに行っていた。



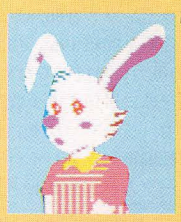
●リンリン(23才)

コンコン宝石店と取引きをしている数少ない客の１人。両親も弟も亡くしているので，さびしい思いをしている。現在，銀行員として働いている。



●ヌキ(32才)

コンコンマンションの住人であるが，家賃を滞納している上，サラ金からも高額の借金をしているというどうしようもないヤツ。



●ピョンコ(18才)

コンコン宝石店の前にあるコンビニエンス・ストアの店員をしている。ココンと恋人同士だが，なぜかささいなことでもめているようである。



●ツネコ(年令不詳)

現在，ゴンきちと離婚して別居中。

それでも，コンタとココンの２人の母親であること，そしてゴンきちのことも忘れてはいなかったやさしい貴婦人である。



証拠品リスト

●水　筒

中には水が入っている。これをどこかに注げば・・・。

●虫メガネ

これを持つと，ふだん見えなかったところが見えるようになる。

●マッチ

言わずと知れた火をつける道具。

●ボール

投げあげると何かを落とすことができるだろう。

●望遠鏡

虫メガネの強力版。遠くを見渡せるようになる。

●水中メガネ

これを持てば，水中に潜ることができる。

●オ　ノ

武器にはならない。もともとは，木を切り倒す道具。

●水中銃

魚ハンティングでもできればいいのに。重要な証拠品。

●灯　油

これをかければ，燃えないものもすさまじい火力で燃やすことができる。

●カ　ギ

説明の余地なし。

●新聞紙

２枚あるらしい。重要な証拠品。

●週刊誌

どこかにあるらしいけど，取るのがたいへん。これまた重要な証拠品。



グラディウス2

©コナミ

対応機種：MSX/MSX2

価　　格：5800円

Written by TOMMY

「沙羅曼蛇」ではない続グラディウス！

ストーリー

惑星グラディウスが，最初に亜時空星団バクテリアンと星間戦争を交えたのはグラディウス暦6644年。これは「北十字戦記」と呼ばれ，グラディウス帝国の主要機能が集中する北半球のほとんどが壊滅するに至った。

それから14年，グラディウス暦6658年に再びバクテリアンは侵略を開始する。強力なゼロス・フォースの戦力に対抗するため，グラディウス軍は南半球に居住する少数民族リーク人の特殊能力「リークパワー」を動力源とした超時空戦闘機ビッグバイパーを出撃させ，そのリーク人パイロット『ジェイムス＝バートン』の活躍のもとバクテリアン軍の撃退に成功した。『闇の女神戦（グラディウス1）』である。

この戦いにおいて示されたリークパワーの有用性に注目したグラディウス帝国は，リーク人の天才科学者にして宇宙科学技術庁長官であるヴェノム博士を，次期主力戦闘機「メタリオン」の開発に当たらせた。しかし北十字戦記後のリーク人に対する帝国の救助活動に不満を持つヴェノムは，グラディウス暦6664年，ついにクーデターを起こす。結局クーデターは失敗し，ヴェノムは追放処分となったために，メタリオンは未完成のままとなっていた。

グラディウス暦6666年，グラディウスのネオ・スペースプラント7惑星が一斉に通信不能となる『サイレント・ナイトメア事件』が起こる。

これはバクテリアンによってサイボーグ手術を受けたヴェノムの侵略であった。ヴェノムのリークパワーによってさらに強大になったバクテリアン軍に対し，帝国軍のとる術(すべ)はもはや，未完成のままのメタリオンを出動させる以外にない。パイロットには再びジェイムス＝バートンが選ばれた。

今，メタリオンの純白の機体が，グラディウスの命運をかけて飛び立つ――。

ごあいさつ

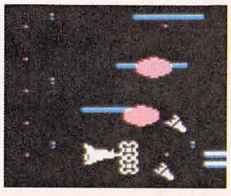
はーい，いつのまにか夏が終わってしまい，「冗談はよしこさーん」てなカンジのTOMMYです。今回は秋の夜長にピッタリの手応えバッチリ！　グラディウス2を紹介しましょ♥

HOW TO PLAY

グラディウス2だけあって，前作と同じ操作方法。カーソル・キーで8方向移動，スペース・キーでショット，MまたはNキーでパワーアップだ。

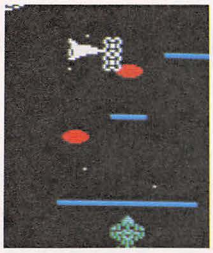
パワーアップする武器の種類も，基本的にはグラディウスと変わらない。ただし，さすがファミコンを含む各機種に移植された中でももっとも独創的なグラディウスになっていたMSXの続編だけあって，なんと各ステージ最後の戦艦を倒すと，次々特殊兵器が加えられていくのだよ。

★アップレーザー（2段階）



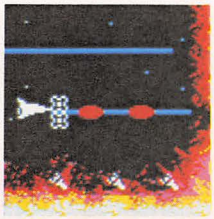
これさえあればもうダブルなんてバカらしくて使ってられないほど上方向への攻撃力が強い。2段階目の拡散レーザーならもはや上に敵なしよ。ミサイル，レーザーと併用可能。

★ダウンレーザー（2段階）



アップレーザーが下方向になったもので下方の敵にはめっぽう強い。ところが残念なことにアップレーザーとの併用ができないため，上方向が弱くなってしまうのだ。ミサイルも使えないのはガン。

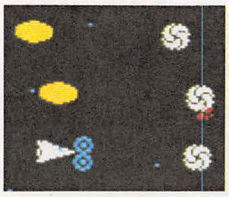
★ナパームミサイル



さらに強力になったミサイルで，敵に当たったあとしばらく爆風が残る。これに触れても敵が消滅してくれるので，編隊などは一発で全滅させることもできるのだ。耐久力の高い敵キャラにも有効。

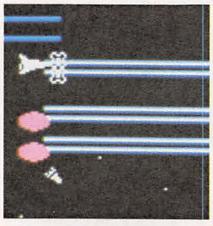
★リフレックスリング

身近なものに例えればさしずめヨーヨーってトコ。発射後一定の距離を進んでいき，



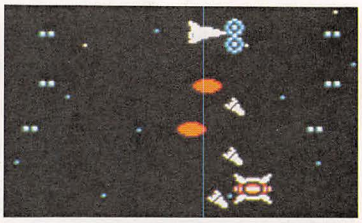
そのままもどってくる。この間自機を動かすとY座標に合わせてリングもコントロールされるのだ。攻撃力は高いけど役立たず。

★エクステンドレーザー



通常のレーザーをさらに太くした強力なレーザーで，アップレーザーにナパームミサイルを併用すればもう無敵に近い。ペンペン草1本残らないってカンジ。特殊装備の中で一番使える。

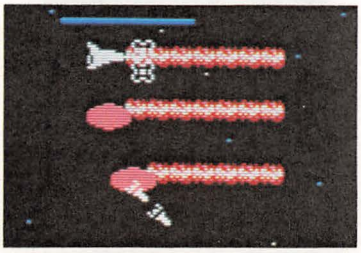
★バックビーム



問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱

自機の後方に攻撃できる唯一の武器。ただし前方・後方とも通常弾になってしまうため攻撃力がガタ落ちするのだ。これが後方へのレーザーだったら使えるんだけど，ちょっと弱すぎ。

★ファイヤーブラスター



前方に強力な炎がのび，レーザー同様範囲内の敵を全滅させる。確かに威力はあるし，ショットし続けると縮まないという利点もあるんだけど，何ぶん射程距離が短いため，レーザーのほうが有効。

★

この他にも画面各所に隠されているアイテムを取ると，一定時間特殊なパワーアップをしちゃう武器もある。

●オプションリング

オプションがメタリオンの周囲を旋回するため広範囲にコンスタントな攻撃が可能。集中攻撃はできなくなるけど，生体粒子などの中では上下がどんどん切り開けるためかなり便利だよ。

●ロータリードリル

メタリオンがぐるぐるドリル状に回転するため，生体粒子の中を自由につき進める。こちらの攻撃力が低いときにはありがたいアイテムだけど，オプションにレーザーがあれば取る必要なしね。

●エネミースロー

敵のスピードが半分に落ちるかなり有効なアイテム。とくに弾を連続してはきだす敵のいる面ではどうしても取りたいね。ただしパターンが狂ってしまうこともあるのでご注意あれ。

●ベクトルレーザー

サラマンダのリップルレーザーのように広がるうえに，貫通性のある強力な兵器。このアイテムが続いているうちは，前方の敵はほぼ一掃できちゃう。オプションのないときにはやたらうれしいね。

ドラマ性重視のステージ

グラディウス2は前作に比べてずっとストーリー性が重視されていて，各ステージの構成は，惑星グラディウスのスペースプラントである7惑星の敵を撃滅していくようになっているんだ。加えて各ステージの最後にはそれぞれ個性的な攻撃方法を持つ大型艦がメタリオンを待ちかまえている。このボスキャラをなるべく早く破壊し，戦艦内部に侵入することによってパワーアップされていくため，うまく戦えば早い時期に強力な武器をそろえられるんだ。つまりこちらの戦いかたによって後の展開がまるっきり変わってくるワケで，上達すればするほど楽しめるシューティングとなっているのだよ。

余裕ができたらどこかにあるエクストラ・ステージもさがしちゃいましょ。おもしろさは，まだまだ隠されているよ。

ステージ1・巨像惑星

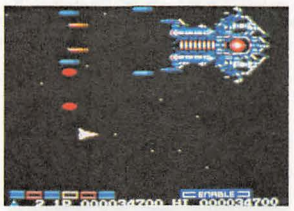
古代リーク人の文明が栄えたこの惑星は，今ではヴェノムの手によって多数の回転移動砲台をすえつけられているのだ。



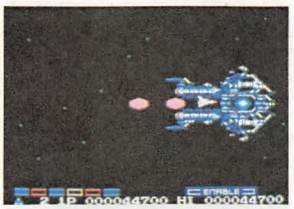
▲回転移動砲台ソッドは破壊できないうえに，次々と弾をはいてくる。弾が壊れるのが救いね



▲ステージのラスト近く。ソッドが上下に流れつつ攻撃してくるため，うまくオプションを配置しておこう



▲最初のヴェノム艦は前作のビッグコアを発展させたタイプ。こちらが後ろにいると前進もしてくる



▲敵の機能を停止させた後，コアにメタリオンを突っ込ませると戦艦内部へと侵入できる



▲敵をかわしつつ進むとエネルギー増幅装置が！　ただし敵艦を倒すのに手間どると何ももらえませーん

ステージ2・植物惑星

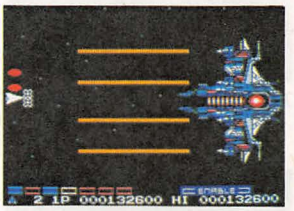
グラディウス帝国の食料の約65%をまかなう食物プラントだったものが，一種の食虫植物のようにコントロールされている。



▲有毒胞子を山ほどまき散らす巨大植物。特殊パワーアップのオプションリングをうまく使おう



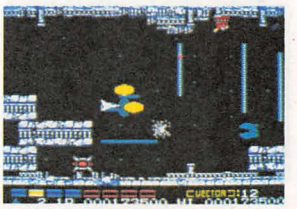
▲上下から植物のかたまりがのびてきて行く手をはばむ。正確な操作の要求される難所だぞ



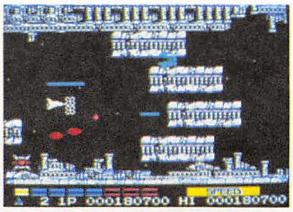
▲広範囲にやたら長いレーザーを放つ大型艦。さらにこのレーザーは発射後ホーミングしてくる。すきまを抜けで撃破せよ！

ステージ3・古代惑星

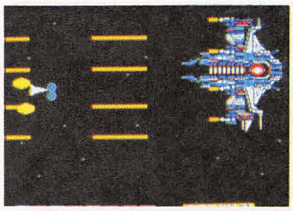
リーク人のルーツといわれる古代遺跡の星。何層にもなった石天井が柱を破壊されるたびに降りそそぐ巨大なブーピートラップだ。



▲ベクトルレーザーさえあれば，ザコキャラなんて楽勝，楽勝，草1本残しやしねーぜ



▲支柱を破壊したとたん，石のテラスが次々と落ちてくる。ここでは画面上部から抜けるしかない



▲ステージ2と同タイプの大型戦艦ながら，もっと細かくレーザーを撃ってくる。レーザー中央のキープが鍵だ

ステージ4・浮遊大陸

極寒，暗黒の世界であるこの惑星は，前作の第2ステージ，ストーンヘンジとよく似た構成になっている。



▲上下から感応レーザー砲台が，前方から流星群が，そして火山から敵機が迫るかなりの難所だ



▲ステージのラスト。前方からビッグコアの大群が押し寄せる！　オプションをうまく振ってレーザー連射ね



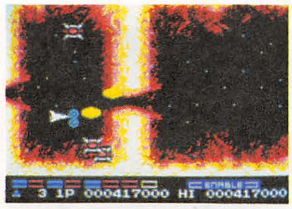
▲『ガリウス〜』のライディーンのような雷とサイドアーム戦艦のような体当たりをかましてくるボスキャラ

ステージ5・炎の惑星

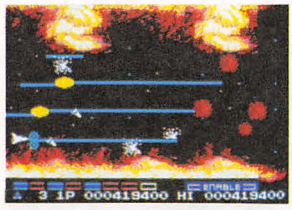
かつてはエネルギー供給惑星であったこの人工太陽は，その制御システムを破壊された巨大な火炎兵器と化している。



▲上下から火炎の塊がせりだしてきて，火山弾のような炎を噴きあげる！　装備がないとメチャきつい



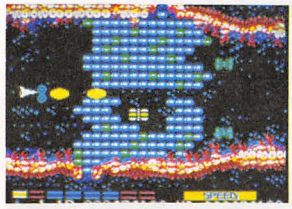
▲行く手をさえぎる火柱はどこか一点を攻撃することによって分断できる。連射しなさい



▲ラスト近く，上下から6個の火炎が不規則に噴火してくる。装備が充実していればラクだけど……

ステージ6・生命惑星

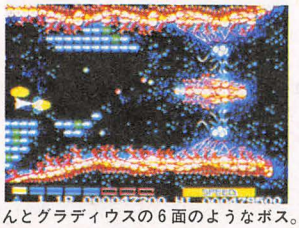
前作の特殊細胞面と同じ雰囲気の巨大生命惑星。今回はさらに細胞増殖までしてくるってんだからタチが悪い。



▲上下から生体粒子が増殖してくるあたりは，サラマンダの1面をほーふつとさせる。よく死にます



▲写真ではよくわからないけど，ロータリードリルを使っているところ。バリアが外れるのがツラいパワーアップだ



▲ほんとグラディウスの6面のようなボス。ただし今回は上下のコブを破壊しないとダメね

ステージ7・要塞惑星

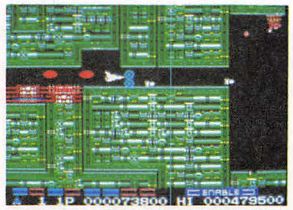
もともとはグラディウスの遊撃スペース・ベースとして建造されたため，奪われて改造されたらそりゃムズカシイですな。



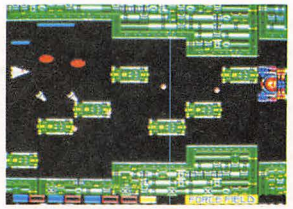
▲やけに耐久力があるうえに，キレイに弾幕をはってくる敵。タイミングを計ってすり抜けるべし



▲生体粒子と迷路状の要塞が重なるともう大変！　オプションリングでもなくちゃほとんど地獄なのよ



▲ダライアスYゾーンのようなせまいエリアも。ここで前後から弾がくるからたまらない



▲最難関といっても過言ではないステージ7のボス。上下するブロックをうまくよけつつ攻撃を加えなきゃならないので，かなり接近しなければレーザーもヒットしない

おわりに

『サラマンダ』に比べて，縦スクロールの面はないけれど，その内容はグラディウスの続編として決して見劣りしないこのゲーム，まさしくMSXシューティングの最高峰といえるでしょう。

また，このサウンドがまたスゴイ！　ウェーブ専用の音源LSIが搭載されてるおかげで，なんと全8音のポリフォニック出力なのだ。とくにステージ2の音楽は最高だよ。

ユーザーにはぜひプレイしてほしいな。椎名恵(ムリギャグ)。



スーパーレイドック

T&Eソフト

対応機種：MSX/MSX2(16K以上)

価　　格：6,800円

Written by Yu-You

ストーリー

惑星ベイムートン奪還作戦（オペレーション・レイドック）を成功させた連邦宇宙軍はこれを機にギルセン軍を追いつめていった。

が，ギルセン軍も必死に反撃，ついには超巨大惑星基地(ソレイユ)を完成させた。ソレイユの攻撃力は惑星をも消滅させるほどであった。

ソレイユの出現による形成逆転を重く見た連邦宇宙軍指令部では，かねてより開発を急がせていた〝ネオ・ストーミーガンナー〟を使っての〝スーパー・レイドック作戦〟を始動させることを決意した。ネオ・ストーミーガンナーには，レイドック作戦において有効性が実証された10個のオプション・ウェポンが積み込まれていた。

この作戦は連邦宇宙軍の上層部でも一部の人間しか知らされないという極秘のうちに進行していた。士官候補学校より２人の優秀な若者が選ばれ，人知れず激しい訓練を受けた上でネオ・ストーミーガンナーに乗り込むことになった。

目標は超巨大惑星基地ソレイユ。そして惑星ゾンデにあると言われるギルセン軍基地心臓部のコスモゾーンだ!!

そこで君を待ち受けるものは何か!?

ウェポン紹介

●単機攻撃用

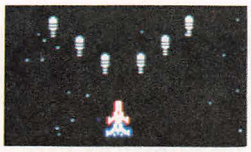
TWIN：通常使われるウェポンとしてはもっともポピュラーなもので，昔から名器とされているバルカン砲である。

BULLPUP：地上攻撃用のミサイルである。１人用のときには，これもオプション・ウェポンの一つとして使われる。

●合体攻撃用

BULDOG：BULLPUPを改良したミサイル砲である。射程距離をのばし，なおかつオプション・ウェポンを担当するコ・パイロットが誘導することができる。２人用時のみ使用可能。

ALPHA：１人用時でも使用可能である。通常面においてザコキャラを消し去るにはもってこいの武器である。



DOUBLE：１人用でも使用可能。対地用ミサイル砲を左右横向きに発射することができる。



MERRY：６発まで同時に発射することができる対空砲。２人用のみ使用することができ，コ・パイロットは誘導することができる。



FIRE：火の弾を前方に発射し，その一直線上にあるすべての地上物を破壊できる。２人用でのみ使用可。



TORA：いわずと知れたレーザー・ビーム砲である。１人用でも使用することができ，親玉に対して威力を発揮する。



CONDOR：１人用でも２人用でも使用が可能。対地上物用ミサイルではもっともすぐれた武器。



BULLPUP，BULDOGとの大きなちがいは，対地自動追尾装置が付いたことである。ほとんど，このミサイルのみでだいじょうぶだと思う。

SPECIAL：ゲーム中では〝SPECAL〟と表示。画面上にいるすべての敵を一瞬にして消し去ることができるのだが，使いすぎるとドッキング・エネルギーが減るという欠点がある。２人用のみ。



SLOW：２人用のみ使用可能な機能で，自機の機能を一時的に高めることにより，まわりの敵の動きをゆっくり動いたように見させるもの。ただ，使いすぎるとドッキング・エネルギーが減るので，あまり使わないようにしたい。

KILLER：ネオ・ストーミーガンナーのまわりに光子シールドを張ることにより敵の弾などから自機を守れる。２人用でのみ使用可。



レベル

このゲームで，レベルというものが非常に重要な意味を持っている。スピード調節にしても，オプション・ウェポンにしても，すべてこのレベルによって優劣が決定される。

また，最終面をクリアした時点でのレベルが100に達していれば，大佐の称号をもらうことができるのだ。

では，どのようにしてレベルが決定されるのかを説明しよう。

① 基本点は，はじめてのステージを何回目のプレイでクリアしたかによって決まる。

② そのステージをクリアした時点で，つぎの撃墜率を満たしていなければ－1される。

1人用……50%以上

2人用……70%以上

③ そのステージをクリアした時点でのエネルギー量がスタート時のエネルギー量をこえていれば，レベルは＋1される。

④ コンティニューなしで連続3ステージをクリアすると＋1される。

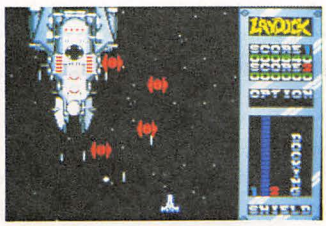
⑤ なおレベルは，ステージ数×7までしかあがらない。

各ステージ攻略法

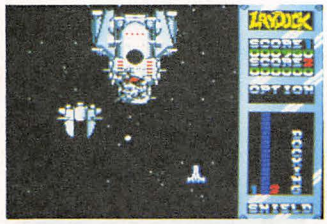
ステージ1

このステージをプレイしていて最初にでくわす難関は，中間部の隕石(いんせき)地帯だろう。隕石に対しては，1回当たると2～3ダメージ受けてしまうので絶対に当たらないように注意しよう。さいわい隕石の出現パターンは決まっているので，自分自身の攻略法を見つけだすのは簡単だろう。

この面の親玉については，真正面で撃ちまくるのがベスト。そして敵が弾をだしたときのみよける。これっすよ～。



▲これが1面の親玉。中央のハッチが開いて敵がでてくる。

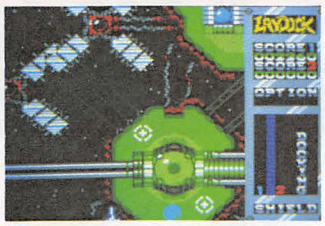


▲やった！　倒した――と思うといきなり本船と分離して攻撃してくるが，こいつもすぐ倒せるだろう

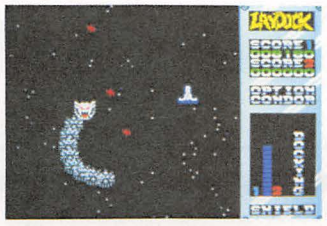
ステージ2

この面ではじめて地上を攻撃することになる。大きくわけて4種類ある地上キャラは，それぞれ攻撃パターンが決まっているので研究しよう。ちなみにこの面で登場するスライムのような形をした赤と青の地上基地は，青については壊すことによって自機のエネルギーをアップさせるので絶対に壊そう。赤いやつに関しては，壊すとエネルギーが減るので注意しよう。

親玉に関しては，いっしょに画面上をぐるぐると回って，親玉の正面に来たときに攻撃するようにしたい。



▲これが2面。この面も簡単なので敵の弾にさえ注意してれば問題はなし

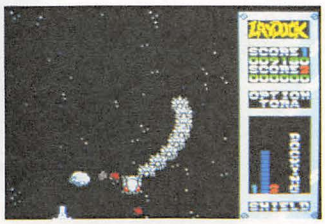


▲2面の親玉。こいつといっしょに回りながら，正面に顔がきたときに撃ちまくろう

ステージ3

この面は，最初から親玉がでてくる超高速スクロールのワープ空間だ。親玉の姿，攻撃パターンなどは2面と同じなので2面をクリアできた人にはむずかしい面ではないはず。

しかし，この面での問題は超高速スクロールにまぎれこんで飛んでくる隕石である。この隕石については，1面の隕石とちがって出現パターンが決まっていないため，当たったら運が悪かったと思ってあきらめよう。選択ウェポンは，もちろんＴＯＲＡ。



▲3面の親玉。攻撃パターンなどは2面の親玉と同じだけど，上から降ってくる隕石がくせものなのだ

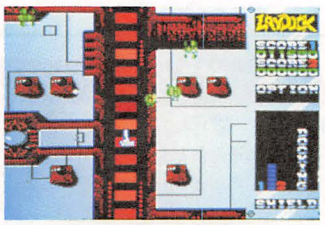
ステージ4

この面のオプション・ウェポンは，ズバリＢＵＬＬＰＵＰだ。もしこの面で地上攻撃用の武器を取らないものなら，最後の親玉（?）を倒すことができないまま終わってしまう。

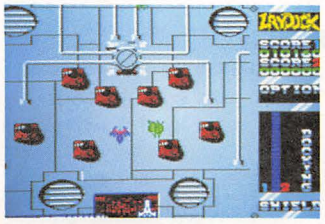
まずは，対地上用作戦として今後も使えるテクニックを紹介しよう。

このゲームに登場する全キャラについて言えるのだが，16方向にしか弾をだすことができない。だから敵の正面に対して半キャラほどずらした位置に自機を置くと，敵の弾に対しては絶対に当たらなくなる。このテクをステージ4に応用し，右はじにピタリとくっついていると，死ぬ確率はぐんと減るはず。

親玉の倒しかたは，中央のハッチに16発のＢＵＬＬＰＵＰをぶち込むのみ。



▲この面では，早めに地上物を倒してしまって，楽にクリアしよう



▲4面の最後である。これは，まわりのザコ地上物を倒した後で中央のハッチに16発撃ち込むのみ

ステージ5

この面のオプション・ウェポンの選択は，普通に考えるとＢＵＬＬＰＵＰを選びだいが，実を言うとＤＯＵＢＬＥがもっとも楽なのだ。

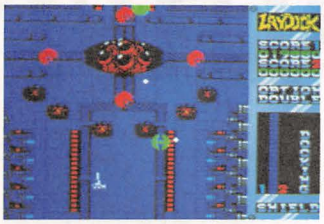
なお，この面で絶対に気を付けることが二つある。

一つ目は，地上の四角形ハッチがいきなり開いて，そこから弾が発射されるところ。これについては，正確な場所を覚えておいて，ハッチが開いた瞬間に弾を撃ち込んで壊すぐらいのゆとりがほしい。

二つ目はバリアだ。こいつは，何の前兆

もなく「ビリビリ……」と横一直線のバリアがはられるというもので，これについても正確な場所を覚えておくしかない。

最後に親玉だが，コアのまわりを隕石が回っているというもの。この隕石の間をぬってコアに対して8発の対地上用ミサイルをぶち込むしかないのだが，なかなか大変なのだ。

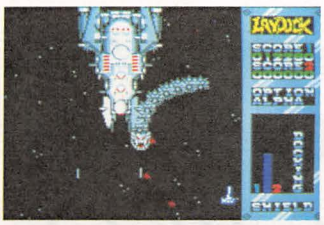


▲ボクのパターンでいくとDOUBLEを使っているので，敵をよけながら回転体の横にいって撃ち込む

ステージ6

この面は，3面と同じ超高速スクロールワープ空間なので，オプション・ウェポンはALPHAかTORAのどちらかを取るべし。途中を楽にいきたいのならALPHA，親玉を楽に倒したいのならTORAを取ろう。

親玉については，1面の戦艦と2面のヘビが同時にでてくるというなかなかつらいやつ。必ずヘビから倒そう。

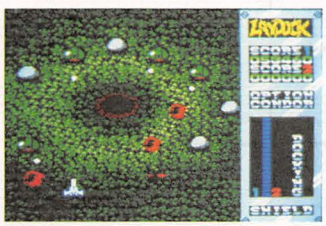


▲この6面の親玉は，必ずヘビ側から倒しませう

ステージ7

この面は，ここまで楽々とクリアしてきた人にとって，はじめての難関となるだろう。

この面で選択するべきオプション・ウェポンはCONDOR。そして4面で使ったテクを応用し，右側にピッタリとくっつきながらプレイすれば，ダメージを減らすことができる。



▲これは7面の親玉だが，倒すのにものすごい時間がかかる。とにかく気長にCONDORをぶち込むしかない

中間部に達すると，地上からいきなり出現して3方向に同時に弾を撃ってくる敵がいる。ここは，右はじにピッタリとくっついてCONDORにねらわせるのがいい。その際，くれぐれも隕石には気を付けよう。

親玉については，CONDORをうまく使って倒すしかなさそうだ。

ステージ8

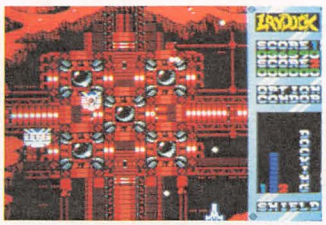
7面のつらさに打ち勝った人にとって，この面はボーナス・ステージのようなもの。ちなみにオプション・ウェポンはCONDORが一番楽だ。

この面では途中，緑と赤に点滅するスライムのような地上キャラがいる。これは，緑のときに壊すとエネルギーが増え，赤のときに壊すとエネルギーが減ってしまうというものなので，壊すタイミングには注意しよう。

最後の親玉は，地上から発せられる弾と空中キャラに気をつけながら，両ボタンを連打していると勝手に死んでくれる。



▲この中央に2個あるスライムのような地上物は，緑色のときに壊そう。赤のときに壊すと，エネルギーが減る



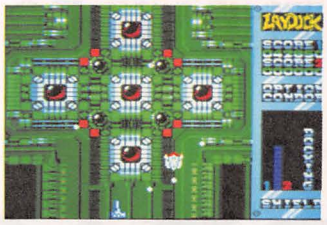
▲やたらに美しい配色で作られている8面の親玉。CONDORにがんばってもらおう

ステージ9

この面は，8面をちょっとむずかしくしただけ。面構成なども8面と似ているので，CONDORさえ選択していれば問題はないと思う。

ただ，地上物の強さは8面とは比べものにならないほどむずかしいため，4面と同じように半キャラずらしをうまく使おう。

親玉は，8面の親玉の配列を変えただけなので，さしたる問題はなし。

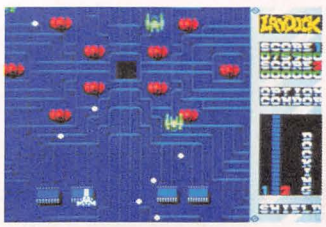


▲8面の親玉と攻略法が同じ。しかし，さすがに9面の親玉のほうが強いのは事実だ

ステージ10

この先は敵の基地内部になる。この基地の中には，このゲーム初の壁がある。ちなみに壁というのは基地内の建造物のことで，こいつにふれるだけで3ダメージ近い痛手をくらうことになる。ただし，建造物の中はダメージを受けない。これをうまく利用して，敵の攻撃がはげしすぎる場合は，3～4ダメージくらってでも壁の中に入って敵の攻撃を防ぐようにしよう。

親玉は，形こそちがうものの，8，9面のものとほとんど変わらないので同じ攻撃方法でいいはず。



▲10面の親玉である。これまでの親玉と同じ攻略法でいいが，当然のことながら難易度はあがっている

今回は10面まで解説したけど，この先の面については自分の力で攻略してほしい。一応この先のウェポン選択は，11面はDOUBLE，12面以降はALPHAが有効だと思う。
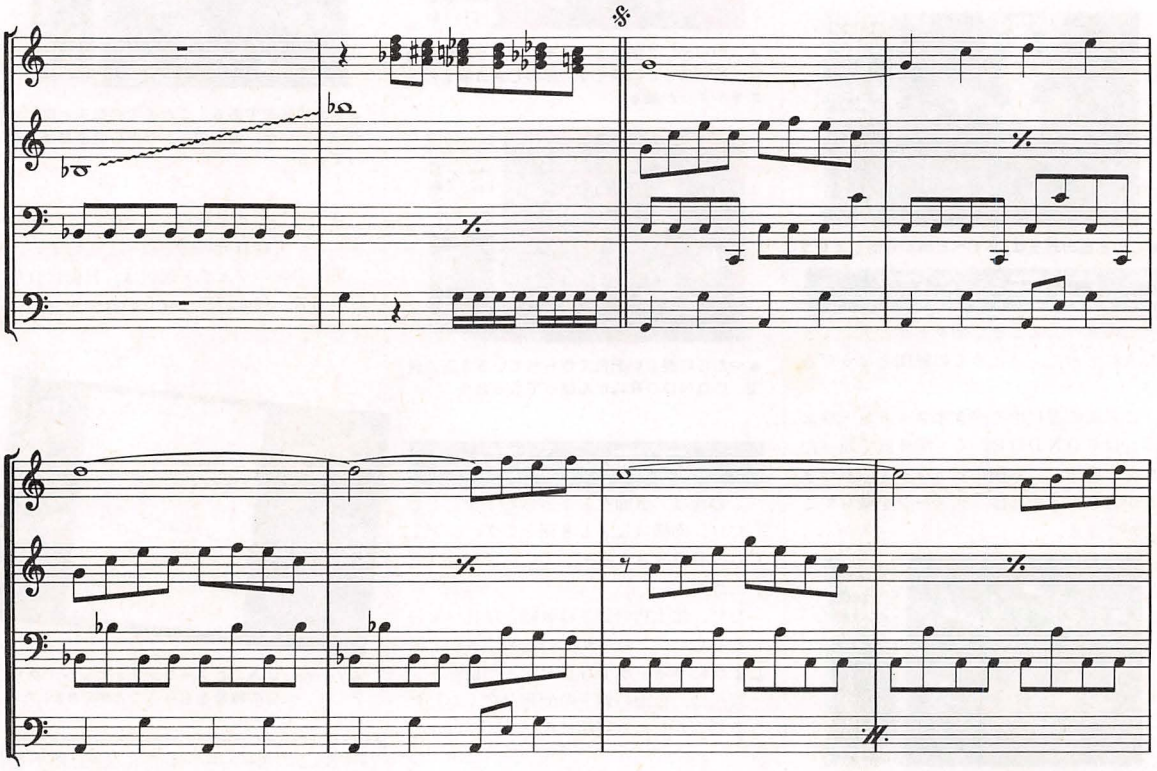


▲Yu-Youはみごとノーコンティニューでクリアして，大佐の称号をもらうことができました。めでたしめでたし！
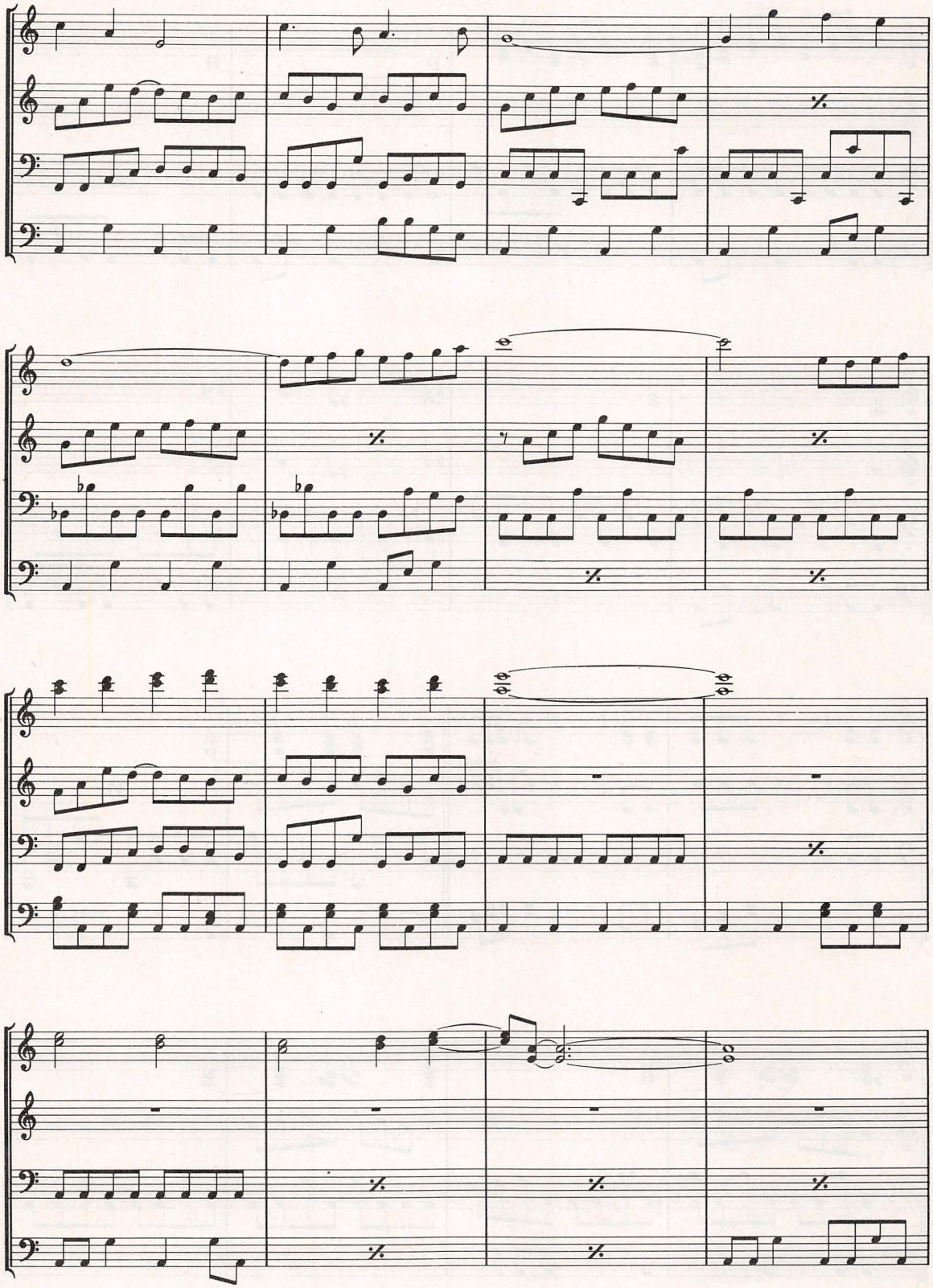
P.S.このスーパー・レイドックに関する攻略法，㊙などを送ってくれた，大阪府の**上鍵忠志君**をはじめとする数名のみなさん，どうもありがとうございました。
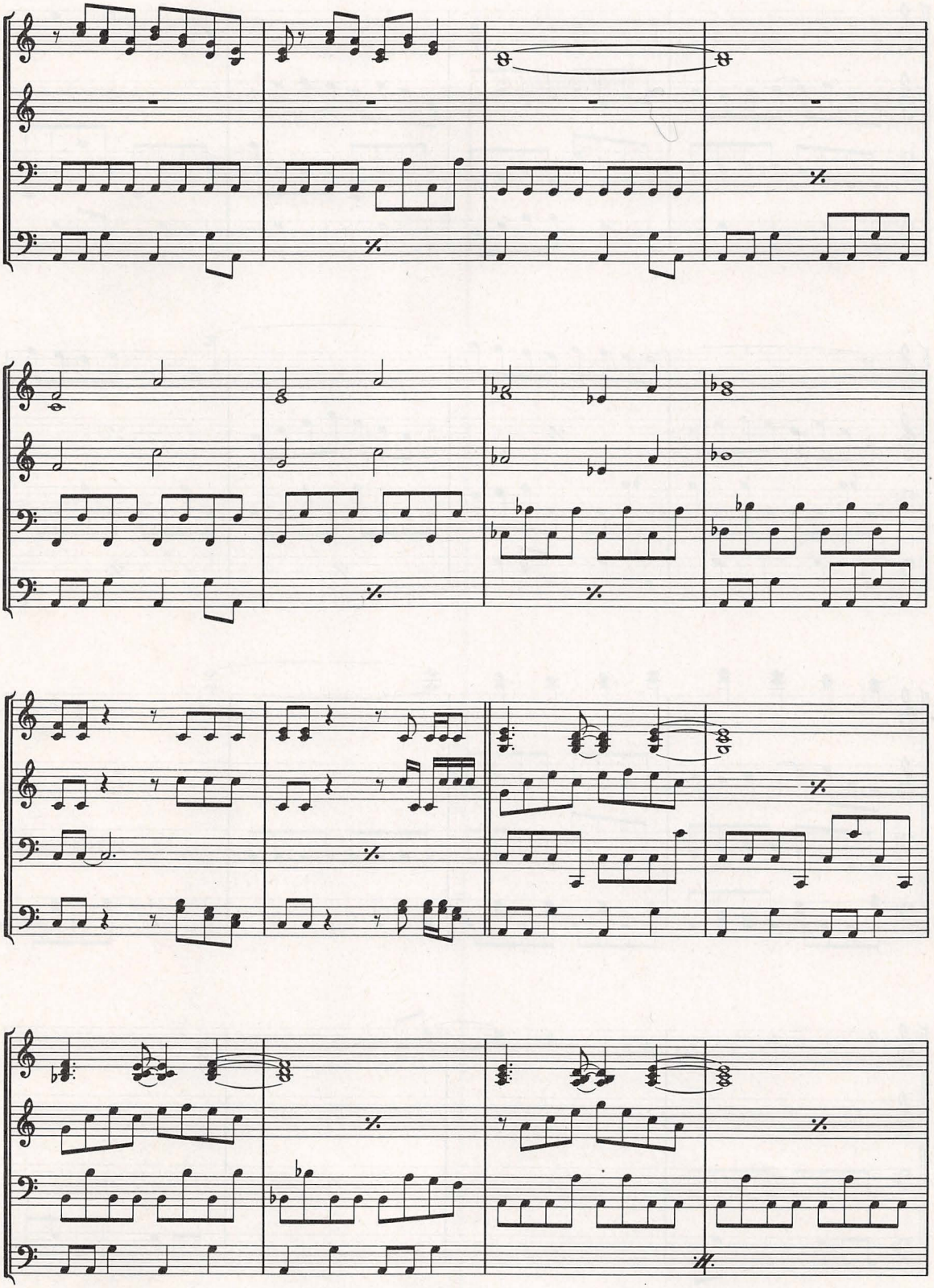
DRAGON SPIRIT
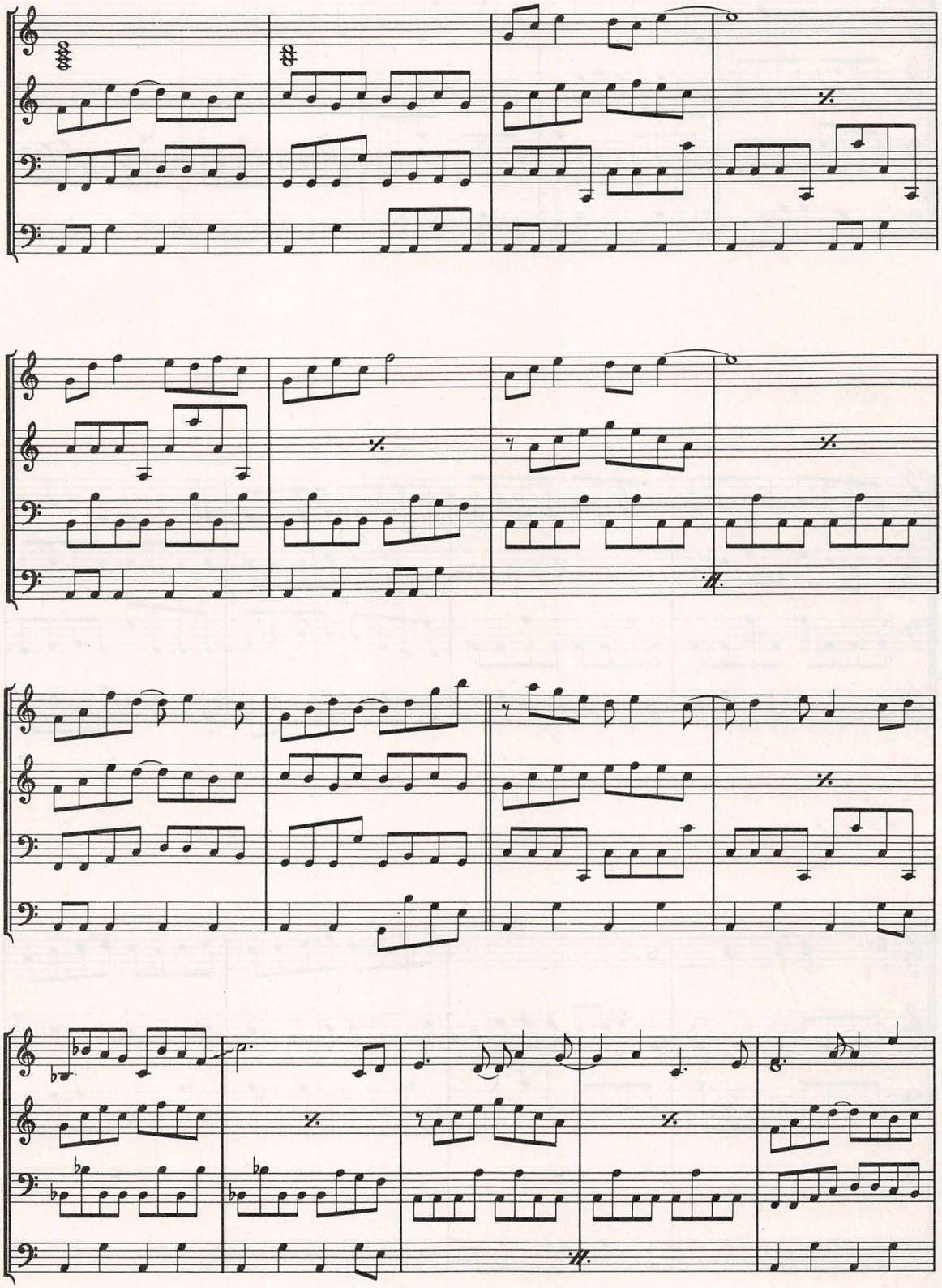
©㈱ナムコ
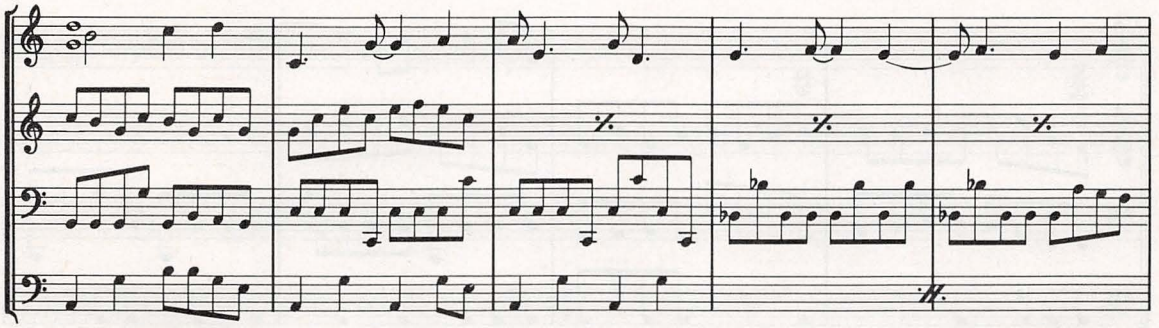
Area1 ザ・レイリオウウィック イーラ(カルスト)
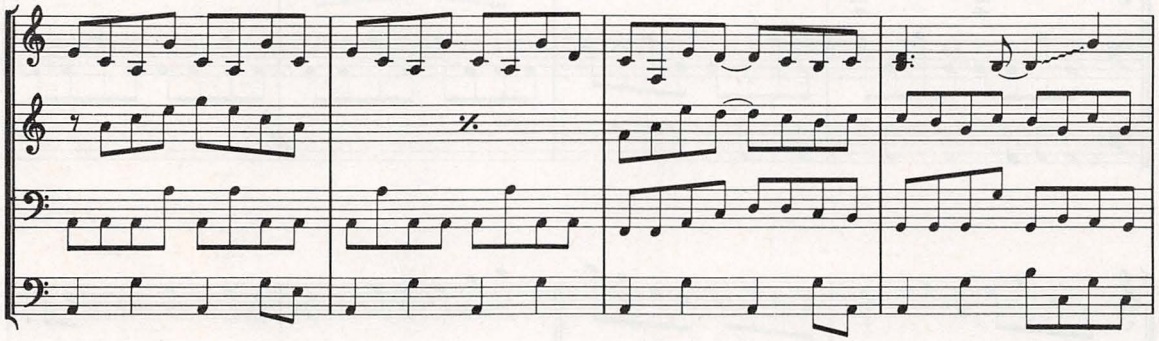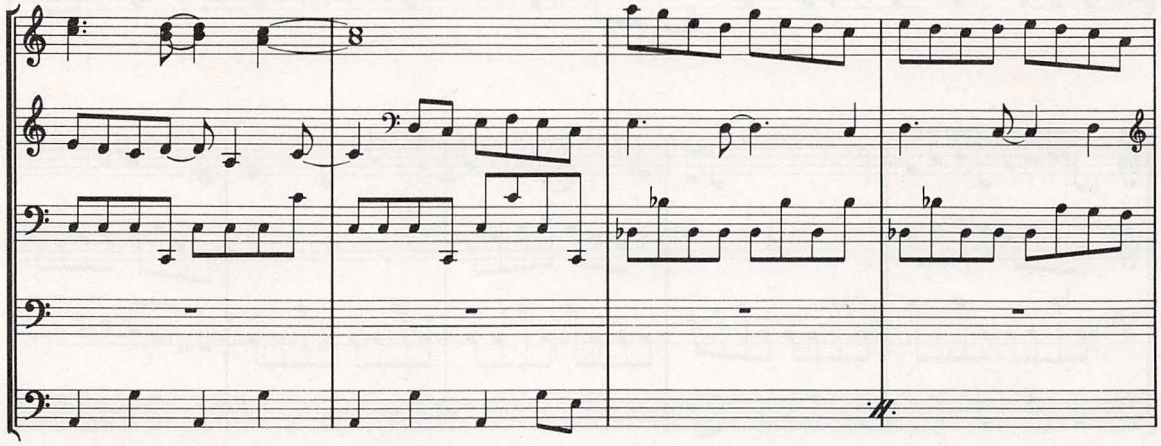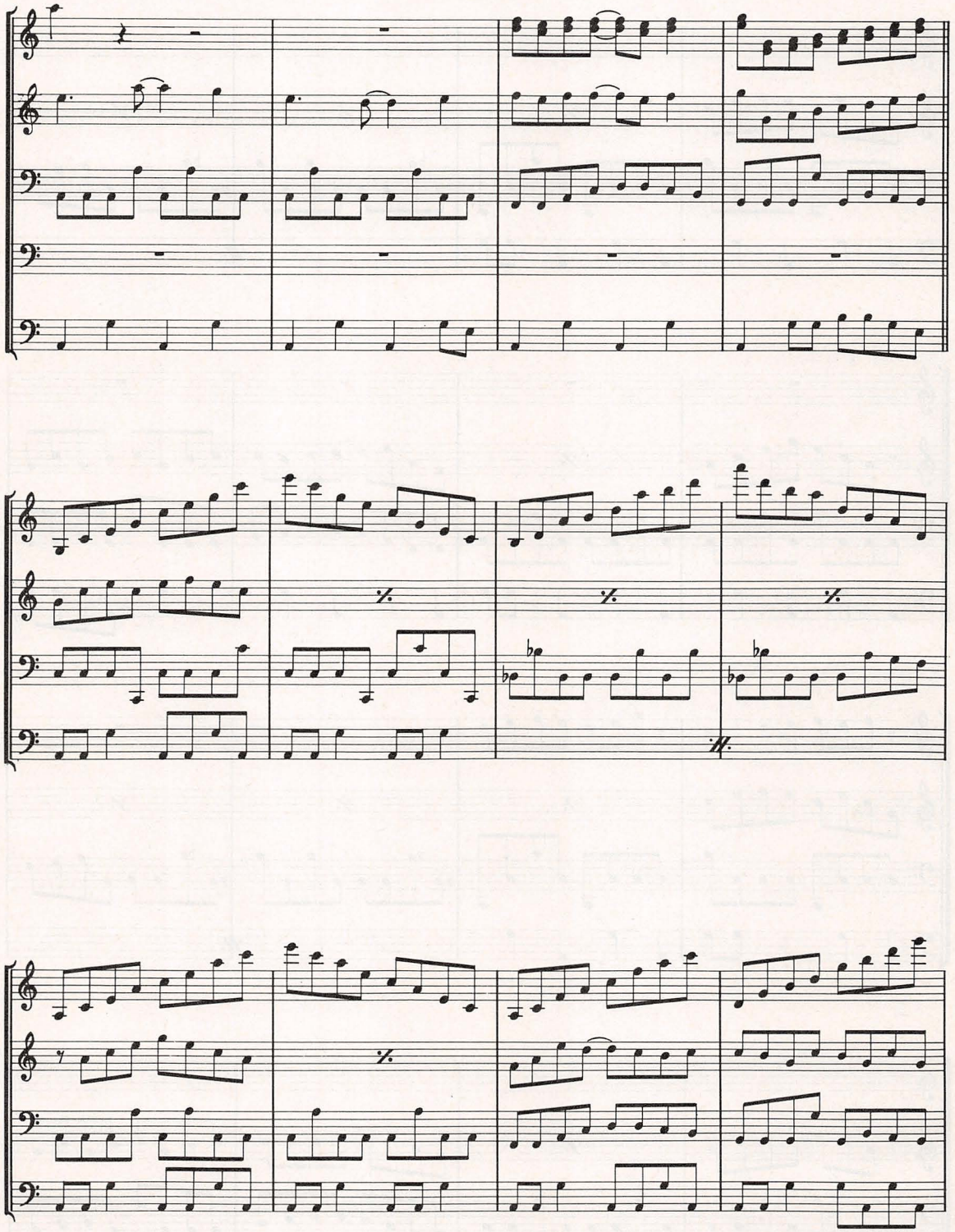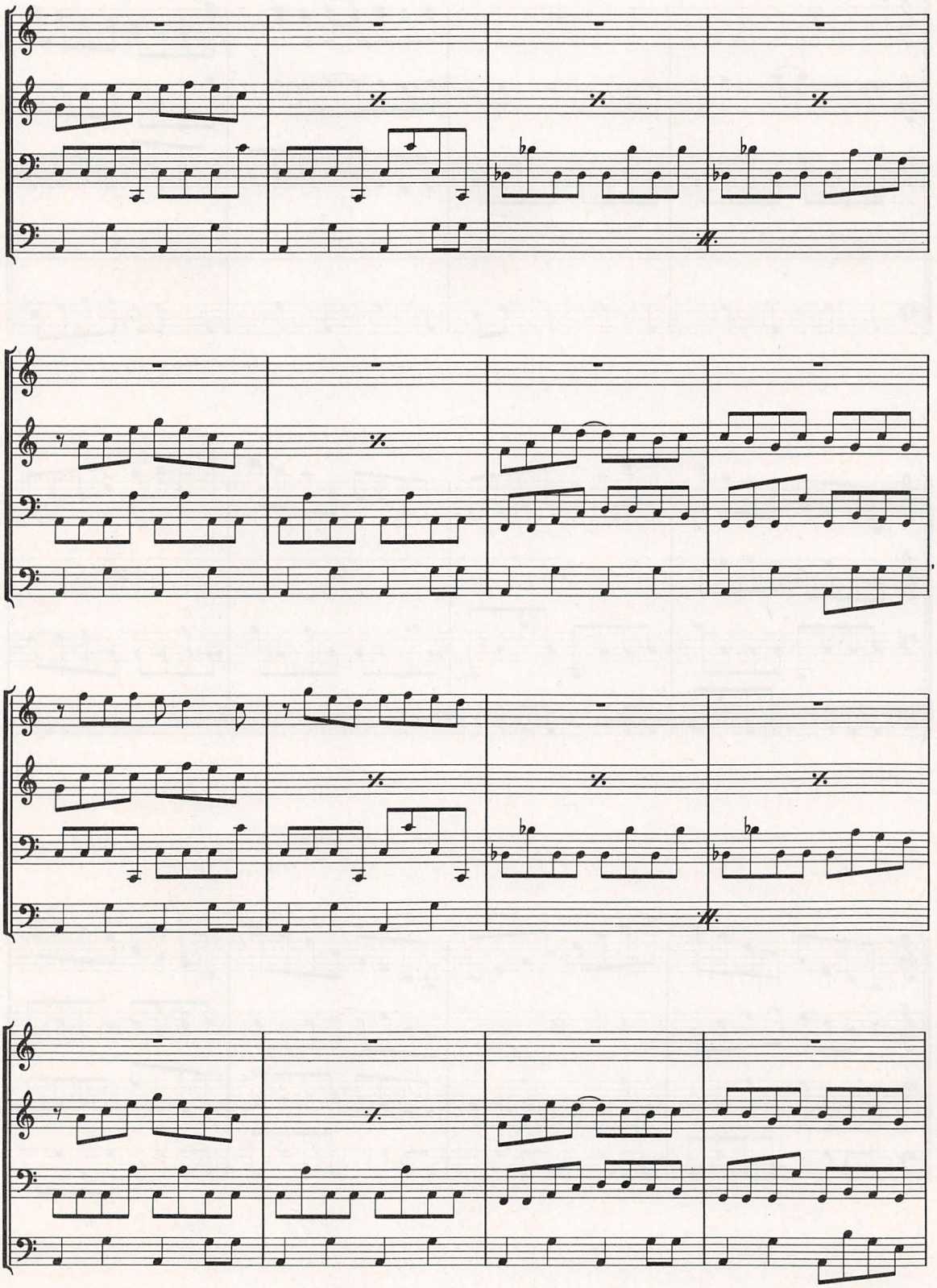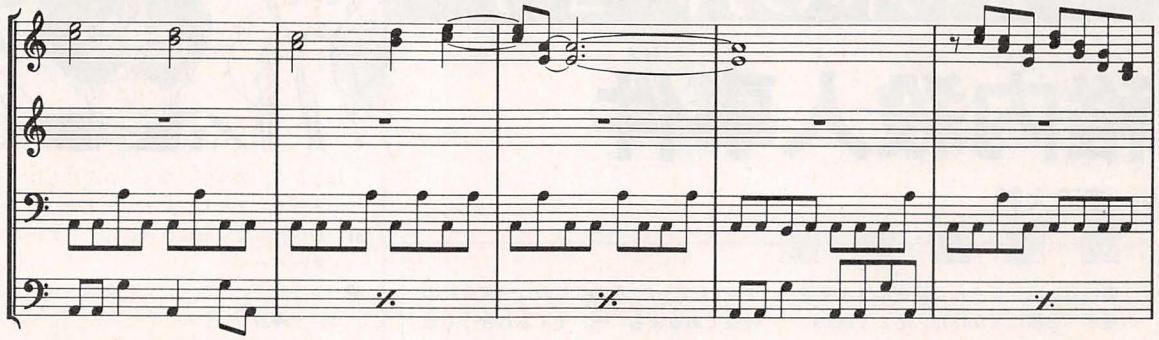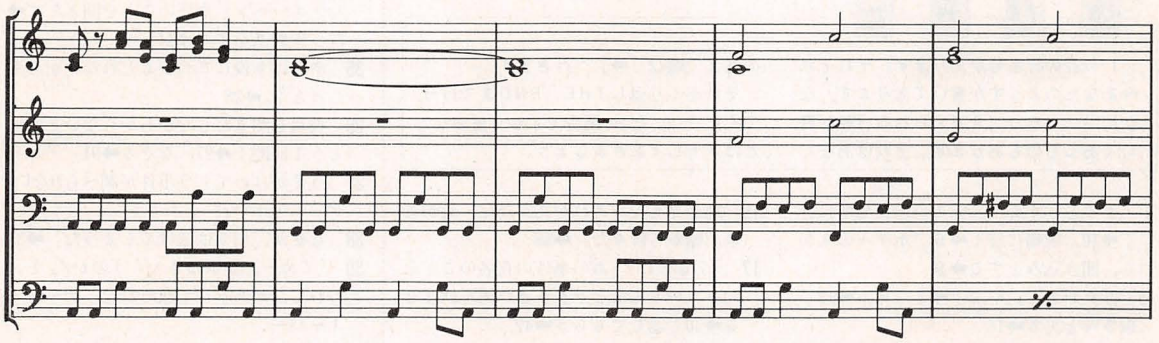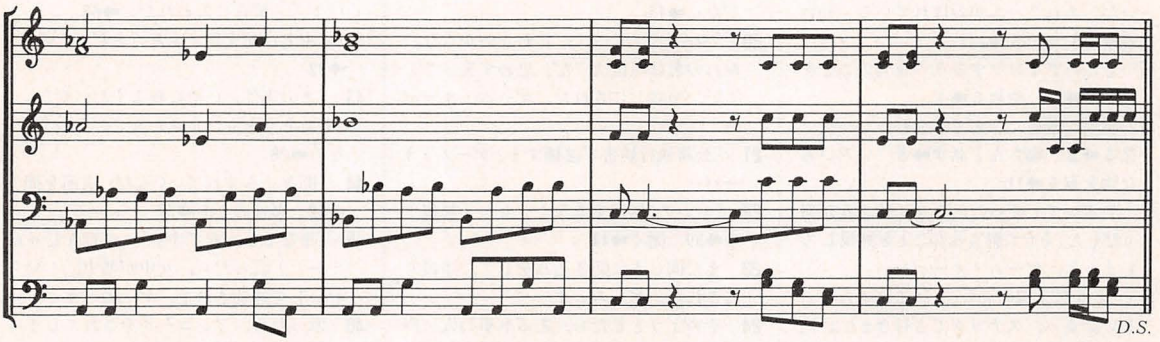














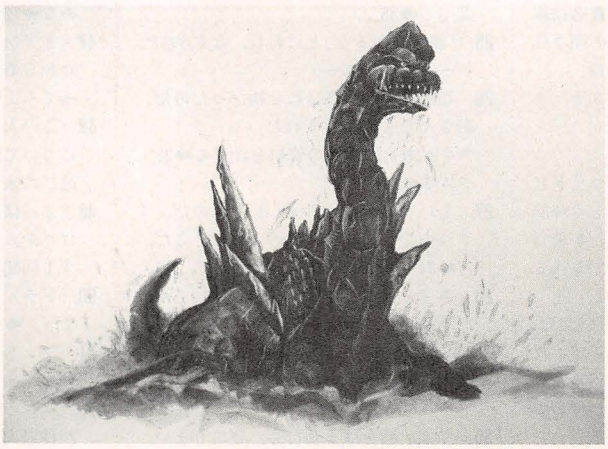








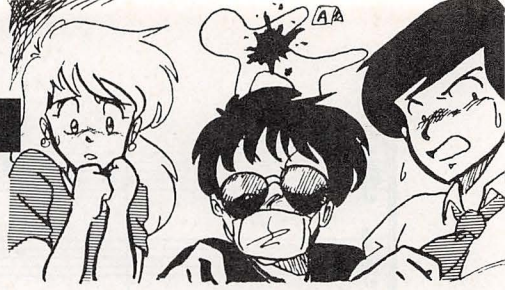




★この楽譜は，ゲームのオリジナル・サウンドをもとにして編集部で楽譜化したものです。

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー



稚内殺人事件

by 渡辺大輔

STORY

春に近い頃，影さんと編さんは北海道の稚内へと旅にでかけた。そこで偶然にも殺人事件にでくわしてしまった。

殺人事件は影さんたちが泊っているホテルで起こった。殺されたのは一流会社の社長である夜名一。そでふれ合うも他生の縁。影さんたちは捜査に協力し，犯人をつかまえるべく動きだしたが…。

遊びかた

1～122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「➡」へ行きます。

それをくり返しTHE　ENDまで行ってください。なお，捜査ですから重要なことはメモしておきましょう。

1　まずどうする？　いろいろな場所に行く➡10　現場に行く➡6　ホテルの人から，聞き込みをする➡9

2　写真がある。やぶく➡7　見る➡12　編さんと見る➡18

3　しかし，相手にしてくれないので警察署に行くことにした。➡13

4　ん一。太陽が沈むのが見える。きれいだ。あれ？　人がおぼれている。助ける➡115　やめる➡122

5　ところでなにをする？　夜名のことを調べる➡33　やめる➡1

6　現場に着いた。とてもきれいなへやだ。見る➡2　編さんと話す➡8　いろいろな物を取る➡11

7　やぶいてしまった。なぜか編さんが怒りだした。そして影さんのことを無視してしまった。ゲーム・オーバー

8　「どう思う編君」「んー。これはむずかしい。まっ，スナックでも行きましょう」行かない➡19　行く➡15

9　いろいろ，聞き込みをしたが夜名は親切でやさしい人だという。もっと聞き込みをする➡3　警察署に行く➡13

10　どこへ行く？　宗谷岬➡4　スナック➡15　駅➡5

11　調べてもなかなかない。➡6

12　なんだ単なるアイドルのプロマイドじゃないか。やぶく➡7　もらっとく➡35

13　警察署に着いた。入ろうとしたが警官にことわられてしまった。無理でも入る➡21　やめる➡24　なぐる➡26

14　大げんかになり，なんとか逃げだした。ああ助かった。➡28

15　影さんたちは酒を飲み過ぎ，べろんべろんに酔っぱらってしまって，事件のことを忘れた。ゲーム・オーバー

16　島が見えた。あれが礼文島だ。船が着き，船から降りた。➡58

17　「うるせい！　あの事件の夜名のことを知っているんだぞ!!」うまい酒を飲ませる➡30　話してもらう➡42

18　編「アイドルのプロマイドですね」影「役にたたないから捨てよう」➡7

19　やっぱり影さんらしく行かないことにした。➡15

20　「みんな，たいてい，言わないからな。おれの名は気位次三だ」思わず笑ってしまい，半殺しにされた。ゲーム・オーバー

21　「公務執行妨害で逮捕する」ゲーム・オーバー

22　「おい！　無視するなよ」もっと無視する➡39　聞く➡44

23　また同じ人に聞き込みをして，半殺しにされた。ゲーム・オーバー

24　やめようとしたら，ある刑事の人に声をかけられた。無視➡22　事件のことを調べる➡38

25　「勝手に見るな」と言われ，なぐられた。ゲーム・オーバー

26　なんとこの警官はにせ物だったのだ。影さんたちは表彰された。

スキがあれば事件の資料を調べる➡25　やめる➡29

27　というものの最終便しかないのだ。すぐついたが，フェリーの入口はどこだ。左➡31　右➡59　中➡51

28　さてどうする？　スナックに行く➡60　ドライブに行く➡50　もう1回調べる➡23

29　あれ，警官が事件のことをしゃべっている。聞きだそう！➡43

30　うまい酒を飲ませたら，寝てしまい，起きたら，アル中になり影さんたちはつかまってしまった。ゲーム・オーバー

31　左へ行ったら海にざっぷん！　ゲーム・オーバー

32　ようし，こうなったら礼文島へレッツゴー!!➡27

33　さすがにつかれてしまい，船内で寝た。➡16

34　また歌ったらめちゃくちゃにほめられた。エッヘン。事件のことを聞きだす➡77　世間話をする➡84

35　やっぱり役に立つかもしれないからもらっとく。➡28

36　役員を聞きだしたがわからないと言う。もう1回聞く➡97　なぐる➡91

37　うそがばれてもう事件が調べられない。ゲーム・オーバー

38　なぜか，刑事は逃げてしまった。➡31

39　「てめー。警察にさからうのか！」と言われて，ピストルで殺された。ゲーム・オーバー

40　「そんなことはいえませんので失礼します」➡58

41　派出所に着いて，「右から行ってすぐ前だよ」と警官に言われた。➡68

42　「夜名は礼文島がふるさとだったのだ」➡32

43　「あの事件。いやに残こくだったな」「ああそうとも。まさかりでグサリだもんな」➡28

44　「聞き込みすればいいんだ」名前を聞く➡52　事件のこと➡57

45　「単なるひん血です」「ふざけんじゃねえー」と言ったら，女中が暴力団と勘ちがいして逮捕された。ゲーム・オーバー

46　歌ったら，アンコールをされてしまった。もう1回歌う➡34　逃げる➡80　やめる➡72

47　まずフロに入ろう。いい湯だなあ。フロからあがるとなにかさわいでいる。行ってみよう。➡82

48　この人は夜名のめし使いなのだ。事件について聞く➡40　友達だという➡37　遊びに来たと言う➡74

49　よっぱらいに話してしまった。するとけりを入れられた。やりかえす➡14　もう1回聞きだす➡17

50　ドライブに行くならレンタカーを借りよう。➡56

51　フェリーに乗れたものの，小樽行き！　ゲーム・オーバー

52　おれの名は気位次三。さあ言ってみろ。20秒以内に言ってみよう➡61　言わない

➡20

53 死んでもいないなら関係なし。事件のことを調べなくてはいけない。夜名の親を捜す➡81　外を見る➡70　トイレに行く➡88

54 あれ，ここは森の中だ。これはいったい……。1回休む➡73　歩く➡79　見る➡62

55 右側に行くと，うわー。あなたたちは落ちて死んでしまった。ゲーム・オーバー

56 ドライブをしていたら，人が倒れている。無視➡83　助ける➡93

57 「なまいきなこと聞くんじゃねー」と言われ，なぐられた。ゲーム・オーバー

58 夜名の実家がわからない。役場に行く➡36　派出所➡41　人に聞く➡48

59 なんとかぎりぎりで乗れた。やったね！➡16

60 影さんたちは酒を飲まず，ジュースを飲んだ。夜名のことを聞く➡49　カラオケで歌う➡46

61 でたらめに言ってピストルで殺された。ゲーム・オーバー

62 どう見ても，森にしか見えない。いったいこれは？➡54

63 「こんちわー！」だれもいないや。ドアがあるぞ！　左➡98　右➡75　中➡78

64 いきなりゾンビがでてきた。戦う➡92　逃げる➡87　スキップをする➡104

65 なぜか勝った。やったぜ!!➡78

66 取ったらコブラだった!?　ゲーム・オーバー

67 「知らないなら教えよう。あいつはうらまれて殺されたんだ」➡28

68 なぜか，迷子になってしまった。えーん。ゲーム・オーバー

69 「うわー！」落ちて気絶をしてしまった。➡54

70 「いやー。景色がきれいだなぁ」と見ていると何者かにバットでなぐられた。ゲーム・オーバー

72 「やめんじゃねー」と言われ朝まで歌いかぜをひいてしまった。ゲーム・オーバー

73 ぞうに似た怪物だ！　戦う➡95　逃げる➡103

74 「なら，どうぞ」と言われ案内された。➡96

75 ここは武器庫だ。マシンガンを取る➡64　マグナムを取る➡90　バズーカを取る➡85

76 レーザー光線で殺された。ゲーム・オーバー

77 「ホテルの事件知っていますか？」「知るかそんなの」と言われてしまった。➡28

78 コンピュータ室だ。見る➡100 なにかを取る➡66　アイドルの写真を入れる➡99

79 いきなり底なし沼に落ちてしまった。ゲーム・オーバー

80 逃げたらビールビンを投げられて，頭をぶつけて，気絶してしまった。ゲーム・オーバー

81 親に会ったら変質者と思われ，警察につかまった。ゲーム・オーバー

82 人が倒れている。どうして倒れたか聞く➡45　無視➡53

83 無視して，目をつぶっていたら，がけから落ちた。ゲーム・オーバー

84 影「春なのにまだ寒いねえ」「関係ないけど，ホテルの事件を知っている？」知らないと言う➡67 知っていると言う➡94

85 あまりにも重く，かたの骨を骨折。ゲーム・オーバー

86 何か文字がでた。「今，見ている君。わたしの名は夜名——。こんな地下に森がある。ここにはなぞの生物がいる。それらは私がなにかのせいで作ってしまったのだ」➡106

87 「なんだこいつ足が速いじゃないか」つかまり殺された。ゲーム・オーバー

88 「ちょうど，トイレに行きたかったんだ」用をたすと……あれ？　変な穴がある。入ってみよう。左側➡69　右側➡55

89 逃げたら，後ろからかみ殺された。ゲーム・オーバー

90 取ったら電気が流れ……。ゲーム・オーバー

91 「わかりました。もうやめてください。それはこの場所です」➡96

92 撃っても，撃っても死んでくれない。ぎえー！　ゲーム・オーバー

93 助けると「おれは強盗だ」と言って，ナイフでさされ……。ゲーム・オーバー

94 「知っているなら言わなくてもいいな」と言ってその人は帰ってしまい，影さんたちはしらけて事件を調べるのをやめてしまった。ゲーム・オーバー

95 傷だらけになったけど勝ったぜ!!　研究所があるぞ！　行ってみよう➡63

96 なんとここはホテルだったのだ。女中がいきなり言った。「おとまりなら，お金を払ってください」➡47

97 「しつこいですね。警察を呼びますよ」と言われ本当に捕ってしまった。ゲーム・オーバー

98 左のドアに入ったら殺人ロボットに殺された。ゲーム・オーバー

99 コンピュータが「ワタシハミーハーガキライダ！」と言って，レーザー光線で殺された。ゲーム・オーバー

100 モニタからなにかでた。「ミッツノドレカオセ」左➡76　右➡86　中➡105

101 半魚人が怒り，メタメタに殺された。ゲーム・オーバー

102 意味なし!!　あなたは殺された。ゲーム・オーバー

103 怪物は足が速く，殺された。ゲーム・オーバー

104 ゾンビが逃げた。やったあー。➡107

105 コンピュータ室が爆発した。ゲーム・オーバー

106 「わたしは会社のため，地下に研究所を作ったのだが，コンピュータのいたずらで怪物たちができてしまった」➡114

107 いきなり半魚人が！　戦う➡65　逃げる➡89　スキップ➡102　チョップ➡101

108 この地下の森を爆破をして脱出だ!!　どこを爆破する？　ボイラー室➡121 弾薬庫➡118 コンピュータ室➡112

109 発進させたら，なぜかヘリは大爆発!?　ゲーム・オーバー

110 しかし，ガス欠で下へ急降下！　ドカーン。ゲーム・オーバー

111 研究所から脱出した。ヘリが3機ある。青色にする➡113 赤色➡109 白色➡117

112 マシンガンがある➡116 ない➡119

113 乗ったらいきなり光が。➡120

114 「殺そうとしたがわたしはこわくて殺せなかった。自分のミスでこのようなものを作ってしまったので，私は自殺をすることにした。今，見てる君，この森を爆破してくれ!!」➡108

115 大きな岩を頭にぶつけ，あなたは死んでしまった。ゲーム・オーバー

116 ズダダダダ。めためたに破壊したぜ!!　コンピュータから声がでた。「自爆まであと5分」早く逃げよう！➡111

117 発進したぜ！　やったあー。➡110

118 いきなりゾンビにおそいかかられ……。ゲーム・オーバー

119 ずーと，なやんでいたら，いきなり，殺人ロボットが……。ゲーム・オーバー

120 あれ，ここはホテルの一室だ。編集長がいてしゃべりだした。「おまえたちがホテルのトイレで倒れているとホテルから電話があった，しょうがないから来てやったんだよ。まったく，驚かすなよ」。あとからわかったことだが夜名は自殺だった。影さんたちはこの冒険を一生忘れない。THE END

121 ゾンビがでてきてやっつける前に殺された。ゲーム・オーバー

122 やめようとしたら，いきなり通り魔に殺された。ゲーム・オーバー

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさま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。

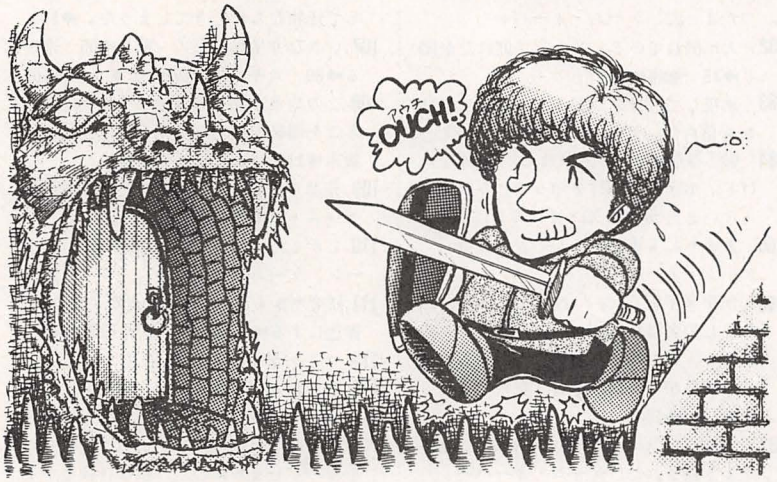
また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

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 Rsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

※行番号71は欠番です。

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。

Hello!　タイトーの『ミッドナイト・ランディング』で，ファースト・プレイにて7面まで行った山下　章です。エ〜，今月は別冊で多忙だったために，チャレ・アベを休んでしまって申しわけない!　でも，レスキュー隊の清水クンがキチンとフォローしてくれたから，ごかんべんね。それにしても，レスキュー隊のみんなのおかげで，それまでギチギチだったボクの仕事もだいぶラクになってきた。レスキュー隊の2次募集も年内に行なう予定なので，チャレンジしてみたい読者の人は，もうちょっと待っててくれ。

そうそう，それから現在進行中の別冊『チャレンジ!ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』の情報をちょこっと。掲載ソフトはまだ完全には決まっていないんだけど，すでに決定しているのが，『ウルティマⅣ』『ウィザードリィⅠ〜Ⅲ』，『イース』『ジーザス』『うる星やつら』『めぞん一刻』『ウイングマン・スペシャル』の9本だ。この他にもう4本ぐらい加えて，今回は13作を完全紹介する予定。それに，全作品の完全楽譜はもちろん，前回に不完全だった『ザナドゥ・シナリオII』のパーフェクト楽譜も掲載しちゃうゾ。10月中にはなんとか発売できるようにガンバッているので，もうちょっと待っててネ!!

AVG編

Q こんにちは，山下先生。ボクはＰＣ−88ＦＲで，シンキングラビット社の『The Man I Love』をプレイしています。ルディーをつかまえて銃（アイヴァージョンソンモデル66）を取ったところまできました。しかし，それからまったく手掛かりがありません。持ち物は，銃(コルト45)，写真，タバコ，鑑定書，ライター，ライセンス，アンテナ，にせの指輪，ブローチ，銃(モデル66)，財布です。これからどうすればいいのですか？

〔東京都多摩市・**五島慶宜14才**〕

A ウン，この『ザ・マン』は，今までの推理タイプのＡＶＧとはちょっとちがって，単にストーリーを追っていくだけじゃ解くことができないんだ。最後の最後（つまり五島クンが悩んでいる場面）で，自分から犯人だと思う人物のところへ行って，そいつが動揺するような行動を取らなくちゃいけない。そして，アセった犯人がシッポをだしたところを逮捕(？)——ってパターンなワケだ。

では，具体的にどうすればいいのか？まず，今までの情報からキミが犯人だと推測する人物のところへ行ってみよう。そこでいくつかの証拠品を見せる——オッと，××には2種類あるから気をつけてくれ。すると，動揺した犯人が必ずや動きだす。ま，石の上にも3年ってカンジだね（あんまりいいたとえじゃなかったみたい）。

Q こんにちは，山下先生。ボクは今，ＭＳＸの『アニマルランド殺人事件』をプレイしているのですが，2章がどうしても解けません。ピョンコからいろいろ聞いたのですが，ココンのことを教えてくれないし，ココンはケガのこと，コンタはゴン吉の生活について教えてくれません。コンタが宝石店に入っていったことは，つきとめました。リンリンのことも聞いています。持ち物は拳銃，金髪，メモ，封筒です。どうか教えてください。

〔山梨県北巨摩郡・**Ｔ・Ｓ？才**〕

A せっかくおハガキをもらったんだけど，質問の内容がいまいちピンとこない。てのも，このゲームの第2章には，ハマリの要素はまったくと言っていいほどないはずだからなんだ。手帳を手に入れて，コンタのウソを見破り，あとはすべての証言をキチンと聞けば，すんなりとクリアできるはずなんだけど……。Ｔ・Ｓクンは，きっと選択し忘れているコマンドがあるんだろう。ＧＮＯＭＥ−ＨＩＰＰＯＰＯＴＡＭＵＳ（オットット，ヒントを書きすぎちゃった!）。

Q



〔大阪府堺市・**吉田ひとみ18才**〕

A ムムッ，ＰＳ文の中が質問になっているとは，これまたオシャレなおハガキ。ハガキの表紙には「単にラムちゃんが書きたかった」と

書いてあるけど，さすが常連さん，ネライがいいねえ。

で，真のエンディングを見る方法なんだけど，これはラムを一度電飾魔境から救いだしたあとに，どうにかしてラムをふりきってゴールしなくちゃいけないんだ。だって，ラムといっしょにゴールしてしまったら，了子ちゃんのキッスがもらえるわけないもんね。ラムがヤキモチやきだってのは知ってるでしょ？さあて，それではどうやってラムをふりきるか——ポイントはここなんだけど，とにかく会話をすること，これにつきる。口がうまいあたるのことだから，きっとどこかでラムを煙にまいてくれるヨ。

Q 山下先生様，ぼくはＸ１の『うる星やつら』で悩んでいる迷える子ひつじです。ぼくはα作戦の終わったあとにでてくるカベのところで悩んでいます。ちなみにα作戦とは，女の子がでてくるときのやつです。一応，見たり，暗号を叫んだりしましたがだめでした。持ちものは，花かぎ，黒ガッパ，ビーチボール，ひょっとこのカギ，レーダー，ケーキとカードです。どうか神様，山下様，教えてくださいまし。

〔神奈川県川崎市・**とくめいきぼう君13才**〕

A みなさん，こんにちは！３か月間の沈黙を打ち破り，再び登場しました，レスキュー隊No.８の青木　聡です。さて発売と同時に人気上昇中の『うる星やつら』，さすがマイクロキャビンといいたいくらいの力作ですが，どうせなら１ドライブだけでもできるようにしてほしかったです（ボクはこのソフトをプレイするため友人にドライブをかりてしまった）。では，私情はこれくらいにして質問にお答えいたしましょう。ずばり！この壁は通れません（山下先生ドウモ！）。では，いかにしてこれから先にいくのか！実はそこは地下通路を使えばＯＫなんです（山下先生たびたびドウモ！）。いやあ！簡単なことですネ！といいつつボクはだいぶ山下先生にアシストしてもらいました。では，がんばってください。

（**山下**：青木クンは『ウルティマⅣ』をやっていて，ホーク・ウインドから「なめくじ野郎！」と言われたそうだ。聖者への道はまだまだ遠そうだなあ。）

RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員隊員No.１の清水　毅です。死ぬ気の思いで『ウルティマⅣ』を買いました（ヤッタネ！）。

今，山下先生，手塚先生，レスキュー隊員の青木君と競争でプレイしていますが，作者のロード・ブリティッシュ氏でさえ10日かかるというこのソフト。さて，ボクの手でどのくらいで解けるかなあ。

現在，プレイ日数４日。プレイ時間12時間で，レベルは６。パーティは６人といったところです。

さあ，それではみんなの質問に答えるぞ！

Q 山下ちぇんちぇー，はじめまちて。パンパースでちゅ。

今，ポポロンパパとアフロディテママが，ボクを助けにこようとしているんでちゅ。でも，ポポロンパパは，「かじゃり人形ちゃん」を見ちゅけることができまちぇん。

パパは，いろいろなところの壁をこわちてみたけど，だめだったちょーでちゅ。

山下ちぇんちぇー，どうかパパを助けてあげてくだちゃい。

〔東京都目黒区・**パンパース？才**〕

A パンパースちゃん（といっても紙おむつではない），パパとママが迎えに行けるように，ヒントをあげるから，そこでジッと待っていなよ。

飾り人形は，ワールド２の壁の中に隠されているから，ポコポコ壁を壊していけば必ず見つけることができると思うよ。

だから，パパにはそう伝えておいてね。そうそうママにもヨロシク！

じゃあね。バイバ～イ（リカちゃん電話にでもありそう）！

Q ボクは，ＭＳＸ版『ディーヴァ』をプレイしていますが，どうしてもナーサティア双惑星へ行けません。新型ＯＭ砲も，もらいました。

12月まで待って，マトゥラーを攻略しました。けれども，な～んにも起きません。なぜ？　なぜなの。ヒントでもいいから，教えてください。

それから，ＭＳＸ版には，もう一つ条件があると聞きましたが，いったい何なのでしょうか。

〔長野県木曽郡・**上田浩之14才**〕

A ＭＳＸユーザーのみなさん，本当にゴメン。じつは，パソコン・バージョンは，みんな解きかたが同じだと思っていたら，とんでもない。

ＭＳＸは，遅れて発売されたためか，解きかたが多少異なっていたんだ。

そのちがうところとは，ガンマ３鉱石の採掘法。ＭＳＸとファミコンを除く機種では，総合生産力がある一定の数だけ（確か180ぐらい）あって，12月にマトゥラーを攻略すれば，ガンマ３が手に入る。そして，ナーサティア双惑星への航路が開くんだけど，ＭＳＸでは，それだけだとドライブ航路は閉ざされたままなんだ。

そのあとが大事！惑星マトゥラーに思いっきり投資をすること，とくに資源と技術力に投資する必要がある。

なぜなら，ガンマ３は鉱石だからさ。ガンマ３を採掘することができれば，君はビシュス銀河をアスラの手から開放できる。

ＭＳＸユーザーのみなさん，がんばってね。

Q こんにちは！山下先生。ボクはＰＣ－88ＶＡで『イース』をプレイしています。なんとか無事に塔の中ヘルンルン気分で入っていったまではよかったのですが，悪魔の曲が流れる通路の場面で，あっという間にＨＰが減って死んでしまいました。

扉の奥に閉じこめられている老人の話だと，悪魔の曲を流す通風管になっている×××さえ壊せば通れるということだったのですが……。さっきデカキャラを倒したときに見つけた△△△△を使って壊せばいいのかにゃと思い，やってみました。ところが！こ，こ，壊れにゃ～い。うっ，う～っ，く，苦しいーっ！や，山下先生，ど，どうか私に力を……。

Ｐ．Ｓ．ボクは，ミーハーかな??

〔岩手県上閉伊郡・**ぷいえー？才**〕

A そんな，バカな！△△△△さえ手に入れば，×××を壊せるはずだゾ（×や△の多い文章でゴメン！　だってこれは『イース』の中で大事な謎なんだもの）。

ひょっとして，ぷいえー君は，△△△△を装備してないんじゃないかなぁ。装備していれば，リターン・キーを押すだけで使うことができるんだけど……。それから，どこの階の×××が壊れるかもちゃんと覚えておいてね。それをまちがえると，とんでもない骨折り損のくたびれもうけをすることになっちゃうゾ。

Q ボクは，『ファンタジー』をやっています。そこで，困ったことがありました。プレイ中にすっごく強い敵に会って１人しか生き残れずに11番目の町に帰り着きました。そして，仲間を生きかえらせる呪文を使ったけど，ＣＯＮが０のキャラクターだけが生きかえりません。何度もやったけど「マジックのムダ使いだ」とでてしまいます。

全滅させて，復活しようとも思いましたが，何回やっても「お前は，滅びた」とでる。

どうすれば，いいのですか，教えてくれ～。

〔福岡県北九州市・**パルプンテの呪文15**〕

A ＣＯＮというのは，体の強さを表すパラメータで，この数値が高いと，ＨＰの高いキャラクターになれる。しかし，これが低かったりすると，体力のない貧弱ぅ（ずいぶん古くなってしまったが）なキャラになってしまうんだ。

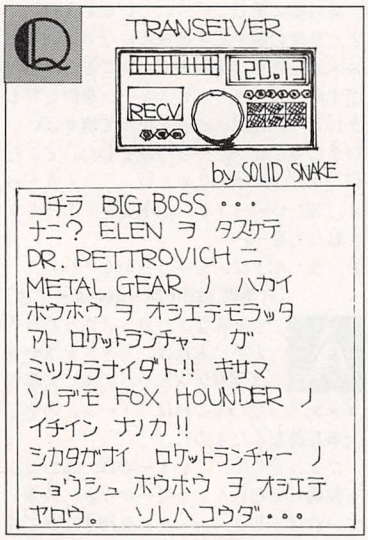
ましてや，この値が０だなんていったら生への執念がないも同然。身体の蘇生（そせい）は，もはや不可能！

残念だけど，君のそのキャラは，二度とよみがえることはない。念仏でもとなえてあげてください（合掌……）。

それから，付け加えておくけど，全滅し

てそのパーティが生きかえるのは，生身の体ではなくて，邪悪な血の流れるアンデッド（不死のモンスター）としてなのだ。

アンデッドとなって復活すると，もうレベルアップはできない。こんな方法で復活しても，目的を果たすことなど，無理に決まっている。絶対にそんなマネは，やめよう（君はそこまでして，ディオに服従したいのか？）。



〔兵庫県西宮市・**ソリッドスネーク17才**〕

A オマエは，レジスタンスの女スパイ「ジェニファー」を知っているか？ もし，知っているのなら彼女と無線機で交信せよ！「ミサイルランチャー」の保管場所は，彼女が教えてくれるハズだ。周波数は，確か……補虜（ほりょ）を救出したときに聞いているな。

なに!?「ミサイルランチャー」についての情報など得られないだと！ あきれたヤツだ。「ミサイルランチャー」は，強力な対人用兵器だから，カードでは開かない部屋に保管されている。彼女が，その部屋を遠隔装置で開けてくれることになっている。では健闘を祈る！ OVER

Q 山下先生，こんちわっ！ 毎月楽しくレス・アベを読ませてもらってます。ところで，今プレイしているRPG『ガンダーラ』をどうしても解きたいのですが，最後でつまっています。レベル17（剣63，よろい63，指輪17）で，新しい指輪ももらいました。

しかし，大怪鳥カルラが倒せません。法力がきいてカルラの動きは止められるのですが，どこに剣を入れてもききません。

オマケに横に入ろうとすると，あの台みたいなヤツが動いて，横をふさいでしまいます。ワ～ン，どうしたらよいのでしょう!? 神様，仏様，山下様，どうか救いの手を!!

〔石川県金沢市・**バカボンパパ？才**〕

A 『ガンダーラ』のことならボクにおまかせ！ レスキュー隊No.6の南 泰人だヨ！ このゲームはスピードがちょっと遅かったから，最初のうちはレベルをあげるのがツラかった。そして苦労のすえに，ようやく最後の敵カルラに会えたわけなんだけど，コイツを倒すためには，まず人間界で情報をもらおう。「邪神の王は××××場所が弱点だ」てことを教えてくれるはずだ。そしたら，カルラの動きを止めて，××××場所の付近を突いてみればOK。キミの栄光の扉が開かれるのはもうすぐだ！

読者間レスキュー

Q ボクは今，MSX『ヤングシャーロック～ドイルの遺産』をプレイしています。ある程度進んだのですが，倉庫の鍵がどうしても見つかりません。どうか良いヒントを。

〔福島市・**二階堂春彦15才**〕

A MSX『ヤン・シャロ』についてレポートします。ドイル商会のバジーナが倉庫の前で死んでいるのを見つけたら，病院に行き，マーローに会う（会えない人は，やり残したことがあるはずだ）。そして，マーローに，覆面の男についてくわしく聞くと，×××××が犯人だとわかるはず。ところが，××××の部屋に行ってみても，彼はいない。しかし，その部屋を調べると「金の鍵」が見つかるのです。それから倉庫に入って…。

〔山形市・**マエノ勝彦13才**〕

Q ボクは『ばってんタヌキの大冒険』をやっているのですが，なかなか先へ進めません。オオカミ伯爵はなんとか倒せたのですが，そこからがダメです。マップ上の一番右上のところに，白い扉があって床が炎という場所があるのですが，どうしても入れないし，他はすべて行き止まり。

アイテムは，水晶，十字架，ボトル，白赤黄緑青色の鍵，ろうそく，巻き物で，まだ5個も足りません。

〔京都府綾部市・**片山辰夫？才**〕

A ボクはMZ－1500ユーザーなので，それ以外の機種のことはわかりませんが，とりあえずお答えします。ゲームを解き終えたとき，ボクのアイテムの数は10個だったので，片山さんのはそれでいいと思います。ということは，やっぱり白い扉が問題なんですよね（ちなみに，ボクはそこで丸1日悩みました）。

白い扉のところをよーく見ると，炎の上のところにちょっと台みたいなのがあるのがわかります。そこにジャンプしながら乗ってしまえばいいのです。そうすると，扉が開いて，最後の敵と対決！ コイツは戦っているときにうしろに飛んで逃げるセコイやつです。倒せばエンディング！ でも，音楽がなくてさみしい……。

P.S.『ダークストーム』が楽しみだなあ！

Q ボクはMSX版『はーりぃふぉっくすMSXスペシャル』を5か月も前からプレイしているのですが，どうしてもサルから明かりになる物をもらえません（もしや，サルからもらえないのでは？）。食べ物を見せたり，攻撃したりしてもダメでした。どうか，このかわいそうなボクを助けて！

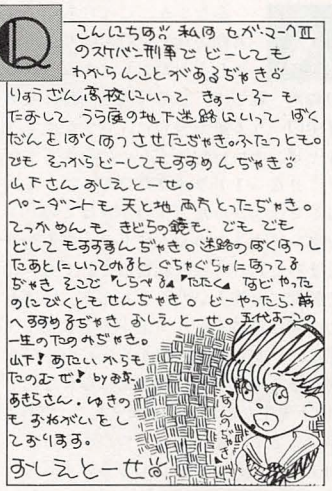
〔熊本県八代郡・**久野智平11才**〕

A 9月号の久野クン，「見せる」のコマンドは試しましたか？ おまもりサルに見せればライターがでてくるので，「トル，モラウ」を選択すればライターが手に入るのだ！ そして，洞窟でライターを使えばいいんだよ。

〔東京都練馬区・**Dragon Master15才**〕

お待たせしました，今月の課題の時間がやってまいりました。つぎの質問に関する答えや㊙情報を知ってる人は，大急ぎで「レス・アベ～読者間レスキュー」係までレポートしてくださいませ。しめ切りは9月24日必着でございます。章は，NANNOちゃんからの質問に答えられないのがクヤしゅうございます。

Q



〔岡市山・**白石卓志14才**〕

Q はじめまして。私はベーマガを読みはじめて半年ほどですが，ぜひとも悩みを解決していただきたく，ペンをとりました。昨年の8月より『迷宮神話（MSX2用）』を購入し，妻とともにボツボツとプレイしているのですが，どうしても17，18面がクリアできません。マップとキーは持っています。その面では，進行方向を変えるパワーと同時に岩を砕くパワーが必要なのはわかっているのですが，どちらか片方しか使用できません。おかげで，また2時間をパーにして，妻とけんかをしてしまいました。どうかお助けを。

〔長崎県上県郡・**木村 光？才**〕

読者の広場



広島県賀茂郡・けんさま17才

山下：ん～，じつにタイムリー！　少年ジャンプ連載中の『燃える！お兄さん』のヒーロー，雲のロッキーだね。こんなネタが載るなんて，天下泰平じゃない。



熊本市・空心会?才

山下：そういえばMZのゲームって，最近見かけなくなったなあ。市販ソフトが少なくなってきたときこそ，ベーマガの底力の見せどころ（うまいっ！）。投稿待ってるヨ！



東京都八王子市・AWAKISHI15才

山下：『ジョジョ』のひとコマ。ポコがいなくても，波紋法でドアじゃなくて壁を壊せばいいような気がするんだけど…。ツェペリさんは，帽子がないとパンチパーマ♡　髪の毛のための波紋疾走！



東京都調布市・FIGHTING-FALCON?

山下：ハイ，ボクもやりました。でも，『RF－2』のきょう体で昼寝をした某社の某氏や，『ミッドナイト・ランディング』で『アフターバーナー』ごっこをしたYu－Youには負けます。



兵庫県尼崎市・炎のソーサラー?才

山下：わっ，なぜ名前を消すんだ！

YK－2：フッ，私の正体はナゾなのさ。それよりも，あの夜は何があったんだ？

山下：そこまで言うんなら，いうぞう。あ～やの，こ～やの，いろいろと……。嗚呼，楽屋おち。



福島県会津若松市・ぽっと18才

山下：ボクがファースト・プレイで倒したのは，5匹目。6匹目は，落ち着いて敵の動きを見切きれば，なんとかなるヨ。くわしくは，つぎの別冊『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』を（こりゃまた宣伝）！



埼玉県朝霞市・芦田典良14才

山下：芦田クンは他にも何枚か送ってきてくれたけど，タライの絵を書いた『たらいアス』ハニワに引っかけた『はにまるランド殺人事件』ってのは，ちょっとインパクトが弱かった。次作を待つ！



徳島県海部郡・チョゲちゃん14才

山下：タイトルのシャレ自体はそれほどでもないんだけど，右下の赤・白血球に手が6本ついているのがポイント高いね。主人公のオノで切られたような髪形もGOOD。



埼玉県美里町・よしりん15才

TOMMY：よしりん！　また，しょーこりもなく送ってきやがったな。ハシリスクは，ともかく，「ニコル」のほうはなんだ？
それなら，あたしにもできるのでございます。



神奈川県逗子市・DEMPA／CPU?才

山下：ウ～ン，シンプルで奥が深い。関係ないけど，うちのシャープの最新型ワープロは，「あついゆうじょう」と打ったら，「厚い」でなく「熱い」とでてきた。エ～ン，荻野目ちゃんのウソツキ～！



東京都昭島市・昭島辰口会15才

山下：パスタってのは，スパゲッティ類の総称。「シェフ・クロービス」ってのが，粉チーズのような隠し味をかもしだしてるね。エッ，『ミスター味っ子』がアニメ化!?　どんなアニメになることやら……。

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

読者が創る……

秘&意コーナー

みなさん，お待ちかねの㊙&㊟のコーナーがやってきたぞ！　今月も，パワーあふれる㊙をドカ～ンと紹介していくから，お見逃がしのないようにね。

これを読めば，友達との差がつくこと，マチガイなし!!

㊙ PC－8801用『ガルフォース』で隠しコマンドを発見しました。

○方法

①ドライブ1にNo.1のディスクを入れる。

②ドライブ2のランプがついたら，No.2のディスクを入れて，ドライブ1にNo.3のディスクを入れる。

③すると，ガルフォースのロゴがでずに「最初からはじめる」「途中からはじめる」と画面に表示されるので「途中からはじめる」のほうを選ぶ。

すると，つぎのようにメッセージがでる。

Aパート
Bパート
Cパート
エンディング
データ初期化
BGM

〔島根県簸川郡・**杉原博之14才**〕

㊙ 私は，PC－8801mkⅡFRの㊙を見つけた。

FRのデモンストレーション(ディスク版)でMADONNAのミリオンガールがはじまったらディスク・ドライブをカパッと開ける。

するとランプがつくけど，ほっとくとミリオンガールが，なんと最後まで聞ける。

〔兵庫県西宮市・**木村賢一？才**〕

㊙ PC－8801mkⅡSR用『魔界村』で隠しコマンドを発見。ゲーム中に，ROLL－UPを押すと，武器をいろいろ変えられる。

〔東京都杉並区・**加藤　崇？才**〕

㊙ 『ウルティマⅣ』でBGMのみを聞ける方法を発見しました。

タイトル画面が表示されているときに，テンキーの1～4や他のアルファベットのキー（J，I以外）を押すと，いろいろなBGMが聞けます。

〔埼玉県秩父郡・**小林大祐16才**〕

㊙ PC－8801mkⅡSR用の『リバイバー』でミュージック・モードを発見しました。

やりかたは，デモ中にリターン・キーとESCキーを同時に押すだけ。

あとは，ミュージック・ナンバーを聞いてくるので，1～21の中から選び，リターン・キーを押せばBGMを聞くことができます。

〔東京都大田区・**梅崎一成13才**〕

㊙ 日本ファルコムの『イース』で㊙を見つけました。

町の中の，左下のほうにある取引所で『サファイアの指輪』を買います。ゴールドが，0になりますが，すかさず，町の中央にある『オーマンの酒場』に行き，『片目の男』と話をすると，ゴールドが1500に，EXPが150になります。

ゲームをはじめたばかりなら，レベルが，すぐにあがるし，防具や武具も一番安いものならそろえることができます。

〔京都府宇治市・**古川　賢14才**〕

㊙ PC－9801版『RELICS』で，いきなりエンディングを見る方法を見つけたので報告します。

やりかたは，いたって簡単！

CPUをi 80286に切り換えて電源を入れるだけです（2HD版のみ確認）。ぜひ，ためしてみてください。

〔大阪府南河内郡・**中野博介13才**〕

㊙ セガ・マークⅢの『アウトラン』の293キロスタートの仕方。

ギアをハイにします。そして，スタートと同時にレッドゾーン（本当は，緑色）に飛び込ませれば，5秒で293キロに！

〔岡山市・**小林　聡17才**〕

㊙ セガ・マークⅢの『FANTASY　ZONEⅡ』の㊙です。

①通常にゲームをしていて，いつまでたっても，BOTTLEのたぐいが見つからない人！　ベーマが9月号のROUND6の写真を見よ！

実は，あれが隠れSHOPだったりするのだ(OPA－OPAが100ゴールドだよ)

だしかたは，その場所に何発か弾を当てるだけ(体力メータは，全部で六つ)。

②2面がはじまったら，OPA－OPAの右下の基地を壊してワープをし，画面中央の▲の下から2キャラめに，RED　BOTTLEがあるよ。その場所の他に，もう一つあるからね。

また，BLUE　BOTTLEや，ウェポン1を，30秒長く使えるようにする時計もあったりする。

〔宮城県仙台市・**坂本佳彦15才**〕

★今月の㊙情報大賞★　和歌山市・ENDLESS NIGHT 14才

うる星やつらに，めぞん一刻の画面が！

PC－9801(2HD)の『うる星やつら』の㊙です。

『うる星やつら』のディスクに『めぞん一刻』の画面を自由に選択するプログラムが入っていました。このプログラムの使用法を発表します。

★つぎのものを用意してください。

○MS－DOS版のN88BASIC
○MS－DOSでフォーマットしたディスク（書き込み用ディスク）

★下記のようにして，プログラムを書き込み用ディスクに移します。

①N88BASIC（MS－DOS）を立ちあげる。

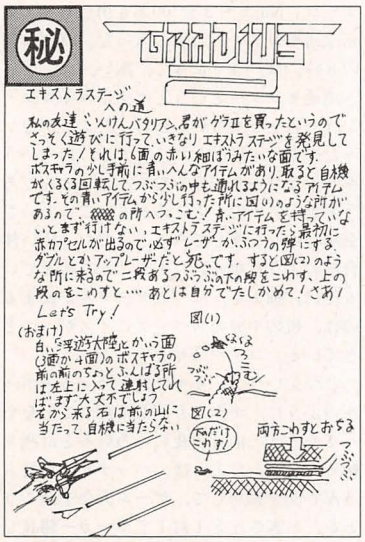
②ドライブ1に『うる星やつら』を入れ，ドライブ2に書き込み用ディスクを入れる。

③以下のように打ち込んでください。

```
DEF　SEG＝&H3000↵
BLOAD "PIYO・EXE",0↵
BSAVE "B:PIYO. EXE",0,&H49F 2↵
BLOAD "PIYO. LDY",0↵
BSAVE "B:PIYO. LDY",0,&H5247↵
BLOAD "PIYO. LBC",0↵
BSAVE "B:PIYO. LBC",0,&H875E↵
BLOAD "LADYR. EXE",0↵
BSAVE "B:LADYR. EXE",0,&H7044↵
```

これで準備OK！　あとは，MS－DOSを立ちあげて，さきほどの書き込み用ディスクをドライブ1に入れ，PIYO↵と入力すればプログラムが実行されます。

すると画面の名前が表示されるので，ドライブ1に『めぞん一刻』のディスクを入れた後，テンキーでカーソルを動かして好きな場面を選択し，リターン・キーを押すとその画面を見ることができます。



〔宮城県遠田郡・AKYND-MASACHAN13才〕

秘 『グラディウス２』（サラマンダじゃないよ！）でお得なワザを見つけました。

スロット１に『グラディウス２』を，スロット２に『魔城伝説Ⅱ・ガリウスの迷宮』を入れると，死んでから復活（？）するときに，パワーアップ表示のところに「ＢＡＣＫ－ＵＰ」とでます。

そこで，トリガー２を押すと，なんと！さっきまでの装備がそのまま残っているのです。ただし，コンティニューすると消えます。あしからず！

〔神奈川県横浜市・さとしん14才〕

秘 ＭＳＸの『スーパーレイドック』で隠れキャラを発見しました。

ステージ７の最初の海から半分くらいまで行ったら，画面の右から１／３ぐらいのところでＢＵＬＬＰＵＰ（ＤＯＵＢＬＥでも可。ＣＯＮＤＯＲはだめ～っ）を使って撃ちまくっていると，ネッシー（？）が出現する。

すると，最後のボスのいる火山でスクロールが止まって，しばらくすると火山が岩をださたくなる。これで，ボスは楽勝！

〔北海道札幌市・真坂孝太郎？才〕

秘 Ｘ68000用の『グラディウス』でサウンド・モードを発見してしまいました。

①スタートしたら［ＥＳＣ］を押す。

②ローマ字，ひらがなキーをＯＮ(かな・全角などはＯＦＦ）にする。

③［Ａ］～［Ｌ］を押すと，ゲーム中のＢＧＭがすべて聞けます。

〔栃木県那須郡・高木洋一15才〕

秘 Ｘ68000用『グラディウス』の秘です。ゲームを立ちあげるときに「ＯＰＴ．１」を押したままにしておくと，インターレース・モードになり，スーパーインポーズもできるようになります。

このモードで，テレビにファミコンなどをつないで２人でゲームをすると，なかなかおもしろいので一度お試しください。

〔福島県田村郡・遠藤荘一？才〕

秘 ＭＺ－2500用『ドルアーガの塔』で二つほど秘を見つけました。

その１．鍵を取ってドアをあけ，鍵のあった場所へ再び行くと，もう一つ鍵が取れます（どのフロアでもＯＫ！）。

その２．ゲームプレイ中にアルゴキーを押しながらシフトキーを押すと，なんとギルのバイタリティが見れます。(タイミングよくキーを離せば，何もしなくても見れます。

〔千葉県旭市・江ヶ岸貞行14才〕

秘 ＦＭ－７の『魔界村』で秘を発見しました。

①ラウンド・セレクト

まずはじめに［ＥＳＣ］を押して，つぎに行きたい面の数字を押します。すると，その面からできます。

②敵を消滅させる

まずはじめに［ＥＳＣ］を押して，つぎに［←］を押すと敵がいなくなります。このコマンドは，１面につき１回しか使えません。

〔山口県防府市・広中敬三？才〕

秘 ＦＭ77ＡＶ用の『ヴァリス』で，隠しコマンドを見つけました。

①ファンクション・キーの［Ｆ５］を押すと，そのステージのデカキャラがでてくる。

②ファンクション・キーの［Ｆ１］を押しながらテンキーの［1］～［0］のいずれかを押すと，そのステージに行ける（［0］は10面）。

〔埼玉県入間郡・小林陽一15才〕

秘 ＭＳＸ２版『ドラゴンスレイヤーⅣ』の秘です。

まず，逆さつららの上に乗ってみてください。ダメージを受けるし，ジャンプもできませんね。

ところが，カーソルの［↑］を押しながら歩くと，ダメージを受けません。そのうえ，ジャンプもちゃんとできます。

〔神奈川県横須賀市・布施和也15才〕

秘 Ｘ１版『女神転生』で秘を発見しました。タイトル画面がでているときに，［ＥＳＣ］キーを押すとミュージック・モードになります。

数々のＢＧＭを聞くことができますが，ＢＧＭ演奏中に，もう一度［ＥＳＣ］キーを押すと，今度は『女神転生』とは，まったく関係のない『ＧＡＭＥ－２』というシューティング・ゲーム・モードになります。すっごくおもしろいので，ぜひ，お試しを！(まるで，昔のＰＣ－8001のゲームみたい)。

じつは，このことはディスク１とディスク２を入れかえることで，見ることができるので，くわしくはそちらのほうをどうぞ。

最後に，この『ＧＡＭＥ－２』の面セレクトの方法ですが，これは，ジョイスティックを上へ倒し，トリガ２を押したままトリガ１を押すとできます。

〔神奈川県横浜市・橋本　圭15才〕



〔新潟県十日町市・村山　忍14才〕

秘 ＭＳＸ２の『カリオストロの城』で伯爵を倒さなくてもクリアできる方法を見つけたゾ。

時計台に登って，クラスリめがけて思いっきりジャンプをするのだ。クラリスに届けば成功！　すると……ほら，金の指輪が手に入った。

そして，ルパンが１人死んだ後に，もう一度時計台に登ってみると，敵は１人もいない。そう，伯爵もいないのだ。あとは指輪をはめて，めでたし，めでたし!!

〔新潟県新発田市・笠原行宏15才〕

秘 ＰＣ－88ＳＲ用の『うる星やつら』で，解き終えて「ＦＩＮ」が画面にでたあと，しばらく待っているとラムと『めぞん一刻』の響子さんのグラフィックスを見れます。

〔岐阜県可児市・ＺＧＵＮＤＡＭ？才〕

★　　★

秘＆意大募集

この秘＆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・ゲームの秘はもちろん，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秘とはみなしません。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：〒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「秘＆意コーナー」係

第12回

山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

コミケ・ウォッチング

第32回 コミック・マーケット探訪記

『ハイテック』コミケに初参加！

「ボク，コミケってとこに一度行ってみたいな」

ことのはじまりは，響あきら氏がポツリともらした，そのひとことだった。

「コミケ」――正式名称は，コミック・マーケット。毎年，夏・冬に1回ずつ東京の晴海，または東京流通センターで開かれる同人誌即売会のことだ(東京以外で開催されるコミケもある)。

みなさんご存知のとおり，ボクたちベーマガ・ライターズは『ハイテック』という同人誌を発行しているんだけど，今まで一度もコミケには参加したことがなかった。べつに特別な理由があったわけじゃない。ただ，なんとなく参加するのがオックウだったからだ(おかげさまで，『ハイテック』は同人誌としては驚異的な発行部数で，2号なんかは通信販売のみで1万部もさばけちゃったからね)。

でもまあ，せっかく同人誌をだしている以上，一度くらいはコミケってのをのぞいてみるのも悪くないなと思い，響氏の提案どおり，ボクらは第32回コミック・マーケット――いわゆる“夏コミ”に参加することを決めた。まだ桜が枝に薄紅色の花びらをつけている春のことだった。

そして，月日は流れ，コミケの開催される8月――。ボクらは9日の日曜日の参加だったので，前日の8日(土)の夜に響，手塚，EXCHANGER氏がボクの部屋に集まり，翌日の打ち合わせをすることになった(それにしても，ホントにいつもなんだかんだという名目で麻雀をやっているぞ)。さすがにこの日ばかりは徹夜を避け，みんなでしっかりと眠った。EXCHANGER氏の「ポラリス！」という寝言が(いったいどんな夢を見てるんだ！)，明日起こる奇怪なできごとの数々を暗示しているかのようでもあった。

★コミケってのは，こんなところ

さて，ここでコミケについて，もうちょっとくわしくフォローしておこう。最近のコミケで，もっぱらメインとなっているのは，『キャプ翼』こと『キャプテン翼』と『北斗の拳』の同人誌なんだそうだ。さらに，前回あたりからは，『聖闘士星矢』が大きく勢力を伸ばしてきたらしい。今回も8，9日の2日間が開催日だったものの，8日のほうは『キャプ翼』と『星矢』関係だけしか参加できないということだったから，そのスゴさがよくわかる。オマケに，コミケ参加要項の「持ち込んではいけない物」の欄には，あろうことか「サッカーボール」などという文字が……。なんでも，以前のコミケで，胸に「東邦」とか「南葛」とか書いたユニフォームを着て，サッカーボールをけり歩く連中が多数出没したために，こういう規制ができたんだそうだ。まさか



「ドライブシュート！」なんて叫びながらボールを思いっきりけって，ブースを破壊したヤツがいたんじゃないだろうなぁ。

一方，ゲーム関係のブースも最近力をつけてきていて，同人誌はもちろん，同人ソフトなんていうのも売っていたりする。かの有名な『まじゃべんちゃー』も，もとはといえばコミケ出身のソフトなんだ。最近のでおもしろいのは，なんといっても『100円ディスク』。たったの100円で売っているのに，中味はヘタな市販ソフトよりもおもしろかったりするんだ，これが。

ちなみに，『100円ディスク』の中に入っている『シューティングマスター'87』というゲームには，ベーマガのライターのひとりがグラフィックとともに登場するので，持っている人はぜひ見てみよう。まったく彼はいろんなところで仕事してるんだから……。どれ，冬に少しロンドンにでも行ってくるかな(意味なし)。

★会場の形態にまずビックリ！

いよいよコミケの当日，ボクらは『ハイテック』No.1～3を700部も用意して，東京流通センターの会場に入った。時間は朝の8時。はっきり言って，眠い。

流通センターというとボクはマイコン・ショーのときぐらいしか行ったことがなかったので，てっきりコミケでも，あーいうキレイなブースが立ちならんでいるんだろうと思っていた。ところがどっこい，いざ会場の中を見渡してみると，だだっ広い体育館のような場所に机とイスがならんでいるだけ。加えて，一つのサークルが使えるのは，机の半分のスペースにイスが二つときている。コイツはせまいっ！

じつをいうと，キャプ翼とサッカーボールのように，ボクらも何かめだつことをやってやろうと前日の夜にいろいろと計画を練っていた。たとえば，バッテリーを持ち込んで88を動かして，ゲーム大会を開こうとか，お客さんと1対1でポーカー勝負して，こっちが負けたら『ハイテック』を無料で1冊プレゼントするとか……，だけど，このせまさじゃ，何もできない！　予定していたライターのサイン会まで中止になってしまった。楽しみにしてきてくれたみなさん，ホントにゴメンナサイ!!

しかし，ボクらはそんなせまさにもめげず，ブースに入って開場の準備をはじめた。テーブルの上に，『ハイテック』のNo.1～3を各100冊ずつドーンとならべる――ウーン，こりゃ迫力！　発行部数の多い『ハイテック』ならではの荒ワザだ。となりの席にすわったサークルの人たちがこれまた親切で，いろいろとコミケについて教えてもらった。

開場の時間が，刻一刻と近づきつつあった……。

★さあ，コミケがはじまったぁ！

午前10時――「ただいまから開場いたします」。

アナウンスの声とともに，場内に拍手がわき起こった。なんで拍手をするのかよくわからなかったけど，とりあえずボクらも手をたたいた。郷に入れば郷に従え――やっぱり，コミケ気分をたんのうしないとね。

しばらくして，会場内にドッと人が流れこんできた。その中には，いるわ，いるわ，いわゆる“オタク”と呼ばれる人たちが！

ところで読者のみなさんは，なんでアニメの熱狂的マニアのことを“オタク”と呼ぶか知っているかな？　一説によると，アニメマニアたちが「おたく，○○先生の××についてどう思う？」という口調で話すから，その“おたく”が固有名詞化したものなんだそうだ。最近は，その愛称(？)とも言える“オタッカー”なんて呼び名も生まれている。

昼ごろになると，コスプレ（コスチューム・プレイ）をしたオタッカーの人たちが続々と現れはじめた。星矢のクロス，うる星のラムちゃん（過激♥）はもちろんのこ

と，セーラー服に身を包んだ30代後半のおじさんを目のあたりにしたときには，ボクは一瞬，自分がアナザーワールドにトリップしているような気分を味わうことができた。

それから，ボクらの業界の人たちもけっこう集まっていたようで，××書店の人や日本ファルコムの山根さん，その他いくつかのソフトハウスの人たちを見かけた。もちろん，断空我，ＹＫ－２兄妹，Yu－You，レスキュー隊とペーマガ・ライターズも勢ぞろい。コミケ初体験のボクと響氏は，しきりに「いや～，きて良かったネ」と，ふだんじゃできない経験ができたことに感動を覚えていた。

午前10時から午後４時までの６時間が，文字どおり，アッという間に過ぎていった……。

★オタッカーのひとたちにひとこと

マナーのいい人がいれば悪い人もいるってのはどこの世界でも同じだけど，今回のコミケで見る限り，コミケにくるオタッカーの人には，どうもマナーの悪い人が多いような気がしてならない。

たとえば，人ごみの中でエルボーパット（ひじうち）を打ちながら，流れより速く進もうとする人。人の足を踏んでおきながら「ごめん」のひとことも言えないような人。ゴミを平気で人のブースに置いていく人。話しかけられたのに返事もせずにその場から去っていく人……（それ以外にもボクらは，とても誌面には書けないような恐ろしい体験をした）。

アニメファンとゲームファンは非常に近い層であると思えるだけに，このマナーの悪さは残念だった。先月のこのコーナーにも書いたけど，ただでさえ「暗い」と言われがちな立場にいるのに，これでは自分で自分の首をしめているようなもんじゃないか。正直言って，何も知らない普通の人がこのコミケを見たら，それこそ異常な場所だという感想を持つにちがいないヨ，ホント。アニメ・ゲームファンが，世間の人たちから偏見の目で見られる理由もこのへんにあるんじゃないかな。

何度も言うようだけど，みんな，ガチガチせずにのんびりと，陽気にやろうよ。そして，だれでも気軽に入れる，楽しい世界を作っていこうじゃないか。

ＴＡＫＥ　ＩＴ　ＥＡＳＹ!!

Ｐ．Ｓ．次号のこのコーナーでは，大反響のあった『ガールズ・イン・ゲームセンター』の続編をやるつもりだ。男女を問わずに，ますます多くのみなさんの意見を待つ！

ハイテック増刊号『ワルキューレ本』のお知らせ

今回のコミケでトータル500冊近くを売りさばいた我が『ハイテック』は，冬コミ売り上げ1,000部を目標に，緊急増刊を発売する。タイトルは，『ＶＡＬＫＹＲＩＥ　Ｉ－女神の召還（仮題）』。みなさんおなじみ，あのＨＹＰＥＲ－バルバーラちゃんによる，全ページ書きおろしの創作本だ。ファミコンの『ワルキューレの冒険』をベースにはしているものの，ストーリーはまったくのオリジナルで，来年登場すると噂されている『ドルアーガ３』とのからみもあるというから楽しみだ。発売予定日は10月中旬。くわしい申し込み方法は次号で。バルバーラファン＆ワルキューレファンの人は必見だヨ！（「ＶＡＬＫＹＲＩＥ」ってのは，ワルキューレの正式なつづりなのさ！）

〔鹿児島県串木野市・キッド15才〕



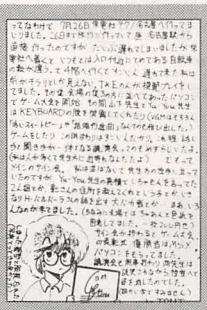


〔北海道小樽市・ＨＹＰＥＲ－バルバーラ15才〕

名古屋のみなさん ありがとう！

７月25，26日に名古屋の栄電社テクノ名古屋で行なわれたおなじみの「フリートーク講座」は，おかげさまで両日あわせると300人以上のみなさんに集まっていただき，大盛況のうちに幕を閉じた。Ｔ＆Ｅのスーパー・レイドック大会や，友情出演のYu－You氏とボクのキーボード演奏会などさまざまなイベントが行なわれ，会場内はものすごい熱気に包まれた。集まってくれたみなさん，ホントにどうもありがとう！　とくに，このイベントのために東京からわざわざてきてくれた，みうらともねちゃんには感動させられてしまった……。

ボクたちは今年の12月，もう一度名古屋の同じ場所でイベントをやる予定だ。そのときには，みなさんにもっとおもしろい話を，そして新曲のＶＧＭの演奏をお聞かせするゾ。滝沢　博クン，高橋邦治クン，岡田　啓クン，すびすびちゃん，近藤　充クン，すばる・ゆずりはクン，その他大勢のみなさん，再び名古屋で12月に会おう！



愛知県名古屋市・ＴＯＨＴ？才〕



◀名古屋のみなさんの顔，顔，顔。みんなとっても熱心に話を聞いてくれました



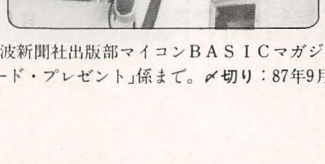
◀キーボードの前でポーズを取るYu－You氏。12月にはさまざまな曲を聞かせてくれることだろう



◀恒例のサイン会。全部で400ぐらいサインしたかなあ？

★フリートークボード１周年記念 サイン入りテレホンカード・プレゼント

フリートークボード１周年を記念して，今回の名古屋イベントで作ってもらったボクのオリジナル・テレホンカード（！）を特別プレゼント！　各３枚ずつ計６名のみなさんに差しあげちゃおう。この世にこれしかない品物だから，これは貴重だね♥〔提供：㈱ＯＡアプリケーションズ〕





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　章のテレホンカード・プレゼント」係まで。〆切り：87年9月末日。発表：87年12月号。

ファンタジー通信

同人誌で見るファンタジー

手塚　一郎

ビアウィストスに来たるべき運命の予言
『二人の絶対
四人の悪夢
五つの希望
七匹の恐怖
そのすべてそろう時，伝説の魔獣蘇らん。
そして時同じくして
過ぎし日の，そして未来の
伝説の勇者現れん……』
神がつかわした最初で最後の予言者
Beong　Do　Rine
ドラゴン伝説　第一章『復活』より
〔千葉県印旛郡・メチャメチャ三段活用法〕

コミケにて…

こんにちは，ベーマガ編集部のグレーター・デーモンこと手塚一郎です。

「コミケ」っていうのを知ってるかな？これはコミック・マーケットの略で，同人誌の即売会のこと。去る8月9日に行なわれた「夏コミ」にボクらもブースを取って「ハイテック」を売ったり，他の同人誌を買ったりしてきた。そこで，今月のファン通は「コミケで見つけたファンタジー同人誌」と題して，そのいくつかを紹介していこうと思う。

＊　　＊　　＊

まずはボクらのブースのお隣りさんが販売していた「Elementary Club」。

この同人誌はＲＰＧ専門のファンジンだ。現在はVol.3まで発行されているようで，その内容はというと（D&D®に比べると）情報量の少ない「ローズ・トゥ・ロード」や「トラベラー」などのシナリオなどをサポートし，ゲームブックの宝物リストなどもやっている。とくにローズ・トゥ・ロード（国産のＲＰＧだよ）のプレイ・リポートはゲームを知らない人でも楽しく読めるように小説風（？）に書かれているんだ。D&D®以外のＲＰＧに興味のある人は，ぜひ連絡をとってみてほしい。

連絡先：〒236　神奈川県横浜市金沢区釜利谷町2630－7　井上みつる

＊　　＊　　＊

続いてあのバンパイアハンターDの同人誌「D－DREAME」。これはDがまだハンターになる前の創作漫画だ。Dを読んだことのある人なら誰でも考えてしまういくつかの謎――なぜハンターになったのか？左手の謎とは？などなど。それらを滝　まさし氏は自らの夢から漫画にしてしまったのである。原作者が実際に書かれたものではないと知りながらも，読み終わったときに妙に満足してしまった。Dのファンなら「読み」ですぜ。

連絡先：〒420　静岡県静岡市相生町14－12　田島方　滝　まさし

＊　　＊　　＊

つぎもスゴイっ！G.M.Aさんが発行した「The Complete Guide of Middle-earth」だ。ミドルアースっていうのは日本語でいわゆる中つ国。そう，これは指輪物語の同人誌なのである。

内容は用語（？）の解説と中つ国のくわしいマップで構成されている。用語といっても人名や地名はもちろんのこと種族名や建物についても書かれている。これから指輪物語を読む人にも持っていてほしい。現在，Vol.1と2の2冊が発行されているゾ！

連絡先：〒194　東京都町田市小川町1－2－1　堀方　G.M.A

＊　　＊　　＊

最後はゼルダの伝説，リンクの冒険をベースにした漫画「THE　HYRULE' FANTASY」。とにかく絵がかわいいっ！絵につられて買ってしまったのだけど読んでみるとこれがおもしろい。おまけとしてくっついてきたシールもなかなかオシャレで良かったし……。

本当にゲームを楽しんだ上で描かれたようで，読んでいるとボクまでウキウキしたりしちゃうのだ。

読者の中にもゲームのキャラクターを使って同人誌を作っている人も多いようだけど，この本に負けないぐらいのデキだといいなー。

連絡先：〒340－01　埼玉県幸手市中3－17－34　鍛冶知美

＊　　＊　　＊

本当はもっとたくさんの同人誌を買ってきたんだけど，スペースの関係でここまで。もし興味のある同人誌があったら連絡をとってみてほしい。

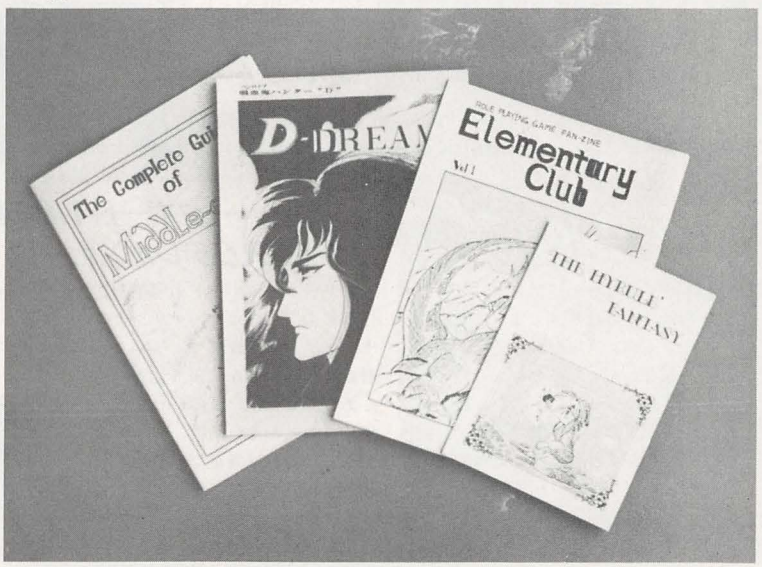
そのときは必ず60円切手を同封すること。相手を思う心を忘れないようにしてね。お願いします。

さて最後に次回の予告を。来月はひさしぶりにＲＰＧの特集（どのゲームかは決めていないけど）なんかをやってみようかな？いやいや，漫画などもいいかもしれない。それとも「レジェンド」を観ようと思っているので映画なんていうのは？結局のところ何をやるのかわかりません。リクエストがありましたらベーマガ編集部「ファンタジー通信」の係までお便りを送ってください。

☆ありがとう！

コミケにきてハイテックを買ってくれた人達，どうもありがとうございました。みんないい人ばかりで，楽しい1日が送れました。

現在ハイテックは4号と増刊号を作っています。完成次第お知らせする予定です。冬のコミケで会いましょう！



読者のコーナー

まずは山口県長門市の旅人RuinLabyrinthくんからのお便り。

★『ファンタジー論争のJin君の意見を「ファンタジーというと騎士がでてくるのはおかしい」としかとれないのなら，それはあさはかだ。彼は「固定観念にとらわれるのは良くない」と言っているのではなかろうか。しかし彼は自分で言っておきながら「騎士はワキ役」という固定観念にとらわれている。手塚さんはなぜあそこで「ボクの想像力は貧弱だ」と納得してしまったのか？ボクには納得できない。読者のみなさん，手塚さん，どうでしょうか？』

■手：人それぞれの考えかたが異なるわけだから，それを「固定観念」と呼ぶのは少しおかしいかもしれない。このコーナーの担当はボクであるため，あそこで納得しなければならないことをわかってほしい。みんなが楽しめるコーナーにするためには固定観念（本当は固定観念とは書きたくないけれど）にとらわれたらいけないんだ。ヒロイック・ファンタジーから離れるのはさびしいけれど，それ以外でいい物を見つけられれば楽しいし，それをよろこんでもらえればとてもうれしい。ファンタジー通信の前に「手塚一郎の」を付けない理由がこれであるし，また付けてはいけないのだと思う。わかってもらえますか？

続いて仙台市のヴァーユくん。

★『４月号の伊藤くんの「ベーマガ読者の中でファンタジーの同好会を作りませんか？」という意見に大賛成です。ぜひぜひ同好会みたいなものを作りましょうよ。それから一つお願いがあります。ファン通でファンタジーのベスト10をやってほしいのです（たとえば本とか漫画とか）。それとキャラクターのベスト10も……。つぎに買う物の目安にしたいのです。』

■手：要望が多ければ同好会とかもやってみたいねー。それからベスト10とはいかなくても，みんなが何をおもしろがっているのかの調査はやってみようか。というわけで，これから投稿してくれる人は自分の好きな作品，そして好きな登場人物を一つずつ書いといてくださいな。お願いします。

さて最後は東京都江戸川区の辻風蒼砂くん（これ，ペンネームでしょ？）。

★『あるぞ，あるぞ，和風ファンタジー！それは何かと言えば楠　桂の「妖魔」だっ！これは，リボン・M・コミックスなんだけど，全然少女マンガしてません。集英社から前，後編の２冊がでています。ぜったい絶対おススメなのですっ！』

■手：これは知らなかったなー。和風ファンタジーといえば，Ｉさんの影響で「宇宙皇子」を読んでます。忙しくてまったくページが進まないんだよね，これが。でもグインの最新刊「光の少女」は読んでしまったのでした。アムネリスがかわいそうだよー！そういえばグインのイメージ・アルバムが最近でないんだ。早く聞きたいのに。で，アコースティック・クラブの「FAIRY RING」を聞きまくっていたりする。

今月のC.Cコーナー

おひさしぶりっ！のＣ．Ｃコーナー。先月，先々月と同じ自由課題だったよね。やっぱり「自由」っていうのはむずかしいのかな？２か月も続けたのに，それほど応募が多くなかったんだ。

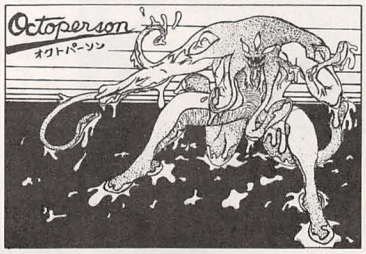
それでも，なかなかしぶい発想の作品があったり，思わず笑ってしまったりしたのも多かったので選考は楽しかったよ。

今回の採用者は２人。なかなかいい発想だ。で，来月の課題をだそう。来月は千葉県松戸市の正木高志くんのリクエストで「クモとイルカ」だ。おいおい，こんなのできるの？しめ切りは９月17日だよ！



◀大阪市・TONちゃん

京都市・ういる▼



今月のD&D®コーナー

D&D®やってるかな？つい先日，コンパニオン・セットの日本語版も発売になったことだし，また近いうちにD&Dの特集を組んでみようと思っている。

そうそう，この前，原宿のキディランドに行ったらD&Dのモンスター・マニュアル（発売されたばっかりの日本語版だよ）を売ってたんで買ってしまった。知らなかったモンスターがたくさん載ってて楽しめた。それから「カー・ウォーズ」も買っちゃった。まだ全然手をつけてないけどおもしろそうなRPGだよ。



▶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士の交流の場として使ってほしい。

★ダンジョンズ&ドラゴンズのクラブを作ろうと思っています。ボクはD&D®を買って１か月しかたっていませんが，ベテランのプレイヤーからはじめての人，DMなどどなたでもOKです。愛知県の人ならボクの家で，また県外の人はシナリオ（自作のもの）の交換や通信プレイなどをやってみようと思っています。まずは下記の住所までご連絡をお願いします。クラブ名はまだありません。

〒492　愛知県尾西市開明字洗心15―５
渡辺昌彦　（16才）

★ファンタジー関係の本を作ります。サイズはＡ４かハガキのサイズ。カラーもOKです。発行日はまだ決まってませんが，たくさんのイラストをお待ちしております。

〒038-27　青森県西津軽郡鰺ヶ沢町
舞戸町字東阿部野91　寺田功輔（13才）

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

▼千葉県浦安市・どらみちゃん



㊐：載せるのが遅れてごめんなさい。とにかく不思議な感じのするイラストですね。

▼東京都立川市・こびろん



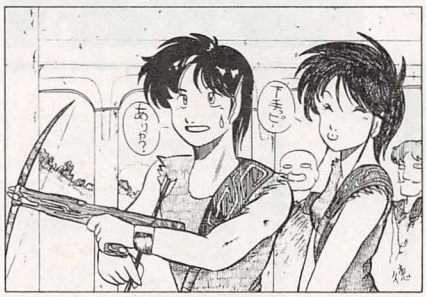
㊐：先日はどーもお世話になりまして……。今度はドラスピ持って攻撃に行きます。

▼東京都渋谷区・生井♡いく



㊐：なんか田町のキャロットに出没しているとか？別冊のほうもよろしくお願いします。

▼名古屋市・長谷川徳幸



㊐：この夏休みは常連の人が編集部にたくさん遊びにきたので驚いてしまった。また来てね。

▼福岡市・大井一利



㊐：ハイランダーは観ましたよ！異様に暗い映画でした。明日、レジェンドでも行こうかな。

▼富山県高岡市・RED・FALCON



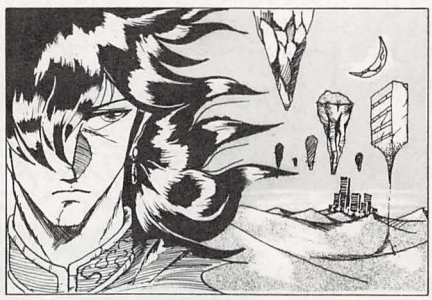
㊐：タイトルが「黒竜の洞窟の竜使い頭」だそうで。受験勉強がんばってね！

▼群馬県前橋市・ディルプール



㊐：ディルくんのイシター・シリーズもあと二つで完結！彼もＨＡＴＯくんと遊びに来てくれました。

▼群馬県前橋市・森　勝之



㊐：前橋市軍団（？）の１人森くん。今度はディルくんと合作をしてみてほしいな。期待してるよ。

㊐：ＨＡＴＯ＆ＤＩＬに対抗か？新生Ｈ＆Ｄが手強そうだ。真のＨ＆Ｄは，はたしてどちらか？

▼VAL & DEAD・新生H & D



ファンタジー通信伝言板のことなんだけど，最近そこに載った人にいたずらの手紙をだす人がいるらしい。一体何を考えて，そんなことをするんだ？やられた人のことは考えないのか？まともな人間のすることじゃないぞ。今すぐやめなさい。迷惑のかかってしまった人，ごめんさい。

●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，「エアウルフ」のＴＶシリーズとビデオゲームのギャップに悩む見城こうじです。

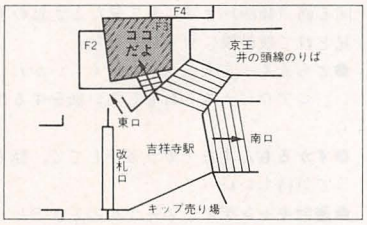
突然なんですが，柴田高校の鈴木慎聡君編集部に仙台名菓「萩の月」どうもありがとうございました。何となく虫の知らせがして大した用もない日に編集部に行くとそこには「萩の月」が…。あやうく全部食われてしまうところでした。

VGGコーナー

東京都

★吉祥寺駅そばにぜひ紹介したいゲーム・センターがあります（ＭＡＰ１）。

（国立市・御手洗潔）

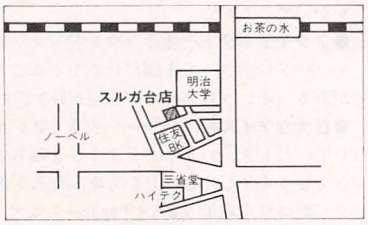


《ＭＡＰ１》吉祥寺駅前のＶＧＧマップ

■見城：あまりにゲームのリストが多かったので割愛させていただきました。じつは僕もここには何度か行ったことがありまして，ビルの２～４階がまるまるゲーム・センターです。ものすごく古い物はあまりないけどここ数年のゲームはかなりそろってたりしています。

★テクモ直営の「ファンシティ駿河台店」と「同・飯田橋店」には『ソロモンの鍵』のロケテスト・バージョンがあります。これは発売されたものより難度は低いようです（ＭＡＰ２）。

（墨田区・川尻恵）

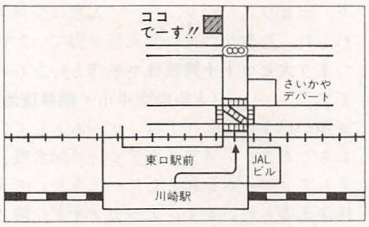


《ＭＡＰ２》お茶の水駅周辺のＶＧＧマップ

神奈川県

★川崎駅近くの「ゲームスポットピア」には９月号の『レジェンド』があります。他にもいろいろあります（ＭＡＰ３）。

（相模原市・別名ＵＰＬことちゃにおでーす!!）



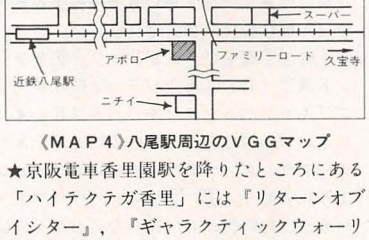
《ＭＡＰ３》川崎駅周辺のＶＧＧマップ

■見城：これは事実上ボツゲームなので興味のある人は早く見に行ったほうがいいでしょう。すぐに消えてしまう恐れがあります。これは敵にお金を渡して味方にするというようなおもしろいルールの異色作です。

大阪府

★近鉄八尾駅の近く，「ファミリーロード」という商店街には，『シーファイターポセイドン』，『リブルラブル（９月号のばくさん!）』，『バスター』，『レディバグ』，『バルバルークの伝説』，さらに「ジャスコ」に『ドンキーコング／Jr.』，『ムーンクレスタ』，『ムーンパトロール』，『銀河帝国の逆襲』他，そして「アポロ」というパチンコ屋の地下の「ゲームプラザ（Ⅰ）」に，『ペンゴ』，『ドラゴンバスター』，『パックランド』，『ナックルジョー』，『ウイズ（９月号のばくさん!）』他，「ポテト」には『エクイテス』，『空手道』，『グレートソードマン』他があります（ＭＡＰ４）。

（東大阪市・ＭＡＲＵＳＡＩ）

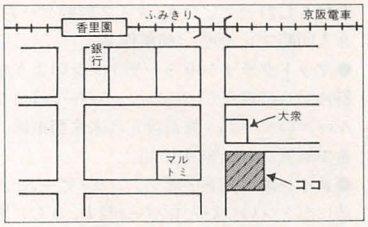


《ＭＡＰ４》八尾駅周辺のＶＧＧマップ

★京阪電車香里園駅を降りたところにある「ハイテクテガ香里」には『リターンオブイシター』，『ギャラクティックウォーリアーズ』，『ギャプラス』，『ゼビウス』などがあります。９月号のばくさん，ぜひイシターをプレイしに来てください（ＭＡＰ５）。

〔求む〕できれば大阪府下で『ドルアーガの塔』。

（枚方市・金子京史）



《ＭＡＰ５》香里園駅のＶＧＧマップ

■見城：しかし相手が女の子となるとみんな親切なこと…。

ビデオゲーム史講座

これが"タイムリミット"だ!

９月号で僕が「タイムリミット」のくわしいゲーム内容を覚えていない，と書いたらなんと，開発元の中央リース社から資料が送られてきました。ご協力本当に感謝いたします。どうもありがとうございました。

●「タイムリミット」ゲーム内容

ポリスを操作し，エスカレーター，つり輪，エレベーター，階段等を使ってビル内に仕掛けてある時限爆弾を捜しだすゲームです。ドアからでて来るギャング等はピストルで撃ち倒し，レバーでふせることもできます。コース上にはボールや振り子などの障害物が配置されています。また，時限爆弾の他に小爆弾もコース上にセットされるのでこれも取るとボーナス。また，面クリアごとにボーナス・ゲームがあり，これは爆発する前につぎつぎと小爆弾を取っていき，ボーナス文字をそろえると5,000点入るというもの（昭和58年作品）。

▶『タイムリミット』１９８３年中央リース作品。そう言えばエレベーターアクションとほぼ同時期にでたんですよ，これ



教えてください

★つぎのＳＮＫさんのゲームの年代がわか

りません。教えてください。

（東京都小金井市・**松尾康裕**）

■**見城**：それじゃ読者のかたがたのために簡単な内容説明もそえて……。

●**ジョイフルロード**…擬人化された車が主人公。手を伸ばしてターゲットを取ったりゴミ箱に捨てたりしながらドライブ旅行を行なう。'83年作品。

●**タングラムQ**…バラバラの図形を組み合わせて指定された図形を作るパズル感覚ゲーム。'83年作品。

●**HAL21**…ゼビウス・タイプ戦闘ゲーム。2人同時プレイ可。'85年作品。

●**マッドクラッシャー**…ザクソンのような斜めからの視点でバーニン，ラバーのようなルールのゲーム。舞台設定は未来都市風。希少価値高し。'84年作品。

●**メインエベント**…ボクシング・ゲーム。上部にボタンのついたレバーが2本，さらに別のボタンが二つ。すさまじく操作方法が難解。ゲームもむずかしい。'84年作品。

●**ヴァンガードII**…8方向スクロール戦闘ゲーム。画面上のジョイントを破壊していくのだが，壊しかたにある程度作戦性があった。'84年作品。

P.S.広島の岡峰慎吾君，キミが教えて欲しいと言っていたのはこのジョイフルロードだね。

★主人公が，ビル(?)で如意棒（にょいぼう?）を使ってエイリアン（?）を倒すゲームの名前を教えてください。

（京都市・**月待者**）

■**見城**：?が多くてサッパリわかりません。如意棒のでて来るゲームなんて古今東西あったか記憶していません。うーん誰か助けて。

反　論

★9月号の辻岡さんの意見について。

ゲームに新しい動きを求めると言いますがシューティング物にどういう新しい動きを求めろっていうんですか？どう考えたってグラディウスやサイドアームぐらいがせいいっぱいだと思います。

ゲームはいかに自分をゲームの世界にひきずり込むかで決まると思います。昔のゲームはプレイした人にしかその充実感を味わうことはできなかった。しかし，今のゲームはちがう。グラフィック，サウンドなど見ているだけでもゲームの世界を楽しめるじゃないですか。いい傾向は，セガの体感ゲーム，ダライアスのヘッドホン，沙羅曼蛇などの音声合成などだと思います。

（愛知県西加茂郡・**林　靖浩**）

■**見城**：林君の意見を読んでいると世代のちがいを感じます。こういった考えかたが現在主流を占めているわけですね。

ただ，シューティング・ゲームに新しい動きが組み込めないというのは結論を急ぎ過ぎじゃないか？最近でもアイレムの「R・タイプ」のフォースや波動砲等のアイデアは新鮮だったと思います。まあこのことに関して問題はそう単純ではないのでひとまずこのへんで。

続・アルカノイドは名作か否か

★アルカノイドが名作であることはまちがいないと思います。ただその理由は，アルカノイドは「売れた」からこそ名作なのです。インベーダーしかり，パックマンしかり，ゼビウスしかり，すべて大衆に受け入れられ，なおかつ長い間支持を得ています。つまり**大ヒット＋持続性＝名作**というわけです。

（大阪府豊中市・**細井茂治**）

★僕が思うに，名作とは「ゲームとしてのおもしろさ」，「アイデア」，「知名度」，そして「ブームを起こしたかどうか」で大体決まると思います。アルカノイドに関して言えば「否」ではないでしょうか。

（大阪府寝屋川市・**甲斐石太**）

■**見城**：「知名度」と「ブーム」は似たような意味だと思うけど…。

★「名作」という言葉は自分のためにあるのだと思います。いくら他人にとってそれが名作であっても自分には名作と呼べない物はたくさんあります。

（愛知県愛知郡・**中村謙五**）

★真の名作ゲームなどありえず，また逆にすべてのゲームは名作だと思います。これは完璧に個人の世界であり，その個人の世界に他人が立ち入ることは不可能だからです。だからこの論争は個人をぬきにして考えると堂々巡りで結論はでません。人の好みなんて千差万別一つとして同じ物があるわけない。

（北海道札幌市・**JUDGMENT**）

■**見城**：まあ最後の2人の意見がでちゃうと後が続かなくなっちゃうんだけど。僕は個人的にこの論争そのものを楽しんでいるんでもっと真っ向から反論をぶつけて欲しいね。えっ？このコーナーは先月終わったはずだって？ちゃんと「続」って書いてあるでしょう。

8月号の宿題の答え

ほとんどむずかし過ぎたようです。全問正解者は▶東京都・**あいきゃー井上＆EXCHANGER**の2名だけでした。

正解は①親玉で「ランドルフ」②全ラウンド数で「45」③永久パターン防止キャラで「キャンバスクロッキー（SNK）」④ヒロインが手にたずさえている物で「チェッカーフラッグ（ナムコのポールポジションより）」です。①，②はスーパーソフト・マガジンの時代からの読者ならわかって欲しかった。④はナムコからでていた「青春を語る8章（ポールポジション豆本）」を持っていないとわからないかな。③は超マイナー・ゲームなので難問です。

8月号のプレゼント当選者発表

「バブルボブル」のポスターでしたね。ハガキに，好きな（嫌いな）キャラ，アイテム等書いてくるよう指定したらなかなかウケを狙った物が多くて笑わせていただきました。まずはその紹介から…。

■**好きなキャラクターとその理由**

●**バブルン**……あのつぶらな瞳，おっきいお口，忍者ハットリくんのハットリシンゾウを思わせるあのほっぺ，あるのかないのかわからんくらい短い手足が気に入った。○アワをはいたところがとくにかわいい，タイトーらしくてよい。○やられたときに頭の上で回っている星が好きです。

●**ぜんちゃん**…あの大きなねじがたまんねえんだよぉー，大きなねじがぁー。

●**もんすた**…ちゃっくんの爆弾にもめげず，またでているというしぶとさが好き。

●**ぷるぷる**…あの飛びかたがかわいい。

●**ばねぼう**…くねくねした動きがたまらない。なまいきそうな顔が好き。○ときどき立ち止まって左右を向くしぐさがいいんだよう（忍者くんみたい）！　○1列にとび回る面（46面）をはじめて見たとき思わず見とれて数秒後にやられていた。

●**どらんく**…主人公にしたいくらいかわいい。○アワに入るとおもしろい顔をするから。

●**すかるもんすた**…カラカラしてて，軽そうで気持ちいいっ！

●**連射キャンディ**…ノーマルのときのかったるさから抜けだしたときの壮快感が気持ちいいから。

●**ウォーターバブル**…○水が流れて自分が速くなって気持ちいい。○これを使って敵をやっつけるのは快感！

●**ファイヤーバブル**…バブルンが中に入ると熱がるのがいい。

●**金のシャレコウベ**…単に僕がひねくれてるだけです。でたら必ず取る。○ハレーすい星が横切ると気分がすぐれる。○ただ1人，プレイヤーを怒らすためという悲しき宿命を背負ったこいつが，僕は好きです。

●**フランクフルト**…ちゃんとマスタードがかかっているから。

●**フライドポテト**…他のラウンド・クリア・フードに混ざって1個だけでてくることがある。そいう目立ちたがり屋が好きです。

●**巨大なアイスキャンディー**…友人とプレイしていたとき，いきなりドオオンと落ちてきてビックリしたぜ!!しかも取ったあとのどでかい得点表示!!2人で「おおーっ！でけえーっ!!」と叫んでしまった。

●**1人用のときのボブルン**…○右下にでてきて"INSERT COIN"の看板を持ってるのが好きです。とくに帰っていくところがいい。○汗をかいてプレートをあげるときのしぐさがなんともいえない。

■嫌いなキャラクターとその理由

●**もんすた**…ちゃっくんからの因縁が～。○ちゃっくんぽっぷのときよりかなりスピードがUPしているからぜよ。

●**ばねぼう**…動きが速い上にしつこいから。

●**ひでごんす**…こいつのせいでいつも42面が超えられないんだ！

●**すーぱーどらんく**…1人だけでかでかと画面を1人占めしているから。

●**こげたバブルン**…これを見ると頭にくる。

●**敵全滅アイテム**…簡単に64,000点取れる面で残機を増やそうとしたときいきなりでて64,000がパーになるから。

●**ウォーターバブル**…97面でハマってしまったときのくやしさと100円損したと，さとったときの怒り…。

■見城：こら，97面も遊んどいて損した，はないだろ!!自業自得です。

●**スペシャルバブル**…私はいつもボブルンでプレイしているからこれのご利益をこうむったことがない。

■見城：2P時にボブルンが取ると効力はバブルンのほうに行ってしまう，そういうバグがありましたね。

●**高得点のフード**…友達とやったら取り合いでケンカになるから。

●**銀の扉**…「入ったあ！」と思ったら敵を全部殺していたのでむなしく21面に送られてしまったから。

当選者発表です。たった3枚しかないんで恨まないでください。▶茨城県筑波郡・**三五秀昭**▶愛知県名古屋市・**伊藤友香**▶愛知県刈谷市・**大林由尚**

今月のプレゼント

先日，編集部に大阪でナムコのNGレポーターをしているという博多丈佳氏，通称マッピー氏からVGGのプレゼント用にと，アテナ攻略マニュアルと10ヤードファイトのカタログが送られてきました。ご協力感謝いたします。ありがたく使わせていただきます。アテナのマニュアルのほうは部数も多いので9月号のプレゼント当選者にもお送りします。

で，今月のプレゼントは編集部からもう少し付け加えて…

①10ヤードファイト＋ジッピーレース＋アテナ攻略マニュアル（1名様）

②10ヤードファイト＋トロピカルエンジェル＋アテナ攻略マニュアル（2名様）

③10ヤードファイト＋ワイリータワー＋アテナ攻略マニュアル（2名様）

④アテナ攻略マニュアルのみ（10名様）

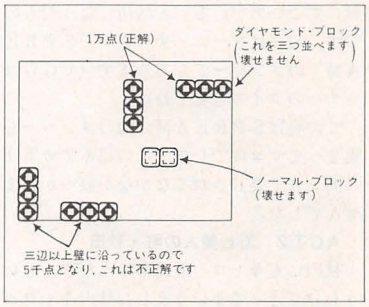
ご希望のかたは①～④のいずれかの番号を明記の上（優先順位をつけていてもOK），「最近ロードランナー・シリーズのイメージしかなかったところにR・タイプは新鮮だったなアイレム・カタログ・セット他プレゼント希望」と書き，**〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社 出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナー**まで送ってください。

その際，アイレムの歴代ゲーム中あなたの最も好きな作品とその理由もしくは思い出などを書いてきてください。

VGGクイズ特別企画

『詰めペンゴ』©SPREAM-川島利文(DIG)

チャレハイ・ファンの人なら知っているんじゃないかな？東北のビデオゲーム・サークル〝SPREAM〟。ここのサークルでは〝SUPERIOR〟という会誌を現在4号まで発行しているんだけど，その3号に掲載されていたのが，この「詰めペンゴ」。じつにおもしろいので作者の川島利文氏の協力で，ここに紹介させていただきました。ルールは簡単，ペンゴと同じ要領で1万点ボーナスを取るようにブロックを移動させればOKです。ただし，それぞれ手数が指定されていますのでその手数以内で完成しなくてはいけません。ブロックは押すのも壊すのも1回と数えます。

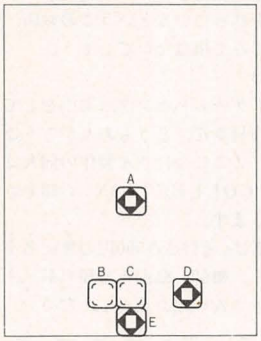


最初の1問は3手詰の例題で，解答を書いておくと，

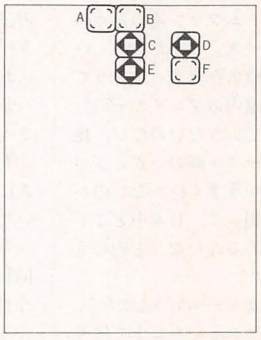
C（壊す）→D（左）→A（下）

となります。他の7問も上記に従って解答してください。もし全問正解者がいましたら今回に限り編集部よりゲームグッズをプレゼントいたします（正解者多数の場合抽選）。なお今回の問題のほとんどは，このコーナーのために川島氏に新たに作成していただいたもので，最後の2問は僕，見城こうじのイニシャルを型取った問題となっているとのことです。感謝！

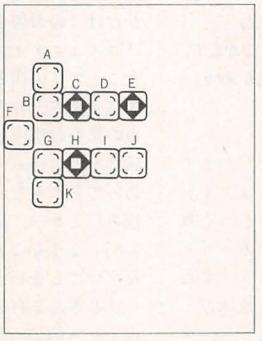
▶例題〈3手詰〉



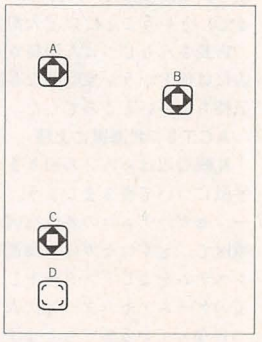
▶第1問〈2手詰〉



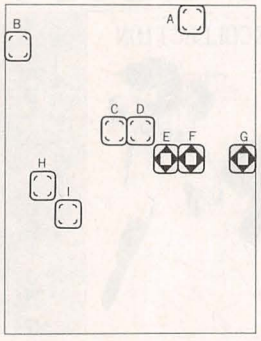
▶第2問〈3手詰〉



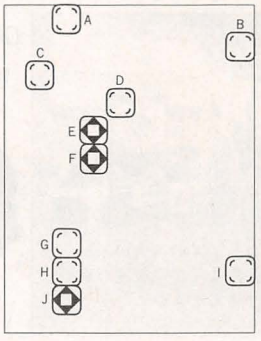
▶第3問〈5手詰〉



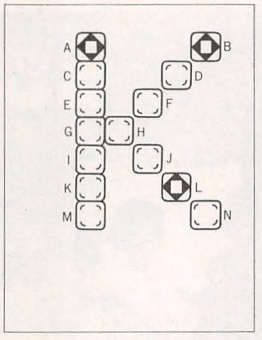
▶第4問〈5手詰〉



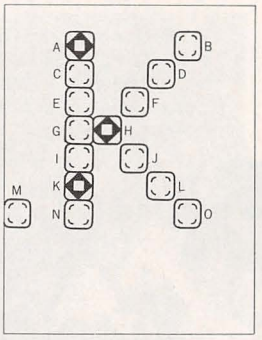
▶第5問〈8手詰〉



▶第6問〈3手詰〉



▶第7問〈6手詰〉



ゲームセンター放浪記31 ―東北・北海道編― by 見城こうじ

8月中旬に友人のやまざき拓氏と共に，東北・北海道へ旅行へ行ってまいりました。秋田より北に行くなんて修学旅行以来のことでした。

ACT1：SPREAMとの会談

1日目の夜は山形県米沢の，知る人ぞ知る川島利文氏宅へ宿泊させていただきました。このかた，じつに古くからのハイスコア・プレイヤーとして知られ，東京でも「山形にすごい男がいる」と話題になったものです。現在はゲーム・サークル〝SPREAM〟のメンバーでもあります（VGGコーナーのクイズも見てね）。

この晩はSPREAMの他のメンバーも集まってザコ寝でした。この超ネアカ集団に囲まれて笑わされてなかなか寝つかれませんでした。

ACT2：酒と美人の町・秋田

秋田にもキャロットはあるんだぞ，というわけで行ってまいりました秋田キャロットハウス。秋田駅から少し歩いたところの地下にあるのがこのお店。中はけっこう広く，小ぎれいで，壁には可愛いイラストの入ったお知らせのポスターなどがあちこちにはられています。ゲームは大型機を除きほとんど50円，ナムコグッズ販売も扱っており，カウンターには雑記帳，その奥にはハイスコア・ボードなどゲームファンなら一度は寄って損のないお店だと思いますよ。

ちょっと驚いたのは，店員が店長さんとアルバイトのかた1名（なんと！これが女性のかた，それもゲーム大好き少女，キャロットハウスのアテナと呼ばれているとか…）の計2名だけということ。ビルの中にお店がある関係で営業時間はA.M.10:30～P.M.7:00まで，ということだけど大変ですねえ。

店長さんもじつに人の良さそうなかたで，店には何というか家庭的な雰囲気があり，気持ちのいいところでした。

ACT3：北海道に上陸

札幌周辺はいろいろ回りましたが，まず琴似について書きましょう。ここはタイトー，セガ，ナムコの各直営店がひしめく激戦区で，とくにセガは北海道初のカード・システムをここでスタートしており，北海道のゲーム・センターを代表する地域の一つになっている感じもします。しかし，プレイシティキャロット琴似店にはクーラーがきいておらず，大きな扇風機が回っていたのには一抹の不安を感じましたが…。

印象に残ったのは，札幌から少し離れた恵庭というところにある，チャレハイ参加店の「コミュニティスペースNTK」というお店です。ここの店長の石井さんというかたはこのお店をゲームファン達のための「コミュニティスペース」にしたい，ということでこの店名を命名をなさったそうです。そこで，お店を道内のプレイヤーのための集会の場所としていきたいのだが，地域ごとのゲーム・サークル間のいざこざがあってそれもなかなかうまく行かないのが悩みだとか…。話を聞いて，日本中どこでも同じようなことがあるんだな，と内心うなずいてしまいました。

店長さんご自身大変ゲーム好きなかたで，古くからのゲームファンということで僕もうれしくなってしまいました。石井さんの特技は過去にでたゲーム音楽の大半を口ずさめることとか…。新台入荷のときも，そのゲームのサウンドを重視して選ぶそうです。

新製品入荷も早く，コントロール・パネル，画面調整などのメンテナンスにも細心の注意を払っているというこのお店，やはり行ってみて損はないでしょう。

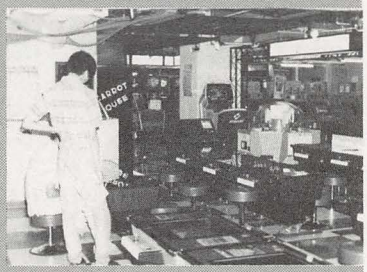
おまけ

弘前でゲーム・センター案内をしてくださった今村さん，どうもありがとうございました。ここに今村さん製作の同人誌〝GALS COLLECTION〟の紹介させていただきます。

希望者は，送料込み500円の無記名小為替同封の上，〒036 弘前市桶屋町47三上様方 今村 厚さんへ申し込んでください。



◀秋田キャロットハウス店内。テーブルはゆったりしたレイアウトでプレイしやすい



▲秋田キャロットハウス店内。ラッキークレーンゲームの景品にATARIバッジが入っていて驚き！



▶秋田キャロットハウスにて。右が店長の江刺家（えさしか）さん，左が店員の長浜（VIEGLE-EVE）さん



▲川沿キャロットハウスにも行ってきました。プレイシティキャロット琴似店は残念ながら写真撮影のOKがでませんでした



▶秋田CHで発行されている情報誌「にんじんあたっく」



▼SPREAMメンバーの面々。左からI.Z，P.V，SOL，SHOT，DIG（川島利文），K.Wの各氏。このメンバーにはじつに色男が多いと思う，いや本当に



▲コミュニティスペースNTK入口。石井店長さんの写真撮り忘れちゃってごめんなさい



◀〝GALS COLLECTION〟ワンダーモモがヒイキとか…

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
SDI〈1P〉（セガ）	71,201,380	SPREAM-BOMB	DLL郡山（福島）	全11面パーフェクト・クリア EVERY 50,000
ドラゴンスピリット（ナムコ）	1,526,670	SPREAM-K. W	PC仙台（宮城）	全９面クリア
R・タイプ（アイレム）	1,654,100	ぜっとむしょく（たまに役立つ）	星ヶ丘CH（愛知）	全２周クリア ノーマル設定
ライフフォース〈赤〉（コナミ）	10,000,000＋α	全国８店にて達成	——	——
ライフフォース〈青〉（コナミ）	4,528,100	HTL-謎のボケ浪人㋮	PC巣鴨（東京）	９周目２面
1943〈1P〉（カプコン）	3,362,790	HCM-FOX	ゲームプラザイエローハット（愛知）	全16面クリア モビちゃん×３
1943〈2P〉（カプコン）	4,264,080（トータルスコア）	GMC-KOM GMC-らじあめ	サンシャインゲームセンター（東京）	全16面クリア モビちゃん×３
アフターバーナー（セガ）	244,000	HTL-AE-U. V	PC巣鴨（東京）	９面 HIT＝197
モンスターランド（セガ）	残りゴールド 3,132	SPREAM-SHOT	PC巣鴨（東京）	１コイン 全面クリア
フラックアタック（コナミ）	963,100	Mr. まさし君	PC早稲田（東京）	全２周クリア
バトランティス（コナミ）	612,960	EXCHANGER	PC巣鴨（東京）	29面　※５人設定だが残２の時点の記録
オパオパ〈1P〉（セガ）	249,870	小柳	プレイゾーンジャック&ベティ山大前（山形）	30面
プランプポップ（タイトー）	772,370	SUCCESSFUL SS	ウイルトークタイトー大街道（愛媛）	全面（10-4）クリア
ブレイザー（ナムコ）	全面クリア	全国21店にて達成	——	※１コインと思われる店のみ対象としています
キャプテンシルバー（データイースト）	全２周クリア	全国６店にて達成	——	——

今月の注目のハイスコアはトップのＳＤＩ！１人用でどうしてこのような記録がだせるのでしょうか!? ＳＰＲＥＡＭ-ＢＯＭＢ氏の快挙に乾杯！

Ｒ・タイプの記録はまだまだ来月も伸びそうですが，ドラゴンスピリットはいかに？

ライフフォース(赤)の１千万点達成おめでとうございます。つぎは青に挑戦…かな？

１９４３は隠しコマンドまで使用されている今，モビちゃんのだしかたでもわからない限りほぼ限界まできたもよう。

アフターバーナーは９面の前後で引っかかっているプレイヤーがじつに多かったようです。はたして全面クリアなんてできるのでしょうか？

モンスターランドは一部に出回っているバージョンを除き，永久パターンがあるので全面クリア時に残したゴールドの額で集計してみました。このような集計方法が最良かどうかわかりませんが，しばらくこれで行ってみます。

ブレイザーとキャプテンシルバーは永久パターンがあるのでこれまでです。

スーパーハングオンはおなじみのハイスコアラーの合い間をぬっての新たなライバルの登場により戦いは佳境へ…！日本最速の12タイトルをかけて彼らは走る!!

ダライアスの集計は先月をもって打ち切りとさせていただきました(見城)。

■スーパーハングオン(セガ)タイムレコード

きょう体／コース	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビ　ギ　ナ　ー	2′47″40	SPREAM-SOL（福島）	2′47″83	CGP-CHIR（東京）	2′43″08	HART-A★B★E（大阪）
ジ　ュ　ニ　ア	4′52″21	TM(EXR)（愛知）	——		4′37″83	AMM-清水正道（北海道）
シ　　ニ　　ア	6′48″93	SPREAM-SOL（福島）	6′47″98	SPREAM-FKS（静岡）	6′37″23	ROI（福岡）
エキスパート	——		9′01″42	HYPER-FUN（静岡）	8′38″77	S. D. T.（福岡）

■アウトラン(セガ)タイム・レコード　※記録更新されたコースのみ

コ　ー　ス	タ　イ　ム	スコアラー	店　　名
ヴァインヤード	4′36″96	CHAT-YOU. A	PC巣鴨(東京)
デ　ス　バ　レ　イ	4′35″65	CHAT-YOU. A	PC巣鴨(東京)
ス　ト　ー　ン　ヒ　ル	4′37″43	HTL-わようがそる	サンペデックナムコランド(千葉)

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
R・タイプ	743,200	MRX	12面
バトランティス	378,420	K.E.I	19面
銀河任侠伝	2,071,300	BELPY	全面クリア
ドラゴンスピリット	765,610	HYPER-Yuki	全面クリア
マスタッシュボーイ	1,393,820	HYPER-MAD	34面
忍者くん阿修羅ノ章	1,311,170	K.E.I	30面
ブレイザー	242,060	HYPER-のりよし	
アウトラン（ストーンヒル）	4'44"34	HTL-バイオX	敵車イージー
アウトラン（レイクサイド）	4'43"00	TAKA-Q	敵車イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"93	AMM-つきだて	敵車イージー

コミュニティスペースＮＴＫ　北海道
北海道恵庭市漁町13　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"19	LAP-BMXER（札幌）	ビギナーノーマル
アウトラン（デスバレイ）	4'41"56	AMM-中川 剛（札幌）	ノーマル
R・タイプ	799,300	Y.K 北山洋一（苫小牧）	2-5
フラックアタック	707,300	佐藤よしあき（恵庭）	10面クリア
ライフフォース（赤）	3,676,600	ATL-RED（恵庭）	7-5
ドラゴンスピリット	1,011,400	中田裕宣（恵庭）	全面クリア
バトランティス	225,040	大山口誠（恵庭）	13面
リベンジオブＤＯＨ	653,680	Y.K（苫小牧）	34面
１９４３（１Ｐ）	2,931,560	MRX（苫小牧）	32面
ブレイザー	90,400	角本正樹（恵庭）	

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　☎0176-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	106,000	SIN	5面 ヒット数99
ブレイザー	189,000	HONDA	キャプテン
銀河任侠伝	2,659,900	赤坂まもる	1コイン 全面クリア
R・タイプ	784,100	赤坂まもる	2周目4面
１９４３（１Ｐ）	2,820,270	赤坂まもる	全面クリア
１９４３（２Ｐ）	3,779,760	赤坂まもる&PON	大和
ＳＤＩ（１Ｐ・ノーマル）	6,244,770	赤坂まもる	全面クリア ノーミス
フラックアタック	772,900	赤坂まもる	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'16"11	赤坂まもる	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'28"82	赤坂まもる	エキスパート

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
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"09	安藤敏哉	ビギナーゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'21"54	安藤敏哉	ジュニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'21"78	安藤敏哉	シニアゴール
R・タイプ	793,300	定 免	13面
フラックアタック	354,700	安藤敏哉	5面
忍者くん阿修羅ノ章	1,102,850	上 田	30面
１９４３	2,514,080	めぞん滝沢	16面大和
ドラゴンスピリット	312,480	安藤敏哉	8面
ダブルドラゴン	623,770	まさとイワシ	全面クリア
ブレイザー	178,780	初 山	

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
１９４３	2,674,960	K.E.I	16面 1コイン
キャプテンシルバー	103,210	ケージ	3面
ダブルドラゴン	120,890	K.E.I	1コイン 全面クリア
臥竜列伝	1,283,040	K.E.I	8面 強飛
トップシークレット	1,147,620	K.E.T	2周4面
カルノフ	999,999	HYPER-MAD HYPER-"T"	全面クリア
ドラゴンスピリット	955,610	YUKI	全面クリア
アルゴスの戦士	4,200,000	TAKA	ノーマル 最終面
迷宮ハンターG	542,220	K.E.I	5面
R・タイプ	465,600	MRX	7面

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
☆ブレイザー	11,225,660	SPREAM-FKS	全面クリアG ENERAL
フラックアタック	751,800	SPREAM-P.V	全2周クリア
モンスターランド	3,670,990	PER	全面クリア
ミッドナイトランディング	759	ASA の知りあい	最終面
★ドラゴンスピリット	1,526,670	SPREAM-K.W	全面クリア
R・タイプ	1,339,800	SPREAM-K.W	全2周クリア
ＳＤＩ（１Ｐ）	9,803,780	SPREAM-SOL	ノーミス 全面クリア
バトランティス	443,640	T.Y	22面
１９４３（１Ｐ）	3,009,560	SPREAM-P.V	大和クリア モビ×1
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'58"56	SPREAM-K.W	シニア 敵車ノーマル

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
ドラゴンスピリット	1,003,390	関根勝行	1コイン クリア
ブレイザー	365,760	吉田明弘	1コイン
R・タイプ	956,800	小杉洋史	1コイン 2-6
アフターバーナー	168,000	三好幸司	1コイン 7面
アウトラン（デスバレイ）	4'37"58	AMM-中川 剛	72秒設定 ゴールイン
アウトラン（ストーンヒル）	4'37"84	AMM-中川 剛	72秒設定 ゴールイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"40	AMM-つきだて	72秒設定 ゴールイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"71	AMM-幕田貴宏	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'58"46	LAP-BMXER	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'57"99	LAP-BMXER	シニア 50秒設定

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
１９４３（１Ｐ）	1,731,810	怪猫 OCHI	1コイン 面数不明
１９４３（２Ｐ）	3,626,240	IMPROTJEY DEEP-JET	1コイン 全面クリア
R・タイプ	704,600	IMPROT DEEPJET	1コイン 2-4
エイリアンシンドローム	1,235,900	菊田統子	2-6
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"50	LAP-BMXER	
ドラゴンスピリット	729,400	IMPROT DEEP-JET	1コイン 全面クリア
☆キャプテンシルバー	203,650	IMPROT DEEP-JET	1コイン 全2周クリア
ブレイザー	50,960	SUPER-HYR	
ダブルドラゴン	127,710	BATTLING	5面クリア
バブルボブル	3,417,710	水子のバカ	71面

アビリティーズジャスコスクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	771,500	MGC-006-JUN	2周目4面
銀河任侠伝	794,300	BEAKER	1コイン 最終面クリア
ブレイザー	103,060	Y.S	
１９４３（１Ｐ）	2,883,670	最終面クリア	16面
１９４３（２Ｐ）	3,667,610	ZYX BEAKER	最終面クリア
ドラゴンスピリット	1,226,940	VIEGLE-POP	1コイン 全面クリア
リベンジオブＤＯＨ	1,620,160	J-I	最終面
スーパーハングオン（エキスパート）	9'16"67	WAT	
スーパーハングオン（ジュニア）	5'09"59	WAT	
忍者くん阿修羅ノ章	最終面クリア	BEAKER M.K	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
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2'43"73	AMM-清水正道	ビギナー 50秒設定
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'37"83	AMM-清水正道	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'49"28	AMM-清水正道	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'50"08	NGM-BIN	エキスパート 50秒設定
ドラゴンスピリット	563,320	中川 剛	9面クリア
マスタッシュボーイ	1,043,800	杉井 誠治	20面
ローリングサンダー（ニューバージョン）	589,500	西高ドラ	10面
ブレイザー	177,180	初 山	
エイリアンシンドローム	1,216,700	FPS-TOP	2-6
サイキック５	3,143,500	G.C.岩野	クリア

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17　☎911-572-2383

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	600,130	RISM-双頭牙竜	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,899,100	RISM-HK	16面
１９４３（２Ｐ）	3,726,400	RISM-HK +会長さん	16面
モンスターランド	238,560	RISM-大沼	8面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'53"46	AMM-NO3	ビギナー
スーパーハングオン（シットダウン）	5'09"93	WIN	ジュニア
スーパーハングオン（シットダウン）	7'31"93	TOH	シニア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'47"42	AMM-NO3	エキスパート

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
ブレイザー	429,020	VIEGLE TO-Y	COLOEL
ドラゴンスピリット	1,218,260	VIEGLE POP	全面クリア
フラックアタック	756,100	VIEGLE JUN	全面クリア
R・タイプ	853,600	SPREAM オルグノムさん	2周目5面
銀河任侠伝	10,128,900	TRAGIC 葛野香	全面クリア
１９４３	2,892,690	SPREAM K.S	全面クリア
ライフフォース（赤）	2,873,900	SPREAM 佐吉	6周目1面
ライフフォース（青）	2,352,100	SPREAM MGC M.K	
リベンジオブＤＯＨ	1,290,770	T.S	全面クリア
バトランティス	614,740	T.Y	1コイン 29面 5人設定

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
ドラゴンスピリット	858,060	AVG あっちゃん	全面クリア 1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'54"27	FOE いわかん (V3,3 L11)	ビギナーイージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'15"66	HAN	ジュニアイージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'25"13	RPM	シニアイージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'47"26	HAN	エキスパートイージー
R・タイプ	567,200	CCB	8面 1コイン
ブレイザー	494,820	HAN	キャプテン 1コイン
ダブルドラゴン（１Ｐ）	171,730	BATTLING	全面クリア 1コイン
フラックアタック	289,000	CCB	5面 1コイン
コンバットスクール（１Ｐ）	105,220	BATTLING の弟子	7面

ウエスタンウッド　北海道
北海道札幌市白石区厚別中央2条5-2-8　☎011-892-8255

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング	732	河 田	全面クリア
１９４３	2,388,080	HSC-山口	16面 モビ×0
R・タイプ	431,000	HSC-山口	6面
コンバットスクール	245,000	HSC-みちひろ	実戦 軍曹
リベンジオブＤＯＨ	2,092,780	大沢太護	全面クリア
ドラゴンスピリット	312,530	HSC-山口	8面
発掘艇	10,000,000＋α	HSC-山口	エリア999＋α
ダブルドラゴン	122,670	中井裕紀	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	HSC-長原	
キックアンドラン	全面クリア	HSC-中沢	32点

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
☆ブレイザー	10,610,200	VIEGLE-TO-Y	全面クリア
ドラゴンスピリット	1,223,550	VIEGLE-Z.K	全面クリア
ライフフォース（青）	3,048,300	YAMA	6-3
コンバットスクール	377,590	SPREAM-FKS	実戦クリア 大射
１９４３（１Ｐ）	2,628,870	JORI	16面 モビ×0
R・タイプ	1,214,400	SPREAM-K.W	2周クリア
バトランティス	606,240	ARA	29面
銀河任侠伝	2,352,900	まさや	全面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	2'58"72	VIEGLE-KEI	ビギナー 敵車イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	6'56"22	SPREAM-FKS	シニア 敵車イージー

チャレハイ通信

★コミュニティスペースＮＴＫ(北海道)

●当店では毎月最終日曜日を「北海道ゲームの日」としております。

道内各地から，たくさんのスコアラーやグループが集まる予定です。ゲーム仲間の楽しい交流の場として，みなさんも気軽にきてください(ＮＴＫ会員一同)。

★川沿キャロットハウス(北海道)

●ＲｉＳＭ会員募集

会誌を作成中につきワープロの打てる人，お願いします。

★ＤＬＬ郡山(福島)

●当店では，小中学生だけのハイスコア・ボードもやっていて，なかなか好評です。

これから続々とニューゲームが入る予定／ハイスコアをだせるという人をお待ちしてます。

★宇都宮ＣＨ(栃木)

●ナムコ新筐体(きょうたい)「コンソレット型」へ一部入れ替えました。

★上福岡ＢＣ(埼玉)

●店によく電話をかけてくる名古屋の男の

プレイゾーン　ジャック&ペティ　山大前店山　形

山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	170,000	MARO	8面
R・タイプ	1,267,400	YAS	全2周クリア 1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'03"24	YUKKEY	ビギナーゴール 1コイン
モンスターランド	3,439,380	SPREAM-SHOT	2866ゴールド 全面クリア
フラックアタック	412,700	SPREAM-SF	7面 1コイン
銀河任侠伝	4,114,500	TS	1コイン 全面クリア
ライフフォース（赤）	4,146,600	SPREAM-DIG	1コイン 8-3
★オバオバ（1P）	249,870	小　橋	30面
ダライアス（エキストラバージョン）	9,954,030	会田裕之	Vゾーンクリア
ドラゴンスピリット	872,030	MINORU	全面クリア

ウィルトークタイトー　群　馬

群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	653,200	JUN²-全員バット縛	1コイン 2-4
コンバットスクール	220,870	塩原貴光	実戦 ランクイージー
ドラゴンスピリット	1,266,540	KEN	全面クリア
イグゾーザス	982,490	ぞえち	2-4
キックアンドラン	33	たっくんぽっぷ	全面クリア
ダライアス（エキストラバージョン）	11,490,020	ぞえち	Zゾーンクリア ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'56"98	MFP と常連まつけん印	ビギナー 敵車イージー
ダブルドラゴン（1P）	999,990	高野と真柄	最終面クリア
沙羅曼蛇（1P）	2,085,900	EFF 笹井　学	3-5

サンペデックナムコランド　千　葉

千葉県習志野市谷津1-16-1 津田沼サンペデック内　㈱ナムコ　☎0474-77-5193

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	184,000	CHAT-2度とやんねえ-YAN	9面 撃墜数151
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"32	HTL-わようがそる SOL-SHOT	ビギナー 敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'06"80	CHAT-これが最後だああ-ZUR	ジュニア 敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'05"87	CHAT-CG-COM	シニア 敵車イージー
★アウトラン（ストーンヒル）	4'37"43	HTL-わようがそる	45.7秒残 左右右左
1943（1P）	3,063,200	CHAT-あああじいぶう	全16面クリア モビ×1
R・タイプ	969,600	CHAT-CG-COM	15面（2-7）
モンスターランド	3,290,000	CHAT-うんこだよ-YAM	クリア 2659ゴールド
銀河任侠伝	20,000,000＋α	CHAT-CG-ZAIKE	全クリア つけあがり
フラックアタック	689,900	CHAT-CG-ZAIKE	2-5 つけあがり

ハイテクゾーンセガ山形　山　形

山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0680

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SDI（1P・ノーエブリ）	10,397,990	SPREAM-BOMB	1コイン 全面クリア
SDI（2P・ノーエブリ）	14,147,540	SPREAM-BOMB & SOL	最終面パーフェクトクリア 残GOLD2883 クリア
モンスターランド	3,484,570	HTL-DEV-I,G	
オバオバ（1P）	180,440	AYA/RMF	1コイン 22面
オバオバ（2P）	302,880	AYA & J.H	22面 トータルスコア
ドラゴンスピリット	731,400	SPREAM-SUZ	1コイン 全面クリア
1943（1P）	2,938,290	SPREAM-SUZ	1コイン 全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'00"63	SPREAM-SHOT	エキスパート
銀河任侠伝	1,016,300	AYA ： RMF	1コイン 全面クリア
アフターバーナー	64,000	J.H	3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
R・タイプ	941,200	TRI-VHD	14面
忍者くん阿修羅ノ章	2,425,790	TRI-GAM	クリア
ミッドナイトランディング	753pt	EFG	
1943	2,777,090	TRI-STRANGER	クリア
コンバットスクール	249,890	前橋の NG	
ダライアス（エキストラバージョン）	4,781,370	ゲームの男	クリア
パーフェクトビヤード	53,300	ナッコ	
ドラゴンスピリット	621,620	TRI-VHD	
ダブルドラゴン	78,240	RSF	
飛翔鮫	1,113,860	TRI-GAM	

ゲームセンターベガサス　埼　玉

埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	132,000	KLM	6面 107機撃墜
アウトラン（デュアルウェイ）	4'48"37	T.I	車普通
ダライアス（ACFJOTY）	6,215,530	Y.C	ノーマル 新VER.
ダブルドラゴン	カンウンターストップ	MK	最終面 難度普通
1943	2,743,530	AZUKI-たろすけ	難度9
R・タイプ	869,400	内　藤	難度標準13面 プレイヤー3
モンスターランド	340,500	AIW	
ドラゴンスピリット	422,860	MIU	9面難度A
ワールドカップ	全勝	畠山.オグラ	
☆ライフフォース	17,602,200	内　藤	難度普通 30-6

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
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'47"40	SPREAM-SOL	ビギナー 敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'52"33	SPREAM-SOL	ジュニア
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'48"93	SPREAM-SOL	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'00"11	SPREAM-SOL	エキスパート
★SDI（1P・エブリ5万）	71,201,380	SPREAM-BOMB	全面パーフェクト
SDI（2P・エブリ5万）	63,814,880	SPREAM-BOMB & SOL	ミス げんばくは強い
R・タイプ	1,505,000	SPREAM-DIG	3機 全面クリア
ドラゴンスピリット	1,099,880	SPREAM-K,W	ノーマル3機
コンバットスクール（1P）	385,230	拝天狗	イージー
1943（2P）	3,855,630	WINNER&PCNとDOM DOM	2P側のみクリア

上福岡ビッグキャロット　埼　玉

埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,429,800	KC-YEN	3機 16面クリア
ドラゴンスピリット	1,282,600	K・S・N・S	5機 クリア
銀河任侠伝	2,339,800	KC-MFP	3機 クリア 1コイン
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"48	日本の食生活 KC-NEL	ビギナーイージー
ブレイザー	302,780	では、一週間後に KC-END	2回目の架橋 5機設定
1943（1P）	2,817,290	ONO㊎	16面
1943（2P）	4,012,890	KC-YEN & KC-MAX	16面クリア (2P死亡)
バトランティス	512,680	HANDEMO㊗	25面 1コイン
リベンジオブDOH	最終面クリア	KC-EXEC K・S・N・S	3機 ノーマル
フラックアタック	725,500	KC-OKAN・K2	2周目5面 3機設定

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
ライフフォース（青）	3,735,200	GMC-KOM	7-1
F-14トムキャット	2,591,170	総　師	
モンスターランド	1,575,320	DPU-N.T	1コイン クリア
R・タイプ	941,800	O.I	2-4
★1943（2P）	4,264,080	GMC-KOM GMC-らじあめ	全16面クリア モビ×3
バトランティス	250,400	狩野好太郎	ステージ15 1コイン
銀河任侠伝	1,106,500	Y.O	全面クリア
ダライアス（Zゾーンクリア）	10,649,680	GMC-KOM	51200×3
ブレイザー	122,080	GMC-らじあめ	
フラックアタック	205,400	K./	4面ボス

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
ドラゴンスピリット	756,980	S.NEMOTO	全9面クリア 3機
ブレイザー	165,880	ハテナ KUN	キャプテン 1コイン
バトランティス	202,160	YOSHI	12面 5機
R・タイプ	634,900	田鎖勇治	2周目2面 3機
銀河任侠伝	1,028,600	玉　川	全面クリア 3機
モンスターランド	232,780	Mr.保田	1コイン
1943（2P）	2,741,820	勇治 & DAIKI	全面クリア モビ×1
ダブルドラゴン（1P）	102,020	YANKY OHACHI	全面クリア ハードランク
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'55"97	HAM.2	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	9'06"16	HAM.2	エキスパート

セントラルパーク　PART1　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
R・タイプ	761,100	AZUKI-ZAP	1コイン 1-8 超躍ぎ!!
ダライアス（1P・Vゾーンクリア）	5,445,090	木村雅彦	1コイン 全面クリア
パーフェクトビヤード（1P）	484,400	宮地　博	1コイン 18面
1943（1P）	2,628,820	木村雅彦	1コイン 全面クリア
スーパーハングオン	9'35"30	高沼雅喜	ヨーロッパゴール
ドラゴンスピリット	1,459,600	HTL+Y.N	最終面クリア ノーマル
ブレイザー	256,600	ビリヤードのナインボールの男	1コイン 9面どまり
ダライアス（1P・Yゾーンクリア）	5,385,530	佐藤哲也	ハードタイプ

ブレイシティキャロット田町店　東　京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	841,070	ACT-SKB	1コイン クリア
R・タイプ	527,500	XATH-2S	1周
ブレイザー	129,280	ACT-もりくん	4面 1コイン
ダブルドラゴン	999,990＋α	ACT-もりくん	最終面クリア 1コイン
1943（1P）	2,942,620	ALT-満理奈	
1943（2P）	1,000,400	ACT-もおりい ACT-みやま	ステージ
★スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"83	CGP-CHIR	ビギナーイージー
スーパーハングオン（シットダウン）	4'43"63	CGP-CHIR	ジュニアイージー
リベンジオブDOH	385,030	ACT-MYM こやま	
コンバットスクール	358,930	TEMPLE	1コイン 実戦クリア

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
ドラゴンスピリット	1,144,440	KAP-ヨコティエ	1コイン クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"15	THE WEC 吉太郎	ビギナーコース イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'09"47	鈴木仁氏 小山高	シニアコース イージー
ブレイザー	284,620	かつみくん	
1943（1P）	2,358,250	ブッチー	15面 モビ×1
フラックアタック	204,200	THE,WEC 斉太郎	4面
ダブルドラゴン	138,510	VGC M.Sweeper	最終面クリア
コンバットスクール	246,000	水野くん	実戦 イージー
リベンジオブDOH	1,250,380	モグラニアン	1コイン DOH破壊
銀河任侠伝	1,028,100	IRIS	1コイン クリア

ビデオインセガベルル　埼　玉

埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,087,500	AKA	標準 2-5面
ドラゴンスピリット	756,040	TPC-にゃんぱ先生♥	3匹設定 全面クリア
1943（1P）	2,697,150	TPC-RACER-シャカ	1コイン 大和撃沈/
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'56"13	NANISORE㊎	ビギナー 敵車イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	37,055,470	TPC-阿中人私逢IN デビルマン小野	
モンスターランド	1,882,470	TPC-にゃんぱ先生♥	ルビー無し クリア
ティードオフ	−18	TPC-あいどる♥	
銀河任侠伝	767,420	TPC-座☆手鼻/かかってこいよっ	全面クリア 1コイン
ダブルドラゴン（1P）	128,730	TPC-ますぢっ/	全面クリア 1コイン
バレット（1P）	650,100	JOE-ベルサイユ㊍	

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
アフターバーナー（イージーランク）	174,000	Micky Simon	8面 ヒット151
ドラゴンスピリット	1,330,230	マイティ・スミス	9面クリア
R・タイプ	763,000	EGC-MKZ	2-5
スーパーハングオン（ビギナー）	2'59"45	堀田綾子いのち	
超時速宮レジオン	2,100,620	僕らの海底軍艦 轟天号,轟天号	5-1 永パなし
1943（1P）	3,032,640	空だって飛べるんだ 轟天号,轟天号	大和クリア
ライフフォース（赤）	5,231,200	ドリルが回ってとっても強いぞ 轟天号,轟天号	10-6
リベンジオブDOH	1,054,930	マンダなんか恐くないぞ 轟天号,轟天号	最終面クリア
銀河任侠伝	4,879,200	キチガイ艦長	クリア
スプリングブレイク	16,268,460	神宮寺,神宮寺 海底帝国やっつけろ	エキストラ3

子，ゲームしてますが。たまには電話ください。

●みなさんも電話でお話しませんか？ゲームの情報や，その他いろいろ。近くの人は来店してみてください。おもしろい人がたくさんいますよ(店員KC-END)。

★ビデオインセガベルル(埼玉)

●ただいま，常連を募集しています（店員一同)。

●ちなみにTPCも会員募集しています(キャッピー久美があなたをお待ちしています♡)。

★PC田町(東京)

●ACTメンバー募集中。ACTに入りたい人はPC田町まで（ACT-もりくん)。

★ビッグキャロットTOC(東京)

●1943，ドラゴンスピリット，レジオンには当店特製の「ターボ（連射装置)」が装備されております。ぜひ，この効果を試しにきてください！

★PC経堂(東京)

●筐体がテーブルからコンソレット・タイプに生まれ変わったのだよ。

●ブレイザーはムズい!!

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
ダブルドラゴン（１Ｐ）	全面クリア	佐野倉 由道	
Ｒ・タイプ	1,082,800	ING	2周目5面1コイン
１９４３（１Ｐ）	3,017,310	Ｋ.Ｓ	大和まで
１９４３（１Ｐ）	2,330,010	JAE-Ａ×1	大和クリア
飛翔鮫	3,294,420	SPYBOY-NOA	
ドラゴンスピリット	825,190	SPYBOY-NOA	最終面クリア1コイン
コンバットスクール	235,140	JAE-Ａ×1	

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
ミッドナイトランディング	トータル770	TECCHI	8面クリア
モンスターランド	1,419,610	A.N てーやん FUL	全面クリア スコアは前者
Ｒ・タイプ	1,225,300	DAMAX	全2周クリア
☆ブレイザー	11,382,120	FUL	1コイン全面クリア
☆キャプテンシルバー	1,053,680	CRAMP BOY	1コイン全2周クリア
ロードブラスター	2,294,575	FANCY-KETOSE	39面1コイン
バトランティス	444,800	EXCHANGER	23面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'12"67	GCF YOU-SUGA	エキスパートコース
銀河任侠伝	1,045,900	CRAMP BOY	ノーミスクリア
銀河任侠伝	20,141,600	CRAMP BOY	1コインクリア

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 第1ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Ｒ・タイプ	975,200	謎のポケ老人 俺にはまりはない!	2-7 1コイン標準
１９４３（１Ｐ）	2,929,370	RAT-SUGI	大和強し！モビ×2
１９４３（２Ｐ）	3,973,120	LUM mk2 & おうろう	16面クリア モビ×1
リベンジオブＤＯＨ	最終面クリア	近岡一哉	全部右っ!
ドラゴンスピリット	1,047,140	とりあえず ありたぶしゅー	最終面クリア4匹設定
タイムスキャナー	3,135,510	VERTEX 会長	1コイン5ボール
バルトリック	エリア5	HTL-永井陽子	得点307,480
スーパーハングオン（シットダウン）	7'18"42	冗談はよし子さん	アメリカ
スーパーハングオン（シットダウン）	5'09"60	冗談はよし子さん	アジア
沙羅曼蛇	1,828,300	"A.S"	3周目の2面1コイン7機

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
スーパーハングオン（シットダウン）	40,291,910	AUA	アフリカ 2'53"64
スーパーハングオン（シットダウン）	46,063,060	AUA	アジア 5'05"70
スーパーハングオン（シットダウン）	56,935,880	AUA	アメリカ 7'53"64
アウトラン（スタンダード）	57,474,080	EXP-WARRIOR	Ｂコース 4'42"00
アウトラン（スタンダード）	57,007,860	EXP-WARRIOR	Ｃコース 4'41"15
アウトラン（スタンダード）	56,866,490	玉 小	Ｄコース 4'42"09
１９４３（１Ｐ）	2,049,530	双龍竜-KYS	全16面クリア
１９４３（２Ｐ）	1,816,640	MABOO-KYS	全16面クリア
ドラゴンスピリット	990,750	EXP-WARRIOR	1コイン9面クリア
ＳＤＩ（１Ｐ）	276,090	LKE & S-H	

ゲームブティック高田馬場　東京

東京都新宿区高田馬場3-21-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ブレイザー	10,621,300	FUL	1コインクリア 銀ぎなし
Ｒ・タイプ	1,237,300	HTL-久保恵美子	1コインクリア ノーミス
モンスターランド	895,400	FUL	1コインクリア 銀ぎなし
銀河任侠伝	715,400	DAMAX	1コインクリア 銀ぎなし
ライフフォース（赤）	6,011,200	WWF 前田	11-5
アウトラン（デュアルウェイ）	4'38"43	けすいだつまにく	
スーパーハングオン（エキスパート）	9'09"70	GLF-YOU-SUGA	
スーパーハングオン（ビギナー）	2'50"81	GLF-ABI (OSAKA)	
スターウォーズ	21,914,584	MANNISHBOY -KON 豊田市	WAVE100+α
７２０	307,500	DAMAX	1コインクリア 銀ぎなし

ゲーム中央プラザ　東京

東京都三鷹市下連雀3-43-28 創茶ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Ｒ・タイプ	890,200	EXGANDER	2周目6面
モンスターランド	587,150	I was born	?
ブレイザー	179,220	EXGANDER	迷路の次
ダブルドラゴン（１Ｐ）	109,900	TKS	最終面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'26"50	淳 美	3面
リベンジオブＤＯＨ	1,998,500	EXGANDER	27面
１９４３（１Ｐ）	3,143,850	EXGANDER	大和点が高い
バレット	319,900	EXGANDER	2周目1面
コンバットスクール	372,630	大庭範人	テロ組圧実戦クリア,大射
エイリアンシンドローム（１Ｐ）	1,935,700	でーもん	4周目1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
モンスターランド	1,709,230	GEM,E-da♥	全面クリア
☆ブレイザー	10,446,280	M.C.K	全面クリア 隠銀 大将
Ｒ・タイプ	1,112,300	EXCHANGER	2-6
１９４３（１Ｐ）	3,122,850	ディスクをこわした ZED	全面クリア
１９４３（２Ｐ）	4,109,820	E-da and M.C.K	全面クリア
ドラゴンスピリット	926,720	まゆみ・ともこ♥	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'06"83	CHIEMI'S	シニアイージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'26"89	EXC 久保ってドン×4	エキスパートイージー
アウトラン（海外版・デュアルウェイ）	4'37"37	LIVENGER	ノーコンティニュー
アウトラン（海外版・ストーンヒル）	4'38"65	鳥山の店長の弟子 YAKKUN	

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
☆ライフフォース（赤）	10,000,000+α	①めぞん一刻②HT L-SPY③H.S	①18-①②17-4③17-4
★ライフフォース（青）	4,528,100	HTL-謎のポケ浪人㊙	9周目2面
１９４３（１Ｐ）	3,350,360	HTL-AE-相原久美	全16面クリアモビ×4
Ｒ・タイプ	1,589,500	HTL-久保恵美子	全2周クリア
★モンスターランド	残りコイン3,132	SPREAM-SHOT	1コイン全面クリア
★アフターバーナー（ダブルクレイドル）	244,000	HTL-AE-U.V	9面HIT 197
★バトランティス	612,960	EXCHANGER	29面5人設定だが2人残し
オバオバ（２Ｐトータル）	982,180	HTL-久保恵美子 HTL-永建康	82面（4周目4面）
★アウトラン（ファイン・ヤード）	4'36"96	CHAT-YOU.A	敵車イージー
★アウトラン（デスバレイ）	4'35"65	CHAT-YOU.A	敵車イージー

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
Ｒ・タイプ	785,600	GIL-HAMAD	12面（2-4）
ブレイザー	178,220	森高千里の写真集 平野 於葉	1コイン ノーマル
フラックアタック	79,700	中村由真の写真集 平野 於葉	カミナリサギ
ダブルドラゴン	181,020	ACT-もりくん	1コインクリア
スーパーハングオン（シットダウン）	5'13"59	GIL-HAMAD	アジア
ドラゴンスピリット	808,310	D.A	9面クリア
コンバットスクール（１Ｐ）	258,670	小林幹夫	1コイン
１９４３（１Ｐ）	2,648,860	ひらいのひ	16面
リベンジオブＤＯＨ	964,250	ヤンキー刑風隊 マタンゴ鎮	全面クリア
アウトラン（アップライト）	4'48"06	MULTIPULE-Y.S	デュアルウェイ

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　☎03-427-3455

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイザー	112,860	MGNCIAIDS	
ドラゴンスピリット	529,990	マンゴーン倶楽部 発足 MGN-	
スーパーハングオン（VP-アフリカコース）	35,531,490	MGN-KOZUKE	50秒設定 2'59"19
スーパーハングオン（ヨーロッパコース）	26,526,080	MGN-KOZUKE	ステージ16
スーパーハングオン（アジアコース）	33,392,870	MGN-KOZUKE	5'18"74
スーパーハングオン（アメリカコース）	33,675,520	MGN-KOZUKE	涙のゴール 7'38"93
Ｒ・タイプ	1,222,400	X68-NAM	全16面クリア残3
リベンジオブＤＯＨ	2,949,730	MGN前期杯飛び入り参加KOZUKE	1コイン最終面クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	55,379,770	MGN の猿 KOZUKE	4'38"25
ＸＸミッション	1,362,500	MGN 20の猿 ◎	ヘリコプターの集団きつい

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
アフターバーナー	214,000	RUN 鳥不会	1コイン10面 簡単R186
アウトラン（レイクサイド）	4'37"71	LIBRINIAN	75秒設定 敵車イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	6'52"79	RUN（大漢忠志）	シニア 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	9'09"76	A・O	エキスパート 敵車イージー
Ｒ・タイプ	1,376,300	EXCHANGER	1コイン全2周クリア
銀河任侠伝	3,312,300	NYC-KRN	1コイン最終面クリア
☆ブレイザー	10,408,120	LIBRINIAN	1コイン最終面クリア
☆ライフフォース（赤）	10,000,000+α	めぞん一刻	1コイン17-4で達成
ダライアス（新VER-Zゾーンクリア）	5,498,510	SURPASSER EXFITER	1Pノーミスクリア
ダライアス（新VER-Zゾーンクリア）	6,240,540	RUN and EXC◎	2Pトータル各1コイン

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
★フラックアタック	963,100	Mr.まさし君	10回目にて全面クリア
ドラゴンスピリット	1,065,900	Mr.まさし君	最終面
ダブルドラゴン（１Ｐ）	219,790	ACT-もりくん	全面クリアやや難
ブレイザー	366,780	Mr.まさし君	
ＳＤＩ（１Ｐ）	118,770	TOM'S	9面オフェンシブハーフ
Ｒ・タイプ	899,000	DR/	15面
１９４３	2,908,540	DR/	
エクスターミネーション	2,170,090	Mr.まさし君	8面
特殊部隊ジャッカル（２Ｐ）	900,700	MAD-MAX と DR/	最終面クリア
ジェネシス（ＰＢ）	35,890,260	PSI	

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-2ﾙミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Ｒ・タイプ	1,010,300	HTL-Y.N	2-7
ドラゴンスピリット	1,041,350	HTL-Y.N	1コインクリア
迷宮ハンターＧ	1,230,530	ATARI-KAD	1コイン11ノ章クリア
ライフフォース（赤）	9,379,200	HTL-Y.N	16-6
スーパーハングオン（シットダウン）	9'13"83	CCV	エキスパートイージー設定
１９４３（１Ｐ）	2,695,450	CPM-ジャッキー J.M	大和面クリア12
大列車強盗	480,100	ATARI-KAD	2-4 オールパンチ
☆ブレイザー	10,356,880	ATARI-KAD	1コイン最終面クリア
ダブルドラゴン（１Ｐ）	493,520	ACT-もりくん	1コイン最終面クリア
エイリアンシンドローム（１Ｐ）	2,117,500	TEMPLE-KNIGHT	4-2

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
☆ブレイザー	10,388,100	ALT-満里奈	1コイン全面クリア
銀河任侠伝	1,129,600	KPC-わんだ	1コイン全面クリア
オバオバ（１Ｐ）	158,230	ALT-満里奈	1コイン20面
フラックアタック	587,200	ALT-満里奈	1コイン2周目4面
Ｒ・タイプ	903,300	TCK の兄 CHA	2周目6面1コイン
ダブルドラゴン（１Ｐ）	413,150	ACT-もりくん	1コイン全面クリア
コンバットスクール（１Ｐ）	264,900	MANJI	1コイン実戦
ドラゴンスピリット	881,100	ALT-満里奈	1コイン全面クリア
トップシークレット	2,180,910	KPC-ZORO	1コイン全2周クリア
ニューラリーＸ	148,850	KPC-POA	1コイン11面

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109慶光ビル2F　☎045-251-8840

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Ｒ・タイプ	1,255,000	ILG-K・M	1コイン全クリアノーマル
モンスターランド	3,661,000	ILG-M・M	全クリア 312HG
１９４３（１Ｐ）	2,194,550	H & H	1コイン大和送LI2
銀河任侠伝	2,103,900	KAS-緒の少年	1コイン全クリアノーマル
☆ブレイザー	11,075,740	FANCY-KETOSE	1コイン全クリア残機4機
ミッドナイトランディング	757	SRG-相馬	全クリア ノーマル
フラックアタック	941,400	ECM-SIN	1コイン10面全クリア
☆ライフフォース（赤）	10,000,000+α	ILG-K・M	19周目3面ノーマル
イグジーザス	1,197,650	KAS-緒の少年	2周目4面ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,455,750	ECM-SIN	Vゾーンクリア ノーマル

★ＰＣ笹塚(東京)
●ナムコのオールド・ゲーム入荷中！毎月いろいろと変わっていくよ。
　ナムコのオールド・ゲーム・ファンは一度来店してみてください。
★ＰＣ新宿(東京)
●新製品入荷の早さなら他にひけはとりません。ぜひ一度ご来店を！

★ＰＣ巣鴨(東京)
●日本全国に数台しかないと言われているガントレットIIが入ったよん。
●ヘッドホン対応台バンバン増設中！
●夏休み中は全国各地からたくさんのゲームファンのみなさんのご来店，誠にありがとうございました。おかげさまで店も一段と活気づき，とっても楽しい巣鴨の夏休みとなりました。じゃーね（ＣＬＩＳ　ＯＬＤ　ＴＹＰＥのノリで）。
★花小金井ＣＨ(東京)
●１階は50円１ゲームが増えてきました（うちの店は２階もあるのだ）。
●ナムコグッズも売っている当店をかわいがってやってください（店員の於美ちゃん）。

ウィルトークタイトー上大岡店　神奈川

神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
イグジーザス	1,136,940	渥沢正信	
アウトランDX	50,102,990	渥沢正信	4'40"50
ダライアス（エキストラバージョン）	10,652,780	渥沢正信	Zゾーン
ドラゴンスピリット	811,070	河野浩一	
ダライアス（エキストラバージョン）	10,577,200	鎌倉和也	
R・タイプ	473,800		
1943	3,673,710	竹田 前田	
ブランプポップ	161,480		
スーパーリアル麻雀II	174,800	松村 啓	
アウトラン	50,324,110	渥沢正信	4'39"43

ウィルトークタイトー新潟店　新潟

新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	852,000	ALF	2周6面
キャプテンシルバー	39,420	阿部正行	
ドラゴンスピリット	875,290	SHUDDER TOM	1コイン全面クリア
スーパーハングオン	3'02"08	YOKO,M	アフリカ
銀河任侠伝	1,482,200	ZER	
ダブルドラゴン	131,610	SHUDDER-234KS SIIVA	全面クリア
1943	2,777,680	おちゃる	
ダライアス（エキストラバージョン）	10,461,060	AMINONOMURA	上のカメ
ブランプポップ	728,980	ZER R10-4	
ミッドナイトランディング	764	ZER	全面クリア

朝日町キャロットハウス　山梨

山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブレイザー	40,000	QUALIFIED	
ドラゴンスピリット	683,350	スーパーダーマー成	1コインクリア
R・タイプ	940,400	中とも	1コイン2周目5面
ダブルドラゴン（1P）	177,440	UNI（B,I）	1コインクリア
コンバットスクール（1P）	349,790	UNI（B,I）	1コイン最終面クリア
リベンジオブDOH	1,558,250	醫台,植竹てつじ	1コインクリア
リベンジオブDOH	2,065,260	西 山	31面
エイリアンシンドローム（1P）	1,784,900	H,T	17面
マスタッシュボーイ	1,222,500	よしかず	1コイン30面
モンスターランド	267,820	DAZZLE（ぽちゃ）	1コイン8面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県寒野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（1P）	2,836,070	ワイバー竜太	16面
R・タイプ	1,427,200	VMT-ABU	16面3機
ドラゴンスピリット	712,630	ARC-VGC	クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'47"39	ワイバー森田	エキスパート敵車イージー
ブレイザー	180,540	GOT	ノーマル
ダブルドラゴン（1P）	259,540	MPD	1コインクリア
コンバットスクール	264,380	ARC-RUN	実戦ランクイージー
リベンジオブDOH	1,928,610	VMT-DAN	クリア
SDI（1P・エブリ5万）	4,258,450	GOT	クリア
スーパークイックス	229,240	GOT	4面

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
ドラゴンスピリット	515,290	MANZI	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'20"52	MTG 浜本	ビギナー
☆ブレイザー	12,743,100	MANZI	クリア
1943（1P）	2,401,780	なおゆき	大和
コンバットスクール（1P）	365,830	KAO-田島恒保教頭 from 金沢	実戦クリア中尉
R・タイプ	812,400	ひびの	2周目4面
オバオバ（1P）	150,650	K,S	17面
モンスターランド	542,630	K,S	11面
ダライアス（Yゾーンクリア）	6,358,230	SAISEN	ノーマル設定新VER
ダブルドラゴン（1P）	81,480	よっさ	クリア

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
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2'47"25	C&P-RAV	ビギナーイージー
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'41"68	C&P-Z-Y	ジュニアイージー
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	7'06"22	C&P-TAK（2	シニアイージー
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'59"41	C&P-ZAV	エキスパートイージー
ダブルドラゴン	309,840	UNI（B,I）	1コイン全面クリア
R・タイプ	648,500	UNI（B,I）	1コイン2周目3面
コンバットスクール	354,120	UNI（B,I）	最終面クリア
ブレイザー	全面クリア	UNI（B,I）	1コイン面数優先
ドラゴンスピリット	1,023,640	C&P-DAR	1コイン全面クリア
マスタッシュボーイ	1,844,160	UNI（B,I）	29面

大船キャロットハウス　神奈川

神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,298,600	ECM-FISCHER	2-4
★ブレイザー	10,524,740	ECM-アッキョー	クリア
銀河任侠伝	2,257,200	ECM-ベルシャ	クリア
アフターバーナー	90,000	SUPER-SYLPH-雪風	4面
ドラゴンスピリット	1,011,470	GAT	クリア
モンスターランド	2,873,290	VMT-ILG 吉田	クリア
フラックアタック	395,600	ECM-初日でつけ上っているF	7面
SDI（2P）	10,676,740	ECM-DON & FIS	11面クリア
リベンジオブDOH	139,101,010	ECM-アッキョー	クリア
1943（1P）	2,809,900	でんぎゃー Jr	16面 大和

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
☆ブレイザー	17,157,660	KAO-SOFINA 田島恒保教頭	1コインクリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'06"05	お に	エキスパート55秒イージー
R・タイプ	1,143,700	KAO-SOUSUI	16面クリアノーミス
アフターバーナー	124,000	KAO-YAN 先生	1コイン6面
コンバットスクール（1P）	385,640	KAO-SOFINA 田島恒保教頭	実戦クリア大尉
バトランティス	506,480	KAO-SOFINA 田島恒保教頭	1コイン23面
銀河任侠伝	1,062,800	OPA	1コイン8面クリア
モンスターランド	755,100	EXPERT	1コイン11面
アウトラン（デュアルウェイ）	61,477,050	やんちゃ姫	4'42"09 UP-80秒
☆キャプテンシルバー	999,990+α	KAO-YAN 先生	1コイン2-3クリア

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
フラックアタック	690,100	DAZZLE（中とも）	全2周クリア1コイン
モンスターランド	1コインクリア	DAZZLE（ぽちゃ,MKT,BI,ILM,4名）	全面クリア
銀河任侠伝	2,732,400	C&P-ILM	1コイン全面クリア
ブレイザー	1コインクリア	DAZZLE（てらちん）	全面クリア
R・タイプ	1,158,400	DAZZLE（中とも）	1コイン全面クリア
コンバットスクール	383,970	DAZZLE（TN-KO）	大尉!!
☆ライフフォース（赤）	10,000,000	大 森	19周で達成
バトランティス	251,640	DAZZLE（UMI）	14面
ドラゴンスピリット	1,010,530	DAZZLE（中とも）	全面クリア1コイン
スーパーハングオン（アップライト）	3'05"30	DAZZLE（TN-KO）	アフリカ（ビギナー）

カミノー古町プレイハウス　新潟

新潟県新潟市古町7-938 カミノー古町5F　☎025-224-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,089,480	SHUDDER R-TYPE TOM	全面クリアかせぎあり
ブレイザー（コンティニュー）	10,064,900	ELS	全面クリア3コイン
ブレイザー（1コイン）	361,240	ELS	称号カーネル
バトランティス（1コイン）	389,300	ALF	5機設定ステージ19
フラックアタック（1コイン）	219,500	POP MAI	4面ボス
1943（2P・トータル）	3,969,690	雅公 and おちゃる	16面大和クリア
ツインビー（1P）	2,876,300	Yoko,BOSS	ハーデストステージ15
グラディウス	4,693,300	くろだ	12-4
スーパーバブルボブル（2P）	6,626,050	黒魔術 and くろだ	ハード全面クリア

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
銀河任侠伝	1,040,400	TRT	
モンスターランド	229,760	MUR	
オバオバ（1P）	95,700	ORC	
バレット（1P）	248,150	キャロ	5面
ドラゴンスピリット	524,080	OSA-SAWADA	9面
1943（1P）	2,709,400	NOBODY	最終面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	5'14"34	PON	アジア（ジュニアコース）
エイリアンシンドローム（1P）	1,487,900	ASA,SAKAD	16面
ダブルドラゴン（1P）	114,150	ORC	最終面クリア
SDI（1P）	2,211,830	NOB	最終面クリア

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
ル・マン24（スピンタイプ）	608"5	ACNII-MAT	イージー設定
アウトランDX（デュアルウェイ）	4'51"81	ACNII-MAT	75秒設定
アウトランDX	5'01"12	ACNII-MAT	75秒設定
ドラゴンスピリット	521,100	NOA	全面クリアノーマル設定
コンバットスクール（1P）	257,080	ACNII-YMA	イージー設定
ダブルドラゴン（1P）	92,260	ACNII-KEN	1コイン全面クリア
1943（1P）	2,271,590	ACNII-MAT	1コイン
妖怪道中記	最きの谷後半	ACNII-MAT	1コイン
沙羅曼蛇	2,454,500	NOA	4-1ノーマル設定
サイドアーム（1P）	1,839,700	ACNII-KOT	全面クリアノーマル設定

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　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
銀河任侠伝	1,092,800	ACE 近藤	最終面
ドラゴンスピリット	886,400	新潟のスーパープレイヤーTom	最終面
R・タイプ	863,200	新潟の ALF	2-7
ブラックアタック	228,100	ACE 近藤	
ブレイザー	303,980	AC	2度目の迷路
リベンジオブDOH	2,190,910	NAN	最終面
1943（1P）	2,970,670	AC	
1943（2P）	4,025,810	マーチャン678	最終面
沙羅曼蛇	3,849,100	SOL	6-3
アウトラン（デュアルウェイ）	4'52"31	S form-Zin	海外VER

ゲームセンター大野プレイランド　福井

福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
発掘船	10,000,000+α	EXTEND,AS 悟 Y,N	エリア999 19周目
1943（1P）	2,775,650	PFN（K,N）	1コイン最終面
1943（2P）	4,085,910	ZAP（ケラ）とこうちゃん	全面クリア
バミューダトライアングル（1P）	1,625,710	THEPFN（K,N）	1コイン最終面クリア
魂斗羅	1,974,000	EXTEND THE A,S	1コイン最終面クリア
奇々怪界	537,600	ZAP（ケラ）	12面
R・タイプ	769,800	Y,N	1コイン2周目4面
モンスターランド	839,620	満賀道雄君	11面50ゴールド
SDI（1P）	208,170	TSP	最終面
SDI（2P）	2,393,070	TSP & PFN（K,N）	最終面クリア

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81　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（Xゾーン）	6,094,180	Lucky 7 Now,Win	
ダライアス（Yゾーン）	5,254,740	FABLS-HAMI	
ダライアス（Wゾーン）	5,110,860	BPS	
妖怪道中記	1コイン地獄界	BIL	
☆キャプテンシルバー	全2周クリア	恵一 & 恵美	1コイン
1943（1P）	2,929,260	BPS	1コイン全面クリア
銀河任侠伝	1,389,500	恵一 & 恵美	1コイン
R・タイプ	898,800	HIM	ステージB1コイン
ドラゴンスピリット	862,910	MBX-宮下	全面クリア
ブレイザー	410,900	AIQ	

★プレイアイシー鶴巻(神奈川)

●全国集計のテーブル・タイプを増やして欲しい(お客様より)。

■担当：このような意見はときどきいただくのですが，これ以上増やすと①何か月も連続でカウンター振り切りされている機種②永久パターンがあるため全面クリア・全国一名のみなさんで統一せざるを得ない機種③根本的に申請店数のひどく少ない機種④前号より記録の下回っている機種，ばかりになってしまいます。9月号のパレット，忍者くん，リベンジオブDOHなどもその例です。こういった物を載せても機種を増やして欲しいという意見でしたらまたお便りをください。考えさせていただきます。

★カミーノ古町プレイハウス(新潟)

●今度ベーマが誌上で，ゲーマーたちのゲームセンターでのマナー(JADOテクや，コスリ，ゴミなどを平気で床に捨てるetc.)の討論会などをしてみてはどうでしょう？最近のゲーマーはマナーも知らないようですので…(私のところだけかもしれないが)。

★善光寺CH(山梨)

パソコンシティ２０００
長野県伊那市大字伊那3446-21 シマダヤストア2F ☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	95,670	六波羅直貴	
沙羅曼蛇	2,844,800	Mr.鈴木	
グラディウス	1,017,000	H・G	3周目逆火山
1942	73,080	高橋 薫	
スターフォース	2,047,900	新井幸信	
スーパーバスケットボール	567,400	下嶋浩二	
B-ウィング	9,999,999	H・G	全面クリア
熱血硬派くにおくん	56,200	竹村義彦	
戦場の狼	192,800	竹村 究	
ASO	91,100	竹村博司	

ゲームコーナーアップル
静岡県静岡市葵千代田1-7-8 ☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,108,810	LIBRINIAN	最終面クリア
1943（1P）	3,024,020	海野弘晃	
アウトラン（レイクサイド）	4'37"96	LIBRINIAN	NO,CRUSH!!
オバオバ（1P）	176,080	FOXII	20面
ダブルドラゴン（1P）	208,060	Aさる	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'58"27	ARN (G・P)	ビギナー
ブレイザー	213,080	LIBRINIAN	石油基地
R・タイプ	609,900	田村 聡	
グライアス	6,096,920	なかなか勝ちにつながらない寺尾	Yゾーン
アフターバーナー	120,000	志保ちゃん	ノーマル

ゲームプラザイエローハット
愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-452-5602

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	232,000	TM (EXR)	11面ヒット196
☆ブレイザー	10,450,760	ZKS 名人	3機設定2ミスクリア
★1943（1P）	3,362,790	HCM-FOX	全面クリアモビ×3
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	4,52,21	TM (EXR)	ジュニア敵車イージー
R・タイプ	1,273,100	GMC-N㊫	全2周クリア
モンスターランド	3,177,730	FPG-MTS	クリア,ゴールド2629
フラックアタック	714,700	PUMPKIN㊫	全2周クリア1ミス
☆ライフフォース（3名共2P側）	10,000,000＋α	BROS-今技だ!! GMC-SCR	GMC-ZEUS
SDI（4機設定・1P・エプリ5万）	56,507,030	HCM-てった	ノーミスP 9回
ドラゴンスピリット	974,910	EXTRA-UUU	全9面クリア3機設定

ＹＰエンゼル
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
R・タイプ	540,800	HCM-MOLE	1-8面
リベンジオブDOH	1,194,950	HCM-MOLE	34面
1943（1P）	3,012,530	HCM-MOLE	星ケ丘故障でならず
1943（2P）	2,226,200	M,Y	
ドラゴンスピリット	550,040	J-MAE	1-9面
アウトラン（新・ストーンヒル）	4'50"78	JPF,針千本のめ,今ゲーマーより	
ダブルドラゴン（1P）	114,250	HCM-MOLE	1コインクリア
ファンタジーゾーン	9,931,160	F-1	3-1
スラップファイト	3,183,350	JUN	
超時迷宮レジオン	837,240	ZAP	2周目

ウィルトークタイトー三島店
静岡県三島市一番町11-14 ☎0559-72-1194

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ミッドナイトランディング（Dz-20）	678	NYA	意味らしいパイロットです
グライアス（エキストラバージョン）	10,121,540	NiShiYaMa	亀・クリアターボ
グライアス（エキストラバージョン）	9,451,790	AOI,H	イカ・クリアターボ
グライアス（エキストラバージョン）	9,816,740	AOI,H	蜻・クリアターボ
グライアス（エキストラバージョン）	10,186,970	AOI,H	竜の落とし子クリア
グライアス（エキストラバージョン）	10,271,100	LAYZNER	鯨・クリアターボ
ブランプポップ	686,720	ジョイランド伊東DAY	10-4全面クリア
ドラゴンスピリット	349,550	AOI,H	9面
1943	2,705,720	ASO	大和
R・タイプ	531,100	TRU	

プレイプラザ・ハスラー
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
銀河任侠伝	3,657,900	倉持政弘	全面クリア1コイン
ブレイザー	10,005,020	大森誠二	全面クリア
ドラゴンスピリット	358,260	二村久志	9面
ダブルドラゴン（1P）	141,090	三輪大介	全面クリア1コイン
1943（1P）	2,94,930	杉山忠則	全面クリア大和100%
R・タイプ	693,900	加藤政志	12面
ラスタンサーガ	408,600	久保田博昭	4面
沙羅曼蛇（1P）	3,220,800	杉山忠則	4-5
ワンダーモモ	208,100	片桐圭司	4-1
バブルボブル（1P）	7,774,640	二村久志	全面クリアザップなし

レジャックｉｎＵＦＯ
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4 ☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	144,000	J.P.F.	8面ヒット124
ミッドナイトランディング	762	J.P.F.	全面クリアノーマル
モンスターランド	1,102,570	NCA	全面クリアG-526
ブランプポップ（1P）	606,070	NCA	10-4点カセギなし
キックアンドラン（1P）	35-3	J.P.F.	全面クリアブラジル
ミッション６６０	10,000,000＋α	J.P.F.+PACKY	水バなし8ケタ目なし
デンジャーゾーン	72,950	AMMON	ノーマル
SDI（2P）	13,777,550	J.P.F. PACKY	全面クリアエプリなし
アウトラン（レイクサイド）	4'45"96	HTL の人	75秒車イージー
1943（2P）	3,863,470	AMMON PACKY	全面クリア

ブレイシティキャロットアピア店
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-6604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,043,980	やき○やAはへたくそ	クリア
リベンジオブDOH	1,092,100	とりい	25面
ブレイザー	166,560	VMT-KRS	
コンバットスクール（1P）	375,350	FKS	クリア大尉
ダブルドラゴン（1P）	109,960	名人	
沙羅曼蛇（1P）	1,324,500	もりいち	2-6
ロードブラスター	403,430	FKS	
ル・マン24	613.0秒	かさじぞう	イージー
SDI（1P）	103,840	ドラ10	8面
飛翔蛇	540,000	チラノ・ザビエル	

天野スポーツゲームコーナー
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
ミッドナイトランディング	762	LOG	1ゲーム8面クリア
1943（1P）	2,429,550	T,I	1コイン
1943（2P）	3,919,020	FZ と YZR だよ〜ん	全面クリア
R・タイプ	365,300	ZZG-岩瀬	1コイン
ティードオフ	−15	市 松	1ゲイン22ホールクリア
グライアス	6,151,710	ASG-OJM	Xゾーンクリア
銀河任侠伝	763,500	N,S	1コイン
バブルボブル（2P）	7,310,780	GORI と OJM	
ダブルドラゴン	153,620	ASG-Y,W	全面クリア
ロードランナー（アタリ社）	699,680	ASG-Y,W	1コインノーマル

ブレイシティキャロット両替町店
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ブレイザー	10,395,140	SPREAM-FKS	1コイン最終面クリア
★スーパーハングオン（シットダウン）	6'47"98	SPREAM-FKS	シニア
★スーパーハングオン（シットダウン）	9'01"42	HYPER-FUN	エキスパート
フラックアタック	758,000	あまから M,H	1コイン最終面クリア
ドラゴンスピリット	976,010	SPREAM-FKS	1コイン最終面クリア
R・タイプ	859,200	G,T	2-5
アフターバーナー	162,000	えるび	7面
銀河任侠伝	2,497,600	GENMA,T	1コイン最終面クリア
1943	2,960,610	SPREAM-FKS	全16面クリアモビ×1
ダブルドラゴン	128,310	BBB	1コイン最終面クリア

ブレイシティキャロット豊橋店
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
☆ブレイザー	10,403,160	EXTRA-IMM&AGF	クリア,大将1コイン
ドラゴンスピリット	952,450	EXTRA-UUU	クリア
モンスターランド	3,135,530	EXTRA-UUU	クリアコイン数2441
1943（1P）	2,813,480	CGP-XID	クリア
1943（2P）	4,114,750	EXTRA-MSS&GAG	クリアモビ×2
銀河任侠伝	10,000,000	EXTRA-BFM&SIN	クリア
コンバットスクール（1P）	386,670	EXTRA-IMM&AGF	クリア,大尉
R・タイプ	937,100	NEC	2周目5面
SDI（2P）	60,685,420	EXTRA-UUUとMSS	5万エプリクリア 4機
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'22"94	EXTRA-NOV	55秒設定（シニア）

ドンキーハウス
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
R・タイプ	291,800	ガンシップ mkII	6面
ドラゴンスピリット	522,160	AMA	
ブレイザー	153,100	YASU	
ダブルドラゴン	107,020	W・L・S	
1943	2,886,640	タケトヨコウ1の5のアソビ人A	1コイン大和クリア
コンバットスクール	239,160	ミンキーモモ	卒業
SDI	6,313,310	復活! 究極超人ガンシップ mkII	クリア1ミス4機Nエプリ
ラスタンサーガ	369,000	石塚 XA !	4R
アウトラン	4'51"56	爆烈! ガンシップ mkII	USバージョン80秒
スーパーハングオン	5'31"00	SON	ステージ10中級者用

ゲームランドウイング
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
モンスターランド	1,168,460	ブル&ブルII	全面クリアノーマル
R・タイプ	799,700	SPREAM-FKS	2周目4面ノーマル
アフターバーナー	146,000	KGB	6面ノーマル
ブレイザー	188,600	スカットさわやか測量部	2回目の空中戦 ノーマル
☆ライフフォース（赤）	10,000,000＋α	LOX-APEX	18-4ノーマル
ドラゴンスピリット	1,034,430	B,B	全面クリア残3機
グライアス（1P・エキストラバージョン）	9,804,040	ハムスター	1ミス,ACFJOTY
グライアス（2P・エキストラバージョン）	8,610,190	ブル&FISHMAN	ACFJOTY ノーマル
1943（1P）	3,141,800	PHONIX	全面クリアモビ2
キャプテンシルバー	4面	STY	ノーマル

星ヶ丘キャロットハウス
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
アフターバーナー（1クレジット）	232,000	GMC-当然だ〜（たまに役立つ）	10面イージー撃墜数193
★R・タイプ	1,654,100	ぜっとむしょく（たまに役立つ）	全2周クリア3機ノーマル
フラックアタック	912,300	N,ホ(4thPLAY)	全10面クリア
モンスターランド	3,596,080	EXTRA-UUU	1コインクリア残3017G
銀河任侠伝	920,100	河合その子に三千円ANN	ノーミスクリア
スーパーハングオン（シットダウン）	4'57"34	HCM-てった	ジュニア敵車イージー
☆ブレイザー	10,395,360	EXTRA-IMM&AGF	クリア3ミス
コンバットスクール（1P）	383,240	EXTRA-IMM&AGF	クリア 大尉イージー
ライフフォース（赤）	8,168,000	GMC-KOMINAMI	15-2
ダブルドラゴン（1P）	391,230	AMP-YUPPIE みずの	全面クリア2人設定

ゲームセンターニュースター
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
銀河任侠伝	1,165,900	FPG (ETU)	1コインクリア
ドラゴンスピリット	718,110	FPG (SHO)	全面クリア残3機＋2/3機
☆ブレイザー	10,594,580	FPG (SHO)	全面クリア
R・タイプ	613,700	ELF	2-2
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'00"55	FPG (ODOR)	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'19"84	FPG (ODOR)	アメリカ
忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	ZETA-YUZI	1コイン
コンバットスクール	254,860	FD-RVV	軍曹
オバオバ（1P）	172,340	FPG (JIN)	22面
オバオバ（2P）	454,610	FPG(JIN&KAO)	38面

●夏休みファミリースタジアム大会を開催したところ，多数のファンが集まり盛大に行なわれ，賞品を手にしたプレイヤーのニコニコ顔が印象的でした。

★ＰＣ甲府中央(山梨)

●アフターバーナー近日入荷!!

★レジャック in UFO(岐阜)

●「必殺！ドライブシュート」キックアンドラン で斜めからのシュートのときに逆のボタンを押してみよう！ by J. P. F.

★ＰＣ両替町(静岡)

●ナムコ・コンソレット筐体がズラリ。サウンド重視派のキミ，ヘッドホン持って寄っといで。

★ゲームランドウイング(静岡)

●当店のゲーム機のメンテナンスの良さ，気配りは静岡一と思います。

●今月からグライアスはエキストラ・バージョンになりました。

●当店の発射ボタンは高速・ソフトタッチの物を使用していますが，ソフトが〝こすり〟を必要としているゲームがあるように思います。

●グライアスのそなえ付けのヘッドホン壊

ゲームセンターアスター膳所店　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
SDI	116,310	TRY	9面
R・タイプ	1,026,100	Sgt,Pepper	2-6
1943（2Pトータル）	3,872,630	ASKA,ALE	大和破壊
アウトラン（レイクサイド）	4'43"93	PAO²	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'44"83	ASAK	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'52"36	PAO²	ビギナー
ダライアス（エキストラバージョン）	10,321,050	TALL	Vゾーン
リベンジオブDOH	1,207,680	Sgt,Pepper	全面クリア
ドラゴンスピリット	866,130	TRY	ノーミス9面
タイムスキャナー	876,340	景山洋子	

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
☆ブレイザー	10,564,500	MBM-XXX	1コインクリア
功天老師	52	IQ0の BOBBY	
アフターバーナー	182,000	和田 剛	10面
1943（1P）	3,019,700	HCM-MOLE	全面クリア
銀河任侠伝	2,166,700	KAA-川村	クリア
モンスターランド	1,514,170	STAC-T,S	クリア
R・タイプ	954,600	KBS-河合善匠谷	2-7
フラックアタック	643,800	EDGAR,DJ,DJ,たけちゃん	2-5
☆キャプテンシルバー	1,000,000+α	CRAMP BOY	2周クリア残12
対抗もぐら（1P）	63	武田 直一	

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
モンスターランド	326,620	川 田	ノーマル8面
1943（1P）	2,526,380	尾 崎	16面
R・タイプ	411,900	川 田	ノーマル5面
ドラゴンスピリット	232,820	おくやま	ノーマル5面
銀河任侠伝	3,948,200	川 田	最終面クリア
ブレイザー	110,240	尾 崎	ノーマル
キャプテンシルバー	70,770	末 吉	ノーマル3面
ブラックバンサー	473,710	後 景	4面
リベンジオブDOH	725,430	紳 士	13面
ダブルドラゴン（1P）	109,560	ZZZ	最終面クリア

ビデオインマツヤ丸太町店　京都

京都府京都市中京区烏丸丸太町西入丸北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン（2P）	999,999+α	中井直彦&中堀 賢 木南之伸&水谷裕之	全面クリア
アルカノイドII	1,866,200	Sergant Pepper	34面1コイン
R・タイプ	1,455,400	HTL-久保恵美子	2周
モンスターランド	全面クリア	北野,LGQ 真村剛士	1コイン
ドラゴンスピリット	967,020	CRAMP-BOY	
1943（1P）	3,225,740	三師木田	16面1コイン
1943（2P）	3,928,950	八木清和&塚本 誰	
ビッグイベントゴルフ	59 アウト5,イン8	高田庄二	
SDI（2P）	505,570	古屋和行&樋口安和	10面
アウトラン（デスパレイ）	4'47"59	やんちゃ姫	

ハイテクセガ１０３　大阪

大阪府堺市北区町2-1-28 ヤングタウン103　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	820,960	A.I-川本	全面クリア
1943（1P）	2,995,520	A.I-戸田	1コインクリア
ダブルドラゴン	147,540	A.I-戸田	1コインクリア
銀河任侠伝	1,618,100	NPC-ABO	1コインクリア
オバケバ（2P）	974,030	A.I-戸田と A.R-植村	1コイン76面
☆キャプテンシルバー	386,500	キャプテン H.O	1コインクリア
R・タイプ	984,200	A.R-植村	1コイン2周クリア
モンスターランド	2,057,480	KI.	全面クリア
バトランティス	289,800	GIL	最終面
☆ブレイザー	10,465,300	KI.	1コインクリア

プレイシティキャロット福山店　広島

広島県福山市弥町1-22　☎0849-22-4218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	808,400	DDD	ノーマル
1943（1P）	3,032,560	M,S	クリア
1943（1P）	2,762,920	アホわたる	クリア
ドラゴンスピリット	1,151,520	AR	クリア
ドラゴンスピリット	907,020	バカ頓昭	ハード
銀河任侠伝	851,700	加藤弘三	クリア
サイドアーム	1,781,200	MS	全面クリア
ドラゴンバスター	3,620,300	ボメが2回にげた	ノーマル
ニューラリーX	103,130	ルパンIII	ノーマル
エクセリオン	166,600	AR のバカ	ノーマル

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
リベンジオブDOH	553,620	デビルサイダーKAI	31面
キックアンドラン	6面	玉木と木村明	最終面クリア
R・タイプ	401,000	SGMCORPORATION	6面
1943（1P）	2,567,780	A・W	16面
1943（2P）	3,830,380	A・Y ABE	トータルスコア
ダブルドラゴン	95,480	河 本	全面クリア
コンバットスクール	117,600	豊田 均	
ダライアス（エキストラバージョン）	9,968,180	服部浩良	Vゾーンクリア
ドラゴンスピリット	187,500	ROCKY	6面
忍者くん阿修羅ノ章	1,717,860	伏見のSUPERちゃんの	30面

プレイシティキャロット関大前店　大阪

大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-6087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	2'43"08	HART-A★B★E	ビギナーコース
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'43"47	HART-てっちゃ21 & 由貴ちゃん	ジュニアコース
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'47"65	HART-てっちゃ21	シニアコース
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'40"26	HART-A★B★E	エキスパートコース
1943（1P）	3,103,320	HCM-MOLE	トンボ×0 モビ×2 クリア
ドラゴンスピリット	1,009,710	INGS-STR & GRA	クリア4面設定
アフターバーナー	188,000	X/	6面撃墜数165
R・タイプ	977,000	ZZZ & FAN from 999	13面
銀河任侠伝	2,690,300	X/	クリア
☆ライフフォース（赤）	10,000,000+α	HTL-謎のボケ浪人㊙	17-2残38

カントリーボーイ　広島

広島県広島市安佐南区畝楽寺1-1-37　☎082-872-1695

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスパレイ）	4'53"78	VIP 一面	ノーマル
アウトラン（デスパレイ）	5'09"40	マドンナ ビリー（女）	ノーマル
ダライアス	5,780,680	VIP 一面	ノーマル全面クリア
ダライアス	3,874,290	アイドル とも,こ（女）	ノーマル全面クリア
R・タイプ	302,400	VIP IDA	ノーマル6面
1943（1P）	2,489,590	VIP 一面	ノーマル最終面大和
ドラゴンスピリット	346,810	VIP EXE 山田秀幸	ノーマル8面
SDI（1P）	176,070	TO-ヶ	ノーマル11面
ラスタンサーガ	508,400	ZIP	ノーマル4面 城
飛翔鮫	301,900	アイドル とも,こ（女）	ノーマル65

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
1943（1P）	2,481,610	SRI-直	16面
スーパーハングオン（シットダウン）	3'09"38	NAO	ビギナー
スーパーハングオン（シットダウン）	5'09"81	JUN	ジュニア
キッドのホレホレ大作戦	2,283,200	TOMO	1コイン31面
ドラゴンスピリット	581,320	DOM	1コイン全面クリア
バブルボブル（1P）	5,883,580	NAO	1コインザップ2回
コンバットスクール	253,000	XYZ	軍曹
R・タイプ	1,234,400	Sgt・Pepper	全面クリア
リベンジオブDOH	485,960	しゅうぞう	19面
マスタッシュボーイ	271,360	NAO	10面

ビデオゲーム・レーダー　大阪

大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	403,900	木道千死巨人の星	
1943（1P）	3,061,500	HCM-MOLE	1コイン全面クリア
リベンジオブDOH	1,106,030	J・F	
ダブルドラゴン	278,130	新田くん	全面クリア
飛翔鮫	1,038,370	S・S	エリア166
ドラゴンスピリット	624,460	NC-出張 AMA	1コイン全面クリア
エンデューロレーサー	1,833,117	山 口	3面
忍者くん阿修羅ノ章	1,277,410	佐々木	17面
ラスタンサーガ	181,500	R・F	
スペランカーII 23の鐘	189,300	崎 浜	

ウィルトークタイトー山口店　山口

山口県山口市中市町3-16　☎0839-21-2717

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	985,600	TUC-DDD	1コイン全2周
ドラゴンスピリット	845,520	TUC-ZIA	1コイン全面クリア
銀河任侠伝	758,100	TUC-エリザベスびーひゃら-OMA	ノーミス全面クリア
1943（1P）	2,992,830	TUC-KKK	1コイン大和クリア
バルトリック	239,710	TUC-BEFAX（放尿）	1コイン3面ボス
キッドのホレホレ大作戦	938,000	ZARD	1コイン30面
サイドアーム（1P）	2,331,600	TUC-OVER FLLOW(農務)	1コイン全面クリア
魂斗羅（1P）	1,445,500	TUC-OVER FLLOW(業務)	1コイン全面クリア
妖怪道中記	天界クリア	TUC-OVER FLLOW(債務)	5コイン
キック&ラン	41PTS	M・M	全チーム勝抜き 西ドイツ

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
ライフフォース（赤）	6,000,000	点穫せのあんぐ	10-4
フラックアタック	509,600	BILL	9面
モンスターランド	628,820	KYU	11面
スーパーハングオン	2'53"28	恐怖のヤッちゃんに出てた BOBBY	アフリカ
スーパーハングオン	9'34"74	K,Y	ヨーロッパ
R・タイプ	631,500	M,BOY	12面
ブレイザー	214,560	ZTA	CAPTAIN
1943	大和 撃沈	鈴木佳子さん好きじゃあの米	2,994・320PTS
功天老師	57	UPA,TANO	両手
ドルアーガの塔	1,351,050	やんちゃ姫なんか嫌じゃねさの NON	全面 ノーミスクリア

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山

和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-29-0063

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	1,270,290	山本将之	全面クリア1コイン
バブルボブル（1P）	3,595,670	小宮正裕	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'21"81	南 繁晴	ビギナー
アルカノイド	712,540	味村晃司	全面クリア
1943	2,828,060	岡本智年	
ライフフォース（青）	3,227,400	浜井秀昭	
忍者くん阿修羅ノ章	5,046,190	松本利也	13面1コイン
ファンタジーゾーン	11,773,400	岡田初之	1コイン
スラップファイト	9,999,990+α	大川晃義	全面クリア
ミッドナイトランディング	749	山砥和成	1コイン全面クリア

プレイシティキャロット常磐店　香川

香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスパレイ）	4'48"40	RUN	
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'43"90	RUN	シニア
ブレイザー	2,223,060	渡辺美里 SUT	1コイン
ドラゴンスピリット	890,450	ラッキーマリー	1コイン全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	288,660	孔雀王	10面
R・タイプ	425,100	孔雀王	8面
バトランティス	133,840	ラッキーマリー	8面
1943（1P）	2,738,200	渡辺美里 SUT	1コイン16面
銀河任侠伝	9,408,700	ラッキーマリー	1コイン全面クリア
ライフフォース	1,800,800	FFF	4-3

したのダレダ!!

★ウイルトークタイトー三島(静岡)

●当店では，有線のリクエストなどを受け付けております(もちろん無料)。好きなアイドルの曲なんかを聴きながら，ゲームに熱くなるもよし，気分転換に楽しむもよし。

★ＤＬＬ藤森(京都)

●小さなスーパー内の店なのにすごい客でにぎわう我がゲーム・センター。８月上旬に新装開店し，みちがえるほどきれいに，かつ楽しくなりました。みんなのハイスコアの挑戦を待っている!!

★ＰＣ関大前(大阪)

●８月には東京そして名古屋から名プレイヤーがきてプレイしていきました。彼らのスコア・テクニックに常連グループは手も足もでず……。

スーパーハングオンはＨＡＲＴ（はかあらしレーシングチーム）の勝ち!

★カントリーボーイ(広島)

●最近高知県高知市から２人連れがきました。８月にも竹原市からくるそうです。うちのゲームハウスは市内から約１時間もか

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
ダブルドラゴン（1P）	999,990	フォゾン一刻（DON）	
スーパーハングオン（ビギナー）	3'04"87	RUN	
スーパーハングオン（ジュニア）	5'42"08	サラリーマン1号	
R・タイプ	458,500	孔雀王	ノーマル8面
1943（1P）	2,624,670	MAX	16面大和
ドラゴンスピリット	521,330	MAX	9面クリア
エクスターミネーション	1,331,010	MAX	8面
ブレイザー	58,240	WHO	
発掘艇	10,000,000＋α	フォゾン一刻（DON）	エリア999
ローリングサンダー	698,000	フォゾン一刻（DON）	全面クリア

ゲームインプラザオリンピアン　福岡

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	978,100	GMC．DURUN	2周目の5面 1コイン
ドラゴンスピリット	586,170	KAZUMI．	全面クリア 1コイン
ダブルドラゴン（1P）	171,190	ROI．	最終面クリア 1コイン
コンバットスクール（1P）	257,050	APO	実戦 1コイン
1943（1P）	2,646,910	KI CLOVIS	最終面 1コイン
銀河任侠伝	836,300	ZZ GUNDAN	全面クリア 1コイン
☆ブレイザー	10,428,700	NYANKORO,T．	全面クリア 1コイン
バトランティス	267,680	S,D,T．	1コイン
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'38"77	S,D,T．	ヨーロッパ
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'37"23	ROI	アメリカ

ブ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
ドラゴンスピリット	568,600	NMC	Bランククリア
バトランティス	290,500	NTR	16面 1コイン
1943	2,437,280	暗子 & MAL	16面
ライフフォース	1,387,700	HOR	
コンバットスクール	238,610	岩 本	
リベンジオブDOH	493,010	金森 章	
ブレイザー	112,660	なたあるケロタン	市街地
忍者くん阿修羅ノ章		小北誠一	全面クリア
R・タイプ	948,100	PAC	15面
ハイホー	34	HOO ケロタン おええ鳥	タイム357

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　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（エキストラバージョン）	10,507,430	SURPASSER LEE Ⅱ	ACFJOTY
銀河任侠伝	772,800	SURPASSER LEE Ⅱ	1コイン 7面
R・タイプ	422,800	INFINITE ORB	
キックアンドラン	トータル 26	SURPASSER LEE	5面
ミッドナイトランディング	739	JOE-SEGUCHI	全面クリア イージー
ダブルドラゴン	221,100	SURPASSER LEE	全面クリア
★ブランクポップ	772,370	SUCCESSFUL SS	10-4 クリア ノーマル
ドラゴンスピリット	527,710	SURPASSER PJM（今治）	全面クリア ランクB
沙羅曼蛇	7,322,700	SURPASSER 黒川 慶宏	11-1
迷宮ハンターG	548,060	SURPASSER LEE	8面

ゲームキャロット住吉　長崎

長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6,137,540	友田 精作	3'16"52
アウトラン（デスバレイ）	49,491,110	片山 道久（ARM-RGX）	4'47"59
R・タイプ	342,800	山下 邦人	6面
ドラゴンスピリット	666,840	小林 春夫（HKS）	全面クリア
コンバットスクール	251,420	山下 邦人	軍曹
忍者くん阿修羅ノ章	987,510	片山 道久（ARM-RGX）	16面
沙羅曼蛇	2,727,800	前田 聡	4周目の5面
1943（1P）	2,824,380	片山 道久（ARM-RGX）	16面 モビ1ケ
1943（2P）	4,066,700	山下 邦人 片山 道久	16面 モビ2ケ
妊性連中記	5面クリア・人間界	岩下 茂信	20円1ゲーム 6コイン

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原サザコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	220,960	石崎卓也	1コイン
銀河任侠伝	419,400	王者 Pochi	ノーマル
ブレイザー	77,120	王者 Pochi	ノーマル
1943（1P）	2,656,590	王者 Pochi	ノーマル
ドラゴンスピリット（1P）	660,960	王者 Pochi	9面クリア
R・タイプ	324,500	王者 Pochi	ノーマル
リベンジオブDOH	796,800	吉田みどり	最終面やられ
コンバットスクール（1P）	207,300	王者 Pochi	実戦
ダブルドラゴン（1P）	120,610	王者 Pochi	ノーマル
エイリアンシンドローム（1P）	559,900	NMC	ノーマル

高知プレイハウスウイン　高知

高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	680,400	長崎桂二	2周目4面 ノーマル設定
ダブルドラゴン（1P）	109,060	末 延	全面クリア ノーマル設定
沙羅曼蛇（1P）	3,035,700	・M・	4周目4面 ノーマル設定
アウトラン（デスバレイ）	5'07"46	風	敵車イージー
アウトラン（レイクサイド）	5'18"59	YAYA	
スペースハリアー	20,138,620	TATSU	15面 レベル最強
リベンジオブDOH	123,690	NO	8面 レベル最強
バブルボブル（1P）	1,396,560	PYZ	44面
発掘艇	204,930	S.I	レベル最強 エリア42
ハングオン（シットダウン）	9,380,110	NAI	3面 敵車最強設定

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
キャプテンシルバー	74,140	釘本貴司	3面
超時速宮レジオン（1P）	273,360	釘本貴司	
バルトリック	112,630	浦川 聡	2面
コンバットスクール（ニーバージョン）	213,680	小林春夫	新タイプ ノーマル
ブレイザー	126,700	中原勇夫	2面
特殊部隊ジャッカル（2P）	144,200	堤田智章 & 永野清之	2Pトータル
魔境戦士（1P）	363,400	永井健児	6面
R・タイプ	257,000	古野裕志	7面
XXミッション	514,900	黒岩和則	ノーマル
ドラゴンスピリット	383,740	永田哲也	最終面

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
ドラゴンスピリット	924,760	MGF NYA	全面クリア ハードランク
☆ブレイザー	11,324,980	MGF 源野	1コイン 全面クリア
R・タイプ	1,395,600	MGF TAG	全2周クリア 3機設定
フラックアタック	898,700	MGF TAG	全2周クリア 3機設定
バトランティス	421,860	MGF 源野	1コイン 21面
スーパーハングオン（ヨーロッパ）	9'26"35	MGF AFT	敵車ノーマル まだまだ
スーパーハングオン（アメリカ）	6'54"95	MGF AFT	敵車ノーマル まだいける
モンスターランド	62,500	MGF 源野	11面 ドラゴンの所
1943（1P）	2,957,280	MGF 源野	ハードランク 16面大和
オバオバ（2P）	582,660	DON と AFT	2Pトータル 43面

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
銀河任侠伝	1,384,700	M.A	1コイン 最終面クリア
ドラゴンスピリット	982,600	XYZ,つかつか	9面クリア
モンスターランド	1,265,320	XYZ,VIRGO	1コイン 全面クリア
ライフフォース	3,593,900	GMC,MATSUO	1コイン 6周目の5面
R・タイプ	1,358,200	XYZ,つかつか	
フラックアタック	318,700	XYZ,ISO	2ミス 最終面クリア
オバオバ	178,400	M.A	14面
ダブルドラゴン	130,340	XYZ,ARIES	1コイン 最終面クリア
ダライアス（エキストラバージョン）	7,840,950	XYZ,ISO	最終面 Wゾーンクリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'30"63	E.A	エキスパート 2回転倒

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
ダブルドラゴン	109,370	SPEAK-HRX	1コイン 全面クリア
コンバットスクール	94,170	きもつき	7面 卒業試験
ドラゴンスピリット	593,460	MGP-VEX	全面クリア
1943	2,587,060	ほあし君	
R・タイプ	856,200	なかの	1コイン 2周目5面
キャプテンシルバー	29,820	柔道部の星一鉄	
忍者くん阿修羅ノ章	1,214,900	SPEAK-HRX	
功天老師	40	AIZ-1987	4級
沙羅曼蛇	2,374,500	SPEAK-HPX	1コイン 4-1
ブレイザー	50,100	SPEAK-HPX	

ウィルトークタイトー都城店　宮崎

宮崎県都城市中町5街区8号　☎0986-23-2435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
銀河任侠伝	1,089,800	AGF-YAN	1コイン3機 最終面クリア
R・タイプ	1,519,300	AGF-YAN	全2周クリア ノーマル3機
ドラゴンスピリット	384,930	AGF-WIN	1コイン 9面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'52"15	AGF-H,M	ビギナー
ブランブポップ（1P）	691,880	YUZO 君だべ	最終面クリア
1943（1P）	3,318,400	SKY-WOLF	16面クリア モビ×4
1943（2P）	4,220,810	SKY-WOLF & H,M	16面クリア モビ×5
リベンジオブDOH	3,110,250	Mr-E,K 先生	全面クリア
エクスターミネーション（2P）	10,000,000＋α	WIN & GUY	最終面クリア 1コイン
トップシークレット	1,159,130	ARMORD-TOUGH-GUY ！	1コイン 2周目5面

かり，あまりきれいな店でもありませんが，現在自転車で1時間もかけてくる子がいます。また，広島駅からではバスしかありません。あまり無理のないように子供たちに言いたいのですが……。

■担当：そんなもったいない…。休みを利用してわざわざ遠いところを遊びにきてくれるなんてうれしいことじゃありませんか？まあ，きてくれる子の年齢にもよりますね。

★ウイルトークタイトー都城（宮崎）

●ライフフォース（赤プレイヤーで）1千万＋αいったのにこの店にないから載せられないよーっ（SKY-WOLF）。

●銀河任侠伝はあまりにもカンタンだ。入荷日にクリア（H.M）。

■担当：今月のチャレハイ通信いかがでしたか？このコーナーは全国のゲーム・センターやゲームファンのみなさんの交流・情報交換の場として設けられています。

ちょっと余談なんですが，今月の「ゲームセンター放浪記」を読んでいただけましたか？そこで少し触れていたことなのですが，ゲーム・サークル間のいさかいというのはあって欲しくないものですね。ビデオゲームのサークル結成のパターンで一番多いのは，行きつけの店の常連同士が仲良くなって…というものです。ということはどうしても一つのゲーム・センター内で結集して，外部に対して閉鎖的になる可能性があるわけです。ゲームファンの世界なんてけっして広いものではありません。仲良くやっていきたいものですね。

僕からも全国のゲームファンのみなさんにお願いしたいのですが，とくにチャレハイ参加店の常連のみなさん，他の地域からゲームファンの人たちが遊びにきたり，ときにはハイスコアをだしにきた場合も，暖かく迎えてあげてください。チャレハイというコーナーに僕が力を入れるのも，このコーナーがゲームファン同士のコミュニケーションのための媒体にもなってくれることを願ってのことなのです。

というわけでちょっと青年の主張しちゃいましたが，これからもどうぞよろしくお願いいたします。　見城こうじ

★　★

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。

NEC

Q ＰＣ－6001mkⅡＳＲは家庭用テレビに接続できますか？

また，ＰＣ－6041などのグリーン・モニタにも接続できますか？

〔長崎県佐世保市・**吉永一法15才**〕

A ＰＣ－6001mkⅡＳＲはデジタルＲＧＢ出力しか持っていませんので，別売の家庭ＴＶ用カラー・アダプタ（ＰＣ－6044ＳＲ，価格7,000円）が必要になります。

また，このアダプタはビデオ出力も持っていますから，ＰＣ－6041のようなグリーン・モニタにも接続できます。

〔回答者：**Mr.60**〕

Q ＰＣ－6000／6600シリーズに使えるメガＲＯＭカートリッジがあれば教えてください。

〔岩手県遠野市・**66ＳＲ命**〕

A ＰＣ－6000／6600シリーズに使えるメガＲＯＭカートリッジというものはありません。

ＰＣ－6601ＳＲは８Ｋバイト単位でＲＯＭを好きなアドレスに割りつけることができますので，自分なりのＲＯＭカートリッジを作ることも不可能ではありません。しかし，それだけのソフトを作るのは大変なことですね。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q ＰＣ－6601ＳＲに付属のユーティリティ・ディスクとビデオ・テロッパのディスクが壊れてしまいました。これらのディスクは，別売していますか？あるならどのようにして手に入れればいいのでしょうか？

〔北海道小樽市・**三田恭弘13才**〕

A 付属のディスクを壊したという話しをけっこう耳に（目に）しますが，どうしてバックアップを取って使わないのでしょうか。とくにハード・メーカーのソフトにはこれといってプロテクトがかかっているわけでもないのですから。

さて，起きてしまったことはこれから注意をすることにして，まずは近くのＮＥＣ商品サービス㈱へ相談してみましょう。保守部品として別売りもしていると思いますが，メディアが物理的に壊れていないのなら（キズなどがない）再書き込みサービスも可能なはずです。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q ＰＣ－6001mkⅡの取扱説明書にＮ60ｍ－ＢＡＳＩＣモードの15色および４色グラフィック・モードのＶＲＡＭの構成は，2000Ｈ～２Ｆ３ＦＨと書いてありますが，実際に使用してみると３Ｆ３ＦＨぐらいあると思うのですがどうなのですか？

〔兵庫県尼崎市・**タコッペ14才**〕

A おっしゃるとおり2000Ｈから３Ｆ３ＦＨまでが正解です。たぶんミス・プリントだと思います。

ちなみに最近の66ＳＲ／60ＳＲのマニュアルを見るとグラフィック・データはカラーデータ１，アトリビュート・データはカラーデータ２となっています。このほうが正しい気がしますね。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q ＮＥＣからＲＦモジュレータがでていますが，88シリーズで使うことができますか？

〔宮城県石巻市・**松ドドンパ15才**〕

A ＲＦモジュレータ（PC-8044Ｋ）は，ディスプレイとして，家庭用のテレビを使用する場合に使うアダプタです。

もちろん，ＰＣ－8801シリーズにも使用することは可能ですが，家庭用のテレビの水平周波数が15kHzのため，640×200ラインしかだせません。したがって88シリーズの専用高解像度(640×400ライン)を使用するソフトは，使用できないと言うことになります。

パソコン本体，ＲＦモジュレータ，家庭用テレビの接続は第１図のようになります。

なお家庭用テレビの場合，構造上，解像度には限界がありますので，専用のディスプレイのような鮮明な画像は得られません。

また，家庭用のテレビがクシ型フィルターを使用している場合には，このＰＣ－8044Ｋは使用できません。

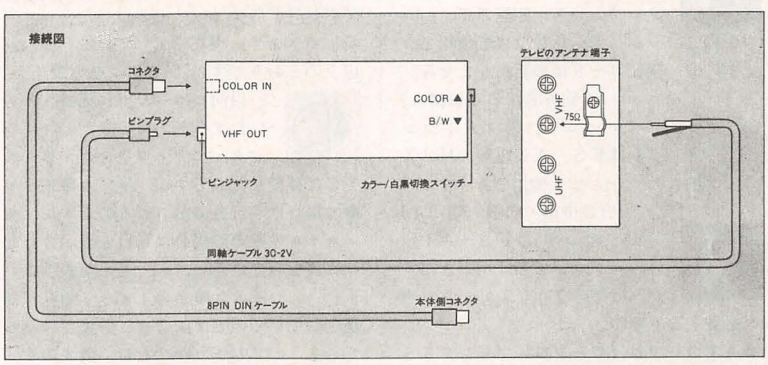
〔回答者：**雄太郎**〕

Q ＰＣ－8801ＦＨで２ＨＤのディスクは使えますか？使えるのならそのディスク・ドライブを教えてください。

〔東京都保谷市・**ダンジョン鈴木13才**〕

A ＰＣ－8801ＦＨで２ＨＤのドライブを使用するにはＰＣ－8801－13，ＰＣ－8801－22のインターフェース・ボードと，ＰＣ－8831－ＭＷのディスク・ドライブ・ユニットとＰＣ－8835ＦＨ－ＭＷのシステム・ディスクが必要です。

〔回答者：**けんちゃん**〕



《第１図》ＲＦモジュレータのつなぎかた

Q N－88ＢＡＳＩＣで電源を入れると，自動的にＬＯＡＤされ“ＲＵＮ”とキーを打なくても，自動的に実行されるようなプログラムはありませんか？パソコンは，8801mkⅡＦＲです。

〔京都市・**石田博之14才**〕

A プログラムをオート・スタートするには，システム・ディスクに入っている“dskut2．j88”というユーティリティを使用します。

まず，このユーティリティをＬＯＡＤし，“ＩＤセクタの書き換え”を選び，実行したいＢＡＳＩＣのプログラム名を入力します。

ＴＥＳＴというプログラムを，オート・スタートさせるには，ＲＵＮ“ＴＥＳＴ”と入力します。

〔回答者：**猫**〕

Q ＰＣ－9801ＶＭ２に専用のサウンドボードのＰＣ－9801－26を増設するとどのような効果がありますか？また音色はどのくらいありますか？

〔神奈川県川崎市・**Ｍ．ＡＹＵＫＡＷＡ**〕

A ＰＣ－9801－26を接続することによりN88－ＢＡＳＩＣ(86)言語レベルでの音楽演奏が可能です。ＦＭ音源３声ＳＳＧ音源３声での６重和音や，８オクターブに渡る音域の発生，また効果音制御や，グラフィック画面に絵を描きながら演奏するといったバックグランド演奏が可能です。

またＦＭ音源３声には，82もの音色が用意されており，音色番号を指定するだけでリアルな音色による演奏が可能です。もちろん独自の音色を作ることもできます。

〔回答者：**ヘソ君**〕

松　下

Q パナソニックの3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブのＦＳ－ＦＤ１にはパソコンとの接続コードを付属していますか？

〔東京都大島町・**牛乳煎餅14才**〕

A 3.5インチＦＤドライブのＦＳ－ＦＤ１は，ドライブ・インターフェース一体型です。パソコンのスロットに差し込むだけで使用できますので，接続コードは必要ありません。

〔回答者：**ＢＵＬＭＡ**〕

Q パナソニックの「Ａ１コンポ」はＦＳ－Ａ１以外のＭＳＸ２パソコンでも使用できますか？

〔大阪府豊中市・**前田　明15才**〕

A 「Ａ１コンポ」はＦＳ－Ａ１以外のパソコンでも使用できますが，以下のような条件がそれぞれ必要となります。

●Ａ１ワープロ（ワープロ・プリンタＦＳ－ＰＷ１　価格49,800円）

プリンタとしてだけならＭＳＸ１でも使用できますが，ワープロ・ソフトや住所録ソフトを使うにはＶＲＡＭ 128ＫＢのＭＳＸ２パソコンでなければなりません。

●Ａ１ネット（通信モデム・カートリッジＦＳ－ＣＭ820　価格29,800円）

ＲＡＭ32ＫＢ以上のＭＳＸ１，２のパソコンで使用可能です。

●Ａ１テロッパ（ビデオ・テロッパＦＳ－ＵＶ１　価格39,800円）

ＶＲＡＭ 128ＫＢのＭＳＸ２パソコンで使用できます。ただし，前面スロットの機種には使用できません。

●Ａ１シンセ（ＭＳＸオーディオ・ユニットＦＳ－ＣＡ１　価格34,800円）

ＲＡＭ32ＫＢ以上のＭＳＸ１，２パソコンで使用できます。ただし，前面スロットの機種には使用できません。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

セ　ガ

Q セガでは，今度ＭＫⅢ用ＦＭ音源ボードをだすそうですが，くわしい仕様を教えてください。

また，キーボードを使ってＢＡＳＩＣでコントロールできるのでしょうか？

〔岡山県笠岡市・**瀬納剛史16才**〕

A セガＭＫⅢ用ＦＭ音源は，今年秋頃発売する予定です。価格はまだ未定ですが，簡単な仕様を書きます。商品名は，ＭＫⅢサウンド・ジェネレーターとする予定です。名前のとおりセガＭＫⅢ専用になります。取り付け箇所は，ＭＫⅢの拡張スロットとビデオ出力端子にケーブルで接続します。音の出力はビデオ・ケーブルかＲＦケーブルのどちらかを選べます。モノラル出力です。音のモードは，９音同時発音，または，メロディー６音＋リズム５音の二つのモードを持っています。

拡張スロットに接続しますので，ＳＫ－1100キーボードと同時に使用することはできませんので，ＢＡＳＩＣなどの言語からコントロールすることもできません。

大きな特徴としては，テレコンパックを取り付けて，離れたところに置いてあるＴＶやＵＨＦのチューナーの付いたラジオで受信できます。現在予定している仕様は，以上のとおりです。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 以前にベーマガに掲載されていたソードのＭ－５用のキャラクタ・エディタをセガ・ＢＡＳＩＣに移植したのですが，＊＊＊●＊＊＊●の場合は(11)と表示されるのですが，＊＊＊＊＊＊●の場合は(01)と表示されなければならないのに，(1)としか表示されません。つまり，後半の４ビットの０が無視されているのです。なぜこのようになってしまうのでしょうか？なお，前半の４ビットが０の場合は無視されていません。

それと，セガのホーム・ＢＡＳＩＣに強力なパターン・エディタが内蔵されているそうですが，くわしく説明してください。

〔北海道・**米田仁丸君８才**〕

A 普通キャラクタを16進数のデータにするときは，前半の４ビット，後半の４ビットにわけます。

つまり＊＊＊＊＊＊＊●は＊＊＊＊を＆Ｈ０とし＊＊＊●を＆Ｈ１として，これを並べて，＆Ｈ01とします。送ってもらったキャラクタ・エディタ**(リスト１)**を調べましたところ，４ビットにわけず８ビット１列全部を16進数に変換していました。変換する変数は列ごとの最後のＡＤ(Ｊ，Ｉ)の値をＨＥＸ＄(ＧＧ)で16進数にしています。このため，前半の４ビットが無視されているように見えますがじつは無視したのではなく，８ビットのデータをただの＆Ｈ１と見ているのです。

米田君の送ってくれたプログラムの 190行を見るとよくわかります。

移植のときに，かなりくふうしてこの問題を解決したようですが，本来のプログラムでは，**第１表**のようなくふうをこらしています。

《第１表》元のプログラムの方法

●：＊●＊＊＊＊●＊の場合
初期値　Ｋ＝１：ＧＧ＝０
Ａ(Ｊ，Ｉ)は●＝１：＊＝０として当てはめると

ループ回数	Ａ(Ｊ，Ｉ)の値	ＸＫの値	＋ＧＧの値
1	0	1	0
2	1	2	2
3	0	4	2
4	0	8	2
5	0	16	2
6	0	32	2
7	1	64	66
8	0	128	66

この場合の16進数データは，最後の66をＨＥＸ＄(66)としますので＆Ｈ42になります。他の列のパターンもこの表にＡ(Ｊ，Ｉ)の値を当てはめてみましょう。

セガ・ホーム・ＢＡＳＩＣには，16ドット×16ドットのパターンを描く機能が内蔵されています。これには，パターンを描くだけではなく，水平，垂直，回転，対象，反転，合成などの機能がありますのでパターンを作るのがたいへん楽です。カラーを付けることもできますので色のちがう二つのパターンを重ねてキャラクタ作りの実験ができます。もちろん８ビットのパターンも作れます。また，これで作ったパターンの16進数データも変換されます。ホーム・ベーシックに内蔵されているゲームのキャラクタも，これで作り替えて楽しめます。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト1》米田さんのプログラム・リスト

```
 1 REM SEGA BASIC PATTERN EDITOR
 2 REM ......................
 3 REM
 10 CLS:X=2:Y=2:DIM AD(9,9),G$(9)
 20 PRINT TAB(8);"CHR PATTERN":PRINT
 30 FOR I=1 TO 8:PRINT"  ********":NEXT
  I
 40 A$=INKEY$:OX=X:OY=Y
 50 IF A$="E" THEN GOTO 180
 60 IF A$=CHR$(29) THEN X=X-1:IF X=1 TH
ENX=2
 70 IF A$=CHR$(28) THEN X=X+1:IF X=10 T
HEN X=9
 80 IF A$=CHR$(30) THEN Y=Y-1:IF Y=1 TH
EN Y=2
 90 IF A$=CHR$(31) THEN Y=Y+1:IF Y=10 T
HEN Y=9
 100 IF A$="Z"THEN CURSOR X,Y:PRINT "■"
:AD(X,Y)=1
 110 IF A$="X" THEN CURSOR X,Y:PRINT "*
":AD(X,Y)=0
 120 IF AD(X,Y)=0 THEN CH$="O"
 130 IF NOT AD(X,Y)=0 THEN CH$="O"
 140 CURSOR X,Y:PRINT CH$
 150 IF AD(OX,OY)=0 THEN CH$="*"
 160 IF NOT AD(OX,OY)=0 THEN CH$="■"
 170 CURSOR OX,OY:PRINT CH$:GOTO 40
 180 FOR I=2 TO 9:K=1:GG=0
 190 FOR J=9 TO 2 STEP-1:GG=AD(J,I)*K+G
G:K=K*2:NEXT J
 200 B$=HEX$(GG):G=LEN(B$)
 210 IF G=1 THEN B$="0"+B$
 220 G$(I)=RIGHT$(B$,2):NEXT I
 230 CURSOR 1,20:PRINT "PATTERN,";CHR$(
34);
 240 FOR I=2 TO 9:PRINT G$(I);:NEXT I:P
RINT CHR$(34):BEEP:END
```

カシオ

Q PV－7とKB－7を持っているのですが，マニュアルがないのでメモリマップを教えてください。

〔静岡市・**勝田豊嗣16才**〕

A PV－7とKB－7のメモリマップは**第2図**のとおりです。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

三洋

Q 僕は，PHC－33を持っているのですが，このパソコンに使用できるクイックディスクにはどのようなものがありますか？

〔長野県下伊那郡・**壬生　到13才**〕

A PHC－33は，MSXパソコンですが，現在，MSXパソコンに接続できるクイックディスク・ドライブは発売されていません。

現在，MSXの補助記憶装置の主流は，データ・レコーダおよびフロッピーディスク・ドライブです。

したがって，ディスク関係の補助記憶装置がほしいのでしたら，FDドライブをおすすめします。

〔回答者：**M.S**〕

Q 僕はMSX2パソコンのWAVY23を持っていますが，このパソコンに接続できるフロッピーディスク・ドライブにはどのようなものがありますか？

〔島根県大原郡・**DAT15才**〕

A 当社では，WAVY23に接続できるフロッピーディスク・ドライブは発売していません。

ただし，WAVY23はMSX2パソコンですから他社メーカーから発売されているMSX用フロッピーディスク・ドライブとの互換性がありますので，そちらを使ってください。

〔回答者：**M.S**〕

シャープ(MZ)

Q MZ－1500用フロッピーディスク・ドライブ「MZ－1F07」は，MZ－2000／2200でも使えると聞きましたが，2000／2200用のソフトとの互換性はありますか？

〔兵庫県神戸市・**井上智博13才**〕

A 質問の内容は，MZ－2000／2200用のソフトが，フロッピーディスク「MZ－1F07」を使えば使用できるか？ということだと思いますが，残念ながら使用することはできません。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－2200でG－RAM1，2，3とは何ですか？

〔三重県鈴鹿市・**山内与宣**〕

A G－RAMとは，MZ－2200に標準装備しているグラフィック表示用のRAMのことです。グラフィックを表示する場合，MZ－2200は，横640ドット×縦200ドットの8色の表示が可能です。RAMの容量としては，合計48KBをサポートしています。この48KBの打ちわけとして，G－RAMの1，2，3がそれぞれ16KBずつ持っており，つぎのように対応しています。

- ●グラフィック1(16KB)→BLUE
- ●グラフィック2(16KB)→RED
- ●グラフィック3(16KB)→GREEN

つまり，8色の表示をする場合，内部処理としては，表示したい色をB，R，Gの組み合わせにより，それぞれにデータを書き込んで処理を行なっています。

アプリケーション・ソフトウエアで，G－RAM1，2，3必要と注釈をしているものがあれば，MZ－2200の場合，まったく気にせず使用できますが，MZ－2000の場合は，G－RAMがすべてオプションに対応していますので，別売のG－RAMと(MZ－1R01およびMZ－1R02)を本体内に拡張する必要があります。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ－2531をもっていますが今度，マウスを購入したいと思います。どんなものがありますか？

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎12才**〕

A MZ－2531に接続できるマウスとしては，MZ－1X10とMZ－1X29が発売されています。MZ－1X29は，今回新発売になったもので，MZ－2861やMZ－5500／6500にも使用することができます。なお，MZ－1X29の標準価格は，13,800円です。

〔回答者：**MZいちばん**〕

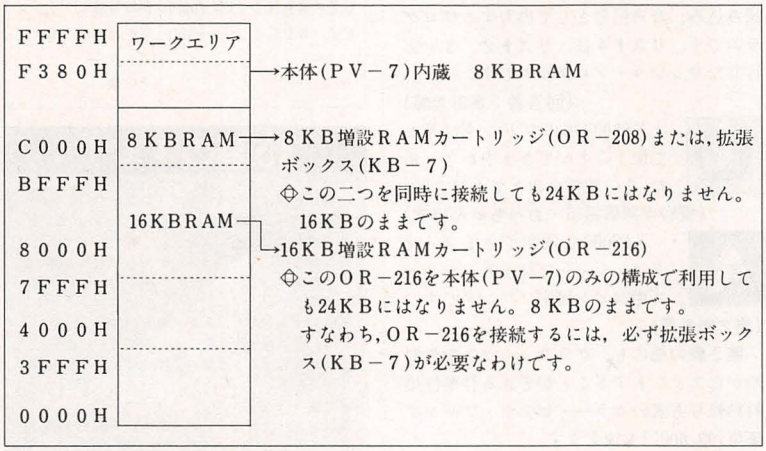
Q MZ－2861で使えるテレビ兼用ディスプレイは，どんなものがありますか？

〔沖縄県那覇市・**下地達也14才**〕

A MZ－2861に接続できるテレビ付ディスプレイとして，MZ－1D24(価格：128,000円)が発売されています。このディスプレイ・テレビは，スーパーインポーズ機能も内蔵しており，MZ－2520，MZ－2531と同じように，コンピュータ本体から，BASICのコマンドでテレビ・コントロールが可能です。また，ドットピッチ0.4㎜の15型SF管を採用し640×400ドットのグラフィック表示が可能です。さらに，アナログRGB入力ができるので，パレット・ボードを使用したとき，4,096色中15色表示，256色表示，また，65,000色表示（MZ－2861に接続時）も可能です。

なお，もちろんテレビですから，内蔵(取りはずし可能)のリモコンの利用により，一般のものと同様に，スイッチのON／OFFやボリュームのあげさげなども可能です。

〔回答者：**MZいちばん**〕



《第2図》PV－7，KB－7のメモリマップ

シャープ(X1)

Q X1turboZに接続できるディスプレイにはCZ－600Dのほかにどのようなものがありますか？

〔京都市・F－4EL14才〕

A X1turboZに接続可能なディスプレイとしては，CZ－600Dの他に，CU－15M1があります。これは，アナログ／デジタルの入力コネクタを持つディスプレイで，CZ－600Dからチューナーを取ったものと考えてください。

また，14型カラー・ディスプレイ・テレビCZ－880Dも接続可能です。

CU－15M1　価格 99,800円
CZ－880D　価格109,800円

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 将来X68000を買うつもりでCZ－600Dを買いましたが，21ピン・アナログRGB出力のMSX2をつなぐことはできますか？

〔愛知県渥美郡・**古田一義14才**〕

A CZ－600Dは，アナログ入力コネクタを持つディスプレイですが，15ピンのアナログ・コネクタですので，21ピンのアナログ入力には対応できません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q シャープのプリンタのCZ－8PP2についてくわしく教えてください。

〔秋田県山本郡・**小宅　淳15才**〕

A CZ－8PP2は，4種類の水性ボールペンを取りつけることのできるプロッタ・プリンタです。このプリンタは，TEXTモード(ペン・プリンタとしての機能を持つ)とGRAPHモード（プロッタとしての機能をもつ）を持っており，英文字，数字などを印字することもできるとともに，グラフの作成や作画を行なうこともできます。しかしHCOPY(画面コピー)はできません。

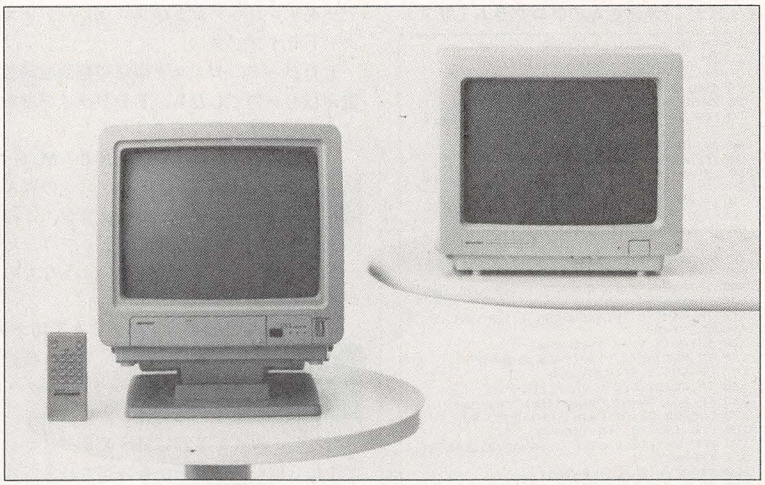
〔回答者：**多田太郎**〕

Q X68000は，サンプリングした音をディスクに保存できると聞きましたが，具体的にどのようにして保存するのでしょうか？

〔神奈川県横浜市・**蒔田正彦**〕

A X68000では，音声信号をADPCM方式を使ってA／D変換し，デジタル・データとしてメモリに記録することができます。このデジタル・データは，もちろんデータとしてディスクにも保存することができます。

また，再生する場合は逆のプロセスを経由し，データをD／A変換して音声信号として出力することができます。**リスト2**は音声をデジタル・データとしてとり込み，



《写真1》シャープCZ-880D　CU-14AD

《リスト2》ディスクにセーブするプログラム

```
100 /* program 1 */
110 str as
120 dim int aca(31200)
130 print "pcm record? r"
140 as=inkey$
150 while as<>"r"
160 as=inkey$
170 endwhile
180 /* 4 second sampling */
190 a_rec(aca,4)
200 /* data save */
210 a=fopen("b:test.bas","c")
220     fwrite(aca,31200,a)
230 fclose(a)
```

《リスト3》ディスクからデータを読み込むプログラム

```
100 /* program 2 */
110 str as
120 dim int aca(31200)
130 a=fopen("b:test.bas","r")
140     fread(aca,31200,a)
150 fclose(a)
160 print"pcm play?  p"
170 as=inkey$
180 while as<>"p"
190 as=inkey$
200 endwhile
210 /* 4 second sampling */
220 a_play(aca,4,3)
230 end
```

ディスクに保存するまでのプログラムです。**リスト3**は，ディスクからデータを読み込み，音声信号として出力するプログラムです。**リスト4**は，**リスト2**，**3**を実行したサンプル・プログラムです。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X68000用のプリンタはX1で使うことができますか？　また，その機種を教えてください。

〔愛媛県新居浜市・**おっちゃん13才**〕

A X68000で使用できるプリンタは，シャープ純正X1シリーズ用24ピン漢字プリンタです。**(第2表参照)**。

第2表の他にも，グラフィックスを色鮮やかにプリントすることができる昇華性染料熱転写方式のカラー・ビデオ・プリンタ価格198,000円も使えます。

〔回答者：**多田太郎**〕

《リスト4》サンプル・プログラム

```
 10 /* a_rec sample */
 20 str as
 30 dim int acb(50000):dim int acc(50000)
 40 print "pcm record?--->push r"
 50 as=inkey$
 60 while as<>"r"
 70 as=inkey$
 80 endwhile
 90 /* second sampling */
100 a_rec(acb,4):a_rec(acc,4)
110 a=fopen("a:test.bas","c")
120 fwrite(acb,50000,a):fwrite(acc,50000,a)
130 fclose(a)
140 /* a_play sample */
150 a=fopen("a:test.bas","r")
160 fread(acb,50000,a):fread(acc,50000,a)
170 fclose(a)
180 print "pcm play?--->push p"
190 as=inkey$
200 while as<>"p"
210 as=inkey$
220 endwhile
230 /* second sampling */
240 a_play(acb,4,3):a_play(acc,4,3)
250 end
```

《第2表》X68000で使用可能なプリンタ

型　番	価　格	特　徴
CZ－8PK3	189,000円	136桁漢字プリンタ
CZ－8PK4	158,000円	80桁漢字プリンタ
CZ－8PK5	129,000円	80桁漢字プリンタ JIS第2水準漢字ROM内蔵
CZ－8PK6	159,000円	136桁漢字プリンタ JIS第2水準漢字ROM内蔵
CZ－8PN1	134,800円	熱転写漢字プリンタ
CZ－8PC1	69,800円	熱転写カラー漢字プリンタ その他

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

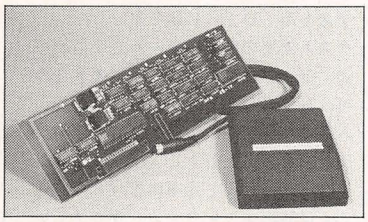
八戸ファームウエアシステムより FM7/77用周辺機器が発売

八戸ファームウエアシステムより，ＦＭシリーズ用ハンディ・スキャナ・ボード「イージースキャン」(価格48,000円) とトレーニング・ボード「亀吉」(価格28,000円) の二つの周辺機器を発売しました。

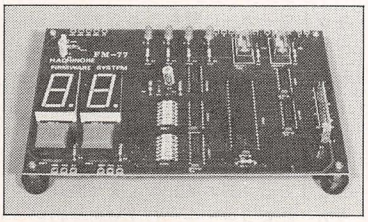
イージースキャンは，イラストや文字などが簡単に，しかも早くパソコンに取り込めるイメージ・スキャナです。原稿は，新聞，地図，イラストなど何でもきれいに，コピー感覚で取り込むことができます。ＦＭグラフィックエディタにも対応していますので，取り込んだイラストや写真などに着色して楽しむこともできます。

もう一方の亀吉のほうは，ハードの初歩から応用までを学ぶためのトレーニング・ボードです。パラレル入出力ＬＳＩの8255を中心に，Ａ／Ｄコンバータ，光センサー，リレー，キー・スイッチなどが一つのボードに納められ，温度計にしたり，鉄道模型をコントロールしたり，電流や電圧を測ったりアイデアしだいでどのようでも使えるボードです。ハード，ソフトを勉強してみたいと思っている人にはうってつけのボードです。

問い合わせ先：〒001 北海道札幌市北区８条西４―22―７　中屋ビル２Ｆ　八戸ファームウエアシステム(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲イージースキャン



▲トレーニング・ボード「亀吉」

ヒューマンソフトよりゲーム感覚でキー入力の練習ができるソフトを発売

英語大工さんなどのユニークな学習ソフトでおなじみのヒューマンソフトより，ゲーム感覚でキー入力の練習ができるソフト「マザーダック タイピング」が発売されました。

このソフトは，アルファベットとカナそれぞれ36，合計72とおりのコースが選べ，ゲームをしながらキー入力をすることにより，知らない間にキー入力がメキメキ上達するという，楽しみながら学べるソフトです。

また，10名まで名前登録ができ，それぞれの成績一覧表を見れますし，問題データの自作やデータ・フロッピーのコピーもできますから教材としても使えます。

対応機種は，ＰＣ-8801シリーズ，ＰＣ-9801シリーズ，ＦＭ77ＡＶで，それぞれフロッピーディスク２枚組です。価格はすべて8,000円です。

問い合わせ先：〒170 東京都豊島区東池袋２―62―８―902　ヒューマンソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

アポロンよりドラスレファミリーのミュージック・カセットを発売

アポロンより，日本ファルコムの人気ＲＰＧ「ドラゴンスレイヤーⅣ くドラスレファミリー〉」のミュージック・カセットが発売されます。その名も「オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーⅣ」。

このカセットには，ドラレスⅣのゲーム・オリジナル・サウンドを最新のエフェクターを通して，ステレオ・サウンド化したものが入っています。

また，ファミコン版とＭＳＸ版のメロディはすべて納められており，同じメロディ・ラインのものは，日本ファルコムとアポロンのスタッフが選んだ，ほうの音を納めています。

Ｂ面のラストにはゲームに収録されているＳＥをピックアップし，メドレーにしたものが入っています。

９月21日の発売で価格は 1,000円。オール・キャラクター解説付カラー・ピンナップとロゴ・ステッカーも付いています。

アポロンではこれからもどしどしゲーム・ミュージックをだしていきます。今後の予定は，

○10月５日オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス２
　価格1,000円(カセットのみ)
○10月21日ドラゴンクエスト・イン・コンサート
　価格3,000円(ＣＤ)
　価格2,500円(ＬＰ，カセット)
○11月21日サウンド・ファンタジー・ロマンシア
などです。



◀オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレーヤーⅣ

問い合わせ先：〒160 東京都新宿区若葉１―５　アポロン音楽工業(株)　第２制作部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

コナミより人気ゲーム3機種のビデオを発売!!

コナミが，人気ビデオ・ゲーム「グラディウス」，「ツインビー」，「魂斗羅」の３機種のビデオを発売します。

このビデオは，コナミ独自の技術で，ゲーム基板より直接ビデオ化したものなので，キャラクターや背景などはあくまでもきれいで，ミュージックも元音を忠実に再生できます。

各ステージを収録してありますから今までクリアできなかったステージも見ることもできますし，感動のエンディングも体験することができます。

それぞれ20分で，カラーで収録。攻略ヒント解説書付きで価格は 3,500円（ＶＨＳのみ）です。また，この３本を合わせたＫＯＮＡＭＩ　ＢＥＳＴ　Vol. 1（60分，ＶＨＳ，価格10,000円）も発売されます。

なお，発売日は11月６日です。

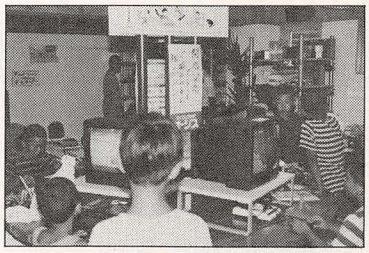
問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町３―25　コナミ(株)

神戸にパソコン・コミュニティー・スペースがオープン

チビッ子たちのコミュニケーションの広場マイコンプラザオービス東灘店が東灘区のいいばっとはうすビル中にオープンしたゾ!!

店内には，ＭＳＸパソコン，ファミコン，ワープロなどのハードだけでなく，各種ゲーム・ソフト，書籍，ファンシー・グッズなど，いろいろな商品がところ狭しと並べられています。

また，ファミコンやＭＳＸ２がずらりと並び，気軽にプレイすることができる，イベント・コーナーもあり，ヘビーなゲーム・フリークたちにも楽しめるようになっています。他にも，このコーナーでは，ＡＶソ



▲マイコンプラザオービス東灘店の店内

フトなども楽しむことができます。

このビルは，ファッション，ファンシー・グッズ，おもちゃなどの児童用品の総合ショップなので，パソコンを見に行くついでにおもちゃや，キャラクター・グッズなども捜しに行けるゾ!!キミもぜひ一度行ってみよう!!

問い合わせ先：マイコンプラザオービス東灘店　〒658 兵庫県神戸市東灘区住吉東町4－4　いいばっとはうすビル内

別冊用のおハガキ募集しま～す!

現在進行中の別冊『チャレンジ!AVG&RPGIII』で，読者のみなさんの意見のページができることになりました。以下のゲームの㊙情報，解き終わった感想，まだ解けないよ～というレポート，その他の㊟を広く募集します。もちろん，イラストもOK。対象になるのは以下のゲームです。ご意見，ご感想のある人，どしどし応募してください。あなたのハガキが山下先生別冊に載るかもしれませんよ!

対象ゲーム……ウルティマIV，ウィザードリィI～III，ジーザス，イース，めぞん一刻，うる星やつら，ラプラスの魔，サイキック・ウォー，マンハッタン・レクイエム

問い合わせ先：マイコンBASICマガジン編集部「チャレンジ!AVG&RPGIII読者のページ」係まで

パソコンBBS電話帳追補版

このコーナーは，8月に出版した「パソコンBBS電話帳」(定価1,500円)の追補情報を掲載しています。新たにパソコン通信ネットをはじめたり，パソコンBBS電話帳に掲載されていない局の情報をお持ちでしたら，ぜひ，このコーナーまでお知らせください。

まずは，で・ば・ぐから

以下のところが，ちがっています。訂正してください。

■66ページ"Lady bird－NET WORK－"

・運営者名のところをつぎのようになおしてください。

社長　北形幸信
主任　深沢一郎

・入会についての項目で，③をつぎのようになおしてください。

③会費等：無料。The FA Boardも無料になりました。

■84ページ "サンデーネット"

・アクセス電話番号を 03-588-1870に訂正してください。

■129ページ "HUCOM-NET"

・アクセス電話番号を0466-36-3158に訂正してください。なお，GUEST LUGINはGUEST LOGINのあやまりです。

■130ページ "Exer's Network"

・プロトコルのところをN81XNに訂正してください。中段の写真は不要。
・運営時間のところに「日曜日は24時間運営」を追加してください。
・ゲスト用パスワードは不要で，IDのみでOKです。

以上たいへんごめいわくを，おかけいたしました。おわびいたします。

新規ネット紹介

■OA BBS 福岡

・**アクセス電話番号**：092-714-1220
・**通信速度**：300/1200bps
・**プロトコル**：N81XN
・**オプション**：XMODEM
・**運営時間**：20:00～09:00
・**会員数**：100名
・**住所**：〒810 福岡県福岡市中央区大名2－12－12 赤坂産業ビル2F
・**運営者名**：(株)OAシステムプラザ福岡店
・**連絡先電話番号**：092-714-0030
・**ゲスト用ID**：GUEST
・**ゲスト使用の制限**：書込み，読みだし可。ただし電子メールは使用できない。
・**メッセージ**：入会無料ですので，どんどん登録をお願いします。
・**入会について**：パソコン通信利用者ならだれでもOK。入会希望者は，オンラインか電話で入会を申し込んでください。当社の他の支店（東京・名古屋・大阪）もご利用ください。

■KURINET(クリネット)

・ユニークなあなたのためのネットです。
・**特徴**：英語教育関連情報，海外ネット情報，個人輸入情報，農業情報（AGRIボード），禁煙情報，ハム情報，モデム情報などの交換。Global & Localなパーソナル・コミュニケーションを目指す!
・**アクセス電話番号**：01237-2-0446
・**通信速度**：300/1200bps
・**プロトコル**：N81XN
・**運営時間**：24時間
・**会員数**：225名
・**住所**：〒069-15 北海道夕張郡栗山町中央3－222
・**運営者**：(株)クリポート　長津久和
・**連絡先電話番号**：01237-2-3067
・**ゲスト用ID**：GUEST
・**ゲスト用パスワード**：PEEP
・**ゲスト使用の制限**：SYSOPへのメイル以外は書き込み不能。
・**オンライン・サインアップ**：可能
・**入会資格**：なし
・**入会金，会費**：なし
・**入会手続き**：オンライン・サインアップすると，シスオペから「申し込み書」を配布する。
・**ネットワーカーに望むこと**：目的意識をもった，ユニークな方々の積極的な活動を期待しています。

■関西Networker's Club BBS (K.N.C-BBS)

・あなたもK.N.Cでネットワークしませんか?
・まず，フリーソフトに力を入れています。
・**アクセス電話番号**：0738-22-5176
・**通信速度**：300/1200bps
・**プロトコル**：N81XN
・**オプション**：XMODEM
・**運営時間**：PM10:00～AM07:00（たびたび変更あり）
・**会員数**：40名
・**住所**：〒644 和歌山県御坊市湯川町小松原342－1
・**運営者名**：K.N.C事務局
・**連絡先電話番号**：0738-22-5176
・**ゲスト用ID**：GUEST
・**ゲスト使用の制限**：メール送受信不可能。ボードは少数のボードに書き込み可。SYSOPとのチャット可。
・**入会について**：入会金，会費は無料。田舎のBBSが好きな人，メッセージをしっかり読んで返事の書ける人，我こそは真のネットワーカーなり!という人はふるって入会してください。
・**ネットワーカーに望むこと**：すばらしいWriterであってほしい! 田舎のBBSも見直してほしい。
・**メニュー**：MZ広場，PC広場，MZ音楽プログラム，BBS情報，KNC-NET会議室，MSX&FM，自己紹介しましょ，アニメ，役に立つプログラム，売買コーナー，GAME LEADER SEGA，X1広場他。

情報を待っています!

本コーナーに，BBS局の情報をお寄せください。書きかたは記事を参考にするか，「パソコンBBS電話帳」の最終ページをお読みください。

送付先は〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社出版部「BBS電話帳」係です。

お楽しみプレゼント⑩

①T＆Eソフトより「スーパーレイドック」のポスターを3名のかたに。
②システムソフトより「大戦略マップコレクション・カレンダーカード」を5名のかたに。
③ポニーより「ウルティマⅣ」のテレホン・カードを5名のかたに。
④カプコンより「1943」と「ストリートファイター」のTシャツを各5枚，合計10枚を10名のかたに。

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を書いて10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「お楽しみプレゼント⑩」係までお送りください。

〈8月号プレゼント当選者〉

①タッチのキャラクター・グッズ

ペーパーバックは山口県下関市・田淵隆治さん他4名に，カセット・インデックスは福岡市・岩佐　隆さん他4名に，カンペン・ケースは愛知県刈谷市・太田俊博さん他4名に，下じきは埼玉県北葛飾郡・橋本公介さん他4名に，ノートは愛知県名古屋市・山田理人さん他4名に，シャープペンシルは大阪府堺市・北田明子さん他4名に。

②システムソフトのポスターとカード

OGRE・大戦略・上海のポストカードは秋田県男鹿市・児玉慎太郎さん他9名に，大戦略Ⅱのポスターは北海道旭川市・小林英実さん他4名に，OGREのポスターは静岡県浜松市・藤田哲生さん他4名に。

③ファミコン版アテナ

北海道札幌市・水田裕子さん他4名に。

④マイコンイラストレーションマガジン

岡山県津山市・真田靖之さん他4名に。

⑤ロマンシアのマスコット

愛知県豊橋市・村松紀男さん他4名に。

以上のように決定いたしました。なお，名前を発表していないものに関しては，発送をもって発表に変えさせていただきます。

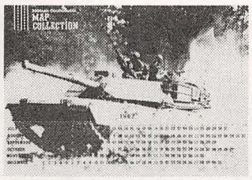
（編集部）

▼スーパーレイドックのポスター





▲ウルティマⅣのテレホン・カード



◀大戦略マップコレクション・カレンダー・カード



▲ストリート ファイターのTシャツ

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 Dr.D!

★今月の問題

長かった夏休みも終わり，いよいよ新学期がはじまった。みんな気分を入れ換えて，勉強にスポーツにがんばっているじゃろうな。ベーマガの読者だから，まだ夏休みボケがぬけないなんていう人はいないと思うが…。これからはすごしやすい日がつづくので充実した毎日を過したいものじゃ。

さて，今月の問題にいこう。プログラムを組んで，実行させたとき，エラーがでた場合，その原因となる部分を，プログラムを食い荒らす悪い虫という意味でBUG（バグ）と呼んでおる。このバグがくせもので，リストを見直して，すぐわかる場所にいればいいのだが，変数やデータ文の中に隠れているときは一生懸命捜してもなかなか見つからないものじゃ。まさにプログラムをだめにする害虫そのものじゃな。

さて，ここで問題じゃ。プログラムの害虫のバグを取る作業をいったい何と言うでしょうか？つぎの三つのうちから答えてほしい。

① ティーバッグ
② コンパイル
③ デバッグ

正しいと思われる番号を，とじ込みハガキの解答コーナーの数字のところにマルを付けてお送りください。

ヒントはわしの名前に大いに関係あり!!

★9月号の正解

①R-タイプ

★8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かたがたが当選されました（正解②MIDIでした）。

福岡市・本山豊彦／長野県小諸市・渋谷　修／東京都小金井市・安田大助／東京都府中市・田中　崇／静岡県庵原郡・柴川勝之／千葉県船橋市・山田　賢／東京都町田市・福本　恵／兵庫県氷上郡・飯谷邦祐／茨城県勝田市・鎌田智之

以上10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選で10名のかたにDEMPAペンタン提供「©(株)ナムコ　源平討魔伝　三種の神器」をプレゼントします。

ナムコのビデオゲームの源平討魔伝をモチーフした，消しゴム，えんぴつ，カンペンのセットです。使うのがもったいないくらいにすばらしいできですので，ふるってご応募ください。

（編集部）



▲源平討魔伝　三種の神器

★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，正しいと思われる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コーナー等を書いてもいいですよ。

○**しめ切り**：10月8日必着
○**正解の発表**：11月号（10月8日発売）
○**当選者の発表**：12月号（11月8日発表）

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・

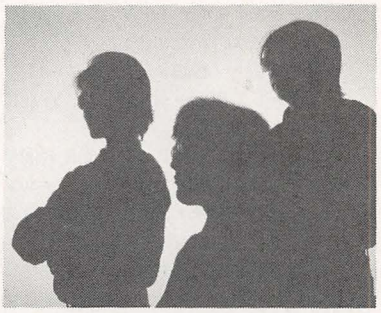
Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物 —— それが「ゲーム」だと私達は考えます。

新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

プロジェクト・リーダー 大西 一斗　1987.6.10



「外伝(番外)」

陽焼けした肌のほてりも冷めてきた今日この頃，いかがお過しのことであろうか？

今回この欄を担当しているウルフチームの魔空三人衆の長である大魔神が急拠病床に伏したとの知らせを受け，代わりに覆面アルバイターの狼木久蔵が担当することになった次第である。一説によると大魔神は徹夜続きで急性網膜炎にかかったという話もあるが，実は単なる胃かいようだという噂も飛び交っている。いずれにしろ一日も早く元気な身体に戻って仕事に復帰して欲しいと思うのは読者諸君も同様のことと思う。そこで一日も早い社会復帰のためにみんなで大魔神に励ましの便りを出してほしい。

宛先はこの頁の右上にある住所を参考にしてほしい。返事の方は期待できない状況にあるのは誠に申し分けないことだが，届いた便りは何度も繰り返し読んで，大魔神のみならずスタッフ全員の活性剤となって役立つことは事実であるがゆえ，どしどし送ってきて欲しい。

ところで僕の名は前述のとおり狼木久蔵というのだが，実はもう一つ世を忍ぶ仮の名前が存在する。名字だけでいいから当ててみてくれ給え。正解者の中から抽選で5名の方にウルフのマドンナ〝ちー坊〟の生写真を進呈しよう。ヒントは狼と語感が似ている漢字2文字だ。君からのメッセージを待つ。

夏の暑い日々が続くさ中，ウルフチームに新しい仲間達がやってきました，そして彼らは年末に向けて開発されるソフトの企画に参加し，現在奮闘中です。

タイトルは未だ決定してはいませんが，2タイトルの企画があがっていることだけは確かです。今回このコーナーでは企画進行中のこの2作品について一部わかっていることだけ発表したいと思います。

一つはかつて好評を博した「F・Z」の続編「F・ZII」です。サブタイトルは未定ですが決定したらいずれこの頁で紹介するつもりですので，毎号欠かさず目を通してください。主人公は前作に引き続きボウイが今度は中佐になって登場します。また，前作の登場人物達も一部再登場しますし，新たな役者達も登場しますので楽しみにしていてください。注目する点としてパワード・スーツがメイン・アイテムとして登場することも付け加えておきましょう。

そしてもう一つは，ファンタジー物のソフトです。アドベンチャーかRPGかリアルタイムか等はまだ未定ですが，現段階ではすべてこの形式が統合され，D&Dの基本に忠実な〝新しいタイプ〟のゲームになる模様です。特にこちらの企画開発チームはかなり熱の入った討論が連日連夜繰り返し行なわれているので，中身の濃いファンタジー・ゲームがお届けできそうです。何はともあれ年末の新作ソフト達にご期待ください。　（大西）

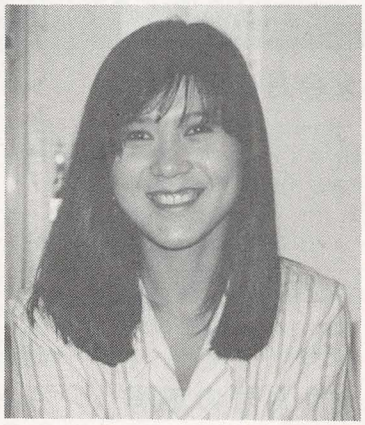
「ごめんなさい」

まずは，〝YAKSA〟の発売が延びてしまい，ユーザーの皆さんごめんなさい。スタッフ一同，心からおわび致します。

さて，先月号で募集しましたオリジナルグッズ・プレゼントに，たくさんのおハガキ，ありがとうございます。予想以上のハガキの多さに驚いております。

正解および当選者の発表は，次号にて行ないます。楽しみに待っててね！

（チャーリー浜）



「プログラマー日記」第3回

さて，好評を頂いております？プログラマー日記の第3回目です。先ずはおわびから。『YAKSA』の発売が遅れてしまってどうもすみません。先月はもうすぐにでも出そうなことを書いてしまったのに・・。その代わり，このゲームは，かつてないストーリーと規模を持った88の歴史に1ページを記すゲームになったと思います。奥の深いストーリー，会話そしてビジュアルに注目してください。

さて先月も書いたとおり，現在僕は98への移植をはじめています。今使っているのは，98VX。年末の88の企画の方も音楽関係を中心にお手伝いをするので，今僕の机の上には88SRと98，おまけにワープロ用の88mk2と，3台のマシンが積みあげられてなかなか壮観です。これが全部自分の物だったらいいんだけどな。

まあ，そんな夢みたいなことを言ってないで，現実に目を向けると，僕にも一つ悩みがあるんです。それは，歯がボロボロだということです。なにしろ，この数か月，規則正しい生活とはとても言えないような生活をしていたので，歯も磨かず寝てしまうことがかなりあったのです。そんな訳で，これからしばらく歯医者がよいをしようと思っています。みんなも，こんなことにならないように気をつけてね。それじゃあ，また来月お会いしましょう。　（藤）

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

ワールドゴルフII いよいよ発売!!

先月号で紹介したワールドゴルフIIのくわしい仕様が決まりました。まずはメインのトーナメント・モードから説明しますね。

プレイヤーは，最初はアマのプロゴルファーです。参加費用を払ってゴルフ・トーナメントに出場します。予選トーナメントで上位に入賞すると，決勝トーナメントへ出場できます。

決勝トーナメントで上位入賞すると賞金と経験値がもらえます。賞金で新しいクラブ（たとえば，飛距離が大きいクラブとか，スピンがかけやすいクラブetc）や，ゴルフ会員券（じつはトレーニング・モードでトレーニングするにもお金がかかるそうです。会員券があると無料で練習できるのだそうです）を買ったりしながら，経験値をある程度あつめると，国内プロになれます。国内プロから国内トッププロ，そして世界へと進んで行くということです。

そして，ハーフを回るとクラブハウスでティーブレイクになったり，トーナメントで優勝すると表彰式があり，優勝カップが授与されたり，そのカップが，棚にどんどん並んだりとなかなかこった内容です。

それとは別にマッチプレイで対決できますので，友だちと腕前をきそうこともできます。

さあ，いままでのゴルフゲームとは，ひと味ちがうワールドゴルフIIは，9月下旬に発売されますよ！

エニックス展



なかなかステキなシッタールくんです。横顔が美しい。
〈東京都　横山くん〉



渋い！いかにも強そうな勇者です。この人なら竜王を倒せそうです。
〈熊本県　高本くん〉



アニマルランド殺人事件のおいどんですね。難事件は，おいどんにおまかせ！
〈長崎県　K.Sato〉



こちらは元気いっぱいのシッタールくんです。
〈東京都
ちゃんちゃんくん〉

移植情報

Ｘ１ユーザーのみなさん，おまたせしました。ジーザスがいよいよ発売されますよ。Ｘ１ターボ専用でＦＭ音源ボード対応なので，あの全編に流れる美しいメロディーがオリジナルそのまま聞けるのです。９月下旬発売予定ですので，みなさん期待してくださいね。

ＦＭ77ユーザーのみなさん。ジーザスに続いてガンダーラが９月の下旬に発売されますよ。こちらもＡＶ専用，もちろん音楽もオリジナルそのままですので，きっと満足していただけると思います。発売がまちどおしいですね。

おれにも言わせろ！

ショートストーリー『えにっくす物語』

ウー　ウー　ウー　艦内に緊急放送が流れる。
スピーカ「緊急事態発生，緊急事態発生，有人探査機『ころな』が謎のモンスターに占領された。奴にこのスカイラブ『ジーザス』の地をふませるということは，地球の最後とも言えることだ。何としてもそれを阻止するのだ。地球戦士，スクランブル！モンスターを倒すのだ。くり返す……」

オレ「行こう，ブルー。」
ブルー「わかってらあ。」
と，そのとき，廊下に１人の女性が立ってこっちを見ていた。リミである。
ブルー「よっ，リミちゃん。ちょいとコイツをかりるよ。」
リミ「２人ともがんばってね。」
ブルー「オレにまかせりゃ安心さ。」

ブルーはリミにＶサインをだすと，格納庫へ向けて走りだした。
オレもリミに軽くウインクして，ブルーのあとを追った。

オレとブルーは，新しく改造されたライーザのコックピットに乗りこんだ。

ブルー「速雄，死んでたら殺すぞ……。」

ブルーはわけのわからないことを１人でブツブツ言っている。

オレ「ミオ，現在の『ころな』の位置を教えてくれ」

オレのライーザのサブスクリーンになつかしいコンピュータ・ドール，ミオの顔が映しだされた。
ミオ　「現在『ころな』は，月に向かって進行中，あと２時間ほどで月の軌道に乗ります。」

この無感情の声もなつかしい。

オレ「わかったか　ブルー？」
ブルー「いちいち確認とんじゃねぇよ。早く行こーぜ。」

ブルーの声は速雄を心配するあまり，かなり興奮しているようだ。

オレ「よし，ミオ　目的地は月だ，長距離時空跳躍だ！」

ミオ「了解，地球戦士ライーザ，発進。」

ブルー「速雄……。」

オレたちは月へ向かった。
〈東京都　**けんぞうくん**〉

●なんか続きが気になるストーリーですね。けんぞうくん続きができたら送ってくださいね。ほかの人でもいいですよ！

お手紙ください

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。

編集後記

季節はもう秋です。セミの声が虫の声に変わり，吹く風も涼しくさわやかになってきます。

これからはすごしやすくなり勉強もはかどるでしょう。でも，たまにはエニックスのゲームをじっくりやるのもいいかもね。などと宣伝も忘れない，しっかりもののポコであったのだ。

〈ペコ＆ポコ〉

SPSスピリッツ

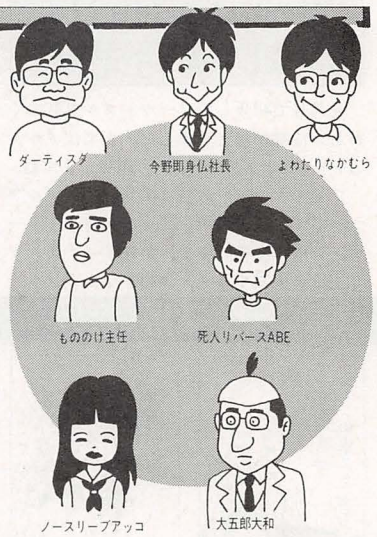
〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ピー・エス
☎0245-45-5777

こんにちは、エス・ピー・エスです

全国のベーマガ愛読者の皆さんはじめまして!!このほど，ひょこっと登場してしまいました。「エス・ピー・エス」で～す。担当は秘密のアッコちゃんがお送り致します。

さて，今回発売しております「ザ・リターン・オブ・イシター」ですが，毎日皆さんからたくさんのお言葉やお便りをいただきありがとうございます。社員一同たらい回しにして隅なく読ませていただいております。できる限りお返事を差しあげていますけど，満足していただけましたか？それにしてもFM版をだしてくれるまで葉書を書き続けるというのには，まいりましたけど，あれっきりきませんね～，どーしたのかな？

でもご安心を……FM77版ですが，移植が決定しています。これもたくさんのFMユーザーさんからの熱い想いがかなって決まったことだと思います。おめでと一！よかったね。まぁこれはおいといて，次にこれまた多かったのは，X1版への移植のことです。残念ながらX1版はturbo専用になります。X1ユーザーの皆さん本当にゴメンナサイ!!……



ここでこれから移植を予定している機種の発売時期をお教えいたします

PC8801シリーズ（SR以降）		絶賛好評発売中
PC9801シリーズ	5" 2DD	9月下旬～10月上旬予定
	5" 2HD	
	3，5" 2DD	
	3，5" 2HD	
X1turboシリーズ	5" 2D	11月下旬～12月上旬予定
FM77AV	（予定）	来年1月下旬予定

知ってる人も知らない人も，もう一回聞いてちょうだい。この「イシター」は以前テーブルゲームでのヒット作!!これをパソコン版に移植してしまったわけです。ストーリーは前作「ドルアーガの塔」の続編で，塔の一番上からクリスタルロッドを持って塔を脱出するまでのゲームです。部屋数は，ドルアーガの60に対して128と倍の広さになっています。それに，キャラクターの数と呪文の数，BGMなんかもテーブルゲーム版とまったく同じです。もちろん，隠れキャラも入っていますヨ。

忘れちゃいけないグラッフィックだってまかせない!!ってS・P・S天下のデザイナーでっせー。へっへっへー。ホラホラ見なきゃ，やらなきゃ損ですぞぉ……。でもただ一つ知ってもらいたいことがあります。それは，テーブル版で使用したパスワードは使えないということ。せっかくやってた人は残念ですけど，もう一度最初から頑張ってね。マップだって頭の中にこびりついているでしょっ？100円もいらないしお家でできるし，またちがった楽しみがあるのではないのかな？いち早く128面解いて，感想を聞きたいなぁ。お便りくださいね，待っています。

世界初?!「4メガビットROM」搭載!! MSX2「ポーラ・スター2」Wilvidow

現在まだ開発中のこの驚異のシューティング・ゲームは，ぬわぁんと「4メガビットROM」搭載なのだ。このROMの中にはキャラがた～～っくさん入っているんですよ。なんていったって4Mの世界ですからね。……

ところで，ここでちょっとストーリーなんぞを書いておきますが，とても長いんで抜粋して書いておきます。これは3部構成になっていて，ここではゲームの山場の第3部を紹介します。

第3部

攻撃に継ぐ攻撃で，やっと要塞入口のハッチを破壊したウィルヴィドウは要塞中枢を破壊すべく中へと突入した。要塞の中では想像を絶する敵の反撃を受けウィルヴィドウは徐々に機能を失いはじめた。しかしまだ要塞の中枢は見えない，と，諦めかけたとき，遠くで光るものを見つけた。「あれが中枢か？」「よし！全速で突っ込もう。」ニャオに命令を下した。しかしニャオはためらった，「危険です」「危険です」

ニャオは叫んだ。「なぜだ!!」考えるまもなくその意味がわかった。中枢の前にそれを守っている巨大な敵がいたのだ。「そうか！ニャオはこのことを警告していたのか。」しかし，もどることはできない。戦うしかない。一瞬脳裏を不吉な想いがよこぎった。もしかしたら生きてここを出れないのでは……。

「ええい，今はそんなことを考えている場合ではない。」自分にそう言い聞かせて傷ついたウィルヴィドウは，最後の戦いを挑みはじめた。無謀ともいえる戦いを……。

長い戦いは終わった。中枢は破壊され，まもなく要塞は爆発しようとしている。「さあ，ニャオ脱出しようぜ！」ニャオは何も言わない。しばらくして，ニャオはぽつりと言った。「爆破までの時間を計算しました。」「限界速度いっぱいで脱出しなければ間に合いません。」「この時のGであなたの命がなくなる可能性があります。それでもよろしいのですか？」「かまわん行こう　GOだ!!」ウィルヴィドウは加速をはじめた。

要塞を抜けてしばらくしてポーラスターは爆発した。

戦い終わって地球に帰って来たウィルヴィドウを人々は歓迎して迎えた。「ごくろうさん」しかし，コクピットからはなんの返事も帰ってはこなかった。ただ，ニャオだけがしきりに「生命保持限界」と言いつずけていた。パイロットはすでに，こと切れていたがその顔は任務をまっとうした満足感からか，心なしに笑っているような安らかな死に顔だった。……

知ってて欲しい…これが「エス・ピー・エス」だっ

まず我社「エス・ピー・エス」の名前はみんないつどこで記憶してくれたのかな？よくエスピーエスとまちがえられるけど「カレー」作ってはいませんからね。

みんな知っているかな「ぺんたんシリーズ」。ぺんぎんのぺんたんがかごを背負って，野良仕事をしたり，ぶどう狩りしたり，はたまた南極で氷をけっ飛ばして宝を探していたり……一種のロールプレイング・ゲームですけど，これが我社のデビュー作なのです。このころから知っていてくれている方がいればうっれしいなぁ……。

その後の作品としては，この秋発売予定の「ポーラ・スター2」の前編ともいえる作品や300面もある「ぐるっぺ」。ぐるっぺ下敷きなんか持っている？それに本格対局将棋の「王将」そして，「HP王将」これが今の「棋太平」になっていくわけで……ちょっとまだ新しいところでアドベンチャーゲーム「リ・バース」。これも，ユーザーさんたちからもう一声あれば，作者のTABEさんも余裕で「リ・バース2」夢じゃないかも，見込みあるかもょ～……？？？

そして，パソコン通信ソフト「JETターボターミナル」。SPS－NETとして今現在会員は500名です。ずばりSPSのことがすべてわかっちゃいますヨ。ボードだって多種多様，みんなのご意見も豊富です。チャットも各地の方々と，全国的に友達の輪を広げております。是非，会員になってくださいね。

ジャ～ン最近の作品ではX68000のグラディウスってとこかしら……これで知った方も多いかも知れませんね。君はもう何周クリアしたかな？？。ここでちょっとだけ教えちゃう，グラディウスを移植してしまった驚異の頭脳の持つ主任は，またもやX68000のとある製品開発に頑張っています。期待してください。きっとみんなびっくりするかもなぁ～……X68Kユーザーおっ楽しみにぃ……

そして今現在，「ザ・リターン・オブ・イシター」，「Wilvdow」へとなったわけですが，いかがでしょうこの中でいくつ知っている，持っている作品はありましたか？このページを読んで今から知ってもらってもいいです。これからもっともっと頑張っていきますので，長い目で「エス・ピー・エス」を見守ってくださいね。

ハイ，いかがでしたでしょうか？あ～，なぜか緊張しました……これからもたくさんお便りやお葉書くださいね。心よりお待ちしております。

★アッコ★

ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー

Falcom 日本ファルコム株式会社

MSX版ついに発売日決定！

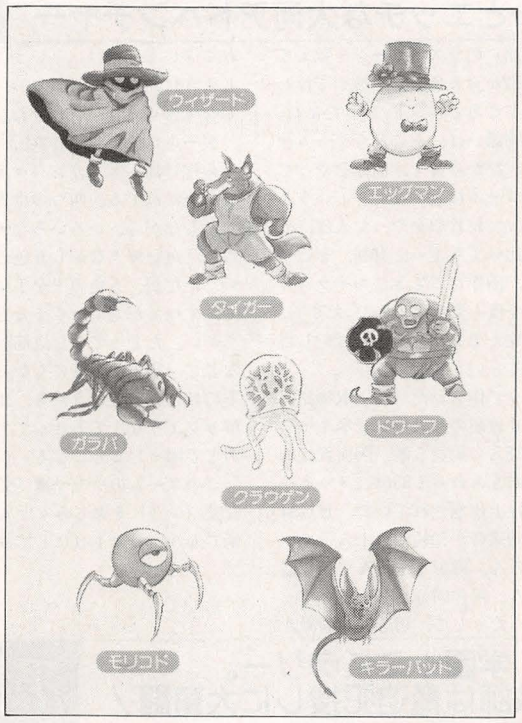
10月20日発売，6,800円，2メガROM

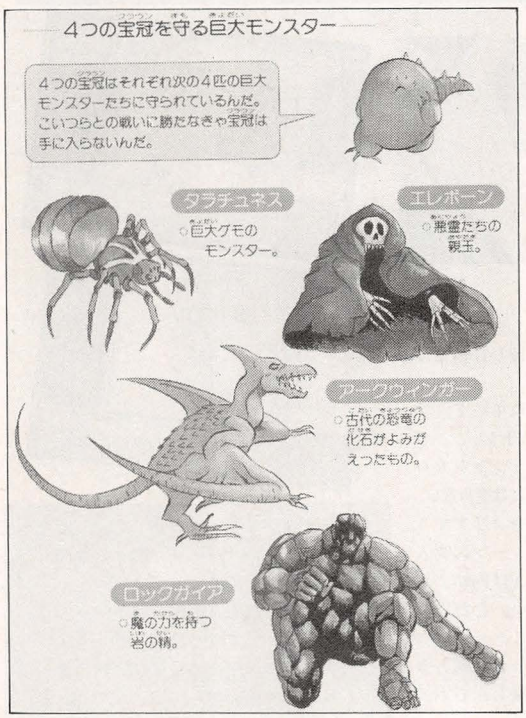
⬇登場するモンスターたち

新情報 ザナドゥがMSXで発売されるぞ!!

発売日11月6日 7,800円 2メガROM









大人気「ドラスレファミリー」マニュアル(MSX2用)より

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 6

クロスメディア・ソフトから，アドベンチャー・ゲームの新作が2本登場！　皆さま，お待たせしました，『新竹取物語』の続編，『新玉取物語』と，中間色も爽やかな青春アドベンチャー，『アドレナリン・コネクション』だ。どちらを選ぶか大いに迷うところだが，できれば両方お買い上げいただきたい，と思う次第でございます。ハイ。

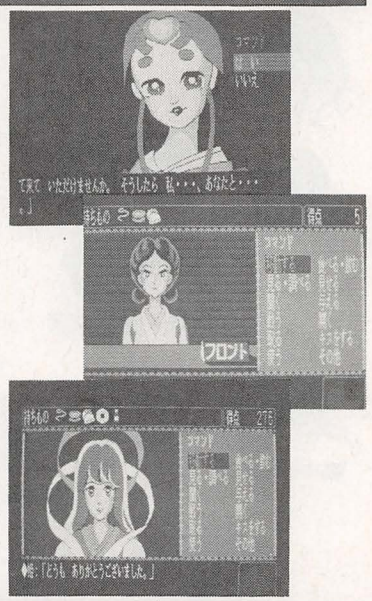
懐かしのキャラクターも登場する。ちょっとエッチな大河アドベンチャー　新玉取物語

『新竹取物語』のラストシーンを覚えてる？　かぐや姫から五色の玉を捜してほしいと頼まれたところでエンド，だったよね。続く『新玉取物語』は，そこからゲームがはじまるのだ。だからって，前作をやってないと今度のゲームは遊べない，というわけじゃない。ただ，新竹取をやった人は，やってない人に比べてちょっと有利，という程度。つまり，前作にでてきたキャラクターの何人かが今度も登場するのだ。だから，性格なんかを覚えていると，少しばかり得することがあるというワケ。

約3年がかりで作られた『新玉取物語』は，ディスク6枚組の超大作。登場キャラクターは人間37人に動物6匹，画面数は約180枚，サブ画面も入れると330枚。メッセージは1000種類以上用意されていて，BGMは30曲以上，効果音が50種類以上入っているのだ。もちろん，謎解きもふんだんに盛り込まれている。前作同様，ちょっとエッチなこともあったりして，〝男心〟が刺激されるという仕掛け。ということは，前と同じように，女の子も男の子になってゲームをしなくちゃいけないわけね。

ゲームは，「元の砂浜」，「ぎゃる沢山」，「お化け島」と「ガンバル海」の四つの世界にわかれてる。四つの世界を行ったりきたりしながら，いろいろなアイテムを手に入れ，謎を解きながら五色の玉を捜しだすのだ。だが，五色の玉を手に入れたからって，すべてが丸くおさまると思ったら大まちがい。たどってきた道筋や，行動の仕方などで，結末が微妙にちがってくるのだ。その数は約20というから，オソロシイ。早解きしようなんてあせってプレイすると，あとで困ったことになる，かもね。

このゲームのテーマは「愛」。いろいろな愛（ン？）を楽しみながら，じっくりと楽しもう。愛は1日にして成らず，なのだ。



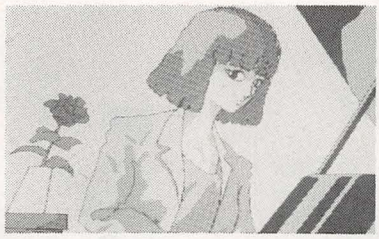
青春，学園＋ミステリー。新任教師は脅迫犯捜しに大奮闘！　アドレナリン・コネクション

平和な学園に届いた1通の脅迫状。そこにはひと言，「復讐してやる！」と書かれていた。あわてふためいた校長と教頭は，新任教師に犯人捜しを依頼する——。

とまあ，こうして物語ははじまるわけだけど，ゲームの雰囲気はちっとも暗くない。じつに明るく爽やかなのだ。ひと口に言うならば，「青春学園ミステリー」。だから，軽〜い気持ちで遊んでほしい。登場人物の多くは可愛い女の子たちだし，十分，彼女たちとの会話を楽しもう。でも，任務を忘れないようにね。

女の子は可愛いだけじゃない。台詞に合わせて口をパクパク動かしたり，表情を変えたりするのだ。これがじつにいい。なにしろ，グラフィックを担当したのは，『おかあさんといっしょ』や『まんが日本昔話』などのTV番組を制作しているフィルム・マジック・ランタン。ツボを得た動きが，なんとも言えず小気味いい。

クロスメディア・ソフトのことだから，BGMにもぬかりはない。20曲以上のBGMが使われているのだ。そして，もうひとつのお楽しみは，川村万梨阿サンのナレーションが入ったカセット・テープのオマケ。



ラジカセを横に置いて，犯人捜しに精をだそう。

ゲームは3ステージにわかれていて，学園のシーンからゲーム・スタートだ。ここでいろんな女の子と話をして，ヒントをもらわないと，つぎの街のシーンには進めない。

そして，無事二つのシーンをクリアすると，いよいよ大詰めのラストシーンに突入だ！　ここでは……と，その先は内緒。エンディングは一つだけじゃない，とだけ言っておきましょう。

中間色も爽やかなグラフィックに胸ときめかせ，探偵役を思う存分，楽しんでネ！



「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問，ご意見をお待ちしてます。

宛て先：〒151　東京都渋谷区千駄ヶ谷3－16－1　日世パレス5F
ビクター音楽産業(株)PS部
「クロスメディア・クラブ」係

The inside affair of SACOM Vol.2

株式会社 システムサコム
〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4階
☎ 03－635－5145

開発室の懲りない面々パート1

長かった夏休みも，アッという間にゲーム・オーバーとなってしまった今日この頃ですが，皆様はいかがお過ごしでしょうか。

私たちシステムサコムのスタッフも，海に，山に，思う存分「青春」を謳歌したり，きらきらと輝く真夏の太陽の下，昼なお暗い開発ルームの一室で，やっと取れたバグの解放感に浸りながら，思う存分「清酒」を飲み過ぎて嘔吐したりと，お陰様でとても有意義な夏休みを過ごさせていただきました。

★★

さて，今回は「ノヴェルウェア」開発に関わるスタッフの真実の姿を浮き彫りにしてみよう。

そもそも，「ノヴェルウェア」のコンセプトは，マニアが楽しむ，いわゆる「テレビゲーム」から，誰でもが楽しめる「エンターティメント」への進化をもくろんでいる（何を偉そうなこと言ってんだ）。

プログラム，グラフィック，ミュージック，シナリオとも超一流で，しかも，それがバランス良くブレンドされていなくてはならない。グラフィックだけがミョーにめだったり，プログラム技術だけが高く評価されたりしてはいけないのだ。

各セクションのスタッフも，自分の持ち分の範囲内で，主張すべきところは熱意を持って主張し，引くべきところは潔く引く，誠意のある人格者ばかり（一部をのぞく）。作品全体のバランスを良い方向に良い方向にと高める努力を惜しまない。

私は彼らの仕事に対する情熱に，まことのクリエイターの姿を見る。彼らの1人1人が明日のシステムサコムを支えているのだ（一部をのぞく）。

それでは，各セクションのスタッフに，「ノヴェルウェア」にたいする意気込みや抱負などを語ってもらおう。

★★

まずは，サコムの蓋（ウツボカズラ），ミュージック・セクションの桜井邦子。

★

『ハーイ！　皆さん御機嫌いかが？
私が，今，噂独占中の桜井くんちゃん（17才±7，花婿募集中）ヨ。

今回は私も，今注目の「ノヴェルウェア」に，ミュージック・スタッフとしてめでたく参加させていただけることとなり，大変ハッピーでーす。

期待と緊張感。興奮と感動の嵐…。そんな素敵なサウンドを皆さんにプレゼントするためにエブリデー頑張ってますので，楽しみにしていてくださいね。

じつは私，毎日毎日，花のようにやさしい大先輩，佐藤幸之助（噂の48才仮名，独身，ニューハーフ）に縄で縛りあげられムチ撃たれ，大変可愛がっていただいているの！

サコムのゲーム・ミュージックをこれからもたくさん作っていくので，皆さんもくんちゃんを可愛がってくださいね！

よろしくお願いしまーす。

じゃあ，ちょっと〝ノヴェルウェア〟の音楽について教えちゃおうかナ！

この〝ノヴェルウェア〟は，前回このコーナーで佐藤の幸ちゃんが言ったように，単なるアドベンチャー・ゲームではないアダルトなゲームなのです。だから，もちろん音楽だって最高さ！！！映画のサウンドトラック並の大迫力。スリルとサスペンス！　知らず知らずのうちに貴方は夢の世界へと運ばれていくのです。みんな！　期待してね』

★

うーん，何か非常にかんちがいしているような。

しかし，

「ノヴェルウェア」の音楽関係は非常に優秀である。これは嘘ではない。

現在パソコンに搭載されているFM音源をフル・ドライブしたすばらしい音色，シーンに的確にマッチした楽曲。

これは彼女も言っているとおり，ジョン・ウイリアムスも2度ビックリするようなアカデミー賞もののサウンド・トラックであると断言しよう。

つぎにやはり音楽スタッフで，現役バリバリの高校生，斉藤学。彼は，並みいるパソコン・ミュージック・コンポーザーの中でも，最古といわれるほど音源の使いかたがうまい。

★

『さて，音楽の話題がでてきたところで，私の存在を忘れないでほしい。え，おまえは誰だって？　ピアノ歴13年！　作曲歴3年！　埼玉のベートーベンことマーサ斉藤だ!!

その巧みなオーケストレーションは，ワーグナーに匹敵するといわれる私だが，今回はそのテクニックをFM音源にいかし，マーラーもぶったまげるほどのできになっている（つもりだ）。

おっと！　もうこんな時間だ。私はこれからサントリーホールでコンサートに出演しなければならないので，これで失礼する！』

★

やはり何かかんちがいしている。

そしてグラフィックスタッフ。まず一番手は，通勤時間往復10時間，時の旅人，牧野紀夫。

★

『私が，グラフィックの"ゲ・ゲ・ゲの牧野"だ!!

今回の「ノヴェルウェア」では，今までの常識を撃ち破る画期的なグラフィックが君のハートを直撃するぞ!!

話は変わるが，先日「ゴッホ」の絵を購入したところだが（3億円とちょっと値がはったが），なーに噂ほどではないな。私の巧みなドットさばきに比べればまだまだアオイわ!!

まっ，今回の私のグラフィックを額にでも入れて充分堪能してくれたまえ。』

★

同じくつぎが原田弘。彼が，あのいるかに乗った少年・・・あっ，勝手に割り込むな！

★

『おれにも言わせろ！　おっと，これは失礼。わてが絵画のドルフィン原田だす。

なんてったってオレがこの組織に加わる限り，ノヴェルウェアに恥はかかせない。臨場感あふれる180余枚の画面は，つぎつぎとスキャナーによって生まれ変わり，キミの目の前に現れるのだ!!　うりゃー！　どうだー，すごかろう！　まだあるぞ，なんとあの・・・(ズゴーン!)・・うっ・・（バタッ!）』

★

『あっ，失礼，私が社長，伊佐　弘その人である。あぶないあぶない，あやうく企業秘密がもれるところだった・・・。』

★

・・・ド，ド，ドルフィン原田氏が射殺されたところで，今回はこのへんで　（後半からの文章の乱れはすべて私，佐藤幸之助に責任があります。ベーマガの編集のみなさん，読者のみなさん，本当にスイマセン）。

さて，次回はいよいよサコムの心臓部プログラム・セクションのスタッフについて話を進めたいと思う。

いやー，サコムって本当にいいですね。



PONYCA LAND

発行 (株)ポニー　ポニカ事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
☎ 03-221-3161

ファミコン版『ウルティマ』10月9日 発売決定!!

国民の祝日前夜,何かが起こる?

皆さん，10月10日体育の日は例年いかがお過ごしでしょうか。やはり，学校で運動会などをおやりになったりするんでしょうか……などとイキナリ体育の日の話をしているのかというと，ナント今年は，その前日10月9日にあの待望のファミコン・ソフト「ウルティマ～恐怖のエクソダス～」が発売されるからなのです……！一体何の関係があるのかって？ふふふ，さすがベーマガ読者の諸君は鋭いところをついてきますな。

では，その誰もが考えもつかなかった，ウルティマと体育の日の秘密を特別に教えてあげましょう。それは，最大の敵エクソダスに立ち向かうとき，４人のパーティが〝ラジオ体操第一〟を繰り返しながら突進していくのであった……。そんな人いないって。良い子の皆さんは決して信じてはいけません。

とにかく，８月，９月発売といっていたときが夢のように過ぎ，いよいよ，体育の日前日，10月９日発売されるという立派な関係(？)が成立したのでありました。

発売遅延にあたり，関係各位，読者の皆に心よりマジにお詫びいたします。

元祖RPGには,理由がある?

足の短い人も首を長～くして待っただけのことはアルセーヌ・ルパン。パーティの組合わせはしめてえーと，えーと数えきれないヨー。その中から自分なりに考えた４人のパーティ１組を決定するのダンジョン。ゲームを有利に展開するためにパーティのメンバーの職業，種族，能力を決めるのが肝心。職業には戦士，盗賊，魔術師，騎士など11種類。それぞれ職業によって得意，不得意が決まっている。種族とは人，妖精，魔族など５種族のことをいい，種族によって能力の限界値が決まっているので注意しなければならない。失敗するといくらレベルがあがっても強くならない戦士だったりする。能力は４種類あり，強さ，器用さ，魔力，法力を，規定内ならそれぞれ自由に設定できる。ただし，弱い戦士や魔力の弱い魔術師などにならないように，やはり注意するワケよね。このパーティの決定からキミのウルティマは大きく左右されていくのでレタンゴ・ノアール。

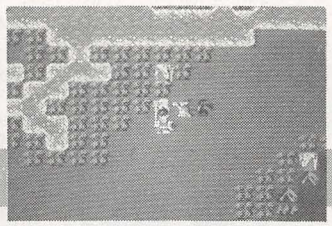
ウルティマの深さは，まだまだはじまったばかり，ホントの冒険だと，谷や森の中に入るとまわりはよく見えないよね。それをゲームに再現したのが「ブラックアウト効果」なのだ。ダンジョンの中はもちろん，森や山に囲まれたときなど，パーティのまわりしか見えなくなってしまう。あとは真っ暗！したがって，突然敵がヒョイと現れてくるのはホント，うれしい迷惑。

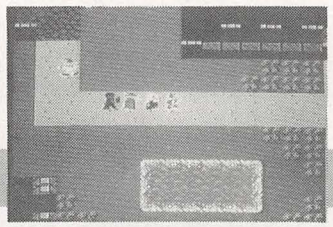
さらにゲームの興奮を高めるのは「3－Dダンジョン」。まるで本物の迷路の中に入ってしまったような感覚を味わえるのが３－Dの効果を使ったダンジョンなのだ。ダンジョンは火星人もビックリするほど広い。ベラボー火星人と思わず叫びたくなるほどだ。(ワカルカナ？)。それが向きを変えるたびに壁がいっせいに動いて，めまいがするほど。

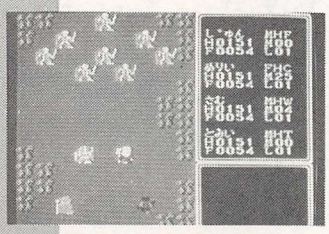
そしてそして，ナントホントうれしい呪文がいらないバックアップ機能付き！これは，ゲームの途中経過，レベルなどを記憶しておく機能のことで，わずらわしい復活の方法がこれで簡単になり，電源をＯＮするだけで，前回のモードからはじめられるというスグレ物。

スケールの大きなテーマ，斬新なゲーム・ストーリー，卓越したゲーム・バランス，美しいグラフィックス，ＢＧＭにいたるまで，とにかく，どれをとってもこれぞ元祖ＲＰＧの迫力が炸裂すること請け合い。本当にお待たせしましたが，いよいよ，10月９日，体育の日前日発売！なぜ，ウルティマと体育の日が……（最初にもどる)。









PONYCA LAND

只今，会員募集中！

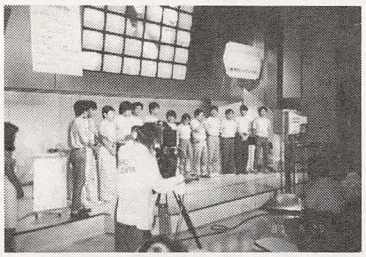
ポニカランドでは，只今，会員募集中。入会すると，プレゼントやイベント大会等，楽しい特典がいっぱい。さらに，毎回，最新ゲーム情報や話題作の特集などなど，役立つ情報をメタンコつめこんだ元気な会員マガジン「ポニカランド」を隔月で発行！こりゃ，もう入会するっきゃないゾ！

- **入会方法**
  住所(〒)・氏名・年令・学年(職業)・電話番号を記入のうえ，切手600円分(１年分のポニカランド購読料)をそえて下記の宛先までお送りください。
- **宛先**
  〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
  日本ピルディング３Ｆ
  (株)ポニー　ポニカ事業部
  ポニカランド係

T&E PRESS 番外編

発行(株)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

ATTACK'87 in OSAKA 緊急レポート!!



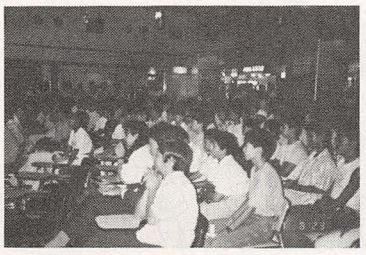
どもっ!! 天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

ってなわけで，この夏最後の大イベントATTACK'87 in OSAKAが8／23(日)に開催されました。

当日9時に私が関係者用入口から会場に入ったときには，なんと既に3人も並んでいました（い，いったいどこから入ったんだー!)。1番乗りは長野県松本市からビデオカメラをかついでやって来た松沢君です(パチパチパチパチ)。彼はお姉さんもT&Eファン（いつもイラストありがとー）とゆーことですから，筋金入りですね。2番は地元・梅田の押条君，3番は今里からやって来てくれた奥村君でした。結局，開演1時間前には，会場の周りの通路は身動きの取れない状態になってしまい，大阪人のパワーと並々ならぬ期待を感じさせられました。

定刻どおりの12時30分，36面マルチ・スクリーンに映しだされたMSX版スーパーレイドックの映像と，そのオープニング・テーマにのって，ATTACK'87 in OSAKAの幕は切って落とされました。

第1部の最初は「レイドック対談」とゆーわけで，T&E開発スタッフの細川・中島・山本・守實と司会のおねーさんの5名によって，レイドック開発における裏話，苦労話が語られました。「どーして，PC－88にレイドックが移植されないの？」といったカゲキな質問も登場し，場内のPC－88ユーザーは色めきだちました。ちなみにその理由はマシンの処理スピードと移植完成度の問題によることだそーです。

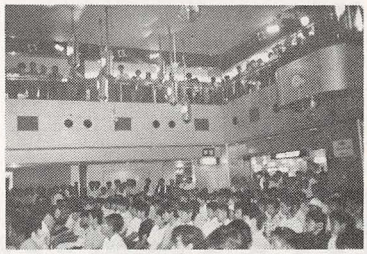


続いて総勢13名のT&E開発スタッフをサラブレットにみたてての「ダービーレイドック」。2人ペアを組んだT&E開発スタッフがスーパーレイドックをプレイして，会場から選ばれたユーザーズクラブ会員にその順位を当ててもらおうという企画です。T&Eスタッフの「今日は自信があります！」，「他人の足を引っ張ろうと思います。」といった最初の発言はいったいなんだったのかわからないほど，思わぬところで転倒・落馬が多発!! 会場は笑いと焦りと興奮のるつぼで，本命総崩れ，大穴ポッカリのすさまじいレースとなりました。

結局は，レース解説者である私の予想がミゴトに当たり（いばりっ！）会場の尊敬を集めたのは言うまでもありません。

第2部は，ディーヴァのサウンド担当・浅倉大介氏のシンセ生演奏ではじまりました。スピーカーから飛びだす迫力の音楽に会場の方はもちろんのこと，その音楽につられてきた方々も大変感激していたようすです。かくいう私もお弁当を食べながら聞き惚れてしまいました。

最後は，「ソフトハウスの㊙情報教えます!!」として，ビデオによってT&Eの内部に潜入。その裏側を見ることによって事情通になれる「ビデオクイズ」が行なわれました。難問・奇問の飛びだす中，会場からほとんど司会者のシュミで選ばれた解答者たちは，あまりのバカバカしさにあきれ返りながらも，結構マジになって答を考えていました。T&E開発スタッフの異常な日常生活がわかるにつれて，場内は一種不気味な盛りあがりを見せ，解答者のナゲヤリな解答もそれに拍車をかけました。



エンディングには，再びT&E開発スタッフ全員が登場し，「スタッフの中で誰が一番ヘンタイに見えるか？」という質問に，満場一致で内藤時浩が選ばれ，その名を大阪の地にも知らしめるところとなりました（メデタシ，メデタシ)。

そして，スクリーンにX 68000版スーパーレイドックの画面が映しだされる中，また大阪の地での再会を約束し，ATTACK'87 in OSAKAは無事終了いたしました。

いやはや，とにかく大・大成功で，これ以上なにもコメントすることはありません。また，個人的意見を述べさせてもらえるなら，女子高生の姿がほとんど見受けられなかったのが心残りだったとゆーことですか……（おいおい)。

それでは，また来月号でお会いしましょう!! **来月は，みなさん期待の年末発売・新製品を発表するぞっ!!**





テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

ユーザーズ・クラブ大募集

注目～っ！テレネット・ファンの皆様に大変ご迷惑をおかけしましたが，ユーザーズ・クラブ第１期会員（限定５００名）の募集受付がようやく動きはじめます。締切りも10月末となりました。

ユーザー諸君から，熱いお問合せをたくさんいただきましたが，都合のため，ご連絡が遅れてたいへん申しわけがありませんでした。

みんな，ごめんなさいね。

テレネット・ユーザーズ・クラブ入会案内書は，９月中旬頃発送する予定です。まだ入会案内書発送受付されていない方は，ハガキに

1　住所　（ＴＥＬ）
2　氏名
3　年令
4　現在お持ちのパソコン機種（ファミコンも含む）を明記の上，

〒162 東京都新宿区東五軒町1―9片岡ビル（株）日本テレネット　ユーザーズ・クラブ入会案内希望係まで送ってくださいね。それから，ゲーム・パッケージに入っているアンケートハガキを送ってくれた方には，もちろん送りますからね。

みんなで盛りあげていこうと，スタッフ一同はりきって，あれや，これやの企画を思案中です。また，やってほしい企画があったら，どんどん係まで送ってくださいね。君とテレネットを結ぶ愛のかけ橋（!?）テレネット・ユーザーズ・クラブ，よろしくねっ。

初公開!!これが神羅万象だ!

やあ，企画のガミーケこと池上だ！先月は，質問コーナーをしたが，どうだった？では，今月は神羅万象のストーリーを教えよう！

〈第一章〉

世界に三度目の戦争が生じて，人が太古の昔から育ててきた文明は崩壊し，力と力の争いは終わりを告げた……。

――時に３００９年，人類が築いた科学も消え去り新たな文明が生じていた。その時代には，この新たなる文明を築き上げた“神”が存在し，人々はその神を“全能なる女神”　“光の使者”と信じていた。

女神の名は“ソラリス”，光の輪に包まれ美しき光を放っていた。ソラリスは神の山と呼ばれる，人の立入ることのできない処に光の塔という名の仏舎利塔を築きあげ，そこに留まっていた。ソラリスの力の源は光玉と呼ばれる，人の輪廻，神の意識体であった。ソラリスはその素晴らしき全能なる力で悪しき暗黒を取り去り，１００年の光を保ち続けた……。

だが人々が暗黒を忘れ去ったとき，突然，光は消えた。再び暗黒が世を包み，人々は不安に襲われ，時は流れた……。

〈第二章〉

悪しき力が膨れ上がり，ソラリスが築いた光の塔にまで魔物が巣くうようになると，ソラリスは人々の前から姿を消してしまった。だが光の塔の頂きに見える光玉の光は消えていなかった。

『光玉の力，それは人の力を永遠のものにする。それを手に入れた者は，神と化す……』

この古き言い伝えを誰もが信じていた。その光玉の力を手に入れるが為，悪の意識は少数の人の中で脹れあがっていった……。

ついにソラリスを倒そうとする者が現れた。その者は“魔王（ヘル・サッカーズ）”を名乗り地獄の軍団を率いて，ソラリスを窮地に追いつめた。……もはやソラリスは風前の灯火であった……。

ソラリスは最後の力をふり絞り，各時代から勇者・賢者と呼ばれる男達５人を呼びかけた……。

というストーリーだ！神羅万象の完成は，秒読みにはいっている。楽しみにしてくれ！それじゃ，また。



カプコン クラブ

プロローグ

え～，きびしい夏も終わろうとしている今日この頃。みなさんいかがお過ごしでしょうか？　波多利郎です。

ん～やっぱりNHK調の出だしは，気持ちが悪い……。

さて『カプコンCLUB』第2号です。え？　第2号　どーしよう？　1回きりじゃなかったの？　ひぇ～！ネタがない！……とゆーわけで，今回は，カプコンから，近々発売されるアケード・ゲーム2機種を，担当者の人にお願いして宣伝してもらうことにしました。パフパフ！

では，どーぞ！！

ストリートファイター

この夏のフィナーレを飾るのは，カプコンのニュー・ファイティング・ゲーム！『ストリート　ファイター』！！

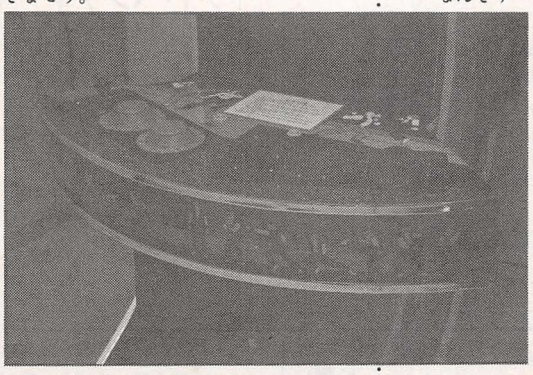
従来のゲームのようにボタン連打で簡単にクリアできるという代物ではないぞ…。

なぜなら，君のパワーが，ゲームに反映されるという，パンチング・ボタンを装備しているからだ！

このパンチング・ボタンというのは，軽くたたけば"ジャブ"，強くたたけば"ハードパンチ"……という具合に，たたいた強さをゲームに反映させる新しいコントロール・ボタンなんだ！

そして，なんと，2人同時PLAYで友達と対戦もできるってんだから，こいつぁすげえや……。

ということで，身体の鍛錬（たんれん）を怠らず，来たる日のために腕を磨いておきませう。



▲これがうわさのパンチング・ボタンだ！
by トム・クルーゾー

ブラックドラゴン

はるか昔，天空より稲妻と共に現れし3匹の竜が，一つの王国を闇の中へと葬った。……しかし長い暗黒の時代は，王国に1人の勇者を誕生させた。

と，ありがちなストーリーではじまる"ブラックドラゴン"ではありますが，ゲーム内容は一風変わったものに仕上がっています。画面は横から見た感じで，操作には8方向レバーとアタック，ジャンプ・ボタンを使用します。

PLAYERのTIGERは，モーニングスター（鉄球）と理力によって飛ばすことのできるナイフの二つの武器で，宿敵ブラックドラゴンに立ち向かって行くのだ。

道中，石になったおじいさんを見つけたら，触って助けてあげよう！　お金をくれたり，ヒントをくれたり，中には店を開いてくれる親切な(?)おじいさんもいるぞ！

店に入ったら今まで敵を倒したり宝箱を開けたりしてためたお金で，武器や鎧（よろい）などを買おう！　いつの世でもお金が物を言うみたいね……。

敵のキャラクター達もなかなか個性的で，その種類もたくさんあって結構楽しめる。しかし，なんといっても画面の半分程もあるドラゴンは圧巻だ！

"宙を舞うドラゴンを君は倒せるか！"

なんちゃって……。

開発裏話

その1

私：石化したおじいさんを助けたら，助けてやったにもかかわらず，いきなりいやらしい目つきで店を開くのはなぜですか？（と企画のTにたずねる）。

T：それは昔，店を開くことに執念を燃やしていた人の霊が取り付いていたからなんです……。

つまり，おじいさん自身にはまったく罪がないのだ！

その2

ブラックドラゴンは海外にも輸出されていて，タイトルはPLAYERの名まえを取って『ブラックタイガー』。

ある日某社から電話がかかってきた……。

某：ブラックドラゴンには3匹の竜がでてくるんですね？

T：はい，そうです。

某：え～っと，それじゃあ海外版のブラックタイガーには3匹の虎がでてくるんですね？

T：……。

と，まあそういうことで，この文章が日の目を見るころには発売されていると思うので，ぜひ一度PLAYしてみてください。結構，奥が深いんだから……。

ATOGAKI

さて，楽しんでいただけましたでしょーか？　写真が少なくて，わかりにくいかもしれませんが，どちらも，実物を目にすれば，あっ！　と，おどろくことまちがいなしのすばらしいゲームです。

さァ！そこの君！君だよ君，本を読んでる場合じゃないぞ！　今スグ，100円玉をいっぱいにぎりしめて，ゲーム・センターへ走るんだ！　グズグズするな！　早く！年よりのいうことは，素直に聞くもんだ！

あ～いかん，つい興奮してしまった……。あ！そうだ。大事なことを忘れるところだった……。じつは，ここだけの話なんだけどね……あのね……今，私の手元にいい物があるんだよ……ふっふっふ……。今回記事を書いてくれた担当者2人から，Tシャツをいただいたのだよ！

まァ，そういうことで，『ストリートファイター』のTシャツを5名，『1943』のTシャツを5名，計10名にど～んと，プレゼントしちゃおーとゆうわけだ（すべてMサイズ）。くわしくは，「マイコンBASICマガジン　ホット・インフォメーション」のページを見てほしい。そのとき，カプコンのゲームに対しての意見や希望などがあれば，いっしょに書いてほしいな！まってるよ！

P.S.夏だというのに，海にも行けない

波多利郎。

CAPCOM 株式会社カプコン
本　　社　〒540　大阪市東区大手通1-27 カプコンビル ☎(06)946 6658
東京支店　〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル10F ☎(03) 440-5479

KONAMI

KONAMI NEWS STATION

話題の新作

ついにレーシングゲームは
ここまできたっ!!

コナミ株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

© KONAMI 1987

F-1 SPIRIT™
THE WAY TO FORMULA-1

MSX対応
1メガビット
価格5800円
9月下旬発売
SCC 搭載

もうすぐ発売になる『F1スピリット』は，ただのレーシング・ゲームじゃない！ドライビング・テクニックはもちろん，車のメカにまでこだわってしまいました。レースに挑む前に，自分で最強のマシンを作れます。ボディ，サスペンション，ミッションなど，組み合わせ総数460以上と，かなり本格的。

コースもF1をはじめ，F3やラリーなど21種類。好きなコースが体験できます。2人同時プレイ可能で迫力のプレイも楽しめます。

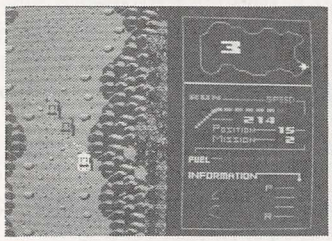
そして，その上，グラディウス2で初採用した“SCC”を搭載し，効果音だけでなく，軽快なBGMも加えた，臨場感あふれるプレイを実現しました。



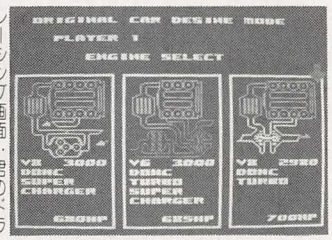
オープニング・デモ画面：美しいグラフィック



ピットに入れば!!タイヤ交換やエンジンの調整もできます



レーシング・デモ画面：君のドライビングが試される



セレクト画面：コースを決めます

GRADIUS 2™

大好評発売中

© KONAMI 1987

話題の『グラディウス2』。もうプレイしたかな？「アイデア公募」では，ほんとにたくさんの応募ありがとうございました。みんなからもらった作品は，ひとつひとつ大切に保管して，現在集計中です。結果発表はもうしばらく待ってくださいね。

グラディウス2を買ったら，こんどはゲーム・コンテストに参加しよう!! 豪華な賞品が当たります。

おなじみ コナミのソフト相関図

Qバート
Qバートって ほんとにえらい！
Qバートをスロット2にセットしていないと，かくしコマンドが使えないのダ。

グラディウス2
まあっ，かわいいっ!!
夢大陸アドベンチャーをスロット2にセットすると，「メタリオン」がペンギンに，パワー・カプセルがお魚に変身しまーす。

夢大陸アドベンチャー

※ゲームコンテスト参加の際は使えません!!

コナミファン Q&A

Q 『メタルギア』で，ビル1の屋上にでてくる“ハインドD”がどうしても倒せません。倒しかたを教えてください。

〔東京都・A・K〕

A “ハインドD”は，弾を4発撃つと次の弾を撃つまで少し間があきます。そのすきにグレネードランチャーを20発撃ち込むと倒せるのですが，敵の攻撃をさけるのが大変です。

そこで安全地帯を捜してみてください。1か所あります。

ブレイン・グレイ

住所 〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 ☎03(499)6943





新人の武藤です♥
私がレポート担当します。

噂の新星ついに登場！

どもーっ！どもども，始めましてェー。噂のブレイン・グレイです。噂は我々で，勝手に作りました。だから，本当に単なる噂です。年末，超ビッグ・ゲームをひっさげてパソコン業界にデビューするからね。みんなが冬休みのころ，ちまたで大騒ぎをするからバンバン応援してちょーだい！！

武藤さんの"いっきなり質問"コーナー!!



メインプログラマーの渡辺氏。

まずは，目もとすずやか，我らのメイン・プログラマー渡辺氏へ"いっきなり質問"いたします。

武：プログラムってどんなお仕事なんですか？

渡：さあ・・・。

武：お仕事楽しいですか？

渡：・・・・・楽しい・・・って？

武：・・・・・・。

武：なぜプログラマーになったんですか？

渡：募集見て，応募して，仕事して，気が付いたらなってた。

武：趣味は？

渡：・・・・・趣味・・・って？

武：好きな食べ物なんかありますか？

渡：ケーキ！ケーキ！甘くてクリームたっぷりのったやつ！

武：将来設計なんかありますか？

渡：将来・・・設計・・・・・。

とりあえず今日も会社に泊まります。

——感想——渡辺氏はケーキが大好きなくせに細くやせています。うらやましいと思った私は思わず質問！どうしたらケーキを食べても細くていられるのですか？

渡：プログラマーになりなさい!!



企画開発心配役の飯島氏。

次に，私が入社する時面接をしてくださった企画開発・心配役の飯島氏に質問してみましょう。

武：企画開発ってよくわからないんですけど，大変なお仕事なのでしょう？

飯：そりゃあーあーた，大変ですよあーた。プログラマーにあーしてほしい，こうしてほしいと言っても，それはできないだの，むずかしいだのブツブツ文句言われて，それでも頼むと言って頭をさげて，ご気嫌をとって，グラフィックの所に行けばあーた，イメージの違う絵書いてるから，それはちょっと感じが違うなあ・・・とか言えば，わかってないとかこの人物はこういう人なんだとか言われて，ああそうか，そうなのかと納得して席に戻ってよく考えると原作者は自分じゃないかってことに気が付いて，いったいどうなってるんだー!!って頭がパニックになるでしょ，それでね——○×△☆○×△☆。

（この後，10分位熱弁が続きました）

——感想——飯島氏はにぎやかです。一つの質問に，たくさんたくさん答えてくれます。最後まで紹介できないのが残念です。

武藤さんのひとり言…。

上のインタビューでもわかるでしょうが，ほんっとに個性的（奇人変人ともいう）な人間の集合体なんです。この会社は！

根っからノーマルな私が果たして耐えてゆけるのだろうか，はたまた，しっかり朱に染まってしまうのか，なんとも不安な毎日を送ってます。ブレイン・グレイでは朝出社すると，マグロのようにゴロゴロと寝ている，徹夜明けのプログラマー達の姿を見ることができます。日中，後姿しか見せない彼らの生態をレポートする機会もあるでしょう。同情のお手紙下さい。



作品はなあに…。

僕達の第1回記念作品は，抜忍伝説！！みんな，抜忍って知ってる？それはねェ，厳しい忍者の掟に背いて，自由のために忍群を抜けた，夢多き忍者のことなんだよ。下に3人のイラストがあるでしょ。彼らが主役！とにかく，今までにないものすごいゲームになるから，みなさんヨロシクね！



ある日のでき事… 冷し中華の巻



MESSAGE from SESSION 61

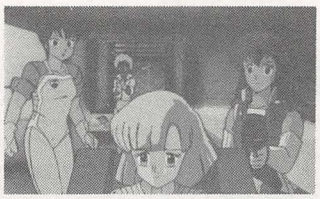
Yaっほー！楽しかった夏休みも終わったけど君達は，たくさんの思い出ができたかい？海や山に行ってまっ黒に日焼けしたんだろうなァきっと…。それとも家でパソコンのキーばかりたたいて僕らと同じように日に焼けるヒマもなくゲームにハマっていたのかな？マァそれぞれ遊びにゲームにそして勉強にガンバった夏休みだったと思う。

ところで，僕らSESSION61では“ゲームの秋”をめざしてガルフォースのACG，RPGを急ピッチで製作中なんだ（PC-98版，FM7/77版もお店に並ぶのは近いぜ）。だからガルフォースの3タイトルがラインナップするまでもう少し時間を僕達に与えてくれ。きっと君達をうならせるゲームを創るからさっ！…というわけで今回は，ガルフォースAVG，ACG，RPGの各ゲーム・ベーシック・ストーリーを紹介しよう。

Humming Bird Soft　BOTHTEC　SACOM　soft office THINKING RABBIT
マイクロキャビン　SystemSoft　XTALSOFT
ScapTrust 株式会社スキャップトラスト
ユーザーサポート・テレホンサービス(03)486-8127
業務連絡用TEL(03)407-0687

GALLFORCE ADVENTURE GAME「創世の序曲」

現代でいう女性だけの種族「ソルノイド」。そして，一定した形の肉体を持たない液体状の種族「パラノイド」。この両種族は宇宙創世の時代から絶え間なく争い続けてきた。小さな憎しみが争いを生み，そしてそれは新たな深い憎悪を生む。ついには宇宙全体にわたる恒久戦争へと発展したのだった。果てしない宇宙を行く巡洋艦スターリーフ号。そのクルーの中には，副艦長エルザをはじめ，サブコマンダーのラビィ，戦闘リーダーのルフィ，戦闘サブのパティ，メカニックのポニー，コンピュータ・オペレーターのキャティ，そして食糧班のラミィがいた。彼女たち7人を含むソルノイド宇宙艦隊に課せられた指令とは，宇宙大戦に新たなる歴史をもたらすはずの新天地，衛星カオスを敵パラノイドの手から死守することだった。しかし，7人の乗るスターリーフ号はアクシデントのために本隊から離脱し，敵パラノイドの攻撃を受け，多くの犠牲をはらう。そんな中で協力しあい，危機を乗り越えようとするパティたち。だが，その危機は戦闘によるものだけではなかったのだ。不気味に静まりかえるコンピュータ



OX－11，暗躍する謎の少女。そして緑色の液体が彼女たちを襲う。大戦の影にもうひとつの秘められた作戦が……。宇宙規模で仕組まれたその陰謀とは……。

『ガルフォース』それは宇宙とその歴史の運命を課せられた7人の少女たちの物語である。

PC-8801シリーズ・X1/turboシリーズ5"2D発売中　価格7,800円
PC-9801シリーズ(XA,LTは除く)5"2DD/5"2HD/3.5"2DD近日発売　予価7,800円

GALLFORCE ACTION GAME「虹のかなたに…」

ゲームの舞台は宇宙空間。7人の少女たちを乗せたスターリーフ号は衛星カオスへの光速航行中，Gキャンセラーの故障により光速圏から離脱してしまった。Gキャンセラーを一刻も早く修復して衛星カオスに急がなくてはならない。と，その時，敵パラノイドの艦隊が後方から急速接近してきた。炸裂する光弾。縦横に広がる光線。友軍機が次々と撃墜されていく！戦闘シーンは，敵船団の動きを見ながら自軍を指揮する船団対船団の戦いの「ロングレンジ」。危機迫る味方船団を援助すべきかどうか，一瞬の判断が要求される「ミドルレンジ」。機動兵器同士の戦いの「ショートレンジ」の三つにわかれていて，各々視点のちがう戦闘画面を使いわけ，スターリーフの修復が終わるまで敵との激しい宇宙バトルに耐えなければならない。このゲームは，スクロール・アクションから艦全体を動かす戦略的要素まで味わえる多彩なゲームになっている。さらに戦闘の情報は魅力的な7人の少女が，インフォメーション・スクリーンに現れて君に伝える。刻々と変化する状況を把握し，君は光速圏に突入できるか!?

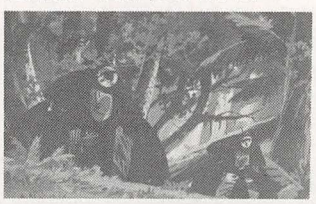


PC-98シリーズ・X1/turboシリーズ発売予定
PC-88シリーズ・FM7/77シリーズ発売予定
近日発売　価格7,800円(予価)

GALLFORCE ROLEPLAYING GAME「怒濤のカオス」

スタービルド計画によって緑の星の生まれ変わった衛星カオス。味方の旗艦アコンカグヤを待ってこの星を敵パラノイドから守り抜こうとする7人の少女たち。広大なこの衛星カオスを守らなければならない，それもたった7人で。広大なマップと美しいキャラクター。意外な，思いもかけぬ設定やワナ，そしてその展開に君は困惑するだろう。今までのRPGの解きかたでは進めない。衛星カオスには，店もお金も宿屋もない。まして酒場や病院なんて存在しない。敵を殺し経験値をあげればいいというものではなく，それに加えて仲間だって素直に言うことを聞いてくれるとは限らない。バラバラになってしまう7人のパーティ。少女たちの前に敵パラノイドが襲いかかる！

見た目はキャラクタがかわいくユーモラスなRPGだと思うかも知れない。しかし，これを見たときから君は，ガルフォース「怒濤のカオス」の世界にワープしてしまう。7人の少女たちの中で君はリーダーとなり，クルー全員の気持を理解しながら彼女たちを成長させる。仲間と協力して衛星カオスを守り抜いて敵パラノイドを倒し，そしてドラマチックなエンディングを迎えてほしい。



PC-98シリーズ・X1/turboシリーズ発売予定
PC-88シリーズ・FM7/77シリーズ発売予定
近日発売　価格7,800円(予価)

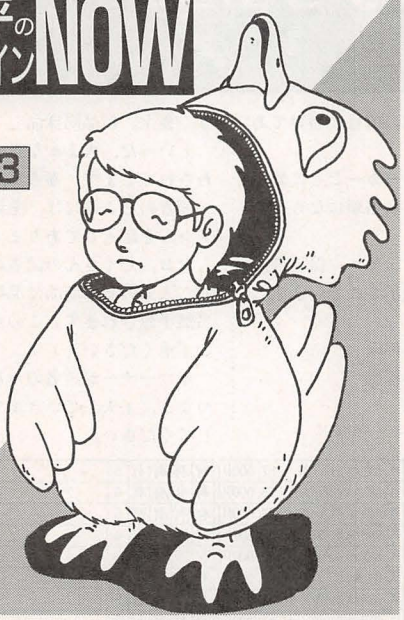
©SVI/MOVIC, ARTMIC, 1986©SCAPTRUS

RANDOM POST

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)TEL0424-87-8631

山口祐平のゲームデザインNOW

連載3



まず大募集

ランダムハウスでは，ただ今プログラマーを募集しています。東京の西武池袋線石神井公園の開発室にて，最新のパソコン，ファミコンゲームを作りたいと思っている熱き男女がターゲットです。

1．高卒以上30歳未満で，８０８６，Ｚ８０，６５０２，６８０９のマシン語もしくはＣ言語のあつかえる方。
2．通勤，もしくはこちらで用意する社宅（アパート，マンション）に住める方。
3．正社員として，末永く会社をささえてくれる方。

以上大募集です。連絡先は，
☎0424—87—8631（城野）
☎03—904—0440（アーテック）まで。

ゲーム会社の日常

今回はゲームデザインから少しはなれて，ぼくらがどんな日々を暮らしているか書いてみよう。ほら，上の募集記事が気になった人もいるでしょ！

まず，ぼくらの朝はおそい。なにせ会社が始まるのがお昼の12時！朝ねぼうの君，なかなか素質があるんだぞ。それからみんな，ぱらぱらと集まってくる。会社がフレキシブルタイム制というものをとっているせいなんだ。つまり，何時に出社しようと，その後きめられた時間，もしくはきめられた仕事をすればかまわない，とてもうれしい制度なんだよ。

そして出社後，なかなか自分の仕事をしない。社長にしてみれば，困ったものだけど，たとえゲームをプレイしていても文句は言えない。だって，人のゲームを遊ぶことも，とても大切な仕事だっ！て言いはれば良いのだ。マンガを読む，小説を読む，そして気分がのってきたら怒濤のごとく仕事をするんだ。

でも，これはあくまで日常のこと。ゲームの仕上げ（デバッグ，バランスと言います）のときは，地獄が待ってます。１年のうち，２～３回，２週間から４週間は，もうそれこそ朝も夜もない！つい３日ほど前まで，僕自身はまっていました。丸１週間会社にとまって，某大作ＲＰＧの完成を見たのです。

ゲームデザイナーとして，自分の作品は子供のようなもの。無事世の中にだせるほど成長させられた喜びと，それにもまして，人に「すごい，おもしろいゲーム！」と言われること，うーん，デザイナー冥利につきると言っても過言ではないのだ。１週間の労力なんてふっ飛んじゃう。

こんな気持ちは，無から物を作りだす人々にだけ神様が与えてくれたごほうびだと思う。これを読んでくれている君も，きっとこんな気持ちをわかってもらえると思うんだ。すべての日常（人から見ると，こんな会社，やっていけるのかしらと思われるけど……）が，この瞬間に凝縮されているんだ。それがゲーム作りの本質だと思うし，ゲームをプレイしてくれる何十万もの人々へのぼくらの答えだと思う。

森田や僕にしても，君らから見ればもうおじさんの部類に入ると思う。でも，このまま日本一のテクニックとみとめられたものを，むざむざ風化させたくない。そのノウハウは山のようにあるし，今後も蓄積されていくだろう。

僕達は，第２のアルゴリズムの魔術師を，未来のスタープログラマー，ゲームデザイナーを育てたい。そのために会社を作ったと思っています。

ヤリガイが，天をつくようにそびえている会社，それが僕らの会社だと思ってください。

では，また，ランダムポストにて。

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

SONY

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
HB-10	12,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	㈱日本マイコン流通センター

NEC

N5231-01A	198,000円	有	無	有	有	3	N5200シリーズパソコン	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX21	303,000円	有	有	有	有	5	CPU80286 10MHz強化	㈱スタンバイ
PC-9801VM21	253,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VX21	245,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801VM2	238,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM2	235,000円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VX2	235,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801Vm21	225,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801VM2	200,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801M2	195,000円	有	有	無	有	3		㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV2	195,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F3	188,000円	有	無	無	有	4	1Mメガバイトハードディスク内蔵	㈱スタンバイ
PC-9801UV2	180,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801VF2	178,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-9801F2	150,000円	有	無	無	無	2	3ヶ月保証，キーボードカバー付	㈱野島電機商会
PC-9801F2	145,000円	有	有	有	有	3	第2水準漢字ロム付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	138,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-9801VF2	130,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-9801F2	120,000円	有	無	有	有	3	本体メモリー640Kバイトに増設	IC.コスモランド
PC-9801F2	115,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-9801U2	100,000円	有	有	有	有	4	256Kボード，サウンドボード付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801	48,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801MH	138,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	118,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡSR/30	118,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡSR/30	108,000円	有	有	無	有	3		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	108,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH30	102,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801FH/30	98,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-8801mkⅡMR	98,000円	有	無	有	有	4	1Mフロッピー人気の88シリーズ	IC.コスモランド
PC-8801mkⅡFR/30	98,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡSR/30	90,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/30	87,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡSR/20	75,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/20	73,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡ/30	69,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	68,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡ/30	65,000円	有	有	無	有	3		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ/20	58,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	54,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡ/20	43,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡ/10	32,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡ/10	30,000円	無	無	無	無	1	3ヶ月間保証アリ	㈱野島電機商会
PC-8001mkⅡ	15,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801	20,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801	26,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8001mkⅡ	11,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6601	31,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6601	25,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6001mkⅡSR	16,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-6001	5,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

カシオ

MX-10	9,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
PV-7	5,900円	有	無	有	有	3	8K-MSX	㈱日本マイコン流通センター

キヤノン

V-20	18,000円	有	無	有	有	3	64K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
V-10	11,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	㈱日本マイコン流通センター

サンヨー

PHC-77	49,800円	有	有	有	有	5	MSX2にワープロがついた	IC.コスモランド
PHC-27	19,000円	有	有	無	有	3	64K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
PHC-33	18,000円	有	有	無	有	3	64K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
MPC-2	15,800円	有	無	有	有	3	64K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
PHC-30	14,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
MPC-6	14,000円	有	無	有	有	3	64K-MSX	㈱日本マイコン流通センター
MPC-1	9,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ600CE	248,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
X68000(CZ600CE)	220,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-880CB	129,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
CZ-870CB	108,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
CZ880C	98,000円	有	無	無	有	4	X1turbo本体	㈱日本マイコン流通センター
X1turboⅢ	90,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
X1turboⅡ(CZ-856B)	80,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

CZ-870CB	79,000円	有	無	有	有	4		銀ウェーブ・アイ
CZ-822CB	78,000円	有	有	有	有	5	新品限定品。	銀パシフィックコンピュータバンク
X1turbo/30(CZ-852CR)	75,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-852C	68,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
X1G/30(CZ-822CB)	63,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ851CR	63,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-812C	48,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
X1F/20(CZ-812CE)	48,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ811D	37,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-820CB	34,800円	有	有	有	有	5	新品限定品。	銀パシフィックコンピュータバンク
CZ-811CE	25,800円	有	有	有	有	5	新品限定品。	銀パシフィックコンピュータバンク
X1F/10(CZ-811CE,R)	22,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-804C	22,800円	有	無	有	有	3	X1CK	銀日本マイコン流通センター
CZ-811CE	22,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
CZ850C	22,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-803C	21,800円	有	無	有	有	3	X1CS	銀日本マイコン流通センター
CZ-811C	21,800円	有	無	有	有	3	X1F/10	銀日本マイコン流通センター
CZ-801C	19,800円	有	無	有	有	3	X1C	銀日本マイコン流通センター
X1(CZ-800CR)	15,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-802C(X1-D)	13,000円	有	無	無	有	3	3インチ320KFD内蔵	銀スタンバイ
CZ-850CR	32,000円	有	無	有	有	4		銀ウェーブ・アイ
MZ-1500	18,000円	有	無	無	有	3	クイックディスク内蔵	銀スタンバイ
MZ-721	12,800円	有	無	有	有	3		銀日本マイコン流通センター
MZ-721	12,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
ツインファミコン	18,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

SONY

HB-F1	18,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
HB201	18,000円	有	無	有	有	3	64K-MSX	銀日本マイコン流通センター
HB-75	16,800円	有	無	有	有	3	64K-MSX	銀日本マイコン流通センター
HB-10I	12,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター
HB-55	10,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター

東芝

HX-10DP	16,000円	有	無	有	有	3	64K-MSX	銀日本マイコン流通センター
HX-10DPN	12,800円	有	無	有	有	3	64KMSX 21ピンRGB出力	銀日本マイコン流通センター
PA7010	7,800円	有	無	無	有	3	パソピア	銀日本マイコン流通センター

任天堂

ファミリーコンピューター	7,800円	有	有	有	有	4		ユニオン

ビクター

HC-80	19,800円	有	無	有	有	3	MSX2	銀日本マイコン流通センター
HC-60	16,800円	有	無	有	有	3	MSX-64K	銀日本マイコン流通センター
HC-30	12,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター

日立

MB-H3	18,000円	有	無	有	有	3	MSX2	銀日本マイコン流通センター
MB-H2	17,000円	有	無	有	有	3	32K-MSX	銀日本マイコン流通センター
MB-H21	16,800円	有	無	有	有	3	32K-MSX	銀日本マイコン流通センター
MB-H1	12,800円	有	無	有	有	3	32K-MSX	銀日本マイコン流通センター

富士通

FM-R30FD	198,000円	有	有	有	有	5	FMオフィスでOA SYSコンパチ	IC.コスモランド
FM-77AV20/2	108,000円	有	有	有	有	4		銀サードウェーブUP'S
FM77AV2	73,000円	有	有	有	有	4		銀スタンバイ
FM-77L2	68,000円	有	無	有	有	3		銀ウェーブ・アイ
FM77-AV1	58,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
FM-77L2	47,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
FM-NEW7	18,000円	有	無	無	有	3	3ヶ月間保証付。データレコーダ付。	秋野島電機商会
FM-NEW7	18,000円	有	無	無	有	3		銀ウェーブ・アイ
FM-7	16,800円	有	無	無	有	3		銀スタンバイ
FM-X	12,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター
FM-NEW7	10,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
MB25250	48,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
MB25010(FM-7)	16,000円	有	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク

松下

CF-2000	9,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター
FS-A1	18,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

三菱

MLF-120	19,800円	有	無	有	有	3	64K-MSX	銀日本マイコン流通センター
MLF-110	11,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター
ML-8000	10,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター

ヤマハ

SX100	12,800円	有	無	有	有	3	16K-MSX	銀日本マイコン流通センター
CX-11	10,000円	無	無	無	有	3	3ヶ月保証。ワープロユニット付。	秋野島電機商会

セガ

セガmkⅢ	8,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

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-TV452	72,000円	無	無	有	有	3		銀ウェーブ・アイ
PC-TV453	70,000円	有	無	無	無	4	TV付カラーCRT	IC.コスモランド
PC-KD862	60,000円	有	有	有	有	4	アナログ専用ディスプレー	銀サードウェーブUP'S
TV-352	58,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-KD863	55,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-KD551	48,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
PC-KD-854	44,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-KD862	40,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-TV151	39,000円	有	有	有	有	5		銀ウェーブ・アイ
PC-60M43	18,000円	無	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク
PC-8048K	16,000円	無	無	有	有	3		銀パシフィックコンピュータバンク

サンヨー

CMT-141L	50,000円	有	有	無	有	3		銀サードウェーブUP'S

SHARP

CZ820DB	48,000円	有	無	有	有	4	TV付き2000文字カラーモニタ	銀日本マイコン流通センター
CU14AG1	40,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CU14H1	40,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CU-14AG2	40,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CU-14AG1	22,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ855D	69,800円	有	無	有	有	4	2000/4000文字カラーモニタ	銀日本マイコン流通センター
CZ-870DB	65,000円	有	有	有	有	4		銀サードウェーブUP'S
CZ802D	33,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
12M-18B	16,800円	有	無	有	有	3	4000文字グリーンモニタ	銀日本マイコン流通センター

富士通

MB27331	50,000円	有	有	無	有	3		銀サードウェーブUP'S
MB-27331	43,000円	無	無	無	有	3		銀ウェーブ・アイ
MB-27343	29,000円	無	無	無	有	3		銀ウェーブ・アイ

ゼネラル

DM-405	45,000円	有	有	無	有		4050文字対応カラー	銀サードウェーブUP'S

富士通ゼネラル

DM-405	24,000円	有	無	有	有	4		銀ウェーブ・アイ

ニデコ

NH-12D9	19,800円	有	無	有	有	3	12インチ2000文字RGB	銀日本マイコン流通センター

フロッピードライブ

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-8831-Mw	79,800円	有	無	有	有	3	PC8801シリーズ用5"2HD	銀日本マイコン流通センター
PC-80S31	45,800円	有	無	無	有	4		銀スタンバイ
PC-6031SR	29,800円	有	無	有	有	3	PC6000シリーズ用3.5インチ	銀日本マイコン流通センター

ITEM

disk80	48,000円	無	無	無	有	3	PCシリーズ用5インチ2D2基	銀日本マイコン流通センター

EPSON

TF-10PC	46,800円	有	無	有	有	3	PCシリーズ用5インチ2D2基	銀日本マイコン流通センター
TF-20PC	44,800円	有	無	有	有	3	5インチ2D2基PCシリーズ用	銀日本マイコン流通センター
TF-10/FM	43,000円	有	有	有	有	4	インターフェース	ユニオン
TF-10	30,000円	有	無	無	有	3	3ヶ月間保証付。ケーブル付。	秋野島電機商会

工人舎

KD-390PC	46,800円	有	無	無	有	3	PC用5インチ2D2基	銀日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-502F	63,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-801F	49,800円	有	無	有	有	3	X1シリーズ用5インチ2D	㈱日本マイコン流通センター
CZ-503F	29,800円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-300F	12,800円	有	無	有	有	3	3インチFD X1シリーズ用	㈱日本マイコン流通センター
MZ1F11	12,800円	有	無	有	有	3	MZ700用QDドライブ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

MB27631	49,800円	有	無	有	有	3	3.5インチFD FMシリーズ用	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

LFD550PC	49,800円	有	無	有	有	3	PCシリーズ5インチ2D2基	㈱日本マイコン流通センター
K-305PC	48,000円	有	無	有	有	3	PC用5インチ2D2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

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
NM-9950	118,000円	有	有	有	有	3		㈱サードウェーブUP'S
NM-9100Ⅱ	33,000円	無	無	無	有	3	3ヶ月保証。プリンターケーブル付。	㈱野島電機商会
PC-PR201H	125,000円		無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR101F	98,000円	有	有	有	有	5	PC88,98シリーズ対応	I.C.コスモランド
PC-PR101TL	42,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
PC-PR401	15,000円	有	無	有	有	3		㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8822	29,800円	有	無	有	有	3	PC用漢字プリンター	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

MP-80	11,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PC1	35,000円	有	無	有	有	4		㈱ウェーブ・アイ
CZ-8PD2	14,800円	有	無	有	有	3	X1用	㈱日本マイコン流通センター
CZ-80PK	12,800円	有	無	有	有	3	X1用プリンター	㈱日本マイコン流通センター
MZ1P17B	39,800円	有	無	有	有	3	MZシリーズ用漢字プリンター	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1P09	14,800円	有	無	有	有	3	MZシリーズプリンター	㈱日本マイコン流通センター

スター精密

TR-24f	25,000円	有	無	無	有	4		㈱ウェーブ・アイ

セイコー

GP-550F	22,000円	有	無	有	有	3	FM用漢字プリンター	㈱日本マイコン流通センター
GP-500F	12,800円	有	無	有	有	3	FM用プリンター	㈱日本マイコン流通センター
GP-250(FM)	9,800円	有	無	有	有	3	FMシリーズ用	㈱日本マイコン流通センター
GP-100M	8,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM-77AV2	65,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
MB-27401	16,000円	有	無	無	有	3	FM用プリンター	㈱日本マイコン流通センター

ブラザー

HR-5	12,800円	有	無	無	有	3	FM用サーマルプリンター	㈱日本マイコン流通センター

ヤマハ

PN-01	25,000円	有	無	無	無	3	3ヶ月間保証。プリンターケーブル付。	㈱野島電機商会
PN-01	19,800円	有	無	有	有	3	MSX用プリンター	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

KP-3000	19,800円	有	無	有	有	3	PC・FMシリーズ用	㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

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
NWP-5V	280,000円	有	有	有	有	5	24ドット高解像プロッピー2台付	I.C.コスモランド
PWP-100	29,800円	無	無	無	有	3	3ヶ月保証。システム、受書PD完備	㈱野島電機商会

EPSON

PWP-1000G	78,000円	有	有	有	有	4	ハガキシート、シール無し	㈱サードウェーブUP'S

SHARP

WD-600	60,000円	有	無	有	有	4	ワインチモノクロCRT付	㈱スタンバイ

富士通

F-ROM9	65,000円	有	有	有	有	5	5倍のプリントで出力	I.C.コスモランド

リコー

JP-200D	128,000円	有	有	有	有	5	ディスク解明印字	I.C.コスモランド
MY RIPORT15	19,800円	有	無	無	有	4	ACアダプタ付。3ヶ月間保証付。	㈱野島電機商会

ゲーム基板

アイレム

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
スパルタンX	25,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スペランカー	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アルファ電子

エキサイティングサッカー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

オルカ

スカイランサー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバーパトロール	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

魔界村	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	18,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ひげ丸	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

ファイナライザー	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr.五右衛門	20,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

パンクパニック	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
シンドバットミステリー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

リターンオブインベーダー	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベーターアクション	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

ゼビウス	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドルアーガの塔	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
マッピー	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
グロブダー	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ディグダグⅡ	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

ナイトギャル(麻雀)	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
クレージークライマー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

Mr.Do!	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

UPL

ノバ2001	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

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-PR101-05	3,800円	有	無	無	有	3	PC-PR101用ピンフィーダー	㈱日本マイコン流通センター
PC-PR103/104-02	3,000円	有	無	有	有	3	トラクターフィー	㈱日本マイコン流通センター
N5233-86	3,000円	有	無	有	有	3	トラクターフィー	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

GT-3000イメージスキャナ	100,000円	有	無	無	有	4	3ヶ月間保証付。画像入力ソフト付。	野島電機商会

SHARP

X1用FM音源ボード	13,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

緑電子

MD-5520A	80,000円	有	有	無	有	3	20MBハードディスク	㈱サードウェーブUP'S

調査にご協力いただいた販売店リスト

■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
■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２F ☎03－797－1221
■サードウェーブUP'S：〒101 東京都千代田区外神田４－４－２山田ビル７F ☎03－257－0490
■ウェーブ・アイ：〒252 神奈川県藤沢市湘南台１－10－１ ☎0466－43－1775
■野島電機商会：〒229 神奈川県相模原市矢部３－16－３ ☎0427－53－1214
■ＩＣ.コスモランド：〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居３－１ ☎045－934－9636
■ユニオン：〒596 大阪府岸和田市池尻町693－２ ☎06－644－0554
■スタンバイ：〒556 大阪市浪速区日本橋５－７－19ＫＭビル ☎06－641－1971
■キョーワインターナショナル：〒153 東京都目黒区下目黒３－６－５ ☎03－793－2871

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〕●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●ゲームインタマガワ(世田谷区)☎03-700-1830●ゲームイン大学院(世田谷区)☎03-323-5534●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●タケイ印房(小金井市)☎0423-85-3810〔神奈川県〕●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8340●ブックスフレンド(川崎市)☎044-911-6024〔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〕●マイコンピット(福井市)☎0776-36-8536●マルツでんきらんど二の宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672「愛知県」●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●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)☎06-345-3351●ニノミヤムセンぱそこん亭PCランド(大阪市)☎06-643-1681●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●(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〔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

電波新聞社出版物常備書店一覧

マイコンＢＡＳＩＣマガジン別冊シリーズ，スーパーＳＯＦＴマガジン・シリーズ，スーパーＳＯＦＴＢＯＯＫＳシリーズなどをあつかっている主力書店をご紹介します。もし，書店に在庫がない場合も，取りよせてもらえます。

《北海道》

本の店岩本　札幌市
本の店岩本　ヒラギ支店　札幌市
西友　清田店　札幌市
紀伊國屋書店　札幌店　札幌市中央区
旭屋書店　札幌店　札幌市中央区
パルコＢ．Ｃ富貴堂書店　札幌市中央区
富貴堂　札幌市中央区
紀伊國屋書店　琴似店　札幌市西区
ふるかわ　岩見沢市
森文化堂　函館市
ブックセンター魁文舎　函館市
Ｂｏｏｋｓ　ｉｎｎ森文化堂　函館市
右文字書店　イトーヨーカドー店　函館市
北文館　本店　函館市
北文館　中道店　函館市
イトーヨーカドー函館店　函館市
紀伊國屋書店　小樽店　小樽市
三省堂書店　旭川店　旭川市
旭川富貴堂本店　旭川市
平和　本店　旭川市
北上書店　国営店　釧路郡釧路町
信正堂書店　藤丸店　帯広市
ザ　本屋さん　帯広市
北見工業大生協　北見市
松森書店　稚内市
西友　滝川店　滝川市
ブックアベニューイリエ　登別市
杉野書店　ヤクモ　
中尾書店　標津郡中標津

《青森県》

成田本店　青森市
岡田書店　青森市
ブックスエビナ　青森市
フォルテ・今泉書店　弘前市
ブックイン城東　弘前市
伊吉書院　八戸市
金入書店　番町店　八戸市
鶴常書店　五所川原市
㈲好文堂書店　三沢市

《岩手県》

東山堂ブックセンター　盛岡市
玉山　東山堂書店　盛岡市
木村書店　北上市
㈱小野寺書店　一関市

《宮城県》

竜文堂　仙台市
アイエ書店　仙台市
本のアイエ駅前店　仙台市
金港堂ブックセンター　仙台市
萬山書店　仙台市
丸善　仙台支店　仙台市
東北大学生協　工学部　書籍部　仙台市
ブックスなにわ　仙台市
ヤマト屋書店　石巻市
ヤマト屋書店　中里店　石巻市
菅原大正堂　駅前店　塩釜市
萬山書店　塩釜店　塩釜市
宝文堂　エスポート店　塩釜市
ブックガーデン　古川店　古川市
㈱佐々栄文盛堂　古川市
㈱文信堂書店　気仙沼市
㈱高基本店　白石市
ジャスコ　泉店　泉市
光文堂　登米郡迫町

《秋田県》

加賀谷書店（本金西武店）　秋田市
キャッスルブックセンター　秋田市
又久書店　大館市
ＢＯＯＫＳピーターパン　本荘市
文林堂書店　由利郡仁賀保町

《山形県》

八文字屋　山形市
蔵王書店　山形市
㈲鶴岡書店　鶴岡市
山形大学生協　米沢市
青山堂　中央店　酒田市
ジャスコ　酒田店　酒田市
八文字屋　大沼店　酒田市
八伸書房　ヤマザワ店　寒河江市

《福島県》

西沢書店　福島支店　福島市
岩瀬書店　福島市
岩瀬書店外商センター　御山店　福島市
㈲新栄書店　会津若松市
郡山書店　郡山市
郡山西武ブックセンター　郡山市
ヤマニ書房　本店　いわき市
新栄堂書店　平駅ビル店　いわき市
鹿島ブックセンター　いわき市
金子書店　白河市
渡部書店　南会津郡田島町
山六書店　南会津郡只見町

《茨城県》

川又書店　駅前店　水戸市
林書店　水戸市
鶴屋ブックセンター　ダイエー店　水戸市
川又書店　エクセル店　水戸市
ブックセンターバビエ　水戸市
ブックスポット丸善　水戸市
㈱一誠堂書店　日立市
田所書店　日立市
北書房　日立市
共栄堂　土浦市
鶴屋ブックセンター　サンパル店　土浦市
㈱かもじや本店　古河市
武石書店　勝田市
ブックスランドカスミ　勝田店　勝田市
ブックランドカスミ　牛久店　牛久市
㈱大野書店　那珂郡東海村
ブックスポット高和　那珂郡那珂町
太郎書店　鹿島郡鹿島町
鹿島書店　鹿島郡鹿島町
マルエス　神栖店　鹿島郡神栖町
㈱なみき　鹿島郡神栖町
筑波ブックセンター　稲敷郡阿見町
第三学院　新治郡
リブロ筑波店　新治郡桜村
図書館情報大　丸善　筑波郡桜村
ブックスランドカスミ　学園店　筑波郡谷田部町
河原崎書店　北相馬郡藤代町

《栃木県》

落合書店　オリオン支店　宇都宮市
落合書店　東武ブックセンター　宇都宮市
新星堂　宇都宮市
アムス・ブックセンター　宇都宮市
ブックランド雀宮　宇都宮市
ブックランドダックス　宇都宮市
アルタ１２３　宇都宮市
ブックスコスモ　宇都宮市
岡崎書店　足利市
パーム書房　足利市
足利工大　足利市
大塚書店　栃木市
ブックスエスパル　栃木市
進駸堂　駅ビル店　栃木市
黒田書店　小山店　小山市
㈱和光堂　小山店　小山市
ブックスリード　小山市
ダイセイコー　小山店　小山市
㈲雄文堂書店　塩谷郡高根沢町

《群馬県》

煥乎堂　前橋市
前橋西武ブックセンター　前橋市
サカモト書店　前橋市
ブックスタイヨー　前橋市
群大生協　荒牧店　前橋市
学陽書房　高崎市
ミスズヤ書店　桐生市
㈾白木屋書店　桐生市
㈲さとう書店　桐生市
群大生協　桐生店　桐生市
新井書店　伊勢崎市
書店文左衛門　伊勢崎市
ナカムラヤ　太田市
共栄ブックセンター　太田市
閑声堂書店　館林市
藤岡戸田書店　藤岡市
ヨコヤマ　富岡市
㈲大泉書店　邑楽郡大泉町
ブックス丘　邑楽郡邑楽町

《埼玉県》

㈱紀伊國屋書店　川越丸広店　川越市
黒田書店　川越店　川越市
吉田謙受堂　川越市
マインブックセンター　川越市
㈱花鳥書房　熊谷市
チサンブックセンター熊谷　熊谷市
㈱岩渕書店　川口市
五光書店　川口市
㈱須原屋　浦和市
須原屋　コルソ店　浦和市
志誠堂　南浦和店　浦和市
ひかり書房　浦和市
富士見書房　浦和市
㈱押田謙文堂　大宮市
五番館　大宮市
新栄堂　大宮店　大宮市
西友　東大宮　大宮市
島崎文教堂　所沢店　所沢市
いけだ書店　所沢店　所沢市
パーク書房　所沢市
白樺書房　所沢市
パルコ　新所沢店　所沢市
丸善アシーネ　所沢　所沢市
田中一誠堂　飯能市
ブックテラス　マルトミ　岩槻市
須原屋　春日部市
文教堂　狭山店　狭山市
奥沢書店　鴻巣市
須原屋　蕨市
㈱志誠堂　蕨市
田中一誠堂　入間店　入間市
ふじさわ書房　入間市
そやま書林　入間市
島崎文教堂　入間店　入間市
㈱アサミ　入間市
西友　朝霞店　朝霞市
新星堂　志木店　志木市
㈲タナブックス　新座市
金子本店　八潮市
田中一誠堂　日高店　入間郡日高町
昭文堂書店　入間郡鶴ヶ島町
吉田書店　大里郡花園町

《千葉県》

キディランド　千葉店　千葉市
中島書店　千葉市
多田屋　稲毛駅前店　千葉市
朝日堂書店　千葉市
千葉大生協　千葉市
千葉工大　千葉市
トミーの本　千葉市
改造社　千葉市
ブックセンターフィールド　千葉市
青春書店　市川市
ブックセンター　弘文館　市川市
西武百貨店ブックセンター　船橋市
紀伊國屋書店　船橋店　船橋市
三省堂書店　西船橋店　船橋市
旭屋書店　船橋店　船橋市
㈲ときわ書房　船橋市
東邦大生協　船橋市
ブックセンター木更津　木更津市
松田屋　木更津店　木更津市
辰正堂　松戸市
堀江良文堂　松戸市
多田屋　サンピア店　東金市
芳林堂書店　津田沼店　習志野市
峰文堂　イトーヨーカ堂店　習志野市
ブックス津田沼　習志野市
昭和堂　習志野市
新星堂　柏店　柏市
浅野書店　柏市
㈲研文社書店　五井支店　市原市
ブンキョード一八千代台店　八千代市
石川春光堂　我孫子市

《東京都》

プレスセンター丸善店　千代田区
三省堂書店　千代田区
書泉グランデ　千代田区
丸善　御茶の水店　千代田区
旭屋書店　水道橋店　千代田区
東京堂書店　千代田区
巌松堂書店　千代田区
二六堂　秋葉原店　千代田区
前田書林　千代田区
明正堂　秋葉原店　千代田区
二六堂書店　岩本町店　千代田区
巌松堂書店　千代田区
電気大生協　千代田区
図書出版販売　改造社書店　中央区
八重洲ブックセンター　中央区
東京旭屋書店　中央区
丸善本店　中央区
雄峰堂書店　新橋店（ＮＳ店）　港区
芝工大生協　港区
芳林堂書店　高田馬場店　新宿区
新星堂　ＮＳビル店　新宿区
マルショウブックス　新宿区
福家書店　野村ビル　新宿区
東京理科大学生協　新宿区
中大理工学部　文京区
明正堂　上野中通店　台東区
リブロ　浅草店　台東区
リブロ　錦糸町店　墨田区
新栄堂　駅ビル店　江東区
明屋書店　五反田店　品川区
ブーブン堂書店　品川区
大平堂書店　品川区
西友　大森店　品川区
明屋　東五反田店　品川区
恭文堂書店　目黒区
三省堂　自由が丘店　目黒区
竜文堂書店　大田区
栄松堂書店　蒲田店　大田区
ヤマト書房　サンカマタ店　大田区
ＫＡＤＯＹＡ．ＡＣＴ４　大田区
文芸書林　世田谷区
㈱紀伊國屋書店　玉川高島屋店　世田谷区
甲文堂書店　世田谷区
旭屋書店　渋谷店　渋谷区
紀伊國屋書店　渋谷店　渋谷区
三省堂渋谷店　渋谷区
大盛堂書店　渋谷区
渋谷書店　渋谷区
明屋書店　中野区
ブックセンター・荻窪　杉並区
広和書店　杉並区
荻窪八重洲ブックセンター　杉並区
三省堂　パルコ店　豊島区
旭屋書店　池袋店　豊島区
芳林堂書店　豊島区
西武ブックセンター　豊島区
新栄堂　アルパ店　豊島区
立教学院事業部　豊島区
武蔵Ｂ．Ｃ．要町店　豊島区
㈱集文堂　荒川区
近代書店　足立区
㈲足立石川書店　足立区
好文堂　足立区
くまざわ本店　八王子市
三成堂書店　八王子市
鉄生堂書店　八王子市
㈱明隣堂　八王子市
ヤマト書店　福生市
オリオン書房　ウィル店　立川市
ブックセンターリブレ　立川市
紀伊國屋書店　吉祥寺店　武蔵野市
パルコブックセンター・吉祥寺　武蔵野市
修文堂　武蔵野市
ブックス　タマ　青梅市
武蔵屋書店　青梅市
西友河辺店　青梅市
真光書店　調布市
電通大生協　調布市
真光書店（南口店）　調布市
久美堂　町田市
久美堂　小田急店　町田市
文教堂　成瀬店　町田市
久美堂　ハンズ店　町田市
鳥崎文教堂　小金井店　小金井市
万葉堂書店　小平市
三省堂　日野店　日野市
三成堂書店　国分寺店　国分寺市
東西書店　国立市
増田書店　国立市
正育堂　保谷市
野口屋書店　保谷市
福生西友　福生市
くまざわ書店　永山店　多摩市
くまざわ書店　桜ケ丘店　多摩市
くまざわ書店　丘の上プラザ　多摩市
住吉書房稲城長沼店　稲城市
みずほ書店　瑞穂町
武蔵ブックセンター　瑞穂町
ブンカドー　羽村町
ヨムヨム羽村店　羽村町

《神奈川県》

西友　二俣川ブックセンター　横浜市旭区
そごうブックセンター　横浜市西区
慶大日吉生協　横浜市港北区
ルミネ有隣堂東口店　横浜市西区
有隣堂　西口店　横浜市西区
㈱栄松堂書店　相鉄ジョイナス店　横浜市西区
有隣堂　トーヨー地下街店　横浜市西区
有隣堂　伊勢佐木店　横浜市中区
リーブル書房　横浜市金沢区
住吉書房　大倉白根店　横浜市港北区
㈲山村書店　本店　横浜市港北区
有隣堂　戸塚店　横浜市戸塚区
㈲川野書店　横浜市戸塚区
美津乃　横浜市戸塚区
㈱人生堂書店　横浜市港南区
鎌倉書房　横浜市旭区
㈲ウエシゲ　書籍部　横浜市緑区
㈲島崎文教堂　市ケ尾店　横浜市緑区
東弘書房　横浜市緑区
島崎文教堂　（市ケ尾店）　横浜市緑区
大塚　百合ケ丘駅ビル店　川崎市麻生区
中原ブックランド柿生店　川崎市麻生区
そごうブックセンター　登戸店　川崎市多摩区
川崎フジ書店　川崎市
文学堂本店　川崎市川崎区
中原ブックランド　川崎市中原区
㈱ルビコン書房　川崎市中原区
そごうブックセンター　小杉店　川崎市中原区
住吉書房　鷲沼店　川崎市高津区
島崎文教堂　川崎市高津区
島崎文教堂　上作店　川崎市高津区
ブックセンター文教堂　川崎市高津区
島崎文教堂　宮前平店　川崎市高津区
ブックスリード　川崎市多摩区
住吉書房　東急店　川崎市宮前区
平坂書房　ＷＡＬＫ店　横須賀市
サクラ書店　紅谷町店　平塚市
島崎文教堂　四之宮店　平塚市
鎌倉書店　鎌倉市
大船書房　鎌倉市
文教堂　鎌倉店　鎌倉市
有隣堂　藤沢店　藤沢市
静雲堂書店　藤沢市
静雲堂　ヨーカ堂店　藤沢市
文教堂　六会店　藤沢市
リブロ藤沢店　藤沢市
八小堂書店　小田原市
伊勢治書店　小田原市
川上書店　茅ヶ崎市
㈲鶴ケ台長谷川書店　茅ヶ崎市
川上書店　ルミネ店　茅ヶ崎市
文教堂　相模大野店　相模原市
ブックス・ヤマト　サガミハラ　相模原市
カクダイ書店　相模原市
文教堂（星ケ丘店）　相模原市
タイラ書店　秦野市
有隣堂　厚木店　厚木市
内田屋書房　駅前店　厚木市
石村集文堂　駅ビル店　厚木市
ブックス・オオトリ　大和市
伊勢原書店　伊勢原市
アマダ書店　伊勢原市
島崎文教堂　城山店　津久井郡城山町
文教堂　平塚店　大磯町

《新潟県》

紀伊國屋書店　新潟店　新潟市
北光社　新潟市
萬松堂書店　新潟市
新大生協　新潟市
文信堂　新潟市
寛張書店　大手通店　長岡市
㈱ブックセンター長岡　長岡市
ブックセンターオオシマ　長岡市
野島ジャスコ店　新潟市
㈱渡邉　なるす店　柏崎市
高瑞堂書店　柏崎市
押野見書店　見附市
藤波書店　栃尾市
文栄堂　新井市
ブックスタケウチ　白根市
上越図書販売　上越市
まるはん書店　北蒲原郡松原町
鈴屋書店　中蒲原郡松村町

《富山県》

宮田書店　富山市
清明堂　富山市
㈱中田図書販売（ブックスなかだ）　富山市
ブックスなかだ　豊田店　富山市
清明堂　城南店　富山市
山口書店　富山市
中田図書　中央通り店　富山市八尾町
ブックスなかだ　ヤマムロ店　富山市
友信堂　富山市
寺町ブックセンター　富山市
文苑堂　横田店　高岡市
ブックスなかだ　魚津店　魚津市
ブックスなかだ　氷見店　氷見市
上野書店　砺波市
ＢＯＯＫＳ　ヤマゲン　下新川郡入善町
マツザキ書店　婦負郡入尾町
橋本書店　西礪波郡福光町

《石川県》

うつのみや　片町店　金沢市
金沢大学生協　金沢市
丸善　金沢支店　金沢市
森井書店　金沢市
王様の本　入江店　金沢市
北国書林　香林坊　金沢市
エバラブックセンター　金沢市
現代書房　金沢市
うつのみや　小松ルート８店　小松市
王様の本　松任店　松任市
王様の本　石川郡野々市町
ブックストアベバ　石川郡野々市町

《福井県》

勝木書店　福井市
勝木書店　ベル店　福井市
品川ビア店　福井市
㈱ひまわり書店　福井市
勝木書店　二宮店　福井市
勝木書店　敦賀店　敦賀市
平和書店　武生店　武生市

尚文堂書店　小浜市
勝木書店　鯖江店

《山梨県》

柳正堂書店　甲府市
甲府書房　甲府市
西武ブックセンター　甲府店　甲府市
天真堂書店　山梨市
第一堂書店　北都留郡上野原町

《長野県》

平安堂　長野店　長野市
西沢書店　長野市
ＢＯＯＫ　ＢＯＸ　長野市
鶴林堂書店　松本市
遠兵　松本市
井上百貨店　高美店　書籍部　松本市
ジャスコ東松本店　松本市
チェウン堂　松本市
信州大学生協　長野市
西沢書店　上田市
上田西武　上田市
Ｂｏｏｋ　Ｂｏｘ塚田店　上田市
鶴林堂　三井店　岡谷市
笠原書店　岡谷市
ブックプラザ博信堂　諏訪市
平安堂　須坂店　須坂市
花谷書店　小諸市
西沢書店　東部店　伊那市
鶴林堂　茅野塚原店　茅野市
㈱神田堂　塩尻市
カクナカ書店　塩尻市
湖林書房　諏訪郡下諏訪町
平安堂　諏訪店　諏訪郡下諏訪町
ほたる書房　上伊那郡辰野町
中村書店　埴科郡戸倉町
高橋書店　小県郡東部町

《岐阜県》

自由書房　岐阜市
栄文堂　岐阜市
岐阜大学生協　岐阜市
東文堂　大垣店　大垣市
大洞堂岐阜大バイパス店　大垣市
大洞堂ブックス２５８　大垣市
東文堂　駅前店　大垣市
三洋堂　多治見店　多治見市
三洋堂　関店　関市
三洋堂　美濃加茂店　美濃加茂市
ルート２１　大洞堂　各務原市
三洋堂　可児店　可児市
自由書房ブックセンター　羽島郡岐南町
大洞堂　垂井店　不破郡垂井町
水穂書店　本巣郡穂積町
岐阜書房　本巣郡穂積

《静岡県》

吉見書店　静岡市
静岡谷島屋　静岡市
江崎書店　静岡市
江崎書店　パルシェ店　静岡市
㈲うぐいすや　静岡市
谷島屋　流通通り店　静岡市
ノア書房　静岡市
谷島屋　浜松市
文泉堂書店　浜松市
ブックセンターサーラ　浜松市
丸善書店　浜松市
明開堂書店　浜松市
谷島屋　名店ビル店　浜松市
杉本書店　浜松市
谷島屋　中沢店　浜松市
谷島屋　イニチボウル店　浜松市
稲勝書店（篠原店）　浜松市
㈱吉野屋　沼津市
マルサン書店　宝塚店　沼津市
フジ書店　三島市
文華堂　富士市
江崎書店　磐田店　磐田市
焼津谷島屋　焼津市
焼津谷島屋　（登呂田店）　焼津市
レンジャック　オガタ書店　掛川市
ブックハウス浜北　浜北市
長屋書店　田方郡大仁町

《愛知県》

ちくさ正文館　名古屋市千種区
池下三洋堂　名古屋市千種区
名古屋大学生協　名古屋市千種区
栄進堂　星ケ丘店　名古屋市千種区
千種栄進堂　名古屋市千種区
正文館書店　名古屋市東区
㈱栄進堂書店　名古屋市北区
大阪屋書店　名古屋市北区
日進堂書店　名西店　名古屋市西区
鎌倉文庫本店　名古屋市中村区
三省堂書店　名古屋店　名古屋市中村区
星野書店　近鉄ビル店　名古屋市中村区
㈱近鉄星野書店　名古屋市中村区
日進堂書店　上前津店　名古屋市中区
丸善ブックメイツセントラルパーク　名古屋市中区
名工大生協　名古屋市昭和区
松中三洋堂　本店　名古屋市昭和区
日進堂書店　名古屋市瑞穂区
日進堂書店　桜山南店　名古屋市瑞穂区
丸善　旭大学　名古屋市瑞穂区
泰文堂　名古屋市熱田区
泰文堂　日比野店　名古屋市熱田区
小幡三洋堂　名古屋市守山区
三洋堂書店　鳴海店　名古屋市緑区
白樫書房　西店　名古屋市名東区
精文館書店　豊橋市
正文館書店　シビコ店　岡崎市
アオイ書店　ハシラ店　岡崎市
カルコスＢＯＯＫＳ　一宮市
文泉堂書店　一宮市
浅井書店　一宮市
一真堂　駅西店　一宮市
中島書店　一宮市
瀬戸ブックセンター　瀬戸市
春広堂　末広店　瀬戸市
三洋　ヒノノ書店　瀬戸市
三洋堂書店　勝川店　春日井市
中部大学売店　春日井市
世躍堂　豊川市
ニシキヤ書店　豊川市
本の精文堂　豊川市
へきなん書房　碧南市
三洋堂書店　刈谷店　刈谷市
㈱明文堂書店　刈谷市
鈴彦書店　豊田市
原田屋　豊田市
三洋堂　若林店　豊田市
精文館　生協店　豊田市
ブックスアスナロ　安城市
一清堂書店　西尾市
黒部書店　西尾市
海鷲堂書店　蒲郡市
十一屋　犬山店　犬山市
三洋堂　小牧店　小牧市
マルセイ駅前店　稲沢市
ブックショップ２１０１　稲沢市
桂書房　海部郡

《三重県》

文化センター白場　四日市市
シェトワ白場　四日市市
新光堂　松本店　四日市市
古川書店　伊勢市
古川書店　御薗店　伊勢市
別所書店　船江店　松阪市
別所書店　名張店　名張市
古川書店　渡会橋店　度会郡小俣町

《滋賀県》

西武百貨店　大津市
リブロ西武ブックセンター大津　大津市
太田書店　彦根市
Ａコープ河瀬書店　彦根市
竹内書店　長浜市
文栄堂　八日市市
平和堂書店　草津店　草津市
平和書店　守山店　守山市
守山文庫　守山市
ブックプラザ三宝堂　甲賀郡甲西町
ブンペイ堂　蒲生郡

《京都》

立命館大学生協書籍部　京都市北区
アオキ書店　京都市上京区
同志社大生協書籍部　京都市上京区
工繊大学生協　京都市左京区
㈱オーム社書店関西　京都市中京区
京都駸々堂　ポルタ店　京都市下京区
京都書院　高島屋書籍売店　京都市下京区
恵文社　西大路店　京都市南区
みつや書店　京都市伏見区
ブックセラーモム　京都市山科区
桐村好文堂　福知山市
ブックスアスカ　舞鶴市
ムクボク明堂　宮津市
文明堂　舞鶴市
エンゼル書房　亀岡市
ビブロス亀岡　亀岡市
リーブル京都　長岡京店　長岡京市

《大阪府》

紀伊國屋書店　梅田店　大阪市北区
旭屋書店　本店　大阪市北区
オーム社書店関西　大阪店　大阪市北区
西日本書店　大阪市北区
駸々堂書店　京橋店　大阪市都島区
ブックス京橋　大阪市都島区
弘文堂書店　大阪市天王寺区
ナンバブックセンター　大阪市南区
旭屋書店　なんば店　大阪市南区
松原書店　ササヤマ　大阪市南区
福家書店　心斎橋店　大阪市南区
大阪工大生協　大阪市旭区
旭屋書店　あべの店　大阪市阿倍野区
ユーゴー書房　大阪市阿倍野区
河野書店　大阪市淀川区
大阪府立大学生協　堺市
大阪大生協　豊中　豊中市
アシーネ池田店　池田市
イケダブックス本店　池田市
イケダブックス支店　池田市
関西大生協　吹田市
ブックストア勝田　高槻市
神戸ブックス西武　高槻店　高槻市
旭屋書店　京阪守口店　守口市
旭屋書店　枚方店　枚方市
曼臣書店　茨木市
西武　八尾店　㈱リブロ　八尾市
ロワード・リーブル　富田林市
ブックスモトランド　寝屋川市
電気通信大生協　寝屋川市
近畿大学生協　東大阪市

《兵庫県》

㈲香山書店　相生市
ユーカリ南天荘　神戸市灘区
日東館書林　神戸市中央区
海文堂書店　神戸市中央区
丸善　神戸支店　神戸市中央区
ジュンク堂書店　サンパル店　神戸市中央区
流泉書房　神戸市中央区
三上尚文堂　姫路市
新興書店　姫路市
城心堂　駅前支店　姫路市
姫路　明屋書店　姫路市
ぶっくあおやま　姫路市
おさな書房　尼崎市
文栄堂書店　明石市
曼臣書店　西宮市
ＢＯＯＫＳ　成錦堂　洲本市
大利昭文堂　芦屋市
明屋書店　加古川店　加古川市
ミナ書房三木店　三木市

《和歌山県》

ブックアベニュー紀州屋　和歌山市
ブックスＶＡＮ　海南市
ブックス上野　田辺市
あおい書店　田辺市
本とレコード　アーク２　田辺市

《鳥取県》

富士書店　鳥取市
富士書店　鳥取市
今井書店　本通店　米子市
今井書店　皆生店　米子市

《島根県》

千鳥書房　松江市
㈱園山書店　松江市
今井書店　松江市
松江　今井書店　松江市
フタバ　乃木駅前店　松江市
だいこくや書店　浜田市
㈲カメタニ書店　出雲市
サンプラザマルシン書籍部　益田市

《岡山県》

紀伊國屋書店　岡山店　岡山市
黎明書院　岡山市
アシーネ　岡山店　岡山市
細謹社　平島店　岡山市
旭川書店　岡山市
優文堂　昭和町店　倉敷市
松島書房　倉敷市
笹沖書店　倉敷市
㈲エビスヤ書店　倉敷市
ブックセンター笹沖　倉敷市
ブック・スクェア啓文社　倉敷市
大橋書店　笹沖店　倉敷市
大橋書店　千鳥店　倉敷市
ザ・ブックス　倉敷市
久保書店　津山市
開進堂津山店　津山市
グリーンブックミヤワキ　玉野市
大豊堂　井原店　井原市

《広島県》

紀伊國屋　広島店　広島中央区
金正堂　広島中央区
みどり書店　三原市
啓文社　尾道市
マルコシ書店　尾道市
啓文社　ニチイ店　尾道市
あずなろ書店　福山市
ブックシティ啓文社　福山市
ブックセンター下山　三次市
アオイ啓文社　東広島市
広島大学工学部　東広島市
大豊堂書店　福山市

《山口県》

中野書店　下関市
青山堂　下関市
ブックス上野　下関市
㈱京屋書店　宇部市
文栄堂　山口市
福島書店　防府市
富永書店　岩国市
花田書店　新南陽市

《徳島県》

小山助学館　大学前店　徳島市
小山助学館　徳島市
㈲森住　丸善　徳島市
小山助学館　東口店　徳島市
小山助学館　バイパス店　徳島市
小山助学館　鳴門店　鳴門市
宮脇書店　鳴門店　鳴門市
堀部書店　三好郡池田町

《香川県》

宮脇書店　高松市
松岡書店　高松市
宮脇書店　今里店　高松市
宮脇書店　丸亀店　丸亀市
宮脇書店　坂出店　坂出市
宮脇書店　観音寺店　観音寺市
タケウチ　観音寺市
香川書店　香川町

《愛媛県》

㈱明屋書店　本店　松山市
明屋書店　大街道店　松山市
紀伊國屋書店　松山店　松山市
アカデミア　明屋書店　松山市
松山商大生協　松山市
明屋書店　石井店　松山市
愛媛大学生協　書籍部　松山市
明屋書店　平井店　松山市
明屋書店　新居浜店　新居浜市
みつば書店　松山市
マスヤ　今治市
明屋書店　宇和島店　宇和島市
文玉堂書店　八幡浜市
マスヤ書店　西条市
セイワ書店　東予市

《高知県》

金高堂書店　高知市

《福岡県》

九州工業大学生協　北九州市戸畑区
明屋小倉店　北九州市小倉南区
宗文堂　北九州市門司区
小倉宗文堂　北九州市小倉北区
ナカリ書店　北九州市小倉北区
井筒屋　北九州市小倉北区
旭屋書店　北九州市八幡西区
白石書店　北九州市八幡西区
金文堂アニメート原　福岡市早良区
金進堂　福岡市東区
金修堂　福岡市東区
金文堂　朝日ビル店　福岡市博多区
博多・寿屋　月隈店　福岡市博多区
リーブルテンジン　福岡市博多区
はくと書房空港通り店　福岡市博多区
福岡金文堂本店　福岡市中央区
紀伊國屋書店　福岡店　福岡市中央区
りーぶる天神　福岡市中央区
金文堂　大橋店　福岡市南区
金善堂書店　大牟田市
菊竹　金文堂　久留米市
エマックスたがみ　久留米市
㈱本のアニマート　久留米市
ブックス紀乃国屋　飯塚市
ＢＯＯＫリード　飯塚市
バイパスイン　キリアケ　八女市
ブックス　あべにゅう　筑後市
明屋書店　春日店　春日市
パルイン金修堂　太宰府市
はくと書房　粕屋郡志免町

《佐賀県》

金華堂書店　佐賀市
油屋バイパス店　鳥栖市
隆泉堂　オオツボ店　伊万里市
田尻本店　小城郡小城町

《長崎県》

好文堂　長崎市
総合科学大学　書籍部　長崎市
くさの書店　住吉店　長崎市
メイコウドウタラミ店　長崎市
金明堂書店　佐世保市
博文堂書店　佐世保市
博文堂書店　京町店　佐世保市
ブックマート諫早　諫早市

《熊本県》

ＢＯＯＫＳ　まるぶん　熊本市
長崎書店　熊本市
紀伊國屋熊本店　熊本市
２００１チカミテン　熊本市
金輝堂　人吉市
サンロード明屋書店　人吉市

《大分県》

晃星堂書店　大分市
明屋　高城店　大分市
明屋　別府店　別府市
パルコブックセンター　大分店　大分市

《宮崎県》

寿屋　宮崎店　宮崎市
田中書店　宮崎市
ＢＯＯＫＳ田中　宮崎市
中央田中書店　宮崎市
鶴岡神宮駅前店　宮崎市
田中書店　妻ケ丘本店　都城市
田中書店　ミノハラ店　都城市
ブックス丸善　延岡市
丸善書房　延岡市
明屋書店　日向店　日向市
栄光堂　ユニード店　日向市

《鹿児島県》

ブックスみすみ　２号店　鹿児島市
鹿児島大学生協　書籍部・中央店　鹿児島市
春苑堂ブックプラザ　鹿児島市
ブックス銀座　鹿児島市
金海堂　鹿児島市
金海堂　中洲店　鹿児島市
金海堂　谷山店　鹿児島市
ブックセンターエース　鹿児島市
ブックスみすみ専門店　鹿児島市
ＢＯＯＫＳ　ＫＥＩＯ　鹿屋市
塩満書店　隼人店　姶良郡隼人町

《沖縄県》

上州書店マキシー・ブックセンター　那覇市
安木屋　本社　那覇市
博文館書店　名護市

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!



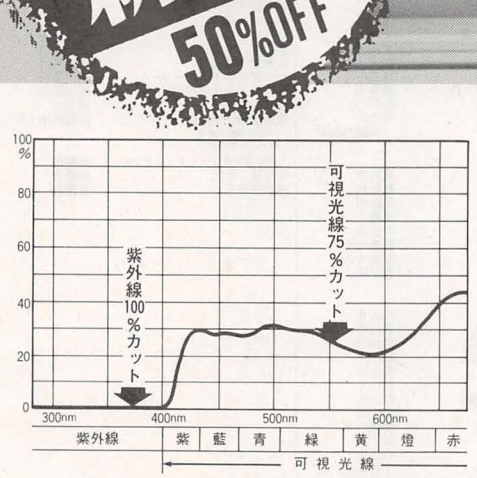
※左画面にTVフィルターFSⅡを使用。

10%鮮明画像になり新登場!!

テレビゲームから目を守る

TVフィルター FSⅡ（エフエス ツー）

新発売 50%OFF



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

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!!

●交換の仕方
中古３本 → 定価￥3,000
４本 → ￥4,500
５本 → ￥5,000
６本 → ￥5,500

新作ソフト

●下記のソフトは高く買います。
（人気の有る物は特に買い取りOK）
ギャラクシアン・ギャラガ……￥1,000
スペース・インベーダー……￥1,800

●箱・マニュアルは必ずつけて下さい。ついてない物は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。（その他に有ります。電話して下さい）

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
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
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
ピストル
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
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
ロードファイター
バルトロン
10ヤードファイト
1942
マリオブラザース
ダックハント
ゼビウス
ボーガンズアレイ

時代は先取り 予約先取り

（通信販売）
（家にいながらにして商品が手に入る）
（新品カセット送料無料※ただし会員の方のみ）

送料は 交換の場合 300円
買い取りの場合 500円

新品格安価格!!

●ディスク本体（先着10名様、ACアダプター別）……12,800円
●シャープ、ツインファミコン（カセット中古サービス2本）…32,000円
●SEGAマークIII（先着10名様）……12,500円
●ナショナルMSX2（先着10名様）……24,800円
●ファミコン本体（先着10名様）……12,500円
送料一率……500円



○ その他家電商品、パソコン商品全般大特価にて販売。
○ ファミコン修理します（サービスセンター）
○ ナムコグッズ通販します。

会員募集中

☆会員特典
①新品ソフトを会員価格（定価の85%）で買えます。
②中古ソフトも会員価格（定価の30～50%）で買えます。
※右の会員申込書と入会金￥1,000を必ず現金書留で送って下さい（切手はダメです）。または、カセット2本でもOKです。

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
広島市西区三篠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

キリトリ線

紹介者名（ ） 申込書

フリガナ	年令
氏 名	才
住 所 TEL	

	新作ソフトを買いたい	希望ソフト
	中古ソフトと新作ソフトを交換したい。	第1希望
	中古ファミコン、本体ディスクを売りたい。	第2希望
	中古ソフトを売りたい。	第3希望
	会員に入りたい。	第4希望
	ナムコ・グッズを買いたい。	第5希望

テレフォンサービス 24時間
06-633-7168
その他、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。

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	NEC PC-9801VX21	433,000円	293,000円
	NEC PC-9801Vm21	390,000円	256,800円
	NEC PC-9801UV21	318,000円	218,000円
	NEC PC-8801VA	298,000円	210,000円
	NEC PC-8801mH	208,000円	143,000円
	NEC PC-8801FHm30	168,000円	115,000円
	NEC PC-98LTm1	238,000円	169,000円
	NEC PC-98LTm2	288,000円	203,000円
ディスプレイ	NEC PC-KD854	89,800円	56,000円
	NEC PC-KD853	118,000円	75,000円
	NEC PC-KD862	99,800円	66,000円
	NEC PC-TV453(N)	138,000円	89,000円
	NEC PC-TV352	115,000円	78,000円
	サンヨーCMT-146L アナログデジタルRGB 14型ドットピッチ0.39mm 4000文字	89,800円	47,000円
プリンター	NEC PC-PR201F2	158,000円	110,000円
	NEC PC-PR101F2	138,000円	95,000円
	NEC PC-PR201H2	245,000円	158,000円
	NEC PC-PR201TL	135,000円	92,000円
	NEC PC-PR101TL	79,800円	55,000円
	NEC PC-NM9950	245,000円	125,000円
	エプソン VP-85K	118,000円	68,000円
	エプソン VP-135K	148,000円	86,000円
	エプソン VP-2500	218,000円	151,000円
	エプソン HG-2500	248,000円	171,000円
	スター精密（新発売）AR-2415	144,000円	88,000円
	スター精密（新発売）AR-2410	114,000円	72,000円
	スター精密（新発売）TR-24CL	69,800円	42,000円
	ブラザー M1024IIP/X（80ケタ ドットプリンター）	99,800円	57,000円
	ブラザー M1724P（136ケタ ドットプリンター）	148,000円	89,800円
	ブラザー M1009X 88・X-1・MSX用	49,800円	14,800円
ハードディスク	NEC PC-98H33N	228,000円	182,000円
	NEC PC-98H51N	298,000円	224,000円
	エプソン HDD-20S	198,000円	158,400円
	ドジテック LHD-320N	198,000円	168,000円
	ICM HD-20LP	188,000円	大特価
	アイテック 5020H	138,000円	98,000円
ディスクドライブ	NEC PC-9831VW2	120,000円	96,000円
	NEC PC-9831MF2	145,000円	116,000円
	ドジテック LFD-391N	75,000円	64,800円
	ドジテック LFD-592N	135,000円	114,000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。必ずTELにて、在庫確認の上、ご注文ください。

すべての商品価格は、この表示以上にはなりません。

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！

ワープロ

商品名	定価	アイ・ツー特価
NEC文豪ミニ5GX	128,000円	89,800円
NEC文豪ミニ7GX	198,000円	128,000円
富士通、オアシスFROM8	128,000円	究極の激安
シャープ WD260F	108,000円	
シャープ WD540	165,000円	
東芝ルポ JW-R100	198,000円	168,000円
東芝ルポ JW-R70GX	128,000円	88,000円
キャノンα-10	158,000円	113,000円
キャノンα-100	188,000円	138,000円
エプソン ワードバンクLXT キャリングケース付	128,000円	77,000円

超目玉激安セット

PC-9801VX21 ……¥433,000
KD854 ……¥89,800
PC-PR201H2 ……¥245,000
総額¥767,800

アイ・ツー特価
¥501,800
35%Off

■マクセル

5インチ2HD ¥245
5インチ2D ¥148
3.5インチ2HD ¥730

■3M

5インチ2HD ¥228
3.5インチ2HD ¥738
2DD ¥438

■ノーブランド

5インチ2D ¥38
5インチ2HD（カラープラケース入） ¥128

ノーブランド白バコ

5インチ2HD ¥110
3.5インチ2D、2DD共用 ¥158
3.5インチ2HD ¥480

トンカチエディター

ファミリーコンピュータ ディスクシステム用



親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に解析が出来るぞ！

ファミコンDISKゲームの大解析！
買ったソフトを解析せずに遊ぶなんてダサイ！

ディスク版スーパーマリオの944日番地からの4バイトは前進速度データー。これを全て2倍にすると……速い速い……ターボマリオとなってファイアーボール、跳とばしたカメさえ追い越すぞ。
他にも、超ロングジャンプ、いきなり256W、いきなり100人マリオ、こんな夢のある解析がトンカチエディターさえあれば簡単に出来る。しかも、オリジナルの面データーを内蔵していて、別の世界の超難解マリオも楽しめる。
マリオ以外でも機械語の逆アセンブル表示が出来て変更出来るから、機械語の勉強にも最適。自分の気に入ったソフトをとことん解析しよう。

R・P・Gより面白い

■ディスク版
■ファミリーコンピュータ ディスクシステム用
■コンテストエントリー作品
■豪華マニュアル付
ファミリーコンピュータの詳しい解説
ゲームの解析法イロイロ
6502機械語初心者講座

定価¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に
1.ゲーム解析例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2.抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3.トンカチ解析コンテストの応募資格

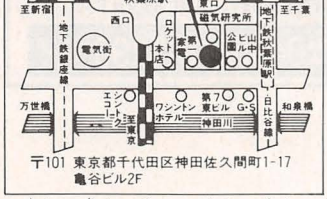
ファミリーコンピュータソフトウェアコンテスト エントリー作品

■お求め方法

有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。
なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

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)

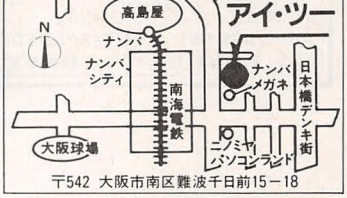
銀行振込の場合兼書かFAXで住所・氏名・電話番号・注文品等をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店
普通613538
郵便振替
大阪4-104-341
FAX
大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868

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

安心と信頼の誌上ショッピング メディアショップ お申込みは今すぐ電話かハガキで!!

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

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

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。

■プレゼントセール■ 9／1～9／30 期間中パソコンセットをお買上げの方にもれなく、キーボードのすき間の小さなゴミまで吸いとるパソコンクリーナー(12,500円)を進呈。



NEC PC-88VA



- PC-88VA
  PC88シリーズとの互換性を重かに保ちながら、すべての機能が強化した。16ビットへと大きく飛躍したニューフェイスPC-88VA。
- PC-KD861
  高解像度画面が冴えるマルチシンクロモードディスプレイ。

標準価格 436,000円

商品番号 139	一括払価格 340,000円
24回	初回18,300円・16,500円×23回
36回	初回12,200円・11,600円×35回

NEC PC-8801FH

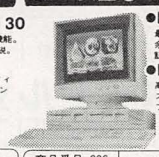


- PC-8801FH model 30
  最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。ニーズに対応したタイプの機種。
- PC-KD862
  高解像度、鮮明。カラーグラフィクスの本格派、デュアルスキャンディスプレイ。

標準価格 267,800円

商品番号 097	一括払価格 209,000円
24回	初回12,230円・10,100円×23回
36回	初回8,570円・7,100円×35回

NEC PC-8801MH



- 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。
- PC-KD862
  高解像度鮮明。カラーグラフィクスの本格派デュアルスキャンディスプレイ。

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 PC-9801VM21



- PC-9801 VM21
  幅広いオフィスニーズに応える信頼性の高い機能。PC-9800シリーズの資産を確実に継承。
- 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。

標準価格 479,000円

商品番号 098	一括払価格 375,000円
24回	初回20,150円・18,200円×23回
36回	初回13,250円・12,800円×35回

SHARP X68000



- CZ-600C
  メインメモリ1MB標準装備 最大12MBまで拡張可能 1MB5"FDD2基搭載FM音源、音声デジタイズ記録、スーパーインポーズ機能
- CZ-600D
  3モードオートスキャン方式15型高精細カラーディスプレイレビセ

標準価格 498,800円

店頭特価受付中
詳細はお問合せ下さい。

SHARP X1 turbo Z



- CZ-880C
  アナログカラーイメージボード内蔵8重和音ステレオFM音源搭載、創造力をかきたてるアートスタジオ。
- CZ-880D
  400/200ライン自動切換タイプ高解像度カラーディスプレイレビセ。

標準価格 327,800円

商品番号141	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 X1 turbo III



- CZ-870C
  大容量1Mバイト5"1FDD2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型ディスプレイレビセ

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 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レビセ。

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

SONY HIT BIT PRO MSX2



- HB-F900
  1メガバイト×2ドライブメインメモリ256Kバイトの MSX2、付属のソフトで本格ワープロになるヒットビットプロ。
- KV-14CP2
  ブラックトリニトロンカラーテレビ
- HBK-0821
  RGBマルチケーブル

標準価格 241,300円

商品番号 140	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

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レビセ
- 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

SONY 株式ターミナル MSX2



- HB-T600
  個人投資家の株式ターミナル。簡単に自宅で株式投資ができる。画面を見ながら約種に株を分析・評価、株式投資の新しい主流になる。

標準価格 135,000円

商品番号 142	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

富士通 FM77AV40



- FM77AV40
  3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンをトータルバランスで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レビセ。

標準価格 366,000円

商品番号 094	一括払価格 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回9,240円・8,100円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
  漢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

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 Panaword



- FW-K101
  鮮明32ドット印字・CRT付で魅力の価格を実現。変換効率を高める文章一括・単語変換機能、イメージスキャナで画像の入力もできる本格ワープロ。

標準価格100,000円

商品番号143	一括払価格 80,000円
12回	初回7,700円・7,300円×11回
24回	初回3,900円・3,900円×23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レビセ。

標準価格 276,000円

商品番号 108	一括払価格 178,000円
24回	初回10,460円・8,600円×23回
36回	初回8,940円・6,000円×35回

周辺機器　この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価 ¥49,800 特価 ¥39,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価 ¥69,800 特価 ¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価 ¥23,800 特価 ¥20,000
SONY ドットプリンタPRN-M24TYPEII 定価 ¥99,800 特価 ¥85,000	SONY ディスクドライブHBD-20W 定価 ¥44,800 特価 ¥38,000	SONY AVクリエーターHBI-F900 定価 ¥64,800 特価 ¥55,000
NATIONAL A1ワープロFS-PW1 定価 ¥49,800 特価 ¥42,000	NATIONAL A1ディスクFS-FD1 定価 ¥44,800 特価 ¥38,000	NEC 熱転写プリンタPC-PR101TL 定価 ¥79,800 特価 ¥62,000

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!

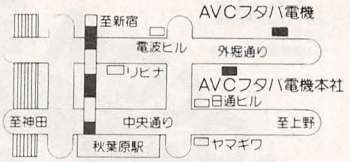
▶当社はX-68000の販売認定店です◀

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)

SHARP X1G Model 30 セット



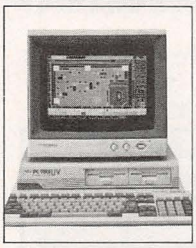
CZ-822C(¥118,000)
CZ-820D(¥ 79,800)
組合せ合計 ¥197,800

特価 ¥1?3,000

お支払例
㉑¥7,420+¥4,500×35回
㉑¥3,700+¥3,600×47回

今すぐ もよりの電話から			
札幌	011-611-5104	名古屋	052-452-3271
仙台	022-264-3704	大阪	06-311-3931
新潟	0252-75-4175	広島	082-295-6873
		福岡	092-481-2494

NEC PC-9800シリーズ PC-9801UV21



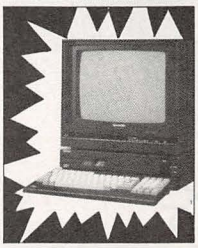
パソコンに自信のあるキミはいきなり16BIT。

PC-9801UV21……(¥318,000)
PC-KD862……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥417,800

特価 ¥327,000

お支払例
㉑¥13,480+¥11,200×35回
㉑¥11,500+¥ 8,800×47回

SHARP X1F Model 10

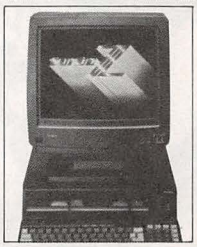


AVCが贈る超目玉品。PARTII—X1F model 10
君のプランがどんどん広がる…高速処理データレコーダ内蔵で、魅力の価格を実現!
CZ-811C……(¥89,800)
CZ-811D……(¥89,800)
組合せ合計……¥179,600

ビックリ特価 ¥69,800

お支払例
㉑¥7,078+¥6,400×11回
㉑¥4,164+¥3,400×23回

SHARP X1 turboZ



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なら大鼓判。
CZ-880C……(¥218,000)
CZ-880D……(¥109,800)
組合せ合計……¥327,800

特価 ¥2?8,000

お支払例
㉑¥10,020+¥8,500×35回
㉑¥ 7,500+¥6,700×47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?3,000

お支払例
㉑¥6,120+¥5,600×35回
㉑¥5,100+¥4,400×47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?2,000

お支払例
㉑¥11,180+¥7,900×35回
㉑¥10,200+¥6,200×47回

SHARP X1 turboIII



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

特価 ¥??8,000

お支払例
㉑¥9,120+¥6,400×35回
㉑¥9,400+¥5,000×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MH (Black Type)

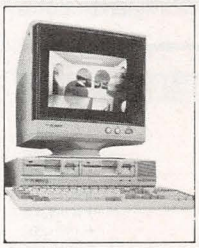


一歩先ゆく8bit。
ビデオアートボードを増設すればスーパーインポーズもやるぞ!
PC-8801MH……(¥208,000)
PC-KD862……(¥99,800)
組合せ合計……(¥307,800)

特価 ¥240,000

お支払例
㉑¥10,600+¥8,200×35回
㉑¥6,500+¥6,500×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FH (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……(¥ 59,800)
組合せ合計……¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
㉑¥9,420+¥7,100×35回
㉑¥7,200+¥5,600×47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-KD862……(¥ 99,000)
組合せ合計……¥397,800

特価 ¥308,000

お支払例
㉑¥10,920+¥10,600×35回
㉑¥10,300+¥8,300×47回

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

パソコン本体

NEC	標準価格	現金価格	36回均等	48回均等
PC-8801FH/30	¥168,000	¥132,000	¥ 4,547	¥ 3,575
PC-8801MH	¥208,000	¥163,000	¥ 5,614	¥ 4,115
PC-88VA	¥298,000	¥232,000	¥ 7,991	¥ 6,283
PC-9801UV21	¥318,000	¥254,000	¥ 8,749	¥ 6,879
PC-9801VX21	¥433,000	¥338,000	¥11,642	¥ 9,154
PC-9801VM21	¥390,000	¥299,000	¥10,299	¥ 8,098
富士通				
FM77AV20-2	¥168,000	¥1?0,000	¥ 4,133	¥ 3,250
FM77AV40	¥228,000	¥1?0,000	¥ 5,511	¥ 4,333
SHARP				
X1G M30	¥118,000	¥?1,600	¥ 4,012×24回	
X1turbo III	¥168,000	¥1?3,000	¥ 3,892	¥ 3,060
X1turbo Z	¥218,000	¥1?5,000	¥ 5,683	¥ 4,469
Super MZ V2	¥199,800	¥1?6,000	¥ 5,373	¥ 4,225
EPSON				
PC-286M0	¥357,000	¥??8,000	¥10,264	¥ 8,071

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-KD861	¥138,000	¥108,000	¥ 9,990	¥ 5,310
PC-KD862	¥ 99,800	¥ 78,000	¥ 7,215	¥ 3,835
富士通				
FM-TV153(AV20用)	¥108,000	¥?8,000	¥ 7,215	¥ 3,835
FM-TV152(同モノラル)	¥ 89,800	¥?5,000	¥ 6,013	¥ 3,196
FM-TV154(AV40用)	¥138,000	¥?9,000	¥ 9,156	¥ 4,868
SHARP				
CU-14A4(D/A PC可)	¥ 89,800	¥?6,000	¥ 5,180	¥ ——
CU-14AD	¥ 84,800	¥?7,000	¥ 6,198	¥ 3,294
CZ-870D(ターボ用)	¥109,800	¥?9,000	¥ 7,308	¥ 3,884
CZ-880D	¥109,800	¥?7,000	¥ 8,048	¥ 4,277
CZ-600D(超高解像度)	¥129,800	¥?9,000	¥ 9,158	¥ 4,868
MZ-1D26(同TVなし)	¥ 89,800	¥?0,000	¥ 6,475	¥ 3,442

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	¥?7,000	¥ 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-550H(SHARP)	¥348,000	¥??6,000	¥ 7,475×48回	
FS-FD1 MSX用	¥ 44,800	¥ 38,000	¥ 3,515×12回	
HBD-20W MSX用	¥ 44,800	¥ 39,000	¥ 2,938×15回	

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や品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。	
製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可	完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。	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、お申しつけ下さい。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)

社団法人
日本通信販売協会会員

USED PASOCOM SHOP

03-257-0490 UP'S
03-257-0569 UP'S INN

☆あなたのパソコン&ソフトをどこよりも高く買い取りします☆

UP'Sショールームからのお知らせ

- UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。
- UP'Sはアフターサービスで業界をリード！
  UP'Sの中古本体は業界最長の一年間保証。
  モニター・プリンター・その他周辺機器の中古品は、6ヶ月保証付。(一部対称外の商品もございます。)
- うれしい配達サービス
  日曜・祝日もお届け致します。
- 無料査定致します。
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- 便利な日曜営業
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。

振り込み口座
三和銀行　新橋支店　㊁274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

- **冬のボーナス一括払い金利手数料ゼロ。10月11日から受付開始。**
- **おまたせしました。UP'S恒例大ジャンク市開催**
  期間：9月27日～10月4日　会場：千代田区外神田4-4-2山田ビル7F・UP'S店内
- **UP'Sの姉妹店UP'S INNもよろしく!!**
  ファミコンからパソコンまで、中古下取・買取・販売サプライ用品秋葉原一番極安価格。
- **大人気ゲームソフト、高価買取・下取交換フェアー。**

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合せください。

〈下取り交換例〉

NEC PC-8801FH/30(新品)

PC-8801mkII/30	+¥80,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥40,000
PC-8801mkIISR/30	+¥40,000
PC-8801mkIIMR	+¥50,000
CZ-852C	+¥70,000
CZ-856C	+¥65,000
CZ-870C	+¥45,000
FM-77D2	+¥85,000
FM-77L4	+¥75,000
FM-77AV2	+¥65,000

NEC PC-8801MH(新品)

PC-8801mkII/30	+¥110,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 70,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 70,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 80,000
CZ-852C	+¥100,000
CZ-856C	+¥ 95,000
CZ-870C	+¥ 75,000
FM-77D2	+¥115,000
FM-77L4	+¥105,000
FM-77AV2	+¥ 95,000

NEC PC-9801UV21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥180,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥140,000
PC-8801mkIISR/30	+¥140,000
PC-9801U2	+¥145,000
CZ-852C	+¥170,000
CZ-856C	+¥165,000
CZ-870C	+¥145,000
FM-77D2	+¥185,000
FM-77L4	+¥175,000
FM-77AV2	+¥165,000

NEC PC-9801VM21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥228,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥188,000
PC-8801mkIISR/30	+¥188,000
PC-8801mkIIMR	+¥198,000
PC-9801F2	+¥158,000
CZ-852C	+¥218,000
CZ-856C	+¥213,000
CZ-870C	+¥193,000
FM-77L4	+¥223,000
FM-77AV2	+¥213,000

〈買取価格例〉

本体

PC-8801mkII/30	¥40,000
PC-8801mkIIFR/30	¥80,000
PC-8801mkIISR/30	¥80,000
PC-8801FH/30	¥80,000
CZ-856C	¥55,000
CZ-870C	¥75,000
FM-77AV2	¥55,000

モニター

PC-KD551K	¥30,000
2000文字カラーモニター	¥15,000
PC-TV451	¥43,000
PC-TV351	¥40,000

〈中古販売価格例〉

本体

PC-9801VM2	¥230,000～
PC-9801UV2	¥190,000～
PC-9801M2	¥190,000～
PC-9801F2	¥135,000～
PC-8801FH/30	¥108,000～
PC-8801mkIISR/30	¥105,000～
PC-8801mkIIFR/30	¥ 98,000～
FM-77AV2	¥ 68,000～
CZ-856C	¥ 68,000～
FM-New7	¥ 8,000～

モニター

PC-KD551	¥ 48,000～
PC-KD852	¥ 50,000～
PC-KD854	¥ 55,000～
PC-TV471	¥115,000～

プリンター

PC-PR201	¥48,000～
NM-9950	¥105,000～
VP-135K	¥68,000～
VP-80K	¥ 38,000～

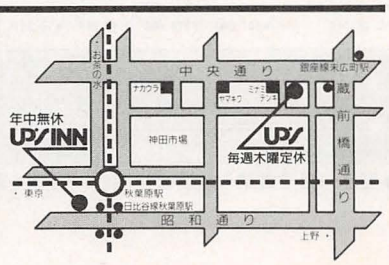
アップス
UP'S
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

アップスイン
UP'S INN
〒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(代)

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(毎週木曜定休)

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。



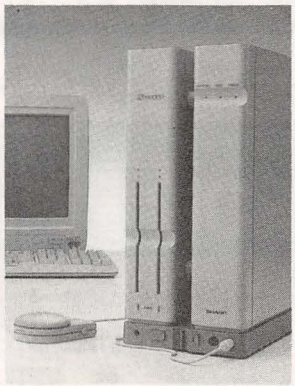
パーソナルワークステーション

X68000

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

- CZ-6EB1(I/Oボックス)…¥88,000
- CZ-6BE2(2MBボード)…¥79,800
- CZ-6BE4(4MBボード)…¥138,000
- CZ-8BG1(GPIBボード)…¥59,800
- CZ-6BU1(I/Oボード)……¥39,800
- CZ-6BE1(1MB RAM)……¥35,000
- CZ-8NJ1(Xシリーズ用JOYカード)…¥1,700
- CZ-8NM2(マウス)……¥6,800
- MZ-1P27(水平プリンタ)¥238,000
- MZ-1P28(8桁プリンタ)¥159,000
- MZ-1P29(132桁プリンタ)…¥189,000
- MZ-1X29(光学マウス)…¥13,800



●コンパクトフロッピーディスクユニット(2D)

CZ-300F ¥79,800→**¥13,000**(ケーブル付)

◎8W30I、8B0I、300F(3点合計) ¥101,600→**¥20,000**

オリジナル MZ-2000/2200/80B/1500/700を300Fにつなぐインターフェイスカード**¥18,000**

◎3インチゲームソフト(10枚)……**¥5,000**

《X1G大特価》

X1G(CZ-822C)＋NECカラーモニター＋ジョイスティック＝¥157,000→**¥99,800**

さらにグレードを求める人に……可能性をひろげる高機能。

シャープ **MZ-2531**

……¥199,800→下取り後の価格 **¥125,000**

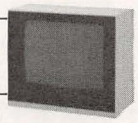
〈下取り機種：MZ-2000/80B/80K/1500/2200、その他ご相談下さい。〉

- シャープCZ-802C……(3.5インチドライブ付)¥25,000
- シャープCZ-803C……¥119,800⇨¥29,800
- シャープCZ-820C……¥69,800⇨¥39,800
- シャープCZ-822C……¥118,000⇨¥78,000
- 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-5521……¥388,000→¥85,000
- 富士通FM77AV20-2……¥168,000⇨¥89,800

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CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→**特価¥59,800**



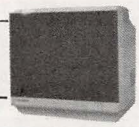
●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050／デジ・アナRGB)
¥89,800→**特価¥53,000**



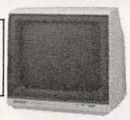
●シャープCZ-870D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換／RGB)
¥108,800→**特価¥85,000**



●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ X1シリーズ使用可、ケーブル別(2000/アナログRGB)
¥49,800→**特価¥29,800**



●NEC PC-KD854
14型カラーディスプレイ
¥89,800→**特価¥55,800**



●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CZ-850D
15型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050自動切換／RGB)
¥129,800→**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**



●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
¥89,800→**特価 ¥56,000**

※ご注文の際は本体機種名をおしらせ下さい。

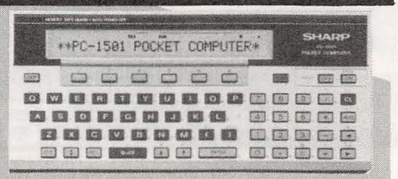
シャープポータブルコンピュータ

●PC-1600K…¥69,800→**¥64,800**

すぐれた機動力でビジネスをバックアップ!

シャープポケットコンピュータ

●PC-1501(本体)……¥64,800→**¥19,800**



●CE-150(カラーグラフィックプリンタ) ¥49,800→**¥11,800**

●PC-1360……¥29,800→**¥24,800**

●PC-1360K……¥36,800→**¥33,800**

周辺機器大特価! ●CE-161(プログラムモジュール) ¥50,000→**¥11,800**

※ポケコン総合カタログ並びに特価表を差し上げます。切手70円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

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
- NEC PC-PR101L(24ドット漢字プリンタ)¥175,000→¥59,800
- NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)…¥23,000→¥12,500
- MZ-1R09(5500用VRAM)……¥35,000→¥25,000
- MZ-1R10(5500用漢字ROM)……¥30,000→¥12,000
- MZ-1R11(5500用256RAM)……¥80,000→¥40,000
- MZ-1R18(1500用RAMファイル代品)¥18,000→¥12,000
- MZ-1R19(5500用第2漢字ROM)……¥35,000→¥15,000
- MZ-1R23(1500用漢字ROM)……¥19,800→¥12,000
- MZ-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥12,000
- 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→¥29,800
- MZ-1P10(漢字プリンタ)……¥245,000→¥95,000
- MZ-1P17(24ドット漢字カラープリンタ)…¥86,600→¥39,800
- MZ-6P11(1P11カットシートフィーダ)¥95,000→¥35,000
- MZ-1E15(1.2Mミニ5Fインターフェイス)¥35,000→¥28,000
- 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-502F(ミニフロッピーディスク)…¥99,800→¥75,000
- CZ-503F(ミニフロッピーディスク)…¥49,800→¥42,000
- 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→¥59,800
- CZ-130SF(X1用日本語CP／M)……¥14,800→¥12,600
- CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)…¥34,800→¥22,000
- CZ-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
- CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
- CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)…¥54,800→¥特価
- CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)…¥79,800→¥57,500
- CZ-8PK2(漢字プリンタ)……¥134,800→¥39,800
- CZ-8PK3(24ピン漢字プリンタ)136桁¥189,000→¥129,800
- CZ-8PK4(24ピン漢字プリンタ)80桁…¥158,000→¥99,800
- CZ-8PD3(プリンタ)……¥59,800→¥29,500
- 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-8BV2(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-8BS1(ステレオFM音源ボート)…¥24,800→¥19,800
- 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)……¥6,000

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

〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505

●営業時間：10:00～19:00
●電話受付20:00迄可
●休日：日曜日

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

豊富な品ぞろえ！ お買得品がズラ〜〜〜リ！

★★★★つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン★★★★



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
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。

4050文字カラーディスプレイセット

注文№B-1001

N E C 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
定価合計 ¥257,800

特価**165,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,050	8,000×23
	36	0	6,950	5,600×35

パソコン通信セット

注文№B-1002

N E C PC8801FH/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
アイワ PV-A1200 ¥ 39,800
アスキー 88TERM ¥ 12,800
定価合計 ¥310,400

特価**199,800**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,666	9,700×23
	36	0	7,754	6,800×35

注文№B-1003

N E C PC-8801FH 30(B) ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
N E C PC KD862(B) ¥ 99,800
(本体特価 ¥ 94,810)
定価合計 ¥267,800

ビデオアートボード対応
特価**電話にて激安**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	10,820	9,500×23
	36	0	10,080	6,600×35



NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
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。

注文№B-1004

特価**195,000**円

4050文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801mH ¥208,000
(本体特価 ¥197,600)
14インチ4050文字アナログカラーディスプレイ ¥ 89,800
定価合計 ¥297,800

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,850	6,600×35
	48	0	9,100	5,200×47

注文№B-1005

特価**229,800**円

パソコン通信セット
N E C PC8801MH ¥208,000
(本体価格 ¥197,600)
14インチアナログカラーディスプレイ ¥ 89,800
アイワ PV-A1200 ¥ 39,800
アスキー 88TERM ¥ 12,800
定価合計 ¥350,400

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,654	7,800×35
	48	0	7,340	6,200×47

ノバ情報機器株式会社
NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

限定30セット

注文№B-1006



パソコンテレビ X turbo III

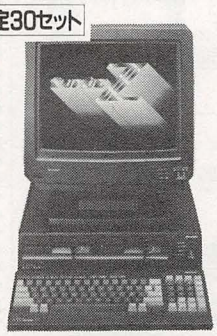
シャープ CZ-870C ¥168,000
シャープ CZ-870D ¥109,800
定価合計 ¥277,800

特価**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

限定30セット

注文№B-1007



パソコンテレビ X turbo Z

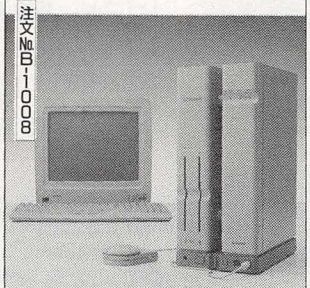
シャープ CZ-880C ¥218,000
シャープ CZ-600D ¥129,800
定価合計 ¥347,800

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

限定30セット

注文№B-1008



パーソナルワークステーション X68000

シャープ CZ600CE ¥369,000
シャープ CZ600DE ¥129,800
定価合計 ¥498,000

好評発売中

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,860	13,000×35
	48	0	12,500	10,300×47

限定30セット

注文№B-1009



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**212,000**円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,760	7,200×35
	48	0	7,700	5,200×47

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次頁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！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC-88VA 限定30セット



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。

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

注文No.B-1010

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	12,850	10,000×35
	48	0	12,200	7,900×47

（マウス標準装備）

PC-9801UV21

新登場



メモリ強化で新登場。

NEC PC9801UV21 ¥318,000（本体特価 ¥302,100）
サンヨー CMT-146L ¥89,800
定価合計 ¥407,800

注文No.B-1011

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	9,700	7,400×47
	60	0	10,950	6,200×59

PC-9801VM21 限定30セット



NEC PC9801VM21 ¥390,000（本体特価 ¥370,500）
サンヨー CMT-146L ¥89,800
一太郎 ¥58,000
定価合計 ¥537,800

注文No.B-1012

特価373,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	14,290	12,700×35
	48	0	10,200	10,100×47

PC-9801VX21 新登場

高速処理で新登場 限定30セット



NEC PC 9801VX21 ¥433,000（本体特価 ¥411,350）
サンヨー CMT-146L ¥89,800
定価合計 ¥522,800

注文No.B-1013

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	13,900	9,800×47
	60	0	10,350	8,300×59

NEC PC 9801VX 21 ¥433,000（本体特価 ¥411,350）
サンヨー CMT-146L ¥89,800
エプソン VP-85K ¥118,000
PC-POMケーブル ¥13,500
定価合計 ¥654,300

注文No.B-1014

特価439,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	16,100	11,800×47
	60	0	11,430	10,000×59

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202 福岡 ☎092-471-7474

パソコン通信を考えているあ・な・た・今がチャンスです

Aプラン（88用）
アスキー 88TERM ¥12,800
アイワ PV-A1200 ¥39,800
定価合計 ¥52,600
特価35,600円

Bプラン（ターボ用）
コスモステーション(CZ-136F) ¥9,800
アイワ PV-A1200 ¥39,800
定価合計 ¥49,600
特価32,800円

Cプラン（98用）
インターソフト まいとーく ¥28,000
アイワ PV-A1200 ¥39,800
定価合計 ¥67,800
特価48,000円

MSX2パソコン通信セット
SONY HB-T7 ¥59,800
シャープ CU-14FA ¥49,800
アナログケーブル ¥3,500
ゲームソフト(限定品) ¥5,800
定価合計 ¥118,900
特価82,800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26,500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
- ドットマトリクスプリンター(MSX用) SONY PRN-M24タイプII ¥99,800 特価77,800円
- 3.5フロッピーディスクドライブ(MSX2用) SONY HBD-20W ¥44,800(インターフェース込) 特価34,800円
- 3.5フロッピーディスクドライブ(MSX2用) ナショナル FS-FD1 ¥44,800(インターフェース込) 特価34,800円
- MSX標準モデム ナショナル FS-CM820 ¥29,000 1200bps 300bps 特価22,500円
- 通信カートリッジ HB1-1200 ¥32,800 1300/1200bps 特価26,000円
- データレコーダ(倍速OK) RQ-8030 ¥9,800 特価 7,500円

プリンター

- スター精密 TR-24CL（PC、FM用、24ドット熱転写カラー、ケーブル付）本体価格¥68,800➡ 41,200円
- スター精密 AR-2410（PC用、第1、第2、水準装備、トラクタ、ケーブル付）本体価格¥114,000➡ 72,800円
- エプソン VP-85K（PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス）本体価格¥118,000➡ 71,000円
- エプソン VP-135K（PC、FM、X1用、カプセルケーブル付、ドットマトリクス）本体価格¥148,000➡ 84,800円
- エプソン AP-80EXPCセット（PC用、カプセルケーブル、ハガキガイド付）本体価格¥69,800➡ 46,800円
- SEIKOSHA SL-130MK（PC用、24ドットマトリクス、漢字プリンタ、ケーブル付）本体価格¥128,000➡ 82,500円
- ブラザー M-1724P（PC、FM用、スーパー割付名人、ケーブル付）本体価格¥148,000➡108,000円
- シチズン CKP-5240（PC用、第1、第2水準、標準装備、トラクタ付、ケーブル）本体価格¥145,000➡ 82,500円
- NEC PC-PR406M 本体価格¥59,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR101TL 本体価格¥79,800➡電話にて激安
- NEC PC-PR201TL 本体価格¥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➡ 6,800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-1200E ¥24,800➡ 19,800円
- アイワ PV-A1200 ¥39,800➡ 26,900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
- 加賀電子 KM-1200H ¥29,800➡ 22,000円

日本一の大特価

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。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。

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。

手軽で安心な代引システム

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。)

NOVA 情報機器株式会社 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)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-8801FH/30

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡFR 30	50,000円
PC8801mkⅡ 30	73,000円
PC8801mkⅡ 20	90,000円

購入機種 NEC PC-8801MH

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡMR	70,000円
PC8801mkⅡFR 30	80,000円
PC8801mkⅡ 30	103,000円

購入機種 NEC PC-9801UV21

下取機種	下取差額
PC9801U2	145,000円
PC8801mkⅡFR 30	152,000円
PC8801mkⅡ 30	173,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21

下取機種	下取差額
PC9801VM2	95,000円
PC9801U2	205,000円
PC8801mkⅡFR 30	207,000円

購入機種 SHARP X1turboZ

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1Fmodel20	120,000円
X1Fmodel10	147,000円

購入機種 SANYO CMT-146L

下取機種	下取差額
2000文字 TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

購入機種 NEC PC-9801VX21

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	125,000円
PC9801M2	165,000円
PC9801U2	230,000円

購入機種 富士通 FM77AV20-2

下取機種	下取差額
FM77-AV2	44,000円
FM77-L2	67,000円
FM-new7-5FDD(DUAL)	65,000円

購入機種 富士通 FM77AV40

下取機種	下取差額
FM77-AV2	80,000円
FM77-L2	102,000円
FM-new7-5FDD(DUAL)	100,000円

購入機種 SHARP X1turboⅢ

下取機種	下取差額
X1Turbomodel 30	69,000円
X1Fmodel20	85,000円
X1Turbo2	50,000円

中古品
高額にて買い取りします!
希望商品 X1ターボシリーズ、FM77シリーズ、PC-8801mkⅡFRシリーズ
買い取りについて詳しくはお電話で!
担当 横山、西山 まで
※商品を送ってくださる前に、必ずお電話してください

(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。)

☎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

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
	FM-77-D2	¥45,000ぎ
NEC	PC-8801	¥23,000
	PC-8801mkⅡ/30	¥59,800ぎ
	PC-8801mkⅡSR 30	¥108,000ぎ
	PC-8801mkⅡFR 30	¥90,000ぎ
	PC-8801mkⅡMR	¥115,000ぎ
	PC-8801FH	¥124,000
	PC-8801MH	¥154,000
	PC-9801	¥69,800ぎ
	PC-9801U2	¥99,800
	PC-9801UV2	¥198,000ぎ
	PC-9801VF2	¥158,000
	PC-9801VM21	¥275,000
	PC-9801VX2	¥287,000
	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)	¥73,000
	X1ターボⅢ(新同)	¥119,000
	X1ターボ/10	¥25,000ぎ
	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-PR201F2	¥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)	¥40,000
	AR2415	¥96,000
エプソン	RP-80	¥25,000
	VP-85K(新同)	¥64,800
	AP-80K(新同)	¥39,800

ディスクユニット

アイテム	DISK80(88用)	¥27,000
エプソン	TF/10(88用)	¥27,000
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-14FA	¥28,000
ゼネラル	DM-405	¥29,800
サンヨー	CMT146L(新同)(4万5千文字、カラー、アナログ、デンタル)	¥46,000
NEC	PCKD854	¥62,800

ワープロ

NEC	PWP-70GX	¥129,000
	PWP-50GX	¥79,800
シャープ	WD-250F(新同)	¥64,000
キヤノン	アルファー10(新同)	¥109,000
	アルファー100(新同)	¥121,000
富士通	オアシスライトF-ROM8(新同)	¥83,900
東芝	JW-R70F2(新同)	¥67,800
エプソン	PWP-960LXT(新同)	¥72,500
	PWP-1000G(新同)	¥135,800

その他デバイス

NEC	PC-VC101	¥94,800
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

大地震対策万全

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

BM-10月号 商品申込用紙 ●お申込の前に在庫の確認をしてください。●送料は地域によって多少異なります。●現金書留をご利用の場合送料はお客様負担となります。 昭和 年 月 日

注文No.	お支払方法	現金書留	フリガナ ご住所	〒	フリガナ お名前	
			TEL		生年月日	

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

88対応版新登場

大好評!!"ハヤト"

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
★HAYATO(隼人)		¥――	¥5,800	タケルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
★ジェネシス		¥5,800	¥4,900	スクウェア	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
★アスピックスペシャル		¥6,800	¥4,800	クリスタルソフト	ⓚⓘ XIDは除く
★マデリーン		¥7,200	¥3,200	シンキングラビット	ⓒ―ⓗⓚⓘ XIC,D外部ドライブ除
ヘルプ		¥5,500	¥3,800	豆・ハウス	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
へらくれす		¥5,600	¥4,200	KGDソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
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)
ゲームミュージックライブラリー①	データ集	――	¥2,800	システムサコム	88SR以上

急げ、今なら無料配達。



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。

品切れ無しの頼もしさ。

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
地球防衛軍		¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚ
CARMINE×1		¥7,800	¥7,000	マイクロキャビン	ⓚⓘ 2ドライブ漢ロム要
ガイアの紋章		¥7,800	¥6,800	NCS	88SR以上
DAIVA(ディーヴァ)		¥7,800	¥7,000	T&Eソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓘ
エルスリード		¥7,200	¥6,000	NCS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓘ
グイン・サーガ		¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ
敵は海賊・海賊版		¥7,800	¥6,200	D-PHOTON	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
レリクス(RELICS)		¥7,200	¥5,400	ポーステック	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚⓘ
殺人倶楽部		¥7,800	¥6,300	リバーヒルソフト	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓚ
バビロン		¥7,800	¥6,800	クリスタルソフト	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
α(ALPHA)		¥5,900	¥4,400	スクウェア	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙⓚ
カサブランカに愛を		¥7,200	¥5,800	シンキングラビット	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
新ベストナインプロ野球		¥6,800	¥5,100	アスキー	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓘⓙ
抄本 三国志		¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓘ
ワープロ文例集「代筆」会社編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ
ワープロ文例集「代筆」個人編	B	¥4,400	¥4,000	アンプルメディア販売	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗ

●「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
高橋名人の「冒険島」		¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
野球狂		¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
ボンバーマンスペシャル		¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
スターソルジャー		¥4,800	¥3,800	ハドソンソフト	MSX、II(16K)
カレイドスコープスペシャル ア・ナ・ザ		¥5,500	¥4,600	HOT・B	MSX、II(16K)
アルゴー		¥7,500	¥6,000	KSK	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕⓚⓘ
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)
ザナック		¥4,900	¥4,100	PONYCA	MSX、II(8K)
妖怪屋敷		¥4,800	¥4,100	CASIO	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 ⓐPC-8801mkIIMH ⓑPC-8801mkIIFH ⓒPC-8801mkIIMR ⓓPC-8801mkIIFR ⓔPC-8801mkIITR ⓕPC-8801mkIISR ⓖPC-8801mkII ⓗPC-8801 ⓘFM-NEW7 ⓙFM-7 ⓚX-1 turbo ⓛX-1 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 教育 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 コムピット 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			

家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロール BOX　発売中!!

■価格(KICコントロールBOX)

※いずれもTV接続ケーブル付です。

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応……
……¥30,000

Ⓑ.RGB21ピン対応 ¥24,000

Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……¥33,000

いずれも図解入り、技術資料付き。組立てフルキットを御希望の方は全品5,000円引きです!

●このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使ってゲームP.C.BのRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応も新発売!!

(本物のゲームマシンよりも鮮明だよ!!)

※21ピンコネクターケーブル付き。

君のお部屋はゲームコーナー!!

図解入組み立てキットにチャレンジ!
今ならゲーム基板が無料でついてるよ!



寸法(㎜)
W. 430
D. 310
H. 120

付属品

●フルカラービデオコンバータ(KIC-0090) ●8方向ジョイスティック(業務用・4方向交換チップ付) ●トリガーボタン/30φ3個、24φ2個付 ●スイッチング電源(+5V 7A、+12V 1A、−5V 1A) ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付。

テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機 ¥20,000より(完動品、整備済)

USEDゲーム基板¥ 5,000より(完動品、配線図付)



★特価品取り揃えて格安販売中!

★在庫価格表は、〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

▶商品注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格送料の合計額を現金書留・郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計8千円以上は無料、未満は一律800円を加算して下さい。

㈱キョーワインターナショナル BM10係

〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号

(東京都目黒区下目黒3-6-5)☎03(793)2871(代)

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

全国通信販売OK！今すぐ送ろう！持って行こう！日本マイコン流通センターへ

ファミコン本体・ディスクソフト買います

買いとります。ソフトは必ず5本以上でお願いします。

人気ソフト、新しいソフトは高価買取りします。

※箱・説明書が無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。

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●ポコスカウォーズ●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

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。

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金額をお届けします。

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。

ファミコン新品・中古本体・ディスクソフト売ります

中古

本体 特価¥8,900



ディスクシステム 特価¥7,980



●ファミコンソフト¥480より
●パソコンソフト¥980より

注意 お電話によるソフトのお問合せはできません。ソフトを買いたい人は、お店へ行くか、下の案内を見てソフトの値段表をお申し込み下さい。

ファミコン用 おそうじ探偵君 ファミコンクリーナー

故障激減

「とつぜんゲームが出来なくなった！」という経験はありませんか？



特価¥600

★ゲームカートリッジやファミコン本体は常にクリーナーをかけていれば故障は減ります。
★ゲームが動かなくなってからではおそい！

ファミコン用 生ディスク

コピーツールによるバックアップ用生ディスク



安い!! 特価¥780

★通信販売によるお求めは5枚以上でお願いします。
ご来店の方は1枚でもOKです。

●お申し込みは今すぐお電話で!! ☎東京03[463]4460

★ソフトの値段表(ねだんひょう)をもらおう！

今、切手240円分を入れて、「日本マイコン流通センターベーマガリスト係」へ送ると、**●中古ソフトの値段表●新作ソフトの値段表●ソフト購入申込書**がもらえます。右の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。

●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 / 氏名	年令	オ
住所〒		
TEL	保護者氏名	

※□のどちらかに○印をつけて下さい。
□売りたい □ソフトの値段表が欲しい(240円分の切手が必要です。)

売りたい品物

1	4
2	5
3	6

書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。 Ⓑ10月号

良い品をより安く!!

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中! ご来店下さい。

パソコンフリーデスク PF-6

1台3役 あなたのアイデア次第・組立自由

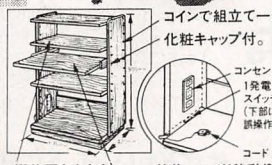
これ1台で3タイプの組立ができます。



5,000台突破記念特価 ¥18,800 定価 ¥29,800

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)●収納棚595mm



最新多機能デスク PC-160MKII

新製品



プリンタ台の高さは本体台より18cm〜65cm調整可能

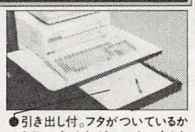
実用新案特許出願中 頑丈設計

定価 ¥56,000

発売記念特価 ¥39,800

700(幅)×630〜1300(上)650(下)(高さ)×650(奥行)

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000



●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-7、PC-7MKII、PC-8MKII、PC-9MKIII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-7



新製品 発売記念特価 ¥14,800

定価 ¥34,800

650(幅)×835(高さ)/650(高さ)×600(奥行)

PC-7MKII



新製品 発売記念特価 ¥19,800

定価 ¥39,800

1,255-1,355(高さ)
650(幅)×835(高さ)×600(奥行)
650(高さ)

PC-8MKII



新製品 発売記念特価 ¥34,800

定価 ¥48,500

1,215-1,315(高さ)
900(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(高さ)

PC-9MKII



新製品 発売記念特価 ¥39,800

定価 ¥56,500

1,215-1,315(高さ)
1,200(幅)×840(高さ)×700(奥行)
650(高さ)

推選サプライ商品

コンピューターはソフトがなくては作動しません。ディスケットがなければ記憶もできません。当センターではお客様の必要とする品々を大特価で販売致します。

PC-9800シリーズソフト

新・一太郎 日本語ワードプロセッサー

定価 ¥59,800 **特価 ¥43,500**

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

Lotus 123 表計算、グラフデーターベース

定価 ¥98,000 **特価 ¥77,000**

回数	1回目	2回目以降
36回	¥6,180	¥4,800

図形プロセッサー 花子

定価 ¥59,800 **特価 ¥43,500**

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

財務会計・分析 大番頭 11桁版

定価 ¥200,000 **特価 ¥140,000**

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,800	¥6,800

PC-98用増設RAM

●1M(メガ)RAM (RAM DISK ソフト付) ……特価¥23,000

●1.5M(メガ)RAM (RAM DISK ソフト付) ……特価¥32,000

●2M(メガ)RAM (RAM DISK ソフト付) ……特価¥39,000

ディスケット

●5インチ2D(10枚1箱) ¥590
2HD(10枚1箱) ¥2,300
●3.5インチ2D(10枚1箱) ¥3,500
2DD(10枚1箱) ¥3,900
2HD(10枚1箱) ¥8,500

ディスケットケース

●5インチ・70枚収納・カギ付
定価 ¥5,000 ……特価¥1,600

※上記商品は店頭販売特価です。通信販売でのお求めを御希望の方は合計¥10,000以上でお申込み下さい。

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

パソコンデスク サプライ商品 受付

03[463]4501

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

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

●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00

エレベーターは建物の裏側にあります。

'87.9.12(土)、13(日)、15(火)、19(土)、20(日)、23(水)、26(土)、27(日)

PC-ソフトウェア祭り開催 ゲームからビジネスソフトまで 新古・中古激安バーゲン!!

日本マイコン流通センター

今月の超特選品

分割支払いOK!
全国完全保証1年付

●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。

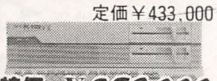
PC-98XLモデル2



定価¥575,000
特価 ¥429,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥28,360	¥27,100
36回	¥18,250	¥14,800

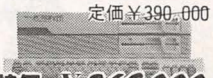
PC-9801VX2



定価¥433,000
特価 ¥289,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥21,500
36回	¥11,250	¥10,000

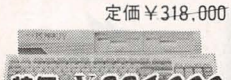
PC-9801VM21



定価¥390,000
特価 ¥269,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,660	¥17,000
36回	¥10,750	¥ 9,300

PC-9801UV21



定価¥318,000
特価 ¥224,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥16,700
36回	¥10,500	¥ 7,700

PC-98LT2



定価¥288,000
特価 ¥209,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥19,690	¥19,300
36回	¥ 9,250	¥ 7,200

PC-88VA



定価¥298,000
特価 ¥214,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,840	¥19,700
36回	¥ 8,500	¥ 7,400

PC-8801MH



定価¥208,000
特価 ¥146,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,560	¥13,500
36回	¥ 7,500	¥ 5,000

PC-8801FH30



定価¥168,000
特価 ¥119,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥13,610	¥12,900
36回	¥ 5,250	¥ 4,100

PC-8801FR30



定価¥178,000
特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,610	¥11,800
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

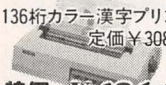
PC-8001MKIISR



定価¥108,000
特価 ¥16,800

PC-PR201HC

136桁カラー漢字プリンタ
定価¥308,000

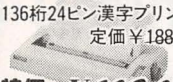


特価 ¥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
36回	¥ 6,500	¥ 4,600

PC-PR201F

136桁24ピン漢字プリンタ
定価¥188,000

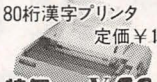


特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,610	¥11,800
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

PC-PR101L

80桁漢字プリンタ
定価¥178,000



特価 ¥72,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,108	¥6,700
24回	¥5,404	¥3,500

NM-9300S

80桁漢字プリンタ
定価¥310,000



特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

PC-8801MKIIMR

定価¥238,000

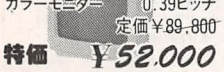


特価 ¥129,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥9,360	¥8,100
36回	¥7,250	¥4,400

SHARP CU-14A4

4050文字アナログ・デジタル
カラーモニター 0.39ピッチ
定価¥89,800

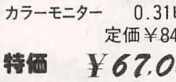


特価 ¥52,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,280	¥5,600
20回	¥3,320	¥3,000

SHARP CU-14AD

4050文字アナログ・デジタル
カラーモニター 0.31ピッチ
定価¥84,800



特価 ¥67,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,270	¥6,100
24回	¥5,460	¥3,200

PC-KD854

4050文字モニター
定価¥89,800



特価 ¥54,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,660	¥5,800
20回	¥3,740	¥3,100

PC-TV352

定価¥115,000



特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

PC-KD862

4050文字アナログ・カラーモニター 0.39ピッチ
定価¥99,800



特価 ¥72,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,108	¥6,700
24回	¥5,404	¥3,500

新製品

NEC PC-8801FH・MH 激安セット

あっ!これだ!!





全国完全保証1年付

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)
オリジナルモデルソフト(プレゼント・非売品)

激安 ¥167,000

合計 ¥267,000
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

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)
オリジナルモデルソフト(プレゼント・非売品)

激安 ¥192,000

合計 ¥297,000
クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,360	¥ 9,400
36回	¥ 9,000	¥ 6,600
48回	¥ 7,120	¥ 5,200

各社
パソコンデスク
新古品・中古品
在庫あります。
お電話にてお申し込み下さい。
★在庫に限りがあります。
お早めに!!

全国どこでもお電話一本!渋谷駅前徒歩0分!

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463](ヨシコ)4455
大阪受付06(364)1258／福岡受付092(751)3901
※"特選品コーナーを見た"と言ってお電話下さい!限定品ですのでお早めに!

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
●お振込先／大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00〜PM7:00
エレベーターは建物の裏側にあります。

渋谷駅前店にみんな集まれ! ■営業時間■ AM10:00〜PM7:00

新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール——分割払い月々3,000円より

PC-8801FH

注文番号 B-J01 モデル30・純正高級セット
PC-8801FH30(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-8801-17(ビデオアートボード)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ¥~~317,600~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥22,140	¥21,600
18回	¥15,160	¥14,800
24回	¥11,620	¥11,500
36回	¥ 9,000	¥ 8,100
48回	¥10,440	¥ 6,300
60回	¥10,220	¥ 5,300

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J02 モデル30・純正セット
PC-8801FH30(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ¥~~257,800~~

回数	1回目	2回目以降
10回	¥19,610	¥19,500
15回	¥14,280	¥13,300
20回	¥11,940	¥10,300
30回	¥ 8,685	¥ 7,200
42回	¥ 7,720	¥ 5,400
60回	¥ 5,120	¥ 4,100

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J03 モデル30・格安セット
PC-8801FH30(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ¥~~251,000~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,898	¥15,800
18回	¥12,252	¥10,800
24回	¥ 9,524	¥ 8,400
36回	¥ 8,250	¥ 5,900
48回	¥ 8,858	¥ 4,600
60回	¥ 6,984	¥ 3,900

大特価 お電話にて！



●SR・FRシリーズのソフトが使え、日本語機能も充実!!
FM音源、漢字ROM内蔵の超人気シリーズ。

注文番号 B-J04 モデル20・純正セット
PC-8801FH20(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ¥~~227,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,790	¥14,700
20回	¥ 9,640	¥ 9,200
30回	¥ 7,585	¥ 6,400
48回	¥ 6,190	¥ 4,300

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J05 モデル20・格安セット
PC-8801FH20(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ¥~~221,000~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,498	¥14,000
20回	¥ 8,888	¥ 8,800
30回	¥ 7,537	¥ 6,100
48回	¥ 6,158	¥ 4,100

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J06 モデル10・格安セット
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(新古品)
合計定価 ¥~~195,600~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,208	¥12,200
20回	¥ 7,748	¥ 7,700
30回	¥ 7,652	¥ 5,300
48回	¥ 4,768	¥ 3,600

大特価 お電話にて！

PC-88VA

注文番号 B-J07 VA純正高級セット
PC-88VA(本体)
PC-KD862(4050文字高解像度カラーモニター)
PC-VA11(ビデオボード)
合計定価 ¥~~437,600~~

回数	1回目	2回目以降
20回	¥21,060	¥19,100
30回	¥13,565	¥13,400
42回	¥13,680	¥10,000
60回	¥ 8,380	¥ 7,600

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J08 VA純正セット
PC-88VA(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ¥~~387,800~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,840	¥17,400
30回	¥13,440	¥11,100
42回	¥ 8,880	¥ 8,400
60回	¥ 9,180	¥ 6,300

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J09 VA格安セット
PC-88VA(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ¥~~382,800~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,432	¥17,000
30回	¥13,392	¥10,800
42回	¥11,964	¥ 8,100
60回	¥11,044	¥ 6,100

大特価 お電話にて！



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ポートを提供(別売)

PC-8801MH

注文番号 B-J10 MH・純正セット
PC-8801MH(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ¥~~297,800~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,680	¥15,200
24回	¥10,720	¥10,000
36回	¥10,000	¥ 7,000
60回	¥10,120	¥ 4,600

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J11 MH・格安セット
PC-8801MH(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)
合計定価 ¥~~291,000~~

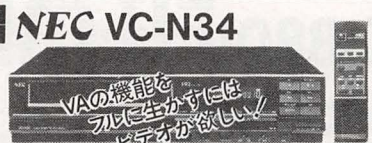
回数	1回目	2回目以降
15回	¥16,016	¥14,600
24回	¥11,424	¥ 9,600
36回	¥ 8,000	¥ 6,800
60回	¥ 6,084	¥ 4,500

大特価 お電話にて！



注文番号 B-J12 NEC VC-N34
定価 ¥~~84,000~~
特価 ¥55,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,148	¥ 9,800
12回	¥ 5,838	¥ 5,100
20回	¥ 3,928	¥ 3,200



●HQ方式・VHSビデオデッキ

PC-9801VX21

注文番号 B-J13 VX21・純正高級セット
PC-9801VX21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ¥~~551,000~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,540	¥26,000
24回	¥20,380	¥20,200
42回	¥13,580	¥12,500
60回	¥12,580	¥ 9,400

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J14 VX21・純正セット
PC-9801VX21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ¥~~522,800~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,800	¥24,300
24回	¥19,600	¥18,900
42回	¥13,100	¥11,700
60回	¥12,100	¥ 8,800

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J15 VX21・格安セット
PC-9801VX21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ¥~~552,800~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,392	¥23,900
24回	¥20,304	¥18,500
42回	¥12,084	¥11,500
60回	¥13,964	¥ 8,600

大特価 お電話にて！



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承
●80286(10MHz対応CPU)を搭載、より高速処理が可能です。さらに、マルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

PC-9801VM21

注文番号 B-J16 VM21・純正高級セット
PC-9801VM21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ¥~~508,000~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,880	¥22,200
24回	¥17,460	¥17,300
36回	¥13,000	¥12,200
60回	¥13,760	¥ 8,000

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J17 VM21・純正セット
PC-9801VM21(本体)
PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ¥~~479,800~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥21,440	¥20,600
24回	¥16,680	¥16,000
36回	¥12,000	¥11,300
60回	¥13,280	¥ 7,400

大特価 お電話にて！

注文番号 B-J18 VM21・格安セット
PC-9801VM21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ¥~~473,000~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥21,732	¥20,100
24回	¥17,384	¥15,600
36回	¥13,500	¥11,000
60回	¥ 9,244	¥ 7,300

大特価 お電話にて！



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

日本マイコン流通センター

PC-9801 UV21



●U2・UV2のソフトの継承
●640Kバイトメモリー標準実装
●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載
●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載
●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。
●もちろん豊富なゲームも楽しめます。
(FMサウンドボード内蔵)

注文番号 B-J19 UV21・純正高級セット

PC-9801UV21(本体)
PC-KD853(4050文字高解像度カラーモニター)
合計定価 ~~¥436,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥20,780	¥19,700
24回	¥16,260	¥15,300
36回	¥12,000	¥10,800
60回	¥11,660	¥ 7,100

注文番号 B-J20 UV21・純正セット

PC-9801UV21(本体)
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥407,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,340	¥18,100
24回	¥15,480	¥14,000
36回	¥11,000	¥ 9,900
60回	¥11,180	¥ 6,500

注文番号 B-J21 UV21・格安セット

PC-9801UV21(本体)
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥407,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,632	¥17,600
24回	¥13,884	¥13,700
36回	¥12,500	¥ 9,600
60回	¥ 7,144	¥ 6,400

注文番号 B-J22 SHARP X1 turbo Z



CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)
合計定価 ~~¥347,000~~

大特価 ¥258,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,020	¥16,300
24回	¥14,640	¥12,600
36回	¥11,000	¥ 8,900
48回	¥ 8,980	¥ 7,000

注文番号 B-J23 Victor HC-95 MSX2

定価 ~~¥198,000~~



40% off 今がチャンス!! MSXマウス(定価¥12,800)プレゼント!!

大特価 ¥128,000

●3.5インチフロッピーディスク2基内蔵●漢字ROM内蔵●ビデオデジタイズ機能●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,360	¥ 9,500
24回	¥ 8,440	¥6,200
36回	¥ 6,000	¥4,400

注文番号 B-J24 SHARP X1 turbo III



CZ-870C(本体)
CZ-870D(純正モニター)
合計定価 ~~¥277,000~~

大特価 ¥189,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,390	¥17,400
18回	¥13,160	¥11,900
30回	¥ 9,235	¥ 7,600
48回	¥ 7,890	¥ 5,100

注文番号 B-J25 Victor HC-90 MSX2

定価 ~~¥168,000~~



大特価 ¥79,800

●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵
●漢字ROM内蔵
●ビデオデジタイズ機能
●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

回数	1回目	2回目以降
6回	¥14,588	¥14,000
10回	¥ 9,582	¥ 8,600
15回	¥ 6,776	¥ 5,900
30回	¥ 4,157	¥ 3,200

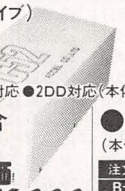
渋谷駅前 日本マイコン流通センター

PCシリーズ用周辺機器 ソフトを生かす+αディスクをはじめ、プリンタ等激安!

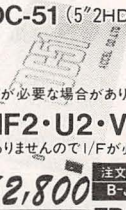
PC-9801シリーズ用外部DISK……あなたの98シリーズが上位機種の98に早がわり…。

ACCEL

FDC-52(5"2HD・2ドライブ)



FDC-51(5"2HD・1ドライブ)



●NEC純正DISK使用●ドライブNo.切換可能●2HD完全対応●2DD対応(本体の機種によりI/Fが必要な場合があります。)

●PC-9801・UV2・UV21の場合

(本体に2HD I/Fが実装されています)

注文番号 B-J26
FDC-51
1ドライブ
正価 ~~¥64,800~~
(ケーブル付)
特価 ¥49,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥ 8,940	¥ 8,600
18回	¥ 3,160	¥ 3,100

注文番号 B-J27
FDC-52
2ドライブ
正価 ~~¥99,800~~
(ケーブル付)
特価 ¥76,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥ 9,040	¥ 8,200
30回	¥ 5,340	¥ 3,000

●PC-9801F2・U2・VF2・Eの場合

(本体に2HD・I/Fがありませんのでで I/Fが必要です)

注文番号 B-J28
FDC-51
1ドライブ
正価 ~~¥84,600~~
(I/F付)
特価 ¥62,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥7,252	¥6,800
24回	¥5,104	¥3,000

注文番号 B-J29
FDC-52
2ドライブ
正価 ~~¥119,600~~
(I/F付)
特価 ¥89,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 8,378	¥ 8,300
36回	¥ 3,750	¥ 3,100

ランドコンピューター LDS-3VM

(3.5"2HD・1ドライブ)
●PC-9801VM2・VM21・VX2で3.5インチソフトの読み書きができます。

注文番号 B-J30
特価 ¥54,000

LDS-3VM
定価 ~~¥72,000~~

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,740	¥9,500
10回	¥6,660	¥5,800
20回	¥3,740	¥3,100

NEC PC-PR201F2

注文番号 B-J31 定価 ~~¥158,000~~
プリンターケーブル付属

大特価 お電話にて!

●24ドット漢字プリンター
●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
●15インチサイズ(136桁)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,960	¥8,800
20回	¥7,680	¥6,800
36回	¥7,500	¥4,000

NEC PC-PR101F2

注文番号 B-J32 定価 ~~¥138,000~~
プリンターケーブル付属

大特価 お電話にて!

●24ドット漢字プリンター
●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
●10インチサイズ(80桁)

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,960	¥7,600
20回	¥7,380	¥5,900
36回	¥6,250	¥3,500

NEC PC-PR201TL

注文番号 B-J33 定価 ~~¥135,000~~
プリンターケーブル付属

大特価 お電話にて!

●低価格
●136桁
●熱転写プリンタ

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,680	¥7,700
36回	¥4,000	¥3,600

NEC PC-PR101TL

注文番号 B-J34 定価 ~~¥79,800~~
プリンターケーブル付属

大特価 お電話にて!

●カラー熱転写プリンタ
●人気機種

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,682	¥6,500
20回	¥4,768	¥3,400

NEC NM-9950

注文番号 B-J35 定価 ~~¥245,000~~
プリンターケーブル付属

特価 ¥139,000

●24ドット漢字プリンター
●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
●15インチサイズ(136桁)
●7色カラー対応

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,490	¥12,800
20回	¥ 9,240	¥ 8,000
36回	¥ 5,750	¥ 4,800

EPSON AP-80EX

注文番号 B-J36

プリンター(本体)
スーパーROM(PC用)
定価 ~~¥69,800~~

大特価 ¥57,000

●JIS第1、第2水準漢字ROM内蔵
●グラフィックに最適カラー印刷可能

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,330	¥6,200
20回	¥3,420	¥3,300

Brother M1024IIPX

注文番号 B-J37 定価 ~~¥99,800~~
ケーブル ~~¥5,000~~
プリンターケーブルサービス

大特価 ¥79,800

●24ドット漢字プリンター
●JIS第1、第2水準ROM実装
●10インチサイズ(80桁)

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
24回	¥4,464	¥3,900

star AR-2415

注文番号 B-J38 定価 ~~¥144,000~~
プリンターケーブル付属

大特価 ¥99,800

●24ドットピン
●136桁
●漢字プリンタ

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,680	¥7,300
36回	¥4,750	¥3,400

star AR-2410

注文番号 B-J39 定価 ~~¥114,000~~
プリンターケーブル付属

大特価 ¥79,800

●24ドットピン
●80桁
●漢字プリンタ

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,582	¥8,600
24回	¥4,464	¥3,900

star TR-24CL

注文番号 B-J40 定価 ~~¥69,800~~
ケーブル ~~¥5,000~~
プリンターケーブルサービス

大特価 ¥49,800

●カラー熱転写
●低コストプリンタ

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,678	¥4,600

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

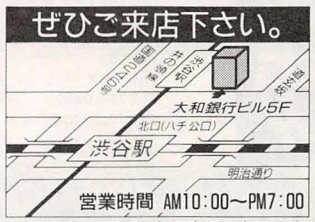
東京受付 03[463](ヨシコ)4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。

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
●お振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00
エレベーターは建物の裏側にあります。

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

さらにビッグになってオープン! 中古倉庫市 在庫200台大放出!!

中古マイコン大バーゲン!

全品保証付!!リフレッシュ済
クレジットOK! 通信販売OK!

メーカー・品名	定価(円)	特価(円)
パソコン本体		
ＮＥＣ PC-98XL2	575,000	345,000
PC-9801VX2	433,000	278,000
PC-9801VM21	390,000	245,000
PC-9801VM2	415,000	229,000
PC-9801M2	415,000	178,000
PC-9801VF2	348,000	159,000
PC-9801F3	758,000	189,000
PC-9801F2	398,000	149,000
PC-9801UV21	318,000	199,000
PC-9801UV2	318,000	189,000
PC-9801U2	298,000	98,000
PC-9801E	218,000	69,800
PC-9801	298,000	48,000
PC-88VA	298,000	189,000
PC-8801MH	208,000	138,000
PC-8801MKIIMR	238,000	118,000
PC-8801FH30	168,000	105,000
PC-8801MKIIFR30	178,000	99,800
PC-8801MKIISR30	258,000	118,000
PC-8801MKIISR10	168,000	58,000
PC-8801MKII-30	278,000	69,800
PC-8801MKII-20	225,000	58,000
PC-8801MKII-10	168,000	48,000
PC-8801	228,000	26,800
PC-8001MKIISR	108,000	14,800
PC-8001MKII	123,000	11,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	38,000
PC-6601	143,000	31,800
PC-6001MKIISR	89,800	16,800
PC-6001MKII	84,800	12,800
PC-6001	89,000	5,800
PC-8201	138,000	36,800
シャープ CZ-800C(X1)	155,000	18,000
CZ-801C(X1C)	119,800	19,800
CZ-802C(X1D)	198,000	17,800
CZ-803C(X1CS)	119,800	21,800
CZ-804C(X1CK)	139,800	22,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	21,800
CZ-812C(X1F20)	139,800	58,000
CZ-820C(X1G10)	69,800	23,900
CZ-822C(X1G30)	118,000	74,800
CZ-850C(X1turbo10)	168,000	26,800
CZ-852C(X1turbo30)	278,000	78,000
CZ-862C(X1turboII)	268,000	79,800
CZ-870C(X1turboIII)	168,000	84,000
CZ-880C(X1turboZ)	218,000	98,000
MZ-5521	388,000	74,800
MZ-2531(MZ2500-V2)	199,000	98,000
MZ-2521(MZ-2500-30)	198,000	84,000
MZ-2511(MZ2500-20)	168,000	68,000
MZ-2520(スーパーMZ)	159,800	65,800
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2000	218,000	18,000
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-731	128,000	19,800
MZ-721	89,800	12,800
MZ-711	79,800	7,800
MZ-80B	278,000	18,000
MZ-80(K.K2.C)	148,000	12,000
ナショナル JR-100	54,800	5,000
JR-200	79,800	9,800
富士通 FM-16β-FD1	355,000	99,800
FM-16β-HD1	630,000	128,000
FM-16β-FD2	405,000	168,000
FM-16β-HD2	680,000	198,000
FM-16β-SD	350,000	98,000
FM-16π	398,000	198,000
FM-11EX	398,000	89,000
FM-77-AV40	228,000	128,000
FM-77-AV20-2	168,000	98,000
FM-77-AV2	158,000	88,000
富士通 FM-77-AV1	128,000	74,000
FM-77-L4	238,000	69,800
FM-77-D2	228,000	67,800
FM-77-D1	198,000	59,800
FM-8	218,000	8,900
FM-7	128,000	12,800
FM-New7	99,800	12,800
東　芝 PA-7007(パソピア7)	119,800	9,800
PA-7010(パソピア)	163,000	7,800
PA-7012(パソピア0A)	163,000	9,800
カシオ FP-1100	128,000	12,800
FP-1000	99,800	9,800
FP-200	79,800	12,800
エプソン HC-20	138,000	29,800
MSX・MSX2		
サンヨー MPC-1(16K)	———	9,800
MPC-2(64K)	39,800	15,800
MPC-3(16K)	46,800	10,800
MPC-5(16K)	———	9,800
MPC-6(64K)	55,800	14,000
MPC-10(32K)	74,800	11,800
PHC-27(64K)	49,800	19,000
PHC-30(16K)	64,800	14,000
PHC-30N(64K)	69,800	18,000
PHC-33(64K)	———	18,000
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	10,800
CF-2000(16K)	54,800	9,800
CF-3000(64K)	79,800	19,800
FS-1300(64K)	39,800	12,800
ソニー HB-55(16K)	54,800	10,800
HB-75(64K)	69,800	16,800
HB-10(16K)	34,800	12,800
HB-101(16K)	47,800	12,800
HB-201(64K)	59,800	18,000
東　芝 HX-10S(16K)	55,800	8,900
HX-10D(64K)	65,800	14,800
HX-10DP(64K)	67,800	16,000
HX-10DPN(64K)	67,800	12,800
HX-20(64K)	69,800	16,800
HX-21(64K)	79,800	17,000
HX-22(64K)	89,800	18,000
三　菱 ML-F110(16K)	54,800	11,800
ML-8000(16K)	59,800	10,800
カシオ PV-7(8K)	29,800	5,900
PV-16(16K)	29,800	8,900
MX-10(16K)	19,800	9,800
MX-101(16K)	19,800	9,900
富士通 FM-X(16K)	59,800	12,800
ナショナル FS-A1(MSX2)	29,800	21,800
日　立 MB-H3(MSX2)	99,800	18,000
ビクター HC-80(MSX2)	89,800	19,800
HC-90(MSX2)	168,000	69,800
HC-95(MSX2)	198,000	108,000
ソニー HB-F500(MSX2)	128,000	59,800
HB-F900(MSX2)	148,000	89,800
HB-F1(MSX2)	32,800	22,800
フロッピーディスク		
ＮＥＣ PC-8031-2W(5'2D2ドライブ)	———	54,800
PC-80S31(5'2D2ドライブ)	———	59,800
PC-9881(8'2D2ドライブ)	390,000	79,800
PC-9881K(8'2D2ドライブ)	———	89,800
PC-9881N(8'2D2ドライブ)	———	89,800
PC-8881(8'2D2ドライブ)	448,000	89,800
シャープ CZ-300F(3'2D)	79,800	12,800
CZ-520F(5'2HD2ドライブ)	118,000	69,800
CZ-502F(5'2D2ドライブ)	99,800	59,800
CZ-503F(5'2D)	49,800	29,800
エプソン TF-10PC(5'5D2ドライブ)	128,000	46,800
TF-10FM(5'2D2ドライブ)	128,000	48,800
TF-20PC(5'2D2ドライブ)	168,000	44,800
TF-20FM(5'2D2ドライブ)	168,000	46,800
TF-20HC(5'2D2ドライブ)	168,000	29,800
TF-20apple(5'2D2ドライブ)	198,000	39,800
工人舎 KD-290PC(5'2D2ドライブ)	148,000	48,000
KD-280PC(5'2D2ドライブ)	248,000	42,000
KD-390PC(5'2D2ドライブ)	148,000	46,800
ロジテック K-305PC(5"2D2ドライブ)	148,000	48,000
K-305FM(5"2D2ドライブ)	148,000	54,800
LFD-550PC(5'2D2ドライブ)	148,000	49,800
LFD-550FM(5'2D2ドライブ)	148,000	59,800
PC-Line HD-55(5'2HD2ドライブ)	168,000	69,800
ランド LHDU-40(5'20MBハードディスク)	380,000	158,000
プリンター		
ＮＥＣ PC-PR201(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	79,800
PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	65,000
PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	49,800
PC-PR406(80桁24ピン漢字熱転写)	99,800	34,800
PC-8822(80桁18ピン漢字ドット)	234,000	29,800
NM-9100-2(80桁18ピン漢字ドット)	———	29,800
NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	64,000
NM-9900(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	99,800
PC-8023C	158,000	19,800
PC-6021	39,800	15,800
PC-PR401	49,800	18,000
PC-PR103	89,800	19,800
MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	58,000
エプソン VP-80K(80桁24ピン漢字ドット)	159,000	59,800
MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	18,000
SP-80PC	62,800	24,800
RP-80PC	89,000	29,800
精工舎 GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	22,000
GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	22,000
GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	22,000
GP-250PC	59,800	9,800
GP-250FM	59,800	9,800
GP-100FM	———	8,000
スター TR-24PC(80桁24ピン漢字熱転写)	67,800	29,800
シャープ MZ-80BP5	———	24,800
MZ-80P6	———	28,000
グラフテック WX-4671	———	49,800
ソニー PRN-C41	89,800	19,800
ヤマハ PN-01	89,800	19,800
各　社 PC,FM,X1対応プリンター	———	8,000ぢ
ディスプレイ		
ＮＥＣ PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	49,800
PC-KD551(4000文字デジタル)	118,000	49,800
PC-KD551K(4000文字デジタル)	99,800	49,800
PC-TV351(4000文字アナログ,デジタルTV)	129,800	65,800
PC-TV352(4000文字アナログ,デジタルTV)	115,000	69,800
シャープ CU-14AG1(4000文字アナログ)	89,800	48,000
CU-14A2(4000文字アナログ)	99,800	48,000
CU-14A4(4000文字アナログ,デジタル)	89,800	49,800
CZ-850D(4000文字デジタル,TV)	129,800	68,000
CZ-870D(4000文字デジタル,TV)	109,800	69,800
CZ-600D(4000文字アナログ,デジタルTV)	129,800	74,000
CZ-820D(2000文字デジタル,TV)	79,800	48,000
CZ-811D(2000文字デジタル,TV)	89,800	48,000
CZ-802D(2000文字デジタル,TV)	128,000	44,800
CZ-801D(2000文字デジタル,TV)	99,800	39,800
三　洋 CMT-146L(4000文字アナログ,デジタル)	89,800	49,800
各　社 4000文字カラーモニター	———	39,800ぢ
2000文字カラーモニター	———	19,000ぢ
1000文字カラーモニター	———	14,000ぢ
周辺機器・他		
TAXAN KM-1200H(1200bpsモデム)	29,800	19,800
シャープ MZ-1X19(1200bpsモデムホン)	98,000	34,800
MZ-1X22(300bpsモデム)	21,800	8,900
ビクター HD-7100(VHDビデオディスク)	119,800	29,800
シルバー精工 コピーJR	99,800	39,800
ナショナル 車載用6インチカラーTV	———	39,800
各　社 HQ対応VHSビデオデッキ	———	49,800ぢ
HQ対応VHS-Cビデオカメラ	183,000	79,800ぢ
再生専用VHSビデオ	———	29,800ぢ
G3規格FAX	———	98,000ぢ

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

'87.9.12(土)、13(日)、15(火)、19(土)、20(日)、23(水)、26(土)、27(日)

PC-ソフトウェア祭り開催

ゲームからビジネスソフトまで
新古・中古激安バーゲン!!

選びぬかれた中古マイコンも通販OK!

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

日本マイコン流通センターからの 耳よりな お知らせ!!

お知らせ① 当社広告に掲載しております商品は、¥30,000以上ならばすべてクレジットによるお求めが出来ます。又、ボーナス払いの併用も出来ますのでお気軽にお問合せ下さい。

お知らせ② 広告ページ数などの関係上、掲載できない商品も数多くあります。各社マイコンをはじめ、周辺機器、ソフト等も取り扱っております。又、商品を組み合せての合計クレジットも可能です。お気軽にお問合せ下さい。

お知らせ③ 当社販売価格表が出来ました!!

●下記の販売価格表が出来上りました。申し込み方法を良く読んでお申し込み下さい。

Ⓐファミコン(新品・中古)ソフト価格表
Ⓑパソコン(新品・中古)ソフト価格表
※現在PC-88、98シリーズソフトのみです。
Ⓒパソコン周辺機器価格表
Ⓓビデオ・AV関連商品価格表

■価格表お申し込み方法■

封筒に切手¥500分を入れて、
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5F
㈱日本マイコン流通センター「価格表係」
へお送り下さい。一週間程で上記価格表と購入申込書をお送り致します。



全国通信下取販売・買取
中古マイコン

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。
■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。

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

東京受付 ☎03[463](ヨシコ)4455

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

キリトリ線

《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。

Ⓘ10月号

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!

MSX2パソコン・チャレンジ・セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の［サラマンダ］1セット(2枚組)プレゼント中!!





▲Bタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Aタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

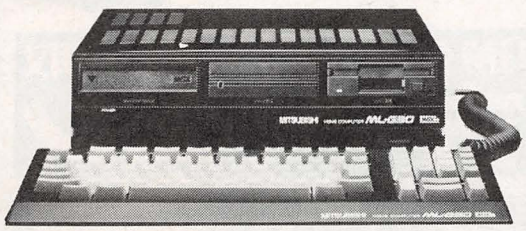
パーソナルコンピュータ お支払いは10月からでOK!



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

※台数限定 申し込みはお早めに

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

処分特価10セット限定



●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

合計¥43,700を 現金特価 **29,800円**

頭金なし / 第1回目2,790円 月々 **2,700円×11回**

お支払い合計……32,490円

③ SONY MSX2 HB-F1



在庫少 品切れの際は御容赦下さい

- 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.!!

ROMソフトサービス

●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 ナショナル FS-4700F ワープロ・パソコン MSX2パーソナルコンピュータ

処分特価20台限定



- 本格ワープロとMSX2パソコンがひとつになった
- 3.5インチ2DDタイプ・フロッピー1ドライブ内蔵
- 約100人分の住所録ソフト付

ナショナル・ワープロパソコン〈FS-4700F〉

¥158,000を 現金特価 **89,800円**

頭金なし / 第1回目3,660円 月々 **3,000円×35回**

お支払い合計……108,660円

ELECTRIC & LIVING

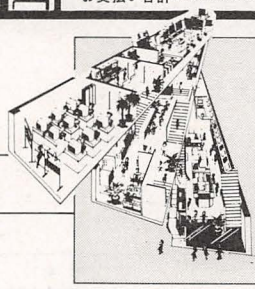
受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達**／ご注文は **商品NOでどうぞ**

低金利でお得な **OAクレジット**／手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期**60回払**までOK!／ゆっくりお支払い **10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

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



自慢のハイクォリティ 自信のファイリング

ピュアフレックス カラーフロッピーディスク



パソコンワールド、加速度を増して拡大中。
でも高性能のパソコンもフロッピーディスクの整理保管が悪ければパワーも半減です。
いつでも必要なデータをすばやく取り出すためにピュアフレックスカラーディスクは**鮮やかな色**でファイリングをお手伝いします。
もちろん高品質、高信頼性。新開発の超微粒子磁性体があなたの大切なデータをしっかりと記録します。
ピュアフレックスは**新時代**のフロッピーディスクです。

あなたの町のピュアフレックス取扱店 ④ ★㈲進行事務機 鹿児島市真砂町66-4 ☎0992-55-7774 ★八千代技研 東京都渋谷区鶯谷町7-12 ☎03-461-6402

通信販売サービス

電話でのご注文は **03-801-2851**

好評 カラーフルセレクトシステム・全国どこでも送料・送金料無料，代金後払

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	1,900円	MD-2DD	2,400円	MD-2HD＊	2,700円	MD-2HD-256	2,900円
〃（カラー）	MDC-2D	2,000円	MDC-2DD	2,500円	MDC-2HD＊	3,000円	MDC-2HD-256	3,200円

＊は2HD unformat タイプです。

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	4,800円	MF-2D	4,800円	MF-2DD	5,800円
8インチ	FD-1S-128	3,500円	FD-2D-256	3,900円	FD-2D-1024	3,900円
5インチ湿式クリーニングディスク MD-CW 1,800円			（ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入）			

お支払いは商品到着後7日以内に同封の振替用紙（送金料無料）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

VISA AMERICAN EXPRESS Card Welcome

おハガキでのお申込みは
1.住所 2.氏名捺印 3.年令 4.電話番号 5.商品名 6.数量 7.色指定（5インチのみ）

東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部BM係
〒116 東京都荒川区南千住6-59-8
FAX 03-802-2451

PRICE DOWN

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。

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)

斉藤由貴

高なる知的快感PC-8800シリーズ

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA・
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MH・
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

日本電気グループ
NECのパソコンファミリー

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札幌)011(251)5531/東北支社(仙台)022(261)5511/東京支社(東京)03(456)3111
中部支社(名古屋)052(262)3611/北陸支社(金沢)0762(23)1621/関西支社(大阪)06(231)3111
中国支社(広島)082(247)4111/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(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
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)
受付時間…9:00~17:00 月曜日~金曜日(祝日を除く)

C&C コンピュータ アンド コミュニケーション

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18361-10 T4911836110381