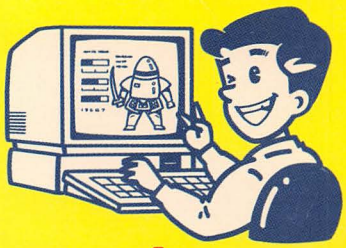
昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)第6巻第11号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

November 1987 11
定価 ¥380



45機種のパソコン用ソフト61本一挙掲載

セガの体感シリーズ第7弾は痛い?

ヘビーウェイト・チャンプ

チャレンジ!AVG

リバイバー

新製品レポート!

松下MSXオーディオ・ユニット「FS-CA1」

新製品速報! ソニーのMSX2パソコン「HB-F1II」「HB-F1XD」

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- PC-8801mkIISRシリーズ用「グラディウス2」
- X68000用「ドラゴンスピリット—オープニング・デモ他—」
- FM77AV用「スーパーハングオン—Winning Run—」
- MSX用「ローリングサンダー」
- X1+FM音源ボード用「テラクレスタ」

BM-Jr./LII2 妖怪喪中記
BM-LIIIMK5 移植版 MIG & MOG
ファミコン/ツインファミコン SEVEN BRIDGE/F1グランプリ/マリオのガールハント
FM7/77 リーチ55/NUMBER PANIC
FP-1000/1100 移植版 THE RETURN OF RAINBOW
JR-100 TENNIS GAME
JR-200 EXCLUDE
M5 SUBERANCAII/RALLY-M5
MSX Blocky/Tile Land/25GAME
MSX2 ジダンの塔II
MZ-80K/C/1200 弓道ゲーム
MZ-700/1500 移植版 VOLLEY BALL/FIGHTERII
MZ-1500 SHARPを救え!!4 —賞流れ決死の12時間—
MZ-2000/2200/2500 移植版 SPECTER
MZ-2200/2500 Drogon Ball
MZ-2500 PUSHER
PASOPIA7 REVENGE OF REFRIGERATOR
PC-6001/mkII/6601/SR ゴーカート/迷走街路
PC-6001mkII/6601/SR 神経衰弱
PC-6001mkIISR/6601SR オクタポーン
PC-8001/mkII/SR FIXER/JUMPING TANK
PC-8001mkII/SR スライム君の家
PC-8001mkIISR DEVELOP BALLING
PC-8801 撃て!
PC-8801mkIISR Deos
PC-9801 ぶどうがり
S1 嵐のマッドマン
SC-3000 ゲンダコ
X1 SDI/2/弁天恋歌
PB100 カカしくん/FAIRY LAND
PC-1245 ふーせんふくらましゲーム

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

コナミ/エニックス/SPS/ウルフチーム/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㈱コンシューマーセンターまで。

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 〒162 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・11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、パソコンブ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)260-1151(大代表)へ。

資料請求券 X68000 エグゼ 11年

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)6,800円、「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

パソコンを知的ブレーンとして活用する。

知的好奇心が高まる秋、勉強や身の回りの情報整理に……
パーソナル・パブリッシング&データベースで
PC-8800シリーズを真面目に使いこなしてみよう。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

ソフトウェア次第でどんな目的にも使えるのがパソコンの大きな魅力ですね。特に、ワープロソフトを利用したパーソナル・パブリッシングと身近な情報が手軽に管理できるカード型データベースは、パソコンの知的活用法のトップバッター。考えを手際よくまとめる。思いつくまま文章を書き綴ってみる。文章とイラストや写真、図形を組み合せてみる。そして、その結果をきれいにプリントアウトすれば、説得力も一段とアップ。さまざまな印刷物が簡単に作成できます。また、記憶力に自信のない人は、カード型データベースで情報の整理整頓を。この秋、パソコンを賢く使いたい人に。PC-8800シリーズと多彩なソフトウェア群は、使う人の目的にしっかりと応えてくれます。

編集自由自在。創作意欲がそそられる
パーソナル・パブリッシング。



ビジュアルでわかりやすい文書を作成・編集、そしてきれいに印刷したいという人におすすめしたい。それがパーソナル・パブリッシング・プロセッサ“P1(ピーワン)”です。文書作成画面に直接グラフィックスを描いたり編集する、縮小レイアウト機能、高速スクロールやページジャンプで長い文書も素早く編集、フォントディスクによる高品位印刷等、多彩な機能を装備。手軽さと機能性、表現力の高さを同時に実現しました。マニュアルや実験・観測などのレポート、お料理メモ、案内状の作成にと、多彩に使えるワープロソフトです。







16ビットCPU搭載で
抜群のグラフィック機能を誇る
シリーズ最上位機。

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
(320Kバイトタイプの読み取り　書き込みも可能)
本体標準価格……298,000円

マウス標準装備

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

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

たしかな技術で世界をむすぶ

NEC

イメージ入力とプリントアウトの1台2役。
スキャナプリンタPC-PR406S。

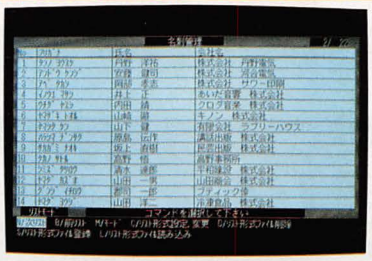


スキャナプリンタPC-PR406S
標準価格:94,800円

絵や写真がそのまま入力できるイメージスキャナと日本語熱転写プリンタを1台にまとめたスキャナプリンタPC-PR406S。美しい文書やカードの作成、簡単な画像データベース等に、省スペース&ハイコストパフォーマンスを実現しています。プリンタ部は印字が静かで4色のインクリボンが使用可能*。OHPシートにも印字できます。イメージスキャナ部はディザ機能を指定すればハーフトーンを含む高品位の読み取りが可能。パーソナル・パブリッシングにも最適な1台です。

＊インクリボンは4色同時には使用できません。

欲しい情報が、すぐ引き出せる
個人のデータバンク、カード型データベース。



人間の頭の中はランダムな情報で一杯。日頃からこまめに整理しておかないと、必要な時に思い出せない、という悲惨な結果になります。88CARDは、ビデオやレコード、CD、カセットなどのライブラリや資料整理、住所録、顧客管理、各種スクラップなど、身近な情報を自分流に管理できる便利なカード型データベース。自由なカードの設計と簡単操作でどんな情報でも確実に保存。そしてスピーディに検索。個人のデータベースづくりにどうぞ。

知的ブレーンとして88を使いこなすための
主なソフトウェアのご紹介。

ワープロ、表計算、グラフ作成、そしてデータベース。PC-8800シリーズを知的ツールとして活用するための必須アイテムです。目的にあった使いやすいソフトをお選びください。

ジャンル	ソフト名	提供会社	電話番号
日本語ワープロ	P1	デービーソフト㈱	011(251)7462
	Shogun	㈱サムシングッド	03(232)0801
	ユーカラart	㈱東海クリエイト	03(456)4610
データベース	88CARD	㈱アスキー	03(486)8080
	日本語MYCARD	㈱アバロン	03(476)0187
その他	ユーカラチャート	㈱東海クリエイト	03(456)4610
日本語ワープロ	ユーカラVA	㈱東海クリエイト	03(456)4610
データベース	DATA BOX88	㈱リード・レックス	03(797)3911
	日本語MYCARD 88VA	㈱アバロン	03(476)0187

□=88VA専用ソフト
※発売予定の製品も一部含まれております。
詳細は、提供会社に直接お問い合わせください。

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

NECパソコンフェア'87

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

東京	大阪	名古屋
会場	会場	会場
ホテルパシフィック	大阪城ホール	名古屋中小企業振興会館(吹上ホール)
会期	会期	会期
10/29(木)▶30(金)▶31(土)	11/6(金)▶7(土)	12/4(金)▶5(土)

高なる知的快感——PC-8800シリーズ。



最新鋭CPU搭載のハイスピード。
余裕ある大容量メモリが高機能の証明。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801MH

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



最新鋭CPUとすぐれた日本語機能。
ニーズに対応した3タイプの精鋭。

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-8801FH

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



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

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

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

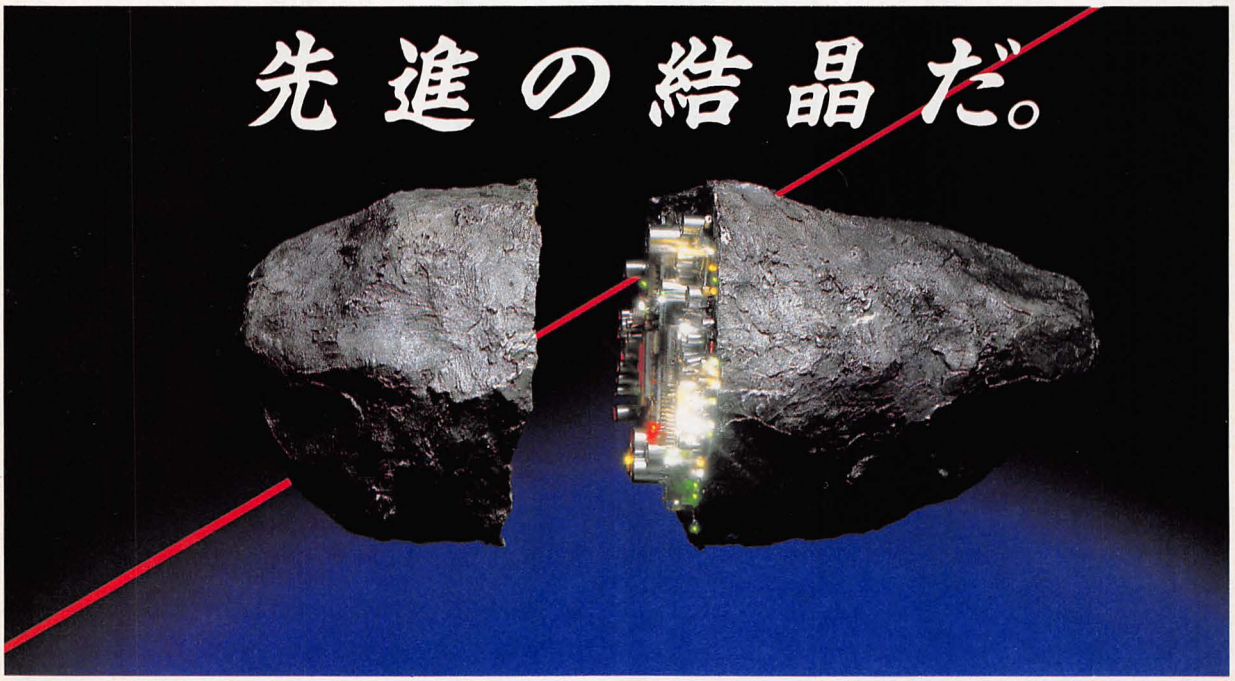


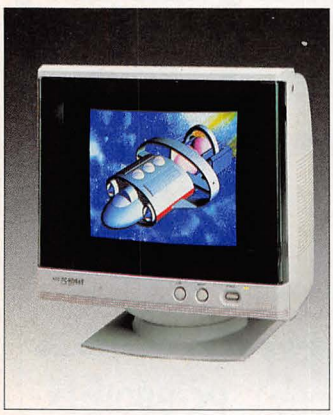
◎14型高解像度モノクロディスプレイ
標準価格／58,800円

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。

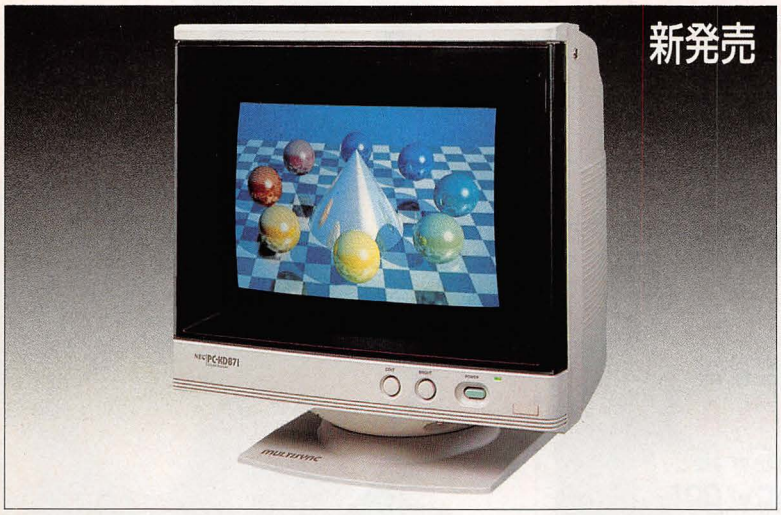
◎14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／89,800円

- 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 FOR HI-TOUCH いま、NECがおもしろい。

NECのパソコンファミリー 国内実績 No.1 日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション



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



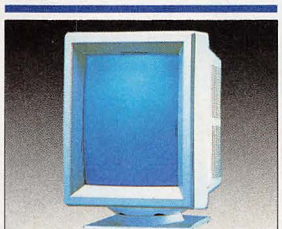
◎12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円

PC-8046



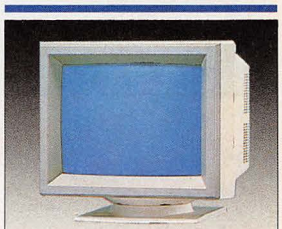
◎9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

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	高解像度 ☆は専用
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		○						☆

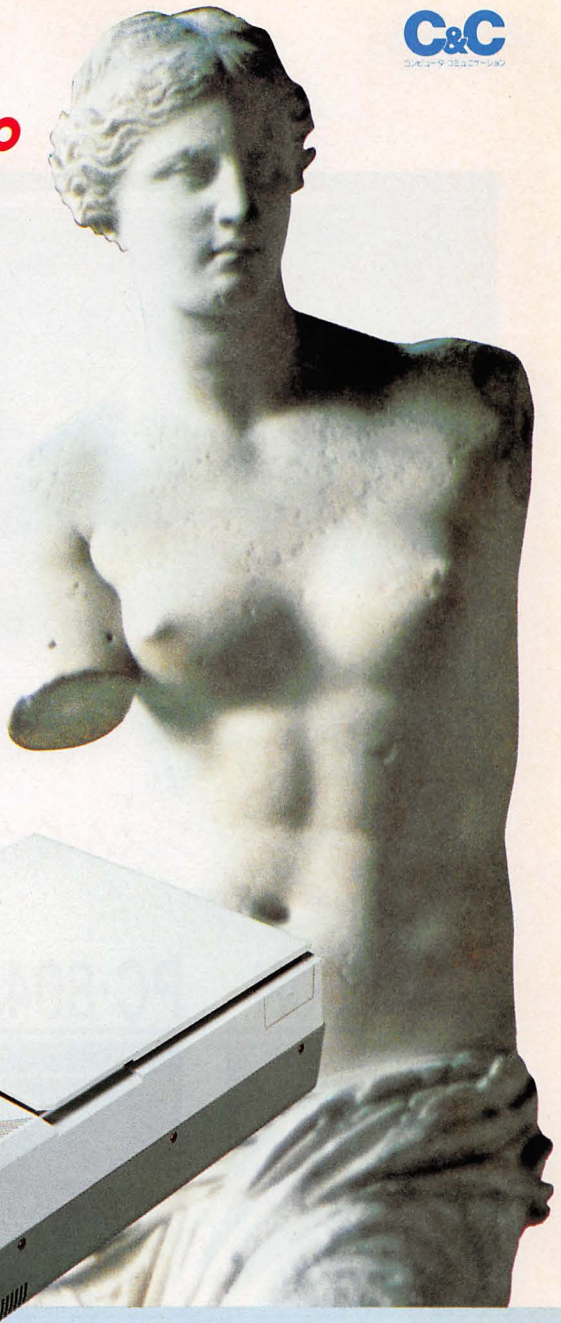
●△ビデオ出力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●アナログで接続の場合は、接続するパソコン本体のグラフィック機能により、再現できる色数が異ります。

〈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。

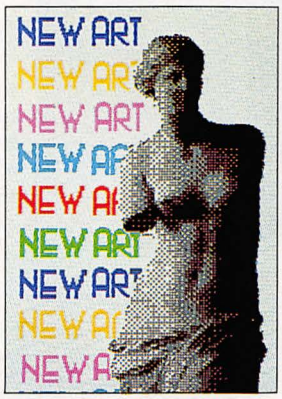
たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

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

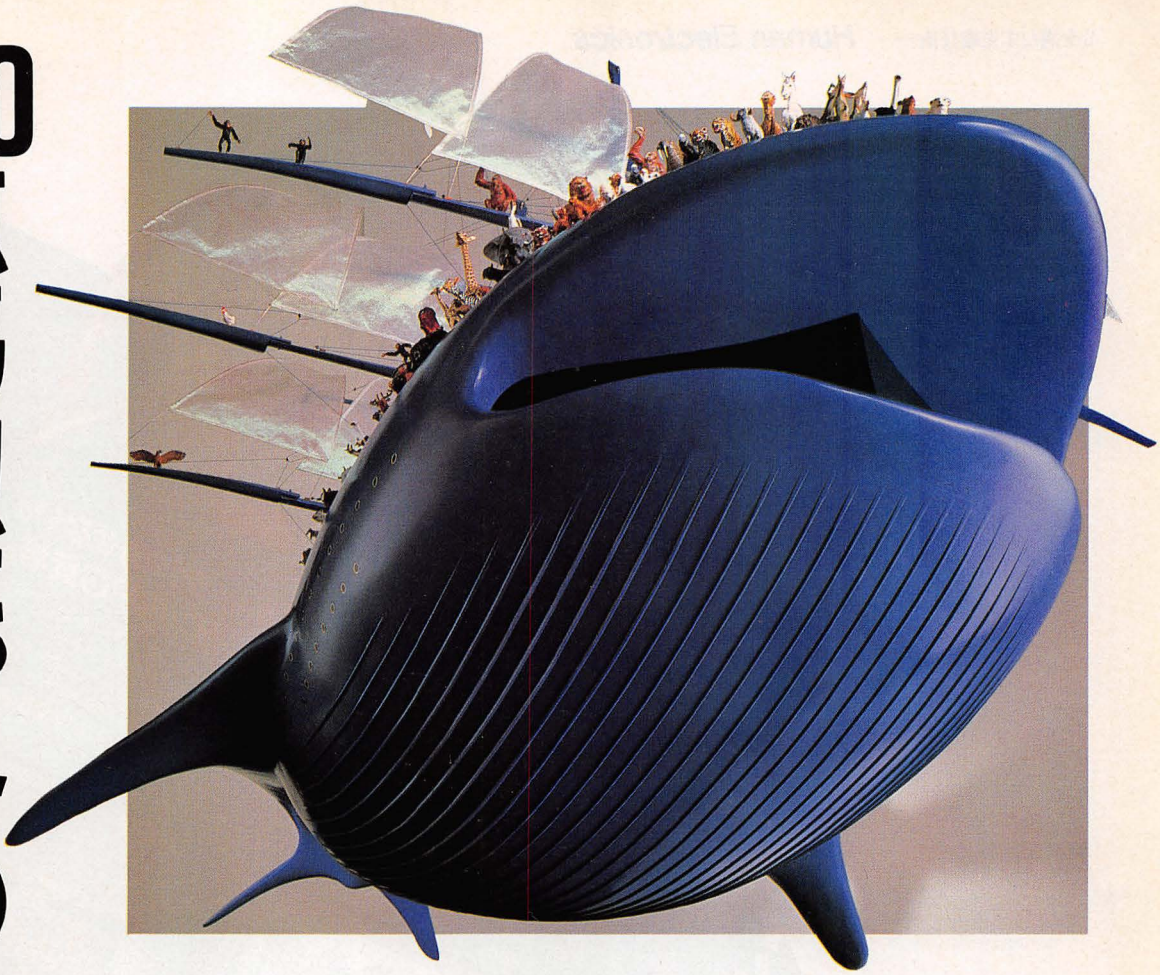
イメージスキャナ
PC-IN503

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。

100点馬力だ。冬のサクセス共和国。



冬期・直前講習会

期間　12/10(木)～2/12(金)

高3・高卒生　10/4 受付開始
高1・2生　10/10受付開始
中1・2・3生　10/25受付開始

全統模試〈10月～11月〉

高3・高卒生

10/11	全統私大・短大模試	(第2回)
11/1	早慶レベル模試	(第2回)
11/8	全統記述模試	(第3回)
11/15	全統一次模試	(第3回)
11/22	一橋大入試オープン	
11/22	東工大入試オープン	
11/22	京大入試オープン(経A)	
11/23	京大入試オープン	(第2回)
11/28・29	東大入試オープン	(第2回)

高1・2生

11/22	全統高1模試	(第2回)
11/22	全統高2模試	(第3回)

中1・2・3生

10/11	中学統一学力テスト	(第4回)
11/15	東大・京大進学中学統一学力テスト	(第2回)
11/23	中学統一学力テスト	(第5回)
11/23	高校入試統一テスト	(第1回)

※地区により、日程が異なりますのでご注意下さい。

大学受験はもちろん、多彩な教育事業を推進する河合塾です。

幼児の創造力と情操を育てる
ドルトンスクール
東京03-465-4301　名古屋052-735-1611

中学生を対象にした
中校グリーンコース(大阪を除)

高校生を対象にした
高校グリーンコース

高卒生対象の
大学受験科

真の国際人を志す人のための
国際教育センター
東京03-469-0581

美術を志す人のための
美術研究所
東京03-402-4581　名古屋052-735-1596

幅広い教養とより深い知識を求める方に、
「学習の場」としての〈公開講座〉を開く
河合文化教育研究所

河合塾

東　京(03) 497-1581(代)　大　阪(06) 372-3581(代)
横　浜(045)312-6581(代)　広　島(082)263-8581(代)
名古屋(052)735-1111(代)　福　岡(092)714-0581(代)

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。

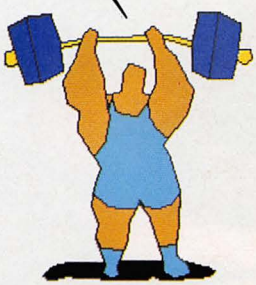
松下電器産業株式会社

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通

アニメもできる。

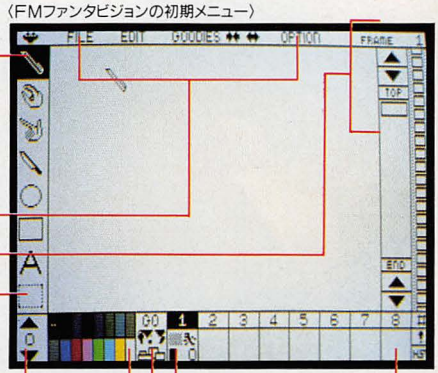
FM77AVシリーズ用アニメーションツール
FMファンタビジョンV1.0 新発売!
開発元：株式会社フロターハントジャパン
標準価格¥15,000
FM77AV40/AV20/AV対応

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。

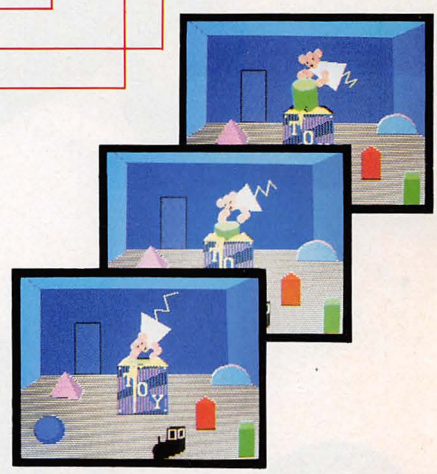
● アニメや背景をフロッピィに保存/読み出し可能。さらに、オブジェクトの編集/変形や、FMグラフィックエディタ・FMミュージックエディタとの連携もここで指示する。

● 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。

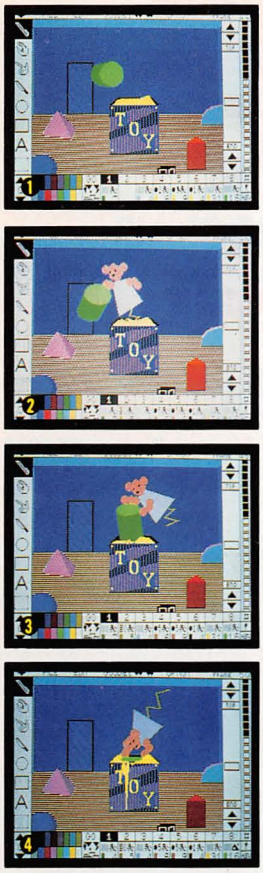
●入会申込書は、お近くの富士通プラザでどうぞ。
詳しいお問い合わせは—(5月より住所・電話がかわりました)
〒135 東京都江東区東陽4-1-13 東陽セントラルビル FMサークル事務局
☎(03)615-4739(土・日・祝日を除く 9:30 ~ 17:00)

富士通株式会社●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)

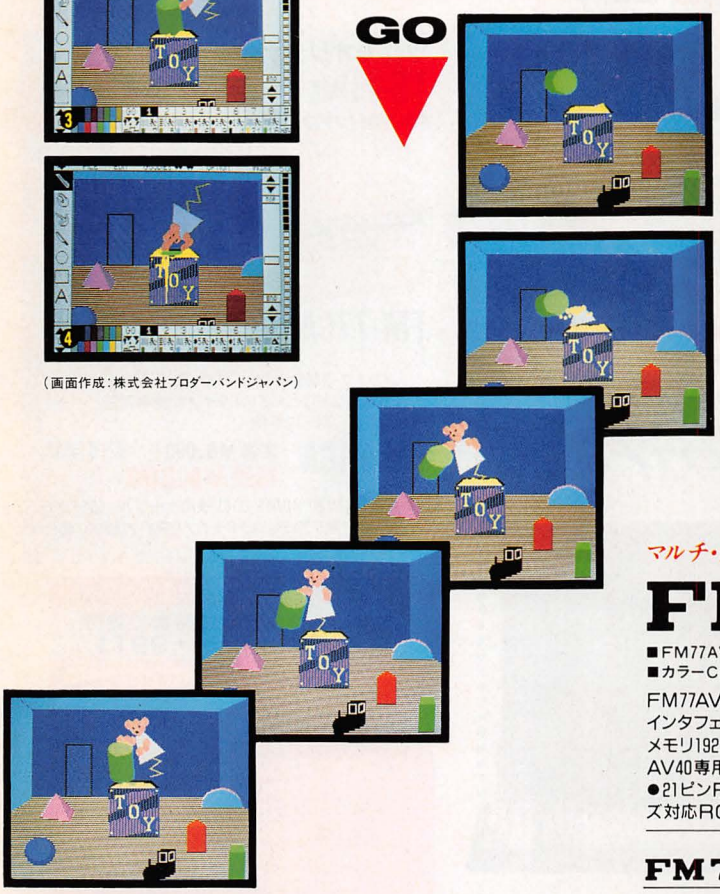
富士通

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!

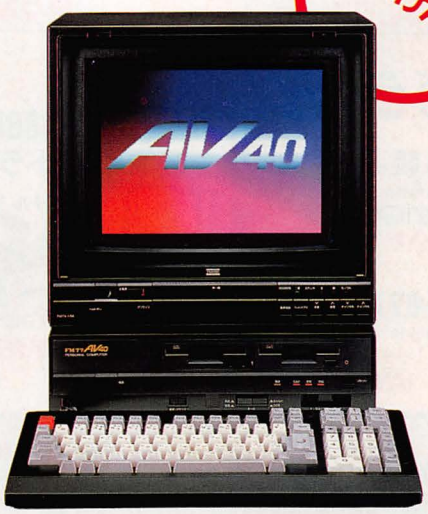
❶動かない背景画はFMグラフィックエディタで作成した。FMファンタビジョンに取り込み、動くオブジェクトと合成が可能だ。
❷8つのオブジェクトをフルに使用して、バネ仕掛けのクマや円筒形をつくった。
❸FMファンタビジョンの「トゥイーニング機能」〔フレームとフレームの間の絵を自動作成〕と「トランスフォーミング機能」〔○→□など、形の変化を自動作成〕が、原画をもとに、なめらかに変化した絵を何枚もつくってくれる。
❹オブジェクトをターンさせたり、移動させたりする編集機能で、クマに動きをつけた。



(画面作成:株式会社プロダーバンドジャパン)



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〔マイコンスカイラブ含む〕 ●丸の内(03)215 0321●秋葉原(03)251 1448●札幌(011)222 5466●仙台(022)266 8711●名古屋(052)261 5141●大阪(06)344 7648●広島(082)211 1717
●福岡(092)713 4392

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

秋は、ツクモ文化祭

PC-8801mkII MR セット
注番 B1101

- PC-8801mk II MR……¥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

限定ツクモ特価 ¥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 B1102

- 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……¥6,800
- 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 ¥224,600

限定ツクモ特価 ¥159,800 送料¥2,000

クレジット例	初回¥9,866
月々¥7,700×23回	

■PC-8001mkIISR
注番 B1131

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

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。
注番 B1132

特価 ¥8,000 送料¥700

らくらくパソコンラック
送料サービス

PW-876 定価¥22,000
- 865(H)×580(D)×615(W)

ツクモ特価 注番 B1103 **¥12,800**



PW-877 定価¥35,000
- 1280(H)×580(D)×615(W)

ツクモ特価 注番 B1104 **¥19,800**

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

ナショナル JA-551 注番 B1105



特価 ¥18,800 送料¥1,000

TEAC FD-55BV 注番 B1106



特価 ¥19,800 送料¥1,000

★FR/FHは別売ケーブル¥2,000が必要です。

ツクモオリジナル TS-FDMKII
送料¥1,000

定価¥44,800

FM-77用5インチ2Dシングル ツクモ特価 **¥36,800**
注番 B1109



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

FM-77CA 定価¥12,800 注番 B1110
特価 ¥9,800

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

FM-24CA 定価¥8,000 注番 B1111
特価 ¥6,800

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

富士通 FM77AV20

Aセット 注番 B1107

- 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 B1108

- 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 ¥139,800 送料¥2,000

クレジット例	初回¥9,272
月々¥7,900×19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 BM11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!

10万円以上お求めの方は、冬のボーナス一括払い手数料なし!

11月は SHARP わんさか月間です。

ご存知ですね ツクモグッドセレクション

ツクモお奨めの「セレクト商品」はプラス1年間のツクモ保証、修理中の代替機貸し出し、新品不良交換などの特典がついています。ツクモの「安心のカタチ」です。

Good Selection TSUKUMO

シャープファン待望の「わんさか」です！

今年の「わんさか」キャンペーンは1ヶ月のロングラン。毎週土・日曜のサービスセンター3Fはシャープのイベントがわんさか。店頭でも堀り出し物や耳より情報がキャッチできます。

「わんさか」についての詳しいお問い合せは

7号店 ☎03-253-4199（荒井）

X1 turbo III

注番 B1112

- 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	

X1 turbo Z

注番 B1113

- CZ-880C……¥218,000
- 14インチデュアルスキャンモニター……¥108,000

合計定価 ¥326,000

限定特価 ¥248,000

送料¥2,000

クレジット例	初回 ¥10,060
月々¥8,700×23回	
ボーナス加算¥20,000×4回	

ツクモオリジナル マウス



★操作性を100%考えた自然なデザイン。

送料¥700

TS-MX1

X1ターボ/MZ-2500シリーズ用

注番 B1114

特価 ¥5,800

TS-M88

PC88シリーズ
FM-AVシリーズ
MSX用

注番 B1115

特価 ¥5,800

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	B1118
TS-V25 （VRAM）	¥ 8,800	B1119
TS-VM25 （M25＋V25）	¥15,800	B1120
MZ-1R28 （辞書ROM）	¥12,800	B1121

プリンターはケーブル・用紙つき！

送料別¥1,000

エプソン24ピン熱転写カラープリンター

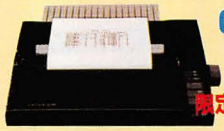
ハガキガイド、第2水準装備



- AP-80EX 注番 B1116
  定価¥64,800
  FMカートリッジ付
- AP-80EX/PC
  定価¥69,800 注番 B1117

特価 ¥55,800

シャープ 9ピンドットプリンター



CZ-8PD3

定価¥59,800

注番 B1122

限定特価 ¥29,800

シャープ4色カラープロッタプリンター 注番 B1123

CP-8PP2R 定価¥54,800 **特価¥9,800**

シャープ 24ピン熱転写カラープリンター

MZ-1P17 （ケーブル込）

定価¥79,800 注番 B1124

特価 ¥42,800

スター精密 24ピン熱転写カラー漢字プリンター

TR-24CL（PC/FM） 注番 B1125

定価¥69,800 **特価 ¥47,800**

お好みしだいの X1F

A X1F モデル10 CZ-811C

注番 B1126

定価¥89,800➡10台限り **特価 ¥19,800**

送料¥1,000

B X1F ツクモセット

DISKも カセットも自由自在に 使える！ 注番 B1127

- 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 ¥59,800 送料¥2,000

さらに…… 注番 B1128

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 ¥89,800

送料¥3,000

C TS-FDMKII X1セット

送料各¥1,000

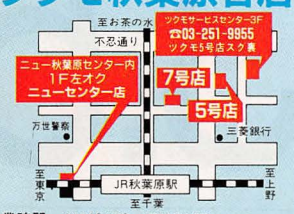
- TS-FD MKIIにケーブルと特選I/Fをセットしました。これだけでディスクシステムが使用できます。
- CZ-503F（1ドライブ）、CZ-502F（2ドライブ）相当品です。

特別価格 1ドライブ **¥42,000** 注番 B1129

2ドライブ **¥64,000** 注番 B1130



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）

居ながらにしてお買い物。代金引換配達も承ります。

TOUGH QUALITY.



スリーエム フロッピーディスクは
1988年オリンピックの
公式商品です。

3M
Worldwide Sponsor
1988 Olympic Games

JTS 002

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



3M micro floppy disk MARKQ

3.5

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

東京支店 ☎(03)423-7381
横浜支店 ☎(045)312-5491
名古屋支店 ☎(052)322-9638
大阪支店 ☎(06)305-7866
福岡支店 ☎(092)531-4333
札幌営業所 ☎(011)644-7411
仙台営業所 ☎(022)261-2811
広島営業所 ☎(082)247-2200
沖縄出張所 ☎(0988)77-8799

3M



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)

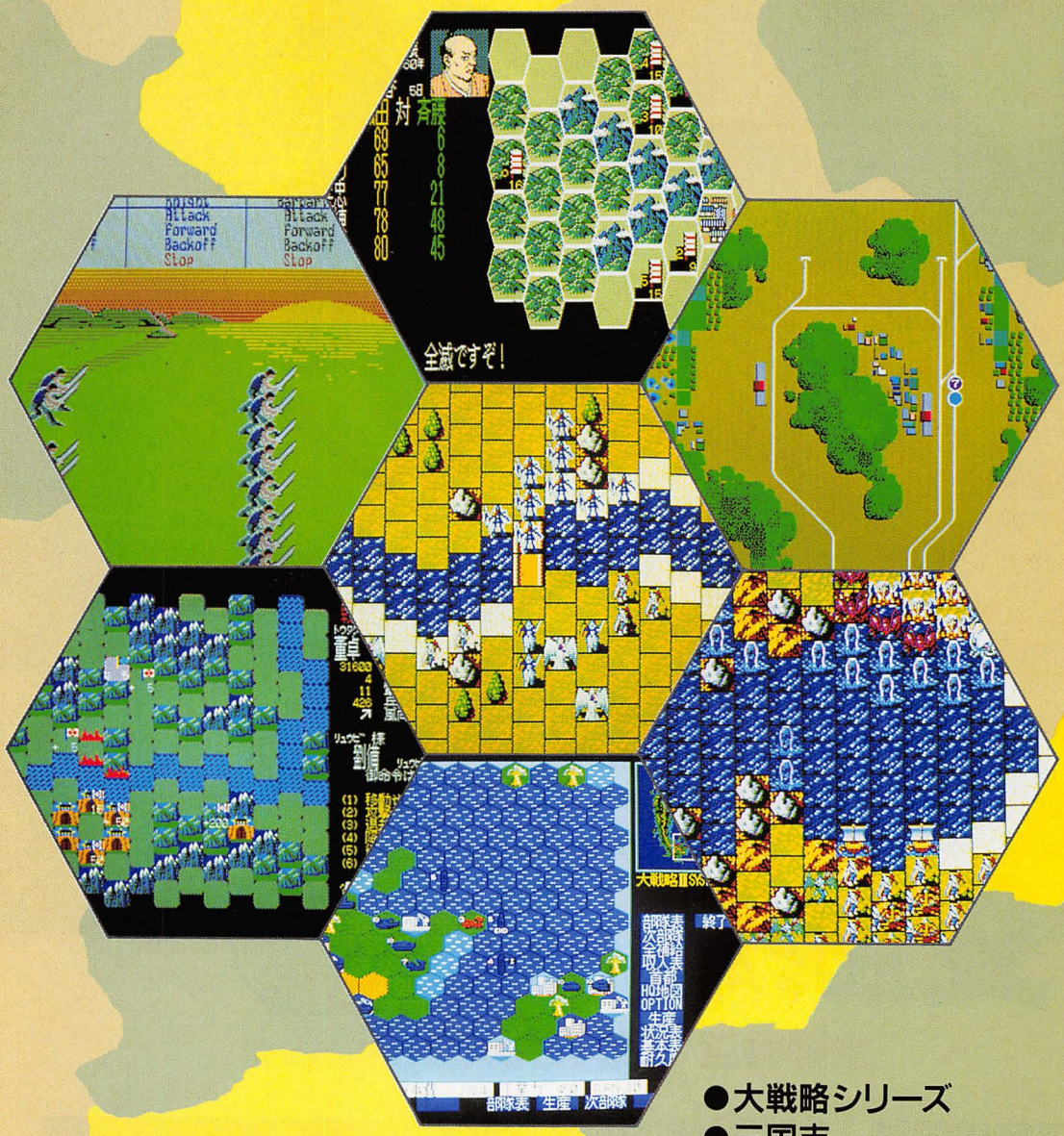
電話級アマチュア無線技士
国家試験受験申請書セット



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)

名作・人気ソフト8本を厳選!



- 大戦略シリーズ
- 三国志
- 信長の野望・全国版
- A列車で行こう
- 地球防衛軍
- エルスリード
- ガイアの紋章
- ART of WAR

シミュレーションゲームで行き詰まっている貴方。この本を読めば、ゲームの進め方、攻略等が必ずわかるはず。シミュレーションゲームの座右の銘として是非御活用下さい。

マイコン別冊

CHALLENGE! Personal Computer

Simulation Game

チャレンジ!! パソコンシミュレーションゲーム 定価2,000円(送料300円)

10月14日発売



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

わかる！動かせる！プログラミングが始める雑誌
マイコン BASIC Magazine DELUXE SP

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

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

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）



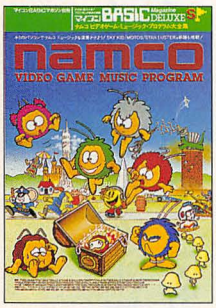
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



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DELUXE①
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DELUXE②
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DELUXE④
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DELUXE⑤
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DELUXE⑥
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）



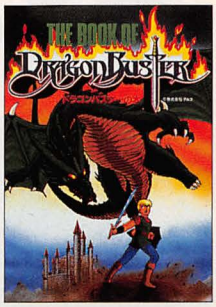
チャレンジ!!!パソコン・AVG＆RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　（送料250円）



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）

COMPILE

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。



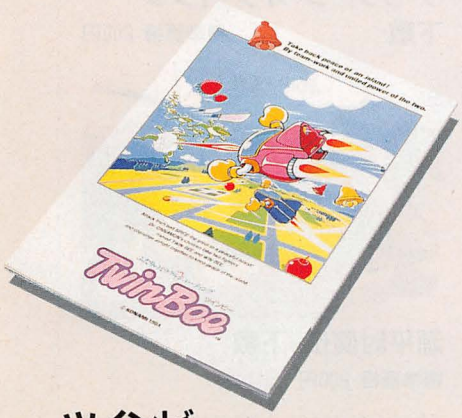
Ａタイプ（沙羅曼蛇）　Ｂタイプ（ビッグバイパー）

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



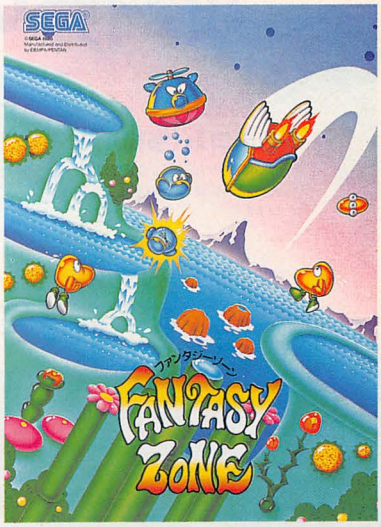
ツインビー

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。

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

DEMPA/ペンタン



イシ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**



「ドラスピ」のテレフォンカードとテレフォンブックのセットです。テレフォンブックは，カセットケースに入っていて，友だちの，名前，住所，電話番号などが記入できます。キミのアイデアしだいでいろいろ使えます。

ドラゴンスピリット テレフォンカードセット

標準価格1,200円

「ワンダーモモ」、「イシターの複活」も近日発売



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

全国のキャラクター・グッズの取扱い店（後の方のページを参考にして下さい）で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。

通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表（赤い印字の横長の紙）を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。

送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。

通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

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

SONY

ディスクがついた。

オドロキの
FDD内蔵
54,800円!

■大容量の3.5インチFDD内蔵。■スピコン、連射ターボ、ポーズ機能で、勝つためのパワーアップ。
■かな、CAPロック等の集中インジケーター。■10キー付き、JIS配列キーボード。■パソコンの勉強もできるBASIC解説書付き。

比じゃないぜ、ディスク付き。

F1XD

10月21日緊急発売

HB-F1XD　54,800円



HiT BiT

そして、
もうひとつ、スゴイヤツ。

- 毎秒24発もOK!勝つための連射機能
- スピードコントロール機能
- すばやく動け!カーソルジョイスティク付き

10月21日発売
HB-F1II　29,800円

F1XDの発売を待っていた!
あの話題の人気ゲームがMSX2ディスク版で続々登場

イース

6冊の古文書にかくされた
イースの秘密とは…
RPGの新しい時代をひらく
人気ゲーム。© FALCOM
12月10日発売　¥7,800

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都港区高輪局区内ソニー㈱カタログMB係へお申し込み下さい。

MSX2

ツイてりゃ「イース」

運がよけりゃ「イース」がなんと4,000名に当る!
(期間10月21日～12月31日)

F1XD発売記念!/F1XDをお買い上げの方4,000名に話題のRPG「イース」が当る!

F1XDについているご愛用者カードを送ってください。毎週毎週抽せんで期間中合計4,000名にプレゼント。
さらに、外れた方にはもれなく「イース」オリジナルステッカーをさしあげます。くわしくは店頭でおたずねください。

「イース」プレゼントキャンペーン



ルフォース「創世の序曲」
宇宙の歴史と運命に揺れる7人の少女達の、ドラマティック・アドベンチャー。
©SCAPTRUST
10月21日発売 ¥6,800

J·E·S·U·S ジーザス
ハレー彗星の謎に、リアルグラフィックで迫る!ムービーアドベンチャーゲーム
©ENIX
10月21日発売 ¥7,800

信長の野望 全·国·版
信長の野望 全·国·版
歴史に忠実に、戦国乱世をゲーム化。キミは天下統一できるか。
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥8,800

三國志 三国志
シミュレーション·ウォーゲーム、話題の興奮傑作
中国全土を制する英雄は誰だ。
©KOEI CO.,LTD
11月21日発売 ¥12,800

マイコンBASIC Magazine 11月号 目次

新製品速報
ソニーからMSX2パソコンが2機種発売されるぞ！
「HB-F1II」「HB-F1XD」……丹治佐一……43

新製品レポート
パナソニックMSXオーディオ・ユニット「FS-CA1」……YK-2……46

好評連載
MSX2を使いこなそう！機能とその使いかた―「スプライト関係の変更点と基本機能」……鳴海達也……50

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「最終回：スクロール・プログラムで学ぶ応用編」……断 空 我……53

FM音源110番……Yu-You……56

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー
―マウスを使いこなそう―……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！RPG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3―……267

ペーパー・アドベンチャー・ゲーム
栄光の美酒……きどあいらく……273

山下 章のレスキュー！AVG&RPG……275
山下 章先生とレスキュー隊がキミを救う!!

読者が創る……秘&意コーナー……279
『グラディウス2』最強コマンド発見！

山下 章のフリートーク・ボード……281
ガールズ・イン・ゲームセンター2

ファンタジー通信……282

ビデオゲーム・グラフティ……285

CHALLENG HIGH SCORE！……288

誌上公開質問状……296
キミの質問にパソコン・メーカーがズバリ答える

BBS電話帳追補版……302

ホット・インフォメーション・コーナー……303

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）……319

特選プログラム・コーナー

BM-Jr./LII2	妖怪喪中記	逃げろ，逃げろ，とにかく逃げろ！	鈴木　浩 …76
BM-LIIIMK5	移植版MIG & MOG	X1からの移植の思考型ゲーム	ちやふりみ …78
ファミコン/ツインファミコン	SEVEN BRIDGE	カードゲームじゃないよ。アクションだよ	松尾　真臣 …81
	F1グランプリ	おもしろカーレースがファミコンで！	HYO！ …83
	マリオのガールハント	お魚(？)を釣りあげるんだって	寺井　章 …86
FM-7/77	リーチ55	なつかしのリーチ55がパソコンに！	RYO …88
	NUMBER PANIC	超ムズイ，アクション・ゲーム	沢田　広正 …90
FP-1000/1100	移植版THE RETURN OF RAINBOW	PC88SRのおもしろゲームの移植だよ	SHINGO …92
JR-100	TENNIS GAME	キミはレンドルになれるか？	杉山　茂雄 …94
JR-200	EXCLUDE	20面まである本格パズルゲーム	佐藤　勝吉 …96
M5	SUBERANCAII	前回よりパワーアップして再登場！	岡村　克宣 …98
	RALLY-M5	ラリーXついにM5に!?	鳥羽　隆史 …100
MSX	Blocky	パドルのキャラがかわいいよ！	野島　清和 …102
	Tile Land	記憶力と反射神経が勝負	伴　亮一 …105
	25GAME	あの25ゲームがついにパソコンに	白井　建夫 …108
MSX2	ジグダンの塔II	本格パズル・アクション・ゲーム	佐々木賢臣 …111
MZ-80K/C/1200	弓道ゲーム	当たーり～。キミは何点とれるかな？	角谷　道治 …114
MZ-700/1500	移植版VOLLEY BALL	ファミコンからの移植とはやるなー	カリット …116
	FIGHTERII	エネルギー補充！ビーム発射！スクロール・ゲーム	なおき …118
MZ-1500	SHARPを救え!!4	質流れ決死の12時間－…タイトルのとおりだよ	Randam田村 …121
MZ-2000/2200/2500	移植版SPECTER	ドラゴンを倒せ！シューティング・ゲームだ！	平田　省吾 …123
MZ-2200/2500	Drogn Ball	カラフルARPGとでも申しましょうか	鈴木　幹也 …125
MZ-2500	PUSHER	ペンゴもどきのむずかしゲームだ	山田　秀男 …127
PASOPIA7	REVENGE OF REFRIGERATOR	巨大冷蔵庫が飛びはねる	お楽しみはこれからだっぺよ …130
PC-6001/mkII/6601/SR	ゴーカート	テクニックを駆使してコーナークリアだ	川原　道紀 …132
	迷走街路	爆弾魔に殺人犯，キミならどうする	まき・ろうえる …134
PC-6001mkII/6601/SR	神経衰弱	キミの記憶力はいかに！	山田　英明 …136
PC-6001mkIISR/6601SR	オクタポーン	P6初!!AI使用ゲーム!!	平野　新一 …138
PC-8001/mkII/SR	FIXER	戦車対戦ゲームの基本だ!!	小原　孝士 …141
	JUMPING TANK	広大なマップを進めタンク!!	紫森　義和 …144
PC-8001mkII/SR	スライム君の家	スライムのキャラがかわいい	木村　邦彦 …147
PC-8001mkIISR	DEVELOP BALLING	まったく新しいタイプのボーリング	西本　正一 …149
PC-8801	撃て！	これぞマシン語のゲームだ!!	横堀　伸也 …152
PC-8801mkIISR	Deos	究極の迷宮RPG	Bug 太郎 …154
PC-9801	ぶどうがり	大好評くだものがりシリーズ最新版	高峰　勇一 …157
S1	嵐のマッドマン	マッチョマンを聞きながらするゲーム？	Kim．ch …160
SC-3000	ゲンダコ	ヤスッペ君を助けるソーヤン2号の物語	しゅうちょう …163
X1	SDI/2	SDIもどきの迫熱ゲームだ！	近藤　一孝 …165
	弁天恋歌	かわいいキャラがくり広げるおもしろゲーム	小川真太郎 …167
PB-100/110	かかしくん	カラスから苗を守るかかしくんの奮闘は？	玉手　秀一 …170
	FAIRY LAND	ポケコンRPGの登場か!?	洗川高校P夏 …171
PC-1245	ふーせんふくらましゲーム	ふーせんがしぼまないように，ヒーコラ	国竹　勝信 …172

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

PC-8801mkIISR	グラディウス2	YK－2 …174
X68000	ドラゴンスピリット－オープニング・デモ～エリア・スタート・ミュージック	Yu-You …176
FM77AV	スーパーハングオン－Winning Run－	森本　圭 …179
MSX	ローリングサンダー	花岡　進 …181
X1＋FM音源ボード	テラクレスタ	安藤幸太郎 …183

©マイコンBASICマガジン11月号

電波新聞社　1987 Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄

第6巻　第11号
昭和62年10月25日印刷
昭和62年11月1日発行

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

定価380円

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

マイコンBASICマガジン近刊別冊のご案内

マイコンBASICマガジン編集部では，本誌の他にも，パソコンが大好きなみなさんのために，数多くの別冊や単行本を発行しています。このページでは，10月中に発売が予定されている新刊本をご紹介しましょう。

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II

B5判 定価1,500円

もう第一弾は読みましたか？前号は、パソコン＋MIDIシステム全般を幅広く紹介しましたが，今回は，一つ一つの項目を深くつっこみ，まったくはじめてデジタル楽器＋パソコンというジャンルに取組む人にも，すぐに実践できるような記事を満載します。

機器としては，低価格でリズム音源までそなえたローランドの新製品"MT-32"にスポットを合わせ，PC-8801とシーケンス・ソフトを組合わせ可能性をさぐります。

打込みデータとしては，カラーページにも登場していただいた久石 譲先生の"ラピュタ"など，おなじみの名曲をカモンミュージックのRCXど，ヤマハのYRMシリーズ＋MSXで大量に掲載します。10月下旬発売です。

待望の発刊

チャレンジ!!パソコンAVG & RPGIII

B5判 定価1,800円

山下 章先生の本の第5弾が，10月末に発刊になります。この本もAVG(アドベンチャー・ゲーム)と，RPG(ロールプレイング・ゲーム)の名作をとりあげ，ゲームの解析と，その背景にある，ソフトウエア制作の苦労や楽しみを取材によりうきぼりにし，プレイヤーに奥深くゲームを楽しむためのノウハウを提供します。

掲載予定ソフトは，めぞん一刻，うる星やつら，ジーザス，ウイングマン・スペシャル，イース，ウルティマⅣ，サイキックウォー，ウィザードリイⅠ，Ⅱ，Ⅲです。

なお，これ以前に発刊された山下先生の本は，全てスーパー・ソフトBOOKSシリーズに収録されています。 MSXザナドゥを買った人はAVG＆PRG Ⅰを買うべーし!

コンピュータ通信による情報収集ハンドブック

パソコンDATA BASE電話帳

B5判 定価1,500円

パソコンの通信機能を利用して，ビジネスや研究にたいへん役立つデータベース・サービスというものを知っているでしょうか。たとえば国会図書館におさめられている，日本で発行されたすべての書籍や雑誌のデーターとか，世界中のミュージシャンの得意な演奏ジャンルや楽器のデーターとか，過去に発行されたすべての新聞記事のデーターなどがホストのコンピュータにおさめられ，それをユーザーが検索し，自分に必要な情報を得るというものです。

本書は，これまで一般には，ほとんど知られていなかった約2,000にのぼる，データーベース・サービスにアンケート調査を行い，特徴や内容，利用方法などをわかりやすく掲載した，実用書です。10月末発行。

読んで楽しめるアドベンチャー・ゲーム

Paper Adventure Vol.1

A5判 予価780円

手塚一郎先生監修，レスキュー隊協力，読者参加，マイコンBASICマガジン編集部編集のペーパー・アドベンチャー本が，ついに発刊されることになりました。

掲載が予定されているタイトルは，楽園への道，悪魔城，無への挑戦，ザ忍者，日本海連続殺人事件，クリスタルマン，魔の宝石，サリー，完全犯罪の幻想，ゲゲゲの小太郎，伊豆の海，ファイアードラゴン，北の魔王，港殺人事件，伝承者への道，ZEUS，宇宙警察などです。

10月末ごろに，同時に2冊発売する予定で，1冊に26編ほどのショート・アドベンチャー・ストーリーを満載します。ベーマガ編集部としては，はじめてのジャンルの本になるのでぜひ応援してください。

新製品速報!!

ソニーからMSX2パソコン2機種が発売されるぞ!

連射ターボ内蔵「HB-F1II」
3.5インチFDD内蔵「HB-F1XD」

丹治　佐一

ソニーからMSX2のニュー・マシーンが2機種発表になりました。

演算スピードを連続可変できる“スピコン(スピードコントローラ)”とゲームに最適な“連射ターボ”を内蔵した“HB－F1II”(価格29,800円)とプログラムのロード，セーブに便利な3.5インチFDD(フロッピーディスク・ドライブ)を内蔵した“HB－F1XD”(価格54,800円)の2機種です。発売日は2機種とも10月21日の予定です。

では，さっそくレポートしてみましょう。

HB-F1II

連射ターボが付いた《HB-F1II》

このモデルでは，HB－F1の機能に加え，新たに“連射ターボ”が付いたんです。

この連射ターボ(!?)っていうのは，パソコンが君に変わってキーを連射してくれる便利な機能で，ゲームで使用すれば百人力です。

スペース・キーやジョイスティックのトリガボタンを押しているだけで，パソコンが君に変わって高速連射してくれるのですから，言うことありません。

本体上部でその連射スピードが調整できます。ゲーム中にトリガボタンを押しながら“連射ターボ”ツマミをスライドさせてみましょう。インジケータが点滅して連射している状態が目で確認できます(ゲームによっては，有効でないものもあります。常に弾が1発しか発射できないものは連射させても1発しか発射されません)。



▲“連射ターボ”が新たに付いたMSX2パソコン「HB－F1II」

スピード・コントローラ(スピコン)

HB－F1でおなじみの演算スピードが変えられる“スピコン”がHB－F1IIにも付いています。

本体上部にあるスピコン調整ツマミをスライドさせると，実行している内容がしだいにゆっくりとした動きになってしまいます。

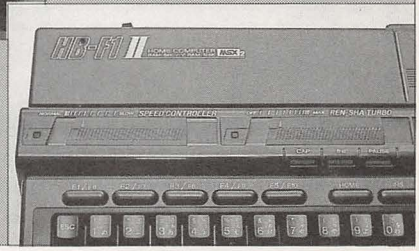
ゲーム中の危険な部分では，スピコンでゲーム自体のスピードを遅くできますから，危険な部分でも安心してゲームできますね。



▼ジョイスティック端子は本体右側に付いてます



▲カートリッジ・スロットは本体上部と後部の計二つ。またリセットボタンも上部スロットの横に付いた



▼本体上部にはスピード・コントローラと連射ターボが付いている。動作に合わせてインジケータが点滅

カーソル・ジョイスティック

ゲームをするには，やっぱりジョイスティックが便利ですね。この，F1IIには“カーソル・ジョイスティック”というおもしろいジョイスティックが付いています!?

このジョイスティックは，カーソル・キーの中心にスティックを取り付け，スティックの動きでカーソル・キーを動かすものです。

今まで，カーソル・キーでうまく操作できなかったゲームでも，カーソル・ジョイスティックがあれば，よりうまくゲームができます。

かな，CAPキーインジケータ

かなモードを表すインジケータやCAP（大文字／小文字）キーのモードを示すインジケータ，それに実行の一時停止が可能な“PAUSE”キーの動作表示インジケータを本体上部の一部にまとめ見やすくなりました。

また，MSXパソコンには，めずらしい“リセット・キー”が新たに付加され，再スタートがやりやすくなりました。

“HIT-BITノート”ソフト付き

内蔵ソフトとして，“HIT-BITノート”が付いています。このソフトは，住所録，予定表，メモ，電卓，時計，カレンダーが簡単に利用できるソフトで，買ってきたその日から有効に使えます。

電源を入れると，このHIT-BITノートが立ちあがります。カーソル・キーで選んで RETURN キーで実行します。

電卓や時計，カレンダーといったものは，ファンクション・キーを押すことで表示されます。

登録した各内容は，バックアップ電池で電源を切っても保存されます。

《第1表》HB-F1IIの主な仕様

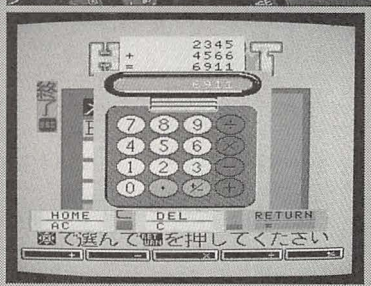
CPU	Z-80A
メインRAM	64KB
ビデオRAM	128KB
ROM	48KB（MSX2 BASIC） 80KB（HIT BIT ノート）
カートリッジ	2スロット
スロット	前面×1，背面×1
画像出力	RF出力，ビデオ出力，アナログRGB出力（DIN8ピン）
その他の出力	オーディオ出力 ジョイスティックI／F×2 プリンタI／F カセットI／F
大きさ	390×66×285（mm W：H：L）
重量	2.25kg



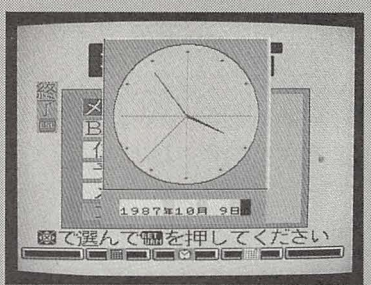
◀これが“カーソル・ジョイスティック”。カーソル・キーの中心に取り付け思いのまま

▼ジョイスティックとして使わないときは，本体裏側にスティックをしまっておける。また，HIT-BITノートのバックアップ用電池も裏から入れる

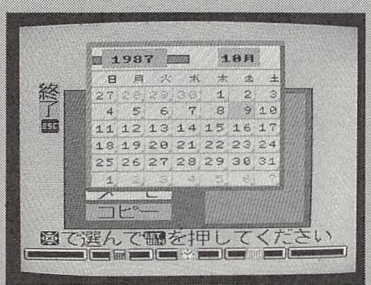




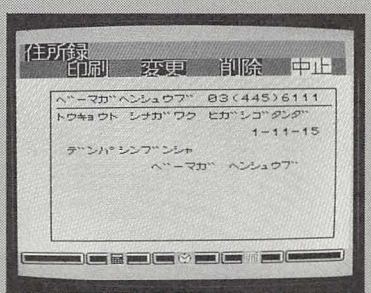
◀HIT-BITノートの“電卓モード画面



▲HIT-BITノートの“時計モード”画面



▲HIT-BITノートの“カレンダーモード”画面



▲HIT-BITノートの“住所録モード”画面

HB-F1XD

フロッピーディスク内蔵“HB-F1XD”

作ったプログラムやデータを保存し，利用できる“フロッピーディスク”を内蔵した低価格ＭＳＸ２パソコン“ＨＢ－Ｆ１ＸＤ”も同時発売されます。

カセットよりディスクのほうがとても便利だとわかっていても，ディスクが内蔵されていないタイプでは，増設するためにずいぶんと予算を必要としました。

この，ＭＳＸ２パソコンには，はじめから3.5インチのマイクロ・フロッピーディスクが１台内蔵されていますから，カートリッジにインターフェースを差し込むといった必要もなく，簡単にディスクが使えます。

ワープロでさえ内蔵されているのですから，ＭＳＸ２に内蔵されるのが当たり前なのかもしれません。

ディスクは，何と言っても便利です。カセットのようにプログラムの入っている場所を管理する必要もなく，ファイル・ネームというプログラムに付けた名前だけで簡単にやり取りできるのですから……。

それに，カセットより高速でプログラムやデータのやり取りができます。多くのデータを高速で扱いたいのなら，ディスクの使用をおすすめします。

ポーズ機能，リセット・ボタン，スピコンや連射ターボも付いている



▲ディスク・ドライブ付きＭＳＸ２パソコン「ＨＢ－Ｆ１ＸＤ」

もちろんこのＦ１ＸＤにも，実行を一時停止できる“ポーズキー”や再び立ちあげるための“リセット・スイッチ”，演算速度を連続可変できる“スピードコントローラ(スピコン)”，ゲームに威力を発揮する連射機能の“連射ターボ”も付いています。

さらに，集中インジケータを採用しました。これは，本体上部に，かなキー表示やＣＡＰキー表示，ポーズ表示，スピコン表示，連射ターボ表示，ディスクの使用中表示がまとめて表示されるようになっています。これで，動作が一目でわかりますね。

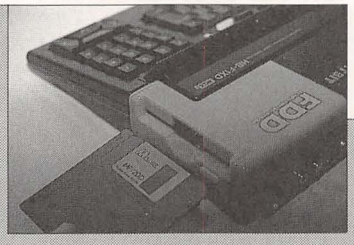
ディスクを使う

ディスクを使うためには，電源ＯＮ後に，システムが入ったディスクをディスク・ドライブに入れます（このとき，リセット・ボタンを押してもよい）。

すると，ディスクの内容を読み込んで立ちあがります。

もし，ディスクにゲームが入っていればゲームが立ちあがりますし，ワープロが入っていればワープロが立ちあがります。





◀後部には，アナログＲＧＢ，オーディオ／ビデオ出力などの端子もそろっている



◀ディスク部分は本体右側に付いている。ディスクは当然3.5インチ



▲本体上部にインジケータが付き，リセット・ボタンやポーズボタンが付いている。さらに10キーも付いたぞ

◀ジョイスティック端子はディスク・ドライブの下に２個付いている

《第２表》ＨＢ－Ｆ１ＸＤの主な仕様

ＣＰＵ	Ｚ－80Ａ
メインＲＡＭ	64ＫＢ
ビデオＲＡＭ	128ＫＢ
ＲＯＭ	48ＫＢ（ＭＳＸ２ＢＡＳＩＣ） 16ＫＢ（ＤＩＳＫ ＢＡＳＩＣ）
ディスク	3.5″フロッピーディスク・ドライブ×１
カートリッジ	２スロット
スロット	前面×１，背面×１
画像出力	ＲＦ出力，ビデオ出力，アナログＲＧＢ出力（ＤＩＮ８ピン）
その他の出力	オーディオ出力 ジョイスティックＩ／Ｆ×２ プリンタＩ／Ｆ カセットＩ／Ｆ
大きさ	416.5×81.5×300(mm)
重量	3.7kg

「イース」キャンペーン開始！

アクション＆ロールプレイング・ゲームの「Ys(イース)」（開発元：日本ファルコム，発売元：ソニー）のキャンペーンがＭＳＸ２パソコン“ＨＢ－Ｆ１ＸＤ”の発売を記念して行なわれます。

ディスク内蔵ＭＳＸ２パソコン”ＨＢ－Ｆ１ＸＤ”を購入して，同梱のご愛用者カードを87年12月31日までに送ると，毎週400名(計4,000名)にＭＳＸ２ディスク版「イース」をプレゼントしてくれます。もし，はずれてしまった人でも，もれなくオリジナル「イース」ステッカーがもらえますよ。

なお，「イース」のソフト発売は，12月10日の予定です。予価7,800円(２ＤＤＦＤ)です。

超本格派ロールプレイング・ゲーム，長編ストーリーを引き締める６種類＋１のデカキャラ(かなり強い)，抜群の効果音などが特徴です。

新製品レポート

MSXユーザー待望の音源ユニット登場!!

パナソニックMSXオーディオ・ユニット“FS-CA1” YK-2

全国のMSXユーザーの皆さん，お待たせいたしました。いよいよあの「MSX AUDIO」が松下電器から発売されました。

私が見たところ，この音源ユニットは現在発売されている数々のミュージック・ハードの中でも最高，いや最強をほこるものだといえるでしょう。いったいこのユニットでどんなことができるのか，またどんなところがすごいのか，発売直後のこのハードを徹底研究してみたいと思います。

すぐれたハード…

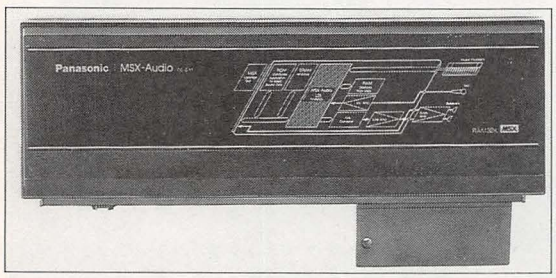
MSXオーディオ・ユニット〝FS-CA1〟(価格34,800円)はMSXでコンピュータ・ミュージックを楽しむことのできるデジタル・シンセサイザー装置です。FM音源とPCM音源の二つを搭載した，「MSX-Audio」チップ，これを操作するための内蔵シンセサイザー・ソフト「MSXミュージック・システム」および「MSX-Audio拡張BASIC」を収めたROMを内蔵しています。FM音源にはY-8950（YM-3526＝OPLコンパチブル）が使われていて，最大9声の同時発音が可能となっています。

また，PCM音源はPCMモードとADPCMモードの2種類を用意し，メモリ制限か音質のどちらかを選んで，より効果的な使いわけができるようになっています。

外観は，意外にきっちりとまとまっていて，MSX本体（とくに松下のA1やソニーのF1など）につなげると，すっきりとしたスタイルになりますが，なかにはスロットの位置やかたちによって，実用的には使用できないMSXもあるので注意が必要です（**第1表**の仕様参照）。

なお，このMSXオーディオ・ユニットが接続できるものは，32KB以上のMSXとMSX2です。

★
★
★



▲MSXオーディオ・ユニット〝FS-CA1〟



▲FS-A1にFS-CA1を接続。スタイルもすっきり

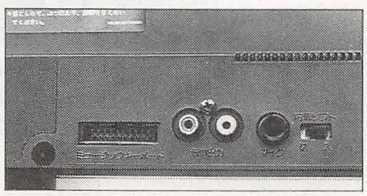
内蔵ソフトを使ってみよう…

MSXオーディオに内蔵されている「MSXミュージック・システム」はMSXをデジタル・シンセサイザーに変えてしまう画期的なソフトです。

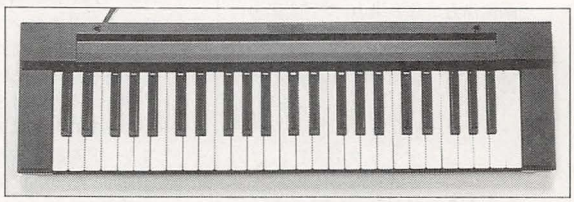
市販されている20ピン・コネクタ使用のミュージック・キーボードをMSXオーディオにつなぐだけでYAMAHAのDXシリーズに決してひけをとらない，すばらしい演奏システムができあがるのです。

しかも，このソフトは最近のホビー・キーボードになくてはならないオートリズム(リズム・パターンを自動演奏する機能)やオートベースはもちろんのこと，スプリット機能（音色を二つに分かつする）や，アンサンブル機能（メロディに合わせてベース，リズム，コードを同時に自動演奏），アルペジオ奏法などもこなしてしまう，すごいシステムを備えているのが特徴で，これらの機能はこれから作曲やコードなどの勉強をする人にとっては，どれもありがたいものばかりなのです。

その他にも自分の弾いた演奏を録音，再生する機能や，そのデータをフロッピーディスクやカセット・テープに記録できるな



◀FS-CA1の裏側。内蔵ソフト切換えスイッチ，マイク，音声出力，ミュージック・キーボード接続端子が付いている



▲ミュージック・キーボード，ヤマハ〝YK-20〟。FS-CA1の世界も広がる



▲内蔵ソフトのメイン・メニュー画面

ど，ミュージック・ソフトとしてみても現在最高の機能を持つものばかりと言えるでしょう。

拡張BASIC(MML)のさまざまな機能…

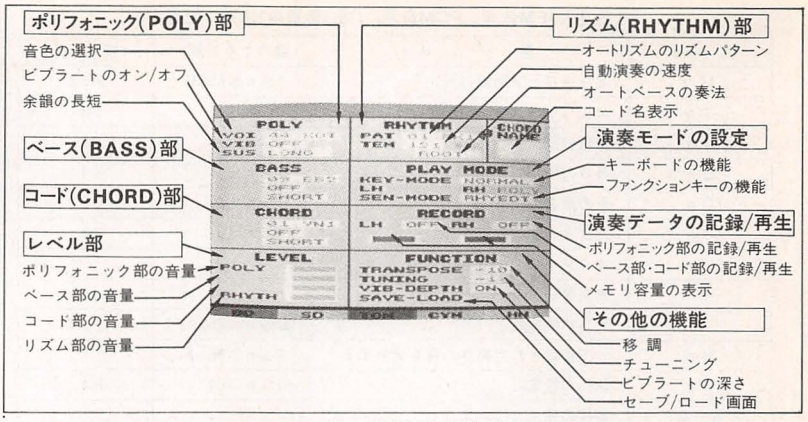
ベーマガ読者のいちばん気になるところがこの「拡張ＢＡＳＩＣ」でしょう。従来のＭＳＸ・ＢＡＳＩＣでは，ＰＳＧ３声しか鳴らすことができなかったので，ＶＧＭなどを作ったことのある読者はかなりニガい経験をさせられたことと思います。

しかし，拡張ＢＡＳＩＣではＦＭ音源９声＋ＰＳＧ３声＋ＰＣＭ音源１声の計13声(〃)の同時演奏がＭＭＬ，つまりＰＬＡＹ文で操れてしまうのです。この数からみても88の６声やX68000の８声などにくらべて極めて表現力の高い演奏が可能といっても過言ではないでしょう。

そして，とくに注目してもらいたいのが，ＰＣＭ音源をMMLレベルで操作できる（つまりカシオトーンのようにＰＣＭに音階が付けられる）ことで，これはX68000にさえマネのできないことなのです。

第２表～**第４表**に拡張ＢＡＳＩＣで使用するＭＭＬの仕様を載せておきます。また，**第５表**にはＦＭ音源用音色データを載せておきます。

この拡張ＢＡＳＩＣではＭＭＬの他に，ＰＣＭファイルを扱う命令やミュージック・キーボードを使ってＦＭ音源をコントロールするインスツルメント命令まであります。



▲エディット画面と操作項目

拡張BASICを使ってみよう…

まず拡張ＢＡＳＩＣを立ちあげます。ＭＳＸオーディオをＭＳＸ本体スロットに差し込み，裏面の内蔵ソフト切換スイッチをoffにして，ＭＳＸのスイッチを入れればＯＫ！ いつもとなんらかわりのない，立ちあがり画面がでますが，もうこれでミュージック関係の新しい命令はすでにセットされてしまったのです（簡単でしょ？）。

しかし，すぐには実行できません。パソコンのキーボードから「ＣＡＬＬ　ＡＵＤＩＯ↵」と打ってミュージック命令を初期化してください。これはＮＥＣの88シリーズでいう「ＮＥＷ　ＣＭＤ」命令と同じもので，拡張されたＭＵＳＩＣ機能を使う前には必ず実行しなければならない命令です（もちろんＢＡＳＩＣリストのトップに組み込んでもよい）。

また，この命令は各々のモードを設定するパラメータが必要ですが，そのへんのことは，このＭＳＸオーディオ・ユニットを買ってから付属のマニュアルを参照してください。あとはつぎのようにリストを打ち込めばよいのです。

《第１表》MSXオーディオ・ユニットの仕様

項目		内容
接続可能パソコン		MS×１(RAM32KB以上) MS×２パソコン　※１）
内蔵メモリ		ROM　128KB SRAM　4KB 外部RAM　256Kビット
音源部	音源用LSI	Y-8950
	ＦＭ音源	9チャンネル
	同時発音数	FM音源　9音 PCM音源　1音
音声取り込み	方式	PCM，ADPCM
	取り込み可能時間	約８秒（ADPCM，サンプリング周波数８KHz時）
内蔵ソフトウエア	FMシンセサイザーソフト	内蔵音色データ　65音 内蔵リズムパターン　19パターン 自動伴奏機能あり
	拡張BASIC	内蔵FM音源用音色データ　63音 内蔵ADPCM音源用ROM音声ファイル　18音 音声サンプリング機能あり
接続端子	音声出力端子	２個（モノラル・同一信号出力）
	ミュージックキーボード端子	１個（20ピンコネクタ用）
	マイク入力端子	１個（Ｍ６プラグ用）
オーディオ出力	出力レベル	−15dBm〔内蔵ソフト　FL 440Hz（Ｏ３のＡ）出力時〕
	出力インピーダンス	約1KΩ
マイク入力（使用可能マイク）	マイク感度	−70～−76dB（０dB＝１Ｖ／μbar）
寸法／重量	寸法	巾：354mm　奥行き：78mm 高さ：176mm
	重量	570g
消費電流	＋５Ｖ	約130mA
	＋12Ｖ	12mA
	−12Ｖ	8mA
使用条件	温度	5～35℃
	湿度	20～80%（ただし結露しないこと）

※1）　ただし，スロットの位置や形状によっては，実用的には使用できないものもあります。
例：FS-5500F1/F2，FS-5000F2，CF-3300，CF-3000など。

《第2表》FM音源，PCM音源，PSG音源用MMLの仕様

文　字	意　味	値のとる範囲	初期値
Mn	エンベロープ周期の設定	1≦n≦65535	M255
Sn	エンベロープ形状の設定	0≦n≦15	S0
Vn	音量の設定	0≦n≦15	V8
Ln	長さの設定	1≦n≦64	L4
Qn	音の長さの割合	1≦n≦8	Q8
On	オクターブの設定	1≦n≦8	O8
＞	オクターブを一つあげる	—	—
＜	オクターブを一つさげる	—	—
Tn	テンポの設定	32≦n≦255	T120
Nn	nで指定された高さの音を発生する	0≦n≦96	—
Rn	休符の設定	1≦n≦64	R4
A～G	音程の発生	—	—
＋，＃	音を半音あげる	—	—
－	音を半音さげる	—	—
・(ピリオド)	音符や休符の長さを1.5倍にする	—	—
＝X ；	パラメータnを変数Xで設定する	＊	—
&	タイ。前後の音をつなぐ	—	—
｛ ｝n	連符。n分音符を｛ ｝の中の音程の個数で等分にした音を発生する	1≦n≦64	Lnで設定された値
@n	n番の音色に切り替える	0≦n≦63	—
@Vn	音量を細かく設定する	0≦n≦127	—
@Wn	nで指定された長さだけ状態を継続する	1≦n≦64	Lnで設定された値

＊：値のとる範囲は直前のMMLの種類によって決定されますが，値が32767を越えることは許されません。

《第3表》リズム音用MMLの仕様

リズム音の場合，一つのMMLで同時にいくつかの音を発生するため楽音用とは異なる記述形式をとります。まず鳴らしたい楽器を表す文字を並べてその後ろに長さを表す数字を付け加えます。

文　字	意　味	値のとる範囲	初期値
B	バスドラム音を発生	—	—
S	スネアドラム音を発生	—	—
M	タムタム音を発生	—	—
C	シンバル音を発生	—	—
H	ハイハット音を発生	—	—
!	直前の楽器の音量をアクセント・ボリュームにする	—	—
n	直前までに書かれた楽音を発生し，n分音符ぶん待つ	1≦n≦64	—
Vn	アクセントの付いていない楽音の音量を設定する	0≦n≦15	8
@An	アクセントの付いている楽音の音量を設定する	0≦n≦15	—

Tn，@Vn，Rn，＝X；，．については，FM音源用と同じです。

```
10 CALL AUDIO(3,
   3, 1, 1, 1)
20 CALL VOICE(@1)
30 PLAY#2, "O4L4V15C
   DE"
```

RUNすると「ドレミ」と音がでましたね？なんとこれだけの手順で音がでてしまうのです。この他にもMSXの拡張BASICでは音色を設定する命令はもちろんのこと，他のマシンにはない音律（テンペラメント）を設定する命令や移調命令などがあります。

Y-8950の特徴…

FM音源がリアルなサウンドを生みだすことができるのはもう知っていますね。MSXオーディオはY-8950という音源チップを搭載しています。これはヤマハのYM-3526(OPL)と同等のもので，ビデオゲームの「バブルボブル」なんかはこの石を載せています。Y-8950は9声同時に発音することができますが，内部のリズム・スイッチになっているビットを立てることで5種類のリズム音を発声させることができます(もちろんMSXオーディオでは内部を直接アクセスする必要はない)。

なお，このときの最大発音数は6声になります。**第6表**にレジスタマップを載せておきますので，解析をしてみようという人は参考にしてください。

使ってみた感想…

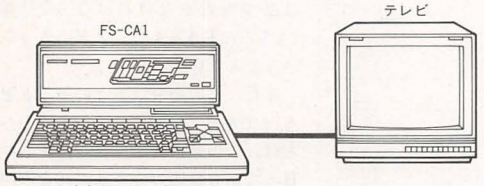
なによりも一番驚かされたのがADPCMの音質！ リアルのひとことにつきます。人の笑い声やネコの鳴き声など夜中に聞いていたらきみわるくなったぐらいですからね。とにかく，MSXユーザーに絶対！ おすすめしたいハードなわけです。

♥
♥
♥

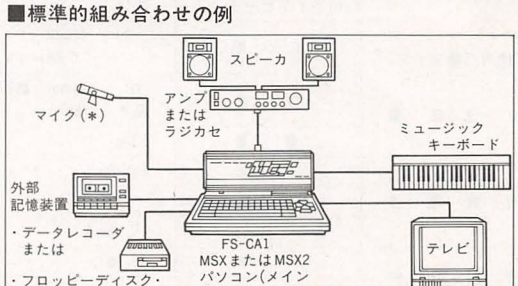
MSXオーディオ・ユニット"FS-CA1"はこんな組み合わせで使えます

■最少構成

FS-CA1を使用するための最少構成例です。
（この組み合わせでは，内蔵ソフト機能の一部は制限されます。）



■標準的組み合わせの例



(＊) マイクは拡張BASICでのみ使用でき，内蔵ソフトでは使用できません。

《第4表》MMLと各音源との対応

文　字	ＦＭ音源	ＰＣＭ音源	ＰＳＧ音源
Ｍｎ	＊1	＊1	○
Ｓｎ	＊1	＊1	○
Ｖｎ	○	○	○
Ｌｎ	○	○	○
Ｑｎ	○	○	＊1
Ｏｎ	○	○	○
＞	○	○	○
＜	○	○	○
Ｔｎ	○	○	○
Ｎｎ	○	○	○
Ｒｎ	○	○	○
Ａ～Ｇ	○	○	○
＋，＃	○	○	○
－	○	○	○
．	○	○	○
＝×；	○	○	○
＆	○	○	○
｛｝ｎ	○	○	＊3
＠ｎ	○	○	＊1
＠Ｖｎ	○	○	＊1
＠Ｗｎ	○	○	＊2

＊1：無視されます。＊2：Rnと同じ効果（ｎ分休符）を持ちます。＊3：ＰＳＧ音源に対しては使用できません。使用するとエラーになります。

《第6表》YM-3526のレジスタ・マップ

アドレス	D_7 D_6 D_5 D_4 D_3 D_2 D_1 D_0	コメント
01	TEST	LSIのテストデータ
02	TIMER-1	TIMER-1のデータ
03	TIMER-2	TIMER-2のデータ
04	RST / MASK T1 T2 / ST2ST1	IRQのRESET/TIMERのコントロール
08	CSM / SEL	CSM音成合成モード/Note Select
20 … 35	AM / VIB / EG-TYP / KSR / MULTI	AM/VIB/EG-TYPE/KSR/MULTIPLE
40 … 55	KSL / TL	KSL/TOTAL LEVEL
60 … 75	AR / DR	ATTACK RATE/DECAY RATE
80 … 95	SL / RR	SUSTAIN RATE/RELEASE RATE
A0 … A8	F-Number(L)	KON/BLOCK/F-Number
B0 … B8	KON / BLOCK / F-Num (H)	
BD	DEP AM VIB / R / BD SD TOM TC HH	DEPTH(AM/VIB)/RHYTHM(BD・SD・TOM・TC・HH)
C0 … C8	FB / C	FEEDBACK/CONNECTION

ステータス・レジスタ

IRQ / FLAG T1 T2	IRQ/FLAG(T1, T2)

《第5表》FM音源用音色データー覧表

音色番号０～31のデータは常にＲＯＭ内に置かれているため変更できませんが，32～63のデータはＶＯＩＣＥ　ＣＯＰＹ文により変更することができます。

音色番号	音　色　名	略　号
0	ピアノ　1	Piano 1
1	ピアノ　2	Piano 2
2	バイオリン	Violin
3	フルート　1	Flute
4	クラリネット	Clarinet
5	オーボエ	Oboe
6	トランペット	Trumpet
7	パイプオルガン　1	Pipe Orgn
8	シロフォン	Xylophon
9	オルガン	Organ
10	ギター	Guitar
11	サンツール　1	Santool
12	電子ピアノ　1	Elecpian
13	クラビコード　1	Clavicod
14	ハープシコード　1	Harpsicd
15	ハープシコード　2	Harpsicd 2
16	ビブラフォン	Vibraphn
17	琴　1	Koto
18	太鼓	Taiko
19	エンジン　1	Engine
20	UFO	UFO
21	シンセサイザベル	Syn Bell
22	チャイム	Chime
23	シンセ・ベース	Syn Bass
24	シンセサイザー	Synthsiz
25	シンセ・ドラム	Syn Percu
26	シンセ・リズム	Syn Rhyth
27	ハーモ・ドラム	Harm Drum
28	カウベル	Cowbell
29	ハイハット	Clse Hiht
30	スネア・ドラム	Snare Drm
31	バス・ドラム	Bass Drum
32	ピアノ　3	Piano 3
33	電子ピアノ　2	Elecpia 2
34	サンツール　2	Santool 2
35	ブラス	Brass
36	フルート　2	Flute 2
37	クラビコード　2	Clavicd 2
38	クラビコード　3	Clavicd 3
39	琴　2	Koto 2
40	パイプオルガン　2	Pipe Org 2
41	Pohds PLA	Pohds PLA
42	Rohds PRA	Rohds PRA
43	チャーチオルガン L	Orch L
44	チャーチオルガン R	Orch R
45	シンセ・バイオリン	Synviol
46	シンセ・オルガン	Syn Organ
47	シンセ・ブラス	Syn Brass
48	チューバ	Tube
49	三味線	Shamisen
50	マジカル	Magical
51	フワワ	Huwawa
52	ワンダーフラット	Wnder Flt
53	ハードロック	Hardrock
54	マシーン	Machine
55	マシーン　V	Machine V
56	コミック	Comic
57	SE-コミック	SE-Comic
58	SE-レーザー	SE-Laser
59	SE-ノイズ	SE-Noise
60	SE-星　1	SE-Star
61	SE-　2	SE-Star 2
62	エンジン　2	Engine 2
63	無音	Silence

★



MSX2を使いこなそう！

——機能とその使いかた——

スプライト関係の変更点と基本機能

鳴海　達也

さて，いよいよお待ちかねのスプライト関係に話を進めていきたいと思います。このMSX2で強化されたスプライトを使えば，カラフルなキャラクタをスピーディに動かすことができます。それではりきってまいりましょう。

変更点

MSX2では，今までの（MSXの）スプライト・モードに加え，新たにスプライト・モード2ができました。これは，SCREEN4～8で使用できます。

このスプライト・モード2と，従来のスプライト・モードとでは，どんなところがちがうのか，**第1表**にまとめたので，よく見てください。

つぎのような点が変更されたわけです。

■同一水平ライン上での最大表示枚数

従来4個でしたが，8個に増えました。

■座標系

x方向は256ドットで変わらず。y方向はグラフィック画面が212ドットになったので212ドットになりました。ただし，一番上のラインが－1なのは今までどおりです。

■スプライトの消去

PUT SPRITE命令でスプライトを消去するとき，従来は，y座標に209を指定しましたが，座標系の変更にともなって，217に変更されました。また，指定スプライト面以降のすべてのスプライトを消去するためには208でしたが，同じく，216に変わりました。

■色

従来，スプライトは，単色でしか表示できませんでしたが，スプライト・モード2では，水平1ラインごとに1色ずつ付けられるようになりました。

■重ね合わせ機能

2枚以上のスプライトを重ねて，一つのキャラクタを作るとき，従来は，それぞれのスプライトを別々に動かさなければなりませんでしたが，スプライト・モード2では，指定により，一番上のスプライトだけ動かせば，2枚目以降は自動的に同じ位置に表示させることができます。また，このとき，スプライトの重なった部分は，それぞれの色番号（パレット・コード）をORした値の色で表示させるため，2枚重ねなら，1ラインごとに3色，3枚重ねなら7色という具合に，よりカラフルなキャラクタを表示させることができます。

■衝突時の座標検出

スプライト・モード2では，スプライト衝突時の座標が検出されるようになりました。

また，スプライトの表示に使うPUT SPRITE命令は，書式に変更はありません。

色の指定は，SCREEN8を除いて，パレット・コードで行ないます。SCREEN8では，**第2表**のように16色が使えます。

《第1表》スプライト・モード2の変更点

	モード1	モード2
同一水平ラインでの最大表示枚数	4	8
座標系	x：0～255 y：－1～190	x：0～255 y：－1～210
指定面消去	yに209を指定	yに217を指定
指定面以降全消去	yに208を指定	yに216を指定
重ね合わせ機能	なし	あり
衝突時の座標検出	なし	あり

1ラインごとの着色

スプライト・モード2の目玉は，やはり，何と言ってもスプライトがカラフルになったことでしょう。1ラインごとの着色や重ね合わせ機能を管理するためのCOLOR SPRITE$命令は，その中心となるものです。

《第2表》SCREEN8で使えるスプライトの色

色番号	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
色	黒	暗い青	暗い赤	暗い紫	暗い緑	暗い水色	暗い黄色	灰色	肌色	青	赤	紫	緑	水色	黄	白

COLOR SPRITE$(〈スプライト面番号〉)＝〈文字式〉

（ステートメント）

〈スプライト面番号〉で指定したスプライト面に表示する色とその他機能とを，横1ラインごとに指定します。

〈文字式〉は，スプライト・サイズが8×8ドットのときは8文字まで，16×16ドットのときは16文字までが有効で，その文字のアスキー・コードのビット0～3で色を，ビット5～7で機能（**第3表**）を，先頭の文字から順に，1文字目が1ライン目，2文字目が2ライン目という具合に指定します（**リスト1**）。

注意しなければならないのは，この指定が，スプライト・パターンに対して行なわれるのではなく，スプライト面に対して行なわれるということです。また，PUT SPRITE命令でスプライトを表示するときに色を指定すると，COLOR SPRITE$での指定は無視（解除）され，指定した色，1色で表示されます。

ところで，COLOR SPRITE$命令と似たような命令，COLOR SPRITEというのもあります。これは，ラインごとにではなく，全ライン同一の色，機能を一気に設定するものです。

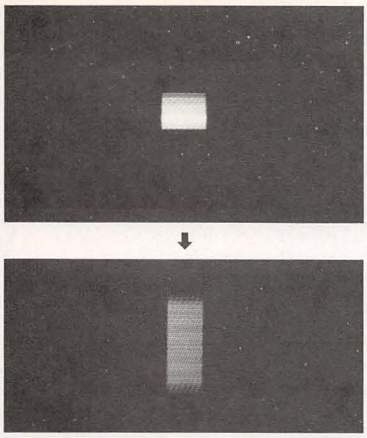
COLOR SPRITE(〈スプライト面番号〉)＝〈数式〉

（ステートメント）

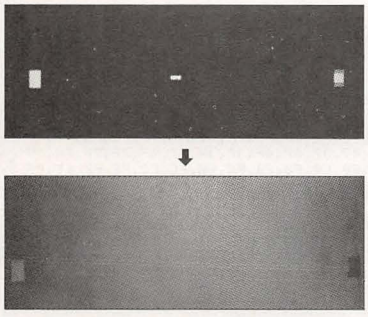
〈スプライト面番号〉で指定したスプライト面に表示するスプライトの色とその他機能を設定します。

〈数式〉の各ビットの意味は**第3表**のとおりですが，ビット7の指定はできません。

COLOR SPRITE$命令では文字式で指定しましたが，COLOR SPRITE命令では数式で指定するので，注意が必要です。



▲《写真1》リスト1の実行画面。銀色の円柱が上から下に転がる



▲《写真2》リスト2の実行画面。ミサイルで右側の敵をやっつける。見事当たると画面がフラッシュ！

《第3表》ビットごとの意味

ビット0～3	色番号(パレット・コード)
ビット4	未使用
ビット5	衝突検出の有無("1"なら無視)
ビット6	重ね合わせ機能("1"なら重ね合わせ)
ビット7	スプライト面のずらし("1"ならずらす)

COLOR SPRITE$で指定する"機能"

では，第3表に掲げた"機能"について，くわしく説明します。

■ビット5：衝突判定の有無（リスト2）

このビットが"1"のラインは，他のスプライトと衝突しても無視されます。BASICで，スプライトの衝突を知るには，ソフトで何とかするか，ON SPRITE GOSUBで割り込みをかけるしかないわけですが，その割り込みにひっかからなくなるのです。

これを使えば，たとえば，飛行機が敵機を撃ち落とす。背景には白い雲が流れる…。というようなキャラクタをスプライトで配し，当たり判定を割り込みでやろうというとき，何かが雲に当たるたびに割り込みがかかっては面倒です。こんなとき，雲の全

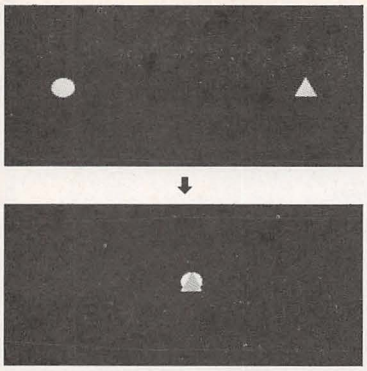
《リスト1》スプライト・デモ1―RUNすると，銀色の円柱(？)が，上から下へ転がっていきます。スプライト・モード2では，このようにラインごとに着色できるのです―

```
1000 '-------------------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 1       SPRITE DEMONSTRATION 1
1020 '-------------------------------------------------------
1030 '
1040 'INITIALIZE ------------------------------------------
1050    DEFINT A-Z
1060    COLOR 15,1,15 : SCREEN 5,2
1070    FOR I=0 TO 7
1080      COLOR=(8+I,I,I,I)
1090    NEXT
1100    SPRITE$(0)=STRING$(32,&HFF)
1110    A$=""
1120    FOR I=0 TO 15
1130      READ B
1140      A$=A$+CHR$(B)
1150    NEXT
1160    FOR I=0 TO 2
1170      COLOR SPRITE$(I)=A$
1180    NEXT
1190    X=120
1200 '
1210 'MAIN ------------------------------------------------
1220    FOR Y=-17 TO 210
1230      PUT SPRITE 0,(X,Y),,0
1240    NEXT
1250    X=RND(1)*240
1260    GOTO 1220
1270 '
1280 'DATA POOL -------------------------------------------
1290    DATA 9,11,11,12,12,12,13,13,13,13,15,15,15,13,13,12
```

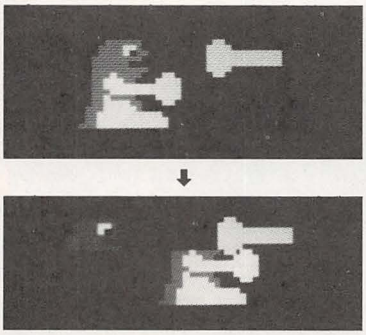
《リスト2》スプライト・デモ2―左側の自分を操作し，ミサイルで右側にいる敵をやっつけます。ミサイルの発射はスペース・キー。自分の移動とミサイルの誘導にカーソル・キーの上下を使います。敵は，真中の赤いところが弱点なので，そこをねらってください。

当たり判定には割り込みを使っています。敵の緑色のラインは割り込みを無視させているので，当たっても何も起こらないのです―

```
1000 '-------------------------------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 2
1020 '-------------------------------------------------------------------
1030 '
1040 'INITIALIZE ------------------------------------------------------
1050    DEFINT A-Z
1060    COLOR 15,0,0 : SCREEN 5,2
1070    SPRITE$(0)=STRING$(16,&HFF)+STRING$(16,   0)
1080    SPRITE$(1)=STRING$( 6,   0)+STRING$( 3,&HFF)+STRING$(23,0)
1090    COLOR SPRITE$(0)=STRING$(4,&H2C)+STRING$(8,&H8)+STRING$(4,&H2C)
1100    COLOR SPRITE (1)=4
1110    COLOR SPRITE (2)=9
1120    '
1130    ON SPRITE GOSUB 1490
1140    '
1150    EX=240 : EY=98 : VY=0
1160    MX=  8 : MY=98 : MF=0
1170    PUT SPRITE 0,(EX,EY),,0
1180    PUT SPRITE 1,(MX,MY),,0
1190    PUT SPRITE 2,(0,217)
1200    SPRITE ON
1210 '
1220 'MAIN ------------------------------------------------------------
1230 ''ﾃｷ
1240    VY=VY+INT(RND(1)*5-2)
1250    VY=VY+SGN(VY)*(ABS(VY)>4)
1260    DY=EY+VY
1270    IF DY>-1 AND DY<195 THEN EY=DY
1280    PUT SPRITE 0,(EX,EY),,0
1290 ''ｼﾞﾌﾞﾝ
1300    S=STICK(0)
1310    MY=MY+((S=1 AND MY>1)-(S=5 AND MY<192))*2
1320    PUT SPRITE 1,(MX,MY),,0
1330    IF MF THEN 1420
1340    '
1350    IF NOT STRIG(0) THEN 1460
1360    XM=MX+8
1370    YM=MY
1380    MF=1
1390    PUT SPRITE 2,(XM,YM),,1
1400    GOTO 1460
1410    '
1420    XM=XM+8
1430    IF XM>248 THEN MF=0 : PUT SPRITE 2,(0,217) : GOTO 1460
1440    YM=YM+((S=1 AND YM>1)-(S=5 AND YM<205))*2
1450    PUT SPRITE 2,(XM,YM),,1
1460 ''
1470    GOTO 1230
1480 '
1490 'SPRITE INTERUPT...sub. -----------------------------------------
1500    SPRITE OFF
1510    FOR I=0 TO 30
1520      COLOR ,9,9
1530      COLOR ,0,0
1540    NEXT
1550    MF=0
1560    PUT SPRITE 2,(0,217)
1570    SPRITE ON
1580    RETURN
```



▲《写真3》リスト3の実行画面。丸と三角が登場し，中央で重なる。カーソル・キーで移動可能



▲《写真4》リスト4の実行画面。ハンマーで頭をなぐると，ほら，頭の部分だけが飛んじゃう

ラインの衝突判定を無視させれば，プログラムの負担が半減するでしょう。また，敵にも，弾を当てても効果のないところを設定し，そのラインの衝突判定を無視させることもできます。

スプライトの衝突に関して，スプライト・モード2ではもう一つ，機能が追加されています。衝突座標の検出がそれです。が，残念ながらＢＡＳＩＣではサポートされていないので，ここでは省略します。

■ビット6：重ね合わせ機能（リスト3）

これは少し複雑です。このビットが"1"の場合，このスプライト面に表示されるスプライトは，「このビットが"0"で，このスプライト面より優先順位が高く，かつ一番近いスプライト面のスプライトと同じ位置」に表示されます。このとき，これらのスプライトの優先順位は無視され，重なったドットは，それぞれの色番号（パレット・コード）をＯＲした色で表示されます。

また，このビットが"1"のスプライト面に表示されるスプライトの衝突は，すべて無視されます。

■ビット7：スプライト面のずらし

このビットが"1"のラインは，左へ32ドット，シフトされます。この機能は，従来のスプライト・モードにもあった機能（ラインごとにではありませんが）ですが，ＢＡＳＩＣではサポートされていませんでした。というのは，この機能は本来，「画面の左はしから半分だけのぞいているスプライト」を実現させるためのもので，ＢＡＳＩＣでは，ＰＵＴ　ＳＰＲＩＴＥ命令で，x座標に－１～－32を指定すれば，自動的にこの機能が働いていたのです。というわけで，ＢＡＳＩＣを使っている限りは，めったに，意識的に使うといったことはないでしょうが，ラインごとの指定が可能になったということで，**リスト4**のような使い道がないとも言えません。

《リスト3》スプライト・デモ3―左右から丸と三角が登場し，中央で重なります。その後，下のほうから1ラインずつ重ね合わせ処理が行なわれていき，重なった部分の色がＯＲされていきます。それがすむと，これをカーソル・キーの左右で動かせます。

動かすところは1300～1330行で，スプライト面0しか操作しなくても二つのスプライトが動くのがわかると思います―

```
1000 '-----------------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 3       SPRITE DEMONSTRATION 3
1020 '-----------------------------------------------------
1030 '
1040 'INITIALIZE ------------------------------------------
1050    DEFINT A-Z
1060    COLOR 15,0,0 : SCREEN 5,2
1070    FOR I=0 TO 1
1080      A$=""
1090      FOR J=0 TO 31
1100        READ B$
1110        A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$))
1120      NEXT
1130      SPRITE$(I)=A$
1140    NEXT
1150    A$=STRING$(16,&H8)+STRING$(16,&H48)
1160    COLOR SPRITE (0)=4
1170    COLOR SPRITE$(1)=LEFT$(A$,16)
1180 '
1190 'MAIN ------------------------------------------------
1200    FOR I=0 TO 120
1210      PUT SPRITE 0,(     I,100),,0
1220      PUT SPRITE 1,(240-I,100),,1
1230    NEXT
1240    FOR I=2 TO 17
1250      FOR J=0 TO 300 : NEXT
1260      COLOR SPRITE$(1)=MID$(A$,I,16)
1270      BEEP
1280    NEXT
1290    X=120
1300    S=STICK(0)
1310    X=X+((S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<240))*2
1320    PUT SPRITE 0,(X,100),,0
1330    GOTO 1300
1340 '
1350 'DATA POOL -------------------------------------------
1360    DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,7F,3F,1F,07
1370    DATA E0,F8,FC,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,FC,F8,E0
1380    DATA 01,01,03,03,07,07,0F,0F,1F,1F,3F,3F,7F,7F,FF,FF
1390    DATA 80,80,C0,C0,E0,E0,F0,F0,F8,F8,FC,FC,FE,FE,FF,FF
```

《リスト4》スプライト・デモ4―ＲＵＮして画面が表示されたら，スペース・キーを押してみてください。カイジュウの頭の部分だけシフトさせて，なぐられた頭が飛んでしまうというものです

```
1000 '-----------------------------------------------------
1010 ' SAMPLE 4       SPRITE DEMONSTRATION 4
1020 '-----------------------------------------------------
1030 '
1040 'INITIALIZE ------------------------------------------
1050    DEFINT A-Z
1060    COLOR 15,0,0 : SCREEN 5,3
1061    COLOR=(15,5,5,5)
1070    FOR I=0 TO 2
1080      A$=""
1090      FOR J=0 TO 31
1100        READ B$
1110        A$=A$+CHR$(VAL("&h"+B$))
1120      NEXT
1130      SPRITE$(I)=A$
1140    NEXT
1150    COLOR SPRITE(0)=&HC
1160    COLOR SPRITE(1)=&H43
1170    COLOR SPRITE(2)=9
1180    A$=STRING$(6,&H8C)+STRING$(10,&HC)
1190    B$=STRING$(6,&HC3)+STRING$(10,&H43)
1200    '
1210    PUT SPRITE 1,(  0, 0),,1
1220    PUT SPRITE 0,( 90,90),,0
1230    PUT SPRITE 2,(130,90),,2 : X=130
1240 '
1250 'MAIN ------------------------------------------------
1260    IF NOT STRIG(0) THEN 1260
1270    FOR I=1 TO 6
1280      X=X-I
1290      PUT SPRITE 2,(X,90),,2
1300    NEXT
1310    PLAY "L64N0N1"
1320    COLOR SPRITE$(0)=A$
1330    COLOR SPRITE$(1)=B$
1340    FOR I=0 TO 600 : NEXT
1350    PUT SPRITE 2,(130,90),,2 : X=130
1360    FOR I=0 TO 600 : NEXT
1370    COLOR SPRITE(0)=&HC
1380    COLOR SPRITE(1)=&H43
1390    GOTO 1260
1400 '
1410 'DATA POOL -------------------------------------------
1420    DATA 0F,1F,1F,3F,3F,3F,3B,31,30,38,37,30,70,60,61,E1
1430    DATA C0,C0,60,C0,00,E0,C6,8F,1F,1F,8F,C6,40,F8,FC,FC
1440    DATA 00,01,01,00,00,00,04,0E,0F,07,08,0F,0F,1F,1F,1F
1450    DATA 00,80,00,00,00,00,06,0F,FF,FF,0F,06,80,F8,FC,FC
1460    DATA 60,F0,FF,FF,FF,F0,60,00,00,00,00,00,00,00,00,00
1470    DATA 00,00,F0,F0,F0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ファミコン・ユーザー必読のコーナー

ファミコン・マシン教室語

最終回：スクロール・プログラムで学ぶ応用編

断空我

みなさんといっしょに勉強してきた，このコーナーも，最終回となります。ふり返れば，ファミコンのマシン語の解説書はないし，ましてやファミコンのＣＰＵである6502を説明した本も初心者向けでないといったことから，マシン語を覚えようと思ってもできないという，読者のみなさんの要望で連載がはじまったわけですが，いかがでしたでしょうか。

最終回の今回は，応用編ということで，はじめてみたいと思います。では，さっそく，いってみよう。

サンプル・プログラム

いままでのテクニックを，実際どのようにゲームで応用するのか，そのへんが一番気になるところでしょう。さっそく，どのようなプログラムができるのか，私がサンプル・プログラムを作ってみました。それが**リスト１**です。**第１図**にＢＧグラフィックを載せておきます。

なお，ＢＡＳＩＣは，Ｖ３用ですので，あしからず。

このプログラムは，横スクロールで，どんどん進んでいくと，最後に巨大キャラが現れるというものです。コントローラでニットピッカーを上下左右に操作します。他のキャラにぶつかると，ニットピッカーは爆発してしまいます。爆発したら，[ＳＴＯＰ]キーでプログラムを終了してください。

なお，15行の**g1**，**g0**，**g2**，**g3**はキャラクタ・テーブルＢの各キャラクタが入ります。

g1……CHR$(201)
g0……CHR$(200)
g2……CHR$(202)
g3……CHR$(203)

キャラクタ・データの読み込み

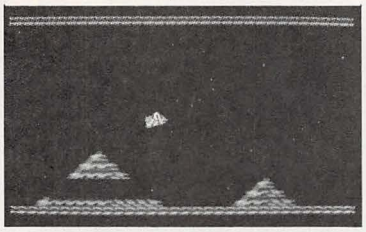
このプログラムでは，巨大シェルクリーパーを表示させるために，キャラクター・データをＰＰＵのＲＯＭから読み込んでいます。

リスト１を見てください。1000行からのルーチンがそのためのものです。表示したいキャラクターの左上のキャラクタ・コード（キャラクタ・テーブルＡの左上の数字：**第２図**）を変数ＣＣに代入してＸ０に水平位置，Ｙ０に垂直位置を代入し，ＧＯＳＵＢ 1000として（200行で設定）巨大キャラを表示させます。

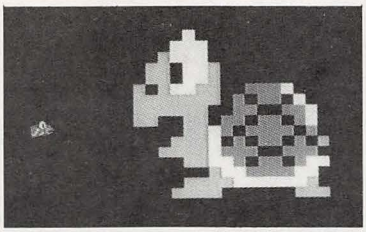
さて，ではどのようにして読み込んでいるのでしょう。**第３図**はＰＰＵのメモリマ

《リスト１》サンプル・プログラム・リスト

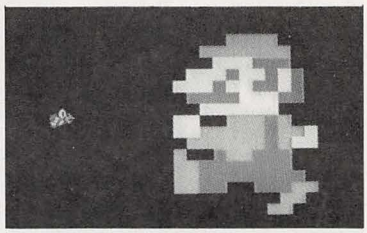
```
 10 CLEAR&H6F00:CGSET 1,2
 11 POKE&H6F00,&HA9,&H5,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60
 12 POKE&H6F10,&HA9,&H9,&H85,&H63,&HA5,&H63,&HD0,&HFC,&H60
 13 PALETB 0,&HF,&H30,&H27,&H29
 14 SPRITE ON
 15 DEF SPRITE 0,(0,1,1,1,0)="g1g0g3g2"
 16 READ AH,AL,DT:IF DT>255 THEN 25
 17 POKE&H4A,AL,AH:POKE&H73,DT:CALL&H6F10
 18 GOTO 16
 19 DATA &H24,&H60,&HCC, &H24,&H61,&HCC
 20 DATA &H24,&H7E,&HCC, &H24,&H7F,&HCC
 21 DATA &H26,&HE0,&HCC, &H26,&HE1,&HCC
 22 DATA &H26,&HFE,&HCC, &H26,&HFF,&HCC
 23 DATA &H27,&HC0,&HFF, &H27,&HC7,&HFF
 24 DATA &H27,&HE8,&HFF, &H27,&HEF,&HFF,  0,0,999
 25 CLS:VIEW
 30 MX=100:MY=100:SPRITE 0,MX,MY
 40 FOR I=0TO511
 50 S=STICK(0)
 51 IF S AND 1 THEN MX=MX+4
 52 IF S AND 2 THEN MX=MX-4
 53 IF S AND 4 THEN MY=MY+4
 54 IF S AND 8 THEN MY=MY-4
 55 IF MX<0 THEN MX=0
 56 IF MX>240 THEN MX=240
 57 IF MY<0 THEN MY=0
 58 IF MY>240 THEN MY=240
 59 SPRITE 0,MX,MY
 60 XX=MX+I+8:YY=MY+8:IF XX<256 THEN AD=XX/8+(YY/8)*32+&H2000:GOTO 65
 61 IF XX<512 THEN AD=(XX-256)/8+(YY/8)*32+&H2400:GOTO 65
 62 AD=(XX-512)/8+(YY/8)*32+&H2000
 65 AL=AD MOD 256:AH=AD/256
 70 POKE&H4A,AL,AH:CALL&H6F00:A=PEEK(&H73)
 80 J=I MOD 256:K=I/256
 90 POKE&H2000,&H90+K*2
100 POKE&H2005,J:POKE&H2005,0
110 IF A<>32 THEN 900
120 NEXT
200 CLS:CC=184:X0=11:Y0=4:GOSUB 1000
201 S=STICK(0)
202 IF S AND 1 THEN MX=MX+4
203 IF S AND 2 THEN MX=MX-4
204 IF S AND 4 THEN MY=MY+4
205 IF S AND 8 THEN MY=MY-4
206 IF MX<0 THEN MX=0
207 IF MX>240 THEN MX=240
208 IF MY<0 THEN MY=0
209 IF MY>240 THEN MY=240
210 SPRITE 0,MX,MY
220 XX=MX+8:YY=MY+8:AD=XX/8+(YY/8)*32+&H2000
230 AL=AD MOD 256:AH=AD/256
240 POKE&H4A,AL,AH:CALL&H6F00:A=PEEK(&H73)
250 IF A<>32 THEN 900
260 GOTO 201
800 END
900 DEF SPRITE 0,(0,1,1,0,0)="©x÷ﾌｧ":SPRITE 0,MX,MY
999 GOTO 999
1000 FOR ZZ=0TO3:AD=(CC+ZZ)*16
1010 AL=AD MOD 256:AH=AD/256
1020 FOR YY=0TO7
1030 POKE&H4A,AL+YY,AH:CALL&H6F00:B0=PEEK(&H73)
1040 POKE&H4A,AL+YY+8,AH:CALL&H6F00:B1=PEEK(&H73)
1050 CC$="":A=128
1060 FOR XX=0TO7
1070 PT=((B0 AND A)+(B1 AND A)*2)/A:A=A/2
1080 IF PT=0 THEN CC$=CC$+" ":GOTO 1100
1090 CC$=CC$+CHR$(252+PT)
1100 NEXT
1110 LOCATE X0+(ZZ MOD 2)*8,Y0+YY+(ZZ/2)*8:PRINT CC$;
1120 NEXT:NEXT
1130 RETURN
```



《写真1》実行画面。ニットピッカーは右へ右へと進んでいく



《写真2》でた！巨大キャラのシェルクリーパー



《写真3》200行のCCを0とするとマリオに変わる

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	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																				G03	G13							
15																			G03	G23	G23	G13						
16																		G03	G23	G23	G23	G33	G13					
17				G03	G13																							
18			G03	G23	G33	G13																						
19	G03	G23	G23	G33	G33	G13									G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G33	G33	G33	G33	G13		
20	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43	G43

《第1図》サンプル・プログラムのBGグラフィック

ップですが，＆H0000から＆H0FFFまでがスプライト・キャラ（キャラクタ・テーブルA）のデータが格納されているエリアです。

どのように格納されているかというと，**第4図**のようになっているのです。つまり，キャラクタのアドレスは，キャラクタ・コードを16倍した値です。キャラクタ・コードのデータは，**第5図**のように作られています。どう，わかりますか？

つまり，二つのビットで，一つのドットを表しているのです。プログラムでは，1050行から1100行で，各ビットの値を計算しています。

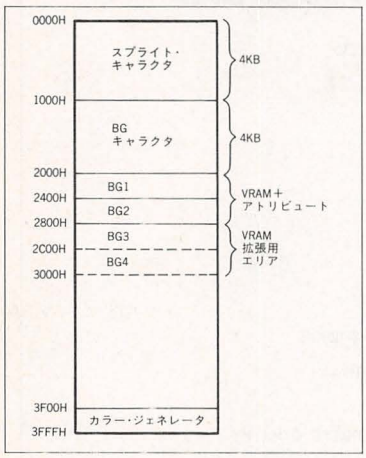
1000行：ＺＺを0から3変化させて，四つのキャラクタを読み込ませる。ＡＤ(アドレス)を計算している。

1010行：ＡＬにアドレスの下位バイト，AHにアドレスの上位バイトを計算している。

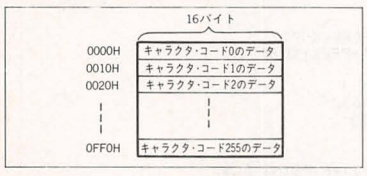
1020行：ＹＹ(垂直座標)を0から7変化させている。

1030行，1040行：キャラクタ・データの読み込み。

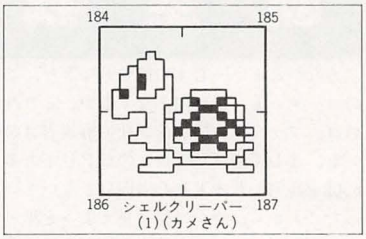
1050行：Ａを8にして，ＢＩＴ7の値に



《第3図》ＰＰＵのメモリマップ



《第4図》スプライト・キャラの格納エリア



《第2図》キャラクタ・テーブルAのシェルクリーパー

している。

1060行：ＸＸ(水平座標)を0から7に変化させ，ビットに対応させる。

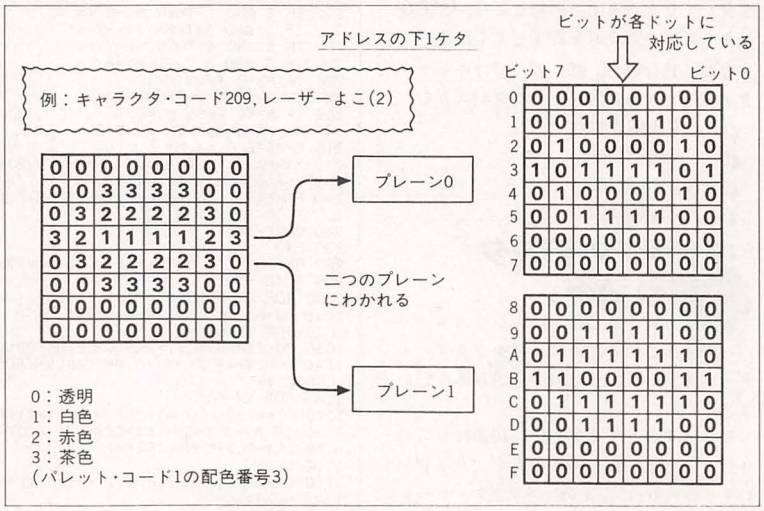
1070行：ＡとＡＮＤを取り，ビットデータを取りだす。2で割ることにより，一つ下のビットの値にする。

1080行，1090行：ＰＴの値により表示するキャラクタをＣＣ＄に代入する。

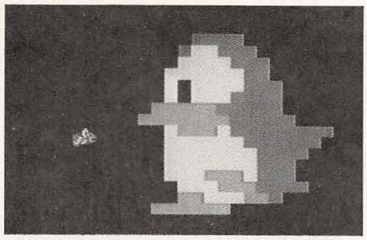
1110行：ＣＣ＄の表示，キャラクタ・コードにより，表示する位置を変える。

横スクロール

横スクロールについては，もう説明することもないでしょう。マシン語を用いて，ＢＧ　ＧＲＡＰＨＩＣでは入力できないところまでキャラクタを書き込んでいます。いっそのこと，ＢＧ画面をすべてＤＡＴＡ文で定義するようにしてもいいかもしれません。そうすると，メモリがたりなくなるので，プログラムをほとんど組めなくなり



《第5図》キャラクタ・コードのデータ



《写真4》200行のＣＣを96とするとペンペンになるぞ

ます。

そこで，ルーチンを２本にわけて，１本目をＢＧの定義用，２本目をプログラムの本体用とします。もちろん，一度定義したＢＧ画面は，ＳＡＶＥＳでセーブしておいてもいいでしょう。

プログラムでは，19行から24行が，ＢＧ用のデータです。アドレス２バイトに，内容１バイトの３バイトで１組になっています。配色番号の指定をするためのアドレス計算が大変ですが，**第６図**を見れば，一目りょうぜんですね。

接触判定

スクロールさせると，スプライトの位置とＢＧの位置がずれるので，接触判定がめんどうになります。プログラムでは，60行から110行までが，接触判定のためのプログラムです。考えかたは，**第７図**のようになります。

スプライトがＢＧ画面にあるなら，アドレスは＆Ｈ2000から，ＢＧ・ＧＲＡＰＨＩＣ面上にあるなら，アドレスは＆Ｈ2400からはじまります。ＢＧキャラは８ドット×８ドットなので，８で割り，横32キャラ並んでいるので，ＹＹを８で割って，さらに32をかけています。ここは４をかけるだけにしてもよさそうですが，じつは，ダメなのです。なぜなら，一度８で割って，小数以下を切り捨てているからです。

プログラム全体の流れ

10行～30行：初期設定など

11行：データ読み込みマシン語ルーチン

12行：データ書き込みマシン語ルーチン

13行：シェルクリーパーのパレットを設定する

15行：ニットピッカーのスプライト定義

16行～24行：BG･GRAPHIC面への書き込み

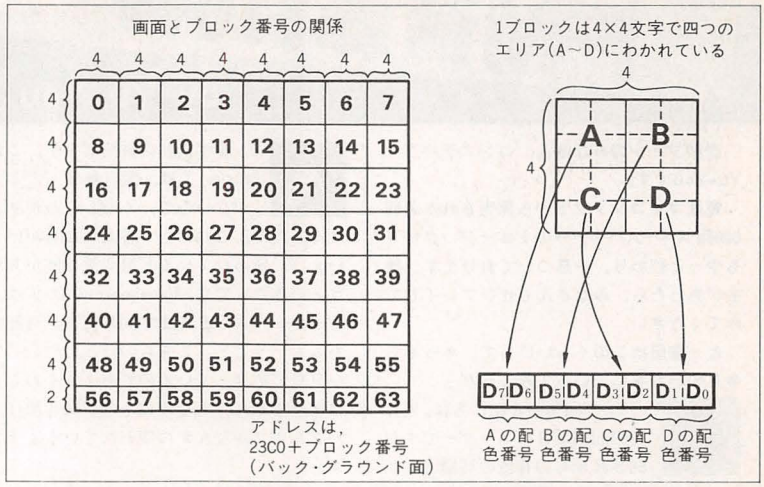
30行：ニットピッカーの初期位置定義

40行～120行：横スクロールのメイン･ルーチン

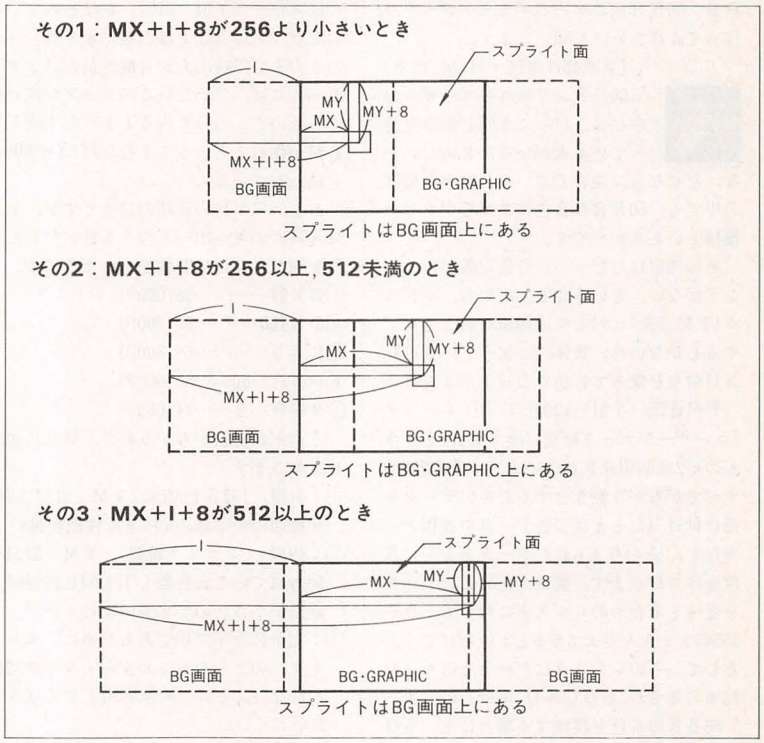
40行：ＢＧ画面の左はしからＢＧ・ＧＲＡＰＨＩＣの右はしまでスクロールさせるためのループ

50行～59行：コントローラの読み込みとニットピッカーの移動

60行～70行，110行：山などへの接触判定



《第６図》画面の位置と配色番号の関係



《第７図》プログラム60行～110行の接触判定の考えかた

60行：第７図その１のときのアドレス計算

61行：第７図その２のときのアドレス計算

62行：第７図その３のときのアドレス計算

80行～100行：横スクロールのルーチン

200行～260行：巨大キャラのメイン・ルーチン

200行：巨大キャラ表示

201行～210行：コントローラの読み込みと，ニットピッカーの移動

220行：ＢＧのアドレス計算

250行：接触判定

900～999：エンド・ルーチン（無限ループ）

1000～1130：巨大キャラ表示サブ・ルーチン

おわりに

いかがだったでしょうか。マシン語の解説は，まだまだ教えたいことが残っているのですが，とりあえず，基礎的なことはわかってもらえたと思います。

今まで，応援してくれて，どうもありがとう。

また，近いうちに，みなさんと会えるときを楽しみにしています。

ＰＳ．やってやるぜ!!

★

FM音源110番

by Yu-You

音楽ファンのみなさん，コンニチハ!!　Yu-Youです。

電波マイコンソフトから発売されたX68000用スペースハリアーのミュージック作りもやっと終わり，一息ついております。機会があったら，みなさんもぜひプレイしてみてください。

と…宣伝はこのくらいにして，さっそく今月のハガキに，いってみよう!!

Q Yu-You先生こんにちは。僕は6001mkIISRのユーザーですが88SRからの音色の移植方法がわかりません。どうか教えてください。PS．60SR用のゲーム・ミュージックも作ってください。お願いします。

〔東京都江東区・H.M.15才〕

A 60SRシリーズのユーザーの中には，けっこう同じ悩みを持っている人がいるんじゃないかな。なぜなら，現在でているFM音源機種の中でも，60SRは音色作りがむずかしい機種といえるからです。

その理由はただ一つ。音色定義用のコマンドがない，ということ。だから，レジスタ(FM音源)に対して直接値を書き込んでやるしかないね。具体的に言うと，SOUND命令を使って音色をセットするんだ。

FM音源（YM－2203）には，レジスタ(ユーザーがデータを受け渡す窓口)というものが256個用意されています。その256個すべてがちがう働きをするためのデータを受け付け（たとえば音色データや音程データなど)，その与えられたデータをもとに音色を作りだします。要は，その音色データを受けとるためのレジスタに対して，0～255のデータを与えてやるとよいわけです。そして，そのレジスタにデータを送り込むための命令が"SOUND"命令なのです。

88SRの音色を移植する場合にも，SOUND命令を使い，それぞれの音色データをレジスタに送り込んでやってください。

このへんのことは，近々，じっくりやってみたいと思います。

Q Yu-You先生，YK－2先生こんにちは。いつも楽しく読ませていただいてます。

ところで質問なんですが，MSX用FM音源がYAMAHAとPanasonicからでていますが，それぞれの長所，短所を教えてください。

それと，YAMAHAのキーボードがほしいのですが，10万円以下でMIDI付きのいいシンセサイザーがあったら教えてください。

〔名なしのごんべい〕

A まず最初の質問ですが，これについては，僕自身使ったことがないので，くわしくわかりません。ただ，これらの一番大きなちがいといえば，使われているFM音源自体がちがうということです。Panasonicのほうは，2オペレータで9声まで同時発声が可能であるということ。こちらのほうについては今月号で紹介しているのであまりくわしくは書きません。ちなみにそのFM音源は，バブルボブルなんかに使われているようです。

つぎにYAMAHAのほうですが，こちらはズバリ『YM－2151』が使われているのだ!!　ということは当然，4オペレータの8声まで同時出力が可能。最近のビデオゲームには，だいたいこのチップが使われているので，言ってみるとまったく同じVGMが作れるということなんだ(X68000にも使われている)。

あと，二つ目の質問のほうですが，YAMAHAのキーボードのうち君がだした条件を満たすものは5種類あるようです。

①DX27……98,000円
②DX100……69,800円
③KX5……69,800円
④PSR－50……88,000円
⑤YPR－9……74,800円

それぞれ特徴がちがうので，簡単に説明しておきます。

①：61鍵，192音色内蔵。YM－2151内蔵。5種類の中では，もっとも性能が良い。
②：49鍵(ミニサイズ鍵盤)。YM－2151が使われていて音色数も①と同じ192種類。鍵盤が小さいので多少弾きにくい。
③：完全にライブ用であるために，エレキギターのようなショルダー・タイプ37鍵しかない。そのため家庭用としては多少使いにくい。
④：手軽さでは一番。YM－2151が使われていて，鍵盤数は49。サンプリング・ドラムやスピーカが内蔵されているのがうれしい。
⑤：ポータブル・ピアノとして売りだされている。音源はFM音源（YM－2151？)。スピーカ内蔵で61鍵あるのはいいのだがシンセとして使う場合はどうも…？

まあこんなかんじです。とりあえず僕のおすすめは①と④。

秘 YK－2さん，Yu-Youさん，コンニチハ。突然ですが，10月号にのっていたお2人のドラスピ，本当によかったですネ。感動しちゃった…。

ところでお2人は，マニュアルにのっていないX68000のMMLをご存知でしょうか。「隠しコマンド」というよりはマニュアルの手抜きというべきだと思いますが，思いっきり便利なので紹介します。

①〔D.C.〕……先頭にもどる
②〔D.S.〕……④にとぶ
③〔TO CODA〕…⑤にとぶ
④〔SEGNO〕……②からのとび先
⑤〔CODA〕……③からのとび先
⑥〔FINE〕……この記号のある小節で④などの制約が取り消される

このコマンドを使うと，もっともっとプログラムを短くすることができるので，ぜひ使ってみてください。

それじゃあ，これからもガンバッテください。

Yu-You：これは，もう発表されているから知っている人も何人かいると思います。ボクが使わない理由は，これらはただ，1回繰り返しただけで終わってしまうからなんだ。VGMプログラムの場合ほとんどが無限ループするでしょう。だから，かえって使いづらくなると思うんだけど，どうかな？　でも覚えておいてもソンはないネ!!

では，ここで，ボクが使っているX68000の㊙を教えましょう。

通常X68000を付属のシステム・ディスクで立ちあげると，必ずビジュアル・モード(マウスを使うモード)をとおさなくてはなりません。X68000ユーザーの中には，「俺は音楽しかやらないんだから，直接BASICから起動したい!!」なんて人もいるでしょう。そんな人に送る，直接BASICから起動するための㊙です。なお，必ずバックアップ(コピー)したシステム・ディスクを使用してください。

①通常の方法を使ってBASICを立ちあげる。
②ドライブAにシステム・ディスクをセットする。
③KILL "¥TITLE.SYS"↵と実行する。
④**リスト1**を入力する（RUNしてはいけない)。
⑤SAVE@"¥AUTOEXEC.BAT"↵と実行する。
⑥リセットする。

ほらね。ちゃんとBASICから起動したでしょう。

《リスト1》X68000用㊙リスト

```
100 PATH A:¥;A:¥BASIC
110 CD ¥BASIC
120 BASIC /W96
```

FM音源に関する質問のある人は，マイコンBASICマガジン編集部「FM音源110番」まで，ハガキで送ってください。

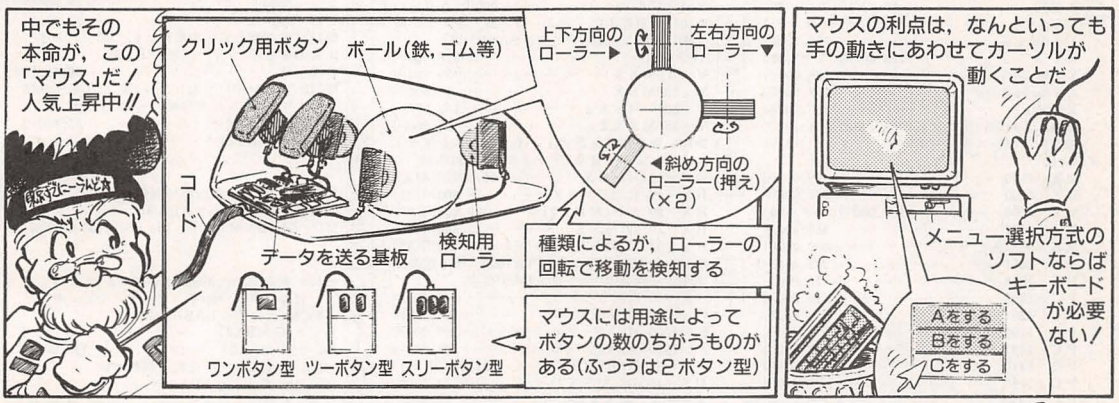
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ㉖

――マウスを使ってみよう――

by くりひろし

★今回はプログラムからちょっとはなれて，久しぶりに周辺機器の話です。
★ソフトにもよりますが，マウスではほとんど手の動きに合わせてカーソルを動かすことができます。上下と左右の４方向分しかローラーがついてないのにあらゆる方向にカーソルを動かせるのは，上下(Y方向)，左右（X方向）の移動量をかけあわせているからなのです。
★マシンによってはマウスをジョイスティック端子に接続するものもありますし，キーボードを間にはさんで接続するものもあります。
★シリアル・マウスの場合，パソコン通信などに必要なＲＳ-232Ｃがふさがれてしまうのが欠点です。
★最近は価格も安くなって，１万円前後からあるようです。ではまた来月。













広告さくいん

パソコン・メーカー
シャープ……表2, 前付カラー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
ソニー……前付カラー30～31

周辺機器・メディア・メーカー
住友スリーエム……前付カラー18
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188～191
日本ファルコム……カラー192～197
ポニー……カラー198
エニックス……カラー199～203
日本テレネット……カラー204～205
ビクター音産……カラー206～207
スキャップトラスト……カラー208～209
SPS……カラー210
ブレイン・グレイ……カラー211
ランダムハウス……カラー212
システムサコム……カラー213
ニデコ……カラー214
徳間書店インターメディア……カラー215
日本デクスタ……カラー216
コナミ……カラー232～233
ウルフチーム……カラー234
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……前付カラー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情報機器……後付334～336
ソフトショップラム……後付337
日本マイコン流通センター……後付339～345
中部・東海
コムビットサーラ……後付327
関西・中国
アイツー……後付328～329
ユニオン……後付337

その他
河合塾……前付カラー11
シーレックスサングラス……中付
サンクレストJ.P……後付326

自社広告
新刊本／ペンタン他……前付カラー19～31
DEMPAマイコンソフト／XE1 Pro…カラー217～231

★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 turbo II……178,000円
X1 G……118,000円(モデル30)
X1 turbo III……168,000円
X1 turbo Z……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
APPLE IIe……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

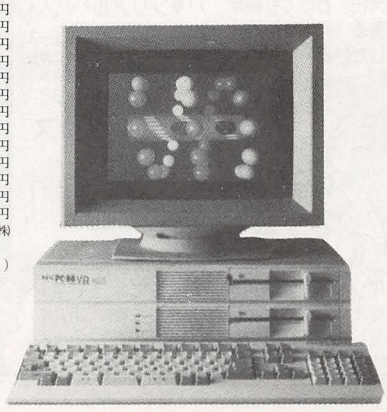
バンダイ
☎111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係
RX－78……59,800円

二洋電機
☎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



創立以来40有余年 信頼の東映無線

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

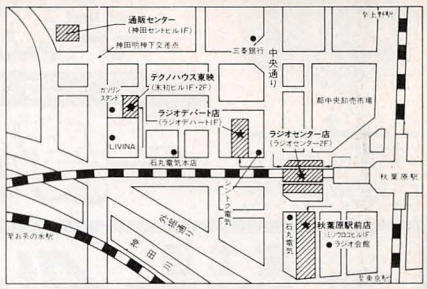
超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

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

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





注番B11-01
PC-9801U2
+FTC-12GTS-A1
(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥377,800➡56%OFF¥167,000

注番B11-02
PC-9801VM21
+FTC-12GTS-A1
(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥469,800➡28%OFF¥339,000

注番B11-03
PC-9801VM21
+FTC-12GTS-A1
(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥539,600➡30%OFF¥383,000

注番B11-04
PC-9801VX21
+FTC-12GTS-A1
(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥512,800➡28%OFF¥373,000

注番B11-05
PC-9801VX21
+FTC-12GTU-H
(東映、D/A対応、超高解像度12型カラーディスプレイ)
¥547,800➡30%OFF¥383,000

注番B11-06
PC-9801VX21
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型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)
+プリンター用紙(15×11)500枚
¥759,800➡33%OFF¥510,000

注番B11-07
PC-8801FH/30
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥247,800➡28%OFF¥180,000

注番B11-08
PC-8801FH/30
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
+TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
¥317,600➡30%OFF¥222,000

注番B11-09
PC-8801Mn
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥287,800➡27%OFF¥212,000

注番B11-10
PC-88VA
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥377,800➡26%OFF¥280,000

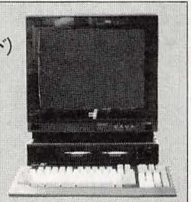
注番B11-11
PC-88VA
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥447,600➡28%OFF¥324,000

注番B11-12
PC-286-STD(エプソン、本体、ベーシックROM付)
+FTC-12GTS-A1(東映、D/A対応、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥442,800➡37%OFF¥280,000

注番B11-13
PC-286-STD(エプソン、本体、ベーシックROM付)
+CU-14AD(シャープ、アナログ専用、14型カラーディスプレイ)
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥517,600➡36%OFF¥335,000

FM-77L4
¥238,000
限定超特価
¥88,000

FM16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
¥405,000
限定超特価
¥270,000

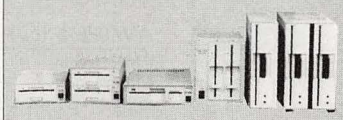


注番B11-14
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥292,000➡53%OFF¥138,000

注番B11-15
FM77AV20-2
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
+TR-24CLf(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥368,600➡52%OFF¥178,000

注番B11-16
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
+TR-24CLf(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター)
+プリンターケーブル
+ディスケット(3.5"2DD)10枚
¥458,600➡44%OFF¥260,000

フロッピーディスク



注番B11-17
TF-35VS(テックパーツ、3.5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥38,800➡13%OFF¥34,000

注番B11-18
GD-35W(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
~~¥39,800~~

注番B11-19
TF-55S(テックパーツ、5"シングルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥49,000➡24%OFF¥37,500

注番B11-20
GD-55MS(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
~~¥79,000~~

注番B11-21
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
¥46,800

注番B11-22
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
¥79,800

ディスプレイ

注番B11-23
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B11-24
KH-12G: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B11-25
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B11-26
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➡25%OFF~~¥148,000~~

注番B11-27
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➡25%OFF~~¥298,000~~

注番B11-28
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➡46%OFF¥49,000

注番B11-29
CU-14AD:シャープ、14型カラーディスプレイ、25/15kHz自動切替式、アナログ専用、0.31mmドットピッチ、ハイコントラストCRT
¥84,800➡23%OFF¥65,000

注番B11-30
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡20%OFF¥28,000

プリンター

注番B11-31
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➡45%OFF¥135,000

注番B11-32
PC-PR101F(NEC、10°ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥158,000➡45%OFF¥87,000

注番B11-33
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➡41%OFF¥94,000

注番B11-34
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➡40%OFF¥78,000

注番B11-35
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥69,800➡37%OFF¥44,000

注番B11-36
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
+プリンターケーブル
¥77,300➡46%OFF¥42,000

注番B11-37
AR-2410(スター精密、15°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B11-38
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¥88,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ FD-55BR(増設FDD、白ベゼル、PC-8801mkII用)……¥60,000➡67%OFF¥19,800
Ⓑ FD-115TC(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VM0用)……¥80,000➡69%OFF¥25,000
Ⓒ FD-115TD(増設FDD、白ベゼル、PC-9801VX0/XL用)……¥60,000➡54%OFF¥28,000
Ⓓ LHD-320N(ロジテック、20MBハードディスク、85ms、I/F付、PC用)……¥198,000➡35%OFF¥129,000
Ⓔ HDD-20S(エプソン、20MBハードディスク、85ms、I/F付、PC用)……¥198,000➡26%OFF¥148,000
Ⓕ GHD-540(グロリア、40MBハードディスク、40ms、I/F付、PC用)……¥248,000➡20%OFF¥198,000
Ⓖ PC-8801mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8801mkII/8801用)……¥32,000➡54%OFF¥15,000
Ⓗ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)+電源……¥38,000
Ⓘ MD-1200E(オムロン、モデム、300・1200bps全二重、RS-232Cケーブル付、PC-9801用)……¥24,800➡20%OFF¥19,800
Ⓙ GT-100(エプソン、ハンディ・イメージスキャナー、ソフト付、PC-9801用)……¥54,800➡22%OFF¥42,800
Ⓚ PCマウス(PC-9801シリーズ用)……¥9,500➡39%OFF¥5,800
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ)……¥12,000
Ⓜ HP-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機)……¥21,000
Ⓝ COPY-JACK(プラス、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

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

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(代)
- 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)



気前のいい
店長が考えた

半期に一度の 本気DE（マジデ）

パソコン・ワープロ・ネットワーク

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

変動相場制採用コーナー（円にて換算→アメリカドル）

富士通 FM77AV20 40

自由な感性を志向する人びとへ…
マルチ・クリエイティブ・パソコン



AV20お求めやすいセット 注番 B11-7701

FM77-AV20-2 ……￥168,000
14″カラーモニター(21ピン アナログ対応)……￥49,800
モニターケーブル……￥ 2,800

セット合計定価￥220,600
47% OFF **特価￥116,000**
クレジット例 ￥5,600×24回

変動相場制採用コーナー
AV20基本セット 注番 B11-7702

FM77-AV20-2 ……￥168,000
FMTV-152 ……￥89,800
生ディスケット10枚サービス

セット合計定価￥257,800
特価$980

AV20プリンタを加えた標準セット 注番 B11-7703

FM77-AV20-2 ……￥168,000
FMTV-152 ……￥89,800
スター TR-24CLF ……￥69,800
ゲームソフト1本サービス

セット合計定価￥327,600
43% OFF **特価￥186,000**
クレジット例 ￥8,900×24回

AV40おすすめセット

FM77AV40 ……￥228,000
FMTV-154 ……￥138,000
エプソン AP-80EX ……￥64,800
FM対応ROMカプセル ……￥ 3,000
プリンターケーブル ……￥ 4,000

セット合計定価￥437,800
35% OFF **特価￥284,500**
ワープロソフト サムライ(￥19,800)サービス!!

AV40基本セット 注番 B11-7705

FM77-AV40 ……￥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

セット合計定価￥366,000
38% OFF **特価￥226,900**
クレジット例 ￥10,800×24回

SHARP X-1turboZ

変動相場制採用コーナー
X-1ターボZお買得セット 注番 B11-X01

CZ-880C ……￥218,000
15″マルチスキャンディスプレイTV ……￥128,000

セット合計定価￥346,000
特価$1,750

SHARP X68000



X-68000お手軽セット 注番 B11-X02

CZ-600C ……￥369,000
NECディスプレイTV PC-TV452 ……￥128,000
生ディスケット10枚サービス

セット合計定価￥497,000
特価￥388,000
クレジット例 ￥13,000×36回

TOSHIBA J-3100GT



002モデル 標準価格￥498,000 **特価￥432,000**
クレジット例 ￥12,500×36回

021モデル 標準価格￥698,000 **特価￥612,000**
クレジット例 ￥17,000×36回

特選ワープロ

富士通 F-ROM8
標準価格￥128,000
クレジット特価**￥7,400**×12回

東芝 ルポ70GX
標準価格￥128,000
クレジット特価**￥7,900**×12回

東芝 ルポ90F
標準価格￥178,000
クレジット特価**￥11,300**×12回

エプソン ワードバンク960LXT
標準価格￥128,000
クレジット特価**￥7,000**×12回

NEC 文豪ミニ7GX
標準価格￥198,000
クレジット特価**￥12,400**×12回

NEC 文豪ミニ5GX
標準価格￥128,000
クレジット特価**￥8,000**×12回

富士通 オアシス30AFII
標準価格￥248,000
クレジット特価**￥15,700**×12回

20Mハードディスク・ベスト3

エプソン HDD-20S
特価￥158,000
クレジット例 ￥6,600×24回

ロジテック LHD-320N
特価￥153,900
クレジット例 ￥6,500×24回

ICM HD-4020
特価￥182,400
クレジット例 ￥7,600×24回

PC-98用バスマウス
先着100名様に限り**￥3,980**

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

バーゲン!!

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

冬のボーナス一括払い 金利・手数料なし

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!!

エプソン PC-286



変動相場制採用コーナー

PC-286おすすめセット 注番B11-2801

PC-286モデル0……¥357,000
シャープモニター CU-14AD……¥84,800
PC-PR101TL……¥79,800

セット合計定価¥521,600
特価$2,550

NEC PC-88VA

PC-88VA標準セット 注番B11-8803

PC-88VA……¥298,000
PC-KD862……¥99,800
エプソン VP-85K……¥118,000
PC用カートリッジ……¥10,000
プリンターケーブル……¥4,500
用紙サービス

セット合計定価¥530,300
30% OFF **特価¥371,000**
クレジット例 ¥12,400×36回

NECパーソナルコンピュータ PC-8801FH/MH



PC-8801FH/30基本セット 注番B11-8801

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

セット合計定価¥257,800
シスペック特価

PC-8801MHワープロセット 注番B11-8802

PC-8801MH……¥208,000
PC-KD854……¥89,800
エプソン AP-80EX(PC)……¥69,800
ワープロソフト ユーカラアート……¥30,000

セット合計定価¥397,600
30% OFF **特価¥278,000**
クレジット例 ¥13,300×24回

NEC PC-9801VX2

PC-9801VX2 おすすめセット 注番B11-9801

PC-9801VX2……¥433,000
シャープ CU-14AD……¥84,800
NM-9950……¥245,000

セット合計定価¥762,800
35% OFF **特価¥495,800**

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット

NEC PC-9801VM21

PC-9801VM21標準セット 注番B11-9802

PC-9801VM21……¥390,000
PC-KD854……¥89,800
VP-135K……¥148,000
PC用カートリッジ……¥10,000
プリンターケーブル……¥4,500

セット合計定価¥642,300
30% OFF **特価¥449,000**
只今、10名様に限り、カルクソフト VP-Planner進呈中!!

明日のビジネス機能を備えたエクセレント16ビット

NEC PC-9801VX21

PC-9801VX21基本セット 注番B11-9803

PC-9801VX21……¥433,000
PC-KD854……¥89,800

セット合計定価¥522,800
特価¥442,800
クレジット例 ¥12,300×36回

ビジネス機能をコンパクトに凝縮!!

PC-9801UV21

PC-9801UV21ワープロセット 注番B11-9804

PC-9801UV21……¥318,000
サンヨーモニター CMT-146L……¥89,800
ブラザー M-1724P……¥148,000
ワープロソフト 一太郎……¥58,000

セット合計定価¥613,800
30% OFF **特価¥429,000**
クレジット例 ¥14,300×36回

お買得プリンター クレジットで今すぐ!!

スター TR-24CL 標準価格¥69,800
クレジット特価¥3,500×12回

ブラザー M-1724P 標準価格¥148,000
クレジット特価¥4,200×24回

エプソン VP-135K 標準価格¥148,000
クレジット特価¥4,100×24回

スター TR-2415 標準価格¥144,000
クレジット特価¥3,900×24回

NEC NM-9950 標準価格¥245,000
クレジット特価¥4,500×36回

シスペック PC-98用 おすすめソフト

ジャストシステム 一太郎
クレジット特価 ¥4,100×12回

東海クリエイト ユーカラart+VP Planner
クレジット特価 ¥4,400×12回

LOTUS 123
クレジット特価 ¥6,420×12回

マイクロソフト Multiplan 3.1
クレジット特価 ¥4,800×12回

管理工学 桐
クレジット特価 ¥6,800×12回

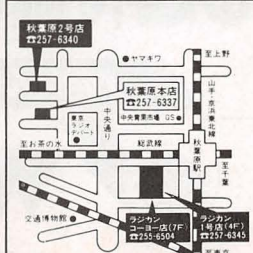
東京☎03-257-0281

札幌☎011-643-8345
仙台☎0222-71-8774
金沢☎0762-22-3006
名古屋☎052-263-1630
大阪☎06-641-1967
徳島☎0886-53-8663
広島☎082-227-0157
熊本☎096-322-0995

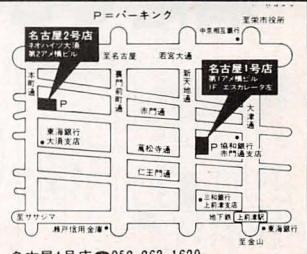
シスペック通販部 TONEシステムズ☎03-257-0281
〒101 東京都千代田区外神田1-8-11(本店3F)

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 名古屋市中区大須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





安心できる
おつき合いはここから

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
都	0472(50)9523
葉	03 (226) 9286
京	0542(54)0696
岡	052(581)4325
屋	06 (362) 5057
阪	0862(24)5524
山	0878(33)0663
松	082(293)0811
島	092(481)0502
岡	096(363)5077
本	0992(56)3973
島	0466(43)1265
FAX	

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……

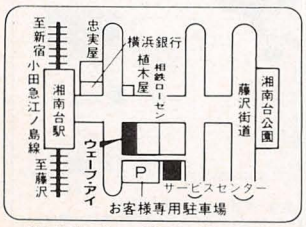
代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

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



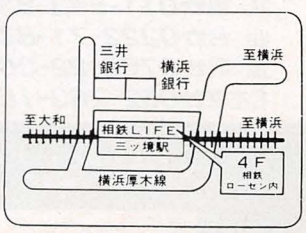
湘南台店☎0466-43-1771

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

ベストセラーには、次代への責任があります。

32bit98、誕生。



PC-98XL²

いま、32ビットCPUの圧倒的パワーとPC-9800シリーズの豊かな資産が、大きく手をむすぶ。

プラン1101 98XL²純正基本セット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26㎜高解像度CRT)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	1,263,000円

ウェーブ・アイ特価

17,000円×48回	ボーナス45,600円×8回
15,000円×60回	ボーナス32,800円×10回
12,000円×72回	ボーナス34,400円×12回
17,700円×72回	ボーナス　なし



PC-98CL²VM21

確かな実績をさらに強化したパワフル16ビット。

プラン1102 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1103 VM21お買得ワープロセット 33%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
PC-9872L(マウス)	10,000円
定価合計	740,300円

特価489,000円

10,000円×36回	ボーナス35,700円×6回
7,000円×48回	ボーナス33,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス32,500円×10回
9,000円×72回	ボーナス　なし

プラン1104 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1105 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1106 VM21POPライターセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
CMT-146L(4,050文字アナログCRT)	89,800円
POP名人(パソコンPOPライター)	280,000円
DXY-990(A3版,8色プロッター)	258,000円
POP用太字ペン(黒・赤・青・緑・橙・桃・茶・紫各4本セット)	12,800円
XY-RS-31(接続ケーブル)	12,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
定価合計	1,076,600円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×48回	ボーナス36,800円×8回
12,000円×60回	ボーナス33,600円×10回
10,000円×72回	ボーナス31,400円×12回
15,200円×72回	ボーナス　なし



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。

プラン1107 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1108 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1109 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-PR101TL(80ケタ,24ドット,カラー熱転写プリンター)	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1110 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1111 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1112 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1113 VX21実戦ワープロセット 32%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
VP-135K(136ケタ,24ドット漢字プリンター)	148,000円
#7623(スーパーカートリッジ)	10,000円
#8238(プリンターケーブル)	5,000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
15インチ連続紙500枚	3,000円
PS98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
定価合計	798,800円

特価539,000円

12,000円×36回	ボーナス33,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
9,900円×72回	ボーナス　なし

プラン1114 VX21超お買得ビジネスセット 30%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
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
PS-98-129-HMW(MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	24,000円
プリンターケーブル	4,500円
定価合計	879,300円

特価615,000円

12,000円×36回	ボーナス48,400円×6回
10,000円×48回	ボーナス34,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,700円×10回
11,300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1117 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1118 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1119 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(16ケタ、24ドット、漢字プリンター)	144,000円
フリンターケーブル	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1120 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(16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1121 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1122 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1123 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1124 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1125 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

8,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
6,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス なし

プラン1126 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1127 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1128 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1129 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
フリンターケーブル	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1130 88VA純正基本セット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(アナログCRT、アートボード対応)	99,800円
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1131 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、アートボード対応)	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1132 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-PR-101TL(24ドットカラー熱転写プリンタ)	79,800円
PC-88VA-11(スーパーインポーズ、デジタイズ機能)	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1133 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
COMSTAR1212/300/1200bps全二重、自動発信対応モデム	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1134 88VA 純正ビジネスセット TELにて

PC-88VA	298,000円
PC-KD862(4050文字、アートボード対応)	99,800円
PC-PR201TL(136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
縦型ハココンラック(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1135 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1158 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1159 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1160 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1161 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

プラン1162 A1お買得フルセット 36%引

FS-A1	29,800円
DM-405(2,000文字カラーCRT)	67,800円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
FS-FD1(3.5インチフロッピー)	44,800円
ミセスバッグ(家計簿、カレンダー、メモ)	9,800円
FS-JS220(ジョイパッド)	1,500円
定価合計	156,700円

特価99,800円

9,100円×12回	ボーナス なし
6,200円×18回	ボーナス なし
4,800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1140 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

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

プラン1141 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

7,500円×36回	ボーナス23,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,800円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
6,400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1142 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

MZ-1V01ファクシミリ付きイメージスキャナプリンタ

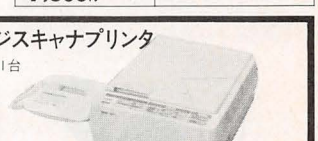
ファクシミリ、コピー、スキャナ、プリンタと1台4役の情報ステーション

定価278,000円 ウェーブ・アイ特価

1P-1246(パソコンファックス98ソフト)

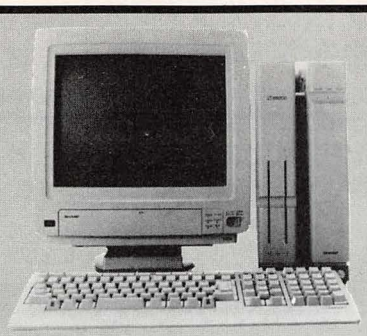
※メモリ640KB必要

定価99,800円 ウェーブ・アイ特価



取り付け工事無料(標準工事のみ)
但し離島は出来ません。

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1144 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1145 AV20モデル2純正基本セット 42%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	257,800円
ディーヴァ(ゲームソフト)サービス	

特価149,000円

6,000円×18回	ボーナス19,800円×3回
4,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
5,000円×36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1147 AV40純正基本セット 42%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209,000円

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

プラン1146 AV20モデル2超お買得ワープロセット 40%引

FM-77AV20/2	168,000円
FM-TV152(TV付専用2,000文字CRT)	89,800円
TR-24CL1(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
定価合計	368,900円

特価218,000円

7,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,800円×60回	ボーナス　なし

プラン1148 AV40ビジネスセット 40%引

FM-77AV40	228,000円
FM-TV154	138,000円
TR-24CL1(24ドット熱転写カラープリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つどい(ワープロ、データベース)	38,000円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
A4カット紙500枚	2,000円
定価合計	502,300円

特価298,000円

10,000円×24回	ボーナス26,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,800円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし



ビジネスパソコンが、画期的な省スペースを実現した。

FM R-30

プラン1149 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1150 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1152 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1151 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1153 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

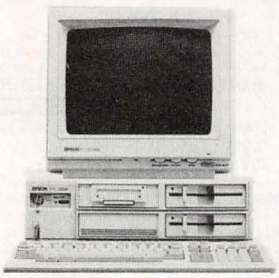
WAVE EYE

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1154　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1155　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1156　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1157　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

日本語エクセル	標準価格138,000円	ウェーブ・アイ特価
スーパーペイント	標準価格25,000円	ウェーブ・アイ特価
Eg Word	標準価格59,800円	ウェーブ・アイ特価
マックプロジェクト	標準価格38,000円	ウェーブ・アイ特価
マック書道	標準価格24,800円	ウェーブ・アイ特価
Hard Ball（野球ゲーム）	標準価格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-9801VF2	特価169,000円	MZ-2521（1D22セット）	特価108,000円	PC-PR406（熱転写漢字プリンター）	特価38,000円
PC-9801F2	特価138,000円	CZ-880CB（XIターボZ）	特価135,000円	PC-PR101T（24ドットカラー熱転写プリンター）	
PC-8801mk IIMR	特価120,000円	CZ-850CR（XIターボ/10）	特価 38,000円		特価32,000円
PC-8801FH/30	特価109,000円	CZ-820C（XIG/10）	特価 35,000円	各種16ドットグラフィックプリンター	特価12,000円
PC-8801mkIISR/30	特価108,000円	CZ-811C（XIF/10）	特価 30,000円	MB27331（FM用、4,050文字CRT）	特価40,000円
FM-77L2	特価 53,000円	CZ-8PCI（熱転写漢字プリンター）	特価 35,000円	2,000文字カラーCRT	20,000円より

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

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

藤沢	0466(43)1775	金沢	0762(24)2251
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 model30	+¥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-j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	+¥118,000
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	+¥149,000
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。芸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~~
現金特別価格	¥268,000

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-IF model20	+¥252,000
X-1turbo model30	+¥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

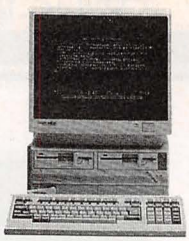
全商品6ヶ月保証付



NEC
PC-8001MKⅡSR 新品限定品
¥108,000➡ ¥20,000



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥25,000
PC-8801+漢字ROM
¥266,000➡ ¥30,000



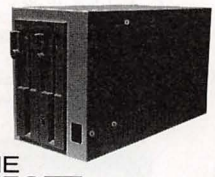
NEC
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡ ¥52,000
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡ ¥68,000



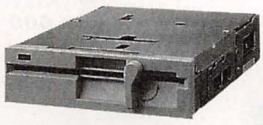
NEC
PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ¥108,000
PC-8801MKⅡFR/30
¥178,000➡ ¥108,000
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ¥112,000



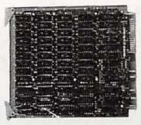
SNE
SNEマウス 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス
PC-9872Kコンパチ品)
¥9,800➡ ¥5,800



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➡ ¥74,800
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
¥65,000➡ ¥28,000
(FR用ケーブル付)



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	¥ 10,000
PC-6001MKⅡSR	¥ 89,000	¥ 15,000
PC-6601	¥143,000	¥ 25,000
PC-8001	¥168,000	¥ 12,000
PC-8001MKⅡ	¥123,000	¥ 15,000
PC-8001MKⅡSR	¥108,000	¥ 18,000
PC-8001MKⅡSR 新品限定品	¥108,000	¥ 20,000
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-8801MKⅡMR	¥238,000	¥112,000
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-100/30	¥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-8050N(12インチ2000字グリーン)	¥ 29,800	¥ 12,000
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
N5915(プラズマディスプレイ)	¥198,000	¥ 78,000

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"2HDx2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-IV(5インチ1DDドライブ)	¥168,000	¥ 15,000
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-9831-4W(5インチ2DD2ドライブ)	¥198,000	¥ 58,000
PC-8881(8インチ2D2ドライブ)	¥442,000	¥ 78,000
PC-9881K(8インチ2ドライブ)	¥320,000	¥ 88,000

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-6022(カラープロッタプリンタ)	¥ 39,800	¥ 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-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
PC-PR101F(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品同様	¥155,000	¥ 79,800
PC-PR201(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥298,000	¥ 78,000
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。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

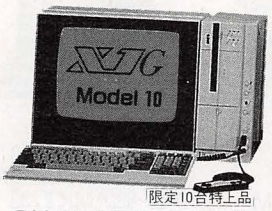
COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



CZ-811CE・R（X-1Fモデル10）
¥89,800➡**¥19,800** 新品

X-1Fモデル10
ディスプレイセット（本体＋CU-14GB）
¥139,600➡**¥49,600**



限定10台特上品

CX-820CB（X-1Gモデル10）
¥69,800➡**¥26,800**

X-1Gモデル10RF
コンバータセット（本体＋AN-58C）
¥72,780➡**¥29,600**

X-1Gモデル10
ディスプレイセット（本体＋CU-14GB）
¥119,600➡**¥56,600**



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

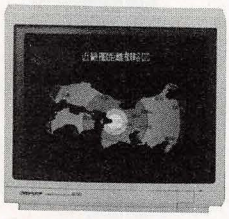
X-1Gモデル30
ディスプレイセット（本体＋CU-14GB）
¥167,800➡**¥107,800**

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

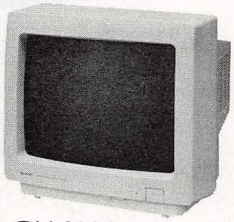


CZ-870CB（X-1turboⅢ）
限定2台特上品
¥168,000➡**¥109,000**

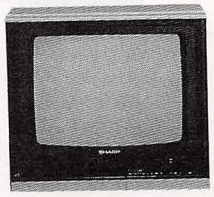
CZ-870DB（4050字RGBTV）
限定1台特上品
¥108,000➡**¥69,000**



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➡**¥56,800** 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-DR311	¥ 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	➡ ¥ 5,800
SNE/INTER-8（PC-9801シリーズ用1MBI/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-10000-08(PC100用ハードディスクI/F)	¥ 23,000	➡ ¥ 10,000
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-98XA-04(拡張漢字ROMチップ)	¥ 12,000	➡ ¥ 6,000

SHARP

本体

MZ-1200	¥148,000	➡ ¥ 15,000
CZ-801C(X-1C)	¥119,800	➡ ¥ 18,000
CZ-811C(X-1Fモデル10)	¥ 89,800	➡ ¥ 18,000

ディスプレイ

12M-15B(12インチ2000字グリーン)	¥ 29,800	➡ ¥ 12,000
CZ-850DR(14インチRGBTV) 新品同様	¥129,800	➡ ¥ 59,800

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ)	¥ 34,800	➡ ¥ 10,000
CZ-80PK(10インチ漢字プリンタ)	¥123,800	➡ ¥ 18,000
MZ-80P6(10インチドットプリンタ)	¥155,000	➡ ¥ 18,000
MZ-1P17(80桁カラー漢字熱転写プリンタ)	¥ 79,800	➡ ¥ 32,000

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
CZ-801F(5インチ2D2Dドライブ)	¥198,000	➡ ¥ 48,000
CZ-52F(CZ-812C用増設ドライブ)	¥ 34,800	➡ ¥ 19,800

＊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	➡ ¥ 19,800
X-1Gモデル10（CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵）	¥ 69,800	➡ ¥ 26,800
X-1Gモデル30（CZ-822CB、5"2D・FDD×2） 新品同様	¥118,000	➡ ¥ 78,000
X-1turboⅢ（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	➡ ¥ 56,800
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-8PP2(S)(カラープロッタプリンタ) 新品	¥ 54,800	➡ ¥ 15,000

＊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

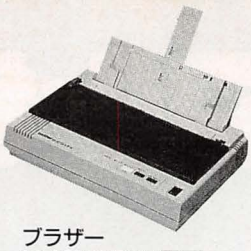
全商品6ヶ月保証付



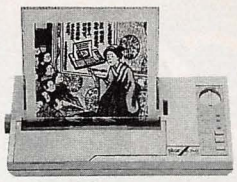
富士通
MB25010(FM7)
¥126,000➡ ¥16,000
MB25015(FMnew7)
¥99,800➡ ¥18,000



EPSON
HC-88 新品
(JISキーボード)
¥298,000➡ ¥49,800
(タッチ16キーボード)
¥298,000➡ ¥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➡ ¥64,800



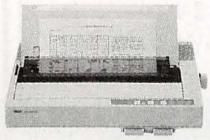
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡ ¥42,800



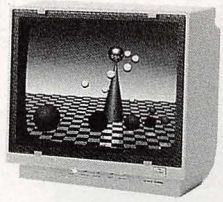
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡ ¥13,800



EPSON
VP-85K 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字標準装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥135,000➡ ¥76,800
VP-135K 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字標準装備、PC用カートリッジ、#7623、PC用プリンタケーブル付)
¥165,500➡ ¥94,800



スター
AR-2410 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥114,000➡ ¥69,800
AR-2415 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥144,000➡ ¥89,800



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➡ ¥52,800

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
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

MB25010(FM-7本体) ……¥128,000➡ ¥ 16,000
MB25015(FM-new7本体) ……¥ 99,800➡ ¥ 18,000
MB25250(FM77D2本体) ……¥228,000➡ ¥ 48,000
MB25040(FM-IIAD本体) ……¥338,000➡ ¥ 68,000
MB25050(FM-IIEX本体) ……¥398,000➡ ¥ 78,000
MB25055(FMII-BS) ……¥398,000➡ ¥ 88,000
FMR-30FD ……¥378,000➡ ¥158,000

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-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

HC-88(JISキーボード) 新品 ……¥298,000➡ ¥ 49,800
HC-88(タッチ16キーボード) 新品 ……¥298,000➡ ¥ 49,800
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
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
JP-80(10インチ9ドットカラープリンタ) ……¥158,000➡ ¥ 35,000

P-40(HCシリーズ用40桁サーマルプリンタ) ……¥ 25,000➡ ¥ 12,000
SP-80(10インチドットプリンタROM付) ……¥ 62,800➡ ¥ 25,000
AP-80K(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) ……¥ 69,800➡ ¥ 32,000
AP-80EXPC(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品同様 ¥ 69,800➡ ¥ 48,000
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➡ ¥ 76,800
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッチ付) 新品 ¥158,000➡ ¥ 94,800

LOGITEC

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-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/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/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➡ ¥ 69,800
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。

テクノポリス

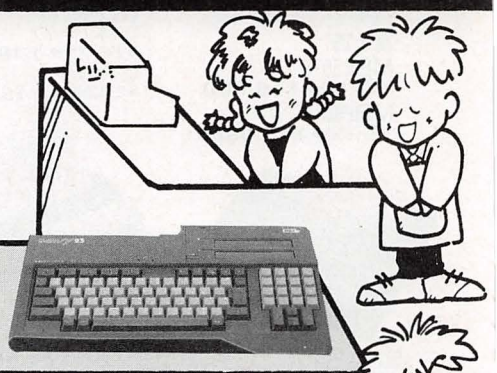
ECCS（エックス）マルゼンムセン

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 HITBIT通信

MSX2に通信モデムと漢字ROMがついて手軽にパソコン通信が楽しめる。

HB-T7
~~¥59,800~~
ECCS特価!!

HB-T7デラックスセット

HB-T7（本体）……¥59,800
14インチカラーディスプレイ…¥64,800
（スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応）
RGBケーブル ……¥ 3,500
定価合計……~~¥128,100~~
特価¥85,800（〒共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥7,278
2回目以降¥6,600×14回

Panasonic A1

RAM64KB/VRAM128KB。
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!!

FS-A1デラックスセット

FS-A1（本体）……¥29,800
14インチカラーディスプレイ…¥64,800
（スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応）
RGBケーブル ……¥ 3,500
定価合計……~~¥98,100~~
特価¥62,800（〒共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥5,308
2回目以降¥4,600×14回

SANYO wavy 23

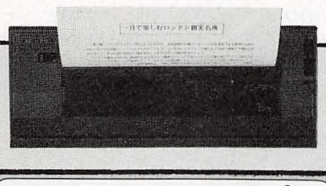
RAM64KB/VRAM128KB。独立テンキー付で使いやすさUP!

PHC-23
~~¥32,800~~
ECCS特価!!

PHC-23デラックスセット

PHC-23（本体）…¥32,800
14インチカラーディスプレイ…¥64,800
（スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応）
RGBケーブル ……¥ 3,500
定価合計……~~¥101,100~~
特価¥63,800（〒共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥5,018
2回目以降¥4,700×14回







SONY HITBIT FDD

3.5インチFDD1基内蔵。テンキー付で実用ソフトにも対応。スピコン、連射ターボ内蔵。

HB-F1XD
~~¥64,800~~
ECCS特価!!

HB-F1 XDデラックスセット

HB-F1 XD（本体）…¥64,800
14インチカラーディスプレイ…¥64,800
（スピーカー内蔵、デジタル/アナログ対応）
RGBケーブル ……¥ 3,500
定価合計……~~¥133,100~~
特価¥89,800（〒共）
クレジット例 頭金¥0 初回¥7,278
2回目以降¥6,600×14回

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-FD1A
~~¥39,800~~
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

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

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!!

みんなで行こうECCSへ!!



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。

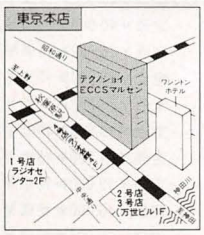
一流メーカー製
ハンディーコピー
充電式・40㎜幅
特価¥19,800(〒共)

一流メーカー製
超特価ハンディコピー
充電式 64㎜幅
赤色原稿もコピー可能
特価¥29,800(〒共)

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。

さらに金利が安くなった!

超低金利でクレジット

クレジット例(安い!)

- ▶12回の場合……5.0%
- ▶24回の場合……10.0%
- ▶36回の場合……14.0%
- ▶48回の場合……18.0%
- ▶60回の場合……23.0%

また また 秋葉原で おなじみの

10/10〜11/15

冬のボーナス一括払い

手数料なし

(12月、来年の1月どちらかご指定下さい。
ボーナス2回払いもご利用下さい。 手数料6%)

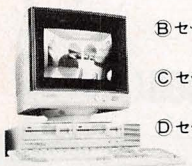
- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

NEC

CU-14AD(シャープ・0.31mmピッチ、4050文字、アートボード対応)
CU-14A4(シャープ・テシタルアナログ対応 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**¥270,000**

Ⓑ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**¥203,000**

Ⓓ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**¥173,000**

Ⓕセット:PC-8801FHモデル30+CU-14A4+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥168,000**

Ⓐ、Ⓒ、Ⓔのモニターを、

- ●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¥23,000
- ●PC-TV352(定価¥115,000)に変更の場合¥23,000
- ●PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥37,000
- ●PC-TV451(定価¥168,000)に変更の場合¥56,000

を加算して下さい。

- ●ビデオアートボート(PC-8801-17)……定価¥49,800▶特価**¥40,000**
- ●ビデオボート(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:PC-PR201F2(NEC)……定価¥158,000▶特価**¥114,000**
Ⓓセット:PC-PR101TL(NEC)……定価¥79,800▶特価**¥57,000**
Ⓔセット:PC-PR201TL(NEC)……定価¥135,000▶特価**¥99,000**
Ⓕセット:NM-5020(NEC)……定価¥370,000▶特価**¥259,000**
Ⓖセット:NM-9950(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥129,000**
Ⓗセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価**¥97,000**
Ⓘセット:AP-80EX(PCセット)(エプソン)……定価¥69,800▶特価**¥46,000**
Ⓙセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)……定価¥154,000▶特価**¥115,000**
Ⓚセット:VP-800(PCセット)(エプソン)……定価¥124,000▶特価**¥93,000**
Ⓛセット:VP-135K(スーパーカートリッジ付)(エプソン)定価¥158,000▶特価**¥85,000**
Ⓜセット:HG-2500(スーパーカートリッジ付)(エプソン)…定価¥261,000▶特価**¥175,000**
Ⓝセット:VP-2550(スーパーカートリッジ付)(エプソン)…定価¥231,000▶特価**¥161,000**
Ⓞセット:TR-24CL(スター)……定価¥69,800▶特価**¥42,000**
Ⓟセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価**¥85,000**
Ⓠセット:AR-2410(スター)……定価¥114,000▶特価**¥68,000**
Ⓡセット:M-1724P(ブラザー)……定価¥148,000▶特価**¥95,000**
Ⓢセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥69,800▶特価**¥53,000**
Ⓣセット:MZ-1P17(シャープ)……定価¥79,800▶特価**¥43,000**
Ⓤセット:FM-PR203B2(富士通)……定価¥79,800▶特価**¥50,000**

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。

(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

Ⓐセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価**¥320,000**

Ⓑセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価**¥355,000**

Ⓒセット:PC-9801UV21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥407,800▶特価**¥270,000**

Ⓐ〜Ⓒのモニターを

- ●CU-14AD (定価¥84,800)に変更の場合¥5,000
- ●PC-KD853 (定価¥118,000)に変更の場合¥25,000
- ●PC-KD871 (定価¥158,000)に変更の場合¥52,000
- ●PC-TV352 (定価¥115,000)に変更の場合¥24,000
- ●PC-TV453N(定価¥138,000)に変更の場合¥38,000
- ●PC-TV451 (定価¥168,000)に変更の場合¥56,000

を加算して下さい。

EPSON PC-286

送料¥2,000

Ⓐセット:PC-286V-STD+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥382,800▶特価**¥290,000**

Ⓑセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥527,800▶特価**¥400,000**

Ⓒセット:PC-286U-STD+CU-14AD+MF-2HD(5枚)……定価¥332,800▶特価**¥255,000**

Ⓓセット:PC-286U-H20+CU-14AD+MF-2HD(10枚)……定価¥477,800▶特価**¥365,000**

Ⓐ〜ⒹのモニターをPC-286CD(エプソン14"カラー¥118,000)に変更の場合¥28,000加算してください。

PC-9801シリーズ用RAMボード (郵送料¥1,000)

●(I/Oデータ)

- ●P-256K(P10-9234-0.25ME)……定価¥14,000▶特価**¥11,000**
- ●P-384K(P10-9034E-3)……定価¥18,000▶特価**¥13,500**
- ●P-512K(P10-9234-0.5ME)……定価¥20,000▶特価**¥15,000**
- ●P-1M(P10-9234G-1ME)……定価¥30,000▶特価**¥23,000**
- ●P-1.5M(P10-9234G-1.5ME)……定価¥40,000▶特価**¥30,500**
- ●P-2M(P10-9234G-2ME)……定価¥50,000▶特価**¥38,000**
- ●10S-10キャッシュ&RAMディスク……定価¥5,000▶特価¥**3,000**

ソフトコーナー 23%OFF (郵送料¥1,000)

PC-8801用
- ●ポップアップ便利帳……定価¥18,000▶特価**¥13,900**
- ●アニメフレーマー……定価¥28,000▶特価**¥21,600**
- ●Z's STAFF 88VA……定価¥28,000▶特価**¥21,600**
- ●P-1……定価¥40,000▶特価**¥30,800**
- ●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価**¥27,700**
- ●ユーカラart……定価¥30,000▶特価**¥23,000**
- ●スーパー春望ネットワークII(2D)……定価¥36,800▶特価**¥28,300**
- ●スーパー春望ネットワークII(2HD)……定価¥39,800▶特価**¥30,600**
- ●SHOGUN……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
- ●SHOGUN……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**

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

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

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

超低金利クレジットOK.!!1回~60回払いまでOK.!!

全国通販 ★頭金なし.!
★即日発送

SHARP

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

X68000 送料￥2,000

Aセット:X68000(CZ-600C+CZ-600D)+M-2HD(10枚)…定価￥498,800▶P&A超特価

12回	32,800	24回	17,100	36回	11,800	48回	9,200	60回	7,600

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
+ジョイカード付……定価￥277,800▶特価**¥185,000**
Bセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ゲーム3種
+ジョイカード付……定価￥327,800▶特価**¥239,000**
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￥328,000▶P&A超特価

12回	27,100	24回	14,200	36回	9,800	48回	7,600	60回	6,300

パソコンテレビX-1G●ジョイカード付 送料￥2,000

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**¥130,000**
Bセット:CZ-822C+CU-14FA(2000文字モニター14")+MD-2D(10枚)
+ゲーム3種……定価￥167,800▶特価**¥110,000**
※X-1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。

ワープロ (郵送料￥1,000)

ANEC:文豪ミニ7GX……定価￥198,000▶特価**¥127,000**
BNEC:文豪ミニ5GX……定価￥128,000▶特価**¥ 79,000**
C富士通:オアシス30AFII……定価￥248,000▶特価**¥163,000**
D富士通:F-ROM8……定価￥128,000▶特価**¥ 84,000**
E東芝:RUPO70GX……定価￥128,000▶特価**¥ 88,000**
F東芝:RUPO90F……定価￥178,000▶特価**¥127,000**
G東芝:JW-R100……定価￥198,000▶特価**¥130,000**
Hシャープ:WD-540……定価￥165,000▶特価**¥119,000**
Iナショナル:U1PRO……定価￥148,000▶特価**¥110,000**
Jキャノン:a-10……定価￥158,000▶特価**¥105,000**
Kキャノン:a-100……定価￥188,000▶特価**¥125,000**
Lキャノン:a-1……定価￥128,000▶特価**¥ 88,000**
Mエプソン:PWP-950LX……定価￥128,000▶特価**¥ 75,000**

フロッピーディスク(セット)&ハードディスク(郵送料¥1,000)

●Aセット:PC-9881N(NEC)……定価￥270,000▶特価**¥208,000**
●Bセット:MB-27611(富士通)+I/Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク
……定価￥142,800▶特価**¥ 67,000**
●Cセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)+I/Fカード、ケーブル+MD-2D(10枚)+システムディスク……定価￥148,000▶特価**¥ 64,000**
ALDS-5UV2(ランドコンピータ)……定価￥ 78,000▶特価**¥ 59,000**
BLDS-8FD(ランドコンピータ)……定価￥140,000▶特価**¥103,000**
CLDM-520(ランドコンピータ)……定価￥148,000▶特価**¥109,000**
DLDS-3VM2(ランドコンピータ)……定価￥ 74,000▶特価**¥ 54,000**
Eエプソン HDD-20S(エプソン)……定価￥198,000▶特価**¥143,000**
FDAX-H1(インターフェース付)(緑電子)……定価￥149,000▶特価**¥122,000**
GMD-52VA(緑電子)……定価￥248,000▶特価**¥195,000**
HITHD-5020H(アイテック)……定価￥138,000▶特価**¥105,000**

富士通 FM-77AV40/20●ジョイカード

★FM音源カード(MB-22459)(送料¥500)
定価￥18,000▶超特価**¥11,500** (郵送料￥2,000)

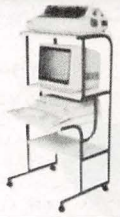
Aセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥366,000▶特価**¥195,000**
Bセット:FM-77AV20-2+FMTV-153+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥276,000▶特価**¥145,000**
Cセット:FM-77AV20-2+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥257,800▶特価**¥135,000**



1ビデオディジタイズカード(FM77-412¥16,800)……特価**¥13,000**
2ビデオコンバータ(FMAV-102¥58,000)……特価**¥44,000**
3マウス(FM-M0101¥12,800)……特価**¥11,000**
4熱転写プリンタ(FM-PR203BII¥80,000)……特価**¥50,000**

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**

周辺機器コーナー (送料¥1,000)

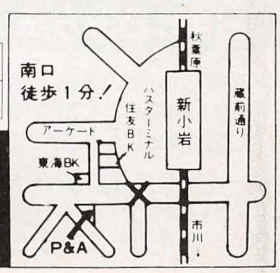
ANEC COMSTER1212(モデム)……定価￥ 43,800▶特価￥ 29,000
BAIWA PV-A1200(モデム)……定価￥ 39,800▶特価￥ 27,000
CNEC メディアグラフ10(マウスタブレット)……定価￥ 49,800▶特価￥ 40,000
DNEC PC-IN503(イメージスキャナー)……定価￥149,800▶特価￥115,000
ENEC PC-IN511(ハンディスキャナー)……定価￥ 69,800▶特価￥ 56,000
Fローランド DXY-990(XYプロッタ)……定価￥258,000▶特価￥198,000
Gローランド DXY-885(XYプロッタ)……定価￥155,000▶特価￥119,000
Hローランド DXY-980A(XYプロッタ)……定価￥188,000▶特価￥145,000
Iローランド DXY-880A(XYプロッタ)……定価￥125,000▶特価￥ 96,000

通信販売お申し込みのご案内

現金一括でお申し込みの方
●商品名およびお客様の住所・氏名・電話番号をご記入の上、代金を当社まで 現金書留でお送りください (プリンター・プロッピーの場合、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	5.0	7.5	9.0	10.0	14.0	18.0	23.0



●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：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。
98シリーズ、業務用ソフト大量在庫、TELにてご確認下さい。

★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)



MSX

F-1スピリット……Ⓡ5,800円
グラディウスII……Ⓡ5,800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
カリオストロの城……IIⓇ6,800円
ディープフォレスト……II Ⓡ5,800円
迷宮への扉……Ⓡ5,300円
○サイキックウォー(予約)……Ⓡ7,800円
○ザナドウ(予約)……Ⓡ7,800円
○将軍……Ⓡ7,800円

8801

リターンオブイーシター……SR⑤6,800円
ウルティマIV……⑤9,800円
ローグ……⑤9,800円
リバイバー……SR⑤6,800円
ラプラスの魔……SR⑤7,800円
アルカノイド……SR⑤6,800円
○ワールドゴルフII……SR⑤7,800円
○天使達の午後II……⑤6,800円
○Art of War……SR⑤8,800円
○新玉取物語……SR⑤10,000円
○テスタメント……SR⑤7,800円

FM7/77

ウルティマIV……⑤13 9,800・11,800円
ジーザス……AV 13 7,800円
女神転生……AV 13 7,800円
大戦略FM……⑤13 6,800円

マンハッタンレクイエム……⑤13 7,800円
○イース……⑤13 7,800円
○ドラゴンバスター……AV 13 6,000円
○ガンダーラ(予約)……AV 13 7,800円
○ルクソール……AV 13 7,800円

X1

イース……⑤7,800円
ガイアの紋章……⑤7,800円
ガルフォース……⑤7,800円
スペースハリア……X68000.6,800円
○ジーザス……turbo⑤7,800円
○マンハッタンレクイエム……⑤7,800円
ルクソール……⑤7,800円
ダークストーム……⑤6,200円
○ユーフォリー……⑤6,800円
トワイライトゾーン……⑤6,800円

ハード(中古)コーナー

送料着払 限定品についてはTELにてご確認

〈XIC(R・S)〉(レッド シルバー)

高速カセット内蔵。新品同(保証書付)
~~19,800円~~→15,000円
色を指定する場合はR.Sを明記下さい。



〈カラーディスプレイ(限定品)〉

RGB対応、200ライン
シャープ 15M412C ~~108,000円~~→29,800円保証書付
〃 MZ-1D15B ~~72,000円~~→18,000円 〃
NEC PC-KD251 ~~67,800円~~→25,000円
〃 PC-8052 ~~118,000円~~→15,000円
本体:X1F(10)9801F2 6601SR、8801など
特価販売、TELにてご確認下さい。

8ビットマシン対応 高級パソコンデスク



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

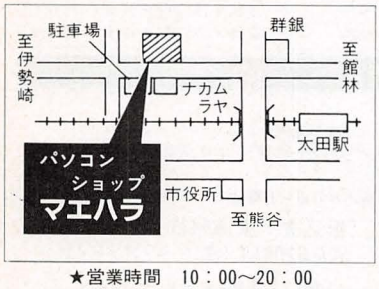


PW-875
19,500円→9,800円
幅610×高さ875×奥行580mm
送料無料

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



社員募集!! ブルーカラーとして独立欲ある方歓迎。



○セールスエンジニア及び店長候補者……若干名
○資格:高卒以上、要運転免許、18才～25才位まで、通勤住込可
○応募方法、条件については、TELにてご確認下さい。

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。

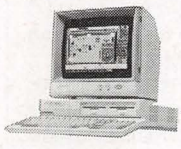
申込書

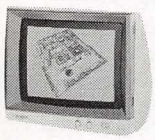
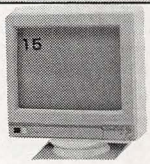
〒 □□□-□□
ご住所 フリガナ
TEL ( ) －
フリガナ
ご氏名 様
機種名 年令 才

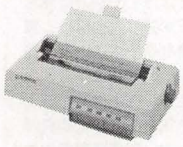
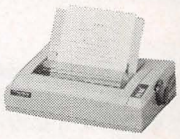
注文ソフト名	メディアと数量	金額
パソコンデスク	数量	金額
ハード	数量	金額

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



NEC
PC-8801FH30
PC-KD854（TVモニター）

クレジット
月づき¥4,000で
OK!!

- ●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 AM10:00～PM7:00日曜休 ○お待ちしております。

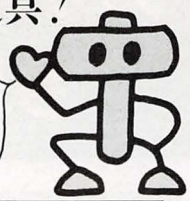
株式会社
ファクシミリ情報センター
〒150 東京都渋谷区神山町10-7渋谷ダイカンプラザシティ4F PC事業部

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

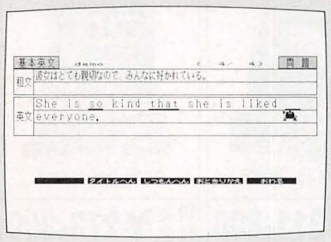
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

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!!



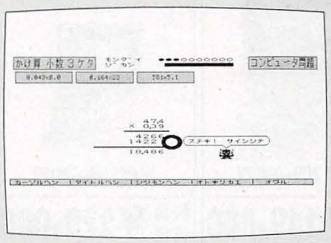
これで英語も得意科目 英語大工さん



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。

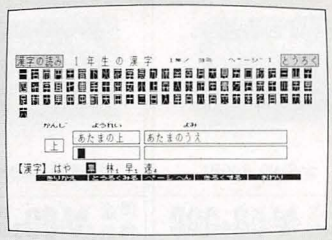
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



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。

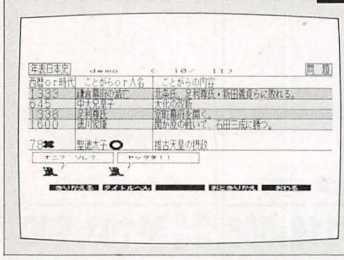
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



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。

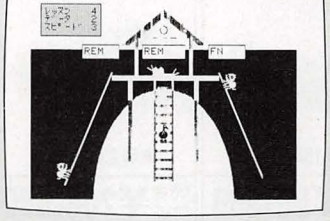
学習コース：①年表日本史②年表世界史③地図日本史④地図世界史



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。

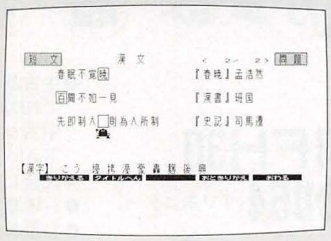
学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース



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。

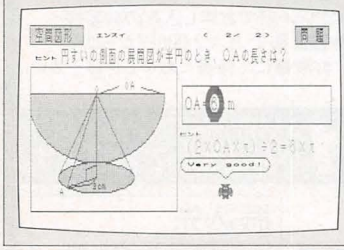
学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句



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			マザーダックタイピング
教科	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	
機種										
PC88シリーズ	SO	SO	SO	SO	SO	開	○	○	開	○
PC98シリーズ	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(郵便負担)。

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

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

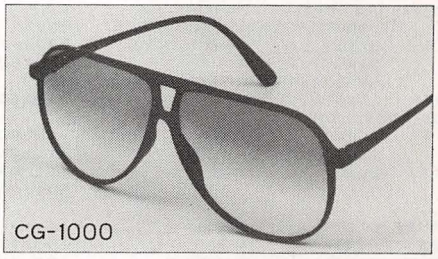
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

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

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。

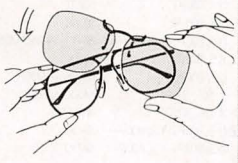


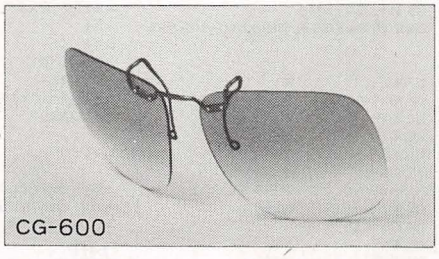
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800(ハードケース付(送料込))

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600￥6,000を特別価格￥4,800 布製ケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400￥6,000を特別価格￥4,800 ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400,CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックス サングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

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

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

〒257 神奈川県秦野市曲松2-3-16

Fantom 株式会社ファントム
(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	R5,800円	MSX2
アート・オブ・ウォー	D9,800円	98/88
アート・オブ・ウォー(シナリオ集)	D4,800円	98/88
アスピック	D6,800円 T5,800円	60SR4,800円 X1/77AV/60SR
アトラス	D7,800円	98
アドレナリン・コネクション	D7,800円	98
アニマルランド殺人事件	R5,800円	MSX
＊あぶない女性心理学入門	D5,800円	98
アルゴー	D7,500円	98/88SR/X1/77AV
アルバトロス	D8,800円 T5,800円 R6,800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)	D4,500円	98/88/X1/7/77
＊いけにえの街	D6,800円	88/88VA
イミテーションシティ	D7,800円	88/X1/7/77
イース	D7,800円	98/88SR/X1
ヴァクソル	D7,800円 R6,800円	88SR/MSX
ウイングマン2	D6,800円 T4,800円 R5,800円	98/88/X1/77
ウィングマンスペシャル	D????	88SR
うる星やつら	D6,800円	98/88/X1
ウィザードリィ(1.2.3)	D9,800円	98/88/X1/7/77
うってていぼこ	D6,800円 R6,800円	98/88/X1/7/77MSX
美しき獲物たちPART1/2	D T4,000円	98/88/X1/7/77
Ultima4	D9,800円 (3.5") 11,800円	98/88SR/X1/7/77
A列車で行こう	D7,800円	98/88/X1T/7/77/M25
M. U. L. E	D7,800円	88
エリカ	D6,800円 T4,800円 R5,800円	98/88/X1/7/77/MSX
エルスリード	D7,200円	88/X1
エルスリード2ガイアの紋章	D7,800円	88/X1
オーガ	D6,800円	98/88/X1
オメガ2号	D3,800円 (3.5") 4,800円	98/88/X1/7/77
＊お嬢さまくらぶ	D6,800円	98F/88

か行

カサブランカに愛を	D7,200円	98/88/X1
ガリウスの迷宮	R4,980円	MSX
ガルフォース(AVG)	D7,800円	98/88/X1/7/77
ガンダーラ	D7,800円	88SR
棋聖	D7,800円	88/X1
キングコング2	R5,800円	MSX
キングスナイトSP	D6,900円	88SR
グラディウス2	D5,800円	MSX
＊くりーむレモン	D6,800円 R5,800円	98/88/X1/7/77/M25/MSX
クレイズ	D7,800円 R5,800円	88/X1/MSX
コムサイト	D6,800円	88/X1
碁遊技	D6,800円	88

さ行

サイキックウォー	D8,800円	88SR
殺人倶楽部	D7,800円	98/88/X1/7/77/M25
ザナドウ	D7,800円 T6,800円	98/88/X1/7/77/MSX
ザナドゥシナリオ2	D5,800円	98/88/X1/7/77
ザ・キングサーモン	D7,800円	98/88
ザ・ラスベガス	D9,800円	98
ザ・マン・アイラブ	D7,800円	88
＊ザ・ビーピング	D4,800円	88
＊ザ・メイズ	D4,800円	88SR
三国志	D14,800円 R12,800円	98/88/X1//7/77/M25/MSX
ジーザス	D7,800円	88SR/77AV
自己中心派	D6,800円	88/X1
ジャイロダイン	D6,800円 R4,900円	88SR/X1//MSX
ジャガー5	R5,800	MSX
雀豪1	D8,800円	98
雀ボール	D5,800円	88SR/X1/7/77
上海	D6,500円	98/88
将軍	D ????	MSX
抄本三国志	D8,800円	98/88/X1/7/77
シルフィード	D6,800円	88SR/77AV
獣神ローガス	D7,800円	98/88/X1
＊女子大生交際図巻	D8,800円	98/88/7/77
＊新玉取物語	D10,000円	88/7/77
シンデレラ城Ⅱデュー	D6,800円	88/X1/77
神羅万象	D7,800円	88AV
スーパーロードランナー	R5,800円	MSX2
スーパーレイドック	R6,800円	MSX
ストレンジャー	D7,800円	98/88/X1
スペースハリアー	D6,200円 T4,100円	60MK2/66
ジーザス	D7,800円	88SR/77AV
＊女子大生交際図巻	D7,800円	98/88/7/77
＊聖女伝説	D6,800円 T4,800円	98/88/X1/MSX
ZETA5号	D3,800円 (3.5") 4,300円	98/88/X1/7/77
ゼビウス	D6,800円 JOY D8,800円	X68
0星占術	D18,000円	98
戦場の狼	D6,800円 R5,800円	MSX 25,980円 88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
ソフィア	D6,200円 T4,100円 QD4,800円	X1/M15
孫子	D6,800円	98/88

た行

太陽の神殿	D7,800円	98/88/X1/7/77
ダイナマイトホール	D5,800円 R5,800円	88/MSX
大戦略	D R7,800円 X16,800円	98/88/X1/MSX2
大戦略2	D9,800円	98
タイムパラドックス	D7,800円	88/X1/77
ダイレス(DIRES)	D6,800円	88VA 予98/77AV/NSX2
脱獄	D6,800円 T4,000円	88
タッチ	D7,800	88
ダビンチ	D6,800円	88/7/77
地球防衛軍	D9,500円	98/88/X1/7/77
超戦士ザイダー	D7,800	98/88/X1
ディーヴァ	D7,800円 R6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX/MSX2
ディープフォレスト	D7,800円 R5,800円	77AV/MSX2
T. D. F	D6,800円	88/X1/7/77
デウリング	D7,800円	98/88/7/77
デスフォース	D7,800円	77AV
＊天使たちの午後	D6,800円 T4,800円 R5,800円	98/88/X1/7/77MS/MSX
＊天使たちの午後PART2	D7,800円	88SR/77AV 予98/X1/MSX
＊天使たちの午後番外編	D3,000円	98/88/X1/7
天文シュミレーションPART2	D5,800円	98
闘気王(TO KY O)	D7,800円	98/88/X1/7/77
東京ナンパストリート	D7,400円 D6,400円 D5,800円 T4,800円	98/88/X1/7/MSX
ドナ	D7,800円	98/88/7/77AV
ドラゴンクエスト	R5,800円 R2,6,200円	MSX/MSX2
ドラゴンスレイヤーファミリー	R6,800円	MSX2
ドラゴンバスター	88D7,800円 D6,200円	88/X1/MSX
トリトーン	D6,800円 R5,800円 T4,800円	98/88/X1/7/77/ MSX/MSX2 5,900円
ドレイナー	R4,800円	MSX
＊トワイライトゾーン	D6,800円	98/88/X1/7/77/M25

な行

ナイザー	D6,200円 T4,100円 R5,300円 QD4,800円	88/X1/7/77/M15/MSX
信長の野望全国版	D9,800円 R9,800円	98/88SR/X1/7/77/M25/MSX

は行

ハイウェイスター	D7,900円	98
ハイドランド2	D6,800円 T4,800円 R6,400円	88/X1F/7/ 77/M25/M22
ハイスクール奇面組	R5,800円	MSX2
覇邪の封印	98 9,800円 D8,800円 R7,800円	98/88/X1/7/77/ MSX
＊パズルでデート(PEEP SHOW VOL3)	D4,800円	88SR
バビロン	D7,800円	88SR/77AV
＊ハロー麻衣子	D4,800円 (3.5") 5,800円	98/88/X1/7/77
ハングオン	D6,800円	88SR
＊ビープショウ	D4,800円	98/88
＊ビープショウ番外編	D3,500円	88
＊美少女写真館(スタジオ)	D3,800円	98/88/X1/7/77/M25
＊美少女写真館(ムービング)	D3,800円	98/88/X1/7/77/M25
火の鳥	R5,800円	MSX2
ファイナルゾーン	D6,800円 T4,800 R6,800円	88SR/X1/MSX
＊ファイナルロリータ	D6,800円	98/88
ファンタジー	D9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジー2	D9,800円	98/88/X1/7/77
ファンタジーゾーン	R5,500円	MSX
ふえありいている	D7,800円	98/88
フェアリーランド	R5,900円	MSX
振飛車	D7,800円	98/88SR
＊プレイメイト(No.1.3.3)	D3,000	98/88/X1/7/77
ブレインズ	D7,800円	98/88
プロジェクトA2	R5,800円	MSX2
プロデュース	D6,800円	98/88/X1
冒険浪漫	D6,800円 R4,800円	88SR/X1/MSX
ホールインワンSP	R5,800円	MSX2
北斗の拳	D6,800円 T4,800円	98/88/X1/77
ホテルウォーズ	D7,500円	98/88/X1/7/77
ほっとミルク	D7,800円	88
ポップレモン	D7,800円 T4,500円	88/X1/7/77
ボルフェスと5人の悪魔	R5,800円	MSX

ま行

魔界復活	D7,800円	88SR/X1/77AV/MSX2
魔界村	D6,800円 R5,800円	88SR/X1/7/77/MSX/MSX2
魔界島	R6,800円	MSX2
麻雀悟空	D D????	98
＊まじゃべんちゃーねぎ麻雀	D6,800円	98F/88
マッドライダー	R6,200円	MSX2
＊真夜中のラブコール	D6,800円	88
マンハッタンレクイエム	D7,800円	98/88SR/7/77
未来	D7,900円 R5,800円	98/88/X1/M25/MSX/MSX2
夢幻戦士ヴァリス	D7,800円 R6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
名監督	D6,800円	98/88VA
迷宮への扉	D6,200円 T4,100円 QD 4,800円	X1/M15
女神転生	D7,800円 R6,800円	98/88SR/X1/77AV/MSX
めぞん一刻	D6,800円 R6,800円	98/88/X1/77AV/MSX2
メタルギア	R5,800円	MSX2
メルヘンベール1	D7,900円 R5,800円	98/88/X1/7/77/MSX/MSX2
メルヘンベール2	D7,900円	98 予88/X1/7/77
索子姫アドベンチャー	D2,800円	88
森田和郎の将棋	98 D9,800円 D8,700円	D7,800円 98/88/X1

や行

やじきた隠密道中	R5,600円	MSX2
ヤシャ(YAKSA)	D7,800円	88SR
ヤングシャーロック	R5,800円	MSX
夢大陸アドベンチャー	R4,900円	MSX

ら行

ライーザ	D6,400円 T4,800円	88/X1/77/MSX
ライレーン	D7,800円	88SR/7/77
ラビリンス	D7,800円 R6,800円	88/X1/MSX2
ラプラスの魔	D7,800円	88/7/77
＊ラブリーGAL	D7,800円	98/88/X1/7/77
ラミア1999	D7,800円	88SR
リアンオブイシター	D6,800円	98/88SR/X1
リバース	D7,800円	98/88/X1/7/77
リバイバー	D6,800円	88/X1
ルーイン	D7,800円	88/77AV
ルクソール	D7,800円	88SR/77AV
＊ルナシティ殺人事件	D5,800円 T4,000円	88/X1
＊ルーン	D6,800円	98
レイドック	D6,800円 R6,800円	77AV/M25/MSX2
＊麗奈(れいな)	D4,800円	88SR
レジェンド	D7,800円	88SR
ロウ・オブ・ウエスト	D6,800円	98/88
ロボレス2001	D6,800円 T4,800円 R5,800円	88/X1/77AV/M25/ MSX
ロマンシア	D6,800円 T R5,800円	98/88/SR/X1/ MSX/MSX2
＊ロリータバイオレンス	D6,800円	88/88VA
＊ロリータ姫の絵日記	D5,800円 T3,800円	88/X1/7(T)
＊ロリータ姫の伝説	D5,800円 T3,800円	88/X1/7(T)

わ行

ワールドイングス169	D11,000円 (5"2HD)12,500円	X1T/Z
ワールドゴルフ2	D???	98/88

ビジネス・ホビー (すべて2割引以上)

一太郎Ver3	D58,000円	98
英和辞典	D28,800円	98/88
MS-DOS TOOLS	D14,800円	MSX
Z'STAFF Kid 88	D25,000円	88
Thirdy	D40,000円	98
トップマネジメント	D19,800円 カナD16,800円	98/88/X1/7/ 77/11/16/M25
トップマネジメント研修用	D120,000円	98/N5200/05MK2/ 0716PT-1/EX/2020
88TERM	D12,800円	88
花子	D58,000円	98

※X68000スペースハリアーD6,800円 FM77AVドラゴンバスターD6,000円入荷!

●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!!

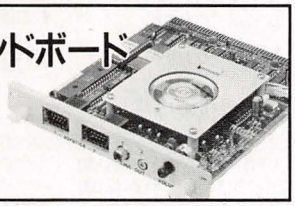
各種ホストコンピュータのターミナルエミュレータとして使用できることは勿論、PC-VAN、ASCII-Netにも対応しております。
また、仲間同志で作成したプログラム、データ、文書をファイル転送により、交換する事ができ、ネットワークを作る事ができます。

PC-8801VA/X68000/X1用近日発売予定

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。

XE-1PRO(ジョイスティック)9,500円　ドラゴンスピリット・テレホンカード付テレホンブック1,100円入荷!

Fantom FMサウンドボード 98用



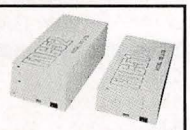
19,800円
★NECコンパチ

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(1Dドライブ/2HD用ケーブル付)定価¥64,800→特価¥54,800
FDC52(2D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)



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)



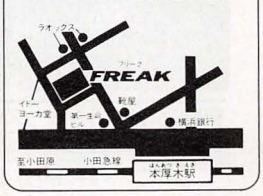
株式会社ファントム〈北千住店〉

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



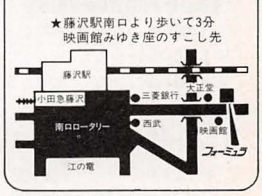
〈協力店〉FREAK

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



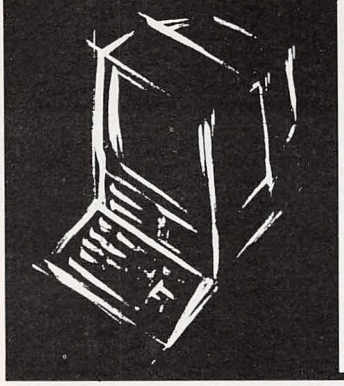
●お申し込み方法

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)
㊫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	㊀なし	㊁なし
¥ 4,000×24回	㊀なし	㊁なし
¥ 7,600×12回	㊀なし	㊁なし

テレビも映るメディアタイプ

X1G Model 10 Bコース

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

定価合計¥72,780➡¥32,600		
¥ 3,600×12回	㊀なし	㊁なし
¥ 4,300×10回	㊀なし	㊁なし
¥ 7,000×6回	㊀なし	㊁なし

X1G Model 10 Cコース

CZ-820CB〔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	㊀なし	㊁なし
¥ 4,400×18回	㊀なし	㊁なし
¥ 6,300×12回	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 5,000×24回	㊀なし	㊁なし
¥ 9,500×12回	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 7,000×24回	㊀なし	㊁なし
¥13,300×12回	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 3,800×24回	㊀なし	㊁なし
¥ 7,200×12回	㊀なし	㊁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〔5"2D, 10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡現金特価		
¥ 3,700×36回	㊀なし	㊁なし
¥ 5,400×24回	㊀なし	㊁なし
¥10,100×12回	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 4,200×36回	㊀なし	㊁なし
¥ 6,000×24回	㊀なし	㊁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♪
   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	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 5,200×15回	㊀なし	㊁なし
¥ 6,400×12回	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 5,000×12回	㊀なし	㊁なし
¥ 9,700×6回	㊀なし	㊁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	㊀なし	㊁なし
¥ 6,500×36回	㊀なし	㊁なし
¥ 9,200×24回	㊀なし	㊁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	㊀18000	㊁なし
¥ 7,800×36回	㊀なし	㊁なし
¥11,100×24回	㊀なし	㊁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/R)		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No③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 X turbo Z

リアルな映像と音が創造力をかきたてる。
"アートスタジオ・Turbo Z"登場。

X turbo Z A'コース

CZ-880CB〔本体〕	¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕	¥129,800
CZ-6ST1B〔チルトスタンド〕	¥ 5,800
バックアップキット〔5.2HDディスク〕	¥ 4,400

定価合計¥358,000➡現金特価

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

X turbo Z 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㊐なし
¥ 6,800×48回	㊎なし ㊐なし
¥ 7,700×24回	㊎28000㊐なし
¥ 8,700×36回	㊎なし ㊐なし

X turbo Z Cコース

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

定価合計¥322,200➡¥239,800

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

X turbo Z Dコース

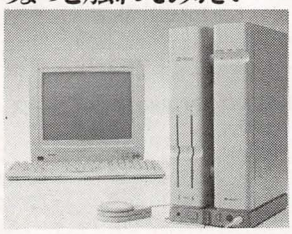
CZ-880CB〔本体〕	¥218,000
CZ-600DB〔15カラーディスプレー〕	¥129,800
CZ-6ST1B〔チルトスタンド〕	¥ 5,800
CZ-8PK2〔18ドットプリンター〕	¥134,800

定価合計¥488,400➡現金特価

¥ 6,000×36回	㊎25000㊐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
■10月のお休み
1(木)・8(木)・15(木)・22(木)・29(木)
■11月のお休み
5(木)・12(木)・19(木)・26(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	¥ 7,800	現金特価	美しい高速3Dグラフィックス	10月下旬
Z5 STAFF PRO 68K	¥58,000	現金特価	高速応用グラフィックス	10月初旬
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	10月初旬
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	現金特価
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	現金特価
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質を提供します

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

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

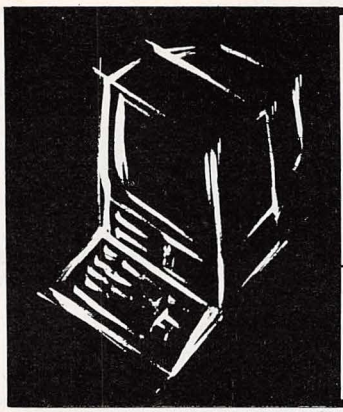
下取機種	購入機種	下取差額
PC-8801FR30	PC-8801MH	¥ 84,000
PC-8801MR	PC-8801MH	¥ 73,000
FM-new7	PC-8801MH	¥150,000
X-1F20	PC-8801MH	¥125,000
X-1F10	PC-8801MH	¥111,500
PC-8801/II30	PC-8801VA	¥189,000
PC-8801SR30	PC-8801VA	¥154,000
PC-8801FR30	PC-8801VA	¥156,000
PC-8801FH30	PC-8801VA	¥142,000
PC-8801MR	PC-8801VA	¥145,000
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

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！



●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 Model30 Eコース

8801FH30〔本体〕……¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログカラーディスプレー〕¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥170,000	
¥ 3,700×60回	㊎なし 頭なし
¥ 4,500×48回	㊎なし 頭なし
¥ 5,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,100×24回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 C'コース

8801FH30〔本体〕……¥168,000
KD-854〔4050文字アナログカラーディスプレー〕‥¥ 89,800
バックアップキット〔ディスク〕‥¥ 3,400

定価合計¥261,200➡現金特価	
¥ 4,000×60回	㊎なし 頭なし
¥ 4,400×36回	㊎10000頭なし
¥ 4,800×48回	㊎なし 頭なし
¥ 6,100×36回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 Gコース

65,536色表示可能

8801FH30〔本体〕……¥168,000
CU-14AD〔ビデオアート対応 8050 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	㊎15000頭なし
¥ 5,700×24回	㊎20000頭なし
¥ 6,400×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,100×24回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 Dコース

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	㊎なし 頭なし
¥ 7,700×24回	㊎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-8801FH Model30 F'コース

65,536色表示〈アートの世界〉

8801FH30〔本体〕……¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 8050 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	㊎15000頭なし
¥ 5,000×36回	㊎18000頭なし
¥ 8,000×36回	㊎なし 頭なし
¥11,400×24回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH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 Model30 A'コース

最新65,536色表示可能

8801FH30〔本体〕……¥168,000
KD-862〔ビデオアート対応 4050 2000ディスプレー〕¥ 99,800
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	㊎15000頭なし
¥ 5,200×48回	㊎なし 頭なし
¥ 6,600×36回	㊎なし 頭なし
¥ 7,700×30回	㊎なし 頭なし

PC-8801FH Model30 Hコース

最新65,536色表示可能

テレビも映るよばりコース

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➡¥225,000	
¥ 7,800×36回	㊎なし 頭なし
¥11,100×24回	㊎なし 頭なし

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

PC-8801MR 新登場！



PC-8801mR Aコース

8801MR〔1MB、本体〕……¥238,000

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

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〔1MB、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	㊎なし 頭なし
¥ 7,400×24回	㊎なし 頭なし
¥ 9,600×18回	㊎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 Bコース 45%引

8801MR〔1MB、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➡現金特価	
¥ 6,000×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,600×24回	㊎なし 頭なし
¥16,300×12回	㊎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	14インチ 31アナログRGB24ドット シャドウマスクタイプ
NEC	PC-TV352（ディスプレー）	¥115,000	**¥79,800**	——	¥2,897	15インチ 31アナログ デジタル フィルターレーダー
NEC	PC-TV471（ディスプレー）	¥248,000	現金大特価	¥5,400	¥6,800	21インチ 31アナログ デジタル フィルターレーダー
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-PR201EM（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 第2水準付 ケーブル付〕	¥118,000	**¥74,700**	——	——	24ドットプリンター
EPSON	VP-135K〔24 第2水準付 ケーブル付〕	¥135,000	**¥91,300**	——	¥3,070	24ドットプリンター
NEC	PC-8801$_{SR\text{-}01}$	¥ 9,800	現金大特価	——	——	PC98S31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	㊎12000頭なし
¥ 4,800×36回	㊎13000頭なし
¥ 6,900×36回	㊎なし 頭なし
¥ 9,900×24回	㊎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	㊎15000頭なし
¥ 6,100×48回	㊎なし 頭なし
¥ 7,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 8,900×30回	㊎なし 頭なし

PC-8801mH B'コース

8801MH〔本体〕……¥208,000
KD854〔4050文字アナログカラーディスプレー〕‥¥ 89,800
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	㊎13000頭なし
¥ 5,700×48回	㊎なし 頭なし
¥ 5,500×36回	㊎10000頭なし
¥ 7,200×36回	㊎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	㊎21000頭なし
¥ 7,300×48回	㊎なし 頭なし
¥ 9,200×36回	㊎なし 頭なし
¥13,100×24回	㊎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。)

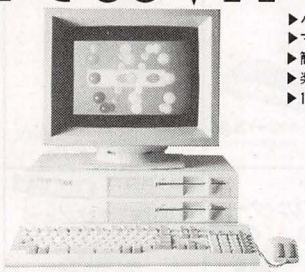
ワールド イン アオヤマ

AOYAMA WORLD IN

新製品電話受付注文センター

☎03-987-7771

PC-88VA 16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



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

- ▶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

PC-88VA Aコース

PC-88VA〔本体〕……￥298,000
PC-KD862〔ビデオアート対応 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

￥ 9,600×36回	㈱なし	㈱なし
￥13,800×24回	㈱なし	㈱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

￥10,300×24回	㈱なし	㈱なし
￥ 7,200×36回	㈱なし	㈱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		￥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 II不可
JETエキスパート	5"2D	￥33,000	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2D	￥17,800	現金大特価	
SUPER春望プライマリII	5"2HD	￥19,800	現金大特価	
SUPER春望ビジネスII	5"2D	￥27,800	￥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-8801,8801 II不可
	カナ版	￥25,000	現金特価	

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

特選中古パソコン

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001〔家庭用TVに直接可能〕……￥ 89,800►￥ 8,000
PC-6006〔ロム、ラムカートリッヂ〕……￥ 14,000►￥ 4,000
PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕……￥ 84,800►￥ 12,000
PC-6001MKIISR〔RFモジュレーター付〕……￥ 89,000►￥ 20,000
PC-6006SR〔RAMカートリッヂ〕……￥ 9,800►￥ 5,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……￥143,000►￥ 25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕……￥155,000►￥ 38,000

8001シリーズ本体

PC-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►￥ 62,000

●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►￥ 78,000

●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、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。

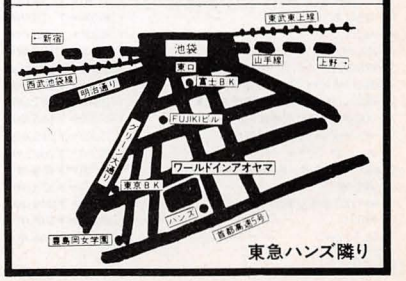
中古商品在庫センター問い合わせ

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



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 X1C/model 10 Hセット 新品限定品
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 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〔カラープリンター/プロッター〕…¥49,800➡**¥11,000**

SHARP X1turboZ
CZ-880CB〔本体〕¥218,000➡¥149,000
CZ-600DB〔ディスプレー〕¥129,800➡現金特価
セット合計 ¥347,800➡**¥238,000**

SHARP X1F10 新品限定品
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
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FDD3インチシングルドライブ内蔵

NEC PC-8001/IISR 新品限定品
PC-8001/IISR〔本体〕…¥89,800
定価¥89,800➡**¥16,800**

SHARP X1プリンター CZ-8PK2 新品限定品
〔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 新品同様品
〈MSX²パソコン〉
HC-90〔128K、3.5ドライブ付〕
定価合計¥168,000➡**¥79,800**

Panasonic A1 MSX2
今月のサービス品
FS-JS220〔Joyパッド〕
定価¥1,500 プラス
FS-A1 +
定価合計¥29,800➡**¥26,000**

Panasonic MSX2 新品同様品
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**

SHARP X1プリンター CZ-8PD3 限定品
9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PD3プリンターは8PK2と異なる為に漢字出力は出来ません。

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU14FA1〔8ビットRGBディスプレー〕〔ケーブル付〕
定価¥54,800➡**¥30,800**

SHARP X1プリンター CZ-8PC2 新品限定品
CZ-8PC2〔24熱転写プリンター 第2水準漢字ROM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**

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 ➡ **¥ 13,000**
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 ➡ **¥149,000**
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 ➡ **¥118,000**
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-8200〔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I〕 ¥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す。私共の自信は中古価格だけではありません。

8 やったぜ会員制度

商品をお買い上げのお客様全員にアオヤママイコンクラブの会員証を差し上げます。新たに商品をお買い上げの際、ハードソフト共に会員価格にてご提供致します。

9 もしも初期不良があったら

お買い上げ当初より機種に異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅までひきとりに参ります。当社にて再チェック後別商品と交換させて頂きます。

10 全商品一年間の総合保険付

ワールドインアオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。商品が、火災・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 ►	¥109,000
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 ►	¥ 29,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800 ►	¥ 29,900
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000 ►	¥ 76,000
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000 ►	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000 ►	¥119,000
CZ-600DB〔ディスプレー〕	¥129,800 ►	¥現金特価
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 ►	¥ 37,800
CZ-502F〔5デュアルディスク〕	¥ 99,800 ►	¥ 69,000
ディスクには1F、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 ►	¥ 19,800
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕〔新品〕	¥134,800 ►	¥29,800
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 ►	¥ 17,000
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〕	¥ 80,300 ►	¥ 40,000
〔ロム+ケーブル+第2水準ロム付〕		
AR-2410〔24漢字(第2水準付)プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥114,000 ►	¥ 76,800
M-1724〔PC〕〔24漢字プリンター〕〔新品〕	¥148,000 ►	¥107,000
G-10XtII〔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 ►	¥ 36,800
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、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



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
ダイニセヒウスマーク2	T/B	3,500	3,250
ホスコニアン	T/B	3,800	3,540
オホーックに消ゆ	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
アスヒック	T/B	4,800	4,440
ほーりぃふぁすずの魔王	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
ホーセア連続殺人事件	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
ハイトライト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4人麻雀 SR	3FD	6,800	6,330
ほーりぃふぁすず 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
ダイニセヒウスマーク2	3FD	5,800	5,400
ホスコニアン	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
ディクック	T/B	3,000	2,790
ディクック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
セヒウスSR	T/B	4,300	4,000
ハンバーカーSR	T/B	4,000	3,720
テーキングリスタルSR	T/B	4,000	3,720
信長の野望	T/B	4,500	4,180
サ・コックヒット	T/B	4,800	4,470
サ・コックヒットSR	T/B	4,800	4,470
ホーセア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
ロートランナー	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
プ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
ホットハック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・コックヒットSR	5FD	5,800	5,400
サナトウSR	5FD	7,800	7,260
暗黒帝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
ウィナス・フイヤー	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ハイトライト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
ウィサードリィ3	5FD	9,800	9,220
ミュール	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
ロー・オフ・サ・ウォー	5FD	6,800	6,330
STAFF Kn!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ゲーム	5FD	6,800	6,330
ナイサー	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	6,800	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
セヒウス	5FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ティ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
サ・将棋塾	5FD	6,800	6,330
テっリンク	5FD	7,800	7,260
ホインX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
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
ナイルの扉	5FD	6,800	6,330
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
未来	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
メルヘンヘール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
ウィサードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィサードリィ2	5FD	9,800	9,120
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタシー 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
レニングラート	5FD	6,800	6,330
ホテル・ウォース	5FD	7,800	7,260
うっていぼこ	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
トゥフル・シップ	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
フラスティー	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
ファンタシー I	5FD	9,800	9,120
キャルバクラフ	5FD	6,800	6,330
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
キックスナイスヘール	5FD	6,900	6,420
カハラの秘密	5FD	7,800	7,260
プロフェショナル麻雀	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
ヒランヤの謎	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
ほーりぃふぁすず前の魔王	5FD	7,800	7,260
クーニース	5FD	6,800	6,330
ハットン第三章	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
スーパーランホー	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
サ・コックヒット	5FD	5,800	5,400
タッチ	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
タピンチ	5FD	6,800	6,330
棋太平	5FD	6,500	6,050
オペレーションクレネート	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
プロジェクトA子	5FD	2,800	2,800
妻子姫アトヘンチャー	5FD	2,800	2,800
アルカイド	5FD		
★女子大生失踪事件	5FD	7,800	7,260
★いけにえの街	5FD	6,800	6,330
★ロリターパイオレンス	5FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムーンク	5FD	3,800	3,600
★ソーフランドストーリー	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・スィートドーム	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ロ説き方バードカインド	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
★シンデレラヘルチュ	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップ	5FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	5FD	6,800	6,330
★セクシーオレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330
★ネキ麻雀	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
★ボップレモン	5FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	5FD	8,000	7,440
★フェアリーレンテス	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
★セーター第4号	5FD	3,800	3,600

8800SR,VAシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
イース SR	5FD	7,800	7,260
リターン・オブ・イシターSR	5FD	6,800	6,330
新王取物語 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
雀ボール SR	5FD	5,800	5,400
フレイネット SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの叙事 SR	5FD	7,800	7,260
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
トナ SR	5FD	7,800	7,260
レジェント SR	5FD	7,800	7,260
女神転生 SR	5FD	7,800	7,260
アート・オフ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
フレインス SR	5FD	7,800	7,260
ミュージック3 SR	5FD	9,800	9,120
カンタータ SR	5FD	7,800	7,260
サ・コックヒットSR	5FD	5,800	5,400
サ・コックヒットVRFIR	5FD	5,800	5,400
ルクソール 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
ヴァクツルSR	5FD	7,800	7,260
ティーヴァ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
ファイナルソーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR	5FD	8,800	8,190
九王伝SR	5FD	7,800	7,260
ワールドゴルフIISR	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
うる星やっらSR	5FD	6,800	6,330
シルフィートSR	5FD	6,800	6,330
大戦略88SR	5FD	7,800	7,260
AIR SR	5FD	7,800	7,260
ハピロンSR	5FD	7,800	7,260
ウィハーンSR	5FD	6,800	6,330
アルバトロスSR通ワールド	5FD	4,500	4,170
アルバトロスSR通ネットー	5FD	4,500	4,170
アルバトロスSR通シュアル	5FD	4,500	4,170
ラフラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
イミテーションシティーSR	5FD	7,800	7,260
シーサス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
クーニーニーSR	5FD	4,800	4,440
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
バンガ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.大怪獣戦争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
★天使の午後奏楽子SR	5FD	7,800	7,260
★ふぇあいていろSR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルクSR	5FD	7,800	7,260
神羅万象 VA	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
三国志 VA	2HD	14,800	13,770
タイレス VA	2HD	6,800	6,330
ミュージアム3 VA	2HD	9,800	9,120
★サ・メイクス SR	5FD	4,800	4,500
★ショキング・クロスワー	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
ハイトライト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・クレネート	T/B	4,800	4,440
ナイサー	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ナンハストリート	T/B	4,800	4,440
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
カリオストロの城	T/B	4,800	4,440
ディサイト2	T/B	4,800	4,440
ザ・コックヒット	T/B	4,800	4,440
ファイブ・スィート・ドリーム	T/B	4,500	4,170
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
新王取物語	5FD	10,000	9,300
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
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
セヒウスJOYFDセット	5FD	9,300	8,650
ハイトライド2	5FD	6,800	6,330
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
TOKYOナンハストリート	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
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
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
闘気王	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・ユンク編	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ホテルウォース	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	5FD	5,900	5,490
リ・ハース	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ファンタシー I	5FD	9,800	9,120
サ・キングサーモン	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
スターエージェント	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ1	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ2	5FD	9,800	9,120
サイター・ユンク編	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
ラストウォー	5FD	6,500	6,050
ホテルウォース	5FD	7,500	6,900
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
ミュージアム3	5FD	9,800	9,120
アスヒックAV専	5FD	6,800	6,330
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ファンタシー I	5FD	9,800	9,120
ティー・ファーレストAV専	3FD	7,800	7,260
闘気王	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
テス・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
スーパーランホー	3FD	6,800	6,330
ロストハワーAV専	3FD	7,800	7,260
ティー・サイト2	3FD	6,800	6,330
サ・コックヒット	3FD	5,800	5,400
タイムパラドックス	3FD	7,800	7,260
リ・ハース	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
ハクセサ・フューチャー	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
ハーン・エディター	3FD	7,000	6,510
ジーサス	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	7,800	7,260
★天使たちの午後奏楽子	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方バードカインド	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち2	3FD	4,000	4,000
★女子大生失踪事件	3FD	4,000	4,000
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★美少女写真館スタオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真館ムーンク	3FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★フレイト・アフターン	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
★セーター第4号	3FD	4,800	4,480
★ショキングクロスワー	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★レモネード第2号	3FD	4,800	4,550
★ラスウェガス	3FD	7,800	7,260
★ファイブ・スィートドーム	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号	3FD	4,800	4,500
★美しき獲物たち	3FD	4,000	4,000
★ソーフランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	3FD	8,000	7,440
★女子大生失踪事件	3FD	4,800	4,440
★オレンジストーリー	3FD	6,800	6,330
★セクシーオレンジ	3FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	3FD	6,800	6,330

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。

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
トゥルル・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
トルアーガの塔	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
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
棋太平	T/B	4,500	4,170
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ハイライト2	T/B	4,800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
北斗の拳	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバンストリート	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
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
スーパー・ランボー	T/B	5,800	5,400
ティーサイド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・レンデンス	T/B	4,500	4,170
★ファブ・スイートドリーム	T/B	4,500	4,170
★桃源学園編	T/B	3,000	3,000
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
三国志Ⅰ専	5FD	14,800	13,770
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
ファンタジー	5FD	9,800	9,120
キングサーモン	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
暗魔鎮の伝説	5FD	7,800	7,260
ゴールド・イックス(5インチ)	5FD	12,500	11,630
ゴールド・イックス(3.5インチ)	5FD	11,000	10,230
ハクサク・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
トルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
キングナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
カーマイン	5FD	7,800	7,260
トラコンバスター	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
アルコー	5FD	7,500	6,980
めそん一刻	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Ⅰ専	5FD	6,800	6,330
魔界復活Ⅰ専	5FD	7,800	7,260
騎気王	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
ティーウァ	5FD	7,800	7,260
ハイライト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
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,990
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
TOKYOナンバンストリート	5FD	6,400	5,960
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
大陽の神殿	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
フロフェッショナル麻雀Ⅱ専	5FD	6,800	6,330
はーりぃいおっず雪の魔王	5FD	7,800	7,260
クーニーズ	5FD	6,800	6,330
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こうⅠ専	5FD	7,800	7,260
フロレススペシャル	5FD	6,800	6,330
プラスティー	5FD	7,900	7,350
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ルクソール Ⅰ専	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ジーザス Ⅰ専	5FD	7,800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
地球防衛軍 Ⅰ専	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
ローク	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
カリオストロの城Ⅰ専	5FD	7,800	7,260
うっでぃ・ぽこ	5FD	6,800	6,330
ナイルの扉	5FD	6,800	6,330
ホイントX占領作戦	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 Ⅰ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Ⅰ専	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
ロスト・ハワー	5FD	7,800	7,260
ティーサイド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
ヒクリアス・ナイン	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
アルハトロス拡張ワールド	5FD	4,500	4,170
アルハトロス拡張Ⅱストハート	5FD	4,500	4,170
アルハトロス拡張ピュアル	5FD	4,500	4,170
アーコン	5FD	7,800	7,260
獣神ロークス	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 Ⅰ専	5FD	7,500	6,980
麗絢迷路	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
Zs STAFF PRO 68K	2HD	18,800	17,500
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
★ホッフレモン	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ック	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
★オレンジストーリー	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
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★セクシーオレンジ	5FD	6,800	6,330
★オレンジドリーム	5FD	6,800	6,330
★ゼーター第4号	5FD	3,800	3,800
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方バージョンアップ	5FD	6,800	6,330
★ルナンティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★くりいむレモン	5FD	6,800	6,330
★ラスウェガス	5FD	7,800	7,260
★フレイト・アフターン	5FD	3,000	3,000
★フレイト・ガリフォルニア	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
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,500	4,170
クロプター	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
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ゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
マジックファクトリー	QD	5,800	5,400
ダークストーム	QD	5,300	4,930
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・ト・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
テーモンクリスタル	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
連化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
セピウスJOY、FDセット	3FD	8,800	8,190
トルアーカの塔	3FD	6,800	6,330
ハイライト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
ずっこけやしきた 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
かんけおコエモンM2	ROM	5,800	5,400
ティーフフォーレスト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
うっでぃぽこ 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
マドンナの誘惑	2DD		
覇邪の封印 M2	2DC	8,800	8,190
ディーヴァ M2	2DC	7,800	7,260
信長の野望 M2	1DC	7,800	7,260
新ベストナイン・プロ野球M2	2DC	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
テーモンクリスタル	ROM	4,800	4,470
未来	ROM	4,900	4,610
ポルフェスと5人悪魔	ROM	5,800	5,400
ボスコニアン	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
シャワド・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ウィーナス・ファイヤー	ROM	4,800	4,440
ドルアーガの塔	ROM	4,500	4,190
スペースキャンフ	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
サ・キャッスル	ROM	5,800	5,370
TZAクラフリライター	ROM	5,800	5,370
サ・フラクオニキス	ROM	6,800	6,330
ザ・競馬	ROM	6,800	6,330
トラコンクエスト	ROM	5,800	5,370
ホイントX占領作戦	ROM	5,800	5,370
ランボー	ROM	5,800	5,370
ナイルの扉	ROM	5,800	5,370
にゃんにゃんフロレス	ROM	5,800	5,370
ヘカサス	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・ホッシング	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
合川吉岡のオ様指南	ROM	4,900	4,540
夢大陸アドベンチャー	ROM	4,900	4,640
クラティウス	ROM	4,900	4,640
魔城伝説	ROM	4,800	4,440
ディーヴァ	ROM	6,800	6,330
ハイライト2	ROM	6,400	5,960
アルハトロス	ROM	6,800	6,330
M36	ROM	5,800	5,400
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
バットマン	ROM	5,800	5,400
グラディウス	ROM	5,800	5,400
トラコンスレーヤーN	ROM	6,800	6,330
F1・スピリット	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
フェアリーランドストーリー	ROM	5,900	5,490
スペランカー	ROM	4,900	4,540
はーりぃいおっず雪の魔王	ROM	5,900	5,460
はーりぃいおっずスペシャル	ROM	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,370
ハトル・オブ・ヘカサス	ROM	5,800	5,370
トップル・ジップ	ROM	5,800	5,370
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
ドクタークレープ	ROM	4,900	4,540
8つの戦場	ROM	5,500	5,120
ア・ナ・ザ	ROM	5,500	5,120
モンスターズフェア	ROM	4,800	4,440
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
ウァクソル	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
屋性の館・カバリン	ROM	4,900	4,540
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
日本語MSX・ライト	ROM	19,800	18,420
ズーム909	ROM	4,900	4,540
ハングオン	ROM	4,900	4,540
ハクトウザ・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
★くりいむレモン	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
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ホールド連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
フォランクス	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
セータ2000	T/B	4,800	4,440
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
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)	12,000	10,000	
テークライフ 52D	10枚入	8,500	3,500
テークライフ 52DD	10枚入	10,000	4,700
テークライフ 52HD	10枚入	17,000	5,500
フジ 52D	10枚入	8,000	3,800
フジ 52HD	10枚入	24,000	5,600
マクセルインターショナル52D	10枚入	8,000	2,800
〃 52HD	10枚入	24,000	4,000
テークライフ 352D	10枚入	24,000	9,700
テークライフ 352DD	10枚入	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体、周辺商品お買得情報	定価	割引価格
親指君(キーボード付) 2HD	78,000	72,540
FS-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
MSXの必需品(16Kパソコンを32Kにします)		
アスキーショイティックター本II(MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ショイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ショイスティック)	4,500	3,800
シ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(JB-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
ショイスティック・システムとショイスティック		
XE-16(ショイスティック)	3,900	3,600
ショイカート	3,200	2,900
MSX,FM-77AV,PC-6001,PC-8801		

商品名	メディア	価格	割引価格
ミスター・ショイ(MR-100)		1,380	1,350
(ショイカート用はめこみ台)			
PASOKO-1000(三桂電子ショイスティック)		9,800	9,200
データレコーダー			
PHC-DR2(新品)(サンヨー)		12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)		19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)		13,980	9,500
データーレコーダ用ケーブル		1,200	980

▶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	32,800
CZ-8BS(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL(X-1用データーレコーダー)	24,800	20,000
X-1用ショイカート	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	8,300
雷(いかづち)(HAL研究所)(88用FM音源+MIDIボード)	36,000	29,800

▶ディスプレー本体		
CU14S 2000文字カラーディスプレー	49,800	31,000
CZ-8200(2000文字カラーテレビ)	79,800	44,800
CZ811C(X-1F10本体)	89,800	23,800
CZ820C-X-1G10本体	69,800	29,800
CZ822C-X-1G30本体	118,000	78,000
CU14-A2 40桁文字カラーディスプレー	89,800	58,000
8001/11SR(本体)	138,000	16,000
HC-30(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,A&B-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 発売が遅れているソフトは、発売日が分かり次第お知らせします
— 在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合があります —

24時間 Information

8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

本体機種 FD T/B ROM

氏名

商品名	割引金額

御住所 〒

TEL ( )

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16KはソフトとⅠ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。

03-973-5578

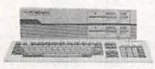
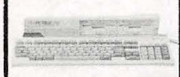
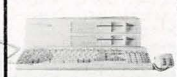
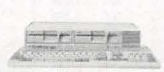
営業時間：月～金、10：30 — 16：00
すでにご注文いただいているお客様のお届け時間やその他のお問い合せは、上記へお電話下さい

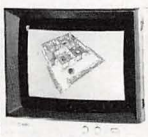
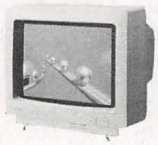
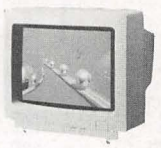
送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係
「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNoで……03-987-7798

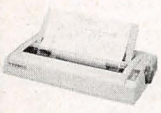
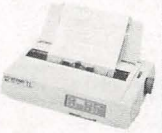
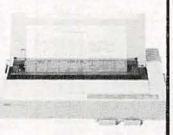
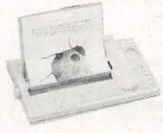
かならず安い!!価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

全国どこでもお電話1本!! 全国通信販売!! 月々3,000円まクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21	NEC PC-9801VM21	NEC PC-9801UV21	NEC PC-88VA	NEC PC-8801MH	NEC PC-8801FH 30	エプソン PC-286シリーズ / シャープ X-6800 / アップル Macintosh / 任天堂 ファミリーコンピューター / 各社 MSX,MSX2 取扱い中!
						
定価¥433,000	定価¥390,000	定価¥318,000	定価¥298,000	定価¥208,000	定価¥168,000	
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	

NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD853	NEC PC-TV352	NEC PC-TV453N	SHARP CU-AD14	SHARP CU14A4
						
定価¥89,800	定価¥99,800	定価¥118,000	定価¥115,000	定価¥138,000	定価¥84,800	定価¥89,800
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安

NEC PC-PR201F2	NEC PC-PR101F2	NEC PC-PR201TL	NEC PC-PR101TL	star AR-2415	star AR-2410	star TR-24CL
						
定価¥158,000	定価¥138,000	定価¥135,000	定価¥79,800	定価¥144,000	定価¥114,000	定価¥69,800
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥98,000	特価¥79,800	特価¥49,800



全国どこでも
電話1本、即お届け!!

お申し込みは今すぐお電話で!
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 turbo Z

セット
CZ880C (本体)
CZ500D (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 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

SONY HIT BIT PRO AV

MSX2 HB-F900(B)



定価148,000円
特価 ¥119,000

回数	1回目	2回目以降
15	10,080	8,800
20	6,940	6,900
30	5,385	4,800
48	5,490	3,200

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./LII2用

妖怪喪中記



鈴木　浩

●STORY●

妖怪大王が死んだ！大王と親しかったあなたは，お葬式に出席するため，大王の屋敷に向かうのだが，人間の出席をよく思わない妖怪たちがつぎつぎと妨害してくるのだ！今はひたすら逃げるしかない！

●HOW TO PLAY●

ひたすら走りつづけてください。スクロールは画面の右に行くほど速くなります。また，障害物はジャンプでよけてください。障害物に当たると押しもどされてしまいますよ！

しかし，障害物にばかり気をとられていてはダメですよ，上を見てごらんなさい！狂暴そうな鬼がよだれをたらしながらあなたを食べようとしてます。そう，もし少しでも鬼の箸(はし)に触れたなら，あなたはあっという間につまみあげられて鬼の口の中に……。

キーはJKで左右，スペース・キーでジャンプです。

●プログラム入力と起動法●

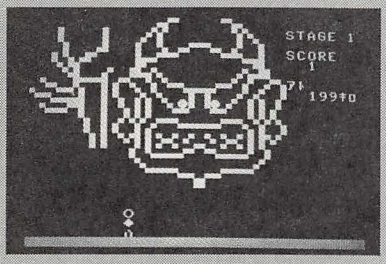
鬼の手の動き，横スクロールはマシン語です。そのため全体を入力し終わったら，RUN1640としてDATA文中のマシン語とデータ，およびマシン語のメモリへの書き込みを行なってください。エラーならば行番号を表示します。OKならば再びRUNでゲームは起動します。

♥

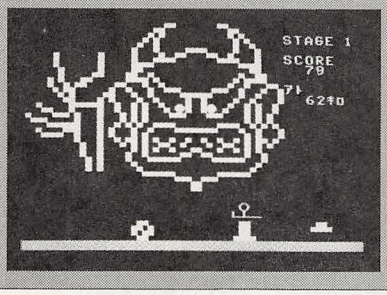
♥



◀《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，とにかく走って走って走りつづけろ！



◀《写真3》障害物はジャンプで越えろ！上には鬼が……

妖怪喪中記のプログラム・リスト

```
10 REM
20 REM INIT & CHARACTER SET
30 REM
40 DIM T$(3),E$(2)
50 LET K=1:LET S=0:LET T=7:LET W=5:LET U=0:LET J=0:LET D=0
60 KEYSTONE 1600UB 540
70 REM TEST VARIABLES
80 LET I$=CHR$(&94,10,8,8,32,&97,10,8,8,8,32)
90 LET T$(1)=I$+CHR$(&BF,&93)
100 LET T$(2)=I$+CHR$(32,&D4)
110 LET T$(3)=CHR$(&94,10,8,8,&91,&BB,&B5)
120 LET E$(1)=CHR$(1,13,10,8,8,1,12,1,13,1,3)
130 LET E$(2)=CHR$(1,7,1,2,10,8,8,1,2,1,1)
140 LET I$=CHR$(32,10,8,8,32,10,8,8,32,32)
150 GOTO 1260
160 REM
170 REM SCRN MOVE
180 REM
190 LET C=C+U:LET X1=X:LET X=S+1:LET K$=I$:IF K<0 THEN GOTO 1130
200 LET CURSOR=25,41:PRINT S;" ":LET CURSOR=25,7:PRINT K;"ﾎﾟ "
210 POKE &EE80,0,255
220 IF G<>0 THEN LET U=G-1:LET A$="J":MUSIC POTI#:GOTO 240
```

《OUER FLOW》味覚の秋，読書の秋，そして，ベーマガの秋。そんなわけで，ますますおもしろくなるベーマガ。この時期，読まなきゃ，ソンソン。さあ，友達誘ってベーマガ読んで，OFコーナーに参加しよう。

《第1表》変数表

T$……プレイヤーのキャラクター	K……残りの距離	W……障害物の距離
E$……障害物のキャラクター	R……ステージ	D……障害物の距離カウンタ
X……プレイヤーのX座標	G……押しもどされたカウンタ	P……鬼の手のY座標
J……ジャンプのフラグ	L……プレイヤー人数	Y……鬼の手の目指すY座標
T……ジャンプ時間	S……スコア	
C……表示キャラのキャラ・ナンバー	Q……スクロールのスピード	

```
230 LET A$=INKEY$:IF (ASC(A$)=0)+(J!0) THEN GOTO 290
240 IF A$="J" THEN LET X=X-1:IF X<2 THEN LET X=1
250 IF A$="K" THEN LET X=X+1:IF X>20 THEN LET X=20
260 IF J=-1 THEN LET J=0:GOTO 280
270 IF A$=" " THEN LET J=1
280 LET CURSOR=X1,19:PRINT T$((J(1)*(C+1)+(J!0)*3)
290 LET CURSOR=X,(J!0)*18+(J(1)*5:CALL $304C
300 LET G=G+1:IF G!5-X THEN LET CURSOR=27,20:PRINT E$(RND(2)+1):GOTO 440
310 LET CURSOR=X+1,20:LET T=T+(J!0):A=(A(16)*(J=0)) THEN LET G=5
320 IF X!5 THEN LET S=S-2:IF S!0 THEN GOTO 920
330 REM JUMP
340 REM
350 IF J=0 THEN GOTO 380
360 IF J>T+1:IF J!T THEN LET J=-1:LET CURSOR=X,18:PRINT CHR$(32,10,8,8,32,32,
32)
380 REM
390 REM OBSTACLE SET
400 REM
410 LET D=D+1:IF D(W+(X(5)*(5-X) THEN GOTO 450
420 IF INT(RND(3))=1 THEN LET CURSOR=27,20:PRINT E$(RND(2)+1):GOTO 440
430 IF INT(RND(10))(2 THEN PRINT CHR$(14):MUSIC T!POD#:PRINT CHR$(15):MUSIC P
OD:
440 LET D=0
450 REM
460 REM ｽﾆ ﾉ "ﾗ" ﾉ ｳﾝﾅ
470 REM
480 IF P=Y THEN LET Y=INT(RND(5))*1
490 IF P(Y THEN CALL $3021:LET P=P+1:GOTO 530
500 CALL $3000:LET P=P-1
510 IF (X!4)*(A(8)*(P!3) THEN GOTO 810
520 LET CURSOR=0,17:PRINT ""
530 GOTO 190
540 REM
550 REM MAKE A SCREEN & SAVE
560 REM
570 CLEAR :LET B=0:RESTORE
575 FOR I=1 TO 117:READ H$:NEXT I
580 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 3
590 GOSUB 780
600 POKE $120+X+Y*32,A1,A2
610 NEXT X
620 LET B=B+1:IF B=2 THEN READ A$:LET B=0
630 NEXT Y
640 FOR Y=0 TO 16:FOR X=0 TO 3
650 GOSUB 780
660 LET I=A1:GOSUB 750
670 LET A3=1:LET I=A2:GOSUB 750
680 POKE $108+X+Y*32,A1,A2
690 POKE $116-X+2+Y*32,1,A3
700 NEXT X:LET B=B+1:IF B=2 THEN LET B=0:READ A$
710 NEXT Y
720 LET CURSOR=14,8:PRINT CHR$($95);TAB(3);CHR$($95)
730 POKE $3B,1,0,3,$3F,$3A,0:CALL $F009
740 RETURN
750 LET I=I+1:LET I=((I)0)*(I(6))*(9+I)+(I=4)*9+(I=5)*7+(I=6)*8+((I)12)*(I(16))
*I
760 IF I=0 THEN LET I=1:LET I=((I)9)*(I(13))*(I-9)+(I=9)*4+(I=7)*5+(I=8)*6+((
I)12)*(I(16))*I
770 RETURN
780 READ A$
790 LET A=VAL("$"+H$):LET A1=INT(A/16):LET A2=A-A1*16:LET S=S+A
800 RETURN
810 REM
820 REM MISS
830 REM
840 CLEAR :POKE $3B,$3A,0,$3C,$3F,1,0:CALL $F009
850 FOR I=1 TO 4:CALL $3021:NEXT I
860 MUSIC P!11!D#D5D#D7D#
870 LET CURSOR=6,14:PRINT T$(1)
880 FOR I=1 TO 18:CALL $3000:MUSIC POP:NEXT I
890 LET CURSOR=13,20:PRINT "MISS ":MUSIC P#R
900 LET L=L-1:IF L=0 THEN GOTO 920
910 GOTO 1010
920 REM
930 REM GAME OVER
940 REM
950 LET CURSOR=11,20:PRINT "GAME OVER"
960 LET CURSOR=10,22:PRINT "SCORE :";S
970 FOR I=1 TO 2:FOR J=1 TO 255
980 POKE $EB80,J,J+J,0,255-J
990 NEXT J:NEXT I
1000 MUSIC P$R:GOTO 1260
1010 REM
1020 REM ROUND START
1030 REM
1040 CLEAR :POKE $3B,$3A,0,$3C,$3F,1,0:CALL $F009
1050 FOR I=$3C0 TO $3DF:POKE I,$90:NEXT I
1060 LET CURSOR=24,1:PRINT "STAGE";R
1070 LET CURSOR=24,3:PRINT "SCORE"
1080 LET CURSOR=24,6:PRINT "/h"
1090 LET CURSOR=25,7:PRINT K;"ﾋｷ"
1100 MUSIC P2@OT1!u&7hu&7hu&7P%O2#%
1110 LET K=R*100+100:LET P=0:LET Y=4:LET X=9:LET J=0
1120 GOTO 160
1130 REM
1140 REM CLEAR
1150 REM
1160 MUSIC POT!+++++++++++++++++
1170 FOR I=1 TO 20
1180 POKE $3B,1,0,3,255,1,1:CALL $F009:POKE $EEB0,0,255
1190 POKE $3B,1,1,3,255,1,0:CALL $F009
1200 NEXT I
1210 FOR I=0 TO 16
1220 LET CURSOR=0,1:PRINT SPC$(24);CHR$(14,15):MUSIC P!1
1230 NEXT I
1240 LET CURSOR=9,15:PRINT R;"STAGE CLEAR":MUSIC P#R
1250 LET R=R+1:GOTO 1010
1260 REM
1270 REM TITLE
1280 REM
1290 CLEAR
1300 LET CURSOR=10,5:PRINT "ｶｰﾁｬ ﾎﾈｯﾌﾟﾎﾟ"
1310 LET CURSOR=2,22:PRINT "PRESENT BY HIROSHI.SUZUKI"
1320 LET CURSOR=9,20:PRINT "PRESS SPACE"
1330 LET S=0:LET R=1:LET K=0:LET L=3
1340 IF INKEY$()" " THEN GOTO 1340
1350 GOTO 1010
1360 DATA CE,01,00,DF,3B,4F,DE,3B,351
1370 DATA E0,20,E7,00,7C,00,3C,4C,2F1
1380 DATA B1,08,26,F2,C6,19,BD,F0,42D
1390 DATA 03,DF,3B,BC,03,40,26,E5,2F7
1400 DATA 39,CE,03,20,DF,3B,4F,DE,371
1410 DATA 3B,E6,00,E7,20,7C,00,3C,2E0
1420 DATA 4C,B1,0B,26,F2,C6,DB,DB,466
1430 DATA 3C,D7,3C,C1,E0,27,0B,DE,3FD
1440 DATA 3B,BC,00,E0,26,E0,39,7A,360
1450 DATA 00,3B,20,F3,CE,03,B0,A6,345
1460 DATA 81,B1,10,22,09,A7,00,0B,16C
1470 DATA 22,03,BE,26,F2,39,B1,20,33F
1480 DATA 22,F3,00,00,09,00,00,09,01D
1490 DATA 00,09,00,00,09,00,00,09,01D
1500 DATA 00,C4,0C,A6,00,B3,5E,00,267
1510 DATA 00,04,70,0B,08,F0,4E,E9,2BC
1520 DATA BF,3E,69,09,0C,BE,D9,09,2BB
1530 DATA 00,EE,09,00,00,04,09,10D
1540 DATA 00,00,0B,39,00,00,00,99,0DA
1550 DATA 00,00,FE,00,00,0B,B0,00,189
1560 DATA 00,B0,90,0F,00,90,7F,E0,33E
1570 DATA 00,DE,00,00,04,5B,30,00,16D
1580 DATA B2,02,BF,30,90,2B,30,B1,2DC
1590 DATA 40,99,B3,09,09,99,0B,E0,2EF
1600 DATA B8,BC,EE,FF,2C,99,3C,03,465
1610 DATA 0C,99,B2,BC,04,02,FF,B6,39B
1620 DATA 00,20,00,00,00,0E,EE,F3,20F
1630 DATA 00,00,00,00,04,00,00,00,004
1640 REM CHECK & WRITE
1645 LET A=$3000
1650 FOR J=1360 TO 1630 STEP 10
1660 LET S=0:FOR I=1 TO 9:READ D$:LET D=VAL("$"+D$):LET S=S+D
1665 POKE A,D:LET A=A+1:NEXT J
1670 IF S<>10170 THEN PRINT "ERROR IN";I
1680 LET A=A-1:NEXT I
```

★ベーマガを読みだして2年半，ＯＦを読めば読むほど，親近感を持つのは，なぜだろう？影さんは，昔から親友のようだ。（東京都江戸川区・**安田　聡14才**）……**【影：気分よく今月もはじまりました。ウヒョヒョー。】**

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

移植版

MIG（ミグ） & MOG（アンド モグ）



ちやふりみ

内容

ベーマガ'85年5月号掲載，X1用MIG & MOGの移植版です。パズルゲームで13面まであります。

ゲーム方法

8，2，4，6のキーでMIG（たれまゆ）を操作すると，MOG（つりあがりまゆ）は反対方向に動きます。2人で白いコマをはさんで，コマをひっくり返してください。

身動きが取れなくなった場合は，スペース・キーで元の位置にもどれます（1面につき2回まで）。一応OとGにも特殊機能(？)があります。

プログラムについて

強引にMUSICルーチンを付けたので画面データの読み込みのところでエラーがでてしまいました。393行～405行のIF文はプログラムをつなぐための苦肉の策ですが，プログラムをいじれる人は，いい方法を考えてみてください。

なお，効果音用のSOUNDルーチンを付ける場合は，IF文はカットしてください。

入力，ロードについて

入力は〝NEWON13〟を実行してからしてください。

リスト1をロード，ランしてから，NEWON13を実行して，**リスト2**をロード，ランしてください。

改造，その他

タイトル・デモのコマの表示にバグがありますが，キャラクターの表示にカーソル移動命令を使用しているのが原因と思われます。ゲームの内容に支障がないので，あえてそのままにしてあります。気になる人はLOC．文を多用するなどして，直してください。

原作はゲーム画面にキャラクター単位で線を引いていますが，私の力では付けることができません，自信のある人は画面に線をつけてみてください。

静止画面に音が鳴っているほうがいいと思う人は，470行のREMを取ってみてください(？)。

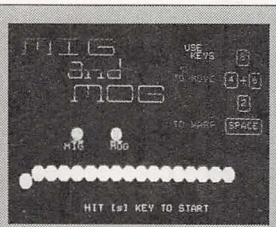
移植する際，困ったのは，画面データの読み込みです。X1では画面データの読み込みにBIN$(2進数変換)という文字関数を使っていますが，マーク5にはありません。そこでパソピア版の画面データを使い，画面データの読み込みをしていると思われる部分を参考にプログラムをいじってみました。

最初は画面がちがっていましたが，いろいろやっていると，どうやらデータを読み込んでくれるようになりました（ほとんど偶然の世界です）。

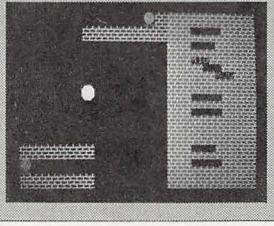
このことからもわかるように，私は画面データの作りかたをまったく知りません(のみならずIGのキャラクタ・データの作りかたもわからず，IGキャラクタの表示に至ってはまったくのデタラメと言っていいほどです)。

参考

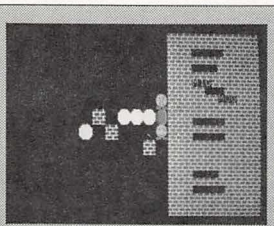
'85年5月号 X1用「MIG & MOG」，'85年8月号 パソピア用「MIG & MOG」，'85年3月号 LIII用「フライング・ラーメン」，'85年7月号 X1用「PEKOPON」，'86年2月号 X1用「Sweet Heart」，'86年12月号 SC-3000用「FROG STEP JUMP」



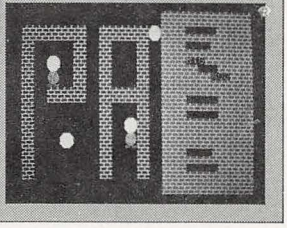
▲〈写真1〉タイトル画面。X1からの移植ゲームだ



▼〈写真2〉さて1面。決められたステップ数内でコマをひっくり返す



▲〈写真3〉はい，このとおり！MIGとMOGがコマをはさむと…



▼〈写真4〉3面です。よく考えて動こう，パズルゲームだよ

★「神様，いかさま，仏様」あーおもしろかった。(埼玉県狭山市・姜　武夫13才)……【影：なんだこれは！もー，おしゃまさんなんだからー。編：ついでに。いかさま，たこさま，くらげさまってか？】

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 '
15 CLS:WIDTH 40:SCREEN ,,1
20 GOTO 1180
25 LOCATE 3,10:POKE&H116,32:PRINT"A";"B";"C";"D";"E";"F";"G";"H";"I";"J";"K";"L"
;"M";"N";"O";"P";"Q";"R";"S";"T";"U";"V";"W";"X";"Y";"Z";"[";"O";:COLOR 7:END
1170 '
1180 LOCATE 15,5:PRINT"IG SET":LOCATE 5,10:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ‥‥‥":CO
LOR 7: POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:X=29:DIM C(X):POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE
 I,0:NEXT
1190 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=VAL(I$):C=1:GOSUB 1210:C=2:GOSUB 1210
1200 C=4:GOSUB 1210:NEXT:POKE&HFFE9,0:CLS:GOTO 25
1210 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
1220 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
1230 '      CHR       RED             GREEN           BLUE
1240 DATA 32,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1250 DATA 65,0000080404040202,071F3738787B7D7D,071F3738787B7D7D
1260 DATA 66,0000102020204040,E0F8ECDCDEDEBEBE,E0F8ECDCDEDEBEBE
1270 DATA 67,0006060000000000,7F39391F07000000,7F39391F077FFE7E
1280 DATA 68,0060600000000000,FE9C9CFBE0000000,FE9C9CF8E0FE7F7E
1290 DATA 69,0000000608142000,071F3F39776B5F7F,071F3F39776B5F7F
1300 DATA 70,0000006010280400,E0F8FC9CEED6FAFE,E0F8FC9CEED6FAFE
1310 DATA 71,0000003030000000,7F3F331C07000000,7F3F331C077FFE7E
1320 DATA 72,0000303C00000000,FEFCCC38E0000000,FEFCCC38E0FE7F7E
1330 DATA 73,040404FF40404040,FFFFFFFFFFFFFFFF,040404FF40404040
1340 DATA 74,0F1F3F7FFFFFFFFF,0F1F3F7FFFFFFFFF,0F1F3F7FFFFFFFFF
1350 DATA 75,F0F8FCFEFFFFFFFF,F0F8FCFEFFFFFFFF,F0F8FCFEFFFFFFFF
1360 DATA 76,FFFFFFFF7F3F1F0F,FFFFFFFF7F3F1F0F,FFFFFFFF7F3F1F0F
1370 DATA 77,FFFFFFFFFEFCF8F0,FFFFFFFFFEFCF8F0,FFFFFFFFFEFCF8F0
1380 DATA 78,0F1F3F3F3F3F3F3F,070F1F1F1F1F1F1F,070F1F1F1F1F1F1F
1390 DATA 79,C0E0F0F0F0F0F0F0,C0E0F0F0F0F0F0F0,C0E0F0F0F0F0F0F0
1400 DATA 80,3F3F3F3F3F3F1F0F,1F1F1F1F1F1F0F07,1F1F1F1F1F1F0F07
1410 DATA 81,F0F0F0F0F0F0E0C0,F0F0F0F0F0F0E0C0,F0F0F0F0F0F0E0C0
1420 DATA 82,0101010101010101,0000000000000000,0000000000000000
1430 DATA 83,8080808080808080,8080808080808080,8080808080808080
1440 DATA 84,03070F0F0F0F0F0F,0000000000000000,0000000000000000
1450 DATA 85,F0F8FCFCFCFCFCFC,1008040404040404,1008040404040404
1460 DATA 86,0F0F0F0F0F0F0703,0000000000000000,0000000000000000
1470 DATA 87,FCFCFCFCFCFCF8F0,0404040404040810,0404040404040810
1480 DATA 88,0F1F3F7FFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000
1490 DATA 89,F0F8FCFEFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000
1500 DATA 90,FFFFFFFF7F3F1F0F,0000000000000000,0000000000000000
1510 DATA 91,FFFFFFFFFEFCF8F0,0000000000000000,0000000000000000
1520 DATA 48,FFFFFFFFFFFFFFFF,040404FF202020FF,040404FF202020FF
1800 '
1850 'END
```

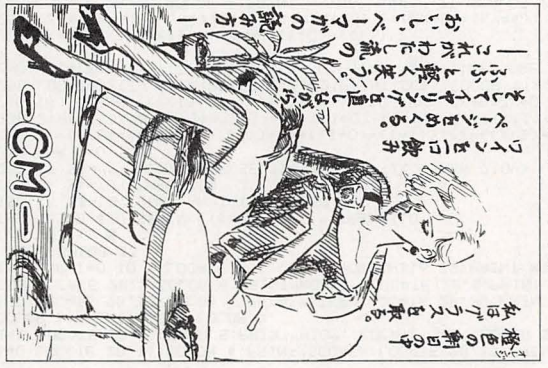
《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 '■ ｼｮｷ ■
15 CLS:SCREEN ,,1:DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLEAR 300,&H7FE6
20 '
23 '■ MUSIC ■
25 RESTORE 26:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT:GOTO 38
26 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,8C,F5,3D,44,56
27 DATA 10,AE,8C,F0,8D,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
28 DATA 8E,00,08,8D,3B,A6,8C,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
29 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
30 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
31 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
32 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
33 DEFUSR=&H6000
34 READ T,L:IF L=-1 THEN RETURN
35 POKE &H6002,T:POKE &H6003,L:P=USR(0):GOTO 34
36 '
37 '
38 RESTORE 1400:GOSUB 33
40 RE$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29):CL$="  "+RE$+"  "
50 M$(0)="AB"+RE$+"CD":M$(1)="EF"+RE$+"GH"
60 W$(0)="  "+RE$+"  ":W$(1)="II"+RE$+"II"
70 K$(0)="JK"+RE$+"LM":K$(1)="NO"+RE$+"PQ":K$(2)="RS"+RE$+"RS"
80 K$(3)="TU"+RE$+"VW":K$(4)="XY"+RE$+"Z[":GOTO 510
90 '
100 CLS:COLOR 7,0
110 SC=0:MU=0
120 '
130 COLOR 7:GOTO 390
140 LOCATE 28,11:COLOR 4:PRINT"SCORE":LOCATE 28,13:PRINT USING" ### ";SC:COLOR 7
145 LOCATE 28,6:COLOR 5:PRINT"MIG";:LOCATE 30,7:COLOR 2:PRINT"and";:LOCATE 32,8:
COLOR 6:PRINT"MOG";:COLOR 7
150 LOCATE 28,18:COLOR 4:PRINT"STEP":LOCATE 28,20:PRINT USING" ### ";TI:COLOR 7
155 LOCATE 28,2:COLOR 4:PRINT"ROUND":LOCATE 28,4:PRINT USING" ## ";NN:COLOR 7
160 FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):POKE&H116,32:PRINT M$(I);:NEXT:COLOR 7:RESTORE
 1380:GOSUB 33
170 '■ ﾒｲﾝ ■
180 GOSUB 470:S$=INKEY$:IF S$=" " THEN 310
190 IF S$="G" THEN NM=1:TI=0:GOTO 370
195 IF S$="O" THEN 710
200 IF S$="" THEN 180 ELSE TI=TI-1:IF TI<0 THEN 710
210 FOR I=0 TO 1
220 ZX=(((S$="4")-(S$="6"))*2)*((I=0)-(I=1)):ZX=((X(I)+ZX<24)*(X(I)+ZX>-2))*ZX
230 ZY=(((S$="8")-(S$="2"))*2)*((I=0)-(I=1)):ZY=((Y(I)+ZY<24)*(Y(I)+ZY>-2))*ZY
240 IF SCREEN ((X(I)+ZX),(Y(I)+ZY))<>32 THEN ZX=0:ZY=0
250 LOCATE X(I),Y(I):POKE&H116,32:PRINT CL$;:COLOR 7:X(I)=X(I)+ZX:Y(I)=Y(I)+ZY
260 LOCATE X(I),Y(I):POKE&H116,32:PRINT M$(I);:RESTORE 1300:GOSUB 33:NEXT:COLOR
 7
270 KX=ABS(X(0)-X(1)):KY=ABS(Y(0)-Y(1))
280 IF ((KX=4)*(KY=4))+((KX=4)*(KY=0))+((KX=0)*(KY=4)) THEN 340
290 LOCATE 28,20:COLOR 4:PRINT USING" ### ";TI;:COLOR 7:GOTO 180
300 '■ ﾜｰﾌﾟ ■
310 WA=WA-1:IF WA<0 THEN 200
320 FOR I=0 TO 1:LOCATE X(I),Y(I):POKE&H116,32:PRINT CL$;:COLOR 7:X(I)=FX(I):Y(I
)=FY(I):NEXT:GOTO 160
330 '■ ｸﾘｱ ? ■
340 X=(X(0)+X(1))/2:Y=(Y(0)+Y(1))/2
350 IF SCREEN (X,Y)<>74 THEN 180
360 FOR I=1 TO 4:LOCATE X,Y:POKE&H116,32:PRINT K$(I);:COLOR 7:RESTORE 1440:GOSUB
 33:NEXT
370 NM=NM-1:IF NM>0 THEN 160 ELSE RESTORE 1360:GOSUB 33
380 '■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ■
390 POKE&H116,32:CLS:LINE(24,0)-(38,23),"0",BF:LINE(0,0)-(23,23),"I",BF:COLOR 7:
SC=SC+TI:FOR I=0 TO 1000:NEXT:RESTORE 1260:GOSUB 33:NN=NN+1:IF NN>13 THEN 1100
392 '
393 IF NN=1 THEN RESTORE 890
394 IF NN=2 THEN RESTORE 910
395 IF NN=3 THEN RESTORE 930
396 IF NN=4 THEN RESTORE 950
397 IF NN=5 THEN RESTORE 970
398 IF NN=6 THEN RESTORE 990
399 IF NN=7 THEN RESTORE 1010
400 IF NN=8 THEN RESTORE 1030
401 IF NN=9 THEN RESTORE 1050
402 IF NN=10 THEN RESTORE 1070
403 IF NN=11 THEN RESTORE 1082
404 IF NN=12 THEN RESTORE 1084
405 IF NN=13 THEN RESTORE 1086
406 '
407 XX=0:YY=0:READ FX(0),FY(0),FX(1),FY(1),NM,TI:FOR I=1 TO NM:READ AX(I),AY(I):
NEXT
410 FOR I=0 TO 1:X(I)=FX(I):Y(I)=FY(I):NEXT:WA=2
420 FOR I=1 TO 12:READ H$:HH=VAL("&H"+H$):B$="":FOR K=11 TO 0 STEP -1
425 B$=B$+RIGHT$(STR$(SGN(HH AND 2^K)),1):NEXT
430 FOR J=1 TO 12:H=VAL(MID$(B$,J,1)):P=H+2:X=J*6-4:P=4:LOCATE XX,YY:POKE&H116,3
2:PRINT W$(H);:COLOR 7
440 XX=XX+2:IF XX=24 THEN XX=0:YY=YY+2
450 NEXT:NEXT:FOR I=1 TO NM:LOCATE AX(I),AY(I):POKE&H116,32:PRINT K$(0);:NEXT:CO
LOR 7
455 GOTO 140
460 '
470 'RESTORE 1320:GOS. 33
480 '
490 RETURN
500 '■ ﾀｲﾄﾙ ■
```

★影さんを二枚目のいい男だと思う僕は異常でしょうか？（千葉県・加藤広千13才）……【編：影さんを二枚目のいい男だと思う人っているんですか？つぐ美：影さんを二枚目の……か？影：こんなしりとりってある？】

```
510 CLS:COLOR 4:LOCATE 0,0:PRINT"┌─┐ ┬─ ┌──┐":COLOR 7:LOCATE 7,3:PRINT" ┐
  |"
520 COLOR 5:LOCATE 0,1:PRINT"| | |  |  | ──┐":COLOR 4:LOCATE 7,4:PRINT"┌┤┐┌┤
"
530 COLOR 6:LOCATE 0,2:PRINT"┴  ┴ ┴─ └──┘":COLOR 5:LOCATE 7,5:PRINT"└┘└┘└
"
540 COLOR 7:LOCATE 8,6:PRINT"┌─┐ ┌─┐ ┌─┐":COLOR 6:LOCATE32,10:PRINT"┌─────"
550 COLOR 4:LOCATE 8,7:PRINT"| | ||  ||  ──┐":COLOR 6:LOCATE32,11:PRINT"|SPACE|"
560 COLOR 5:LOCATE 8,8:PRINT"┴  ┴└─┘└─┘└──┘":COLOR 6:LOCATE32,12:PRINT"└─────"
570 COLOR 5:LOCATE 26,1:PRINT"USE":LOCATE 27,2:PRINT"KEYS"
580 COLOR 4:LOCATE 24,5:PRINT"TO MOVE":LOCATE 24,11:PRINT"TO WARP":COLOR 6,0
590 LOCATE 34,1:PRINT"┌─":LOCATE 34,2:PRINT"|8|":LOCATE 34,3:PRINT"└─"
600 LOCATE 32,4:PRINT"┌─  ─┐":LOCATE 32,5:PRINT"|4|+|6|":LOCATE 32,6:PRINT"└─
─┘"
610 LOCATE 34,7:PRINT"┌─":LOCATE 34,8:PRINT"|2|":LOCATE 34,9:PRINT"└─"
620 LOCATE 7,14:PRINT"MIG":LOCATE 14,14:PRINT"MOG":COLOR 7
630 LOCATE 10,22:PRINT"HIT [s] KEY TO START":COLOR 7
640 FOR I=1 TO 18:LOCATE I*2,17:POKE&H116,32:PRINT K$(0);:NEXT:LOCATE 8,12:PRINT
 M$(1):COLOR 7
650 LOCATE 14,12:POKE&H116,32:PRINT M$(0):COLOR 7:S$=INKEY$:IF S$="" THEN GOSUB
470:GOTO 650
660 IF S$<>"S" AND S$<>"s" THEN 650
670 IF S$="S" THEN RESTORE 1240:GOSUB 33:LOCATE 6,21:COLOR 2:PRINT"PUSH [SHIFT]
& [S] KEY ?!?!?";:COLOR 7:GOTO 630
680 FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 18:LOCATE J*2,17:POKE&H116,32:PRINT K$(I):COLOR 7:NE
XT:RESTORE 1440:GOSUB 33:RESTORE 1300:GOSUB33:NEXT
690 LINE(6,21)-(33,22)," ",BF:LOCATE 13,21:PRINT"WATE A MOMENT!":RESTORE 1420:GO
SUB 33:GOTO 90
700 '■ game over ■
710 RESTORE 1280:GOSUB 33
720 LOCATE 7,10:COLOR 4:PRINT"GAME OVER"
730 '
760 '
770 C=C+1:IF C=8 THEN C=1
780 COLOR C,0
790 LOCATE 1,12:PRINT"HIT RET. KEY TO REPLAY":COLOR 7
800 '
840 '
850 IF INKEY$=CHR$(13) THEN RUN ELSE 770
860 '
870 '
880 '■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ■
890 DATA 20,0,0,20,1,50,10,10
900 DATA 001,07F,000,000,000,000,000,000,000,FC0,000,FC0
910 DATA 22,0,22,22,5,100,22,10,20,10,18,10,16,10,10,12
920 DATA 000,000,000,000,000,020,010,002,000,000,000,000
930 DATA 8,6,16,18,4,120,6,6,8,16,22,2,18,14
940 DATA 000,7DE,452,452,452,5DE,412,412,412,412,412,000
950 DATA 22,22, 2,12,2,100,2,10,14,12
960 DATA 007,7F1,41D,5D5,115,875,145,555,514,5F6,406,7FE
970 DATA 12,2,12,20,4,100,10,10,12,10,10,12,12,12
980 DATA FFF,F9F,F0F,E07,C03,801,801,C03,E07,F0F,F9F,FFF
990 DATA 0,14,22,8,2,100,12,2,8,20
1000 DATA 080,080,080,198,696,891,891,696,198,010,010,010
1010 DATA 0,12,20,20,4,90,2,10,12,10,14,22,22,2
1020 DATA 000,776,554,772,456,000,000,ED7,AD5,AD7,E95,000
1030 DATA 0,2,22,2,10,100,10,2,12,4,10,6,12,8,10,10,12,12,10,14,12,16,10,18,12
1040 DATA 20,000,000,000,000,000,208,000,000,000,000,000,000
1050 DATA 4,0,10,0,3,100,6,2,20,12,6,20
1060 DATA 000,448,458,288,288,108,108,288,288,448,45C,000
1070 DATA 10,12,6,12,2,100,16,6,8,10
1080 DATA F7F,F6F,E47,E17,C07,117,21F,03F,21F,03F,FFF,FFF
1082 DATA 0,22,22,22,6,150,6,4,18,6,10,10,12,12,4,16,16,18
1083 DATA 000,7CA,00A,7CA,00A,00A,50A,500,53E,500,53E,500
1084 DATA 4,12,8,12,4,150,4,6,6,14,6,22,20,2
1085 DATA 000,3E0,022,022,022,7E2,47E,440,440,440,07C,000
```

```
1086 DATA 0,12,4,22,4,100,10,8,6,20,4,20,2,20
1087 DATA E00,EBC,CBC,DB8,9BA,BB2,3B6,7A6,7AE,00E,0FE,000
1090 '■ game end ■
1100 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RESTORE 1480:GOSUB 33:FOR I=0 TO 2000:NEXT
1110 LOCATE 10,10:COLOR 7:PRINT"GAME END":FOR I=0 TO 3000:NEXT:CLS:END
1120 '
1200 '
1220 '■ MUSIC DATA ■
1230 'ｼﾞｬﾝﾊﾞﾗﾔ
1240 DATA 106,10,88,10,78,6,106,10,88,10,78,6,88,10,106,10,88,10,120,4,0,-1
1250 'beatlesｽﾃｷﾅﾀﾞﾝｽ
1260 DATA 88,10,88,10,88,10,64,4,73,10,64,4,73,10,88,10,113,10,100,10,100,4,88,2
,5,136,10,113,10,100,10,88,10,100,10,113,10,100,2,5,113,10,113,2,0,-1
1270 'ｼﾞｬﾆｰｷﾞﾀｰ
1280 DATA 136,10,120,10,113,10,88,1,5,100,10,88,10,83,10,73,1,5,83,4,83,4,88,1,5
,0,-1
1290 'ﾚ ー
1300 DATA 56,36,0,-1
1310 'ﾚ ー
1320 DATA 120,36,0,-1
1330 'ﾚ ー
1340 DATA 240,36,0,-1
1350 'A
1360 DATA 100,36,106,36,120,36,100,36,106,36,120,36,100,36,106,36,120,36,100,36,
120,36,106,36,100,36,106,36,100,36,120,16,0,-1
1370 'B
1380 DATA 120,36,120,36,106,36,100,36,100,36,120,36,120,36,106,36,106,36,100,36,
100,36,120,36,100,36,106,36,120,36,120,16,0,-1
1390 'ｼｽﾞﾍﾞｶﾅｺﾊﾝ
1400 DATA 100,10,100,13,100,10,88,13,78,10,78,13,78,10,78,13,88,10,100,13,88,10,
78,13,100,10,100,13,136,6,0,-1
1410 'ｺｷｮｳﾉｿﾗ
1420 DATA 136,6,136,13,136,6,78,13,88,6,100,13,88,6,78,13,136,6,136,13,120,6,136
,13,100,4,0,-1
1430 'ﾄﾞ ー
1440 DATA 64,36,0,-1
1450 'ﾄﾞ ー
1460 DATA 136,36,0,-1
1470 'ｱﾙﾌﾟｽｲﾁﾏﾝｼﾞｬｸ
1480 DATA 154,13,154,13,136,13,120,13,154,13,120,13,136,13,163,13,154,10,154,16,
136,13,120,13,154,10,163,13,207,13,154,13,154,13,136,13,120,13,113,13,120,13,136
,13,154,13,163,13,207,13,183,13,163,13,154,6,0,-1
1490 '
1500 'END
```



by Whisper

評…い、いーね〜。うーん（影）

★影さん、聞いて！なんと、妹の音楽の教科書には「ねんねんねむれつくみの子」という歌があるんです。（千葉県安房郡・鈴木和夫12才）……【編：つくみの子かー。影：つく美の子だったらねー。つく美：何言ってんのよ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

SEVEN BRIDGE
セブン　ブリッジ



松尾　真臣

★内容

セブン・ブリッジと言ってもトランプ・ゲームじゃなくて，アクション・ゲームです。

★ストーリー

ある星のある国に橋が七つ続いている場所があった。それがあるために，他の国はこの国を侵略することができなかった。だがマリオ族が住む国「マリオ国」は，特攻指令をくだし突破口を開こうとしたのだ。その特攻隊が君である。

★遊びかた

マリオを操ってボス（右端）をやっつけてください。上部に12発ファイヤーを当てると爆発します。ボスはニタニタ(単発のときと3連のときがある)を撃ってきます。また，水中に砲塔があり(画面にはでない),それも攻撃(上昇のみと3方向がある）してきます。

また，マリオはジャンプすることができます。なお，この星には慣性がありません。

★操作方法

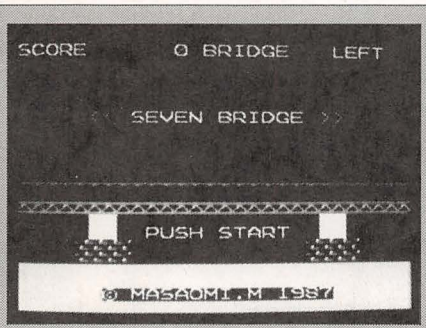
✚ボタンの左右で左右移動，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンでファイヤーを撃ちます。

★改造について

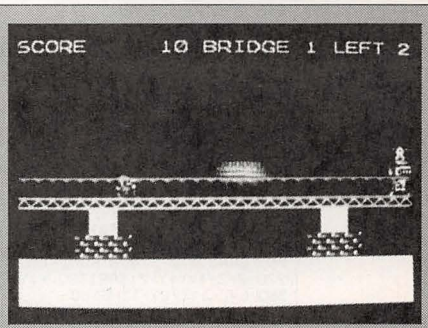
50行のQを変えるとボスの耐久力が変わります。

CHECKER FLAG

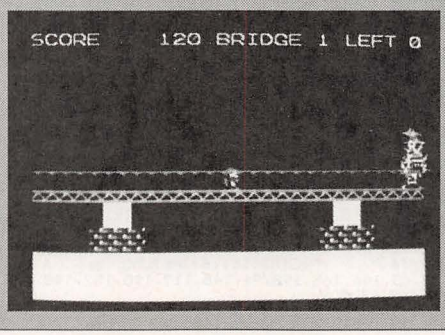
編：「SEVEN BRIDGE」です。
Dr.D：ホー，ファミコンでカードゲームとは……。
編：ちがいますよ。ただのアクション・ゲームです。
Dr.D：??。ホントだ。
編：それにしても，このストーリーで,「SEVEN BRIDGE」というタイトルをつけちゃうのは，こじつけ以外のなにものでもありませんね。
Dr.D：ところで，プログラムのほうじゃが，やっぱりREM文がないのは見にくいな。メモリがないんだろうが。



▲《写真1》セブン・ブリッジのタイトル画面

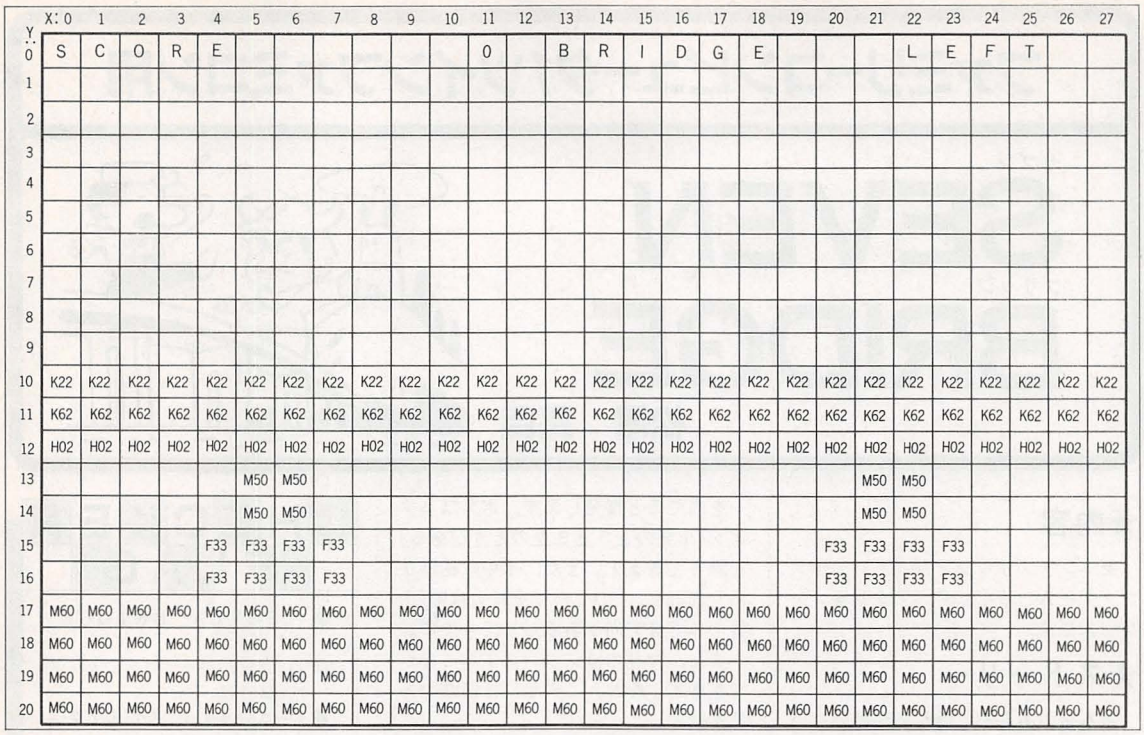


▲《写真2》ニタニタをジャンプでかわしながらファイヤーを撃て！



◀《写真3》ボスキャラに12発撃ち込むとブリッジ1をクリアだ

★猫に小判，ブタに真珠，影さんに美少女というくらいぼくのパソコンは宝の持ちぐされ。(大阪府富田林市・**植田幸雄15才**)……【編：ベーマガを活用してください。**影**：猫が小判を使う方法は載ってませんが……。】



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	S	C	O	R	E							0		B	R	I	D	G	E				L	E	F	T		
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
10	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22	K22
11	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62
12	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02	H02
13						M50	M50															M50	M50					
14						M50	M50															M50	M50					
15					F33	F33	F33	F33													F33	F33	F33	F33				
16					F33	F33	F33	F33													F33	F33	F33	F33				
17	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
18	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
19	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60
20	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60	M60

《第1図》SEVEN BRIDGEのBGグラフィック

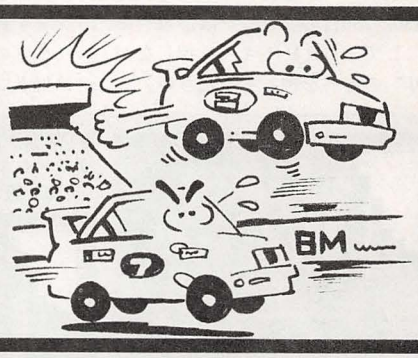
SEVEN BRIDGEのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,0:FORI=0TO3:DEFSPRITEI,(0-3*(I=1)-(I>1),1,1,1+(I>1),0)="":NEX
T:POKE&H680,1,0,3,2,113,112,115,114
20 SC=0:R=1:L=2:PALETS 2,0,22,7,22
30 VIEW:LOCATE5,5:PRINT"<< SEVEN BRIDGE >>":LOCATE9,14:PRINT"PUSH START":LOCATE6
,19:PRINTCHR$(180);" MASAOMI.M 1987"
40 IFSTRIG(0)<>1THEN40
50 READM,N,X,Y:POKE&H688,M,M+1,N,X,N+2,X+2,Y,Y+1:Q=12
60 X=16:Y=104:M=224:N=88:K=0:A=0:B=0:C=1:D=4:U=0
70 VIEW:GOSUB390:PLAY"T4O2A5G3GB1GBGA5":POKE&H4015,15
80 S=STICK(0):T=STRIG(0):X=X+((S=2ANDX>16)-(S=1ANDX<224))*4
90 IFT=8ANDU=0THENU=1:Z=-10
100 IFU=1THENZ=Z+1:Y=Y+Z:IFZ>8THENU=0
110 IFS>0ANDS<3ANDU=0THEND=4-D:POKE&H680,1+D,0,3+D,2+D
120 SPRITE0,X,Y:IFT=4ANDK=0THENK=1:V=X:W=Y:POKE&H400C,15,15,4,5
130 IFK=1GOSUB300
140 GOSUB160
150 SPRITE2,M,N:SPRITE3,M,N+16:GOTO80
160 IFR>2ANDR<>5THENC=C+1:IFC>2THENC=0
170 IFMOVE(C)=0THENDEFMOVE(C)=SPRITE(11,7,1,104,1,3):POSITIONC,M,(N+16)-C*8:MOVE
C
180 IFABS(XPOS(C)-X)<12ANDABS(YPOS(C)-Y)<12ANDMOVE(C)=-1THEN260
190 IFR<>1ANDR<>3ANDR<>6THEND=D+1:IFD>5THEND=3
200 IFMOVE(D)=0THENDEFMOVE(D)=SPRITE(10,D+5+8*(D>3),1,72,0,2):POSITIOND,X,176:MO
VED:POKE&H4000,15,21,11,115
210 IFABS(XPOS(D)-X)<12ANDABS(YPOS(D)-Y)<12ANDMOVE(D)=-1THEN260
220 IFR<5RETURN
230 IFA=0THENA=1:B=-9
240 B=B+1:N=N+B:IFB>7THENA=0
250 RETURN
260 ERA0,1,2,3,4,5:FORI=1TO3:SPRITEI:NEXT:Z=-7:PLAY"GO"
270 Z=Z+1:Y=Y+Z:SPRITE0,X,Y:PAUSE5:IFY<160THEN270
280 L=L-1:IFL>-1THEN60
290 SPRITEOFF:LOCATE9,10:PRINT"GAME OVER":PLAY"A5DCDCF4G1A5":PAUSE200:RUN
300 V=V+16:IFV>224THENK=0:V=0:W=0:SPRITE1:RETURN
310 SPRITE1,V,W:IFABS(V-M)<16ANDABS(W-N)<16THENPOKE&H400C,4,9,44,4:Q=Q-1:SC=SC+1
:GOSUB390:SPRITE1:K=0:IFQ<1THEN330
320 RETURN
330 ERA0,1,2,3,4,5:FORI=0TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,RND(8),1,1,0,3):NEXT:FORI=0TO2
4:POSITIONI MOD3,(M-8)+RND(16),(N-16)+RND(32):MOVEI MOD3:POKE&H400C,9,9,9,9:PAUS
E5:NEXT
340 SPRITE1:SPRITE2:SPRITE3:PALETB 0,22,48,38,54:POKE&H400C,70,70,70,70:SPRITE0
350 PAUSE50:ERA0,1,2:IFL>0THENFORI=1TOL:DEFMOVE(I)=SPRITE(0,3,1,108,1,0):POSITIO
NI,16,108:MOVEI:POKE&H400C,8,8,8,8:PAUSE20:NEXT
360 IFMOVE(1)=-1THEN360
370 CAN1,2:PALETB 0,13,48,33,2:LOCATE11,10:PRINT"CLEAR!":LOCATE6,18:PRINT"BONUS"
;R*500;"0 PTS.":SC=SC+R*500:PAUSE100:R=R+1:IFR<8THEN50
380 FORI=1TO8:PALETB 0,I+32,48,33,2:PLAYMID$("A5G1D1E1D1F4B1A5",I*2-1,2):NEXT:CL
S:LOCATE6,10:PRINT"<<< THE  END >>>":PAUSE2000:RUN
390 LOCATE19,0:PRINTR:LOCATE26,0:PRINTL
400 LOCATE5,0:PRINTRIGHT$("      "+STR$(SC),6):RETURN
410 DATA136,144,153,58,68,144,165,198,96,148,117,190,152,148,197,142,60,144,109,
86,200,148,81,102,184,148,93,202
```

★友人Tは，ウルティマⅣをあまりに苦労して解いたため，自分が本当に聖者になったと思っている。(東京都世田谷区・**天野純一17才**)……**【編：何度やってもレンジャーの影さんは，いまだに島からでられない。】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

F1グランプリ



HYO!

運転のしかた

✚字コントローラの上下左右で車の向きを変え，Ⓐボタンでアクセル，離せばエンジン・ブレーキがかかるようになっております。もちろん障害物に当たらぬようにコースを回ってください。

氷が張っているところは，グリップがきかなくなりますので，うまく切り抜けてください。当然マシンには限界があり，勢いよくぶつかればぶつかるほど，マシンのダメージは大きくなります。ですからそろそろ限界だと思ったならば，スピードよりも安全を重視すると良いでしょう。失格は，どんなに遅いタイムよりも悪いのですから。限界がわかるようになるには，何度も走ってマシンと一体化になることでしょう。

レースの走りかた

タイトル画面のときに，スタート・ボタンを押せば〝リアルタイム・レース〟，コントローラⅡのボタンを押すと〝ＧＰレース〟がはじまります。

★リアルタイム・レース

10周走ったときのタイムを競います。

画面下の表示は，〝ＴＩＭＥ〟があなたの走っている時間で，〝ＬＥＦＴ〟が残りのＬＡＰ数で，〝ＲＥＣ.〟がコース・レコードで，〝ＬＡＰ〟があなたのラップ・タイム。完走したあとにでる〝ＢＥＳＴ〟は，今までの10周走ったベストタイムのことです。

時間の表示は，(分)：(秒)であり，けっして(年)：(月)ではございません。コントローラⅠのボタンでタイトル画面にもどります。

★ＧＰレース

２人以上で遊びます。

まずコントローラⅠのⒶⒷボタンでラップ数を決め，スタート・ボタンではじめます。

コントローラⅠで赤，Ⅱで黄色のマシンを運転します。先に周数回りきったり，相手が失格になった場合，勝ちとなります。

これじゃ２人用じゃないかと激怒狂乱する人もおられるかもしれませんが，もし，４人いれば２対２で交代しながらやり，ラップ数が15以上あれば，耐久レースとして楽しめます。この調子で，１億人いたとしても，十分お楽しみいただけることはまちがいございませんね。

心得

一．逆ハンは，なるべく使うな！
一．ライン取りを見いだせ！
一．フルアクセルだけが能じゃない！
一．流れるような走りを目指せ！
一．完走はしろ！

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	I42	I42	I42	I42	I42	I42	I42	I42	I43	I43	I43	I43	I43	I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13
1	I42	M52	M52	M52	M52	M52	M50						I03	I23												I03	I13	I13
2	I42	M52	M52	M52	M52	M52	M50						H53														I03	I13
3	I42	M52	M52	M52	M52	M52							H53															I03
4	I42	M52	M52	M52	M52	M52						I03	I23															I43
5	I42	M52	M52	M52	M50		H53	,	,	,	,	H53	.	.	.	.	.	I03	I13	I13	I13	I23						I42
6	I42	M52	M52	M52	M50		H53					H53									I03	I13	I23					I42
7	I42	M52	M52	M52	M50		H53					H53										I03	I23					I42
8	I42	M52	M52	M52			H53					H53											H53					I42
9	I42	M52	M50				H53					I03	I23										H53					I42
10	I42						H53						H53										H53					I42
11	I43						H53						I03	I13	I13	I13	I23						H53					I42
12	I43						H53																H53					I42
13	I43						I33																H53					I42
14	I43						I03	I23														I03	I23					I42
15	I43						I03	I13	I23												I03	I13	I23					I42
16	I43							I03	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I23						I42
17	I23													□														I03
18	I13	I23												□													I03	I13
19	I13	I13	I23											□												I03	I13	I13
20	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13	I13

《第１図》Ｆ１グランプリのＢＧグラフィック

《第１表》変数表

(赤…赤いマシン／黄…黄色いマシン)
A……赤の方向，勝利者
Z……黄の方向
P，O…ベストタイムの分，秒
C，B…X，Yの慣性
Q……タイム or ＧＰ
X，Y…赤の座標
S……ＳＴＩＣＫ，ＳＴＲＩＧ
J，E…赤，黄の残りラップ数
D……赤のダメージ
T…黄のダメージ，レコーダー有無
L，N…赤，黄のチェックポイント
W……Rの慣性，リアルタイムの走っている分
V……Uの慣性，リアルタイムの走っている秒
R……黄のX軸，ラップタイムの分
U……黄のY軸，ラップタイムの秒
H，M…ラップ・レコードの分，秒

★影さんは，まだあまい！なぜなら塩がたりないからだ。(兵庫県伊丹市・**ロイヤルストレートフラッシュ12才**)
……【**影**：体のことを考えて塩分をひかえているから。糖分ひかえめの見城先生は，甘い誘惑に勝てない。】

プログラムの入力方法

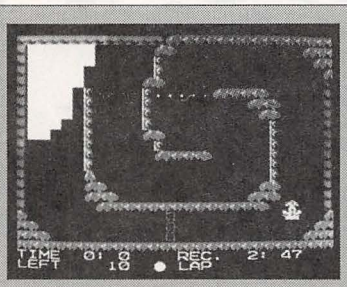
140, 150行の玉は，〝ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(207)↵〟と定義し，F1で入力し，430，730行のブロックは，カナモードにして，GRPHキーを押しながら〝リ〟のキーを押してください。

オリジナル・コースの作りかた

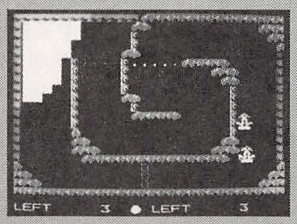
タイトル画面のときにセレクト・ボタンを押せばＢＧモードになります。

つぎの事項を守ってもらえば，あとは好きなようにデザインしてもらってもけっこうです。

- 外周にすき間をあけぬこと。
  画面の外に車がでるとエラーがでるので，きちんと埋めてください。
- 斜めあけもせぬこと。
  斜めあけをしますと，わずかに通ることができてしまうので，作らぬこと。
- (13, 18)(13, 19)
  には〝□〟を必ず書くこと。
- コースの３分の１ぐらいのところに〝.〟３分の２ぐらいのところに〝,〟を一列書くこと。
- ＣＨＲ＄(253)を除いたＣＨＲ＄(184)以上のキャラクターは，障害物となります。
- ＣＨＲ＄(253)は，氷です。

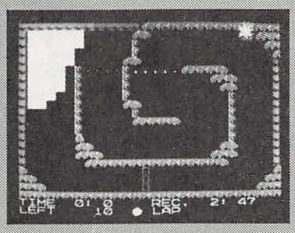


▲〈写真１〉リアルタイム・レースのスタート。10周のタイムを競おう！



▲〈写真３〉ＧＰレースのスタート。決めた周回を２人で競おう！

▼〈写真２〉カベに激突するとダメージが蓄積されていき，100％を超えるとリタイアする



▼〈写真４〉デットヒートの末，プレイヤー２が僅差(きんさ)でゴール！



CHECKER FLAG

編：ファミコンならではのスピーディなゲームですね。

Dr.D：レーシング・ゲームは，究極的には高度なシミュレーションでむずかしいのじゃが，こういった形なら，簡単にできるな。

編：ところで，Dr.，ファミコンに後継機がでるそうですが。

Dr.D：そうらしいな。今度も専用ＢＡＳＩＣがでるといいな。

Ｆ１グランプリのプログラム・リスト

```
10 'i6j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3i7      j2                    j2
     j2 PROGRAMED' S62/08/05j2      j2                        j2      j2   BY, KEIHIK
O.NAKANOj2      j2                        j2      jOj3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j3j
3j3j3j3j3j1
20 'm6m6m6m6m6m6 ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ m6m6m6m6m6m6
30 P=99:H=9
40 Q=0:W=0:V=0:ERA0,1:SPRITEON:J=1:CGSET,2:VIEW:LOCATE 6,22:PRINT"<<< F1 ｸﾞﾗﾝﾌﾟﾘ
 >>>
50 PLAY"T1MOV15Y000C1DE:D0T1D1E":IF STRIG(1) THEN 90:DATA"T203C5","C","04C8
60 S=STRIG(0):IF S=1 THEN Q=1:J=10:GOTO 150
70 IF S=2 BGTOOL
80 GOTO 50
90 LOCATE 6,22:PRINT"<<<   ﾗｯﾌﾟｽｳ  >>>":LOCATE 0,22:PRINTJ" ":S=STRIG(0):IF S=8
AND J<99 J=J+1
100 IF S=1 THEN 140
110 IF S=4 AND J>1 J=J-1
120 GOTO 90
130 'm6m6m6m6m6 ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ m6m6m6m6m6m6
140 VIEW:LOCATE 0,22:PRINT"LEFT     "J"  g7 LEFT     "J:E=J:R=103:U=167:N=0:T=0:Z=
3:GOTO 170
150 VIEW:T=0:R=0:U=0:LOCATE 0,21:PRINT"TIME  0: 0":LOCATE 14,21:PRINT"REC. "H":"
M:LOCATE 0,22:PRINT"LEFT     10  g7 LAP
160 'm6m6m6m6m6m6 ｼｸﾞﾅﾙ m6m6m6m6m6m6m6m6
170 RESTORE 50:PAUSE 150:D=0:X=103:A=3:C=0:B=0:Y=167:L=0:DEFMOVE(0)=SPRITE(6,3,1
,1,0,0):POSITION 0,X,Y:MOVE 0:FOR I=0 TO 2:PALETB 1,14,48,I*2+54-I/2*8,I*2+38-I/
2*8:READ A$:COLOR13,22,1:PLAY A$:PAUSE70:NEXT:PLAY"T100V0B0V15:T105
180 'm6m5m6m5m6 PLAYER-1 m5m6m5m6m5m6m5      m6m6m6m6m6m6 ﾊﾝﾄﾞﾘﾝｸﾞ m6m6m6m6m6m6m
6m6
190 S=STICK(0):IF S=0 GOTO 250
200 IF S=2 A=7:GOTO 250
210 IF S=1 A=3:GOTO 250
220 IF S=4 A=5:GOTO 250
230 IF S=8 A=1
240 'm6m6m6m6m6m6 ｱｸｾﾙ m6m6m6m6m6m6m6m6m6
250 IF STRIG(0)<>8 THEN 300
```

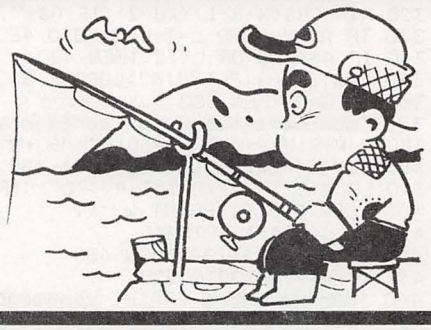
★今，僕はこの字を当選で当たったペンで書いている。だから，スープもビーフ，具もビーフ。(岐阜県中津川市・Mr. 長州15才)……【影：私は拾ったシャーペンでこれを書いている。だからコンソメだ。一同：？？？】

```
260 IF A=3 AND C<7  C=C+2:GOTO 300
270 IF A=5 AND B<7  B=B+2:GOTO300
280 IF A=1 AND B>-7 B=B-2:GOTO 300
290 IF A=7 AND C>-7 C=C-2
300 X=X+C:Y=Y+B:DEFMOVE(0)=SPRITE(6,A,1,1,0,0):POSITION 0,X,Y:MOVE0
310 'mömömömömömö WHERE? mömömömömömömömö
320 A$=SCR$(X/8-1,Y/8-2):IF A$="."AND L=0 L=1:GOTO 480
330 IF A$=","AND L=1 L=2:GOTO 480
340 IF A$<>"o"OR L<>2 THEN 420
350 L=0:J=J-1:PLAY":B":LOCATE 8,22:PRINT J" ":IF J=0 AND Q=0 THEN 410
360 IF Q=0 THEN 480
370 'mömömömömömömö ｷﾛｸ mömömömömömömömömömö
380 W=W+R:V=V+U:IF R*60+U<H*60+M THEN H=R:M=U:LOCATE 19,21:PRINT H":"M" ":POKE&H
4015,&H15:POKE&H4000,224,186,188,132:T=1
390 LOCATE 19,22:PRINT R":"U" ":R=0:U=0:IF V>59 V=V-60:W=W+1
400 LOCATE 5,21:PRINT W":"V
410 IF J=0 A=1 GOTO840
420 IF A$<CHR$(184)THEN 480
430 IF A$="m5"GOTO 520
440 'mömömömömömö CRASH! mömömömömömömömö
450 POSITION 0,X,Y:DEFMOVE(0)=SPRITE(10,0,1,255,0,1):POSITION 0,X,Y:MOVE 0:PLAY"
DOF1:C1E2":D=D+ABS(B)+ABS(C):IF D>99 A=2:GOTO 830
460 X=X-C*2:Y=Y-B*2:C=0:B=0
470 'mömömömömömö ｸﾞﾘｯﾌﾟ mömömömömömömömömö
480 IF C<0 C=C+1:GOTO 500
490 IF C>0 C=C-1
500 IF B<0 B=B+1:GOTO 520
510 IF B>0 B=B-1
520 IF Q=0 THEN 560
530 U=U+1:IF U>59 R=R+1:U=0
540 GOTO 190
550 'm5m5m5m5m5m5 PLAYER-2 m5m5m5m5m5m5      mömömömömömö ﾊﾝﾄﾞﾘﾝｸﾞ mömömömömöm
ömö
560 S=STICK(1):IF S=0 GOTO 620
570 IF S=2 Z=7:GOTO 620
580 IF S=1 Z=3:GOTO 620
590 IF S=4 Z=5:GOTO 620
600 IF S=8 Z=1
610 'mömömömömömö ｱｸｾﾙ mömömömömömömömö
620 IF STRIG(1)<>8 THEN 670
630 IF Z=3 AND W<7  W=W+2:GOTO 670
640 IF Z=5 AND V<7  V=V+2:GOTO 670
650 IF Z=1 AND V>-7 V=V-2:GOTO 670
660 IF Z=7 AND W>-7 W=W-2
670 R=R+W:U=U+V:DEFMOVE(1)=SPRITE(6,Z,1,1,0,3):POSITION 1,R,U:MOVE 1
680 'mömömömömö WHERE? mömömömömömömö
690 A$=SCR$(R/8-1,U/8-2):IF A$="." AND N=0 N=1:GOTO 780
700 IF A$=","AND N=1 N=2:GOTO 780
710 IF A$="o"AND N=2 N=0:E=E-1:LOCATE 23,22:PRINT E" ":PLAY":B":IF E=0 A=2:GOTO
840
720 IF A$<CHR$(184)THEN 780
730 IF A$="m5"GOTO 190
740 'mömömömömö CRASH! mömömömömömömö
750 POSITION 1,R,U:DEFMOVE(1)=SPRITE(10,0,1,255,0,1):POSITION 1,R,U:MOVE 1:PLAY"
DOF1:C1E2":T=T+ABS(W)+ABS(V):IF T>99 A=1:GOTO 830
760 R=R-W*2:U=U-V*2:W=0:V=0
770 'mömömömömömö ｸﾞﾘｯﾌﾟ mömömömömömömömö
780 IF W<0 W=W+1:GOTO 800
790 IF W>0 W=W-1
800 IF V<0 V=V+1:GOTO 190
810 IF V>0 V=V-1
820 GOTO 190
830 'mömömömömömö GOAL! mömömömömömömö
840 CUT1,0:LOCATE 0,22:IF Q=0 THEN 920
850 PRINT"BEST "P":"O:LOCATE 0,0:PRINT"   DAMAGE  "D"%            ":IF T=1 PRINT"
   YOU ARE LAP RECORDER!   "
860 IF D>99 PRINT"   YOU ARE DISQUALIFIED!   ":GOTO 880
870 IF W*60+V<P*60+O PRINT"   YOU ARE BEST TIMER!     ":P=W:O=V:GOTO 890
880 PLAY"T6Y2M1V1OOR9T1C5BGAFEDRCEGARE":PLAY"GRCBGAFEDRCEGAREDR":PLAY"FDCRFDCRFR
FRFDEC":GOTO 900
890 PLAY"OOY2T4R9M1V2B1BAAGGFFRGRFERDR2":PLAY"O3B1BAAGGFFRGRFERD":PLAY"O5R2C1DER
CDERCCDDFFGFEDC
900 IF STRIG(O) THEN 40
910 GOTO 900
920 PRINT" CONGRATULATIONS! PLAYER"A:LOCATE 1,21:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ-1  "D"%  ﾀﾞﾒｰｼﾞ-2
"T"%":GOTO 890
```

★たろすけの自由研究は「妖怪昆虫記」で，戦いで傷ついたら「メンソレータム・ギア」をぬろう。では北緯38度線でやるゲームは？もちろん「メゾン・韓国」。(福島県会津若松市・**吉岡　靖13才**)……**【影：せまい！】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

マリオのガールハント



寺井　章

時間内に何匹のおサカナを釣り，何点取れるかというゲームです。タイムがゼロでゲーム終了です。1,000点めざしてがんばろう(私の最高は850点でした)。

操作方法

Ⓐボタンで釣りザオをだして，左から歩いて(？)くるおサカナを釣ってください。エサに飛びついたらⒶボタンで引きあげて，Ⓐボタンで誘います。

何回かⒶボタンを押して「イクベー」と返事をしジャンプしてきたら，釣ったことになり得点します。ヒロコ（10点），ユーコ（20点），ミカ（30点）の3匹を釣るとボーナス点が入り，タイムが少し延びます。

右から歩いてくるブスヨちゃんは，釣っても得点になりません（遠方からでもエサに飛びつくので注意してください)。

なお，左上のブロックが点滅して，どのおサカナが釣れるか教えてくれます。釣りザオをあげさげすると釣れる対象が順送りされますので，頭を働かせて好みのおサカナを釣ってください。

トリさんに釣り糸を切り落とされると減点されますので要注意。

X:0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	Y
M72		ヒ	ロ	コ																		タ	イ	ム			9	0
																												1
M53		ユ	ー	コ																						I03	I03	2
																									I03	I03	I03	3
M62		ミ		カ																		I03	I03	I03	I03	I03	I03	4
																											H53	5
		ブ	ス	ヨ																							H53	6
																											H53	7
																											H53	8
																											H53	9
																											H53	10
																										F23	H53	11
																				F23	F23	F23	F23	F23	F23	G23	H53	12
																			G03	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	H53	13
																			G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	H53	14
																			G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	H53	15
																			G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	H53	16
																			G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	H53	17
																			G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	H53	18
F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	19
G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	G23	20

《第1図》マリオのガールハントのＢＧグラフィック

入力のしかた

リスト中のｇ7，ｆ7はキャラクタテーブルＢのキャラクタが入ります。

ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(207) ↵

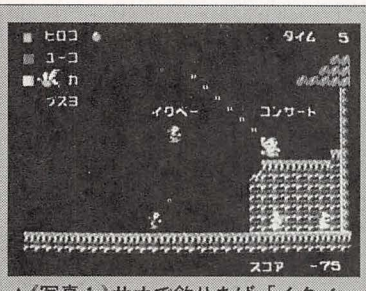
ＫＥＹ２，ＣＨＲ＄(199) ↵

と定義し，Ｆ１でｇ7を，Ｆ２でｆ7を入力してください。

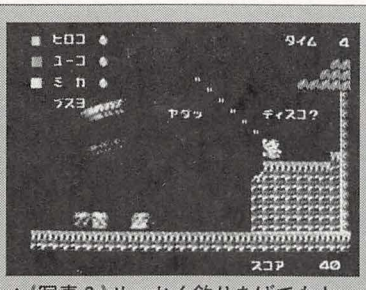
CHECKER FLAG

Dr.D：ちょっとあぶないアイデアだが，ゲームの設定はなかなかよくできている。

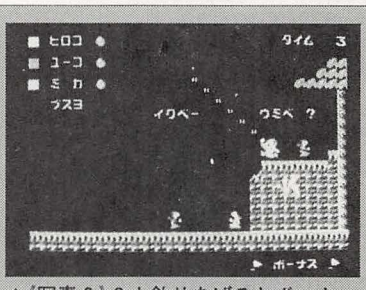
影：私がやるとどうしてブスヨしか釣れないのか不思議だ。



▲《写真１》サオで釣りあげ，「イクベー」となると得点になる



▲《写真２》せっかく釣りあげてもトリさんにさらわれては男がすたる？



▲《写真３》３人釣りあげるとボーナス。時間が延長される

★職業，学生。趣味，長い物に巻かれる。週末我を忘れる。男はこうありたくないね。(千葉県東葛飾郡・**加藤はじめ16才**)……【影：職業，エディター。週末活字を忘れてゲームにひたる。編：いつもじゃないですか？】

マリオのガールハントのプログラム・リスト

```
10 VIEW:SPRITE ON:CGSET1,0:PALETS 1,0,53,41,2:PLAY"T103
20 FOR I=0 TO 3:DEF SPRITE I,(3,1+(2<I),0,0,0)="":NEXT
30 POKE&H680,8,9,10,11,12,13,14,15,64,65,66,67,112
40 DEF SPRITE5,(0,0,0,0,0)=CHR$(214)
50 A$=" ":B$=CHR$(34):D$=" ﾔﾀﾞｯ":E$=" ?! "
60 X=174:Y=102:XB=250:YB=70:B=1:N=1:T=18:SPRITE0,X,Y
70 XC=110:YC=150:YD=235:G=0:H=3:J=4:K=0:JP=0:U=0:Z=0:GOSUB390
80 LOCATE19,22:PRINT"ｽｺｱ ";RIGHT$("    "+STR$(SC),4)
90 '* ﾒｲﾝ *
100 IF STRIG(0)=8 THEN120
110 F=0:GOTO140
120 IF F=0 AND G=2 AND U=0 THEN550
130 IF F=0 GOSUB280
140 IF ABS(XPOS(L)+8-XC)<2-50*(L=3) AND ABS(YPOS(L)-YD)<10 GOSUB240
150 MOVE 0,1,2,3
160 '* ﾄﾘｻﾝ *
170 RN=RND(5):XB=XB-1-RN
180 IF XB<RN THEN XB=245:GOSUB510
190 YB=YB+N:N=N+(YB>140)-(YB<50):SPRITE2,XB,YB
200 IF ABS(XB-4-XC)<3 AND ABS(YB+25-YD)<25 THEN470
210 IF V=1 THEN SPRITE4,XB,YB+30
220 GOTO100
230 '* ｴｻ ﾆ ｸｲﾂｸ *
240 IF V=1 RETURN
250 PLAY"R7D1R2G":CAN L:GOSUB450:SPRITE4,XC-10,YD:SPRITE3:G=1
260 LOCATE20,7:PRINT"      ":RETURN
270 '* ｻｵ ﾉ ｱｹﾞｻｹﾞ *
280 SPRITE A,X,Y:SWAP A,B:SPRITE A:YD=92
290 IF Z=1 THEN YD=150:SPRITE3:GOTO310
300 L=L+1:L=L MOD4
310 IF G=1 AND U=0 THEN SWAPH,J:G=2:GOTO340
320 IF G=2 AND U=1 SWAP H,J:G=0:GOTO340
330 IF G=1 AND U=1 THEN YD=150:G=0
340 SWAP A$,B$:FOR I=0 TO 7:LOCATE19-I,11:PRINT A$:NEXT:SWAP A$,B$
350 SPRITE H,XC,YC:SWAP YC,YD
360 FOR I=0 TO 5:LOCATE19-I,9-I:PRINT A$:NEXT:SWAP A$,B$:F=1
370 Z=Z+1:Z=Z MOD2:U=0:RETURN
380 '* ﾚﾃﾞｨ *
390 FOR L=0 TO 3
400 DEF MOVE(L)=SPRITE(1,3-4*(2<L),1,1,0,L)
410 POSITION L,RND(45)+70*L,158:NEXT:L=RND(4)
420 FOR I=0 TO 3:SPRITE5,16,23+16*L:PLAY"Y2C1GY0":SPRITE5:PAUSE10:NEXT
430 L=L-1:IF L<0 L=3
440 LOCATE11,7:PRINT"     ":R=0:PLAY"C5CCCF4":RETURN
450 DEF SPRITE4,(L,1,0,1,0)=CHR$(29)+CHR$(28)+CHR$(31)+CHR$(30):RETURN
460 '* ﾂﾘｲﾄ ｷﾚﾙ *
470 IF G=0 THEN YD=200:GOTO490
480 IF G>0 THEN V=1:YD=235
490 SPRITEH,XC,YD:U=1:PLAY"A1RB1B":SC=SC-35:GOTO80
500 '* ﾀｲﾑ *
510 T=T-1:LOCATE26,0:PRINTT-T/2:IF T=0 THEN 750
520 IF V=1 THEN V=0:SPRITE4:GOSUB390
530 RETURN
540 '* ｻ ｿ ｳ *
550 ON R+1 GOTO560,590
560 C$="ｵﾁｬ ?ｳﾐﾍﾞ ?ﾃﾞｨｽｺ?ﾄﾞﾗｲﾌﾞ?ｵｼｮｸｼﾞｺﾝｻｰﾄ"
570 LOCATE20,7:PRINTMID$(C$,1+5*(W MOD6),5)
580 POKE&H4015,15:POKE&H4001,186,200,0,1:W=W+1:W=W MOD6:F=1:R=1:GOTO100
590 RL=RND(2+3*L):F=1
600 SWAP D$,E$:LOCATE11,7:PRINTD$:R=0:IF RL<>W THEN100
610 '* ｼﾞｬﾝﾌﾟｽﾙ *
620 LOCATE11,7:PRINT"ｲｸﾍﾞｰ":PLAY"C3R3G3R2B7R5
630 K=(105-YD)/3::JP=JP-10
640 FOR I=0 TO 21:XC=XC+K:YD=YD+JP:JP=JP-(JP<10):SPRITE4,XC,YD:NEXT
650 PLAY"Y2C1R4G1R7Y0"
660 IF L=3 THEN SC=SC-15:GOTO70
670 IF SCR$(6+LA,L*2)=" " THEN LOCATE6+LA,L*2:PRINT"ｇ7":LA=0:GOTO690
680 LA=LA+1:GOTO670
690 IF LC<3 THEN 720
700 LB=LB+1:SC=SC+100:T=T+2:LC=0
710 LOCATE19,22:PRINT"ｆ7 ﾎﾞｰﾅｽ ｆ7":PLAY"R5Y2A6E4RC2R7
720 IF SCR$(6+LB,2*LC)="ｇ7" THEN LC=LC+1:GOTO690
730 SC=SC+10+10*L:GOTO70
740 '* ｵﾜﾘ *
750 PLAY"T302A1R2ER2GRFD1C5G2F1
760 IF STRIG(0)<>1 THEN760
770 RUN
```

★僕の担任の先生は，電話で「ゼルダの伝説の8面の入口はどこにあるの～？」とかけてきました。影さん，どう思います？（大阪府摂津市・**寺田貴夫15才**）……**【編**：なかなかユカイじゃないですか。**影**：うちでは副……。**】**

FM7/77シリーズ(V3.0)用

リーチ55



RYO

最初に

昔，学校ではやったリーチという2人で遊ぶゲームをパソコンで作ってみました。

ルール

知っている人も多いと思いますが，一応ルール（このゲームの場合）を説明します。

① 5×5のマス目にそれぞれ1～25の数字を入れる（ゲームでは機械が勝手にやってくれる）。相手のほうはゲームが終わるまで見れない。

② 先手・後手を決め，交互にまだ印のついてないところの番号を言っていく。相手の言った番号には○，自分の言った番号には×をつける。

③ タテ，ヨコ，ナナメに○が四つ，つまり相手の言った番号が四つ並んだら，「リーチ」で，相手はつづけて番号を言わなければならない。

④ ○が五つ並んだほうが勝ち。

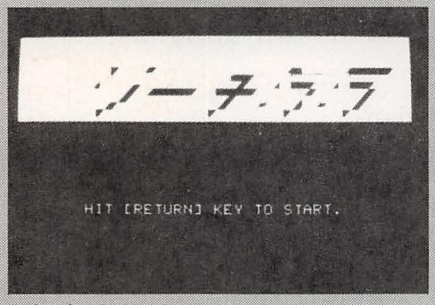
プログラムについて

コンピュータはなかなかまともに考えています。興味があったら思考ルーチンなど解析してみてください。

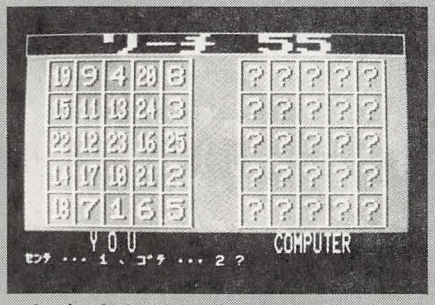
CHECKER FLAG

編：昔，よく遊んだゲームからアイデアを取っていますね。

Dr.D：アイデアがないときは，このような思考ゲームを考えてみるのも良かろう。ゲームを作る上で一番のポイントは，当然コンピュータの思考ルーチンじゃ。680～760行がそのルーチンじゃが，けっこう処理も速く，うまくできているゾ!!リストが短いのもなかなか良いゾ。

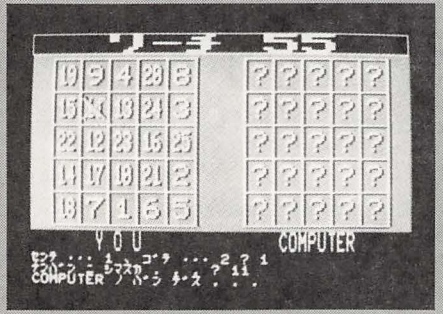


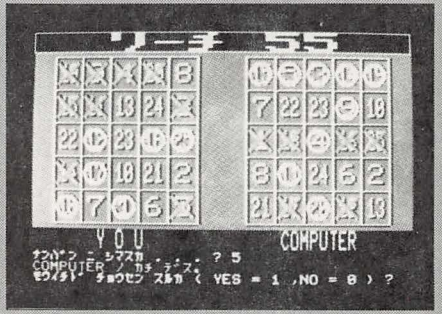
▲〈写真1〉リーチ55の凝ったタイトル画面



▲〈写真2〉ゲーム・スタート。左側が自分のフィールド

▶〈写真3〉こうやって消したい数に×をつけていきます





▲〈写真4〉残念！コンピュータの勝ちです

★よくドラマでタクシーに乗って「前の車を追って」と言っているが，前の車がガケから落ちたらどーすんの？（京都市・**橋本和典14才**）……**【影：うーん！前の車が007の車だったらいったいどーすんだろう？】**

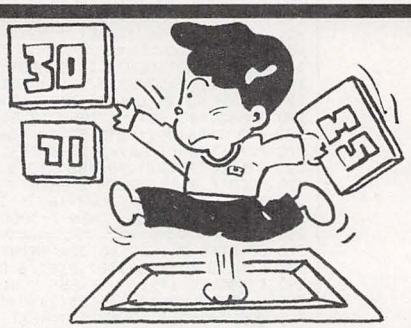
```
100 '═══════════════ ショキ セッテイ ═══════════════
110 DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME/4:DEFFNR(R)=INT(R*RND(1)):CLS:COLOR=(1,0)
120 DIM SX(1,24),SY(1,24),SC(1,4,4),UG(3,2),CSD(24),T%(29),MA%(87),BA%(87)
130 FOR I=16 TO 20:CIRCLE(20,8),I,1:NEXT:LOCATE 0,5:GET@(0,0)-(40,16),MA%,G
140 CLS:FOR I=0TO1:FOR J=0TO1:LINE(I+J*2,1-J)-(37+I+J*2,16-J),PSET,1:LINE(37+I+J
*2,I)-(I+J*2,15+J),PSET,1:NEXT:NEXT:GET@(0,0)-(40,16),BA%,G:COLOR=(1,1)
150 '═══════════════ タイトル ═══════════════
160 SOUND7,60:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND0,70:SOUND1,0:SOUND2,71:SOUND3,0
170 SOUND11,0:SOUND12,20:SOUND13,14
180 WIDTH 40,25:LINE(0,34)-(639,93),PSET,7,BF:LINE(2,35)-(637,92),PSET,1,BF
190 SYMBOL(80,56),"リーチ55",12,5,0
200 FOR I=56TO92:GET@(82,I)-(561,I),T%,G,0:LINE(82,I)-(561,I),PSET,1
210 PUT@(146-(I-56)*2,I)-(625-(I-56)*2,I),T%,PSET,0:NEXT
220 SYMBOL(72,36),"リーチ55",12,8,4:SYMBOL(67,36),"リーチ55",12,8,6
230 LOCATE 7,19:COLOR 2:PRINT "HIT [RETURN] KEY TO START."
240 FOR I=0TO3000:COLOR=(6,3):IN$=INKEY$:COLOR=(6,6)
250 IF IN$=CHR$(13) THEN I=3000:NEXT ELSE NEXT
260 '═══════════════ ｶﾒﾝ ｶｲｶ ═══════════════
270 LOCATE0,24:FORI=0TO24:PRINT:NEXT:COLOR 7:CONSOLE 20,4
280 LINE(0,0)-(639,15),PSET,6,BF:LINE(2,1)-(637,14),PRESET,,BF
290 SYMBOL(7,1),"  ﾘｰﾁ 55  ",8,2,1:SYMBOL(0,1),"  ﾘｰﾁ 55  ",8,2,7
300 SYMBOL(0,144),SPACE$(7)+"Y O U"+SPACE$(14)+"COMPUTER",2,5
310 FOR I=0TO13:SOUND I,0:NEXT
320 SOUND1,1:SOUND6,200:SOUND7,54:SOUND8,250:SOUND11,0:SOUND12,50:SOUND13,0
330 CLS 1:LINE(0,2)-(39,17),CHR$(254),1,BF
340 '═══════════════ ショキ ｽｳﾁ セッテイ ═══════════════
350 FOR I=0TO1:FOR J=0TO4:FOR K=0TO4:SX(I,K+J*5)=K:SY(I,K+J*5)=J:SC(I,K,J)=0:NEX
T:NEXT:NEXT:GCT=0:XD1=-1:YD1=-1:DX=-1:DY=-1
360 FOR I=0TO1:FOR J=0TO30:R1=FNR(25):R2=FNR(25):SWAP SX(I,R1),SX(I,R2):SWAP SY(
I,R1),SY(I,R2):NEXT:NEXT
370 FOR I=0TO24:CSD(I)=((SX(1,I)=SY(1,I))+(SX(1,I)=4-SY(1,I)))*2:NEXT
380 '═══════════════ ﾏｽﾒ ｶｲｶﾞ ═══════════════
390 FOR C=0TO7 STEP 7:FOR I=0TO1:FOR X=39TO279 STEP48
400 LINE(I*320+X-(C=0)*3,19)-(I*320+X+2-(C=0)*3,139),PSET,C,BF:NEXT
410 FOR Y=19TO139STEP24:LINE(I*320+39,Y-(C=0))-(I*320+279,Y-(C=0)),PSET,C:NEXT
420 NEXT:NEXT:FOR I=0TO1:FOR J=0TO24
430 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO24
440 IF I=0 THEN NU$=RIGHT$(STR$(J+1),1-(J+1>9)):S=2-(J+1<10)*2
450 SOUND1,8:SOUND6,8:SOUND7,54:SOUND8,250:SOUND11,0:SOUND12,1:SOUND13,0
460 SYMBOL(320*I+48*SX(0,J)+51,24*SY(0,J)+25),NU$,S,2,0
470 SYMBOL(320*I+48*SX(0,J)+48,24*SY(0,J)+24),NU$,S,2,7:NEXT:NU$="?":S=4:NEXT
480 '═══════════════ メイン ルーチン ═══════════════
490 BEEP 1:PRINT"ｾﾝﾃ ･･･ 1 , ｺﾞﾃ ･･･ 2 ?";:BEEP 0
500 IN=VAL(INPUT$(1)):IF IN<>1ANDIN<>2 THEN 500 ELSE PRINT IN:IN=IN-1
510 GCT=GCT+1:IF GCT=26 THEN IN=2:GOTO 850
520 ON IN GOTO 680:PLAY"T240S0M1000L16O4CEG":INPUT "ﾅﾝﾊﾞﾝ ﾆ ｼﾏｽｶ . . . ? ",AD$
530 IF LEN(AD$)>3 OR VAL(AD$)<1 OR VAL(AD$)>25 THEN 520 ELSE AD=VAL(AD$)-1
540 IF SC(IN,SX(IN,AD),SY(IN,AD))>0 THEN 520
550 TU=-(IN=0):XD=SX(TU,AD):YD=SY(TU,AD):SC(IN,SX(IN,AD),SY(IN,AD))=2
560 SOUND0,1:SOUND1,0:SOUND6,2:SOUND7,54:SOUND8,250
570 SOUND11,0:SOUND12,7:SOUND13,0
580 SC(TU,XD,YD)=1:X=48*SX(0,AD)+44:Y=24*SY(0,AD)+23
590 IF IN=0 THEN PUT@(X,Y)-(X+40,Y+16),BA%,PSET,2
600 IF IN=1 THEN PUT@(X,Y)-(X+40,Y+16),MA%,PSET,6
610 GOSUB780:IF UG(0,1)=5ORUG(1,1)=5ORUG(2,1)=5ORUG(3,1)=5THENGOTO850
620 IF(UG(0,1)=4)*(UG(0,2)=0)OR(UG(1,1)=4)*(UG(1,2)=0)OR(UG(2,1)=4)*(UG(2,2)=0)O
R(UG(3,1)=4)*(UG(3,2)=0)THENBEEP:COLOR 2:PRINT " リ - チ !!":COLOR 7 ELSE GOTO660
630 SOUND1,0:SOUND5,0:SOUND13,0:SOUND7,56:FOR I=36TO1 STEP-2:COLOR=(1,4-(IN*2))
640 SOUND0,I*2:SOUND9,I*2+3:SOUND10,I*2+6:SOUND8,I/2:SOUND9,I/2:SOUND10,I/2
650 COLOR=(1,1):NEXT:GOTO 510
660 IN=1+(IN=1):GOTO 510
670 '═══════════════ COMPUTER ｼｺｳ ﾙｰﾁﾝ ═══════════════
680 PLAY"T240S0M1000L16O4GEC":PRINT "COMPUTER ﾉ ﾊﾞﾝ ﾃﾞｽ . . .";
690 TU=IN:GOSUB780:XD0=XD:YD0=YD
700 FOR I=0TO24:XD=SX(1,I):YD=SY(1,I):IFCSD(I)=-5OTHEN NEXT:GOTO 750
710 IF SC(1,XD,YD)>0THENCSD(I)=-50:NEXT:GOTO750 ELSE CD=0
720 CD=CD-(XD=XD0)*(UG(0,2)=0)-(YD=YD0)*(UG(1,2)=0)-(XD=XD1)-(YD=YD1)
730 CD=CD+(XD=YD)*(UG(2,1)>0)*(UG(2,2)=0)+(XD=4-YD)*(UG(3,1)>0)*(UG(3,2)=0)
740 CSD(I)=CSD(I)+CD:NEXT
750 TD=-51:FOR K=0TO24:IFCSD(K)<>-50 THEN IF CSD(K)>=TD THEN TD=CSD(K):AD=K
760 NEXT:PRINT AD+1:XD1=SX(1,AD):YD1=SY(1,AD):GOTO 540
770 '═══════════════ ｼﾞｮｳﾀｲ ﾉ ﾀﾝｻｸ ═══════════════
780 FORK=1TO2:FORCT=0TO3:UG(CT,K)=0:NEXT:NEXT
790 CT=0:AX=0:AY=1:XX=XD:YY=0:GOSUB820:AX=1:AY=0:XX=0:YY=YD:GOSUB820
800 IFXD=YD THENXX=0:YY=0:AX=1:AY=1:GOSUB820
810 IFXD=4-YD THENXX=0:YY=4:AX=1:AY=-1:GOSUB820:RETURN ELSE RETURN
820 FOR L=0TO4:FOR M=1TO2:UG(CT,M)=UG(CT,M)-(M=SC(TU,XX,YY))
830 NEXT:XX=XX+AX:YY=YY+AY:NEXT:CT=CT+1:RETURN
840 '═══════════════ COMPUTER ｶﾞﾜ ｺｳｶｲ ═══════════════
850 COLOR=(1,0):FOR I=0TO24:X=SX(1,I):Y=SY(1,I):NU$=RIGHT$(STR$(I+1),1-(I+1>9)):
S=2-(I+1<10)*2:SN$=MID$(" OX",SC(1,X,Y)+1,1):S=2-(I+1<10)*2:C=2-(SC(1,X,Y)=1)*4
860 SOUND1,8:SOUND6,8:SOUND7,54:SOUND8,250:SOUND11,0:SOUND12,1:SOUND13,0
870 LINE(3*X+23,3*Y+3)-(3*X+24,3*Y+4),CHR$(254),1,B
880 SYMBOL(48*X+371,24*Y+25),NU$,S,2,0:SYMBOL(48*X+368,24*Y+24),NU$,S,2,7
890 IF SC(1,X,Y)=1 THEN PUT@(48*X+364,24*Y+23)-(48*X+404,24*Y+39),MA%,PSET,6
900 IF SC(1,X,Y)=2 THEN PUT@(48*X+364,24*Y+23)-(48*X+404,24*Y+39),BA%,PSET,2
910 NEXT:COLOR=(1,1)
920 '═══════════════ 1 ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ ═══════════════
930 PLAY"T100S0M500L16CCCEEEGGGC","T100S0M500L8CCCCC"
940 COLOR 6:IF IN=1 THEN PRINT "ｱﾅﾀ ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ。":GC=GC+1 ELSE IF IN=0 THEN PRINT "
COMPUTER ﾉ ｶﾁ ﾃﾞｽ。":WC=WC+1 ELSE PRINT "ﾋｷﾜｹ ﾃﾞｽ。":GC=GC+1:WC=WC+1
950 COLOR 7:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾁｮｳｾﾝ ｽﾙｶ ( YES = 1 ,NO = 0 ) ?":FOR I=0TO3000
960 IN$=INKEY$:IF IN$="1"THEN I=3000:NEXT:GOTO 310
970 IF IN$="0" THEN 980 ELSE NEXT:GOTO 150
980 PRINT "ｱﾅﾀﾉ ｼｮｳﾘﾂ ﾊ":INT(GC/(WC+GC)*100);"% ﾃﾞｼﾀ .":END
990 ' 「 リ - チ  55 」  for F-BASIC Version 3.0        Programmed by R.Yokozeki
```

★変なやつ：ハングオンでバイクから落ちるやつ。スペースハリアーで酔うやつ。アルカノイドで手首をひねるやつ。五反田でアウトランのギアを壊すやつ。(岡山市・**岡山の閑人13才**)……**【編：最後はうけた!!】**

FM7/77シリーズ(3.0)用

NUMBER PANIC

ナンバー　パニック



沢田　広正

遊びかた

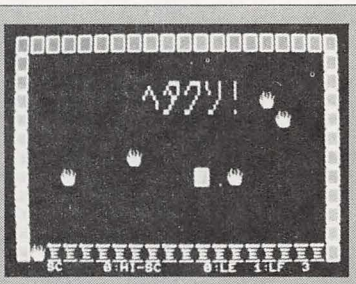
RUNすると，タイトルがでます。スペース・キーでスタート。自分が左上から落ちてきますので，4，6で左右に動いて炎をよけて番号の入ったブロックを10個取ってください。

下にあるのはスプリングで，同じスプリングを2回ふむと炎になり，画面のまん中ぐらいまでしかジャンプできません。それとスプリングがほとんど炎になってしまい，どうしようもないときはスペース・キーを押してください。1人死んで画面が描き直されます。

ボーナス・ステージでは，4628で左右下上に動き，チェリーをすべて取ってください。画面からでるか，炎に当たるとアウトです。ボーナス・ステージにいくには，3の倍数のステージをクリアしたときと，ある条件を満たしてクリアしたときです。



▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート！



▲《写真2》しまった！いきなり落ちちゃった。むずかしいなあ

CHECKER FLAG

編：なかなか動きのいいアクション・ゲームですね。

Dr.D：うーん。キャラクターもよくできているし動きのほうも申しぶんないのだが，まだまだゲームになっていないゾ!!一番いけないのはパネルの出現場所がランダムだということだ!!これだと難易度のばらつきが大きすぎてゲームにならない。出現場所をデータ化したってリストはたいして長くならないゾ!!

NUMBER PANICのプログラム・リスト

```
10 REM ****************  NAMBER PANIC  ************************************
20 REM *********************************  BY H.SAWADA  ********************
30 REM ----------------------------  ショキ  ------------------------------------
40 DEFINTA-Z:DIM A%(95),B%(95),C%(95),D%(95),E%(95):RANDOMIZETIME
50 WIDTH40,25:FORI=0TO95:GOSUB80:A%(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB80:B%(I)=A:NEXT
60 FORI=0TO95:GOSUB80:C%(I)=A:NEXT:FORI=0TO95:GOSUB80:D%(I)=A:NEXT
70 FORI=0TO95:GOSUB80:E%(I)=A:NEXT:CO$=CHR$(17)+CHR$(0):GOTO 100
80 READ A$:A=VAL("&H"+A$)-32768!:RETURN
90 REM ------------------------  タイトル  ------------------------------------
100 L=1:SC=0:LF=4:SYMBOL(30,30),"NAMBER",6,5,1:SYMBOL(32,29),"NAMBER",6,5,5
110 SYMBOL(320,64),"PANIC",6,5,6:SYMBOL(322,65),"PANIC",6,5,4:A$=INKEY$
120 FORJ=10TO19:I=2:GOSUB500:NEXT:FORJ=0TO9:I=5:GOSUB500:NEXT:J=15:I=3:GOSUB520
130 LOCATE14,21:PRINT"BY H.SAWADA";:LOCATE12,18:PRINT"HIT [SPACE] KEY!";
140 IF INKEY$<>" " THEN 140
150 REM ------------------------  ｶﾒﾝ  ------------------------------------
160 CLS:LINE(0,0)-(39,24),"■",0,B:FORJ=0TO19:I=0:GOSUB500:NEXT:FORI=1TO11:J=0:GO
SUB500:J=19:GOSUB500:NEXT:T=0:P=0
170 LOCATE2,22:PRINTCO$+STRING$(35,"B");:FORJ=1TO18:I=11:GOSUB510:NEXT
180 FORC=0TO3+L:A=INT(RND*16)+2:B=INT(RND*7)+2:IF SCREEN(A*2,B*2)<>0 THENC=C-1:N
EXT ELSE LOCATEA*2,B*2:PRINTCO$+"A";:J=A:I=B:GOSUB520:NEXT:GOSUB480:GOSUB470
190 X=1:Y=1:W=0:Z=0:JP=0:A$=INKEY$:GOTO 230
200 REM ------------------------  ﾒｲﾝ  ------------------------------------
210 A$=INKEY$:IF A$=" " THEN LF=LF-1:IF LF<0 THEN 300 ELSE P=0:T=0:GOTO 160
```

★信号の押しボタンを接着剤で固めるのも悪いが，パーキングメータ型の貯金箱を道路わきに置くのはもっといけない。(兵庫県神戸市・木村哲也12才)……【編：やっぱり影さんはいけないなぁー。影：関係ないだろう!!】

```
220 W=-(A$="4")*(X>1)+(A$="6")*(X<18):Z=(JP<>0)-(JP=0):J=X:I=Y:GOSUB490
230 JP=-((JP=1 AND Y<>6)OR(JP=2 AND Y<>2))*JP:X=X+W:Y=Y+Z:A=SCREEN(X*2,Y*2):ON I
NSTR("■ABDC",CHR$(A))GOSUB240,250,260,260,270:J=X:I=Y:GOSUB530:GOTO210
240 X=X-W:RETURN
250 PLAY"V10O2C4":FORI=0TO1:SYMBOL(250,40),"ﾍﾀｸｿ!",5,4,1,,XOR:FORJ=0TO500:NEXTJ,
I:LF=LF-1:GOSUB470:IF LF=-1 THEN 300 ELSE RETURN 190
260 PLAY"V10O4C64":JP=1:IFA=68THENT=1:LOCATEX*2,Y*2:PRINTCD$+"A":J=X:I=Y:Y=Y-Z:G
OSUB520:RETURNELSEJP=2:LOCATEX*2,Y*2:PRINTCD$+"D":J=X:I=Y:Y=Y-Z:GOSUB510:RETURN
270 PLAY"V10O7L64CFE":P=P+1:ON-(P=10)GOTO330
280 SC=SC+10:J=X:I=Y:GOSUB490:GOSUB480:GOSUB470:RETURN
290 REM ----------  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ  ----------
300 PLAY"L4V10O3CEDFGFFC2":SYMBOL(30,30),"*GAME OVER!*",6,6,1:IFHS<SC THENHS=SC
310 FORI=0TO12000:NEXT:CLS:P=0:GOTO 100
320 REM ----------  ﾚﾍﾞﾙ ｸﾘｱｰ  ----------
330 J=X:I=Y:GOSUB530:SYMBOL(30,30),"LEVEL CLEAR!",6,6,1:SYMBOL(155,120),"BONUS"+
STR$(L*100),5,4,6:SC=SC+L*100:LF=LF+1:P=0:A$=INKEY$:FORI=0TO7000:NEXT:ON-(L=12)G
OTO560:ON -(T=0 OR (L MOD3=0 AND L>2)) GOSUB 350:L=L+1:GOTO 150
340 REM ----------  ﾎﾞｰﾅｽ ｽﾃｰｼﾞ  ----------
350 CLS:PLAY"L8V10O6BEEGFBEFGFA2":LOCATE14,8:PRINT"BONUS STAGE!":FORI=0TO7000:NE
XT:W=0:Z=0:P=0:X=1:Y=1
360 CLS:FORD=0TO1:FORC=0TO4+L/3:A=INT(RND*17)+2:B=INT(RND*9)+2:IFSCREEN(A*2,B*2)
=0 AND A+B<>2 THEN LOCATEA*2,B*2:PRINTCD$+CHR$(65+D);:J=A:I=B:ON-(D=0)-(D=1)*2 G
OSUB540,520:NEXT C,D:J=X:I=Y:GOSUB530:A$=INKEY$:A$=INPUT$(1) ELSEC=C-1:NEXTC,D
370 A=PEEK(-767):IF A>49 AND A<57 AND A MOD 2=0 THEN 380 ELSE 390
380 W=(A=52)-(A=54):Z=(A=56)-(A=50)
390 J=X:I=Y:X=X+W:Y=Y+Z:ON-(X<0 OR Y<0 OR X>19 OR Y>11) GOTO 420
400 A=SCREEN(X*2,Y*2):ON-(A=66) GOTO 420:IF A=65 THEN PLAY"V10L64O7CFE":P=P+1:SC
=SC+10:IF P=5+L/3 THEN GOSUB490:J=X:I=Y:GOSUB530:GOTO 440
410 GOSUB490:J=X:I=Y:GOSUB530:GOTO 370
420 GOSUB470:LOCATE16,8:PRINT"OUT !";:FORI=0TO5000:NEXT
430 LOCATE14,10:PRINT"NO BONUS!";:FORI=0TO5000:NEXT:RETURN
440 GOSUB470:LOCATE14,10:PRINT"PERFECT !!!!";:FORI=0TO5000:NEXT
450 LOCATE12,12:PRINT"BOUNS 1000pts!!";:SC=SC+1000:GOSUB470:FORI=0TO5000:NEXT:RE
TURN
460 REM ----------  ｻﾌﾞ  ----------
470 LOCATE4,25:PRINTUSING"SC #####:HI-SC #####:LE ##:LF ##";SC;HS;L;LF;:RETURN
480 A=INT(RND*16)+2:B=(RND*7)+2:IF SCREEN(A*2,B*2)>32 OR (X=A AND Y=B) THEN 480
ELSE LOCATEA*2,B*2:PRINT"C";:J=A:I=B:GOSUB500:SYMBOL(A*32+7,B*16+4),CHR$(48+P),2
,1,2:RETURN
490 LINE(J*2,I*2)-(J*2+1,I*2+1)," ",0,BF:RETURN
500 PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),A%,PSET:RETURN
510 PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),B%,PSET:RETURN
520 PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),C%,PSET:RETURN
530 PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),D%,PSET:RETURN
540 PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),E%,PSET:RETURN
550 REM ----------  ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ  ----------
560 FOR I=0 TO 7000:NEXT:LINE(0,0)-(39,24),"X",4,BF
570 LOCATE12,5:PRINTCHR$(17)+CHR$(5)+"ALL ROUND CLEAR!";:FORI=0TO3000:NEXT:LOCAT
E12,9:PRINTCHR$(17)+CHR$(6)+"BONUS  10000pts!";:FORI=0TO3000:NEXT:SC=SC+10000:GO
SUB470:LOCATE12,13:PRINTCHR$(17)+CHR$(1)+"CONGRATULATIONS!";
580 A$="T150O4L4CEGRDFAREGBRFRERDRC1":PLAY"V10"+A$,"V8R"+A$:FORI=0TO16000:NEXT
590 FOR I=0 TO 11:COLOR=(4,I MOD 7):FOR J=0 TO 300:NEXT J,I
600 FOR I=0 TO 10:LOCATE0,25:PRINT:FORJ=0TO500:NEXTJ,I:GOTO 300
610 REM ----------  ﾃﾞｰﾀｰ  ----------
620 DATA8000,8000,87FF,7FC0,9800,8030,9800,8070,9800,8030,9800,8070,9800,8030
630 DATA9800,8070,9800,8030,9800,8070,9800,8030,9800,8070,9800,8030,9800,8070
640 DATA87FF,7FC0,8000,8000,8000,8000,87FF,7FC0,9800,8000,9800,8000,9800,8000
650 DATA9800,8000,9800,8000,9800,8000,9800,8000,9800,8000,9800,8000,9800,8000
660 DATA9800,8000,9800,8000,8000,8000,8000,9FFF,7FF0,FFFF,7FFC,FD55,D54C
670 DATAFAAA,2A8C,FD55,D54C,FAAA,2A8C,FD55,D54C,FAAA,2A8C,FD55,D54C,FAAA,2A8C
680 DATAFD55,D54C,FAAA,2A8C,FD55,D54C,FAAA,2A8C,F800,803C,9FFF,7FF0
690 DATA8E00,8010,9000,8038,8802,2AF0,8000,8000,8180,8000,8080,8000,8000,8000
700 DATA8020,8000,8020,8000,8000,8000,8030,8000,8040,8000,8000,8000,8000,8060
710 DATA9555,DFF8,8000,8000,9FFF,7FF0,BFFF,7FF8,9FFF,7FF0,8000,8000,81FF,7A80
720 DATA80FF,7500,8000,8000,803F,7400,803F,7A00,8000,8000,803F,6A00,807F,7500
730 DATA8000,8000,8FFF,7FE0,BFFF,7FF8,8000,8000,8E00,8000,9000,8000,8800,8000
740 DATA8000,8000,81FF,7A80,80FF,7500,8000,8000,803F,7400,803F,7A00,8000,8000
750 DATA803F,6A00,807F,7500,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
760 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
770 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8040,4100,8033,4E00,801F,7800
780 DATA8000,8000,8000,8000,8040,8000,80E1,9C00,81E3,8700,83C3,0384,B3E1,4786
790 DATA99F3,0F0E,B9FF,1F9C,F9FF,7FB8,FFFF,7FF8,FFFF,7FF8,BFFF,7FF8,9FFF,7FF8
800 DATA87FF,7FF0,83FF,7FE0,80FF,7F80,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
810 DATA8000,8000,8000,8000,8040,8200,8061,8600,8063,8E00,90F9,0E10,9C1D,1C20
820 DATA87CF,BC60,81FB,71C0,80FF,7F80,803F,7F00,8000,8000,8000,8000
830 DATA8000,8000,803F,7800,81FF,7F00,87FF,7FC0,8FFF,7FE0,8FFC,7FE0,8FF8,FFE0
840 DATA87FC,7FC0,81FF,7F00,803F,7800,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
850 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
860 DATA8003,8000,8007,0000,8003,8000,8000,8000,8800,8038,8E07,40E0,81FF,7F00
870 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,83C0,8780,8000,8000,803F,7800,81FF,7F00
880 DATA878F,47C0,8F8F,47A0,8FFC,7FC0,8FF8,FFA0,87FC,7F40,81FF,7A00,B82A,2838
890 DATA8E07,40E0,81FF,7F00,800F,6000,803F,7800,80F0,9E00,8000,8000
900 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
910 DATA8000,8000,8000,8000,8F00,F800,9020,0100,9060,0300,8AC0,D600,8000,8000
920 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
930 DATA8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8FC0,FE00,9FE0,7F00,9FE0,7F00
940 DATA8FC0,FE00,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,9800,8000,81F0,8000,87E0
950 DATA8000,EE00,8000,6000,8001,6000,8003,8000,800C,9800,8070,9800,8F00,F800
960 DATA9000,0000,9000,0000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
```

FM-7シリーズ

★編集部のみなさん！僕は国境の島・対島に住むベーマガ読者の１人です。こんな離島の読者でもベーマガを愛する心はどこにも負けません!!（長崎県下県郡・**玄徳の義弟張飛14才**）……**【編：これからもよろしく!!】**

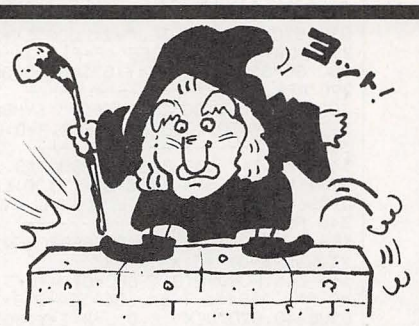
FP-1000/1100用

移植版

THE RETURN OF RAINBOW

ザ リターン オブ レインボー

SHINGO



★はじめに

僕のＦＰの隣には，ピカピカの88ＶＡがあるので，88用ソフトの名作として名高い，このゲームを入力しようかなぁ……と思ってリストを見ると，これならＦＰでもできそうなので，久しぶりに移植をしてみようということになったのです。

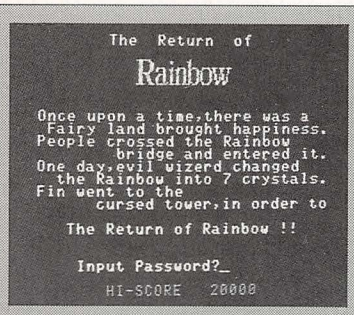
★遊びかた

七つのクリスタルに変えられた虹の橋を取りもどすため，妖精Finを操り，塔の最上階を目指してください。

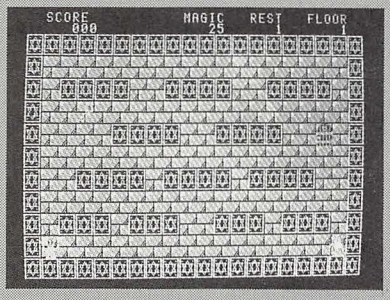
Finは，テンキーの4 6で左右，8でジャンプ，または上のブロックに乗ることができます。下に降りるには，ブロックのスキマから落ちるしかありません。スペース・キーで各面25回，ブロックを作る魔法が使えます。4と8，または6と8を同時に押すと，その場で方向転換できます。自滅はESCです。

最上階の20階にある七つのクリスタルは，隠されているところに魔法をかけると現れます。すべて出現させるとハッピーエンドとなり，ゲーム終了です。隠されている場所は，ブロックの種類がちがう面にヒントが隠されています。

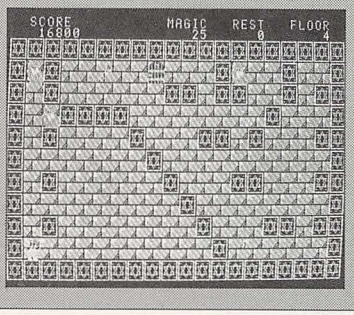
また，２面以降にはパスワードがあり，タイトル画面で入力すると，途中からはじめられます（はじめからするときは，そのままRETURNを押



◀《写真１》PC-88SR用からの移植だぞ



▶《写真２》うまくブロックを作る魔法を使うのがミソ



◀《写真３》さて，４階，20階まではまだまだ遠いぞ

移植版THE RETURN OF RAINBOWのプログラム・リスト

```
 1 REM ''
 2 REM '' THE RETURN OF RAINBOW (Orignated by Y.MURAKAMI) ''
 3 REM ''                                                 ''
 4 REM '' Transplanted by SHINGO (FPﾊﾋﾞﾘﾀｰ)   1987.7.11   ''
 5 REM ''                                                 ''
10 WIDTH40:SCREEN 2,7,7:BEEP0FF:CLEAR,&HEFFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H99B0
20 DIM M(19,11),P$(18):H1=200:SCREEN2,0:GOSUB 770:SCREEN 2,7
30 GOSUB 620
40 GOSUB 370
50 FIN
60 VX=0:VY=0:IF USR(&H26)=64 THEN GOSUB 240 ELSE IF USR(&H22)=2 THEN 510
70 IF M(X,Y+1)<>1 THEN VY=1:GOTO 110
80 IF USR(&H27)=4 THEN I=(M(X,Y-1)=1)*2+(M(X,Y-2)=1):VY=(I>-3)*(1-(I=-2))
90 VX=-(USR(&H25)=4)+(USR(&H29)=4)
100 IF VX THEN D=-(VX=1):VX=-VX*(M(X+VX,Y)<>1):IF VY THEN VX=0:VY=0
110 IF VX OR VY THEN CALLF16,,,&HF000+M(X,Y)*96,X+X,Y+Y
120 X=X+VX:Y=Y+VY:CALLF16,,,&HF240+D*96,X+X,Y+Y
130 'WIZARD
140 N=N+(N=2)*3+1:VX=0:VY=0:IF X(N)=0 THEN 200
150 IF M(X(N),Y(N)+1)<>1 THEN VY=1:GOTO 180
160 IF Y(N)>Y AND M(X(N),Y(N)-1)=1 AND M(X(N),Y(N)-2)<>1 THEN VY=-2:GOTO 180
170 VX=SGN(X-X(N)):VX=-VX*(M(X(N)+VX,Y(N))<>1):IFVX THEN D(N)=-(VX=1)
```

★仙台駅東口イベントホール松栄前の宝クジ売り場で２等１千万円の当たりクジがでたそうだ。影さん，一緒に夢を買いましょう。（宮城県仙台市・**柳原憲司15才**）……**【影：じゃ，夢を食うか。見城：私は萩の月が食べたい。】**

してください)。

★移植について

今さらなぜ移植などしたかというと，FPでどこまでやれるか確かめてみたかったからです。そして，自分のプログラム・テクニックを，このゲームの原作者村上氏にぶつけてみよう，そう思ったからでもあります。そのため，プログラムは，変数やおおまかな流れは同じにしてありますが，細かく見るとほとんどのところが，僕流のやりかたになっていますので，原作（87年1月号）と比べてみるとおもしろいと思います。

村上氏のプログラムは，ムダもなくたいへん見やすいので，僕のプログラムのほうがかえって悪くなっているところもあるでしょうね。また，FPと88SRの機能差，速度差から，FP版では，PUTとPLAYのかわりに，マシン語を使い，BGMとタイムを省略しました。キャラクターは自作です。

★　　★



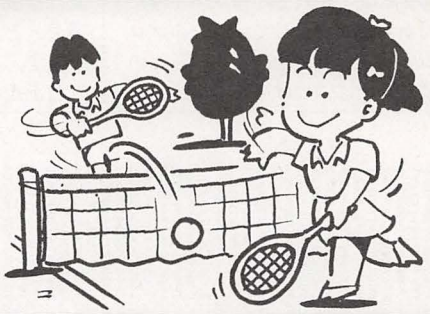


★影：僕はキミをあいあい……。つぐ美：なあに？影：はずかしくて言えない。あいあい，アイアイ，おさ～るさ～んだよ～。つぐ美：……。(福岡市・シバターン13才)……【影：おっと，なつメロできたなー。♪フーン。】

JR-100用

テニス
TENNIS
ゲーム
GAME

杉山　茂雄



▶前書き

なぜかいきなりテニスゲームがやりたくなり，2日でペペイっと作ってしまいました。例によって何も考えずに，どんどん打っていったので，行番号はムチャクチャ，妙な（やる必要もないような）サブ・ルーチンがあったり，ムダが多かったりで，なんてきたねえプログラムかと思うかもしれませんが，打ち込んでみてください。

▶ゲームのやりかた

[・]と[›]で左右に移動し，[Z]か[X]でボールを打ちます。[Z]のときは左にボールが飛んでいき，[X]のときは右にボールが飛んでいきます。まあやってるうちにしっくりくるでしょう。説明が雑ですみません。

▶プログラム

カベ打ちに色気をつけたようなもの（なんつー表現方法）なのでたいしたことありません。画面でネットあたりがきたなくなっちゃったのですいません。ユーザー定義文字が32個じゃちょっとたりないな。

▶注意!!

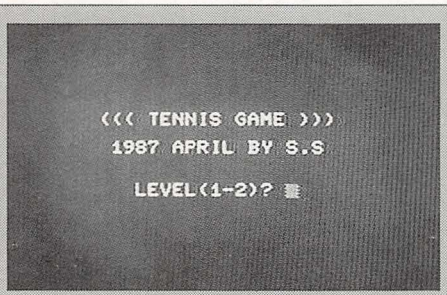
ゲーム中，コートの外にボールを打つとエラーがでることがあります。ですからボールはコートの中に打ち返してください。もし，エラーがでたらもう一度ＲＵＮしなおしてください。

なお，ゲーム・オーバーのあと何かキーを押すとコンティニューになります。ですから，点数はゲーム・オーバー時の得点に加算されます。

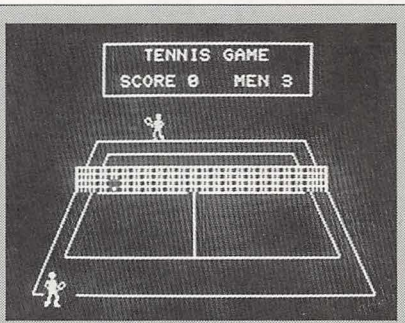
CHECKER FLAG

編：テニスゲームですが。

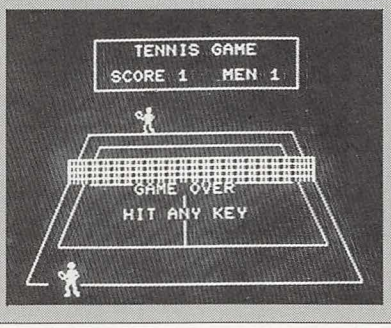
Dr.D：このゲームは，まだまだ未完成の部分が多すぎるゾ!!作った本人は2日でぺぺいと作ったと言っておるがチェックが甘すぎる!!たとえば，テニスゲームなのに相手が負けることがないのは不条理きわまりない。もっといけないのは，アウトのボールを打つとエラーになったりくり返しプレイのとき点数が，累計になったりなどのバグをそのままにしていることじゃ!!この程度なら簡単にデバッグできるはすだ!!ＪＲ-100ユーザーの諸君！このままじゃランダム行きもやむをえないゾ!!



▲〈写真１〉タイトル画面。レベルは１のほうが簡単だ



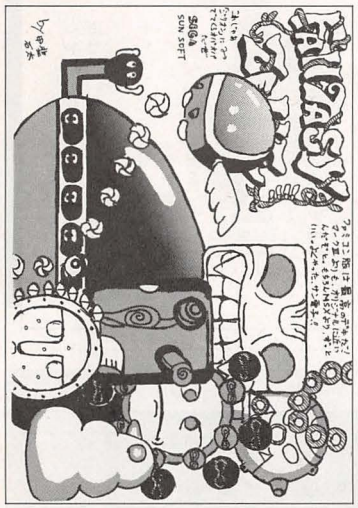
▲〈写真２〉ゲーム・スタート!!左右に動いてボールを打ち込もう



◀〈写真３〉３回ミスするとゲーム・オーバー！

★ていねい語とは，お名前のように前におをつけることである。例：おや(夜)ぶん失礼します。…カポシ！（静岡県沼津市・**望田健樹15才**）……【影：ていねい語とは「お綾や！おあやまりなさい」などです。さー10回つづけて…。】

```
1 REM ┌──────────────┐
2 REM │   TENNIS GAME    │
3 REM │                  │
4 REM │  1987 APRIL 29   │
5 REM │   BY SHIGEO.S    │
6 REM └──────────────┘
10 OPTIONCMODE1:POKE 1,$AA
11 CLS:LOCATE10,7:PRINT"((( TENNIS GAME )))"
12 LOCATE 12,8:PRINT"1987 APRIL BY S.S"
15 LOCATE 15,10:INPUT"LEVEL(1-2)",S
16 IF S=1 THEN J=0:J1=0
17 IF S=2 THEN J=1:J1=1
18 OPTIONCMODE1:POKE 1,$AA
19 RESTORE
20 FOR I=$C018 TO $C0FF:READ A$:A$="$"+A$:POKE I,VAL(A$):NEXT
23 FOR I=$C000 TO $C017:READ A$:A$="$"+A$:POKE I,VAL(A$):NEXT
25 C=3:N=0
30 CLS
31 PRINTSPC(7);"┌──────────────┐"
32 PRINTSPC(7);"│   TENNIS GAME    │"
33 PRINTSPC(7);"│                  │"
34 PRINTSPC(7);"│ SCORE     MEN 3  │"
35 PRINTSPC(7);"└──────────────┘"
36 LOCATE 3,23:PRINTC
37 LOCATE 8,6:PRINTFLD(1);"888888888888888888885"
40 LOCATE 9,6:PRINTFLD(1);"888888888888888888856"
45 LOCATE 10,5:PRINTFLD(1);"79999999999999999999:"
50 LOCATE 11,5:PRINTFLD(1);"79999999999999999999:"
52 LOCATE 12,7:PRINTFLD(1);"88888888888888888"
53 RESTORE 1120
55 FOR I=1 TO 6:READ A,B:LOCATE A,B-2:PRINTFLD(1);"3":NEXT
60 FOR I=1 TO 7:READ A,B:LOCATE A,B-2:PRINTFLD(1);"4":NEXT
65 FOR I=1 TO 6:READ A,B:LOCATE A,B+2:PRINTFLD(1);"5":NEXT
70 FOR I=1 TO 7:READ A,B:LOCATE A,B+2:PRINTFLD(1);"6":NEXT
80 FOR I=12 TO 16:LOCATE I,15:PRINT"!":NEXT
85 LOCATE 17,4:PRINTFLD(1);"88888888888888888888888"
89 LOCATE 20,1:PRINTFLD(1);"8888888888888888888888888888"
100 X=2:W=2:M=5:N=11:F=11:G=11:V=1:Q=0
105 BEEP
110 LOCATE 18,X:PRINT"   "
120 LOCATE 19,X:PRINT"   "
130 LOCATE 20,X-1:PRINTFLD(1);"8":LOCATE 20,X:PRINT"   "
135 LOCATE 20,X+3:PRINTFLD(1);"8"
138 LOCATE 3,15:PRINTT:IF T=999 THEN T=0:LOCATE 3,15:PRINTT;"
140 PICKK
150 X=X-(K=$2C)+(K=$2E)
151 IF X<2 THEN X=2
152 IF X>27 THEN X=27
153 IF K=$2E THEN 158
155 IF (K=$2C)+(Q=1)  THEN 300
158 Q=0
160 LOCATE 18,X:PRINTFLD(1);"#&"
165 IF(K=$5A)+(K=$58)  THEN GOSUB 2000:GOTO180
170 LOCATE 19,X:PRINTFLD(1);"$'"
180 LOCATE 20,X:PRINTFLD(1);"%("
190 GOTO400
300 Q=1:LOCATE 18,X+1:PRINTFLD(1);"+,"
315 IF(K=$5A)+(K=$58)  THEN GOSUB 2200:GOTO330
320 LOCATE 19,X+1:PRINTFLD(1);"1-"
330 LOCATE 20,X+1:PRINTFLD(1);".2"
400 IF J=0 THEN J=1:FORI=1TO18:NEXT:GOTO451
401 IF W=1 THEN S=1:R=2
402 IF W=2 THEN S=-1:R=2
404 IF W=3 THEN S=1:R=-2
405 IF W=4 THEN S=-1:R=-2
410 POKE U,Z
420 M=M+R:N=N+S:D=0
425 IF(M<6)*(W=4)THEN W=RND(2)+1:G=F:GOSUB 3500:BEEP:D=1
426 IF(M>6)*(W=3)THEN W=RND(2)+1:G=F:GOSUB 3500:BEEP:D=1
427 IF M>22 THEN GOTO3700
428 IF N>29 THEN 3700
429 IF (N=17)*(W=1)+(M=17)*(W=2)THEN BEEP
430 U=$C100+M*32+N:Z=PEEK(U)
431 IF (M=9)*(W=3)+(M=9)*(W=4)THEN BEEP
440 LOCATE M,N:PRINT"."
450 J=J1
451 LOCATE 6,F:PRINT"  "
452 LOCATE 7,F:PRINT"  "
453 IF G<F-2 THEN F=F-1
454 IF G>F+3 THEN F=F+1
455 IF G<F THEN F=F-1:T1=-1:GOTO480
456 IF G>F+1 THEN F=F+1:T1=1:V=0
457 IF V=1 THEN GOTO480
460 LOCATE 6,F:PRINTFLD(1);";="
470 LOCATE 7,F:PRINTFLD(1);"<"
475 GOTO600
480 IF D=1 THEN LOCATE 6,F:PRINTFLD(1);"?":D=0:GOTO490
483 V=1
485 LOCATE 6,F:PRINTFLD(1);"!?"
490 LOCATE 7,F+1:PRINTFLD(1);" "
600 GOTO110
1000 DATA 0,0,7,F,F,7,2,17,3F,2F,4F,2F,1F,F,F,F,C,C,18,18,18,78,70,60
1010 DATA 0,0,0,80,80,0,0,80,86,C9,D1,B2,9C,A0,C0,C0,C0,60,60,60,C0,C0
1020 DATA E0,F0,C0,A0,90,88,9F,80,80,80,0,0,7C,82,82,82,7C,00,
1030 DATA 0,0,0,1,1,0,0,1,0,0,E0,F0,F0,E0,40,F8,FC,F4,F2,F4,F8,F0,F0,F0
1040 DATA 3,6,6,6,3,3,7,F,3,5,9,11,F9,1,1,1,0,0,3E,41,41,41,3E,0
1050 DATA E1,93,8B,4D,39,5,C,3,30,30,18,18,18,1E,E,6
1060 DATA 1,1,2,2,4,4,8,8,10,10,20,20,40,40,80,80,80,80,40,40,20,20,10
1070 DATA 10,8,8,4,4,2,2,1,1,FF,C9,C9,C9,FF,C9,C9,C9,FF,0,0,0,0,0,0,0
1080 DATA FF,24,24,24,24,FF,24,24,24,24,FF,93,93,93,93,FF,93,93,93,1C,1C,1C,8
1090 DATA 3E,5F,5E,3E,1E,1E,16,11,11,71,62,43,0,0,18,24,44,28,D0,80,0
1100 DATA 0,0,0,1C,22,C2,3C,38,38,38,38,10,7C,FA,7A,7C,78,78,48,88,,88,8E
1110 DATA 46,C2,0,0,1C,24,22,14,8,1,0,0,0,0,38,44,43,3C
1120 DATA 12,6,13,7,14,5,15,6,16,4,18,3,12,8,13,6,14,7,15,5,16,6,17,4
1130 DATA 19,3,12,25,13,24,14,24,15,25,16,27,18,28
1140 DATA 12,23,13,25,14,24,15,26,16,25,17,27,19,28
2000 LOCATE 19,X:PRINTFLD(1);"$)*"
2002 IF(X+2=N)*(M=19)THENBEEP:J=1:T=T+1:GOTO2010
2005 BEEP1:BEEP0:RETURN
2010 IF K=$58 THEN W=3:G=N+6:N=N-1:RETURN
2020 IF K=$5A THEN W=4:G=N-6:N=N+1:RETURN
2025 RETURN
2200 LOCATE 19,X:PRINTFLD(1);"0/-"
2202 IF(X=N)*(M=19)THENBEEP:T=T+1:GOSUB 2010:J=1:RETURN
2203 BEEP1:BEEP0:RETURN
3500 IF W=1 THEN N=N-1:RETURN
3510 N=N+1:RETURN
3700 C=C-1:IF C=0 THEN 3800
3710 BEEP:BEEP:BEEP:BEEP:GOTO30
3800 LOCATE 12,11:PRINT"GAME OVER"
3810 LOCATE 14,18:PRINT"HIT ANY KEY"
3820 PICKK:IF K<>0 THEN 10
3830 GOTO3820
```



脇…しぶい（笑）

脇…そうこうこう（笑）

★トクホンチールのにおいをかいでいたら，うっかり鼻の下にぬってしまい，息をするたびにスースーして困る。（東京都板橋区・スネグル17才）……【影：そういうときは口で息をしましょう／編：ごもっとも／／】

JR-200用

エクスクルード
EXCLUDE



佐藤　勝吉

◆ストーリー

あるところにパーム君という，ちょっと変わった生物が住んでいました。ある日のこと，突然パーム君の腕がなくなってしまったのだ。腕のないパーム君はストレスがたまり，これを発散させるため，そこらへんにあるブロックにケリを入れ，ふっとばすことで解消していました。

そんなパーム君に，あるアルバイトがきました。

パーム君は二つ返事でアルバイトを引き受けました。そのアルバイトとはいったい……？

◆遊びかた

パーム君をカーソル・キーかジョイスティックで上下左右に動かし画面上にあるボールを出口まで運ぶというものです。

水色のブロックは押すことはできますが，2個同時に押したり，引っぱることはできません。ボールも同様に動かせます。

赤色のブロックも水色のブロックと同じように動かせますが，押したときに赤色のブロックの前に何かあるとブロックは消えてしまいます。壊すと10点です。

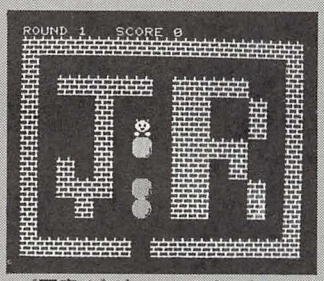
紫色のブロックは押すことも引っ張ることもできません。が，水色のブロックを当てると水色のブロックは消え紫色のブロックは赤色のブロックに変わります。紫色のブロックを赤色のブロックに変えると20点です。

こうしてブロックを動かしボールをすべて出口からだせば，クリアとなり面数×100点がボーナスとして加わります。なお，ボールをだすと100点です。

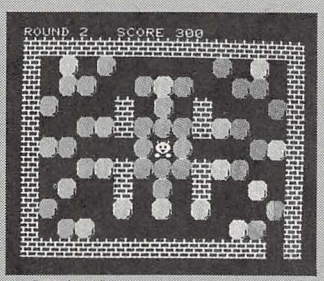
それからどうしてもボールをだせなくなったらリターン・キーかトリガ1を押してください。その面からやり直しができます。やり直しは3回までしかできません。それ以上やるとゲーム・オーバーになります。

このとき，リターン・キーかトリガ1を押すと，1面からはじまります。1面からなんてやりたくないという人のためにコンティニューをつけました。やりかたはキーボード用とジョイスティック用の二つがあり，どちらもゲーム・オーバー時に行ないます。一応隠しコマンドなのでヒントを書きます。

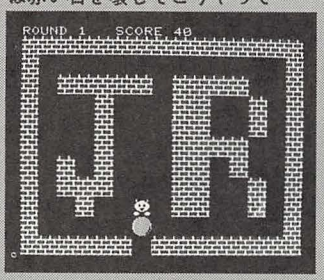
○キーボード＝三つのキーを同時に押



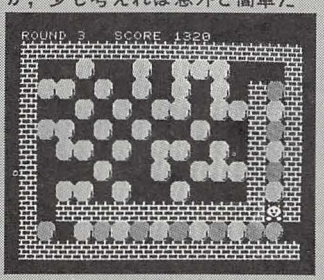
▲《写真1》ゲーム・スタート！1面は赤い石を壊してこうやって…



▲《写真3》これは2面。複雑そうだが，少し考えれば意外と簡単だ



▲《写真2》このボールを外にだせば面クリア。簡単だ!!



▲《写真4》3面は，2面よりももっと簡単だゾ!!

CHECKER FLAG

編：パズルゲームですが。

Dr.D：このゲームは，なかなか良くできているゾ！画面はきれいだし，パズルの内容も，簡単すぎず，むずかしすぎずで，誰にでも楽しめる。面数が20面あるのもうれしいゾ!!

影：このぐらいのほうが，じっくり楽しめますよ。

編：プログラムのほうはどうですか？

Dr.D：面数は20面あるにしては短くまとめている。参考にしてくれたまえ。

★今日も影はつぐ美にいじめられていた。だが，ついに怒りが爆発した!!影ＶＳつぐ美の対決がはじまった。バキッ！ガスッ！その後影の姿を見たものはいない。(大阪府枚方市・**上島　豊13才**)……【編：アーメン。】

します。ダイレクトでやると「～」が表示されます。

○ジョイスティック＝トリガ2は使用せず。

面は全部で20面あります。簡単なパズルゲームですがカラフルな画面ですのでやってみてください。

そうそうコンティニューは3回までです。

◆終わりに

面データの内容を書きますので自分で面を作りたいという人は参考にしてください。

0…何もない，1…壁，2…紫色のブロック，3…水色のブロック，4…赤色のブロック，5…ボール

最後のデータの内容は自分の座標（VRAMアドレス下3ケタ），出口の座標（VRAMアドレス下3ケタ），ボールの数2ケタ（1ケタの場合は0をつける）です。

面の大きさはまわりの壁をのぞいて13×9です。

《第1表》変 数 表

V，VV	パーム君の座標
BV	各種ブロックの座標
P，P1	PEEK用
K，K1	入力用
EX	ボールをだした数
RX	ボールの数
CH，C1，C2，C3	VSR用
C	カラー
RO	ラウンド
CN	コンティニューのフラグ
S	スコア
MI	ギブアップの回数

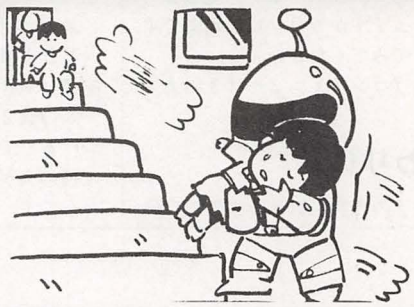
EXCLUDEのプログラム・リスト

```
1 REM ##########################
2 REM #    == EXCLUDE ==       #
3 REM #                        #
4 REM # 1987/7/12              #
5 REM # (C) GRAHAM SOFT        #
6 REM ##########################
10 REM ●●●●● INITIALIZE ●●●●●
20 POKE &CR80,1:POKE 0,0:CLS:GOSUB 890
30 RO=1:CH=1:S=0:E=50:MI=0:C=&H01:C1=$3000:C2=$3008:C3=$3024:RV=&C183
40 COLOR 7,1:CLS:GOSUB 770:COLOR 7,0:CLS
50 GOSUB 570:GOTO 140
60 SOUND 300,3:RETURN
70 REM ●●●●●      MAIN      ●●●●●
80 PICK K:K1=STICK(1):VV=(K=28 OR K1=&HF7)-(K=29 OR K1=&HFB)*2
90 V=VV+4:(K=31 OR K1=&HFD)-(K=30 OR K1=&HFE)*2:K=4
100 IF (VV=0)*(K(13)*(K1=&HF) THEN GOSUB 740:GOTO 80
110 IF (K=13)*(K1=&HF) THEN 430
120 P=PEEK(V+VV):P1=PEEK(V+V+&H400):IF P)&H90 THEN GOSUB 60:VV=0
130 ON (P=&H83)+(P=&HBD)*2+(P=&H85)*3+1 GOTO 140,180,240,280
140 PUT SPRITE 0,(V,V),C,0:PUT SPRITE 1,(V,V),C+1,0:RETURN
150 GOTO 80
160 BV=V+VV:P=PEEK(BV+VV):P1=PEEK(BV+VV+&H400):RETURN
170 REM ●●●●● BLUE BLOCK ●●●●●
180 IF P1=3 THEN GOSUB 60:GOTO 80
190 GOSUB 160
200 IF (P1=3)*(P=&H9) THEN S=S+20:GOSUB 740:GOTO 230
210 IF P)&H4 THEN GOSUB 60:GOTO 80
220 &HUSR(C1,BV):POKE C,3:&HUSR(C2,BV+VV,&H9):GOTO 140
230 GOSUB 60:POKE C,2:&HUSR(C2,BV+VV,&H0):&HUSR(C1,BV):GOTO 140
240 REM ●●●●● RED BLOCK ●●●●●
250 GOSUB 160
260 IF P)&H4 THEN GOSUB 60:SOUND 200,3:R=USR(C1,BV):S=S+10:GOSUB 740:GOTO 80
270 &HUSR(C1,BV):POKE C,2:&HUSR(C2,BV+VV,&H0):GOTO 140
280 REM ●●●●● YELLOW BALL ●●●●●
290 GOSUB 160:IF P=&H91 THEN S=S+50:GOSUB 740:GOTO 320
300 IF P)&H4 THEN GOSUB 60:GOTO 80
310 &HUSR(C1,BV):POKE C,6:&HUSR(C2,BV+VV,&H5):GOTO 140
320 REM ●●●●●     EXIT     ●●●●●
330 GOSUB 60:SOUND 500,3
340 &HUSR(C1,BV):EX=EX+1
350 IF EX=RX THEN 370
360 GOTO 140
370 REM ●●●●● CLEAR !! ●●●●●  CLEAR !!: PRINT "CONGRATULATION !!"
380 COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT "CONGRATULATION !!"
390 FOR I=0 TO 999:NEXT
400 RO=RO+1:GOTO 200:'THEN 420
410 S=S+RO*100:V=0:VV=0:GOSUB 740:GOTO 50
420 COLOR 6:LOCATE 1,13:PRINT "    =YOUR ALL ROUND CLEAR !!== "
430 FOR J=0 TO 299:A=USR(&H036):INT(RND(1)*100)+1)
440 FOR I=0 TO 59:NEXT:NEXT:GOTO 40
450 REM ●●●●●     MISS     ●●●●●
460 FOR I=0 TO 3:SOUND 300,3:SOUND 200,3:COLOR 2:LOCATE 12,12:PRINT " GIVE UP !! "
470 FOR I=0 TO 999:NEXT
480 V=V+0:MI=MI+1:IF MI=4 THEN 500
490 GOTO 50
500 REM ●●●●●  GAME OVER  ●●●●●
510 COLOR 7:LOCATE 7,12:PRINT "YOU MISSED ROUND";RO
520 LOCATE 1,13:PRINT "PUSH RETURN KEY TO START TO [RETURN] OR [TRIGGER] "
530 PICK K:K1=STICK(1):IF (K=13)+(K1=&HEF) THEN 30
540 IF (K=16 OR K1=&H7F)*(CH<&H7F) THEN CH=CH+1:MI=0:GOTO 50
550 IF (K=16 OR K1=&H7F)*(CH=&H7F) THEN CH=&H01:GOTO 50
560 GOTO 530
570 REM ●●●●●  MAKE SCREEN  ●●●●●
580 CLS:FOR I=&H141 TO I+29 STEP 2
590 POKE C,15:&HUSR(C3,I,$95):&HUSR(C3,I+640,$95):NEXT
600 FOR I=&H181 TO &H381 STEP 32:&HUSR(C3,I,$95):&HUSR(C3,I+28,$95):NEXT
610 &HUSR(C3,I,$95):&HUSR(C3,I+28,$95):NEXT
620 RESTORE 1030:IF RO=1 THEN 640
630 FOR I=1 TO 10*RO-10:READ A$:NEXT
640 FOR J=0 TO 8:READ A$:FOR I=0 TO 12:P=VAL("&"+MID$(A$,I+1,1))
650 ON P+1 GOSUB 760,690,700,710,720,730
660 :NEXT:NEXT:READ A$
670 V=VAL("&"+LEFT$(A$,3)):ER=VAL("&"+MID$(A$,3,3)):RX=VAL(RIGHT$(A$,2))
680 POKE C,2:&HUSR(C2,ER,$9):GOTO 740
690 POKE C,15:&HUSR(C3,RV+JK64+I*2,$95):RETURN
700 POKE C,3:&HUSR(C2,RV+JK64+I*2,$83):RETURN
710 POKE C,5:&HUSR(C2,RV+JK64+I*2,$83):RETURN
720 POKE C,2:&HUSR(C2,RV+JK64+I*2,$8D):RETURN
730 POKE C,6:&HUSR(C2,RV+JK64+I*2,$85):RETURN
740 COLOR 7:LOCATE 1,1:PRINT "ROUND";RO," SCORE";S
750 COLOR 2:LOCATE 25,1:PRINT "MISS";MI
760 RETURN
770 REM ●●●●●  TITLE  ●●●●●
780 RESTORE 840:COLOR 7,1:LOCATE 0,18
790 FOR I=0 TO 4:READ A$:PRINT A$:NEXT
800 FOR I=0 TO 12:PRINT:NEXT
810 LOCATE 1,13:PRINT"START TO [RETURN] OR [TRIGER] "
820 PICK K:K1=STICK(1):IF (K=13)+(K1=&HEF) THEN RETURN
830 &HUSR(&H3028):SOUND INT(RND(1)*100)+500,3:GOTO 820
840 DATA "  ┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐  "
850 DATA "  ├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤  "
860 DATA "  ├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤  "
870 DATA "  ├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤  "
880 DATA "  └┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘  "
890 REM ●●●●●  MACHINE  ●●●●●
900 RESTORE 950:FOR J=0 TO 7:READ A$:FOR I=0 TO 7
910 POKE &H3000+J*8+I,VAL("&"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
920 FOR J=0 TO 20:READ A$:FOR I=0 TO 7
930 POKE &H400+J*8+I,VAL("&"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:NEXT
940 RETURN
950 DATA 8680A7000701A720,A7213907004CA701,4CA72604CA721BDED,3926000A7000701A7
960 DATA 20A72139BD3902BD,3016396CEC2A1E680,A601A7000808CC2EE,26F5E7003900000
970 DATA 0000101139F1F3939,0000008C8F0F89C9C,3F1D0E03387C3800,FC3870C01C3E1C00
980 DATA 071F3F7F7F7FFFFF,E0F8FCFEFEFFFFFF,FFFFFF7F7F3F1F07,FDFDFDFAFAF6F8E0
990 DATA 1F3F7FFFFFFFFFFF,F8FCFEFFFFFFFFFF,FFFFFFFFF7F3F1F,FDFDFDFDFAFAF6F8
1000 DATA 1D3F6B7FFFFDB6FED,D8F46AFF6FFDF6BF,F37FFFB3FF723E1B,EDF77AFBFD6EFCF0
1010 DATA 00007FDBF88B5A5,0000FE03F0015649,B2A5B5800BFC07F00,4949490170D3FE00
1020 DATA 0000000000000000,0111101111100,0001000110010,0001040110010,0001030111100
1030 DATA 0101000110100,0111001110010,0010005011010,0000000000000,2403C001
1040 DATA 0302404040203D,0220023200220,2400102010042,0423125213240,3200505000023
1050 DATA 0023125213260,0344102014430,2044343434402,0230404040320,28F3D804
1060 DATA 0030303033004,3000303003312,0030303033013,3393030303012,0330303303013
1070 DATA 0000303033312,0330303000013,0111111111110,2432232222225,35B39D01
1080 DATA 2220001030200,2520001400523,0300001330220,0000001033033,0000001300220
1090 DATA 0000001033001,0252001000030,0520002220393,0020001441230,39B3D604
1100 DATA 2043020000001,1110101120002,2050203001320,0234020001050,1011001300022
1110 DATA 1430001011000,4454001000002,4200400001100,1111111111111,18518103
1120 DATA 0000000000000,0101013101010,0002025202000,0101013101010,0003030033200
1130 DATA 0101010101010,0200022000000,0101313131010,0200000000020,1B33D801
1140 DATA 4101000110000,4100100010202,2100001110101,2100001111112,4100000000000,4100510030000
1150 DATA 0000001030001,0252001000030,0520002011232,2100001110101,1B33D902
1160 DATA 0000001030000,0111031050330,0000110100100,0052001001111,0111100000030
1170 DATA 0020000000200,0250211100025,2030040402002,0001403041000,0031020201233
1180 DATA 0301403410002,2002045422002,0200311100025,0020000000232,28F3D804
1190 DATA 0444444444444,4444444444444,4444444444444,4444444444444,1833D801
1200 DATA 0000000000000,0110000000110,0100031000010,0520041430250,2500111110052
1210 DATA 0000000000000,0110000000110,0100031000010,0520041430250,2500111110052
1220 DATA 0303033333333,0010003400020,0010003400020,0011111111115,0220000032204,1833D901
1230 DATA 0010003000100,0000000000000,0000200000000,0390015100030,2530005000253
1240 DATA 0010002001000,0510000100030,0010010010314,0210210013414,0013013010014
1250 DATA 0010010410014,0010010410014,0200300000014,0400010000014,1833D802
1260 DATA 0000000000000,0100010000010,0000500050050,0050000050000,0000500000500
1270 DATA 1555555555550,1515555555550,0000500050000,2562131
1280 DATA 0011100030300,0010000105450,0010000105000,0011143001002,1100114004110
1290 DATA 0050011400010,0053001103010,0053000410400,0000200440030,1833D903
1300 DATA 0000300000030,0033333333330,0333333333330,0333333333330,3333330000333
1310 DATA 0050033333322,0222222222222,0011111111122,2000300000100,0003000300102
1320 DATA 0050003003102,2003003003102,0050003003120,0050003003102,1833D905
1330 DATA 0000000000000,0000000000000,0000000000000,0000000000000,1833D906
1340 DATA 0030020020030,0030020020030,0030020020030,0030020020030,1833D907
1350 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D908
1360 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D909
1370 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D90A
1380 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D90B
1390 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D90C
1400 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D90D
1410 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D90E
1420 DATA 0030030030030,0030030030030,0030030030030,0030030030030,1833D90F
```

★僕はついに「めぞん一刻」の原作を全巻集めました。もう思い残すことはありませんから影さんの本名を教えてください。(神奈川県川崎市・笹本　真15才)……【Dr.D：はやまるんじゃない!!考え直したほうがいい。】

M5(BASIC-Ⅰ)用

スベランカ
SUBERANCAⅡ
～残(のこ)された子供達(こどもたち)～



岡村　克宣

Story

子供を助けながら，アンドロイドは進む。もう，当局との通信は完全にとだえていた。子供の１人がつぶやく。「ここはどこだろう」はたして，ここを迷宮と呼んでよいものだろうか。…しかし，アンドロイドは意志を持っていなかった。

How to play

ＰＡＲＴ２では敵がでてきます。こいつは強力な磁気を帯びていて，接触するとアンドロイドは壊れてしまいます。ところが，子供たちはこいつらに隠されていて，やっつけない限り発見されません。では，どうするのか。その前に…。

上下の移動は階段を使います。登るときは階段の手前に立って↑キーを押します。降りるときは，真上で↓キーを押します。このへんは，やっていくうちにわかると思いますが…。

ところが!!この階段が曲(くせ)者なのです。途中まで登ると，ガッタンとなって落ちてしまう階段がある!!これは，降りることはできますが登ることはできないのです。

で，敵のやっつけかたは，下に階段のないところ(といっても最下段はダメ)で，SHIFTキーを押してみてください。アンドロイドが，床とともに落ちる!!これで，敵をつぶしてしまえばいいのです。

すべての敵をやっつければ，１人子供が発見され，８人子供を発見するとＰＡＲＴ２は終了します。３体のアンドロイドが壊れるとゲーム・オーバーです。

再プレイはRETURNキーです。

How to win

今回は，とにかくハチャメチャです(その分，音楽が死んでます)。ですから，それなりの反射神経がまず要求されます。

それに，つぶしたつもりでも敵がすりぬけたりもします。そのへんはタイミングをよく見てください。逆に，それを利用して，床に空いた穴をすり抜けることもできます(普通は落ちます)。

Program

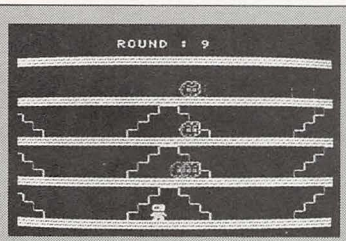
改造は，まず不可能でしょう。なぜなら，まったくちがうゲームになってしまうから。なにせ，マルチ・ステートメントを可能な限り利用してそれでメモリぎりぎりなんです。

プログラムは，２本立てです。**リスト１**（キャラクタ&音楽データ）はＰＡＲＴ１（87年３月号ＳＵＢＥＲＡＮＣＡ）と共用ですので，すでに打ち込んだかたは，それをロードすればけっこうです。

Last Comment

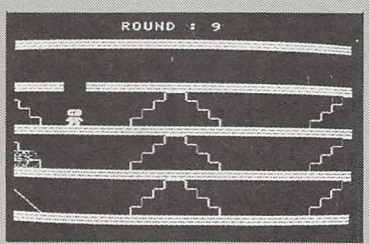
すべる，落ちるときたもんだ!!受験生はさぞ怒っただろうなあ…。でも，僕の場合，受験前に「すべる，落ちる」を連発しておいたほうが，実際にはそうならずにすむ，そう信じているのです。さて，現実はどうだったんかな？

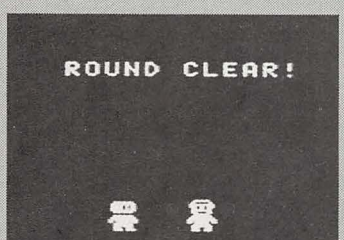
そうそう，操作方法で一つ重大なミスを犯してしまいました。さて？



▲〈写真１〉ゲーム・スタート!!一番下にいるのがアンドロイドだ!!

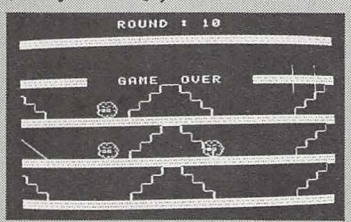
▼〈写真２〉このように床を壊して敵をつぶしていきます





▲〈写真３〉各ラウンドの敵をすべてやっつけると子供が１人返ってくる

▼〈写真４〉敵に３回ぶつかるとゲーム・オーバーです



★この間，富士山へ行ってきた。五合目で「あっ!!金閣寺が見える!!」と言ったら，一生懸命に捜している人がいた。(そこでいつもの)もしかして影さんでは？(東京都練馬区・**牧野裕二14才**)……**【影：だましたなー！】**

《リスト1》SUBERANCAIIのキャラクタ&音楽データリスト

```
5 clear 256,&7FE7
10 Print "■■■":Poke &701A,0:gosub 6000
20 let S=0:let E=27:let F=0:gosub 5000
30 let S=&D0:let E=&E3:let F=1:gosub 5000
40 for I=0 to 7:read S,E
50 scod I,S:scol I,E:next
60 vPoke &3B9A,&70:vPoke &3B9B,&B0
70 vPoke &3B9C,&50:mag 2
80 Print "■■■■■S U B E R A N C A"
90 Print "■■■←←←twenty - three children"
100 Print "■■■■■Program by ENK"
110 Print "■■■■■←Now loading"
120 Print "■■■→→→main Program.■"
130 chain
4999rem ***** CHARA SET *****
5000 for I=S to E:read D$
5010 if D$="" then if F=0 then let D$="0000000000000000" else goto 5030
5020 stchr D$ to I,F
5030 next:return
5999rem ***** MUSIC SET *****
6000 for I=0 to 23:read D$
6010 Poke &7FE8+I,val("&"+D$)
6020 next:return
7999rem ***** MUSIC DATA *****
8000 data 41,60,0c,21,01,05,03,06
8010 data 05,01,03,20,08,21,60,10
8020 data 01,05,08,06,85,20,81,04
9999rem ***** CHARA DATA *****
10000 data 000f1f1a1a1f0f00,0f1f3f3f0f0f0e1e,000f0f8f8f8f8f000,f0f8fcecf0f070f0
10010 data 000f1f1f1f1f0f00,0f1f3f370f0f0e0f,000f0f85858f8f000,f0f8fcfcf0f07078
10020 data 000f1f1a1a1f0f00,6f7f3f0f6f7f7f00,000f0f8f8f8f8f000,f0fcfef6f0fefe06
10030 data 000f1f1f1f1f0f00,0f3f7f6f0f7f7f60,000f0f85858f8f000,f6fefcf0f6fefe00
10040 data 1d22628098855805d,559d808050310906,e0101804c40a02c1,45c20202042418e0
10050 data 07081820235040 83,a2434040202418 07,b8444601 19a101ba,aab901010a8c9060
10060 data ffffaafffff55fffff,,ffffaafffff55fffff,
10070 data ffffaafffff55fffff,,,,,,,
10080 data 0708 1f1d0d0f0c07.0f1f3f37070f0e0e,e010f8b8b0f030e0,f0f8fcece0f07070
10090 data ,,,,,,7f8080808080808080,fe010101010101010
10100 data 0,3,16,8,16,8,16,8,24,7,24,7,24,7,24,7
```


編集会議中
ゴキブリ
MIDNIGHT
ミュージック
自由に走れる
ENEMY
ENEMY
ENEMY

M5(BASIC-G)用

RALLY（ラリー）－M5（エム）



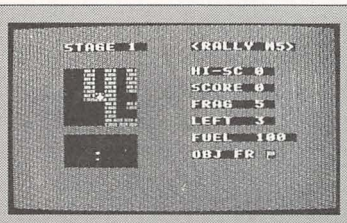
鳥羽　隆史

●遊びかた

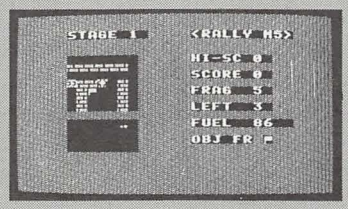
矢印キーで自分の車を操作して，OBJ・FRのところに表示されている旗と同じ色の旗を捜しだして，取っていってください。

FLAGに表示されている数だけ時間内に旗を取ることができれば，面クリアです。

怪物につかまったり，エネルギーがなくなると，車が1台減ってしまいます。エネルギーがなくなると，つぎの車は12しかエネルギーがありませんの



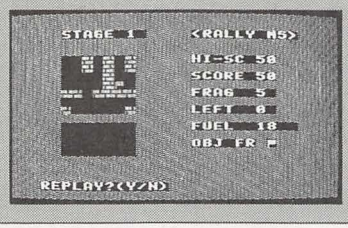
▲〈写真1〉ゲーム・スタート!!レーダーに注意して，旗を取ろう！



▼〈写真2〉FLAG発見!!しかし敵がせまってきた！急げ!!



▲〈写真3〉しまった!!つかまった!!敵につかまると自機が1機減る



▼〈写真4〉自機がすべてやられるとゲーム・オーバだ!!

《第1表》変数表

X，Y	自分の車の座標
EX，EY	敵の座標
F	エネルギー
FR	旗の数
OF	旗の色
L	車の数
S	スコア
HS	ハイスコア
M	面数

《リスト1》RALLY－M5のフォント・データ・リスト

```
1000' RALLY M5 by おひめり '86/05/11
1010 Print "ﾛｰﾄﾞ中"
1020 cls:console 0:view 1,0,31,23
1030 for I=&2800 to &2FFF
1040 vPoke(I),vPeek(I)or vPeek(I)/2:next I
1050 stchr "dbdb3c7e3c185a5a" to &61
1060 stchr "5a5a183c7e3cdbdb" to &62
1070 stchr "03cb1cffff1ccb03" to &63
1080 stchr "c0d338ffff38d3c0" to &64
1090 stchr "7eff11dddd11ffab" to &B1
1100 stchr "00fbfbfb00bfbfbf" to &E1,1
1110 stchr "aa55aa55aa55aa55" to &C9,1
1120 for A=0 to 7
1130 stchr "007e7e7e7e404040" to 192+8*A,1
1140 next A
1150 color 225,&6E
1160 color 192,&20:color 200,&40
1170 color 208,&70:color 216,&D0
1180 color 224,&60:color 232,&C0
1190 color 240,&50:color 248,&E0
1200 scod 0,&61:scod 5,&62:scod 8,&63
1210 scod 9,&64:scod 4,&B1:scod 1,&2E
1220 scod 2,&2E:scod 2,&2E:scod 1,&2E
1230 scod 4,&B1
1240 scol 0,&05:scol 5,&05:scol 8,&05
1250 scol 9,&05:scol 1,&0F:scol 2,&0C
1260 scol 4,&0A
1270 Print "LIST.2  LOADING NOW  WAIT!!"
1280 chain
```

《リスト2》RALLY－M5のメイン・プログラム・リスト

```
1000 cls:len 49:dim D$(30):goto 2090
1010 X=20:Y=15:EX=8:EY=14:M=1
1020 S=0:L=3:F=100:FR=5:OF=192+rnd(7)*8:C1=0
1030 goto 1050
1040 X=20:Y=15:EX=8:EY=14:erase:goto 1070
1050 for M=1 to 682:Print "0";:next M
1060 gosub 1930
1070 gosub 1990
1080 for A=Y to Y+6:locate 5,5+(A-Y):print mid$(D$(A),X,7);:n
ext A
1090 view 6,13,12,16:cls:view 1,0,31,23
1100 loc 1 to X+3,Y+101
1110 loc 2 to XFEX+35,Y+EY+93
1120 loc 5 to 64,64
1130 play "cdcc","efee","gggg"
1140 sleep 60,1
1150 MOUE -1,INKEY$(0)
1160 I=INKEY$(0)
1170 X1=(I=55)*(X<43)-(I=54)*(X>0)
1180 Y1=(I=46)*(Y<25)-(I=51)*(Y>0)
1190 C=crt(X1+8,Y1+8)
```

★ある先生に，「牛乳を10回かめば，味がでてきてうまいぞ!!」と，教わったことがある。（長野県伊那郡・**えたいのしれない物体12才**）……【影：1,000回かめば，口の中でチーズができるゾ!!編：できるわけないでしょ！】

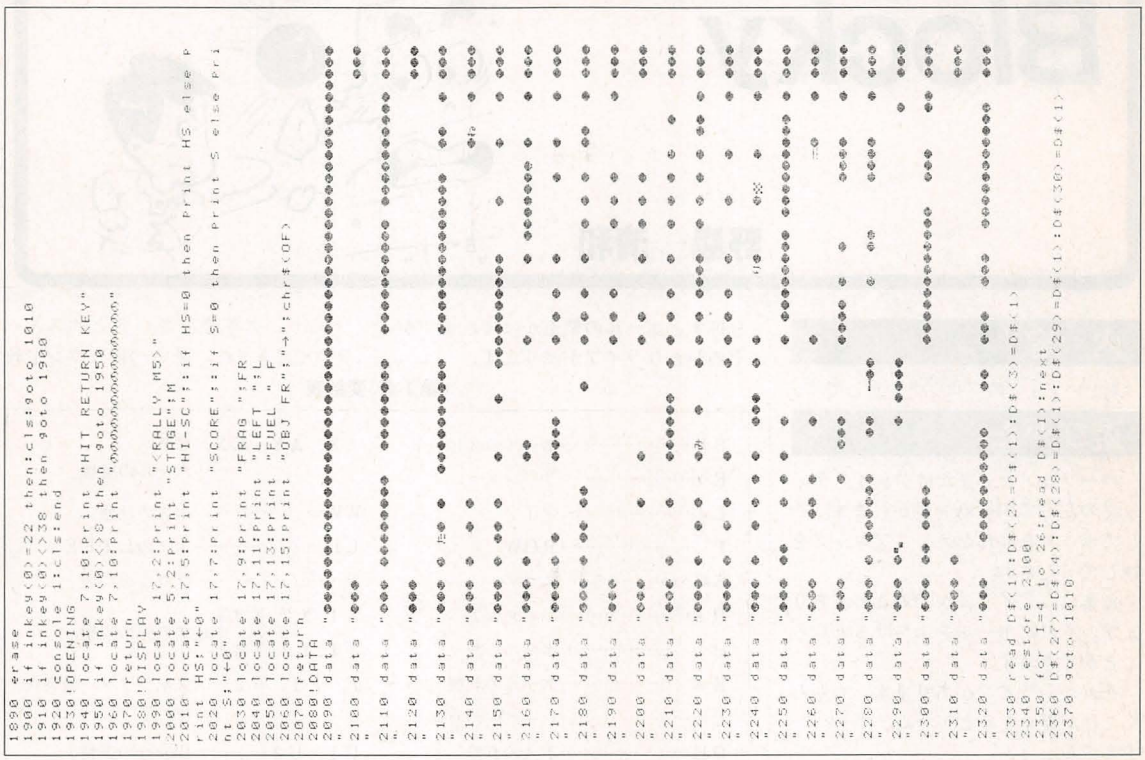
で，急いで旗を取らなくてはなりません。

ＯＢＪ・ＦＲに表示されている旗の色の旗を取ると100点，それ以外の旗を取ると50点加算されます。また，面クリアするごとに，ボーナス点がもらえます。

●入力方法

まず**リスト1**，**リスト2**と順に打ち込み，それぞれセーブしてください。ゲームをするときは，**リスト1**を実行すれば自動的に**リスト2**を読み込み，ゲームがはじまります。

◇



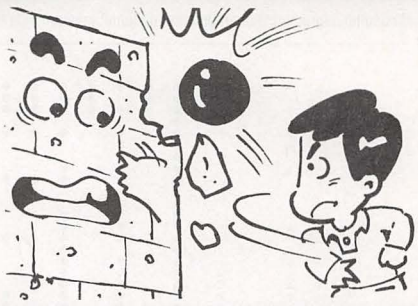
```
1890 erase
1900 if inkey$(0)=22 then:cls:goto 1010
1910 if inkey$(0)<>38 then goto 1900
1920 console 1:cls:end
1930 'OPENING 7,10:print "HIT RETURN KEY"
1940 locate 7,10:print "HIT RETURN KEY"
1950 if inkey$(0)<>8 then goto 1950
1960 locate 7,10:print "                "
1970 return
1980 'DISPLAY
1990 locate 17,2:print "<RALLY M5>"
2000 locate 5,2:print "STAGE";M
2010 locate 17,5:print "HISC";:if HS=0 then print HS else p
rint HS;"0"
2020 locate 17,7:print "SCORE";:if S=0 then print S else Pri
nt S;"0"
2030 locate 17,9:print "FRAG ";FR
2040 locate 17,11:print "LEFT ";L
2050 locate 17,13:print "FUEL ";F
2060 locate 17,15:print "OBJ FR";"→";chr$(OF)
2070 return
2080 'DATA
2090 data "
2100 data "
2110 data "
2120 data "
2130 data "
2140 data "
2150 data "
2160 data "
2170 data "
2180 data "
2190 data "
2200 data "
2210 data "
2220 data "
2230 data "
2240 data "
2250 data "
2260 data "
2270 data "
2280 data "
2290 data "
2300 data "
2310 data "
2320 data "
2330 read D$(1):D$(2)=D$(1):D$(3)=D$(1)
2340 restore 2100
2350 for I=4 to 26:read D$(I):next
2360 D$(27)=D$(4):D$(28)=D$(1):D$(29)=D$(1):D$(30)=D$(1)
2370 goto 1010
```

```
1200 if C>&E1 then X=X+X1:Y=Y+Y1:EX=EX-X1:EY=EY-Y1
1210 if play>"s10$c8c8a-8a-16f$16d+$e8e+8"
1220 for A=Y to Y+6:locate 5,5+6-(Y>):A$=mid$(D$(A),X,7):prin
t A$:next A
1230 if I<46 or I=51 or I=54 or I=55 then erase 0,5,8,9:goto
1240
1240 loc 1 to X+43,Y+101
1250 loc 2 to X+EX+35,Y+EY+93
1260 loc I-46 to 64,64
1270 if EX<5 or EX>11 or EY<5 or EY>11 then erase 4:goto 129
0
1280 loc 4 to EX+8,EY+8
1290 if C>&20 and C<>&E1 then 9oto 1560
1300 J=J+1:if J=4 then J=0:F=F-1
1310 locate 22,13:print F
1320 if F=0 then F=-12*(L<1):locate 5,19:print "@FUEL 0!!";
sleep 60,1:goto 1760
1330 'ENEMY
1340 if rnd(EX+EY)=&E1 then erase 4:goto 1330
1350 if play>"s10$c8c8a-8a-16f$16d+$e8e+8"
1360 D=dr(X+8,EX,EY)
1370 X1=(D=3)+(D=2)+(D=1)-(D=4)-(D=-1)
1380 Y1=(D=3)+(D=4)+(D=-4)+(D=1)-(D=2)-(D=-2)
1390 if rnd(EX+X1,EY+Y1)<>&E1 then E=EX-X1+rnd(3)<>0:EY=
EY-Y1+(rnd(3)<1)
1400 if EX<5 or EX>11 or EY<5 or EY>11 then erase 4:goto 143
0
1410 loc 4 to EX+8,EY+8
1420 loc 2 to X+EX+35,Y+EY+93
1430 if D=0 then goto 1740
1440 goto 1160
1450 'MEN CLEAR
1460 S=S+50*M:M=M+1:FR=5+2*M:F=15*(M#2+5):L=L+N/2+1
1470 locate 3,9:print "STAGE CLEAR!!"
1480 locate 3,20:print "BONUS";500*M;"!!"
1490 play "c2c2","r2e2e1","r2e2e1"
1500 sleep 60,3
1510 locate 3,9:for A=1 to 50
1520 print "@";:next A
1530 gosub 1990
1540 goto 1040
1550 'FRAG
1560 D=OF
1570 if D=C then goto 1600
1580 if C=C then goto 1300
1590 C1=C:S=S+5:play "g":gosub 1990
1600 if C=C1 then goto 1300
1610 C1=C:OF=1+rnd(7)+8
1620 if D=OF then goto 1610
1630 locate 3,9:print "FRAG POINT!!"
1640 S=S+10:FR=FR-1
1650 if play=1 then 9oto 1650
1660 sleep 60,2:play "c8c8c8e8","e8e8e8g8","g8g8g8b8"
1670 locate 3,9:for A=1 to 20
1680 print "@";:next A
1690 gosub 1990
1700 goto 1300
1710 if FR=0 then goto 1460
1720 goto 1300
1730 'CAUGHT
1740 if play=1 then goto 1740
1750 locate 5,9:print "CAUGHT!!"
1760 L=L-1:gosub 1990
1770 play "s10c17a+d+dc+c<5b+10l4s0"
1780 sleep 60,5
1790 locate 5,19
1800 for A=1 to 20
1810 print "@";:next A
1820 if L=0 then goto 1850
1830 goto 1040
1840 'ENDING
1850 if HS<S then HS=S
1860 gosub 1990
1870 play "t184s10l3l8bo4d#+f4f#do3eo4#eo3fo4c+o3911160$801
4"
1880 locate 3,20:print "REPLAY?(Y/N)"
```

★私は，スケベ本のイラストでＹＫ－２というペンネームを見つけてしまいました。もしかして……。（埼玉県大宮市・**雅16才**）……**【影**：さすが各方面で活躍のめざましいＹＫ－２先生。とうとうこの分野に進出ですか？**】**

MSX(32K以上)/MSX2用

ブロッキー
Blocky



野島　清和

内　容

新しいタイプのブロックくずしです。

遊びかた

カーソル・キーまたはジョイスティックの左右でBlockyを動かします。そしてボールをはねかえしてブロックを壊してください。

たまに，アイテムがでることがあります。それにボールをぶつけると取ることができます。

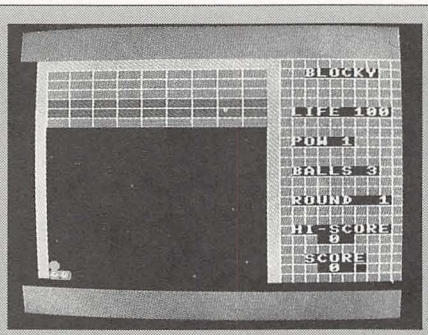
それからライフがあります。もちろんこれがなくなるとゲーム・オーバーです。

また，あっそれからですね，カーソル・キーまたはジョイスティックの上を押すとボールの軌道がはずれますがそのかわりライフが減ります。

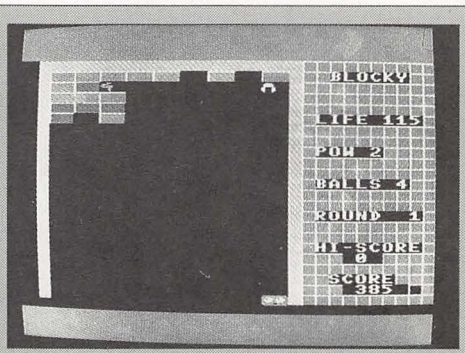
ブロックを壊しているとボスキャラがでてきます。そいつにラウンド数

《第1表》変数表

SP……ボールのスピード	AX，AY，CX，CY……ボールの座標
R……ラウンド	
LI……ライフ	WW……ボスの状態
P……POW	LL……ボスのLIFE
SC……スコア	N……ブロックの数
HI……ハイスコア	X1，X2，X3 Y1，Y2，Y3 ……ボスの弾の座標
B……ボールの数	
Ba……ボールの状態	F，F1，F2……キャラクター衝突判定
L……レーザーの有無	
OH……ボスの有無	U1，U2……Blockyの表情
X，Y，BX……Blockyの座標	

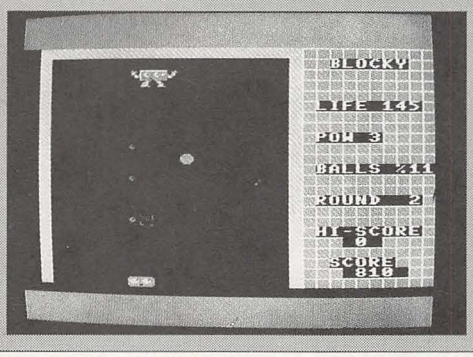


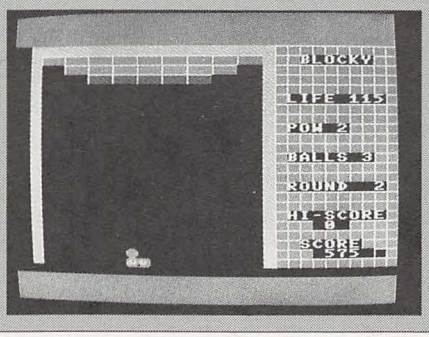
▶《写真1》ゲーム・スタート!!パドルが顔になっていて目がちゃんと動くゾ!!



▲《写真2》ブロックを壊していくといろいろなアイテムがでてくる

▼《写真3》でた!!ボスキャラだ!!こいつはうまく動かないとやられるゾ!!





◀《写真4》これは2面。簡単そうで意外とむずかしい面だ！

★先日，友人6人とアウトランのゆれを強引に止めようとおさえつけていたら，カウンターのおばさんに怒られた。(福岡市・**上しゃん13才**)……**【編：危険ですから読者のみなさんはまねをしないでネ。】**

BLOCKYのプログラム・リスト

```
10 '♥ BLOCKY ♥
20 SCREEN1,2:CLEAR500:DEFINTA-Z:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,4:DEFFNP(AX,AY)=VPEEK(6
144+AX+AY*32):PLAY"T150S1","T150S1":GOSUB2000
30 GOSUB2090:ON INTERVAL=12 GOSUB460
40 SP=0:R=1:B=3:LI=100:P=1:SC=0:L=0:BA=1:X=3:Y=176:AX=3:AY=21:CX=0:CY=0:EX=1:WW=
15:FX=3:OH=0:RESTORE6780:CLS:PLAY"M800005A16G4F4E4"
50 '♥ GAME START ♥
60 FORI=2TO21:LOCATE1,0:PRINT"p";:NEXT:FORI=1TO22:LOCATE2,I:PRINT"p";SPC(18);"p"
;:NEXT
70 FORI=0TO22:FORJ=22TO32:LOCATEJ,I:PRINT"♣";:NEXTJ,I
80 LOCATE24,1:PRINT"BLOCKY":GOSUB2350
90 FORO=1TO3:ON O GOSUB 2270,2360,2400:NEXT
100 '♥ MAIN ♥
110 ST=STICK(V):BX=(ST=7)-(ST=3)
120 IF X+BX<3 OR X+BX>19 THEN BX=0
130 X=X+BX:GOSUB2400
140 IF STRIG(V)<>0 THEN GOSUB2490
150 IF OH=1 THEN GOSUB280
160 IF BA=1 THEN INTERVALOFF:AX=X:AY=21:GOSUB2460:GOTO110
170 IF ST=1 AND LI>2 AND BA=0 THEN LI=LI-2:INTERVALOFF:GOSUB2270:INTERVALON:OO=-
1:GOSUB460
180 IF ST=5 AND LI>3 AND P=2 THEN CY=-CY:LI=LI-2:INTERVALOFF:GOSUB2270:INTERVALO
N:GOSUB460
190 IF SP=0 AND N<10 THEN ON INTERVAL=9 GOSUB460:SP=1
200 IF AY<1 THEN AY=2
210 GOTO110
220 INTERVALOFF:LI=LI-ABS(2-P):GOSUB2270:SO=165:GOSUB450
230 FORI=21TO1STEP-1:LOCATEX,I:PRINT"  ";:NEXT:FORI=21TO1STEP-1:LOCATEX,I:PRINT"
  ";:NEXT
240 IF X=FX OR X=FX-1 OR X=FX+1 THEN PLAY"M100002C8":LL=LL-1:IF LL<1 THEN 2710
250 INTERVALON:RETURN
260 '♥ ﾎﾞｽ ? ♥
270 FORI=1TO9:LOCATE3,I:PRINTSPC(18);:NEXT:SOUND6,0:SOUND7,177:PLAY"M10000C1":OH
=1:SOUND7,184:FY=2:Y1=3:Y2=6:Y3=10:X1=FX:X2=FX:X3=FX:LL=2+R:ON INTERVAL=14 GOSUB
460:INTERVALON:RETURN
280 IF FX+EX=18 OR FX+EX=2 THEN EX=-EX:FY=FY+1:IF FY>20 THEN FY=20
290 FX=FX+EX
300 PUTSPRITE3,(FX*8,FY*8),15,WW:PUTSPRITE4,((FX+2)*8,FY*8),15,WW+1:PUTSPRITE5,(
FX*8,FY*8),4,WW+2:PUTSPRITE6,((FX+2)*8,FY*8),4,WW+3
310 IF WW=15 THEN WW=19:GOTO330
320 IF WW=19 THEN WW=15
330 GOSUB430:Y1=Y1+1:Y2=Y2+1:Y3=Y3+1:X1=FX:X2=FX:X3=FX
340 IF Y1>22 OR X1<3 OR X1>20 THEN Y1=FY:X1=FX
350 IF Y2>22 OR X2<3 OR X2>20 THEN Y2=FY:X2=FX
360 IF Y3>22 OR X3<3 OR X3>20 THEN Y3=FY:X3=FX
370 INTERVALOFF:LOCATE X1,Y1:PRINT"y";:LOCATE X2,Y2:PRINT"y";:LOCATE X3,Y3:PRINT
"y";
380 IF Y1>21 THEN IF X1=X OR FX-1=X THEN PLAY"O3M2000C4":LI=LI-3:GOSUB2270
390 IF Y2>21 THEN IF X2=X OR X2-1=X THEN PLAY"O3M2000C4":LI=LI-2:GOSUB2270
400 IF Y3>21 THEN IF X3=X OR X3-1=X THEN PLAY"O3M2000C4":LI=LI-1:GOSUB2270
410 IF AY=FY THEN IF AX-1=FX OR AX-2=FX THEN PLAY"M100002C8":LL=LL-1:CY=-CY:IF L
L<1 THEN 2700
420 INTERVALON:RETURN
430 INTERVALOFF:LOCATE X1,Y1:PRINT" ";:LOCATE X2,Y2:PRINT" ";:LOCATE X3,Y3:PRINT
" ";:INTERVALON:RETURN
440 '♥ ﾅﾙ ♥
450 SOUND0,SO:SOUND1,0:SOUND2,SO-3:SOUND3,0:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,10:SOUND
12,18:SOUND13,0:RETURN
460 '♥ INTERVAL ♥
470 INTERVALOFF:IF FNP(AX+CX,AY+CY)<>32 THEN GOSUB2530
480 AX=AX+CX:AY=AY+CY+OO:OO=0:GOSUB2460
490 IF AY=21 AND AX=X OR AY=21 AND AX=X+1 THEN CY=-CY
500 IF AY=21 AND X-1=AX THEN CY=-1:CX=-1 ELSE IF AY=21 AND X+2=AX THEN CY=-1:CX=
1
510 INTERVALON:RETURN
2000 '♥ CHR ♥
2010 FORI=97TO152:READC$
2020 FORJ=0TO7:VPOKE I*8+J,VAL("&H"+MID$(C$,((J*2)+1),2)):NEXT:NEXT
2030 FORI=12TO18:READ C:VPOKE 8192+I,C:NEXT
2040 FORI=384TO727:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
2050 RESTORE6160:FORI=0TO22:CA$=""
2060 FORJ=1TO4:READC$:FORK=1TO16STEP2:CA$=CA$+CHR$(VAL("&H"+MID$(C$,K,2))):NEXT
K,J
2070 SPRITE$(I)=CA$:NEXT
2080 RETURN
2090 '♥ ﾀｲﾄﾙ ♥
2100 CLS:LOCATE0,5
2110 PRINT"                    aa"
2120 PRINT"                    aa"
2125 SOUND6,9:SOUND7,177:PLAY"T150S13M300C8S1M30000C1.."
2130 PRINT" aaaaa  aa    aa   aa  aa a a  a";
2140 PRINT" aaaaaa aa   aaaa aaaa aa a a  a";
2150 PRINT" aa  aa aa   aa a aa a aa a  a a";
2160 PRINT" aaaaa  aa   aa a aa   aa a  a a";
2170 PRINT" hhhhh  hh   hh h hh   hhh    h"
2180 PRINT" hh  hh hh   hh h hh h hhh    h"
2190 PRINT" hhhhhh hhhh hhhh hhhh hh h  h"
2200 PRINT" pppppp pppp  pp   pp  pp p  p"
2210 PRINT"                           p"
2220 PRINT" pppppppppppppppppppppppppp"
2230 IF PLAY(0)=-1 THEN 2290 ELSE SOUND7,184
2240 FOR I=0 TO 1:V=I:IF STRIG(V) THEN I=1:NEXT:RETURN ELSE NEXT:GOTO2240
2250 I=1:NEXT:RETURN
2260 '♥ SUB ♥
2270 LOCATE28,5:PRINTUSING"LIFE ###";LI
2280 IF LI<1 THEN 2370 ELSE IF LI>999 THEN LI=999
2290 LOCATE28,8:PRINTUSING"POW #";P
2300 LOCATE28,11:PRINTUSING"BALLS #";B
2310 IF B<1 THEN 2370
2320 LOCATE28,14:PRINTUSING"ROUND ##";R
2330 LOCATE28,17:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE25,18:PRINT HI;
2340 LOCATE24,20:PRINT"SCORE";:LOCATE25,21:PRINT SC;:RETURN
2350 FORI=1TO8:READA$:LOCATE3,I:PRINTA$:NEXT:READ N:RETURN
2360 PLAY"M800005L8DE16FG4DE16FG4DE16FG16AG.FB-2":RETURN
2370 INTERVALOFF:LOCATE7,8:PRINT"GAME OVER":PLAY"M800005L8AAGFE4D4C2":FORI=0TO7:
PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:IF SC>HI THEN HI=SC
2380 IF PLAY(0)<>0 THEN 2380 ELSE 30
2390 '♥ SPRITE ♥
2400 W=AX-X
2410 IF W<1 THEN U1=11:U2=12
2420 IF W>0 THEN U1=13:U2=14
2430 IF AX=X THEN U1=1:U2=2
2440 IF LI<10 THEN U1=3:U2=4
2450 PUTSPRITE0,(X*8,Y),4,U1:PUTSPRITE1,(X*8,Y),15,U2:RETURN
2460 PUTSPRITE2,(AX*8,AY*8),5,0
2470 IF AY>22 THEN U1=7:U2=8:GOSUB2450:PLAY"M800005C1604A8.F8.D4":B=B-1:BA=1:AY=
21:AX=X:L=0:CX=0:CY=0:RETURN90
2480 RETURN
2490 '♥ STRIG ♥
2500 IF BA=1 THEN BA=0:CX=1:CY=-1:INTERVALON
2510 IF L=1 AND LI>3 THEN IF OH=1 THEN 220 ELSE 2930
2520 RETURN
2530 '♥ BALL ♥
2540 IF AX+CX>20 AND AY+CY<2 OR AX+CX<3 AND AY+CY<2 THEN CX=-CX:CY=-CY:RETURN
2550 IF AX+CX>20 OR AX+CX<3 THEN CX=-CX:RETURN
2560 F=FNP(AX+CX,AY+CY):O=(AX+CX-1) MOD 2
2570 IF F=112 THEN IF FNP(AX+CX,AY+CY+1)=112 THEN CX=-CX:RETURN ELSE CY=-CY:RETU
RN
2580 IF F=105 THEN2860
2590 IF F=118 THEN2880
2600 IF F=152 THEN2890
2610 IF F=106 THEN2900
2620 IF F=120 THEN2910
2630 IF F=121 THEN2920
2640 IF P=3 THEN IF F=128 OR F=129 OR F=136 OR F=137 OR 145 OR F=146 THEN SO=255
:GOSUB450:SC=SC+5:GOSUB2840:S$="  ":GOSUB2840:GOSUB2850:RETURN
2650 IF F=128 OR F=129 THEN SO=230:GOSUB450:SC=SC+5:GOSUB2840:GOSUB2750
2660 IF F=136 OR F=137 THEN SO=240:GOSUB450:SC=SC+5:GOSUB2840:S$="ｶﾑ":GOSUB2840
2670 IF F=145 OR F=146 THEN SO=255:GOSUB450:SC=SC+5:GOSUB2840:S$="  ":GOSUB2840:
GOSUB2850:RETURN
2680 RETURN
2690 U1=9:U2=10:GOSUB2450:S$="  ":GOSUB2840:RETURN
2700 '♥ CLEAR ♥
2710 INTERVALOFF:ON INTERVAL=12 GOSUB460:PUTSPRITE2,(0,209):PUTSPRITE5,(0,208):U
```

＋2回当てると面クリアです。面は全部で12面です。

アイテム

おにぎり……取るとライフが15増えます。

POW……1のときはノーマル，2のときは？，3のときはブロックをとれでも1回で壊せます。ただし，他のアイテムはでません。

エキストラ……もちろん1upです。

爆弾……面クリアです。

レーザー……スペース・キーまたはトリガAでレーザーを撃てます。ただし，ライフが減ります。

★つく美の大予言：1999年8月，影さんと響さんがコンビを組み，地球に大きな影響をおよぼし，地球は滅亡するでしょう。(大阪府茨木市・岡 健二13才)……**【つく美：なかなか鋭いわね。】**

終わりに

このゲームを作るのに苦労したのは，ボールの動かしかたです。最初に作ったときは，ボールが遅くてどうしもありませんでした。言いわすれましたが裏技があります。捜してみてください。

参考

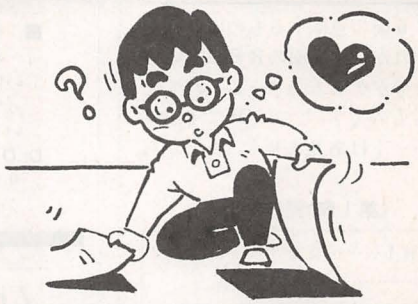
タイトー「アルカノイド」

セガ「ウッディポップ」

```
1=9:U2=10:GOSUB2450:SOUND7,184:PLAY"M800005G4G16A4B4O5C2"
2720 LOCATE9,8:PRINT"CLEAR":X=3:AX=X:AY=21:R=R+1:BA=1:CX=0:CY=0:OH=0:SP=0
2730 IF R=13 THEN RESTORE6730
2740 FORI=0TO1500:NEXT:PUTSPRITE3,(0,208):CLS:SC=SC+LI:RETURN60
2750 '♥ ? CHR ♥
2760 RR=RND(1)*96:NN=0:S$=""
2770 IF RR<21 THEN S$="( ":NN=1
2780 IF RR<15 THEN S$="1 ":NN=1
2790 IF RR<12 THEN S$="q ":NN=1
2800 IF RR<7 THEN S$="x ":NN=1
2810 IF RR<3 THEN S$="j ":NN=1
2820 IF NN=1 THEN GOSUB2850
2830 IF RR>20 THEN S$="ぬ"
2840 LOCATE AX+CX-0,AY+CY:PRINT S$:CY=-CY:RETURN
2850 N=N-1:IF N=0 THEN RETURN260 ELSE RETURN
2860 PLAY"M800005E64D2":P=P+1:IF P=4 THEN P=1
2870 GOSUB2290:GOTO2690
2880 PLAY"M800005L16ABO6C2":B=B+1:GOSUB2300:GOTO2690
2890 PLAY"M800005C8C16D4E8F4":LI=LI+15:GOSUB2270:GOTO2690
2900 PLAY"M800005D4E16F2","O4D4E16F2":L=1:GOTO2690
2910 U1=5:U2=6:GOSUB2450:PLAY"M800004L16CDEF4","O3L16CDEF4":SOUND6,15:SOUND7,177
:PLAY"S11M300C4S1M10000C1":GOTO2710
2920 U1=3:U2=4:GOSUB2450:PLAY"M500003C4","O2C4":P=1:GOSUB2290:S$="  ":GOTO2840
2930 '♥ レ-ザ- ♥
2940 INTERVALOFF:LI=LI-ABS(2-P):GOSUB2270:SO=165:GOSUB450:AT=0:YY=1
2950 FORE=8TO1STEP-1:F1=FNP(X,E):F2=FNP(X+1,E):IF F1<>32 AND F1<>112 THEN AT=1:Y
Y=E+1:E=1 ELSE IF F2<>32 AND F2<>112 THEN AT=2:YY=E+1:E=1 ELSE IF F1=112 OR F2=1
12 THEN YY=E+1:E=1
2960 NEXT:FORE=21TOYYSTEP-1:LOCATEX,E:PRINT"rr";:NEXT:FORE=21TOYYSTEP-1:LOCATEX,
E:PRINT"  ";:NEXT
2970 IF AT=1 THEN SOUND6,15:SOUND7,177:SO=4:GOSUB450:O=(X+1) MOD 2:LOCATEX-O,YY-
1:PRINT"  ":SC=SC+5:GOSUB2340:GOSUB2850:SOUND7,184
2980 IF AT=2 THEN SOUND6,15:SOUND7,177:SO=4:GOSUB450:O=(X+1) MOD 2:LOCATEX+1,YY-
1:PRINT"  ":SC=SC+5:GOSUB2340:GOSUB2850:SOUND7,184
2990 INTERVALON:RETURN
5000 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF
5010 DATA 78E0DEBFBF3F3F1E
5030 DATA 0,0,0,0,0
5040 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF
5050 DATA 7EC7DBDBC7DFDF7E
5060 DATA 000E78EF7F060602
5070 DATA 0,0,0,0,0
5080 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF
5090 DATA 7EC3DFC7DFC3FF7E
6000 DATA 1008100810081008
6010 DATA 0,0,0,0,0
6020 DATA 0E113C7E7E7E7E3C
6030 DATA 0000183C3C180000
6040 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6050 DATA 007F7F7F7F7F7F7F
6060 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF
6070 DATA 0,0,0,0,0,0,0
6080 DATA 007F7F7F7F7F7F7F
6090 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF
6100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
6110 DATA 007F7F7F7F7F7F7F
6120 DATA 00FFFFFFFFFFFFFF
6130 DATA 0,0,0,0,0,0
6140 DATA 003C7E7EC3C3C342
6150 DATA 65,81,113,129,79,143,175
6160 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C
6170 DATA 0,0,0
6180 DATA 7FE3C1C1E3FFFE7F,0
6190 DATA FEC78383C7FF7FFE,0
6200 DATA 001C383E1C000000,0
6210 DATA 00386C7C38000000,0
6220 DATA 7FE7C3C3E7FFF97E,0
6230 DATA FE9F0D099FFFFFFE,0
6240 DATA 00183C2C18000000,0
6250 DATA 0060F2B660000000,0
6260 DATA 7FE7C3BDFFFFFD7E,0
6270 DATA FEE7C3BDFFFFBF7E,0
6280 DATA 00182C4200000201,0
6290 DATA 00182C4200004080,0
6300 DATA 7FFFF3CFFFFEFD7F,0
6310 DATA FEFF9FE7FFFF7FFE,0
6320 DATA 0000083000000000,0
6330 DATA 0000201800000000,0
6340 DATA 7FE3C1C1E3FFFD7E,0
6350 DATA FEC78383C7FF7FFE,0
6360 DATA 001C383E1C000000,0
6370 DATA 00386C7C38000000,0
6380 DATA 7FE3C1C1E3FFFE7F,0
6390 DATA FEC78383C7FF7FFE,0
6400 DATA 001C2E3E1C000000,0
6410 DATA 00385C7C38000000,0
6420 DATA 7FE3C1C1E3FFFE7F,0
6430 DATA FEC78383C7FF7FFE,0
6440 DATA 001C3A3E1C000000,0
6450 DATA 0038747C38000000,0
6460 DATA 0000000006061018,0
6470 DATA FF8098AC98808080
6480 DATA 0038007000000000
6490 DATA FF0062B660000000
6500 DATA 0038001C00000000
6510 DATA 0000000060600818,0
6520 DATA 0000000101090C00
6530 DATA 3C1010000000000
6540 DATA 007F6743677F797E
6550 DATA 1C003800F8000000
6560 DATA 00FF9D099FFFFFFF
6570 DATA 700038003E000000
6580 DATA 0000008080903000
6590 DATA 3810100000000000
6600 DATA 0000181006060000,0
6610 DATA FF8098B498808080
6620 DATA 0038007800000000
6630 DATA FF0062D660000000
6640 DATA 0038001C00000000
6650 DATA 0000180860600000,0
6660 DATA 103C000D09010000,0
6670 DATA 007F6743677F797E
6680 DATA 1C007800FC000000
6690 DATA 00FF9D099FFFFFFF
6700 DATA 70001C003E000000
6710 DATA 083C00B070800000,0
6720 '♥ ROUND DATA ♥
6730 DATA ♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥,♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥,♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥♠♥,ぬぬぬ
```

MSX/MSX2用

Tile Land（タイル ランド）



伴　亮一

Heart Land（'87年5月号）の続きのSTORY

エイリアンによって変なところに閉じ込められたハートマンが，やっとの思いで脱出してHeart Landにもどってみると，なぜかわけのわからん病気がはやっていて，国全体がパニックにおちいっていた。この原因は，エイリアンが，この国に伝わる100個のグリーン・ハートを盗み，となりのTile Landに持ち去ってかくしてしまったということらしい。

PLAY

カーソル・キーで移動，スペース・キーでハートマンの目の前のタイルをスマッシュする（ジョイスティック1使用可）。タイルにはつぎのものがある。

●白タイル

この中のどこかにハートがかくされている。これをスマッシュすると，ハートがあればハートがでて，その他は穴があく。ハートのかくれたものはときどき点滅する。

●赤タイル

ハートマン自身は通れないが，スマッシュすると消すことができる。

●灰タイル

敵出現口。スマッシュしても意味がない。

POWは，白タイルをスマッシュすると1，赤タイルは2，その他の場合は3減る。これがなくなるとNG。

エイリアンは2種類いて，赤いやつはななめにも動くので要注意。赤タイルがあると，面によって色変化したり，赤タイルを消してきたりする。穴があると素直に落っこち，灰タイルから出現する。こいつらにつかまってもNG。

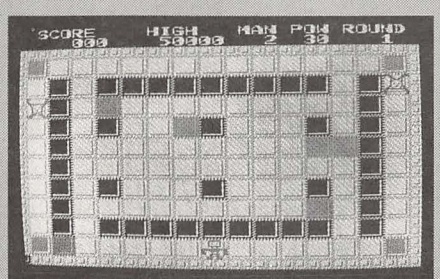
その面にかくされたハートを全部集めると面クリア。最終面の12面クリアで，100個集まるようになっている。また，ときどき現れるEマークは取るとエクステンドする。それでは，GOOD LUCK! OVER。

PROGRAM

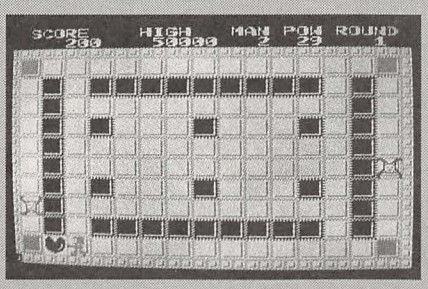
12面中の8面には，面パターンが2種類あるので，面データは20面分です。それから，フィールド内の空白をうめるのにマシン語を使っているので，ま



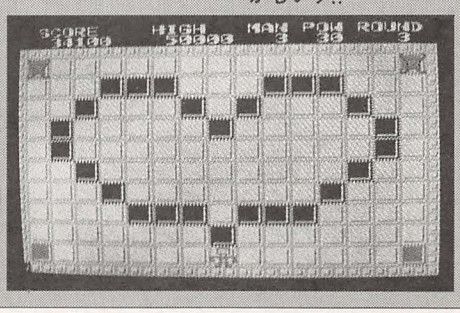
▲〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!



◀〈写真2〉一番下の真中にいるのが自分のキャラクター



▶〈写真3〉白いブロックをスマッシュしてハートを見つけよう



▼〈写真4〉これは3面。ハート形の面だ!!むずかしいゾ!!

★友人が，アウトランで煙出しができると言うので見に行ったら，なんと!筐体(きょうたい)から煙がでていた。(福島市・CHAB13才)……【影：もし，みんなが煙だしをやりはじめたら困ってしまうなぁ。】

ずセーブを。その他，変なことをしているところも少々あり。どこで何をやってるかはREMを参考にどうぞ。

P.S.

おや？6面の意味するものはいったい…。それから，9面のRBOというのは，自分がゲームのネーム入れで使っているものです(じつはOFでも)。フローチャートはありません。あしからず。

《第1表》変数

SC，HI	スコアとハイスコア
PW	残りのPOW
MN	ハートマンの残り
RO	ラウンド数
RP	面パターン選択用
MX，MY	ハートマンの座標
X1，X2，Y1，Y2	エイリアンの座標
E1，E2	エイリアンのタイプ
RO$(22, 10)	面パターン
MI$(31)，M2$(31)	BGM
BG	BGM演奏用
CH$(6)	表示されるキャラクタ
TE	エイリアンを殺した数とエクステンドのフラグ

CHECKER FLAG

Dr.D：87年5月号の続編のようじゃが？

編：続編と言っても，キャラクターが共通なだけでゲームは新しい内容ですよ。新しい内容であってこそ続編の価値もあがるというものですよ。

Dr.D：そうじゃ！編君の言うとおりじゃ！このゲームは単なるアクション・ゲーではなく，ハートの入ったパネルの位置を覚えるという思考型の要素をうまく取り入れている!!

編：リストもわかりやすくうまくまとめていますよ。

Dr.D：それは，それぞれのサブ・ルーチンごとに短く，しかもわかりやすくうまくまとめているのでこのようなきれいなリストになるのじゃ。



評…なかなか)編)

by 因幡飛鳥



評…かーっこいい)影)

by 寺田慎治

Tile Landのプログラム・リスト

```
10 '●●●
```

```
650 PLAY"t150v15L16o6cdefgfedc":GOSUB850:IFMNTHENMN=MN-1:GOTO 160
660 '●○●○● GAME OVER ●○●○●
670 GOSUB860:GOSUB870:LOCATE11,13:PRINT"GAME  OVER"
680 PLAY"t150v15L8o4cdedcdefgfedcr8cr8","t150s0m8000L4o3cec8c8ececc":GOSUB850
690 GOTO 70
700 '●○●○● ROUND CLEAR ●○●○●
710 INTERVALOFF:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:U=USR1(0)
720 PLAY"t150v15L8o4c4d4e4d4gfedcdcr8","t150s0m8000L4o3cecec8c8ecc":GOSUB850
730 SC=SC+PW:GOSUB810:IFRO<12THENRO=RO+1:RP=(MY<13):GOTO 90
740 '●○●○● ALL CLEAR ●○●○●
750 FORI=0TO3000:NEXT:GOSUB860:GOSUB870:SC=SC+1000:GOSUB810:RESTORE1890
760 READA,B,C$:IFC$<>"*"THENLOCATEA,B:PRINTC$:GOTO 760
770 FORI=18TO31:PLAYM1$(I),M2$(I):NEXT:FORI=0TO1:I=1+(PEEK(&HFB40))1):NEXT
780 CLS:LOCATE7,9:PRINT"PRESENTED BY R.BAN":LOCATE9,14:PRINT"1987  RBO SOFT"
790 IFPLAY(0)THENVDP(7)=RND(1)*16:GOTO 790ELSEVDP(7)=1:GOTO 70
800 '●○●○● SUBROUTINES ●○●○●
810 HI=HI+(HI<SC)*(HI-SC):LOCATE1,1:PRINTUSING"######00  ######00";SC,HI:RETURN
820 LOCATE19,1:PRINTUSING"##";MN:RETURN
830 LOCATE23,1:PRINTUSING"##";PW:RETURN
840 LOCATE28,1:PRINTUSING"##";RO:RETURN
850 IFPLAY(0)THEN850ELSERETURN
860 FORI=0TO2:PUTSPRITE1,(0,209):NEXT:RETURN
870 FORI=3TO22:LOCATE1,I:PRINTSPC(30):NEXT:RETURN
880 SOUND4,100:SOUND5,2:SOUND7,56:SOUND10,15:TE=TE+1
890 IFTE=30THENPRINTCH$(6):TE=0ELSEPRINTCH$((RND(1)*(4+(RO>4)+(RO>8)))1)+3)
900 SC=SC+4:GOSUB810:SOUND10,0:RETURN
910 X1= 1:PUTSPRITE0,(  8,Y1*8-1),13,(TCMOD4)*2+5:RETURN
920 X2=29:PUTSPRITE1,(232,Y2*8-1), 9,(TCMOD4)*2+5:RETURN
930 PLAYM1$(BG),M2$(BG):BG=BG+1+(BG=17)*16:RETURN
940 '●○●○● TITLE/FIRST SCREEN ●○●○●
950 CLS:PRINT"  SCORE     HIGH"SPC(11)"ROUND":GOSUB810:GOSUB840:LOCATE0,4
960 PRINT"???      ??        ?              ?";
970 PRINT" ?        ?        ?              ?";
980 PRINT" ?   ?    ?        ?              ?";
990 PRINT" ?        ?        ?              ?";
1000 PRINT" ?  ??    ?  ???  ?   ??? ??? ???";
1010 PRINT" ?   ?    ?  ? ?  ?     ? ? ? ? ?";
1020 PRINT" ?   ?    ?  ? ?  ?   ??? ? ? ? ?";
1030 PRINT" ?   ?    ?  ? ?  ?   ? ? ? ? ? ?";
1040 PRINT" ?  ??? ??? ???  ??? ??? ? ? ???" :PRINT:PRINT
1050 PRINTSPC(9)"-Heart Land @-":PRINT:PRINT:PRINT
1060 PRINTSPC(9)"1987  RBO SOFT":PRINT:PRINTSPC(9)"PUSH SPACE KEY"
1070 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENCLSELSE1070
1080 SC=0:MN=2:TE=15:RO=1:RP=0:PRINT"  SCORE     HIGH   MAN POW ROUND":GOSUB810
1090 FORI=0TO31:VPOKEFNV(I,2),184:VPOKEFNV(I,23),184:NEXT
1100 FORI=3TO22:VPOKEFNV(0,I),184:VPOKEFNV(31,I),184:NEXT:RETURN
1110 '●○●○● INITIALIZE ●○●○●
1120 SCREEN1,2,0:COLOR 15,0,1:WIDTH32:KEYOFF
1130 DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):DIMRO$(22,10),CH$(6),M1$(31),M2$(31)
1140 DEFFNV(X,Y)=BASE(5)+X+Y*32:DEFFNP(X,Y)=VPEEK(FNV(X,Y))
1150 FORI=264TO935:A=BASE(7)+I:B=VPEEK(A):VPOKEA,BOR(B¥2AND31)OR(B¥4AND15):NEXT
1160 RESTORE1350:FOR1=&HF300TO&HF34CSTEP16:S=0
1170 FORJ=0TO15:READA$:A=VAL("&h"+A$):POKEI+J,A:S=S+A:NEXT:READA$
1180 IFS<>VAL("&h"+A$)THENPRINT"Data error in";PEEK(&HF6A8)+PEEK(&HF6A9)*256:END
1190 NEXT:FORI=0TO5:FORJ=0TO3:READA$
1200 FORK=0TO7:VPOKEBASE(9)+I*32+J*8+K,VAL("&h"+MID$(A$,K*2+1,2)):NEXTK,J,I
1210 READA$:IFA$="*"THEN1240ELSEA=VAL("&h"+A$):READB,C$:FORI=0TO8
1220 FORJ=0TO7:VPOKEBASE(7)+A*8+I*64+J,VAL("&h"+MID$(C$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
1230 GOTO 1210
1240 FORI=23TO27:READA$:VPOKEBASE(6)+I,VAL("&h"+A$):NEXT
1250 FORI=0TO31:READM1$(I),M2$(I)
1260 IFLEFT$(M1$(I),1)="0"THENM1$(I)=M1$(VAL(M1$(I)))
1270 IFLEFT$(M2$(I),1)="0"THENM2$(I)=M2$(VAL(M2$(I)))
1280 NEXT:HI=500:B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1290 FORI=0TO6:READA$,C$:CH$(I)=A$+B$+C$:NEXT
1300 R=0:FORI=1TO20:READA:FORJ=0TO10:READA$:FORK=0TOA:RO$(R+K,J)=A$:NEXTK,J
```

```
1310 R=R+A+1:NEXT:DEFUSR=&HF300:DEFUSR1=&H90:U=USR1(0)
1320 ONINTERVAL=98GOSUB930:ONSTRIGGOSUB520,520:RETURN
1330 '●○●○● DATAS ●○●○●
1340 '----0--1--2--3--4--5--6--7--8--9--A--B--C--D--E--F--Sum
1350 DATA ed,5b,bd,f3,06,01,0e,03,26,00,69,29,29,29,29,29,4ec
1360 DATA d5,16,00,58,19,d1,19,cd,4a,00,fe,20,cc,2e,f3,0c,674
1370 DATA 0c,79,fe,16,38,e2,04,04,78,fe,1e,38,d9,c9,c5,04,6f2
1380 DATA 0c,60,69,cd,c6,00,21,45,f3,7e,b7,28,06,cd,a2,00,693
1390 DATA 23,18,f6,c1,c9,b9,bb,1d,1d,1f,ba,bc,00,00,00,00,5fe
1400 '----0--1--2--3--4--5--6--7--8--9--A--B--C--D--E--F--Sum
1410 DATA 070f0f0fefefc2ff,ff07020706061e1e,e0f0f0f0f7f743ff,ffe040e060607878
1420 DATA 070f0f0f0f0f0207,070702071e1e1818,e0f080a080f043ff,ffe040e060607878
1430 DATA 070f080a080f02ff,ffc7e2e706061e1e,e0f0105010f040ff,ffe847e760607878
1440 DATA 070f0105010fc2ff,ff07020706061e1e,e0f0f0f0f0f040e0,e0e040e078781818
1450 DATA fcfccccc0f023fff,f0c7efe80a080f02,3f3f3333f040fcff,0fe3f7175010f040
1460 DATA e0c0c0e07f34180a,08090c0b0e9cf8f0,07030807fe2c1858,109030d070891f0f
1470 DATA f0f89c0e0b0c080a,0819347fe0c0c0e0,0f1f3970d0301050,10982cfe07030307
1480 DATA b1,8,aa7fff7fff7fff7f,b2,8,ff7fff7fff40ff55,b3,8,aafffafbfafbfafb
1490 DATA b4,8,fafbfafbfa03fe55,d0,0,00183c7e7e7f7f7f,d1,0,7f7f3f3f1f070100
1500 DATA d2,0,00183c7e7efefefe5,d3,0,f6f6ecdcf8e08000,d8,0,ff80bfbf8c8c8c8f
1510 DATA d9,0,8f8c8c8cbfbf80ff,da,0,ff01fdfd0d01616e1,db,0,e161010dfdfd01ff
1520 DATA 40,0,fe5c5c5c5c5cfe00,b8,0,aa7ffa7bfa43fe55,*
1530 DATA fe,6f,ef,2f,47
1540 DATA "gfedgfed","ggff","gfgfgfed","eedd","c4r4cdeg","cec8c8e"
1550 DATA "r2r8fed",002,"c4r4cdea",002,"b2g4r4","cgc8c8g"
1560 DATA "a4r4agfr8","cfc8c8f","g4r4gfer8",002,"f4e4d4e4",002
1570 DATA "gfgfgfed","g8g8f8f8e8e8d8d8",002,002,003,002,004,002,005,005
1580 DATA 006,006,007,002,"f4r4fedg",006,"c2r2","c8c8c8c8c8c8c8r8"
1590 DATA "f4.cf4cr8g4.dg4dr8","fcfcgdgd"
1600 DATA "agfegfedcdefcdcr8","gfedcecc"
1610 DATA 018,018,"e4.fg4c12d12e12f2.r4","ececf8f8f8f8f8f8f8r8"
1620 DATA "agfgagfgagfgaatar8","fcfcfcf8f8c"
1630 DATA "a+agfa+agfa+agfe4r4","gdgdgdc8c8e"
1640 DATA 022,022,"a+agfa+agfa+agfe4c12d12e12",023
1650 DATA 018,018,019,019,018,018,021,021
1660 DATA "f4c4f4c4fcfcfcfc","fcfcf8c8f8c8f8c8f8c8"
1670 DATA "f1r1","m65535f1r4m8000f12f12f12f4r4"
1680 DATA "  ","  ","ｱｱ","ｲｲ","ｳｳ","ｴｴ","ｵｵ","ｶﾞ","ｷﾞ","ｸﾞ","ｹﾞ","ｺﾞ","ｻﾞ","ｼﾞ","ｽﾞ","ｾﾞ","ｿﾞ","ﾀﾞ"
1690 DATA 0,0000,2ffa,2002,288a,2002,2002,288a,2002,2ffa,0000,0
1700 DATA 0,0000,0c18,1224,2142,0c98,12a4,21c2,0080,0080,0000,1
1710 DATA 0,0000,3c1e,0220,0140,0080,0080,0140,0220,3c1e,0000,0
1720 DATA 0,0000,0e38,1144,2082,2002,1004,0808,0770,0080,0000,2
1730 DATA 0,0000,1084,39ce,1084,0000,0000,1084,39ce,1084,0000,1
1740 DATA 1,0000,0080,02a0,0aa8,2aaa,2aaa,0aa8,02a0,0080,0000,0
1750 DATA 0,0410,0a28,1144,2082,4001,4001,2082,1144,0a28,0410,2
1760 DATA 0,0808,4411,2222,1144,0888,0888,1144,2222,4411,0808,0
1770 DATA 1,0000,3bee,22aa,22aa,2aaa,2a2a,2a2a,2a2a,3a2e,0000,3
1780 DATA 0,0000,2552,1224,2002,0948,0948,2002,1224,2552,0000,0
1790 DATA 0,2a32,2002,2eba,2492,0080,0080,2492,2eba,2002,2a32,2
1800 DATA 0,0000,288a,2882,2882,3886,2884,2884,2884,2ada,0000,0
1810 DATA 0,0000,5870,1020,1020,1020,172e,152a,152a,172e,0000,2
1820 DATA 1,0000,7c00,47e0,793f,51d1,4931,4531,03f1,001f,0000,2
1830 DATA 0,0000,4081,2142,1224,0c18,0c18,1224,2142,4081,0000,0
1840 DATA 0,0000,0000,0000,0000,6e3b,3bee,0000,0000,0000,0000,0
1850 DATA 0,0808,22a2,1414,4949,6368,6368,4949,1414,22a2,0808,2
1860 DATA 0,0000,3ffe,2002,2ffa,280a,280a,2ffa,2002,3ffe,0000,3
1870 DATA 0,0000,276e,2544,2544,2764,2524,2524,2524,3564,0000,3
1880 DATA 0,0000,3eea,2aaa,2a8a,2ae4,2224,222a,22aa,22ea,0000,0
1890 DATA 8,6,"CONGRATULATIONS!",4,8,"YOU CLEARED FINAL ROUND!"
1900 DATA 7,11,"YOU COMPLETED THE",9,13,"'Tile Land'!"
1910 DATA 5,15,"AND PEACE IS RETURNED",6,17,"TO THE 'Heart Land'!"
1920 DATA 8,19,"IT'S NOT A BEER!",0,0,*:'ｾﾝﾆﾝﾃﾞｺﾒﾙｼｰﾝｼﾞｬﾅｲﾃﾞｽﾈ!
```

MSX/MSX2用

25GAME（ゲーム）



白井　建夫

最初に

25ゲームというのは，誰でも子供の頃やった覚えのあるゲームだと思います。誰もがやったことはあるのですが，誰もその名前を知らないのでとりあえず「25ゲーム」というおかしな名前にしました。

遊びかた

まず，1～25までの数を適当にそれぞれのマスの中に入れます。まず，自分が消したいと思う番号を◯マークで消します。つぎに同じようにコンピュータが消します。これを何回かくり返し，◯マークがタテ，ヨコ，ナナメのいずれかに5個並べたものを三つ作れば勝ちです。

最後に

音は最悪ですが，思考ルーチン(？)はなかなか強いです。私の場合，勝率は3割ぐらいです。

コンピュータの番が終わってから，判定ルーチンに飛んでいるので，その1，2秒間はゲームに慣れないとイライラするかもしれません。

CHECKER FLAG

影：またまた思考型パズルゲームですよ。

編：このゲームは，よく小学生の頃やっていたので，なつかしいですね。

Dr.D：500行～860行までのコンピュータの思考ルーチンがこのゲームのポイントじゃ。このルーチンは他の思考型でも応用できるので，ぜひ解析してみてくれたまえ。それにしてもおもしろいのー！このゲームは。

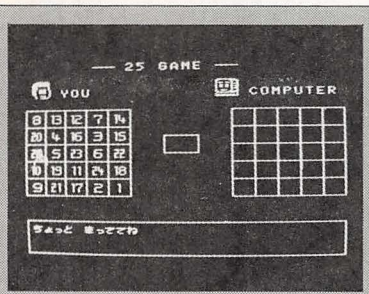
思いつき変数とGOSUBのかたまりのようなプログラムになってしまいました。こういうのをスパゲッティというのでしょうか？

★　　★

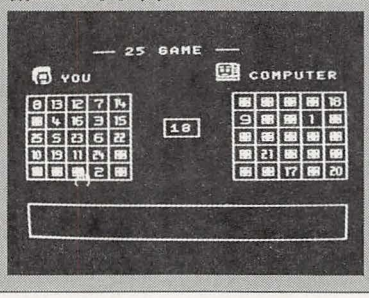


評…だすときが大変！（影）

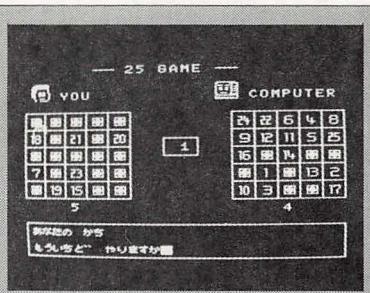
by TOHT



▲〈写真1〉まずは，番号を決めましょう。これが勝負のカギ？



▼〈写真2〉消したい番号に◯マークを入れましょう。COMは逆に数がでてきます。



▲〈写真3〉やった!!みごと3か所に5個並べたぞ!!勝利!!

★10月号95ページの編さん！山形には「松の月」というのがあります。(新潟市・**あのクリームが好き13才**)……【見城：おーっ！山形にもあったか。山形にお住まいのかた，ぜひ「松の月」を送ってきてください!!編：これだ。】

```
10 '
20 '    "25 game"
30 '
40 '    Game Spirit Inc. Sep 1987
50 '
60 '    programed by Tateo Shirai
70 '
80 '
90 '
100 SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR 15,1,1:KEY OFF
110 A=RND(-TIME):DIM G1(24),G2(24),G3(24):GOTO 1910
120 SX=80:SY=112:CT=1:SC=0:FG=0:SC(0)=0:SC(1)=0:GOSUB 1890
130 ST$="かず゛を きめてﾋﾞださい":X=2:Y=19:GOSUB 1560
140 ST$="Aぼ゛たんて゛ SET":Y=20:GOSUB 1560:GOSUB 1650
150 GOSUB 1510
160 IF X THEN GOSUB 1650
170 IF S THEN GOSUB 1710
180 GOTO 150
190 GOSUB 1610:ST$="ちょっと まってね":X=2:Y=19:GOSUB 1560
200 FOR I=0 TO 24:G2(I)=I+1:NEXT
210 FOR I=0 TO 100
220  GOSUB 870:B=A-1:GOSUB 870:A=A-1
230  SWAPG2(A),G2(B)
240 NEXT
250 FOR I=0 TO 24
260  A=I:T$="ｗ":GOSUB 1050:GOSUB 990
270 NEXT
280 '
290 GOSUB 1610:ST$="Aぼ゛たんを あしてくﾀﾞさい":X=2:Y=19:GOSUB 1560
300 GOSUB 870:GOSUB 890
310 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 320 ELSE 300
320 S1=A:ST$="･･･"+STR$(A):X=17:GOSUB 1560
330 ST$="COMPUTER･･･････":X=2:Y=20:GOSUB 1560
340 '
350 FOR I=0 TO INT(RND(1)*100)+50
360  GOSUB 870:GOSUB 890
370 NEXT
380 S2=A:ST$="･･･"+STR$(A):X=17:GOSUB 1560
390 A=SGN(S1-S2)+1
400 ON A GOTO 420,430
410 ST$="COMPUTERの せんて゛":X=2:Y=21:GOSUB 1560:GOSUB 1610:GOTO 500
420 ST$="もういちど゛････":X=2:Y=21:GOSUB 1560:GOSUB 1610:GOTO 290
430 ST$="あなたの せんて゛":X=2:Y=21:GOSUB 1560
440 GOSUB 1610
450 'main
460 GOSUB 1510
470 IF X THEN GOSUB 1650
480 IF S THEN GOSUB 1790
490 GOTO 450
500 'computer thinking
510 A=0
520 IF FG THEN 590
530 FOR I=0 TO 8
540  IF A<G2(DA(I)) THEN A=G2(DA(I))
550 NEXT
560 IF A=0 THEN FG=-1:GOTO 580
570 GOSUB 800:GOTO 450
580 '
590 CT=0
600 FOR I=0 TO 4
610  FOR J=0 TO 4
620   IF G2(I*5+J) THEN CT=CT+1:NO(I)=I*5+J
630  NEXT:JG(I)=CT:CT=0
640 NEXT
650 FOR I=0 TO 4
660  FOR J=0 TO 4
670   IF G2(I+J*5) THEN CT=CT+1:NO(I+5)=I+J*5
680  NEXT:JG(I+5)=CT:CT=0
690 NEXT
700 '
710 B=1:GOSUB 740:IF A THEN GOSUB 800:GOTO450
720 B=2:GOSUB 740:IF A THEN GOSUB 800:GOTO450
730 END
740 '
750 I=0
760  IF B=JG(I) THEN A=G2(NO(I)):RETURN
770 I=I+1:IF I=5 THEN 780 ELSE 760
780  IF B=JG(I) THEN A=G2(NO(I)):RETURN
790 I=I+1:IF I=10 THEN A=0:RETURN ELSE 780
800 '
810 GOSUB 890:GOSUB 910:PLAY"o2l16a"
820 A=A1:T$="ｗ"::GOSUB 1020:GOSUB 990
830 A=A2:T$=CHR$(176+G2(A2)):GOSUB 1050:GOSUB 990
840 GOSUB 1080:GOSUB 1110
850 RETURN
860 GOTO 450
870 'rnd 25
880 A=INT(RND(1)*25)+1:RETURN
890 'window
900 LOCATE 15,9:PRINT RIGHT$(STR$(A),2):RETURN
910 'equal search
920 FOR I=0 TO 24
930  IF A=G1(I) THEN A1=I
940 NEXT
950 FOR I=0 TO 24
960  IF A=G2(I) THEN A2=I
970 NEXT
980 RETURN
990 'ﾊ display
1000 LOCATE X,Y:PRINT T$
1010 RETURN
1020 '(X,Y) for g1
1030 X=(AMOD5)*2+2:Y=(A*5)*2+6
1040 RETURN
1050 '(X,Y) for g2
1060 X=(AMOD5)*2+21:Y=(A*5)*2+6
1070 RETURN
1080 'set zero
1090 G1(A1)=0:G2(A2)=0
1100 RETURN
1110 'judgement
1120 FOR I=0 TO 24:G3(I)=G1(I):NEXT
1130 X=5:Y=16:T=0:GOSUB 1230
1140 FOR I=0 TO 24:G3(I)=G2(I):NEXT
1150 X=24:Y=16:T=1:GOSUB 1230
1160 IF SC(0)>=5 AND SC(1)>=5 THEN ST$="ひきわけて゛す":X=2:Y=19:GOSUB 1560:GOTO 1200
1170 IF SC(0)>=5 THEN ST$="あなたの かち":X=2:Y=19:GOSUB 1560:GOTO 1200
1180 IF SC(1)>=5 THEN ST$="COMPUTERの かち":X=2:Y=20:GOSUB 1560:GOTO 1200
1190 RETURN
1200 ST$="もういちど゛ やりますか":X=2:Y=21:GOSUB1560
1210 GOSUB 1510:IF S OR T THEN GOSUB 1880:RETURN 2040
1220 GOTO 1210
1230 CT=0
1240 FOR I=0 TO 4:SM=0
1250  FOR J=0 TO 4
1260   SM=SM+G3(I*5+J)
```

★×○◇㈱m♀≒♂へ?ぐ△ノ※☆㊤♡&%¥:∞$さ⬆㊥〒×、m◎÷⬆▼一働～さ⬆や…／㊥一（岩手県北上市・小原伸樹11才）……【編：でたな写植屋さん泣かせ!!影：ベーマガの写植屋さんはこの程度でへこたれないゾ】

```
1270  NEXT
1280 IF SM=0 THEN GOSUB 1470
1290 NEXT
1300 FOR I=0 TO 4:SM=0
1310  FOR J=0 TO 4
1320   SM=SM+G3(I+J*5)
1330 NEXT
1340 IF SM=0 THEN GOSUB 1470
1350 NEXT
1360 SM=0
1370 FOR I=0 TO 24 STEP6
1380  SM=SM+G3(I)
1390 NEXT
1400 IF SM=0 THEN GOSUB 1470
1410 SM=0
1420 FOR I=4 TO 20 STEP 4
1430  SM=SM+G3(I)
1440 NEXT
1450 IF SM=0 THEN GOSUB 1470
1460 RETURN
1470 '
1480 CT=CT+1:IF CT<=SC(T) THEN RETURN
1490 SC(T)=SC(T)+1:LOCATE X,Y:PRINT SC(T)
1500 PLAY"O5L32CEG16":RETURN
1510 'KEYIN
1520 X=STICK(0):Y=STICK(1):IF X<Y THEN X=Y
1530 S=STRIG(0):T=STRIG(1):IF S>T THEN S=T
1540 RETURN
1550 '
1560 LOCATE X,Y
1570 FOR I=1 TO LEN(ST$)
1580  PRINT MID$(ST$,I,1);:PLAY"v15o2164b"
1590  FOR J=0 TO 50:NEXT
1600 NEXT:RETURN
1610 'erase
1620 FOR I=0 TO 2
1630  LOCATE 2,19+I:PRINT SPACE$(28)
1640 NEXT:RETURN
1650 'PUTSPRITE
1660 FOR I=0 TO 3
1670 SX=SX-((X=3)AND(SX<80))*4+((X=7)AND(SX>16))*4
1680 SY=SY+((X=1)AND(SY>48))*4-((X=5)AND(SY<112))*4
1690 PUTSPRITE 0,(SX,SY),10
1700 NEXT:RETURN
1710 '
1720 A=(SY-48)/16*5+(SX-16)/16:PLAY"o4l32f"
1730 IF G1(A) THEN 1770
1740 G1(A)=CT:CT=CT+1
1750 ST$=CHR$(175+CT):X=SX/8:Y=SY/8:LOCATE X,Y:PRINT ST$
1760 FOR I=0 TO 80:NEXT:IF CT>25 THEN 190 ELSE RETURN
1770 GOSUB 1610:ST$="そこには あけません":X=2:Y=19:GOSUB 1560
1780 FOR I=0 TO 80:NEXT:GOSUB 1610:RETURN
1790 'PLAY
1800 N=(SY-48)/16*5+(SX-16)/16
1810 IF G1(N) THEN 1840
1820 BEEP:GOSUB 1610:ST$="もう かえっています":X=2:Y=19:GOSUB 1560
1830 FOR I=0 TO 80:NEXT:GOSUB 1610:RETURN
1840 A=G1(N):GOSUB 890:GOSUB 910
1850 A=A1:T$="ｯ":GOSUB 1020:GOSUB 990
1860 A=A2:T$=CHR$(176+G2(A2)):GOSUB 1050:GOSUB 990:PLAY"o5l32f"
1870 GOSUB 1080:GOSUB 1110:RETURN500
1880 PRINT:PRINT:PRINT:RETURN
1890 '
1900 FOR I=0 TO 24:G1(I)=0:G2(I)=0:G3(I)=0:NEXT:RETURN
1910 'init
```

```
1920 FOR I=0 TO 84
1930  FOR J=0 TO 7
1940   READ A$:VPOKE &H578+I*8+J,VAL("&H"+A$)
1950 NEXT:NEXT
1960 VPOKE &H2015,&H70
1970 FOR I=0 TO 31
1980  READ A$:S$=S$+CHR$(VAL("&h"+A$))
1990 NEXT
2000 SPRITE$(0)=S$
2010 FOR I=0 TO 8
2020  READ DA(I)
2030 NEXT
2040 '
2050 PRINT"          ── 25 GAME ──            "
2060 PRINT"
2070 PRINT"  ﾋﾄ                  ﾎﾏ
2080 PRINT"  ｦﾍ YOU              ｴﾚ COMPUTER
2090 PRINT"
2100 PRINT"  ┌─┬─┬─┬─┬─┐          ┌─┬─┬─┬─┬─┐
2110 PRINT"  │ │ │ │ │ │          │ │ │ │ │ │
2120 PRINT"  ├─┼─┼─┼─┼─┤          ├─┼─┼─┼─┼─┤
2130 PRINT"  │ │ │ │ │ │    ┌─┐   │ │ │ │ │ │
2140 PRINT"  ├─┼─┼─┼─┼─┤    │ │   ├─┼─┼─┼─┼─┤
2150 PRINT"  │ │ │ │ │ │    └─┘   │ │ │ │ │ │
2160 PRINT"  ├─┼─┼─┼─┼─┤          ├─┼─┼─┼─┼─┤
2170 PRINT"  │ │ │ │ │ │          │ │ │ │ │ │
2180 PRINT"  ├─┼─┼─┼─┼─┤          ├─┼─┼─┼─┼─┤
2190 PRINT"  │ │ │ │ │ │          │ │ │ │ │ │
2200 PRINT"  └─┴─┴─┴─┴─┘          └─┴─┴─┴─┴─┘
2210 PRINT:PRINT
2220 PRINT"  ┌──────────────────────────┐
2230 PRINT"  │                          │
2240 PRINT"  │                          │
2250 PRINT"  │                          │
2260 PRINT"  └──────────────────────────┘
2270 GOTO 120
2280 '
2290 DATA FF,99,BD,FF,FF,BD,99,FF,00,00,00,00,00,00,00,00
2300 DATA 30,10,10,10,10,10,10,10,7C,02,02,3C,40,40,40,7E
2310 DATA 7C,02,02,3E,02,02,02,7C,40,40,48,48,48,3E,08,08
2320 DATA 3E,40,40,3C,02,02,02,7C,3E,40,40,7C,42,42,42,3C
2330 DATA 7E,42,02,04,08,08,08,08,3C,42,42,3C,42,42,42,3C
2340 DATA 3E,41,41,41,3F,01,01,7E,CC,52,52,52,52,52,52,4C
2350 DATA 66,22,22,22,22,22,22,22,DE,41,41,4E,50,50,50,5F
2360 DATA DE,41,41,4E,41,41,41,5E,D0,50,50,52,52,4F,42,42
2370 DATA CF,50,50,4E,41,41,41,5E,CF,50,50,5E,51,51,51,4E
2380 DATA DF,51,41,42,44,44,44,44,CE,51,51,4E,51,51,51,4E
2390 DATA CE,51,51,4F,41,41,41,5E,E6,29,29,E9,89,89,89,E6
2400 DATA E6,22,22,E2,82,82,82,E2,EE,22,22,EE,88,88,88,EE
2410 DATA EE,21,21,E6,81,81,81,EE,E8,28,2A,EA,87,82,82,E2
2420 DATA EF,28,28,EE,81,81,81,EE,1F,7F,7F,FF,F0,F0,F0,E3
2430 DATA F8,FC,FC,FC,04,04,04,64,E3,E3,E3,E0,20,21,10,11
2440 DATA 62,62,62,02,02,E2,04,F8,7F,C0,80,B9,80,99,99,99
2450 DATA FC,87,11,D1,17,91,97,91,80,80,8F,C0,7F,80,AA,FF
2460 DATA 17,11,11,87,FD,01,A9,FF
2470 '
2480 DATA 0F,0A,0A,0A,0A,0A,0A,0A,1A,2A,28,20,20,20,20,10
2490 DATA 80,80,80,80,80,F0,A8,A8,A8,A8,08,08,08,08,10,10
2500 '
2510 DATA 00,04,06,08,12,16,18,20,24
```

★**ワンテク**：普通のラジカセで早送りをして電源をもちゃくちゃにON・OFFをくり返すと大型コンピュータがデータを読んでいるように見える。(愛知県春日井市・**北島直幸13才**)……**【影：その後は責任持ちません。】**

MSX2用

ジダンの塔II



佐々木　賢臣

★ストーリーだ！

タイトル画面に表示してある。

★操作だ！

ジョイスティック1本使用。上下左右はスティックで。

★キャラについてだ！

前作と同じように，ローラ王女を操作してください。ダイヤの形をしたのがクリスタルで，こいつは画面上をあっちこっちに移動する。

こいつを"GO"AL"のマスまでもっていけばよいのです。

★アイテムについてだ！

●クイックを持っていると，クリスタルがよけるようになります。6面はこれを持っていないと面クリアできません。

●ウイングを持っていると上に自由に行けます。ようするに，ハシゴがなくても，上に登ることができるのだ！

●△…お金です。🏠(店)でいろいろなアイテムが買えます

●🪜…はしごです

●▦…壊せるカベで，横からぶつかると壊れてなくなります

●□…壊せないカベです

《第1図》画面構成

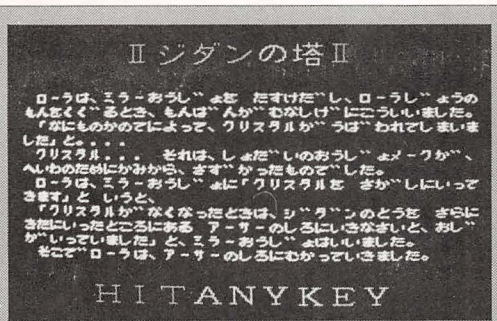
●1UPはチャンスが一つ増え，2UPはチャンスが二つ増えます。

●!!はその面をやらずに面クリアできます。

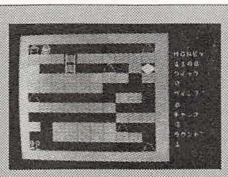
●セットは言葉の意味からだいたいわかるでしょう。

★必殺技

前作と同じようにすりぬけができます。やってみればわかると思いますがローラとクリスタルをとなりあわせて（ローラが左，クリスタルが右にいるときの例です）ローラが右へクリスタ



▲《写真1》ゲームのストーリーです。読み終えたら何かキーを押してスタート！

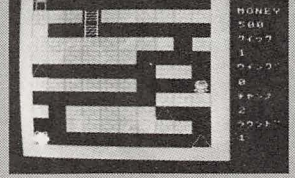


▲《写真2》左上のかわいいキャラがローラ姫。お金を集めながらクリスタルを動かそう



◀《写真3》家のキャラはお店です。必要なアイテムを手に入れよう

▼《写真4》クリスタルをみごとゴールまで持っていくとラウンド・クリア



ジダンの塔IIのプログラム・リスト

```
10 PLAY"V15T255O4L64"
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 5,2,0
30 GOSUB 1740:GOSUB 1930:GOSUB 1710
40 GOSUB 1760:GOSUB 1710
50 DIM MA(2,12,13):CH=3:GO=100:RO=1
60 LINE(0,4)-(192,211),4,B
70 LINE(15,19)-(176,196),4,B:PAINT(1,5),5,4
80 '●●● メン"ワク ●●●
90 IF RA=1 THEN 250
100 GOSUB 1730:GOSUB 2160
110 X=1:Y=1:FOR I=1 TO 11:READ A$
120 FOR J=1 TO 5
130 B$=STR$(ASC(MID$(A$,J,1))-59)
140 FOR Z=1 TO 2
150 IF Z=1 THEN B=VAL(B$):B=INT(B/10):GOTO 170
160 B=VAL(RIGHT$(B$,1))
170 MA(I,X,Y)=B
180 ON MA(I,X,Y) GOSUB 1640,1650,1660,1670,1680,1690
190 X=X+1:IF X=11 THEN X=1:Y=Y+1
200 NEXT Z,J,I:FOR I=0 TO 12 STEP 12:FOR J=0 TO 11:MA(I,J)=4:NEXT J,I
```

★「FLOPPY　DISK」の意味は，だらしのないディスクのことで，「QUICK　DISK」の意味は利口なディスクということです。知ってた？（兵庫県加西市・**黒い彗星15才**）…【編：英語の意味っておもしろいですね。】

```
210 FOR I=1 TO 11:FOR J=0 TO 11 STEP 11:MA(1,J,I)=4:NEXT J,I:RA=1
220 FOR I=2 TO 3:READ A,B:X(I)=A:Y(I)=B:NEXT I
230 COPY(16,20)-(175,195),0 TO (16,20),1
240 READ A:X1(2)=A:GOTO 260
250 COPY(16,20)-(175,195),1 TO (16,20),0
260 X(0)=X(2):X(1)=X(3):Y(0)=Y(2):Y(1)=Y(3):X1(1)=X1(2)
270 GOSUB 1180:GOSUB 1200:GOSUB 1220:GOSUB 1240:GOSUB 1260:GOSUB 1410:GOSUB 1420
280 PLAY"CRERDRERFRC"
290 FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 11
300 MA(0,J,I)=MA(1,J,I):NEXT J,I
310 '●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ●●●
320 '●●● I MOVE ●●●
330 S=STICK(1)
340 X1(0)=((S=7)-(S=3))
350 Y1(0)=((S=1)-(S=5))
360 IF MA(0,X(0),Y(0)+1)=0 AND MO(1)=0 AND MA(0,X(0),Y(0))<>2 THEN Y(0)=Y(0)+1:G
OTO 650
370 IF Y1(0)=-1 AND MA(0,X(0),Y(0))<>2 AND MO(1)=0 THEN 650
380 O=MA(0,X(0)+X1(0),Y(0)+Y1(0))
390 ON O GOTO 410,400,430,650,440,650
400 GOSUB 1080:GOTO 650
410 IF S<>7 AND S<>3 THEN 650
420 PLAY"C":GOSUB 1090:MA(0,X,Y)=0:GOSUB 1700:GOTO 650
430 PLAY"D":GOSUB 1090:MA(0,X,Y)=0:GOSUB 1700:GO=GO+(INT(RND(1)*20+5))*10:GOSUB
1330:GOSUB 1180:GOTO 650
440 PLAY"CEDFEGFA"
450 SET PAGE 2,2
460 PRESET(15,170):PRINT#1,"ﾍｲ ｲﾗｯｼｬｲ! ﾅﾝﾆ ｼﾏｼｽｶ?"
470 GOSUB 1290:GOSUB 1440
480 IF M$<>"1" AND M$<>"2" AND M$<>"3" AND M$<>"4" AND M$<>"5" AND M$<>"6" THEN
470
490 M=VAL(M$):PRESET(192,170):PRINT#1,M
500 FOR I=0 TO 200:NEXT I
510 ON M GOTO 520,540,560,580,600,610
520 IF GO<750 THEN 1320
530 GOSUB 1310:GO=GO-750:MO(0)=MO(0)+1:GOTO 630
540 IF GO<1430 THEN 1320
550 GOSUB 1310:GO=GO-1430:MO(1)=MO(1)+1:GOTO 630
560 IF GO<1270 THEN 1320
570 GOSUB 1310:GO=GO-1270:CH=CH+1:GOTO 630
580 IF GO<1970 THEN 1320
590 GOSUB 1310:GO=GO-1970:CH=CH+2:GOTO 630
600 IF GO<2040 THEN 1320 ELSE GOSUB 1310:GO=GO-2040:OW=1:GOTO 630
610 IF GO<3960 THEN 1320
620 GOSUB 1310:GO=GO-3960:MO(0)=MO(0)+1:MO(1)=MO(1)+1:CH=CH+1:OW=1
630 GOSUB 1380:SET PAGE 0,0:GOSUB 1180:GOSUB 1200:GOSUB 1220:GOSUB 1240
640 IF OW=1 THEN OW=0:GOTO 950
650 GOSUB 1410
660 '●●● ﾎﾞﾀﾝ ●●●
670 IF STRIG(1)=-1 THEN 810
680 '●●● ｸﾘｽﾀﾙ ｳｺﾞｸ ●●●
690 Q1=MA(0,X(1),Y(1))
700 IF Q1=6 THEN 950
710 IF Q1=2 THEN Y(1)=Y(1)-1:GOTO 770
720 IF MA(0,X(1),Y(1)+1)=0 THEN Y(1)=Y(1)+1:GOTO 770
730 Q2=MA(0,X(1)+X1(1),Y(1))
740 ON Q2 GOTO 760,750,760,760,760,750
750 IF MO(0)>=1 AND X(0)=X(1)+X1(1) AND Y(0)=Y(1) THEN 760 ELSE X(1)=X(1)+X1(1):
GOTO 770
760 GOSUB 1100
770 GOSUB 1420
780 '●●● ﾊﾝﾃｲ ●●●
790 IF X(0)=X(1) AND Y(0)=Y(1) THEN 810
800 GOTO 310
810 '●●● ｻﾗﾚﾀ ●●●
820 GOSUB 1430
830 PLAY"CGFEDE8DC1"
840 GOSUB 1110
850 PRESET(66,86):PRINT#1,"ﾛｰﾗ ﾊ ﾐｽ":PRESET(66,102):PRINT#1,"ｼﾏｼﾀ.   ":GOSUB 138
0
```

```
860 IF CH=1 THEN CH=0:GOTO 910
870 PRESET(66,86):PRINT#1,"ﾓｳｲﾁｮｳｾﾝ ":PRESET(66,102):PRINT#1,"ﾚｽﾞ ｲﾋﾞﾝﾅﾐﾁ":GOSUB 138
0
880 GOSUB 1370:GOSUB 1440
890 CH=CH-1:GO=INT(GO/3*2):MO(0)=MO(0)+(MO(0)<>0):MO(1)=MO(1)+(MO(1)<>0)
900 GOSUB 1730:GOTO 80
910 GOSUB 1240:PLAY"FFEAEDBECDCDECDEDCDCC"
920 PRESET(66,86):PRINT#1,"GAME     ":PRESET(66,102):PRINT#1,"    OVER":GOSUB 138
0
930 GOSUB 1370:GOSUB 1440:GOSUB 1710
940 CLEAR:GOSUB 1740:GOTO 40
950 '●●● ﾒｲｸﾘｱ ●●●
960 PLAY"GGFFEEDDCDC":GOSUB 1430:GOSUB 1110
970 PRESET(66,86):PRINT#1,"ROUND    ":PRESET(66,102):PRINT#1,"   CLEAR":GOSUB 138
0
980 GOSUB 1370:GOSUB 1440
990 IF RO=10 THEN 1020
1000 IF RO=9 THEN MO(0)=-(MO(0)>=1):MO(1)=-(MO(1)>=1)
1010 GO=GO+RO*50:GOSUB 1330:RO=RO+1:RA=0:GOTO 80
1020 GOSUB 1710
1030 PRESET(70,80):PRINT#1,"ｼﾞﾀﾞﾝﾉﾄｳﾛｳ 2 END"
1040 PRESET(70,100):PRINT#1,"ｼﾅﾘｵ ｦﾍﾄﾂﾂﾞｸ !!"
1050 PRESET(70,120):PRINT#1,"BY KENJI SASAKI"
1060 GOSUB 1440:END
1070 '●●● ? ●●●
1080 X(0)=X(0)+X1(0):Y(0)=Y(0)+Y1(0):RETURN
1090 X=X(0)+X1(0):Y=Y(0)+Y1(0):RETURN
1100 X1(1)=-X1(1):RETURN
1110 LINE(48,69)-(144,125),1,BF:COLOR 8
1120 PRESET(49,70):PRINT#1,"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
1130 FOR J=78 TO 118 STEP 8
1140 PRESET(49,J):PRINT#1,"♥           ♥"
1150 NEXT J
1160 PRESET(49,118):PRINT#1,"♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
1170 COLOR 15:RETURN
1180 PRESET(200,34):PRINT#1,"MONEY"
1190 PRESET(198,50):PRINT#1,GO;"   ":RETURN
1200 PRESET(200,66):PRINT#1,"ｸｲｯｸ"
1210 PRESET(198,82):PRINT#1,MO(0):RETURN
1220 PRESET(200,98):PRINT#1,"ｳｲﾝｸﾞ"
1230 PRESET(198,116):PRINT#1,MO(1):RETURN
1240 PRESET(200,132):PRINT#1,"ﾁｬﾝｽ"
1250 PRESET(198,148):PRINT#1,CH:RETURN
1260 PRESET(200,164):PRINT#1,"ﾗｳﾝﾄﾞ"
1270 PRESET(198,180):PRINT#1,RO:RETURN
1280 '●●● ﾖｾﾃﾞﾉ ｺﾏﾝﾄﾞ ●●●
1290 PRESET(15,190):PRINT#1,"MONEY";GO;"   ":RETURN
1300 PRESET(15,170):PRINT#1,"ﾋﾄｶｼﾆ ｷﾀﾉｶ? ﾃﾃｸ!          ":RETURN
1310 PRESET(15,170):PRINT#1,"ﾏｲﾄﾞ ｱﾘｶﾞﾄｳ ｺﾞｻﾞｲﾏｼﾀ!    ":RETURN
1320 GOSUB 1300:GOTO 630
1330 '●●● MONEY ●●●
1340 IF GO>=10000 THEN GO=9999
1350 RETURN
1360 '●●● HIT ANY ﾋｮｳｼﾞ ●●●
1370 PRESET(66,86):PRINT#1,"HIT ANY ":PRESET(66,102):PRINT#1,"KEY !   ":RETURN
1380 '●●● TIME ●●●
1390 FOR I=0 TO 950:NEXT I:RETURN
1400 '●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ ●●●
1410 PUTSPRITE 1,(X(0)*16,Y(0)*16+4),,1:RETURN
1420 PUTSPRITE 3,(X(1)*16,Y(1)*16+4),,3:RETURN
1430 PUTSPRITE 1,(0,216),,1:RETURN
1440 '●●● HIT ANY KEY ●●●
1450 IF INKEY$<>"" THEN 1450
1460 M$=INKEY$:IF M$="" THEN 1460
1470 RETURN
1480 '●●● ｶﾝｼﾞ ｶｸ ●●●
1490 READ E:FOR I=1 TO E
1500 READ H$,C:H=VAL("&H"+H$)
1510 PUTKANJI(X1,Y1),H,C
1520 X1=X1+18:NEXT I:RETURN
```

ルが左へ同時に動けばすりぬけれます（くわしくは，9月号の114ページを見てください）。

か，どうしてもクリアできず，トリガ1のボタンを押すと一つ減り，チャンスがなくなるとゲーム・オーバーです。

★えらいことを忘れていた！

チャンスは，クリスタルにぶつかる

★僕はノコギリとかを持つと人を切りたくなる性格なので今まで何人切ったかわからない。影さんHELP！

（福島県いわき市・BE-WAVE14才）…【影：キャベツを持っていて切りたくなったらそれを千切りにする。】

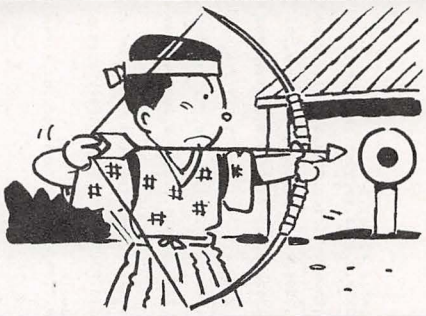
```
1530 '●●● ｷｬﾗ ﾂｸﾙ LINE ●●●
1540 FOR I=1 TO K
1550 READ A,B,C,D,E
1560 LINE(A,B)-(C,D),E
1570 NEXT I:RETURN
1580 '●●● ｷｬﾗ ﾂｸﾙ PAINT ●●●
1590 FOR I=1 TO K
1600 READ A,B,C,D
1610 PAINT(A,B),C,D
1620 NEXT I:RETURN
1630 '●●● ｶﾝｼﾞ & ｷｬﾗ ●●●
1640 COPY (1,1)-(16,16),3 TO (X¥16,Y¥16+4):RETURN
1650 COPY (21,1)-(36,16),3 TO (X¥16,Y¥16+4):RETURN
1660 COPY (41,1)-(56,16),3 TO (X¥16,Y¥16+4):RETURN
1670 COPY (61,1)-(76,16),3 TO (X¥16,Y¥16+4):RETURN
1680 COPY (81,1)-(96,16),3 TO (X¥16,Y¥16+4):RETURN
1690 COPY (101,1)-(116,16),3 TO (X¥16,Y¥16+4):RETURN
1700 PUTKANJI (X¥16,Y¥16+4),&H2121,1:RETURN
1710 '●●● ｶﾒﾝ ｸｽ ●●●
1720 FOR I=0 TO 211:LINE(0,I)-(255,I),1:NEXT I:RETURN
1730 LINE(16,20)-(175,195),1,BF:RETURN
1740 '●●● OPEN GRP ●●●
1750 OPEN"GRP:" FOR OUTPUT AS#1:RETURN
1760 '●●● ﾀｲﾄﾙ ●●●
1770 SET PAGE 0,0
1780 X1=64:Y1=20:RESTORE 2290:GOSUB 1480
1790 PRESET(6,55):PRINT#1," ﾛｰﾗは､ﾐﾗｰおうじｮと たすけた゛しぃﾛｰﾗしﾞょうの"
1800 PRESET(6,65):PRINT#1,"もんとくく゛るとき､もんは゛ﾚんか゛もないけ゛にこうﾚﾙました。"
1810 PRESET(6,75):PRINT#1," 「なにものかのてによって､ｸﾘｽﾀﾙが゛うば゛われてしまぃま"
1820 PRESET(6,85):PRINT#1,"した」と。..."
1830 PRESET(6,95):PRINT#1," ｸﾘｽﾀﾙ... それは､しまた゛ぃのおうじｮメークか゛､､"
1840 PRESET(6,105):PRINT#1,"へﾙゆのためにかねから､さす゛かったものて゛した。"
1850 PRESET(6,115):PRINT#1," ﾛｰﾗは､ﾐﾗｰおうじｮに「ｸﾘｽﾀﾙを さか゛りにいって"
1860 PRESET(6,125):PRINT#1,"きます」と いうと､"
1870 PRESET(6,135):PRINT#1," 「ｸﾘｽﾀﾙか゛なくなったときは､ｼﾞﾀﾞﾝのとうと さらに"
1880 PRESET(6,145):PRINT#1,"きたにいったところにある アーサーのしろにいきなさぃと､おし゛"
1890 PRESET(6,155):PRINT#1,"か゛いってしまいた」と､ﾐﾗｰおうじｮはﾙりました。"
1900 PRESET(6,165):PRINT#1," そこて゛ﾛｰﾗは､アーサーのしろにもかっていきました。"
1910 X1=47:Y1=190:RESTORE 2300
1920 GOSUB 1480:GOSUB 1440:RETURN
1930 '●●● ｼｮｷ ●●●
1940 PRESET(71,103):PRINT#1,"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ"
1950 FOR J=1 TO 3:SET PAGE ,J:GOSUB 1710:NEXT J:SET PAGE ,3
1960 FOR I=0 TO 211:LINE(0,I)-(255,I),1
1970 NEXT I
1980 LINE(1,1)-(16,16),4,B:K=5
1990 RESTORE 2380:GOSUB 1530
2000 K=6:GOSUB 1580:GOSUB 1530
2010 K=8:GOSUB 1530
2020 LINE(61,1)-(76,16),4,B
2030 PAINT(62,2),5,4
2040 K=7:GOSUB 1530:K=2:GOSUB 1580
2050 COLOR 8:PRESET(85,8):PRINT#1,"+"
2060 COLOR 15:PRESET(102,1):PRINT#1,"GO":PRESET(102,9):PRINT#1,"AL"
2070 SCREEN 5:RESTORE 2460:FOR I=0 TO 3:A$="":FOR J=0 TO 31:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT J:SPRITE$(I)=A$:NEXT I
2080 RESTORE 2500:FOR I=0 TO 3:A$="":FOR J=1 TO 16:READ B:A$=A$+CHR$(B):NEXT J:COLOR SPRITE$(I)=A$:NEXT I
2090 SET PAGE ,2
2100 X1=95:Y1=10:RESTORE 2310:GOSUB 1480
2110 FOR J=1 TO 6
2120 X1=15:Y1=J¥20+20
2130 GOSUB 1480
2140 NEXT J:SET PAGE 0,0
2150 R=RND(-TIME):RETURN
2160 '●●● ? ●●●
2170 ON RO GOTO 2180,2190,2200,2210,2220,2230,2240,2250,2260,2270
2180 RESTORE 2550:RETURN
2190 RESTORE 2560:RETURN
2200 RESTORE 2570:RETURN
2210 RESTORE 2580:RETURN
2220 RESTORE 2590:RETURN
2230 RESTORE 2600:RETURN
2240 RESTORE 2610:RETURN
2250 RESTORE 2620:RETURN
2260 RESTORE 2630:RETURN
2270 RESTORE 2640:RETURN
2280 '●●● ｶﾝｼﾞ ﾃﾞｰﾀ ●●●
2290 DATA 7,2232,2,2538,8,2540,8,2573,8,244E,10,4563,4,2232,2
2300 DATA 9,2348,8,2349,8,2354,8,2341,4,234E,4,2359,4,234B,10,2345,10,2359,10
2310 DATA 4,2353,13,2348,13,234F,13,2350,13
2320 DATA 12,2381,8,2121,1,252F,2,2528,2,2548,2,252F,2,2121,1,2144,5,2121,1,2387,10,2385,10,2380,10
2330 DATA 12,2382,8,2121,1,2526,2,2524,2,2573,2,2530,2,2121,1,2144,5,2381,10,2334,10,2388,10,2380,10
2340 DATA 12,2383,8,2121,1,2381,2,2355,2,2350,2,212A,2,2121,1,2144,5,2381,10,2332,10,2387,10,2380,10
2350 DATA 12,2384,8,2121,1,2382,2,2355,2,2350,2,212A,2,2121,1,2144,5,2381,10,2389,10,2387,10,2380,10
2360 DATA 12,2385,8,2121,1,2121,2,212A,2,212A,2,2121,2,2121,1,2144,5,2382,10,2380,10,2384,10,2380,10
2370 DATA 12,2386,8,2121,1,253B,2,2543,2,2548,2,212A,2,2121,1,2144,5,2388,10,2389,10,2386,10,2380,10
2380 '●●● ｷｬﾗ DATA ●●●
2390 DATA 1,6,16,6,4,1,11,16,11,4,6,1,6,6,4,11,6,11,11,4,6,11,6,16,4
2400 DATA 2,2,5,4,7,2,5,4,2,7,5,4,12,7,5,4,2,12,5,4,7,12,5,4
2410 DATA 28,1,28,16,15,34,1,34,16,15,28,4,34,4,15,28,7,34,7,15,28,10,34,10,15,28,18,34,18,15
2420 DATA 48,1,41,15,10,49,1,56,15,10,41,16,56,16,10
2430 DATA 88,1,81,6,2,89,1,96,6,2,81,6,96,6,2,88,7,89,16,2,94,7,94,16,2,83,7,94,7,2,83,16,94,16,2
2440 DATA 89,2,8,2,84,8,8,2
2450 '●●● ｽﾌﾟﾗｲﾄ DATA ●●●
2460 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,00,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5C,18,38,F0,F0,E0,F0,60,60
2470 DATA 06,0F,1D,18,39,3F,3A,3A,18,1C,0F,0F,07,0F,06,06,60,F0,B8,18,9C,FC,5C,5C,18,38,F0,F0,E0,F0,00,60
2480 DATA 00,00,02,07,06,00,05,05,07,03,10,30,30,00,1F,00,00,00,40,60,E0,00,A0,A0,E0,C0,08,0C,0C,00,F8,00
2490 DATA 03,07,0F,1F,3F,7F,FF,FF,FF,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF,FF,FF,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0
2500 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,8,8,8,15,8,4,4
2510 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,8,8,8,15,8,4,4
2520 DATA 65,65,72,72,72,72,65,75,75,75,75,75,75,75,64,8,0
2530 DATA 15,14,15,14,15,14,15,14,15,14,15,14,15,14,15,14,15,14
2540 '●●● ﾒﾝ DATA ●●●
2550 DATA m;;;>,FGFFF,c=;YE,FFFF<,FFF;;,Y;;<E,FFFE;,;;;<F,EFFH;,;FFFE,w;;;>,2,1,10,8,1:'1ﾒﾝ
2560 DATA ;;;>,<PFGF,;<¥G;,<;;FG,]PFE=,?P;=F,;PYG>,F<FEg,=Y;;;,<FFF<,;;;;K,9,5,6,7,-1:'2ﾒﾝ
2570 DATA ;;Y;;,<Gggg,;;;>@,gggPg,;;;;>,d?ggg,;Y;;;,ggggO,Y;><O,×FF<;,=[[FF,10,1,8,1,1:'3ﾒﾝ
2580 DATA ;;;;;,<PPPc,;OOO;,HHGHI,E;=;;,ZPFFT,O;;;R,EHF;d,E<YSE,<??P>,A;;<O,9,1,2,1,1:'4ﾒﾝ
2590 DATA ;;<]w,=<>fO,EHcdG,=?Vc[,<O?>O,Egf=;,;@gge,<OFF=,R=gg=,G=>f=,ZFOe=,4,1,8,1,-1:'5ﾒﾝ
2600 DATA g>;gE,c[A;=,<O]?O,SFFFG,O;;EG,<FFed,YE;=>,edFFF,oY>>;,FFFFe,;>Y>=,9,9,1,11,-1:'6ﾒﾝ
2610 DATA ;;<Ef,;;S]m,>=c;=,;c;FE,?>;;;,E;=c?,>IS>c,:c00:,;;0c;,>[c?Y,;Sx;;,2,2,8,1,1:'7ﾒﾝ
2620 DATA ;;;¥Y,PKF<G,Sggd[,O]¥c[,o?;c?,;PFE;,Sg;d;,O?¥c?,?SgcE,;O;?E,;>fO;,10,1,7,2,-1:'8ﾒﾝ
2630 DATA ?<E;;,?ZgF=,]fIO=,???O=,]F?OO,?EgO=,]EIe=,?d<E[,]×F?e,?FFFG,;;;;=,1,1,9,11,-1:'9ﾒﾝ
2640 DATA ?;Y>;,<O;O?,SFFFS,OFFFI,<¥¥f;,>[fgO,A[?<;,Y=F]Y,Scgd>,O>FYO,O;;;O,1,1,10,1,-1:'10ﾒﾝ
```

★ぼくの友達で、デパートのオーディオ売場のステレオのボリュームを最大にしてタイマをかけて逃げてくるやつがいる。（福岡県筑紫郡・**青銅の魔人15才**）……**[編：まるで影さんみたいな人だなぁ。]**

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）

弓道（きゅうどう）ゲーム



角谷　道治

◆遊びかた

Jと Mで，射った矢をうまく動かしてマトに当てるゲームです。矢が地面に落ちたり，マトのうしろの土に当たるとハズレです。

当たりには2種類あり，普通のアタリは30点，マトの中心の大当たりは50点です。矢は10本あり，10本射ったところでゲーム終了です。

◆終わりに

じつは，これは私がまだMZを買って間もないころに作ったものです。今は私もMSX2を買い，MZはホコリをかぶっています。時代は変わりましね。手放したところで，おこづかいにもならないのですから……。

《第1表》プログラムの説明

10	……初期設定
180	……画面作成
300	……構え
370	……矢の移動
530	……判定
640	……表示
740	……ゲーム・オーバー
820	……タイトル

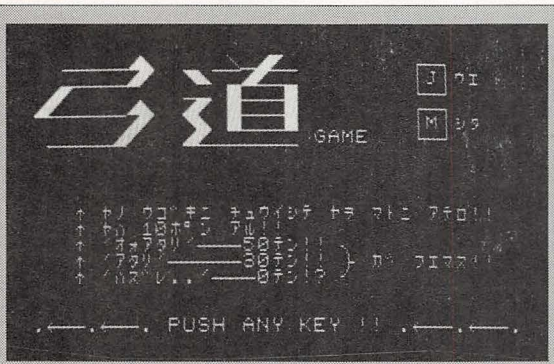
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，たまにはこういうゲームもいいな。

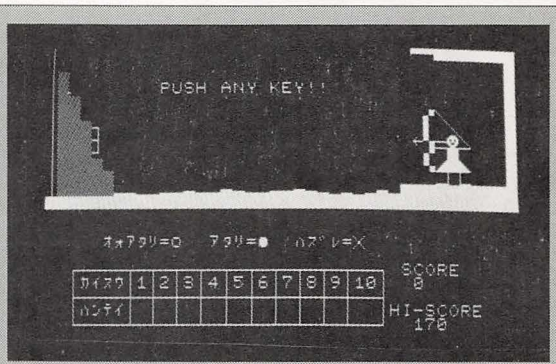
編：ゲーム・バランスがもう少しいいともっと楽しめるんですけどね。

Dr.D：おや？何か問題があるのかな。どれどれ。うーむ，矢を上下に動かすわけだが，どういう動きをするのか予想がつかんという気がするがな。

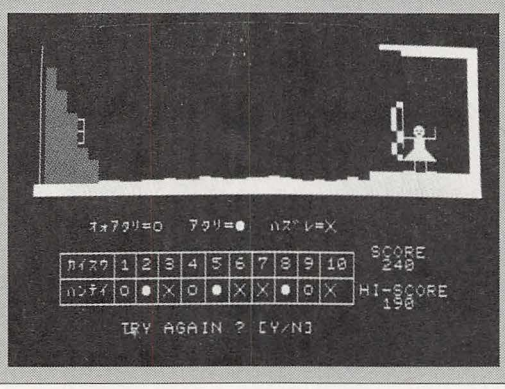
編：マトの当たり判定も，いまいち納得いかないものがあります。



▲《写真1》タイトル画面。得点を競うゲームだよ



▲《写真2》さあ，開始！うまくマトをねらって矢をコントロールしよう



◀《写真3》10回矢を射ると終わり。まだまだ修業がたらんようだな

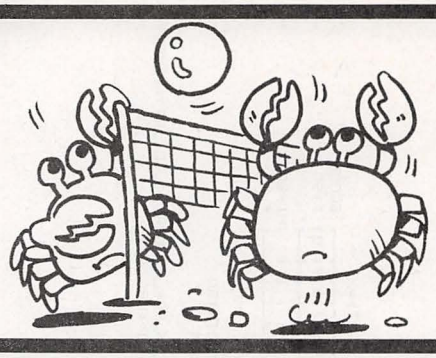
★エレクトロニクス工作コンテストのポスターのはしにいるブタ，あれはエー○コックの子ブタですか？（新潟県三条市・**五十嵐圭11才**）……**【つぐ美**：あれは三匹の子ブタのブーです。**影**：見城先生じゃなかったんだ。】

```
10 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 REM●  FOR [マイコン BASIC マガジン]  ●
30 REM●                                 ●
40 REM●  キュートな ゲーム   BY.ミチハル  ●
50 REM●                                 ●
60 REM●     FOR MZ-80 K/C/E             ●
70 REM●              & MZ USER,YOU      ●
100 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 REM ***** ショキ セッテイ *****
120 GOSUB830
130 TU$="■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

移植版バレー VOLLEY ボール BALL カリット



⊙内　容

2人用です。なんとファミコンからMZ-700に移植するという大胆なことをしてしまいました。キーボードのみでもプレイできますが，ジョイスティックを使ったほうが，おもしろいと思います。

⊙遊びかた

1プレイヤー(赤カニ)は右側，2プレイヤー(緑カニ)は左側です。最初のプレイでサーブ権が決まります。サーブ権は魚が表してくれます。

それからタイトルのときに「1 or 2」と，表示されますので1か2を入力してください。1を入力すると（上級者用）1回でもボールを落とすとミスとなります。2を入力すると(初心者用)1回ならボールを落としてもだいじょうぶです。

ボールは左右の壁に当たると，はね返ります。ネットの横に当たると斜め上にあがります。ネットの上ではボールがはずむのでネットぎわのフェイントに役だちます。ネットに当たると，ボールの力が弱くなります。

⊙リスト&ジョイスティック

ジョイスティックを持っている人は，ジョイスティックを端子1に差し込んでください。緑カニはスティックで左右移動。そして止めてもカニは少しふるえるのでスティックを上にして止めてください。SW1でジャンプ，SW2でスパイクです。赤カニはカーソル・キーで左右移動。CR キーでジャンプ。□キーでスパイクです。**リスト1**をそのまま打ち込めば遊べます。

ジョイスティックを持ってない人は，2人ともキーボードでプレイします。緑カニは，Z，X のキーで左右移動，スペース・キーでジャンプ，C のキーでスパイクです。**リスト1**の110行から160行までを**リスト2**のとおりに打ち変えてください。

ただし，2人がキーボードでやると，とてもキー操作がしにくいですから，相手にボールがわたっているときは，自分は動かさないようにしてください。そうしないと，どちらか一方は動きません。

⊙改造について

ボールの動きが遅いよ〜，という人は220行のPRINT";"をPRINT[7,]"●"に変えてください。

太陽や雲の位置はさげないでください。ボールが当たるとどこかにとんでいき，エラーがでてしまいます。そしてたまにネットが欠けることがありますが，ボールを落とすと直ります。

ボールの移動やその他に論理式を多用しています。しかし，まだIF文が多いので論理式にしたら速くなるかもしれません。

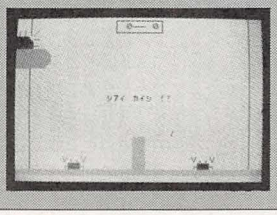
⊙最後に

先に15点取ったほうの勝ちです。ボールは何回連続でさわってもミスにはなりません。ボールはさわっただけで相手コートのほうにいき，さわったときの高さが高いほどボールは遠くまでとんでいきます。そして，このゲームは，ぜひジョイスティックを使ってプレイしてほしいと思います。

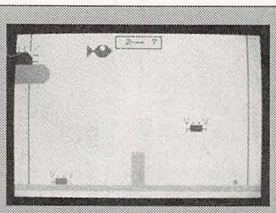
★参考　ベーマガ87年6月号
ファミコン用『VOLLEY BALL』



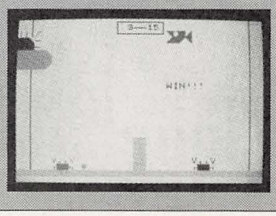
▲〈写真1〉タイトル画面。ファミリーBASICからの移植だぞ



▼〈写真2〉さあ，試合開始。右が赤カニ，左が緑カニだよ



▲〈写真3〉おっとジャンプのタイミングが合わず，これだもの



▼〈写真4〉うーん，圧倒的な赤カニの勝利でした。チャンチャン

★ベーマガのみなさぁーん，なんと，私は○○中学校のパソコン・クラブの部長になってしまいました。ほぉーら，女の子をバカにしちゃ，いけないんだよ。(静岡県引佐郡・**知る人ぞ知る羅知ちゃん**)……**【つぐ美：がんばって♥】**

《リスト1》移植版VOLLEY BALLのプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼
20 GOSUB460:GOSUB350:TEMPO7:MUSIC"R0"
30 REM ●――――RED   CRAD ――――――――
40 P=PEEK(53248+X+E+(Y+F)*40):IFP<>0GOSUB180
50 GETG$:CURSORAX,AY:PRINTC$;
60 AX=AX+(G$="■")*(AX<33)-(G$="■")*(AX>22):IF(G$=CHR$(13))*(J1=0)THEN J1=1
70 IF(G$=")")*(OP=-1)THEN E=-1:F=1
80 J1=J1-(AY=12):AY=AY+(J1=1)-(J1=2):CURSOR AX,AY:PRINT[2,]K$;:J1=-(AY<>21)*J1
90 REM ●――――GREEN CRAD ――――――――
100 P=PEEK(53248+X+E+(Y+F)*40):IFP<>0GOSUB 180
110 CURSORBX,BY:PRINTC$;
120 CX=JOY(0)/255*14:W=JOY(1):IFW=0THENCX=BX
130 BX=BX+SGN(CX-BX):IF(JOY(4)=-1)*(J2=0)THENJ2=1
140 IF BX<3 THEN BX=3
150 IF(JOY(5)=-1)*(OP=1)THEN E=1:F=1
160 J2=J2-(BY=12):BY=BY+(J2=1)-(J2=2):CURSOR BX,BY:PRINT[4,]K$;:J2=-(BY<>21)*J2:
GOSUB180:GOTO40
170 REM●――――VOLLEY BALL ――――――――
180 IF Y>21 THEN F=-1:PW=PW-(PW<20)*2:MUSIC"G":GOSUB230
190 P=PEEK(53248+X+E+(Y+F)*40):F=F-(PW>Y)*2:F=F*((P=90)*2+1):E=E*((P=$79)*2+1):O
P=0
200 IF P=$53 THEN F=-1:E=-E:PW=PW+3:MUSIC"+#B"
210 IF(P=22)+(P=46)+(P=67)+(P=92)+(P=93)THEN E=SGN(20-X):F=-1:PW=Y-5:MUSIC"GB":O
P=(E=-1)-(E=1)
220 CURSOR X,Y:PRINT" ";:X=X+E:Y=Y+F:CURSOR X,Y:PRINT[6,]"●";:RETURN
230 N1=-(X>20):H1=-(X<20):N=N+N1:H=H+H1
240 IF (N=KL)+(H=KL)GOTO260
250 MUSIC"GF":RETURN
260 REM●――――  SCORE ――――――――
270 U=-(X>20)*12-(X<20)*24:CURSOR Z,2:PRINTC$;:O=(U=12)-(U=24)+1
280 CURSORU,2:PRINT[1,]F$(O+1);:FORPA=0TO300:NEXT:MUSIC"C2D#DR":CURSOR U,2:PRINT
[1,]F$(O);
290 IF U=Z THEN S1=S1+N/KL:S2=S2+H/KL
300 Z=U:MUSIC"AAADDDAAAA"
310 CURSOR 17,1:PRINTUSING"##――##";S1;S2;:IF (S1>14)+(S2>14)THEN 340
320 CURSORAX,AY:PRINTC$;:CURSORBX,BY:PRINTC$;:CURSORX,Y:PRINT" ";:AX=29:AY=21:BX
=6:BY=21:X=-(O=0)*6-(O=2)*29:Y=20:E=0:F=-1:N=0:H=0:PW=12:J1=0:J2=0:MUSIC"RRRR+F+
E+D+C+E+F+G"
330 CURSOR15,12:PRINT"ｻｰﾌﾞ ﾖﾍﾟ";:MUSIC"R8+#BR0":CURSOR15,12:PRINT"          ";:GOSUB
400:RETURN
340 CURSOR U,10:PRINT"WIN!!!";:TEMPO4:MU$="+D1R+ER+FR+GR+AG+AB+AG+AB":MUSIC "R2R
RR"+MU$,MU$+"+C5":END
350 REM●――――― FIELD DRAW ―――――――――
360 COLOR,,0,7:CLS
370 CURSOR16,0:PRINT"┌――――┐■■■
```

MZ-700/1500 (Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

FIGHTER II（ファイター）



なおき

ストーリーなのです

あの，ハイレベルな試験飛行を無事終了した，カタユ＝シヤハは，空中空母アステトランの食堂にいた。試験飛行で目立った欠陥を修正し，また，性能向上のための特別なプロジェクトが組まれ，“ＦＩＧＨＴＥＲ　Ⅰ”は，現在ドックにあった。

彼には，レーザー・オーカー・デバイス，亜空間飛行用特殊インパルス・エンジンなどが取り付けられること以外は，一切聞かされていなかった。

ピンポーン！。“カタユ＝シヤハ飛行士，至急艦長室までおいでください。くりかえします……”彼は食べかけのチーズイチゴを残して，食堂をでて行った。

「今度の任務は，かなりやりがいがある。健闘を祈る！」彼は気にいらなかった。エンジニアの話によると，自機は機動性追究のため，エネルギー搭載量が少ない。インパルス・エンジンに搭載エネルギーのほとんどを使用するからだと言う。

そのため，レーザー・エネルギーが搭載されていないのである。エンジニアいわく「亜空間にはエネルギー塊があるので，それを回収してください。エット，それから，ディスプレイ下部にエネルギー・ゲージがあるので，それに気を付けてください。それからぁ強力なレーザーを積みましたから機動性が多少落ちました。そんでェ，エネルギー塊をエネルギー・マックスを越えるまで取るとエネルギー過補充で爆発しますよ！」

神をも恐れぬようなことを言いやがって。だが彼にはわからなかった。この任務の結果が……。

※彼＝カタユ＝シヤハ

遊びかた

デモがすべてを語ります。基本的なゲームのやりかただけを少し……。

①エネルギー・マックス警告音がしたら，エネルギー塊に気を付ける。

②エネルギーをためることばかりを気にしないでビシバシ，レーザーを使う。

③シーン10の??で死ぬと，前のほうのシーンに戻される。

と，まあ，こんなところですね。

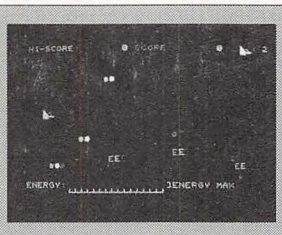
じつは実話

これは最初，ゲームではなかったのです。当初は，ビームをビーンビーンと放って遊ぶものだったが，ムリヤリゲームになってしまった。チャンチャン。

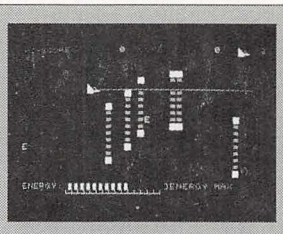
★　　★



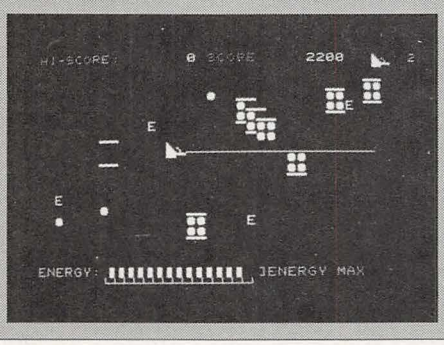
◀《写真1》なかなかこったタイトル画面。レッツゴー！



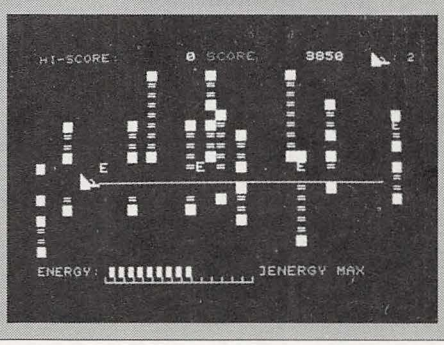
◀《写真2》さて、まずはエネルギーを補充していこう



◀《写真3》障害物が行く手をはばむ。それ、レーザーだ！



◀《写真4》エネルギーはマックスを越えて取ってはいけない



◀《写真5》うわー、障害物の山だ！エネルギーも補充せにゃ

★ＯＦコマーシャル：私は，値段でベーマガにしました。私は，中身でベーマガにしました。私は…影さんで…ベーマガをやめました。（大阪府堺市・うきょう12才）……【影：そんなこと言われたから，今日の仕事はやめました。】

FIGHTERIIのプログラム・リスト

```
10 CLEAR:COLOR 7,0:CLS:DEFINT C-Z:GOSUB 1170:GOSUB 1320:GOSUB 1370:GOSUB 1430:GO
SUB 1690:GOTO 1090
20 '-----------------------------------------
30 '           MOVE LASER(E)
40 '-----------------------------------------
50 GOSUB 1000:COLOR 7:LOCATE LX,LY:PRINT BS$;:LX=LX-4:IF LX<0 LET LF=0:LX=20:RET
URN
60 COLOR 4:LOCATE LX,LY:PRINT BC$;:COLOR 7:RETURN
70 '-----------------------------------------
80 '                SCENE 1
90 '-----------------------------------------
100 IF INT(RND(1)*5)=1 THEN LOCATE 24,INT(RND(1)*19)+2:PRINT TC$(1);:RETURN
110 RETURN
120 '-----------------------------------------
130 '                SCENE 2
140 '-----------------------------------------
150 IF INT(RND(1)*8)=7 THEN LOCATE 38,INT(RND(1)*10)+2:PRINT TC$(2);:RETURN
160 RETURN
170 '-----------------------------------------
180 '                SCENE 3
190 '-----------------------------------------
200 IF INT(RND(1)*9)=1 THEN LOCATE 38,INT(RND(1)*10)+2:PRINT TC$(3);:RETURN
210 RETURN
220 '-----------------------------------------
230 '                SCENE 4
240 '-----------------------------------------
250 IF INT(RND(1)*8)=0 THEN LOCATE 37,INT(RND(1)*15)+2:PRINT TC$(4);:RETURN
260 GOSUB 100:RETURN
270 '-----------------------------------------
280 '                SCENE 5
290 '-----------------------------------------
300 GOSUB 100:GOSUB 150:RETURN
310 '-----------------------------------------
320 '                SCENE 6
330 '-----------------------------------------
340 GOSUB 150:GOSUB 200:RETURN
350 '-----------------------------------------
360 '                SCENE 7
370 '-----------------------------------------
380 GOSUB 200:GOSUB 250:RETURN
390 '-----------------------------------------
400 '                SCENE 8
410 '-----------------------------------------
420 GOSUB 250:GOSUB 170:RETURN
430 '-----------------------------------------
440 '                SCENE 9
450 '-----------------------------------------
460 GOSUB 150:GOSUB 250:RETURN
470 '-----------------------------------------
480 '               SCENE10
490 '-----------------------------------------
500 GOSUB 150:GOSUB 200:GOSUB250:RETURN
510 '-----------------------------------------
520 '               SCENE11
530 '-----------------------------------------
540 IF FF=1 GOTO 580
550 FOR I=3 TO 10:LOCATE 24,I:PRINT EX$(I-2);:NEXT I:FF=1
560 TT=7:FOR I=11 TO 18:LOCATE 24,I:PRINT EX$(TT):TT=TT-1:NEXT I
570 COLOR 2:LOCATE TX,TY:PRINT"●";:COLOR 7
580 IF PEEK(V+TX+TY*40)<>71 LET HP=HP-1:FOR I=1 TO 10:PLAY"#B":NEXT I:FF=0
590 LOCATE TX,TY:PRINT" ";:R=INT(RND(1)*9):TY=TY-(R=1)*(TY>5)+(R=7)*(TY<15)
600 COLOR 2:LOCATE TX,TY:PRINT"●";:COLOR 7:IF HP=0 LET EE=1
610 IF LF=0 LETLF=1:LY=INT(RND(1)*14)+2
620 IF LF=1 GOSUB 50
630 RETURN
640 '-----------------------------------------
650 '           PRINT POINTS
660 '-----------------------------------------
670 LOCATE 24,0:PRINT USING"########";AA:RETURN
680 '-----------------------------------------
690 '                TOUCH
700 '-----------------------------------------
710 P1=PEEK(V+MX+MY*40):P2=PEEK(V+MX+1+MY*40)
720 IF P1=W1 AND P2=W2 RETURN
730 IF P1=5 AND EN<15 OR P2=5 AND EN<15 LET EN=EN+1:EX=EX+1:LOCATE EX,EY:PRINT E
N$;:PLAY MU$:RETURN
740 MB=1:RETURN
750 '-----------------------------------------
760 '              ADDITION
770 '-----------------------------------------
780 EM=EM+1:IF EM=10 THEN LOCATE 38,INT(RND(1)*18)+2:PRINT OP$;:EM=0:RETURN
790 RETURN
800 '-----------------------------------------
810 '               ATTACK
820 '-----------------------------------------
830 FOR I=BX TO 37:IF PE(I)=71 LET AA=AA+150:GOTO 860
840 IF PE(I)=43 LET AA=AA+50:GOTO 860
850 IF PE(I)=67 LET AA=AA+100
860 NEXT I
870 FOR I=BX TO 37:IF PE(I)<>0 THEN BEEP1:COLOR 2:LOCATE I,MY:PRINT CL$;:COLOR 7
:PLAY"+F":LOCATE I,MY:PRINT SP$;:BEEP0
880 NEXT I
890 EN=EN-1:LOCATE EX,EY:PRINT" ";:EX=EX-1:GOSUB 670
900 RETURN
910 '-----------------------------------------
920 '           MOVE LASER(M)
930 '-----------------------------------------
940 COLOR 5:FOR I=BX TO 37:BEEP1:P=PEEK(V+I+MY*40):PE(I)=P:LOCATE I,MY:PRINT"_";
:BEEP0:NEXT I
950 COLOR 7:FOR O=BX TO 37:LOCATE O,MY:PRINT" ":NEXT O
960 GOSUB 830:RETURN
970 '-----------------------------------------
980 '               MOVE MY
990 '-----------------------------------------
1000 IF SE=11 LET W1=77:W2=76:GOSUB 710
1010 K$=INKEY$(0):LOCATE MX,MY:PRINTSP$;:W1=0:W2=0:IF SE<11 CALL S
1020 MX=MX-(K$="■")*(MX>1)+(K$="■")*(MX<18):MY=MY-(K$="■")*(MY>2)+(K$="■")*(MY<1
8):GOSUB 710
1030 LOCATE MX,MY:PRINTMY$;:BX=MX+2
1040 IF K$="Z" AND EN>0 GOSUB 940
1050 SK=SK+1:RETURN
1060 '-----------------------------------------
1070 '            ALL DISPOSAL
1080 '-----------------------------------------
1090 IF SK>200 AND SE<11 LET SE=SE+1:SK=0
1100 GOSUB 1000:ON SE GOSUB 100,150,200,250,300,340,380,420,460,500,540
1110 IF EN=15 THEN BEEP1
1120 IF EE=1 GOTO 2270
1130 IF MB=1 GOTO 2180
1140 IF SE<11 GOSUB 780
1150 IF SE=11 AND MD=0 THEN PLAY 6,"-D2-F3-A2E1D3R0E2D3F1#FGA#AB#B+D1R0+D5R0":MD
=1:PLAY 7
1160 BEEP0:GOTO 1090
1170 '-----------------------------------------
1180 '             DATA SET 1
1190 '-----------------------------------------
1200 DIM PE(38),TC$(4),EX$(8),BO$(5):TEMPO 7
1210 MY$="■"+CHR$(220)+"■■"+CHR$(216)+"■"
```

★二死満塁、ここでバッターはDEMPAの主砲"影"。シュート／初球打ちーっ！でかい、これは文句なく場外だーっ。おっとOB!!OBです。打ち直しです。(長崎県波佐見町・**立井匡樹15才**)……**[影：そんなバカな……。]**

M-Z 700/1500

```
1220 SP$="  ■■■  ":CL$=CHR$(223,222)+"■■■"+CHR$(222,223)
1230 TC$(1)="●"
1240 TC$(2)="■■■=■■=■■=■■=■■=■■=■■=■■"
1250 TC$(3)="■■■=■■=■■■■■ ■■■■■=■■=■■"
1260 TC$(4)="__■■■●●■■■●●■■■¯¯"
1270 BC$="____■■■■■■____■■■■■■____"
1280 BS$="    ■■■■■■    ■■■■■■    "
1290 OP$="E"
1300 EN$=CHR$(213):GOSUB 1910:GOSUB1970
1310 MU$="+A0":RETURN
1320 '──────────────────────────────
1330 '              DATA SET 2
1340 '──────────────────────────────
1350 AA=0:V=&HD000:S=&HC000:SE=1:ME=2
1360 RETURN
1370 '──────────────────────────────
1380 '              DATA SET 3
1390 '──────────────────────────────
1400 MX=3:MY=10:EX=7:EY=21:EN=0:FF=0
1410 TX=36:TY=10:HP=5:SK=0:EE=0:MB=0
1420 EM=0:LF=0:LX=20:LY=0:MD=0:RETURN
1430 '──────────────────────────────
1440 '              ◆ DEMO
1450 '──────────────────────────────
1460 CLS:COLOR 5:PLAY 7
1470 LOCATE 0,3:PRINT"      ■■■■■■
```

MZ-1500用

SHARP(シャープ)を救(すく)え!!4

～質流(しちなが)れ決死(けっし)の12時間～



Random 田村

諸君，久しぶりであった。大阪人と福岡人のハーフ，へのへのへ太郎と政権交代したと言われる東○第五高校の天才アーティスト・プログラマーRandom田村だ。今回はもうネタ切れとの噂があるＳＨＡＲＰを救えシリーズの第４弾だ！今回はＢＧＭにエコーをきかせることに成功したのだ!!ただそれだけのことである。

⊙４周年記念!?

㈱シャープはX68000を作るためにどうしてもあと１万円欲しかった。仕方ないので，余りもののパソコンを質屋に入れてしまったのだが，㈱シャープのミスでその中に極秘開発中のパソコンが入っていたのだった。

だが，時すでに遅し，そのパソコンは質流れ商品となっていた。それを聞いた秘密組織Ｎはそのパソコンを手に入れようと質屋に向かった。

そこで登場㈱シャープの星ルーキー＝レイ！そいつらを質屋に１歩も近づかせるな!!

⊙Since1983

←を押すと左の床に，→を押すと右の床に移動します。ずっと同じ床に立っていると床が落ちますので，すかさず反対側の床に移動して高さを調節しながらスペース・キーを押して，迫りくる敵をビームで殺してください。

敵に侵略されたり，床が地上に落ちると１ミスです。

みごと８時から20時までの開店時間に敵を質屋に入れなかったら面クリアです。

⊙そう，ろおんぐ

では，ここで今までのＳＨＡＲＰを救え!!シリーズをふり返ってみましょう。

●ＳＨＡＲＰを救え!!（1983年８月号掲載）

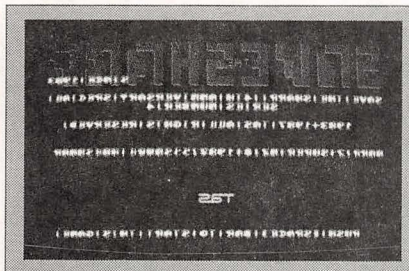
ＳＨＡＲＰは，ＭＺ-700を作るためにサラ金から１千万円借りた。早く返さないとＰＣ－8001をバカ売りさせるという……ＭＺ－80Ｋ／Ｃ版だったりする。

●ＳＨＡＲＰを救え!! 2（1986年９月号掲載）

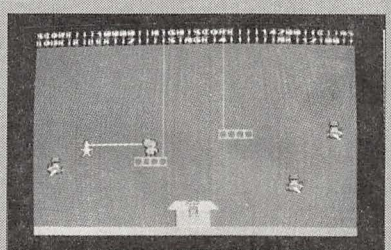
㈱シャープはSuperMZを作るためにまたもやサラ金に手をだしてしまった。コミカル風船ふくらまし……アクション・ゲーム。

●ＳＨＡＲＰを救え!! 3（1987年５月号掲載）

なぜか㈱シャープが異星人にねらわれた!!パネルを完成させて㈱シャープを救え!!（こじつけのゲームだった…）



◀《写真１》タイトル画面。文字をこりすぎて読みずらい(？)



▶《写真２》秘密組織を質屋に入れてはいけない！ビームでやっつけろ！

SHARPを救え!! 4 ～質流れ決死の12時間～のプログラム・リスト

★ ★

```
10 '  ------------------------------
20 '  (SAVE THE SHARP 4) 1987.7 TAS
30 '  PROGRAMED BY  SHINICHI TAMURA
40 '  PEN NAME      RANDOM TAMURA
50 '  ------------------------------
60 ' ▒▒▒[ INITIALISE ]▒▒▒
```

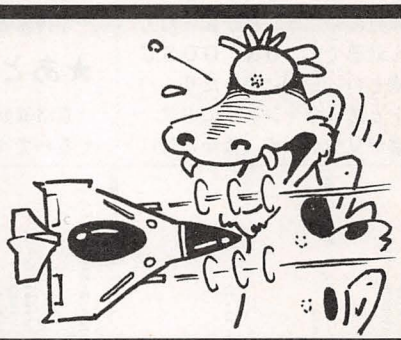
```
220 ' ■■■[ START ]■■■
```

MZ-2000/2200/2500(1Z001)用

（※2500で動かすには，2000モードで1Z001-BASICを使用）

移植版

スペクター SPECTER



平田　省吾

'87 8月号より

★はじめに

夏休みが終わったとき，残されたのは宿題とこのＳＰＥＣＴＥＲでした。ぜひ打ち込んでいただきたい。

★物語

平和だったファーム星に，あるときメカ・ドラゴンが侵略してきた。兵器もなく，闘争心のカケラもないファーム星人はあっけなく星を乗っ取られ，青く美しかった母星は赤く燃える死の星となってしまった。

一方，ファーム星からのＳＯＳを受信した地球連合軍は，ただちに戦闘機ＳＰＥＣＴＥＲを発進させたのであった(こんなんばっかし)。……**ベーマガ**

★遊びかた

ＲＵＮすると，タイトルがでます。このとき[E]キーを押すとデモをすっ飛ばします。

自機スペクターは[2][4][6][8]で4方向に移動し（すいません，原作は8方向なのに），スペース・キーでミサイルを撃ちます(ただし，1画面に3発)。で，とにかく，いろんな敵を倒していきます(原作とは多少ちがいます)。

30機やっつけると親玉のドラゴンの登場です。こいつは口から（というより顔からだな）ブレスを吐いてきます。こいつを倒すと面クリアです。

5面をみごとクリアするとエンディングです（オープニングよりできが悪い）。

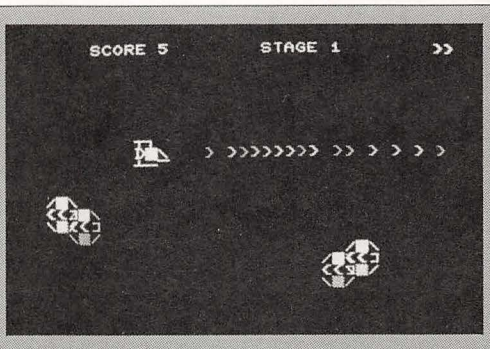
さあ，ファーム星にもとの青さをとりもどすべく，がんばってください。

《第1表》メモリマップ

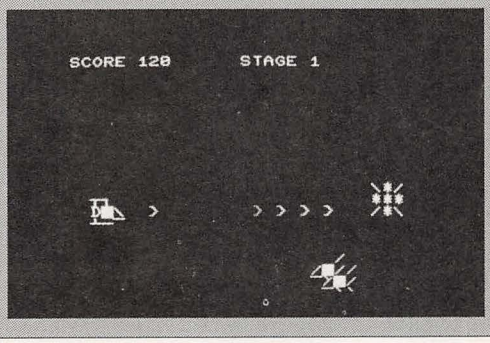
A000 ～	ドラゴン移動・表示
A078 ～	キャラ(3×3)の表示
A07D～	キャラ(3×3)の消却
A0C5～	スペース・キーを押してたら弾発射
A0F0～	弾の移動
A129 ～	ドラゴン頭部のＹ座標
A0C4～	表示・消却フラグ
A13A～	弾のワークエリア



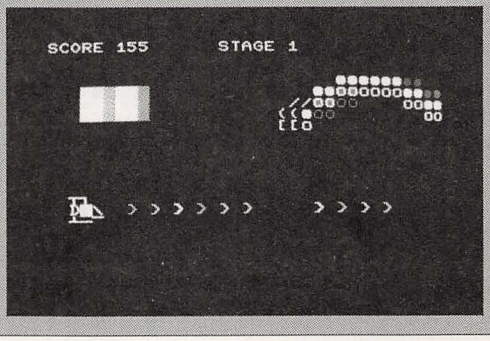
◀《写真1》タイトル画面。この後、かっこいいデモが現れる



◀《写真2》とにかくビームで敵をやっつけるのだぞ！



◀《写真3》敵もさまざま現れる。星に青さをとりもどすまでは…



◀《写真4》でた！ドラゴンだ！ブレスを吐いてくるから要注意！

★東京に遊びにいくとき，母が「東京の空気はすってはいけないよ」と，わけのわからないことを言っていた。（岡山県和気郡・**エンドレスナイト**）……**【影**：それで，1日中息を止めてたってわけか。根性あるぞ。】

★プログラムについて

マシン語を使っているので，RUNする前にSAVEしてください。

リストの見にくさは，私が作ったものの中でも最悪です。ON GOSUBと論理式をいっしょに使ったり，パーフェクトと思ったマシン語にドタンバで不都合が見つかって，後から付け加えたりと，とんでもないです。どーもすいません。

それと，F1でポーズ！がかかりますし，ゲーム・オーバーのとき，あるキーを押すとコンティニューできます。

★あとがき

京洛異妖篇がでるわ，絶叫の騎士がでるわで（知ってるかな？）楽しかった夏休みも終わってしまった。またゲーム作りにはげもうっと（プラネットαもやりたいしなー）。

最後になりましたが，オリジナルを作ったはとぽっぽさんに感謝!!

★参考

マイコンBASICマガジン87年8月号「SPECTER」はとぽっぽ氏

移植版SPECTERのプログラム・リスト

```
1000 CONSOLE C40,N,S0,24:TEMPO7:LIMIT &HFFF
1010 DIM C$(10),S(1),U(9),SC(6),NA$(7):GOSUB 6000
1015 GR$=CHR$(6):GOSUB 5000:IF A$<>"E" GOSUB 5200:I$=INKEY$:IF I$="" GOTO 1015
1020 PRINT CHR$(6):GR$=CHR$(6):GOSUB 5000:IF A$<>"E" GOSUB 5200:I$=INKEY$:IF I$="" GOTO 1020
1025 MUSIC"R7"
1030 S(0)=410:B0=S(1)=410:B5=S(2)=1:F=3:X=4:Y=10:SC=0:CE=0
1040 DIM X(2),Y(2),R(2),Q(2),M(2),V(2),D(12):CURSOR X,Y:USR(&A07B,C$(0))
1050 N=1:M(0)=60:M(1)=30:SC(1)=ST$:FOR I=0 TO 1:D(I)=0:V(I)=0:X(I)=0
1060 Y(1)=24:NEXT:CURSOR5,0:PRINT "SCORE":SC:CURSOR 20,0:PRINT "STAGE":ST
1080 CURSOR 35,0:PRINT STRING$(" ",F-1)
1999 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// MAIN ■
2000 USR(&A0F0):CURSOR X+3,Y+1:USR(&A0C5):USR(&A0F0):GET A#X1=X:Y1=Y
2010 X=X+(A=6)*(X<34)-(A=4)*(X>3):Y=Y+(A=2)*(Y<22)-(A=8)*(Y>2)
2020 CURSOR X1,Y1:USR(&A07D,C$(0)):IF PEEK(&A0C4)<>255 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO2600
2030 CURSOR X,Y:USR(&A07B,C$(0)):IF PEEK(&A0C4)<>255 THEN 2600
2060 FOR J=0 TO N:T=X(J):T=Y(J):R=R(J):Q=Q(J):M=M(J):V=V(J):D=D(J):GOTO 2100
2070 X(J)=T:T=Y(J):T=R(J):R=Q(J):Q=M:M=V(J):V=D(J):D=M:NEXT
2080 GET A#:IF A#<>CHR$(16) THEN 2000
2090 POKE &952,166:GET A#:ON -(A#="") GOTO 2090:POKE &952,0:GOTO 2000
2099 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// ENEMY ■
2100 USR(&A0F0):CURSOR TX,TY:USR(&A07D,C$(V)):IF PEEK(&A0C4)=62 GOSUB 2400
2110 USR(&A0F0):ON V GOTO 2160,2140,2190,2290,2210,2250,2730,2170,2120,2120
2115 M=M-1:ON M GOTO 2500:GOTO 2070
2120 M=M-1:V=-(V=9)*10-(V=10)*9:ON M GOTO 2500:GOTO 2300
2140 ON Q GOTO 2160:TX=TX-1:IF TY=Y+1-(TY<2)+(TY>21) THEN R=-R
2150 ON -(INT((TX-X)/2)<>ABS(TY-Y)) GOTO 2300:Q=-(TX-X)*SGN(Y-TY):GOTO 2300
2160 TX=TX-2:TY=TY+R:R=-(TY<2)-(TY>21)*R:GOTO 2300
2170 TX=TX-3:ON -(TX>0) GOTO 2300:V=0:TX=0:GOTO 2070
2190 IF Q=10 THEN Q=0:CURSOR 0,TY+1:PRINT STRING$("~",TX-1):Y1=TY+1:GOSUB 2390
2200 TX=TX-1:R=R+1+(R=9)*10:TY=TY+V+(R)*10:Q=Q+1:GOTO 2300
2210 ON Q GOTO 2220:TX=TX-1*((Q=2)-(Q=6))-(TX=30)-(D2=2)*2:GOTO 2300
2220 ON Q THEN TY=TY+R-(TY<2)+(TY>21):M=M-1:Q=Q-(M<0)*(3-Q)+-1:GOTO 2300
2230 Q=1+INT(RND(1)*4+6)/10:R=SGN(Y-TY)
2240 CURSOR 0,TY:PRINT STRING$(CHR$(130),TX-1):Y1=TY:GOSUB 2390:GOTO 2300
2250 ON Q GOTO 2260,2270:TX=TX-2:Q=-(INT(X/3)=INT(TX/3)):GOTO 2300
2260 Q=2:R=SGN(Y-TY)*2:M=ABS(Y-TY)/2-1
2270 TY=TY+R:R=M-1:Q=2+(K(0)*2:GOTO 2300
2280 TX=TX-1:TY=TY+SGN(R-TY)*2:IF TY=R THEN R=INT(RND(1)*10)*2+3
2300 IF (TX<0)+(TX>37) THEN 2500
2310 CURSOR TX,TY:USR(&A07B,C$(V)):IF PEEK(&A0C4)=62 GOSUB 2400
2320 CURSOR X+3,Y+1:USR(&A0C5):GOTO 2070
2390 OUT&HEB,&C0:FOR I=TX TO&STEP-1:POKE 53248+Y1*40+I,0:NEXT:OUT&HEB,&50:RETURN
2399 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// EBOM ■
2400 D=D-1:IF D<>0 THEN RETURN
2410 ON -(V=7) GOTO 2760:SC=SC+SC(V):CURSOR10,0:PRINTSC:M=B:V=9:CE=CE+1:RETURN
2499 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// SAISEI ■
2500 ON -(CE>30) GOTO 2700:TX=37:V=INT(RND(1)*(1+ST))+1
2510 ON V GOSUB 2520,2530,2540,2530:GOTO 2070
2520 TY=INT(RND(1)*19)+3:R=1+(RND(1)<.5)*2:D=1-(V=1)*(ST-1):Q=0:RETURN
2530 TY=INT(RND(1)*7)+8:R=INT(RND(1)*10):D=1-(V=6)*2:Q=0:RETURN
2540 TY=INT(RND(1)*10)*2+3:R=SGN(Y-TY)-(Y*(V=4)):D=1-4*(V=5):Q=0:M=20:RETURN
2599 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// BOM ■
2600 FOR I=0 TO 5:FOR J=9 TO 10:CURSOR X,Y:USR(&A07B,C$(J)):MUSIC"R3":NEXT J,I
2610 F=F-1:IF F<>0 THEN PRINT CHR$(6):GOTO 1040
2620 CURSOR 15,10:PRINT "GAME OVER":GET A#:IF A#="" THEN 2620
2630 ON -(A#<>"C") GOTO 1015:F=3:CE=0:SC=0:PRINT CHR$(6):GOTO 1040
2699 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// DRAGON ■
2700 IF V(1)-1>0 THEN V=0:M=0:TX=0:TY=0:GOTO 2070
2710 FOR I=0 TO 15:POKE 412574+I,3:NEXT:CURSOR 25,21:USR(&A07B,C$(7))
2720 USR(&A000):V(0)=7:MY=18:X(0)=25:Y(0)=21:D(0)=8:ST=M(0)=50:ST
2725 V=0:J=1:X(1)=0:X(2)=0:ON -(ST<5) GOTO 2070:V(2)=0:M(2)=10:N=2:GOTO 2070
2730 TY=TY+SGN(MY-TY)+M-1:IF TY=MY THEN MY=INT(RND(1)*21)+2
2740 POKE &A129,TY:USR(&A000):IF V(1)=0:X(1)=26:Y(1)=TY:D(1)=0
2750 M(2)=M(2)-1:IF (M(2)>0)+(N=1) THEN 2300
2755 ON -(V(2)<0) GOTO 2300:V(2)=26:Y(2)=TY:D(2)=0:GOTO 2300
2760 FOR J=0 TO 1:CURSOR X(J),Y(J):USR(&A07D,C$(9)):NEXT:CURSOR 0,24:MUSIC"R9":IF B=1 THEN GRAPH 0:B=0
2770 MUSIC"R3":NEXT:NEXT:FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 1:CURSOR 25+J*2-PEEK(41257+J)
2780 USR(G(I),C$(9)):MUSIC"R3":NEXT:ST=ST+1:CE=0:F=F-(ST=4)
2790 SC=SC-(M>0)*M*10+100:CURSOR10,0:PRINT SC:ON -(ST=6) GOTO 3000:GOTO 1050
2799 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// ENDING ■
3000 FOR I=0 TO 2:X=X+1:MUSIC"C#G":USR(&A0F0):NEXT:CLS:USR(&A0F0):USR(&A0F0)
3010 CURSOR X,Y:USR(&A07B,C$(0)):USR(&A0F0):NEXT:CLS:USR(&A07D,C$(0))
3020 I=1:N=0:I=0:RESTORE 7300:CURSOR 0,24:MUSIC"R9":IF B=1 THEN GRAPH 0:B=0
3030 R=RND(0):FOR I=1.5 TO 2.2 STEP 0.05:FOR J=1 TO I*0.05 STEP 0.01
3040 R=J:I=SIN(R*J)*40:Y=INT(SIN(R*J)*40):LINE 160.5+X,80+Y,160.5-X,Y+80
3050 X=COS(R*J)*40:Y=INT(SIN(R*J)*40):LINE 160.5+X,80+Y,160.5-X,Y+80
3060 LINE 160.5+X,80-Y,160.5-X,80-Y:RETURN
3070 ON L GOTO 3080,3100:READ A$:PRINT A$:RETURN
3080 IF M=0 THEN PRINT:N=INT(N-(N<>4) GOTO 3130:CURSOR 1,22:PRINT SC:RETURN
3090 M=0:N=N+1:READ A$:PRINT A$:ON -(N<16) GOTO 3130:L=2:N=0:RETURN
3100 CURSOR 0,24:PRINT:IF (O<N)*(N<4) THEN CURSOR 2,25-N:USR(&A07B,C$(N))
3110 N=N+1:M=M-(N=5):N=-N*(N<5):L=L+(M=8)*2
3120 IF N=2 THEN READ A$:CURSOR 7,24:PRINT A$:RETURN
3130 RETURN
4999 REM ////////////////////////////////////////////////////////////////////// TITLE ■
5000 FOR J=0 TO 40:CURSOR RND(1)*40,24:PRINT ".":NEXT:DIM TL$(4)
5010 TL$(0)="■■■ ■■■ ■■■ 
```

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

（※2500で動かすには，2000モードで1Z002-BASICを使用）

Drogon Ball

ドロゴン　ボール

鈴木　幹也

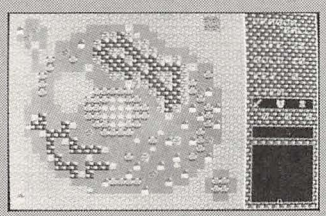


★おはなし

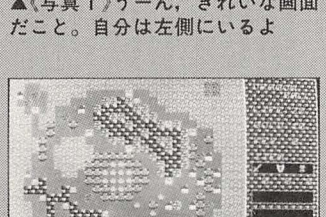
キミは，ある人から「あの島にはドロゴン・ボールというのがあって，七つ集めると，なんでも望みをかなえてくれるって話しだぜ」ということを聞いた。

《第1表》変 数 表

C$(,), D$(,), E$(,)	…キャラデータ
P(,), M(,)	……マップデータ
G$( )	……ジャンケン・データ
S$( )	……スピーク・データ
C( ), D( )	……武器データ
LF, GD, KY	…ライフ，ゴールド，キー
X, Y	……人の座標
K, K$, G	……キー入力
DB	……ドロゴン・ボールの数



▲《写真1》うーん，きれいな画面だこと。自分は左側にいるよ



▲《写真2》敵と出会うと戦闘か逃げるか聞いてくる。戦闘はジャンケン勝負だ

★あそび

人を[8][2][4][6]キーで上下左右に動かします。海やレンガの上などは，敵はでてきません。もし，敵と出会ったら[1]キーで戦い，[2]キーで逃げます。敵との戦いといっても，じつはジャンケンの勝負なのです。[1]キーがパー，[2]キーがグー，[3]キーがチョキとなっています。このジャンケンに勝つと，経験値／10のダメージを与えます。

また，家のところでスペース・キーを押すとなにか情報が聞けます。商店のところで押すと，店が開くので，左から右へ1～4の番号で選んでください（0でなにも買わない）。なお，この情報や店は画面右下に表示されます。

●商品の種類

剣……攻撃力が2倍になる
タテ……敵の攻撃を受けない
ヨロイ…タテと同じ
薬……Lifeが値段×5あがる
（商品の下にあるのが値段です）

★キャラクター

レンガ…敵はでてこない
木……通るとLife－1
山……通るとLife－50

Drogon Ballのプログラム・リスト

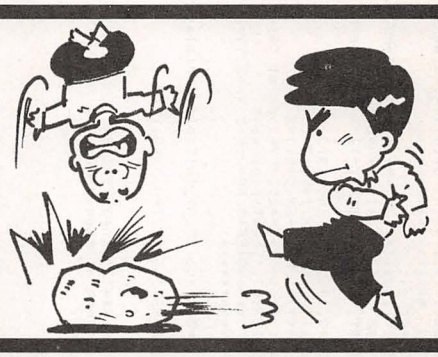
```
1 REM********** DrOGoN BaLL **********
10 GOTO9000
50 FORI=1TO3:POSITION 0,N:PATTERNC(C=3),W11-8,C$(C,D):NEXT:RETURN
60 FORI=1TO3:POSITION 0,N:PATTERNC(C=3),W11-8,D$(C,D):NEXT:RETURN
70 FORI=1TO3:POSITION 0,N:PATTERNC(C=3),W11-8,E$(C,D):NEXT:RETURN
99 REM********** ﾒｲﾝ **********
100 POKE&H952,0:GETK$:GETK$:POKE&H952,166:INP@234,G
110 ON-(K=2)-(K=8)GOSUB1000
120 P=P(X,Y):ON (P(X,Y)<>1)*(NV<2)*(P<>0)*(P<>2)*(P<>B)*(RND(1)<.3)GOTO2000
130 ON-(G=253)*(P(X,Y)=8)*(N(X,Y)<>2)GOTO3000
140 ON-(G=253)*(P(X,Y)=7)*(N(X,Y)<>3)GOSUB4500
150 IFP=0THENLF=LF-2:MUSIC"-CO-C":GOSUB4000
160 ON-(LF<1)-(K$="G")*2-(DB=7)*3GOTO6000,6010,7000
170 N=INT(RND(1)*30),INT(RND(1)*25))=0:NV=NV+1:GOTO100
999 REM********** ｵﾄﾞﾝ **********
1000 XX=(K=6)*(X<29)-(K=4)*(X>0):YY=(K=2)*(Y<24)-(K=8)*(Y>0):P=P(X+XX,Y+YY)
1010 D=INT(RND(1)*9+5):ON-(P=9)*2GOTO1400,1500
1020 ON(P=10)*(EX>99)+(P=5)*(LF<50)*2-(P=3)*2GOTO1600,1080
1030 IF(P=5)*(LF>50)THEN LF=LF-50:GOSUB4000:MUSIC"-CO-#C1-CO-#C1"
1040 P=P(X,Y):IF(P(X,Y)=10)*(EX<100)THEND=P
1050 M=XX*8:N=YY*8:GOSUB50:X=X+XX:Y=Y+YY:ON-(P=0)-(P=4)GOTO1070
1060 M=XX*8:N=YY*8:D=10:GOSUB50
1070 IFP=4THENLF=LF-1:MUSIC"-EO-E"
1080 MV=0:RETURN
1400 IFD<KYTHEN KY=KY-D:MUSIC"-CO-FDCB":GD=GD+INT(RND(1)*50):P(X+XX,Y+YY)=P(X,Y):GOSUB4000:GOTO1040
1410 MUSIC"-CO-F-G-F-E-D-C":RETURN
1500 IFD<KYTHENKY=KY-D:MUSIC"+CO+ER+E+D+F1+#B":GOSUB4000:GOTO1040
1510 MUSIC"+A1R+A3":RETURN
1600 DB=DB+1:N=120+M=240+DB*9+D=5:GOSUB670:P(X+XX,Y+YY)=P(X,Y)
1610 MUSIC"+C1+D+E+F+G+A+B":GOTO1040
1999 REM********** ﾏﾎｳ **********
2000 D=INT(RND(1)*4):IF(RND(1)<.3)+(P(X,Y)=4)THEN D=D+INT(RND(1)*2+1)
2010 HP=INT(RND(1)*(D+1)^2)+1):HP=HP-(EX>50)*HP-(EX>100)*HP-(EX>200)*HP*(D+5)
2030 CURSOR32,22:INPUT"1or2?";I:IFI=1THENGOSUB2910:GOTO2200
2040 IF(I=1)*(RND(1)<D/5)THENMUSIC"-CIR-C":GOSUB2910:GOTO2200
2050 LF=LF-INT(RND(1)*D):GOSUB2900:GOSUB2910:MUSIC"+CORG":GOTO100
2200 V=0:GOSUB4000:CURSOR35,4:PRINTLF;" "
2210 ON-(LF<1)-(HP<1)GOTO2800,2800:MUSIC"R5-G7-D-E-C-D"
2220 Z2=INT(RND(1)*3):POSITION290,160:PATTERNC(6)-B,G$(Z2)
2230 POKE&H952,0:GETZ1:POKE&H952,166:Z1=Z1-1:IF(Z1>2)+(Z1<0)THENZ1=INT(RND(1)*3)
2240 POSITION260,160:PATTERNC(6)-B,G$(Z1):IFZ1=Z2THEN2300
2250 Z3=(Z1=0)*(Z2=2)+(Z1=1)*(Z2=0)+(Z1=2)*(Z2=1):IFZ3THEN2350
```

★やすきよさーん！（栃木県宇都宮市・**のんだよーん16才**）……【**やすきよ**：呼ばれて，とびでて，ジャジャジャジャーン。お久しぶりです。なに，お呼びでない。失礼しました。**編**：奥村印刷，久びさの登場で，はしゃいでます。】

```
2260 GOSUB2500:MUSIC"-C3R1-C4":GOTO2200
2300 GOSUB2500:GOSUB2600:MUSIC"G1#G6#GC#CC#CC":GOTO2200
2350 GOSUB2600:MUSIC"C0EDR2C0EDR2C0ED":GOTO2200
2500 IFD(2)THEN D(2)=D(2)-1:V=D+1:GOTO2520
2510 IFD(3)THEN D(3)=D(3)-1:V=D+1
2520 LF=LF+INT(V)-D-1:RETURN
2600 HP=HP-INT(EX/10):IFD(1)>0THEN HP=HP-INT(EX/10):D(1)=D(1)-1
2610 RETURN
2800 EX=EX+D:ON INT(RND(1)*3) GOTO 2820,2830
2810 LF=LF+INT(RND(1)*10):GOTO2840
2820 GD=GD+INT(RND(1)*10):GOTO2840
2830 KY=KY+INT(RND(1)*10):GOTO2840
2840 MUSIC"R6C1E2G3R7":GOSUB2900:M(X,Y)=1:GOSUB4000:GOTO100
2900 BOX[11246,135,313,193,F0:RETURN
2910 FORI=17TO23:CURSOR31,I:PRINT"          ":NEXT:RETURN
2999 REM■■■
```

MZ-2500(M25-BASIC)用

PUSHER（プッシャー）



山田　秀男

内容

とにかく，パズルゲームです。

1面に3個あるエクストラ・ストーンを縦か横に並べればいいんです。

遊びかた

RUNでタイトル画面。なにかキーを押せばゲーム・スタートです。

8246でEDY君を動かし，スペース・キーでストーンを飛ばします。ただし，ストーンの先にストーンがあると，先のストーンはブロックになってしまって，動かすこともつぶすこともできなくなります。

また，エクストラ・ストーンは，縦なら縦に3個，横なら横に3個並べないといけません。ななめなどはありません。

どうしても面クリアできなくなったときはESCを押すと，また最初からできます。1機減りますけど…。

それから，見ればわかると思いますが，VADOL君につかまってもまた最初からです。3回やられるとゲーム・オーバーです。

スコアがベスト5に入れば，ネーミングもできます。ネームは3文字までで，途中でまちがえたときは，⇦（バック・スペース）か←（カーソル・キーの左）を押せば1文字分バックします。3文字目にはききません。

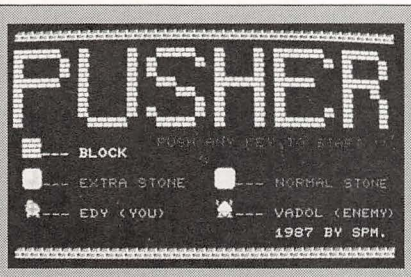
P. S.

MZ-2500のユーザーのみなさん，BASIC-M25がX1 turboかX68Kにのったらいいと思いません？

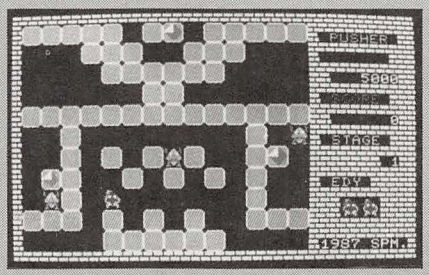
泉工・計算機部バンザーイ!!

CHECKER FLAG

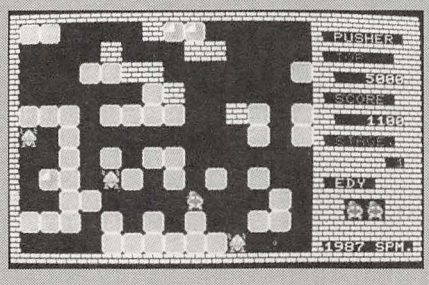
編：ペンゴですね。
影：でも，これはペンゴよりムズイんでないかい。
編：突然現れないでください。影さんと会話するときは，心の準備が必要なんですから。
影：それはすまんかったぞな。
編：それはさておき，確かに，むずかしいですよね。ストーンの先にストーンがあるとブロックになってしまうんですもの。
影：むやみやたらと押せないし，考えてると敵の動きが速くなるし，たまったもんじゃない。
編：1面はともかく，2面はクリアできるんですかね。
影：読者にまかせよう。



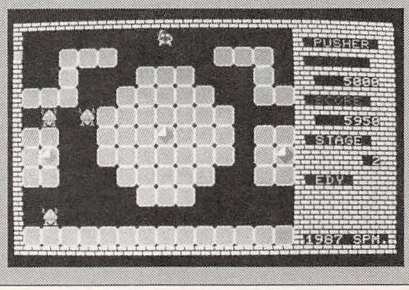
▲〈写真1〉タイトル画面。キャラクター紹介です



◀〈写真2〉1面だ。エクストラ・ストーンを並べるんだぞ



▶〈写真3〉うーん，あと一つ。時間がたつと敵も速くなる



▼〈写真4〉2面。ストーンをストーンに押すとブロックになる

★BM特選プログラムコーナーのDr. Dの変わったところ：①「Dr. D」の文字が入った。②マユ毛がなくなった。③頭がでこぼこになった。（愛知県名古屋市・おれはマルではない14才）……【編：うしろ姿もなかなかだよ。】

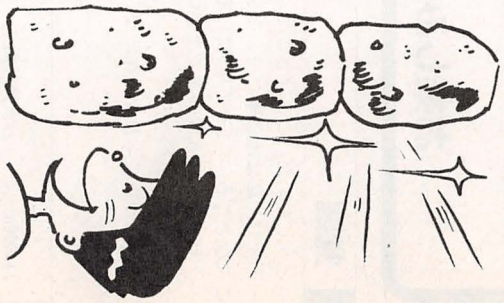
PUSHERのプログラム・リスト

```
  10 '*************************************
  20 '*            「PUSHER」               *
  30 '*                                     *
  40 '*    for MZ-2500 BASIC M-25           *
  50 '*                                     *
  60 '*         BY H.YAMADA(SPM)            *
  70 '*                                     *
  80 '*         10th July 1987              *
  90 '*************************************
 100 '
 110 init "CRT:40,25,0,0":klist 0:click off
 120 randomize:gosub *PCG
 130 dim MP(15,12),C$(5)
 140 for I=0 to 4:C$(I+1)=chr$(33+I*4,34+I*4,31,29,29,35+I*4,36+I*4):next
 150 C$(0)=chr$(53,53,31,29,29,53,53):C$=chr$(53):S$="  ⇩⇦⇦  "
 160 def FNSP=MP(1+CX+XX,1+CY+YY)
 170 def FNS1=MP(1+MX+XX*2,1+MY+YY*2)
 180 for I=4 to 0 step -1:HS(I)=5000-I*1000:NA$(I)="SPM":next
 190 '***********************  TITLE  ***************************
 200 *TITLE
 210 console 0,25,0,40:repeat on ,4:cls:poke $5ED,0
 220 on play gosub *PLAY_BGM:play off:gosub *PLAY_INIT
 230 restore 250:cgen 1:for I=0 to 7:read M$:locate 0,24:print M$:next
 240 locate 0,24:print string$(12,chr$(13));:cgen 0
 250   data "55555  5    5  5555  5   5 55555  5555"
 260   data "5    5 5    5 5    5 5   5 5      5   5"
 270   data "5    5 5    5 5      5   5 5      5   5"
 280   data "55555  5    5  55    55555 5555   5555"
 290   data "5      5    5    55  5   5 5      5  5"
 300   data "5      5    5      5 5   5 5      5   5"
 310   data "5      5    5 5    5 5   5 5    5 5   5"
 320   data "5       5555   5555  5   5 55555  5   5"
 330   data 1,18,3,1,15,1,21,18,4,21,15,2
 340 cflash 1:locate 15,12:print [3] "PUSH ANY KEY TO START !!"
 350 cflash 0:locate 3,16:print [2] "--- EXTRA STONE      --- NORMAL STONE"
 360          locate 3,19:print [4] "--- EDY (YOU)        --- VADOL (ENEMY)"
 370          locate 27,21:print [6] "1987 BY SPM."
 380 cgen 1:crev 1:for I=0 to 39:locate I,1:print C$;:locate I,23:print C$;:nex
t:crev 0:key 0,""
 390 for I=0 to 3:read X,Y,CN
 400   for J=37 to X step -1:locate J+1,14:print S$
 410   locate J,14:print C$(CN):play "C16G16"
 420   if inkey$<>"" goto 510 else next
 430   for J=14 to Y:pause 1:locate X,J-1:print S$
 440   locate X,J:print C$(CN):next
 450 next
 460 play string$(32,"C32G32")
 470 for I=0 to 24:console@ I,25-I:next
 480 locate 1,12:print C$(0);:cgen 0:print "--- BLOCK":cgen 1
 490 for I=1 to 25:console@ 0,I:next
 500 if inkey$="" goto 500
 510 '************************  START 1  ****************
 520 RD=1:LF=2:SC=0
 530 *START
 540 on RD restore *RD1,*RD2,*RD3,*RD4,*RD5
 550 cls:poke $5ED,2:for I=0 to 23:print string$(40,C$);:next
 560 cgen 0  :locate 30,2 :print [6] " PUSHER "
 570          locate 30,4 :print [2] " TOP    "
 580          locate 31,6 :print using "########";HS(0)
 590          locate 30,8 :print [4] " SCORE "
 600          gosub *SCORE:cgen 0
 610 cflash 1:locate 30,12:print [5] " STAGE "
 620          locate 36,14:print using "##";RD
 630 cflash 0:locate 30,16:print [3] " EDY "
 640          locate 30,22:print "1987 SPM."
 650 cgen 1  :I=LF:while I<>0:locate 30+I*2,18:print C$(3):I=I-1:wend
 660 '************************  START 2  ****************
 670 for I=0 to 15:MP(I,0)=4:MP(I,12)=4:next
 680 for Y=0 to 10:read M$:M$=right$(string$(16,"0")+bin$(val("$"+M$)),16)
 690   MP(0,Y+1)=4:MP(15,Y+1)=4:for X=0 to 13:locate 1+X*2,1+Y*2
 700   if mid$(M$,X+1,1)="1" then print C$(2):MP(X+1,Y+1)=1 else print S$:MP(X+
1,Y+1)=0
 710 next:next:read CX,CY:locate 1+CX*2,1+CY*2:print C$(3)
 720 for I=0 to 2:read X,Y:SX(I)=X:SY(I)=Y:MP(1+X,1+Y)=2
 730   gosub 1450:EX(I)=EX:EY(I)=EY:EA(I)=1:MP(1+EX,1+EY)=3
 740   locate 1+X*2,1+Y*2:print C$(1):locate 1+EX*2,1+EY*2:print C$(4):next
 750 for I=30 to 60 step 2:play "t255l32n=i;":next:play wait
 760 gosub *PLAY_INIT:play on:key 0,"":time=0:EF=0:EP=0:F=2:XX=0:YY=0
 770 '*****************  MAIN  *****************
 780 K$=inkey$:X=0:Y=0
 790 if time>900 and EP=0 then EP=1:F=0:gosub *PLAY_INIT:play on:play "t17005c4
c4c4c4","T17005"
 800 if K$=" " then SW=0:on FNSP gosub *STONE,*EXTRA:XX=0:YY=0
 810 if K$="5" then 1530
 820 locate 1+CX*2,1+CY*2:print S$
 830 if K$="8" then YY=-1:XX=0 else if K$="2" then YY=1:XX=0
 840 if K$="4" then YY=0:XX=-1 else if K$="6" then YY=0:XX=1
 850 if K$<>"" and FNSP=0 then X=XX:Y=YY
 860 CX=CX+X:CY=CY+Y
 870 locate 1+CX*2,1+CY*2:print C$(3)
 880 gosub 1310
 890 goto 780
 900 '*****************  STONE SUB  *****************
 910 *SUB1 locate (MX+XX)*2+1,(MY+YY)*2+1:print S$:return
 920 *SUB2 locate (MX+X2)*2+1,(MY+Y2)*2+1:return
 930 *SUB3 MP(1+MX+XX,1+MY+YY)=0:return
 940 *SUB4 for I=0 to 50:next:return
 950 *STONE
 960 MX=CX:MY=CY:X2=XX*2:Y2=YY*2:S1=FNS1
 970 on S1 goto 1050,1050,1110,1050
 980 '*****************  SPACE  *****
 990  gosub *SUB3:gosub *SUB1
1000  MP(1+MX+X2,1+MY+Y2)=1-SW:gosub *SUB2:print C$(2+SW)
1010  MX=MX+XX:MY=MY+YY
1020  if FNS1=3 then gosub 1110
1030  if FNS1=1 or FNS1=2 or FNS1=4 then return
1040  goto 990
1050 '*****************  STONE  *****
1060  if SW then 1100
1070  gosub *SUB3:locate (MX+XX)*2+1,(MY+YY)*2+1:print C$(5)
1080  if (MX+X2<14)*(MX+X2>-1)*(MY+Y2<11)*(MY+Y2>-1)*(MP(1+MX+X2,1+MY+Y2)<>2) t
hen MP(1+MX+X2,1+MY+Y2)=4:gosub *SUB2:print C$(0)
1090  gosub *SUB4:gosub *SUB1:SC=SC+50:gosub *SCORE
1100  return
1110 '*****************  VADOL  *****
1120  gosub *SUB3:gosub *SUB1
1130  gosub *SUB2:print C$(5)
1140  gosub *SUB4
1150  for I=0 to 2:if EX(I)=MX+X2 and EY(I)=MY+Y2 then EX(I)=-1:EY(I)=20:goto 1
170
1160  next
1170  SC=SC+100:gosub *SCORE:goto 1000
1180 '*****************  EXTRA STONE SUB  **********
1190 *EXTRA
1200 SW=-1:gosub 960
1210 for I=0 to 2
1220   if SX(I)=CX+XX and SY(I)=CY+YY then SX(I)=MX+XX:SY(I)=MY+YY
1230 next
```

★僕はスキップができない自分がキライです。編集部のみなさんはどう？（神奈川県・平塚市・草汐満ＩＩとはなんぞや14才）……【影：あの穴掘るやつ？編：それはスコップ。影：どう以合う？つぐ美：それ、私のスリップ⑬】

```
 1240 if SX(0)=SX(1) and SX(1)=SX(2) then W0=SY(0):W1=SY(1):W2=SY(2):goto 1260
 1250 if SY(0)=SY(1) and SY(1)=SY(2) then W0=SX(0):W1=SX(1):W2=SX(2) else 1300
 1260   if W2<W0 and W2<W1 then A=W2:if W0<W1 then B=W1:goto 1290 else B=W0:goto
 1290
 1270   if W0<W1 then A=W0:if W1<W2 then B=W2:goto 1290 else B=W1:goto 1290
 1280   if W1<W2 then A=W1:if W2<W0 then B=W0 else B=W2
 1290   if sum(I,A,B,1)=3 then *CLEAR
 1300 return
 1310 '*****************  VADOL MOVE SUB  ************
 1320 if EF<F then pause 2:EF=EF+1:return else EF=0
 1330 for I=0 to 2
 1340   EX=EX(I):EY=EY(I):EA=EA(I):EXX=0:EYY=0
 1350   if EX=-1 then EY=EY-1:if EY=0 then gosub 1450:goto 1410 else goto 1420
 1360   if rnd(1)<.5 then EXX=EA else EYY=EA
 1370   locate 1+EX*2,1+EY*2:print S$:MP(1+EX,1+EY)=0
 1380   if MP(1+EX+EXX,1+EY+EYY)<>0 then EXX=0:EYY=0:EA=-EA
 1390   EX=EX+EXX:EY=EY+EYY
 1400   if EX=CX and EY=CY then 1530
 1410   locate 1+EX*2,1+EY*2:print C$(4):MP(1+EX,1+EY)=3
 1420   EX(I)=EX:EY(I)=EY:EA(I)=EA
 1430 next
 1440 return
 1450 '*****************  VADOL SUB  *****
 1460   EX=int(rnd(1)*13):EY=int(rnd(1)*10)
 1470   if MP(1+EX,1+EY)<>0 or (EX=CX and EY=CY) then 1460
 1480   return
 1490 '*****************  SCORE SUB  *****************
 1500 *SCORE
 1510   cgen 0:locate 31,10:print using "########";SC:cgen 1
 1520   return
 1530 '*****************  EDY OUT !  *****************
 1540 gosub *PLAY_INIT
 1550 for I=0 to 5:color=(0,15):color=(0,0):next
 1560 LF=LF-1:if LF=>0 then *START
 1570 '*****************  GAME OVER !!  **************
 1580 console 1,22,1,28:poke $5ED,0:cls:cgen 0
 1590 gosub *PLAY_INIT:gosub *PLAY_OVER
 1600 for I=0 to 10
 1610   for J=0 to 7
 1620   locate 10+I,11:print [J] mid$("GAME OVER !",I+1,1)
 1630   for X=0 to 150:next
 1640 next J,I
 1650 '*****************  SCORE LIST  *****
 1660 pause 30
 1670 locate 3,22:print [6] "SCORE & NAME of BEST 5 ⇩"
 1680 for I=0 to 4:locate 3,22:print [4] using "  BEST # ######## pts. & &⇩";I+1,
HS(I),NA$(I):next
 1690 locate 1,22:print "⇩⇩⇩⇩⇩":repeat on ,2:key 0,""
 1700 '*****************  NAMEING  *****
 1710 if SC>HS(4) then
 1720    locate 4,18:print [2] "YOUR SCORE IS BEST"
 1730    locate 4,20:print "YOUR NAME ? ";
 1740    for I=0 to 2
 1750      locate 16+I,20
 1760      A$=input$(1):if A$="␣" or A$="⇦" and I>0 then I=I-1:goto 1750
 1770      if A$<" " then 1760
 1780      print A$;:A$(I)=A$
 1790    next
 1800    for I=0 to 4
 1810      if SC>HS(I) then J=4:while J<>I:HS(J)=HS(J-1):NA$(J)=NA$(J-1):J=J-1:w
end:HS(I)=SC:NA$(I)=A$(0)+A$(1)+A$(2):goto 1830
 1820    next
 1830 end if
 1840 pause 30:goto *TITLE
 1850 '*****************  CLEAR  *********************
```

```
 1860 *CLEAR
 1870 for I=0 to 2:locate 8,10+I:print space$(14):next
 1880 cgen 0:gosub *PLAY_INIT:gosub *PLAY_CLEAR
 1890 locate 9,11:print "NICE CLEAR !"
 1900 pause 15
 1910 RD=RD+1
 1920 for I=0 to 50:SC=SC+50:play "t255g32":gosub *SCORE:next
 1930 goto *START
 1940 rem *******************  PCG EDITER DATA FILE  ************************
 1950 data 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 1960 data 3F7FFFFFFFFFFFFF000103070F1F3F7F3F4183878F9FBFFF,FC7E3F1F0F0703010000
000000000000FC82C1E1F1F9FDFF,80C0E0F0F8FC7E3F00000000000000000FFBF9F8F8783413F
 1970 data 0103070F1F3F7EFC000000000000000000FFDF9F1E1C182FC,3F7FFFFFFFFFFFF0000
0000000000003F40808080808080,FCFEFFFFFFFFFFFF0000000000000000FC02010101010101
 1980 data FFFFFFFFFFFF7F3F000000000000000080808080808040 3F,FFFFFFFFFFFFEFC0000
0000000000001010101010102FC,0000000000060600000C0903070F1D3F000F1E1C18761430
 1990 data 0000000000606000000080E0F0F8B8FC0000000000060280C,00001C02020000003F3F
1F0F1F193C002020000C1C180000,0000384040000000FCFCF8F0F8983C0004040003038180000
 2000 data 00000103070F0D0F0040204020606000040214224 0E1430,000080C0E0F0B0F00008
040804606000000884482470280C,1F1D010303013C0000020200000000020300C1C1A190000
 2010 data F8B800C0C0803C000040C000000000000040C30385898000,0000080420100000000
0804201000000000080420100000,0000102004080000000010200408000000001020040800000
 2020 data 0000102004080000000010200408000000001020040800000,0000080420100000000
0804201000000000080420100000,FEFEFE00F7F7F700C0800000060400 00FEFEFE00F7F7F700
 2030 *PCG restore 1940:for I=$20 to $35:read D$:def chr$(I)=hexchr$(D$):next:re
turn
 2040 ' ********************  BGM (?) SUB ROUTINE  ************************
 2050 *PLAY_BGM play "C.C16EG1A4E4.D8 C.C16EG1R2 C.C16EG1A4E4.D8 C.C16GC1R2 C4G1
6G16EG4AE GFEDCDEF<AAA4AB>C4G4EDCECC",string$(95,"C"):return
 2060 *PLAY_OVER play "G2E4D4C4E4C4":return
 2070 *PLAY_CLEAR play "GGAGAA>C4":return
 2080 *PLAY_INIT play off:play init:play "T140L8@v10004@0","T140L80405@23":retur
n
 2090 ' ********************  ROUND DATA 001 - 005  ************************
 2100 *RD1
 2110  data FA7C,1CE0,0FC0,0300,FFFC,2010,2A90,2550,2010,EA9C,0FC0
 2120  data  4 , 8 ,  7 , 0 , 12 , 6 , 1 , 7
 2130 *RD2
 2140  data 0000,3838,2388,E7CC,0FE0,CEEC,8FE8,C7CC,0380,0000,FFFC
 2150  data  7 , 0 ,  7 , 5 , 1 , 6 , 13 , 6
 2160 *RD3
 2170  data 5554,AFC8,5F94,BFE8,78F4,B8E8,78F4,B7E8,6FF4,BFE8,5454
 2180  data  0 , 0 ,  9 , 2 , 6 , 5 , 3 , 8
 2190 *RD4
 2200  data FFF8,F80C,E7FC,FFFC,F7FC,FDFC,FFFC,FFFC,E004,FFFC,FFFC
 2210  data  3 , 8 ,  13 , 0 , 4 , 4 , 4 , 8
 2220 *RD5
 2230  data AAA8,EFDC,FFFC,DD0C,C9DC,D5BC,DD0C,FFFC,DFEC,5554,FFFC
 2240  data  10 , 1 ,  3 , 1 , 2 , 8 , 11 , 8
```



★昨夜、逃亡中の影をつかまえました。刑はなににしますか？編集長。私は「エビぞり電気アンマ」なんかどうかと…。(愛知県名古屋市・**'87佐野Ｋｉｄ**)……**【編集長：それなら、私がやってもらいたいくらいだ。】**

PASOPIA7用

REVENGE OF REFRIGERATOR
リベンジ　オブ　レフリジャレイター



お楽しみはこれからだっぺよ

覚醒

どうしたんだ。ここはどこだ。私は…そうだ，私は冷蔵庫だ…。なぜ私はこんなところ(ゴミ捨て場)にいるのだ…？私は今まで人間の家で忠実に働いてきたのに…。

なぜ私が捨てられなければならないのだ!?

「おまえがオイボレたからさ」

なんだと！私はオイボレてなどいない！

「そうだ。おまえの機能はまだ立派に働く……。しかし，しょせんおまえは旧型だ。新型の便利さにかなうわけがない」私が旧型だから……。

「おまえは人間が憎いだろう。私の名はゴミ仙人。おまえに力をさずけにきた……」

《第1表》機械語

C000H～	冷蔵庫移動	C1C0H～	キャラデータ
C044H～	敵機移動	C400H～	冷蔵庫X，Y，Y速度
C095H～	自動車移動	C403H～	敵機フラグ，X，方向，Y
C0CDH	自動車ツブシ判定	C407H～	(車フラグ，X，Y)×8
C0FDH～	敵機アタリ判定	C41FH～	スコア
C12AH～	32×64ドットプット	C421H～	ダメージ
C167H～	16×8ドットプット	C422H～	1-ツブシ，2-ダメージ，3-その両方
C196H～	VRAM ON		
C1A5H～	VRAM OFF		

行動

冷蔵庫は常時飛びはねています。4 6で左右に動かしてください。

報復

画面下方を走り回っている自動車を

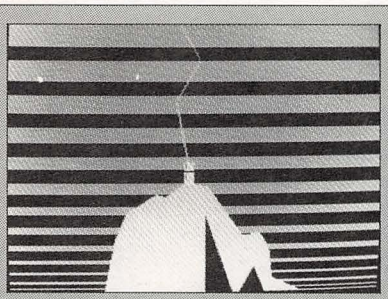
CHECKER FLAG

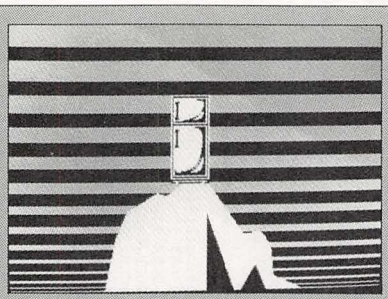
編：それにしても，よくこんなゲームが思いつきますね。

Dr.D：ふむ，冷蔵庫が飛びはねるとはな。

編：ドラスピもどきのデモも笑わせてくれました。

Dr.D：ところで，はじめてメイン・ルーチンを機械語で組んだということだが，これほどの大きなキャラをよく動かせてるぞ。

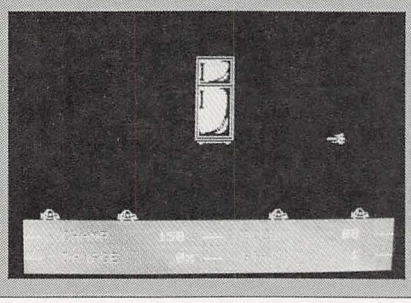




◀《写真2》冷蔵庫が巨大化した～！いざ戦わん！

▼《写真4》ダメージが100%を越えると，ホラ～！

▲《写真1》イナズマが走る！これは何か起きそうな気配



▶《写真3》ポンポン飛びはねる巨大冷蔵庫。車をつぶせ



★僕はOFコーナーはほとんど読まない。ピースピース。(岐阜県関市・**あほ13才**)……【**影**：それなら，このページも読まないわけだ。ブイブイ。**編**：いっしょになって，ピースだのブイだの。**影**：編くん，両手の2本指は？】

つぶしてください。車を全滅させると，なぜかもう一度復活しますが，さらに全滅させると面クリアです。

無念

飛んでくる飛行機に当たるとダメージが増え，ダメージが100％になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

はじめて機械語でメイン・ルーチンを作ってみました。全部ハンドアセンブルするのはけっこー疲れる……。

あと，おもしろいことにＢＧＭにドラムを付けてみました（付けるほどの曲でもないのですが……）。

その他

ツブシ判定は少しきつめにしてあります。また，飛行機は絶対によけられる高度を飛んできます。

あと，オープニング・デモのときに[4][6]キーだけは押さないでください。巨大化した冷蔵庫が移動してしまうのです……。

参考

ドラゴンスピリットのオープニング（ナムコ）

REVENGE OF REFRIGERATORのプログラム・リスト

```
10 GOTO 510
20 GOSUB 300
30 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ main ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
40 POKE &HC0A8,RND*255:POKE &HC051,7+6*INT(RND*2)+INT(RND*2):A=USR(0)+USR1(0)
50 ON PEEK(&HC422) GOTO 100,210,190:FOR I=1 TO LV:FOR J=0 TO-(I)1)*99:NEXT
60 SOUND=(1,5):SOUND=(0,B(0,SO)):SOUND=(3,4):SOUND=(2,B(1,SD))
70 SOUND=(9,4):SOUND=(8,B(2,SO))
80 SOUND=(5,D1(SO)):SOUND=(4,D2(SO)):SO=(SO+1) MOD 384:NEXT:GOTO 40
90 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ kill ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 GOSUB 110:GOTO 40
110 LINE(PEEK(&HC400)*8-16,152)-STEP(47,7),PRESET,2,BF:NOISE "s0m20l11&a"
120 LOCATE 30,21:PRINT USING "#####";PEEK(&HC41F)*256*PEEK(&HC420);J=0
130 FOR I=0 TO 7:J=J+PEEK(&HC407+I*3):NEXT:POKE &HC422,0:IF J THEN RETURN
140 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
150 IF CL THEN CL=0:GOTO 340 ELSE LOCATE 16,0:PRINT "CLEAR !!":RETURN 160
160 FOR I=0 TO 26:SOUND=(1,6+I/3):SOUND=(0,B(0,SD))
170 SOUND=(3,5+I/3):SOUND=(2,B(1,SD)):SOUND=(9,5+I/3):SOUND=(8,B(2,SO))
180 SO=(SO+1) MOD 384:FOR J=0 TO 89:NEXT:NEXT:PLAY "p32z":SN=SN+1:GOTO 20
190 GOSUB 110:GOTO 210
200 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ damage ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 NOISE "o10m518c":LOCATE 14,23:PRINT USING "###";PEEK(&HC421)
220 POKE &HC422,0:IF PEEK(&HC421)<100 GOTO 40
230 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ game over ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
240 LOCATE 12,0:PRINT "G A M E  O V E R":OUT &H30,&H7F
250 FOR I=0 TO 29:SOUND=(6,4):SOUND=(7,I/2)
260 CIRCLE(PEEK(&HC400)*8+7,PEEK(&HC401)*8+24),I*3,1,,,.3:NEXT
270 A=PEEK(&HC41F)+256*PEEK(&HC420):IF A)CS THEN CS=A
280 WHILE INP(&H31)=255:WEND:GOTO 650
290 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ set up ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
300 CLS:CL=1:LINE(0,140)-(319,199),PSET,3,BF:LOCATE 0,21:A=PEEK(&HC41F)
310 PRINT USING"__ CHAMP ######  __ SCORE ######  __";CS;A*256+PEEK(&HC420)
320 PRINT USING"__ DAMAGE  ###%  __ STAGE  ###  __";PEEK(&HC421);SN+1;
330 POKE &HC400,19:POKE &HC401,13:POKE &HC402,252:POKE &HC403,0:SO=(SO*192)*192
340 FOR I=0 TO 7:POKE &HC407+I*3,-(I<4+SN MOD 5):POKE &HC408+I*3,INT(RND*33)+5
350 POKE &HC409+I*3,20:NEXT:RETURN
360 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ demo ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
370 COLOR ,0:FOR I=0 TO 14:LINE(0,200-I*I)-STEP(319,I*I/12),PSET,3,BF:NEXT
380 DRAW"c4bm80,199m+10,-40m+10,-20m+8,-3m+16,-9m+8,+2m+15,-10m+20,+2m+30,+36"
390 DRAW"m+15,-1m+8,+9m+3,+24m+25,+10130m-10,-20m-13,+2015m-25,-60d60"
400 PAINT(150,199),4:PAINT(170,199),2,4:PAINT(200,199),2,4
410 LINE(148,184)-STEP(7,15),PSET,,BF:DRAW"e0bm148,110r7bm-6,-2u3bd7d3"
420 SOUND=(0,954):SOUND=(1,2):SOUND=(2,568):SOUND=(3,2):SOUND=(4,239)
430 SOUND=(5,5):FOR I=0 TO 8000:NEXT:PLAY"p32z":NOISE"s0m5o1v15l16ccz":COLOR,6
440 NOISE "czm1012c":COLOR,8:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
450 LINE(140+K*20+J,K*30)-(160-K*20+J,30+K*30),XOR,6:NEXT:LINE-(150+J,103),XOR,6
460 NEXT:NEXT:POKE &HC400,18:POKE &HC401,8:POKE &HC402,0
470 FOR I=0 TO 7:POKE &HC407+I*3,0:NEXT:POKE &HC051,26:POKE &HC403,0
480 LINE(136,56)-STEP(31,63),PSET,0,BF
490 A=USR(0):FOR I=0 TO 2800:NEXT:COLOR=(2,5):GOTO 20
500 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ init ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 CLEAR &HBFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 2:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
520 PRINT"Please wait.":IF PEEK(&HC000)=&HED GOTO 560
530 FOR I=0 TO 23:READ A$:S=0:FOR J=0 TO 31
540 A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE &HC000+I*32+J,A:S=S+A:NEXT:READ A$
550 IF S+I*256<>VAL("&h"+A$) THEN PRINT "Data error in";690+I*10:END ELSE NEXT
560 DEF USR0=&HC000:DEF USR1=&HC185:RESTORE 930:DIM B(2,383),D1(383),D2(383)
570 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 47-I*40:READ A:FOR K=0 TO 3+I*20:B(I,J*(4+I*20)+K)=A
:NEXT:NEXT:NEXT
580 FOR I=0 TO 5:D1(I)=I*I*1.1:D2(I)=508+1*20:NEXT:D1(6)=15:D1(7)=15
590 FOR I=8 TO 11:D1(I)=D1(I-8):D2(I)=D2(I-8):NEXT
600 FOR I=12 TO 383:D1(I)=D1(I MOD 12):D2(I)=D2(I MOD 12):NEXT
610 FOR I=360 TO 383:D1(I)=D1(I MOD 4):D2(I)=D2(I MOD 4):NEXT
620 FOR I=192 TO 383:B(0,I)=B(0,I-192):B(1,I)=B(1,I-192):B(2,I)=B(1,I-192)*2:B(2
,I-192)=B(1,I-192)-1:B(1,I-192)=B(1,I-192)+1:NEXT
630 PRINT "Please input your favorite speed. (0-9)"
640 PRINT "0-The fastest.(But speed ZERO has not BGM.)";:LV=VAL(INPUT$(1))
650 CLS:POKE &HC41F,0:POKE &HC420,0:POKE &HC421,0:SN=0:RANDOMIZE TIME/3
660 COLOR=(3,1):COLOR=(2,0):COLOR=(1,7):COLOR=(5,6):COLOR=(4,3,4):GOTO 370
670 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
680 ' main routine
690 DATA ED4B00C43E16D330DB3157F9CB622004AD2B013DCB722005FE2528013C4F2102,0A4F
700 DATA C47EFE0520043FC5772803447C5ED4B00C43E02CD2AC1C13E01CD2AC1000000,0DD8
710 DATA ED4300C42103C47E3D281D34233A00C4060DFE143006200E2816FF1804E011601,0A19
720 DATA 71237223702B2B2B234E237E2346F53E15CD67C1F12B81280 4FE2820052B2B35,0D71
730 DATA 181347E3C280043E0418023E03CD67C12B71CDFDC0210 7C41 6085E1D2028234E,0D56
740 DATA 23463E15CD67C13E00F5FED0300D8C0C79FE2838020E013E0218040D0D3E01CD,0E71
750 DATA 67C1F12B7128232331520CEC92107C4160B7E3D2020237E00B9381B91FE0430,100A
760 DATA 167BFE0D20113E013222C4E52A1FC423221FC4E12B3523233152 0D6C9ED5B00,1201
770 DATA C47993D800FE04D000789 2D800FE09D0002122C4343343A21C4160A823221C43E,14B0
780 DATA 15CD67C13E003203C4C9C5E5D521B87E1108001 90D20FC1140011910FDEB2100,14BF
790 DATA C1010001093D26FCCD96C13E11CDB2C13E00801 2000EDB0EB012001 09EB3D20F2,142C
800 DATA CDA5C1D1E1C1C9C5E5D521B87E1108001 90D20FC1140011910FDEB21B0C10110,19A6
810 DATA 00093D20FCCD96C13E22CDB2C1EDB0CDA5C1D1E1C1C9F3DB22E603F684D33C3E,1E52
820 DATA 03D30FFBC9F3DB22E603D33C3E02D30FFBC9D30CC9ED4B00C4CDCDC0C9000000,1D3E
    ' character data
830 DATA 0102043D4578EF18E03020BDA71DF70C070C14B0E5B8EF3008402 0BCA21EF718,1ACF
840 DATA 000107FFF000700CFE74BFBF74FF1C307F2EFDFD2EFF3008000FEFF00E000,1CAA
850 DATA FF80BFBFBFA1A3B3FF00FFFFFFFFFFFFFFFF00FF8FFFFFFFFF01FD05C5E5E5,2914
860 DATA B3B3B3B3B3B3B3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFEF9E5C5C585A565C5C5,2C09
870 DATA A3A1BFA0BF00BFBFFFFFFFFFFFFFFFFFC71E0000FF00FFF0850505FD01FD05,2381
880 DATA BFA1A3B3B3B3B3B3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF0505855C5C5C5C5,2C99
890 DATA B3B3B3B3A3A1BFBFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE8585850505A565,2DAE
900 DATA BFBFBFBFBFBFBFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFE8585850505A565,2DAE
910 DATA BFBFBFBFAFAFA7FFFFFFFFFFFFFF800FDFCFAF5CB271F7C65E5C5C5C5850505,2C4F
920 DATA A0A0BF00FF003F0C0000FF00FF007F000000FF00FF000505FD01FF00FC30,2375
930 DATA 119,106, 94, 89, 94,106,127,119,106, 94,106,119,142,127,119,106
940 DATA 119,127,142,142,142,127,127,127,119,106, 94, 89, 94,106,127,119
950 DATA 106, 94,106,119,142,127,119,106,119,127, 94, 94, 94,106,106,106
960 DATA 284,319,358,379,284,319,358,319
```

★私はプレゼントが本命なのに，影さんのせいで，ＯＦに載ってしまった。エーンエン……。（宮崎市・**安達昌弘13才**）……**【編：うれしさをこらえきれず，ニタニタしてる顔が目に浮かぶぞ。影：ニタニタ。】**

PC-6001／mkII／6601／SR(モード1，ページ2)用

ゴーカート



川原　直紀

★内　容

ブレーキもアクセルもない百足（むかで）のような車で，なるべくコースをはずさずにゴールするゲームです。

★遊びかた

カーソル・キーの←→で車を操って，だんだん道幅の狭くなるコースをノンストップで走ってください。あと，車がコースをはずれると車が1台ずつ減ります。そして，車が全部なくなるとゲーム・オーバーです。最後に，ゴールするときは，「＞G＜」の「G」のところを通ってください。でないとゴールできません。

★プログラムについて

最近，マシン語などを使ったプログラムが多くなってきて改造したり移植したりすることがむずかしくなってきたので，簡単に改造できるＢＡＳＩＣでプログラムを組んでみました。

★改造について

このプログラムでは，ＳＣＲＥＥＮ（Ｘ，Ｙ）という特別な命令を使っています。この命令は，（Ｘ，Ｙ）にどんなキャラクターがあるかを調べる命令です。それと車は直接ＲＡＭに書いています。これで移植できるでしょう。あとＡ＄には道と周りを区別するキャラクターが入っています。だからＡ＄のところを増やすと道幅が広くなります。最後に，ＳＴＩＣＫ（０）のところの０を１にするとスティックで遊べます。

《第１表》変数表

Ａ＄	…通れる道
Ｂ＄	…道
Ｘ	…車の座標
Ｙ	…車の数
ＸＸ	…コースの座標
Ｔ	…コースの番号
Ｉ	…ループ
Ｓ	…キー検査
Ｒ	…ランダム
ＳＣ	…スコア

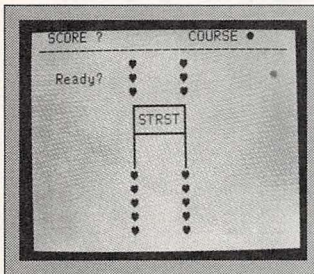
CHECKER FLAG

編：もっとも基本的なゲームですね。

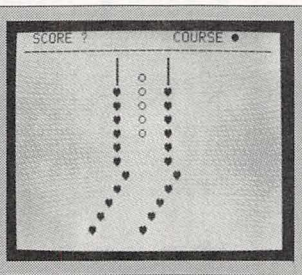
Dr.D：プログラムも，まさしくそうだな。

編：最近は少なくなりましたが，こういったショート・プログラムは，初心者にとっては貴重なんですね。

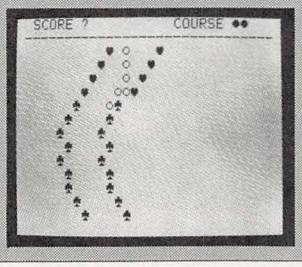
Dr.D：うむ。これをもとに，いろいろ改造したり，また似たような別のゲームを作ったりするといいぞ。改造や，移植は，力のつく早い方法かもしれんな。



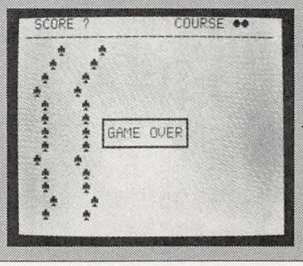
◀《写真1》ここは字はちがうけどスタート地点



◀《写真2》曲りくねったコースをうまくぬけていく



◀《写真3》第2コースだ!!だんだんむずかしくなる



◀《写真4》ぶつかりすぎて車がなくなるとゲーム・オーバー

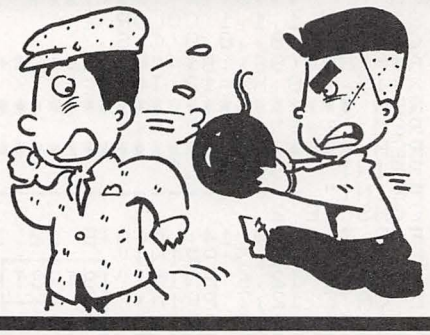
★夏休みの計画の８月８日にベーマガ発売日と書いたら担任の先生に「ベースボールマガジン？」と言われた。（愛知県知多郡・すびすび15才）……【編：ベースボールで思いだしたけど，中日はいったいどうしたんだー!!】

```
10 REM ************************
20 REM   ***  ｺﾞｰｶｰﾄ ｹﾞｰﾑ    ***
30 REM    ***   1987.8.1     ***
40 REM     ***   BY.Naoki   ***
50 REM      ****************
100 SCREEN 1,1,1:COLOR 2
110 CONSOLE 0,,0,0:CLS
120 A$=CHR$(96):B$="♥"+A$+A$+A$+A$+A$+"♥"
130 X=15:Y=8:XX=12:T=1
140 REM ************************
150 REM  ｼｮｷｶﾒﾝ ｾｯﾃｲ
160 REM ************************
170 PRINT"  SCORE ?            COURSE ●"
180 PRINT" ------------------------------"
190 CONSOLE 2
200 FOR I=2 TO 14:LOCATE 12,I:PRINT B$:NEXT
210 LOCATE 12,5:PRINT"┌──────┐"
220 LOCATE 12,6:PRINT"│STRST│"
230 LOCATE 12,7:PRINT"└──────┘"
240 LOCATE 12,8:PRINT"│";A$;A$;A$;A$;A$;"│"
250 LOCATE 12,9:PRINT"│";A$;A$;A$;A$;A$;"│"
260 LOCATE  3,3:PRINT"Ready?"
270 PLAY"o6c64r3c64r3c64r3o7c3t250":FOR I=0 TO 700:NEXT
280 LOCATE  3,4:PRINT"Go!!"
290 LOCATE  0,15
300 REM ************************
310 REM  ﾒｲﾝ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
320 REM ************************
330 FOR I=0 TO 100
340 S=STICK(0)
350 IF S=3 THEN X=X+1
360 IF S=7 THEN X=X-1
370 R=INT(RND(1)*3)-1
380 XX=XX+R
390 IF XX<0 THEN XX=0
400 IF XX>24THEN XX=24
410 PRINT SPC(24-XX);B$
420 IF SCREEN(X,Y)=71 THEN 700
430 IF SCREEN(X,Y)=96 THEN 460
440 Y=Y-1:PLAY"t250o6c64e64"
450 IF Y<2 THEN 610
460 POKE &HC200+32*Y+X,132
470 SC=SC+1:NEXT I
480 REM ************************
490 REM  ｺｰｽｾｯﾃｲ
500 REM ************************
510 IF T=3 THEN PRINT SPC(24-XX);"◆>G<◆":POKE &HC200+32*Y+X,132
520 IF T=2 THEN B$="◆"+A$+A$+A$+"◆":T=3
530 IF T=1 THEN B$="♣"+A$+A$+A$+A$+"♣":T=2
540 LOCATE 25+T,0:PRINT"●"
550 LOCATE  0,15
560 PLAY"o7e2c2"
570 GOTO 330
580 REM ************************
590 REM  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
600 REM ************************
610 LOCATE 10,7:PRINT"┌──────┐"
620 LOCATE 10,8:PRINT"│GAME OVER│"
630 LOCATE 10,9:PRINT"└──────┘"
640 PLAY"t180s12m50018o4"
650 PLAY"c2rc2rc10r10c2rd#2dr16d2r10c6r6c2ro3b3o4c1"
660 GOTO 790
670 REM ************************
680 REM  ｺﾞｰﾙｲﾝ
690 REM ************************
700 LOCATE 11,7:PRINT"┌─────┐"
710 LOCATE 11,8:PRINT"│GOLE IN│"
720 LOCATE 11,9:PRINT"└─────┘"
730 PLAY"t180o6s8m2000"
740 PLAY"c4ccce4eeeg4gggf6e6d6c6g2"
750 REM ************************
760 REM  ｴﾝﾄﾞ
770 REM ************************
780 SC=SC*Y
790 LOCATE  7,0:PRINT SC
800 GOTO 800
```

★せっかく2日もかけてFM音源ドライバーを打ったのに，ラベルをはっていなかったので，フォーマットしてしまいました。せっかく打ったのに…。(群馬県富岡市・福沢国昭17才)……【編：大切なプログラムはバックアップを！】

PC-6001／mkII／6601／SR(モード1，ページ1)用

めいそうがいろ
迷走街路



まき・ろうえる

⊙物　語

その街では夜な夜な殺し屋さんが出没していました。それであなたは彼をやっつけるため，策を練っていました。が，その晩，たまたま爆弾魔さんが現れました。そこで勘のいいあなたは殺し屋さんをやっつける方法を考えついたのでした。

⊙遊びかた

追いかけてくる殺し屋(♠)につかまらないようにカーソル・キーであなた(¥)を操作して殺し屋を爆弾魔(@)にぶつけるか，爆弾魔の落とした爆弾(●)の爆発に巻き込ませてやっつけるとラウンド・クリアです。

あなたと爆弾魔は縦横4方向にしか進めませんが殺し屋は8方向に動きます。そして，爆弾は爆弾魔が一定の距離離れると爆発します。あなたがその爆風に巻き込まれるか，爆弾魔にぶつかるか，殺し屋につかまるとゲーム・オーバーです。

あなたと殺し屋がいっしょに爆発に巻き込まれた場合もゲーム・オーバーになります。

ラウンド5まであり，すべてクリアするとエンディングになります。

なお，障害物(＃)は誰も通ることはできませんが，爆発は邪魔されません。

⊙プログラム

苦しんだのは爆弾魔の動きと，自分と爆弾魔の表示についてでした。爆弾魔の動きはある程度の直進性をもつようにして，広範囲に動けるようにしました。ですから爆弾魔の動きは少し予測できます。

あと，キャラクターの判定にはＳＣＲＥＥＮ関数を使っています。940行からのデータはエンディングの文章の暗号化されたものですから，気楽に打ち込んでください。

ＲＥＭは飛び先になっていませんので取ってもだいじょうぶです。

また，爆発音がうるさいのなら360行を削って，320行のＴＨＥＮの後を370にしてください。それと，殺し屋の動きが速すぎるという人は890行のＬ＝３－(Ｒ＞２)を，Ｌ＝２－(Ｒ＞２)にしてください。

⊙最後に

三つのキャラクターを速く動かすために，いろいろと変数を使ってしまいましたが，何とかきれいにおさまって幸いです。

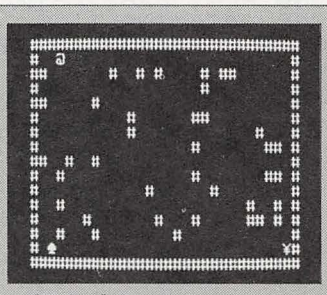
では，またこんど!!

《第1表》変数表

X……自分のX座標	T$( )……爆弾魔の動く方向にするキャラクター
Y……自分のY座標	A……数字データ
GX……殺し屋のX座標	B……ＳＣＲＥＥＮ関数
GY……殺し屋のY座標	C……カウンタ
TX……爆弾魔のX座標	L……殺し屋の速度
TY……爆弾魔のY座標	Q……爆弾魔の動く方向
BX……爆弾のX座標	R……ラウンドNo.
BY……爆弾のY座標	S……ＳＴＩＣＫ関数
V……殺し屋のX増分	T……爆弾を落としたか
W……殺し屋のY増分	A$……キー入力
V( )……方向に対するX増分	D$……文字データ
W( )……方向に対するY増分	I, J……ループ
J$( )……自分の動く方向に対するキャラクター	

CHECKER FLAG

Dr.D：よくできているな。
編：ええ，誘導ものの基本パターンに，爆弾をうまくからませてますよ。
Dr.D：爆弾魔の動きに苦労したとあるが，カウンタを使ってうまく解決したな。参考にする人も多いじゃろう。
編：120行はＣがＬで割り切れるかどうかチェックしてるんですよね。
Dr.D：覚えとくといいぞ。

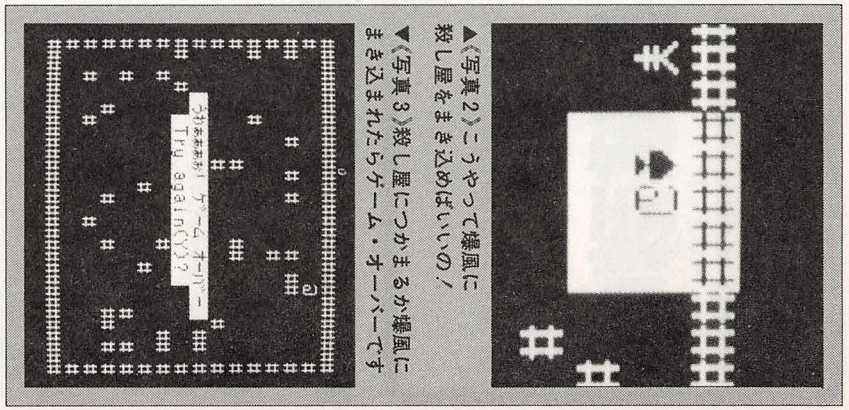


▲《写真1》ゲーム・スタート!!右下の¥マークが自分のキャラクタ

★英語の宿題をしていて，10月の単語がわからず，ベーマガの表紙を見て書いた。ベーマガはプログラムだけでなく宿題も教えてくれるんですね。(福岡県北九州市・**寺坂秀輝15才**)……**【影：そりゃあ私が編集してる本だからね。】**

```
0 REM ************************
1 REM ******  めいそう がいろ  ******
2 REM **  '87,4,29 by まき・ろうえる  **
3 REM ************************
10 GOTO 720
20 REM *** わたし ****************
30 S=STICK(0):IFS=0THEN120
40 B=SCREEN(X+V(S),Y+W(S))
50 IFB=32THEN90
60 IFB=64THEN350
70 IFB=128THEN650
80 GOTO120
90 X=X+V(S):Y=Y+W(S)
100 LOCATEX,Y:PRINTJ$(S):PLAY"a"
110 REM *** ころしや さん ***********
120 IFINT(C/L)=C/LTHEN210
130 LOCATEGX,GY:PRINT" "
140 V=SGN(X-GX):W=SGN(Y-GY)
150 B=SCREEN(GX+V,GY+W)
160 IFB=32THENGX=GX+V:GY=GY+W:GOTO190
170 IFB=92THEN650
180 IFB=64THEN350
190 LOCATEGX,GY:PRINT"♠":PLAY"c"
200 REM *** ばくだんま さん ********
210 C=C+1:IFC=10THENQ=INT(RND(1)*4)*2+1:C=0
220 B=SCREEN(TX+V(Q),TY+W(Q))
230 IFB=32THEN270
240 IFB=92ORB=128THEN350
250 IFB=133THENT=0:GOTO280
260 Q=INT(RND(1)*4)*2+1:GOTO330
270 IFT+C=0THENT=1:BX=TX:BY=TY
280 TX=TX+V(Q):TY=TY+W(Q)
290 LOCATETX,TY:PRINTT$(Q):PLAY"e"
300 IFT=0THEN330
310 IFC=0THENLOCATEBX,BY:PRINT"●"
320 IFABS(BX-TX)>20RABS(BY-TY)>1THEN360
330 GOTO 30
340 REM *** ばくだん ばくはつ ******
350 BX=TX:BY=TY
360 PLAY"t120s8m90d2.v12t255"
370 FORI=0TO8:FORJ=2TO1STEP-1
380 LINE(BX*8-16,BY*12-12)-STEP(32,24),J,BF
390 NEXT:NEXT
400 LOCATEBX,BY:PRINT" "
410 IFABS(BX-X)<3ANDABS(BY-Y)<2THEN650
420 IFABS(BX-TX)<3ANDABS(BY-TY)<2THEN450
430 T=0:GOTO 30
440 REM *** やっつけた !! **********
450 LOCATEGX,GY:PRINT" "
460 COLOR2:LOCATE5,7:PRINTSPC(22)
470 LOCATE7,7:PRINT"やった!! ラウンド""R" クリア-"
480 PLAY"l8egabegabegab1164"
490 FORJ=0TO1200:NEXT
500 IFR<5THEN810
510 FORI=5TO10
520 LOCATE5,I:PRINTSPC(22)
530 NEXT
540 FORI=6TO9:READD$
550 FORJ=7TO24:LOCATEJ,I
560 B=ASC(MID$(D$,J-6))-1
570 IFB=47THENB=143
580 IFB=48THENB=253
590 PRINTCHR$(B)
```

```
600 NEXT:NEXT
610 LOCATE23,9:PRINT"!!"
620 PLAY"l6gaeg4aeg4aeaba1.."
630 COLOR1:END
640 REM *** やられてしまった・・・ *******
650 LOCATEX,Y:PRINT" "
660 COLOR2:LOCATE6,7:PRINT" うわ＊＊＊＊! ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ "
670 LOCATE8,8:PRINT" Try again(Y)? "
680 PLAY"l8fefegafec1164"
690 A$=INKEY$:IFA$="y"ORA$="Y"THEN RUN
700 GOTO 690
710 REM *** しょき せってい **********
720 SCREEN1,1,1:CONSOLE0,16,0,0:PLAY"v12t255l64o5","t120"
730 DIMV(8),W(8),J$(8),T$(8)
740 FORI=1TO7STEP2
750 READV(I),W(I),A
760 A$=CHR$(A)+CHR$(29)
770 IFI=7THENA$=""
780 J$(I)="¥"+A$+" ":T$(I)="@"+A$+" "
790 NEXT
800 REM *** がめん ひょうじ ********
810 COLOR1:CLS:PRINT" ################################"
820 FORI=1TO14
830 PRINT" #"SPC(28)"#"
840 NEXT
850 PRINT" ################################";
860 FORI=1TO40+R*10
870 LOCATERND(1)*28+2,RND(1)*12+2:PRINT"#"
880 NEXT
890 X=29:Y=14:GX=2:GY=14:TX=2:TY=1:Q=3:T=0:L=3-(R>2):R=R+1
900 LOCATEX,Y:PRINT"¥"
910 GOTO 30
920 REM *** ﾃﾞｰﾀｰ **************
930 DATA 0,-1,31,1,0,29,0,1,30,-1,0,
940 DATA いにちひ!ざわすゆぁ!ゆ0てこみすち
950 DATA ら0と!ささゆ!もうらすむ1!なすと
960 DATA いにちぁ!ゆ1とうすと!せおにきﾟけ
970 DATA ちちおみせヲヲヲ!!かもとﾟなえ!!
```



★つく美：影さん!おごってくれるってこれだけなんですか?影：よく言うよ。勝手にカツカレー10ばいたのんだくせに!!(奈良市・森 克之13才)……[つく美：カツカレーだなんて…。普通のカレーよ!!]

PC-6001 mk II

PC-6001 mkII／6601／SR(モード5，ページ3)用

神経衰弱（しんけいすいじゃく）



山田　英明

◆内　容

トランプの神経衰弱の½です。

◆遊びかた

上下左右のカーソル・キーで，白いワクを動かし，めくりたいトランプのところで，スペース・キーを押す。

ミスの回数や，最後のアドバイスなどは，ベーマガ編集部の人がでてきて，言ってくれます。

その他・カードは，

A…1，T…10，B…ババ，K…キング，J…ジャック，Q…クィーンです。

CHECKER FLAG

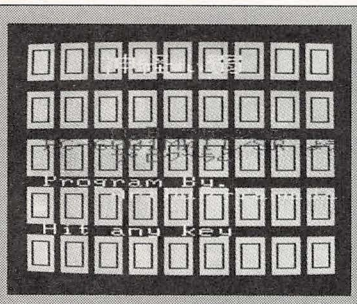
編：ありきたりの神経衰弱ゲームですが，ゲームの進行に合わせて，いろいろと語りかけてくるところにくふうが見られます。

Dr.D：このゲームの売りはその一点なのじゃが，例によって，そういうセリフは暗号化すべきではないかな。

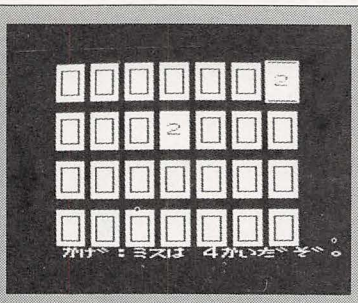
編：そうですね。プログラムを打ち込むうちにわかってしまうんじゃ，興味半減ですよね。

《第1表》主な変数表

CA	カードの中
SI	失敗の数
Q，W	カードの座標
E，R	カードの座標
O	めくったトランプの数
※その他	

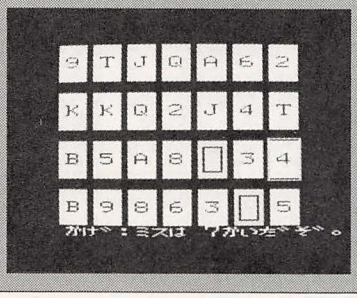


▲《写真1》タイトル画面。ユニークな音声合成の声付きですよ

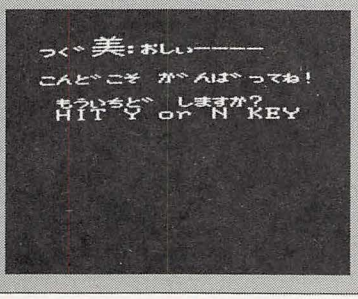


▲《写真2》こうやって同じ数字を合わせる単純なゲーム

▼《写真3》さあ！あと2枚だ!!ミスは7回におさえた



▼《写真4》だけどつぐ美ちゃんの冷たい一言が…



★　★　★

神経衰弱のプログラム・リスト

```
10 DIMCA(27):GOSUB340
20 CLS:GOSUB470:A=0:B=0:CLS
30 CONSOLE0,20,0:CLS
40 ZN=7:XL=10:YL=5:GOSUB600
50 ZN=7:XX=10:YY=10:GOSUB600
60 ZN=7:XX=10:YY=130:GOSUB600
70 Q=0:W=0:E=0:R=0:SI=0:O=0:FI=0
80 CONSOLE16,4,0:CLS:LOCATE1,16
90 PRINT" ｶﾞﾝﾊﾞﾚﾖ!":TALK"M2 GAXBAREYO."
100 GOSUB650
110 K0=0:K=STICK(0):SP=STRIG(0)
120 ON K GOTO150,140,170,140,190,140,210
130 GOTO230
140 W=W-1:IF W=-1 THEN W=0
150 W=W+1:IF W=4 THEN W=3
160 GOTO230
170 Q=Q+1:IF Q=7 THEN Q=6
180 GOTO230
190 E=E+1:IF E=4 THEN E=3
200 GOTO230
210 R=R+1:IF R=7 THEN R=6
220 IF SP=0 THEN K0=0:GOTO120
230 LOCATE W*4+1,E*4+1:PRINT CHR$(CA(Q+R*7))
240 IF SP=0 THEN K0=0:GOTO120
250 IF K0=K THEN 120
260 IF O=2 THEN 290
270 O=O+1:FI=Q+R*7:GOTO120
280 IF CA(FI)=CA(Q+R*7) THEN 300
290 SI=SI+1:IF SI=7 THEN 320
300 O=0:GOTO120
310 IF CA(FI)=CA(Q+R*7) THEN 330
320 LOCATE0,20:PRINT"ｶﾞｲｼｬ ﾐｽﾊ ";SI;"ｶｲｲｼﾞｬｿﾞ。":GOTO120
330 LOCATE0,20:PRINT"ｾｲｶｲ ﾐｽﾊ ";SI;"ｶｲﾃﾞｽ。":GOTO120
340 CA(1)=1:CA(2)=10:CA(3)=11:CA(4)=12:CA(5)=13:CA(6)=14:CA(7)=15
350 CA(8)=1:CA(9)=10:CA(10)=11:CA(11)=12:CA(12)=13:CA(13)=14:CA(14)=15
360 CA(15)=2:CA(16)=3:CA(17)=4:CA(18)=5:CA(19)=6:CA(20)=7:CA(21)=8
370 CA(22)=2:CA(23)=3:CA(24)=4:CA(25)=5:CA(26)=6:CA(27)=7:CA(28)=8
380 RETURN
470 FOR I=1 TO 28
480 J=RND(1)*28+1
490 IF CA(J)=0 THEN 480
500 CA(I)=CA(J):CA(J)=0
510 NEXT I
520 RETURN
600 FOR I=0 TO ZN
610 LINE(XX,YY)-(XX+XL,YY+YL),PSET,B
620 XX=XX+XL+4
630 NEXT I
640 RETURN
650 LOCATE0,20:PRINT"ｶﾞﾝﾊﾞﾚﾖ ﾐｽﾊ ";7-SI;"ｶｲﾏﾃﾞﾖｰｿﾞ。"
660 RETURN
```

★10月号のM5の魔王のエンディングとても感動しました。これからもいろいろなプログラムを掲載してください。（千葉県木更津市・水本　学14才）……【編：これからもおもしろいものをどんどん載せるからよろしくネ!!】

```
200 GØTØ 230
210 Q=Q-1:IF Q=-1 THEN Q=0
220 GØTØ 230
230 LINE(Q*32+8,W*40+8)-(Q*32+36,W*40+42),16,B
240 LINE(Q*32+8,W*40+8)-(Q*32+36,W*40+42),1,B
250 IF SP=1 THEN 270
260 GØTØ 120
270 CLS:PRINT"かけﾞ : ØPEN !"
280 IF CA(W*7+Q)=100 THEN 300
290 GØTØ 850
300 LØCATE0,17:PRINT"かけﾞ :.....。"
310 PRINT"も,もう あいてるよ.."
320 GØTØ 120
330 ENÐ
340 SCREEN 3,2,2:CØNSØLE0,20,0,0:CLS
350 Z=9:X=0:Y=0:FØRN=1TØ5
360 GØSUB600:Y=Y+40:NEXTN
370 KANJI(70,10),16,538,239,"すい",444
380 TALK"F2 SIXKEI/SUIZYAKU."
390 LØCATE1,7:CØLØR11:PRINT"    M.B.マガシﾞン"
400 PRINT" PC-6001MKII/SR よう":PRINT"      プログﾗﾑ"
410 CØLØR16:PRINT:PRINT" Program By."
420 PRINT"          Arthur-Yamada."
430 PRINT:PRINT
440 PRINT" Hit any key"
450 A$=INKEY$:IFA$=""THEN450
460 RETURN
470 REM ** SET **
480 CLS:KANJI(5,100),16,"つくﾞ",837,": ちょっとまってね"
490 CØNSØLE14,6,0,0:LØCATE0,15
500 TALK"F2 CYØØTØ/MAQTENE."
510 FØR R=0 TØ27
520 CA(R)=0:NEXT R
530 FØR R=0 TØ13:FØR RR=0 TØ1
540 A=INT(RNÐ(1)*28)
550 IFCA(A)>0 THEN 540
560 CA(A)=R
570 NEXTRR:PRINT"あと､"13-R" よ":NEXTR
580 RETURN
590 ENÐ
600 REM ** PUT **
610 XX=X:YY=Y:FØRI=1TØZ
620 LINE(XX,YY)-(XX+24,YY+30),6,BF
630 LINE(XX+4,YY+5)-(XX+20,YY+25),1,B
640 XX=XX+32:NEXTI:RETURN
650 A=INT(RNÐ(1)*5)
660 ØNAGØTØ 670,690,730,770,810
670 CLS:PRINT" かけﾞ :ミスは"SI"がいたﾞそﾞ。"
680 RETURN
690 CLS:KANJI(0,170),16,887," : はっはっはっ･･･"
700 PRINT:PRINT:PRINT
710 PRINT"ミス は"SI"がいたﾞ かﾞんばﾞれ!"
720 RETURN
730 CLS:KANJI(0,170),16,887,468,707 ,":オレは､",887,468,707,"だﾞ"
740 PRINT:PRINT:PRINT
750 PRINT"ミス は"SI"がいたﾞ !かﾞっはっは"
760 RETURN
770 CLS:KANJI(0,170),16,"つくﾞ",837,":キミの ミスは"
780 PRINT:PRINT:PRINT
790 PRINT" "SI"がいよ! かﾞんばﾞって!"
800 RETURN
810 CLS:PRINT"Ðr.Ð: フォッフォッフォッ････"
820 PRINT" わ､わしの てﾞは ﾞんじﾞゃな･･"
830 PRINT" ミ､ミスは"SI"がいじﾞゃ"
840 RETURN
850 REM ** PUT **
860 LØCATE(Q+1)*2-1,(W+1)*4-2:CØLØR1
```

```
870 LINE(Q*32+10,W*40+10)-(Q*32+35,W*40+40),16,BF
880 PRINT MIÐ$("A23456789TJQKB",CA(W*7+Q)+1,1)
890 CØLØR16
900 IF Ø=1 THEN 940
910 E=Q:R=W:Ø=1
920 GØTØ 110
930 GØTØ 120
940 XX=W*7+Q:YY=R*7+E
950 IF XX=YY THEN 300
960 IF CA(XX)=CA(YY) THEN 1000
970 Z=1:X=Q*32+10:Y=W*40+10:GØSUB600
980 Z=1:X=E*32+10:Y=R*40+10:GØSUB600
990 SI=SI+1:Ø=0:GØTØ 110
1000 REM ** FINISH **
1010 CLS:PRINT"かけﾞ : あたぁ---りぃ---!"
1020 Ø=0:CA(W*7+Q)=100
1030 CA(R*7+E)=100
1040 FI=FI+1
1050 IF FI=14 THEN 1070
1060 GØTØ 110
1070 REM ** しんたﾞん **
1080 FØRI=0TØ50:NEXT
1090 CØNSØLE0,20,0,0
1100 CLS
1110 IF SI<5 THEN1180
1120 IF SI<10THEN1240
1130 IF SI<20THEN1280
1140 IF SI<35THEN1320
1150 PRINT"かけﾞ :かっかっかっ.ばﾞぁーか"
1160 PRINT:PRINT"くやしかったら もういっかい やりな!"
1170 PRINT:GØTØ1340
1180 KANJI(0,0),16,887,468,707 ,":オレは､",887,468,707,"だﾞ"
1190 PRINT:PRINT:PRINT
1200 PRINT" き..きみは てんさいだﾞ!"
1210 PRINT:PRINT"し..し..しんじﾞられん..."
1220 PRINT"しかし にとﾞと てﾞきないぎ"
1230 PRINT:GØTØ1340
1240 KANJI(0,0),16,"つくﾞ",837,":おしい----"
1250 PRINT:PRINT:PRINT
1260 PRINT"こんとﾞこそ かﾞんばﾞってね!"
1270 PRINT:GØTØ 1340
1280 KANJI(0,0),16,887," : ふむぅ------"
1290 PRINT:PRINT:PRINT
1300 PRINT" まあまあてﾞすね......."
1310 PRINT:GØTØ 1340
1320 PRINT"Ðr.Ð : もうちょっと､かﾞんばﾞりなされ"
1330 PRINT
1340 FØRI=0TØ100:NEXT
1350 PRINT" もういちどﾞ しますか?"
1360 PRINT" HIT Y or N KEY"
1370 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1370
1380 IF A$="N" ØR A$="n" THEN ENÐ
1390 IF A$="Y" ØR A$="y" THEN 1410
1400 GØTØ 1370
1410 PRINT"かけﾞ : そう こなくっちゃ!"
1420 FØR I=0TØ100:NEXT
1430 GØTØ 20
```

★

★

★タラちゃん、カツオー、ワカメーそして波平ー舟ひと太陽にほえろのメロディに合わせて歌うと前髪がサザエさんに…。(北海道富良野市・**益田 憲13才**)……【影:おやつあげないわよ。鏑:それはちがいますよ、影さん!】

PC-6001 mk II

PC-6001 mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用
※要ディスク・システム

オクタポーン



平野　新一

はじめに

『数学ゲームⅠ』という本を読んでいたらおもしろい文を見つけました。それは，マッチの空箱と色ビーズを用いて「思考機械」なるものを構成し，それを人間と「ヘキサポーン」というゲームで対戦をさせるというものです。そのうえ，この「思考機械」は負けるごとにある操作が加えられ，しだいに腕があがっていき最終的には無敵になるというのです（くわしくはスペースの都合上，割愛します。同書を参照してくださいませ）。

「マッチ箱にできるなら，パソコンにできないはずがない」と奮起して作ったのがこのゲームです。ただし，「ヘキサポーン」は簡単すぎてゲーム性がほとんどないので，コマの数を増やし，盤面も拡大して「オクタポーン」としました。

遊びかた

4×4の盤上で，互いに四つのポーン（将棋の歩兵にあたるチェスのコマ）を進めて遊ぶ，一種のチェスだと考えてください。

コマの進めかたは簡単で，コマの一つ前のマス目に何もなければそのマスに進め，斜め前に相手のコマがあればそれを取り，そこに自分のコマを進めることができます。

相手の陣地にコマを進めるか，相手のコマをすべて取るか，相手のコマがすべて動けないようにすると勝ちになります。

このプログラムでは，コンピュータはつねに先手を取ります（理由は自分で考えてください）。コマを進めるにはまず進めるコマの位置を縦軸，横軸の順に入力し，つぎに同様に進める先の位置を入力します。訂正するときは[DEL]を押してください。訂正がなければ↵してけっこうです。もし進めるコマをまちがえて入力し，↵してしまったら，コマが進めない位置を進み先として入力しましょう。再びコマの位置入力にもどります。

プログラム

このプログラムで特筆に値するのは，やはりその学習機能でしょう。つまり，このプログラムは一種の人工知能と言えるのです。学習はゲームに負けたときに行なわれ，そのつどコンピュータは腕をあげます。

この原理はそれほどむずかしいものではありません。まず，盤面が変わるごとにあらかじめ作っておいたファイルより盤面の状態に応じたコマの移動法を取りだします（移動法はコマの位置を文字列に変換した形で記録されています）。もしファイル中に一致したものがなければ，新しく移動法をレコードとして追加します。この直後の人間側の一手によりコンピュータが負けてしまったなら，直前に打った手をレコードより抹消します。盤面によってはこれにより打つ手がなくなってしまうことがありますが，ゲーム中このような盤面にでくわしたらコンピュータ側の負けを宣言し，やはり直前に打った手をレコードより抹消します。こうして，つねに最適な手だけを残していくのです。

この方法は，従来のミニマックス法などに比べるとプログラムが簡単になる利点がありますが，欠点もかなりあります。

まず第1に大量のメモリを必要とすることです。当然ディスクに頼らざるを得ないのですが，アクセス・タイムの点で問題が生じます。

第2に簡単なゲームでしか使えません。本式のチェスのように盤面の状態が天文学的な数にのぼるものは，とても扱いきれません。

第3に最適手順を持つゲームにしか使えません。双方互角に戦えるゲームでは，最初からゲームが進行しなくなる場合も考えられます。じつを言いますと，オクタポーンには最適手順は先手にのみあり，後手にはありません。先手のほうが有利なのですが，悪く思

《第1表》プログラムの構造

10～ 560	初期化・画面作成	
600～ 740	盤面の検索	コンピュータ側の処理
750～ 950	盤面と移動法の登録	コンピュータ側の処理
970～1170	コンピュータ側のコマの移動	コンピュータ側の処理
1200～1320	プレイヤー側のコマ移動判定	プレイヤー側の処理
1340～1630	プレイヤー側のコマ移動	プレイヤー側の処理
1650～1890	ゲーム・オーバー	
1999～2160	1910～1970 コマ表示	
1990～2160	位置入力処理	
2180～2250	音楽データ	

★カプコンのストリート・ファイターをプレイしたときに，キックボタンをけろうとして足がつったのは僕だけだろうか？（神奈川県川崎市・笹本　真15才）……【影：くれぐれも筐体（きょうたい）をけらないように!!】

わないでください。

入力方法

必ずディスク・システムで使用してください。モードは6，"How many files？" ↵だけ押して，リストどおりに入力していただければけっこうです。

ディスクはかなり容量を必要とするので，なるべく生ディスクを用いましょう。ディスクはかなりの頻度でアクセスされるので，ヘッド・クリーニングやバックアップをまめにされることをお勧めします。

定石（じょうせき）

このゲームには定石のようなものがあります。まず，なるべく相手のコマの進路を妨害するようにコマを進めることです。できればこのとき自分のコマの配置が，左右対称になると陣地が守りやすくなります。また，敵陣にコマを進めることを第1に考えることです。無理してコマを取りに行くと，逆にやられてしまいます。

改造・移植について

改造はなるべくしないほうがいいかと思います。改造することにより，それまで蓄えてきたレコードが使えなくなる可能性があるからです。

プログラムはマルチ・ステートメントを極力さけて書かれているので，移植や解析はそれほどむずかしくないでしょう。

最後に

対戦してみていかがだったでしょうか。1日1時間ほど対戦して，2週間ほど続ければ，コンピュータは完全とはいかないものの，かなり上達します。

このゲームの楽しさは，コンピュータに勝つことだけでなく，コンピュータを「育てる」ことにあるのではないでしょうか。

★参考文献

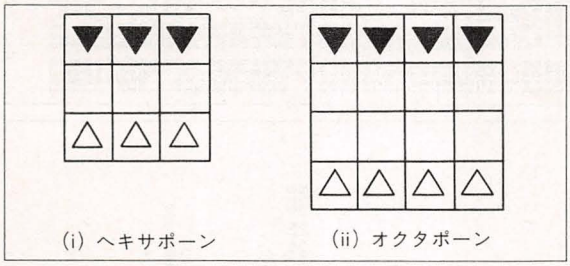
マーチン・ガードナー：『数学ゲームI』講談社ブルーバックス（1974年）

岡村秀一郎：『Mr. PCテクニカルコレクション』秀和システムトレーディング（1985年）

★　　★

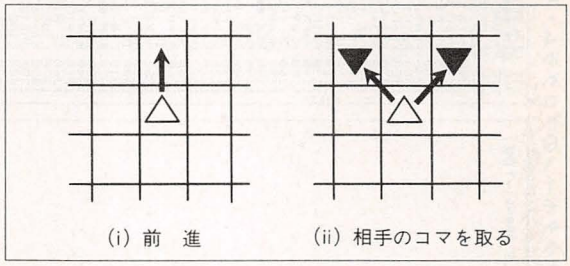
《第2表》変数表

FX( ), FY( )	プレイヤーのコマの位置
FF( )	プレイヤーのコマの有無を示すフラグ
EX( ), EY( )	コンピュータのコマの位置
EF( )	コンピュータのコマ有無を示すフラグ
WN	勝った回数
LS	負けた回数
AV	勝率
FL	プレイヤーのコマの残数
EL	コンピュータのコマの残数
MI	盤面の鏡像と一致した場合のフラグ
CF	一致した盤面のレコード番号
MV	使用した手の番号
NM	使える手の数
BD$	盤面
MI$	盤面の鏡像
PT$	ディスクに登録される盤面
NM$	手の数（文字表記）
MV$	使用できる手
ML, CL	MV，CFの保存用



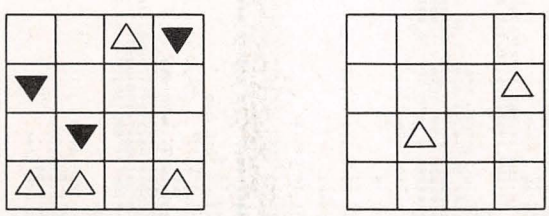
(i) ヘキサポーン　(ii) オクタポーン

《第1図》ヘキサポーンとオクタポーン



(i) 前　進　(ii) 相手のコマを取る

《第2図》コマの進めかた



(i) 敵陣にコマを進める　(ii) 敵のコマを全部取る　(iii) 敵のコマをすべて動けなくする

※ここに示した盤面は一例であり，実際に現れる盤面とは限らない。

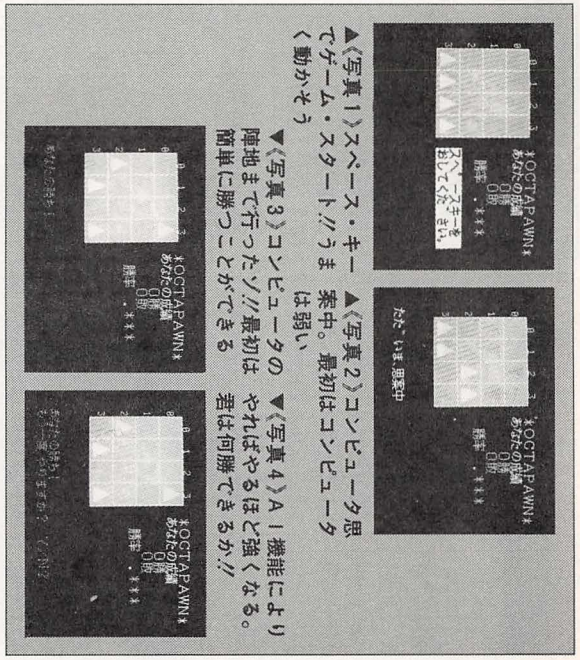
《第3図》勝利の条件

★なかなかいけるなと思ってだしたハガキがボツになると本当に届いているのかどうか不安になるよね！（愛知県豊田市・**あっちゃん16才**）……**【編**：みんなが送ってくれたハガキはみんな目をとおしてるから安心してね。**】**

★モンスター大図鑑①：スライム：酢につけたライム。(埼玉県川越市・横運宗12才)……【影：昔はジンの中によくいたが、最近はサワーの中に多く見かける。編：というわけで今日も1ページ行きますか。】

オクタポーンのプログラム・リスト

```
10 CLEAR 600
20 SCREEN 2,2,2:COLOR ,1:CONSOLE 0,20,0,0:CLS:A=RND(-TIME)
30 ROLL:PALET
40 PLAY "t150v12","t150v12"
50 DIM FX(3),FY(3),FF(3),EX(3),EY(3),EF(3)
60 OPEN "PAT:" AS #1
70 FIELD #1,16 AS PT$,3 AS NM$,48 AS MV$
80 DEF FN L(X)=VAL(MID$(A$,X,1))
90 DEF FN M(X)=X*32+32
100 DEF FN N(Y)=Y*30+24
110 WN=0:LS=0
120 CONSOLE 0,20:CLS
130 A$=RIGHT$("  "+STR$(WN),3)
140 B$=RIGHT$("  "+STR$(LS),3)
150 IF WN+LS=0 THEN C$=" .***":GOTO 200
160 AV=WN/(WN+LS)
170 IF AV=0 THEN C$=" .000":GOTO 200
180 IF AV=1 THEN C$="1.000":GOTO 200
190 C$=LEFT$(STR$(AV)+"000",5)
200 KANJI (160,0),14,"◆OCTAPAWN◆"
210 KANJI (160,16),16,"あなたの",557,578
220 KANJI (176,32),4,A$,497
230 KANJI (176,48),15,B$,803
240 KANJI (176,64),6,497,991,C$
250 CONSOLE 16,4
260 LINE (16,16)-(143,129),10,BF
270 FOR I=0 TO 4
280 X=I*32+16:Y=I*30+9
290 LINE (X,9)-(X,129),16
300 LINE (16,Y)-(143,Y),16
310 NEXT
320 COLOR 15
330 FOR I=0 TO 3
340 LOCATE I*4+3,0:PRINT I;
350 LOCATE 0,I*3+2:PRINT I;
360 NEXT
370 FOR C=0 TO 1
380 FOR I=0 TO 3
390 X=I*32+32:Y=C*90+24:GOSUB 1900
400 NEXT I
410 NEXT C
420 BD$="1111000000002222"
430 FOR I=0 TO 3
440 EX(I)=I:EY(I)=0:EF(I)=1
450 FX(I)=I:FY(I)=3:FF(I)=1
460 NEXT
470 FL=4:EL=4
480 LINE (160,96)-(303,129),16,BF
490 FOR I=0 TO 1
500 FOR H=0 TO 1
510 KANJI (H+160,I+ 96),1,"ｽﾍﾟｰｽｷｰを",
520 KANJI (H+160,I+112),1,"おしてください。"
530 NEXT H
540 NEXT I
550 IF STRIG(0)=0 THEN 550
560 LINE (160,96)-(303,129),1,BF
570 REM ********** MAIN LOOP **********
580 REM ********** COMPUTERの ばん **********
590 REM ********** ばんめんを けんさくする **********
600 CLS:KANJI (0,168),16,"ただいま",392,6,687
610 IF LOF(1)=0 THEN 760
620 MI$=""
630 FOR I=0 TO 3
640 A$=""
650 FOR H=0 TO 3
660 A$=A$+MID$(BD$,3-H+I*4+1,1)
670 NEXT
680 MI$=MI$+A$
690 NEXT
700 FOR I=1 TO LOF(1)
710 GET #1,1
720 IF PT$=BD$ THEN CF=1:I=LOF(1):NEXT:MI=0:GOTO 970
730 IF PT$=MI$ THEN CF=1:I=LOF(1):NEXT:MI=1:GOTO 970
740 NEXT
750 REM ********** ばんめんを とうろくする **********
760 B$="":C=0
770 FOR I=0 TO 3
780 IF EF(I)=0 THEN 890
790 X=EX(I):Y=EY(I)
800 FOR DX=-1 TO 1
810 U=X+DX:V=Y+1
820 IF (U<0)+(U>3) THEN 880
830 A$=MID$(BD$,U+V*4+1,1)
840 IF (DX<>B)*(A$<>"2")+(DX=0)*(A$<>"0") THEN 880
850 A$=STR$(X*1000+Y*100+U*10+V)
860 B$=B$+RIGHT$("000"+RIGHT$(A$,LEN(A$)-1),4)
870 C=C+1
880 NEXT DX
890 NEXT I
900 IF C=0 THEN 1660
910 LSET PT$=BD$
920 LSET NM$=STR$(C)
930 LSET MV$=B$
940 PUT #1,LOF(1)+1
950 CF=LOF(1):MI=0
960 REM ****** COMPUTERのこまを うごかす ******
970 NM=VAL(NM$):MV=INT(RND(1)*NM)
980 IF NM=0 THEN MV=ML:CF=CL:GOTO 1640
990 A$=MID$(MV$,MV*4+1,4)
1000 X=FN L(1):Y=FN L(2)
1010 U=FN L(3):V=FN L(4)
1020 IF MI THEN X=3-X:U=3-U
1030 IF X=U THEN 1070
1040 PLAY "@4o4g4"
1050 PAINT (FN M(U),FN N(V)),10,10
1060 FL=FL-1
1070 BD$=LEFT$(BD$,X+Y*4)+"0"+MID$(BD$,X+Y*4+2)
1080 BD$=LEFT$(BD$,U+V*4)+"1"+MID$(BD$,U+V*4+2)
1090 FOR I=0 TO 3
1100 IF (EX(I)=X)*(EY(I)=Y) THEN EX(I)=U:EY(I)=V
1110 IF (FX(I)=U)*(FY(I)=V) THEN FF(I)=0
1120 NEXT
1130 PAINT (FN M(X),FN N(Y)),10,10
1140 X=FN M(U):Y=FN N(V):C=0:GOSUB 1900
1150 PLAY "@4o4c4"
1160 IF (FL=0)+(V=3) THEN 1780
1170 ML=MV:CL=CF
1180 REM ******** PLAYERは うごけるか ********
1190 C=0
1200 FOR I=0 TO 3
1210 IF FF(I)=0 THEN 1290
1220 V=FY(I)-1
1230 FOR DX=-1 TO 1
1240 U=FX(I)+DX
1250 IF (U<0)+(U>3) THEN 1280
1260 A$=MID$(BD$,U+V*4+1,1)
1270 IF (DX<>0)*(A$="1")+(DX=0)*(A$="0") THEN C=C+1
1280 NEXT DX
1290 NEXT I
1300 IF C=0 THEN 1780
1310 U=0:V=0
1320 REM ******* PLAYERのこまを うごかす *******
1330 LINE (U*32+16,V*30+9)-(U*32+48,V*30+39),16,B
1340 M$="どこから？":GOSUB 1980
1350 X=A(0):Y=A(1)
1360 IF MID$(BD$,X+Y*4+1,1)<>"2" THEN 1330
1370 LINE (X*32+16,V*30+9)-(X*32+48,V*30+39),11,B
1380 M$="どこへ ？":GOSUB 1980
1390 U=A(0):V=A(1)
1400 LINE (X*32+16,Y*30+9)-(X*32+48,Y*30+39),16,B
1410 LINE (U*32+16,V*30+9)-(U*32+48,V*30+39),11,B
1420 IF (ABS(X-U)>1)+(V<>Y-1) THEN 1330
1430 A$=MID$(BD$,U+V*4+1,1)
1440 IF X=U THEN 1500
1450 IF A$="1" THEN 1330
1460 PLAY "@10o7g4"
1470 PAINT (FN M(U),FN N(V)),10,10
1480 EL=EL-1
1490 GOTO 1510
1500 IF A$<>"0" THEN 1330
1510 PLAY "@10o7c4"
1520 BD$=LEFT$(BD$,X+Y*4)+"0"+MID$(BD$,X+Y*4+2)
1530 BD$=LEFT$(BD$,U+V*4)+"2"+MID$(BD$,U+V*4+2)
1540 FOR I=0 TO 3
1550 IF (FX(I)=X)*(FY(I)=Y) THEN FX(I)=U:FY(I)=V
1560 IF (EX(I)=U)*(EY(I)=V) THEN EF(I)=0
1570 NEXT
1580 PAINT (FN M(X),FN N(Y)),10,10
1590 X=FN M(U):Y=FN N(V):C=1:GOSUB 1900
1600 LINE (U*32+16,V*30+9)-(U*32+48,V*30+39),16,B
1610 IF (EL=0)+(V=0) THEN 1660
1620 GOTO 600
1630 REM ********** GAME OVER **********
1640 CLS:KANJI (0,168),13,370,"りました！ あなたの",497,"5!"
1650 GOTO 1670
1660 CLS:KANJI (0,168),13,"あなたの",497,"5!"
1670 WN=WN+1
1680 BGM 0:RESTORE 2170
1690 FOR I=0 TO 3
1700 READ A$,B$:PLAY A$,B$
1710 NEXT
1720 BGM 1
1730 GET #1,CF
1740 LSET NM$=STR$(VAL(NM$)-1)
1750 LSET MV$=LEFT$(MV$,MV*4)+MID$(MV$,MV*4+5)
1760 PUT #1,CF
1770 GOTO 1830
1780 CLS:KANJI (0,168),13,"わたしの",497,"5!"
1790 LS=LS+1
1800 BGM 0
1810 PLAY "@11o5c4o4g8g8g+4g4r4b4o5c2"
1820 BGM 1
1830 KANJI (0,184),13,"もう",21,741,"、やりますか？ Y/N?"
1840 EXEC &H123
1850 A$=INKEY$
1860 IF (A$="y")+(A$="Y") THEN 120
1870 IF (A$="n")+(A$="N") THEN END
1880 GOTO 1850
1890 REM ********** PAWN ひょうじ ***********
1900 P=(C*2-1)*10:Q=(C*2-1)*10
1910 C1=C*2+13
1920 LINE (X,Y-Q)-(X-P,Y+Q),C1
1930 LINE -(X+P,Y+Q),C1
1940 LINE -(X ,Y-Q),C1
1950 PAINT (X,Y),C1,C1
1960 RETURN
1970 REM ********** きぃ INPUT **********
1980 CLS:KANJI (0,168),16,M$
1990 EXEC &H123
2000 FOR I=0 TO 1
2010 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 2010
2020 A=ASC(A$)
2030 IF A=8 THEN I=1:NEXT:GOTO 1980
2040 IF (A<&H30)+(A>&H33) THEN 2010
2050 A(I)=VAL(A$)
2060 PLAY "@10o6c4"
2070 KANJI (96+I*32,168),6,A$
2080 IF I=0 THEN KANJI (112,168),6,"-"
2090 NEXT
2100 EXEC &H123
2110 A$=INKEY$
2120 IF A$=CHR$(8) THEN 1980
2130 IF A$<>CHR$(13) THEN 2110
2140 PLAY "@10o6g4"
2150 RETURN
2160 REM ********** MUSIC DATA **********
2170 DATA @1o5a2f+4.g8a2d2
2180 DATA @1o3f+2d4.e8f+2d2
2190 DATA e8f+8e8a8g4f+4e2.r4
2200 DATA c+8d8e8f+8e4d4c+2.r4
2210 DATA f+8g8a8b8a4a4o6d2o5a2
2220 DATA d8e8f+8g8f+4f+4f+2d2
2230 DATA g4f+8e8e4.d8d2.r4
2240 DATA e4d4d4c+4d2.r4
2250 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2260 REM ●                                  ●
2270 REM ●    By S.Hirano        1987      ●
2280 REM ●                                  ●
2290 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```



▲〈写真1〉スペース・キーでゲーム・スタート!! うまくは動かそう

▲〈写真2〉コンピュータ思案中。最初はコンピュータは弱い

▼〈写真3〉コンピュータの陣地まで行ったゾ!! 最初は簡単に勝つことができる

▼〈写真4〉AI機能により やればやるほど強くなる。君は何勝できるか!!

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

FIXER（フィクサー）



小原　孝士

Prologue

AD2010年，『アメル』と『ソヴァエ』の二大陣営に分断していた人類は，一つに統合し，地球全体の統合国家，『アヴァ』になった。人々は『都市（シティ）』に集まり，生活を営んでいた。だが，この世界にも，富貧の差と身分の差があった。

そして，さかんに『消滅』が起こっていた。『アヴァ』の青年が，ことごとく行方不明になり，人目についたときには，物言わぬ姿に…。一番低い身分（ランク），『民（ピープル）』のユウの友人も…。

そして，ユウがエアバイクに乗り回っていたとき，ユウの前に人物機械（ドール）がつっこんできた。「うわぁ！…」激痛が走る。意識が…。

…気がつくと，ユウは，何やら機械に囲まれたところにいた。前にコンソールがあり，メットが置いてあった。「ここはどこだ!!」。突然，前のスクリーンに，こっちに攻撃してくるムーバーが写しだされた。キャノンがこっちに向けられる！ユウはメットをかぶり，コンソールのレバーをつかんだ……。

WAY TO SURVIVE

FIXERを[2][4][6][8]で8方向に動かし，[SHIFT]を押してキャノンを向いている方向に発射し，チーバーを破壊できる。[カナ]のロックをはずせ。[カナ]のロックをはずさないと，キャノンを撃てない。ムーバーがアタック・ムーバー(赤)のときは攻撃してきて，ガード・ムーバー(青)のときは，攻撃してこない。ムーバーは，かざぐるまのごとく，色が変化したり消えたりする。ムーバーが姿を現しているときしか，破壊できない。ムーバーが攻撃してきたら，FIXERの移動はできず，スペース・キーを押してバリアをはり，ガードせよ。撃たれたら，FIXERを1機失う。ガードできたら，ムーバーのキャノンがFIXERの前に残る。それはムーバーのキャノンをガードする。

下のメータは，FIXERがキャノンを撃ったり，バリアをはったりすると，減っていく。メータが赤のところだと，キャノンは撃てない。FIXERを停止させていると，あがってくる。

二つのキーを同時に押すと，斜めを向くことができる。

ムーバーを5機破壊すると，ラウンド・クリアになる。そして，クリアしたラウンドのパスワードが表示される。

9ラウンドをクリアすると，エンディングになり，エピローグに入る。

夢のつづき

タイトル画面で，「PASSWARD？」も表示されるので，はじめたい面のパスワードを入力してください。パスワードは，ある歌手の名前になっています。わかんねぇだろぉなぁ…。

LISTの花ざかり

かなり長いリストになってしまいました。1760行からのエピローグがかなりDATAが必要になってしまって…。めんどくさいと思う人は，なくしてもいいですよ。でも，できるだけ打ち込んでほしいなぁ。とくにSFの好きな人は…。

最後に

9ラウンドをクリアしたとき，君は「FIXER」に隠された謎を知る……。

P.S.溝ノ口の長谷さん，見てる!?。

●

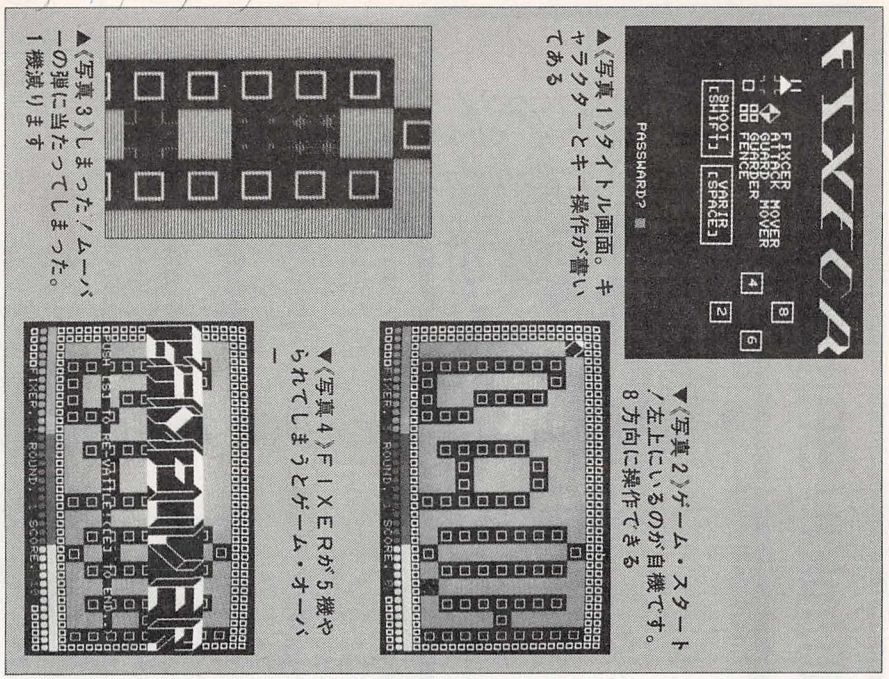
《第1表》変数表

YY，YT，Y$(N)，YH…FIXERのヨコ，タテ，キャラクター，方向（1－上，2－右上，8－左上）	ヤのキャラ
MD，EK…FIXERが動いたか（0動かない，1動いた），エネルギー増加のカウント	VA$…爆発のキャラ，スコア，ラウンド，FIXERの残り，ムーバーの破壊数
TY，TT，T$(N)，TU…ムーバーのヨコ，タテ，キャラクター，状態（1－ガード，2－アタック）	D$，D…フィールド・データ読み込み用
HX，HY…ムーバーのタテ，ヨコの移動量	X，Y…FIELD表示用
AC…ムーバーのキャノンのカウント	K0(N)，K1(N)…INP用
I$…カーソルの移動量	FY(N)，FT(N)…8方向へのたて横の移動量
CL$，BR$，TV$，TV$，YB$…地面，ガーダー，FIXERのキャノン，ムーバーのキャノン，バリ	P…PEEK用
	BY，BT…FIXERもしくはムーバーのキャノンのたて横
	Z，Z1，ZY，ZT，ZZ…雑用

★こないだダブルドラゴンをやっていると，子供がいきなり2P側でゲームをはじめ，何だこいつはと思っていたら，ぼくが先に終わった。(大阪府吹田市・**日高　渉15才**)……**【編：もしや見学者名物「すびません」では？】**

FIXERのプログラム・リスト

```
10 '*************************************************************************
20 '*                          F I X E R                                    *
30 '*                        FOR N-BASIC                                    *
40 '*                  PROGRAMED BY Takashi Ohara                           *
50 '*************************************************************************
60 '*** Shokisettei.Character Set ***************************************
70 DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 4,32:PRINT CHR$(12):OUT 81,0
80 I$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):DIM FY(8),FT(8),Y$(8),PS$(9),T$(2)
90 RESTORE 100:FOR Z=1 TO 8:READ FY(Z),FT(Z),Z1$,Z2$:Y$(Z)=Z1$+I$+Z2$:NEXT Z
100 DATA  0,-1,"▮▮","◢", 1,-1,"／ ","◥／", 1, 0,"◣－","◤－", 1, 1,"◢","＼ "
110 DATA  0, 1,"◥","▮▮",-1, 1,"◺","／ ",-1, 0,"－◢","－◥",-1,-1," ＼","＼◤"
120 RESTORE 130:DIM K0(8),K1(8):FOR Z=1 TO 8:READ K0(Z),K1(Z):NEXT Z
130 DATA 255,254,191,254,191,255,187,255,251,255,235,255,239,255,239,254
140 CL$="■"+I$+"■":BR$="┌"+I$+"┘":YU$="／"+I$+"／":TU$="．"+I$+".."
150 T$(1)="◢＼"+I$+"＼◤":T$(2)="┘└"+I$+"┐┌":VA$="××"+I$+"××":YB$="═"+I$+"═"
160 SC=0:L=1:YK=5:TD=0:GOTO 1240:'<<< GO Title
170 '*** Screen&Field Print ********************************************
180 PRINT CHR$(12):LINE(0,0)-(39,23),"O",7,BF:LINE(2,2)-(37,19),"■",4,BF
190 COLOR 6:LOCATE 5,23:PRINT "FIXER..":LOCATE 14,23:PRINT "ROUND.."
200 LOCATE 23,23:PRINT "SCORE.."
210 COLOR 4:LOCATE 11,23:PRINT YK:LOCATE 20,23:PRINT L:LOCATE 29,23:PRINT SC
220 ON L GOTO 230,240,250,260,270,280,290,300,310
230 RESTORE 1660:GOTO 320
240 RESTORE 1670:GOTO 320
250 RESTORE 1680:GOTO 320
260 RESTORE 1690:GOTO 320
270 RESTORE 1700:GOTO 320
280 RESTORE 1710:GOTO 320
290 RESTORE 1720:GOTO 320
300 RESTORE 1730:GOTO 320
310 RESTORE 1740
320 FOR Y=1 TO 9
330 READ D$:FOR X=0 TO 4:Z$=MID$(D$,X+1,1):D=VAL("&H"+Z$):FOR Z=0 TO 3:D=D*2
340 IF D>15 THEN D=D-16:LOCATE (X*4+Z)*2,Y*2:COLOR 6:PRINT BR$
350 NEXT Z:NEXT X:NEXT Y:READ YY:READ YT:LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 7:PRINT Y$(1)
360 EN=38:READ TY:READ TT:LOCATE TY*2,TT*2:COLOR 2:PRINT T$(2)
370 '*** Ready Go ******************************************************
380 FOR Z=0 TO 38:LOCATE Z,21:COLOR INT(Z/13)+1:PRINT "■":NEXT Z:FOR Z=0 TO 38
390 LOCATE Z,22:COLOR INT(Z/13)+1:PRINT "●":FOR Q=1 TO 10:BEEP 1:BEEP 0
400 NEXT Q:NEXT Z:FOR Z=1 TO200:NEXT Z:OUT 81,0:FOR Z=1 TO 25:FOR Z1=1 TO 25-Z
410 BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z1:FOR Z1=1 TO 2:NEXT Z1:NEXT Z:WIDTH 40,25:YH=4:TU=2
420 BEEP 1:FOR Z=1 TO 50:NEXT Z:BEEP 0:FOR Z=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z
430 EK=0
440 '*** Main **********************************************************
450 '*** You Move *******************************************************
460 LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 7:PRINT Y$(YH):MD=1
470 S0=INP(0):S1=INP(1):IF S0=255 AND S1=255 THEN MD=0:GOTO 540
480 FOR Z=1 TO 8:IF S0=K0(Z) AND S1=K1(Z) THEN YH=Z:Z=8:NEXT Z:GOTO 500
490 NEXT Z
500 SY=(YY+FY(YH))*2:ST=(YT+FT(YH))*2:P=PEEK(&HF302+ST*120+SY*2)
510 IF P=135 THEN 530
520 IF P=152 OR P=219 THEN GOSUB 940:GOTO 580
530 LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 4:PRINT CL$:YY=YY+FY(YH):YT=YT+FT(YH)
540 IF YY=TY AND YT=TT THEN 980:'<<< GO You Clush
550 IF INP(9)=191 AND EN>13 THEN 560 ELSE 580
560 MD=1:LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 7:PRINT YB$:EN=EN-2
570 LOCATE EN,22:COLOR 7:PRINT "□□□":GOTO 590
580 LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 7:PRINT Y$(YH)
590 IF MD=0 THEN EK=EK+1:IF EK>5 THEN EK=0:EN=EN+1
600 IF EN>38 THEN EN=38:GOTO 620
610 IF EN<1 THEN EN=1
620 LOCATE EN,22:COLOR INT(EN/13)+1:PRINT "●"
630 IF INP(8)=191 AND EN>26 THEN 770:'<<< GO You Attack
640 IF INT(RND(1)*5)+1<>2 THEN 460
650 '*** Teki Move *****************************************************
660 LOCATE TY*2,TT*2:COLOR TU:PRINT T$(TU):Z=INT(RND(1)*3)+1
670 IF Z<>1 THEN 690
680 HY=SGN(YY-TY):HT=SGN(YT-TT)
690 SY=(TY+HY)*2:ST=(TT+HT)*2:P=PEEK(&HF302+ST*120+SY*2)
700 IF P=135 THEN 720
710 IF P=219 OR P=152 THEN Z=INT(RND(1)*8)+1:HY=FY(Z):HT=FT(Z):GOTO 690
720 LOCATE TY*2,TT*2:COLOR 4:PRINT CL$:TY=TY+HY:TT=TT+HT
730 LOCATE TY*2,TT*2:COLOR TU:PRINT T$(TU)
740 IF INT(RND(1)*2)+1=1 AND TU=2 THEN TU=1:GOTO 1480:'<<< GO Teki Attack
750 TU=2:GOTO 460:'<<< GO Main
760 '*** You Attack ****************************************************
770 EN=EN-3:IF EN<1 THEN EN=1:GOTO 640
780 FOR Z=1 TO 5:BEEP 1:FOR Z1=1 TO Z:NEXT Z1:BEEP 0:NEXT Z
790 LOCATE EN,22:COLOR 7:PRINT "□□□□":T=1:BY=YY:BT=YT:ZY=FY(YH):ZT=FT(YH)
800 LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 7:PRINT Y$(YH):SY=(BY+ZY)*2:ST=(BT+ZT)*2
810 P=PEEK(&HF302+ST*120+SY*2):LOCATE BY*2,BT*2:COLOR 4:PRINT CL$
820 IF P=155 OR P=228 THEN 870:'<<< GO Teki Clush
830 IF P=135 OR P=165 THEN 850
840 FOR Z=1 TO 5:BEEP 1:FOR Z1=1 TO Z:NEXT Z1:BEEP 0:NEXT Z:GOTO 660:'<<G TM
850 BY=BY+ZY:BT=BT+ZT:COLOR 3:LOCATE BY*2,BT*2:PRINT YU$:GOTO 800
860 '*** Teki Clush ****************************************************
870 TD=TD+1:SC=SC+10:LOCATE 29,23:COLOR 4:LOCATE SY,ST:COLOR 3:PRINT VA$
880 LOCATE 29,23:COLOR 4:PRINT SC:IF TD>6 THEN 1170:'<<< GO Round Clear
890 OUT 81,0:ZY=INT(RND(1)*18)+1:ZT=INT(RND(1)*9)+1:EP=0
900 IF PEEK(&HF302+(ZT*2)*120+(ZY*2)*2)<>135 THEN 890
910 WIDTH 40,25:LOCATE SY,ST:COLOR 4:PRINT CL$:TY=ZY:TT=ZT
920 GOSUB 940:GOSUB 940:GOTO 660:'<<< GO Teki Move
930 '*** Beep Sound ****************************************************
940 FOR Z=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z:RETURN
950 FOR Z=1 TO 2:BEEP 1:FOR Z1=1 TO 5:NEXT Z1:BEEP 0
960 FOR Z1=1 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z1:NEXT Z:RETURN
970 '*** You Clush *****************************************************
980 LOCATE YY*2,YT*2:COLOR 2:PRINT VA$:OUT 81,0:WIDTH 40,25
```



▼〈写真2〉ゲーム・スタート／左上にいるのが自機です。8方向に操作できる

▲〈写真1〉タイトル画面。キャラクターとキー操作が書いてある

▲〈写真3〉しまった！ムーバーの弾に当たってしまった。1機減ります

▼〈写真4〉FIXERが5機やられてしまうとゲーム・オーバー

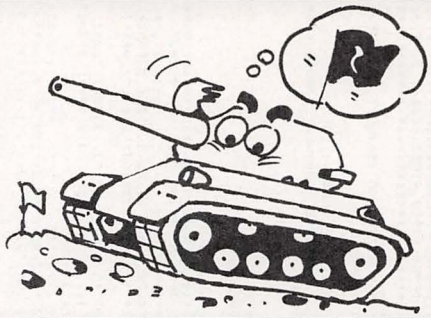
★かなり前TVを見ていると「辛いもの研究会」ってのができてきて「つぎはニガいものがはやりますね」などと言っていた。そんなもんがはやってたまるか！（北海道登別市・One Drive15才）……【影：正露丸が大へやりする？】

```
990 FOR Z=1 TO 100:FOR Z1=1 TO 3:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z1:NEXT Z:YK=YK-1
1000 IF YK>0 THEN 180:'<<< GO Screen&Field Print
1010 '*** Game Over **********************************************************************
1020 FOR Z=1 TO 10:FOR Z1=1 TO Z*Z:BEEP 1:BEEP 0:NEXT Z1
1030 FOR Z1=1 TO Z:NEXT Z1:NEXT Z
1040 COLOR 5:RESTORE 1050:FOR Z=5 TO 10:READ Z$:LOCATE 0,Z:PRINT Z$:NEXT Z
1050 DATA "▗▄▄▄
```

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ジャンピング
JUMPING
タンク
TANK

柴森　義和



物語

「私が話してしんぜよう」と，彼は言ひました。

「それは，とても暑い夏の……（以下略）」

遊戯方法

壱：戦車の運転

4…反時計，6…時計の方向へ向く。5…前進，空白（スペース・キー）…飛行兵器（ミサイル）で弐単位のみ飛ぶ，交替（シフトキー）…飛躍（ジャンプ）で壱単位のみ。

飛行兵器も飛躍も零になるとできず。

弐：目的

旗（ＦＬＡＧ）を15本集めること。

参：石板

ところどころに石板がある。それを撃つといろいろなことがあり，EJMを撃つと，蕪（かぶ），桜桃（さくらんぼ），林檎（りんご）に変化す。?!は何になるかわからず。

四：秘密他…

一見，普通のところに瞬間移動地域（ワープゾーン）があったり，「にょっこりたけのこ」があったりす。

蕪，桜桃，林檎を取ると，力（ＥＮＥＲＧＹ）や飛躍や飛行兵器が増加す。さまざまなことで得点が増加す。

★
★

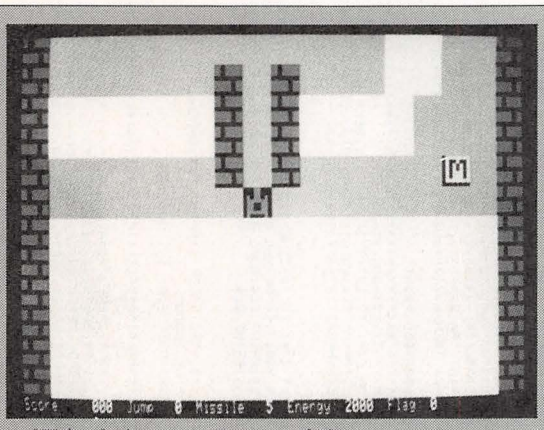
追加事項

遊戯途中に仮名（カナ）…一時停止（ＰＡＵＳＥ），消去（HOMECLR）…最高得点の上位拾の表示，管理（CTRL）…遊戯終了。

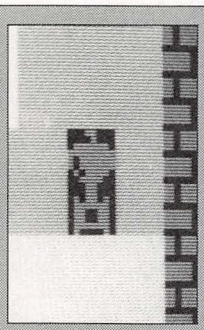
瞬間移動地域は石板に囲まれたところにあり，そこで飛行兵器を発射すると瞬間移動するとのこと。

《第１表》変 数 表

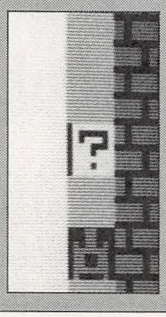
Ｘ，Ｙ	戦車の位置
ＦＬ	旗拾得数
ＥＮ	力
ＭＩ	飛行兵器残数
ＪＵ	飛躍可能回数
ＳＣ	得点
Ｌ	戦車の方向



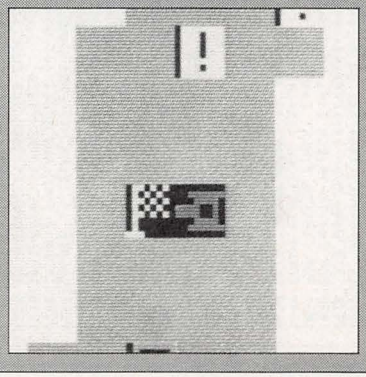
▲《写真１》ゲーム・スタート!!中央にいるタンクが自分のキャラだ！



◀《写真２》石板を撃つと，それぞれのキャラクターに変化する



▶《写真３》?マークの石板は何に変わるかわからないゾ



▼《写真４》これがゲームの目的のフラッグだ!!15本集めよう!!

★僕の友人Ｓはアウトランをすると「いい音だぜ，今日もごきげんだな」とか「いい加速だ，しびれるぜ」などといいながら筐体を一体化しています。（石川県小松市・**涙のクロスカウンター15才**）……【影：ＮＩＣＥ！】

JUMPING TANKのプログラム・リスト

```
0 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
1 '
2 '
3 '
4 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-
100 CLEAR3000,&HBFFF:WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z
110 DIMFF$(15),L$(11),T$(11),SC(11),S(11)
120 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD046:DEFUSR2=&HD070:GOSUB1280:GOSUB1010:GOSUB1110
130 '
140 ' -=-=-=-=-=- Main -=-=-=-=-=-
150 '
160 A$=INKEY$:I0=INP(0):I8=INP(8):I9=INP(9):IFI8=127THEN760
170 IFI8=223THENGOSUB1220ELSEIFI8=254THENM$=TIME$:GOSUB910:GOSUB1130:TIME$=M$
180 IFA$="4"THENL=L+1+(L=3)*4:GOTO340ELSEIFA$="6"THENL=L-1-(L=0)*4:GOTO340
190 IFI9=191THEN470ELSEIFI8=191THEN380ELSEIFI0=223THEN230ELSE160
200 '
210 ' -=-=-=-=-=- Forward -=-=-=-=-=-
220 '
230 VX=W(L)*(LMOD2):VY=W(L)*((L+1)MOD2):V=X+Y+VX+VY+&H50:P=PEEK(V)/16
240 IF(X+VX<0)+(X+VX>15)-(P>0)*(P<6)+(P=8)+(P=9)THEN160ELSEIFP=0THEN320
250 ONP-6GOTO260,160,160,270,280,290,320,320,300:EN=EN-200:MI=MI+1:GOTO310
260 SC=SC+ 1:FL=FL+  1:POKEV,0:GOSUB1160:IFFL>13THEN680ELSE310
270 SC=SC+ 2:EN=EN+400:POKEV,0:GOTO310
280 SC=SC+ 2:JU=JU+  3:POKEV,0:GOTO310
290 SC=SC+ 2:MI=MI+  3:POKEV,0:GOTO310
300 SC=SC+40:        :POKEV,0:EN=EN-RND(1)*500
310 BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0
320 EN=EN-1:GOSUB1170:IFEN<1THEN760ELSEP=PEEK(X+Y+&H50):LOCATEX*4+4,10
330 U=USR(&HD100+P):X=X+VX:IFVY<>0THENY=Y+VY:IFVY>0THENU=USR2(Y)ELSEU=USR1(Y)
340 LOCATEX*4+4,10:U=USR(&HD230+L*16):GOTO160
350 '
360 ' -=-=-=-=-=- Jump -=-=-=-=-=-
370 '
380 VX=W(L)*(LMOD2)*2:VY=W(L)*((L+1)MOD2)*2:P=PEEK(X+Y+VX+VY+&H50)/16
390 IF(X+VX<0)+(X+VX>15)+(JU=0)+(P=&HF)-(P>0)*(P<&HC)THEN160
400 JU=JU-1:GOSUB1170:P=PEEK(X+Y+&H50):LOCATEX*4+4,10:U=USR(&HD100+P):X=X+VX
410 IFVY>0THENU=USR2(Y+16):Y=Y+VY:U=USR2(Y)
420 IFVY<0THENU=USR1(Y-16):Y=Y+VY:U=USR1(Y)
430 LOCATEX*4+4,10:U=USR(&HD230+L*16):GOTO160
440 '
450 ' -=-=-=-=-=- Missile -=-=-=-=-=-
460 '
470 IFPEEK(X+Y+&H50)=&HD0THEN630ELSEIFMI=0THEN160
480 VX=W(L)*(LMOD2):VY=W(L)*((L+1)MOD2):V=X+Y+VX+VY+&H50:P=PEEK(V)/16
490 IF(P<3)+(P=7)+(P=&HD)THENVX=VX*2:VY=VY*2:V=X+Y+VX+VY+&H50:P=PEEK(V)/16
500 ONP+1GOTO590,590,590,510,510,510,520,160,530,530,550,550,550,590,560,580
510 SC=SC+1:POKEV,P*16+112:LOCATEX*4+VX*4+4,10+VY/8:U=USR(&HD170+P*16):GOTO590
520 EN=EN+200:GOTO590
530 SC=SC+1-(P=9)*4:R=RND(1)*3+10+(P=9)*7
540 POKEV,R*16:LOCATEX*4+VX*4+4,10+VY/8:U=USR(&HD100+R*16):GOTO590
550 SC=SC+10:POKEV,0:LOCATEX*4+VX*4+4,10+VY/8:U=USR(&HD100):GOTO590
560 FORI=0TO3:BEEP1:FORJ=0TO30:NEXT:BEEP0:LOCATEX*4+VX*4+4,10+VY/8
570 U=USR(&HD220-I*16):NEXT:SC=SC+20:POKEV,&HF0:GOTO590
580 SC=SC+20:POKEV,0:LOCATEX*4+VX*4+4,10+VY/8:U=USR(&HD100)
590 MI=MI-1:GOSUB1170:FORI=1TO60:BEEPIMOD2:BEEPIMOD3:BEEPIMOD4:NEXT:GOTO160
600 '
610 ' -=-=-=-=-=- Warp -=-=-=-=-=-
620 '
630 LOCATEX*4+4,10:U=USR(&HD100):FORI=0TO9:Y=Y-16:U=USR1(Y):NEXT
640 LOCATEX*4+4,10:U=USR(&HD230+L*16):GOTO160
650 '
660 ' -=-=-=-=-=- Goal In -=-=-=-=-=-
670 '
```



CHECKER FLAG

DrD：P8にしては，なかなかきれいな画面構成じゃな。
編：画面だけではなく，ゲーム内容もおもしろいですよ。
DrD：ゲームは，パズルゲームの部類に入るのだが，広大なマップを持った新しいゲームと言ってもいいくらいだ。プログラムはけっして短いとは言えないがムダが少なく，マップのまとめかたなどうまく処理している。参考にしたいものじゃ。

```
680 IFFL=14THENPOKE&HC059,0:POKE&HC069,0:GOTO310
690 M$=TIME$:FORI=1TO40:BEEP1:FORJ=1TO60:NEXT:BEEP0:NEXT
700 LOCATE4,3:PRINT"  ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┬    ┬ ┌─┐ ┬ "
710 LOCATE4,4:PRINT"  │  │ │  │ ├──┤ │    │ ├┬┘ │ "
720 LOCATE4,5:PRINT"  └──┘ └──┘ ┴  ┴ └──┘ ┴ ┴└─ ┴ ":GOTO820
730 '
740 ' -=-=-=-=-=- Game Over -=-=-=-=-=-
750 '
760 LOCATE4,3:PRINT"  ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┌──┐ ┬  ┬ ┌──┐ ┌──┐ ":M$="99:99:99"
770 LOCATE4,4:PRINT"  │  │ ├──┤ │  │ │  │ │  │ ├──  ├──  "
780 LOCATE4,5:PRINT"  └──┘ ┴  ┴ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ └──┘ "
790 '
800 ' -=-=-=-=-=- Hi-Score -=-=-=-=-=-
810 '
820 I=10:SC(11)=SC:T$(11)=M$
830 IFSC(I+1)>SC(I)THENSWAPSC(I+1),SC(I):SWAPT$(I+1),T$(I):I=I-1:IFI>0THEN830
840 I=10:L$(11)=M$:S(11)=SC
850 IFL$(I+1)<L$(I)THENSWAPL$(I+1),L$(I):SWAPS(I+1),S(I):I=I-1:IFI>0THEN850
860 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(12)THENGOSUB910ELSEIFA$<>CHR$(13)THEN860
870 POKE&HC059,16:POKE&HC069,16:PRINTCHR$(12);:GOSUB1060:GOSUB1120:GOTO160
880 '
890 ' -=-=-=-=-=- Hi-Score Print -=-=-=-=-=-
900 '
910 WIDTH40,25:LOCATE0,0:COLOR6:PRINT"-=-=-=-=- Time Best 10 -=-=-=-=-"
920 FORI=1TO10:LOCATE0,I+1:COLOR2:PRINTUSING"##";I;:COLOR4:PRINT"  TIME:";
930 COLOR7:PRINTL$(I);:COLOR4:PRINT"  SCORE:";:COLOR7:PRINTUSING"######00";S(I)
940 NEXT:LOCATE0,13:PRINT"-=-=-=-=- Score Best 10 -=-=-=-=-":FORI=1TO10
950 LOCATE0,I+14:COLOR2:PRINTUSING"##";I;:COLOR4:PRINT"  SCORE:";:COLOR7:
960 PRINTUSING"######00";SC(I);:COLOR4:PRINT"  TIME:";:COLOR7:PRINTT$(I);:NEXT
970 IFINKEY$=CHR$(12)THENWIDTH80,25:RETURNELSE970
980 '
990 ' -=-=-=-=-=- Writing Map -=-=-=-=-=-
1000 '
1010 RESTORE1770:COLOR5,0,1:FORI=0TO15:READFF$(I):NEXT
1020 FORI=0TO&HFF:READA$:FORJ=1TO4:B$=FF$(VAL("&H"+MID$(A$,J,1)))
1030 FORK=1TO4:POKE&HC000+I*16+J*4+K-5,VAL(MID$(B$,K,1))*16:NEXT:NEXT:NEXT
1040 FORI=1TO6:READA$:A=VAL("&HC"+A$):FORJ=0TO3:POKEA+J*16,32:POKEA+J*16+1,0
1050 POKEA+J*16+2,32:NEXT:NEXT:BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0
1060 RESTORE2230:FORI=2TO15:READA$:IFA$="@"THENNEXT:RETURNELSEA=VAL("&H"+A$)
1070 FORJ=0TOA:READA$:POKEVAL("&HC"+A$),I*16:NEXT:NEXT:PRINTCHR$(12);:RETURN
1080 '
1090 ' -=-=-=-=-=- Shokisettei -=-=-=-=-=-
```

★ボクは好きな女の子がいるんだけど「好きだ!!」とは言えない/と一言ったらいいの/教えて影さん/と言ってもムリか…。(埼玉県鳩ヶ谷市・相田一矢14才)……【TOMMY：だじゃれでくどくってのはどーざんしょ。】

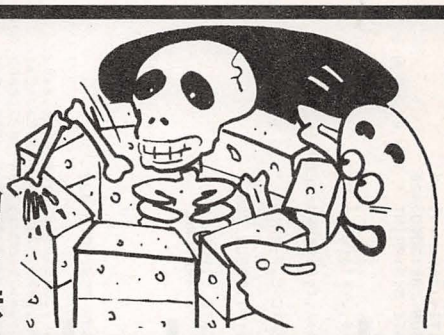
```
1100 '
1110 FORI=1TO10:L$(I)="99:99:99":S(I)=0:SC(I)=0:T$(I)=L$(I):NEXT
1120 X=7:Y=&HCF40:EN=2000:JU=0:SC=0:MI=5:FL=0:L=0:W(0)=-16:W(1)=-1:W(2)=16
1130 W(3)=1:LOCATE0,0:U=USR(&HD120):LOCATE68,0:U=USR(&HD120):FORI=11TO0STEP-1
1140 U=USR1(Y+I*16):NEXT:LOCATEX*4+4,10:U=USR(&HD230+L*16):TIME$="00:00:00"
1150 COLOR6:LOCATE0,24:PRINT"Score:      Jump:     Missile:     Energy:";
1160 COLOR6:LOCATE52,24:PRINT"Flag:";:COLOR7:PRINTUSING"##";FL;
1170 COLOR7:LOCATE6,24:PRINTUSING"######";SC;:LOCATE20,24:PRINTUSING"###";JU;
1180 LOCATE33,24:PRINTUSING"###";MI;:LOCATE45,24:PRINTUSING"#####";EN;:RETURN
1190 '
1200 ' -=-=-=-=-=- Pause -=-=-=-=-=-
1210 '
1220 M$=TIME$:GOSUB1240:LOCATE72,10:PRINT" PAUSE ":OUT81,33
1230 IFINP(8)<255THEN1230ELSELOCATE72,10:PRINT"       ":WIDTH,:TIME$=M$
1240 FORJ=1TO9:BEEP1:FORI=0TO50:NEXT:BEEP0:FORI=0TO50:NEXT:NEXT:RETURN
1250 '
1260 ' -=-=-=-=-=- Read Data -=-=-=-=-=-
1270 '
1280 IFPEEK(&HD000)+PEEK(&HD08A)+PEEK(&HD100)+PEEK(&HD16F)=&H265THENRETURN
1290 FORI=0TO&H8A:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD000+I,A:Z=Z+A    :NEXT
1300  IFZ<>17336THENBEEP:COLOR7:PRINT"Data Error in Machine Data  ":END
1310 FORI=0TO&H16F:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD100+I,A:Z=Z+A¥16:NEXT
1320  IFZ<>20362THENBEEP:COLOR7:PRINT"Data Error in Character Data":END
1330 RETURN
1340 '
1350 ' -=-=-=-=-=- Data -=-=-=-=-=-
1360 '
1370 ' ----- Machine -----
1380 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
1390 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A , 64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03
1400 DATA D1,CD,21,D0,CD,21,D0,E1 , E5,CD,30,D0,CD,30,D0,E1
1410 DATA C9,E5,06,04,1A,77,13,23 , 10,FA,E1,01,78,00,09,C9
1420 DATA E5,06,04,1A,F5,E5,D5,C5 , CD,F8,04,C1,D1,E1,F1,24
1430 DATA 13,10,F0,E1,2C,C9,D9,21 , 4F,FD,11,3F,FE,01,4F,0A
1440 DATA ED,B8,D9,5E,23,56,21,01 , 05,06,10,1A,E5,D5,C5,16
1450 DATA D1,5F,CD,0B,D0,C1,D1,E1 , 13,7C,C6,04,67,10,EC,C9
1460 DATA D9,21,F0,F3,11,00,F3,01 , 4F,0A,ED,B0,D9,5E,23,56
1470 DATA 21,B0,00,19,EB,21,17,05 , C3,59,D0
1480 '
1490 ' ----- Character -----
1500 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
1510 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF , 98,98,98,98,98,98,98,98 '
1520 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF , B8,B8,B8,B8,B8,B8,B8,B8 ' Water
1530 DATA 77,70,77,77,77,77,07,77 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' Bridge
1540 DATA F0,51,55,F5,70,54,55,75 , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' Energy Point
1550 DATA F0,D7,1D,FD,70,54,45,77 , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' Jump Point
1560 DATA F0,D1,D3,F1,70,74,77,74 , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' Missile Point
1570 DATA F0,D1,DD,FD,70,54,55,75 , 38,38,38,38,38,38,38,38 ' Change Point
1580 DATA F0,A5,A5,05,F8,09,01,01 , D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8 ' Check Point
1590 DATA F0,FF,F1,FF,F0,FF,FA,FF , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' !  Excramation
1600 DATA F0,D9,55,F1,F0,FF,FA,FF , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' ?  Question
1610 DATA 20,94,4A,02,20,F7,7F,02 , 98,98,98,98,F8,F8,F8,F8 ' Turnip
1620 DATA 00,80,24,69,B6,6F,B6,6F , 98,98,98,98,58,58,58,58 ' Cherry
1630 DATA C8,DC,CF,8C,43,FB,FF,37 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' Apple
1640 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF , 98,98,98,98,98,98,98,98 '
1650 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF , 98,98,98,98,98,98,98,98 '
1660 DATA 00,FC,CF,00,FC,FF,FF,CF , 78,78,78,78,78,78,78,78 ' Bamboo short 1
1670 DATA 00,C0,0C,00,C0,FF,FF,0C , 98,98,98,98,98,98,98,98 '               2
1680 DATA 00,00,00,00,00,FC,CF,00 , 78,78,78,78,78,78,78,78 '               3
1690 DATA 00,00,00,00,00,C0,0C,00 , 98,98,98,98,98,98,98,98 '               4
1700 DATA C0,F8,8F,0C,F0,47,74,0F , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' tank  1
1710 DATA 88,EA,66,2E,11,75,66,47 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' tank  2
1720 DATA F0,2E,E2,0F,30,F1,1F,03 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' tank  3
1730 DATA E2,66,AE,88,74,66,57,11 , 58,58,58,58,58,58,58,58 ' tank  4
1740 '
```

```
1750 ' ----- 16 to 2 -----
1760 '
1770 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
1780 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
1790 '
1800 ' ----- Map -----
1810 '
1820 '    ... Water ...
1830 '
1840 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FEC0,FAC0,EBC0
1850 DATA AF9F,3E18,F830,E030,0030,0030,0030,0030
1860 DATA 0030,0030,0070,00F0,00E0,00E0,00E0,C1E0
1870 DATA E1C7,E1DC,F1F0,F1C0,F9F0,FFFE,FF9E,FE06
1880 DATA FE06,FF06,FF06,FFFE,FFFE,FF86,FE06,FE3E
1890 DATA FE7E,FC60,FC7F,FC3F,F800,F000,3C00,0600
1900 DATA 020F,0338,01E0,0183,0183,0182,0186,0386
1910 DATA 030E,030C,030C,0398,01B8,01B0,01F0,01F0
1920 '
1930 DATA 01F0,01F8,01F8,00F8,00F8,00F8,00F8,00F8
1940 DATA 07FC,3CEE,2066,6063,4063,C071,0030,0030
1950 DATA 0030,0070,0078,00F8,3FFC,7FFC,C05C,C0DE
1960 DATA C3DA,C7FB,87C3,FFF1,E311,FE79,F86B,F0EF
1970 DATA F7C1,FFC3,F7E3,F0E1,C071,F077,F837,FF77
1980 DATA C3F7,8773,F761,3479,3E79,18C1,1FC1,0FFF
1990 DATA 03FF,01C0,0180,0180,0183,0382,0702,0706
2000 DATA 060C,0618,0730,03A0,01E0,00C0,00C0,00C0
2010 '
2020 DATA 00E0,0060,0060,0070,0030,0030,F038,1E18
2030 DATA 03D8,0078,0018,001C,001E,000F,000B,0009
2040 DATA 0008,0008,0008,0008,0008,0018,0010,0010
2050 DATA 0030,0020,0020,0020,0060,0040,0040,0040
2060 DATA 007F,01FF,03C0,0300,060F,060F,FC3F,FC3F
2070 DATA 00FC,00FC,00F0,00B0,03B0,03B0,0738,0638
2080 DATA 0618,0E18,0C18,0C38,0C30,0C30,0C30,1C30
2090 DATA 1830,1830,1870,1C60,0C60,0F60,0740,07C0
2100 '
2110 DATA 07C0,07C0,07C0,07C0,07E0,07E0,03E0,03E0
2120 DATA 03E0,03E0,03E0,07E0,3F60,FC60,E060,0060
2130 DATA 0060,0060,0070,0030,0030,0033,0032,0036
2140 DATA 0034,003C,0018,0018,0018,0018,0018,F018
2150 DATA 1818,0818,0818,0C1C,040C,040C,040C,040C
2160 DATA 040C,040C,060E,0206,0306,0186,00E6,003E
2170 DATA 0006,0006,0006,000C,000C,000C,FFF8,FFF8
2180 DATA 0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
2190 '
2200 '    ... Bridge etc. ...
2210 '
2220 DATA     229,533,6EB,9FC,A51,F56
2230 DATA  A,3FC,3FD,3FE,3FF,44D,44E,44F,CBC,CBE,CDC,CDE
2240 DATA 17,12E,13D,13F,14E,2EE,312,442,583,5BD,646,76A,7DD,8F5,955,9B5,9CC
2250 DATA     EF5,EF6,EF7,F05,F07,F15,F16,F17
2260 DATA  F,343,35B,57A,5C4,5E7,733,751,922,96D,988,B3E,BB1,BED,C83,DEE,EA9
2270 DATA 13,1F8,218,37A,393,3E3,51E,61C,721,725,81D,84D,AA5,ABD,AC3,AE1,C12
2280 DATA     E38,EA2,F30,F8E
2290 DATA  B,0EE,0F7,32E,456,4FD,6E1,7AE,9AE,B51,B87,D33,DD8
2300 DATA  E,090,1C6,29E,3D9,47F,4B6,4BC,89F,8A3,91E,A49,A8F,B57,CA2,CE7
2310 DATA 18,0D5,152,208,2E8,42D,42E,42F,461,683,801,803,814,821,832,834,928
2320 DATA     982,B12,B28,C8D,CCC,CCE,CDD,D56,E52
2330 DATA  D,0F2,185,1F7,687,802,804,811,824,831,833,881,B1A,B8D,EEF
2340 DATA  @,@,@
2350 DATA  4,207,29C,813,CCD,F06
2360 DATA 22,120,122,124,126,13E,370,372,374,3B1,3B3,3B5,4D3,4D5,4D7,4F1,4F3
2370 DATA     4F5,4F7,74A,74C,8C5,8F2,8F8,925,952,958,985,9B2,9B8,9E5,A12,D91
2380 DATA     D93,D95,D97
2390 DATA  @
```

★ぼくは、アウトランをはじめてやったとき、ローのままのギアで走り、ゲーム・オーバーになったうつけものです。(神奈川県高座郡・**細野孝一**)……**【影：今日は調子がいいゾ。まだ1台もクラッシュしてないと思ったら…。】**

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

スライム君の家



木村　邦彦

STORY

ある朝，スライム君が起きてみるとなぜか家じゅうに伝せん病が発生していました。このままでは大変なことになってしまいます。スライム君はもちろん伝せん病をたいじすることにしました。

伝せん病のやっつけかた

やりかたは簡単，ただ緑色のスライム君を動かしてブロックを押し，ガイコツの形をした伝せん病の上下左右を囲んでしまえばいいのです。

操作方法

4 6 2 8でスライム君を動かします。一つの面に五つずつある伝せん病を全部囲むか，囲めなくなったら，スペース・キーを押してください。きちんと囲んであればクリアになり，そうでなければ，ミスになります。

最後に

このゲームは，前半の面は簡単ですが後半の面は，はっきり言ってむずかしいです。その上，最終面である10面はどう考えても，ブロックが一つたりない!!　はたしてどうすれば（でもきちんと解けます）？　編集部の人で解けた人がいたら，〝CHECKER FLAG〟で，80ユーザーの人で解けた人がいたらOFコーナーで教えてください。おねがいします。では，さようなら!!

CHECKER FLAG

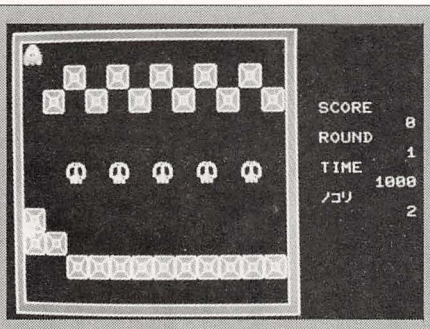
編：シンプルなパズルゲームですね。

Dr.D：最初は簡単そうに見えるが，だんだんむずかしくなるタイプだ。面は10面まであるのでバリエーションも豊富だ。

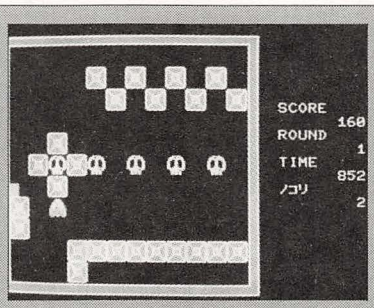
編：リストもたいへんシンプルですね。

Dr.D：ブロックとガイ骨のデータをそれぞれ1ラインずつにおさえているので非常にシンプルだ！　あとは読み込みルーチンで読み込み，画面を作るルーチンで画面を作成しているのだ。

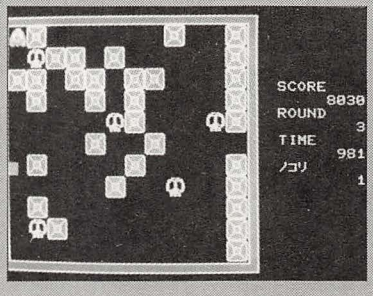
編：だから，たいへんシンプルでわかりやすいんですね。



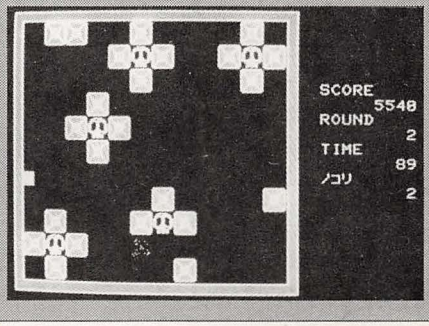
▲《写真1》ゲーム・スタート!!　左上にいるのがスライム君だ!!



◀《写真2》こうやって，ガイコツの回りを囲めばいいのです



▶《写真3》これは3面です。ブロックの数をよく考えてやろう



▼《写真4》はまってしまったらスペース・キーを押しましょう。自殺です

★僕の友人Mに「おまえの兄ちゃんどんな顔？」と聞くと「目が二つあって真ん中に鼻があって…」と答える大ボケ野郎です。(大阪府茨木市・岡　健二13才)……【影：だって目が三つあるかもしれないじゃないか!!】

スライム君の家のプログラム・リスト

```
10  REM ■■■■■■■■■■  ショキ  ■■■■■■■■■■
20 CMD CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,20:CMD SCREEN 2,0,7
30 DIM AX(35),BX(35),CX(35),S$(16),MX(12,110),DX(11,11)
40 FOR I=0 TO 34:READ A$:AX(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
50 FOR I=0 TO 34:READ A$:BX(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
60 FOR I=0 TO 34:READ A$:CX(I)=VAL("&H"+A$):NEXT I
70 FOR I=0 TO 15:READ A$:S$(I)=A$:NEXT I
80 CMD LINE (1,1)-(208,192),3,B
90 CMD LINE (7,7)-(201,185),3,B:CMD PAINT (2,2),1,3
100 LOCATE 27,5:PRINT "SCORE":LOCATE 27,7:PRINT "ROUND"
110 LOCATE 27,9:PRINT "TIME":LOCATE 27,11:PRINT "ﾉｺﾘ"
120 R=1:SC=0:LE=2:GOTO 340
130 REM ■■■■■■■■■■  ｾｯﾃｲ  ■■■■■■■■■■
140 X=1:Y=1:TI=1000
150 GOSUB 500:GOSUB 510:GOSUB 520:GOSUB 530
160 FOR I=0 TO 150:BEEP1:BEEP0:NEXT I
170 REM ■■■■■■■■■■  ｼﾞﾌﾝ  ■■■■■■■■■■
180 I=INP(0):I1=INP(1):VX=X:VY=Y:TI=TI-1:IF TI<0 THEN 700 ELSE GOSUB 520
190 X=X-(I=239)¥(X>1)+(I=191)¥(X<12)
200 Y=Y-(I1=254)¥(Y>1 AND X=VX)+(I=251)¥(Y<11)
210 IF INP(9)=191 THEN 540
220 G=(VX=X AND VY=Y)+2:ON G GOTO 180,240
230 REM ■■■■■■■■■■  ﾌﾞﾛｯｸ  ■■■■■■■■■■
240 SG=STATUSPOINT(X¥16,Y¥16):ON SG+1 GOTO 310,310,250,700
250 DX=X-(I=239)¥(X>1)+(I=191)¥(X<12)
260 DY=Y-(I1=254)¥(Y>1 AND X=VX)+(I=251)¥(Y<11)
270 SG=STATUSPOINT(DX¥16,DY¥16):ON SG+1 GOTO 290,330,330,330
280 REM ■■■■■■■■■■  ﾋｮｳｼﾞ  ■■■■■■■■■■
290 FOR SU=0 TO 10:BEEP1:BEEP0:NEXT SU:SC=SC+10:GOSUB 500
300 CMD PUT@(DX¥16-8,DY¥16-8),BX,PSET
310 CMD LINE (VX¥16-8,VY¥16-8)-(VX¥16+7,VY¥16+7),0,BF
320 CMD PUT@(X¥16-8,Y¥16-8),AX,PSET:BEEP1:BEEP0:GOTO 180
330 X=VX:Y=VY:GOTO 180
340 REM ■■■■■■■■■■  ﾖﾐｺﾐ  ■■■■■■■■■■
350 RESTORE 990
360 FOR I=1 TO 110:BEEP1:BEEP0:FOR J=0 TO 2:READ A$:C$=S$(VAL("&H"+A$))
370 FOR K=1 TO 4:MX(J*4+K,I)=VAL(MID$(C$,K,1)):NEXT K:NEXT J:NEXT I
380 RESTORE 1100
390 FOR H=1 TO 10:FOR I=0 TO 4:READ A,B
400 DX(H,I¥2)=A:DX(H,I¥2+1)=B:NEXT I:NEXT H
410 REM ■■■■■■■■■■  ｶﾞﾒﾝ  ■■■■■■■■■■
420 IF R=11 THEN GOTO 670:ELSE FOR MY=1 TO 11:FOR MX=1 TO 12
430 IF MX(MX,MY+(R-1)¥11)=1 THEN 440 ELSE GOTO 450
440 CMD PUT@(MX¥16-8,MY¥16-8),BX,PSET
450 NEXT MX:NEXT MY
460 FOR I=0 TO 4:A=DX(R,I¥2):B=DX(R,I¥2+1)
470 CMD PUT@(A¥16-8,B¥16-8),CX,PSET:NEXT I
480 CMD PUT@(8,8),AX,PSET:GOTO 130
490 REM ■■■■■■■■■■  ｶﾞﾒﾝ 2  ■■■■■■■■■■
500 LOCATE 29,6:PRINT USING "########";SC:RETURN
510 LOCATE 34,8:PRINT USING "##";R:RETURN
520 LOCATE 32,10:PRINT USING "####";TI:RETURN
530 LOCATE 34,12:PRINT LE:RETURN
540 REM ■■■■■■■■■■  ﾊﾝﾃｲ  ■■■■■■■■■■
550 FOR I=0 TO 4:A=DX(R,I¥2):B=DX(R,I¥2+1)
560 IF STATUSPOINT(A¥16-16,B¥16)=2 THEN 570 ELSE 700
570 IF STATUSPOINT(A¥16+16,B¥16)=2 THEN 580 ELSE 700
580 IF STATUSPOINT(A¥16,B¥16+16)=2 THEN 590 ELSE 700
590 IF STATUSPOINT(A¥16,B¥16-16)=2 THEN 600 ELSE 700
600 NEXT I
610 REM ■■■■■■■■■■  CLEAR  ■■■■■■■■■■
620 CMD LINE (8,8)-(199,184),0,BF:BU=TI¥10
630 LOCATE 6,9:PRINT " C L E A R !":LOCATE 7,11:PRINT USING "BOUNS #####";BU
640 SC=SC+BU:FOR I=1 TO  100:FOR IB=0 TO 5
650 BEEP1:BEEP0:NEXT IB:NEXT I:R=R+1:TI=1000:X=1:Y=1
660 GOSUB 500:GOSUB 510:GOSUB 520:GOSUB 780:GOTO 420
670 CMD LINE(8,8)-(199,184),0,BF:LOCATE 5,9:PRINT " T H E   E N D "
680 GOTO 830
690 REM ■■■■■■■■■■  ｼﾝﾀﾞｰ  ■■■■■■■■■■
700 CMD LINE(VX¥16-8,VY¥16-8)-(VX¥16+8,VY¥16+8),0,BF
710 CMD PUT@(X¥16-8,Y¥16-8),AX,PSET
720 FOR I=1 TO 8:CMD CIRCLE (X¥16,Y¥16),I,0:BEEP1:BEEP0:NEXT I
730 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOSUB 780
740 LE=LE-1:IF LE<0 THEN 800 ELSE LOCATE 5,9:PRINT "ｼﾝｼﾞｬﾘﾀ ...."
750 FOR I=0 TO 1000:NEXT I
760 GOSUB 530:LOCATE 5,9:TI=1000:X=1:Y=1:GOSUB 780
770 GOTO 420
780 CMD LINE (8,8)-(199,184),0,BF:LOCATE 5,9:PRINT "                    "
790 LOCATE 7,11:PRINT "                    ":RETURN
800 REM ■■■■■■■■■■ GAMEOVER ■■■■■■■■■■
810 CMD LINE(8,8)-(199,184),0,BF
820 LOCATE 5,9:PRINT "G A M E  O V E R"
830 LOCATE 7,11:PRINT "HIT [S] KEY"
840 IF INKEY$="s" THEN 850 ELSE 840
850 R=1:SC=0:LE=2:X=1:Y=1:TI=1000:GOSUB 780:GOTO 420
860 REM ■■■■■■■■■■  DATA  ■■■■■■■■■■
870 DATA 0020,0010,0000,0000,0a00,00a0,2b00,00f8,aa00,00ae,aa02
880 DATA 80aa,fe02,80bf,fe0a,a0bf,f20a,a08f,f22a,a88f,aa2a,a8aa
890 DATA aa2a,a8aa,9a2a,a8a6,a52a,b85a,aa2a,b8aa,820a,a082,0000,0000,0000
900 DATA 0020,0010,ff3f,fcff,55f5,5f55,55dd,7755,55d7,d755,d5d5
910 DATA 5757,7fd5,57fd,7ad5,57ad,7ad5,57ad,7ad5,57ad,7ad5,57ad
920 DATA 7fd5,57fd,d5d5,5757,55d7,d755,55dd,7755,55f5,5f55,ff3f,fcff,0000
930 DATA 0020,0010,0000,0000,3f00,003c,f003,c0cf,ff0f,f0ff,030f
940 DATA f0c0,033c,3cc0,033c,3cc0,033c,3cc0,033c,3cc0,0f3c,3cf0
950 DATA ff3f,fcff,ff03,f0f0,ff00,00ff,f300,00cf,f300,00cf,0000,0000,0000
960 DATA 0000,0001,0010,0011,0100,0101,0110,0111
970 DATA 1000,1001,1010,1011,1100,1101,1110,1111
980 REM ■■■■■■■■■■  ﾌﾞﾛｯｸ  ■■■■■■■■■■
990  DATA 0,0,0,2,a,a,5,5,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,8,0,0,c,0,0,3,f,f,0,0,0
1000 DATA 6,0,8,9,0,4,0,2,8,2,2,0,0,0,2,4,a,0,0,4,0,0,0,9,0,0,4,1,4,8,0,5,0
1010 DATA 4,0,9,3,4,1,d,b,1,4,a,1,0,2,1,0,9,0,4,2,1,0,4,1,4,0,1,2,0,1,0,0,1
1020 DATA 5,5,5,a,a,a,d,5,5,a,0,2,d,0,5,a,0,2,d,0,5,a,0,2,d,5,5,a,a,a,d,5,5
1030 DATA 3,0,0,4,a,8,4,4,6,0,0,8,a,0,0,c,e,0,4,e,2,2,0,6,6,0,7,8,4,4,4,b,0
1040 DATA 6,2,0,5,0,0,6,4,a,0,9,2,8,0,4,3,1,f,c,2,0,0,8,0,f,f,f,f,f,f,f,f
1050 DATA 1,9,a,0,d,a,0,d,2,0,1,a,0,2,8,0,1,a,0,1,e,0,3,a,a,b,8,f,f,c,0,0,0
1060 DATA 1,a,0,b,3,5,0,6,4,8,3,a,0,3,4,0,6,8,0,6,0,0,d,0,0,c,5,0,4,c,0,9,0
1070 DATA 2,9,8,5,8,c,b,6,8,5,8,5,b,8,0,d,8,0,9,c,0,4,0,2,b,0,3,1,a,1,2,e,0
1080 DATA 0,0,0,0,e,0,1,1,0,1,1,0,1,1,0,6,0,0,4,0,0,4,0,0,0,0,0,4,0,0,0,0
1090 REM ■■■■■■■■■■  ｶﾞｲｺﾂ  ■■■■■■■■■■
1100 DATA 3,6,5,6,7,6,9,6,11,6     ,2,10,4,5,6,2,7,9,11,2
1110 DATA 2,2,6,5,11,5,9,8,2,10    ,6,5,8,5,7,6,6,7,8,7
1120 DATA 3,3,7,4,4,9,9,7,11,10    ,5,2,10,2,2,4,7,6,9,7
1130 DATA 3,2,2,5,4,5,4,7,6,6      ,3,5,2,10,5,3,11,7,11,9
1140 DATA 8,3,7,7,11,4,10,7,10,10  ,10,3,11,4,11,6,11,8,11,10
```

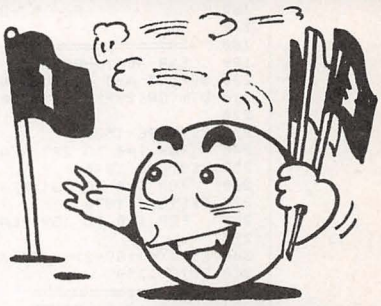
★

★

★うーだれかナイト2000でアウトランのようなゲームを作ってくれ～!!影さんにはムリだろうけど。(山口県阿武郡・ＫＩＴＴがほしい男16才)……【影：ゲームを作る前に、ナイト2000をどうやって作ればいいんだ!!】

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

ディヴェロップ
DEVELOP
ボーリング
BALLING



西本　正一

ゲームの内容

スタート地点からボールを転がして旗を全部取り，ゴールにもどるゲームです。

遊びかた

ＲＵＮすると簡単なデモがでます。スペース・キーでスタートします。

ゲームがはじまると左上に赤いカーソルがでます。カーソルを[8][2][4][6]でそれぞれ上下左右に動かして，ボールの向きを変える台を置いてください。[Z]で左向き，[X]で右向きの台を置くことができます。

台を置き終わったらスペース・キーでボールを転がします。ボールはスタートから出発して，台の向きにしたがって転がります。

ゲームの説明

ボールは下に向かって転がっていきます(はしごで上にあがります)。平面でもボールは止まりません。

台には左と右の２種類があります。台は左右それぞれ５個まで置けます。ボールがこの上を通ると，ボールの向きが変わります。この台は置き直すことができません。

これを利用して，画面上のすべての旗を取ってゴールまで転がしてください。旗を全部取ってゴールするとレベルがアップしたつぎのステージへと進むことができます。

ステージは全部で四つあります（ステージ１は練習用なので，実際には三つです)。すべてのステージをクリアするとハッピーエンドになり，ゲーム・オーバーです。

ゲーム・オーバー

ボールが画面外にはみでるとゲーム・オーバーになります。ゴールにもどることができても旗を全部取っていないとゲーム・オーバーです。

プログラムについて

16進数から４進数に変換するのにマシン語を使用しています。

メインはリロケータブルでワークエリアは画面データ（16進）が＆ＨＣ000～＆ＨＣ４ＦＦ，４進数に変換されたものは＆ＨＣ500～＆ＨＣ59Ｆに入ります。

画面データについて

画面データが少ないので増やしたいというときはつぎのようにしてください。データの表現は，

0〔00〕…空白
1〔01〕…旗
2〔10〕…ハシゴ
3〔11〕…床

となっています。この４進数を16進数に直して1970行以降に入れてください。そして280行の～ＴＯ　159：ＲＥＡＤ～の159と，1050行の～ＩＦ　ＬＥ＝4～の4をそれぞれ変更してください。

必勝法

ボールを転がす前に，目でボールの行き先を追ってから台を置いていくと，わりと簡単です。

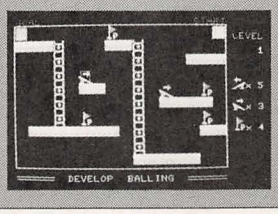
最後に

忘れていましたが，このプログラムはマシン語を使っているのでＲＵＮする前に必ずセーブしておいてください。

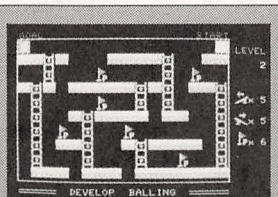
このゲームはステージが少ないかわりにやたらとむずかしいです。根性で解いてみてください。



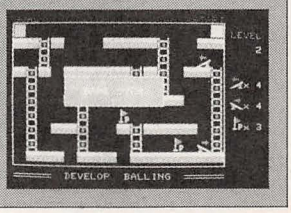
▲〈写真１〉かっこいいタイトル画面。スペース・キーでスタート！



▼〈写真２〉このように台を置いてボールを誘導する



▲〈写真３〉これは２面。旗の数が増えているのでむずかしい



▼〈写真４〉画面外にボールがでてしまうとゲーム・オーバー

★影君，君に指命をあたえよう。今回の任務は，サザエさん一家と町の人に時代の流れをあたえることだ。成功を祈る。(北海道釧路市・**鈴木　敦13才**)……【**影**：それじゃ，玉手箱でも置いてきますかな？】

```
100 '
110 '        ┌──────────────────────┐
120 '        │  ****  DEVELOP  BALLING  **** │
130 '        │                      │
140 '        │ 1987/7/6  Program by S.Nishimoto │
150 '        └──────────────────────┘
160 '
170 '            For PC-8001mk2SR (N80SR-BASIC)
180 ' ═══════════════          INITIALIZE          ═══════════════
190 CLEAR 300,&HBFFF
200 DEFINT A-Z :DEFUSR=&HC600
210 DIM CR(299),MP(16,10)
220 '
230 RESTORE 1530
240   FOR I=0 TO 299:READ A$:CR(I)=VAL("&h"+A$):NEXT
250 RESTORE 1840
260   FOR I=0 TO  31:READ A$:POKE &HC600+I,VAL("&h"+A$):NEXT
270 RESTORE 1870
280   FOR I=0 TO 159:READ A$:POKE &HC000+I,VAL("&h"+A$):NEXT
290 '
300 EC(1)=1:EC(2)=2:EC(3)=5
310 GOTO 1250
320 ' ═══════════════          START          ═══════════════
330 COLOR=(3,4):SCREEN ,,1,0:CLS 2
340 COLOR 4:LOCATE 12,10:PRINT USING "LEVEL ##";LE
350 US=&HC000+(LE-1)*40:UD=VARPTR(US)
360 POKE &HC603,PEEK(UD):POKE &HC604,PEEK(UD+1):A=USR(0)
370 AD=&HC500
380 FOR WY=0 TO 9:FOR WX=0 TO 15
390  MP(WX,WY)=PEEK(AD)
400 AD=AD+1
410  IF MP(WX,WY)=0 GOTO 440
420  IF MP(WX,WY)=1 THEN FP=FP+1
430  PUT@(WX*16+16,WY*16+8),CR(EC(MP(WX,WY))*50),PSET
440 NEXT:NEXT
450 LINE(15,7)-(272,168),7,B
460 LINE(17,9)-(30,22),4,BF :LINE(256,9)-(270,22),6,BF :MP(0,0)=6
470 SD(0)=5:SD(1)=5
480 CLS:SCREEN 2,0,0,3
490 GOSUB 1120 :GOSUB 1190
500 ' ═══════════════          MAIN          ═══════════════
510 X=0:Y=0
520 I1=INP(0):I2=INP(1):IN$=INKEY$
530 IF I1=255 AND I2=255 GOTO 560
540 LINE(X*16+18,Y*16+10)-(X*16+29,Y*16+21),0,B
550 X=X+(I1=239ANDX>0)-(I1=191ANDX<15):Y=Y+(I2=254ANDY>0)-(I1=251ANDY<9)
560 LINE(X*16+18,Y*16+10)-(X*16+29,Y*16+21),2,B
570 IF IN$="x" OR IN$="z" THEN GOSUB 600
580 IF IN$=" " THEN GOTO 710
590 GOTO 520
600 ' ═══════════════          STAND          ═══════════════
610 IF MP(X,Y)<>0 OR MP(X,Y+1)<>3 GOTO 690
620 IF IN$="z" THEN DD=4 ELSE DD=5
630 IF SD(DD-4)=0 GOTO 690
640 SD(DD-4)=SD(DD-4)+(SD(DD-4)>0)
650 SCREEN ,,1
660 PUT@(X*16+16,Y*16+8),CR(150+(DD-4)*50),PSET
670 MP(X,Y)=DD
680 SCREEN ,,0
690 GOSUB 1190
700 RETURN
710 ' ═══════════════          BALL          ═══════════════
720 PLAY "t255l3200":FOR I=8 TO 80:PLAY "n=i;":NEXT
730 LINE(X*16+18,Y*16+10)-(X*16+29,Y*16+21),0,B
740 PLAY "@0l16o6t240"
750 BX=15:BY=0:XX=0:YY=1:SX=-1:CL=0:TM=0
760 IF MP(BX,BY+YY)=3 THEN YY=0:XX=SX
770 IF YY=0 THEN IF MP(BX,BY+1)=0 THEN SX=XX:XX=0:YY=1
780 LINE(BX*16+16,BY*16+8)-(BX*16+31,BY*16+23),0,BF
790 BX=BX+XX:BY=BY+YY
800 IF BX<0 OR BX>15 OR BY>9 GOTO 1370
810 PUT@(BX*16+16,BY*16+8),CR,PSET
820 IF MP(BX,BY)<>0 THEN GOSUB 880
830 IF BF=1 THEN IF MP(BX,BY)=0 THEN XX=SX:YY=0:BF=0
840 CP=(CP+1)*-(CP<1)
850 COLOR=(3,CP*2)
860 TM=TM+1:IF TM=100 GOTO 1370
870 GOTO 760
880 ' ═══════════════          SUBROUTINE          ═══════════════
890 DP=MP(BX,BY):IF BF=1 GOTO 950
900 ON DP GOTO 910,920,950,930,930,940
910   GOSUB 960                              :GOTO 950
920   IF BF=0 THEN SX=XX:XX=0:YY=-1:BF=1:GOTO 950
930   YY=0:XX=(DP=4)-(DP=5)                  :GOTO 950
940   GOTO 1030
950 RETURN
960 ' ═══════════════          POINT          ═══════════════
970 SCREEN ,,1
980 LINE(BX*16+16,BY*16+8)-(BX*16+31,BY*16+23),0,BF
990 SCREEN ,,0
1000 MP(BX,BY)=0:PLAY "cg"
1010 FL=FL+1 :GOSUB 1200
1020 RETURN
1030 ' ═══════════════          LEVEL UP          ═══════════════
```

★このハガキが載ると2号，3号とでてきます。載せてください。(愛媛県宇和島市・**宇東闇の数学部員1号16才**)

……**【影：なに！16才にして3号さんまでいるとは！末恐ろしい人だな！編：影さん，勘ちがいですよ!!】**

```
1040 IF FL<FP GOTO 1380
1050 IF LE=4 GOTO 1430
1060 LINE(53,53)-(231,90),6,B:LINE(54,54)-(230,89),2,BF
1070 COLOR 7
1080 LOCATE 12,7:PRINT "NICE PLAY":LOCATE 6,10:PRINT "LET'S LEVEL UP STAGE!"
1090 FOR W=0 TO 2000:NEXT:CLS 3
1100 LE=LE+1
1110 GOTO 330
1120 ' ═══════════════          SCREEN          ═══════════════
1130 COLOR 6:LOCATE  1,22:PRINT "═══════  DEVELOP  BALLING  ═══════"
1140 COLOR 4:LOCATE 34, 2:PRINT "LEVEL"
1150 COLOR 2:LOCATE 1,0:PRINT "GOAL                              START"
1160 PUT@(280, 64),CR(150),PSET:PUT@(280,88),CR(200),PSET
1170 PUT@(280,112),CR(50),PSET
1180 RETURN
1190 ' ═══════════════        SCREEN SUB        ═══════════════
1200 COLOR 7
1210 LOCATE 37, 4:PRINT USING "##";LE
1220 LOCATE 36, 9:PRINT USING "x##";SD(0):LOCATE 36,12:PRINT USING "x##";SD(1)
1230 LOCATE 36,15:PRINT USING "x##";FP-FL
1240 RETURN
1250 ' ═══════════════          DEMO            ═══════════════
1260 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0:SCREEN 2,0,0,0
1270 CIRCLE(164,100),80,1:PAINT(160,100),1
1280 CIRCLE(144, 90),40,7:PAINT(140, 90),7
1290 SCREEN 2,,,3
1300 COLOR 7:LOCATE  8, 1:PRINT "*** DEVELOP BALLING ***"
1310 COLOR 2:LOCATE  4,17:PRINT "═══════ PUSH [SPACE] KEY! ═══════"
1320 COLOR 4:LOCATE  6,21:PRINT "1987 Program by S.Nishimoto"
1330 COLOR 6:LOCATE 12,23:PRINT "For PC-8001mkSR"
1340 IF INKEY$<>" " GOTO 1340
1350 LE=1:FL=0:FP=0:OF=0:CLS 3
1360 GOTO 330
1370 ' ═══════════════          GAME  OVER      ═══════════════
1380 COLOR 7:LOCATE 12,10:PRINT "GAME OVER"
1390 LINE(81,67)-(199,100),7,B:LINE(82,68)-(198,99),1,BF
1400 IF OF=0 THEN PLAY "t240@0o6 >c8<b4a8g4f8e4d8c4.c4c4"
1410 FOR W=0 TO 5000:NEXT
1420 GOTO 1250
1430 ' ═══════════════          HAPPY  END      ═══════════════
1440 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1450 CLS:SCREEN 2,,,0
1460 COLOR 2:LOCATE 8,5:PRINT "CONGRATULATIONS!"
1470 COLOR 7:LOCATE 3,9:PRINT "YOU ARE THE TOP LEVEL PLAYER"
1480 FOR I=0 TO 10000:NEXT
1490 CLS:SCREEN ,,,3:GOSUB 1120:GOSUB 1190
1500 OF=1
1510 GOTO 1380
1520 ' ═══════════════          DATA            ═══════════════
1530 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,C007,0000 :' CHARACTER DATA
1540 DATA 0000,F01F,0000,0000,F83F,000E,000E,F83F,001F,001F
1550 DATA FC7F,001F,001F,FC7F,001F,001F,FC7F,000E,000E,FC7F
1560 DATA 0000,0000,FC7F,0000,0000,F83F,0000,0000,F83F,0000
1570 DATA 0000,F01F,0000,0000,C007,0000,0000,0000,0000,0000
1580 DATA 0010,0010,0004,0004,0004,0004,0007,0004,0004,C007
1590 DATA 0004,0004,F007,0004,0004,FC07,0004,0004,F007,0004
1600 DATA 0004,C007,0004,0004,0007,0004,0004,3C04,3C04,0004
1610 DATA 3604,3604,0004,3604,3604,0004,3604,3604,0004,3C04
1620 DATA 3C04,001F,301F,301F,001F,301F,301F,0000,0000,0000
1630 DATA 0010,0010,0840,0840,0C60,0840,0840,0C60,0840,1850
1640 DATA 0C60,E00F,FC7F,E00F,E00F,FC7F,E00F,0841,1851,0C60
1650 DATA 8843,8843,0C60,C847,C847,0C60,8843,8843,0C60,8843
1660 DATA 8843,0C60,0840,1850,0C60,E00F,FC7F,E00F,E00F,FC7F
1670 DATA E00F,0840,1850,0C60,0840,0840,0C60,0840,0840,0C60
1680 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0004,0004
1690 DATA 0000,000C,000C,0000,E01F,E01F,0000,E03F,E03F,0000
1700 DATA E01F,E01F,0000,000C,000C,0000,0384,0304,0300,0F00
1710 DATA 0F00,0F00,3C00,3E00,3C00,F000,FE00,F000,C003,F803
1720 DATA C403,000F,E00F,1C0F,003C,003C,1C3C,3EF0,3EF0,3EF0
1730 DATA 0010,0010,0000,0000,0000,0000,0000,0000,2000,2000
1740 DATA 0000,3000,3000,0000,F807,F807,0000,FC07,FC07,0000
1750 DATA F807,F807,0000,3000,3000,0000,20C0,20C0,00C0,00F0
1760 DATA 00F0,00F0,003C,007C,003C,000F,007F,000F,C003,C01F
1770 DATA C023,F000,F007,F038,3C00,3C00,3C38,0F7C,0F7C,0F7C
1780 DATA 0010,0010,0000,0000,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1790 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF
1800 DATA 0000,0000,FFFF,0000,0000,FFFF,FFFF,0000,0000,0000
1810 DATA 0000,FFFF,FFFF,0000,0000,FFFF,0000,0000,0000,0000
1820 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1830 '
1840 DATA 06,28,21,00,C0,11,00,C5,C5,4E,06,04,79,E6,C0,07   :' M.L.  DATA
1850 DATA 07,12,13,CB,01,CB,01,10,F3,23,C1,10,EB,C9,00,00
1860 '
1870 DATA 00,01,00,00,FE,03,E0,00,02,00,20,3F,02,00,20,00   :' ROUND DATA
1880 DATA 02,3C,20,04,02,00,23,FC,02,10,20,04,3F,FF,20,0F
1890 DATA 00,00,20,00,00,00,3F,F0,00,00,00,00,FB,03,FE,0F
1900 DATA 08,04,02,10,EC,FF,EE,3E,20,04,22,02,20,EF,F3,C2
1910 DATA 21,20,40,02,23,E0,EF,F2,20,20,20,42,3F,3F,3F,FF
1920 DATA 04,00,40,00,FF,80,E0,00,04,80,20,FF,EC,83,20,00
1930 DATA 20,80,23,00,20,EC,24,10,21,20,3E,3B,23,FC,02,08
1940 DATA 20,10,02,18,FF,FF,CF,FF,00,01,00,00,E0,03,8F,FF
1950 DATA 21,00,80,40,2F,BC,BC,FB,20,80,80,08,3E,F3,E3,FC
1960 DATA 02,10,20,10,02,3E,2F,3B,02,02,20,08,FF,FF,FF,FF
1970 '
1980 END
```

★北中卓球部には，フットワークのとき，「2歩で10m動け！」というとんでもない先生がいる。(徳島県板野郡・中野公司14才)……【影：私の足は長いから10mぐらいは軽いゾ〃編：影さん！cがぬけていますよ〃】

PC-8801シリーズ(N88-BASIC V1モード)用

撃(う)て!



横堀　伸也

◉ストーリー

上官からの任務を遂行するために，あなたは木星へ向かおうとしていた。ところが突然いくつもの飛行物体が，現れたのだった。

◉遊びかた

このゲームは，ただ単に敵を撃っていくシューティング・ゲームです。4 6で自機を左右に動かし，スペース・キーで，敵を撃ち落としていってください。ときどき出現するⓅを撃つと，自機の弾の発射能力が少しずつ良くなっていき，8回目で連射になります。自機の数が0になると，ゲーム・オーバーです。

◉プログラムについて

マシン語を使っているので，打ち終わったら必ずセーブをしてください。キャラクターのデータは圧縮してあるので書き込むのに多少時間がかかります(2分ぐらいかかる)。

◉その他

10,000点ごとに敵の数，動きかたに変化をつけてあります。敵の動きかたは，自分でもよくできたと思っていますが，どうでしょうか。あと，ちょっとしたことなんですけど220行は，一見必要ないように見えますが，あるのとないのでは，RUNしてからはじまるまで10秒ぐらいちがいます。

まあ，このゲームは，慣れてしまえば，いくらでも続けられると思いますが，あまりやりすぎると目に悪いのでほどほどにしましょう（大きなお世話かな？)。言い忘れましたが，電源を入れたときファイルを0にしてください。

それではまた。YOKOSHIN君でした。

参考

「マシン語ゲーム・プログラミング」アスキー

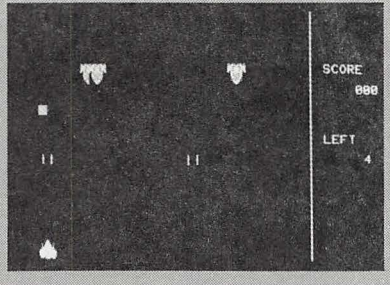
CHECKER FLAG

影：速い速い!!しまった!またゲーム・オーバーだ。

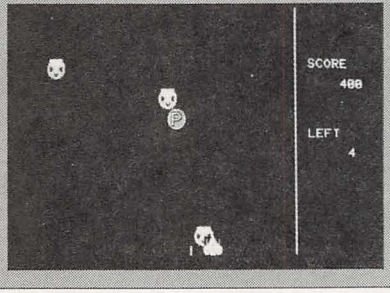
Dr.D：うーん，さすがマシン語だ。敵の動きは非常になめらかで速い!あまりにも速いので，一番遅いモードで立ちあげたほうがよかろう。改良するとすれば，ある程度進むとちがうキャラクターがでたりデカキャラがでてくるなどゲームにメリハリを付ければもっと楽しいゲームになるはずじゃ。



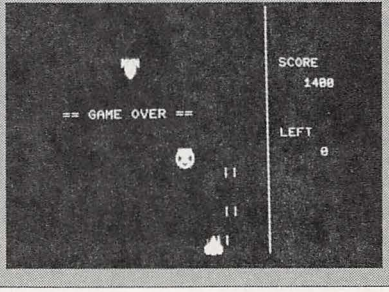
◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート!



◀《写真2》敵の攻撃をよけながら敵を撃ち落とせ!!



◀《写真3》Ⓟマークは自機のパワーアップだ!!



◀《写真4》LEFTがなくなるとゲーム・オーバー

★私は他の人と金銭感覚がちがうとよく言われる。なぜなら，100円が大金になってしまうからだ!!（栃木県真岡市・**悪役モアイ13才**)……【**影**：100円を笑うものは100円に泣く!!**編**：100円に泣いている影さんでした。】

```
1 REM ------------------------------------
2 REM      ウテ！     For 8801-mk2
3 REM          By S.Yokobori    1987.5
4 REM ------------------------------------
5 '
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLEAR,&HB5FF:DEF USR=&HBB00
20 DIM A(7),B(7),C(7),D(7,7):GOSUB 220:GOSUB 400:GOSUB 770:GOTO 840
30 L=0:POKE A3,A(0):E=100:M=4:S=0:GOSUB 160:SCREEN 0,0
40 FOR I=0 TO 102:POKE I+&HBF20,0:NEXT:POKE &HBF20,1:POKE &HBF21,24
50 CLS 3:FOR I=0 TO 24:LOCATE 31,I:PRINT "|";:NEXT:LOCATE 33,5
60 PRINT "SCORE":LOCATE 33,12:PRINT "LEFT":LOCATE 37,14:PRINT M
70 LOCATE 33,7:PRINT USING"#######00";S:K=0:POKE A4,192:GOTO 140
80 REM   main
90 A=USR(0):IF A=0 THEN 90 ELSE IF A=1 THEN 180
100 IF A=3 THEN 130
110 BEEP 1:S=S+1:LOCATE 33,7:PRINT USING"#####";S
120 BEEP 0:IF S<E THEN 90 ELSE E=E+100:L=L+1:GOSUB 160:GOTO 90
130 FOR I=1 TO 10:BEEP 1:FOR J=1 TO 5:NEXT:BEEP 0:NEXT:K=K+1
140 IF K<8 THEN POKE A1,K+1:POKE A2,K/2+2 ELSE POKE A4,0:POKE A1,10:POKE A2,10
150 GOTO 90
160 IF L>7 THEN RETURN ELSE FOR I=0 TO 7:POKE A5+I*2,B(D(L,I))
170 POKE A5+I*2+16,C(D(L,I)):NEXT:POKE A3,A(L):RETURN
180 BEEP:M=M-1:IF M>-1 THEN 40
190 FOR I=1 TO 47:BEEP 1:COLOR I MOD 8:LOCATE 8,10:PRINT"== GAME OVER =="
200 BEEP 0:NEXT:FOR I=0 TO 3210:NEXT:GOTO 840
210 REM --------------------
220 C=0:A=0:K=0:B=0:D=0:E=0:J=0:T=0:PRINT" WRITING GRAPHIC DATA"
230 FOR I=0 TO 11:READ A$:READ T$:T=0:E=I*64+&HB5FF:FOR J=1 TO 64:B=0:D=3
240 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):T=T+A:C=1:FOR K=1 TO 4:IF A AND C THEN B=D OR B
250 D=D*4:C=C+C:NEXT:POKE J+E,B:NEXT:IF T$=RIGHT$(HEX$(T),2)THEN NEXT:RETURN
260 A=270+I*10:GOTO 820
270 DATA 000000003C003C007E007E017E817E857EAF7EFD66B966995A9F5AF77EE73CE,B9
280 DATA 018001803C42244242424243C3C3C3C7FFEFFFFDFFB9FF99FF99FFFF77EE03C0,01
290 DATA 018001803C0024005A005A01DB81C385FFAFFFFFE7FFE7FFC3FFC3F77EE03C0,E0
300 DATA CA533FFC318C33CC73CED3CB97E91FF81FF81FF80FF00FF007E007E003C00180,E6
310 DATA 0810DE7BFFFFFFFFFFFFDFFB9FF91008100810081818181814280 7E003C00180,CB
320 DATA 0810DE7BF18FF3CFF3CFD3CB97E91008100810080810081004 2007E003C00180,65
330 DATA 3FFC3FFC2FF467E67FFFFC3FCBD3C3C3C3C3CBD3FDBF7C3E6C362E740FF003C0,47
340 DATA 12483FFC2FF467E67FFF8BD184218421842184218241699 6781E3C3C1E7813C8,B1
350 DATA 10083C3C3E7C7E7E7FFF8BD185A185A185A185A183C1699 668162C340E7003C0,AE
360 DATA 0000000000000FC00820081008100820 0FC0080008000800800000000000000,7C
370 DATA 07E01FF8201C6FCE4826EBD7EBD7E827EFCFE81FEBFF6BFE6BFE23FC1FF807E0,56
380 DATA 07E0181820044FC248228811881188218FC1880188014802480220041818 07E0,24
390 REM --------------------
400 PRINT" WRITING MACHINE LANGUAGE":C=&HBB00:FOR I=0 TO 31:READ A$:T=0
410 FOR J=1 TO 64 STEP 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):POKE C,A:T=T+A:C=C+1:NEXT
420 READ A$:IF A$=RIGHT$(HEX$(T),2)THEN NEXT:RETURN
430 A=440+I*10:GOTO 820
440 DATA F3E5AF3211BBCDA0BCCD14BBCD06BCE13600FBC93E013D2115BB77C03602CDF3,50
450 DATA BBCD38BECDA8BDCD62BCCDDEBCCD3EBDC9CD68BBCD7DBBD35CCD49BBD35DCD49,CE
460 DATA BBD35ECD49BBD35FC9ED7365BB314C00ED5BE7BE01FF10EDA0EDA0EDA0EB,D1
470 DATA 39EB10F3310000C9050D4826002929292929290290100C00922E7BEC926006F,D8
480 DATA 2911DBBE197E23666FC9C5F53E03CD31BBF1C13D28163D28123D28133D280F3D,AC
490 DATA 28103D280C3D28010C05C9040CC90D04C9050DC9DD7E00B7C8CD1BBEDD4E02DD,01
500 DATA 4603DD6E04DD66057E23DD7504DD7405FE092812FE0A2815CD8ABB78FE192858,D4
510 DATA DD7102DD7003DD7E01CD31BBC95E2356EB18D5DD2144BF0606C5CDB4BB110600,52
520 DATA DD19C110F4C9DD2144BF0606C5CD19BC110600DD19C110F4C9DD7E00B7C8CD16,50
530 DATA BDD0E5CDFFBDE12B3600237E236E67CD9D4236202323366 0CD36000DD4E02DD,91
540 DATA 46033E03CD31BBC9DB00CB672806CB772809AFC93E0191C83E05C93E1E91C83E,C9
550 DATA 01C9ED4B20BFCD48BC2807CD8ABBED4320BFAFCD31BB21E9BEDB09CB77280336,B9
560 DATA FFC94604C0772126BF060A7EB728062323231 0F7C9360 1233A20BF77233617C9,1E
570 DATA 2126BF060A7EE5B7C4B2BCE123232310F4C9C5237E23E56E67CD9D4236202323,04
580 DATA 3620E17EFE012810357E2B666FCD9D4236962323369 6C1C92B2B3600C1C92144,2E
590 DATA BF11040006067E2323B7281A3A20BF963CFE0330113A21BF23962B3CFE033006,3B
600 DATA 3E013211BBC91910DD2168BFDD211EBFCD19BDD018EA2126BF060A7E23B72819,53
610 DATA 7EDD96023CFE03301023 7E2BDD9603FE0230063E023211BBC9232310DEC92144,51
620 DATA BF0606E5C57EB7CC53BDC1E1110600191 0F1C93601CD95BDE601233C77010400,3A
630 DATA 09CD95BDE607874F0600CD95BDE603E521EABE095E235621FABE094E2346E172,73
640 DATA 2B732BE526006F0946CD95BDE60380E136012B77C9E52AE5BE545D2929191173,EF
650 DATA 351922E5BE7CE1C92122BF7EB7C82335200E2B360023234E23463E03CD31BBC9,DF
660 DATA 23FE057E280A2B2BFE1E200E3E05180B2B2BFE0120043E0118017E7223234E23,59
670 DATA 46E5CD8ABBE1702B713E04CD31BBDD2122BFCD16BDD0CD27BC3E033211BBC921,4D
680 DATA 22BF7EB7C0CD95BDE60FC0360123366423DD7E027723DD7E0377C92168BF060A,AE
690 DATA 7EB7280623232310F7C9360123DD7E027723DD7E033C77C921C5BC3619232323,21
700 DATA 36342168BF060ACDA5BC21C5BC360123232336 35C9030201010101010200304,7A
710 DATA 0505050505040A55BE01060C1202030A6EBE0105090D04030A77BE1B17130F,55
720 DATA 0303030303030909090907090A80BE01080F16020A93BE0303030040A9BBE19,A5
730 DATA 1919190303030302020101080807070606050504040AA3BE02080E1403020201,38
740 DATA 0101010808090903030404050505060606090903 0ABCBE02070C1200B6C0B680,BF
750 DATA B700B940B8711F0000000000000000000000000000000000000000000000000,F8
760 REM ----------------------      ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
770 T=0:FOR I=0 TO 7:READ A$:B(I)=VAL("&H"+A$):READ A$:C(I)=VAL("&H"+A$)
780 T=T+B(I)+C(I):NEXT:READ T$:IF T$<>HEX$(T)THEN A=900:GOTO 820
790 FOR I=0 TO 7:READ A(I):NEXT:FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 7:READ D(I,J):NEXT
800 NEXT:A1=&HBC8A:A2=&HBE1F:A3=&HBD42:A4=&HBC84:A5=&HBEEA:FOR I=0 TO 15
810 POKE A5+I*2+1,190:NEXT:FOR I=&HB900 TO &HB9BF:POKE I,0:NEXT:RETURN
820 PRINT A;"ｷﾞｮｳ ﾆ ERROR ｶﾞ ｱﾘﾏｽ !!":BEEP:END
830 REM ----------------------      OPENING
840 COLOR 6:RESTORE 930:SCREEN 0,2:CLS
850 FOR I=1 TO 10:READ A$:LOCATE 8,I+3:FOR J=1 TO 5:B=8
860 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1)):FOR K=1 TO 4:T$=" ":IF A AND B THEN T$="■"
870 B=B/2:PRINT T$;:NEXT K,J,I:LOCATE 7,16:COLOR 5
880 PRINT"=== By S.Yokobori ===":COLOR 7:LOCATE 11,19:PRINT"HIT [RET] KEY"
890 IF INP(1)<>127 THEN 890 ELSE BEEP 1:FOR I=0 TO 25:NEXT:BEEP 0:GOTO 30
900 DATA 55,6A,6E,73,77,7C,80,8F,93,97,9B,9F,A3,B8,BC,D7,8F4,3,3,3,3,4,5,6,6
910 DATA 0,3,0,3,0,3,0,3, 1,2,1,2,1,2,1,2, 6,7,6,7,6,7,6,7, 4,5,4,5,4,5,4,5
920 DATA 0,1,2,3,0,1,2,3, 4,5,6,7,4,5,6,7, 0,1,2,3,4,5,6,7, 4,5,1,2,4,5,4,5
930 DATA 78001,00FE1,7C011,82021,02041,04041,04081,08080,10041,20021
```

★影さぁ～ん！私のために「愛読者カード」のお性別のところに、「ニューハーフ」って付け加えてくれると勅雄ウレシイんだけどなー！影さんオ・ネ・ガ・イ！（兵庫県姫路市・**柳井勅雄15才**）……**【影：影，キモチワルーい!?】**

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

デオス
Deos



Bug太郎

★物語

あるところにシバードという青年がいた。彼には1人の病気の妹がいた。その病気を直すにはたくさんの金がいることを知った彼はなやんだ。

そんなとき，風のうわさで隣国の王が古城に住む悪獣デオスを倒した者にはたくさんの金をやると言っているのを彼は聞いた。「よしっいこう」彼は剣を手に古城に向かった。古城についた彼は重大なことに気がついた。

「うっ動けない。だ…誰か俺を動かしてくれ！」

★操作

4左，2右，Z剣を投げる，Xジャンプする。

★内容

王はいまから古城にいこうとするシバードに言った。「右だ…右にすすめ！」

★Bug太郎のHow to win!

敵を倒せば体力が回復する…こともある。そこで面ごとのアドバイスをしておこう。

- ○1面：この面は洞くつだ。たしかに簡単だが…先に行くことだけを考えるな。
- ○2面：2面は古城の廊下だ。巨大骸骨トンキーを倒せば…。
- ○3面：ついにファイナル・ステージ，君は時の涙を見る。

★協力

FIRE WOOD君，RED FALCON君ありがとう。

★最後に…

"よりよいものをBug太郎！"

参考資料

PC-8801mkIISR／FR／MR活用研究（電波新聞社）

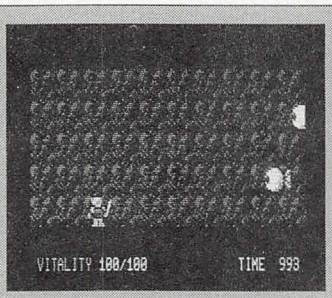
CHECKER FLAG

編：なかなか凝ったゲームのようですが。

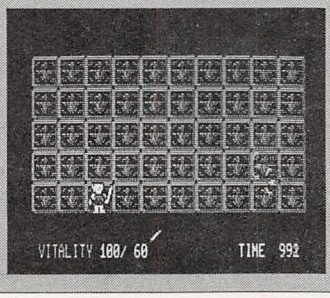
Dr.D：ふむ，画面はきれいだし，キャラクターもしっかり作っている。ゲーム内容もおもしろそうなのだが，実際プレイしてみるとそれほどのめり込めない。これはアイテムなどのだしかたなどがわかりにくく，プログラムの作者は凝ったつもりが裏目にでてしまったのじゃ。



◀《写真1》タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート！



◀《写真2》ジャンプしたりしゃがんだりして敵の攻撃をうまくかわせ



◀《写真3》やった!!剣を手に入れたゾ!!こいつがないと2面は苦しいゾ！



◀《写真4》バイタリティがなくなると、壮絶な最期が…

★質問です！編さん，ベーマガのバックナンバーを買うにはどうしたらよいのでしょう？（愛知県名古屋市・DRIUS15才）……【編：現金書留に代金＋送料を入れ，何年何月号希望かを書いて出版販売部まで!!】

```
10 ' [[ DEOS ]]
20 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:NEW CMD
30 CLEAR ,&HBFFF:DEFINT A-Z
40 IF(PEEK(&HD000)=&H4)*(PEEK(&H86D3)=&HC9)GOTO 60
50 PRINT "WAIT A MINUTE":GOSUB 1820
60 GOSUB 1450
70 CMD PLAY "O4V15T255L64":GOTO 1510
80 ' [[ MAIN ]]
90 I0=INP(0):I5=INP(5):X0=0
100 IF(I5=254)*(JP=0)THEN JP=1:JC=0
110 IF(I5=251)*(SS=0)THEN SS=1:SX=X+1:SY=Y:SN=-(MY*2-1)*4
120 IF SS GOTO 430
130 IF JP GOTO 400
140 X0=X0+(I0=239)-(I0=191):IF X0 GOTO 210
150 XY=X+Y*80:CALL ADD(XY,MY(MY))
160 ON RO GOTO 560,600,660
170 TI=TI-1:LOCATE 55,15:PRINT USING"####";TI:IF TI=<0 GOTO 1400
180 IF RO>2 GOTO 90
190 FOR U=0 TO RM:IF E(U) THEN GOSUB 870
200 NEXT U:GOTO 90
210 ' [[ MY MOVEMENT ]]
220 IF(X0+1)/2=MY THEN GOSUB 270
230 IF X0=1 GOTO 280
240 MY=1:IF AR<=0 GOTO 150
250 AR=AR-1:IF X>28 THEN GOSUB 270:X=X-1:GOTO 150
260 CL=&H86B0:CALL CL:AV=1:GOSUB 340:GOTO 150
270 GOSUB *KS:XY=X+Y*80:CALL ADD(XY,MY(MY)):GOSUB *KK:RETURN
280 MY=0:AR=AR+1:IF(AR)20)*(RO<3)GOTO 300
290 CL=&H8680:CALL CL:AV=-1:GOSUB 340:GOTO 150
300 GOSUB 270:X=X+1:IF X>59 GOTO 1360
310 GOTO 150
320 *KS:POKE &H862D,&H55:POKE &H8637,&H33:RETURN
330 *KK:POKE &H862D,&H57:POKE &H8637,&H37:RETURN
340 IF SLT=1 THEN GOSUB *KS:XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,SK):XY=LX+(LY+16)*80:CALL AD
D(XY,SS(VA)):GOSUB *KK:LX=LX+AV
350 IF RO=3 THEN GOSUB *KS:XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,DEOS):GOSUB *KK:LX=LX+AV:RETU
RN
360 FOR U=0 TO 2:IF E(U)=0 GOTO 390
370 GOSUB *KS:XY=X(U)+Y(U)*80:CALL ADD(XY,EN(E(U)-1))
380 GOSUB *KK:X(U)=X(U)+AV
390 NEXT U:RETURN
400 ' [[ JUMP ]]
410 GOSUB 270:Y=Y+J(JC):JC=JC+1:IF JC>7 THEN JP=0
420 GOTO 140
430 ' [[ THROW SWORD ]]
440 GOSUB *KS:XY=SX+SY*80:DT=&H7880:CALL ADD(XY,DT):GOSUB *KK
450 SX=SX+SN:IF(SX<18)+(SX)61)THEN SS=0:GOTO 130
460 FOR U=0 TO RM:IF(ABS(SX-X(U))<4)*(ABS(SY-Y(U))<16)*(E(U))THEN GOSUB 490
470 NEXT U:IF SS=0 GOTO 130
480 XY=SX+SY*80:CALL ADD(XY,DT):GOTO 130
490 SS=0:XY=X(U)+Y(U)*80:CALL ADD(XY,YA):CMD PLAY "@4D":GOSUB *KS:CALL ADD(XY,YA
)
500 P(U)=P(U)-SWD:IF P(U)>0 THEN GOSUB *KK:RETURN
510 CALL ADD(XY,EN(E(U)-1)):GOSUB *KK
520 IF(RO=1)*(TI<600)*(E(U)=2)*(SWD=1)THEN GOSUB 550
530 IF RND*20>18 THEN VI=VI+RND*(E(U)*10):GOSUB *VIT
540 E(U)=0:RETURN
550 DT=&H78C6:XY=37+14*8*80:CALL ADD(XY,DT):SWD=2:CMD PLAY "@23)F8F8F8G1<":RETUR
N
560 ' [[ ROUND 1 ]]
570 IF RND*9>8 THEN GOSUB 830
580 IF(TI<600)*(RND*9>7)THEN GOSUB 1020
590 GOTO 170
600 ' [[ ROUND 2 ]]
610 IF(RND*9>8)*(SLT<>1)THEN GOSUB 1020
620 IF(TI<850)*(RND*9>8)*(SLT<>1)THEN GOSUB 1050
630 IF(AR>190)*(SLT=0)THEN SLT=1:LX=60:LY=72:LP=20:VA=0
640 IF SLT=1 THEN GOSUB 1100
650 GOTO 170
660 ' [[ ROUND 3 ]]
670 IF(LX<18)+(LX>64)GOTO 700
680 GOSUB *KS:XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,DEOS):GOSUB *KK
690 LN=-1+INT(RND*3):LX=LX+LN:XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,DEOS)
700 IF(SS)*(ABS(SX-LX)<4)*(ABS(SY-LY)<16)GOTO 750
710 IF(ABS(X-LX)<4)*((LY-16)<Y)*((LY+32)=>Y)THEN VI=VI-(RND*18+5):GOSUB *VIT
720 IF(FR=0)*(RND*9>8)THEN FR=1:FX=LX:FY=LY+8:CMD PLAY "@43DEED"
730 IF FR GOTO 780
740 GOTO 170
750 SS=0:GOSUB *KS:XY=SX+SY*80:DT=&H7880:CALL ADD(XY,DT)
760 LP=LP-SWD:CMD PLAY "@43FG":IF LP>0 THEN GOSUB *KK:GOTO 710
770 GOTO 1240
780 GOSUB *KS:XY=FX+FY*80:DT=&H783A:CALL ADD(XY,DT):GOSUB *KK
790 FX=FX-3:FY=FY+2:IF(FX<18)+(FY)12*8)THEN FR=0:GOTO 740
800 XY=FX+FY*80:CALL ADD(XY,DT)
810 IF((X-2)<FX)*((X+4)>FX)*((Y+16)>FY)*((Y-8)<FY)THEN VI=VI-(RND*40+10):GOSUB *
VIT
820 GOTO 740
830 ' [[ ENEMYS ]]
840 IF E(E) GOTO 860
850 E(E)=1:X(E)=60:Y(E)=24:N(E)=-2:M(E)=16:P(E)=1
860 E=E+1:IF E>RM THEN E=0:RETURN ELSE RETURN
870 ' [[ MOVE ]]
880 GOSUB *KS:XY=X(U)+Y(U)*80:CALL ADD(XY,EN(E(U)-1)):GOSUB *KK
890 X(U)=X(U)+N(U):Y(U)=Y(U)+M(U)
900 IF(X(U)<16)+(X(U)>62)+(Y(U)<16)THEN E(U)=0:RETURN
910 XY=X(U)+Y(U)*80:CALL ADD(XY,EN(E(U)-1))
920 IF(ABS(X-X(U))<4)*(ABS(Y-Y(U))<16)THEN GOSUB 1080
930 ON E(U) GOTO 940,970,1000
940 IF Y(U)>10*8 THEN N(U)=0:M(U)=-16
950 IF Y(U)<32 THEN N(U)=-2:M(U)=8
960 RETURN
970 IF(X(U)<21)+(X(U)>58)THEN N(U)=-N(U)
980 IF(Y(U)<32)+(Y(U)>10*8)THEN M(U)=-M(U)
990 RETURN
1000 IF X(U)<21 THEN N(U)=3:M(U)=-16
1010 RETURN
1020 ' E2
1030 IF E(E) GOTO 860
1040 E(E)=2:X(E)=60:Y(E)=INT(RND*6+4)*8:N(E)=-2:M(E)=8:P(E)=2:GOTO 860
1050 ' E3
1060 IF E(E) GOTO 860
1070 E(E)=3:X(E)=60:Y(E)=Y:N(E)=-3:M(E)=0:P(E)=5:GOTO 860
1080 ' [[ DAMAGE ]]
1090 COLOR=(0,2):VI=VI-E(U)*5:COLOR=(0,0):GOSUB *VIT:RETURN
1100 ' E4
1110 IF(LX<18)+(LX>60)GOTO 1170
1120 GOSUB *KS:XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,SK):XY=LX+(LY+16)*80
1130 CALL ADD(XY,SS(VA)):GOSUB *KK:VA=VA+1:IF VA>1 THEN VA=0
1140 LN=-2+INT(RND*4):LX=LX+LN
1150 XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,SK):XY=LX+(LY+16)*80:CALL ADD(XY,SS(VA))
1160 IF(ABS(X-LX)<4)*((LY-16)<Y)*((LY+16)=>Y)THEN VI=VI-10:GOSUB *VIT
1170 IF(SS)*(ABS(SX-LX)<4)*(ABS(SY-LY)<10)THEN GOTO 1190
1180 RETURN
1190 SS=0:GOSUB *KS:XY=SX+SY*80:DT=&H7880:CALL ADD(XY,DT)
1200 LP=LP-SWD:CMD PLAY "@8F":IF LP>0 THEN GOSUB *KK:GOTO 1180
1210 XY=LX+LY*80:CALL ADD(XY,SK):XY=LX+(LY+16)*80:CALL ADD(XY,SS(VA))
1220 GOSUB *KK:SLT=2:DT=&H785D:XY=40+14*8*80:CALL ADD(XY,DT)
1230 CMD PLAY "L4)@23CC8C8C2.CDC<B1L64":VX=200:VI=VI+50:GOSUB *VIT:GOTO 1180
1240 ' [[ ENDING ]]
1250 GOSUB *KK:X=LX-3:Y=LY-16:FOR I=0 TO 50:N=(X+RND*8):M=(Y+RND*40):XY=N+M*80
1260 CALL ADD(XY,YA):CMD PLAY "@45CD":NEXT I
1270 COLOR 6:LOCATE 32,1:PRINT "CONGRATULATIONS !"
1280 A$="T150V12O5L4@45E.F.EG.F.E":A1$="D.E.DF.E.D"
1290 B0$="T150V15O5L8@58CCRC16CC16CC":B1$="L16CCCCCCCCCCCCCCCC":B$="R8"+B0$
1300 A2$="C.D2&D8CCDCC.D.CE.D.C":A3$="L8DDDEDDDEDDDED4E4C1."
1310 C3$="T150V11O5@45L8FFFGFFFGFFFGF4G4F1
1320 CMD PLAY ,"T150V12L4O2@58CCCCC8"
1330 CMD PLAY ,B0$:CMD PLAY A$+A$,B$+B$+B$+B$:CMD PLAY A1$+A1$,B$+B$+B$+B1$
```

★日焼けサロンにて…**影**：よっ！つぐ美ちゃん。(肌が黒くなっただろう！)**つぐ美**：本当…肝臓でも悪くしたの？**影**：…。(宮城県桃生郡・**まこと★みのる15才**)……【**影**：そーなんだよ，最近飲み過ぎで肝臓が…ちがうって。】

```
1340 CMD PLAY A2$,B$+B$+B$+B$:CMD PLAY A3$,B$+B1$,C3$
1350 IF INP(1)=127 GOTO 70 ELSE 1350
1360 ' [[ ROUND CLEAR ]]
1370 COLOR 6:LOCATE 35,2:PRINT "ROUND CLEAR":CMD PLAY "@21L8CCCG1CCCG2.B-2.>C1"
1380 IF RO=1 THEN RM=2 ELSE RM=0
1390 RO=RO+1:VI=VI+50:FOR I=0 TO 5000:NEXT:CMD PLAY "L64<":GOTO 1620
1400 ' [[ GAME OVER ]]
1410 X=X-3:Y=Y-16:FOR I=0 TO 30:N=(X+RND¥7):M=(Y+RND¥33):XY=N+M¥80
1420 CALL ADD(XY,YA):NEXT I
1430 COLOR 2:LOCATE 36,2:PRINT "GAME OVER"
1440 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:GOTO 70
1450 ' [[ CHARACTER ADD, SET ]]
1460 MY(0)=&H7000:MY(1)=&H7083:EN(0)=&H7106:EN(1)=&H7189:EN(2)=&H720C
1470 SK=&H728F:SS(0)=&H7312:SS(1)=&H7395:DEOS=&H7418:YA=&H75AB
1480 WL(0)=&H762E:WL(1)=&H76B1:WL(2)=&H7734:WL(3)=&H77B7:ADD=&H8600
1490 D=16:FOR I=0 TO 3:J(I)=-D:J(7-I)=D:D=D/2:NEXT
1500 COLOR=(6,7):COLOR=(4,0):COLOR=(5,0):COLOR=(3,2):RETURN
1510 ' [[ TITLE ]]
1520 WIDTH 40,25:CLS 3:LOCATE 0,5
1530 COLOR 7:PRINT TAB(14)"■┏┓┏┓┏┓┏┓"
1540 COLOR 5:PRINT TAB(14)"■ ┃┃┣┫┃┃┗┓"
1550 COLOR 1:PRINT TAB(14)"■┗┛┗┛┗┛┗┛"
1560 COLOR 7:LOCATE 9,12:PRINT "PROGRAMMED BY BUGTAROU"
1570 LOCATE 4,20:PRINT "[ HIT RETURN KEY TO GAME START ]"
1580 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 1580
1590 WIDTH 80,25
1600 ' [[ VARIABLE ]]
1610 RO=1:VI=100:VX=100:RM=1:SWD=1:SLT=0
1620 TI=1000:X=28:Y=11¥8:MY=0:SS=0:JP=0:AR=1
1630 FOR I=0 TO 2:E(I)=0:NEXT I:E=0:LX=60:LY=64:LP=80:FR=0
1640 ' [[ MAKE SCREEN ]]
1650 COLOR 0:CLS:LINE(0,0)-(640,13¥8),0,BF
1660 POKE &H862D,&H67:COLOR=(1,1):IF RO<3 THEN COLOR=(1,RO¥2)
1670 BL=0:FOR J=0 TO 4:FOR I=0 TO 9:XY=(I¥4+20)+(J¥2+3)¥8¥80
1680 IF RO=3 THEN CALL ADD(XY,WL(2+BL)):GOTO 1700
1690 CALL ADD(XY,WL(RO-1))
1700 BL=BL+1:IF BL>1 THEN BL=0
1710 NEXT I,J:POKE &H862D,&H57
1720 FOR I=3 TO 13:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(20,"■")
1730 LOCATE 60,I:PRINT STRING$(19,"■"):NEXT I
1740 COLOR 6:LOCATE 21,15:PRINT "VITALITY":GOSUB ¥VIT
1750 COLOR 7:LOCATE 50,15:PRINT USING"TIME ####";TI:CMD PLAY "@21C8G1C8G1"
1760 LOCATE 37,7:PRINT USING"STAGE #";RO:FOR I=0 TO 2000:NEXT
1770 LOCATE 37,7:PRINT SPC(8):GOTO 80
1780 ¥VIT
1790 IF VI<=0 THEN GOSUB 1810:GOTO 1400
1800 IF VI>VX THEN VI=VX
1810 COLOR 7:LOCATE 30,15:PRINT USING"###/###";VX,VI:RETURN
1820 ' [[ READ DATA ]]
1830 RESTORE 1920:NU=1930:PD=&HD000:FOR I=0 TO 71:READ A$:CS=0
1840 GOSUB 1880:NU=NU+10:NEXT I
1850 NU=2660:PD=&H8600:FOR I=0 TO 6:READ A$:CS=0
1860 GOSUB 1880:NU=NU+10:NEXT I:CL=&H8660:CALL CL:RETURN
1870 '
1880 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J¥2+1,2)):POKE PD,D
1890 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CSM$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CSM$)GOTO 1910
1900 RETURN
1910 PRINT "DATA ERROR IN";NU:BEEP:END
1920 ' [[ CHARACTER DATA ]]
1930 DATA 0410000000001FFF800069FD00001FFFC0F00BFB00201FFFC1F007D500E01FF,ED
1940 DATA FC1F002FE00C00FAB83F000FC01C01F5763F00E2861803FD7FFE01DFF1300FE0,AA
1950 DATA 0FFE04B7F8B01BE8877C0E1559E015EAA6BC0E4563E01BBA9D5804E888000F17,AD
1960 DATA 77F0001D78000FFFF600001E70000077DE00001E7C0000F7D700005656000 1FF,F7
1970 DATA FF8000041000000000001FFF80000BF900F03FFF80400DFD00F83FFF80700ABE,1B
1980 DATA 00F83FFF803007F400FC1D5F003803F000FC6EAF8018647007FFEBFC00C8FFB,6F
1990 DATA 807FF007F00D1FED203EE017D8079AA0703D6557A807C6A2701AB95DD8001117,95
2000 DATA 200FEEE8F0001EBB00006FFFF0000E7800007BEE00003E780000EBEF00006A6A,7C
2010 DATA 0001FFFF8000041000000000000000000000001FF803E00FF001C1FFFF0E2,5C
2020 DATA 0FFFE07C7FFF5D963FFFF0FC7FFFAF533FFFFFFEFFFFD0416FFFFEFCD7FFA917,CD
2030 DATA 57FFFBFCABFFD45657FFFFFCABFFA8176FFFDBFED7FF74413FFFAD7CFFFFFAD3,DF
2040 DATA 3FFF50FC7FFFFF160FFAA03C7FFFFDC200D500001FFFF87E0000000001FF8000,28
2050 DATA 0000000000000000000041000000000FFF80000FFB80001F046000 1D7EE0003F,69
2060 DATA 811E04302ABE047D5541BA20017F20702A80DE0000B7F2200F480D00067FE003,D9
2070 DATA F9801E01FFAFB01FF0504E0FEFFDC63FF0023905FBAB01FF0454F0002854023,55
2080 DATA FD4AB62004D804707B27CB3057E0007FA81C041FFF80003F8070000 68E00001F,08
2090 DATA F1C0000000000007DF0000000410000000000000000000000000007C0000003,75
2100 DATA 8000001FE700000FCE0003FFF1C000DFA780073FF87007DEAEE01FBFF1101DCA,03
2110 DATA AAB03FFFF5481FE288A83F9FF7543E3028487FEFD7B439DD070C7FE2F8F23700,B1
2120 DATA 7BCE7FFF84316003E7C6FF8C18394006 1F82E009E86D40083E04E017C1CA0003,94
2130 DATA F000401C0F0C000000000007FC0000041000000000FFFF00007FFE0007FFFF,FE
2140 DATA F003FFFEA00FFFFFFC07183FD87FFFFFFC243E0FE8FFFFFFE643E07D4FFFFFF,16
2150 DATA FE647E07D4FFFFFFFE66570FD4FFFFFFFE33CFFF54FFFFFFE33FFFC587FFFFF,A4
2160 DATA FE334741E87FFFFFFC310206A07FFFFFFC30007D407FFFFFF03803D4007FFFFF,52
2170 DATA E019FE01407FFFFE8818007550 3FFF8AA8000410 1803F4E03F1C0BFC0E0FD5F8,08
2180 DATA 31302BFC2A07C3A85FD83FFC1DC31F203FFCFFFC0E70F0083FFFFFF6031787E8,1D
2190 DATA 1CFFF8160100 1FD0029FE02E000007080 10038F4000000F400000F0A000003F4,08
2200 DATA 0000040A000000E000000F1E000003140000 0CEA00000 1E800000E160000074 0,7C
2210 DATA 0003F8BC0001EA00000615E000000000003FF000004 10 1803F4E03F1C0BFC0E,12
2220 DATA 0FD5F831302BFC2A07C3A85FD83FFC1DC31F203FFCFFFC0E70F0003FFFFFF003,65
2230 DATA 178600 1CFFF98001003D00029FC2800007FB000 1780480003 8D40000472B8000,4F
2240 DATA 3F000000C0FE00005FA00001A0580000E54000071AB00003780000 7C87E0003E,87
2250 DATA D00000C12E000000000007FF8000000000000000000000000052800000000000,63
2260 DATA 0000E000000000E0000000F1C000000F1C00000F30E306000F3103040 1F0CF,45
2270 DATA FCBA01F5F83E18020A07C1E602000FF56805F7F01A9E0000003E5402000FFFFA,62
2280 DATA 00405C7D5800A0A3FFA4005 8A0F60002A55FF9800000066703C00009F881800,CC
2290 DATA 002CA07F001CDF501E001851607F80FDBE901F00E8C0C07FC1FF3F700F81D00B,A7
2300 DATA C03FE3FFFFF807C2027FA01FF7FDFFFF03E06E1FD40FF391FFFF01E07643E807,31
2310 DATA FB89FFFE0070E8F8D003FF1757FE0039D4FE6000FE2B55FE001D08FF44007EF7,D3
2320 DATA 55FA000E44FF24003FBB55DA0006CA7FA4001F35D55A0001083E84003EF7D57A,B2
2330 DATA 0016E3FE1400295D55EA000BFFFA1400355555EA0003FBE85000 1D5557AE0000,5E
2340 DATA EAA8F0001F55570C0006008170001 9FF7E88000FFC1550003003EAA8000FFA5F,0B
2350 DATA 40003005A0B80000155740001FEAA8A0000FE3140000301CEBE0000FAC800000,22
2360 DATA 3053706000035000001FCAE00E000FC0800400303F7F1A000FF5540C00300A,FE
2370 DATA ABF20003C0AD50003C3F52AE00003FEAE00007C0151800007DC0000007823F0,43
2380 DATA 000000000000000FFE00F0041000000000000000004C12104000000000FF03,FD
2390 DATA 200000000021FFFF0A000000001F83FF8000000000181801F000000001E4B8A,7E
2400 DATA E000000007F062CC4000000007207CF8000000003 8658E000000000231335,1C
2410 DATA E4000000003E403F000000000047F7FC8000000002087FF8000000000040C61,1F
2420 DATA C000000000010400400000000E004101E058661000000007FD11F1500000000,96
2430 DATA FD44774400000000FA41FEA100000008F5A57552000000003902942900000000,2F
2440 DATA 4793E9100000000967458010000000 2A8490130000000 1D2E020 100000000,A8
2450 DATA E61C88660000000071D2A1D900000004C50275400000000 8140F4000000000,A7
2460 DATA 4104854100000000041C21440000000F804103FFFFFFE00000000FFFFFFD00,D1
2470 DATA 000000E0000005000000E281C1450000000EA0EA0550000000E011400500,71
2480 DATA 000000E000800500000000E7BBAD550000000E0975505000000000E007500500,16
2490 DATA 000000E01BA4050000000EA0D485550000000E2814145000000000E000000500,06
2500 DATA 000000FD555555000000002AAAAAAA000000000004 1056F7A6200000000 5BFB,A1
2510 DATA 5988000000056F7A6200000000 5BFB598800000056F7A6200000000 5BFB,94
2520 DATA 5988000000056F7A6200000000 5BFB598800000056F7A6200000000 5BFB,94
2530 DATA 5988000000056F7A6200000000 5BFB598800000056F7A6200000000 5BFB,94
2540 DATA 5988000000056F7A6200000000 5BFB598800000020410 7FFFFFE4000000,C2
2550 DATA 003B7BAAB000000000ADBDD5540000000 0AEDEEA940000000 0AB555554000000,56
2560 DATA 00AA000 1140000000 0AA7CF1540000000 0AAF4ED140000000 0AAD4AD54000000,48
2570 DATA 00AA54A9140000000 0AA000 1540000000 0AB55551400000000AC8888B4000000,93
2580 DATA 00A955555400000000322222300000000955555440000000770 2080 2C03D388,88
2590 DATA 1FF860463DECCE136BFA9C0D5FEEA0513FD4C2FB16E8691603403CBC04020806,AF
2600 DATA 601FF802400FF00E703FFC300C7FFF7FF6D60B7FD6C02B7D56C2AB3FFCFFFF07,41
2610 DATA 020800000000000003FFC1FF87FFE7FF6FFFF1EA87FFE00003FFC0000000000,CA
2620 DATA 00003E020800007E007E01A9E1FFC34033FFA50053FEA40151BD447AB07403F,A3
2630 DATA FE03800FE0F0020800000070006003F003800FE00E003F823805FE01E002F80,76
2640 DATA 3800460064009A0000000000000000000000000000000000000000000000,7C
2650 ' [[ PUT,SCROLL & Etc. ROUTINE ]]
2660 DATA F33AC2E6F602D3317E23666FD5E5C11100C019D1EB7E23666F46234E23DB32F5,BA
2670 DATA F640D3323E800D335C54806003E57D334D5C5EDB0C1D13E37D334D5EDB0D1EB01,24
2680 DATA 500009EBC10D20E0AFD335F1D332D35F3AC2E6D331FBC900000000000000000,9B
2690 DATA 3AC2E6F602D3312100D01100700 1000DEDB03AC2E6D331C900000000000000000,AA
2700 DATA F3D35C3E502195C71194C70128 00C5F51AEDB01B12F1C113EB09EB093D20EDD3,2A
2710 DATA 5FFBC900000000000000000000000F3D35C3E5021BAC711BBC7012800F51A,40
2720 DATA EDB81312F11BEB01780009EB093D20EBD35FFBC900000000000000000000000,75
```

★僕は部活で「影の黒幕」よりさらにエライ「影の紅白幕」という役をやっている。やたらめてたいという点では、影さんと同等だ!!（新潟県三島郡・沙羅蛇14才）……【影：目立つけどなさけない役だな、それ。】

PC-9801シリーズ(N88日本語BASIC(86))用

(※要400ラインCRT)

ぶどうがり



高峰　勇一

内容

(ベーマが87'8月号からの続き)

塔からサクランボを取りもどしてきたのはいいが，元の姿にもどれず，トホーにくれていると，1人の旅人が通りがかり，こう言った。「元の姿にもどるには，魔王の食べるぶどうをプラチナ・マウンテンから，ぼく滅すればいい」

遊びかた

テンキーの4，6で左右，8でジャンプします。

かべの下でジャンプすると，かべがこわれます。また，ぶどうがのっているかべの下でジャンプすると，ぶどうがつぶれます。こうして一定個数ぶどうをつぶすと面クリです。

はしごの下でジャンプすると上に昇ることができます。また下に降りたいときは穴から落ちてください(体力－1)。

ふだんは敵の姿は見えません。敵の姿が見たいときは↵キーを押してください。敵の姿が少しの間表示されます(体力－1)。

敵とすれちがうと体力－2です。体力ゼロでゲーム・オーバーです。

むやみに，はしごを登ったり，かべをこわしたりすると，すぐカポリます。よく考えて行動してください。

入力方法

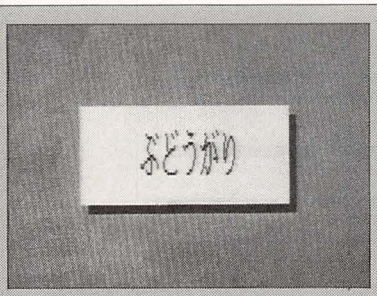
入力はN-88日本語BASIC(86)で，出力は400ラインCRTを使用してください。

プログラム

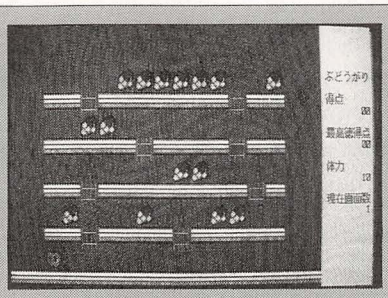
たいして，いつもと変わりませんが，スプライト・ルーチンをBASICで作ったので一見の価値はありますヨ！サウンド・ボードを持っている人は聞きごたえのある，サウンドが入ってます。もちろんない人もプレイできます!?

《第1表》変数表

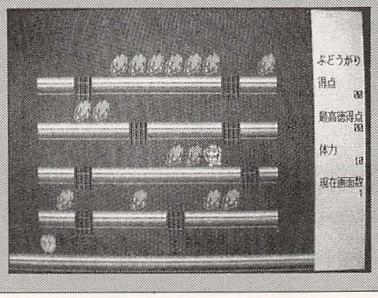
HI	ハイスコア
SC	スコア
RO	ラウンド
TI	体力
NN	難易度
BU	ぶどうを取った数
GA(,)	画面情報用
DH%( )	キャラクター表示用
GX，GY	リンゴ座標
AX，AY	リンゴ，敵の進む座標
TX，TY	敵座標
SO	サウンド・ボード用フラグ



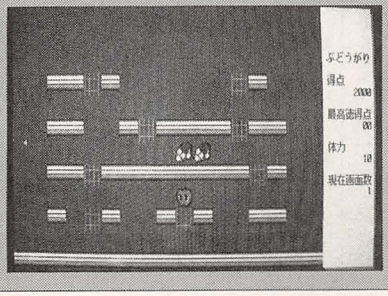
◀《写真1》タイトル画面。何かキーを押してスタート！



◀《写真2》上にあるぶどうを全部つぶしましょう



◀《写真3》リターン・キーを押すと敵が見えます



◀《写真4》やった!! この2個を消せばラウンド・クリア

★ヤッター！夏休みを全部バイトでつぶしてAVを買ったゾ!!でもそのしわ寄せがテストにでて……。(群馬県富岡市・**ラーマの夏15才**)……【影：しわをのばすなら，アイロンが一番!!編：関係ないでしょう!!】

```
1000 '■■■■■■■■ ぶどうがり FOR PC-9801/E/F/M/V/U シリーズ ■■■■■■■■
```

```
1930 IF SO=1 THEN PLAY OFF:PLAY ALLOC 255,255,255
1940 RETURN
1950 '■■■■■■■■ 音楽演奏用データ ■■■■■■■■
```

S1用

嵐（あらし）のマッドマン



Kim. ch

◆STORY

1987年2月25日，地球にあの邪悪な「マッドマン」が攻めてきました。そこで，BM君は戦闘機「SUPER－BM」に乗って，マッドマン軍を全滅させることにしました。しかし，BM君は風邪をひいていて，とてもそんな体力はありませんでした。

ある日，テレビを見ていて，BM君は思いつきました。「そうだ！この人なら体力もありそうだし，やってくれそうだ！」。その人の名は石橋貴明。別名マイケル石橋…（何と無茶苦茶なストーリーだ）。

◆マイケル石橋登場！（ゲームの説明）

ふむ，君が石橋君だな。では説明する。このSUPER－BMは，水の入ったタンクとせん風機が1台置いてある。これで嵐を起こしてマッドマンを殺すわけだ。まあ，ダサいと言わずに聞いていてくれ。

スペース・キーを押せば，嵐が飛んでいく。嵐がマッドマンに当たればマッドマンは死ぬ。そして，リターン・キーで上昇する。はなしていると，自然にゆっくりと下降する。上昇しすぎたり下降しすぎたりすると岩にぶつかって，SUPER－BMは爆発する。そうボロイというな。

マッドマンが左側の水色の線にたどりついても死ぬ。3機全部が爆発するとゲーム・オーバーだ。TIMEや，STORM（嵐を撃てる回数）が0になっても終わりなので注意するように。1面につき3匹のマッドマンが出現する。全部倒せばそこの星が爆発して，つぎの面にいく。残りのTIMEとSTORMをたしたものがつぎの面に持っているSTORMの数になる。

10面クリアすればマッドマン軍を全滅したことになる。まあがんばってきてくれたまえ。

◆操作方法

はやい話がリターン・キーでSUPER－BMが上昇し，はなすと止まったり下降したりして，スペース・キーで嵐を飛ばしてマッドマンに当てればいいのです。

◆正しいこのゲームの遊びかた

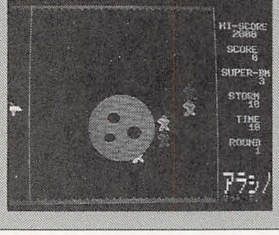
バックに「嵐のマッチョマン」（とんねるず）を流しながらやるのが一番いいと思います。

《第1表》変数表

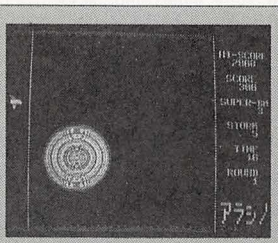
Y	自分のY座標
YY	自分のY座標の移動量
X(N)	マッドマンのX座標
Y(N)	マッドマンのY座標
XX(N)	マッドマンのX座標の移動量
YY(N)	マッドマンのY座標の移動量
TI	タイマー(1)
N	タイマー(2)
ST	嵐の数
BM	自機の数
TX	嵐の座標X
TY	嵐の座標Y
M	残りのマッドマン



▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート



▼《写真2》左側がSUPER－BM。マッドマン軍を全滅させろ



▲《写真3》全滅させると星が爆発して，つぎの面へと進んでいく



▼《写真4》SUPER－BMが全機やられるとゲーム・オーバー

★かえ歌シリーズ…♪か～げさん，か～げさん，サングラスがしぶいのね。そ～よ，マスク～もし～ぶいのよ～。
（新潟県白根市・**わたしです14才**）……【影：しぶいので，生では食べられない。干して食べるとうまい。】

```
10 REM ┣━━━━━━━━━━━━━━┫
20 REM ┃  ｱﾗｼﾉ ﾏｯﾄﾞﾏﾝ  ┃
30 REM ┃ (BMｼﾘｰｽﾞ3ｻｸﾒ) ┃
40 REM ┃   By Kim.ch   ┃
50 REM ┃    62/6/28    ┃
60 REM ┣━━━━━━━━━━━━━━┫
70 WIDTH 40:SCREEN,,1:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:POKE&HE57C,&H57:COLOR 7,0,0:CLS
80 PLAY"T15004L24CDEFGABO5C"
90 DIM BM(4),MA(4),TA(4),K(4),P(255):Z(0)=5:Z(1)=1
100 FOR I=0 TO 1
110 SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,Z(I),PSET:NEXT
120 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
130 GOSUB 1200:GOSUB 1000
140 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN PRINT ■■■■■■■■■■■■■■■■
150 COLOR ,,1:LOCATE 0,0:PRINTSTRING$(31,"ｹ");:LOCATE 0,24:PRINTSTRING$(31,"ｺ");
160 LINE(50,0)-(50,200),,5:LINE(500,0)-(500,200),,5
170 FOR I=0 TO 50:Q=INT(RND(1)*400)+100:W=INT(RND(1)*180)+10:V=INT(RND(1)*7)+1
180 PSET(Q,W),V:NEXT
190 Q=INT(RND(1)*200)+150:W=INT(RND(1)*80)+70
200 CIRCLE(Q,W),80,2:CIRCLE(Q-20,W-10),15,2:CIRCLE(Q+30,W+5),18,2
210 CIRCLE(Q-30,W+10),13,2:PAINT(Q,W),2,2
220 LOCATE 32,2:PRINT"HI-SCORE";:LOCATE 33,3:PRINTUSING"#####";HI
230 LOCATE 33,5:PRINT"SCORE";:LOCATE 34,6:PRINTUSING"####";SC
240 LOCATE 32,8:PRINT"SUPER-BM";:LOCATE 37,9:PRINT BM;
250 LOCATE 33,11:PRINT"STORM";:LOCATE 36,12:PRINT USING"##";ST
260 LOCATE 34,14:PRINT"TIME";:LOCATE 36,15:PRINTUSING"##";TI
270 LOCATE 33,17:PRINT"ROUND";:LOCATE 36,18:PRINTUSING"##";RO
280 IF D=1 THEN 290 ELSE COLOR ,,0:SYMBOL(510,170),"ｱﾗｼﾉ",4,3,5,PSET:GOTO 300
290 KANJI@(510,160),PSET,5,3,2;&H4D72,&H244E
300 COLOR 4:LOCATE 32,24:PRINT"ﾏｯﾄﾞﾏﾝ";
310 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ START DEMO ■■■■■■■■■■■■■■■■
320 T=0
330 FOR I=20 TO 0 STEP -1
340 FOR J=0 TO T:NEXT:PUT@C(I+1,10),K:PUT@C(I,10),BM:T=T+15
350 NEXT
360 FOR I=1 TO 3
370 X(I)=INT(RND(1)*4)+10:Y(I)=INT(RND(1)*8)+2
380 S=SCREEN(X(I)*2,Y(I)*2):IF S=&HB5 THEN 370
390 PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),MA:NEXT:Y=5:N=0
400 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■
410 KE=PEEK(&HFFE0):ON P(KE) GOSUB 430,620
420 F=INT(RND(1)*5)+1:ON F GOTO 440,440,440,470,470
430 YY=-1:RETURN 450
440 YY= 1
450 S=SCREEN(0,(Y+YY)*2):IF S=&HB9 OR S=&HBA THEN 710
460 PUT@C(0,Y*2),K:Y=Y+YY:PUT@C(0,Y*2),BM
470 N=N+1:IF N<10 THEN 510
480 N=0:TI=TI-1:COLOR ,,1:LOCATE 36,15:PRINTUSING"##";TI;:IF TI=0 THEN 760
490 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ MADMAN MOVE ■■■■■■■■■■■■■■■■
500 AB=PEEK(&HFFE0)
510 FOR I=1 TO 3
520 PP=SCREEN(X(I)*2,Y(I)*2):IF PP=&H20 THEN 600
530 A=INT(RND(1)*4)+1:ON A GOTO 540,550,550,550,550
540 XX(I)=-1:YY(I)=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 560
550 XX(I)=INT(RND(1)*3)-1:YY(I)=INT(RND(1)*3)-1
560 S=SCREEN((X(I)+XX(I))*2,(Y(I)+YY(I))*2)
570 IF S=&HB9 OR S=&HBA OR S=&HB5 OR (X(I)+XX(I))*2=30 THEN 600
580 IF (X(I)+XX(I))*2=2 THEN 710
590 PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),K:X(I)=X(I)+XX(I):Y(I)=Y(I)+YY(I):PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),
MA
600 NEXT:GOTO 410
610 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ STORM ■■■■■■■■■■■■■■■■
620 TX=1:TY=Y
630 SOUND 6,30:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,20:SOUND 13,0
640 PUT@C(TX*2,TY*2),K:TX=TX+1
650 S=SCREEN (TX*2,TY*2)
660 IF S<>&HB5 THEN 680
670 SS=SS+100:PLAY"T120O6L32CG":SC=SC+SS:COLOR ,,1:LOCATE 34,6:PRINTUSING"####";
SC:M=M-1:IF M=0 THEN PUT@C(TX*2,TY*2),K:ST=ST-1:SS=0:GOTO 820
680 IF TX=15 THEN ST=ST-1:COLOR ,,1:LOCATE 36,12:PRINTUSING"##";ST;:IF ST=0 THEN
 RETURN 760 ELSE AB=PEEK(&HFFE0):SS=0:RETURN 510
690 PUT@C(TX*2,TY*2),TA:GOTO 640
700 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ﾊﾞｸﾊﾂ! ■■■■■■■■■■■■■■■■
710 SOUND 6,0:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,60:SOUND 13,0
720 FOR I=1 TO 20:CIRCLE(20,Y*16+7),I,2:NEXT:AB=PEEK(&HFFE0):BM=BM-1
```

★木香里(きこり)を"もっこり"と読んでいる人が多い。木香里とは，喫茶店の名前です。(兵庫県朝来町・**朝日信孝13才**)……【**影**：思わず考えてしまう。**編**：何をですか？**影**：いやー，もっこりごりだ。**編**：だから，何が。】

```
730 FOR I=0 TO 5000:NEXT
740 COLOR ,,1:LOCATE 37,9:PRINT BM;:IF BM>0 THEN CLS:M=3:GOTO 150
750 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ GAME OVER ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
760 FOR L=1 TO 3:PUT@C(X(L)*2,Y(L)*2),K:NEXT
770 COLOR ,,1:SYMBOL(100,80),"GAME OVER",4,4,,PSET
780 PLAY"MLS8M7000T180O4L8GL16ECL8FL16DO3BL2C.MF":FOR I=0 TO 2000:NEXT
790 IF HI<SC THEN HI=SC
800 POKE&HFFE0,&HF0:GOSUB 1020
810 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ SCREEN  CLEAR ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
820 A$="           SCREEN CLEAR"
830 FOR I=0 TO 4:PLAY"T255L16O1CEO2CEO3CEO4CEO5CEO6CE":NEXT
840 FOR I=0 TO 100:CIRCLE(Q,W),I,INT(RND(1)*7)+1:NEXT
850 FOR I=0 TO 100:CIRCLE(Q,W),I,0:NEXT
860 PLAY"V15T200O4L8CL4G.O3L8GO4L16BAGFEDCR","V8T200O4L8CL4C.O3L8CO5L16BAGFEDCR"
870 PLAY"O4L16CDEFGAB.O5L2C","O5L16CDEFGAB.O6L2C"
880 FOR I=1 TO 29:FOR J=1 TO 80:NEXT:B$=RIGHT$(A$,I):CO=INT(RND(1)*7)+1
890 PUT@C(I-1,Y*2),K:PUT@C(I,Y*2),BM:COLOR CO:LOCATE 0,Y*2:PRINT B$;:NEXT
900 PUT@C(29,Y*2),K
910 FOR I=0 TO 150:COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE 0,Y*2:PRINT B$;:NEXT:CLS
920 IF RO<10 THEN 980
930 FOR I=0 TO 25:READ A,B,C,D,E:LINE(A,B)-(C,D),,E:NEXT:F=111
940 FOR I=1 TO 37:F=F-3:PUT@C(I-1,10),K:PUT@C(I,10),BM:FOR J=F TO 111:NEXT J,I
950 FOR I=0 TO 4:READ A$,B,C,D:COLOR D:LOCATE B,C:PRINT A$;:NEXT
960 PLAY"T125MNO4L8CF.L16AR8L8CF.L16AR8L8DF.L16BR8L8DG.L16BR4L8AAAABBBBAGFGL4F"
970 FOR I=0 TO 10000:NEXT:POKE&HFFE0,&HF0:END
980 AB=PEEK(&HFFE0):ST=ST+TI:RO=RO+1:TI=11-RO:M=3:GOTO 150
990 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ TITLE ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1000 CLS:PRINT"ｶﾝｼﾞ ｶﾞ ﾂｶｴﾏｽｶ?(Y/N)"
1010 D$=INKEY$:IF D$="Y" THEN D=1 ELSE IF D$="N" THEN D=2 ELSE 1010
1020 CLS:COLOR ,,0:IF D=1 THEN KANJI@(150,10),PSET,5,6,4;&H4D72,&H244E:GOTO 1040
1030 SYMBOL(120,20),"ｱﾗｼﾉ",6,7,5,PSET
1040 COLOR 5:LOCATE 15,9:PRINT"ﾏｯﾄﾞﾏﾝ";
1050 COLOR ,,1:KA$=CHR$(&H1F)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)
1060 LOCATE 7,13:PRINT"ｱｲ"+KA$+"ｳｴ":LOCATE 7,16:PRINT"ｵｶ"+KA$+"ｷｸ"
1070 LOCATE 7,19:PRINT"ｻｼ"+KA$+"ｽｾ":LOCATE 7,22:PRINT"  "+KA$+"  "
1080 COLOR 6,,0
1090 LOCATE 10,14:PRINT"... SUPER-BM";:LOCATE 10,17:PRINT"... ﾏｯﾄﾞﾏﾝ";
1100 LOCATE 10,20:PRINT"... ｱﾗｼ";
1110 COLOR ,,1:LOCATE 11,23:PRINT"PUSH[S]KEY";
1120 IF INKEY$<>"S" THEN 1110
1130 PLAY"T200O4L10CEDCEDCDCGEDL2CMB"
1140 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1150 GET@C(7,13)-(8,14),BM:GET@C(7,16)-(8,17),MA
1160 GET@C(7,19)-(8,20),TA:GET@C(7,22)-(8,23),K
1170 TI=10:ST=10:BM=3:SC=0:M=3:RO=1:P(&HAF)=1:P(&H80)=2
1180 POKE&HFFE0,4:CLS:RETURN 140
1190 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ IG SET ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1200 IG$(&HB1)="00000000003F3F3F","00F83C1E0F3F3F3F","00000000003F3F3F"
1210 IG$(&HB2)="0000000000F8E0FE","0000000000F8FCFE","0000000000F8FCFE"
1220 IG$(&HB3)="3F1F0F0D0D0D0702","3F00000707070200","3F1F0F0202020000"
1230 IG$(&HB4)="FFDF808080800000","FF1F0000000000000","FFC0800000000000"
1240 IG$(&HB5)="0102041F3360603C","0103071F3F7F7F3F","0000000000000000"
1250 IG$(&HB6)="E01010A09CD20204","E0F0F0E0FCFEFEFC","0000000000000000"
1260 IG$(&HB7)="060303060C19193E","070303070F1F1F3E","0000000000000000"
1270 IG$(&HB8)="04081048C4261E02","FCF8F0F8FC3E1E02","0000000000000000"
1280 IG$(&HB9)="FFFFFF9E0C000000","0000000000000000","0000000000000000"
1290 IG$(&HBA)="00003079FFFFFFFF","0000000000000000","0000000000000000"
1300 IG$(&HBB)="001F3F1F00000000","1F3F7F3F1F1F0F0F","1F3F7F3F1F1F0F0F"
1310 IG$(&HBC)="00F8FCF800000000","F8FCFEFCF8F8F0F0","F8FCFEFCF8F8F0F0"
1320 IG$(&HBD)="0000000000000000","0707030301010100","0707030301010100"
1330 IG$(&HBE)="0000000000000000","E0E0C0C080808000","E0E0C0C080808000"
1340 RETURN
1350 REM ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲ ENDING DATA ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
1360 DATA 300,100,640,100,5,400,70 ,400,100,4,400,70 ,630,70 ,4
1370 DATA 630,50 ,630,100,6,320,40 ,630,50 ,6,550,100,550,120,2
1380 DATA 550,120,640,120,2,520,100,520,130,2,520,130,640,130,2
1390 DATA 450,100,450,150,6,420,100,420,150,6,350,100,320,150,6
1400 DATA 270,150,640,150,5,270,150,240,200,5,400,160,550,160,3
1410 DATA 400,160,400,190,3,400,190,550,190,3,550,190,550,160,3
1420 DATA 430,165,520,165,2,430,165,430,185,2,430,185,520,185,2
1430 DATA 520,165,520,185,2,400,160,430,165,7,550,160,520,165,7
1440 DATA 400,190,430,185,7,550,190,520,185,7
1450 DATA "ﾏｲｹﾙ ｲｼﾊﾞｼﾉ ﾉｯﾀﾞ",6,3,4
1460 DATA "SUPER-BM ﾊ ﾏｯﾄﾞﾏﾝｸﾞﾝ ﾖ",4,6,4
1470 DATA "ｾﾞﾝﾒﾂ ｻｾﾃ ﾁｷｭｳ ﾖ ﾏﾓｯﾀ...",3,9,4
1480 DATA "By Kim.ch",8,15,5
1490 DATA "THE  END",9,19,2
```

★「8日(ようか)に何かようか？」とギャグをとばし，「ベーマガ買いにいくんだ」とマジに答えられた，きとくなオレ。(千葉市・幕西中**三浦敏幸14才**)……**【編**：ギャグとわかっても話にのらない場合もある。**影**：……。**】**

SC-3000(LEVEL-III)

ゲンダコ



しゅうちょう

⊙物　語

ヤスッペは，はっきり言って「まぬけ」だった。ゲンタバチが糸でつるしたドーナツのわなに，まんまとだまされて，とらわれの身となってしまった。

「ワッハッハッ！これでお前も終わりだなぁ！せいぜい苦しんであの世へ行っちまえ！」

ゲンタバチは，ヤスッペをあざ笑ったあげく，太平洋の荒波に今にも，のまれそうな小島にしばりつけてしまった。

「うぇーん！ソ，ソーヤンの神様，おねげぇですだぁ！助けてくんろぉ！」

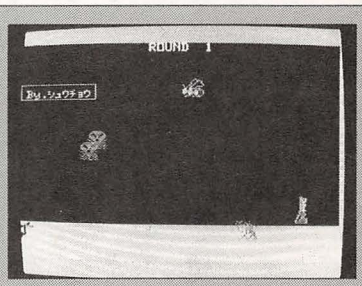
ヤスッペは力の限り叫んだ。すると，なんと，雲のさけ目から彼の有名な，ソーヤンの神様の分身，ソーヤン２号が飛んできた。

「ヤスッペ君，今，助けに行くゾ！」

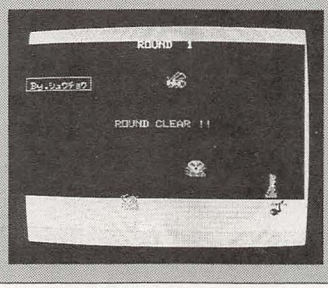
力強い声が大海原に響いた。



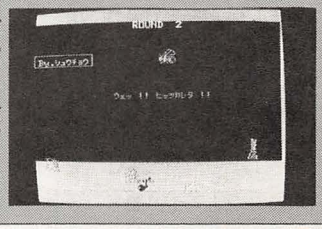
▲〈写真１〉タイトル画面。Sキーを押してください



◀〈写真２〉右はしにしばりつけられているのがヤスッペだぞ



◀〈写真３〉ソーヤン２号で、ぶじヤスッペを助けると面クリア



▼〈写真４〉ハゲタコにつかまるとゲーム・オーバーだよ

⊙GAME

あなたはソーヤン２号です。左はしからスタートして，右はしまで行ってください。しかし，行く手には，WAVEや，ハマグリ（ブルドーザーに化けています），ハゲタコが待ち構えていますので，気をつけましょう。

WAVEとハマグリはあなたを左のほうへ流してしまいます。そして，ハゲタコは，あなたへ向かって突進してきます。ハゲタコにつかまると，ゲー

CHECKER FLAG

編：なかなかいいですね。とくにこのストーリーが……。

Dr.D：フォッフォッフォ。まったくそのとおり。このストーリーがいいぞう。文才がみとめられるな，ウンウン。

編：ど，どうしたんですか，Dr.，なんか変ですよ。

Dr.D：フォ？　そんなことはないぞよ。

影：わかった。Dr.はハゲタコを気にしてんだよ。それで……。

ゲンダコのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1170:GOSUB 790:MAG1
20 REM ------- ｼｮｷｾｯﾃｲ --------
30 RU=1:SS=12:ST=7
40 X=0:Y=160:WX=255:WY=155:TY=46:TX=IN
I(RND(1)*200)+50:BX=255
50 SCREEN 2,2:COLOR,1 :CLS:GOSUB1010
60 REM ----- ROUND PRINT ------
70 BLINE(0,0)-(255,20),,BF
80 COLOR 15:CURSOR 110,0:PRINT "ROUND
";RU
90 REM ------- ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ --------
100 K$=INKEY$
110 IF K$=CHR$(28) AND X<=230 THEN X=X
+16
120 IF K$=CHR$(31) THEN GOSUB 330
130 IF SR=1 THEN GOSUB 340
140 SPRITE 5,(X,Y),7,1:SPRITE 6,(X,Y),
11,6
150 SOUND 1,740,15
160 IF X>=220 AND Y=160 THEN 910
170 IF WX<=10 THEN WX=255
180 WX=WX-20:SPRITE 1,(WX,WY),3,4
190 IF BX<=10 THEN BX=255
200 BX=BX-SS+5:SPRITE 10,(BX,176),31,1
1
210 IF X+16>=WX AND X-16<=WX AND Y=160
 THEN 370
220 IF X+16>=BX AND X-16<=BX AND Y=176
 THEN 520
230 SOUND 1,831,15
240 IF TX<X THEN TX=TX+ST
250 IF TX>X THEN TX=TX-ST
260 TY=TY+10
270 IF TY>=180 THEN TY=50
```

★下り坂で先生の乗っていた自転車の下にすべり込んだり，止まっている自転車にぶつかってチェーンをはずしたり，最近とても怖いんです。魔よけになるものください。（広島市・**村上亮一15才**）……【**影**：まあ！】

```
280 SPRITE 0,(TX,TY),27,13
290 IF X+16>=TX AND X-16<=TX AND Y+16>
=TY AND Y-16<=TY THEN 670
300 SOUND 1,932,15
310 GOTO 100
320 REM -------- ﾓｸﾞｯﾀ !! -------
330 Y=Y+16:SPRITE 5,(X,Y),7,1:SPRITE 6
,(X,Y),11,6:SR=1
340 IF INKEY$=CHR$(30) THEN SR=0:Y=Y-1
6
350 RETURN
360 REM ---- WAVE ﾆ ﾅｶﾞｻﾚﾙ~~ ----
370 FOR I=1 TO 15
380 IF X<=10 THEN X=11:I=15
390 SOUND 4,2,I:X=X-5:WX=WX-5
400 SPRITE 5,(X,Y),7,1:SPRITE 6,(X,Y),
11,6
410 SPRITE 1,(WX,WY),3,4
420 NEXT:SOUND0:WX=255
430 COLOR 7:CURSOR 90,80:PRINT "ｱ~ｧ ﾅｶ
ﾞｻﾚﾁｬｯﾀ"
440 RESTORE 1320
450 FOR J=1 TO 7:READ A1,B1
460 FOR JJ=0 TO B1
470 SOUND 1,A1,15
480 NEXT:NEXT:SOUND0
490 BLINE(90,80)-(200,90),,BF
500 GOTO 290
510 REM ----- ﾊﾏｸﾞﾘ ﾆ ﾓﾄﾞｻﾚﾙ~~ ----
520 FOR J=1 TO 15
530 IF X<=10 THEN X=11:J=15
540 SOUND 4,2,J:X=X-5:BX=BX-5
550 SPRITE 5,(X,Y),7,1:SPRITE 6,(X,Y),
11,6
560 SPRITE 10,(BX,176),31,11
570 NEXT:SOUND0:BX=255
580 COLOR 10:CURSOR 90,80:PRINT "ｱ~ｧ ﾓ
ﾄﾞｻﾚﾁｬｯﾀ"
590 RESTORE 1340
600 FOR J=1 TO 9:READ A2,B2
610 FOR JJ=0 TO B2
620 SOUND 1,A2,15
630 NEXT:NEXT:SOUND0
640 BLINE (90,80)-(200,90),,BF
650 GOTO 290
660 REM -------- ﾀｺ ｶﾞ ﾋｯｸｲﾀ !! ----
670 COLOR 13:CURSOR90,80:PRINT "ｳｪｯ !!
ﾋｯｸｶﾚﾀ !!"
680 RESTORE 1360
690 FOR J=1 TO 17:READ A3,B3,C3
700 FOR JJ=0 TO C3
710 SOUND 1,A3,15:SOUND 2,B3,15
720 NEXT:NEXT:SOUND0
730 BLINE (90,80)-(200,90),,BF
```

```
740 COLOR 2:CURSOR90,80:PRINT "GAME OV
ER"
750 COLOR 8:CURSOR50,100:PRINT "ﾓｳｲｯｶｲ
ﾔﾙｸｪ ? [Y/N]"
760 IF INKEY$="Y" THEN 30
770 IF INKEY$="N" THEN END
780 GOTO 760
790 REM ------ ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ -------
800 SCREEN 2,2:COLOR ,1:CLS
810 PRINT:PRINT:PRINT
820 COLOR 12:PRINT"        ■  ■■
 ■   ■■      "
830 COLOR 2:PRINT"       ■■■■   ■■ ■  ■
■■■■   ■■■■"
840 COLOR 3:PRINT"       ■  ■        ■  ■■
■■■        ■"
850 COLOR 7:PRINT"         ■         ■
 ■         ■"
860 COLOR 5:PRINT"       ■■■      ■■■   ■
■       ■■■■■"
870 CURSOR 100,130:COLOR 10:PRINT"By.ｼｮｳﾁｮｳ"
880 CURSOR 80,170:COLOR 7:PRINT"[S] KE
Y ﾃﾞ START"
890 IF INKEY$="S" THEN RETURN
900 GOTO 890
910 REM ------ ROUND ｸﾘｱ --------
920 COLOR 7:CURSOR 90,80:PRINT "ROUND
CLEAR !!"
930 RESTORE 1380
940 FOR J=1 TO 7:READ A4,B4,C4
950 FOR JJ=0 TO C4
960 SOUND 1,A4,15:SOUND2,B4,15
970 NEXT:NEXT:SOUND0
980 BLINE(90,80)-(200,90),,BF
990 SS=SS+1:ST=ST+7:RO=RO+1
1000 GOTO 40
1010 REM ------ GAME ｶﾞﾒﾝ -------
1020 LINE(0,160)-(255,191),7,BF
1030 SPRITE 3,(135,30),23,8
1040 CURSOR 10,40:PRINT "By.ｼｮｳﾁｮｳ"
1050 LINE(5,35)-(67,48),4,B
1060 COLOR 12
1070 CURSOR 220,142:PRINT "火木"
1080 CURSOR 220,150:PRINT "水金"
1090 SPRITE 20,(219,130),15,6
1100 SPRITE 21,(219,130),19,10
1110 RESTORE 1400
1120 FOR J=1 TO 5:READ A5,B5,C5
1130 FOR JJ=0 TO C5
1140 SOUND 1,A5,15:SOUND 2,B5,15
1150 NEXT:NEXT:SOUND0
1160 RETURN
1170 REM ----- ｷｬﾗ DATA -----
```

```
1180 RESTORE 1200
1190 FOR I=0 TO 31:READ D$:PATTERN S#I
,D$:NEXT
1200 DATA 4C31A02A40442229,114410014B0
2053F,2000F25839F8FCF4,FCBEFAAE5AB7F7E
F
1210 DATA 0000000606000000,387EBF1FBE7
E3800,1830A08080808080,80C0C0800000000
0
1220 DATA 000000F9F9800000,00000000000
00000,0008187F7F000000,000000000000000
0
1230 DATA 0000000607070606,06070607060
70606,00000000C0E00000,00C000C000800000
0
1240 DATA 0000000000000101,01000100010
00101,00000000000040C0,8000C000800080C
0
1250 DATA 0000010202844B56,67E6FFFFEF4
E1528,609C122241811E20,DC2A75F5F5752A9
C
1260 DATA 0F1F3763797D3F9E,6E179F4B358
A751A,F0F8ECC69EBEFC79,76E8FCEAD6AD92E
D
1270 DATA 00000006020202CF,CCD4FFDFFAD
5CAC7,00000000000000E0,6266E6FEAB55AAF
C
1280 RESTORE 1290:FOR I=1 TO 4:READ D1
,D2$:PATTERNC#D1,D2$:NEXT
1290 DATA 240,000002070711F1E1F,241,3F3
76F6D5DDEFFFF,242,0000000000C040A0,243
,E0C0C0F0F0F0F0F0
1300 RETURN
1310 REM ------ SOUND 1 --------
1320 DATA 220,1,208,1,196,1,185,1,165,
2,208,2,165,2
1330 REM ------ SOUND 2 --------
1340 DATA 262,1,247,1,262,1,196,1,220,
1,196,1,247,1,196,1,262,3
1350 REM ------ SOUND 3 --------
1360 DATA 196,165,5,175,147,1,165,131,
3,220,175,3,147,123,3,196,165,3,175,14
7,3,165,131,6,196,165,3,220,175,1,247,
196,1,262,220,1,175,147,1,165,131,3,14
7,123,3,156,123,3,165,131,3
1370 REM -----  SOUND 4 -----------
1380 DATA 175,622,7,165,587,2,175,622,
3,165,587,3,175,622,1,165,567,1,156,55
4,3
1390 REM -----  SOUND 5 -----------
1400 DATA 440,220,1,659,262,3,523,220,
3,659,247,1,262,880,5
```

ムで、オーバーです。

なお、移動はカーソル・キーの上下と右です。左へは移動できませんのでご注意を。

一番右はしまで行って、ヤスッペを助けると、ラウンド・クリアで少々むずかしくなります。

レイするときに、"待ち時間が長~い"という人のために、1人やられるとゲーム・オーバーという形にしました。

また、必勝法としては、WAVEやハマグリをうまく利用することです。

◎作者サービス

このゲームは、複数の友達などとプ

★ドワッハッハッ！手作りの愛読者カードでハガキをだすのは気分がいいなあー。ナハハハハ（徳島市・FIRE-B ALL14才）……【編：よく作りましたね。影：手作りはやっぱり、あったかいうちに食べたいものだ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)用
(※NEW BASICも可)

にぶんのエスディーアイ
SDI/2



近藤　一孝

▶内容◀

ＳＤＩ(©セガ)もどきです。

▶遊びかた◀

自機ＴＥＳＴＵＤＯＥ５をテンキー[8],[2],[4],[6]で上下左右に動かすとともに,スコープを下上右左に動かし,敵に合わせてスペース・キーを押して敵を破壊する。ただそれだけです（自機は敵に当たっても死にません）。

敵が左はしか一番下までくるとダメージが増え,ダメージが100%以上になると，ゲーム・オーバーです。

ダメージが100％を越えないように敵を破壊していると，そのうちつぎのステージにいきます。６ステージまであり，６ステージ・クリアすると，エンディングがあり，エンディングが終わると，また１面からのくりかえしです。

ダメージ０でクリアするとボーナス点が入ります。

《第１表》変数表

Ｘ，Ｙ	自分の座標
Ｘ１，Ｙ１	スコープの座標
Ｒ	ラウンド
ＳＣ	スコア
ＨＳ	ハイスコア
ＤＭ	ダメージ
ＴＸ，ＴＹ	敵の座標
Ｓ，Ｇ	キー入力
Ｔ$	敵キャラクター
ＳＣ$，ＰＬ$	自分キャラクター

《第２表》プログラムの説明

100～ 110	ＰＣＧセッティング
120～ 180	スタート用意（画面，音楽）
190～ 460	メイン（自分移動，敵移動，スコープ）
470～ 510	面クリア(ボーナス点)
520～ 660	面スタート・ミュージック
670～ 950	エンディング（画面，音楽）
960～1020	ゲーム・オーバー
1030～1210	画面（スコア，フィールド）
1220～1550	ＰＣＧセット・サブ（変形文字，ＤＡＴＡ）

▶プログラム◀

ぱっと見て，音楽データが目立つと思います。エンディングの音楽は力が入っているのできっと感動してもらえると思います。他は，ただ見にくいの一言だと思います。

▶最後に◀

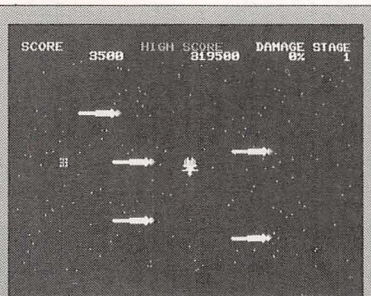
５面ではシアンの星の裏に，６面では緑の星の裏にキャラクターが隠れます（よくわからない人は，ゲームをすればわかります）。

エンディングの音楽の感想をぜひＯＦコーナーまでよろしく!!

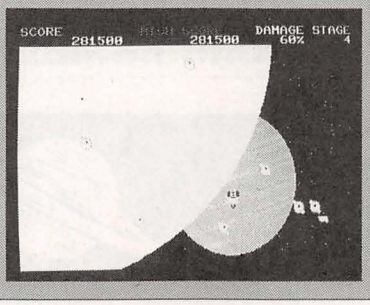
参考にしたもの　©セガＳＤＩ

●プログラム中の矢印およびキャラクタ・コードのだしかた●

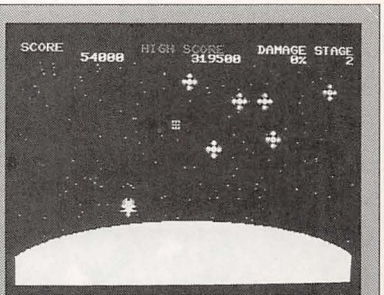
ＰＯＫＥ&Ｈ０１Ａ２，&ＨＢ７[↵]とダイレクトで入力後，[ＥＳＣ]キーを１回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと，矢印がでます。また，[ＥＳＣ]キーを押した後，[↵]キーを押すとＭがでます。



▲《写真１》　ステージ１。まん中が自機，左側にあるのがスコープだ！

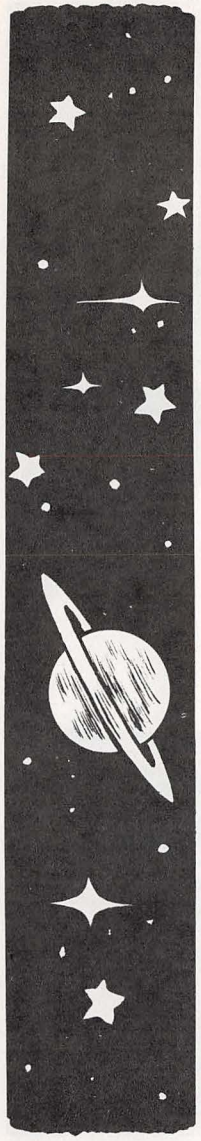


▼《写真２》ステージ２。敵もちがってくる。侵入されないように破壊せよ



▲《写真３》ステージ４。自機とスコープの動きは逆だから注意せよ

★どうしようもないＭは，みんながノドがかわいたと言うと「今日はオレのおごりだ！じゃんじゃんやってくれ!!」と言って，水飲み場へと足を運ぶ。（千葉県浦安市・IT'S POISON BAT!）……【影：よくできたお人。】



```
100 CLEAR:WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:REPEAT ON:GOSUB 1220:HS=1000
110 CGEN 1:SC=0:R=1:DM=0:LV=3
120 '**********          READY !!          **********
130 CLS 4:GOSUB 1070:GOSUB 1090:X=10:Y=11:X1=12:Y1=12:DM=0:GOSUB 1030
140 FOR I=1 TO 4+R:TX(I)=34:TY(I)=I*2:NEXT I :LINE(0,0)-(319,15),PSET,0,BF
150 IF R=5 OR R=6 THEN FOR I=1 TO 4+R:SWAP TX(I),TY(I):TY(I)=3:NEXT:X=20:Y=20
160 LOCATE 12,12:COLOR 7:CFLASH 1:PRINT USING"STAGE ## START";R:CFLASH 0
170 SOUND 7,&HF8:ON R GOSUB 530,550,570,590,610,630
180 PAUSE 5:LOCATE 12,12:PRINT SPACE$(15):TIME=0
190 '**********          M A I N          **********
200 FOR PL=1 TO LV:S=STICK(0):IF S<>0 THEN GOSUB 250
210 G=STRIG(0):IF G=-1 THEN PALET 0,6:GOSUB 360:PALET 0,0
220 SOUND 1,&HFF:SOUND 8,&H10
230 LOCATE X,Y:PRINT PL$:LOCATE X1,Y1:PRINT SC$:NEXT PL
240 ON R GOSUB 280,280,280,280,320,320:IF TIME=160-(R*10) THEN 470 ELSE 190
250 '**********       PLAYER  MOVE       **********
260 X1=X1+(S=6 AND X1>1)-(S=4 AND X1<37):Y1=Y1+(S=2 AND Y1>2)-(S=8 AND Y1<20)
270 X=X+(S=4 AND X>1)-(S=6 AND X<37):Y=Y+(S=8 AND Y>2)-(S=2 AND Y<20):RETURN
280 '**********       ENEMY MOVE(1-4)       **********
290 FOR I=1 TO 4+R:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT T$(R):TX(I)=TX(I)-1
300 IF TX(I)<0 THEN PALET 0,2:GOSUB 400:DM=DM+(10-R):GOSUB 1060:PALET 0,0
310 IF DM>99 THEN 960 ELSE NEXT I:RETURN
320 '**********       ENEMY MOVE(5-6)       **********
330 FOR I=1 TO 4+R:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT T$(5):TY(I)=TY(I)+1
340 IF TY(I)>22 THEN PALET 0,2:GOSUB 400:DM=DM+(7-R):GOSUB 1060:PALET 0,0
350 IF DM>99 THEN 960 ELSE NEXT I:RETURN
360 '**********       SCORPE  SUB       **********
370 SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,&HFF:SOUND 12,&H4F:SOUND 13,&H0
380 FOR I=1 TO 4+R:IF X1-3<TX(I) AND X1+2>TX(I) AND Y1-1<TY(I) AND Y1+3>TY(I) TH
EN GOSUB 400:SC=SC+R*5:GOSUB 1030
390 NEXT I:RETURN
400 '**********          SOUND  SUB          **********
410 SOUND 11,&HFF:SOUND 12,&H60:SOUND 13,&H0:SOUND 4,&HFF:SOUND 5,&HFF:SOUND 10,
&H10:SOUND 6,&H1F:SOUND 7,&HDB:SOUND 13,&H0
420 ON R GOTO 430,440,440,440,460,460
430 LOCATE TX(I)+1,TY(I):PRINT"      ":TX(I)=34:TY(I)=INT(RND(1)*20)+2:RETURN
440 LOCATE TX(I)+1,TY(I):PRINT"    ←←↓    ":TX(I)=36:TY(I)=INT(RND(1)*19)+2
450 RETURN
460 LOCATE TX(I),TY(I):PRINT" ":TY(I)=3:TX(I)=INT(RND(1)*39):RETURN
470 '**********          STAGE  CLEAR          **********
480 PRW &H0:LOCATE 12,12:COLOR 7:CFLASH 1:PRINT USING"STAGE ## CLEAR";R
490 IF DM=0 THEN LOCATE 9,18:COLOR 5:PRINT"SPECIAL BONUS 500000":SC=SC+5000:SOUN
D 7,&HFF:PLAY"O7V16C1DCDCDCD9"
500 IF R=6 THEN CFLASH 0:COLOR 7:GOSUB 670:R=0:LV=2
510 PAUSE 50:R=R+1:CFLASH 0:GOTO 120
520 '**********       STAGE START MUSIC       **********
530 A1$="O6V15C1RC+C7R1+D+CB+C6G4":B1$="O3R1RRCDECDECDECDECDECDECDE"
540 PLAY 125:PLAY A1$+A1$+":"+B1$+B1$:RETURN
550 A1$="O6V16C9F3ER5RRC9G3AR5RR":B1$="O3V14C9F3ERCDC5R3C9G3AR5RR"
560 PLAY 150:PLAY A1$+":"+B1$:RETURN
570 A1$="O6V16E3DRER7E3DRER7E3DRER7D3ER3":B1$="O3V16E5EEEDDDDEEEED3ER3"
580 PLAY 170:PLAY A1$+":"+B1$:RETURN
590 A1$="O6V16C3CCCCCCC+C1BAGBGAFAGFEGFEDC3CCCCCCC+C1+D1R1+D3+C1+D3"
600 B1$="O5V16C9+C5BAGC9C1D1R1D3C1D3":PLAY 130:PLAY A1$+":"+B1$:RETURN
610 A1$="O6V16C8C1C4D8D1D4E8E1E4F7E5DC8C1C4D8D1D4E8E1E4F7G"
620 B1$="O5V12C9DEF3EFG6F3G3C9DEF3EFG5":PLAY 150:PLAY A1$+":"+B1$:RETURN
630 A1$="O6V15A8B3+C+D8+E3+F+E8+F3+E+F7+E5+D"
640 B1$="O5V16A3AAAAAAAO6DDDDDDDDEEEEEEEEF5DED"
650 PLAY 140:PLAY A1$+A1$+":"+B1$+B1$
660 SOUND 11,&HFF:SOUND 12,&H60:SOUND 13,&H0:SOUND 4,&HFF:SOUND 5,&HFF:SOUND 10,
&H10:SOUND 6,&H1F:SOUND 7,&HDB:SOUND 13,&H0:PAUSE 9:RETURN
670 '**********          E N D I N G          **********
680 CLS 4:FOR I=1 TO 200:X=INT(RND(1)*320):Y=INT(RND(1)*191)
690 C=INT(RND(1)*6)+1:PSET(X,Y,C):NEXT I
700 CIRCLE(0,0),200,4:PAINT(0,0),4:X=35:Y=20:LOCATE X,Y:PRINT PL$
710 SOUND 0,255:SOUND 8,16:SOUND 12,20:SOUND 13,14
720 PAUSE 50:CIRCLE(100,100),20,0,1.8:PAINT(100,100),0:PAUSE 20:F=0:PRW &H0
730 F=(F+1) MOD 2:IF F=1 THEN IF X>11 THEN X=X-1
740 IF F=0 THEN IF Y>12 THEN Y=Y-1
750 LOCATE X,Y:PRINT PL$:PAUSE 2:IF X=11 AND Y=12 THEN 760 ELSE 730
760 PRW &H10:PAUSE 20:PAINT(100,100),4:SOUND 13,0:PAUSE 20:CLS:PRW &H0
770 A$="C O N G R A T U R A T I O N S !!":COLOR 7
780 FOR I=1 TO 32 STEP 2:LOCATE 3+I,12:PRINT MID$(A$,I,2):PLAY"O7V16C1"
790 PAUSE 2:NEXT I:PAUSE 20:SOUND 7,&HFF
800 A1$="O5V15R5ER3F5R3F5R3ER5D5":A$$="R5ER3F5G3G9":A1$=A1$+A1$+A1$+A$$
810 B1$="O4V14C9C8-B5-A9-A8-G5-F9-F8-#F5-G9R5-G-A-B"
```

```
820 B2$="O4V16C5CCCCCC-BO3AAAAAAAGFFFFFFF#FGGGGGGAB"
830 A2$="R5V16EEEC6+C6B5A8E3A9G3":B3$="O4C3CCCCCCCCCCCCCCCO3BAAAAAAAAAAAAAAAG"
840 A3$="F8F5E7CD8C3D9R3":B4$="FFFFFFFFFFFFFFF#FGGGGGGGGGGGAABB"
850 A4$="F8F5E7CD8C3-B9-A3":B5$="FFFFFFFFFFFFFF#FGGGGGGGGGGGGGFF"
860 A5$="O4#G9R5E+EB+C8+D3+E9R3O5F8F5-A7CD8C3-B9-A3"
870 B6$="EEEEEEEEEEEEEEEEAAAAAAAAAAAAAAAGFFFFFFFFFFFFF#F#FGGGGGGGGGGGGGG"
880 A6$="O4#G9R5E+EB+C8+D3+E9R3O5F8F5-A7FG8A3B9R3"
890 A7$="O5R5E3+CR5E3+CR5E3+C6B5A8E3A9G3F8F5E7CD8C3D9R3"
900 A8$="O5R5E3+CR5E3+CR5E3+C6B5A8E3A9G3F8F5E7CD9R5DC-BC9CCC"
910 B7$="FFFFFFFFFFFFFF#F#FGGGGGGGGGGGAABBCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC9"
920 PLAY 165:SOUND 12,70:PLAY A1$+":"+B1$:PLAY A1$+":"+B2$:PLAY A2$+":"+B3$
930 PLAY A3$+":"+B4$: PLAY A2$+":"+B3$:PLAY A4$+":"+B5$:PLAY A5$+":"+B6$+"FF"
940 PLAY A6$+":"+B6$+"GG":PLAY A7$+":"+B3$+B4$:PLAY A8$+":"+B3$+B7$
950 PAUSE 50:RETURN
960 '**********          GAME  OVER          **********
970 FOR J=1 TO 2:FOR I=1 TO 10:PAUSE 2
980 SOUND 11,&HFF:SOUND 12,&H60:SOUND 13,&H0:SOUND 4,&HFF:SOUND 5,&HFF:SOUND 10,
&H10:SOUND 6,&H1F:SOUND 7,&HDB:SOUND 13,&H0:NEXT I
990 LOCATE X,Y+1:PRINT"  ←←↓  ":NEXT J:PAUSE 2:PRW &H0
1000 LOCATE 14,12:COLOR 7:PRINT"GAME  OVER"
1010 LOCATE 8,18:COLOR 5:CFLASH 1:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START":CFLASH 0
1020 IF STRIG(0)<>-1 THEN 1020 ELSE SC=0:LV=3:R=1:DM=0:GOTO 120
1030 '**********          SCORE  PRINT          **********
1040 IF SC>HS THEN HS=SC
1050 LOCATE 3,1:PRINT USING"#######00";SC:LOCATE 17,1:PRINT USING"#######00";HS
1060 LOCATE 30,1:PRINT USING"###%";DM:LOCATE 38,1:PRINT USING"##";R:RETURN
1070 LOCATE 0,0:COLOR 6:PRINT"SCORE":LOCATE 14,0:COLOR 2:PRINT"HIGH SCORE"
1080 LOCATE 28,0:COLOR 5:PRINT"DAMAGE":LOCATE 35,0:COLOR 7:PRINT"STAGE":RETURN
1090 '**********          STAGE  MAKE          **********
1100 FOR I=1 TO 200:X=INT(RND(1)*320):Y=INT(RND(1)*191)
1110 C=INT(RND(1)*6)+1:PSET(X,Y,C):NEXT I:IF R=1 THEN PRW &H0:RETURN
1120 ON R-1 GOSUB 1130,1140,1150,1170,1190:RETURN
1130 CIRCLE(159,200),178,5,.3:PAINT(159,191),5:PRW &H0:RETURN
1140 CIRCLE(319,240),340,1,.4:PAINT(319,191),1:PRW &H0:RETURN
1150 CIRCLE(200,130),60,1:PAINT(200,130),1
1160 CIRCLE(0,0),240,5,.9:PAINT(0,0),5:PRW &H0:RETURN
1170 CIRCLE(159,200),178,6,.3:PAINT(159,191),6:CIRCLE(200,0),80,1,.7
1180 PAINT(200,0),1:CIRCLE(55,97),40,5:PAINT(55,97),5:PRW &H22:RETURN
1190 CIRCLE(180,0),60,1,1.01:PAINT(180,0),1:CIRCLE(0,100),35,5:PAINT(0,100),5
1200 CIRCLE(100,200),70,1:PAINT(100,198),1:CIRCLE(319,240),185,4,1.01
1210 PAINT(319,191),4:PRW &H10:RETURN
1220 '**********          P.C.G. SETTING          **********
1230 LOCATE 14,10:CFLASH 1:PRINT"Wait a moment":CFLASH 0:W=0
1240 FOR I=0 TO 42:READ D$:J=VAL("&H"+D$):POKE &HE000+I,J:W=W XOR J:NEXT I
1250 IF W=93 THEN CALL &HE000 ELSE LOCATE 13,10:PRINT"DATA ERROR IN MC":STOP
1260 PL$="  ←←↓ `a ←←←↓ bc ←←↓  ":SC$=" ←↓ d ←↓ "
1270 T$(1)="efghi ":T$(2)="jk ←←↓lm ":T$(3)="no ←←↓pq "
1280 T$(4)="vw ←←↓xy ":T$(5)=" ←↓r"
1290 '
1300 DEFCHR$( 96)=HEXCHR$("02020202020203C07020E1F1F1F1F3F1F0202020302033C1F")
1310 DEFCHR$( 97)=HEXCHR$("202020E020E01EF00018DC1CDC1CE00C202020E020E01EFC")
1320 DEFCHR$( 98)=HEXCHR$("03071F01000000000377F0101030100037077F0100000000")
1330 DEFCHR$( 99)=HEXCHR$("E0F0FCC0000000000800300C0E0C080E0F0FFC080800000")
1340 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("D69200C60092D600D09010F81090D000D69200C60092D600")
1350 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("00007FFF7F00000000007F00000000000007FFF00000000")
1360 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("0000FFFFFF0000000000FF0000000000000FFFF00000000")
1370 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("00FFFFFFFFFF000000FFED00000000000FFFFFFFF000000")
1380 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("03FFFFFFFFFF030000F0BF00000000003FFFFF0FF0F0300")
1390 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("0090F0F0F0900000001CFE0F0E0C00000090F0FCF0900000")
1400 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("000103010000737203070F070373FFFF000103010037776")
1410 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("008080800000889C80C0C0C0889CFEFE008080800080C8DC")
1420 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("23000003030300000FF7323070707030027030003030000")
1430 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("9C000000800000000FE9C80C0E0C08000DC80000080000000")
1440 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("0000000000000103000007070703013F0000000303000103")
1450 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("00000000000080C00000E0E0E0DCBCFC000000C0C00098D8")
1460 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("03010000000000003F3D3B07070700001B19000030300000")
1470 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("C0800000000000000FC80C0E0E0E00000C08000C0C0000000")
1480 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("005A7E7E66243C1824FFFF7E7E3C3C1824FFFF7E66243C18")
1490 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("0000183F3F1F1E1E0000001000000100000000181B070E06")
1500 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("000000C0F0F078780000000000008080000000040E05070")
1510 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("1F1F0F0F0300000000000000000000000F0B070200000000")
1520 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("F8F8F8FCFC1800000000000080000000E0F0E0D818000000")
1530 RETURN
1540 DATA 21,27,E1,16,20,1E,14,D5,CD,33,00,00,06,08,2B,7E,4F,CB,39,B1,77,10
1550 DATA F7,06,03,D1,1C,D5,E5,CD,2B,00,E1,D1,10,F6,14,3E,00,BA,20,DB,C9
```

★ＯＦＦ日記：今日ベーマガを買った。知らず知らずにＯＦコーナーに目がいってしまう。来月こそは！と新たに決心し……たのは何回目だっけ？（岐阜市・伊藤嘉浩17才）……【影：まずＯＦに目を通すのが基本だな。】

X1シリーズ(CZ-8CB01／8FB01 V1.0)用

弁天恋歌（べんてんこいうた）



小川　真太郎

ことのおこり

愛の女神『弁天』の留守中に天上界より『恋心』が盗みだされてしまいました。七つのうち二つは部下が取りもどしたものの，他の五つは行方不明となってしまいました。敵の仲間がいうことには『化雲城（けうんじょう）』に隠したらしいのです。

この事件に責任を感じた弁天は，琵琶の力だけを頼りに，１人『化雲城』へと向かいました。

基本ルール

移動は4 6で左右，8でジャンプ，2でマルチ・ウインドウに入り品物を使用できます(**第１表**参照)。また，スペース・キーでさまざまな魔法を使えます(**第２表**参照)。

そうそう！『化雲』は巣から出現し少したつと消えてしまいますが，ときどき『マネー・プレート』を残していってくれます。ただしこいつらが黄色くなったら要注意！　弁天の作った壁をつぎつぎと壊してしまいます。もちろん，こいつらに襲われたり，H．Pが０になるとOUTです。

補足ルール

店ではいろいろな品物を売っていますが，買うたびに値段があがってしまいますので，財布の中身と相談してからお買い求めください。

店や品物の使用などのマルチ・ウインドウでは8 2で選択，スペース・キーで決定です。そういえば敵の頭の上に乗れたりもするんですよ。

プログラムについて

すいません。とても長くなってしまいました。**リスト１**はＰＣＧのセット。**リスト２**はメインです。**リスト２**のＭＡＺＥ　ＤＡＴＡは好きなほうを選んでください(両方入力しても結構です)。130行のＩＣの値を１にするとジョイスティックで遊べます。

★　　★

《第１表》アイテム一覧

- 天使の涙……H.Pが50～80回復する
- 真紅の宝石……画面内の秘密を暴く
- 黄金の十字架…空を飛べるようになる
- 魔性の時計……部屋にきた時間まで戻る
- 雷鳴の剣……「化雲」に変身する
- 水晶の鍵……扉を開けることができる

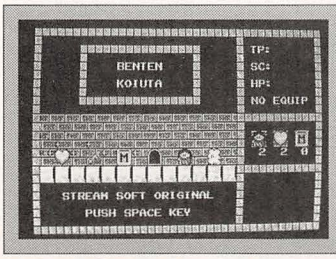
※ただし十字架，剣はマルチ・ウインドウに入ると効果が消える

《第２表》魔法の効果

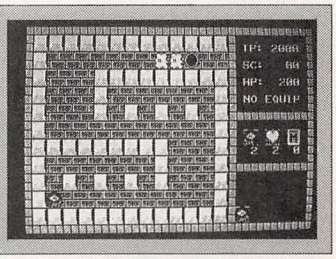
- 目の前のドアを開ける（鍵が必要）
- 壁を造る，消す
- 壁中に隠された物をだす
- 店やドアに入る（重なった状態で）

《第３表》キャラクター一覧

- 青い壁…マネー・プレートや鍵が隠されていたりする
- トラップ…乗ると壊れる。宝石を使うと青く表示
- 緑の壁…弁天の造った壁，もち消すこともできる
- マネー・プレート…お金。ただし99個以上は持てない
- 恋心…これを五つ取りもどすのが目的
- 鍵…店でも売ってるけど，拾えば無料です
- 巣…敵がでてくる。青い壁に隠されてることも…
- 扉…店かドアかは入ってからのお楽しみ

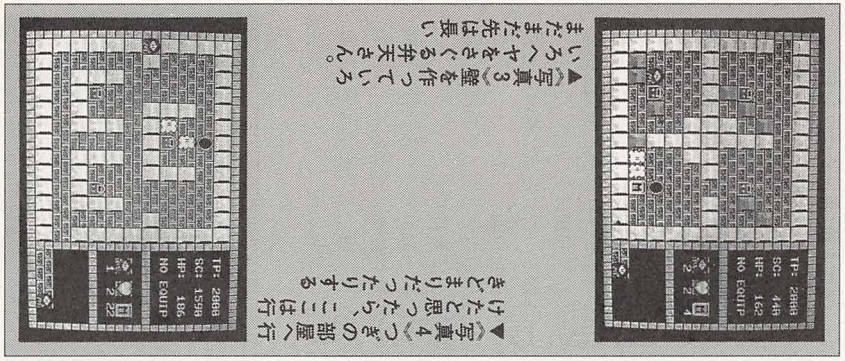


《写真１》タイトル画面。ずいぶんきれいな画面だこと



《写真２》弁天さんはここからスタートする。恋心を五つ取りもどせ

★僕はベーマガを読書用と保存用に毎月２冊買っている。(熊本県阿蘇町・mkII13才)……【**編**：ついでに，お父さん用，お母さん用，弟用も買おう。**編集長**：確かいたなあ，萩の月をそう言って10個持っていった先生が。】



▶《写真3》星をさがしている井天さん。

▶《写真4》けっこう強いたこさんの部屋に行ったら、まとまりすぎてこまりはてる井天さん。

《リスト1》PCG定義のプログラム・リスト

```
100 WIDTH40:CGEN 1:FOR I=32 TO 223:LOCATE 12+I MOD 16,I¥16+3:PRINT CHR$(I):NEXT
110 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      PCG SETTING       ■■■■■■■■■■■■■■■■
120 FOR I=0 TO 31:READ D$:DEFCHR$(I+181)=HEXCHR$(D$):IF I<15 THEN 160
130 E$="":FOR J=0 TO 2:A$=MID$(D$,J*16+1,16):FOR K=0 TO 7:B$=MID$(A$,K*2+1,2)
140 C$=HEX$(ASC(MIRROR$(CHR$(VAL("&H"+B$)))));C$=STRING$(2-LEN(C$),"0")+C$
150 E$=E$+C$:NEXT K,J:DEFCHR$(I+82)=HEXCHR$(E$)
160 NEXT:FOR I=32 TO 90:A$="":C$="":FOR J=1 TO 7:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1))
170 A$=A$+CHR$(A OR A*2):NEXT:FOR K=0 TO 2:B$=LEFT$(CHR$(0)+A$,8)
180 MID$(B$,4-K)=CHR$(0):MID$(B$,6+K)=CHR$(0):C$=C$+B$:NEXT:DEFCHR$(I)=C$:NEXT
190 RESTORE 240:FOR I=0 TO 3:READ A$:B$=STRING$(16,"0")+RIGHT$(A$,32)
200 DEFCHR$(I+114)=HEXCHR$(B$):NEXT:TEMPO 2000:PLAY"O7C8O6CO5CO4CO3CO2CO1C"
210 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      PCG DATAS       ■■■■■■■■■■■■■■■■
220 DATA 007F6A556A552A55007B542B56295A55007A552A552A552A
230 DATA 00DF505051D459DF00DFDFDFDFDFDFDF00DF101010101010
240 DATA 007F7F7F7F7F7F7F002A542854285428007F7F7F7F7F7F7F
250 DATA 00FEFCFCFCFCFCFC00AA000000000000000FEFCFCFCFCFCFC
260 DATA 7F7F7F7F7F7F7F7F542D5A254A356A557F7A757A756A552A
270 DATA FCFCFCFCFEFEFEFF0054A854AA54AA55FCA854A854AA54AA
280 DATA 00BD18183D7666BD00A1D3D3B17878B900BD18183C66663C
290 DATA 00C33042060400001C3BD7E7E2450B900C33040000005A3C
300 DATA 00DB1060400001C300DB997C7C91D3C300DB187E7E181818
310 DATA 00C33C6E6E627EBD00C3B96C6C607CB900C33C6E6E627E3C
320 DATA 00F8060E1C08000300F8F6A851A3674300F8060E5C287068
330 DATA 00FC020000604000700FCFAF58A75537700FC02040A747070
340 DATA 00DF505648D1204000DFD9D6CCD9B46600DF10160E1C3E77
350 DATA 00DF000E0C0000C000DFB1A8A0A0B1C000DF312E2E2E311F
360 DATA 800100000000007FD2992B373F3F3F7FFADD888080808000
370 DATA 00C1001C3E3F3F3F00CDBE7F7F7F7F7F00C11E3F7F7F7F7F
380 DATA 00BF6040404040404000BF605F7F73717000BF605F7F737170
390 DATA 4040404040607FBF4073407340603F80727373737377F7F3F
400 DATA 00F30C5020A04040000F3ECD0A0A0404000F30C1020204040
410 DATA 4040404040404070040004000000000404040404040407F
420 DATA 40402020902C93FC404080E0D0E0F0FC4040202010OC0300
430 DATA 00F30C502F28484F00F3EFDFB7B8787000F30C102F28484F
440 DATA 40404C444040407F3F7F37733F3F3F0040404C444040407F
450 DATA 00F8000081020500000F8E0C081871D1D00F8000001071D1D
460 DATA 001F000001A05028001F070381E17878001F000080E07878
470 DATA 0100402000800C00F03446110B0B8DC0F23506816171310
480 DATA 5080000080400003F0C0383DDD5D7DFBF0C00000C0402020
490 DATA 00E31C3F3F5FBF7500E3DCBFBFDFBF7500E31C3F3F1F3F75
500 DATA 000FF0F8F9F8F2F7000FC7E3F3F3E7E7000FF0F8F8F8F0F0
510 DATA 75753FBF7F7F3F0C75758FBF7F7FBCC075753F3F7F7F3F0C
520 DATA F8FDFCF0F8FD7CB9F0F931E3F3797183F8FDFCF0F8FC7C38
530 DATA 1F0F0381000048FE7FBFBFDFEFF3FDFE3F3F1F0F03010000
```

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
100 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■  THE LOVE SONG OF BENTEN  ■■■■■■■■■■■■■■■■
110 CLEAR:INIT:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE:CLICK OFF:REPEAT ON:CLS 4:CGEN 1
120 TP=200:PLAY 2000:DIM C$(19),P(57,2),L(63,30),D(8,1,1),H(4,2,1),R(14,12)
130 DIM MW(336),SP(4,2,1),K(4,2):POKE&H1A2,&HB7:KEY2,"WI.80ﾏﾀ":IC=0
140 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      CHARACTER MAKE!      ■■■■■■■■■■■■■■■■
150 FOR I=0 TO 19:READ A$,B$:C$(I)=A$+"←↓"+B$:NEXT:FOR I=0 TO 2:READ A:B=0
160 FOR J=0 TO A:READ C,D:FOR K=0 TO C:P(B,I)=D:B=B+1:NEXT K,J,I:FOR I=1 TO 6
170 READ N$(I),U(I):NEXT:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 4:READ G(J,I):NEXT J,I:CLS 4
180 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      GAME START!      ■■■■■■■■■■■■■■■■
190 FOR I=0 TO 4:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),CHR$(32-(I=0)*149),BF:NEXT
200 A$="←←←↓↓":LOCATE 30,3:PRINT"TP:";A$;"SC:";A$;"HP:";A$;"NO EQUIP"
210 FOR I=0 TO 3:READ F$(I):DEFCHR$(177+I)=HEXCHR$(F$(I)):NEXT:FOR I=0 TO 2
220 READ A,B:ST(I)=B:LOCATE I*3+30,15:PRINT ST(I);"←←←↑↑";C$(A);:NEXT:READ A$
230 FOR I=0 TO 29:SP(I¥6,(I¥2)MOD3,I MOD 2)=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1)):NEXT
240 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      T I T L E      ■■■■■■■■■■■■■■■■
250 LINE(7,3)-(22,9),"ｵ",B:LOCATE 12,5:PRINT "BENTEN←←←←←↓↓KOIUTA":LOCATE 5,20
260 PRINT "STREAM SOFT ORIGINAL";:LOCATE 8,22:PRINT"PUSH SPACE KEY";:SC=0
270 FOR I=1 TO 13:FOR J=0 TO 3:LOCATE I*2,J*2+11:PRINT C$(J¥3);:NEXT J,I
280 FOR I=1 TO 6:READ A:LOCATE I*4,15:PRINT C$(A);:NEXT:FOR I=0 TO 2
290 LOCATE I*4+6,15:PRINT LEFT$("z←←←↑z←←↓z",10-I*4);:NEXT:A=0:D=1
300 A=A+D:DEFCHR$(122)=HEXCHR$(F$(A)):PAUSE 1:IF A=0 OR A=3 THEN D=-D
310 IF STRIG(IC)<>-1 THEN 300 ELSE PLAY"C6ADBF":Z=(STICK(IC)=8)*(A=3)
320 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      STAGE MAKE!      ■■■■■■■■■■■■■■■■
330 FOR I=0 TO 30:READ A$:FOR J=0 TO 15:B$=BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)))
340 B$=STRING$(8-LEN(B$),"0")+B$:FOR K=0 TO 3:R=VAL("&B"+MID$(B$,K*2+1,2))
350 L(J*4+K,I)=R:NEXT K,J,I:LOCATE 33,3:PRINT USING"####0";TP;:S=0:GOSUB 1510
360 FOR I=0 TO 4:READ A,B:D=A:FOR J=0 TO B:READ A$:E=VAL("&H"+A$):X=E MOD 60
370 Y=E¥60:L(X,Y)=D-L(X,Y)*19:D=D-(I>1):IF I>2 THEN D(J,I-3,0)=X:D(J,I-3,1)=Y
380 NEXT J,I:FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 4:READ A$:A=VAL("&H"+A$):X=A MOD 12:Y=A¥12
390 B=J*12+X-1:C=I*10+Y-1:L(B,C)=25-L(B,C)*19:H(J,I,0)=X:H(J,I,1)=Y:K(J,I)=0
400 NEXT J,I:FOR I=1 TO 6:IT(I)=Z:NEXT:SX=2:SY=10:SS=0:MX=0:MY=2:LOCATE 35,7
410 PRINT "200";:HP=2009:FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 14:R(J,I)=57:NEXT J,I
420 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      R E A D Y      ■■■■■■■■■■■■■■■■
430 FOR I=0 TO 1:GOSUB 1500:NEXT:X=SX:Y=SY:BC=SS:VX=1:MG=1:FA=2:FB=1:FC=1:EQ=0
440 TR=12:L=MX:M=MY:FT=0:LOCATE 30,9:PRINT "NO EQUIP";:GOSUB 1490:GOTO 1160
450 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      BENTEN MOVE      ■■■■■■■■■■■■■■■■
460 HP=HP-1:LOCATE 34,7:PRINT USING"####";HP¥10;:IF HP<10 THEN 1370
470 S=STICK(IC):IF FT=0 THEN 500 ELSE FT=FT-1:LOCATE 36,9:PRINT USING "##";FT
480 IF FT=0 THEN FA=2:FB=1:FC=1:EQ=0:TR=12:FOR I=0 TO 9:PLAY"O6C6B" ELSE 500
490 NEXT:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(12+VX);:LOCATE 30,9:PRINT "NO EQUIP"
500 IF STRIG(IC) AND MG=1 THEN 770 ELSE MG=1:U=(S=4)-(S=6):L=X:M=Y:E=0
510 IF S=2 AND EQ<>3 THEN 920 ELSE A=P(R(X,Y-1),0):B=P(R(X+U,Y),0)
520 C=P(R(X+U,Y+1),0):D=P(R(X,Y+1),0):IF D=1 THEN D=P(L(MX*12+X-1,MY*10+Y),0)
530 IF U<>VX AND U<>0 THEN VX=U:E=1:U=0 ELSE L=X-U*(B>0 AND (C<FA OR D<FA))
540 M=Y-(L=X)*((U<>0 AND B<FB OR S=8)*(A>0)*(D<FC)+(D>0)*(S=2 OR EQ<>3))
550 IF L=X AND M=Y AND E=0 THEN 590 ELSE A=P(R(L,M),0):IF A=2 THEN 860
560 IF A=1 AND (D>0 OR M<>Y+1) THEN 1090 ELSE LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(P(BC,2));
570 LOCATE L*2,M*2:PRINT C$(TR+VX);:R(X,Y)=BC:BC=R(L,M):R(L,M)=44+TR:X=L:Y=M
580 IF R(X,Y+1)=2 THEN R(X,Y+1)=0:PLAY "O6C4EBEC":LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT C$(0);
590 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      ENEMY MOVE!      ■■■■■■■■■■■■■■■■
600 K(MX,MY)=K(MX,MY)+1:Z=1-Z:P=EB(Z):IF P=0 THEN 730 ELSE L=X(Z):M=Y(Z):U=L
610 V=M:N=VX(Z):O=EA(Z):IF P(R(L,M+1),1)>1 THEN V=V+1:O=0:GOTO 640
620 A=P(R(L+N,M),1):C=SGN(X+.5-L):IF A=1 AND P=2 THEN R(L+N,M)=0:GOTO 720
630 IF A>1 AND (O=0 AND C=N OR O=1) THEN U=U+N:O=1 ELSE N=-N:O=1:GOTO 640
640 Q=ED(Z):R(L,M)=Q:ED(Z)=R(U,V):LOCATE L*2,M*2:PRINT C$(P(Q,2));
650 IF ED(Z)=57 THEN I=Z:GOSUB 1500:GOTO 450 ELSE COLOR 8-EB(Z):LOCATE U*2,V*2
660 PRINT C$(11+N);:COLOR 7:X(Z)=U:Y(Z)=V:VX(Z)=N:R(U,V)=54+Z:EC(Z)=EC(Z)+1
670 EA(Z)=O:IF ED(Z)=56 THEN 1370 ELSE IF EC(Z)<30 THEN 450 ELSE FOR I=0 TO 3
680 LOCATE U*2,V*2:PRINT C$(17-I);:PLAY "O7C5DEF":NEXT:A=ED(Z):I=Z:GOSUB 1500
690 IF A>0 OR RND>.5 THEN LOCATE U*2,V*2:PRINT C$(P(A,2));:R(U,V)=A:GOTO 450
700 R=U:S=V:FOR I=0 TO 3:LOCATE U*2,V*2:PRINT C$(14+I);:PLAY"O7F5EDC":NEXT
710 R(U,V)=22:LOCATE U*2,V*2:PRINT C$(4);:GOTO 450
720 FOR I=0 TO 3:LOCATE(L+N)*2,M*2:PRINT C$(17-I);:PLAY"O6E2FGAB":NEXT:GOTO 450
730 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      ENEMY START      ■■■■■■■■■■■■■■■■
740 L=H(MX,MY,0):M=H(MX,MY,1):A=1:IF K(MX,MY)>250 THEN A=2
750 IF R(L,M)<>25 OR RND>.4 THEN PAUSE 1:GOTO 450 ELSE U=L:V=M:N=SGN(X+.5-L)
760 EB(Z)=A:EA(Z)=0:O=1:EC(Z)=0:ED(Z)=25:GOTO 650
770 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      USR MAGIC      ■■■■■■■■■■■■■■■■
```

★腹が立つヤツ：①弾けもしないピアノをむりに弾くヤツ②パソコンを持っていてベーマガを知らないヤツ。(滋賀県伊香郡・横川雄一13才)……【影：ベーマガを読んでいるのに私を知らないヤツ。編：そんな人います？】

```
780 L=X+VX:M=Y:A=R(L,M):B=P(A,2):MG=0:IF BC>39 THEN ON (BC¥49)+1 GOTO 1090,920
790 S=0:ON B+1 GOSUB 800,1520,820,800,1520,1520,1520,1520,840:GOSUB1510:GOTO590
800 D=2*(A=21):E=14-2*D:F=32-E:D=D+1:R(L,M)=21-A:FOR I=E TO F STEP D
810 LOCATE L*2,M*2:PRINT C$(I);:PLAY"O7C1DEFG":NEXT:RETURN
820 C=A+19:R(L,M)=C:D=17:FOR I=0 TO 6:LOCATE L*2,M*2:PRINT C$(D):PLAY"O7C1DEFG"
830 D=D+(I<3)-(I>2):NEXT:LOCATE L*2,M*2:PRINT C$(P(C,2));:S=1:RETURN
840 IF IT(6)=0 THEN RETURN ELSE C=A+14:R(L,M)=C:Q=L:R=M:S=8:T=9:A$="O5A3FED"
850 GOSUB 1360:IT(6)=IT(6)-1:S=5:RETURN
860 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          GET ITEM!          ■■■■■■■■■■■■■■■■
870 S=95:A=24-R(L,M):IF A>0 THEN ST(A)=ST(A)+1:S=S-A*45 ELSE IT(6)=IT(6)+1:S=20
880 IF A=1 THEN PLAY 200:A$="+C3BAB+CB+C6":PLAY "O6"+A$+":V9O4"+A$:PLAY 2000
890 PLAY "O6C1EDFEGFA":LOCATE L*2,M*2:PRINT C$(0);:L(MX*12+L-1,MY*10+M-1)=0
900 GOSUB 1510:R(L,M)=0:IF ST(2)>99 THEN ST(2)=99 ELSE IF IT(6)>9 THEN IT(6)=9
910 FOR A=1 TO 2:GOSUB 1440:NEXT:IF ST(1)=7 THEN 1530 ELSE 590
920 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■        ITEM CHANGE        ■■■■■■■■■■■■■■■■
930 M$="NO EQUIP":IF S<>2 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(9);:PLAY"O4C5DEFGAB"
940 B=0:GET@(8,6)-(21,17),MW:TR=12:FA=2:FB=1:FC=1:EQ=0:FT=0:FOR I=0 TO 5
950 LINE(13-I,11-I)-(16+I,12+I)," ",B:PAUSE 1:NEXT:IF S<>2 THEN 1000
960 F=6:G=1:H=9:FOR I=1 TO 6:LOCATE 10,9+I-(I=6):PRINT CHR$(186+I,32);N$(I);
970 PRINT USING ":#";IT(I);:NEXT:A$="ITEM CHANGE!":B$="ｶ"+M$:GOSUB 1450:EQ=B
980 IF EQ=0 THEN 1070 ELSE IF IT(EQ)=0 THEN PAUSE 2:GOTO 960
990 PLAY"O6B5GECEGB":IT(EQ)=IT(EQ)-1:PUT@(8,6)-(21,17),MW:GOTO 1210
1000 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          SHOPPING!          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1010 C=BC-49:LOCATE 30,9:PRINT "SHOPPING";:A$="WELCOME SHOP":FOR I=0 TO 2
1020 LOCATE 10,12+I*2:PRINT CHR$(186+SP(C,I,0),32);N$(SP(C,I,0));" :";
1030 PRINT USING"##";SP(C,I,1);:NEXT:B$="ﾅ EXIT SHOP":F=4:G=2:H=10:GOSUB 1450
1040 IF B=0 THEN 1070 ELSE D=ST(2)-SP(C,B-1,1):E=SP(C,B-1,0):IF D<0 THEN 1000
1050 PLAY"O6B5GECEGB":ST(2)=D:A=2:GOSUB 1440:IT(E)=IT(E)-(IT(E)<9):PLAY"O3G3GA"
1060 SP(C,B-1,1)-SP(C,B-1,1)+U(E):GOTO 1000
1070 PUT@(8,6)-(21,17),MW:LOCATE 30,9:PRINT M$;:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(VX+TR);
1080 R(X,Y)=44+TR:GOTO 590
1090 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■        ROUND CHANGE!        ■■■■■■■■■■■■■■■■
1100 IF P(BC,2)=9 THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(9);:PLAY "O4C5DEFGAB":PAUSE 5
1110 GOSUB 1490:FOR I=0 TO 1:R(X(I),Y(I))=ED(I):GOSUB 1500:NEXT:R(X,Y)=BC
1120 FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 13:L(MX*12+J-1,MY*10+I-1)=R(J,I):NEXT J,I
1130 IF P(BC,2)<>9 THEN 1150 ELSE D=BC-40:A=-(MX*12+X-1=D(D,0,0)):B=D(D,A,0)
1140 C=D(D,A,1):L=B¥12:M=C¥10:X=B-L*12+1:Y=C-M*10+1:L(B,C)=BC:GOTO 1170
1150 A=(X=13)-(X=1):B=(Y=11)-(Y=1):X=X+12*A:Y=Y+10*B:L=MX-A:M=MY-B
1160 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          R O U N D          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1170 LOCATE MX*2+29,MY*2+18:PRINT C$(0);:MX=L:MY=M:LOCATE L*2+29,M*2+18
1180 PRINT C$(12+VX);:FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 13:A=L(L*12+J-1,M*10+I-1)
1190 R(J,I)=A:LOCATE J*2,I*2:PRINT C$(P(A,2));:NEXT J,I:SS=R(X,Y):BC=SS
1200 SX=X:SY=Y:R(X,Y)=44+TR:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(VX+TR);:GOTO 450
1210 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          T E A R S          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1220 ON EQ GOSUB 1230,1250,1290,1310,1340:ON (EQ MOD 2)+1 GOTO 590,1070
1230 FOR I=1 TO 50+RND*30:HP=HP+10:PLAY "O7C1DE":LOCATE 34,7
1240 PRINT USING "####";HP¥10:NEXT:RETURN
1250 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          J E W E L          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1260 FOR I=1 TO 11:FOR J=1 TO 13:A=R(J,I):K=P(A,2):IF A=2 THEN COLOR3
1270 IF P(A,2)=2 THEN A=A+19:R(J,I)=A:K=P(A,2) ELSE IF A>20 THEN K=19
1280 LOCATE J*2,I*2:PRINT C$(K);:COLOR 7:NEXT J,I:PLAY"O6C8DEFGFEDC":RETURN
1290 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          C R O S S          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1300 PLAY "O5C9CFGAAGF":FA=4:FB=0:FC=4:FT=50:M$="CROSS:50":RETURN
1310 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          T I M E R          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1320 PLAY "O4E9DCEDCGGGG":X=SX:Y=SY:L=MX:M=MY:R(X,Y)=BC:BC=SS:FOR I=0 TO 1
1330 GOSUB 1500:NEXT:GOSUB 1490:GOTO 1160
1340 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          S W O R D          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1350 TR=11:FT=50:Q=X:R=Y:S=12+VX:T=11+VX:A$="O6C4DEF":M$="SWORD:50"
1360 FOR I=0 TO 11:LOCATE Q*2,R*2:PRINT C$(S);:SWAP S,T:PLAY A$:NEXT:RETURN
1370 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          O   U   T          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1380 A=TR+VX:B=TR-VX:HP=2009:FOR I=0 TO 11:LOCATE X*2,Y*2:PRINT C$(A);
1390 PLAY "O5C7DE":SWAP A,B:NEXT:ST(0)=ST(0)-1:PAUSE 10:GOSUB 1490:A=ST(0)
1400 IF A>-1 THEN LOCATE 30,15:PRINT ST(0);:GOTO 420 ELSE IF SC>TP THEN TP=SC
1410 LOCATE 11,9:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 9,16:PRINT"HIT SPACE KEY":
1420 IF STRIG(IC) THEN RESTORE 1670:GOTO 190 ELSE 1420
1430 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          S   U   B          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1440 LOCATE 30+A*3,15:PRINT USING"##";ST(A);:RETURN
1450 LOCATE 9,B*G+H:PRINT "*";:LOCATE 9,7:PRINT A$;:LOCATE 10,H:PRINT B$;
1460 IF STRIG(IC) THEN PLAY"O5F3":RETURN ELSE S=STICK(IC)
1470 A=(B+F+(S=8)-(S=2))MOD F:IF A=B THEN 1460 ELSE LOCATE 9,B*G+H:PRINT " ";
```

```
1480 LOCATE 9,A*G+H:PRINT "*";:B=A:PLAY"O7C5FE":PAUSE 2:GOTO 1450
1490 FOR I=2 TO 12:LINE(I,I)-(29-I,25-I)," ",B:PAUSE 1:NEXT:RETURN
1500 EB(I)=0:X(I)=0:Y(I)=0:ED(I)=57:RETURN
1510 SC=SC+S:LOCATE 33,5:PRINT USING"####0";SC;:RETURN
1520 RETURN
1530 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■      CONGRATULATIONS!      ■■■■■■■■■■■■■■■■
1540 GOSUB 1490:FOR I=1 TO 13:FOR J=1 TO 11:LOCATE I*2,J*2:PRINT C$(0):NEXT J,I
1550 DEFCHR$(122)=HEXCHR$(F$(0)):A=0:D=1:FOR I=0 TO 20:LOCATE RND*23+3,RND*19+3
1560 PRINT "z":NEXT:LINE(6,4)-(23,6)," ",BF:LOCATE 7,5:PRINT "CONGRATULATIONS!"
1570 FOR I=0 TO 7:READ X,Y:LOCATE X,Y:PRINT C$(11+(I>0)*6);:PLAY"O6C6DGBR":NEXT
1580 PAUSE 2:PLAY 160:A$="C2DECEFGEABAB+C8":PLAY "O5"+A$+":V10O4"+A$:Y=1
1590 A=A+D:DEFCHR$(122)=HEXCHR$(F$(A)):PAUSE 2:IF A=0 OR A=3 THEN D=-D
1600 LOCATE 14,Y+13:PRINT C$(0);:LOCATE 14,14-Y:PRINT C$(11);:Y=1-Y:GOTO 1590
1610 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          D A T A S          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1620 DATA ｱｶ,ｶｱ,ｷｸ,ｹｺ,ｷｸ,ｹｺ,rs,tu,ﾅb,ﾆc,ﾄa,ﾔq,ｱﾁ,ﾂﾃ,ﾇd,ﾉf,ﾊg,ﾋh,ﾇd,ﾈe,ﾐム,ﾒﾓ
1630 DATA ﾌﾍ,ﾎﾏ,nm,po,ji,lk,ｱｶ,ｶｱ,ｲｲ,ｲｲ,ｳｳ,ｳｳ,ｴｴ,ｴｴ,rs,tu,→→,→→
1640 DATA 5,0,3,20,0,2,2,28,3,2,0,0,1,7,0,2,19,0,0,1,2,0,28,2,1,0,0,2,0,3
1650 DATA 10,0,0,1,1,17,2,0,3,0,4,0,5,0,6,0,7,13,8,13,9,3,10
1660 DATA TEARS,1,JEWEL,4,CROSS,8,TIMER,5,SWORD,5,C-KEY,12,2,0,0,0,1,2,2,0,0,0
1670 DATA 1,1,39,24,2,2,27,23,29,2,38,10,29,12,38,16,29,18,38,23
1680 DATA 00FF0020010821FF00FFFFFFFFFFFFFF00FF000000000000
1690 DATA 00FF00103A9022FF00FFEFC793C7EFFF00FF001038100000
1700 DATA 00EF10107D1011EF00EFC7831183C7EF00EF10107C101000
1710 DATA 00D71038FE3812D700C7C7113811C7C700D71038FE381010
1720 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          MAZE DATA 1          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1730 DATA 11,2,5,2,4,0,4217652A5A136058463A28123F6A56,5,6,4,9,11,10
1740 DATA 555555555555555555555555555555540,4000003DFFFFC000004000004000440
1750 DATA 410820B7F95583D00540545440100440,420820979BDFB0D35540101041110440
1760 DATA 4359799559559C1000401010511134 40,410C10B47BDF97101040101040100440
1770 DATA 430C30955B4780155444101040000440,556E50B47B4780550044101041110440
1780 DATA 4104309C6D0181503041405441110440,430C30BFFFFFC550F340000041110440
1790 DATA 655555555555551715555554101040 0,40370001500040410040010004000F440
1800 DATA 553E0D40404040410055004040 10A440,553D005003D0414117C040107C000440
1810 DATA 553D70780FDC4001008010107C0F0440,553D007E2F96400100940404400704 40
1820 DATA 573E0D55555655C554C10404422400440,4F19004044444041FC80410443C0F440
1830 DATA 4D1B7040C4CC4041E480411044000D440,401000404C4440016CC100004D000440
1840 DATA 555555555555559555555554B000440,400000000C004CCD0140000055055440
1850 DATA 405555400400733100404040400000440,4040004004004CC1004040404000440
1860 DATA 404CCC402700730190E05541400000440,40000056556 54D80104000004000440
1870 DATA 55554040350071A01044110440000440,400040400400 41A81044110440000440
1880 DATA 4CCC4040040041AA71C7515459000440,400000400000C1BFF380000001000440
1890 DATA 555555555555555555555555555540,24,5,1A8,321,6DE,494,5CF,62B,23,4
1900 DATA 3FD,0C2,241,2B9,069,35,4,584,399,452,67B,5D5,26,6,69F,573,446,2EB
1910 DATA 45F,681,0E5,26,6,579,295,1E1,58E,2C0,077,152,28,5E,23,1E,1E,23,21,1C
1920 DATA 1C,1E,23,76,46,1F,1D,14,14,14,9,9,12,8,16,12,20,16,20,20,16,19,12
1930 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■          MAZE DATA 2          ■■■■■■■■■■■■■■■■
1940 DATA 11,2,5,2,4,0,186545156F2F492B5B133F5969283E,5,6,4,9,11,10
1950 DATA 555555555555555555555555555540,4003FF4044000000004040004000040
1960 DATA 4003FD404DFFFFFDFD41E00244005140,6401554040000000045BC0645054040
1970 DATA 6D0000654D515FF17C435042410400 40,6F4000400C110431OC70437041400540
1980 DATA 6FD000400000000007C4D7C40014040,6FF40055C7F3557154503504010404 0
1990 DATA 6FFD0040CC330C330441504241507140,6FFF4040000000004F5C4E45002040
2000 DATA 555655555555555554170425555554 0,40000000000040404070 41F0400C0040
2010 DATA 434035550001C040405CC4BC40390040,400000000D4081E7F070C17040D14040
2020 DATA 4557017000008093404370424340D040,40000000000808040D7C4E45041440
2030 DATA 403D5555C0D5C0804041604243405040,55000000000081555070435040D04040
2040 DATA 4000370055C080D3C07C0E7C40350040,43540000000080C0C07A1F4B400C0040
2050 DATA 5655555555555555559555555555040,400000400000D00001C00000FFFFD040
2060 DATA 4000005AAA41C0000084C4446F6F9040,4055557AAA4080370040000069FBD040
2070 DATA 40000055554080000731332557F9040,4000005FFFC080000040000407F9040
2080 DATA 5555407FFE408DC0DC44C4CC406F9040,4000007FFE40800000400000 40E6D040
2090 DATA 4000007F7E4080370053113377F9F7040,4000005FFE4090000140000066FFFF040
2100 DATA 555555555555555555555555555540,24,7,083,34A,533,2AB,6D9,09B,6EF
2110 DATA 642,23,4,25E,5E9,4A1,433,06E,35,4,475,497,6E5,6C8,146,26,8,6D4,6D2
2120 DATA 6D0,3DE,5FD,672,546,0DB,0FE,26,8,29E,227,48D,4F9,5F7,063,05B,086
2130 DATA 24D,1A,2C,2C,21,53,1D,2C,64,1E,1D,22,71,1A,1F,4B
2140 DATA 14,14,14,9,9,12,8,16,12,20,16,20,20,16,19,12
```

メーンページ

★影さん，編さん，○○○プログラム大全集に対抗して，ＯＦ大全集というのはどうでしょう。(岩手県九戸郡・金欠病３号14才)……【影：そういうわけですが。編集長：ＯＦにもっと私を登場させてくれたら考えよう。】

PB-100/110用

かかしくん

玉手　秀一



かかしくん物語

「じいさんや。もうかかしも寿命ですねえ。カラスがなれてしまって，まったく逃げなくなったよ。これじゃせっかくの苗もだいなしですねぇ。他の道具を使ってみたらどうです。ねえじいさん？」

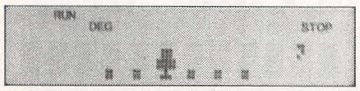
「いいやばあさん，ほれ，よく見なされ。かかしはわしらのために一生懸命働いているだよ。もう少しまかせてみんかね。ばあさんや。」

「えーえー。そうしましょうか。」

こうしてかかしくんは，2人の期待にそうべく，今日も田んぼでがんばるのでした。

《第1表》変数表

$	稲（苗）
A	かかしくんの位置
B	カラスの位置
E	カラスの移動
F	稲の成長段階
S	スコア
C$	かかしくん
D$	カラス
G	ループ
I	ループ
K	稲が何回食べられたか
W	時間



▲《写真1》苗をカラスから守るかかしくんの働きはいかに！

かかしくんのプログラム・リスト

```
P0
   5 VAC
  10 PRINT "KA･KA･SI
     ･kun":$="......
     "
  20 S=0:A=0:C$="†":
     D$="'":K=3:W=10
     0
  25 B=11
  30 FOR I=1 TO W
  35 D$="'"
  40 IF E=3:IF 3≠B:I
     F B≠8:IF ABS (A
     -B)≠2:D$=","
  50 PRINT :PRINT CS
     R 3;$;CSR B;D$;
     CSR A;C$;
  60 IF D$=",":GOSUB
      210:GOTO 170
  70 E=INT (RAN#*3)+
     1
  80 IF E=1:B=B+1:IF
      B)11:B=0
  90 IF E=2:B=B-1:IF
     B<0:B=11
 100 IF KEY="1":A=A-
     1:IF A<0:A=0
 110 IF KEY="3":A=A+
     1:IF A)11:A=11
 120 NEXT I
 130 F=1:$=",,,,,,rr
     rrrrfffffCLEAR
     !":GOSUB 160
 140 PRINT :PRINT CS
     R 3;MID(F,6);:G
     OSUB 160
 145 F=F+6:IF F≠25 T
     HEN 140
 150 S=S+500+W:$="..
     ....":W=W+10:GO
     TO 30
 160 FOR I=1 TO 100:
     NEXT I:RETURN
 170 S=S+I:PRINT :PR
     INT CSR B;"*";:
     GOSUB 210:GOSUB
      160
 180 K=K-1:IF K)0 TH
     EN 25
 190 PRINT :PRINT "G
     AME OVER"
 200 PRINT :PRINT "S
     CORE:";S:GOTO 5
 210 FOR G=1 TO 200:
     NEXT G:RETURN
```

遊びかた

中央付近に苗（.）が植えてあります。この苗をカラス（,）が食べにくるのですが，そうはさせまいと，かかしくん（王）がじゃまをします。

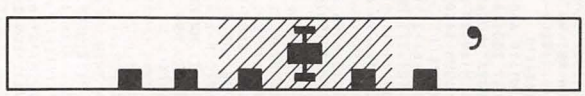
カラスは，かかしくんが2マス以内（**第1図**参照）にくると下に降りてきませんが，それ以上はなれると，ときどき降りてきて苗を食べます。一定時間守ると，やがて稲が成長してカラスから守ったことになります。

1と3でかかしくんを動かし，カラスに苗を3回食べられるとゲーム・オーバーです。

プログラムとゲームについて

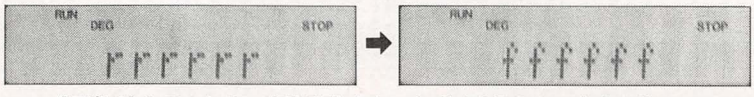
とくにこれといったプログラムを使用してもいないし，誰が見ても初心者の作ったものとわかるくらい，まとまっていませんが，僕はストーリー性のあるゲームを作ったつもりです。

内容を重視したのでゲームとしてはイマイチでしたが，最近このようなベーマがらしいゲームはほとんど見かけません。このプログラムをきっかけに，皆さんがもう一度，ベーマがらしいほのぼのとしたゲームを作ってくれたらと期待しています。



※斜線の部分の下へは降りられない

《第1図》かかしくんの効力範囲



▲《写真2》カラスから一定時間苗を守ったぞ！成長していく苗の姿

★英語の検定試験で合格したり，エレクトロニクス工作コンテストで佳作をとったりしても，僕はけっしてOFでいばったりしませんからね。（福岡県大牟田市・**奥薗智也13才**）……【影：とはいうものの筆跡がいばってる。】

PB-110＋増設RAM用

フェアリー
FAIRY
ランド
LAND

渋川高校P夏



STORY

7人姉妹のFAIRYが治めている七つの国に，突然7人兄弟の悪魔の使いである7人兄弟のDRAGONが現れた。7人兄弟のDRAGONは7人姉妹のFAIRYが治めている国を支配した。YOUは7人兄弟の戦士の長男である。いざ，7人兄弟のDRAGONを倒すために立ちあがれ（7ばっか）!!

遊びかた

SHIFT 0でスタート。続きをするのはSHIFT 1です。左はしに表示されている“Ω”があなたです。剣“！”と盾“○”を持っています。

4で左を向き盾を前にかざします。

《第1表》キャラー覧表

oΩ!	あなた	WoW	ゴースト
ーー	平地	@v@	ゴルゴン
VV	草原	?W'	魔法使い
YY	林	w	蛇
／＼	山	=○≧≧≧ー	ドラゴン
○○○	スライム		

ふだんは，剣を振ることはできません。6で右を向き，前に進みます。このときQを押すと剣が振れます。画面は右にスクロールするだけで左にスクロールはしません。

右はしからせまってくるのは蛇“W”です。蛇が自分“Ω”より二つ前のときにQを押して剣を振ると倒せます。蛇を倒すと，ときどきSTRがあがります。また画面中央に突然現れるのは魔法使い“？W，”です。現れるとすぐ“＞”で攻撃してくるので4で盾を前にかざして防ぎましょう。盾で防ぐと魔力が1あがります。防がないと体力が減ります。

画面右はしに敵キャラクターが表示されると戦闘モードに移ります。4と6で左右に進み，左右を向きます。そしてQで剣を振ります。剣が敵キャラクターと重なると剣が当たったことになります。また，敵キャラクターが自分と重なると体力が減りますが，盾を前にかざしていればやられることはありません。敵には必殺技があり，体液をはきだして攻撃してくることもあります。これも盾をかざしていれば防げます。

戦闘モードのときにMを押すと魔法が使えます。FIREとWAVEの2種類で，FIREは10×LAND数，WAVEは30×LANDの数魔力を必要とします。そして，魔法がかかるとFIREは現在のSTR×2，WAVEは現在のSTR×5のダメージを敵に与えることができます。

そして，ある程度歩くと（ある程度とは最初は短いが，最後のLANDになると倍以上，長くなります）いよいよDRAGONとの対決になります。といっても戦いかたは戦闘モードと同じです。DRAGONを倒すとつぎのLANDに移ります。最後のDRAGONを倒すと見事に終わりです。

書き忘れたんですが，戦闘モードのときに0を押すと，自分と敵の体力を表示します。あと戦闘モードでないとき（移動モード？）に0を押すと自分の体力，STR，魔力を表示します。

最後に

このプログラムはPB-110専用ですが，P2の25行のN$を変えるだけでPB-100でもできます（N$を“≦≧”とでも変えてください）。

PB初（？）のグラフィック（？），きれいにスクロールする木“ΥΥ”や草原“VV”，そして遠くに見える山々“／＼”。これはPB究極（？）のプログラムだぁ!?

FAIRY LANDのプログラム・リスト

```
P0
  5 PRINT " FAIRY L
AND": VAC :A=99
:B=2:E=1:V=.03:
 GOTO #1

P1
  5 PRINT "  Land"
:E:J=1:G$="!oo"
:H$="oQ!":$="__
__vv/\/\YY"
 10 X=0:U=0: GOSUB
 #3: GOSUB #2: I
F F(300+E*100 T
HEN 80
 20 FOR Z=0 TO 11:
 PRINT CSRZ;" ";
 CSR11-Z;" ";:
 NEXT Z: PRINT
 23 K$="st": IF E≥2
:K$="nd": IF E≥
3:K$="rd": IF E
≥4:K$="th"
 25 PRINT E;K$;" OR
AGON":Q$="°°+++
-":R$="Σ":S=100
*E:T=E*10:U=3
 30 GOSUB #4: PRINT
  " You saved";E
;K$;" Land !"
 35 IF E*7!=E+1:V=
V+.02:F=0: GOTO
 5
 40 PRINT " VICTOR
Y !": END
 80 IF RAN#>.8 THEN
 100
 90 IF RAN#>V THEN
 10
 95 GOSUB 96+ INT(
 RAN#*3: PRINT C
SR9:Q$;" ";: PR
INT : GOSUB #4:
 GOTO 10
 96 Q$="ooo":R$="o"
:S=E*10:T=E*3:
 RETURN
 97 Q$="WoW":R$=")"
:S=E*15:T=E*5:
 RETURN
 98 Q$="3v3":R$="<"
:S=E*20:T=E*9:
 RETURN
 100 IF RAN#>.5 THEN
  200
 102 FOR Z=11 TO 1 S
TEP -1: GOSUB #
3: PRINT CSRZ;"
w";:W=0: GOSUB
 #2
 105 IF W=1: IF Z=3;
  PRINT CSRZ;"*"
;: GOTO 115
 110 NEXT Z: PRINT C
SR0;"■■■";:B=B-
E: IF B<1:B=1
 112 GOTO 10
 115 IF RAN#>.7:B=B+
 1
 120 GOTO 10
 200 FOR Z=5 TO 2 ST
EP -1: PRINT CS
R6;"?W";: CSRZ:
 ")";: CSR0:G$(D)
 ;
 205 GOSUB #8: NEXT
  Z: IF D=0:C=C+1
  : GOTO 10
 210 A=A-E:X=0: GOSU
 B #9: GOTO 10

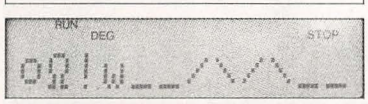
P2
  5 IF KEY="4":D=0
 10 IF KEY="6" THEN
  35
 15 D=1:F=F+1:I=J+1
 : IF J>2 THEN 3
 0
 20 J=0:I= INT( RAN
#*8:I=I-3: IF I
<0:I=0
 25 K$="__":L$="vv"
:M$="YY":N$="/\
":Q$=N$:$= MID(
 2)+K$(1): RETUR
 N
 30 $= MID(2): RETU
 RN
 35 IF KEY="0": PRI
NT : PRINT "LIF
":A;"STR";B;"MG
C";C
 40 IF KEY="0": RET
 URN
 45 IF D=0: RETURN
 50 PRINT CSR2:"-"
 ;:W=1: RETURN

P3
  5 PRINT CSR0; MID
 (1,12): CSR0:G$
 (D);: RETURN

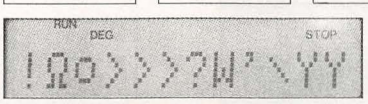
P4
  5 PRINT "** BATTL
E **:: PRINT
 :X=0:Y=9-U
 10 PRINT CSR0; MID
 (1,12); CSRY:Q$
 ; CSRX:G$(D);
 11 GOSUB #8: IF KE
Y="0": PRINT :
 PRINT "You";A,"
 Mst";S
 12 IF KEY="M" THEN
  20
 14 STOP : IF C<E*1
 0 THEN 20
 15 P$= KEY: PRINT
 CSR0;"FIRE / WA
VE?";: IF P$="
 THEN 15
 16 PRINT : IF P$="
W"; IF C≥E*30:P
$="):"):I=4:C=C-E
*30: GOTO 18
 17 P$="*":I=1:C=C-
E*10
 18 FOR Z=X+3 TO Y:
  PRINT CSRZ;P$;
  CSRX:G$(D); CS
RY:Q$;
 19 NEXT Z:S=S-B*I:
  GOTO 27
 20 IF KEY="9" THEN
  35
 22 IF D=0 THEN 35
 25 PRINT CSRX+Z;"-
-";: IF Y>X+3 T
HEN 35
 27 PRINT CSRY;"***
";:S=S-B: IF S>
 0 THEN 35
 30 PRINT : PRINT "
 Win!";:A=A+ INT(
  RAN#*I+5: RETU
 RN
 35 IF Y≤X+2: IF D=
 1:A=A-I: GOSUB
 #9
 40 Y=Y- SGN(Y-Z+ I
 F RAN#>.6:Y=Y+2
 : IF Y>9-U:Y=9-
 U
 42 IF D=0: IF Y≤X+
 2:Y=X+3
 45 IF RAN#<.95 THE
 N 10
 55 FOR Z=Y-1 TO X+
 2 STEP -1: PRIN
 T CSRZ;R$;: NEX
 T Z: IF D=0 THE
 N 10
 60 A=A-I*2: GOSUB
  #9: GOTO 10

P8
  5 IF KEY="4":X=X-
  SGN(X-0):D=0
 10 IF KEY="6":X=X+
  SGN(7-X):D=1
 15 RETURN

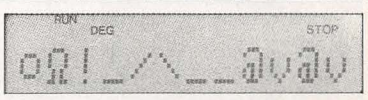
P9
  5 PRINT CSRX;"■■■
";: IF A>0; RET
 URN
 10 VAC : PRINT : P
RINT CSR11;" En
d"
```



▲《写真1》蛇がちょこちょこ現れる。こんなザコは剣を振って倒せ!



▲《写真2》でた!魔法使い。突然現れるので要注意。盾で防げ!



▲《写真3》ゴルゴン登場。この敵は戦闘モードに入る。魔力があると有利

★焼肉を食べていた。エ○ラ焼肉のタレが目に入ってしまった。以来，僕はタレ目になってしまった。(岡山県真庭郡・**やすはるはオカマだ13才**)……【**影：うん！じつにうまそうだぞ。黄金の味がするのか？**】

PC-1245/51用

ふ〜せん ふくらまし ゲーム

国竹　勝信



内　容

このゲームは，MAX　MACHINE用の“つららおとし”を見て，思いつきました。

ゲームの説明

RUNでスタートです。デモ表示後，タイトル画面になったら，何かキーを押してください。すると，人と“ふ〜せん”がでてきます。

しばらくすると，“ふ〜せん”はしぼんでいきます。4と6のキーを使って左右に動き，5のキーでふ〜せんをふくらまします。ふ〜せんがしぼむか，破裂するとミスで，ミスを3回するとゲーム・オーバーです。

おわび

このゲームは，すごくスピードが遅い。なぜかというと毎回“ふ〜せん”を表示してるからです。そのため，右のほうの“ふ〜せん”は，ふくらましてから，ふくらむ時間が長くかかります。

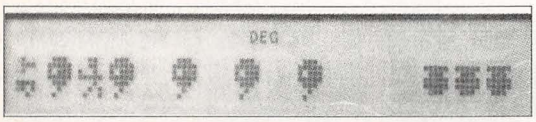
ふ〜せんふくらましゲームのプログラム・リスト

```
10:DIM B(5): RANDOM :C=
   4576: GOSUB 500:
   WAIT 0: PRINT " BALL
   ON GAME": CALL C:
   POKE &F872,14,31,63,
   91,14: CALL &1E70:
   CALL &6F41
20:WAIT 99: PRINT "HI-S
   CORE "; STR$ H;" PTS
   ": PRINT "NAME:";N$:
   U=10,S=0,V=0
30:INPUT "LEVEL 1 OR 2
   ?";O: IF O<1 OR O>2
   THEN 30
40:BEEP 3: FOR I=1 TO 5
   :B(I)=4: NEXT I:L=&F
   805: WAIT 0: PRINT "
   SCORE :";S:Q=0,J=0,M
   =&F80A: WAIT 0:
   PRINT ""
45:FOR R=0 TO U STEP 5:
   CALL C: POKE &F868+R
   ,26,62,62,62,26:
   NEXT R
50:V=V+1: POKE M,12,72,
   43,31,104
55:Q=Q+1: IF B(Q)>4
   THEN "C"
57:IF B(Q)=0 POKE &F805
   +10Q-10,34,20,8,20,3
   4: GOTO "B"
58:CALL C: GOTO 50+(B(Q
   ))*10
60:POKE L,0,16,12,0,0:
   GOTO 110
70:POKE L,0,4,14,20,0:
   GOTO 110
80:POKE L,4,46,30,14,4:
   GOTO 110
90:POKE L,14,91,63,31,1
   4
110:L=L+10: IF Q<5 THEN
   55
120:Q=0:L=&F805: POKE M,
   0,0,0,0,0
130:K$= INKEY$ :M=M+(K$=
   "6")*10*(M<&F832)-(K
   $="4")*10*(M>&F80A)
135:IF K$="5" THEN 240
140:IF V>=O LET V=0,X=
   RND 5:B(X)=B(X)-1
145:GOTO 50
150:"B" CALL &6F41: FOR
   I=1 TO 10: NEXT I:
   GOSUB 200: GOTO 40
170:"C" POKE M-5,18,8,10
   2,40,21: FOR I=1 TO
   10: NEXT I: POKE M-5
   ,36,64,40,66,16: FOR
   I=1 TO 20: NEXT I:
   GOSUB 200: GOTO 40
200:U=U-5:V=0,Q=0: IF U<
   0 THEN 220
210:RETURN
220:BEEP 3: WAIT 150:
   PRINT "   GAME OVER"
   : IF S>H BEEP 1:
   PRINT "YOUR HIGH SCO
   RE!":H=S: INPUT "NAM
   E :";N$
230:PRINT "YOUR SCORE :"
   ; STR$ S: CALL C:
   END
240:P=M,P=(P-&F80A)/10+1
   :B(P)=B(P)+1:S=S+10:
   POKE M,3,68,43,31,96
   : IF S=300 CALL &6F3
   1:O=1
250:GOTO 140
500:WAIT 0: PRINT "":
   CALL C: FOR I=1 TO 4
   2 STEP 2: POKE &F805
   +I,0,0,14,91,63,31,1
   4: NEXT I: FOR I=1
   TO 20: CALL &6F31:
   NEXT I
510:WAIT 99: PRINT "USE
   KEY (4,5,6)": RETURN
```

それと，レベルは1のほうがむずかしくて，2のほうが簡単で，LEVEL2で，300点以上取ると音が鳴り（LEVEL1でも鳴る）LEVEL1のむずかしさになります。

《第1表》主な変数表

S	スコア
H	ハイスコア
O	レベル
N$	名前
B	配列変数
R$	インキー$



▲《写真1》さあ，スタート！ふ〜せんがしぼんでいくから，ひたすら，ふくらませるんだ



▲《写真2》あっちいったり，こっちいったり，ほらほらボヤボヤしてるから，しぼんでしまった

★わずか2日の勉強でアマチュア無線の試験に合格。受験勉強は受験日にやったほうがいいと悟りました。全国の受験生よ，受験勉強は受験日に！（佐賀県西松浦郡・**亜鉛16才**）…**【編：ライバルをおとしいれようとしているな。】**



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♪

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2)用

♪パソコン♪

グラディウス2

—1面BGM—

©コナミ

YK-2

さいしょに…

こんにちは。再び88のコーナーにもどってきたYK-2です。先月はX68Kでドラスピをプログラムしてみましたが，さすがに「YM-2151」を使いこなすのはむずかしいですね。まさに前人未踏の地に足をふみ入れた——という感じがしたのです。心・技・体ともに未熟な私は今一度「YM-2203」でテクニック等を磨き直しておこうと心に決めたのでありました。

というわけで，今月チャレンジしたのはコナミのMSXソフト「グラディウス2」1面のBGMです。

グラディウス2とは…

先月のベーマガで紹介してあったので細かい内容等はあえて言いませんが，MSX史上「最高」のゲームだと私は確信しています。充実したゲーム内容，MSX2と見まちがうほどの美しいグラフィックもさることながら，なんといっても今回一番の注目のマトはそのバックに流れているすばらしいBGMではないでしょうか。

カートリッジに新たに内蔵されたSCC（コナミが独自に開発した音源LSI）により，本体の3重和音と合わせると計8重和音のダイナミックなサウンドが実現されているのです。

SCCとは波形をメモリすることによって，ごく少量のデータで多彩な音色作りができる，いわばFM音源とPSGのあいのこのような石です（くわしくは**第1図**を見てね）。この性能をフルに生かし，各面ごとに創られた曲はどれもセンスのある素晴らしいものばかりで，文句の言いようがありません。

ちょっとむずかしいゲームですが，これからMSXを買おうと思っている人に，ぜひおすすめしたい1本です。

プログラムについて…

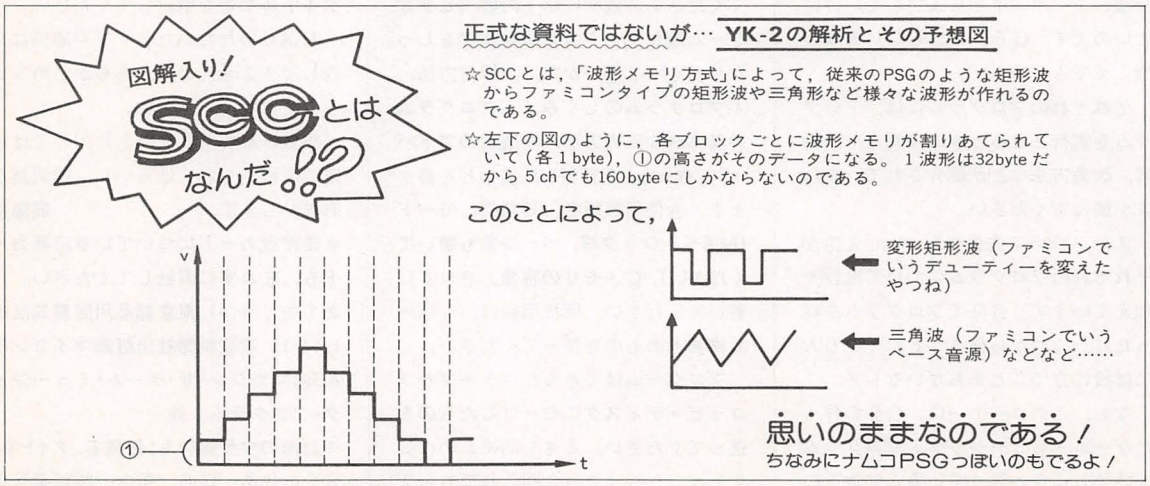
今回も，いつもとなんらかわりのない，普通のMMLプログラムですから，ミスのないよう，しっかり打ち込んでください。

YK-2の夏コミケ談…

9月号でお知らせした夏コミの記事を見て，山下さん，手塚さんをはじめとするベーマガライターズや私，YK-2に会いにきてくれた皆さん，どうもありがとう。コミケがはじめての人は会場のあまりのスゴさにびっくりしたんじゃないかナ？

中にはコミケ前日に発売したばかりの9月号のVGMプログラム（たしか，グリーンベレーだと思う）を前の日一日だけで打ち込んだよー！　なんて人もいて，とてもうれしかったです。ちなみに，私たちは今年の冬コミ（12月中旬）にも参加しますので，そのときもよろしくお願いしまーす！

●
●　●



《第1図》YK-2氏のSCC解析とその予想図

★「おい，金だせ！命だけは助けてやる」「本当ですか？じつは，医者にも見はなされていたんです」（大阪府枚方市・流きん15才）……【影：アー，ガンだなんて。編：そうやって仕事をさぼるのは見え見え！影：ガーン。】

グラディウス2，1面BGMのプログラム・リスト

```
1 ' gra1
10 NEW:CMD:POKE &HE21A,197:CMD STOPM
20 '
30 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
40 READ G2M%(Y,X)
50 NEXT:NEXT
55 '
90 '
100  DATA   60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
110  DATA   31,   7,   0,   3,   1,  30,   0,   2,   3,   0
120  DATA   24,  31,   0,   6,   0,   0,   0,   2,   3,   0
130  DATA   31,   7,   0,   3,   1,  12,   0,   1,  -3,   0
140  DATA   30,  31,   0,   6,   0,   0,   0,   2,   0,   0
150 '
900 CMD VOICE G2M%,G2M%
990 A1B$="d&d&d&d&" : A1C$="c+&c+&c+&c+&"
995 B1B$="a&a&a&a&"
997 C1B$="a>a<a>g<g>a<"
998 D1B$="e&e&e&e&"
1000 A1$="t128o6q6l16v13"+A1B$+A1B$+A1B$+A1C$+A1C$+A1C$
1010 B1$="t128o5q6l16v13"+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$+B1B$
1020 C1$="t128@31l16v14o3q6"+C1B$+C1B$+C1B$+C1B$
1030 D1$="t128o4l16v14"+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$+D1B$
1090 '
1100 A2$="<c&c&c&c&crf&fra&arbrg& g&g&g&g& g&g&g&g& g&g&g
1120 B2B$="fc<afa>c":B2C$="gd<bgb>d":B2$=">q4"+B2B$+B2B$+B2C$+B2C$
1130 C2B$="f>f<f>c<f>f<":C2C$="g>g<g>d<g>g<":C2$=C2B$+C2B$+C2C$+C2C$
1140 '
1150 A3$="<ara>e&e&e& e&e&e dc+<a b&b&b>f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+
1160 B3$="<araaea araaea grggdg grggdg>
1170 C3B$="araaaa":C3$=">"+C3B$+C3B$+C3B$+C3B$+"<"
1175 D3$="rrrrrrrrrrrrrrrs9m20000f+def+def+ed
1180 '
1190 A4$="<e&e&e>e&e&e& e&e&e dc+<a b&b&b>b&b&b&b&b&b&b&b&b&b
1200 '
1210 A5$="d&d&da&a&a&a&a&aad<a>f&f&f&f&f&fc&c&cf&f&f
1220 C5B$="f+rf++f++f+":C5C$="frffff":C5D$="ereeee"
1230 C5$=">"+C5B$+C5B$+C5C$+C5C$+C5D$+C5D$+C5D$+C5D$+"<"
1240 D5$="<a&ar>d&d&d&d&drd&drc&c&c&c&cr<a&ar>c&cr
1250 B5$="<araadaadaada araafaaraafa"
1260 '
1270 A6$="er<b>e&e&e&e&era&arg+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+
1275 A7$="er<b>e&e&e&e&eraab>e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e <
1280 D6$="<brrb&b&b&b&br>d&dre&erd&dr<b&bre&er>
1290 B6B$="beg+":B6$="brb"+B6B$+B6B$+B6B$+B6B$+B6B$+B6B$+B6B$+B6B$+">"
1300 '
1310 A8$="a&a&a&a&a&a&a&a&aaab>c&c&c&c&cr<a&ar>c&cr
1320 C8$=">ara>a<aaara>a<aa frf>f<fffrf>f<ff
1330 B8$="<a&a&aa>cea&a&a&a&a&a <araa>cfa&a&a&a&a&a"
1340 D8$="m5000ereeeeereeee frffffffffff
1350 '
1360 A9$="<b&b&b&b&brg&g&g&g&gra&arg+&g+rf+&f+rg+&g+r
1370 C9$="grg>g<gggrg>g<gg ere>e<eeere>e<ee<
1380 B9$="<g&g&ggb>dg&g&g&g&gra&arg+&g+rf+&f+rg+&g+r
1390 D9$="grgggg grgggg m10000e&ere&erd&dre&er
1400 '
1410 BA$="<g&g&ggb>dg&g&g&g&gre<be>e<be>f+d<b>g+e<b>
1420 AA$="<b&b&b&b&brg&g&g&g&gr>e&ere&erf+&f+rg+&g+r
3000 CMD PLAY A1$,B1$,"o3"+C1$,D1$
3010 CMD PLAY A2$,B2$,C2$
3020 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$
3030 CMD PLAY A2$,B2$,C2$
3040 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
3050 CMD PLAY A4$,B3$,C3$
3060 CMD PLAY A5$+A6$,B5$+B6$,C5$,D5$+D6$
3070 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D3$
3080 CMD PLAY A4$,B3$,C3$
3090 CMD PLAY A5$+A7$,B5$+B6$,C5$,D5$+D6$
3100 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$
3110 CMD PLAY A9$,B9$,C9$,D9$
3120 CMD PLAY A8$,B8$,C8$,D8$
3130 CMD PLAY AA$,BA$,C9$,D9$
3140 GOTO 3000
```

★つぐ美さんに一言注意を！「荒っぽい女は恋に泣く」って，誰かが言ってたよ。(秋田県鹿角郡・**めだちすぎたカースン・D・カースン？才**)……【**つぐ美**：じゃ，私は大丈夫だわ。**影**：恋に笑われてるんじゃ……。】

♪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

—オープニング・デモ〜エリア・スタート・ミュージック(1〜3面)—　©㈱ナムコ

Yu-You

みなさんコンニチハ，Yu-Youどぇ〜〜す(毎回こればっか)。

突然ですが,カゼひいちゃいました。ある日の夜，窓を開けたまま寝ただけでこれだもんな〜。もう毎日毎日ティッシュを片手に「グシグシ」とやってるのだ。ヘックション!!

今月もまた…

今回ボクから君たちにあげるお盆玉は，またもや『ドラスピ』。えっお盆玉を知らないって？　おっくれてる〜，なんてネ。じつを言うとこのお盆玉というのは，いなか（一部の地方）にある風習で，お盆の時期にもらうお年玉のようなものなのさ。といっても，お盆はもうとっくに過ぎてしまった。ごめんなさい。ボクもこのあいだ実家に帰ったときに祖父からお盆玉をもらったりして……。でへ♥

と…余談はこのぐらいにして，プログラムの説明に入りましょ。

今月のプログラム，最初に載せる予定だったのは，ドラスピのエンディングでした。こいつを作ろうと思ったのは9月3日ごろだったと思います。そして，いざ作りはじめてみると…。しっしまった，聞きとれないコードがある〜。ということで，結局半分ぐらいしか作れませんでした。

つぎにトライした曲は，ドラスピの1面のBGM。これは，9月15日ごろに完成したのですが，いざ長さを見てみると,25000バイト！プリント・アウトしてみると約4m。しっしまった〜。とてもじゃないが，載せることができる長さではない!!　ということで，ボツ。

つぎに作ったのが，今回載せた2本のうちのエリア・スタート・ミュージックのほう。なっなんと今度は短すぎたのでした。結局オープニング・デモのBGMをおまけとして付けてようやく完成しましたとさ。めでたしめでたし。

プログラムについて

音色作りには，かなり力を入れましたので，極力本物に近い仕上がりになっていると思います。ただ，エリア・スタート・ミュージックの中間部でなっている「ピコピコ」というドラムっぽい音の部分は，はっきり言って聞きとれなかったのですが，がんばって似せました。

テクニックとしては，今まで使ってきた周波数ずらし以外，使っていないつもりですので，解析は極めて楽なはずです。

実行方法は，いつもどおりBASICを立ちあげて，プログラムを打ち込んで[f・5]をポン!!

もし，エリア・スタート・ミュージックだけを聞きたい人がいるんなら，60010行をGOTO　60040に変えてください。

最後に

3か月も88SRにさわらなかったら，さすがに恋しくなってしまったヨ〜♥そろそろ88SRのプログラムを作ってみようかな〜っと。

ドラゴンスピリット—オープニング・デモ〜エリア・スタート・ミュージック(1〜3面)—

```
100 /*  DRAGON  SPIRIT      B.G.M.      (C)namco
110 /*
120 /*           OPENING  ~  AREA  START
130 /*
140 /*  PROGRAMED  BY  Yu-You
150 /*
160 /*  in     SEP./24/1987
170 /*
180 /*
200 m_init()
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 1100-"+chr$(13)
240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
300 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256]
310 str bd$[256],t1$[256],t2$[256],t1s$[256],t2s$[256]
330 for i=1 to 17:m_alloc(i,10000):next
1000 /*
1010 /*    VOICE  SET
1020 /*
1100 dim char v01(4,10)={
1110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN       GRASS  1
1120      57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1140      31,  7,  3,  5,  6, 28,  0,  1,  0,  0,  0,
1150      31,  8,  3,  5,  5, 36,  1,  2,  0,  0,  0,
1160      31, 10,  5,  5,  5, 32,  0,  1,  0,  0,  0,
```

★やった〜！Yu-You先生。10月号を見て感動しました。ぼくと同じ誕生日の有名人はクロマティーだけじゃなかったんですね。(愛知県一宮市・**稲垣知哉13才**)……**【編：本当に9月なの？Yu-You：たぶん……。】**

```
1170      31, 10, 11,  8, 10,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1180 m_vset(1,v01)
1190 /*
1200 dim char v02(4,10)={
1210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E. BASS
1220      57, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1240      31,  0,  0,  6,  0, 32,  0,  4,  0,  0,  0,
1250      31,  0,  0,  6,  0, 25,  0,  0,  0,  0,  0,
1260      31,  0,  0,  6,  0, 32,  0,  2,  0,  0,  0,
1270      31,  0,  0,  8,  0,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1280 m_vset(2,v02)
1290 /*
1300 dim char v03(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        E. BASS  (ATACK)
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,  5,  0,  6,  3, 25,  0,  6,  0,  0,  0,
1350      31,  5,  0,  6,  3, 30,  0,  0,  0,  0,  0,
1360      31,  8,  0,  6,  3, 25,  0,  3,  0,  0,  0,
1370      31, 10,  0,  8,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1380 m_vset(3,v03)
1390 /*
1400 dim char v04(4,10)={
1410 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        CEMBALO
1420      58, 15,  2,  1,190, 30, 27,  1,  1,  3,  0,
1430 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1440      25,  7,  3,  3,  3, 25,  0,  4,  0,  0,  0,
1450      31,  6,  3,  5,  4, 24,  0,  2,  0,  0,  0,
1460      31,  7,  4,  5,  2, 29,  0,  1,  0,  0,  1,
1470      31,  8,  6,  7,  2,  3,  0,  1,  0,  0,  0}
1480 m_vset(4,v04)
1490 /*
1500 dim char v05(4,10)={
1510 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AND PMS AMS PAN        BASS
1520      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1530 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1540      30, 12,  5,  4, 10, 33,  0,  0,  2,  0,  0,
1550      31, 12,  7,  5,  8, 37,  0,  3,  2,  0,  0,
1560      31, 13, 12,  6,  9, 40,  0,  0,  6,  0,  0,
1570      31, 12,  8,  7,  7,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1580 m_vset(5,v05)
1590 /*
1600 dim char v06(4,10)={
1610 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        GRASS  2
1620      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1630 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1640      31, 10,  6,  6,  8, 40,  0,  4,  0,  0,  0,
1650      31,  8,  6,  5,  7, 35,  0,  3,  0,  0,  0,
1660      31,  9,  6,  5,  8, 40,  0,  1,  0,  0,  0,
1670      31, 10,  3,  5, 10,  0,  0,  2,  0,  0,  0}
1680 m_vset(6,v06)
1690 /*
1700 dim char v07(4,10)={
1710 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        DRUM  1
1720      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1730 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1740      31, 17,  0,  5, 15, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
1750      31, 17,  0,  8, 15,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
1760      31, 18, 12,  6, 10,  5,  0,  2,  0,  0,  0,
1770      31, 12, 10,  7, 10,  2,  0,  1,  0,  0,  0}
1780 m_vset(7,v07)
1790 /*
1800 dim char v08(4,10)={
1810 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        DRUM  2
1820      62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1830 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1840      31, 13,  5,  5,  2,  5,  0,  0,  0,  1,  0,
1850      31, 16, 11,  8, 11,  6,  0,  0,  0,  0,  0,
1860      31, 16, 12,  7, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
1870      31, 12, 10,  7, 10,  0,  0,  0,  0,  0,  0}
1880 m_vset(8,v08)
1890 /*
1900 dim char v09(4,10)={
1910 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN        GLOCKEN
1920      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1930 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1940      31, 15, 10,  5, 10, 30,  0,  1,  0,  0,  0,
1950      31, 20, 13,  8, 12,  5,  0,  1,  0,  0,  0,
1960      31, 15,  8,  6,  5,  9,  0,  0,  0,  0,  0,
1970      31, 19, 10,  6, 10,  5,  0,  0,  0,  0,  0}
1980 m_vset(9,v09)
1990 /*
10000 /*  SET  MML  TO  TRACK
10980 /*
10990 /*
11000 a0$="t109v11l16q8o6@1y48,20
11040 a1$="r2|:6cgd8cgd4.cge8&e2:|v10cgd8v9cgd8&v8d4v7cge8&v6e4&v5e4v4cgd8v3cgd8
&v2d4v1cge8&v0e4
11050 a2$="r2|:6cgd8cgd4.cge8&e2:| v7cgd8v6cgd8&v5d4v4cge8&v3e4&v2e4v1cgd8v0cgd8
11060 a3$="r2|:6cgd8cgd4.cge8&e2:| v5cgd8v4cgd8&v3d4v2cge8&v1e4&v0e4
11100 m_trk(1,a0$+a1$)
11990 /*
12000 a0$="v 8l16q8o6@1y49,40
12020 m_trk(2,a0$+a2$)
12990 /*
13000 a0$="v 6l16q8o6@1y50,60r16
13020 m_trk(3,a0$+a3$)
13990 /*
```

★私ＰＣ-8001mkⅡＳＲのユーザーです。Ｐ8ＳＲユーザー達よ！ゲームを作ろう!!投稿数が減っているのなら載る確率も高いのだゾ!!（広島市・S8H15才）……**【編：そういう君も，今スグ投稿しよう!!】**

```
14000 a0$="v1214 q8o2@2y51,20
14010 a1$="f2&|:6f1&f2&:|v11f&v10f&v9f&v8f&v7f&v6f&v5f&v4f&v3f&v2f&v1f&v0f
14020 a2$="f2&|:6f1&f2&:|v10f&v9f&v8f&v7f&v6f&v5f&v4f&v3f&v2f&v1f&v0f
14030 a3$="f2&|:6f1&f2&:|v6f&v5f&v4f&v3f&v2f&v1f&v0f
14100 m_trk(4,a0$+a1$)
14990 /*
15000 a0$="v11l16q8o2@2y52,40
15020 m_trk(5,a0$+a2$)
15990 /*
16000 a0$="v 7l16q8o3@2y53,60
16100 m_trk(6,a0$+a3$)
16990 /*
17000 a0$="v12l16q8o2@3y54,20
17100 m_trk(7,a0$+a1$)
17990 /*
18000 a0$="v11l16q8o2@3y55,60
18100 m_trk(8,a0$+a2$)
18990 /*
20990 /*
21000 a0$="t150v13l1q8o4@4y48,20
21010 a1$="f+2.f+8e8&e&e&e e2.e8d 8&d &d &d
21020 a2$="f+2>a8<d8f+8e8&e&e&e e2>g8<c8e8d8&d&d&d2l16def+gef+ga
21100 m_trk(9,a0$)
21110 m_trk(9,a1$)
21120 m_trk(9,a2$)
21990 /*
22000 a0$="t150v13l1q8o4@4y49,20
22010 a1$="d2.d8c8&c&c&c c2.c8>a8&a&a&a<
22020 a2$="d2.&d8c8&c&c&c c2.&c8>a8&a&a&a2l16a<c+dec+def+
22100 m_trk(10,a0$)
22110 m_trk(10,a1$)
22120 m_trk(10,a2$)
22990 /*
23000 a0$="t150v12l1q8o3@4y50,20
23010 a1$="a2.a8g8&g&g&g g2.g8f+8&f+&f+&f+
23020 a2$="a2.&a8g8&g&g&g g2.&g8f+8&f+&f+&f+
23100 m_trk(11,a0$)
23110 m_trk(11,a1$)
23120 m_trk(11,a1$)
23990 /*
24000 a0$="t150v15l4q4o3@5y51,20
24010 a1$="ddddddddddddddddd ddddddddddddddddd
24100 m_trk(12,a0$)
24110 m_trk(12,a1$)
24120 m_trk(12,a1$)
24990 /*
25000 a0$="t150v 9l4q6o6@6y52,20
25010 a1$="ddddddd8d8d ddddddd8d8d ddddddd8d8d ddddddd8d8d
25100 m_trk(13,a0$)
25110 m_trk(13,a1$)
25120 m_trk(13,a1$)
25990 /*
26000 a0$="t150v 6l4q6o6@6y53,36
26100 m_trk(14,a0$)
26110 m_trk(14,a1$)
26120 m_trk(14,a1$)
26990 /*
27000 a0$="t150v10l16q8o5@7y54,20
27010 a1$="d>dd<dd>d<ddd>dd<dd>dd<d
27020 a2$="d>dd<dd>d<ddd>d<ddd>d<d>d<
27030 a3$="d>dd<dd>d<dd>d<d<dd>>d<d<dd>
27100 m_trk(15,a0$)
27110 m_trk(15,a1$+a1$+a2$+a3$)
27120 m_trk(15,a1$+a1$+a2$+a3$)
27130 m_trk(15,a1$+a1$+a2$+a3$)
27140 m_trk(15,a1$+a1$+a2$+a3$)
27990 /*
28000 a0$="t150@8@v127l64o3q2
28010 m_trk(16,a0$)
28015 m_trk(17,a0$)
28020 bd$="q5g-&f&e&e-q7
28030 t1$="<g&g-&f&e&e-&d&d-&c>
28040 t1s$="<g&g-&f&e>
28050 t2s$="<d&d-&c&>b
28060 t2$="<d&d-&c&>b&b-&a&a-&gr8
28100 a0$="|:6"+bd$+"r8.:|"+bd$+"@9c16c16r16@8"+t2$
28110 a1$="|:6"+bd$+"r8.:|"+bd$+"r16@9c16r16@8"+t2$
28120 a2$="|:6"+bd$+"r8.:|"+bd$+t1s$+t1s$+t1s$+t1s$+t2s$+t2s$+t2s$
28130 a3$=bd$+t1s$+t1s$+t1s$+t1$+t1$
28200 m_trk(16,a0$+a1$)
28210 m_trk(16,a0$+a1$)
28220 m_trk(16,a0$+a1$)
28230 m_trk(16,a0$+a2$)
28240 m_trk(17,a3$)
28980 /*
28990 /*
60000 /*  P L A Y  T R K
60010 /*
60020 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60030 m_play(                )
60040 m_assign(8,17)
60050 if m_stat(1)=1 then goto 60050
60060 m_play(8)
60070 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
60080 if m_stat(8)=1 then goto 60080
60090 m_play(                )
60100 if m_stat(1)=1 then goto 60100
60110 goto 60090
```

★絵がドヘタなのに「常連になって編集部へ遊びに行ってみよー！」と思っているのは私だけじゃないだろう。
（東京都足立区・**郡司和典13才**）……【Dr.D：そういうキミ!!プログラムの常連になって遊びにこよう!!】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

FM77AV(V3.3)用

♪ビデオゲーム♪

スーパーハングオン

—Winning Run—

©セガ・エンタープライゼス

森本　圭

内容

ビデオゲーム版です。スーパーハングオンの中で一番好きな曲の「Winning Run」をFM77AVシリーズの優れたオーディオ機能を生かして，再現しました。ぜひ，聞いてください。

プログラム

A$系が1st，B$系がベース，C$系がサブで，D$，E$がPSGのサブ，そして，F$系がドラムです。

●

Yu-You先生より一言

感じはなかなか似ているネ。音色なんかもけっこう似てるような気もするんですが，音のミスがあったんだな～，気が付いた人は直してみてください。

それと，7月号掲載の楽譜にミスがあったんです。だから，それを参考にした人の送ってくるほとんどのプログラムにミスが…。(編：すみません)。

ビデオゲーム版のミュージックを作ろうとする人は，楽譜の他に，実際ゲームセンターで音を確かめたほうがいいですよ。

まあ，とりあえず，よくできていました。

改造のアドバイス

FM音源のパラメータをいじったり，B$系列，C$系列にも音色を自分で作ってみてはどうでしょうか。

参考

ベーマガ'87年7月号楽譜「スーパーハングオン —Winning Run—」

スーパーハングオン —Winning Run— のプログラム・リスト

```
10 ' SUPER HANG-ON ','Winning Run' Pro. ByKei Morimoto
20 PLAY OFF
100 DIM A%(4,10):RESTORE 160
110 FOR X=0 TO 4
120   FOR Y=0 TO 10
130 READ A%(X,Y)
140 NEXTY
150   NEXTX
159 '     AF  OM  WF  SY SPEED PMD AMD PMS
160 DATA 61, 13,  0,  0, 1500,  0,  0,  0,  0,  0, 0
161 '     AR  DR  SR  RR    SL  OL  KS  ML  DT AMS
170 DATA 31,  3,  3,  3,    1, 27,  0,  5, -1,  0, 0
180 DATA 24, 11,  7,  5,    3, 11,  0, 20,  0,  0, 0
190 DATA 31,  7,  7,  6,    2,  3,  2, 35, -1,  0, 0
200 DATA 31,  8,  7,  5,    2,  5,  0, 12,  3,  0, 0
220 VOICE LFO 3,  2,  1,    5,  8,  3, 11
300 A$="T180":PLAY A$,A$,A$,A$,A$,A$
310 A0$="V14O5L8Q8"
320 B0$="@V123@2504L8Q8"
330 C0$="@V110@9O4L8Q7"
340 D0$="V12O4L8Q6"
350 E0$="V12O4L8Q6"
360 F0B$="O3VOL8S9":F0$=F0B$+"M900C4C4C4M2500C4"
370 A1$="F1D1D+1E1"
380 B1$="D4DDDDDD<B-4B-B-B-B-B-B-B4BBBBBB>C4CCCCCC"
390 C1$="R4FERFERR4FERFERR4F+ERF+ERR4DC+RDC+R"
400 D1$="A1F1F+1G1"
410 E1$="R4AARAARR4B-B-RB-B-RR4AARAARR4FFRFFR"
420 FZ$="M900CCM1800CM900CCCM1800CM900C":F1$=FZ$+FZ$+FZ$+FZ$
430 A2$="F1D1AAAAAR4AR4A2R4"
440 B2$="D4DDDDDD<B-4B-B-B-B-B-B-AAAAAR4AR4A2R4>"
450 C2$="R4FERFERR4FERFEREEEEER4ER4E2R4"
460 D2$="A1F1>CCCCCR4CR4C2R4"
470 E2$="R4AARAARR4B-B-RB-B-RAAAAAR4AR4A2R4"
480 F2$=FZ$+FZ$+"M1800CCCCCM600C16C16C16R16M1800CC4C4C4C4"
490 A3$="F2FEFG&G2GFGA4.>D<RG4FG&G2FG4A&"
500 B3$="D4DDDDDDC4CCCCCC<B-4B-B-B-B-B-B->C4CCCCCC"
510 C3$="@1V13Q8>D2DCDE&E2EDEF4.ARE4DE&E2DE4F&"
520 D3$="V11Q8L4F2.V9FV11E2.V9EV11D2.V9DV11E2.V9E"
530 E3$="V11Q8L4A2.V9AV11G2.V9GV11F2.V9FV11G2.V9G"
540 A4$="A1&A1R1R1"
550 B4$="DDCDRCRDRFRERC4.DDCDRCRDRFRCRD4."
560 C4$="F1&F1R1R1"
570 D4$="V11Q7L8FFEFRERFRARGRE4.FFEFRERFRGRERF4."
580 E4$="V11Q7L8AAAAARARA>RCRC<RG4.AAAARARA>RC<RARA4."
```

★うちの学校の先生が授業中おしゃべりをしていた人に向かって「うるさいから声をださずにしゃべりなさい」と言った。(東京都調布市・**村山達也15才**)……**【編**：(もぐもぐ)。**影**：(もぐもぐ)。**つぐ美**：何食べてんの？**】**

```
590 F4$="M900CCCCCCCCCCCCCCCM1800C4M900CCCCCCCCCCCCCM1800C4C4M900"
600 A5$="F2FEFG&G2GFGA4.>D<RG4FG4.F4G4E4"
610 C5$="D2DCDE&E2EDEF4.ARE4DE4.D4E4C4"
620 A6$="FD&D2&D1R1R1"
630 C6$="D<A&A2&A1R1R1"
640 A7$="V14R4RFE4C<GG4>RFE4C<G2>R2R1"
650 B7$="C4CCCCCCC4CCCCCCD4DDDDDDD4DDDDDD"
660 C7$="@9@V11OL4E.EER8E.EER8F.FFR8F.FFR8"
670 D7$="L4C.CCR8C.CCR8D.DDR8D.DDR8"
680 E7$="V11L4G.GGR8G.GGR8A.AAR8A.AAR8"
690 F7B$="M900CCCCM1800C4C4":F7$=F7B$+F7B$+F7B$+"M600L16CCCCM1800C4M600CCCCM1800
C4L8"
700 A8$="R4RFE4C<G4.>RFE4CD&D2<R2R1"
710 A9$="R2RFA>C<B-4>DF4G4FE2.C<AA2.R4"
720 B9$="<B-4B-B-B-B-B-B-B-B-4B-B-B-B-B-B->C4CCCCCCC4CCCCCC"
730 C9$="D1D1E.EEL8RRFECFEC4"
740 D9$="<B-1B-1>C.CCL8RRCCCCCC4<"
750 E9$="F1F1G.GGL8RRGGGGGG4"
760 AA$="R2RFA>C<B-4>D4FG4FE16F16E&E2R4R1V13"
770 BA$="<B-4B-B-B-B-B-B-B-B-4B-B-B-B-B-B-AAAAAR4AR4A2.>"
780 CA$="D1D1EEEEER4ER4E2."
790 DA$="B-1B-1>CCCCCR4CR4C2."
800 EA$="F1F1AAAAAR4AR4A2."
810 FA$=FZ$+FZ$+"M900CCCCCM600C16C16C16R16M1800CC4C4C4C4"
820 ABB$="L16V15>ED+<AE":ABC$="}D<B-GD":ABB$=ABB$+ABB$+ABB$+ABB$+ABB$
830 ABC$=ABC$+ABC$+ABC$+ABC$:AB$="L16V14"+ABB$+ABC$+ABB$+ABC$
840 BB$="<AAAA>E2<AAAA>D2<AAAA>E2<AAAA>D2"
850 CB$="<<AAAA>>E2<<AAA>>D4D4.<<AAAA>>E2<<AAA>>D4D4."
860 DB$="<AAAA>>C+2<<AAA>B-4B-4.<AAAA>>C+2<<AAA>B-4B-4."
870 EB$="R2A2RRRG4G4.R2A2RRRG4G4."
880 FB$="M1300C4C4C4C4M900CCCCCCM1800C4M1300C4C4C4C4M900CCCCCCM1800C4"
890 AC$="L8R2RFEDG4FE4F4GE2.C<A&A2.R4"
900 CC$="D2&DDRD&D1E4.E4E4R4FECFEC4"
910 DC$="B-2&B-B-RB-&B-1>C4.C4C4R4CCCCCC4"
920 EC$="F2&FFRF&F1G4.G4G4R4GGGGGG4"
930 B8$="<B-4B-B-B-B-B-B-B-4B-B-B-B-B-B-A4AAAAAAAB-4B4>C4C+"
940 C8$="D2&DDRD&D1C4.C4C4RCD4D+4E4F"
950 D8$="<B-2&B-B-RB-&B-1A4.A4A4RAB-4B4>C4C+"
960 E8$="F2&FFRF&F1E4.E4E4REF4F+4G4G+"
970 AD$=">V15D16E.ED&D2<FG16A.G16F16GFEFEC2.L16<A>CCDC<A>CDC<A>CDC<A>CDC<A>"
980 BD$="D4DDDDDDD4DDDDDDC4CCCCCCC4CCCCCC"
990 CD$="F2&FFRF&F1E2&EERE&E1"
1000 DD$="D?&DDRD&D1C2&CCRC&C1"
1010 ED$="A2&AARA&A1G2&GGRG&G1"
1020 AE$="EFGAGFEDE4L8DCECD<B>C<AB-G>F4EDGFEDEFDCRG16A16A>C"
1030 CE$="D2&DDRD&D1C2&CCRC&C1"
1040 DE$="<B-2&B-B-RB-&B-1A2&AARA&A1>"
1050 EE$="F2&FFRF&F1E2&EERE&E1"
1060 AFB$="{CDDC<A>}4":AF$="C16D.&D2&D{DC<A>}8"+AFB$+AFB$+AFB$+AFB$+"{CDDFD}4L16
EDCDC<A>C<AGAGFGFDFEDECDEFDEFGE"
1070 AG$="FGAFGAB-GA4L8GFEFEC&C2DCDEDEFEFGFGAGA4"
1080 BG$="<B-4B-B-B-B-B-B-B-4B-B-B-B-B-B-AAAA>E2<AAA>DDD4."
1090 CG$="D2&DDRD&D1<<AAAA>>E2<<AAAA>>D4D4"
1100 DG$="<B-2&B-B-RB-&B-1R2>C+2<R2B-4B-4"
1110 EG$="F2&FFRF&F1<AAAA>A2<AAAA>G4G4"
1120 FG$=FZ$+FZ$+"M1800C4C4C4C4M900CCCCM1800C4"
1130 AH$="L16DCD8EDE8FEF8GFG8{EDE}4{FEF}4{GFG}4{AGA}4F4L8GFD<AGF>"
1140 BH$="<AAAA>E2<AAA>DDD4.<B-4B-B-B-B-B-B-"
1150 CH$="<<AAAA>>E2<<AAAA>>L4DDD.DD."
1160 DH$="R2>C+2<R2L4B-B-B-.B-B-."
1170 EH$="<AAAA>A2<AAAA>L4GGF.FF."
1180 FH$="M1800C4C4C4C4C4M900CCCCM1800C4"+FZ$
1190 AI$="L16CDF8GAGFG2DCDEFDEFGEFGAFGAB-GAB->C<AB->CD<G>E<G>F<G>E<G>"
1200 BI$="B-4B-B-B-B-B-B-B->C4CCCCCCC4CCCCCC"
1210 CI$="D.DD.E.EE.E.EE."
1220 DI$="B-.B-B-.>C.CC.C.CC."
1230 EI$="F.FF.G.GG.G.GG."
1240 FI$=FZ$+FZ$+FZ$
1250 AJ$="EF8.E8C4<A4F8GAGFL8GF4.R4D<A16G.FGFDF<A1"
1260 BJ$="<B-4B-B-B-B-B-B-B-4B-B-B-B-B-B-A4AAAAAAAB-4B4>C4C+"
1270 CJ$="D.DD.D.DD.C.CC.CBDD+EF8"
1280 DJ$="<B-.B-B-.B-.B-B-.A.AA.A8B-B>CC+8"
1290 EJ$="F.FF.F.FF.E.EE.E8FF+GG+8"
1300 VOICE A%:SOUND 7,28:SOUND 6,7
1310 PLAY AO$,BO$,CO$,DO$,EO$,FO$
1320 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1330 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
1340 FOR I=0 TO 1
1350 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F1$
1360 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1370 PLAY A5$,B3$,C5$,D3$,E3$,F1$
1380 PLAY A6$,B4$,C6$,D4$,E4$,F4$
1390 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
1400 PLAY A8$,B7$,C7$,D7$,E7$,F1$
1410 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F1$
1420 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
1430 NEXT
1440 PLAY AO$,BO$,CO$,DO$,EO$,FOB$
1450 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1460 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1470 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
1480 PLAY AC$,B9$,CC$,DC$,EC$,F1$
1490 PLAY AA$,BB$,CB$,DB$,EB$,F1$
1500 PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ED$,F1$
1510 PLAY AE$,B9$,CE$,DE$,EE$,F1$
1520 PLAY AF$,BD$,CD$,DD$,ED$,F1$
1530 PLAY AG$,BG$,CG$,DG$,EG$,FG$
1540 PLAY AH$,BH$,CH$,DH$,EH$,FH$
1550 PLAY AI$,BI$,CI$,DI$,EI$,FI$
1560 PLAY AJ$,BJ$,CJ$,DJ$,EJ$,F1$
1570 PLAY AO$,BO$,CO$,DO$,EO$,FOB$
1580 GOTO 1320
```

★OF日記：9月14日，はじめて当たり付き自動販売機で当たっちゃったい！マンモス・ラッチ♡（岐阜市・伊藤嘉浩17才）……【編：腹へったなー。影：オス！つぐ美：ほんと，おなかスイたー。影：四角い顔か！】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

MSX/MSX2用

♪ビデオゲーム♪

ローリングサンダー

©㈱ナムコ

花岡　進

内容

ナムコのビデオゲーム「ローリング・サンダー」のBGMを作ってみました。あまり楽しいBGMとはいえませんが，鳴らしっぱなしでも，じゃまにならないところが好きです。

実際に，このゲームをPLAYしたことがないので，雰囲気をつかめなくて少々困りました。ただ，普通に打ち込んで，RUNすればよいです。

一応タイトル画面がでて音が鳴るはずです。

プログラムについて

ソフト・エンベロープ（Vコマンド使用）を使っているので，少々めんどうかもしれません。それと，ズレをふせぐため，ほとんど16分音符で入れてあります。

タイトルのほかは，小文字で入れたほうが見やすいかもしれません。

苦労した点

ソノシートを聞きながら，楽譜に直すのが，大変でした。

あと，僕は長いプログラムがいやなので，できるだけ短くすることだけに，重点をおいて，このプログラムを作りました。

ですから，かなり省略しているところがあるので，そこは自分でつけたすとよいでしょう。

全体的にさびしい音楽なので，各自でタイトルはハデにやってください。

参考にしたもの

●Beep 87年6月号　ソノシート

Yu-You先生から一言

うまい!!　本当によくできてるな～。まず一番最初は，ノイズ（ハイハット）とメロディー（単音）から入っています。そしてソフト・エンベロープをたくみに使い込んでいるため，音色なんかもとてもきれいです。音のミスもパートどりもすべてOK!

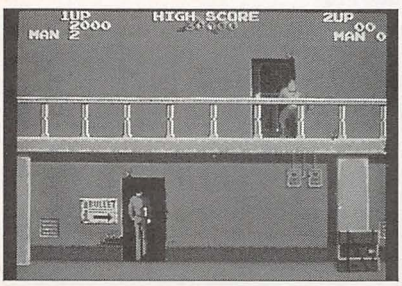
とにかく，ほぼ完ペキな作品です。満点に近いと思います。これからもがんばってください。

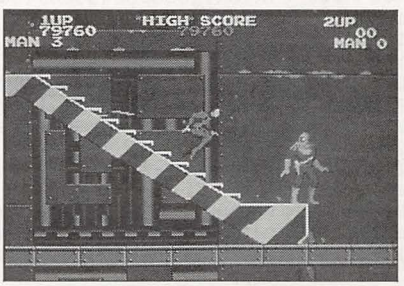
ローリングサンダーのプログラム・リスト

```
10 'ｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘ
20 'ｘｘｘｘ ROLLING THUNDER. BGM ｘｘｘｘ
30 'ｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘｘ
40 '
50 SCREEN 0,,0:KEY OFF:COLOR 15,4,4
60 SCREEN 2:COLOR 15,4,4:OPEN"GRP:"AS#1
70 FOR I=0 TO 1:PRESET(108+I,100):COLOR 8:PRINT#1,"namco":NEXT I
80 FOR I=0 TO 2:PRESET(40+I,75):COLOR 15:PRINT#1,"ROLLING THUNDER -BGM-":NEXT I
90 '
100 '<<<<< ﾏﾘﾝﾊﾞ の ﾊﾟｰﾄ >>>>
110 '
120 A1$="S1R16R16O4GDGR16DO3GGO4DG"
130 A2$="S1R16R16O3GGGO4DO3GR16GO4GO3G"
140 A3$="S1R16R16O3GGGO4DO3GR16GO4GO3GR16 O5V13D32R32DR16DS1"
150 A4$="S1R16R16O3GGGO4DO3GR16GO4GO3GR16R16R16 O5V13D32R32D"
160 A5$="S1R16R16O3GGGO4DO3GR16GO4GO3GR16 O4V13FV11FV13GV11G"
170 '
180 '<<<<< おかざﾞり  >>>>
190 '
200 C1$="O5V7GV5GV8G#V6G#V8GV6GV10G#V8G#V11GV9GV12G#V10G#V13GV11GV14G#V12G#"
210 C2$="R16R16R16R16R16R16R16R16R16R16R16R16V1305G32R32GR16G"
220 C3$="R16R16R16R16S107GR16R16R16R16R16R16R16GR16"
230 '
240 '<<<<< ﾍﾞｰｽ の ﾊﾟｰﾄ >>>>
250 '
260 B1$="O1V14GV12GV8GO2V14GV12GV8GV14DV12DV8DV8DV14CD-DO1V14B-V12B-V8B-"
270 B2$="O1V14GV12GV8GO2V14GV12GV8G"
280 B3$="O1V14GV12GV8GO2V14GV12GV8GV14DV12DV8DV6D"
```

★**マジメの代名詞**：編さん…天才の代名詞。Dr.D…カミナリおやじの代名詞。編集長…月光仮面の代名詞。影さん…鉄人28号の代名詞。つぐ…おっとっと。(茨城県取手市・斗尾留14才)……【**つぐ美**：どういうこと？】

```
290 B4$="O1V14GV12GV8GO2V14GV12GV8GV14DV12DV8DV6DR16R16 S1O6GGV7GV5G"
300 B5$="O1V14GV12GV8GO2V14GV12GV8GV14DV12DV8DV6DR16R16R16R16 V13O5G32R32G"
310 '
320 '<<<< ﾊｲﾊｯﾄ ﾃﾞｽ。 >>>>
330 '
340 H1$="CR16R16R16CR16R16R16CR16R16R16CR16R16R16"
350 H2$="CR16R16R16CR16R16R16CCR16CCR16R16R16"
360 '
370 '<<<< ﾒﾛﾃﾞｨｰ >>>>
380 '
390 M1$="O5V13CV11CV13CO4B-V12B-V13B-GGV12GGGGV13FV11FV13GV11G"
400 M2$="O5V13CV11CV13CO4B-V11B-V13B-GGV12GGGGV13FV11FV13G32R32G"
410 '
420 M3$="O5V13D-V11D-V13D-CV11CV13CO4B-B-B-B-V12B-V11B-V13GV9GV13B-V9B-"
430 M4$="L20V12O4CD-CO3B-16.O4CD-CL16O3B-O4GGGGGD-CO3B-O4C"
440 M5$="CO3B-GG O5V13FFG32R32G"
450 '
460 '
470 '<<<< Let's play!! >>>>
480 '
490 SOUND 7,28:SOUND 6,0
500 PLAY"T100L16S1M2000","T100L16","T100L16S1M1500"
510 '
520 '
530 PLAY A1$,"R",H1$
540 PLAY A2$,"R",H1$
550 PLAY A1$,C1$,H1$
560 PLAY A1$,"R",H1$
570 PLAY A3$,C2$,H1$
580 '
590 PLAY A1$,B1$,H1$
600 PLAY A2$,B2$,H1$
610 PLAY A1$,B1$,H1$
620 PLAY A2$,B4$,H1$
630 PLAY A1$,B1$,H1$
640 PLAY A2$,B3$,H1$
650 PLAY A1$,B1$,H1$
660 PLAY A4$,B5$,H1$
670 PLAY A1$,B1$,H1$
680 PLAY A2$,B2$,H1$
690 PLAY A1$,B1$,H1$
700 PLAY A5$,B3$,H2$
710 '
720 PLAY M1$,B1$,H1$
730 PLAY M2$,B2$,H1$
740 PLAY A2$,B1$,H1$
750 PLAY A5$,B2$,H1$
760 PLAY M3$,B1$,H1$
770 PLAY M4$,B2$,H1$
780 PLAY M5$,B1$,H1$
790 PLAY A5$,B3$,H1$
800 '
810 PLAY M1$,B1$,H1$
820 PLAY M2$,B2$,H1$
830 PLAY C3$,B1$,H1$
840 PLAY A5$,B2$,H1$
850 PLAY M3$,B1$,H1$
860 PLAY M4$,B2$,H1$
870 PLAY M5$,B1$,H1$
880 PLAY "R",B3$,H1$
890 '
900 GOTO 590
```





★ビデオゲームの移植を得意とする電波ソフトにX68000が加わった今，無敵だと思う。(岐阜市・**魔っちゃん16才**)

……【**なにわ**：どのゲームを移植しようかな～。あれもこれも…。**編**：なにわさんにリクエストのハガキを！】

♪ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム♪

X1シリーズ（CZ-8CB01/8FB01）＋FM音源ボード（要FM音源ドライバー）

♪ビデオゲーム♪

テラクレスタ

―海外バージョン―

©日本物産

安藤　幸太郎

内容

ベーマガ9月号にFM音源ドライバーが掲載され，やっと，BASICでVGMが作れる!!とよろこびいさんで，この海外バージョン版テラクレスタを作ってみました。

使いかた

まず，**リスト1**のFM音源ドライバーを入力，打ち込み終わったなら，

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。そして，**リスト2**のテラクレスタBGMを入力して，BASICのままセーブします。

ロード方法は，

CLEAR　&HE800↵

LOADM"FM-DRIVER. Bin"↵

とした後，**リスト2**をロードしてランするだけです。

プログラム

演奏データは，データリード方式と配列変数の両方使っています。非常に見づらいかもしれません。改造については，音色を変えるぐらいにしておいたほうがよいでしょう。

また，920行のFOR～NEXT文のTOの後の数字を変えると，ループ回数が変わります。

苦労した点

音色にかなり苦労しました。多少似てない部分があるかと思いますが…。今まで，VIPでVGMを作っていたことを思えば，ねえ……。

最後に

なお，演奏中は[BREAK]キーがきかないので注意してください。

参考にしたもの

●BEEP「近ごろゲーム・ミュージック」

●ベーマガ'87年3月号FM77AV用「テラクレスタ」

Yu-You先生から一言

うーん，とうとうきましたね。X1FM音源ドライバーで作ったVGMが。かなり反響を呼んだようで，たくさんの投稿がきました。まずは，第1弾の採用プログラムとなった，このテラクレスタ。なかなかのデキでした。ますますのみなさんのがんばりを期待してます。

《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
```

★この間，テレビで水戸黄門の再放送を見ていたら，道で舗装してあるところが見えた。(新潟県南魚沼郡・**黒瀧宏13才**)……【**影**：再放送だからしかたないだろう。**編**：なんですか？それ。**影**：何も考えたくないだけ。】

```
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 '=====================================================
```

《リスト2》テラクレスタBGMのプログラム・リスト

```
10 CLS4:INIT:WIDTH 80:DEFINT A-Z:LOCATE 32,11:PRINT"TERRA CRESTA":LOCATE 19,16:P
RINT"―――――― (C)1986 Nihon Bussan ――――――"
20 CLEAR &HC800:DIM P$(30)
30 RESTORE 1000:AD=&HE000
40 READ A$:IF A$="END" THEN 60
50 MEM$(AD,32)=HEXCHR$(A$):AD=AD+32:GOTO 40
60 DEFUSR=&HE800:AR=&HC800:AD=AR:RESTORE 5000:GOSUB 950
100 READ A$:IF A$="END" THEN RESTORE 20000:GOTO 500
110 L=LEN(A$):MEM$(AD,L)=A$:AD=AD+L:GOTO 100
490 '―― Melody 3 ――――――――――――――――――――――――――――――――
500 P$(1)="CEGECEGECEGECEGE":P$(2)="E-GB-GE-GB-GE-GB-GE-GB-G"
510 P$(3)="<B>DGD<B>DGD<B>DGD<B>DGD":P$(4)="CFAFCFAFCFAFCFAF"
520 P$(5)="DF+AF+DF+AF+DF+AF+DF+AF+":P$(6)="V13DGBGDGBGDGBGDGBG"
530 P$(7)="C<G>CDEDC<G>C<G>CDEDC<G>":P$(8)="C<A->CDE-DC<A->C<A->CDE-DC<A>V11"
```

★お祭りの日，鬼太郎のお面を見て，「あっ，たろすけだ！」と思わず叫んだのは，僕だけだろうか。(千葉県八千代市・**塩原秀典12才**)……**【影：お祭りの日，Dr. の顔を描いた風船を持っていた子がいましたよ。】**

```
540 P$(9)="V13CDGDCDGDCDGDCDGD":P$(10)="<B>DGD<B>DGD<B>DGD<B>DGDV11:"
550 P$(11)=">":P$(12)="<"
555 '—— DRUM ——
560 P$(16)="L4FBFB":P$(17)="L4FBFL16BBBB"
570 P$(18)="L4FBL16BBFFBBF8":P$(19)="L4FBL16BBB8BBBB"
580 P$(20)="L4FBL16BBR8B8BB":P$(21)=P$(16)+":"
585 '—— HI-HAT ——
590 P$(25)="L8AAAAAAAAAAAAAAAA16A16"
600 P$(26)="AAAAAAAA16A16AAAAAAAAAAAAAAAA16A16AAAAAAAA"
610 P$(27)="AAAAAAAA16A16AAAAAAAAAAAAAAAA16A16:"
650 '————————————————————————————————————————————————————————————
900 READ P:IF P=99 THEN 920
910 L=LEN(P$(P)):MEM$(AD,L)=P$(P):AD=AD+L:GOTO 900
920 A=USR(AR):FOR I=1 TO 2:A=USR(AR+LL):NEXT:LOCATE 32,19:PRINT"REPLAY? (Y/N)"
930 K$=INKEY$:IF INSTR("Yyﾝ",K$)>0 THEN RUN ELSE IF K$="" THEN 930
940 END
950 READ A$:LL=LEN(A$):RESTORE 5000:RETURN
990 '—— TONE DATA ————————————————————————————————————————————————
1000 DATA 40 00 00 02 C1 00 22 30 10 41 2D 0F 14 03 9F 5F 5F 5F 0E 0A 0F 0A 07 0
5 03 05 14 A5 55 05 0 0
1010 DATA 40 00 00 00 E3 00 02 01 31 02 14 11 13 00 5F 5F 5F 5F 07 05 07 06 04 0
5 06 05 43 32 42 32 0 0
1020 DATA 40 00 00 00 E3 00 02 02 01 02 12 11 13 02 5F 1F 1F 1F 07 05 07 06 04 0
5 06 05 43 32 42 32 0 0
1030 DATA 00 00 00 02 E3 00 02 01 01 01 1C 1C 18 05 1F 1F 1F 1F 07 07 07 07 05 0
5 05 05 33 33 33 33 0 0
1040 DATA 40 00 00 00 F9 00 52 11 22 21 14 13 14 00 DF DF DF 9F 08 05 07 06 05 0
5 06 05 43 32 42 32 0 0
1050 DATA 00 7A EE 00 F3 70 02 01 01 02 14 11 13 05 DF 5F 5F 5F 87 85 87 86 04 0
5 06 05 41 31 41 31 0 0
1060 DATA 00 00 00 00 FC 00 10 00 05 01 00 00 00 00 1F 1F 1F 1F 00 1B 10 0C 0A 0
F 0A 0A 69 58 67 69 0 0
1070 DATA 00 00 00 00 F8 00 15 0E 07 04 06 03 03 00 1F 1F 1F 1F 0A 0A 0A 0A 05 0
5 05 05 53 53 53 53 0 0
1080 DATA 00 00 00 00 FA 00 3F 3A 03 61 00 00 00 00 1F 1A 19 1F 0F 10 10 11 4D 8
A CA 0D D5 A5 A5 A7 0 0
1090 DATA END
2000 '———— DATA ————————————————————————————————————————————————
5000 DATA "$E000L8Q8T100d5R2:@2L8O5V12Q7d40R2:@0V10O3L8Q7A+16A+8.A+8A+16A+16V12:
@7O4Q8L1V14R2:@3L16O6V11Q5R2r:@3L16O6V11Q5R2l:@8O3Q6L16V15A8AAR16AR8:@6V11O2Q7L1
6BBF8BFBBV13:"
5010 DATA "@5V13O5C1&C1@1"
5020 DATA "V12O5GCEFGC>C<B-&B-2RAB-16A16FGC&CC&C4&C4R1"
5030 DATA "B-.B-16B-RRE-4<B-16B-16G2>>E-E-DE-D&D&DCC2&C2.R4<"
5040 DATA "O5GCEFGC>C<B-&B-2RAB-16A16FGC&CC&C4&C4R1"
5050 DATA "B-.B-16B-RRE-4<B-16B-16G2>>E-E-DE-D&D&DCC2&C2.R4<"
5060 DATA "G4G4F4G4BGFG&G2>C4C4<B-4>C4EC<B->C&C2F4F4E-E-4E-"
5070 DATA "D4<A4>DCDE-D1G1G1&G1R1R1"
5080 DATA "CDEDC4G4&G1CDEDC4G4A-4E-4C4D4"
5090 DATA "CDEDC4G4&G1CDEDC4G4A-4E-4C4D4"
5100 DATA "C1<C4V12O7GRGRL16GGGRL8GRGRGRGR:"
5110 '
5130 DATA "R1R1"
5140 DATA "GCEFGC>C<B-&B-2RAB-16A16FG<<CEFGEC<B-&"
5150 DATA "B->>CE<B->C<GB-E>G.G16GRR<B-&B-G16G16E-2>GGFG"
5160 DATA "F&F&FEE2L16@4V12>C<B>CDEDEFGF+GABAB>D<L8@2"
5170 DATA "V12d40GCEFGC>C<B-&B-2RAB-16A16FG<<CEFGEC<B-&"
5180 DATA "B->>CE<B->C<GB-E>G.G16GRR<B-&B-G16G16E-2>GGFG"
5190 DATA "F&F&FEE2L16@4V12>C<B>CDEDEFGF+GABAB>D<L8@2"
5200 DATA "V12d40<<B4B4A4B4>D<BAB&B2>E4E4D4E4GEDE&E2"
5210 DATA "A4A4GG4GF+4D4AAAAB1B1L4@0V12C2.DE2.G>C2.DE-C<A-E->"
5220 DATA "L8@2V12d40CDEDC4G4CDEDC4G4EFGFE4>C4<E-4<A-4E-4F4>"
5230 DATA "CDEDC4G4CDEDC4G4EFGFE4>C4<E-4<A-4E-4F4>"
5240 DATA "<E1>R1R1:"
5250 '
5280 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCCC16C16"
5290 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCCC"
5300 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCC+D"
5310 DATA "E-E-E-E-E-E-E-E-16E-16E-E-E-E-E-E-E-E-"
5320 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCCC16C16"
5330 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCCC"
5340 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCC+D"
5350 DATA "E-E-E-E-E-E-E-E-16E-16E-E-E-E-E-E-E-E-"
5360 DATA "CCCCCCCC16C16CCCCCCCC16C16"
5370 DATA "GGGGGGGG16G16GGGGGG16G16GG16G16"
5380 DATA "CCCCCCCC16C16CCCC16C16CCCC"
5390 DATA "FFFFFFFF16F16F+F+F+F+F+F+F+F+"
5400 DATA "GGGGGGGG16G16GGGGGDGD16D16"
5410 DATA "CCCCCCCCB-B-B-B-B-B-B-B-"
5420 DATA "AAAAAAAA16A16A-A-A-A-A-A-A-A-"
5430 DATA "CCCCCCCCB-B-B-B-B-B-B-B-"
5440 DATA "AAAAAAAA16A16A-A-A-A-A-A-A-A-"
5450 DATA "CCCCCCCCB-B-B-B-B-B-B-B-"
5460 DATA "AAAAAAAA16A16A-A-A-A-A-A-A-A-"
5470 DATA "CCCCCCCCGGGGGGGG16G16GGGGGGGG16G16:"
5480 '
5490 DATA "DRDRRRRRRRDRRRRRRRDRRRDRRRDRRRDRRRDRRRDDR:"
5500 DATA END
10000 '—— DATA (20020-20030 ﾊ 20000-20010 ﾄ ｵﾅｼﾞ) ————————————————————
20000 DATA 1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,3,3,1,1
20010 DATA 4,5,6,6,11,7,7,7,8,7,7,7,8,7,7,7,8,12,1,9,10        :'Melody 3 <1>
20020 DATA 1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,3,3,1,1
20030 DATA 4,5,6,6,11,7,7,7,8,7,7,7,8,7,7,7,8,12,1,9,10        :'Melody 3 <2>
20040 DATA 25,26,26,26,26,26,26,26,26,26,27                    :'HI-HAT
20050 DATA 16,19,16,16,16,16,16,16,16,16,17,16,16,16,16
20060 DATA 16,16,16,17,16,16,16,16,16,16,17,18,16,16,17,18
20070 DATA 16,16,17,18,16,16,17,18,20,17,21,99                 :'DRUM
```

★最近，影さんが僕のパソコンを壊しにくるかと思うと夜も眠れない。(徳島市・**スネチンだぞ〜見てるか15才**)
……**【影**：眠れない夜は忘れかけてた愛がよみがえるかもしれないぞ。**つぐ美**：どうしたんですか？**影**：ポッ。**】**

BASIC MAGAZINE あくせすroom

THE PROGRAMMER OF THE MONTH

編：みなさーん！みなさんにお願いがあります!!1月号からこのあくせすroomも模様がえすることになりました。

Dr.D：そこで，読者のみなさんに，新しいコーナーの企画を考えてもらいたいのじゃ。1ページという狭いスペースじゃが，あくせすroomという名にふさわしい新企画をぜひ送ってほしい。

影：「これは！」というアイデアがうかんだ人は，マイコンBASICマガジン編集部「あくせすroom新企画係」まで送ってくださいネ。

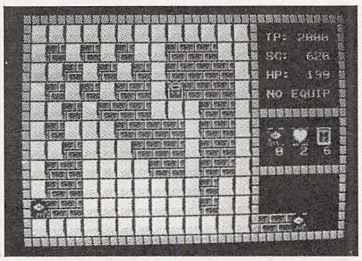
一同：みなさまからのおたよりをお待ちしてまーす!!

編：さてDr.，今月のベスト・プログラマーの発表といきましょう。

Dr.D：今月は，X1用「弁天恋歌」を作った小川真太郎君に決定!!小川君の名は，ベーマガ読者のX1ユーザーなら知らない人がいないくらいの常連で，過去に何度かベスト・プログラマーに輝いた経歴を持っている。今回のこの作品もきれいなゲーム画面，楽しいゲーム内容，わかりやすいリストと三拍子そろった秀作だゾ!!ちょっと長かったが…。

編：プログラムを入力して遊ぶのも楽しいですが，プログラミングの参考にもなりますね。

Dr.D：そうだな。とくにカラフルできれいなゲーム画面は，X1のPCG機能をうまく生かしたものなのでぜひ参考にしてほしい。



▲「弁天恋歌」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!!——

WANAGE…	神奈川県小田原市　佐井川泰治	広場の草野球	岐阜県本巣郡　磯田幸秀
きもだめし	大阪府枚方市　竹島淳一	くるりんパズル	東京都昭島市　広田　紳
SWORD OF DRAG	兵庫県宝塚市　山本賢一	WANTED	岐阜県可児市　渡辺　博
地底城「らっと」	群馬県高崎市　梅原　正	KEN	岐阜県益田郡　永家宏和
SHADOW HUNTER	石川県金沢市　唐木　賢	とびたつ人	滋賀県守山市　内田郁雄
メンコ	神奈川県横浜市　佐藤春雄	内藤8801	千葉県流山市　大津雄一郎
真赤な太陽	愛知県名古屋市　船津一裕	皿割んな	大阪府四條畷市　伊澤貴弘
キャラジェネビュアー	北海道札幌市　川口裕樹	BATTLE WAR	茨城県行方郡　立原大輔
DUNGEON	新潟県中頸城郡　ノリマキ	ザ・ビジネス	神奈川県横浜市　大岡和人
月面大作戦	広島市　マイコン部	THE TOWER OF ZALIOUS	奈良県橿原市　藤井宏治

投稿ありがとうコーナー
★62年8月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

佐々木修平／帆川しんじ／山本幸延／中峯陸成／西川信一／多部田浩二／飛田陽生／宮本　孝／朝倉浩二／佐藤曜／石田修一／島本拓也／浜田麻里／西本英樹／あらほ／吉沢　務／垣内章／高崎　晃／山本賢一／なたしまだ／梅原　正／鵜坂智則／川村泰弘／七対子／Shin／清水潤一／二井原　実／山崎　英／松本広和／藤山　涼／佐藤祐紀／小笠原　亮／江原利郎／吟遊詩人ローニン／鈴木健二／柳田靖史／北島健二／玉手秀一／猪野和夫／FLANGER／おお！ぴいぴ♡／中上政一／竹中尚人／高桑雅人／真篠孝慈／鈴木幹也／六川一彦／前田達哉／どらみんぐ／志水照匡／渡辺勝津美／平田省吾／小松義実／松田　洋／佐井川師治／川口大介／小嶋　潤／永山茂樹／伊澤貴弘／近藤一孝／猫野目洋子／高中正義／平光利浩／岡崎　隆／ノリマキ／寺井　章／松尾真臣／佐藤勝也／HYO！／元島史尋／長谷節昭／市山真治／和田アキラ／佐藤勝吉／谷城博幸／林　一宏／秋山裕二／Cat／佐々木賢臣／石川健一／鈴木　浩／田中賢一／金澤恵司／飯塚成紀／伴　亮一／ラスター・ブレイク／増田　朗／おのこうじ／SHOW-YA／渡辺　博／鈴木朝夫／野島清和／磯田幸秀／桜田健治／白井建夫／河井孝之／蒲生　敬／管原　悟／片山　武／井村屋の中華まん／山地　治／梅沢利一郎／小林幸史／中筋知己／田中邦雄／三浦賢二／久保田　学／平賀督基／一本松直光／馬越一郎／住吉政英／川畑　光／橋本貴之／藤井宏治／安達宏治／石田　学／Out Run／井上正樹／Hyper MZ／木下　信／鎌田　優／茂泉　剛／Random田村／カリット／平野新一／山田英明／べんとら／阪本正樹／伊藤　剛／山田一郎／福田智雄／村居延樹／まき・ろうえる／唐木一賢／川原直紀／伊藤良哉／鳥羽隆史／WATAJUN(WJS)／佐々木統夫／尾崎孝宏／内田幸男／沢田広正／山元拓也／木本貴士／須川浩志／Y & A Soft／堀　正明／中野秀典／横関良太郎／高橋伸行／森内俊爾／門井一憲／竹田正俊／秋山和好／野澤友美／宮本　立／金田隆徳／立原大輔／宮崎訓年／藤　竜也

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてごめんね！これからもどしどし投稿してくださいネ!!

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

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。

CONTENTS

SUPER SOFT NEWS

235 バブルボブル/コムサイト (MSX2) (PC-8801mkIISR)
マンハッタンレクイエム (PC-8801mkIISR)
新玉取物語/抜忍伝説 (FM77AV) (PC-8801mkIISR)
ルクソール/パックマニア (PC-8801mkIISR) (ビデオゲーム)
スーパーリーグ (ビデオゲーム)
その他秋の新作満載！

ビデオゲーム・コーナー

240 期待のバブルボブル2登場!!
レインボーアイランド
244 セガの体感シリーズ第9弾！
ヘビーウェイト・チャンプ

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム

246 時間の概念を採り入れたリアルタイムAVG
リバイバー

チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム

250 アバタールへの旅もいよいよ最終回
ウルティマIV

特選パソコン・ゲーム

252 期待のウルフ・チーム独立第1弾！
YAKSA(ヤシャ)
255 コズミック・ソルジャーがパワーアップ!!
サイキックウォー
258 オリジナル・メイドのマシンでF1を征覇
F1スピリット
260 メルヘンチックな思考型アクション・ゲーム
フェアリーランドストーリー
262 おはらい棒とおふだで七福人を救え！
奇々怪界
264 ファミコン，トイ新作いっぱい!!
ナムコット情報局 ―ベーマガ支局―
266 移植忠実度No.1！ FM77AV版
ドラゴンバスター

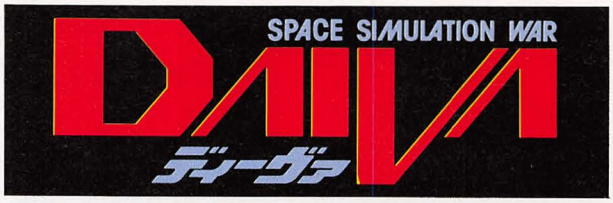


YAKSA(ヤシャ) ©ウルフ・チーム

T&E SOFTでは、創立5周年を記念しまして、年末から来春にかけて右記の4タイトルをリリース致します。
これらの記念作品は、T&E SOFTが培ってきたプログラム技術、アイデア等を結集した、いわば5年間の集大成といえる作品です。パッケージには、左下の創立5周年記念ロゴマークが表示されます。
また、これらの記念作品は、素晴らしい5周年記念特典付きで発売を予定しております。さらに飛躍するT&E SOFTにご注目下さい。

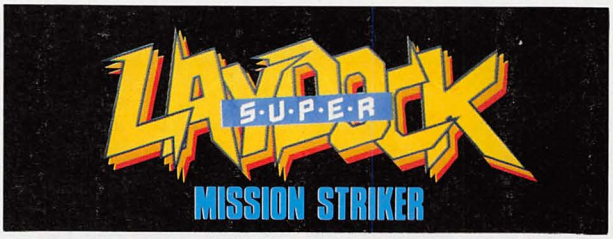


この感動を待っていた!
熱烈な要望に応えて、ハイドライド完結編、遂に登場!
●PC-8801mkIISR以上・5″2D 2枚組……
●MSX 専用 ・4メガロム……
●MSX2 専用 ・4メガロム……
年末発売



再び、ディーヴァセンセーション。
ディーヴァ・ストーリー7終章〈カリ・ユガの光輝〉、完全シミュレーション版で登場!
●PC-9801VM以上 5″2HD……
年末発売

T&E SOFT 創立5周年記念作品 LINE UP!!



さらにS·U·P·E·R!! シューティングも進化する。
X1、X68000で、スーパーレイドック発進!
●X1シリーズ…5″2D…… **年末発売**
●X68000…5″2HD…… **来春発売**



新開発の3-D処理により、驚異のグラフィックスを実現!!
ゴルフファン待望の、
超リアルシミュレーション!
来春登場!

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

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とで届きます

この感動を待っていた!
熱烈な要望に応えて
ハイドライド完結編、遂に登場!!



PC-8801mkIISR以上・5″2D 2枚組

MSX 専用 MEGA ROM ・4メガロム

MSX2 専用 MEGA ROM ・4メガロム

年末発売

●MSXマークはアスキーの商標です

ATTACK '88 in TOKYO 開催のお知らせ

今回のアタックは、"T&E SOFT創立5周年記念新作発表会" と題して開催します。T&E SOFTが5年間の集大成として今年末から来春にかけて発売するハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック等がはじめて体験できます。その他、盛り沢山の企画を用意しています。入場は無料です。ぜひともご参加下さい。なお、会場・日時など詳しいことは、当社次号広告等でお知らせしますので、ぜひご覧下さい。

T&E SOFT テレフォンサービス ☎ 名古屋〈052〉776-8500

T&E マガジン No.15 発行中 !!

最強のCGツール。

ピクセル
PIXEL 3
MSX2用CG製作ツールボックス

MSX2 RAM64K VRAM64K/128K
3.5"2DD……¥6,800



あのピクセル2がグレイドアップ——！ ピクセル3となって新登場——！

この1本でMSX2のオリジナルCGがあなたのものに……

★MSX2の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの3種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。
★それぞれのエディターは、ピクセル2と同様、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

バージョンアップのチャンス!!

T&Eソフトでは、ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置を御使用の方にピクセル3へのバージョンアップ・サービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。）
ピクセル2のプログラムディスケット（3.5"1DD）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフト ピクセル2 バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。
ピクセル3（3.5"2DD）と新マニュアルに交換致します。
なお、バージョンアップのお申し込みは、11月1日以降より受付致します。



A.R.P.Gの決定版!

ハイドライド完結目前! すべての物語を君に知ってほしい。

★ハイドライドを遙かにしのぐスケールを持つマップ。
★14種にのぼる魔法が使用可能。
★会話、アイテムの売買、着がえもできます。（FM（テープ）版は着がえはできません。）
★自由に設定できるゲームスピード。
★マルチウィンドゥ表示。
★MSX版は、T&Eスーパーメガロムカートリッジ（バッテリー付S-RAM内蔵）だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。また、本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。RAM8K以上のMSXと、MSX2で作動します。





- PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA ……5"2D …… ¥6,800
- X1F/turbo/II/III/Z ‥5"2D …… ¥6,800
- FM-7/NEW7 ……5"2D …… ¥6,800
  （工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。）
- FM-77/AV/20/40 …3.5"2D …… ¥6,800
- X1/C/F/turbo ……テープ3本組 …… ¥4,800
  （ディスク装置内蔵のX1F/turboでの作動は保証しかねます。）
- FM-7/NEW7 ……テープ3本組 …… ¥4,800
  （FM-77/AVでの作動は保証しかねます。）
- MZ-2500/V2（MZ-2000モード）3.5"2DD… ¥6,800
- MZ-2000/2200 ……5"2D …… ¥6,800
- MSX（RAM8K以上）1メガロム+S-RAM ¥6,400

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

1 T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付（年4回） 3 T&Eソフトカタログの無料送付（年2〜3回） 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 5 オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます 7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています ■応募要領 ●住所（TEL）●氏名（フリガナを必ず）●年齢（生年月日も記入のこと）●職業（学校名）●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください。●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です

T&E SOFT MSX 技術の集大成——!!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。





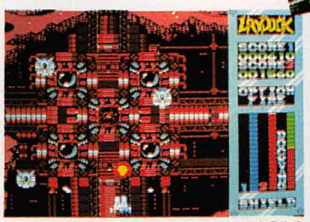
これぞ、シューティングの真髄(しんずい)——!

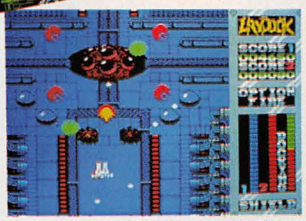
★圧巻! 全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。
★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。(1人でもプレイは可能です。)
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ! 合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★PSG3音をフルに使ったBGMは16曲。軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード(14文字)によってデータセーブが可能。
★スーパーレイドック全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。(ただし、お申し込みは1回限りです。)
★なお、X1、X68000スーパーレイドックは、さらにS·U·P·E·Rとなる予定です。

MSX
RAM16K以上
2メガロム
¥6,800



▲"READY"


▲E-プラントを攻撃せよ! MSX


▲敵基地内部を破壊せよ! MSX

ACTIVE SIMULATION WAR
DAIVA ディーヴァ

アクティブ・シミュレーション・ウォーとは——

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★2人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として7つのストーリーから成り、それぞれ7機種(PC-9801Vシリーズは完全シミュレーション版で年末発売予定)に割り当てられ、ディーヴァという一つの壮大なストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。したがって、つくりあげた自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、2人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素もあり、何度もゲームするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
★ディーヴァは、各機種の持つ機能を十分生かしています。
★STORY7(終章)カリ・ユガの光輝は、ディーヴァの最後を飾るにふさわしい3-Dグラフィックスおよび人工知能(AI)搭載の、本格スペースシミュレーションとなる予定です。

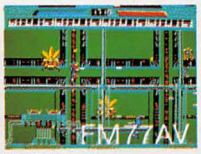
STORY1 ヴリトラの炎	PC-8801mkIISR以上	5"2D·2枚組	¥7,800
STORY2 ドゥルガーの記憶	FM77AV/20/40	5"2D·2枚組	¥7,800
STORY3 ニルヴァーナの試練	X1	5"2D·2枚組	¥7,800
STORY4 アスラの血流	MSX	2メガロム	¥6,800
STORY5 ソーマの杯	MSX2	5"2DD	¥7,800
STORY6 ナーサティアの玉座	ファミコン(東芝EMIより発売)		¥5,500
STORY7(終章)カリ・ユガの光輝	PC-9801VM以上	5"2HD	(年末発売予定)



▲戦略シーン



▲艦隊戦シーン



▲惑星戦シーン

MOVIE SPACE SHOOTING GAME
LAYDOCK レ·イ·ド·ッ·ク

感動のハイラスタグラフィックス!!

これが MOVIE SPACE SHOOTING GAMEだ!

★緻密に書き込まれた背景が、1ドット単位にスムーズスクロール。敵機は最高16パターン切り換えのリアルアニメーション。その動きもドット単位なら、命中の判定もドット単位!!
★2人で共同出撃。2機のストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。合体時には、1人がパイロット(ストーミーガンナーを操縦)、もう1人がオプションウェポン操作を担当。(1人でもプレイは可能です。)
★毎回の得点とは別に、プレイするほど向上する実力をレベルとして表示。レベルアップすれば、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。最高レベルに達した方にはもれなく階級章を進呈。
★敵は約50種、巨大戦艦も登場。合体時の武器は、誘導ミサイル、マルチバルカン砲他多数。
★データディスクに途中ゲームデータをセーブ。
★FM、MZ版には画面右側に得点を常時表示するインフォメーションボードを新設。FM音源を使用したB.G.Mを約10曲挿入。

●MSX2 3.5"1DD
RAM64K/VRAM128K
¥6,800

●FM77AV/20/40
3.5"2D·2枚組
¥6,800

●MZ-2500/V2
3.5"2DD
(MZ-2520では作動しません)
¥6,800

●MSXマークはアスキーの商標です。



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(郵便サービス·速達希望の方は200円プラス)
■マガジンNo.15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 R.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.15 請求券 ベーマガ11月号
87総合カタログ 請求券 ベーマガ11月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作·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。



THE LAST OF 1987——極上の感動とともに、
ドラゴンスレイヤーシリーズの集大成「ソーサリアン」始動開始!



究極のR・P・Gがやってくる……

そして今……、最期の闘いが始まる

ガイルファルコン
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市曙町2-14-4トミオービル
TEL 0425-27-6501(代)
ドラゴンスレイヤー、ソーサリアンは日本ファルコムの商標です



アニメビデオ化決定!!

提携／角川書店・毎日放送

ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ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、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!



MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K

S-RAM BB機能(バッテリーバックアップ)つき

定価¥7,800

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿

ジャケットは仮装丁です



FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　11月10日発売
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各 ¥2,200



- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ



対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

ジャケットは仮装丁です



サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　11月21日発売
CD ¥3,000 LP・カセットテープ　各¥2,500



- 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、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載

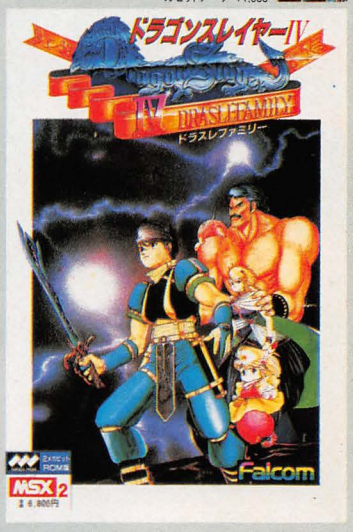


対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

ドラゴンスレイヤーⅣ



オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーⅣ」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ ¥1,000



- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム





新発売

MSX

2メガROM 定価¥6,800

好評発売中

MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSX はアスキーの商標です。

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㈹

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、優しさの時代へ。



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。

■カタログ



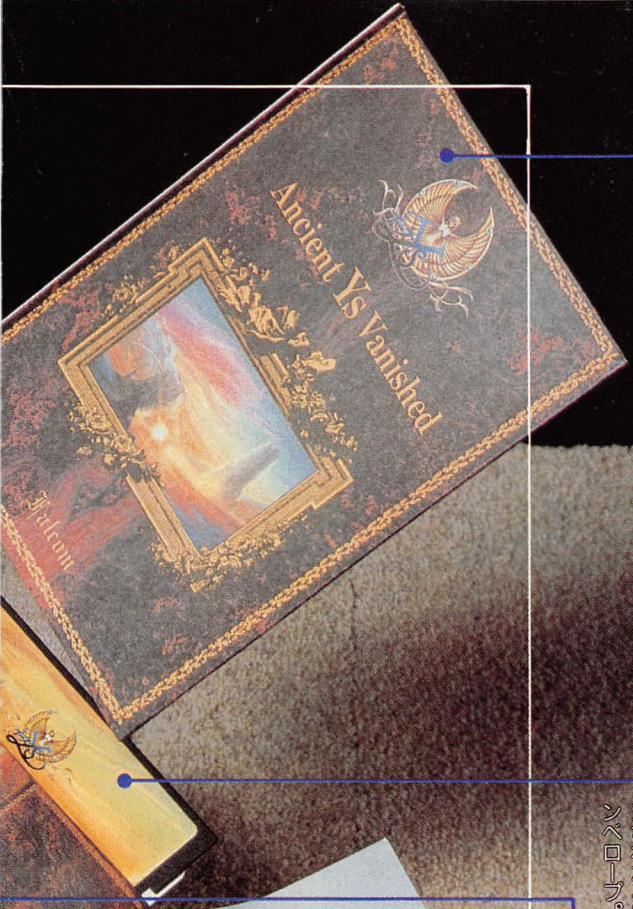
これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。

新発売

FM-7/NEW7　5"2D　第1部　2枚組
FM-77/AV　3.5"2D　第2部　※シングルドライブ可

各¥7,800

待望のFMシリーズ
10月6日㊎
新発売!!



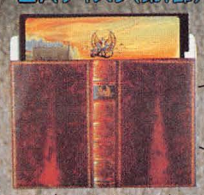
■マニュアル

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)

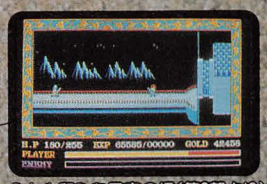


運命の人サラとの出逢い(第1部より)

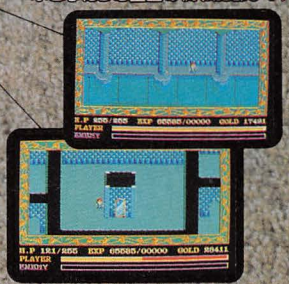
■Bディスク(第2部)

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)



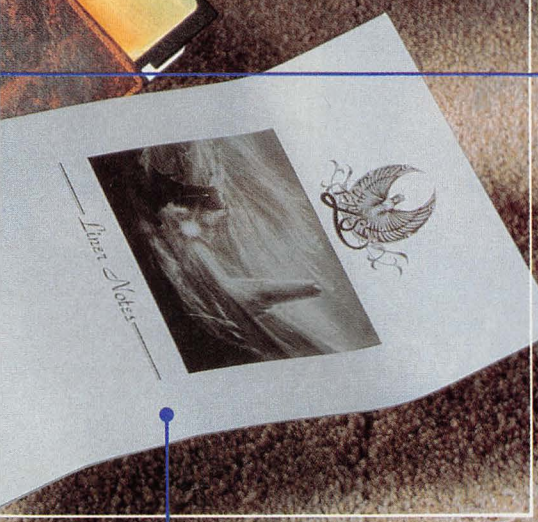
果てしなく続くタームの塔内(第2部より)



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-8801mkII SR以降 / 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
3.5"2DD/5"2DD/5"2HD
各¥7,800

ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化

11/10発売「ファルコムゲームミュージック」(アルファレコード)
CD¥2,800 LP・カセットテープ 各¥2,200
11/5発売「ミュージックフロムイース」(キングレコード)
CD¥3,000 LP・カセットテープ 各¥2,200

ガルファル

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒180 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオビル
TEL.0425(27)6501㈹

聖者か、愚者か、大地を揺るがす大反響！



ウルティマの敵（ライバル）はウルティマ

困難であればあるほど、興奮と感動のボルテージがUPする
元祖RPGの本領発揮！
舞台となるブリタニア王国を旅し、協力してくれる7人の仲間を集め、
勇敢・正義・誠実さ・献身・慈悲・謙譲・名誉・崇高さの
8つの徳を高め、聖者となるのが目的。
敵を倒すことが目的の時代は、もう終った。
敵は本来、自分の心の中にある邪心ともいうべきもの。
この邪心を抑え、聖者となるべくすでに多くの戦士が旅立っている。
さぁ、あなたも真の勇者なら、
この旅を避けて通ることはできないはずだ！

Ultima IV

Quest of the Avatar

興奮と感動の地図を塗り変え、究極のRPG

いままで、本当のRPGにであったことはなかった。ウルティマIVを見て聞いて買って、やってみると、なんとまぁ、2、3年ぶりに熱中しました。
杉本達彦（兵庫県 17才）

いままでのウルティマは値段が高すぎた。
このウルティマIVは5枚組で9800円、やっぱり、ポニーはちがうと思いました。
片山英利（大阪府 17才）

絶賛侵攻中！

外国での超人気ソフトをここまで見事に移植されたスタッフに敬意を表します。これをアメリカのゲーマーたちが見るときっとくやしがるでしょうね。
中島健蔵（島根県 25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

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。

- (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

MSX2開発中！

TM & © Richard Garriott. ORIGIN SYSTEMS INC.

株式会社ポニーキャニオン
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売

札幌支店TEL011-232-5151
名古屋支店TEL052-322-4001
福岡支店TEL092-751-9631
仙台支店TEL022-261-1741
大阪支店TEL06-541-1971
ニッパンポニーTEL03-667-3741
東京支店TEL03-221-3271
広島支店TEL082-243-2915

PONYCAは PONY CANYONに変わりました。

プラジェータ

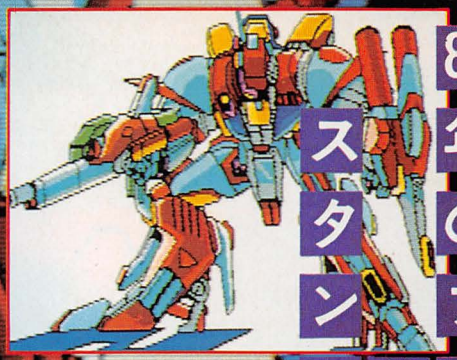
Brajeta

マルスへの挑戦

SFアニメ・バトルシミュレーションゲーム

「プラジェータ」とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合わせて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。1990年、日本では少年の間で「プラジェータ」が大流行していた。そして、その最強のチャンピオンの名はマルス……。

★詳しくは次号を待て!!



87年のフィナーレを飾る超大作スタンバイOK!!

哀しきヒロイン
その名はマルス……
今、おまえは何を考える……?

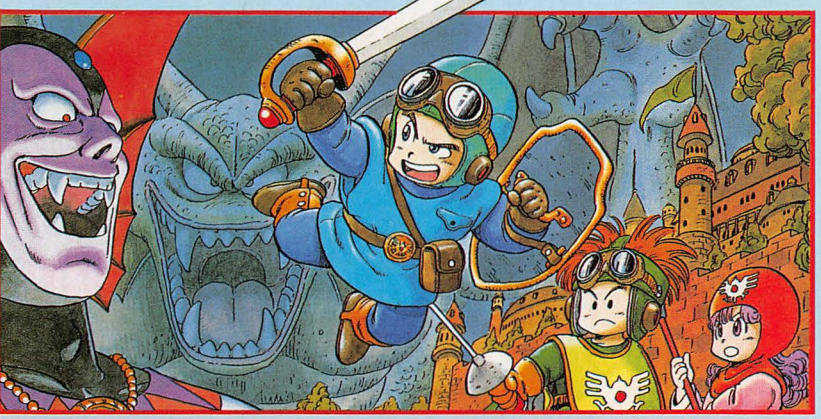
PC-8801mkⅡSR以降、Xシリーズ近日大公開!

これらの画面は開発中のものです。

夢の大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST Ⅱ

ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々



新たなる舞台ローレシアから出発する壮大な大冒険ロマン!!



●ローレシアの王子(キミ)●
キミはローレシアの王子、勇しい熱血の戦士だ。





●ムーンブルクの王女●
かわいい顔をしているが、王女は一流の呪文の使い手だ。



●サマルトリアの王子●
戦士でもあり、呪文も使える頼しいやつだ。



MSX MSX2版12月発売予定!!

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 コニカエニックス株式会社

発行元 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン スペシャル

さらば夢戦士





合宿先の林の前にたたずむアオイさん。今、何を思う…!?







▲ おっ
目が

◀ この中



◀ 夜の公園でのアオイさん。背後にライエルの



© 集英社・桂正和
作者／TAMTAM

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

近日発売予定!!

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。

ウイングマンそしてその仲間
君達の友情が、ライエルの野望

販売元 コニカエニックス株式会社
発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL 03-366-4345

◀ 合宿も終り、ハンバーガー屋でアルバイトに精を出すモモコちゃん。

新必殺技「ヒートショック」登場。

合宿先の海ではしゃぐ健太とミクちゃん。2人にとってはいい想い出に。▼







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。



オリジナルゲーム大募集

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。
詳しくは、担当・矢作迄(やはぎ) TEL(03)366-4345

ワールドゴルフII

構成・プログラム／村守将志
イメージグラフィック／真島真太郎
音楽／すぎやまこういち

新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

PC-9801シリーズ、FM77AV専用
10月30日新発売!!

PC-9801/VX/VM/M/E(FM音源対応)
5インチディスク版(2HD)……￥7,800
PC-9801UV/U(FM音源対応)
3.5インチディスク版(2DD)2枚組‥￥7,800
FM77AV/40/20(AV専用、2ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組……￥7,800

好評発売中
PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク版(2枚組)￥7,800



ゴルフ道を追求し続けてきた
「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」と
シミュレーションの天才・村守将志が
自信を持って放つゴルフシリーズ第3弾!!

↑9ホールごとの美しいティータイム・ミュージックとグラフィック。

究極のリアリティをまとい、
今、ゴルフが面白い。

- 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。

原案・グラフィック/楨村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA
カンダーラ
(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

X1turbo専用
10月30日新発売

X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)……¥7,800

FM77AV専用の発売が遅れ御迷惑をおかけしております。
今しばらくお待ち下さい。

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
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

■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ズなフルカラースクロールで自由に移動。
■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。


人間界


地獄界


天上界

仏の力が及ばぬ六凡界
仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが
姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

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

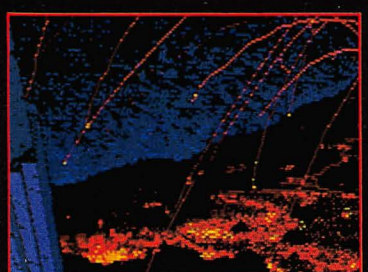
X-1turbo、II、III、Z
(2ドライブ専用)FM音源対応
(3枚組)……¥7,800

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
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

MSX2版
ソニーより
10月21日発売

死の匂いに乗って暗黒の世界からおそろしいものがやってきた。

●170枚の超リアルグラフィックで展開する衝撃度200%のSFサスペンスアドベンチャー!
●たたみかけるストーリー展開は、劇場映画をしのぎ、随所で展開されるアニメーションと抜群の効果音はきみを恐怖のどん底におとし入れる。
そして……、感動のクライマックス!!


▲ハレー接近て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!

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

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 コニカエニックス株式会社
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

ルクソール LUXSOR
NIGHTS OVER EGYPT

■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。

2Dから3Dへ 連続興奮シューティングゲーム!





※FM77AVの画面です。

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1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。


※FM77AVの画面です。

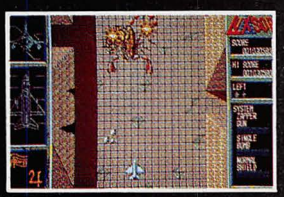
美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

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

■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800



デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!


バ リアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ!


古 代遺跡に展開する戦闘シーン!


最 終面。ここですべての謎が、明らかになる。

好評発売中 Game Line-up

マルバトクス
拡張コース

■PC-9801シリーズ(5'2DD 2枚組) (5'2HD・3.5'2DDは1枚) ¥4,500
■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5'2D・5'2D 2枚組) ¥4,500



FINAL ZONE
—WOLF—

■PC-8801mkII R/H/VA(5'2D 2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5'2D 2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■ MSX メガROM ¥6,800



※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。※付記のない画面写真はPC-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。 マークの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。※X1ターボMODEL 10は動作しません。

※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。

神羅万象

超能力者達の塔

VAを極めた リアルアクション!





5人の個性派キャラクター!


ガルシア

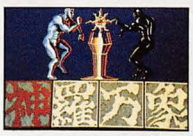

アマクサ


毘沙門

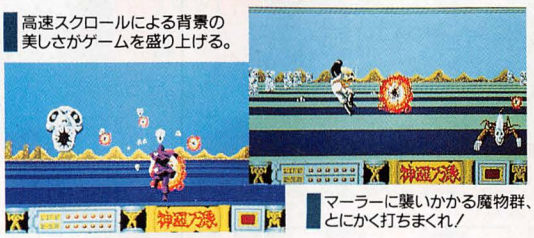

斬九丸


マーラー

■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。


タイトル画面。文字の出方に注目!


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。

マーラー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

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」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。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。

テレネット・エクスプレス

お待たせしました。テレネット・ユーザーズクラブがついに発足します。お申し込みは、9月後半からShopで配られます応募用紙でお願いします。また、すでにはがき、電話でお申し込みの方、アンケートはがきにお答えの方には応募用紙をお送りします。

応募用紙お申し込みの方は、03(268)1159ユーザーズクラブ係まで。

〆切りは10月末日です。たくさんの特典を用意してお待ちしています。

夢幻戦士 The Fantasm Soldier
ヴァリス



■PC-9801シリーズ (5'2DD・3.5'2DD 2枚組)(5'2HDは1枚) ¥7,800
■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シリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

デジタル・デビル物語
女神転生



■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シリーズ(3.5'2D 2枚組) ¥7,800
■ MSX メガROM ¥6,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 BASICマガジン! ①



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……



発売中！	●FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源） ●FM-77/AV（一部要FM音源）
近日発売	●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

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





- ▶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
近日発売予定	●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…。

❶高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
❷場所移動の一部にスムーズな3-D画面の採用
❸ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
❹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

発売中	●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 アドベンチャー王国 BAマガジン


GAL FORCE
ETERNAL STORY

戦士たちの鼓動を聞け。

ガルフォース「創世の序曲」

アドベンチャーゲーム

PC-8801シリーズ X-1/turboシリーズ

好評発売中!

●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。

ソフト作成の受託会社・受託者を募集!

当社のソフトウェア作成業務を受けていただける会社、または個人を募集しています。

業務種別:ゲームソフト(パソコン、ファミコン、MSX)の企画開発及び移植、ゲームソフトの音楽、グラフィックの作成。他に、数育ソフトの企画開発や制御系ソフトの開発等。

募集対象:上記業務を請負で行なわれている会社・団体・もしくはフリーで仕事を行っている方。

発注形式:当方にてソフトウェアの仕様・開発機器の貸出しを行ないます。金額支払い方法については、それぞれの業務につき相互話し合いの上決定し、ロイヤリティ契約、分割支払い等も可能です。

応募方法:個人の方は、履歴書に業務経歴を添付して当社の募集担当者宛へ郵送して下さい。会社の場合は、会社概要・業務内容・業歴を明記の上、当社の募集担当者宛へ郵送して下さい。追って当社より連絡の上話し合いをいたしたく存じます。

連絡先:〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL (03)407-0687 担当/伊澤

★貴社もしくは貴方の作成したソフトウェアを商品化し、販売したいとお考えの方は、ぜひ当社までご連絡下さい。販売の代理もご相談に応じます。

SESSION 61 ソフトハウス8社協同制作

Humming Bird Soft / BOTHTEC / SACOM / soft office THINKING RABBIT / マイクロキャビン / SystemSoft / XTAL SOFT

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搭は，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，何としても搭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!!

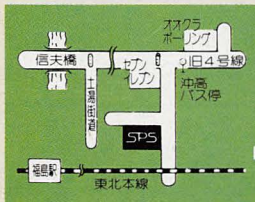


THE RETURN OF ISHTAR

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(VAを除く)
5″2D ¥6,800
GS-151



株式会社エス・ピー・エス
SPS
〒960 福島市太平寺字町ノ内5-3
☎(0245)45-5777 ※電話はお間違えのないように
FAX(0245)45-1804 (GII GIII)

リターンオブイシターの発売が遅れてしまい、大変申し訳ありませんでした。より完成度の高いゲームに仕上っておりますので、お楽しみください。

●ご注意：PC-88VAをご使用の方は、ごめんどうでも直接当社まで通信販売でお申し込みください。店頭販売はいたしておりません。

●開発中のPC-9801シリーズは11月発売予定。FM-77シリーズは12月発売予定。

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・ピー・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

ぬけにんでんせつ

抜忍伝説

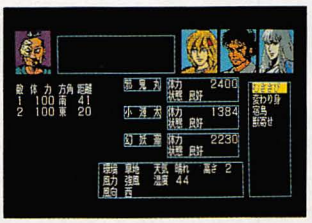
歴史を動かす 影 三匹!!

翼をもった男達

今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…

Brain Grey 第一回記念作品









映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現〃
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時進行する。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。
映画を超える興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。
圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，完成間近〃

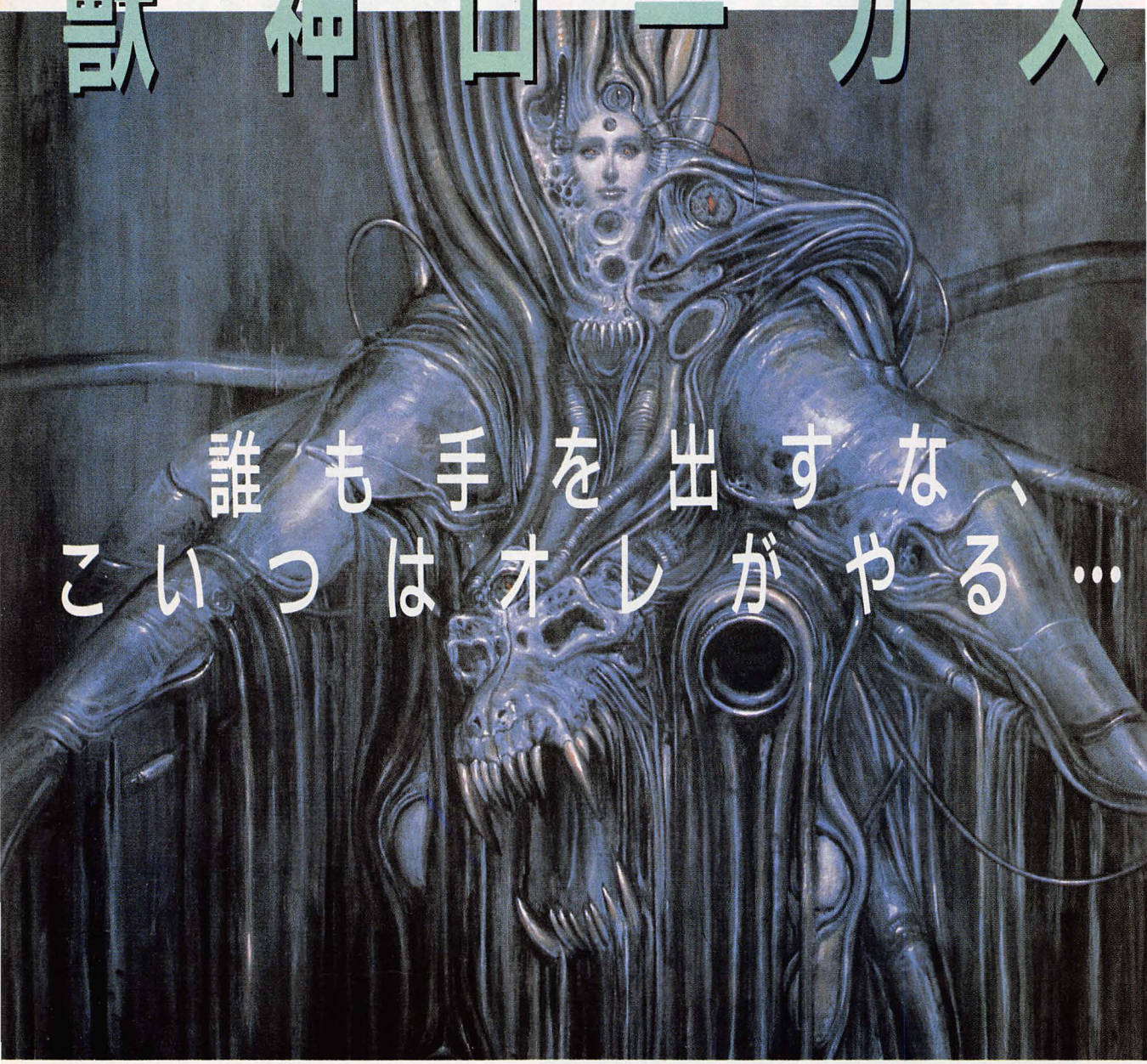
●PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定
PC8801mkIISR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
●X1シリーズ 12月16日発売予定
●PC9801シリーズ 12月16日発売予定
5"2D 5枚組 5"2HD 2枚組
5"2DD 4枚組 3.5"2DD 4枚組 価格 各9,800円
●FM-7/77, MSX2 も開発中!

株式会社 ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL. 03-499-6943

資料請求券 ベーマガ 11月号

ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス



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。

10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

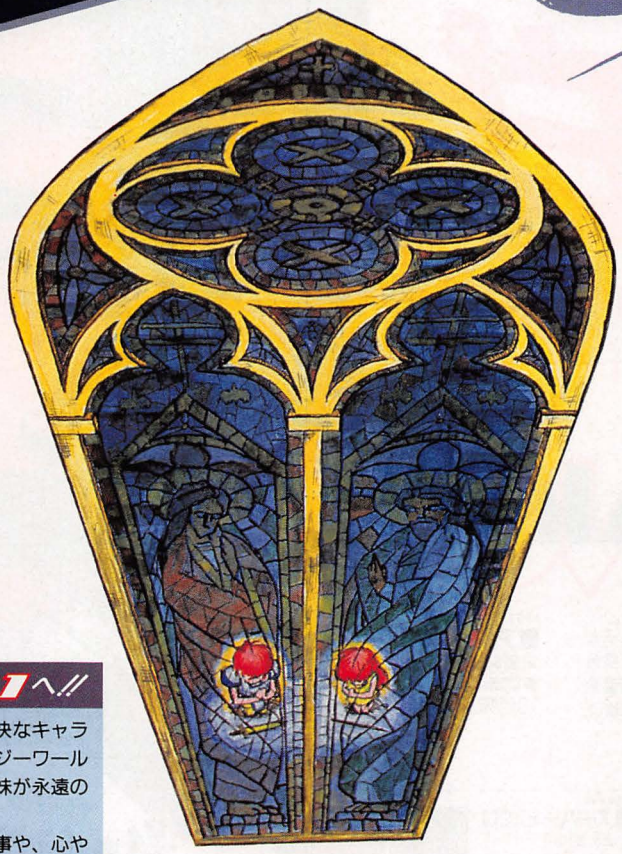
主題性.！ 集大成.！ したいぜ.！

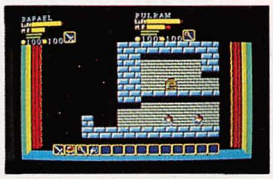
RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666

ドリームジャーニーへの片道切符

Euphory ユーフォリー

新作









お・ま・た・せ君のX1へ!!

広大なマップと、たくさんの愉快なキャラクターたちが繰り広げるファンタジーワールド。ファルラムとラファールの兄妹が永遠の幸せを求めて旅を続けます。

旅の途中で出合う不思議な出来事や、心やさしい人々、危険な妖精達。

このソフトは単に敵を退治していくアクションゲームとは全く異った発想で作られたゲームです。しなやかな感性といつまでも変わらない子供心を持つあなたに、このドリームジャーニーの片道切符を進呈します。

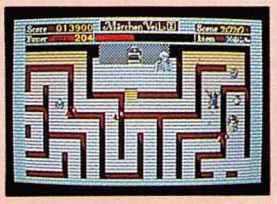
特長

1. 8重和音FM音源対応 2. 動きのスムーズさ 3. MAPの広さ 4. 枝分かれするストーリー
5. 水・陸・空の使い分け 6. 2人同時PLAY
●ファミコンのりのゲームだぜ!! ●5-2Dディスク版1枚 ●シャープX1全機種対応

※上の画面写真は開発段階のものです。都合により一部変更する恐れがありますので、予めご了承下さい。

定価 6,800円

FM-7,77シリーズ Märchen Veil I



FM-7／77／77AV
5"ディスク版/3.5"ディスク版
定価7,900円
好評発売中

SACOM

製作・発売元 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4F
■ノヴェルウェアテレホンサービス…TEL：03-635-5147
■ユーザーサポート……TEL：03-635-7609
■電話によるお問い合わせは、月～金AM10:00～PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

NIDECOM for Better Computer Living SOFT

The COCKPIT



（提供：JALフォトサービス）

MSX-14
■ザ・コックピット
定価6,800円
● MSX2
11月末発売予定

本格的なリアルタイム・フライト・シミュレーションソフト登場。画面に表示された11の航空計器を駆使し、進入灯を見ながら夜間の空港に着陸するという難しさ／プロのパイロットの偉大さを体感できる本格派です。


画面はPC-9801用です。

面白2

単純・明快・エキサイティング！
アルカノイドⅡが、ふたりのためにやってきた。



アルカノイド
ARKANOID Ⅱ
ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

画面はテーブルゲーム用です

あのアルカノイドが、Ⅱになって帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能／ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載／しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200%！！

MSX-12
■アルカノイドⅡ
定価6,800円
● MSX2
10月末発売予定

スーパーピエロ

MSX-13
■スーパーピエロ
定価5,800円
● MSX MSX2
10月末発売予定

パワーボール作戦で攻撃か、EXTRA作戦でゆくか。最強アイテムは、なんと丸太ん棒／がんばれ、スーパーピエロ。敵キャラも魅力いっぱい！


画面はテーブルゲーム用です。

Victorious NINE Ⅱ 高校野球編

MSX-11
■ビクトリアスナインⅡ
定価5,800円 ● MSX2
10月末発売予定

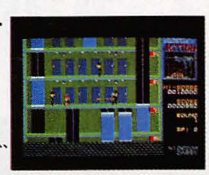
夏の全国高校野球ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が甲子園／2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。



AMERICAN SOCCER

MSX-15
■アメリカンサッカー
定価5,800円
● MSX2（ROM版）
11月末発売予定
TM

満場の観衆が君を注目する。ホット＆スピーディー／壁を使ってパス、シュート。これがアメリカンサッカーだ。2人でも1人でも熱くなれる。



影ノ伝説 THE LEGEND OF KAGE

■影の伝説 THE LEGEND OF KAGE
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）





GYRODINE

■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



■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-8BGP2）増設で可 ●X-1ターボModel20、30、40（ディスク版）●FM-77/77L2（ディスク版）→MB-28121又はMB-28122増設で可 ●FM-77L4（ディスク版）●PC-9801U2

株式会社 ニデコ
〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部／☎03(253)0761(代),FAX.03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ／☎03(251)8061(代)
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MSX2+ 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。



● PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
(5"2D 2枚組) 価格 7,800円

● MSX2 2メガROM 価格 6,800円

TECHNOPOLiS SOFT
徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TEL. 03-432-4471

将軍

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、ワイロや策略。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。

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

ND-06MR MSX MEGA ROM

(メガROM版)16KB

定価7,800円

1メガROM、S-RAMバックアップ付
MSX I、II共用

MEGA ROM 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。



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。

ファミリーコンピュータ™用カセット

namcot

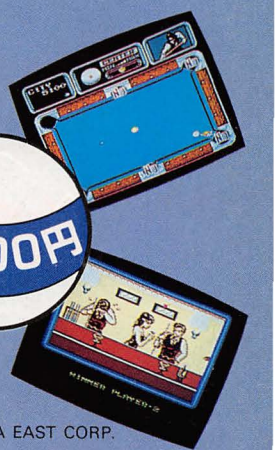




10月下旬
新発売

秋のトワイライトタイムにちょっぴり
アダルトなゲームはいかがですか？
「サイドポケット」は、フォローショット
やマッセなど、あなたのテクニックを存
分に生かせる本格派ビリヤードゲーム
です。さあ、あなたも**「サイドポケット」**
で鮮やかに演出してみませんか。

3,900円



© DATA EAST CORP.

© 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

REDY? 「準備はととの
MANY MORE BA
WILL SOON BE



SQUILLA



BINSBEEN



TETRA



GODARNI



DOM



SYURA



VALDA



ROLLYS



MANMOS

Story：銀河系の遥かかなた、ここドラゴンランドは、平和と愛に満ちあふれた、地球型星系であった。だが突如発生した超自然現象と正体不明の凶悪な魔生物の出現により、その様相はすっかり変わってしまったのである。地球人の超能力戦士“ハリアー”に、正義のドラゴン“ユーライア”から救助を求める連絡が入ったのは当然のことだったと言えるだろう。「コノ　セカイノ　ヘイワヲ　トリモドシタイノダ！　イソイデ　クレ！　ハリアー！」ユーライアの悲痛な要請を受け、ハリアーは、ついに起った。愛用のオートロック（自動照準固定）機能装備のランチャーを携え、ハリアーは前進を開始した。
走れ！ 翔べ！撃て！スペースハリアー！

SP
HAR

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

たかい？ 戦闘は間もなくはじまるぜ！」

TTLE SCENES AVAILABLE.



URIAH



OCUTOPUS



SALPEDON



MUKADENS



BARBARIAN



STANLAY



JET



WIWIJAMBO



TITLE

ACE
RIER

© SEGA 1985

お待たせしました。X68000用スペースハリアーがついに発売になりました。多重画面、スプライト、FM音源、高速演算処理、多色発色など、X68Kの持つすぐれた能力を活かし、68000×2、Z80×1という重装備を誇る、アーケード・マシンのオリジナル・ボードの表現力に肉薄した完成度で皆様のお手元にお届けすることができました。
店頭デモでPLAYする場合にも、ヘッドホンをお使いいただき、Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

スペースハリアー for X68000

5インチ Disk版 標準価格6,800円



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・ランドに平和が訪れました。
……しかし、平和は永く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……

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



キャラクターのデーターをディスク(テープ)に直接セーブ出来る親切機能付き



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ます





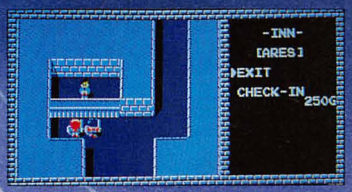
敵を倒すとお金やアイテムが手に入ります



1人でもOK，お友達と2人の同時プレイも出来ます



さあ，戦闘だ！4方向移動で敵の背後にまわり込み，どんどん倒してレベルアップ

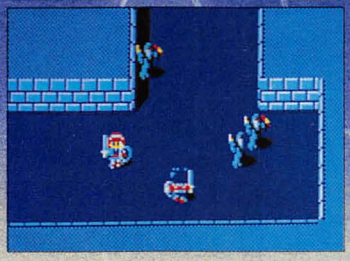




傷ついた体は宿で休め，お金がたまったらさらに強い武器に買い替えます



見安い画面と1目でわかるキラクターパラメータ，一緒にスクロールする縮小マップ付き



出たなマジシャン！こっちも魔法を使って攻撃だ

誰もが抱く，夢と希望とロマン，

あの冒険心をくすぐる感動をもう一度。

DARK STORM

DEMON CRYSTAL III ダークストーム

for MZ-1500 QD版 標準価格5,300円(データ用QD付き)

for X1シリーズ/turbo
ディスク版 標準価格6,200円(ディスクに直接書き込み)
テープ版 標準価格4,300円(データ用テープ付き)

ドラゴンバスタ

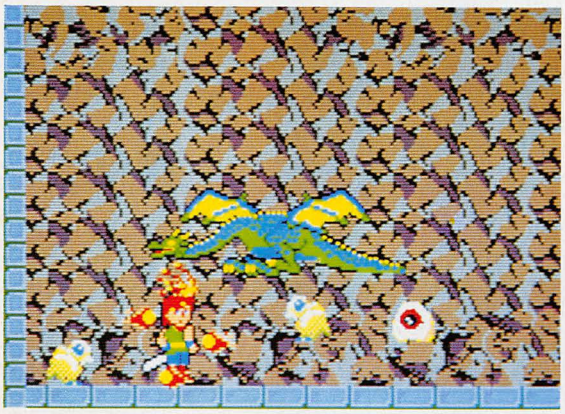
起(た)て！竜戦

アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」そのストーリー性と雰囲



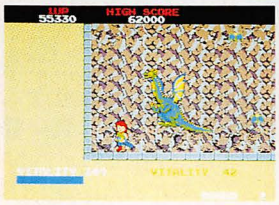
















お待たせしました。FM77 AV版ドラゴンバスター登場

FM77AVの持つ機能と性能をとことんまで追及し、アーケード・ゲームの名作「ドラゴンバスター」の名に恥じない仕様で、皆様にお届けすることができました。「垂直斬り」、「かぶと割り」、などの基本テクニックはもちろん、「ファイヤー・ボール・シールド」など、オリジナルのアーケード版そのままのテクニックが使える、キメ細かい内容は、きっと御満足いただけることでしょう。グラフィックとサウンド表現力は、ハードに負うところ大ですが、開発室の持てるノウハウすべてを注ぎこんで移植版としては、最高の仕上りとなりました。心ゆくまでお楽しみください。

FM77AVドラゴンバスター
3.5インチFD版 標準価格6,000円

DRAGON BUSTER

ドラゴンバスター

©株式会社ナムコ

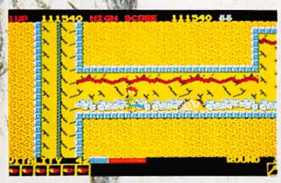
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

士!

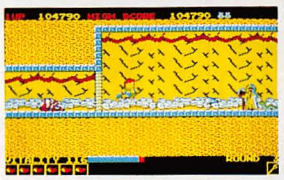
気をここに再現.!!















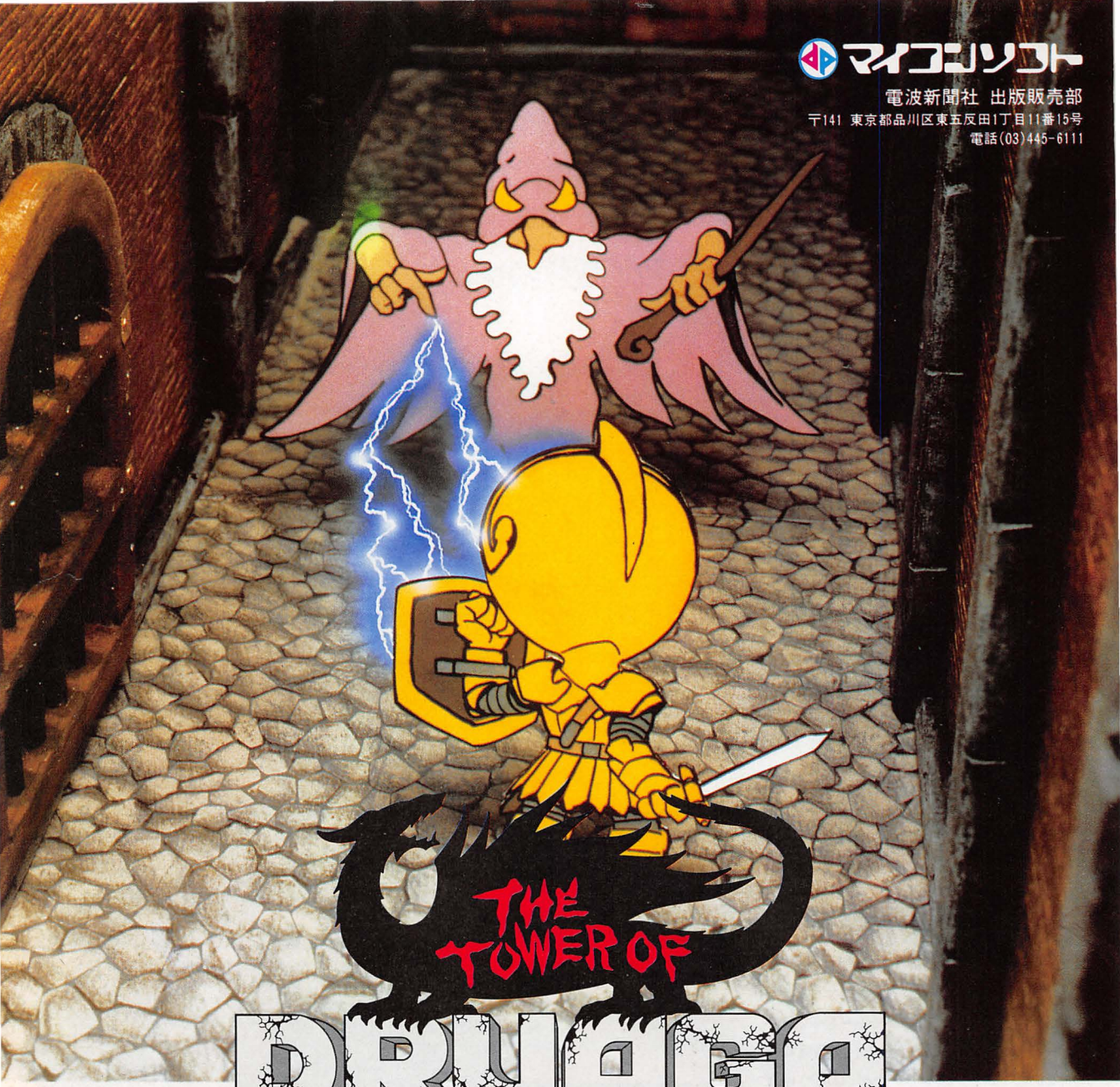


パソコン初の移植作品。
大好評発売中

全12面にわたって展開される勇者クロービスの、ファンタジックなアドベンチャーをパソコン・バージョンで創りたい…そんな、開発室の夢をこめてプログラミングしたのが、この作品です。4方向スクロール、大きなキャラクターのダイナミックな動き、膨大なマップデータ、色彩、サウンドなど、ハードウエアの弱点をプログラミング・テクニックを駆使して解決せざるを得ない問題点も多々ありました。もちろん、全力投球でプログラミングに取組みましたが、一番留意したのは、原作の持つストーリー性と雰囲気を構成している、各キャラクターの性格、アルゴリズムを忠実に再現することでした。X1をお持ちの方にぜひともプレイしていただきたい一作です。

X1ドラゴンバスター
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



©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、XI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。

3D ROLE-PLAYING GAME

GATE OF LABYRINTH

迷宮への扉







MZ-1500、X1シリーズで超人気のソフト、『迷宮への扉』がMSXに移植されました。3D表示の画面、広大なマップと数々のナゾ。希望を求めて島にたどり着いたキミは、この島で何をみつけるだろう。キミの行動一つでエンディングはその姿を変えて行くのだ。

(16K以上)
for MSX / MSX 2 対応 MEGA ROM
標準価格 5,300円 新発売!!

果てしない夢と冒険の世界へ。
迷宮への扉が今開かれる!

「お前は、何のために旅をするのだ?」
「……」
「お前は、何を求めているのだ?」
「希望……そう、希望を求めて旅をしているのです。」
「それならば、お前の希望とは何だ?」
「わかりません。でも、私は希望を見つけるために旅をしているのです。」
剣と魔法と竜の時代、一人の若者が『希望』を求めて旅に出た。
そこで行き着いたのが、名も知らぬ大きな島だったのだ。
「この島に、私の求める『希望』はあるのだろうか…」
いつ終わるとも知れない冒険は、今日も続く。

不思議と
元気の出て来る
ソフト!

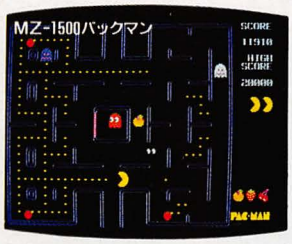
Parallel World Trippin' Sofia

メガROMにて
MSX版 近日発売



マイコンソフト 電波新聞社
〒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



PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

パックマンは1980年にナムコから発売され、世界的な大ヒットとなったアミューズメント・ゲームの歴史的な作品です。キャラクターに、その名のとおり「性格」を持たせゲームの流れを変えました。

- 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-8001mkIIテープ……定価3,500円
- PC-8001mkIISRテープ 定価3,500円
- PC-8001/mkII テープ……定価3,500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。

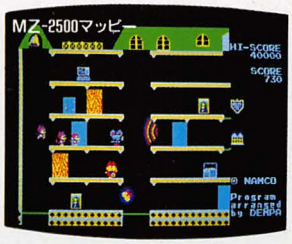
- PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
- PC-8001/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8001/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



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でさしてポンプでプクプク・ポン！上手に堀ってさそいこみ、岩落としで一網打尽！「陰険打ち」「陰険落とし」などの本物のゲームのテクニックが使えます。(PC-8001Nモード版をのぞく。)

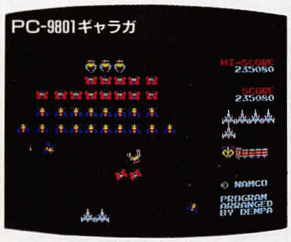
- MZ-1500 QD……定価4,300円
- PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード) テープ……定価3,000円
- PC-8001mkIISR テープ……定価3,800円
- PC-8801/mkIIテープ…定価3,500円
- PC-8801mkIISRテープ…定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ…定価6,000円
- X1/C/CS/CK/G テープ定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5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



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しよう！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-8801mkII/SRテープ 定価4,100円
- PC-8801mkII/SR 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
- 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の秘キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

さらに、X68000の登場で永い間の夢であった、原作を越えるクオリティーのソフトを完成させることができました。

このゲームもナムコが創りだしたゲームを革新させた作品です。縦スクロールと空中、地表の2次元でプレイする同タイプのゲームはたくさん発表されましたが、いまだにゼビウスをしのぐものはありません。

- **X68000** 5インチ……定価6,800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



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。

PC-8801mkIISR(以上)版も制作中です。

- **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

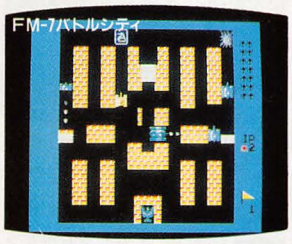


BOSCONIAN ボスコニアン

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。

この作品は、ナムコから、1981年に発売された話題作です。

- **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

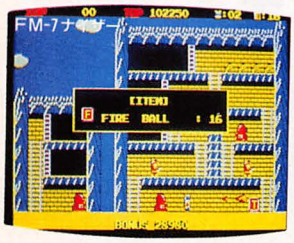
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



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 CRYSTALII)

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。

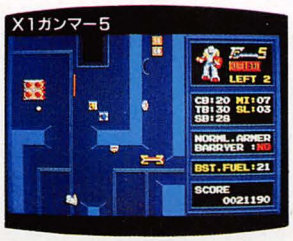
- FM-7/77テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1 テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ5インチ 定価6,200円
- MSX メガROM……定価5,300円



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。

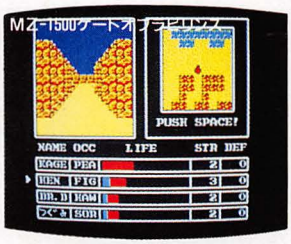
- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SRテープ 定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ…定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



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
- MSXメガROM……定価5,300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
- X68000 5インチ……定価6,800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



DARK STORM ダークストーム

魔界と地上の支配をたくらむダークネスの魔手からフェアリス・ランドを救うことができるか。再び立上がったアレスを待受けるのは13の町にと迷宮にひそむ魔物たちだ。戦えアレス！

- MZ-1500QD……定価5,300円
- X1テープ……定価4,300円
- X1turbo/F/G 5インチ…定価6,200円 (200ラインモード)

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

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

1ドットの精度 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。



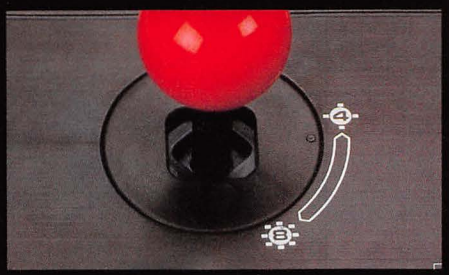
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

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

に

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

新方式のメカニカル切換方式を採用し，ワンタッチ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。



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

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。



連射速度を目で確認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。



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧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)

標準価格 9,500円(送料500円)
第二次ロット限定2,000台予約受付中

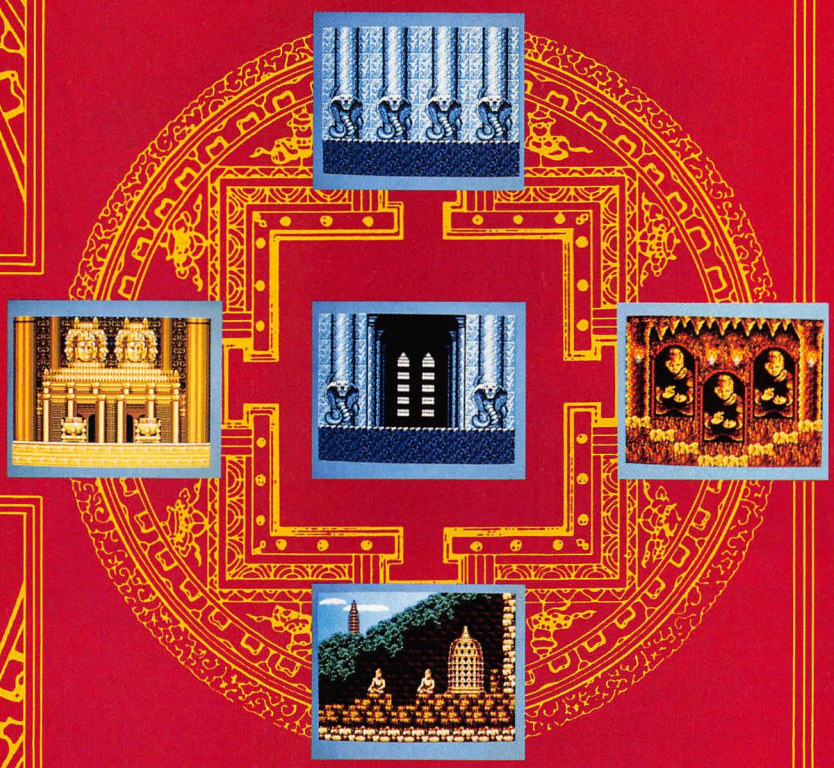
KONAMI





失われた秘宝を求めて、シルクロードへ。

ウダツのあがらない考古学者、アトレ助教授と2人の研究生にめぐってきたビッグチャンス――それは、インドで発見された"暁の女神(ウシャス)"像の秘宝を探しだすことだった。いま彼らは、たった1枚の古地図を手がかりに、4つの神殿をめざす。



●画面は、開発中のものです

ジャンルを超えた面白さが、MSX界を魅惑する。

史上初、プレイヤーが**喜・怒・哀・楽**の感情をもった！
愉快な2人の中から好きなキャラクターを選べる
マルチプレイヤーアクションゲーム。MSXの常識を超えた**美しい**
グラフィックと、RPG・シミュレーション・
シューティング・迷路など**多彩な要素**が楽しめるぞ！！

MSX2対応
1Mビット
5,800円
10月下旬発売

超本格派レーシング・シミュレーション

F1・スピリット

人気街道爆走中！



MSX対応　1Mビット　SCC搭載
5,800円　絶賛発売中

エンジンからカーボディまで、それぞれのパーツを組み合わせ、じぶんがデザインした車でチャレンジできる空前のレーシングゲーム！コースも全部で21と充実しているうえに、SCC搭載、2人同時プレイ可能で、臨場感あふれるリアルドライビングが楽しめるぞ。

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つの出力ボートを持ち、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。

週刊テレフォンサービス実施都市

地区	テレフォンナンバー
〔関東地区〕	東京：03-262-9110
〔関西地区〕	大阪：06-334-0399
〔北海道地区〕	月寒：011-851-3000
〔北陸地区〕	新潟：025-229-1141
〔九州地区〕	福岡：092-715-8200
〔四国地区〕	愛媛：0899-33-3399
〔東北地区〕	秋田：0188-24-7000
	青森：0177-22-5731

コナミからビデオが出るぞ！

ゲームのBGVをはじめ、アニメーション・コメディなどメニューも多彩。11月6日新登場。

グラディウス2・アイデア公募当選者

たくさんのご応募ありがとうございました。

- グラディウス2大賞　野倉 弘次　(千葉県)
- ジオラマ部門優秀賞　大河原 正年　(群馬県)
- アイデア部門優秀賞　一ノ瀬 博人　(長崎県)
- イラスト部門優秀賞　中川 潤　(大阪府)
- シナリオ部門　該当者なし

コナミ株式会社

本社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30
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・FM77AV移植進行中!

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。

資料請求券
BASICマガジン(11)

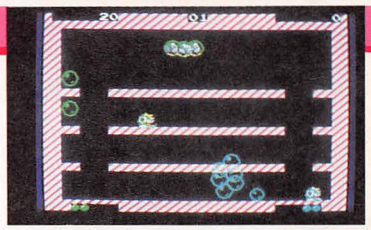
Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社 ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

パソコンソフト

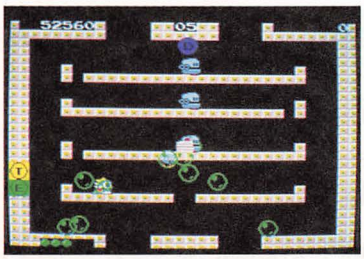
キミは真のエンディングを見れるか!!

バブルボブル

タイトー



対応機種：MSX2　価格：5,800円



ビデオゲームで多くのバブルン・ファンを作ったタイトーのキャラクター・ゲーム『バブルボブル』が，いよいよMSX2で登場しました。ビデオゲームで人気が高かっただけにどの程度に仕上がっているか注目されるところですが，タイトー自ら移植作業を行なっただけあってなかなかのできになっています。

もちろんボブルンとの2人同時プレイもできるし，それぞれ100面あるし，さらに裏面のスーパー・バブルボブルもちゃんとあります。もちろんノーミスで10面，20面30面……100面に到達すると謎の扉から隠し面へもワープできます。

オリジナルとちがうところは，後半の面の難易度設定や面パターン，それにフードの目玉焼き，すいかなどの一部が人参やプリンといったものに変更されています。

登場キャラクターは，ちゃっくんぽっぷでおなじみの“もんすた”をはじめ，“いんべーだ”“ぷるぷる”などユニークでかわいいキャラクターが10種類。100面の最終敵“すーぱーどらんく”は，48×48ドット(プレイヤーの約9倍)で迫ってきます。

隠しコマンドによるパワーアップは，オリジナルでは1種類でしたが，MSX2用は4種類。

さらに隠しコマンドでラウンド・セレクトや自機数の設定もできるようになっています。さて，真のエンディングを見れますかな？

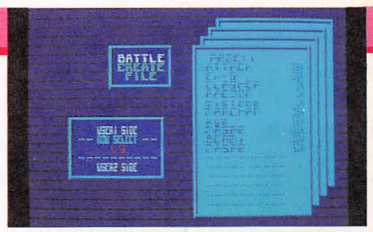
山下章	ウン，こりゃいいデキ！　ヘンな小細工なしに，ひさびさに遊べる移植ゲームだ。キャラもかわいいし，女の子におすすめしたい。これをほめなきゃ，見城先生に怒られちゃうね！
手塚一郎	アーケード版をよく知らないので細かい点はわからないけれど，かなりのデキだと思う。1人でも2人でも楽しく遊べそうだ。MSX2ユーザーなら迷わず「買い」のソフトだろう。
YU-YOU	いいデキだなあと思っちまったい!!　アーケード版とくらべるとジャンプ，フードなどの点で問題がある気もするが…。でもヒシバシ名作を作ってくるコナミに負けず劣らずの作品だネ!!
影	見城先生のおすすめで好きになったバブルボブルが，MSX2でプレイできるとは感激!!　今までのタイトーの移植シリーズからみると，バツグンのできと言ってもいいんじゃないかな。

パソコンソフト

自作のタンクで戦うバトル・シミュレーション

コムサイト

テクノソフト



対応機種：PC−8801SRシリーズ　価格：6,800円



COMSIGHTは自分が製作したバトルタンクと，コンピュータ側，あるいは他のユーザーの作ったバトルタンクとを戦わせるシミュレーション・ゲームです。

戦闘はリアルタイムで行なわれますが，戦闘中にプレイヤーが指示をだすことはできません。勝敗はどちらのプログラミングが優れているかでまずまちがいなく決定します。

戦闘中は自分のバトルタンクから見える範囲が3Dで，しかもワイヤー・フレームでなく，ソリッド・モデルで表示され，先に相手にダメージを100与えれば勝ち。燃料切れや，プログラムにエラーが発生した場合は負けとなります。

バトルタンクのプログラミングにはBPLと呼ばれる言語を使用しますが，これはごく簡単なBASICに，バトルタンクの，移動，攻撃，索敵用のコマンドをいくつか加えたようなもので，それほど理解することはむずかしくありません。

コンピュータ側のバトルタンクすべてに勝つことのできるバトルタンクを作るもよし，友人達とトーナメント戦を組むのもよし。

また，テクノソフトでは，「コムサイトカップ」なるものも予定しているそうなので，それを目標に最強のバトルタンク完成を目指すのもよいでしょう（コムサイトカップに関するくわしい内容は，ホット・インフォメーションを見てください）。

山下章	コレはマニアック。とっつきにくいけど，やればやるほど味がでてきそう。『プラズマライン』でつちかった3D処理も大きく進歩。でも，めんどうくさがりの人は，やめたほうがいいかも。
手塚一郎	昔あったアップルのロボット・ウオーにそっくり。プログラムを組むのが好きな人には，たまらないソフトといえるだろう。もう少しスピードが速ければ言うことなしなんだけどねー。
YU-YOU	ゲーマーよりもプログラマーにおすすめするソフト。最初にしておいたプログラムによって強くも弱くもできるという点に感動しちゃった。ボクこういうソフト大好き♥
影	なんだ，このゲームは！　操作できないじゃないか!!　なになに，プログラミングしたタンクを戦わせるシミュレーションか。ベーマガ読者なら，凝りだすとハマッてしまうかもネ。

バブルボブル問い合わせ先：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトー「マイコンBASICマガジン」係
コムサイト問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 テクノソフト「マイコンBASICマガジン」係

パソコンソフト

J.B.ハロルド事件簿シリーズ第2弾！ リバーヒルソフト

マンハッタン レクイエム



対応機種：PC−8801SRシリーズ　PC−9801シリーズ　価格：7,800円



リバーヒルソフトから発売された『殺人倶楽部』に続くJ.B.ハロルドシリーズ第2弾『マンハッタンレクイエム』。

主人公のJ.B.ハロルド刑事が殺人事件の謎を解き明かす刑事物AVG。今度の被害者はサラ・J・シールズという24才の女性。この名前を聞いて，前作の『殺人――』をプレイした人は「どこかで聞いた人だ」と思うでしょう。そうです，前作のビル・ロビンズ殺害事件で証言をしたピアニストなのです。

彼女が，自分の住んでいるダウンタウンのアパートから路上に転落死した事件を，ニューヨーク市警は自殺として処理してしまった。これに疑問をいだいたジャド・グレゴリー（この人も前作で登場）がJ.B.ハロルドに事件解明の依頼をしたところからゲームがはじまります。

スタートはグレゴリーの事務所の前から。彼からの情報なくして捜査をはじめるのは不可能。ゲームの展開もこの事務所を中心に進めていきます。

パッケージの中には，手がかりとなる3通の手紙とニューヨークはマンハッタンの地図，そして捜査手帳が入っていて，各所で聞き込みして得た情報を捜査手帳に記入して事件を解明していきます。

操作はコマンド選択式で簡単。さらにマウスが使えるので実にスムーズにゲームを進められますよ。

山下 章	『殺人倶楽部』から充電期間を経ただけあって，文句のつけようのない完成度。付録も豊富で，『ジーザス』以来の傑作AVGだ。ウ〜ン，ニューヨークを思いだしちまうぜ!!
手塚一郎	ボクがプレイしたのはPC88版であるにもかかわらずマウス対応なのに驚いた。「遊びやすさ」に重点を置いた作りをしているのがウレシイ！　シナリオも◎。売れてほしいソフトの一つだ。
YU-YOU	パッケージを開けておどろいたのは凝りまくっているフロクであった。手帳，手紙…。音楽もすばらしく，ゲームの世界にプレイヤーを引き込んでくれる。絶対にお買得のソフトだネ。
影	なかなかシブイ!! アドベンチャー・ゲームを得意としない私でも，思わずプレイしたくなる内容だね。グラフィックはシブくかつきれいだし，操作は簡単だし。音楽もVery Good！

パソコンソフト

愛と涙(?)とギャグいっぱいのAVG

新玉取物語 ビクター音産



対応機種：FM−7／77シリーズ　PC−8801SRシリーズ　価格：10,000円



3年前に発売された『新竹取物語』のシナリオ2にあたる新作アドベンチャー・ゲーム『新玉取物語』が登場しました。

何が「玉取り」なのかというと，「かぐや姫」に五色の玉を捜すよう頼まれたことから，四つからなるワールドへ玉捜しの冒険がはじまるというもの。

この四つのワールドというのが，「もとの砂浜」「ギャル沢山」「おばけ島」「がんばる海」と，ギャグそのもの。内容的にも，スタートそうそうの「もとの砂浜」では，モヒカン刈りの悪ガキ(?)がチェーン片手にカメをいじめている浦島太郎のパロディがあったかと思うと，「ギャル沢山」では，風俗営業のお店がたくさんでてきたりと，ハチャメチャのギャグ・ストーリーの連続。

登場人物も，牛乳ビンの底のようなメガネをかけた根暗な少年がいるかと思えば，頭プッツンの少女やオカマまで登場するしまつ。

アイテムまでもタワシやムチなど役に立つやら立たないやら，わからないものばかり。

入力は，すべてコマンド選択方式とアイコンを採用し，簡単にゲームを進行することができます。

ただ，ディスクが6枚組みという大作(?)で，1画面移動するごとにディスクを入れ換えなければならない場合もあり，かなりわずらわしいところが残念。

山下 章	力作であるのは認めるけど，スピード遅し，誤字多し，BGMも常に流すようにしてほしかった。ま，解くのに時間がかかりそうなことは確か。ディスク6枚組ってのはちょっと……ねえ。
手塚一郎	同社の『新竹取物語』を楽しめた人ならおススメ。ボクにはチョット合わないタイプのゲームだ。プレイしていてシラけちゃうんだよね。スピードが今ひとつなのも原因のひとつかな。
YU-YOU	ボクのようにアドベンチャーを好まない人間にとっては，あまりおいしいゲームではないネ。もっとプレイヤーを引き込む要素がほしいと思う（音楽など）。スピードも遅すぎる。
影	とっぴなギャグとハチャメチャなストーリー展開には笑える。ただ，とっぴな行動をねらいとしているので，展開に伏線がなく，八方ふさがりになるのが難点かな。

マンハッタンレクイエム問い合わせ先：〒810 福岡県福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル リバーヒルソフト「マイコンBASICマガジン」係
新玉取物語問い合わせ先：〒151 東京都渋谷区千駄谷3-16-1 ビクター音産「マイコンBASICマガジン」係

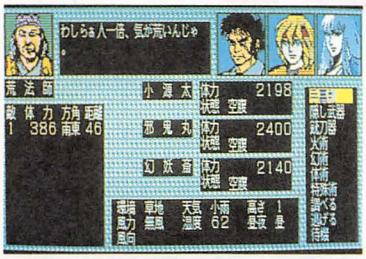
パソコンソフト

ブレイン・グレイが放つ戦国伝奇ロマン

抜忍伝説

ブレイン・グレイ

対応機種：PC−8801／9801／X1 シリーズ　価格：9,800円



織田信長が全国統一に野望を燃やしていたころ，歴史の裏で，厳しい忍の掟にそむいた３人の“抜忍”の戦国伝奇ロマン。生まれたばかりのソフトハウス「ブレイン・グレイ」の処女作『抜忍伝説』が発売になります。

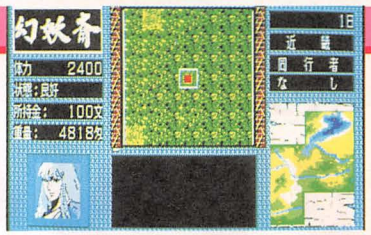
このゲームは，５枚のディスクからなり，主人公の邪鬼丸，幻妖斎，小源太の３人が抜忍となるまでのオープニング・ストーリーが１枚のディスクに納められています。そして，３人それぞれのディスクが用意されていて，微妙にからみ合った３人のストーリーに沿ってゲームを進めていきます。

ですから，３人のパーティというＲＰＧ的形態を取ってはいますが，選択した主人公以外はコンピュータが担当し，パーティ全体を操作することはありません。そして，３人の個別のストーリーでゲームを進めていく中で，やがてそれぞれの目的が一つになりゲーム全体のストーリーが完成していくわけです。

キャラクターには，百地三太夫，服部半蔵，猿飛佐助など，伝説の人物が登場するほか，アイテムや魔法は，忍器具，忍術といった史実に基づいたものに置き換えられています。

とくに忍術は，火薬と竹筒など原料から作るという凝りよう。

ともかく，従来のゲーム・ジャンルでは区分できないニュータイプのゲームと言えます。



山下 章	アイデアはおもしろい。３人分解いてみて，はじめてストーリーの全容がわかるってのは，今までのＡＶＧにもない新しい試みだ。ただ，凝りすぎたために，とっつきにくさは否めない。
手塚一郎	一つのストーリーを３人の視点から見るというシステムが斬新。移動における自由度の高さがゲームを少々単調にしているのが残念だ。戦闘モードも盛りだくさんの割にはイマイチ。
YU-YOU	３人のキャラにそれぞれ特徴をもたせ，ゲームの奥を深めた点はなかなかだが，キャラの特徴，アイテムなどの点で凝りすぎている気がする。グラフィック，操作性などには問題なし。
影	物を作るのにも材料をいちいち調合しなきゃならないのは，ちょっとめんどうくさいな。でも，主人公が最初から強いので経験値かせぎをしなくてもいいのがGOOD！

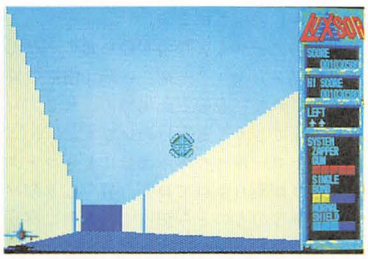
パソコンソフト

2D+3Dの高速シューティング・ゲーム

ルクソール

日本テレネット

対応機種：PC-8801SRシリーズ X1ターボシリーズ FM77AV 価格：7,800円



縦スクロールの２Ｄ画面と高速３Ｄ画面の２次元構成で展開する日本テレネットのシューティング・ゲーム『ルクソール』。

ゲームは，上空から見た縦スクロールの２Ｄ画面ではじまり，２Ｄの対ボスキャラ戦，そしてピラミッド内部の高速３Ｄシューティングになります。そして，３Ｄのボスキャラ戦があって１ステージを構成しています。

２Ｄモードのときには，空中キャラと地上キャラがあり，ウェポン(空中攻撃用)とボム(地上攻撃用)を撃ちわけ，倒した敵からでるアイテムを取ってパワーアップします。

アイテムには，ウェポン，ボム，シールドの３種類があり，それぞれにレベルとクラスをもっています。アイテムを一つ取るとクラスが１段階あがり，一定数に達するとクラスが０になり，レベルがあがる設定になっています。

何と言ってもこのゲームのセールス・ポイントは，迷路状のピラミッド内部の３Ｄ画面。高速３Ｄスクロールする迷路を飛び，迷路上のどこかにいるボスキャラと対戦するわけです。

ステージは全部で５ステージあり，１ステージ・クリアするごとにアイテムがもらえます。このアイテムが面クリアの証明となり，その後の冒険の大きな加護となるということですが……。



山下 章	デモやCDモードは凝ってるけど，これでシューティングの最高峰なんて自称するのはやっぱり誇大広告。技術よりもゲーム性を追求してほしい。『ダライアス』のパクリは笑えた。
手塚一郎	スクロールに問題あり！　ゲーム性を損なってまでスクロールさせる必要があるのか？　マシンにもプレイヤーにも負担をかけてはいけないのである。ファミコンに勝てるわけないでしょ？
YU-YOU	パッと見たかんじでは，グラフィックもきれいだし，キャラの動きもまあまあなんだが，スクロールなどに問題あり。あと敵の弾が見にくいのはどうもネ……!?
影	フフフッ，こういうシューティング・ゲームはまっかせなさい！　不条理な投稿ゲームできたえたウデを見よ。過激なシューティング・ファンには，おすすめ！　例によってデモは最高。

抜忍伝説問い合わせ先：〒107 東京都港区南青山6-7-17中銀南青山ビル　ブレイン・グレイ「マイコンBASICマガジン」係
ルクソール問い合わせ先：〒162 東京都新宿区東五軒町1-9片岡ビル　日本テレネット「マイコンBASICマガジン」係

ビデオゲーム

ボクらのパックマンが帰ってきた！

パックマニア

ナムコ

7年前，日本に，そして全米に大ブームを巻き起こしたパックマンが帰ってきました。ビデオゲームが複雑化していく中で，『パックマニア』はぼくらにシンプルなゲームの楽しさ，素晴らしさを教えてくれようとしています。

基本ゲーム内容は元祖パックマンと，ほとんど変わりません。一つ大きくちがう点は，今度のパックマニアにはジャンプ・ボタンが付いていて，敵をジャンプでかわすことができるということです。飛距離にして3キャラ分，空中制御も可能です。

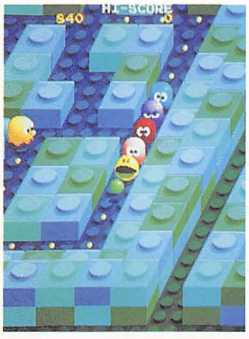
そしてもう一つ新しい要素として，今度は画面が4方向にスクロールします。これは，前のパックマンよりキャラクターがずっと大きめに作られているためです。スクロールするとドットがどこに取り残されているか覚えておく必要がありますね。

迷路の形は何種類も用意されていて，それぞれに名前もついています。ちょっとだけ紹介しておくと……

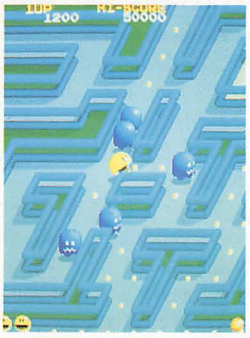
1・2面　BLOCK TOWN
3～5面　PACMAN'S PARK
6～9面　SANDBOX LAND
10～13面　JUNGLY STEPS

…といったところです。グラフィックの美しさだけでも一見の価値ありです。

なつかしのパックマン・ショーの他，今回は隠れキャラまで入っているとか…。全29面にキミもチャレンジ！







ビデオゲーム

これぞ究極のベースボール・シミュレーション

スーパーリーグ

セガ・エンタープライゼス

あの大ヒット作『メジャーリーグ』が，格段にバージョン・アップされてセガから新登場したのが，この『スーパーリーグ』です。

今回はまずゲームの最初に，プレイヤーの実力に合わせて3種類のレベルが選べるようになっています。

①ペナント・レース(イージー・レベル)

セ・パ両リーグにわかれており，同リーグ中の2チームの対戦となります。

②日本シリーズ(ミディアム・レベル)

両リーグの代表2チームによる日本一決定戦です。

③ワールド・シリーズ(ハード・レベル)

日本のチームと大リーグのオールスター・チームとの対戦です。

グラフィックも驚くほど凝ったつくりになっていて，普段の投打シーンが3D表現されているばかりでなく，各塁上のクロスプレイなどまでもがクローズ・アップされてリアルに表現されます。

選手のデータも実際のものを元に，なんとあの『メジャーリーグ』の約10倍もの量が入力されているので臨場感あふれるプレイが満喫できることうけあいです。

コントロール・パネル部分にもユニークなくふうが凝らされており，打つときのバットが従来のものとちがって，人形にバットを持たせた可愛い「バッター人形」で操作するようになっています。







パソコンソフト

ファンタジー戦線に異常あり？

——新作ソフトから目がはなせない！

中世風ファンタジー——俗にいわれる剣と魔法を題材にしたゲームのブームも，ようやく一段落したみたいだ。それじゃ，このままブームが消え去ってしまうのだろうか？ うれしいことに，どうやらそんなことはなさそうだ。なぜって，これから年末にかけて期待作が目白押しだからさ。さてさて，どんなゲームが飛びだすやら……。

まずはシステムソフトの『ティル・ナ・ノーグ』。このタイトルはケルト神話に登場する「常若の国」のことなんだ。この国は文字どおり，死ぬことのないところだ。『ティル・ナ・ノーグ』の売りがプレイするたびにシナリオが変わるという点もわかるような気がするね。

他にも大戦略のファンタジー版ともいえる『ファンタジーナイト』も企画中とのこと。発売日は両方共12月頃，PC-98シリーズの予定。

続いて，今は絶好調の日本ファルコムの新作『ソーサリアン』。ドラゴンスレイヤーⅤということもあって，ドラゴンを倒してクラウンを集めるというパターンを踏襲しているものの，完璧に一つの世界を構築している点が見逃がせない。ボクがおもしろいなと思ったのはアイテムに魔法をかけて，オリジナル・アイテムに変身させるというところ。いやー今から楽しみだね。なお，発売日は未定とのこと。

つぎはクリスタルソフト。ここのＲＰＧはウィザードリィやウルティマの影響を受けすぎていて，オリジナリティの点では今一歩だったけど，今度の２作はすごいぞ！ 一つはアクションＲＰＧ『ジハード』。デカ・キャラがバンバンでるわ，４方向にスクロールはするわで，もう大変。

そしてもう一つは正統派ＲＰＧ『クリムゾン』。３人までのパーティを組んで冒険するタイプ。美しいグラフィックと凝ったメッセージが気分を盛りあげてくれそうだ。両方共10月か11月頃発売の予定。

続いていつも名作を作ってくれるあのゲームアーツ。アクション・ゲームが得意なだけあって，当然（？）アクションＲＰＧだ。舞台となるのは主に屋外，そして広大なダンジョン。王女のペンダントを捜し求めて冒険していくのである。美しい背景のスクロールが見ものとか。発売日は未定。

ファンタジーⅠ，Ⅱが大人気のスタークラフトも年末発売に向けて，アップルの超大作ＲＰＧ『マイト＆マジック』を移植中。グラフィックなどよりも内容を充実させようというデザイナーの意欲がヒシヒシと伝わってくる。

ゲームはいくつもの使命を達成していくうちに最終目的へとたどり着くという最近はやりだしたマルチ・シナリオをメインとし，３Ｄで表示される屋外やダンジョンを歩きまわるものだ。モンスターやアイテムが200以上，呪文も90以上という大型ＲＰＧ。PC-98，PC-88，FMシリーズ，X1シリーズの移植が予定されている。発売は年末頃かな？

初のX68000用のＲＰＧを作っているのはザインソフトだ。最近，新作のウワサを聞かないなぁと思っていたら，こんなにスゴイことをしていたとは……。『魔神宮』と名付けられたこのゲームの特徴は，何といっても武器や防具がオーダー・メイドできる点だろう。他にもキャラクターのパラメータの細かさで個性をだそうとしていたり，時間の概念を採り入れたりなどなど。なかなか手ごわそうなＲＰＧになりそうだ。対応機種はX68KとPC-98で，発売日は10月末の予定。

つぎはＴ＆Ｅソフトの新作ＲＰＧ『ハイドライド３——異次元の思い出』。回を追うごとにパワーアップしてきているこのシリーズ。今回はよりリアルに，そしてよりアクション性を重視しているようだ。まずすごいのがグラフィック。完璧な重ね合わせに成功していて，見ているだけでも感動してしまうんだ。

主人公のパラメータやアイテムもドーンと増えたし，マップもとんでもなく広いとのこと。現在での対応機種はPC-88SRシリーズとＭＳＸだけど，近いうちに他の機種にも移植されるんじゃないかな？ 発売日は11月末か12月初めぐらいだ。

最後は３Ｄシューティング『ヴァクソル』や『クレイズ』などで一躍有名になったハート電子の期待作『ハイバーニア』。

これはケルト神話を題材にしたシミュレーション・ゲームだ。シミュレーションとはいってもヘックス・マップのハイドライトという感じのゲームで，主人公は１人で戦うことになる。ＲＰＧといってもいいぐらいなんだ。機種はPC-88シリーズから。発売日は11月末頃かな？

かけ足で10作ほど紹介してきたけど，おもしろそうなゲームばかりでビックリしたでしょ？ くわしいことがわかりしだい誌上で紹介していくので期待しててほしい。

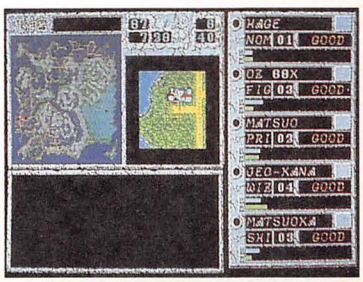
（記事＝手塚一郎）



▲クリスタルソフトの「ジハード」



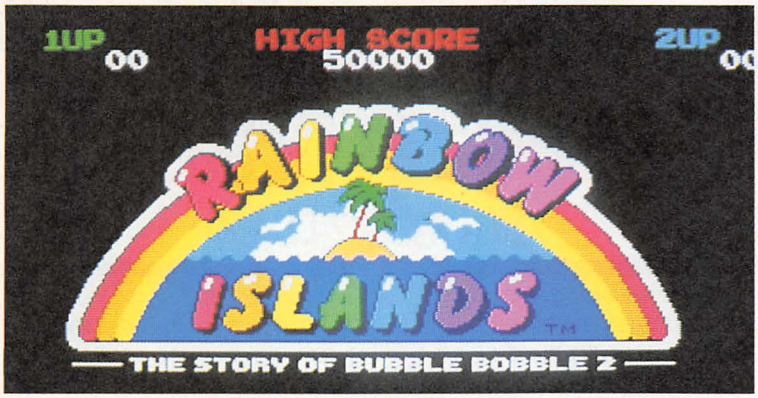
▲同じくクリスタルソフトの「クリムゾン」



▲ザインソフトの「魔神宮」



▲T＆Eソフトの「ハイドライド3」



レインボーアイランド

©タイトー

Written by 見城こうじ

タイトーが好きっ！キャラクター・ゲームが好きっ！そしてバブルボブルが大好きっ！というみなさん，お待ちどおさまでした。待ちに待ったバブルボブル続編の登場です。その名も『レインボーアイランド』！

つまらない前口上はやめましょう。もう何も言いません。断言してしまいます。傑作です。決してあなたの期待を裏切ることはありません。

「ゲームはアイデアだ！」を実践するこの秋最大の話題作，これが『レインボーアイランド』だ!!

ストーリー

前作『バブルボブル』のあらすじ

魔法使いに「バブルドラゴン」の姿に変えられてしまったバブルン（バビー）とボブルン（ボビー）は，恋人のパティとベティを救いだすため，魔法使いの住む洞窟へと入り込んで行きました。

長い戦いの末，魔法使い「スーパードランク」を倒した2人は，意外な事実に驚かされました。長い間，消息不明になっていた彼らのお父さん，お母さんが，目の前にいるではないですか！「お父さん，お母さ～ん!!」お父さん，お母さんの目からは大つぶの涙がポロリと流れました。パティとベティ，そして両親を助けだしたバブルンとボブルンは，喜びの気持ちでいっぱいでした。

ふと気がつくと，自分達も人間の姿にもどっているではありませんか！　2人は神に感謝せずにはいられない気持ちでした。が，彼らには一つ，気になることがありました。彼らの両親をスーパードランクの姿に変え，心を操っていた真の宿敵が，まだどこかにいるかもしれないということです。いずれ，新たな対決の日が来ることを2人はこのとき，無言のうちに感じとっていたようです。

（第1話完）

続編『レインボーアイランド』のさわり

数年の年月が流れました。バビーとボビーは助けた両親より虹の魔法を授かり，立派に成長を遂げていました。

彼らの故郷，「レインボーアイランド」へ2人が宝捜しにでかけたときのことです。ここで2人は，ある事件に巻き込まれ，新たな目的に沿ってこの島々を冒険することになります。どうやら，姿をくらましていた真の宿敵「暗黒大魔王」が，活動をはじめたようです。

彼らの行く手をはばむさまざまな敵もきっと〝彼の手下〟にちがいありません。…ついに最終決戦の日はやって来ました。

結末は，プレイしてからのお楽しみ（秘！）！　前作の謎がすべてあばかれる他，新たな謎が君の挑戦を待ち受けているゾ！でっかい感動を手にするのは誰かな!?

遊びかた



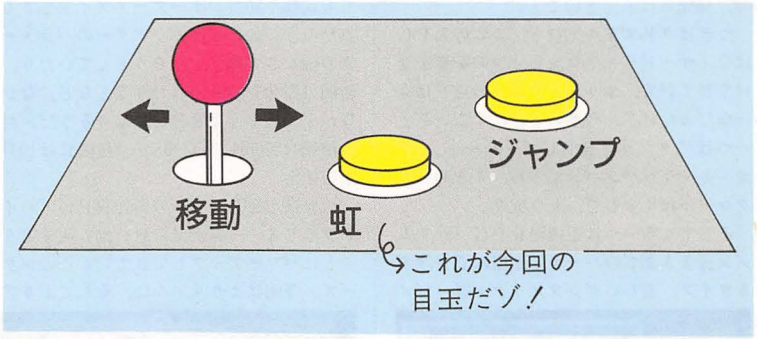
◀主人公バビー。両親から授かった虹の魔法が武器だ

縦スクロール・ゲームです。主人公バビーを操作して，上へ上へと登り，最上段にゴールしてください。

操作は2方向レバーと「ジャンプ・ボタン」と「虹ボタン」で行ないます。

「虹ボタン」の使いかたが，このゲーム最大のポイントです。これは「攻・守・昇・奪」と，何とおりもの活用方法がある，恐るべき武器です。

また，今回は前作のような2人同時プレイモードはありませんが，2人用でプレイすると，2P側は，ちゃ～んとボビー（水色の服を着ている）が登場します。



《第1図》コントロールパネル説明

ラウンド構成

ゲームの展開は，大別すると七つの島とにわけられます。各島はそれぞれ4ラウンドで構成されていて，その最後には，各島を支配するボスが現れ，一騎討ちとなります。

各島はそれぞれいろいろなキャラクターが支配しています。たとえば最初の島は「インセクト・ワールド」，昆虫たちが行く手をはばみます。2番目の島は「コンバット・ワールド」，戦車やヘリ，大砲に爆弾などが相手です。3番目の島は…っと，今回紹介できるのはここまで。みなさんも自分で見



▶各アイランドのスタート時にはマップが表示される

ていきたいでしょう？　これ以上は何も書きません。

しかし，あのバブルボブルの続編，これだけではない何かがまだ隠されていると考えたほうが賢明かな？　楽しみは自分で見つけたほうがいいからね。

「虹」を使いこなせ！

「虹ボタン」を押すと，主人公の向いている方向に小さな「虹」が一つ飛びだします（パワーアップ・アイテムを取ると1度に二つ，三つと飛びだすようになるぞ）。

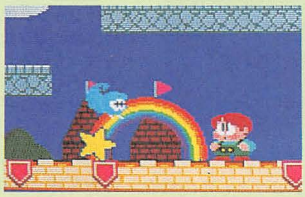
これは大きくわけて，①攻撃②上昇③奪取④守備などの用途を持つ，実に楽しい武器です。ではこれからそのテクニックの数々を紹介していきましょう。この虹ボタンがすべてを左右しますよ。

攻

●レインボーアタック

虹を敵に直接当てて殺す，もっとも初級のテクニックです（よーく見ると虹の先っぽに星がついていて，それが敵を倒しているんですね）。

虹は，ブロック（壁などの障害物）の影響をまったく受けずに撃つことができるので，この性質を利用して壁の向こう側にいる敵をやっつけたり（素通し撃ち），上の段にいる敵をジャンプしてやっつける（ジャンプ撃ち）こともできます。



◀「レインボーアタック！」基本的な敵の倒しかた

●虹くずし（レインボークラッシュ）

虹を体当たりでくずすと，「虹のかけら」が真下へ落下し，その下にいた敵をやっつけることができます。虹は上からくずす（ヒッププレス）ことも下から頭突きでくずす（ヘッドバット）こともできます。

また，接した虹は，一つくずせば連鎖的に全部くずれていきます（連鎖くずし）。バブルボブルの連鎖割りのテクのようなものですね。この法則をうまく利用したのが「仕掛け作り」。あらかじめ虹を多く連鎖させておいて，敵をまとめてからその仕掛けをくずす。これは大量得点のチャンスだ！



◀「虹くずし」虹のかけらが降って，敵をやっつけるメルヘンチック（？）な技

〈まとめて倒した場合の得点〉

敵の数	得　点
2	2,000pts.
3	4,000pts.
4	8,000pts.
5	16,000pts.
6	32,000pts.
7	64,000pts.
8 ～	100,000pts.

昇

●虹登り

床づたいに虹に向かって歩くと，そのまま虹の上を歩けます。ただしこの際，主人公は，虹の山頂でしか動きを止めることができないので注意してください。

虹登り→山頂待ち（山頂で止まること）→虹はき→虹登りのくり返しでじりじりと上へ登る技を「連続虹登り」と言います。上のフロアにうじゃうじゃ敵がいて，むやみにジャンプすると，これらの敵にぶつかってしまいそうなとき，このテクニックを使うと安全にことが進みます。また，虹登りを行なっている際は，ブロックの影響をまったく受けずに移動できます。



◀これが「連続虹登り」。ゆっくりだけど安全な上昇方法だ

●レインボージャンプ

ジャンプしたあと，ジャンプ・ボタンを押しっ放しにして虹の上に乗ると，虹をくずさずにジャンプができます。そうです，バブルボブルの「バブルジャンプ」と同じ要領です。

虹の上でジャンプ中に虹をはき，さらにそれに乗ってジャンプして虹をはき…これが「連続虹ジャンプ」です。

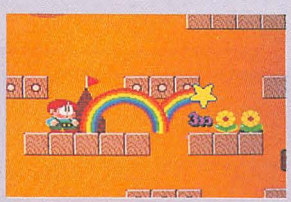


▲「連続虹ジャンプ」バブルボブルのバブルジャンプと似た要領で虹から虹へ，ヒラリ，ヒラリ…

奪

●長距離取り（離れ取り）

虹は攻撃のためばかりでなく，離れた位置にあるフードやアイテムを取るのにも使えます。



◀「長距離取り」があれば，遠くからでも，エイッ，フードが取れちゃう

●レインボーサーチ

地中や空中にフードやアイテムが隠されていることがあります。そんなところに，虹をかけると自動的にサーチして，地表・空中に出現させることができます。

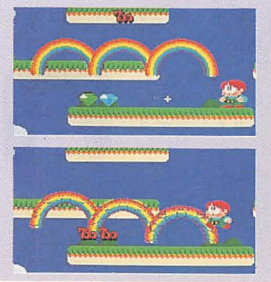


◀「レインボーサーチ」レインボーアイランドはフードの宝庫。ドンドン捜そう

●くずし取り

長距離取りをさらに横着にしたような技。フードやアイテムは，虹をくずしたかけらでも取ることができるというテクニックです。

虹くずしで敵をやっつける場合も同様ですが，これはスクロールしてしまった画面外（下方）のキャラクターに対しても，短距離ならば有効です（一度スクロール・アウトさせてしまうと，さっきまでいたキャラが消えてしまうということは，ほとんどありません）。

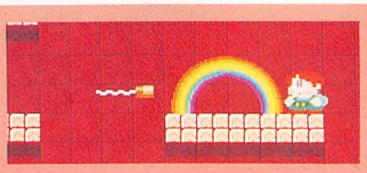


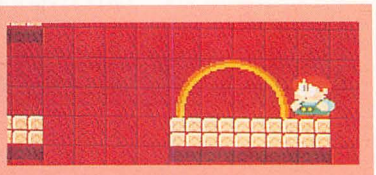
◀「くずし取り」虹のかけらでフードまで取ることができる。不精な人に最適のテク（？）

守

●レインボーバリア

敵の弾は，虹を消す力を持っているので，敵と自分の間にたくさん虹を作ってバリアとすることで，敵弾を一時的にこらえるテク。連射技。





▲「レインボーバリア」虹は防御にも活用できる。何重にも張って敵の弾を防ぐのがコツ

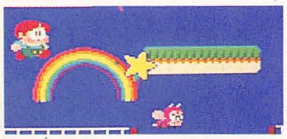
応用テクニックいろいろ

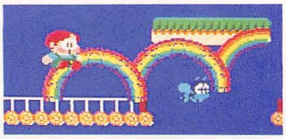
●複合テク「SHOOT&BREAK」

虹撃ちと虹くずしの連続技。ジャンプ中に虹を撃ち，ダウンで虹をくずす。スピード第一で敵をやっつけていけるので，多用することになる技です。

●その応用「SPARKくずし(速攻くずし)」

虹を伸びきる前にくずしても，虹のかけらは伸びきった虹の長さだけ落ちてくれるという法則に目をつけたテク。連射アイテムを持っていて，連射アイテムを持っていないような場合に有効(アイテムの項参照)。





▲「SPARKくずし」虹を作るそばから壊していくスピーディな技。虹は伸びきる前に壊しても伸びきった場合の長さ分を仮定して，かけらが落ちるという法則を利用したもの

●トラップ技「金しばり」「へばりつき」

●**金しばり**：虹と地面の間に囲まれてしまった敵は，虹が消えるまでてて来られません。

●**へばりつき**：空中の敵は，虹の内側に入るだけでとりもち式にへばりついてしまい，虹が消えるまで身動きがとれません。

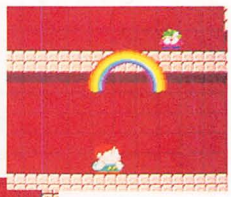


▲「金しばり」虹で閉じ込められた敵はでて来られない。平安京エイリアンにヒントを得た技とか…？

●ハイテク「天井くずし」

と言っても何もむずかしい技ではありませんが，高次ラウンドで多用することになる実に重要なテクニックなのです。

虹くずしの破壊のショックは，下ばかりでなく上にも数ドット分伝わるというありがたい法則があります。これを利用して，直接虹が当てられないような上方にいる敵の下に虹を仕掛けて，ヘッドバットでくすせばイチコロという技です。





◀▲「天井くずし」虹くずしのショックは，上にいる敵にも有効。これを知っていると知らないとでは後半の面が全然ちがうぞ

●ハイテク「くの字返し」

へばりつきと連続虹登りの複合技。空中の敵をたくさんへばりつかせてから，一気に連鎖くずしでやっつける高得点の狙えるテクニックです。

余談ですが，この技の名前を見て，『ちゃっくんぽっぷ』に「コの字返し」という技があったことを思いだした人がいたら通です。



▶「くの字返し」写真撮影がままならなかったという，いわくつきのハイテク

アイテム

ごく一部を紹介します。これで全部ではありません。

★くつ

速く走れるようになる。



★赤いつぼ

虹が連なってでるようになる。1個取ると二つ分，2個取ると三つ分。



★黄色いつぼ

虹の飛びだすスピードがアップする。※これらのアイテムは，敵を3匹やっつけるごとに必ず順番に出現するので，バブルボブルほど死んだときのハマリがないよ。



★水晶

敵の正体がわかるようになる。どういうことかって？“ムフッ♥”



★マジカルマント

そのラウンドの間，無敵となる。ボスの画面でも有効。



★ピーコックフェザー

フェアリーが出現し，主人公を守ってくれる。



★ホーリーウォーター

ゴールしたときにでるラウンド・クリアフードが1種類の物になり，10万点のターゲットがまじる。色によってそれぞれ異なった物がでる。



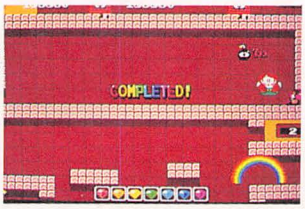


ダイヤの謎を解け

敵をある法則に従ってやっつけると，ダイヤが出現します。ダイヤは7色（虹の7色）あり，全部そろえるとエクステンドします。一つのアイランドにつき，1度しかそろえることはできません。

また，一つのアイランドでそろえられない場合，つぎのアイランドではリセットされ，最初からそろえ直しです。とっても重要なので必ずそろえましょう。

要なので必ずそろえましょう。



▶7色のダイヤがCOMPLETE!!プレイヤーが1人エクステンドするぞ

ダイジェスト画面紹介

INSECT ISLAND



▲最初の島は昆虫が相手だ！イモ虫なんかスピードも遅いし安心。でも安心…し過ぎると危いよ



▲昆虫以外の敵も若干まじっていたりする。ほら，左上には卵からかえったばかりのカリメロのようなカラスがいるぞ



▲"Hurry!!"急がないとタイムアウトだ！右端の数字でゴールまでの距離がおおよそわかる



▲永久パターン防止用浸水。タイムアウトになるとドンドン水かさが増えていくんだけど，けっこう親切設計なところがあって，多少なら下に落ちてもそれに合わせて水位がさがってくれるんだ



▲見よ！虹はこんなに連続で作っていくことができるんだ。バブルボブルで無意味にアワをはきまくるのが好きだったキミならこのゲームも好きになれるんじゃないかな



▲"GOAL　IN!"宝箱が開いてフードが飛び散る！回収回収。この辺の演出はリズミカルでとっても楽しい



▲最初の島のボスとの一騎討ち！上のダメージ・メーター分，虹をぶつければOK。SHOOT & BREAKが有効だぞ

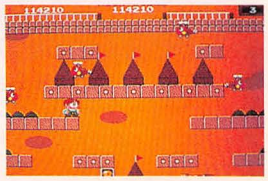


▲ボスを倒すと高得点フード入りの宝箱が！どこかで見たことのあるフードも入ってるね

COMBAT ISLAND



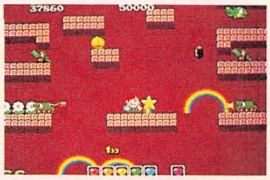
◀2番目の島はコンバットアイランド。弾を撃つ敵がではじめる



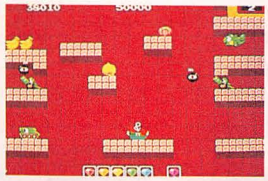
▶ヘリコプター軍団はちょっと動きがトリッキー。ヘタにジャンプで飛びだすと危い



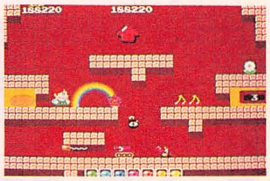
◀フィールドには固定武器の「星」が配置されているところがある。取ると破裂して射程内の敵を全滅させてくれる



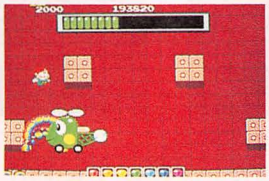
▶両サイドと上は弾を撃ってくる敵ばかりに囲まれている。ちょっと注意の必要なエリアだ



◀ああ，言わんこっちゃない。やられてバッタリ倒れるバビー君。アワをふいているのはバブルンだったときのなごりとか



▶いつまでも上に行かないと矢印がせかしてくる。下で戦車が撃っているのはコルク玉です。念のため



◀二つ目の島のボスはヘリコプター。爆弾を落としてくるけど周期は一定だから簡単だよ。上に回って一挙に虹をくずせば早いぞ

お・ま・け

バブルボブルから早1年，待ちに待った続編がついにでましたねえ。うれしいでしょう，ねっ？うれしいと言いなさいって。

『レインボーアイランド』のゲーム・デザイナーMTJ氏は，バブルボブルの他に，ハレーズコメットやスーパーデッドヒートなども手がけている名デザイナー。今回もまた，かなり凝ったつくりになっているようで，「前作以上にエンディングには感動させられるヨ」なんてことをおっしゃっていましたから，これはまたゲームファンの間で話題になりそう。

BGMも，バブルボブルより全然豊富だということで，できもまた，かなり期待していいみたいだね。筆者がすでに聞いているのはまだそのごく一部に過ぎないんだけど，最初のメインBGMとラウンド・クリア音楽なんか，いきなり底抜けに明るくって抜群だよ。

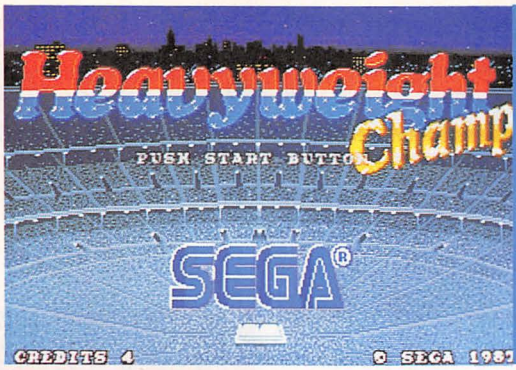
また，バブルボブル以上に「先の面が見たいっ！」と思わせるのもこのゲームの魅力の一つだ。今回は二つ目のアイランドまでしか紹介できないんだけど，もっと先に進むと，涙，涙の驚くべきアイランドがいくつも待ち受けているよ。

そうそう，アイテムのたぐいが前作より少なめに作られているんだけど，ここで「え〜，アイテムが少ないなんて…」と残念がる人がいたら，その人はお子様ランチ的なファミコンソフトのやり過ぎか，ゲームそのものの意味がちがうRPG分野のゲームと勘ちがいしているかだぞ。

このレインボーアイランドは，基本操作部分だけで十分過ぎるほど楽しめるテクニカル・アクション・ゲームだ。

キャラクター・ゲームの良さがわかる人こそビデオゲーム通，そうは思わないか？

★



ヘビーウェイト・チャンプ

©セガ・エンタープライゼス

Written by　萩野月茶君太

体感シリーズで常に話題をさらってきたセガ。『アフターバーナー』でムービング・コックピットも現時点では行きつくところまで行ってしまった感もあり，一体つぎはどんな体感ものをだすのだろうと興味深く待ちかまえていたところ，な，なんと今回登場したのは「体感ボクシング」シミュレーション！

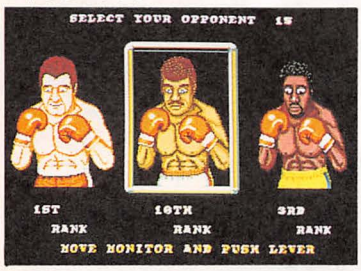
これまでのセガの体感ものが，どれも基本的にコックピット型かシットダウン型であったのに対し，この『ヘビーウェイト・チャンプ』はアップライト型。このゲームは操作方法そのものが体感なのだ！通称「アーム」と呼ばれる，筐体（きょうたい）からプレイヤー側に向かって突きだしたツインレバーを動かしたり押したりすると，それがそのまま主人公の腕の動きになるというんだ。

これはホントにスゴイぞ（あの昔なつかしの特撮巨大ヒーロー物，ジャンボーグAの操作方法を思いだすねえ。え？誰も知らない）！



ゲームルール

さあ，まずキミの実力に合わせてゲームランクを選ぼう。真ん中を選べば世界ランキング10位が相手，右を選べば10位をとばして3位から，左を選べば3位もとばして1位からはじめられるんだ。まあ最初は真ん中を選ぶよね。



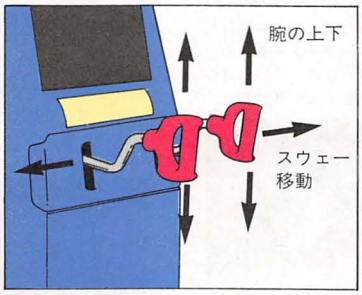
▲セレクト・モード。下の英文に注目！〝PUSH LEVER〟だ

というわけで，まずキミはチャレンジャーの立場からはじまる。相手を時間内にKOして勝った場合のみ，つぎのランクへの挑戦権が得られるんだ。1試合中に3回ダウンさせられるか，時間内に相手をKOできなかった場合は残念ながらそこでゲーム・オーバー。画面上の右が敵のダメージ・メーターで，左が主人公のダメージ・メーターだ。

1戦目は世界ランキング10位が相手，2戦目が3位，3戦目が1位，そして4戦目でついに念願のタイトルマッチだ。そこでチャンピオンの座を奪(うば)えれば，5戦目からは防衛戦となる（もちろん敵はズンドコ強くなっていくぞ）。防衛戦を6試合こなすとゲームは終了。つまりトータルで10試合が可能ということだね。

操作方法

パンチの種類は，ジャブ，ストレート，フック，アッパーカットと豊富。さらに，相手のパンチをかわすスウェーはもちろんのこと，左右移動もできるぞ。



《第1図》操作方法

★ストレート（ジャブ）

アームを直線的に押しだす（突く）。このときの力の入れ具合でパンチの強さが決定される（ストリート・ファイターと同じ理屈だね）。



▲アームを強く押すとストレート。ボディにも打つことができる

★フック

アームをストロークしながら左または右に動かす（右パンチは左に，左は右に）。



▲アームを左右に振りながらパンチをだすとフックになる

★アッパーカット

アームをLOWの位置からHIGHへ一気にストロークする。



▲下から上へ突きあげるとアッパーカットだ

★スウェー・移動

瞬間的にアームを横に入れるとスウェー，入れ続けると移動となる。

左右に振ってブロッキングやロック・アウェイを使って敵のパンチに対応しよう。

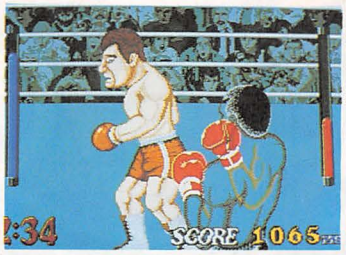


◀アームを瞬間的に横に振ると上体をそらしてパンチをよける

主人公と行く手を阻むライバル達

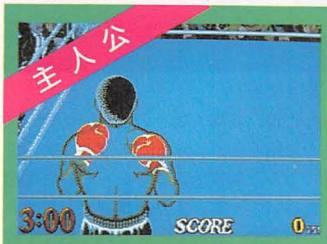
ボクシング・ファンならすぐわかると思うけれど，このゲームの登場キャラクターはどれも実在のボクサーをパロディ化したものなんだ。名前もホラ，どこかで聞いたような……。

なお，筐体の上部（モニタとコントロール部分）は回転するようになっていて，アームを左右に振るとモニタもそれに合わせて左右に動くんだ。う～ん，この辺も体感と呼ばれるゆえんか。

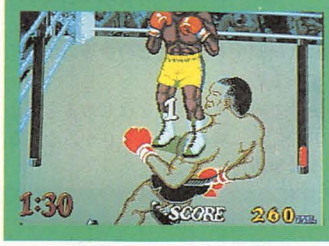


マイケル〝K・O〟バイソン
MICHAEL "K.O" BISON

主人公



◀負け知らずのニュー・ヒーロー。モデルはもちろん〝マイク・タイソン〟



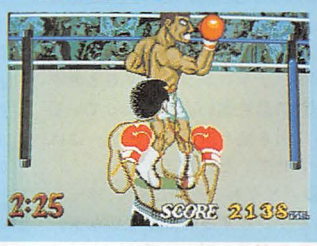
◀左フックをくらったバイソン。横顔がなぜか輪島に似てたりする

アレックス・アレグロ
ALEX ALLEGRO

世界ランキング10位



◀ハード・パンチャーとして名をとどろかせる〝アレックス〟



▶くりだすパンチは強烈。スウェーをうまく使おう

トム〝サイクロン〟カーンズ
TOM "CYCLONE" KEARNS

世界ランキング3位



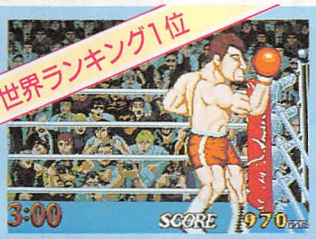
◀ラフ・ファイターで有名な〝カーンズ〟



▶相手もスウェーを使ってパンチをよけてくるゾ

ジョージ〝アイスバーグ〟クーラー
GEOGE "ICEBERG" COOLER

世界ランキング1位



◀ランキング1位の貫録を見せる〝クーラー〟



▶パンチをくらってぼう然としたときがチャンスだ

マクベス〝ヴァルチャ〟ハングラー
MACBETH "VULTURE" HUNGLER

ヘビー級チャンピオン



◀オール・ラウンドなファイター。〝ヴァルチャ〟とはハゲタカという意味だ



▶バイソンの右フック炸裂！タイトルは目前だ

マーマレード・アリ
MARMALADE ALLEY



◀防衛戦の第1戦はこいつだ。このネーミングは最高！



▶チョウのように舞うディフェンスは、さすがアリ

リバイバー

アルシスソフトウエア

対応機種：X1シリーズ
PC-8801SRシリーズ他

価　　格：6,800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.1の清水　毅です。　今月は山下先生が，別冊『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧ㈢』の制作の最終追い込みに入っているため，先月に引き続き，このコーナーはぼくが案内をさせていただきます。

しかし，最近どうもいそがしくて，ゆっくりとゲームをプレイする時間がないなぁ。

たとえ，レスキュー隊とは言えども，それなりに，やることはたくさんあって，たいへんなんだ。年末に行なわれるレスキュー隊２次募集に応募しようと思っているみなさん。中途半端でなく，真剣に考えてから応募してね。

一見ＲＰＧ風，されど中味は完璧なＡＶＧ！

画面写真を見るとこの『リバイバー』は，ＲＰＧっぽいが，プレイしてみるととても味があるＡＶＧであることがわかる。

移動は，リアルタイムで，主人公タカをテンキーで動かすだけ。

そして，画面に調べてみたいものがでてきたら，コマンド・モードにしてカーソルを合わせリターン・キーを押せばよい。

今までのほとんどのＡＶＧが，コマンド入力，コマンド選択方式によってプレイされていたことを考えると，これは新ジャンルのＡＶＧと言えるだろう。

この話だけを聞くと，単純なＡＶＧもどきのゲームだと考える人がいるかもしれない。しかし，擬似人工知能を搭載されたプログラム，正確な時間の設定が駆使されているこのゲームは，ち密な謎解き，慎重な行動，そして一瞬のひらめきなしには絶対に解くことのできない優れたＡＶＧであると言えよう。

とにかく，一度プレイしてみてほしい。

画面の中から伝わるこの世界の鼓動

まず，プレイして感動させられるのが効果音。とくに，鍛冶（かじ）屋の前を通ったりすると，「キーン，キーン」という鉄を打つ音が，近づくにつれて大きくなり，離れるにしたがって小さくなってゆくのだ。また，時間の経過により，町並みが夕焼けのようになったり真夜中のように真っ暗になったりする。

さらには，登場人物との会話。２度も同じことを聞くと，ムッとして返答され，３度目になると無視されるといった具合に態度も変わってくる。また英雄度が上昇すれば，プレイヤーに対し，友好的な態度で接してくれるのである。

実に人物が生き生きとこの世界の中で活動しているのだ。

さぁ，この世界の冒険をはじめるとしよう。Ｐ．Ｓ．私に解けないＡＶＧが，なくなるように努めたい。

ストーリー



はるかなる世界ハロウディーン。

ここには，二つの対立する神がいる。天界の主神アーディス。それと邪神界のサダリアーンである。アーディスは，大邪神サダリアーンの野望を阻止せんとして，魔道師タンダライドに命じ，転生しているかつての勇者をこの世界に呼び寄せた。

それが，『リバイバー』である。



俺の名は，藤木貴明。通称「タカ」。

町中を歩いていたら，突然，目の前が真暗になって・・・気が付いたら，こんな原野にいるなんて。

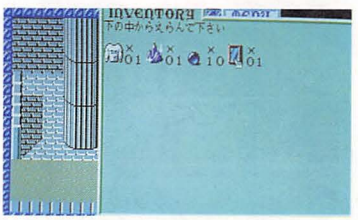


「ここは，どこだ？」と思いながら歩きまわっていると，空から大邪神サダリアーンの笑い声が，高らかに聞こえてきた。「ハッハッハ，タカよ！　よくぞこの世界にもどってきた。だが，これで終わりだ」



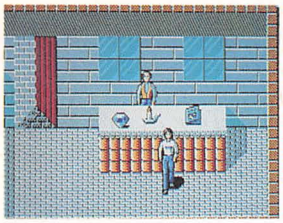
「私は，魔道師タンダライド。そなたをこの世界に呼び寄せたのは，この私だ」

俺は，タンダライドの話を聞いて，自分に与えられた使命を理解した。

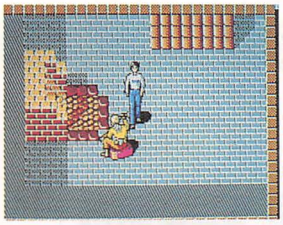


タンダライドは，消えてしまったが，俺の手元には，いくつかのアイテムがあった。「あれ，鏡なんかもらったかなぁ・・・そうだ！　確か，神殿の近くに歩きまわっていたときに・・・」

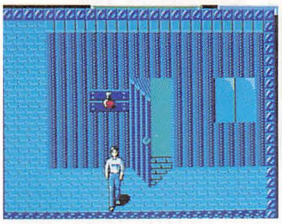
リバイバー問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市松浦町5-13 グリーンビル3F アルシスソフトウエア「マイコンBASICマガジン」係



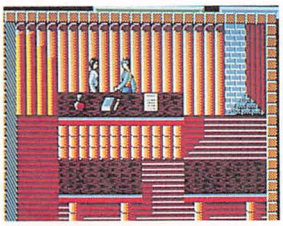
タンダライドからもらった水晶は，宝石店で高く売れた。しかし，金が手に入ったものの，何が必要なのかわからなかったので，取りあえず“ガイドマップ”を買うことにした。



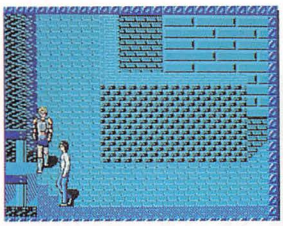
「キーン，キーン」という鉄を打つ音を聞きつけた俺は，鍛冶屋へ入ってみた。「お前には，まだ教えることはできん」
ここのオヤジに情報を聞いてはみたものの冷たく扱われ，早々に店をあとにした。



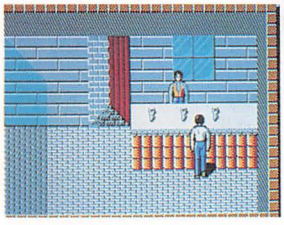
ここアイドラの町は，日が暮れると酒場や宿屋が開き，夜になっても活気の衰えない商人の町である。
「酒場に行けば，何か重要な手掛かりを得ることができるかもしれない」



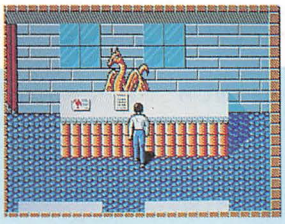
酒場を見つけ中に入ってみると，いい音楽が俺を出迎えてくれた。続いて，バーテンダーが酒をすすめてきたが，酔う気分ではなかったので，酒は遠慮してカウンターにある紙きれについて尋ねた。
「それは，差しあげますよ」



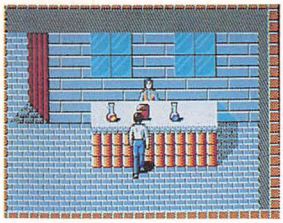
宿屋を捜していると，橋のたもとで１人の酔っぱらいが，うるさくからんでくるので橋を渡ることができない。しかたがない，酒を持ってくるしかなさそうだ。



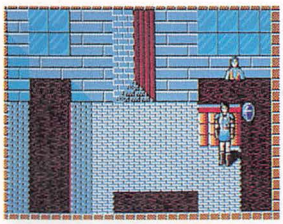
ようやく宿屋を見つけた。見知らぬ土地での宿屋の発見は，俺にとっては砂漠で“オアシス”を見つけたようなものだ。
早速チェック・インし部屋に入ると，今までの疲労がどっとでて俺はベッドに吸い込まれるように眠ってしまった。



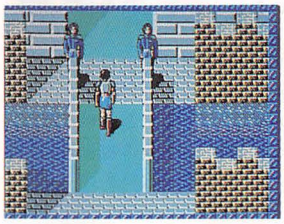
昨日，集めた情報をもとにして，“ラビスターク・ギルド・ショップ”にやって来た。ラビスタークとは，この世界の交通を取りしきる翼竜のこと。俺は，コイツからギルドパスを１セット買うことにした。これで他の国にも行けそうだ。



この店は薬屋。ところが，ここの店主“サザンワルド”は，俺にどうしても青い薬を売ってくれない。何か，いい手だてはないものだろうか。



捜し求めていたヨロイを手に入れることができた。やっぱり，この世界を歩くのならトレーナーよりもヨロイのほうが便利だ。本当は英雄のヨロイを着たいのだが，冒険はまだまだはじまったばかり。これでがまんしておこう。
「もしもし，入城パスを持っていますか？　持ってないなら入れませんよ」
城の門番は，厳しく門を守っている。パスをどこかで見つけてくるかな。

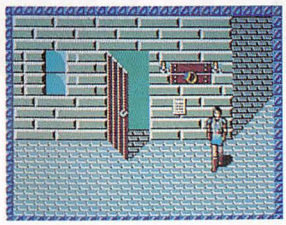




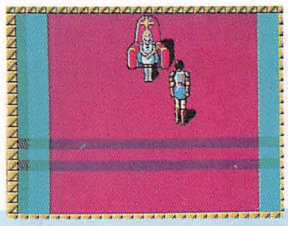
他の町へ行ってみよう。ラビスタークにギルドパスを見せると，彼は翼を広げてひとっ飛び。ラトウィーンの町へ連れて行ってくれた。

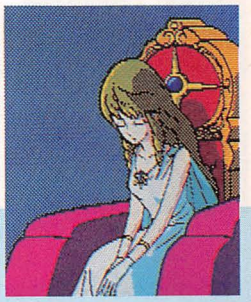


この町の店の壁には，つたがびっしりとはりついている。取りたいけど，ただ「取る」としても取ることができない。俺は，くやしくて壁に手をたたきつけた。



指輪の看板を掲げた店のポスターが，突然俺の目にとびこんで来た。
「ハリシオン城の入城パス，当店にて取扱中」俺は，迷わずにこのパスを買った。これで，城に入れるぞ！





パスを手に入れた俺は，さっそくハリシオン城へと向かった。城の奥にはラディ王女が，うつむいて座っている。
「あなたが，真の英雄であるなら，英雄のヨロイを持ってきてください」
少々，ワガママであるが，他ならぬ王女の願いごとに対し，俺は大きくうなづいた。

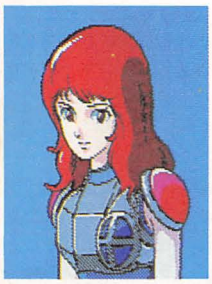


英雄のヨロイを捜し求めて各地を転々とさまよう俺に，心強い仲間が現れた。それも女の子である。彼女の名は，アルマ。

全国大会で，２位の剣の腕前をもつ剣士である。

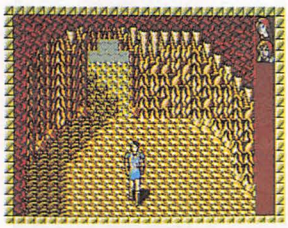


類は友を呼ぶというが，まったくそのとおり，アルマに続いて今度は“コート”が味方になってくれた。彼は，ハリシオン王国一の強い剣士。全国大会で１位と２位の剣士が，今俺の目の前にいる。まるで，夢でも見ているようだ。



ハリシオン城に続く橋を渡る途中，アルマが，突然話しかけてきた。

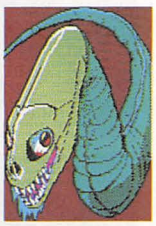
「古い言い伝えでは，この町のどこかにアイドラの大洞窟があるという，うわさよ！　捜してみない？」



苦労して見つけた洞窟に入った。中は真っ暗なので，ろうそくなどの明かりが必要となる。ここから先で俺たちを待ち受けるものは何だろう。期待と不安が心をよぎる。





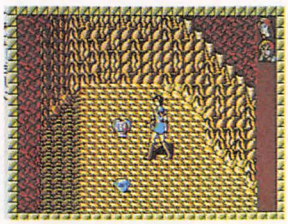


洞窟の中には，今までに見たこともない不気味なモンスターたちが，俺たちの侵入を防ごうと，至るところにひそんでいる。

俺たちは強行突破することを決意した。

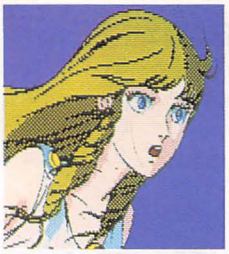


「でや――っ！」タカの剣が，宙を斬るたびにモンスター達は息絶えた。とはいうものの，こちらの受けるダメージも相当なものである。



数々のモンスターを打ち破り，たどり着いたこの部屋で，ついに念願の“英雄のヨロイ”を手に入れた。

さあ，これを持ってラディ王女のもとへ行かなくては・・・。



「ラディ王女！　なぜ，ここへ」

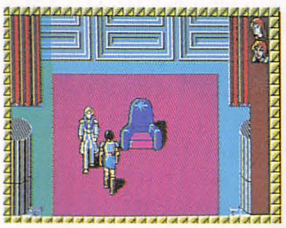
俺は，最初，訳がわからなかったが，アルマの説明を聞いて驚いた。なんと，今までいっしょにいたアルマが，実はラディ王女だったのだ。

アルマことラディ王女から，俺は水のクリスタルを授かった。どうやら，これはクリスタル・ロッドの一部分らしい。

ハイライト・シーン

このリバイバーは，ストーリーを追っていくととても長いため，限られた誌面では，とてもじゃないけど紹介しきれない。

そこで，ここから先は，ゲームを解く上でむずかしいと思われる場所や，重要なシーンのみを紹介しよう。



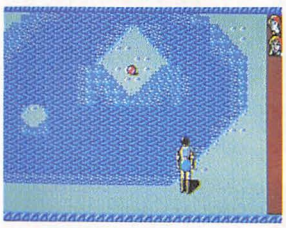


彼は，リバーサート王。何でもタカのために“火のクリスタル”を用意していたそうだが，何者かに奪(うば)われたとか。「何者」かを知りたければ，城内をクマなく捜すといいだろう。



ある国にいる鍛冶屋“アドリク”は，この世界では有名な鍛冶屋さん。

彼は，光の剣と闇の剣の２本の剣を要求してくる。だけど，集めるときは注意してね！　何しろ，闇の剣のみを装備してしまうと・・・。



情報を得て泉のほとりにやって来た。そこには，何と“火のクリスタル”がある。ただし，簡単には取れないよ（ここでハマッてる人は多いだろうな）。ボクは，最初にロープを使って取ろうとしたんだけど・・・ロープがダメならアレを使えばいいかもね。

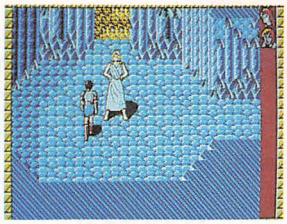


ここは秘密のマジック・ショップ。経営者は，ペテン師として名高いジャクソー氏。

店の品物を見れば，君が欲しがっていたアイテムがあることだろう。



ムスっとした顔のこの人物は，“アーサー帝王”。もとは，いい王様だったんだけど，今ではひどい政治をして国民を苦しめている。まずは，彼を正気にもどしてやろう。





クリスタル大迷宮の中，指示どおりに歩いていくと，天界の主神“アーディス”が立っていた。ここまで来れば，エンディングはもうすぐそこだ。あとは英雄の武具をそろえて，邪神界へのカギを手に入れるだけ。ここまで来れた君なら苦もなくサダリアーンを倒すことができるだろう。

アイテム・リスト

剣

剣
光の剣
闇の剣
英雄の剣

盾

盾
英雄の盾

ヨロイ

トレーナー
ヨロイ
英雄のヨロイ

食物

かま焼きパン
ウムニ・ハム
魚の干物
ダツの実
ニヴァの実
クグリクの実

カギ

鉄のカギ
しんちゅうのカギ
天界のカギ
邪神界のカギ

薬

きずぐすり
胃ぐすり
水の精のくすり
麻薬
濃硫酸
変身薬

マップ・パス

迷宮のマップ
ガイドマップ
ギルドマップ
入城パス

クリスタル・石

ラビスト・ストーン
魔道クリスタル
魔法の鏡
火のクリスタル
水のクリスタル
光のクリスタル
クリスタル・ロッド
プラチナ・ロッド

その他

メモ
ろうそく
マッチ
マリバウの花
ロープ
つた
酒
ビゲイのおもちゃ
水晶燈







チャレンジ！ロールプレイングゲーム 第3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

チャレ・ローでウルティマの連載をはじめて，今月で早くも３か月目。

もう解いてしまった人もいるみたいだけど，ボクのほうはマイペースで少しずつ進めている。１か月に１～２回しかプレイしてないということもあるしね。

さて，今回はウルティマⅣの最終回ということで，神殿やダンジョン内部などを中心に書いていこうと思っている。

アバタールなるには？

アバタールとは聖者のこと。このゲームの目的は，聖者になることだ。

聖者になるためには八つの徳――「勇敢」「正義」「誠実」「献身」「慈悲」「謙譲」「名誉」「崇高な心」を極めることが必要となってくる。

これらは具体的なパラメータがないのでどうやったらあがり，またどうやったらさがってしまうのかわからない。これで困っている人も多いと思う。

唯一の助けは，ブリタニア城の１階にいる宮廷予言者ホークウインド。

彼と話をすれば，それぞれの徳があがっているかさがっているかある程度わかる。

それでは，これらの徳をあげるにはどうすればいいのだろう。ズバリ書くと「良い行ないをする」これだけだ。だけど実際はむずかしいんだよね。

まず「勇敢」の徳。これは文字どおり，自分の勇敢さを示せばいい。いかに強い敵と出会おうと逃げてはダメだ。正面から立ち向かおう。

つぎに「正義」。これも文字どおりのものだ。悪を倒し，善を助ける。たとえば善の生き物との戦闘になったとき，キミならどうする？聖者になりたいのなら戦ってはダメ。逃げるしかないのだ。これが正義だよ。どの生き物が悪であるか善であるかはマニュアルを読めば載っているぞ！

そして「誠実」。ウソをついていては聖者にはなれない。町での質問などには正直に答えたほうがいいのだ。「○×を知っているか？」と聞かれて，本で読んだり，友達から情報を教えてもらっていたとしても，ゲームにおける自分が知らないことは「知らない」と答えるべきだろう。

他にも徳は五つあるけれど，残りは自分で調べてみてほしい。キミは聖者になるべき人なんだ。

そのことをよく心に刻んで行動するようにすれば，自然と道は開ける。がんばってほしい。

マップは必ず作ろう！

付属の布マップがあるからといって，マッピングしないのは少々感心しないな。

この布マップにはダンジョンや神殿などは書かれていないし，他にも町はいくつかあるんだよ。

ムーンゲートの使いかたがわかったからといっても，最初からそればっかり使っていてはマップは少しも完成していかない。だからはじめの頃は面倒くさくても，とにかく歩きまわるのがいいのだ。

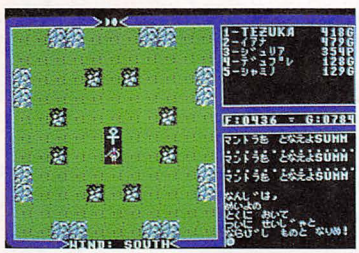
町での会話や仲間を集めることも大切だけど，地上を歩いていればレベルもあがりやすい。自分のレベルが低いと仲間を増やせないからね。



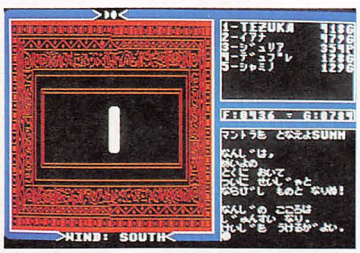
◀ブリタニア城の奥にあるダンジョン。ここから地上へとでると，そこには気球がある。これはＫコマンドで上昇し，Ｄコマンドで着陸するけど，問題なのは空中での制御だ。風の向きに合わせて進んでいくため自由に移動することはできない。自由に移動するには呪文を使え！



◀ここは神殿。宮廷予言者ホークウインドにあることを言われたら迷わずここへ来よう。そのときこそ聖者への道が開けるのだ



▲名誉の神殿内での瞑想（めいそう）。当然，その神殿に対応したマントラを知らないとダメ。ここでその神殿の徳を極めていると……



▲「汝は名誉の徳において，ついに聖者と並びし者となりぬ！」こういったメッセージと共にアンクのパーツの一部を受けとることができる。画面右のＦ（フード）とＧ（ゴールド）の間にあるスペースにパーツが表示されていく



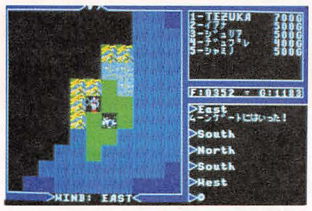
▲戦闘は町の中でも起こるんだ。これは町の宿屋に泊まっていたときに盗賊に襲われたところ。仲間が寝てしまっているため，苦しい戦いになることもしばしば



◀仲間を増やしていくと，敵のパーティもそれに合わせてパワーアップしていく。中には魔法を使って味方を眠らせてしまうイヤなキャラクターもいるんだ



◀ザコキャラの中でもっともイヤなヤツがローグだ。こいつらに攻撃されると，たまにゴールドを持っていかれたりする



◀ムーンゲートを使って来た島には一つの町が……。だけど何か変な町だな



◀町の中に入ると，そこは廃墟だった。猛毒の沼はあるし怪物がウヨウヨしている。そうか，これが伝説の町マジンシアなんだ



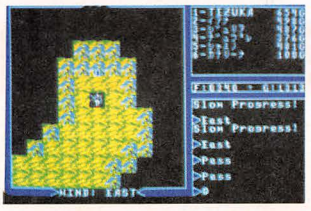
◀怪物に話しかけると，何と返事をしてくれるではないか！そういえば会話ができるのは人間とは限らないからなあ。ブリタニア城の水とか……



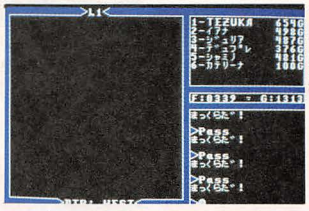
◀マジンシアの南西の外れには１人の人が隠れていた。生き残るのが仕事という彼は一体だれ……？



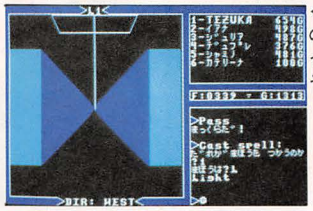
◀なんだコレ？敵を倒して手に入れた宝箱には１枚も金貨が入っていなかった。ちなみにボクはこれを２度ほど経験している。悲しいんだよね



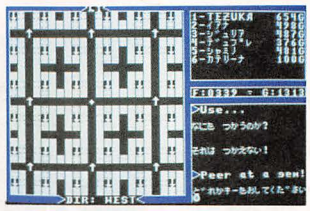
◀ダンジョンへの入り口を発見！内部には意外なワナと多くの敵，そして重要なアイテムが隠されているらしい



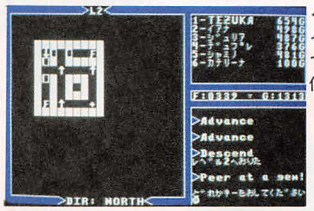
◀中は真っ暗だ。当たり前だけど驚いてしまった。トーチ（たいまつ）をつけるか，それとも魔法を使うか？



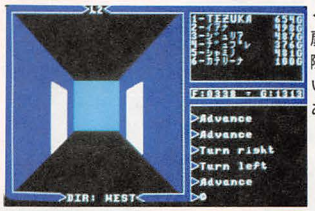
◀明かりをつけると３Ｄタイプの迷路になっていることがわかった。マッピングしないと迷いそうだな



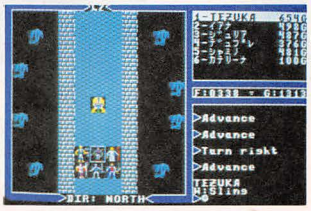
◀ジェムを使う（Ｐコマンド）とマップを見ることができる。ノートに描き写しておくとマッピングの手間を省くことができるぞ！



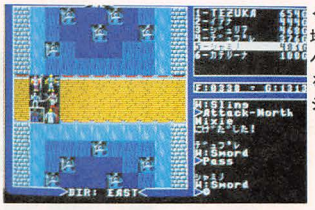
◀地下２階は降りるハシゴによって，いくつかの部屋にわかれているようだ。ここもジェムを使ってマッピングしてしまおう



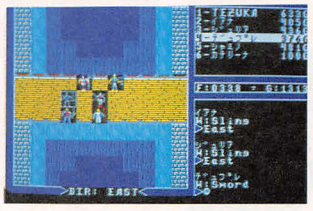
◀通路は行き止まりで，左右に扉が二つ。マップがあっても実際に歩いてみないとどうなっているのかわからないので，とりあえず進んでみるか



◀いきなり敵と出会った。地上の戦闘とは何かがちがう。壁の外から近づいてくる敵は何だ？



◀地下迷宮に河が流れていた。地下での戦闘の特徴は自分達のパーティの行動範囲の狭さにあるとみた。効果的なフォーメーションを組んで戦え！



◀戦闘に勝ったら，このモードから抜けるために移動しなければならない。少し面倒くさいなあ

ウルティマⅣの問い合わせ先：〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 ポニーポニカ事業部「マイコンBASICマガジン」係

ヤシャ

ウルフチーム

対応機種：
PC-8801mkⅡSR
シリーズ他

価格：7,800円

Written by 手塚一郎



「ストラテジ・アクション」という新しいシステムを採用したといわれている『YAKSA（ヤシャ）』。

広告はかなり前から打たれていたので，早くプレイしてみたいなーなんて思ってた人も多いと思う。

先日，やっと不完全ではあるけれどサンプルを入手したので，今月はその紹介と，そして気になるウルフチームの新作情報などを報告していきたい。

プロローグ





信長の刺客により瀕死(ひんし)の重傷を負った円月心が最空を近くに呼び寄せて，最期の言葉を告げようとしている。

円月心「この日本を暗雲が覆いつくそうとしている……最空よ止めねばならぬ。選ばれし夜叉として……」

最空「夜……叉……」

かっ血する円月心。

円月心「己を信じ，地上を……」

最空「円月心様！」

激しい雨が地上を叩く。そして，最空の心を怒りの雨が叩く。





船上に信長により日本を追放される身となったルイス・フロイスがいる。見送るのは九条院伊織ただ1人である。

伊織「信長に屈したりはしません。私の家族を救うまでは……」

フロイス「ユダの十字架を……手に入れるのだ……信仰を捨てることにもなる。背徳者としても生きていかねばならないが……」

伊織「ユダの十字架……」

嵐の中を，二度と帰ることのない船がでようとしている。

伊織もまた，二度ともどることのできぬ決意を胸にしていた。



暮れていく夕日に，最空は，伊織は，そして沙羅は何を思うのか。



師の墓碑銘に何を誓うのか最空。

妖気漂う暗雲を背に，何処に急ぐのか九条院伊織。

「ストラテジ・アクション」ってナンダ？

ＡＶＧとかＲＰＧっていうゲームは，プレイヤーによってある程度ではあるけど異なったゲームの進行が用意されているので楽しめるね。

ところがアクション・ゲームは決まったゲーム展開の中で自分なりに楽しむという感じだった。

そこで『ヤシャ』はアクション・ゲームではあるものの，プレイヤー個人の戦略を尊重するという，実に自由度の高い展開を楽しめるように作られたんだ。

もう少しわかりやすく書こう。まず日本地図が表示される。スタート地点は大和の国だ。ここでどの国に進むのかをプレイヤーであるキミが決めることになる。

どの国からまわっていくとかは，ゲーム中で得られたアイテムや情報で変わってくるのダ！

ヤシャには謎がたくさんあるぞ！

『ヤシャ』を，単に敵をドカドカ倒しまくるゲームだと思ったら大ちがいだ。そう，『ヤシャ』はＡＶＧにも引けをとらないほどの謎が詰まっているのである。

この謎を解いていかなきゃ当然ゲームは進まないし，遊んでいてもあまり楽しくないだろう。

そこで，誰でも『ヤシャ』が楽しめるように前半の基本ストーリーを書いておいた。これを読んで『ヤシャ』の奥の深さを知り，そして実際にゲームで遊ぶときの参考にしてほしいな。

最空と伊織の出合い

オープニングの写真と文章を読んでみるとわかってもらえると思うけど，このゲームの主人公は最空と伊織の２人なんだ。

ところが，この２人は別の場所にいる上

に，目的が全然ちがうから困った。

最空の目的は日本を平和にすることだけど，伊織のほうは家族を救うことなのである。このことをよく頭に入れておこう。

さて最空と伊織が出会うためには，いくつかの条件を満たさなければならない。道端でバッタリ出会って，お友達になっちゃったでは，いくらゲームといえども許されないもんね。だから，この２人が会うための動機を作ってあげなければならないんだ。

それでは何が必要なんだろう。ズバリ書いてしまうと，最空が「龍王の鏡」を，そして伊織は「ユダの十字架」を持っていなくてはダメ。さらに，三つの城（これはナイショ）に入るために書状が必要だという会話をどこかで聞いておくことが大切だ。この2人が出会ってからが本当の『ヤシャ』のはじまりなのさ。

輝虎との出合い

最空と伊織が出会うと，越後にいる輝虎に会わなければいけないことがわかるんだ。

彼からは家康に会うための書状がもらえるし，また越後には夜叉の生き残りがいるという情報まで教えてくれるのである。なんてリッチ！

夜叉の生き残りというのは誰なのかは実際にゲームをしてからのお楽しみ。この人からも重要な情報をいくつか教えてもらえるよ。

筑前の龍造寺家にて

最空と伊織の２人が龍造寺家に行くとそこには１人の老人がいる。そして老人は胤久と綾乃丸のことを教えてくれるんだ。

胤久は摂津に，綾乃丸は常陸に……えっここまでしか書いちゃいけないの？残念だなぁー。ここからが楽しいのに。でもこれ以上書いてしまうとゲームをプレイしたときの感動が薄れてしまうからね。あとは自分の手で解き明かしてほしい。

ウルフチームの新作はコレだ！

『ヤシャ』のオープニングを見てもわかるように，ウルフチームは実に音と絵を一体化させるのがうまいんだ。

ノリのいい音楽に合わせて，文字や美しいグラフィックが絶妙なタイミングでビシバシ表示されるのである。

これを見たことのある人ならば，アクション・ゲームだけじゃなくてＡＶＧとかも作ってほしいなーと思うだろう。ところが，実はもうＡＶＧの制作に入っているらしいのだ。その名は『アークス』。中世ファンタジーを題材にした，ちょっぴりＲＰＧ風の仕上がりになるらしい。

画面はもちろん３Ｄタイプで，ダンジョンや街なんかもフルカラーでガンガンとスクロールする予定だ。うーん，今から楽しみだね。

続いてもう１作。なんとあの『ファイナル・ゾーンII』だ！

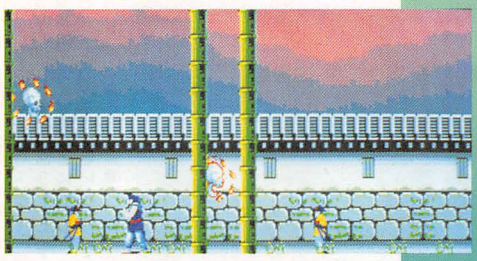
今回もアクション・シーンとビジュアル



▲これがウワサのストラテジ・モードだ。どの国へと進むのかを決めるだけではなく，情報収集や休息，ゲームのセーブやロードもここでできるぞ！



▲最空のターンが終わると今度は伊織のターンだ。最初の目的は最空と伊織が出会うこと。何をすればいいのかは本文を読んでみてね



▲進路を決めて国へと入っていくとアクション・シーンとなる。バシバシ敵を倒しまくっていこう



▲アイテムを見つけた。この「黄白天符」はジャンプ力をアップさせるためのものだ



▲アクション・シーンは左右スクロールだけではなく，上下にもスクロールするんだ。とにかく広いので迷わないようにすることが大切

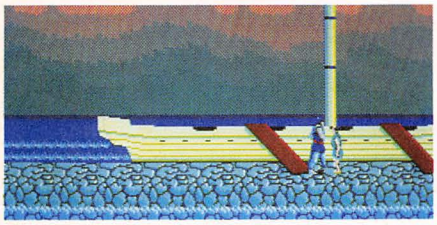


▲場所によっては，このように進むのにテクニックが必要なところもある。敵をうまくかわしながら登っていこう

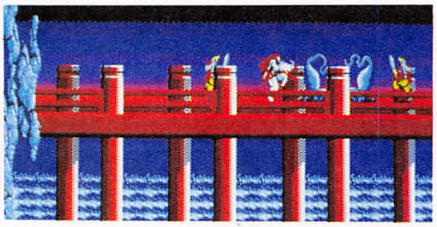
・シーンの2本立てで感情移入しやすいアクション・ゲームになりそうだ。

前作よりパワーアップした点は各フィーチャーの増加だろう。ステージは海，砂漠，市街地，廃墟，サバンナなどなど。時間の進行や天気，季節などの概念も入るかもしれないという。もちろんマルチ・エンディングも健在だ。

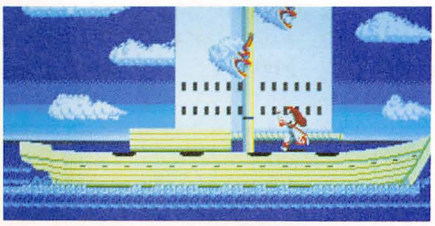
ますます目が離せないウルフチーム。年末に向けて，さらにパワーアップしそうだ。期待してますっ！



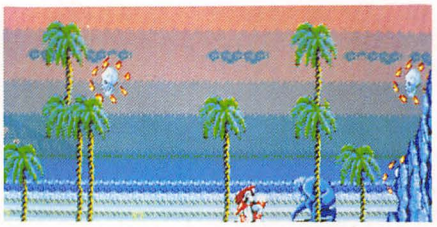
◀アクション・シーンには敵ばかりではなく、いろいろな人も登場する。彼らとの会話はゲームを解くのに必要なんだ



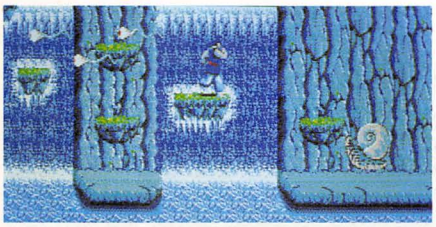
◀橋の上での戦い。自分の行動範囲が狭くなっているところに注目してほしい。なんとなく源平討魔伝っぽいね



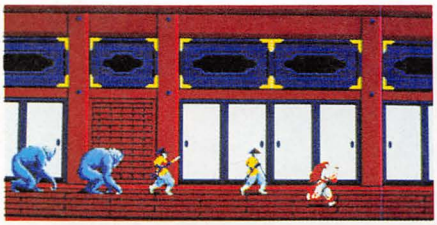
◀海上手形（SEA PASS）を持っているとストラテジ・モードで海を渡ることができる。だけど海には敵がいて、海上で敵の攻撃を受けてしまうこともある



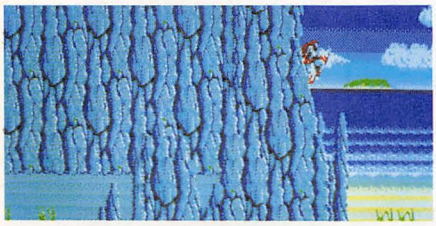
◀場ちがいとも言えるヤシの木が印象的な場面だ。最空と伊織では同じアイテムでも効果がちがうぞ！



◀このゲームは敵の動きにも凝っていて、自分のキャラから一定の間合いを取ろうとしてくる。だけど見ているだけでも何となく楽しい



◀この城の最上階には秀吉がいる。途中で出会う人々の会話から、また謎が一つ解けるよ



◀行き止まりのように見えても、実はそうではない場所っていうのが多い。ここもその一つだ。その向こうには重要な人物やアイテムがあることも……



◀何となく意味のありそうなお地蔵様。この中の一つは魔泉空の入り口になっているんだ。一つずつチェックしていこう



◀とにかく背景が美しい。スクロールも「ヴァリス」に比べて2倍もスムーズだ。ゲーム性もかなり向上している



◀魔泉空の入り口は一定の形をしているわけではなく、場面によっては全然ちがった形をしている。何か変化があったら調べてみるのがいいだろう。ここでは扉の上の紋章があやしい？



◀ここも魔泉空の一つ。敵の攻撃も激しくなってきた。そろそろ終局も近いのだろうか？

ヤシャの問い合わせ先：〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 ウルフチーム「マイコンBASICマガジン」係

サイキックウォー

KGD(工画堂スタジオ)
対応機種：PC-8801SRシリーズ,PC-9801シリーズ
X1,FM-7シリーズ
価　　格：8,800円
Written by YK-2



独特の雰囲気とゲーム進行のスムーズさが定評の工画堂スタジオ(KGD)から，またまたニュータイプのRPGが発売されたゾ！　その名も『サイキックウォー』。これは同社の『覇邪の封印』とはまたひと味もふた味もちがったRPGだ。

なんというか，こう，シリアスであってまたコミカルなゲーム内容がとってもいいんだよね。

というわけで，ロールプレイング初挑戦のYK－2が，このソフトをバッチリ紹介していくことにしよう。

コズミックなノリだ！

サブ・タイトルからわかるように，『サイキックウォー』は同社の『コズミックソルジャー』の続編なんだ。

前作のノリをそのまま継承していて，他のソフトにはない独特のギャグがゲーム中に連発！　あまり連発しすぎてちょっとアブナイのもあったりして…（そこがまたヨイ）。

それはさておき，内容のご紹介。まずシナリオ・ディスクを立ちあげ，ユーザー・ディスクを作るところからはじめるんだけど，このときバックに流れる軽快なBGMがなかなか○。ゲーム本編への期待をバッチリ盛りあげてくれるヨ。

ユーザー・ディスクができたらさっそくゲーム・スタート！　ソフトに付いてるミュージック・テープ(これもまたまたヨイ)を聞きながらプレイするのもまた御一興ってとこかな。

それからキー操作だけど，テンキーの[2][4][6][8]で移動，[0]でメニュー，スペース・キーでビーム攻撃，あとファンクション・キーにいくつかわり当てられていて，操作性はなかなかのものだよ。

初心者へのアドバイス

さあ，さっそくスタートだ！　スタート地点はラムサシティというところの南西地点からはじまり，当然プレイヤーは自分1人だけしかいない。このままゲームを進めていくのはチョットさびしいものがある。ここで……。

●教訓その1…「仲間を作れ」

これをしないで1人でうろうろしていると「あっ」というまにプレイヤーは死んでしまう。

仲間を集めるのも大事だけどラムサシティを歩くときは，エンカウント（出合うこと）するキャラクターが敵か味方かをしっかりと見極めることも必要なんだ。

●教訓その2…「敵と味方の区別をつけろ」

ラムサシティでは敵は1種類のみで，あとはみんな味方だから慣れてしまえば見極めるのは楽なハズ。

なお，敵は先制攻撃をしかけるが，後半のほうではカモフラージュするおそれがあるから注意が必要。逆に味方は大事な情報源だからぜーったい殺したりしちゃだめだよ。

ゲーム序盤はこんな感じで比較的スムーズに進行するけど，しばらくやっていくうちに，この世界の広さが少しずつ感じられてくるんじゃないかナ？　そこで一言。

●教訓その3…「マッピングせよ」

ホッピングするマッピーのことじゃないぞ（オオボケ）。要するにマップ（地図）を作ることなんだけど，これはもはやRPGの鉄則だね。

とくにこのゲームはマッピングなしでは解くのは不可能。私は，解き終えた時点で方眼紙が10枚になっちゃったんだから！

●教訓その4…「画面に注目」

ラムサシティは迷路になっているわけだから当然あちらこちらに部屋がある。部屋に入ったとき，その中が画面上でグラフィックとして表されたところは必ず何かあるから要チェックだね。

まあ逆に答えればそうでないところはまったく意味がない，意味がないことはないんだけど，中には「チケットぱあ」とか「マージャンや」なんてわけわかんないものがあってなかなか笑わされちゃったんだ。こういう工画堂お得意のギャグ・サービスって個人的にとっても気に入ってます。

●教訓その5…「十分なレベルになるまで他の星へ行くな」

他の星へ行くときはポートOUT（発進所）から出発できる。でも着いた星のポートIN（発着所）からはラムサシティにはもどることはできない。当然，その星のポートOUTを捜さなくちゃならないんだ。このとき，十分レベルアップされてないと，いきなり強いモンスターとエンカウントして「無駄，無駄ァ！」なんて言われる間もなく殺されちゃうぞ！　要注意ってトコ。

おもわずのめり込む

ゲーム展開

私はこのゲームを3日で解きました。うち，2日は徹夜。ほとんど寝てない。

これは決してしめ切りに追われたわけではなく，ただ単におもしろくてやめられなかったからなんだ。私は過去いろんなRPGを解いてきたけど，最近じゃあ久々に楽しめたRPGじゃないかな（ウ○テ○マは内容はともかく処理が遅くて性に合わない）。

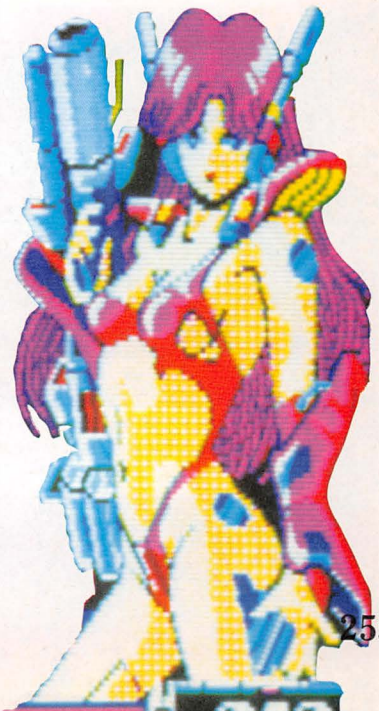
その理由の一つが，ゲーム中の戦闘シーン(！)。とにかく敵とのビームの応戦が気持ちいいこと。また，敵ごとにまったくちがうビーム・パターンで攻撃してくるので，たまにキレイなビームだったりするとその美しさ(？)に思わず見とれちゃって死んだこともあったっけ。

当然こちらのビームもパワーアップするので本当に自分は強くなったんだなと実感できる。まさに，これこそがRPGの醍醐味(だいごみ)なんだよね。

最後に

とにかく，この一風変わったRPG，買って損がないオススメ作です。地道に続けていけば誰でも最後まで行けるハズだよ。

P.S.私が解いたRPGはオススメだ！



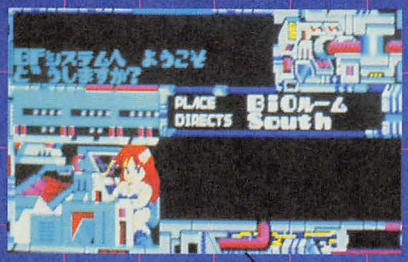
ラムサシティのマップ



◀これがスタート画面。3D迷路は左下のウィンドウに表される。なかなかよくできてるけど，この位置から左右のドアが見えないのが欠点なんだ



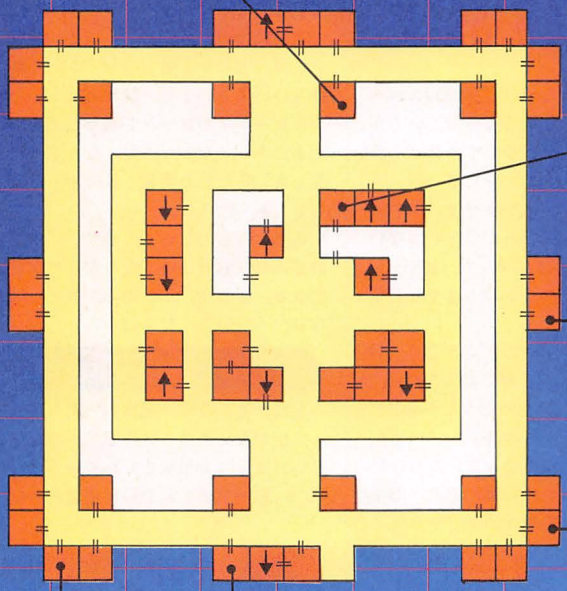
▲ラムサの1階にあるこっとう屋。Yontryとは〝きず薬〟のことだ



◀バイオルームとは病院みたいなもの。ここでは先着1パーティにYontryを三つくれるよ



▲バイオキープはパーティの再編成ができる場所。能力のないソルジャーはここにおいてけばヨイ





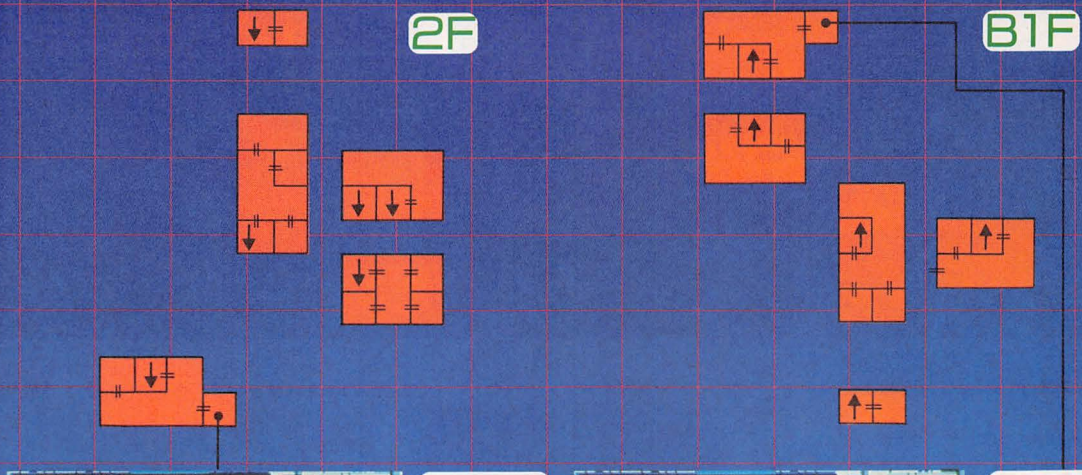
▲ラムサのポートOUT(発進所)。ここからなら他の星へ行けるけど，十分にレベルアップされてないと（最低3ぐらい）ひどい目にあうゾ!



▲ラムサのポートIN(発着所)。スタート時は，ここからはじまるが，ここから他の星へは行けない



▲他の星（場所）へワープできるトランスルーム。これを使わないと行けないところがある





◀2階にもこっとう屋はある。ここにはゲーム後半において重要な㊙が…



◀リペア・ルーム。セットしたいアイテムはここに持ってこなきゃいけないよ



▲カスルージが現れた。相手は先制攻撃をしかけてくるから，こっちもビームで応戦だい！



▲イバニーズ星１階にある敵大将の部屋。ここでも重要なアイテムが手に入る



▲イバニーズ星のゲート。ここはなかなか開けさせてくれないゾ。この先はいったい…



◀敵はまだまだいっぱいでてくる。帝国壊滅の目的はまだまだ先だ…



サイキックウォー問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷台町11 KGDソフト「マイコンBASICマガジン」係



F1スピリット

©コナミ

対応機類：MSX/MSX2
価　　格：5,800円

Written by TOMMY

STORY

F1のモンスター・マシンたちのアイドリング音が周囲にひしめいている。もちろんオレの愛車の低いうなり声も混じっているのだが……。

オレは緊張をほぐすようにハンドルを握りしめる手から力を抜いた。自分でもはっきりとわかるほど，心臓が高いビートを刻んでいる。おそろしいまでのプレッシャーがオレを押し潰そうとしているのだ。

スタート・シグナルが点灯をはじめた。ハンドルを握り直し，オレは心の中でカウント・ダウンを開始した。3，2，1……。この瞬間，プレッシャーがウソのように消えた。0！　マシンが一斉に吃哮（ほうこう）をあげる。爆発的なGに身体をシートに押しつけられながら，オレは無心にシフトアップを続けていく。栄光のチェッカー・フラグを目指して……。

これまでのレーシング・ゲームにはなかったボディやエンジンなどのパーツの選択を組み入れ，よりリアルな，よりエキサイティングなレースが楽しめるコナミのMSX新作『F1スピリット』。3Dレースが多い中，古典的なスクロール・タイプにして斬新なこのゲームを紹介してみましょう。

HOW TO PLAY

縦スクロール・タイプのレーシング・ゲーム（昔なつかしいロードファイターのよう）で，コーナーではわずかながら左右にもスクロール。操作はカーソル・キーの左右でハンドリング，上下でギアのアップ・ダウン，スペース・キーがアクセルで，ブレーキはMまたはNキー（何でコナミはそうなんだろ）となっている。

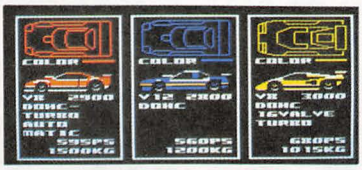
さて，ゲームをスタートさせると，まずは1プレイヤーか2プレイヤーかを選択することになるんだけど，少し不思議に思わない？　もし2人用で片方が大きく遅れたら画面上に見えなくなるじゃないか。と，画面を見ると画面構成が1プレイヤーのときとはまるっきり変わって，左右にそれぞれのプレイヤー専用のコースが表示されるようになっている。なるほど，これで2人でもレースができるってワケだ。

車の組み合わせは486種類！

F1スピリットの大きな特徴の一つに，車の各パーツを選択して，自分の好みの車を仕立てられるようになっている点がある。ここではその五つのパーツの選択と，部品による性能の変化をあげてみよう。

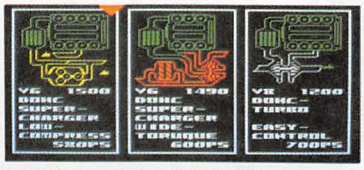
ボディ／3種

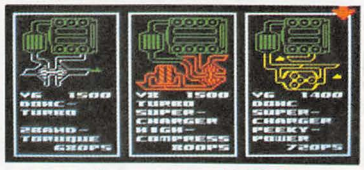
車の耐久力を決める重要な選択だ。ここで故障しづらいボディを選ぶと，そのぶん加速性能が悪くなる。



エンジン／6種

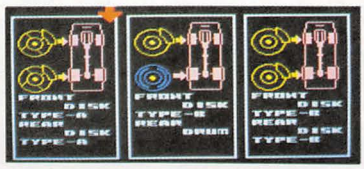
これは最高速と加速性能，そして燃費を左右するファクター。ここでスピードを取るか燃費をとるかがカギだ。





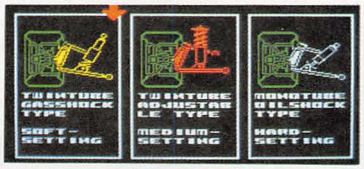
ブレーキ／3種

制動距離に関ってくるけど，ここはあまり関係ないみたい。何しろほとんどブレーキングしないんだから。



サスペンション／3種

サスペンションの堅さの決定。ここで堅めに設定しておくほど，ドリフト走行しやすい。ま，好みの問題ね。



ギア／3種

オートマとギア比のちがうマニュアルが2種。最初のうちはシフトアップ・ダウンが自動のオートマが楽だけど，これは加速が悪くなるので，慣れてきたらマニュアルを選ぶべき。

これらの組み合わせは3×6×3×3×3＝486(！)のパターンがあり，こうなるともう自分で選んだ車は完全オリジナルの気分にひたれるのだ。ま，いちいち選択するのがめんどうな人は3種類のレディメイドの中から選ぶこともできるけどね。



点数制によるランクアップ

F1スピリットとはいいながらも，はじめに選べるレースはストック・レース，ラリー，F3の三つだけ。このレースで入賞してポイントをあげると，さらに高水準なレースへと進むことができるんだ。ポイントは1位で9ポイント，そこから順位が一つさがるごとに1ポイントずつさがっていき，6位で4ポイントまでが入賞となる。つまり7位では3ポイント入らないってこと。こうしてポイントを稼いでいき，最終的にF1レースのラウンド16まで進んで優勝するのが目標だ。進めるラウンドの得点は以下のとおり。

STOCK, RALLY, F3
↓ 12pts.
ENDURANCE, F3000
↓ 25pts.

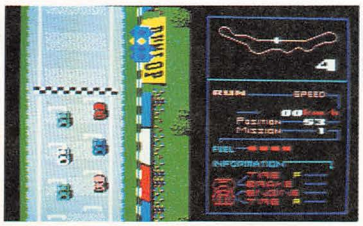
F1 ROUND1
⬇ 33pts.
F1 ROUND2, 3
⬇ 48pts.
F1 ROUND4, 5
⬇ 65pts.
F1 ROUND6, 7
⬇ 84pts.
F1 ROUND8, 9
⬇ 105pts.
F1 ROUND10, 11
⬇ 128pts.
F1 ROUND12, 13
⬇ 153pts.
F1 ROUND14, 15
⬇ 180pts.
F1 ROUND16

これを見てわかるように，最終的にラウンド16に進むにはそこまでの20レースすべてに優勝しなくちゃならないんだ。

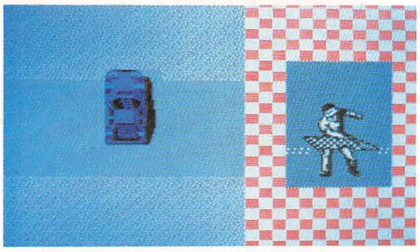
最後に

新しい試みが次々と盛り込まれているうえに，実に高度にレースがシミュレートされているこのＦ１スピリット。久々にのめり込めるゲームになっているようだ。パスワードによるセーブもできるので，じっくりと，腰をすえて挑戦してみよう！

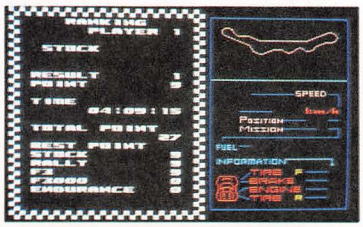
Ｐ.Ｓ.コナミからついにＭＳＸ『沙羅曼蛇』が発売されることになったゾ！



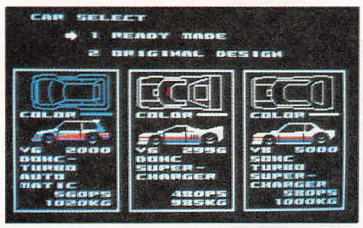
◀一番簡単なストック・レースのスタート画面。ポジションは３番手なので，スタート直後の混乱にまき込まれないよう注意だ



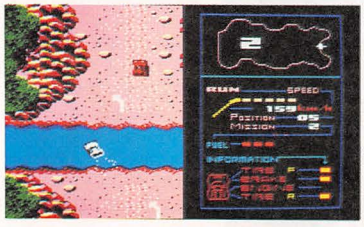
◀チェッカー・フラグをうけ，堂々のトップ入賞だ。このストック・レースで手こずるようではＦ１への道は遠いぞ



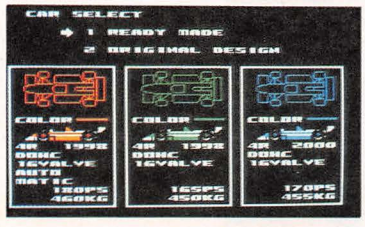
◀１位だからポイントが９点加算される。こうやってポイントを稼いでいくことによって，さらに高次元のレースに挑戦できるのだ



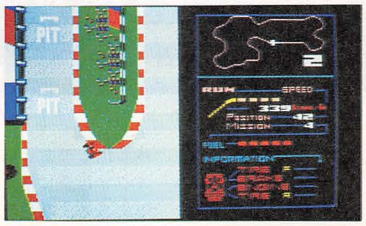
◀ラリー用の車。このレースはとにかく路面がすべるので，２速でいいから事故らないことが重要だ。４速じゃとてもムリ！



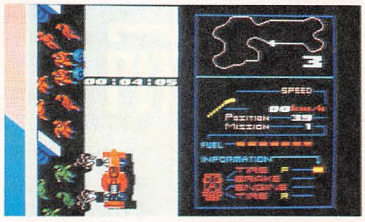
◀過酷なレースが売りモノのラリーだけあって，不整地あり水路ありとまともじゃないコースだらけ。とにかくコケなきゃ１位はカタイ



◀最初に選べる中では一番スピード感のあるＦ３レース。車のフォルムもまるっきりレーシング・カーになってしまった



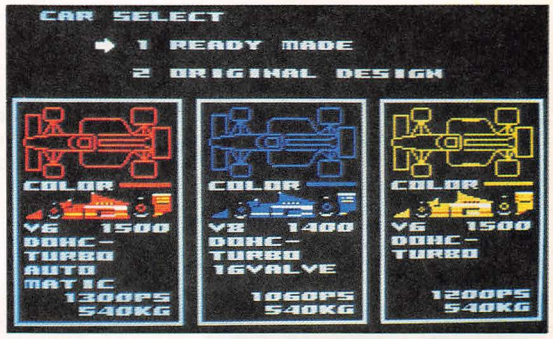
◀ピットインできるのもこのゲームの特徴。ピットロードに入っても，ブレーキが壊れていると止まれないこともあるゾ



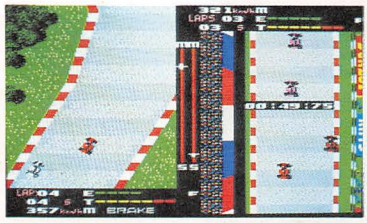
◀給油，修理をするピットクルー。何秒でピットアウトできるかが決め手だ。２人プレイのときは作業が終わらなくてもピットアウトできる



◀ル・マンなどでおなじみの耐久レース，エンデュランス。レース場を使用してないので，そのコースを高速で走るのは至難のワザだ



▲いよいよレースをする者すべてのあこがれ，地上最速の世界Ｆ１へ。キミはこのスピードについていけるか!?



◀２人用の画面。速度やダメージなどが見づらくなるけど，二つの画面が別々にスクロールするのは圧巻だ。２人だけのＶＳモードもあるぞ



フェアリーランドストーリー

ホット・ビィ

対応機種：MSX／2
価　　格：5,900円

Written by TOMMY

STORY

フェアリーランドの北の辺境に，アルファルファ王国という美しく平和な国がありました。アルファルファ王国で暮らす住人は，みな不思議な魔力を持っていて，人々はお互いに競いあいながら魔法の腕をみがいておりました。

ところがある日，王国はひどい伝染病に見舞われ，人々は飢えや病気に苦しみ，ついには国王アルファルファⅢ世みずから病床に伏してしまったのです。このアルファルファⅢ世には，トレミーという知恵と勇気のある，活発なひとり娘がおりました。トレミーは，国王や病に倒れた人々の看護をするかたわら，ひそかに王国再建を夢みて機会をうかがっていました。そしてついに，王国荒廃の原因が大トカゲ〝ドラコリスク〟の魔力によることをつきとめたのです。

しかし気がつくのが遅すぎました。〝ドラコリスク〟がさらに強力な魔力によって創造した，たくさんのモンスターを解き放って，アルファルファ王国に攻め入らせたのです。突然の侵入に，無防備だった王国はたちまちのうちに敗れ，王国に古くから受け継がれる平和の象徴〝ホーリージェム〟(聖なるダイアモンド) を奪(うば)われてしまいました。

王国を救うには，強敵〝ドラコリスク〟を倒し〝ホーリージェム〟を奪い返さなければならない！ 戦いを決意したトレミーは，ともだちの小龍ロドミーをお供に，ひとり〝ドラコリスク〟をやっつけに旅立ったのです。

ごあいさつ

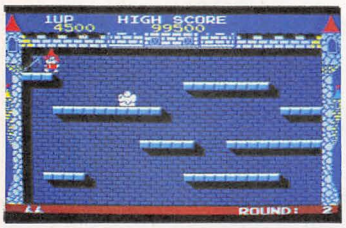
はーい，このところの忙しさでカラダがボロボロ，精神力だけでどうにか生きてるTOMMYです。いよいよ文化祭シーズンたけなわって季節だけど，みんなの学校ではどうかな？　お祭り騒ぎはノらなきゃダメよ。さて今回は2年前のゲーム・センターをわかせたビデオゲームの名作『フェアリーランドストーリー』のMSX版の紹介です。

HOW TO PLAY

操作はビデオゲーム版と同じで，左右2方向はカーソル・キー，ジャンプはCAPSキーかスペース・キー，魔法の発射がGRAPHキーになっている。もちろんジョイスティックも対応ね。

ゲームの進めかたは各面に巣喰(すく)うモンスターたちを全滅させるか，1匹だけ残して逃げさせれば1面クリアで，このモンスターを倒すにはつぎのような方法があるんだ。

- モンスターに魔法をかけてケーキにし，さらにかけ続けて破壊する(低得点)。
- ケーキをある程度の高さから落として壊してしまう。



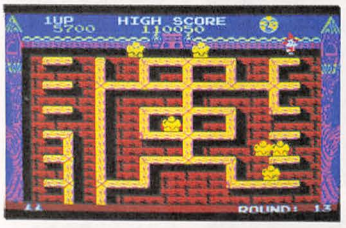
◀まだまだカンタンなラウンド2。各面に時々出現するアイテムは取ると絶対有利だぞ。今は呪文の射程を2倍にするゴールド・セプターがでている



◀青い宝石のついたスター・ティアラ。これを取ると上空から一定時間流星雨が振り注ぎ，モンスターたちをほぼ全滅させてくれる，超うれしいアイテムだ



◀サラマンダーと同じ炎で攻撃できるスクロール・オブ・ファイア。敵を一直線上に並べて一度に倒すと高得点になるぞ



◀ゲームの中である程度のサイクルが過ぎると，月が出現してモンスターはすべてケーキに変わってくれる。このケーキは呪文一発で壊れ，しかもコインのおまけつきだ。赤い宝石のムーン・ティアラも同じ効果がある



◀数ステージごとに入るデモ。トレミーのお供ロドミーがでてくる。このメッセージを日本語にすることも可能だ



◀強敵ウォームの初登場するラウンド15。ぼやぼやしてるとすぐ糸につかまえられてしまう。うまく利用すれば敵をやっつけられるんだけど……

●下にいるモンスターにケーキを落としてつぶす。この方法で一度に多くのモンスターを下じきにするとやたら高得点！

●マジック・アイテムによる特殊攻撃でやっつける。

まあ最初のほうの面はカンタンなものが多いから，まとめてケーキで押しつぶして高得点を狙おう。2匹以上まき込んでやっつけるとさらにボーナス点のコインが出現するぞ。

多彩な能力のモンスターたち

トレミーの行手をジャマするモンスターたちは，それぞれ変わった攻撃方法を持っていて，その性格づけの見事さはキャラクター・ゲームの名作『忍者くん』をほーふつとさせる。こいつらと接触したり，自分がケーキの下じきになってしまうとトレミーは1人減ってしまうんだ。

●オーク

鬼と豚の合いの子で，トレミーがはじめて出会うモンスター。特殊な攻撃能力はないものの，すぐジャンプして追いかけてくるしつこさにだけは要注意だ。

●ゴーレム

泥人形が魔力によって命を吹き込まれた，ファンタジーの世界ではポピュラーなモンスターで，魔法をかけられてもすぐ復活するいやなヤツ。

●レイス

魔法をかけた瞬間姿を消し，呪文をよけるゴースト。落下中に魔法をかけるか，ケーキでつぶすのがいいぞ。

●ウィザード

こいつの発射する呪文をくらうとトレミーは〝フェアリー〟にパワーダウンする。この状態でさらにもう1発くらうとアウトだ。

●クレリック

分身の術（わお，ますます忍者くん！）を使って攻撃してくる。本体以外はケーキにならずに消滅するけど，接触するとアウト。

●サラマンダー

火トカゲだけあって，立ち止まって点滅した直後に口から火球を発射してくる。これに当たるとトレミーは一撃でアウト。同じフロアにいたら要注意だ。

●アイアンゴーレム

ゴーレムの鉄製バージョンで，耐久力はさらにアップ。ほぼケーキに変わった瞬間復活するから，ケーキでつぶすようにすべし！

●フラック

トレミーと同じ高さになったとたん，トレミーと同じ呪文をあびせてくる強敵。しかもこいつのは画面のはしまで届くときてる。ジャンプした瞬間が勝負！

●ホーンド

時間をかけすぎると画面左上から飛んでくる無敵キャラ。カベもフロアも関係なくトレミーを追ってくる。こいつが出現したらまずクリアはムリだ。逆にハマってクリアできない状態になったら F1 キーでホーンドを呼ぶこともできるぞ。

●ウォーム

ワープドアの中に潜んでいて，トレミーが近づくとノロノロとでてきて糸を吐いてくる。接触しても平気だけどこの糸につかまると食べられてしまう。こいつを利用して他のモンスターを食べさせると7,000点の高得点！ ウォームは倒さなくてもいいのだ。

必勝テクニックもあり

トレミーの操作テクニックを知らないと後半の面では手も足もでやしない。というワケでこんなテクがあるのだ。

●頭上のり

モンスターの頭に乗って大ジャンプしたり，おびき寄せるもはや常識テク。これを応用しないとクリアできない面多し。

●垂直降り

タテのラインが同じ下のフロアに移るワザで，フロアの端から垂直落下しつつ，目的のフロアでレバーを入れればOK。

●直角ジャンプ

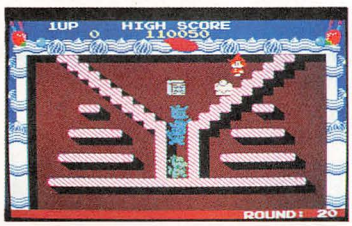
垂直ジャンプ中に，行きたいフロアの真横でレバーを入れるとそこに直角に着地する。これを使えば小ジャンプも可能だぞ。

●わざとフェアリー

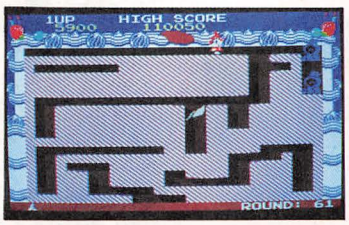
ウィザードの呪文を1回受けてフェアリーになり，サラマンダーの火球をかわすテク。

最後に

全100面というだけあって，コンティニュー・プレイや10面ごとのパスワード・プレイもできるのは大変役に立つ。だけど本当のラストを見るには1面からノーコンティニューでクリアしないとダメだそーで。とくに後半の面はビデオゲームより偶然性の高い面に変更されてるってのに，これは少々キツい注文だ。あたしゃドラコリスクが飛び去っていくのを見てあきらめたけど，誰か挑戦してみる？



◀敵のすべてを破壊する地震をまき起こすブックオブデス。確実性が高いだけにもっとも有効な面クリア・アイテムだ。敵が多いほど点も倍増



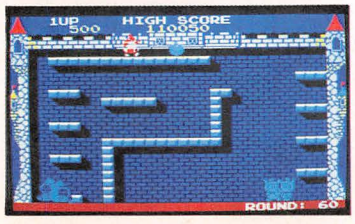
◀このミスティカル・フェザーは，数ラウンド先へとワープできる強力アイテムで，これがでるとすごく楽だ。早送りされる途中の面やデモもおもしろい



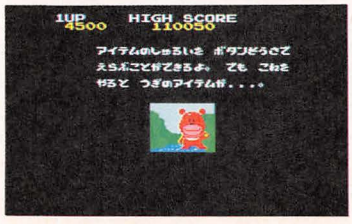
◀無敵キャラ，ホーンド登場！ だけどこの面なら画面上部のはしでループしつつかわすことができる。スキを見て敵を全滅しよう



◀トレミーが無敵になるグラス・ポーション。後半の面ではほとんど役立たずな気がするアイテムだ。せめて体当たりで殺せるチェンジ・ポーションならねェ

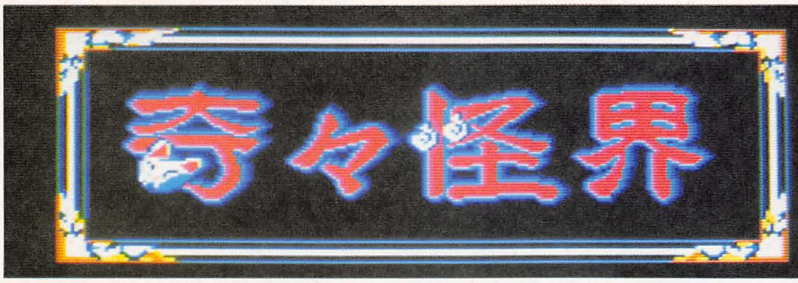


◀面クリには全然意味のないミスティカル・オーブ。これは一定時間トレミーが横移動したぶん得点が加算されるアイテムだ。とりあえず歩き回ろう



◀ゲーム・オーバー時にカーソルを左に入れておくとクマさんがゲームのヒントをくれることも。でもこれをやるとコンティニューができません

フェアリーランドストーリー問い合わせ先：〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16第三松本ビル ホット・ビィ「マイコンBASICマガジン」係



奇々怪界

ソニー

対応機種：MSX2
価　　格：5,800円

Written by Yu-You

今月ボクが紹介するこの『奇々怪界』というゲーム。これはアーケード版としてゲーム・センターにあったものなので，プレイしたことのある人もけっこういるのではないかな？　最近ファミコンのディスクでも発売されているので，そちらのほうをやった人もいるでしょう。

ファミコン版『奇々怪界』ではゲームの内容などが本物と多少ちがうなどといわれ，マニアには不評をかっていたようですが，このＭＳＸ２版『奇々怪界』は本物にできるかぎり近づけて作られているので，アーケード版をプレイしたことがある人でも十分に楽しめるはず。

では，Let's Play!!

こんなゲームなのだ

小夜ちゃんという名前の巫女（これがかわいいんだ!!）がオフダと御祓棒（おはらいぼう）を武器に２方向スクロール画面上を歩きまわり，小妖怪（オバケ）を倒していくというものです。面の最後には，大妖怪が待ち受けていて，それを倒すと七福神のうち１人が救いだされます。

そのようにして全７ステージをクリアするといいのですが，これがなかなかたいへんなんだなあ。

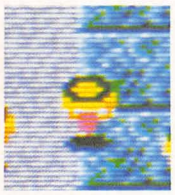
操作方法ですが，レバー操作は８方向。ボタンは二つで，一つはオフダを投げるときに使用し，もう一つは御祓棒を振るときに使用します。また，二つ押すと水晶を使います。

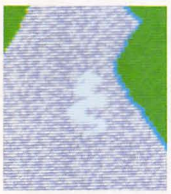
キャラクター，アイテム紹介



小夜ちゃん

主人公です。この女の子がスクロール画面を動き回り，妖怪を倒して七福神を救いだします。





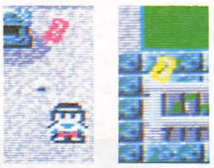
敵キャラクター

これにぶつかったり，こいつらのだす弾に当たったら死にます。この他にも楽しい姿かたちをしたキャラがいっぱいでてきてプレイヤーを楽しませてくれます。



鍵

各面１個ずつでてきて，これを取らないとその面の最後の親玉の部屋に入ることができません。



お札

これを取ると自分の投げているオフダがどんどんパワーアップしていきます。全部で３種類あり，それぞれちがう効力のもとでパワーアップしていきます。

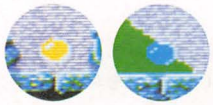
白のお札……これを取ると小夜ちゃんが投げるオフダの飛距離がのびます。

赤のお札……これを取ると小夜ちゃんのだすオフダの色が赤くなり，このオフダが敵に当たったときに敵を突きぬけるようになります。

黄色のお札……これを取ると，小夜ちゃんが投げるオフダが大きくなります。敵にあたえるダメージも大きくなるので，取っておいてソンはなし。

二重のお札

これを取ると，小夜ちゃんが投げるオフダのスピードがアップする。



水晶

２種類あり，それぞれ独特の能力をもっています。使うときには，二つのボタンを同時に押しましょう。

黄色の水晶……画面内の敵を全部殺してくれます。

青色の水晶……画面上の敵の動きを一定時間止めてくれます。

おにぎり

2,000点入ります。

御祓棒

１ＵＰします。

まきもの

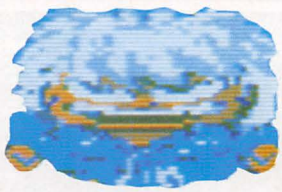
最終面（迷路）をクリアするために必要です。赤，青，黄の３種類があり，全部取らなければなりません。

隠れアイテムを捜せ!!

このゲームでは，道中，いろんなところにオフダや水晶がかくされています。一番多いのは，白のオフダですが，これらの位置を全部覚えておくと死んだりしたときに比較的短時間で強くなれるので，ぜひ捜しだしておいてほしいと思います。

一つだけ便利な位置にあるのを教えておきましょう。ゲームがはじまってすぐ，画面右上あたりにオフダを撃ち込んでみてください。ほら，でたでしょう。

基本的には，オフダは石どうろうのところにあるので，石どうろうは必ず御祓棒を振ってみましょう。また，黄色のオフダは井戸（?）から飛んでくるダイコンを撃ったときにでます。

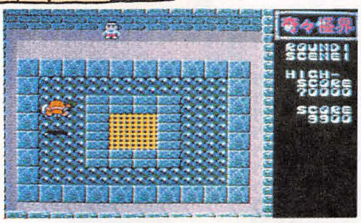


親玉紹介

ステージ1 豆頭(ずず)

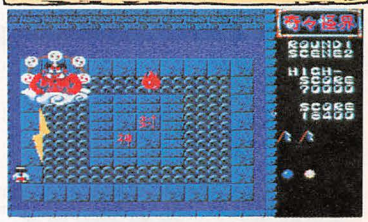


▲こいつがむずかしい!! 最初やったときなんて，何度やっても倒せず苦労したんですよ～。パワーアップしていかないと倒すのはまず不可能かもしれません。でも写真のように，画面上部にあがってしまえば，楽に倒せる



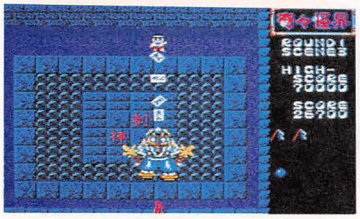
▲親玉を倒すと，封じ込められていた七福神がとびだしてきます

ステージ2 雷電王(らいでんおう)



▲雲に乗って重々しく登場してくるこの親玉，こいつは1面の豆頭に比べると数段楽なように思います。こいつが飛ばしてくる大きな雷には十分に注意して，左下から上部に向けて連射しましょう

ステージ3 仙山(せんざん)



◀仙山なんてえらそうな名前を持っているけど，言ってみると単なる天狗（てんぐ）。すべての親玉の中でも，かなり弱いほうでは…？ とりあえず，こいつのだす火の玉とつむじ風に注意しましょう。敵が下に来たら，上にまわり込んで攻撃!

ステージ4 山婆(やまんば)



◀この面以降の親玉には，必勝法がありません。こいつが投げる包丁をうまくよけてオフダをぶつけるしかないんです。がんばって弁天様を救いだそう

ステージ5 操珠僧(そうじゅそう)



◀数珠をふりまわしておそってくる三つ目のお坊さん。まるでドラスピの9面にでてくるバゴスのようなやつですが，4面の山婆よりは楽に倒せるはず



◀あ!! こんなところにもかくしお札があったのネ。他にもたくさんあるので捜してみようぜ

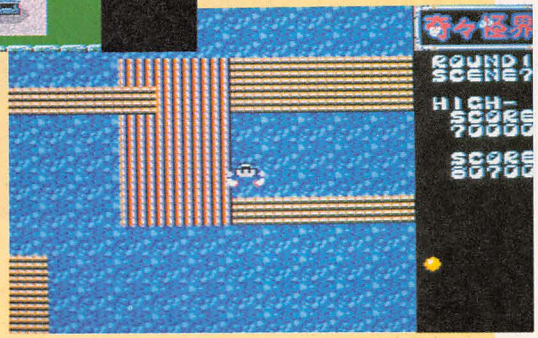


◀時間がたつとでてくる青い火の玉。同じ場所に長い時間いたりするとでてくるので気をつけよう。

ステージ6 魔尾狐(まびこん)



▲むずかしい!! 九つの尾を持つ狐さんが子狐をつれて現れます。子狐はいくら殺しても点数にしかならず，でっかい狐を倒さなければクリアできないのです。そして，こいつにダメージを与えることができるのは，動く瞬間のみです



▶足をふみはずすと、ボッチャ～ン。死んでしまうのだ。しかし、アップアップとおぼれている小夜ちゃんも、なかなかかわいいんだな♥

奇々怪界問い合わせ先：〒141 東京都品川区北品川6-7-35 ソニー(株)お客様ご相談センター「マイコンBASICマガジン」係

河野光のナムコット情報局 ベーマガ支局



こんにちは，ナムコットの河野光です。今月は先月お休みしたのでお知らせが，たくさんあります。お楽しみに！

ナムコット・ファミリー・ゲーム大会

大阪狭山市狭山遊園地で『ファミリージョッキー』『ファミリーボクシング』『プロ野球ファミリースタジアム』３アイテム勝ち抜きトーナメント・ゲーム大会を行ないます。その他，新製品発表会（サイドポケット，ファミリーサーキット他）や，クイズ大会，質問コーナーなどのイベントや景品賞品が盛りだくさん。ぜひ，お近くの方，ベーマガ愛読者の方は，お友だちをさそって来てください。

当日は，私も行きます。ぜひみなさんと楽しい１日を過ごしましょう。

日時は，10月24日（土）～10月25日（日）の２日間，ゲーム大会の受付は朝９時から12時までです。

またこのイベントは，大阪狭山市民祭こどもまつりの一つとして行なわれますので，ゲーム大会の他にも楽しいイベントがたくさんあります。

それでは，みなさん10月24日，25日は，大阪狭山遊園地スケートリンクでお会いしましょう。

ファミコン新製品情報

それでは，秋のナムコットの新製品をご紹介しましょう。まだこの原稿を書いている（９月末）段階では，発売日，価格は決まっていませんが，一応発売は11月ごろ，そして価格は3,900円の予定です。

マッセも使える ビリヤード・ゲーム



▲町のハスラーから世界チャンピオン目指して勝ち進もう

まずは，『サイドポケット』。これは，カセット版ですので，すべてのファミコン・ユーザーに楽しんでいただける本格的なビリヤード・ゲームです。

ビリヤードでいちばんむずかしいのが，玉の突く位置とボールの反射角度や変化の仕方です。そこでナムコお得意（？）のレッスン・モードが付いています。押し玉，引き玉はもちろん，右ひねり，左ひねりなどや，超ハイテクニックのマッセ（玉を鋭角にカーブさせる引き玉の秘技）などすべてのビリヤード・テクニックが楽しめます。

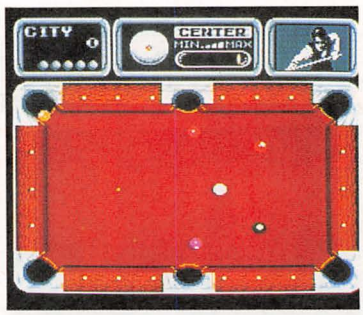


▲例によってレッスン・モードで各技をマスターしよう

モードは四つあり，１人用のレッスン・モードと，町のハスラーになって世界チャンピオンを目指すポケット・ゲーム，そして２人用の対戦ポケット・ゲームに今大流行のナインボールと盛りだくさん。君はこのゲームをマスターすれば，りっぱなハスラーになれる。



▲手玉のコースは点線によって反射角まで示してくれるヨ



▲１回ですべての玉をポケットに入れる超ハイテクニック

その他ボーナス・ステージや，チャレンジ・ステージなどいろいろなものが盛り込まれていますが，それは買ってからのお楽しみということで，『サイドポケット』の紹介はこれまで。ぜひおとうさんにも紹介して，君のおこずかいは，つぎの『ファミリーサーキット』に使い，この『サイドポケット』は，おとうさんにすすめて買ってもらうのもいい手かもネ！

ちょっとユニークな レーシング・ゲーム



▲ハンドリングやターボのブースト圧，タイヤのグリップなど，各自セッティングできる

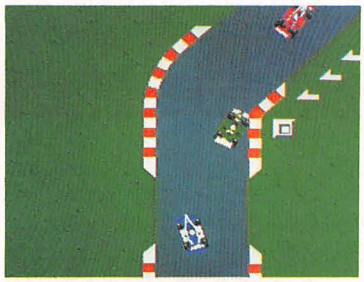
そこでつぎは，本格的レーシング・シミュレーション・ゲーム『ファミリーサーキット』の紹介です。

男の子だったらだれでも車は好きだよね。このゲームは，自分では体験できないモーター・スポーツ，レーシングを完璧に

シミュレートしたものです。まず，自分の車の型を決める。そしてカラーリングとこれがなかなかおもしろい。そしてセッティング。このセッティングは，40コースあるコースの状態によってレース前に決めたり，あるいは，レースの途中に変更したりする。このセッティングによる車の性能と君のドライビング・テクニックが，勝負をきめるんだ。

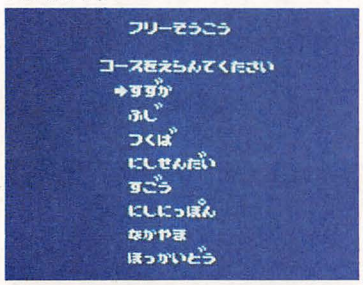


▲プラクティスを終了し，いよいよレース・スタート！



▲他の車との当たり判定がないので，自分の走行ラインを確実にトレースできる

モードは，フリー走行モードに，スプリント・レース，そして6時間と過酷な耐久レース，そしてファミリーで楽しめる観戦モードといろいろあります。レース中でのガソリン消費や故障による修理，タイヤ，ウイング交換など，ピットとの連係プレイが大切です。



▲コースは，“ふじ”“すずか”などのおなじみから海外のコースもたくさん

今回は，お知らせがたくさんあるので，『サイドポケット』，『ファミリーサーキット』の詳細は発売までのお楽しみ!!

秋，そして年末とナムコットの新製品は，目白押し，ファミコン用ソフトも続々と開発進行中です。年内に発売できるかもしれません。発表の時期には，すぐこのナムコット情報局でお知らせいたします。

エモーショナル・トイも続々登場!!

そして，ナムコットの情緒玩具（じょうちょがんぐ），エモーショナル・トイも新発売！　ゲーム・センターでおなじみ『ワギャン』が身長75ミリの卓上ワギャンになって帰ってきた(予定価格6,800円，11月上旬発売予定)。

そしてそのワギャンから進化した『ワギャナイザー』。あらゆる音を録音，再生するガンタイプ。人に向けて音を発射してください。予定価格4,800円，11月上旬発売。

そしてとってもかわいい『恋のトリコどーる』は，彼女の心を君に伝えてくれるヨ。



どのタイプ？ 内気なあなたに「ブルー」，純情なあなたに「キューティー」，素直になれない「シビリー」，せつないあなたに「ホワイティー」とせつないハートのメッセンジャーです。予定価格各2,300円，11月上旬発売予定。

まだまだアルのだ。小さな体にでっかい心『小龍馬くん』。おなじみ龍馬くんといつでもどこでもいっしょにいられるよ。予定価格1,480円，11月上旬発売予定。







ナムコが映画を作るぞ!!

ナムコでオリジナル・ビデオソフトと業務用ゲームを同時発売の計画が進行中!!

タイトルは『未来忍者・慶雲機忍外伝』。約1年前テスト版として3分間のアニメ版を作りましたが，今回は，ＳＦＸを駆使した実写ドラマ，和風ＳＦです。来年3月完成予定，ご期待ください。

それでは，これにてナムコット情報局を終わります。キャスターは河野光でした。

★

ドラゴンバスター

DEMPAマイコンソフト
対応機種：FM77AV
価　　格：6,000円
written by
TED-GOLEM



Ｘ１に続いて，ナムコのドラゴンバスターがＦＭ77ＡＶに移植されました。アーケード・ゲームがパソコンに移植されるとき，気になるのは，原作との忠実度と質ですが，ＡＶ版ドラゴンバスターのできはいかに!?

キャラクターの動きはスプライト並

まず，画面を見た第１印象。

「ううむ，これはまぎれもなくドラゴンバスターだ！」

とくに背景グラフィックは本物と見わけがつかないほどです。さすがはＡＶ。

それで肝心のキャラクターのほうはというと，これがスゴい。完璧なキャラクター同士の重ね合わせに加えて，あのパソコンのゲーム特有のちらつきが皆無。しかも動きがスムーズで速い。横の動きが８ドットごとなのを除けば，まさにスプライト並です。

なんでも作者によると1/30秒に１回の割合で画面を書き換えているそうです！（ちなみにアーケード版は1/60秒ごとなんですよ）。

アーケード版そっくり！

Ｘ１版では，マップが本物と多少ちがっていましたが，ＡＶ版では，私が見たところ本物と寸分たがわず同じになっています。もちろんあの陰険斬りも本物と同じようにちゃーんとできました。

敵の動きもかなり忠実に作ってあるようで，これならドラゴンバスターにうるさい私にも満足のいけるできです。

肝心のドラゴンは？

ドラゴンバスターの目玉と言えばドラゴン。一番肝心なのはドラゴンです。ＡＶ版はドラゴンの動きも本物そっくりです。ちゃんと歩くし，振り向くし，飛ぶし，華麗な空中宙返りや，寝姿も見せてくれます。

１面のドラゴンを見て，動きが鈍いと思った君！　あまーい。先の面のドラゴンはあんなもんじゃありません。とくに12面のドラゴンの速いこと，速いこと，並じゃありません。

最後に

ＡＶ版ドラゴン・バスターはかなり良くできていると思います。ただ欲を言わせてもらえば，オリジナル面を入れて欲しかったですね。でも，もしかしたら裏面として入っているかも？　もし見つけたら教えてね。

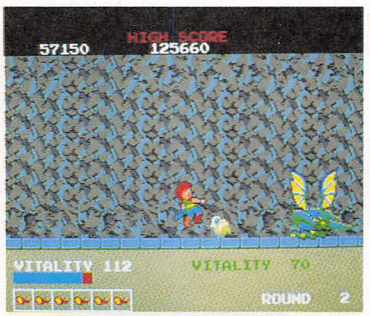
Ｐ.Ｓ.ベーマガに載ったＡＶドラゴンバスターの広告でさんざんな批判がありましたが，あれは単に写真写りが悪かっただけみたいです。



▲77ＡＶならではのキレイな画面。もちろんマップ構成はオリジナルと同じ

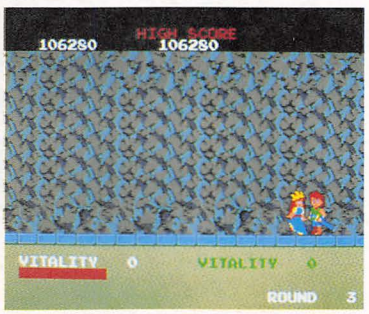


▲永久パターン(？)のケーブシャークの動きも忠実に再現

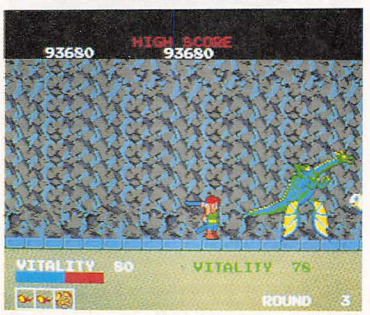




▲背景もキレイに再現。キャラの動きも実にスムーズ



▲セリアはオリジナルよりも美人(？)なんてことはないです



▲“宙返りドラゴン”“ねむりドラゴン”など，シリーズの中では細部まで忠実な移植がなされている

DRAGON SPIRIT

©㈱ナムコ

Area3 Jungle(ジャングル)

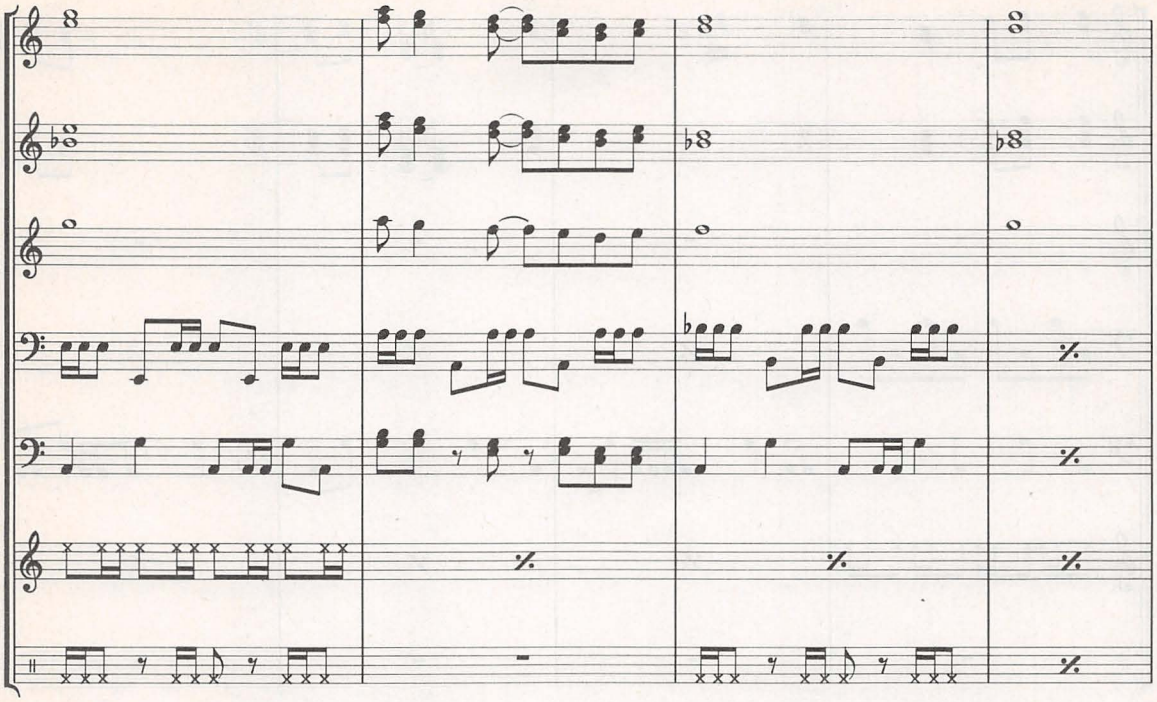



(8va)


(8va)








8va


8va
8va


8va





★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



栄光の美酒

by きどあいらく

STORY

昔，酒の商人たちの力で栄えた町がありました。その町で作られる酒は，世界で最高の酒だと言われました。

あるとき，天変地異が起こり，その町は多くの酒とともにすべてが消え去りました。

しかし，町の学者がこの異変を予測し，世界で最高の酒を城の中におさめた——ということが，約3,000年たった今日，わかったのです。

この酒を手にすれば，冒険者としての最高の地位が得られるでしょう。

あなたはその美酒と栄光を手にするため旅立ったのです……。

遊びかた

1～126までの番号があります。今，考えられる行動を選択して，その番号のところへ進み，HAPPY ENDに行けばよいのです。

途中，アイテムを取ったらメモしておいてください。道具を使う選択をした場合，もちろんその道具を持っていなければいけません。

もし道具が，こわれたり，なくなったりした場合は，その道具を使うことはできません。

ENDになったら，1からやり直してください。

★　　★

1 あなたはSTORYを読んだか？　読んだ➡2　読んでいない➡STORY

2 はるかむこうに，めざす城がある。城に行くには二つの道がある。洞窟を通る➡95　ジャングルを通る➡16

3 進もう！しかし……。　休む➡90　それでも進む➡27

4 やっとの思いで，むこう岸へ着いてみると，もちものが全部なくなっていた。➡88

5 進んでいると，いきなり「まちなさい」という声が聞こえた。➡46

6 うっ…頭にナイフがささっている。血だらけだ。ナイフをもらっておこう。➡84

7 入ると一面が氷となっている。あなたは低温用防具を持っているか？　Yes➡66　No➡54

8 あなたは水をもらった。➡51

9 むこうにはうっすらと光が見える。➡36

10 うぎゃー！足をすべらせて剣にささり死んだ。END

11 呪文を知っている？　Yes➡33　No➡86

12 「まて～！」相手は激怒して，追いかけてきた。➡20

13 門は二つにわかれている。右側には赤鬼，左側には青鬼の仮面がついている。どっちに行く？　左➡7　右➡50

14 あなたは，動けないでいる人喰人種をあとにして進んだ。➡26

15 「ドウクツ…デハ…ミギニイケ…」そういうと消えてしまった。➡27

16 進んでいくと遠くから人喰人種がおそってくる。　見る➡28　逃げる➡20　石を投げる➡30　木の枝でやっつける➡35

17 しかし，ゾンビは自力で剣をぬき，あなたをさした。➡104

18 どこを調べる？　胴➡52　頭➡6　足➡81　手➡24　やはり調べない➡84

19 「うわぁー!!」あなたはゾンビにつかまって死んだ。END

20 あなたは全速力で逃げた。しかし，ワナにはまった。END

21 何で戦う？　素手➡55　ナイフ➡91　(手袋を持っているなら使ってよい)

22 剣がゾンビの目をえぐった。「うぎゃー!!」ゾンビは悲鳴をあげた。➡75

23 あなたは取ろうとした。しかし，びくともしない。「ここで力を100倍くらいにできたらなぁ」あなたは，あきらめた。➡88

24 これは一時的に自分の力を100倍にする手袋だ!!（使っていいときにその行番号に100たしたところへ行けばよい）➡84

25 あなたは服をもらった。どうやらこれは高温用防具のようだ。➡68

26 「ちょっとまて！取り引きしないか？」人喰人種が叫んだ。➡37

27 コトッ　何かが足に当たった。見ると，白骨だった！　調べる➡65　す通り➡32

28 7～8人いる！➡16

29 グサッ!!あなたの剣はゾンビの心臓を，ぶち破った➡17

30 「イテ！」相手がひるんだ。石を投げる➡38　逃げる➡12

31 その場所を立ち去り進んでいくと，剣が床から無数につきでている。さっきの通路にもどる➡73　進む➡10

32 そこから去ろうとすると，何かが落ちているのを見つけた。➡100

33 呪文の最後の2文字を2ケタの数に直しこの行番号にたしたところへいけ。

34 コケを取って調べてみると，なんとそれは剣だった。➡23

35 太い木で相手をおもいっきりなぐった。しかし人数に負けた…。あなたは殺された。END

36 進んでいくといきなりヤリが横からとびだした。あなたはそれにささって死んだ。END

37 「この中でほしい物を一つやるゾー！」剣➡42　水➡8　ロープ➡60　服➡25

38 ポコッ！石が木に当たった。と同時にワナが作動して，ヤッらはそのワナにかかった。自業自得だ！➡14

39 あなたは燃えつきた…。END

40 「うわっ」流れが速い！➡4

41 道が二つにわかれている。左➡9　右➡74

42 あなたは剣を取った。➡51

43 しかし，休むところがない。➡27

44 手には手袋がしてある。「百」と書いてあるように見える。➡24

45 なんと川底に剣が落ちている。あなたはそれを取った。➡88

46 「お主はあの城をめざしているのだな？それならば，おそらく必要となる呪文を教えよう。“カララグマムヨム”じゃ」➡86

47 仮面を見たとたん，あなたは石像と化してしまった。END

48 「何？あの城にいくだと？それじゃ呪文を教えてやろう。“サラムニシ”だ」➡86

49 「うわぁー！おばけだあ」あなたはコケで足をすべらせ頭を打って死んだ。END

50 入ったとたん，そこは一面炎だった。あなたは高温用防具を持っているか？　Yes➡112　No➡39

51 あなたは約束としてワナをほどいてやった。と同時に後ろからさされた…。END

52 なんだこれは…ペンダントだ。もらっておこう。➡84

53 すると地面にうまるようにランプが置いてあった。　開ける➡96　す通り➡5

54 あなたの体は瞬時に氷と化した。
END
55 うわぁ！もちろん大蛇に正面からじゃ通用しない。END
56 知っている呪文の最後の２文字を２ケタの数に直し，この行番号に加えたところへいけ。
57 呪文をとなえると水は激流と化して，あなたをのみこんでしまった。END
58 進んでいくと今度は白骨化していない死体があった。死体は青白く光っている。
調べる➡18　す通り➡84
59 休むわけにはいかない。しかし歩きにくいところだ。　やっぱり休む➡43
進む➡３
60 あなたはロープを取った。➡68
61 押すと同時に岩がくずれてきた…。あなたは死んだ。END
62 待っていると水がすごい勢いで増えてきた。➡76
63 むこうには外の光がもれていた。進んでいくと，コケにうずまって何かが地面にささっている。➡71
64 だ，だめだ！流される！➡76
65 おっ，やった！指輪がでてきたぞ。➡58
66 あなたは余裕でここを脱出した。➡73
67 あなたは剣で魔女を切った。しかし，手ごたえがない。➡107
68 あなたは人喰人種のなわばりから急いでぬけだした。➡53
69 あなたは左に曲った。➡77
70 進んでいくと，大蛇が道をふさいでいる。逃げる➡98　戦う➡21　指輪を投げる➡93
71 す通り➡88　調べる➡34
72 ドアがあった。カギはかかっていないのであなたは中に入った。➡103
73 城の中だ。通路が二つにわかれている。
左➡113　右➡111
74 行き止まりだ。➡78
75 するとゾンビは正気になったように言った。「ドアをぬけて左へ…」ゾンビは死んだ。➡117
76 あなたはおぼれて死んだ。END
77 とたんに通路が光り，その瞬間あなたは気化していた。END
78 よく見ると岩に何か書いてある。「シエイワカイシム」何だコリャ!?➡97
79 すると荒れていた水がおさまり，水の中に道ができた。あなたはそこを通った。➡45
80 水晶玉はいきなり光った。と思うと突然爆発し，あなたは死んだ。END
81 足には何もついていない，うっ，まぶしくてもう見ていられない。➡84
82 だ，だめだ！首を切ってもまだ生きている。➡19
83 道が二つにわかれている。　左➡86
右➡89
84 急いで，光る死体を後に進んだ。➡70
85 ガキン！にぶい音とともに剣が折れた。水晶玉には傷一つついていない。➡31
86 歩いていくと川があった。　泳ぐ➡64
待つ➡62　歩いて渡る➡40　呪文➡11
87 「うぎゃぁー!!」魔女は消え，一つの箱が現れた。➡122
88 進んでいくと，とうとうめざす城の門の前に来た。➡92
89 そこには１人の男がすわっていた。
話す➡48　す通り➡86
90 少しそこにとどまっていると，いきなり老人が現れた。　話す➡15　逃げる➡49
91 大蛇には，ナイフなどまったく通用しなかった。あなたは食べられた。END
92 門には赤鬼と青鬼の仮面がつけてあった。　見る➡47　門を通る➡13
93 大蛇は指輪に気をとられ，うまく逃げることができた。➡41
94 さあ，どこをねらう？　首➡82　腹➡109　心臓➡29　目➡22　手➡101　足➡114
95 あなたは洞窟に入った。歩きにくく寒いため疲れが激しい。　休む➡43　進む➡59
96 開けてみた。が，期待はずれで何も入っていなかった。➡83
97 さて，どうする？　岩を押す➡61
もどる➡41　その文字を叫ぶ➡105
98 大蛇は動きがにぶいので，逃げることができた。➡41
99 それと同時にゾンビは首をしめてきた。あなたはゾンビに殺された。END
100 それは服だった。どうやら低温用防具のようだ。➡58
101 ズバッ！ゾンビの手が下に落ちた。しかし，その手が再び動いてあなたの足をつかんだ。ゾンビが近づいてきた。➡19
102 水晶玉が緑に変わったと思うと，フッと消えてしまった。➡31
103 そこには魔女がいた。「ようこそ最後の部屋へ。ここに来れた人間はお前が最初だよ」逃げる➡116　話す➡125　戦う➡67　呪文をとなえる➡108
104 「うっ…」あなたは死んだ。END
105 「しういわかいしむ!!」ゴゴゴ……やった！開いたぞ。これは呪文だ！　➡63
106 ここにはカギがかかっている。カギを持っているなら，カギの番号をこの行番号に加えて，そこへいけ。
持っていないなら➡73
107 「フフフ，私に弱点はないのだ！えい！」魔女は魔法をかけた。➡124
108 だめだ！呪文もきかない！なぜだ!?と思うと同時に魔女が近づいてきた。
➡124
109 バシュー!!腹を切るとすごい音とともに血がふきでた。見ると何かがでてきた。
➡120
110 これでもきかない…「ハハハハ…あまいんだよ」あなたは魔女に殺された。END
111 水晶玉が置いてある。
剣でさす➡85　呪文を使う➡56　手でさわる➡115　す通り➡31
112 やったね！あなたはゆうゆうと，炎の中を通りぬけた。➡73
113 通路にはゾンビが立っている。　話す➡119　逃げる➡117　剣で戦う➡94
114 足を切った。が，それでもゾンビは手をのばしてきた。➡19
115 そっとあなたが水晶玉にふれると，水晶玉が割れて中からカギがでてきた。カギには「12」と書いてあった。➡31
116 「逃げれないよ。ここまできたからにはね」魔女はつえをこっちに向けた。➡124
117 しばらく進んでいくと，ドアが見えてきた。➡106
118 ドアが開いた！通路が二つにわかれている。左➡69　右➡72
119 「フフフ…」ゾンビは気味悪く笑っている。➡99
120 これは…金のプレートだ。「－４」という文字が書かれている。➡117
121 やった！大蛇を倒したぞ！しかし手袋は消滅していた。➡41
122 あなたは，ここで金のプレートが必要だということを一目で感じとった。金のプレートに書いてあった数をこの行番号から引いて，そこへ進め。
123 やった！剣が取れたぞ！しかし手袋は消滅していた。➡88
124 「うわぁ」あなたは石像と化し，この部屋の永遠の飾り物となった。END
125 「話？話などない」「ここに眠る酒のことだ」「ああ，あれか，あれなら…」魔女が油断した。今だ！　剣で切る➡87
呪文をとなえる➡110
126 あなたは金のプレートを箱の上に置いた。するとどうだろう。箱が開き，中には伝説の酒が入っていた。あなたはそれを取りだし，一口飲んでみた。それは今までの苦労を忘れさせるような，信じられないすばらしい味だった。あなたは今，高き栄光と最高の美酒を手に入れたのだ。おめでとう!!HAPPY　END

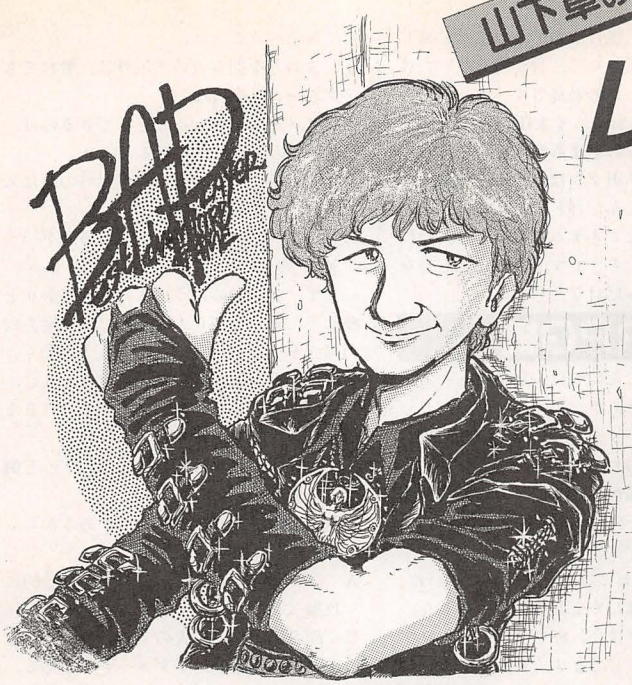
●投稿まってまーす

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　SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係



山下章の レスキュー!!

AVG & RPG

アドベンチャー
ゲーム
アンド
ロールプレイング
ゲーム

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！　先日，仕事のあい間をぬって，4泊5日で大学の悪友たちとグアムへ行ってきた。ぬけるように青い空，透きとおった海，現地の人たちとの暖かい交流――それらは，原稿漬けの毎日からは考えられないくらいに新鮮で，ひさしぶりに心身ともにバカンスを満喫することができた。正直なところ，それまでのボクは，あまりに多すぎる仕事に多少気がめいっていたので，今回の旅行は非常にタイミングのいい〝休息〟だったように感じる。

エネルギー充塡(じゅうてん)120%――このパワーを『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』の最後の追いこみに，そして来月からのベーマガの誌面にぶつけていくゾ！

山下　章は，海外旅行のたびに一歩ずつ成長していくのだ！

Ｐ．Ｓ．わーい，くりひろし氏に新しいタイトル・イラストを書いてもらっちゃった！　マイケル・ジャクソンのＬＰ「ＢＡＤ」をパロって，「ＢＡＰ」。これは，菊池桃子の所属するレコード会社「ＶＡＰ」とは何の関係もない。「Best Adventure-game Player」を略したものなんだ。胸の紋章が，これまたいーすっ！

AVG編

Q　こんにちは，山下先生。私はチャレ・アベを見ながら『マデリーン』を解いているのですが，どうしても「のみ」が見つかりません。「のみ」が見つからないとロープが切れなくて，ロープを持っていかないと橋が渡れない…とチャレ・アベを見て想像しているのですが……。教えてください，「のみ」はいったいどこに？

〔愛知県豊川市・**平澤淳子17才**〕

A　そうそう，『マデリーン』の中では，この「のみ」を見つけるのがメチャクチャむずかしいんだよなあ。まず第1ヒント。それは，洞窟の裏側の滝の場面の近くにあります。第2ヒント。とにかく，いろいろな物を「見る」してください。なにも，画面にうつっている物ばかりが「見る」できるわけじゃありません。第3ヒント。「のみ」のグラフィックがでてきたからって，安心しないでください。「のみ」を使うためには，やっぱりたたく道具が必要です。その道具がある場所は……そう，滝の場面のちょっと前にあった，「何かあります」という表示がでたアソコですヨ！――以上，『ベルトクイズＱ＆Ｑ』のお時間でした（若い読者はたぶん知らないだろう）。

Q　うる星やつら

山下先生！　うる星やつら解けました。(Fin)
ところで いつ子ちゃんをくどけるのですか？
それと、花鍵は本当に必要なのですか？
どうか おしえて下さい。(たぶんいらないと思うけど)



〔大阪府吹田市・**夢の仕掛人16才**〕

A　イヤ～，さすがに『うる星』に関しては，キレイなイラストのハガキが多い。オマケに隠れキャラ情報つきときたら，こりゃあ載せないわけにはいかないじゃない（©ロッキー羽田）！

で，問題の花鍵についてなんだけど，コレはご想像どおり，ゲームを解くうえでは必要ありやせん。まあ，昔ながらの言葉で説明すれば，「ダミー」とでもいうところ。でもね，自分の信念（ポリシー）をつらぬいてハマルってのも，それはそれで味があるもんだヨ。たとえば，『ダライアス』で，初心者なのに「このコースが好きなんだ！」という強いポリシーを持って，Ｐゾーンを突破しようとして，何度やってもゴールが見れないような人のこと。そういうとき，ボクらはこう叫ぶことにしてるんだ――「ポリシッ！」（**断空我**：この言葉を考えたのは，もちろん私。新断空我用語の誕生だぜっ！）

Q　山下先生，はじめておたよりをだします。今，ボクは『リバイバー』をやっています。で，アマリシア王国のアマンドリアという町にきたのはいいんですが，ラビスタークにギルドパスを見せても「ここでは使えません」と言われて，町からでることができません。どうしたらいいんでしょう？　どうか良き答えをお願いします。

〔静岡市・**ＡＲＵＦＡ？才**〕

A　それはねえ，アマンドリアが邪悪な力によっておおわれていて，夜と同じ状態だからなんだ。ホラ，夜の間は他の町へ移動することができないだろ？　だから，とりあえずは，邪悪な力をどうにかして取りのぞかなくちゃ

いけないワケだ。それには，まず洞窟の中で，聖杯というアイテムを見つけだしてみよう。そして，同じ洞窟の中にいる王様にそれをプレゼントしてあげると……。

エッ，洞窟が見つからないって？　そりゃあ，ちょっとヨワ～イ。南の森（木のおい茂っているところ）の落とし穴の近くにいる，魔物の群れを倒してみてごらん！

Q 僕はマイクロキャビンの『うる星やつら』を予約して，6月初旬頃からやっています。約1週間で真吾のところまで行ったのですが，そこから先にまったく進めません。原作を読みあさってもヒントとなるようなところは見つかりませんでした。どうすれば真吾を倒せるでしょうか。試しにランプをぶつけて見ましたが，たいしたダメージにはなりませんでした。

なお，持ち物は，花鍵，ひょっとこ鍵，ランプ，スイッチャー，菊千代，ゴムガッパです。どうか良きアドバイスをお願いします。

〔大阪府豊能郡・**赤井真隆15才**〕

A みなさん，こんにちは。日本ファルコムの『ソーサリアン』が，1ドライブでもプレイできるようにしてほしいなっと思いつつ，X68000を買おうと決意し，ひそかに努力をしているレスキュー隊Ｎｏ．８の青木　聡です。さて今月も，マイクロキャビンの『うる星やつら』についての質問にお答えします。

えっと，赤井君は真吾が倒せなくて悩んでいるようですが，残念なことに今の状況では真吾を倒すことはできません。ほんとにおしいんですけど，最初からやりなおすのが賢明だと思います。なぜなら，赤井君は，ある大事なアイテムを，そのとき持ちあわせていなかったんです。

そのあるアイテムとは，最初のほうで招待状と交換でもらえる，あのアイテムです。と言う訳で，もう一度スタートからはじめ，そのアイテムを持った上で再び真吾に挑んでみましょう。

ちなみに僕は『ウルティマⅣ』で，残るは石が2個とアビスのダンジョンだけなんで，どんどん質問のハガキを送ってくださいネ！（**山下**：これで「なめくじ野郎」から一気に「アバタール」へ昇進したね）

Q 山下先生こんにちは。僕は今，『太陽の神殿』をやっているのですが，その中の球戯（きゅうぎ）場の地下通路がわかりません。僕は，ここで「片目のマスク」と「△の××」を組み合わせ，「使う」としました。しかし，「使えません」という冷たいメッセージがでてきました。別冊の先生のように「ほら，見つかっただろ」なんてなりません。ナゼ？　教えて！

〔静岡市・**太陽の水田13才**〕

A 二度目まして。コミケにはじめて行って，目が点になったＮｏ．７の君島です。さっそくお答えしますと，おそらく太陽の水田クンは，組み合わせるものをまちがえているんでしょう（太陽の水田クンは，△や×をちゃんと書いてくれたんだけど，あえて消しました）。似たようなアイテムを君はもう一つ持っているはず。そうです，単純に赤と青をまちがえているだけなんですヨ。

RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

今月は，マイッタ～っ。何せ，しめ切り寸前で，悪性のカゼをひいたもんだから。

中でも，頭痛がひどくて，この原稿をあげるのに，山下先生，影さん，編さんに迷惑をかけてしまって……どうもすみません。みなさんも，カゼには注意してくださいね。

Q はじめまして！　清水さん。ボクは今，88で『イース』をプレイしてます。が，まだパソコン・ゲームをはじめて間もないボクですので，早くもハマッてしまいました。

それは，廃坑の中です。廃坑内にあるはずの，つぎの階へ移動できるという〝橋〟が，いくら捜してもありません。

もう，かなり廃坑内を歩き回り，ボクの手は言うことをきかなくなり，頭はパニック状態におちいって……。

うわ～っ。早く何とかしてくださぁ～い。

〔愛媛県越智郡・**貧弱，貧弱ぅ15才**〕

A 『イース』の廃坑の中は，自分の周囲しか見ることができないから，慣れるまでは思うように歩けないんだよね。

そこで，いい歩きかたを教えてあげよう。

廃坑内のデコボコの壁にそって，ウィルオー・ウィスプのように歩くのさ！（これは，他のＲＰＧでも使えるワザだからね）。

そうして歩いていれば，きっと，壁の裏側が見れるところがあることに気付くと思う（普段は，壁の裏側は，真黒で見ることはできない）。そこに，突っ込んでみると…おやっ？　通れるじゃない！

Q 突然ですが，ボクはアクション・ゲームは苦手です。だから『イース』のデカキャラには，とても苦労しています。

そこで，お願いなんですが，あの二つの顔を持ったオニ（まわりに火が回っているやつ）が，どうしても倒せません。必勝法でもあったら，どうか教えてください。

〔埼玉県秩父郡・**想い出のE-AREA16才**〕

A 『イース』の６番目に登場するデカキャラ「ヨグレクレス＆オムルガン」は，デカキャラ群の中でも強い部類に属するけど，攻略はパターン化できるんだ。コイツを倒す前に知っておくべきことは，

1．まわりを回る火の玉以外は，触れてもダメージを受けない
2．ダメージを与えることができるのは，赤い顔のほうだけである
3．ダメージを与えた瞬間，二つの顔は入れ変わってしまう

の３点だ。では，ボクの倒した方法を一つ（Ｘ１バージョンです）。

まず，赤い顔のほうに入って，アドルを顔の上に重ねながら，できるだけ，縦方向の動きを少なめに，横にいっしょに動く。その後，青い顔が赤い顔と重なるときに，３回以上連続してダメージが与えられるようにして，顔をたたく。

この操作を何回か繰り返せば，きっと倒せると思うよ。

他にも，パターンがいくつかあるから，紹介しておくと……

A：二つの顔が重なるときだけ，重点的に攻撃！
B：顔の周囲を回る火の玉の動きに合わせて，アドルを動かしダメージを与える。

などが，ポピュラーな倒しかただね。

そうそう，言い忘れたけど，ここに来るまでに，装備を最強にすることができるので，十分に準備を整えてから勝負を挑んでね。

Q こんにちは，山下先生。毎週月曜日に会っている星矢です。

今，姉さんを捜して，『ファンタジー』の世界に来ているんですが，二つめの海の中にあるマジック・プールに入れなくて悩んでいます。

沙織お嬢さんは，そこに入らないと，姉さんを見つけられないと言っているのですが，どうしても入れないのです。

まったくここ数週間，黄金聖闘士のシャカの前でくたばったままで，体がなまっています。ここで，ゼウスに流星拳を撃たないと気がすみません。

どうか，ヒントをください。

Ｐ．Ｓ．シャイナさんてかわいいと思いませんか？

〔宮城県仙台市・**星矢？才**〕

A 星矢！　ひさしぶりね。

そう，私は白銀聖衣の１人イーグルの魔鈴よ。今，姉さんを捜しているんだって？　そんな，赤ん坊みたいなことをしてるから，いつまでたっても青銅聖衣の域を脱出できないのよ。

いいかい，星矢。あのマジック・プールには，正面から突っ込んでいってもはじき返されるのがオチ。だから，そんなときは，小宇宙（コスモ）を燃焼させるのよ。そして，インテリジェンスを究極のセブンセンシズまで高めて，一気に魔法をかければ……。

その魔法は，確かこの世界に住んでいる「テヅカ」という人物が前に教えてくれたわ。

何でも，街から街へと移動できる呪文があるとかないとか……。

そしたら，お前の捜している姉さんにも会えるかもしれないね。

だけど星矢。ゼウスに流星拳を撃とう，なんて気は，サラサラ起こさないほうがいいよ。と言っても星矢たちのことだ。こんなこと言ったって聞きやしないね。

「星矢よ！　アテナを守りなさい……」

Q

「Like or Love？」

突然の鮎川の問いかけだったけど，優柔不断を返上したオレにもう迷いはなかった。

「ひかるちゃんはLike……鮎川は……あいしてる」

♥

鮎川を乗せた飛行機が空へと吸い込まれていく。ひかるちゃんとの気まずい雰囲気の中，ひっぱたかれた頬が痛む。

「みんな……まだまだ片思いなんですね」

ひかるちゃんの言葉で，オレは大切なことを思いだした。

「そーいえばオレ……まだ鮎川の気持ち，きーてなかったっけ！？」

♥

やがてつぎの春が訪れ，オレ春日恭介も無事，大学へ進学できてホッとしていたころ……暖かい日ざしの中，オレは思い出の石段を数えながら駆け登っていた。「97，98，99，100！」「また，数えまちがえたわね」なつかしい赤い麦わら帽子が，石段の上にいた。「限りなく100段に近い99段だ！」オレは答えると，ほほえむ鮎川に言った。

「答えてくれる？　Like or Love？そして，マンドレイクのありかも」

〔熊本市・春日恭介18才〕

A

「星矢」に続いて今度は，「オレンジロード」ネタできたか。できれば，鮎川に質問されたかったなぁ。

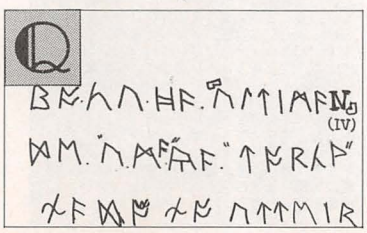
まぁいいや，ボクと同じ18才で優柔不断の春日恭介君の悩みにお答えしよう。

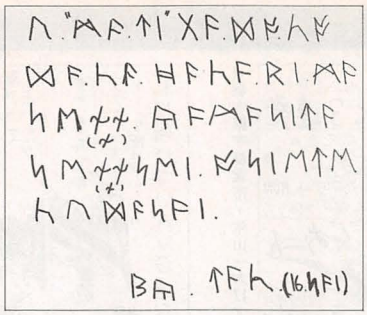
恭介君は，もう「ポウの村」へ行ったかな？　まずは，そこが鍵となる。そこで，会話をくり返していると，ある人物が，マンドレイクに関する情報を教えてくれるよ。

『ウルティマⅣ』は，街よりも村などに重要な秘密が隠されているから，街から街への移動には，ムーンゲートを使うよりも自らの足で歩くほうをおすすめしたい。そして，村のある場所を捜しだしてね！

♥

Q





〔茨城県古河市・ＴＡＫ16才〕

A

今月は，凝ったハガキが多いなぁ。さて，マニュアルのルーン文字に対応させて訳してみると，

「ぼくは，ウルティマⅣで〝馬〟や〝トーチ〟などの売っている街が，どこにあるのかわかりません。

山下先生，教えてください」

なるほど，馬とトーチの売っている街ね。

これらは，街ではなくて，村にある。大サービスして教えちゃうと，馬は「ポウの村」で，トーチは「ギルド」のあるところでそれぞれ手に入るよ。

謝

みなさん，ゴメンナサイ！

剣道の初段の試験があったんで，『ワルキューレ本』の原稿にはほとんど手がつけられなかったんです。でも，今，必死にがんばって描いているから，楽しみにしてる人はもうちょっと待っててね♥　来月号ぐらいで正式に応募要項を発表できると思います。

Ｐ．Ｓ．タイトルが決定しました！『ＶＡＬＫＹＲＩＥ　Ⅰ～ニーベルンゲンの呪い』

〔北海道小樽市・ＨＹＰＥＲ―バルバーラ15才〕

告

来たる10月31日(土)，待望の別冊『チャレンジ！ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ』の発刊を記念して，池袋西武百貨店でおなじみのトーク＆サイン会を行ないます。今回は，場所を屋上ステージにうつして，Ｙu-Ｙou氏とのキーボード演奏や，ベーマガ・ライターズの飛び入りなどさまざまなイベントが予定されています。別冊をすぐにでも手に入れたいという人は，どしどしご参加ください。

期日：10月31日(土)
時間：午後２時30分より　雨天決行
場所：池袋西武百貨店 屋上ステージ
問い合わせ先：西武百貨店９Ｆコンピュータフォーラム　☎03-981-0111　内2928

★
★
★
★
★

ＡＶＧ&ＲＰＧⅢ発刊のお知らせ

たいへんお待たせしました。山下　章先生の本の第５冊目が，10月末に発売になります。タイトルは，「チャレンジ!!パソコンＡＶＧ　＆　ＲＰＧⅢ」。定価1800円です。

掲載を予定しているソフトは，〝めぞん一刻〟〝うる星やつら〟〝ジーザス〟〝ウイングマン・スペシャル〟〝イース〟〝ウルティマⅣ〟〝ウイザードリィⅠ，Ⅱ，Ⅲ〟〝サイキックウォー〟の10本。

いずれもＡＶＧ，ＲＰＧの傑作です。

今回は，パソコン・ゲームが，すでに映画や小説，音楽などと同じ，一つの文化媒体となっている，という観点からもとらえ読者のみなさんにも，より深く楽しんでもらうために新企画をいくつか盛込んで執筆・編集作業をすすめています。

その一つは，ソフト開発スタッフへの直撃インタビューです。それぞれのソフトハウスへ取材におうかがいし，ゲームの企画段階から，プログラミング，グラフィック・デザイン，ミュージック制作など，さまざまな方向からお話ししていただき，ゲーム制作の全貌をとらえよう，という，欲張りなものです。

とは言っても，ソフトハウスのみなさんはヒョーキンな方ばかり。読み物としてもとっても楽しい内容になるはずです。プログラミングや，ゲーム・デザインに興味があって，密かに勉強している人が，思わずドキッとするような，プロならではのノウハウや資料も取材してあります。

ゲーム解析についても，これまでどおりゲームをより楽しむために役立つ情報を満載します。また，編集部と協同で開発してきた，広大なマップの写真合成や，ソフトハウスの御協力で描いてきた，ソフトだけではイメージのつたわりにくいキャラクターのイラストなど，表現方法にも新たな工夫をこらしています。

ゲーム・ミュージック・ファンには見逃せない，ゲーム・ミュージックの楽譜集ももちろん掲載します。

と，ＣＭをしたところで，編集の追込みにとりかかります。

編　「山下先生！寝てはダメ！読者が待っているんですよ！」

山下　「ウーム，これで徹夜４日目，カンベンしてくれないかなぁ」

編　「先生！何のために徹夜マージャンで鍛えているんですか！」

山下　「ハーイ！ガンバります。」

（編集部）

読者の広場



◀愛知県蒲郡市・杉浦利博?才

山下：ここでX68000用新作ソフト情報をちょこっと。まず確実なのが、『ツインビー』『上海』『九玉伝』『マンハッタンレクイエム』『スーパーレイドック』『魔神宮』。それに電波新聞社では、『源平討魔伝』の移植をはじめたヨ！



◀栃木県宇都宮市・氷山一太17才

山下：まん中のダジャレは、羅将ハンが「ぐお～ん」でハングオン——う～ん、なかなかGOOD。じゃあ、羅将ヒョウが好きなマンガは？——答え：釣りキチ三平（三平の口ぐせ＝「うっひょ～」）

TOMMY：フッ、まだまだ青いな。



◀東京都品川区・安宅　俊15才

山下：ひそかにはやった『ジョジョ』の名言シリーズ。「貧弱，貧弱ゥ！」「URYYYYY！」「マヌケがぁ！」「おまえは今まで食ったパンの枚数を覚えているのか？」「私の赤ちゃ～ん！」「まあ，ジョジョったらいけない人！」「ビリッときたあ！」



◀徳島県板野郡・薩摩明延15才

山下：X68000版『スペースハリアー』のエンディングは，ボクと手っちゃんが必死に考えたものなんだ。時間の関係でアイデアを完璧には実現できなかったけど，きっと気に入ってもらえると思うヨ。Yu-You作曲のオリジナルBGMも最高だ！



◀東京都杉並区・くっきー?才

山下：ウ～ン，女の子ならではのツウな指摘！　♪もうすぐ外は白い冬——だれかボクにセーターのひとつでも編んでくれないかなあ♡　手袋でも，カーディガンでも，くつしたでもいいんだけど……。

清水：ボクは毛糸のパンツでもいいっすよ！



◀福井県鯖江市・里見六剣士16才

山下：「椅子」とか「いい酢」とか平凡なアイデアが多い中で，このハガキにはキラリと光るものがあった。でも，それ以上に巨人ファンというのがポイント高いね。じゃは，ボクは大の巨人ファン。今年は日本シリーズも制覇するゾ！



◀埼玉県朝霞市・芦田典良14才

山下：よしりんと同じく，芦田クンも2か月連続の掲載。今回のポイントは，ドラゴンの「どひゃお」という声だろう。これ以外にも，「千円で売ろレーサー(エンデューロレーサー)」「エキサイティング馬助っ人」なんてのも送ってきてくれた。



◀新潟県栃尾市・Dovi'k kyariver 14才

TOMMY：それでは，課題にお答えしやしょう。「行くあるシェーキーズ(デュアルシェアーズ)」「あっ，いやん，ばか～ん（アイアンハンマー)」

P.S. 私に作れないダジャレはない!!



◀埼玉県美里町・よしりん15才

TOMMY：じつは先月のよしりんに対するあたしの答えは，影さんの手ちがいで途中で切られてしまったのでありました。そこで先月のつづき。「新聞紙ニコル」——やっぱりYK-2先生のほうが良かったと思います，あたし。



◀静岡市・桜井勇仁?才

山下：このハガキは，87年2月号に「今月の大ボケ」がでた直後に送られてきたもの。誌上でご紹介するタイミングを失っていたんだけど，とうとう日の目を見ることになった。このデフォルメされたイラストがたまらないっ！



◀大阪府吹田市・NAO？才

山下：ムゥ，コイツは困った。ボクのかすかな記憶じゃ，どうしても完全攻略マップを作ることができない（最近は『サザエさん』も見てないし…)。よーし，これは来月までの課題だ。いその家の完全マップを作れる人がいたら，どしどし応募してくれたまえ！

おたより待ってます

この「レスキュー！AVG&RPG」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用。左上に空き部分(2×2cm)を作ってください。

封書での応募でもかまいません。

なお，電話によるお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン
編集部「山下 章のレスキューAVG & RPG」係

秘&意コーナー

はい，お待たせの秘&意コーナーだよ。今月も，アッと驚く秘から，役に立ちそうもない裏技まで，盛りだくさんの内容だ！

巨人のペナント・レース優勝を祝って，そして，日本シリーズ制覇を祝りつつハリキッテいってみよう

秘 PC－8801SR用『ドラゴンバスター』の必勝法？を発見したので発表します。

各ラウンドの地図が表示されているときにSAVE機能を利用して行ないます。

あるラウンドで，道がわかれているところでSAVEして，もう一度LOADします。すると，スコアとファイヤー・ボールはそのままで，地図の最初の位置からスタートします。

つまり，これを繰り返せば，ファイヤー・ボールは取りほうだい。スコアは増える一方です。

回転ファイヤーをためて，君もセリア姫を助けだそう。

〔奈良市・富雄のＭＩＫこと下垣貞一18才〕

秘 なんと僕は，MSX版『ドラゴンクエスト』で秘ならぬ①を見つけてしまった。

このゲームで経験値をためるってのは，つらいよね。そこで見つけたのが，これ！

まず，「銀のたてごと」を取ってくる。そして，自分の勝てる敵のウジャウジャしているところに行き，「銀のたてごと」を奏でるのである。

すると，な，なんと！敵が自分から，かかってくるではないか！普通なら敵に会うまでさまよわないといけないけど，これをすると敵からきてくれるのだ。

〔大阪市・ジュリーと呼んで!!15才〕

秘 PC－88SRの『タイム・パラドックス』の秘です。

"プテイアンジエ"と入力すると絵が見れる。「Imitation City」や「カバラの秘密」に入れ変えると，その絵が見れる。

"フラグ"と入力すると，アイテム・フラグ表が見れる。

〔大阪府東大阪市・中村幸靖18才〕

秘 『ルクソール』のCDモードを発見しました。タイトル画面が表示されているときに，F5キーを押します。

すると，CDコンポのグラフィックがでて，BGMが聞けるのです。

〔愛知県名古屋市・高野　勉15才〕

★今月の秘情報大賞★

MSX『グラディウス2』の最強コマンド発見!!

神奈川県川崎市・木下　強16才

MSX用『グラディウス2』で，三つの隠しコマンドを発見しました。

まず，『グラディウス2』をスロット1に，『Qバート』をスロット2に入れ，ゲームを開始します。そして，F1キーでポーズをかけ，

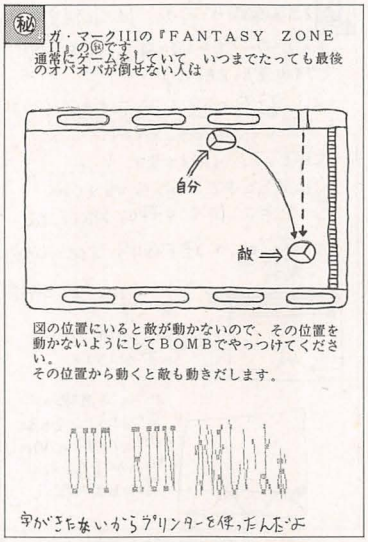
①「NEMESIS」と打ち込んでリターン・キーを押すと，つぎの面へ進みます（最後の大型母艦のところでやると，1面にもどってしまう）。

②「METALION」と打ち込むとメタリオン（自機）が緑色になり，約45秒間無敵になります（地形に当たると死ぬ）。

③「LARS18TH」と打ち込むと，フル装備になります。

以上，何度でも使えます。

秘



〔広島県呉市・梶山聡貴15才〕

秘 PC－8801シリーズの『お嬢様くらぶ』で，服を全部ぬがしたとき付いている紙を取る秘を発見！

方法は簡単，カナキーとCAPSキーをロックしてスタートすればOK（ゲーム中にロックしてもできるよ）。

〔神奈川県川崎市・ネコ塚17才〕

秘 僕は，PC－88用の『ぎゅわんぶらあ自己中心派』でおもしろいことを発見しました。

まず，最初に指導者をつけてスタートします。そして自分の番になったらシフトキーを押しながらヘルプキーを3回押すと，なんと"三味線"がひけるのです。なんだかわからないけれどおもしろいぞ！

〔神奈川県逗子市・藤本　浩15才〕

秘 X68000用『グラディウス』のコンティニュー・コマンドを発見！

「上・下・A・B・上・下」

このコマンドをジョイスティックで入力するのだ！　ゲーム・オーバーの音楽が流れているときでないとだめだよ。

〔？？県？？町・××××〕

秘 X68000用『レリクス』で，いきなりエンディングを見る方法です。

ドライブAにシステム・ディスクを，ドライブBに『レリクス』のディスクを入れてから電源を入れる。そして，画面（アイコンの画面）がでたら，ドライブBのアイコンを見る。

すると，2段目の一番左に"ENDING.X"というアイコンがあります。そのアイコンをオープンするだけでエンディングが見れてしまうのです。

ステレオFM音源の音楽は，とても美しいですよ。

〔東京都渋谷区・麻巳むめも16才〕

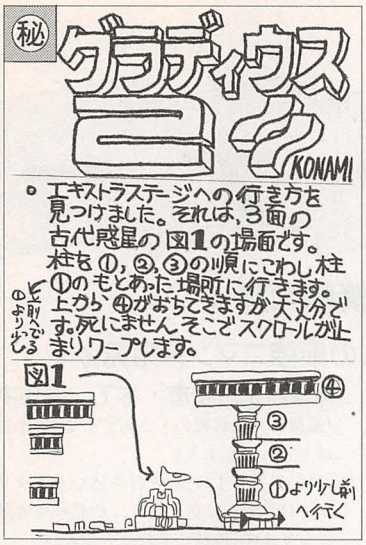
秘 X1版『ロマンシア』の裏技？です。ドラゴンスレーヤーが使えるようになって，ロマンシア大国のお城でドラゴンと対決する場面までいきます。

そして"剣を飛ばせる状態"で，あと1発でドラゴンを倒せるというところで教典を使い，画面が赤いときにドラゴンを倒します。

本当は，ドラゴンの上にファン＝フレディ王子が乗るのに，な，なんと，へんなジジイが，3人も乗っているではないか！

このジジイいったい何者？

〔愛知県小牧市・大森誠二15才〕



〔群馬県邑楽郡・大久保晃17才〕

秘 X1版『三国志』の秘を発見しました。

Bディスクをドライブ0に入れてロードすると，Bディスクのコピーツールがあります。これでBディスクをいっぱい増やして，他機種と同じようにマルチSAVEができます。

〔京都市・W.L.W15才〕

秘 MSX用『グラディウス2』の秘です。32KバイトのMSXのスロット2に『グラディウス2』を入れ，電源を入れるとデモ画面とゲーム中のMUSICがすべて変わります。ただし，16KバイトのMSXは，暴走します。

〔埼玉県入間郡・平　幸夫？才〕

秘 MSXの『女神転生』で秘を発見しました。

①CTRL，シフト，CAPS，スペース，B，N，M，G，H，J，K，・を同時に押すと，フロア・ナンバーが進んでいきます。

②CTRL，シフト，CAPS，スペース，Y，U，N，M，・を押すと，今度はフロア・ナンバーがもどっていきます。

③ケルベロスを助けていないとき，CTRL，シフト，CAPS，スペース，Y，U，B，N，M，H，J，・を同時に押すとケルベロスが出現します。出現時間は99です。出現可能時間が減ったら，また押すと99にもどります。

④F1，F2，F3を同時に押すと，左右にしか動けないけど壁をすりぬけるとこができます。

⑤ESCキーを押すと，フロアのマップが見れます。

〔奈良県天理市・笠松　豊15才〕

秘 MSX版『スーパー・レイドック』の隠しコマンド＆裏ワザです。

まず，ロードを選んでパスワードの画面にします。そして，全部0（ゼロ）と打ち込みリターン・キーを押してゲームをスタートさせます。すると，なんとレベル0からはじまる。

たいへん役に立つので，ぜひ試してみてください。

〔千葉県四街道市・えいちゃん14才〕

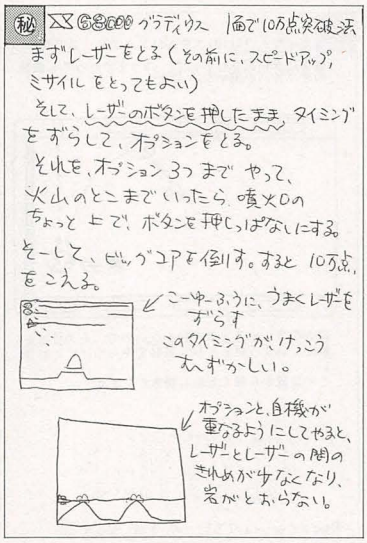
秘 私は『プロジェクトA2』で裏ワザを見つけた。

その①人数増やし：ゲーム中にDとFを同時に押す。最高98人まで増えるのだ。

その②体力回復：ゲーム中にDとEとFを同時に押す。すると，いっきに満タン。

そしておまけにもう一つ，エンディングまでいった人に……。エンディング画面で，人数増やしをやって，体力回復もやります。そして，電源を切ってから3秒くらいたってから，またすぐにつける。ゲーム・スタートすると，見たこともない面が押し寄せてくる。

〔岐阜県吉城郡・北平貴之13才〕



〔栃木県鹿沼市・渡辺俊彦14才〕

秘 ボクからベーマガ読者のみなさんだけに，X68000版『スペースハリアー』の秘をご紹介しましょう。『スペハリ』のディスクの中には，たくさんのファイルが入っているのですが，その中の「KAIHATSU」または「YU YOU」というファイルをCOMMAND．Xモードからロードすると，プログラマーとボクの開発後記が見れちゃうのです。ふつうはマニュアルとかに書くものを，プログラムとしてディスクの中に入れたってのは，なかなかセンスがいいでしょ？

P.S.ボクが作曲したエンディング・テーマ『OVER THE HORIZON』もぜひ聞いてみてくださいね！

〔電波新聞社コインランドリー内
・Yu－You　？才〕



〔東京都小平市・おれだよ，おれ!?才〕

秘 PC－8801SRの『THE RETURN OF ISHTAR』の秘です。

ゲームをスタートしたらF1キーを押します。すると，ディスプレイのアナログ，デジタル切り換えになります。

また，パスワード・コンティニューで部屋を選ぶとき，アーケード版でもできたようにギルの下（Xキー）とカイの下（2キー）を同時に押すと，だいぶ速くルーム名をスクロールさせることができます。

だいぶ強くなって下のほうの階まで行けるようになると，一番進んでいる部屋の名前をだすまでめんどうですね。こんなときは，TOP OF THE TOWER以外の部屋を選んで，パスワードをわざとまちがえて入力すると進んでいる部屋からはじめられます。

なお，ESCキーで一時停止です。これは，迷路のような部屋で，ベーマガに載っていたマップを見ながらプレイするときなどに便利です。

P.S.　ぼくは，イシターを3日で解き終わったゾーイ！

〔兵庫県西宮市・橋本健一郎？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13回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

ガールズ・イン・ゲームセンター2

読者の意見編

9月号のこのコーナーで，女の子がゲーム・センターに行くことについて取りあげたのは，まだみなさんの記憶に新しいところだと思う。それ以来，非常にたくさんのみなさんから，ぼくさんに対する激励や，女の子がゲームをすることについての意見の手紙をいただいた。そこで今月は，そうした手紙の中のいくつかをみなさんにご紹介してみようと思う。題して『ガールズ・イン・ゲームセンター2』！

●僕が思うに，ぼくさんにからんできた少年ぐらいの年頃というのは，ものすごく自分勝手なんですよね。で，自分が一刻も早く『アウトラン』をしたくて，そんなことを言ってきたと思うのです。彼は「女なら弱い」と思って，いばりちらしてきたんだと思います。相手が中学生の男だったら，どんなへたっぴ野郎にむかってでもそんなことは言えなかったでしょう。そんなガキは無視してやるのが一番！　〔福井県三方郡・しゃあ☆あずなぶる18才♂〕

●私は小学生の頃からゲーム・センターに出入りしているから場慣れしているのかもしれないけど，ようするに気持ちの問題だよ。まわりなんか気にせず，のびのびとPLAYすればいいんだから。そうすれば，ゲームも上達するし，ゲーム・センターのみんなとも友達になれるかも。ゲーム・センターはゲームを健全に楽しむところなんだから，もしもぼくさんに暴言をはいたプレイヤーと同じようなたぐいの人がいたら，そーいう人に意見してみたらどうだろう。ひどいこと言われて泣き寝入りするよりもそんな人をなくして（追いだすわけじゃない）自分達でイイ雰囲気を作るようにしなくっちゃね。　〔和歌山市・OUTRUNNERS会長Y．OことOUTRUN娘YOR Ichan ？才♀〕

●女の子から見ると，入りにくいゲーム・センターが多いんですよね。店内が汚なかったり，プレイしていると男の子が「やっぱりヘタだな」って目でジローっと見てきたり……。お店をかわいくキレイにすれば女の子は入りやすくなるかもしれないですね。全国のゲーム少女さんたち，男の子に負けないよーに指鍛練しませう！　〔兵庫県加西市・石田カイ14才♀〕

●私は今のだんな様とゲーム・センターでお友達になりました。今はもうどこにもない『ぺんぺろぺえ』を2人で大騒ぎしながらやったものです。毎日喫茶店ではお金がもたないから，ゲーム・センターは絶好のデート場所だと思うんですけど。私は，あんまり「女だから」ってどうこう思ったことのない女なんですが，みなさんも積極的に何でもやってみたらいいと思います。もちろん，男の子も暖かく仲間に入れてあげてほしいな。　〔広島県呉市・ゲームとバイクが趣味の主婦22才♀〕

●最近のゲーム・センターって，男の子とか女の子とか関係なく，ゲームがヘタな子が邪険にあつかわれるみたいですよ。その証拠に，私の友人（♀）は，『スペースハリアー』をノーミスでクリアして，まわりの男の子から尊敬のまなざしで見られてます。うまい人だけが優遇されるってのは，ヘタな人にとってみれば，じつに肩身がせまい……。あーあ，私もうまくなりたいよ～！　〔大阪市・アイリーン15才♀〕

以上は，女の子がゲーム・センターにくることを全面的に肯定している意見だけど，逆に，それに対して問題提起をしてきてくれた人たちもいる。

●女の子がゲーム・センターにくるのは，僕は反対です。というのは，彼女たちはベチャクチャしゃべるし，キャーキャーわめくし，大声で笑いすぎる。そんなピーチクパーチク娘らがゲーム・センターでダベっていたら，はっきり言ってイヤですよ，僕は……。もっとも，ぼくさんやバルバーラちゃんのように，本当にゲームが好きでゲーム・センターにくるのは大歓迎。まあ，女の子が黙々とゲームをするのも何なので，まわりのじゃまにならぬよう適度に騒いでください。　〔広島市・益国哲也18才♂〕

●女の子が考えなきゃいけないのは，「女だからバカにしないで！」っていうことではないと思う。男と女の考えかたはちがうから，男ばかりだったゲーム・センターに女が入ってくるようになると，ちょっとしたことでも考えかたのちがいがでてくるのはあたりまえ。先住者は男なわけだし，女の子がそれに慣れればいいだけじゃない。私なんかむしろ，ゲーム・センターに金つぎこむプレイヤーを見てるとあこがれますよ。私もあんなことしてみたい……。女の子はホントに経済観念がセコイ（これは女の性質みたいだな……）。

私，どっちかっつーと，今のアーケードのグラフィックの美しさにひかれてて，見れればいいタイプだしな（ドルアーガ・シリーズはちがうけどね）。だから，やれなくてムッとしたことはない。やるときは，すいてるときねらうし，見取りけいこというのが剣道で大切とされているように，じょうずな人のプレイを見て勉強できるだけでも私は満足だなあ。私がおっとりしすぎなのかな……。　〔北海道小樽市・HYPER—バルバーラ15才♀〕

数百通も寄せられたみなさんからのお手紙に目を通してみると，女の子がゲーム・センターに行きにくい理由というのは，だいたいつぎのようになるようだ。

①お店が汚ない
②男の子がたむろしていてジロッと見られるのがイヤ
③ヘタだから（なかにはじょうずな子もいるけど）恥ずかしい
④ゲームをしていると，男の子たちが集まってくるので，なんとなく気がひける

——こうした原因のほとんどは，ボクら男性プレイヤーが注意すればなくすことができるのは一目瞭然だ。ゲーム・センターの中で女の子を見ると，どうしてもふだんとはちがった，もの珍しそうな目で彼女たちを見てしまう（正直なところ，ボクでさえもそうだ）。そういった知らず知らずのうちの行動が，女の子たちに「ゲーム・センターは行きにくい」という印象を与えてしまっているんだろう。

もっとも，この問題の原因は，ボクらだけにあるわけじゃない。たとえば，①のゲーム・センターが汚ないということ。たしかに，ゲーム・センターというと，たばこの灰やゴミが散らかった暗い場所というイメージが強い。それに，今あるようなゲーム機は，根本的に女性プレイヤーには向いていないということ。なにしろ，テーブル機の場合は，またを広げなくちゃプレイできないし，ハングオン・タイプにいたっては，女性がプレイしていると，どうしても下品に見えてしまう。

そこで，来月号のこのコーナーでは，この件をもっと深く掘りさげて，ゲーム・センターの方や，ビデオゲームのメーカーの人たちが女性プレイヤーについてどう考えているのか，いろいろとお話をうかがってみたいと思う。もちろん，読者のみなさんの意見も大歓迎。どうしたら女の子が行きやすいゲーム・センターになるのか，より熟慮した意見を送ってほしい。それから，地元に女の子が集まるゲーム・センターがあったら，そこもレポートしてネ。

ファンタジー通信

ダンジョンズ&ドラゴンズ

手塚 一郎

私欲に溺れ，自分の任務を忘れし者
また，アミュレットの力に魅せられし者
そういった者たちが彼を……
ＷＥＲＤＮＡを継いでいく
それ故「ＷＥＲＤＮＡ」は不滅である
彼を捜し求める冒険者のいるかぎり
ＷＩＺＡＲＤＲＹ大全
「ＷＥＲＤＮＡの章」より
〔名古屋・高橋　豪〕

D&D®再び!

こんにちは，ベーマガ編集部のライカンスロープこと手塚一郎です。

先日，D&D®の発売元である㈱新和さんにおじゃまして，いろいろとお話をうかがってきたこともあるので，今月はひさしぶりにD&Dの特集を組んでみた。

さて，D&D——ダンジョンズ　アンドドラゴンズというＲＰＧを知っているかな？　名前ぐらいは知っていても実際にプレイしたことのある人はあまり多くないと思う。

よく，ＲＰＧは「ごっこ遊び」の延長だといわれるね。小さい頃よく遊んだ「ウルトラマンごっこ」とか「仮面ライダーごっこ」などのようなものを，ダンジョン・マスターといわれる人が作った世界でやるものなんだ。

だけど，今ひとつピンとこない人もいるんじゃないかな？　ボクも最初は意味がわからなかった。だからボクは「～ごっこ」とは言わない。あえて書くとしたら「演劇」，それも「即興劇」だろう。

まず，ダンジョン・マスター(ＤＭ)と呼ばれる人が，ゲームの元になるストーリーを作る。そこを俳優ともいえるキャラクターが演じていくわけだ。

ここで注意することはキャラクターという役があるということ。演劇でもそうだけどそれぞれの登場人物には決まりがある。正義の味方が人を殺してはいけないように，やるべきこととやってはいけないことがあるんだ。悪人は悪人らしく，そして善人は善人らしく生きていく。そこにボクたちの意志を介入させてはいけない。そこで自分ならどうするかと考えずに，そのキャラクターならどうするかと考えるようにするんだ。これが役割を演じるゲーム——ＲＰＧの特徴であるわけさ。

ＲＰＧが演劇であることはわかった。でも，なぜ「即興劇」なのか？　答えは簡単。演じるプレイヤーによって劇の内容が変化するからだ。

暗い洞窟の中，キミは財宝を捜し求める冒険者だ。突然現れたゴブリン（怪物の一種）にキミならどうする？　戦うか，逃げるか，それとも話しかけてみるか？　拷問で口を割らせるとか，仲間にしてしまうなんてことだってできる。こういった対処の仕方で後でストーリーに影響してくるということはわかってもらえるだろう。

さてさて，D&Dのセットを手に入れた人ならわかるだろうけど，箱を開けると中には本が２冊といくつかのサイコロが入っているだけなんだ。これだけでゲームができるなんて信じられないかもしれない。でも，できちゃうんだよね。これが。

まずは，ルールブックを読んでみよう。わからないことがでてきても最後まで，とりあえず読む。プレイヤーをやるだけだったら，これでＯＫ。友だちにＤＭがいるのなら早速仲間に入れてもらおう。

もし仲間がいなかったら……自分がＤＭをやって友達を仲間に引きずりこんでしまおう。

ＤＭはドキドキするような冒険を味わえないけれど，ゲームを作るのや小説とかを書くのが好きな人にはピッタリの役だと思う。自分のイメージする世界を他の人に体験してもらえるんだからね。

大体の流れがつかめたら，とりあえず遊んでみる。ここで注意してほしいのは，パソコンＲＰＧの感覚で遊んではいけないということ。怪物がでたからといっては戦いまくり，レベル・アップに終始するようではダメなんだ。確かに戦闘はドキドキするし，レベル・アップすればうれしい。でもそれだけではＤ&Ｄの名が泣く。

Ｄ&Ｄでは怪物を倒したときの経験値が低くなっている。なぜかというと，怪物を倒すのが主目的ではないからなんだ。キャラクターのレベルの高さを誇るのではなく，どれだけ内容の濃いゲームを楽しんだのかを誇るようにしてほしい。極論すれば，戦闘がなくても成り立ってしまうゲームなんだから……。

うーん，もうスペースがなくなってしまったけれど，Ｄ&Ｄが大体どんな風に進行するゲームなのかわかってもらえたと思う。ＤＭとプレイヤーによって創りあげられていくＤ&Ｄをぜひキミたちにもプレイしてほしい。そこで㈱新和さんのご協力により，またＤ&Ｄベーシックルールセットを10名様にプレゼントすることに決定した。あて先は「ファンタジー通信Ｄ&Ｄ®プレゼント係」まで。キミの名前や住所，ファン通の感想などもお忘れなく！しめ切りは11月８日消印まで有効。発表は１月号の予定だよ。

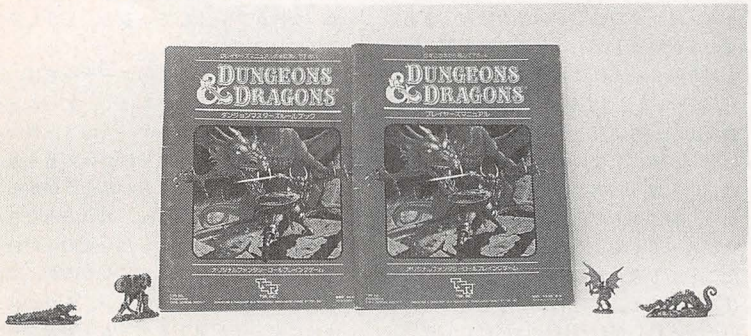
現在Ｄ&Ｄはベーシック，エキスパート，コンパニオンの三つのセットが発売されている。それぞれキャラクターのレベルに合わせて買ってほしい。ただし，ベーシック・セットから買わないと遊べないので注意してほしい。

また，シナリオの作りかたがわからない人のために「モジュール」といってシナリオも売っている。中にはソロ・シナリオといって１人でも遊べるものもあるので興味のある人はどうぞ。

これらの価格，販売店などは㈱新和さんに問い合わせてください。

発売元：株式会社 新和
東京都千代田区岩本町2-6-2
☎03(864)5380

DUNGEONS & DRAGONS® IS A REGISTERED TRADE MARK OWNED BY TSR, INC.



読者のコーナー

まずは愛知県蒲郡市の**杉浦利博**くん。

★「ファンタジー論争はかなりこじれていますね。そこで一言。論争はあげ足取りとはちがうんですよ。ファンタジーが騎士であろうと，なかろうといいと思います。何のことはない，旅人Ruin Labyrinth君もJin君も同じファンタジー世界を歩いているのに互いにそれを認めあわないだけではないか。騎士はファンタジーの基本の一つとボクは考えています。基本に固執し続けていては発展はないし，基本をふまえていなければ，なおさら発展はないと思うのです。どうでしょうか？」

■手：Jin君の手紙は「提案」であったはずなのに，いつの間にか論争になってしまった。論争は非常にいいことだと思う。他人と意見をぶつけることで自分を高めていけるからね。だけど，少し論点がずれていないかな。ボクはここから自分のファンタジーはこうだと訴れるような手紙が来ることを期待していたんだけど……。だから杉浦くんの手紙を載せたというわけ。

続いて愛知県名古屋市の**アージェント**ちゃん。

★「外国のファンタジーで申しわけないのですが，私はタニス・リーという女流作家をお推めします！　ほんとーにファンタジーしていて，美男，美女ぞろい。とってもおもしろいと思っているわけです（3年以上もファンやってる）。とにかく一度読んでください」

■手：タニス・リーは知ってるよ。早川文庫FTから何冊もでてるからね。ボクも「闇の公子」とかを持ってるんだ。女の子に人気があるみたいだね。同様のハガキを美濃市の**紅**ちゃんからもいただきましたっ！

最後は埼玉県秩父郡の**松本　茂**くん。

★「私が紹介する本はソノラマ文庫からでている「アドナ妖戦記」です。主人公は女の人で，それを助ける地霊や精霊，敵となる邪神や魑魅魍魎（ちみもうりょう）がでてきます。舞台となるのは，なんとアトランティス大陸！　私の知っているかぎりでは「月神の魔女戦士」と「暗黒神殿の王子」の2冊がでています。ぜひ買って読んでみてください」

■手：こういうハガキもうれしいな。ファンタジーの小説とかは星の数ほどでてるからつぎに買うときの目安になるもんね。最近忙しくて，あまり本が読めないんだけど，衝動買いのクセは治らなくて本がたまるばっかりで……。今，早川の「折れた魔剣」が欲しいのだけど手に入らないんだよね。近くに大きな本屋ができればいいのに一。

それから本文で書き忘れたけどD＆Dがパソコンに移植されることが決定した。「今月のD＆D®コーナー」を読むべし。

今月のD&D®コーナー

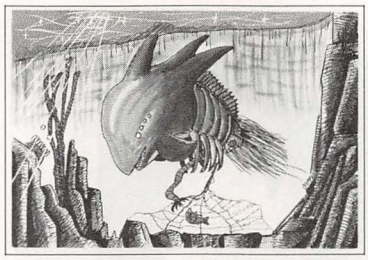
なんとD＆Dのパソコンゲーム化が決定した！　メーカーはSSI社でアップルとかからスタートするらしい。そんな話は関係ないやというキミ！甘いぜ。実はそのSSI社は日本の機種にも移植する予定らしいのだからね。発売日とかはまだわからないけれど，待つだけの価値はありそうだ。

そして，もう一つ最新情報を。なんとAD＆D®ことアドバンストD＆Dが和訳されることになったんだ。パチパチ（拍手の音）。D＆Dをよりリアルにバージョン・アップ（とはいってもD＆DとAD＆Dはまったく別の物なんだけどね）させたAD＆D。発売はまだまだ先になるらしいけど，これで今まで手がだせなかった人にも楽しめるようになったね。新和さん，がんばってください！

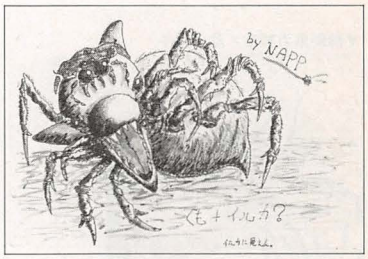
今月のC.C.コーナー

前回の課題は「クモとイルカ」の合成でした。これはかなりむずかしかったようで応募数もいつもと比べたらかなり少なかったようです。今回も掲載する作品は2点。どちらも作者の苦労がうかがわれますね。

さて次回の課題です。次回は埼玉県岩槻市の**あうー小林さーん**くんのリクエストで「カマキリとナメクジの合成」でいきます。しめ切りは10月17日です。どんどん送ってください！



▲北海道札幌市・寺田慎治



▲愛媛県南宇和郡・NAPP

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。





ファンタジー私信

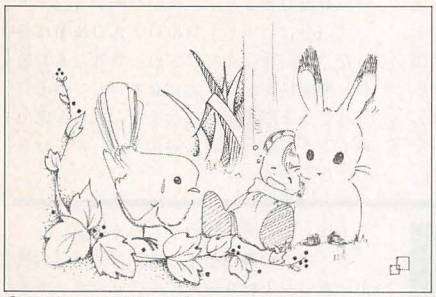
おはようございます。ペーマガを私物化してる手塚一郎です。

書きたいことはいっぱいあるけど，まずは別冊のことから。この前，やっと入稿を開始しました。発売日は11月頃を目指してるのですが，遅筆なもんで……。基本方針は各ジャンルからファンタジーに関する物を集めて紹介していくのですが，こんな物も紹介してほしいとかの要望や意見などありましたら，「ファンタジー通信別冊係」までお手紙ください。お願いします。

それからボクたちがコミケに行ったということを先月号で書いたら，鹿児島県串木野市のキッドくんから鹿児島で行なわれたコミケのレポートとそこで売られていたファンタジー関連の同人誌を送っていただきました。本当にありがとうございました。

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー

▼岐阜県大垣市・朝露



手：「小人のお昼寝」と題されたイラスト。こういうのも好きだなぁ。

▼兵庫県豊岡市・だすく



手：そういえばロマンシアのラストもこんな感じだったねー。また送って！

手：いいなー，ボクもこんなペットが欲しいよー。誰かください。

▼東京都狛江市・K²



▼静岡県浜松市・藤森秀子



手：グリフォンっぽいモンスターですな。ボクはグリフォンも好きですよ。

▼山口県下関市・伊藤由美



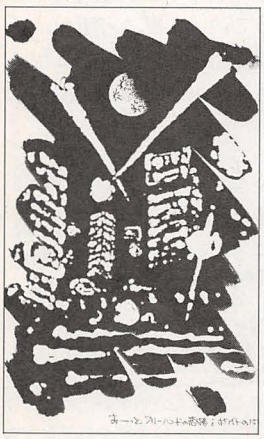
手：剣を胸に何を想うのだろうか？　ボクのお気に入りです。

▼大阪府貝塚市・ないむ



手：他にも何枚か送られてきたけれど，これが一番。独特のムードがあるね。

▼佐賀市・F.ゾーン



手：渋いっ！　フリーハンドのホワイトが生きてます。真ん中の月もGOOD!!

宮崎県西都市・稲澤祐実



手：ファンタジーRPG「T&T」は12月初めに発売されます。特集するぞ！

▼東京都板橋区・GIDOH



手：載せるのが遅れてゴメン！　1月号でミスター・ファン通やるぞ！

大切にします（協力してくれた才口くん，新川くんもありがとう）。

最後はイラストの投稿の注意。イラストは原則として鉛筆およびカラーは不可です。紙はどんな物でもOKですが，なるべくハガキ大のサイズがいいでしょう。そのほうが整理が楽なのです。お願いします。

●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

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，この号が発売のころはちょうどAMショーに行ってる見城こうじです。

のっけからちょっとした豆知識を一つ。今月号のスーパーソフト・コーナーで，セガの体感ゲーム『ヘビーウェイト・チャンプ』が紹介されていますね。この画面写真を見て，「あれ，今度はセガが『パンチアウト』のリメイクを作ったのか」と思う人は多いことでしょう。実際，画面構成もそっくりですし，内容的にもパンチアウトに近いようですね。ところが，セガ自身10年近く前にアップライト型のボクシング・ゲームを作っていたんですよ。その名も『ヘビーウエイトチャンプ』！なんと同名のゲームを…。しかも共通点はそれだけではないのです。

操作方法も，今回の『ヘビーウエイトチャンプ』そっくりのアームレバーを押したり動かしたりしてパンチやガードを行なうといったもの。ただし，そっちの画面は真横から見た視点になっていて，レバーは1本のみ，そして2人同時プレイで対戦する形式のものでした。セガってすごいですね。10年近くも前にすでにこんな操作系を考えていたなんて。

VGGコーナー

千葉県

★新京成電鉄北習志野駅近くの「ワールドゲームセンター」と「ゲームセンタータイトー」(同じビルの2階と3階)には掘りだし物がありますよ。ちょっとピックアップすると，『GRAVITAR(ATARI)』，『スタージャッカー』，『ジャングルキング』，『レジェンド』，『ミラックス』，『BOPEEP』etc.

しかも，どれも10～50円で遊べます。グラディウスやガントレットも10円なのよ(MAP1)。　(東京都荒川区・皆川　徹)

■見城：やたらシブいラインナップですね。『BOPEEP』というのはコアランドの作品で，軍人将棋のビデオゲーム版です。それほど古いゲームではありませんが，あまり出回っていないので見たことのない人もいるかもしれませんね。

埼玉県

〔求む〕どなたかあのタイトーの大々名作ゲーム『フェアリーランドストーリー』を捜してください。

「フェアリーランドもVGG行きになる時代が来たのね…。さみしいわ」トレミーより。　(三郷市・木村洋行)

■見城：キミは何を1人で書いとるんですか？それほどトレミーを愛してしまったようですね。じつは所沢にあるそうですよ。ほら，つぎのレポートを…。

★所沢駅前の「ジョイランドタイトー」には『平安京エイリアン』，『ムーンクレスタ』，『QIX』，『ルート16』，『ヤマト』，『フェアリーランドストーリー』他があります(MAP2)。

(所沢市・高沢一朗)

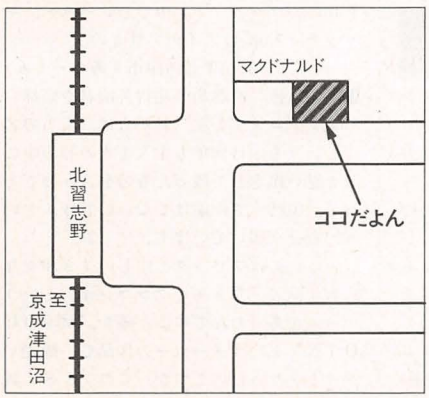
大阪府

★京阪郡津駅を降りたところの手前にある食堂には『チェックマン』，『005』，『タイムパイロット』，『ペンゴ』が50円であります(MAP3)。　(枚方市・ARM－CHAC&G. まりなたす)

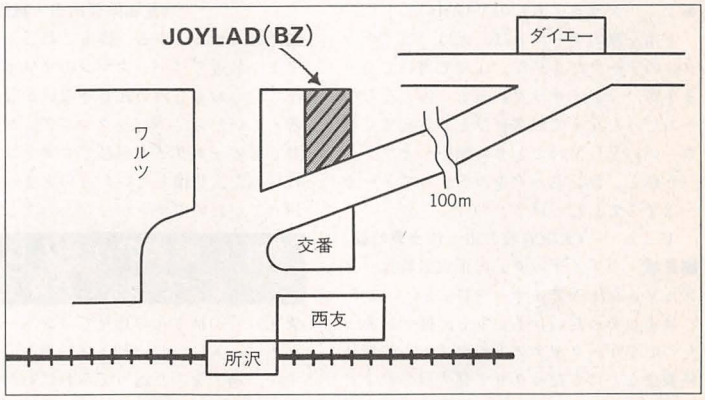
P.S.先日，香里園のあるゲーセン(ハイテクセガではない)の落書きノート(客が自由に書ける)を読んでおりましたところ，なんとばくさんのメッセージが書いてありました。内容は“イシターがない！”というものでした。どうやら彼女はハイテクセガとこっちの店をまちがえてやって来たようです。わざわざ松原市から来たのに…かわいそうやね。でもベーマガ読んで来るなんて，好きだな，こういうの。

■見城：いえ，彼女からもお手紙が届いていますが，ハイテクセガにはちゃんと行ったそうです。以下がそのお手紙の抜すいです。

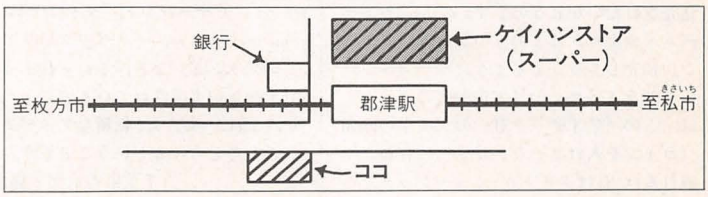
★ハイテクセガに行ってイシターをプレイしようとしたら，中学生の子がいっぱいいてできなかった…。少し待とう！と思って少しの間「エイリアンシンドローム」をやって，もう一度イシターのところへ行ってみると今度はちがう子が！私はなんて間が悪いんだろ…と思いましたね。結局一度も



《MAP1》北習志野駅前のVGGマップ



《MAP2》所沢駅周辺のVGGマップ



《MAP3》郡津駅周辺のVGGマップ

イシターができなかった。
――(中略)それと前回と同じ条件で〔求む〕『スペランカー』，『女子バレーボール』
by ばくさん

島根県

★浜田駅前の「一番街」には，『TANK』，『ウイズ』，『忍者プリンセス』，『イーアルカンフー』，そしてSANKYOというメーカーの『キャッスルテイク』他がある（駅前なのでMAPはカット）。
（浜田市・Dehe）

■見城：島根県のレポートは珍らしいね。チャレハイ参加店のキャロット島大前店もどうぞよろしく。

ビデオゲーム史講座

教えてください

★ギャラクシアンに似たゲームで，ちがうところはボタンを押すと1回だけ無敵になって上に昇って行くゲーム。
（鹿児島県姶良郡・K.I.T.T）

■見城：『スペースファイアーバード（1980年任天堂）』ですね。敵のフォーメーションがものすごくバラエティに富んでいて，今プレイしてもおもしろいと思うよ。

★弾数に限りのあるピストルを左右にコントロールして，右に動いていく標的を撃っていくゲームで，数字の標的に当てるとその数だけ弾が増え，最後までアヒルの標的を撃ちのがすと弾を食べられてしまいます。
（東京都板橋区・じろすけ）

■見城：『カーニバル（1980年セガ）』ですね。VGGで何度かレポートされているけど都内にはちょっとなかったかな？

★よく『ダライアス』のVGMのことで，「宇宙洞窟のテーマ」は，元は『アイザック』のテーマだよ～ん，なんて書いてありますが，『アイザック』って一体どんなゲームだったんですか？ぜひとも教えてください～い。VGMのこともお願いします。

それと『カンキックキッド』ってメーカーはどこでしたっけ？
（大阪府枚方市・佐土島祥尚）

■見城：『アイザック』の正式名称は『メタルソルジャーアイザックII』といいます。ではIはあったのかというと，確かにあったのですが，ロケテストやタイトーの新作発表会などにでたっきりで発売はされませんでした。これにいくつかの手直しをして発売されたのがIIなのです。でも，なぜかゲーム・カタログはIのものがあるので，ここに紹介しておきましょう。

『ダライアス』の「宇宙洞窟のテーマ」は，この『アイザックII』のデモ中の画面（コインを入れていない状態）に合わせて流れる，いわばタイトル・ミュージックだったわけです。アイザックのメタリックなタイトル・ロゴを背景に流れるこの曲のかっこ良さに，当時ズンと心を打たれたのをよく覚えています。もしかしたらゲーム中にも使われていたかもしれませんが，僕はちょっとそこまではわかりません。

それから『カンキックキッド』はタイトーが販売していましたが，開発元はタイトーではないと思います。



アイザックのカタログ

ちょっとひと言

★最近，ふと思いついたのですが，平安京エイリアンをコナミがリメイクしたら一体どんなゲームになるんでしょうか？他にもボスコニアンのセガによるリメイク，タイムパイロットのカプコンによるリメイクなどはおもしろいと思います。オールド・ゲームの新しい味わいかたとして，VGGを読みながら想像して楽しんでいます。
（愛知県豊田市・継岩直充）

■見城：やる，やる，僕もこれよくやりますよ。最近ではパックマンのリメイクを今作ったらおもしろいんじゃないかな，とか考えていたら，『パックマニア』がいきなりでてビックリ！大喜びでロケテストを見に行ったら想像していたものとまったくちがっていたのでチトがっかりしましたが。

新しい動きのゲームはでつくしたか否か

★10月号の林さんの意見ではシューティング・ゲームに新しい動きは無理とのことですが，過去をふり返ってみればわかると思うのですが，『エクセリオン』，『ジャンプバグ』，『ザクソン』，『タイムパイロット』，『ジャイラス』，『スペースハリアー』，『アンブッシュ』など，それぞれまったくちがう動きが実現されているでしょう。つまり，これからだって斬新なアイデアはいくらでも考えられるということです。
（千葉県香取郡・猫山美亜）

続々・アルカノイドは名作か否か

■見城：今月はちょっと原点に帰って具体的な意見を…。

★やっぱりアルカノイドは名作と言っていいのではないだろうか。これだけゲーム・バランスの良いゲームはないし，多くの人の支持を得ている。第一マニアだけのゲームではない。このところマニアの腕に合わせてゲームも年々むずかしくなり，一般の人では太刀打ちできないようなゲームが多くなった。そんな中でアルカノイドは自分のレベルに合った楽しみかたのできる数少ないゲームだと思う。

それと10月号の中村謙五氏とJUDGMENT氏に反論！「好きなゲーム」と「名作」はまったく別のものだ！「好きなゲーム」というのはあくまで個人的見解でしかない。
（京都府宇治市・すうぱあぜびうす）

■見城：最後の反論については，富山の嘉指康人君からも同意見が届いていました。それと，さらに具体的なのが，つぎの意見です。

★ブロックの種類別に硬いもの，壊れないものを加えただけでも相当な発想ですよ。それにパワーアップ。中でもレーザー，キャッチ，1upはアイデア賞もの。
（愛知県名古屋市・みゅーくん）

■見城：他にも群馬の北村英治君や京都の“アンドロメダの涙”君からは，本当の名作というものは何年も1人1人の心の中に深く思い出として残ったものを言うのであって，現時点で結論はでないのでは，といった意見が届いています。

そういえばブロックくずしのリメイクなら数年前に『ウォールクラッシュ』というゲームがあったんですよ。確か“MIDCOIN”というメーカーの作品で，販売がタイトーだったのですが，これ，ひどく貧弱なグラフィックの割に長寿機種で，ずい

ぶん長い間タイトー直営店に置いてあったと記憶しています。もしかしたらアルカノイド誕生のきっかけは，このゲームだったのかもしれませんね。

『詰めペンゴ』©SPREA-M—川島利文(DIG)中間報告

10月号でパズル「詰めペンゴ」を掲載したところ大好評で，解答のハガキが毎日編集部にゾクゾク届いております。解答とプレゼント当選者発表は次号で行ないますが，一つおわびと訂正を…。ハイ，そうです，第5問は7手もしくは5手詰めが可能でした。もちろん8手以内ならOKと書いてあるので全部正解としますが，あのままでは，実際5・7・8手詰めのどれもが可能となってしまいます。

ということで10月号の第5問の改良バージョンが，やはり原作者の川島氏から届いておりますので，掲載いたします(**第1図**)。今度のものは正真正銘8手詰めとなっているはずです（じつは僕は正直言ってパズルがあまり得意ではないので僕が断言してしまうのはちょっと危険だったりします。なんていいかげんなチェック係だ！）。

また，ペンゴのルールをよく知らない人もいたようですが，**第2図**のような操作ではダイヤモンド・ブロックはそろいません。

また，ブロックを押す場合，押すのと反対側に主人公の足場が必要です(**第3図**)。

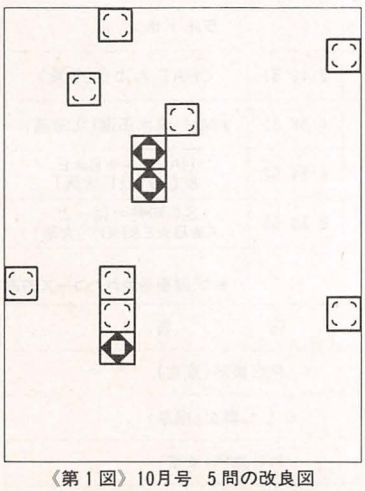
なお，VGGコーナーではまた近いうちに「詰めペンゴ」の特集を組むつもりです。読者のみなさんの中で「僕も詰めペンゴを作ってみました」という人がいたら，解答をそえて，ぜひ編集部までお送りください。

見城こうじのフリートークボード

■見城：ここで，ちょっと最近のリメイク・ブームについて書きましょう。じつはこの11月号のベーマガの新作ビデオゲームのコーナーで紹介されている機種すべてに共通点があるのに気がつきました？『レインボーアイランド』，『ヘビーウェイト・チャンプ』，『パックマニア』，『スーパーリーグ』全部，以前あったゲームのリメイクもしくは続編なんですよね。まあ，『レインボーアイランド』はストーリー上の続編であって内容が以前あったものというわけじゃないからいいとして（ひいきしているのがみえみえだって？），よく考えて見るとこわい話ですね。よく，「ゲームのネタってもうほとんどでつくしちゃったんじゃない？」という意見に，僕なんか「いや，そんなはずは絶対にない」と強く首を横に振りますが，最近の各メーカーを見ているとどうも心配になります。

先日も朝日新聞にセガのアフターバーナーの紹介記事が小さく載っていました。それはそれでいいのですが，必ずしも大型機の開発が進むことばかりがビデオゲームの未来を明るくする材料となるとは限らないと思うのですが。

これらの傾向は，つまりはだれもが楽しめるシンプルなゲームを，という開発理念からくるものだとは思うのですが，僕は小粒でもアイデアでグイグイ押して来るような作品がやっぱり好きです。

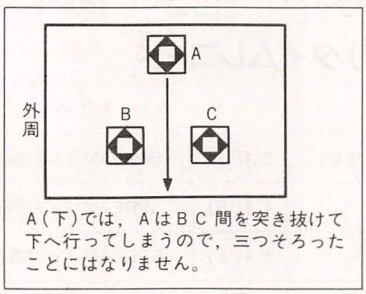


《第1図》10月号　5問の改良図

9月号の宿題の答え

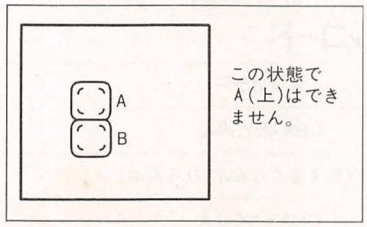
正解は「メタルクラッシュ（データイースト）」でした。正解者は以下の4名だけでした（いつもながら少ない…本当にマイナーなコーナーだ）。**▶群馬県新田郡・阿左美実▶東京都荒川区・皆川徹▶愛知県安城市・堀尾圭▶長崎県西彼杵郡・中原勇夫**

ギャラクティックウォーリアーズ（コナミ）とまちがえた人が何人かいたようです。そういえばグラディウスのコピーもハデですからねえ（インストラクション・カードに書いてあるでしょう）。



A(下)では，AはBC間を突き抜けて下へ行ってしまうので，三つそろったことにはなりません。

《第2図》ペンゴのルール①



この状態でA(上)はできません。

《第3図》ペンゴのルール②

9月号のプレゼント当選者発表

SNKカタログ・セットでしたね。しかしけっこういましたね，水着姿とセーラー服のどっちのアテナが好きか書いてくる人が。でもそれだけならいいほうで，他にも「甲冑（かっちゅう）に身を固めたアテナも好きです」，「人魚姿が一番」，「好みとしてはブレザー姿のアテナがあれば…」，「水着→セーラー服と来ればつぎは看護婦さん」とかいうきわめてアブノーマルな意見もありました。

で，肝心のSNKのイメージについてもなかなかうまく一言でとらえたものがありました。ちょっと紹介すると…。

「爆発」，「激」，「スケベ」，「迫力がある」，「かわいい女の子」，「パワーアップがハデ」，「ロリコン」，「パワフル」，「けばけばしい」，「アルファベットパネル」といったところですか。その他にも「八角レバーで手首を痛め，三つのボタンで操作に迷い，逆スクロールで感覚狂い，炎の剣で殴られる」といったSNKのゲームをやり込んでいないと書けないシブいネタもありました。

三つボタンといえば僕もASOで情けない大失敗をした思い出があります。はじめて5面のギガ・ビットまで行ったとき興奮のあまり何を血迷ったか装着したサンダーアーマーを使うはずのパワーボタンをもう一度力強く押してしまい，アーマーは当然外れ，僕は情けなさのあまり，5分ほど凍りついていました。

当選者発表です。**▶埼玉県上福岡市・白戸浩二▶静岡県浜松市・宮木浩▶奈良県天理市・西下幸秀▶福岡県八女郡・荻野隆文▶茨城県筑波郡・光HILARI**

今月のプレゼント

ナムコ「トイポップ」と「バラデューク」のどちらかのテーブルポップを各2名様，計4名のみなさんにプレゼントします（いらないとか言ったら怒るよ）。

テーブルポップとはゲーム台の上によく置いてある宣伝用の組み立て式のあれです，わかるかな。

ご希望のかたはハガキに「ブレイザー・クエスター・パックマニア・僕は7年来のナムコファンでした，テーブルポップ・プレゼント希望」と書き，トイポップ，バラデュークいずれを希望か明記の上，**〒141 東京都品川区東五反田1－11－15　電波新聞社　出版部マイコンBASICマガジン編集部VGGコーナー**まで送ってください。

その際，ズバリ「最近のナムコに激励の一言」を書いてきてください。厳しい文章，長い文章でもかまいません。

それではまた，来月号のVGGでお会いしましょう!!

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
R・タイプ（アイレム）	2,170,200	ARC-SPYBOY-NOA	ゲームプラザニュー日の出（長野）	全2周クリア 3機設定
モンスターランド（セガ）	残りゴールド 5,602	CHAT-山下茂樹	PC笹塚（東京）	全面クリア
アフターバーナー〈ダブルクレイドル〉（セガ）	468,000 462,000	STI㋟+HCM-CCV HCM-CCV+STI㋟	共に星ヶ兵CH（愛知）	17面(HIT=393) 全面クリア(HIT=393)
SDI〈1P〉（セガ）	77,511,670	SPREAM-SOL	DLL郡山（福島）	全11面 パーフェクトクリア EVERY50,000
ライフフォース〈青〉（コナミ）	10,000,000+α	全国3店にて達成	——	——
ライフフォース〈赤〉（コナミ）	10,000,000+α	ＢＩＮ	ビッグキャロットＴＯＣ（東京）	17周目２面
ブラックドラゴン（カプコン）	2,997,000	POP小玉	東久留米CH（東京）	1コイン 全面クリア
クエスター（ナムコ）	994,920	HTL-NGT-WGN-YURI	PC巣鴨（東京）	1コイン 全33面クリア
フラックアタック（コナミ）	1,788,000	GMC-ZEUS	ゲームプラザイエローハット（愛知）	全2周クリア 3機設定
ドラゴンスピリット〈ニューバージョン〉（ナムコ）	1,564,260	VIEGLE-HARUKA	秋田CH（秋田）	全9面クリア
ストリートファイター（カプコン）	709,100	ABU GPZ	ウイルトークタイトー三島（静岡）	クリア
バトランティス（コナミ）	1,738,340	BUC	PC巣鴨（東京）	全32面クリア ※5人設定 ランクノーマル
コンバットスクール（コナミ）	401,290	EXTRA-㋟-IMM&AGF	PC豊橋（愛知）	全面クリア ランクイージー
オパオパ〈1P〉（セガ）	588,730	得尊　み	PC関大前（大阪）	62面 ※4機設定
エアーウルフ（KYUGO）	227,780	TUC-CAT.K（子供のバイト）	ウイルトークタイトー山口（山口）	1コイン 2周目3面

おおっと，Ｒ・タイプはいきなりダークホース！長野のＳＰＹ　ＢＯＹ氏だあっ！今後は常連を目指してがんばろう！

アフターバーナーは参加プレイヤーの要望により，スコア優先（上）と全面クリア優先（下）の両部門で集計しました。次回からは全国的にパートⅡに衣がえ，また新たな戦いがはじまる！

隠れた傑作ＳＤＩ，（１Ｐ）でさらに記録を伸ばしたＳＰＲＥＡＭ-ＳＯＬ氏の快挙に乾杯！

ドラゴンスピリットは今回ニューバージョンのみで集計しました。

バトランティスは５人設定ですが，全国唯一の全面クリアの偉業をたたえ，ここに掲載したいと思います。

余談ですが，Ｒ・タイプ，フラックアタック，ドラゴンスピリットの全国２位は全部ＳＰＲＥＡＭのかたでした。次回に期待。

スーパーハングオンは先月号に訂正があります。シットダウン・ビギナーの記録はお店側の手ちがいによるものであることがのちに判明しました。これはウソスコアとか，そういったものではなく，まったくの手ちがいによるものだそうですのでその辺はくれぐれも誤解のないようお願いします。ちょっとした手ちがいから，すぐにプレイヤーを悪人扱いする最近の風潮に乗せられないように（見城）！

■スーパーハングオン（セガ）タイムレコード

コース ＼ きょう体	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビ ギ ナ ー	2′46″97	SPREAM-SOL(福島)	2′47″75	SPREAM-FKS(静岡)	2′42″81	CHAT-わよう(千葉)
ジ ュ ニ ア	記録更新なし		4′51″81	SPREAM-FKS(静岡)	4′36″55	AMM-清水正道(北海道)
シ　ニ　ア	6′46″64	TM(EXR)(愛知)	6′41″53	SPREAM-FKS(静岡)	6′34″52	HART-A★B★E &てっち21(大阪)
エキスパート	8′47″32	LAP-BMXER（北海道）	8′53″92	HYPER-FUN(静岡)	8′33″63	S.C知美＝はーと A★B★E&HOY(大阪)

■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
デ ス バ レ イ	4′35″37	CBK-わたやん	ＰＣ巣鴨(東京)
ス ト ー ン ヒ ル	4′35″68	SOLがわようくらんぷ(ひらんぷ)	ＤＬＬ郡山(福島)
デ ュ ア ル ウ ェ イ	4′34″62	CHAT-YOU.A	ＰＣ巣鴨(東京)
レ イ ク サ イ ド	4′37″25	LIBRINIAN	ＰＣ西荻(東京)

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	1,241,900	HYPER-YUKI	2周クリア
ドラゴンスピリット	916,330	HYPER-YUKI	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,090,000	HYPER-YUKI	全面クリア
オスカー	1,000,000＋α	K.E.I.	全面クリア
クエスター	389,850	HYPER-YUKI	19面
アフターバーナー	164,000	KENJI® (OAM)	8面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'51"32	LAP-BMXER	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'59"77	LAP-BMXER	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'01"23	LAP-BMXER	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'00"63	LAP-BMXER	エキスパート

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
ストリートファイター	534,100	ＴＲＹ（千歳）	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）	8'47"32	LAP-BMXER（札幌）	エキスパートイージー
クエスター	176,960	HIE-中 田春弟（恵庭）	9面入荷初日
ブラックドラゴン	682,450	Free Bee！（恵庭）	1コイン7面
オスカー	317,500	ＡＲＩ（恵庭）	全面クリア
モンスターランド	3,739,370	AMM-中川 剛（札幌）	コイン-3172クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"75	HIE-BMW（恵庭）	75秒設定ノーマル
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,180,850	HIE-中田裕章（恵庭）	全9面クリアダージ×3
Ｒ・タイプ	1,406,600	AMM-H.T（札幌）	1コイン2-8
ブランプポップ（１Ｐ）	669,820	TOM-NOBU（古小牧）	10-4

プレイシティキャロット八戸店
青森

青森県八戸市六日町33 ☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	351,030	HIT-ARY	1コイン18面
アフターバーナー	336,000	X1	15面ヒット-286
モンスターランド	2,227,360	赤坂まもる	全面クリア残コイン1584
エアウルフ	174,350	赤坂まもる	
ブラックドラゴン	2,100,800	MIN	全面クリア
フラックアタック	848,100	赤坂まもる	全面クリア
ブレイザー	11,037,040	HIT-ARY	全面クリア
銀河任侠伝	6,301,900	赤坂まもる	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,851,740	赤坂まもる	全面クリア
１９４３（２Ｐ）	4,023,490	赤坂まもる 助使川原友満	全面クリア

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）	2'51"82	川田康一	ビギナーゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'08"49	ま さ	ジュニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'07"91	安藤敏哉	シニアゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'36"13	ま さ	エキスパートゴール
Ｒ・タイプ	761,600	安藤敏哉	13面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	481,260	安藤敏哉	全面クリア
クエスター	223,100	川田康一	13面
オスカー	79,500	イワシ	3面
オバオバ	136,000	佐藤信幸	17面
ダブルドラゴン	104,030	菊 地	1コインクリア ハード

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
オスカー	333,400	K-E-I (OAM)	全面クリアノーミス
Ｒ・タイプ	465,600	MRX	7面
１９４３	2,724,500	木内達夫	16面Bなし
臥竜列伝	2,788,760	GEN（NKⅡ）	
ファンタジーゾーン	16,185,400	MRX	27面
ドラゴンスピリット	955,610	Yuki	全面クリア
トップシークレット	1,147,620	K-E-I	2周目4面
熱血硬派くにおくん	1,164,050	吉田幸央	8面クリア
ダブルドラゴン	120,890	K-E-I	全面クリア1コイン
エキサイティングアワー	2,723,100	浅野良一	99＋α

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
クエスター	609,640	SPREAM-K,S	25面クリア
ブラックドラゴン	2,487,850	SPREAM-SHOT	全面クリア
オスカー	全面クリア	SPREAM-M,K	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,554,540	SPREAM-K,W	全面クリア※ダージ×3
フラックアタック	1,735,100	SPREAM-I,Z	全面クリア
モンスターランド	全面クリア	SPREAM-SHOT	残コイン3742
ブレイザー	全面クリア	VIEGLE-To-y	1コイン3ミス
アフターバーナー	264,000	F.Z	11面ヒット-233
バトランティス	612,660	T.Y	29面
Ｒ・タイプ	1,339,800	SPREAM-K,W	全面クリア

プレイシティキャロット琴似店
北海道

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F ☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デスパレイ）	4'36"59	AMM-中川剛	72秒設定イージー
アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"15	AMM-中川剛	72秒設定イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"14	LAP-BMXER	ビギナーノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'54"38	LAP-BMXER	ジュニアノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'49"97	LAP-BMXER	シニアノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'52"48	LAP-BMXER	エキスパートノーマル
オスカー	330,700	SVG-八木橋	クリア1コイン
クエスター	637,400	BOZ	30面1コイン
モンスターランド	4,968,380	福井聡幸	ゴールド3994クリア
アフターバーナー	234,000	三好幸司	9面

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
オスカー	747,300	IMPROT DEEPJET	全面クリア
Ｒ・タイプ	1,105,000	IMPROT 仕事人	2-5
ブラックドラゴン	622,600	IMPROT 仕事人	1コイン7面ボス
ドラゴンスピリット	895,290	IMPROT DEEPJET	全面クリア
１９４３（１Ｐ）	2,425,770	IMPROT DEEPJET	16面
１９４３（２Ｐ）	3,798,470	DANGER FROM 渡辺	16面
ダブルドラゴン	159,480	のんきな たこ助	最終面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'39"43	LPA-BMXEK	ニューバージョン
ブレイザー	246,320	帯広六聖の1人	
キャプテンシルバー	156,600	T.S	

アビリティーズジャスコスクラム
宮城

宮城県泉市松森宇後田45-1 ☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	290,000	J.I	14面 3機ヒット249
ブラックドラゴン	2,020,850	MGC-001	最終面クリア
モンスターランド	最終面クリア	ZYX	残りゴールド$2109
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,225,360	VIEGLE-POP	全面クリア
クエスター	599,340	J.I	29面
Ｒ・タイプ	771,500	MGC-006 JUN	2周目4面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'01"95	WAT	エキスパート
１９４３（１Ｐ）	2,883,670	A.G	16面
１９４３（２Ｐ）	3,667,610	ZYX BEAKER	全面クリア
銀河任侠伝	1,032,300	BEAKER	全面クリア

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）	2'44"07	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）	4'36"55	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）	6'41"92	清水修二	シニア50秒設定
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'38"86	NGM-橋本敏	エキスパート50秒設定
モンスターランド	4,107,140	伊藤ひろき	最終面クリアゴールド3320
ブラックドラゴン	2,016,100	NGM-橋本敏	最終面クリア
クエスター	307,030	HTS-STT	15面
銀河任侠伝	2,960,200	FPS-TOP	最終面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	742,420	FPS-ESS	最終エリアクリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	648,760	西高ドラ	10面

川沿キャロットハウス
北海道

北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17 ☎011-572-2370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	977,280	RiSM-ぶりあれおす	1コイン全面クリア
モンスターランド	3,769,330	RiSM-H.K	全面クリア残コイン2976
ブラックドラゴン	78,600	RiSM-丸岡	1コイン3面
Ｒ・タイプ	742,700	EPS-TOP	
ブレイザー	542,000	宝島の店員さんごめん	
クエスター	110,470	RiSM-H.K 初めてやった	1コイン5面
スーパーハングオン（シットダウン）	2'50"66	LAP-BMXER	ビギナーハーデスト
スーパーハングオン（シットダウン）	4'55"52	LAP-BMXER	ジュニアハーデスト
スーパーハングオン（シットダウン）	6'55"00	LAP-BMXER	シニアハーデスト
スーパーハングオン（シットダウン）	9'13"51	LAP-BMXER	エキスパートハーデスト

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
クエスター	372,210	SPREAM K,S	18面
オスカー	642,500	SPREAM MGC M,K	全面クリア
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,218,260	VIEGLE POP	全面クリアゲージ×2
フラックアタック	1,431,000	VIEGLE POP	全面クリア
Ｒ・タイプ	853,600	SPREAM-オルグノムさん	2周目5面
ブレイザー	10,422,120	VIEGLE To-y	1コインクリア 4ミス
１９４３（１Ｐ）	2,892,690	SPREAM K,S	全面クリア
ライフフォース（青）	2,352,100	SPREAM MGC M,K	5周目2面
銀河任侠伝	10,128,900	TRAGIC 葦野 香	全面クリア
バトランティス	614,740	T.Y	29面

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
Ｒ・タイプ	611,300	AVG あっちゃん	1コイン8面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'54"27	うにとりサーファー 室団（いわかん）	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'06"22	AVG-BGM	ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'12"09	AVG-BGM	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'30"31	HAN	エキスパート
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,085,440	AVG あっちゃん	1コインクリア
オスカー	全面クリア	CCB	1コイン
フラックアタック	1,042,000	AVG あっちゃん	1コインクリア
クエスター	557,940	バガ	27面1コイン
ダブルドラゴン（１Ｐ）	246,190	BATTLING	1コインクリア

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
Ｒ・タイプ	913,300	HSC イクロー	2-7
１９４３（１Ｐ）	2,753,870	ESC-KEI	16面
ドラゴンスピリット	564,060	ESC-NAO	全面クリア
銀河任侠伝	2,256,700	宮 川	全面クリア
コンバットスクール	250,780	HSC 山口	
クロスシューター	13,691,210	HSC イクロー	
ダブルドラゴン（１Ｐ）	201,300	HSC 山口	全面クリア
ミッドナイトランディング	759	V. Sugar	全面クリア
リベンジオブＤＯＨ	2,092,780	大沢太護	全面クリア
飛翔鮫	10,000,000	HSC 山口 HSC イクロー	エリア999＋α

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
クエスター	575,580	VIEGLE-KAY	27面
ドラゴンスピリット	1,223,550	VIEGLE-Z,K	全面クリア
★ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,564,260	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
ブレイザー	10,610,200	VIEGLE-To-y	全面クリア
Ｒ・タイプ	1,214,400	SPREAM-K,W	全2周クリア
１９４３（１Ｐ）	2,983,910	SPREAM-K,S	全16面クリアモビ×10
ライフフォース（青）	3,048,300	YAMA	6-3
オスカー	全面クリア	JORI	
バトランティス	691,920	ARA	31面
スーパーハングオン（シットダウン）	2'52"73	VIEGLE-KEI	ビギナー敵車イージー

チャレハイ通信

★コミュニティスペースＮＴＫ（北海道）

●先日行なわれました「北海道ゲームの日」は，遠くからもたくさんのゲーム仲間が集まり，仲良く楽しく１日を過ごして大成功でした。

●つぎは10月25日です。毎月の最終日曜日，ここＮＴＫは〝北海道の巣鴨〟になります。ゲーム仲間はみんな友だち（店長）！

★川沿キャロットハウス（北海道）

●毎週水曜日カレーの日200円です。食べにきてください。

●毎月７，16，25日ナムコデーにつき，新製品コーナー100円２プレイ！ ジュースも当たるヨ！



◀コミュニティスペースＮＴＫ「北海道ゲームの日」みんなそろって記念撮影

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店山　形

山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	286,000	SPREAM-DIG	10面
クエスター	704,370	REO	32面
オスカー	全面クリア	GIN、SPREAM-DIG	
ブラックドラゴン	2,685,100	SPREAM-SHOT	全面クリア
オバオバ	348,890	小　樽	39面
モンスターランド	4,999,520	SPREAM-DIG	全面クリア残コイン4402
SDI	70,210,040	SPREAM-SOL	全面クリアパーフェクト
フラックアタック	1,143,700	MINORU	全面クリア
ライフフォース（赤）	4,609,500	SPREAM-POW	8-6
1943（2P）	4,218,300	ケラチン & タンバク	全16面クリアモビ×3

今市ゲームセンター　栃　木

栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（デュアルウェイ）	4'40"59	TIP-OPA	ランクノーマル
スーパーハングオン（ジュニア）	5'06"28	BEE 羽田	ランクイージー
アフターバーナー	1,235,500	BEE 羽田	ランクノーマル
ライフフォース（赤）	1,980,500	BEE 羽田	4周目3面ノーマル
ライフフォース（青）	1,807,000	BEE 羽田	4周目3面ノーマル
フラックアタック	741,800	TIP-OPA	全2周クリアイージー
ダライアス（Wゾーン）	4,558,010	TIP-OPA	ランクノーマル
モンスターランド	248,250	TIP-OPA	8面
R・タイプ	783,700	TIP-OPA	2周目6面ハード
サイキック5	1,902,200	TIP-OPA	最終面クリア

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
ブロックギャル	161,880	ポヨ〜ン	
銀河任侠伝	1,371,200	埼玉栄高1年1組佐藤新一	全面クリア
モンスターランド	4,172,780	RACER-ジャッキー	
1943（1P）	2,800,450	RACER-シャカ	全面クリア
ダブルドラゴン	130,890	MOMOKO	全面クリア
アルカノイド	750,160	岡　田	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"38	RACER-シャモ	B-C敵車イージー
グラディウス	1,074,000	NTT	
飛翔蛟	3,254,870	サ　ル	全面クリア
ティードオフ	18アンダー	××××	全22面

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　☎0236-23-0080

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	204,000	MARO	8面
モンスターランド	4,950,450	HTL-サンペのYAM がライバル	全面クリア残コイン4313
オバオバ（1P）	320,590	小堤利美	36面
オバオバ（2P・トータル）	780,710	J・H & レイチェル	52面
ブラックドラゴン	2,560,000	HTL-DEV-I.G	全面クリア
ドラゴンスピリット	731,400	SPREAM-SUZ	全面クリア
銀河任侠伝	10,000,000＋α	自営・栄知	全面クリア
SDI（1P・3機・ノーエブリ）	10,397,990	SPREAM--BOMB	全面クリア
バレット（1P）	465,750	SPREAM--BOMB	2-4
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

ウィルトークタイトー　群　馬

群馬県高崎市剣町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	192,000	WUL-ATARIが一番/	9面ヒット150
ストリートファイター	614,900	小林勝彦	1コイン最終面
オスカー	1,000,000＋α	モンキーポンパーズ(B	全面クリア
R・タイプ	1,564,500	ARC-SPYBOY-NOA	2-3 1コイン
1943（1P）	2,931,820	TRI-STRANGER	全面クリアモビ×2
1943（2P）	4,080,110	TRI-MENDO & STR	全面100%モビ×0
銀河任侠伝	2,341,200	たろけん	全面クリア
クロスシューター（1P）	10,000,000＋α	KEN	5回目
ドラゴンスピリット	1,1177,890	WUL-手抜き(2ミス)	1コイン全面クリア
コンバットスクール	260,110	ACE	実戦軍曹

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　☎0487-52-3559

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）	286,000	PAT	イージー239機
アウトラン（デュアルウェイ）	4'42"31	T.I	敵車ノーマルTイージー
R・タイプ	936,100	たろすけ	ノーマル2-7面
ダライアス（ACFJOTY）	6,215,530	Y.C	ノーマルニューバージョン
ダブルドラゴン（1P）	999,990	M.M　M.K	ノーマル最終面クリア
ブラックドラゴン	2,010,450	アアアア	ノーマル
オスカー	419,800	H.H	ノーマル最終面クリア
1943	2,743,530	たろすけ	ランク9 16面
銀河任侠伝	1,239,800	BEL	ノーマル最終面クリア
モンスターランド	2,765,000	F.X	ノーマル最終面クリア

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）	2'46"97	SPREAM-SOL	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'50"20	SPREAM-SOL	エキスパート
R・タイプ	2,059,300	WINNER & PCN	全面クリア3機
★アウトラン（ストーンヒル）	4'35"68	SOL がわようくらんぶ(ひらんぶ)	75村イージー
ブラックドラゴン	2,462,200	AIR-NEX-DYE	
★SDI（1P）	77,511,670	SPREAM-SOL	全面パーフェクト
SDI（2P）	67,915,620	SOL & T.S	ノーミス,屠れ33ケ所
アフターバーナー（コマンダータイプ）	1,399,810	Superior-VOL.5 ヨロシク	1コイン7面
ドラゴンスピリット	1,099,880	SPREAM-K.W	旧バージョン全面クリア
1943（2P）	3,914,690	WINNER&PCNとDOMDOM	2Pは大知を倒して死/

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	777,700	YUKI	
忍者くん阿修羅ノ章	1,483,190	深　沢	
エアーウルフ	78,040	MINAKO	
1943	2,435,850	G.P.X	
クロスシューター（1P）	6,027,020	ゲームの男ゆきじ	1コイン
ダライアス（エキストラバージョン）	1,764,000	AXBX	
ミッドナイトランディング	395	OHA	
ブラックドラゴン	549,900	シゲアホ	
コンバットスクール	58,100	K.T	
ダブルドラゴン	42,430	CBX	

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 サンペデック6F　☎0474-77-5192

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	236,000	CHAT-だだだだだいてつ	203機 12面
R・タイプ	1,386,600	Y.I.SYI	16面クリア
モンスターランド	5,013,960	CHAT だだだだだいてつ YAM	クリア4404 G
★スーパーハングオン（ライドオン）	2'42"81	CHAT-わよう	ビギナー
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	4'54"95	CHAT-わようだわよ	ジュニア
ブラックドラゴン	2,489,800	CHAT-KIM	1コインクリア
クエスター	744,040	S.F.F-舞優	33面
エアーウルフ	116,620	レンガ	
オスカー	223,800	CHAT-ZAP	7-2
妖怪道中記	1コイン天界クリア	あーるじーぶー	残11ゲージ

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
クエスター	171,100	社会人1号	10面イージー5機
ドラゴンスピリット	1,111,580	S.NEMOTO	全9面クリア3機
アフターバーナー	174,000	EXC-禰原晶子どこいった?	9面ヒット146
モンスターランド	2,381,410	Mr.保田	全面クリア残コイン1770
R・タイプ	787,200	方 世 殿	2周目7面ノーマル3機
銀河任侠伝	2,701,700	方 世 殿	全面クリアノーマル
1943（1P）	2,744,820	ho/ ねださん	全16面クリアモビ×0
アウトラン（スパ/バレイ）	4'44"06	なかやん	過過コース
ブラックドラゴン	1,868,300	玉　川	全面クリアランク-3
オスカー	336,400	沼田 君	全面クリアノーマル

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
フラックアタック	1,301,700	KC-OKAN-K2	10面クリア3機設定
1943（1P）	3,271,430	AF-プロジェクトA子	16面クリアモビ×1
ブレイザー	10,961,320	KC-END	1コインクリア4機設定
バトランティス	695,900	NANDEMO⑧	31面3機設定
リベンジオブDOH	最終面クリア	優勝おめでとう	ノーマル
妖怪道中記	天界クリア	KC-MR.	1コイン 証人有り
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）		5人衆	クリア 5機※ゲージ×3
R・タイプ	1,153,300	キャロットマン	16面クリアノーマル
銀河任侠伝	1コイン全面クリア	KC-MFP MTK	ノーマル3機設定
オスカー	244,500	OHI-K2	7面

サンシャインゲームセンター　東　京

東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	4,743,310	GMC-KOM	ゴールド3949
ブレイザー	10,385,260	EXTRA-IMM & AGF	全面クリア
F-14トムキャット	2,343,000	XEKU 総飾兼代表取締役	
☆ライフフォース（青）	10,000,000＋α	ベガサスの常連 H・H	17-2
ダブルドラゴン（1P）	999,990	菅沢　剛	1コイン
ダライアス（Xゾーン）	10,041,390	HTL-GMC-KOM	51200XO,エクスト
R・タイプ	1,039,000	O・I	2-6
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'02"08	阿部　敏	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）	5'04"60	GMC-ふざけんな切れ女	ジュニア敵車イージー
フラックアタック	742,200	VIEGLE-お姉ちゃん	全面クリア

宇都宮キャロットハウス　栃　木

栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	641,380	平和主義者の WECさいたろうくん	3機ノーマル26面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,241,070	DST まじっくすういーばーじゅん	3機ノーマル全面クリア
フラックアタック	997,000	IMPUL 630R R,S けんぼう	5機ハード全2周クリア
1943（1P）	2,818,740	うつか まさお 2分の1の醉実??	大和砲台1つ残すモビ-0
モンスターランド	4,152,330	ケン氏 & ムッチョ 実は R,S 小倉	全面クリア残G-3235
ブラックドラゴン	2,102,000	DST-まじっくすういーばーじゅん	3人ランク2最終面クリア
銀河任侠伝	3,111,200	小野道弘	1コインクリア
ダブルドラゴン（1P）	174,280	"M,S,J" の弟	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'50"02	うえっくさい たろうくん	イージービギナー

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
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,553,320	木村雅彦	Vゾーンクリア ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,171,920	木村雅彦	Wゾーンクリア ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,119,680	木村雅彦	Xゾーンクリア ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,543,890	木村雅彦	Yゾーンクリア ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,631,690	木村雅彦	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"29	木村雅彦	アフリカ敵車ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'26"83	青沼雅喜	ヨーロッパ敵車ノーマル
ドラゴンスピリット	1,044,800	AHC	1コイン最終面クリア
ミッドナイトランディング	657	青沼雅喜	最終面クリア
クロスシューター（1P）	30,000,000＋α	木村雅彦	12周目5面にて達成 残47

プレイシティキャロット田町店　東　京

東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	925,060	Gen さん	ノークリア
R・タイプ	422,900	里に帰ってきた石井	8面
ダブルドラゴン（2P）	999,990	ACT-JUN ACT-喜八朝	2Pクリア
1943（1P）	3,195,710	ACE-JRS	大和クリア
1943（2P）	3,272,220	ACT-ENPTY ACT-もりくん	トータルノークリア
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"96	AMM-礼視から来た つきだて	ビギナー1回接触
スーパーハングオン（シットダウン）	4'59"17	RVI-KT (ARC)	ジュニア5回接触
スーパーハングオン（シットダウン）	7'11"07	AMM-なんばあすりい	シニア4回接触
コンバットスクール（2P）	141,100	MYM-笹錦 ▮▮ MYM-DOH	

★PC八戸（青森）

●9月号でも紹介した「にんじん倶楽部」の会報が完成しました。その名も「1・COIN」/ただ今，PC八戸で配布中です。

★DLL郡山（福島）

●最近アウトランのギア操作について何も知らない人がギアをガチャガチャしていて，とうとう故障してしまいました。全国でもこのようなことは多いのではないでしょうか？

★宇都宮CH（栃木）

●ある日突然姿を消した名プレイヤー塩きちよ，元気か。東京のナムコの店で姿を見たぞ。早くもどってこい，みんな心配しているぞ。これを読んだら電話をくれ/

■担当：このコーナーはお母のワイドショーとちがうんですけど…。

★上福岡BC（埼玉）

●全国集計から消えていったゲームでなかなかいい記録がでたり，設定が変わっていて，いい記録がでたときなど，コーナーのすみにでもいいから載せてはどうですか？

★セントラルパークPART1（埼玉）

●店内を改装してBIGにOPEN/NE

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（コマンダータイプ）	2,003,820	みっきぃ・さいもん No.2	7面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,337,650	日本 JADO 協会 No.7650	かせいでクリア 3ライフ
R・タイプ	867,100	某　人	2-4
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'24"62	AMM~つきだて3（北海道）	エキスパート イージー
クエスター	659,480	チキンサンドまぐだ	30面
1943（1P）	3,008,680	ほえっ? えびな	大和撃沈
★ライフフォース（赤）	10,000,000+α	BIN	17-2で達成
ブラックドラゴン	2,067,250	正統プレイヤー マイティ・スミス	1コイン 全面クリア 残3
スターウォーズ	9,999,999	ニセ AMM 堪原　健	ジャスト!! 38WAVE
ブレイザー	10,341,600	MIN	1コイン クリア 3ミス

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
ブラックドラゴン	2,958,300	CRAMP BOY	全面クリア
ストリートファイター	645,000	HTL-水穂東	全面クリア
アフターバーナー	286,000	TAK	14面
モンスターランド	5,084,410	G.M.C-N.㊗	残4410 GOLD
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"86	RVI-KT	ビギナー
オスカー	全面クリア	CRAMP BOY EYELS	エブリ無し設定
R・タイプ	1,752,700	HTL-久保恵美子	全面クリア
クエスター	701,070	HTL-WGN	32面
VSホットスマッシュ	1P 6試合目	CRAMP BOY	腕に自信の方 開角しようぜ
ペンゴ	655,020	某会社員	お客様の 無断掲載

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
クエスター	625,280	HTL-NGT-WGN	1コイン 29面
★ブラックドラゴン	2,997,000	POP 小玉	1コイン 最終面クリア
1943（2P）	4,357,140	LUM mk2 おうろう	16面クリア モビ×2
R・タイプ	1,102,000	於呂加山権造先生	全2周クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	2'51"13	冗談はよし子さん	アフリカ
スーパーハングオン（シットダウン）	5'00"24	GIL-HAMAD	アジア
タイムスキャナー	3,417,460	ゴンゾエフスキー	1コイン 5ボール
リベンジオブDOH	1コイン 最終面クリア	近岡一哉・貴金の左手	全部右/全部左/
沙羅曼蛇	6,348,000	海軟風に会いたい㊗	お彼用 10機設定
グロブダー	285,800	大分生まれの福岡人㊗	1-74面 5機設定

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
R・タイプ	1,107,400	松尾康和	1コイン 最終面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,032,430	J&B 松尾	全面クリア ※ゲージ×3
1943	3,152,240	AUA	全16面クリア
ブラックドラゴン	2,066,900	AUA	1コイン 8面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	2'53"34	EXP-WARRIOR	アフリカ
スーパーハングオン（シットダウン）	5'01"10	AUA	アジア
スーパーハングオン（シットダウン）	7'01"65	クリさんとリスさん	アメリカ
スーパーハングオン（シットダウン）	9'35"93	EXP-WARRIOR	ヨーロッパ
アウトラン（スタンダード）	4'39"36	EXP-WARRIOR	Bコース
アウトラン（スタンダード）	4'39"87	EXP-WARRIOR	Cコース

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
クエスター	82,000	JOKERへ、連絡よこせ。GB経ヶ京	1コイン 5面
ブラックドラゴン	2,356,400	FUL	全面クリア 1コイン
オスカー	全面クリア	FUL	1コイン ノーミス
モンスターランド	4,625,790	EXTRA-UUU㊗	全面クリア 残コイン3992
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,091,300	Mr.まさし君	全面クリア 1コイン
R・タイプ	1,396,200	AKA	全面クリア 1コイン
銀河任侠伝	1,534,300	春☆	全面クリア 1コイン
アウトラン（デュアルウェイ）	4'37"62	けすいだつまにく	左右右右
アウトラン（デスバレイ）	4'39"93	けすいだつまにく	左右左左
アウトラン（ストーンヒル）	4'39"59	けすいだつまにく	左右右左

ゲーム中央プラザ　東京

東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	3,286,000	N.N	全面クリアゴールド獲なし
オスカー	1,000,000+α	HRC	全面クリア
ブラックドラゴン	717,850	TA.	7面
銀河任侠伝	13,153,900	YAMAKEN	全面クリア 1コイン
R・タイプ	890,200	EXGANDER	2周目6面
バトランティス	348,900	EXGANDER	全面クリア 17面
ブレイザー	293,800	EXGANDER	海底基地
1943（1P）	3,143,850	EXGANDER	全面クリア
ダブルドラゴン（1P）	171,150	YAMAKEN	全面クリア 1コイン
リベンジオブDOH	1,998,500	EXGANDER	27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
クエスター	383,290	M.C.KはZED と1回しゃべって!	19面
モンスターランド	4,902,780	RESET-KOZO	全面クリア 残金4363
フラックアタック	1,365,000	M.C.K たのむからしゃべってください	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,233,430	太田貴子はすてたものじゃない仲村	全面クリア ゲージ×3
コンバットスクール	381,930	大底範人	全面クリア 隠蔽→大射
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'52"33	お元気ですか川沼キャロットさん	ビギナー イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'03"79	CHIEMIさはどこかに逃亡&千田	シニア イージー
ギャラガ	1,287,150	TWINCLE-YUIは坂戸の北村	1コイン 108面
アフターバーナー（コマンダータイプ）	2,939,880	WIN-F.A.A	252機撃墜 13面
ブレイザー	10,535,620	XQS（ファミコンボーイ）だよーん	全面クリア

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（青）	10,000,000+α	HTL-GMC-KOM㊗	18-2 残32 5機設定
★クエスター	994,920	HTL-NGT-WGN-YURI	全33面クリア 1コイン
★バトランティス	1,738,340	BUC	全32面クリア 5人設定
ブラックドラゴン	2,888,200	HTL-Y.N	全面クリア 1コイン
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	376,000	CMX	14面 HIT-315
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,532,810	HTL-RDN-Y.N	全9面クリア ライフ×3
モンスターランド	残りゴールド 4696	CHAT-YAM	全面クリア 1コイン
R・タイプ	1,901,300	HTL-久保恵美子	全2周クリア 1コイン
★アウトラン（デスバレイ）	4'35"37	CBK-わたやん	通過ルート ／＼／＼
★アウトラン（デュアルウェイ）	4'34"62	CHAT-YOU.A	通過ルート ／＼＼＼

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
ブラックドラゴン	503,100	リザードキラー 実験人形ダミちゃん	6面
オスカー	134,900	実験人形 ダミーオスカー	5面
クエスター	112,940	沈黙の10秒間 ダミちゃんの息子	5面
R・タイプ	1,332,300	GIL-HAMAD	全2周クリア
フラックアタック	797,300	VIEGLE お姉ちゃん!!	全2周クリア
1943（1P）	2,875,380	LUM mk2	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	638,490	大庭範人	全面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	7'15"04	GIL-HAMAD	シニアゴール
ダブルドラゴン（1P）	243,900	クイズ王"竜" ダミちゃんの息子	全面クリア
エクスターミネーション	1,385,460	歩く湖死体 ダミちゃんの息子	8面

プレイシティキャロット経堂店　東京

東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター（マンゴーン）	237,430	おお!神//MGN-KOZUKE	遥が天えのう/12面
ブレイザー	10,345,460	MGN-ISI	1コイン クリア
ブラックドラゴン	2,532,950	CRAMP BOY	1コイン クリア
スーパーハングオン（UP・アフリカ）	2'53"17	EXP-MATSUO	50秒設定
スーパーハングオン（アジア）	4'57"87	MGN~破壊不加能生物 KOZUKE	残36.2sec
スーパーハングオン（アメリカ）	7'08"89	MGN~施設茶房 KOZUKE	残40.9sec
スーパーハングオン（ヨーロッパ）	9'31"40	EXP-WARRIOR	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,332,940	発作的超暴発形態 MGN~㊗	点かせクリア 残3×2
ローリングサンダー（ニューバージョン）	270,220	初登場/ 八木由師お ちょくり人	8面ちっとも点数入らん!
銀河任侠伝	431,900	永沢　豊	

プレイシティキャロット西荻店　東京

東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（ストーンヒル）	4'38"31	YAKKUN	／＼／＼ 75秒設定
アウトラン（デュアルウェイ）	4'35"78	YAKKUN	／＼／＼ 敵車イージー
★アウトラン（レイクサイド）	4'37"25	LIBRINIAN	
スーパーハングオン（シットダウン）	4'51"85	LIBRINIAN	アジア 50秒設定
スーパーハングオン（シットダウン）	6'52"38	RUN 鳥不会	アメリカ 敵車イージー
スーパーハングオン（シットダウン）	9'01"57	A.O	ヨーロッパ
クエスター	626,580	坂戸 & 川角 PART II	1コイン 28面
ブラックドラゴン	2,409,350	RESET-KOZO	1コイン 最終面クリア
モンスターランド（ハードランク）	4,471,350	EXCHANGER-ボリボリ	最終面クリア 3883ゴールド
オスカー	最終面クリア	RUN 鳥不会	1コイン 他1名

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　☎03-202-6299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	2,220,550	Mr.まさし君	全面クリア ノーマル
R・タイプ	1,480,700	Mr.まさし君	全2周クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,196,780	HTL-久保恵美子	全9面クリア 1機残し
クエスター（マンゴーン）	643,880	Mr.まさし君	ノーマル 30面
フラックアタック	1,494,300	Mr.まさし君	全2周クリア
1943（2P）	3,894,310	MAD-MAX DR/	16面 モビ×1
SDI（2P）	24,895,410	TOM'S Mr.まさし君	全11面クリア エブリ5万
コンバットスクール	251,320	Mr.まさし君	イージー
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,298,930	Mr.まさし君	全7面クリア
ブレイザー	131,960	MANGOON/	ノーマル

プレイシティキャロット笹塚店　東京

東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,035,000	JOY LAND の男	2-5
ドラゴンスピリット	1,049,160	SPREAM-BEE	全9面クリア 1コイン
★モンスターランド	6,225,780	CHAT-山下茂樹	全面クリア 残コイン5602
スーパーハングオン（シットダウン）	5'00"62	SPREAM-REI	ジュニア イージー設定
レジオン（赤）	1,180,000	なぞの教官	2周目 1コイン
大列車強盗	212,400	なぞの教官	5面
オスカー	484,800	ATARI-KAD	全面クリア 1コイン
沙羅曼蛇	1,972,300	ベンケーシー TBS	3-5 7機 イージー設定
飛翔鮫	2,310,200	INFINITE-松山の人連結くれ㊗	エリア422
フォゾン	474,990	SPREAM-REI (SRT)	30面

亀戸キャロットハウス　東京

東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	385,570	ALT-満里奈	19面 1コイン
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,097,700	ALT-満里奈	全面クリア
ブレイザー	10,332,920	ALT-満里奈	全面クリア
オスカー	662,600	KPC-AMA	全面クリア
ブラックドラゴン	2,102,900	KAZ	全面クリア
フラックアタック	756,100	ALT-満里奈	全2周クリア
銀河任侠伝	10,257,900	KPC-P.D	全面クリア
オバオバ（1P）	350,840	ALT-満里奈	2周目10面
コンバットスクール	267,760	STR	実戦
サンダーセプターII	483,720	CGP-CHIR	マスター

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雲光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	547,900	ILG-K・M	1コイン 全面クリア
ブラックドラゴン	2,108,900	ILG-M・M	1コイン 全面クリア
ミッドナイトランディング	775	修洋 憲幸	ノーマル 全面クリア
R・タイプ	2,118,500	ILG-K,M	1コイン 全面クリア
モンスターランド	5,302,340	ILG-M・M	全面クリア 残コイン4478
1943（1P）	2,509,870	TNO	ノーマル 16面
クロスシューター	12,042,870	ILG-K・M	ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,349,060	入沢 貴樹	Zゾーンクリア ノーマル
クエスター	186,900	ABA	ノーマル 10面
アフターバーナー（クレイドルタイプ）	1,667,400	ABA	1コイン 10面

W GAMEがせいぞろい。ぜひご来店ください!

★サンシャインゲームセンター（東京）

●アフターバーナー入荷!

●DEMPA／ペンタン・グッズ各種販売していますよ!

★ビッグキャロットTOC（東京）

●「ターボ（連射）」がR・タイプにつきました。

★PC経堂（東京）

●経堂店を楽しむためのPOINT 5

①新装したばかりの店内を見回しゲーセン浴を味わう。

②経堂のゲーム・サークルMGNのPLAYを見て感動する!?

③キャロット日記を見て，1人で笑う，そして筆を取る。

④ぬらりひょんず氏を超えたFBI氏のガントレットは一見の価値あり。

⑤マンゴーンの謎を解け!

MANGORN WILL NEVER DIE!

★PC笹塚（東京）

●PC笹塚では，常連によるゲーム・サー

ウィルトークタイトー上大岡店
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9 ☎045-843-7560

神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リベンジオブDOH	2,306,590	関 陽也	全面クリア ノーミス
アウトラン（デュアルウェイ）	49,966,090	深沢正信	4'41"53
アウトラン（デスバレイ）	52,005,010	鳴屋邦彦	4'38"21
イグジーザス	1,136,940	深沢正信	
1943（1P）	2,601,950	髄野 宏	
忍者くん阿修羅ノ章	855,930	横山道雄	30面
クロスシューター	15,022,360	横山道雄	
R・タイプ	953,600	鎌倉和也	
ブラックドラゴン	2,023,250	河野浩一	
オスカー	761,400	河野浩一	全面クリア

プレイシティキャロット長岡店
新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎0258-36-0991

新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,040,530	SOL	最終面 ※ゲージ2
モンスターランド	3,355,090	やすくん	最終面 隠コイン2755
ブラックドラゴン	1,996,250	KAZ	1コインクリア
ブレイザー	10,402,580	GENERAL AC	1コインクリア
フラックアタック	1,000,000	JOB	最終面
クエスター	628,040	HOD	30面
リベンジオブDOH	9,999,990	SYN	最終面
オスカー	621,100	AC	クリア2名
アウトラン（デュアルウェイ）	4'46"12	Storm-Zin	海外Ver
アウトラン（レイクサイド）	4'43"87	濱幼石	海外Ver

ゲームセンター大野プレイランド
福井県大野市陽明町1-1401 ☎07796-5-1146

福井

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,049,600	THE PFN (K,N)(KKC)	最終面 2周8面
モンスターランド	3,598,210	TSP (KKC)	全2周クリア $ 3032
ダブルドラゴン（1P）	179,780	THE A.S	1コイン全面クリア
1943（1P）	2,957,660	ZAP	最終面サイドファイター3
グラディウス	1,794,400	Y.N	5-1
コンバットスクール	266,050	Y.N	卒業 曹長
ファンタジーゾーン	8,917,000	Y.S	超ハード 12面
妖怪道中記	天界到達	THE A.S	1コイン
奇々怪界	518,300	K.T	12
XXミッション	4,277,700	K.H	クリア

プレイ・アイシー鶴巻店
神奈川県寒野市鶴巻1183 ☎0463-77-1972

神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	879,300	ARC-ZAP	クリア ゲージ×3ハード
ブラックドラゴン	1,858,600	ARC-DRU	1コインクリア ノーマル
クエスター	172,460	KEB 私は天才!	9面
オスカー	6-2	WYP-DAIKON	
1943（1P）	2,836,070	WYP-竜太	16面
R・タイプ	1,427,200	VMT-ABU	16面 3機
ブレイザー	486,500	ARC-ZAP	
ダブルドラゴン（1P）	259,540	MPD	1コインクリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'02"37	WYP-森田	ビギナー 敵車イージー
SDI（1P）	4,306,600	GOT	全面クリア エブリ5万

ウィルトークタイトー新潟店
新潟県新潟市西堀前通り6番町909 ☎025-244-4835

新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,255,700	NY,ALF	最終面クリア
キャプテンシルバー	875,290	SHUDDER TOM	1コイン全面
ドラゴンスピリット	875,290	SHUDDER TOM	1コイン全面
アフターバーナー	150,000	MARY,DAGA	7面
鎖河任侠伝	1,482,200	ZER	1コイン
ストリートファイター	101,800	HER	
ダライアス（エキストラバージョン）	10,461,060	AMI,NoNo, MURA	上のカメ
クロスシューター	1,501,200	アラキ	
エアーウルフ	107,480	T.K	3面
1943	3,083,360	おちゃ子	全面クリア

朝日町キャロットハウス
山梨県甲府市朝日町1-6-1 ☎0552-51-0348

山梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	487,260	一 成	22面
ブラックドラゴン	1,948,200	一 成	1コインクリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,007,250	一 成	1コインクリア
オスカー	334,400	スーパーゲーマー一成	1コインクリア
マスタッシュボーイ	1,432,220	一 成	1コイン 42面
ダブルドラゴン	999,990	MBOY-HB & JUN	1コインクリア
R・タイプ	1,293,499	けいすけ	2周目の5面
リベンジオブDOH	2,065,260	西 山	31面
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
エイリアンシンドローム（1P）	1,784,900	H.T	17面

大船キャロットハウス
神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎0467-47-4814

神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,688,500	ECM- FISCHER	2-5
アフターバーナー	246,000	ECM-アッキョー	13面
モンスターランド	4041ゴールド	ILG-吉田美奈代	1コインクリア
ブラックドラゴン	2,091,250	UNO-UNO (ECM)	1コインクリア
SDI（2P）	61,705,240	ECM-PON & FIS	11面クリア エブリ5万
SDI（1P）	30,385,530	ECM-PON	11面クリア エブリ5万
フラックアタック	749,000	ECM-ヘリコプター	1コインクリア
オスカー	全面クリア	ECM-ベルシャ	1コイン ノーミス
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	930,120	ECM-SDIP 10面FISCHER	クリア ゲージ×2
クエスター	354,710	ECM-BOBBY	15面

ダイエーレジャーランド高岡店
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内 ☎0766-25-1611

富山

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'35"01	FRI 沢田	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'13"08	MTG 浜本邦明	ビギナー
1943（1P）	2,524,220	か ど	大和
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	875,430	はまだあきら	全面クリア
R・タイプ	882,700	ひびの	2周目4面
フラックアタック	769,500	TAK	10面
オバオバ	301,500	TATSUYA	28面
ダブルドラゴン（1P）	117,420	まぎい	クリア
オスカー	86,500	はまもとくにあき	4面
クエスター	178,380	平田誠パート2	10面

善光寺キャロットハウス
山梨県甲府市善光寺町1-18-16 ☎0552-32-5904

山梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	948,800	まなぶ かくれ UNI	2-7
ブラックドラゴン	2,378,150	UNI (B,I)	全面クリア ノーマル
オスカー	308,200	YOM-K,H	全面クリア 永パなし
コンバットスクール	354,120	UNI (B,I)	全面クリア
クエスター	232,900	UNI (B,I) 本田君勝負だ！	ノーマル
マスタッシュボーイ	1,844,160	UNI (B,I)	29面
ダブルドラゴン	999,990＋α	TN-KO (B,I)(本田)	全面クリア ノーマル
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	7'00"72	UNI (B,I)	シニア
ドラゴンスピリット	1,023,640	C&P-DAR	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	1,000,000＋α	UNI（本田）だよ ♥横須賀の本田です	全面クリア

プレイシティキャロット伊勢佐木店
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95 ☎045-252-1164

神奈川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	162,580	KCN	10面
1943（2P）	4,042,580	でんすけくんへでんすけくん	
1943（1P）	2,610,020	でんすけくんへ	16面
ブレイザー	10,421,000	FANCY-KETOSE	1コイン全面クリア
ブラックドラゴン	2,401,950	HTL-GIL	
R・タイプ	896,300	NTT 高亭	2周目5面
ドラゴンスピリット	985,150	でんすけ	
キャプテンシルバー	71,270	KAS-1/2 面相	
オスカー	218,000	MON	
エアーウルフ	152,540	HTL-GIL	

プレイシティキャロット金沢店
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F ☎0762-21-9457

石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	743,320	執念の刑事・SOH	1コイン33面
R・タイプ	1,364,800	KAO-SOUSUI	1コイン16面クリア
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	218,000	ぱあっち ILLver,4.1	9面ヒット187
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	282,000	お に	18面クリア 14クレジット
ロードブラスター	2,143,220	KAO-SOFINA 田島恒保救護	1コイン 38面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'39"90	やんちゃ姫	UP-80秒 イージー設定
ブラックドラゴン	2,039,950	KAO-やむ	1コイン8面クリア
オスカー	403,800	KAO-やむ	1コイン8面クリア
フラックアタック	676,900	ちゃら 156%	1コイン10面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,270,180	KAO-SOUSUI	1コイン9面クリア

プレイシティキャロット甲府中央店
山梨県甲府市中央2-12-22 ☎0552-32-2429

山梨

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	303,050	DAZZLE (てらちん)	17面
オスカー	1,000,000	UNI (B-I)	最終面クリア 永久なし!!
ブラックドラゴン	2,222,700	UNI (B-I)	全面クリア
フラックアタック	901,400	DAZZLE (中とも)	全2周クリア
モンスターランド	5,043,940	DAZZLE (ぼちゃ)	全面クリア 残コイン4462
SDI（1P）	12,463,610	DAZZLE (てらちん)	ノーミス クリア
R・タイプ	1,578,400	YOM-DSA	全2周クリア
アフターバーナー	368,000	C&P 中沢	13面 ヒット293
スーパーハングオン（アップライト）	2'55"86	DAZZLE (TN-KO)	ビギナー
スーパーハングオン（アップライト）	7'23"82	DAZZLE (TN-KO)	シニア

カミノー古町プレイハウス
新潟県新潟市古町7-938 カミノー古町5F ☎025-224-4453

新潟

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	491,140	ごんべえ	31面
フラックアタック	1,632,900	FGK と不愉快な仲間達	2周目全面クリア
1943（2P）	3,995,070	りぞあどまん WITH AHO	大和クリア モビ×0
バトラニティス（1コイン）	464,100	N.Y. ALF	5機設定 23面
スーパーハングオン（シットダウン）	7'31"57	FGK と不愉快な仲間達の RS	ランクイージー アメリカ
リブルラブル（ランク：D）	1,362,780	FGK と不愉快な仲間達	27面 奇跡 17回

ゲームインカナザワ
石川県金沢市安江町3-4 ☎0762-32-3526

石川

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	2,084,460	ONI	8面ヒット165
ブラックドラゴン	403,550	MUR	5面
鎖河任侠伝	10,352,300	TRT	1コイン最終面クリア
モンスターランド	1,655,400	EXCALIBUR	全面クリア
ブレイザー	594,480	やんちゃ姫	
SDI（1P）	7,214,270	NOBODY	全面クリア
ドラゴンスピリット	524,080	OSA-SAKADA	9面
1943（1P）	2,924,620	NOBODY	全面クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	5'14"34	PON	アジア
オバオバ	162,430	BOB	22面

ゲームセンターヤマト
長野県飯山市南町12-7 ☎0269-62-4939

長野

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ル・マン24（スピンタイプ）	607"8	ACNII-GTX	66秒設定 こじり増速無
アウトランDX（デュアルウェイ）	記録更新者なし	腕に自信のある方新記録お待ちしてます	75秒設定敵車ランク普通
アウトランDX（レイクサイド）	記録更新者なし	腕に自信のある方新記録お待ちしてます	75秒設定敵車ランク普通
ドラゴンスピリット（旧Ver）	521,100	ARC-SPYBOY-N OA（上田）	全9面クリア
サイドアーム（1P）	3,298,000	LUCKY7 1/2 TM HIM（松本市）	全10面クリア
1943（1P）	2,948,760	LUCKY7 1/2 TM BPS（松本市）	大和 コマンド使用
ダブルドラゴン（1P）	92,260	ACNII-KEN	全面クリア ノーエブリ
コンバットスクール（旧Ver.1P）	257,080	ACNII-YMA	実戦車両ランク イージー
沙羅曼蛇（1P）	2,454,500	ARC-SPYBOY-N OA（上田）	4-1 ノーマル3機
妖怪道中記（1コイン勝負）	天界到達	ARC-SPYBOY-N OA（上田）	全世界1コインクリア

クル(ゲーム以外のこともやりますが)，"おちゃっぴーず"を結成しました。"つねに笑いを"をモットーとして燃える"おちゃっぴーず"に期待しといてくり。

さいとおとSPREAM-REIより

★PC新宿（東京）

●ブラックドラゴンの岩石ボーナスを知らなかったかた，ごめんなさーい（店員CRAMP BOY）。

★PC巣鴨（東京）

●当店にはナムコ新筐体の「ロケテスト・バージョン」があります。発売バージョンとのちがいをキミもチェックしてみないか？

●かなり前からドラゴンスピリットの原画展やってますのでまだのかたはどうぞ。

●新任の相川店長をどうぞよろしく。

★PC早稲田（東京）

●当店では清く，正しく，美しい（?）常連を求めています。一度遊びにきてください。

★ゲームセンターヤマト（長野）

●サークル間のハイスコア争いが激しくなってきました。ACNII-KEN率いる当店のサークルACNと，ARC-ういにん

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー		Lucky 71/2 TM RND	10面
モンスターランド	3,214,120	恵一 and 恵美	全面クリア
R・タイプ	1,219,800	Lucky 71/2 H.I.M	全2周クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,203,470	Lucky 71/2 H.I.M	全面クリア α ザージ×3
クエスター	26,263,010	Lucky 71/2 HIM,AIQ	全面クリア
オスカー	391,000	恵一 and 恵美	全面クリア
ブラックドラゴン	2,155,650	恵一 and 恵美	全面クリア
フラックアタック	938,600	MBX-CNL	全2周クリア
クロスシューター	10,000,000＋α	Lucky 71/2 TM H.I.M	
プレイザー		MBX-CNL MBX-宮下	全面クリア

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	208,000	カーミュー	HIT169 8面
モンスターランド	3,042,640	NAN-ブル&ブルII	全面クリア 残コイン2147
R・タイプ	987,000	ブル&ブルII	2周目5面 ノーマル
クエスター	374,050	?	19面 ノーマル
オスカー	全面クリア	ELPEY-ブル&ブルII	ノーマル
ブラックドラゴン	2,270,550	ELPEY-ブル&ブルII	全面クリア ノーマル
バトランティス	239,420	STY-ブル&ブルII	14面3機 ノーマル
1943（1P）	3,176,320	仙人は青春由貴のファンだった!!	全面クリア モビ×2
1943（2P）	4,253,760	ニュータイプ & PTN	全面クリア モビ×2
ダライアス（エキストラバージョン）	12,405,600	PIN&NEWTYPE 36 ざんねん	ハード2ミス Yクリア

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アフターバーナー（ダブルクレイドル）	462,000	HCM-CCV＋STI㊓	1ミスクリア HIT-393
★アフターバーナー（ダブルクレイドル）	468,000	STI㊓+HCM-CCV	17面 HIT-393
ブラックドラゴン	2,415,200	BFM & SIN	クリア
R・タイプ	1,962,900	N.（たまに役立つ）	クリア 隠ザ2回失敗
1943（1P）	3,284,120	HCM-FOX	クリア モビ×2
モンスターランド	残り ゴールド5025	UUU㊓	クリア 1コイン
フラックアタック	1,182,200	DANK 松井	クリア
スーパーハングオン（シットダウン）	2'51"19	POU	ビギナー 接触×1
スーパーハングオン（シットダウン）	4'56"65	しゅうしょくぶい（たまに役立つ）	ジュニア 接触×1
クエスター	631,960	BFM & SIN	30面

パソコンシティ２０００　長野
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	112,580	なむこつ	
沙羅曼蛇	2,094,800	北原正博	
ASO	694,350	関 正光	
サイドアーム	1,473,200	なむこつ-KMK	最終面
グラディウス	2,166,300	HG 38	5周目の最終面
1942	775,500	旗本退屈男	13面クリア
B-ウイング	9,999,999	HG 38	全面クリア
戦場の狼	1,000,000	ATM-Buchi	
ファイナライザー	386,600	村 林	2面
スターフォース	3,118,600	Mr ?	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'38"14	花沢一良	シニアコース
ダブルドラゴン（1P）	92,640	和 田	最終面クリア
1943（1P）	3,056,700	青い三角定木 APEX会長	大和クリア 全面100%
ドラゴンスピリット	819,740	岩崎 満	
モンスターランド	3,628,140	ゆきあやの	2924G 1コインクリア
アウトラン（デュアルウエイ）	4'39"68	浪越（RCZ）	
ダライアス	5,901,140	DAT-APEX	ACEINTY クリア
アフターバーナー	298,000	AUT	
R・タイプ	1,281,800	田村聡 KNY	
プレイザー	10,642,420	HAM HAD（柏木一人）	最終面クリア 1コイン

ゲームプラザイエローハット　愛知
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）	438,000	TM（EXR）	2ミスクリア HIT376
ブラックドラゴン	2,425,100	EXTRA-BFM & SIN	クリア ノーマル
R・タイプ	1,368,200	BEN	全2周クリア 3機設定
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'46"64	TM（EXR）	シニア 敵車イージー
1943（1P）	3,452,620	ZKS 名人	モビ×2 トンボ×11
モンスターランド	5,107,720	EXTRA-UUU㊓	クリア ゴールド4418
クエスター	624,780	ZKS 名人	1コイン 30面
★フラックアタック	1,788,000	GMC-ZEUS	全2周クリア 3機設定
SDI（1P,4機,エプリ5万）	73,304,540	HCM-てった	全面パーフェクトクリア
オスカー	全面クリアの方々	FPG（SHO）＋6名様	3機設定

ゲームプラザニュー日の出　長野
長野県上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★R・タイプ	2,170,200	ARC-SPYBOY-NOA	2周クリア もう限界3機
ブラックドラゴン	2,161,200	MAX	最強ランク 3人 クリア
飛翔鮫	10,000,000＋α	ARC-SPYBOY-NOA	打ち切り ノーマル
ドラゴンスピリット	1,473,200	HTL-KMY	5機 ノーマル
ライフフォース	5,654,900	ARC-SPYBOY-NOA	10-2までノーマル
クエスター	624,480	ARC-AKINA	27面 3回目
スーパーハングオン（ビギナー）	2'48"56	ARC-RVI-KT	イージー
スーパーハングオン（ジュニア）	4'55"87	ARC-RVI-KT	イージー
スーパーハングオン（シニア）	6'58"44	ARC-RVI-KT	イージー
スーパーハングオン（エキスパート）	8'58"96	ARC-RVI-KT	イージー

ウィルトークタイトー三島店　静岡
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
ダライアス（エキストラバージョン）	10,411,730	AOI,H	Vゾーンターボ
ダライアス（エキストラバージョン）	9,955,790	AOI,H	W.クリアターボ
ダライアス（エキストラバージョン）	9,816,740	AOI,H	X.クリアターボ
ダライアス（エキストラバージョン）	10,186,970	AOI,H	Y.クリアターボ
ダライアス（エキストラバージョン）	10,338,590	YMO	Z.クリアターボ
★ストリートファイター	709,100	ABU GPZ	クリア
銀河任侠伝	3,127,600	SDR J,I	1コイン 全面クリア
ドラゴンスピリット	816,360	YMO	全面クリア
クロスシューター	9,999,999＋α	YZR	14時間プレイ
R・タイプ	1,110,400	NTT	15面

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オスカー	584,700	倉持政弘	全面クリア
ドラゴンスピリット	863,900	二村久志	9面
R・タイプ	742,300	竜野央尚	12面
プレイザー	10,019,240	大森誠二	全面クリア
1943（1P）	3,240,670	杉山忠則	全面クリア
ラスタンサーガ	637,000	久保田博昭	5面
SDI（1P）	4,205,700	伊藤央人	全面クリア
沙羅曼蛇	3,268,800	杉山忠則	
マーブルマッドネス	199,300	山仲哲也	ノーミス 全面クリア
銀河任侠伝	6,910,000	佐藤雅思	全面クリア

ＹＰエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	629,820	HCM-MOLE	29面
R・タイプ	837,900	J,MAC	2-3面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	848,440	J,MAC	
1943（1P）	3,017,860	HCM-MOLE	大和100%モビトンボ×0
エイリアンシンドローム	1,704,800	JUN	

プレイシティキャロットアビア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	798,690	EXTRA KCL & CMT	全9面クリア
プレイザー	231,080	不明（矢礼/名前が消えてしまいました	K,K 判明
ロードブラスター	578,770	これまた不明	
リベンジオブDOH	1,143,390	風 魔	
ダブルドラゴン（1P）	105,010	名 人	
コンバットスクール（1P）	258,380	宇一色・小四喜	
SDI（1P）	179,650	YANNA	9面
エイリアンシンドローム（1P）	985,900	やんな !	2-4
バトランティス	90,800	へらくれすはロッキーのテーマ	6面
クエスター	131,320	ニセ開放台	7面

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市葛沢町41　☎0563-56-2670

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）	9,909,040	MTO-T,F	Zゾーンクリア ノーマル
ダライアス（エキストラバージョン）	7,820,120	YZR	Wゾーンクリア ノーマル
1943（1P）	2,873,840	FZR-GENESIS	ノーマル
1943（2P）	4,056,850	FZR & YZR だよ〜ん	ノーマル
R・タイプ	642,100	N,S	1コイン
プレイザー	10,335,880	ASG 量橋のロ−チン	1コイン 全面クリア
臥竜列伝（1P）	580,030	GORI	
クエスター	258,500	LOG	8面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,222,000	ASG-量橋のロ−チン	全面クリア
モンスターランド	4,298,220	RNM-OSM	全面クリア 3713枚

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-8-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	486,900	SPREAM-FKS	23面 スペシャル1
★スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"75	SPREAM-FKS	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）	4'51"81	SPREAM-FKS	ジュニア 敵車イージー
★スーパーハングオン（シットダウン）	6'41"53	SPREAM-FKS	シニア 接触2回
★スーパーハングオン（シットダウン）	8'53"92	HYPER-FUN	エキスパート 接触3回
アフターバーナー	228,000	FUN	13面
R・タイプ	2,149,500	SPREAM-FKS	最終面クリア
ブラックドラゴン	2,346,550	ぼがみた-DTB	ノーミス クリア
ライフフォース（ビッグバイパー）	3,568,800	APEX-会長	7-3
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,325,620	SPREAM-FKS	最終面クリア

プレイシティキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-55-8611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド（旧バージョン）	5,427,210	EXTRA-UUU㊓	クリア,残りG.4790
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,169,900	EXTRA-Y.I	クリア 3ゲージ
オスカー	全面クリア	EXTRA-AGF TST,㊓IMM	1コイン
1943（1P）	3,423,780	EXTRA-GAG	クリア モビ×5
1943（2P）	4,168,060	EXTRA-MSS EXTRA-GAG	クリア モビ×2
ブラックドラゴン	2,111,250	EXTRA-Y.I と MSS	クリア
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	286,000	CSK	11面 HIT236
オバオバ（2P）	1,575,150	EXTRA-AGF と石川くん	100面＋α
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'55"50	EXTRA-㊓ "遅お若らい"	イージー ビギナー
★コンバットスクール（1P）	401,290	EXTRA-㊓ IMM & AGF	クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1　☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	410,800	M.H	7面
クエスター	219,860	遊び人A	13面
スーパーハングオン（シットダウン）	5'10"13	作製/ 究極超人ガンシップmk II	アジア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	528,350	今村さん元気〜? W-L-S	9面
バトランティス	87,040	W-L-S	6面
1943	2,901,920	遊び人A	最終面 大和
ダブルドラゴン	116,870	W,L,S	最終面クリア
コンバットスクール	222,330	ミンキーモモ	卒業
エクスターミネーション	1,274,560	遊び人A	8面
飛翔鮫	3,764,820	献血男-究極超人ガンシップmk II	エリア676

らんなーずっちょん率いる長野市と上田市を中心とするサークルＡＲＣＡＤＩＡ（略称ＡＲＣ），そこに松本市のＬＵＣＫＹ７１/２ ＴＭというサークルが加わって大激戦です。

★ゲームランドウイング（静岡）

●みんな遊びにおいでよ，ゲームランドウイング！

●今月はＡＭショー前とあって新作ゲームがいまいち！みんながファイティング・スピリットを燃やすゲームがほしい。

★ウイルトークタイトー三島（静岡）

●ＡＯＩ君，元気してますか？Ｄ.Ｓは惜しかったですね。

●Ｈ.Ｎ君，またハングオンのあのパワーを見せてください（Ｙ.Ｓより）。

●柴田さん，がんばって仕事してますか？そのうち遊びに行きます（Ｓ.Ｆより）。

★ゲームプラザイエローハット（愛知）

●全テーブルゲーム（＋スーパーハングオン etc）にボリューム調整つきヘッドホン端子設置！

●少々遅れましたが夏休みの間，東京や大阪etcから遊びにきてくれたかたがた，あ

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オスカー	1,075,600	FPG (ODOR)	全面クリア
モンスターランド	5,051,500	FPG (MTS)	全面クリア 残コイン4472
1943 (2P)	4,159,240	FPG (MTS & ETU)	全面クリア モビ×1
銀河任侠伝	10,679,700	TAZ	1コイン クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	972,750	FPG (SHO)	全面クリア
オバオバ (1P)	185,210	FPG (JIN)	24面
オバオバ (2P)	1'090"650	FPG (JIN & ODOR)	87面
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'00"69	FPG (ODOR)	シニア
スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'19"11	RS	エキスパート
クエスター	176,240	TRS	9面

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	212,000	Y.	10面 ヒット 186
R・タイプ	939,200	SHIT	3ミス 全面クリア
銀河任侠伝	622,100	JR ㊏	ノーミス 全面クリア
モンスターランド	4,136,860	K.Y.H	全面クリア コイン2904
ブラックドラゴン	2,030,550	ZTA	1ミスクリア
ライフフォース (赤)	9,126,400	ハラタツノーあんぐ	15-6
ブレイザー	10,386,000	KAZ	1コイン 全面クリア
フラックアタック	694,100	小田と吉田と夏代と鼻子と小夜子と真夜	1ミス 全面クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	472,130	ノーミスが最強だ! この水島みーなや	ノーミス クリア ゲージ3
サイクリングレース	0'17"00	日本橋中学のアイドル大学生鳥よっさん	Aコース

アミューズメントファンシティローレンI　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0063

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラスタンサーガ	2,084,000	下治紀職	6面クリア
1943 (1P)	2,685,040	大赤良典	
ライフフォース (青)	2,256,000	保富俊二	4-6
忍者くん阿修羅ノ章	1,505,060	岸田研一	全面クリア
ダライアス	9,877,480	木村充隆	Zゾーン
スラップファイト	9,999,990+α	岡本智年	全面クリア
アフターバーナー	278,000	春日雪介	13面クリア

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
オスカー	825,500	山元博志	1コイン 全面クリア
ダライアス (エキストラバージョン)	10,920,310	エンドレスナイト狂 Chao RV !	Zゾーン クリア
ライフフォース (赤)	2,939,200	SPT	1コイン 5-6
ライフフォース (青)	1,298,000	KIM !	1コイン 3-3
スーパーハングオン (ライドオン)	6'42"06	ASKA	シニアコース
スーパーハングオン (ライドオン)	8'42"42	内海 和子	エキスパートコース
スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'01"77	エンドレスナイト狂 運のないPAO²	シニアコース (3回接触)
スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'23"21	エンドレスナイト狂 吉田が一番/PAO²	エキスパートコース
R・タイプ	1,628,600	Sgt.pepper	2-8
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,165,440	ジョイランド草津の DOM	1コイン 全面クリア

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区鰻波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クエスター	589,260	KAA-川村	27面
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,021,470	RGZ-MCN	全9面クリア ゲージ×3
アフターバーナー	238,000	吉田 敬	10面
R・タイプ	968,800	MPT-BOSTON	2周6面
オスカー	1,105,100	KBS-河合・慧匠谷	全面クリア
1943 (1P)	3,044,200	A.I-戸田	全16面クリア
ブラックドラゴン	2,450,800	A.I-BAD 様	全面クリア
モンスターランド	3,237,600	GCF-KI	全面クリア
フラックアタック	1,493,400	RX-JYU	全2周クリア
銀河任侠伝	6,203,900	OPF.MAR	全面クリア

ブレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット (旧バージョン)	1,266,640	VTR	1コイン クリア ノーマル
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,250,320	FR	1コイン クリア ノーマル
ブレイザー	10,655,480	MNR	1コイン クリア ノーマル
ブラックドラゴン	2,267,900	VTR	1コイン クリア ノーマル
フラックアタック	663,600	AHO	1コイン クリア ノーマル
オスカー	324,640	MNR	1コイン クリア ノーマル
1943 (1P)	2,849,180	松崎	1コイン 最終面の大和
銀河任侠伝	2,126,000	VTR	1コイン クリア ノーマル
ハイパークラッシュ	602"1	PCC	ゴールイン ノーマル
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'06"49	XYZ	ビギナーコース

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイヤー	620,800	加藤一馬	最終面
ブラックドラゴン	2,100,250	おちん	1コイン 最終面クリア
ダブルドラゴン (1P)	999,990+α	中 井	1コイン 全面クリア
R・タイプ	1,455,400	HTL-久保恵美子	2周
モンスターランド	3,307,330		全面クリア 残コイン2275
1943 (1P)	3,225,740	元帥木田	16面
1943 (2P)	3,928,920	八木アンド塚本	全面クリア
ドラゴンスピリット	967,020	CRAMPBOY	全面クリア
アルカノイドII	1,866,200	Sgtpepper	34面
アウトラン (レイクサイド)	4'48"96	吉田賢司	

ハイテクセガ103　大阪
大阪府堺市北瓦町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
ブレイザー	10,482,700	GCF-KI	1コイン クリア
銀河任侠伝	1,000万+α	A.I-WAO	
ダブルドラゴン	999,990+α	A.I-戸田と A.I-WAO	
モンスターランド	4,241,540	GCF-KI	
R・タイプ	822,500	やっちゃん	1コイン 2周目5面
オバオバ (2P)	1,650,000	A.I-戸田とやっちゃん	1コイン 5周25面
ブラックドラゴン	2,282,550	A.I-BAD	
ドラゴンスピリット	937,760	GCF-KI	
1943 (1P)	2,998,910	A.I-戸田	
エアーウルフ	397,860	YOU	

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
ブラックドラゴン	2,021,250	原田敏之	ノーマル 全面クリア
ドラゴンスピリット	416,870	川 田	9面途中
R・タイプ	411,900	川 田	ノーマル5面
モンスターランド	1,054,360	しばほそ	11面
スーパーハングオン (ミニライドオン)	3'14"02	川 田	アフリカ
1943 (1P)	2,747,590	石 井	16面 ノーマル
ダライアス (ニューバージョン)	9,136,430	川 田	Xゾーンクリア
ブラックバンサー	914,530	後 晨	ノーマル4面
銀河任侠伝	5,140,400	川 田	全面クリア
キャプテンシルバー	115,090	末 吉	ノーマル3面

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス	9,970,650	デビルサイダーKAI	Z-ZONE クリア
スーパークイックス	779,370	げんすい・きだ	14面
ドラゴンスピリット	445,810	ROCKY-RS	
R・タイプ	631,600	中山慎一	2周目4面
1943 (1P)	3,114,660	A-I-戸田	大和クリア
パーフェクトビリヤード	134,200	ROCKY-RS	5面
忍者くん阿修羅ノ章	968,260	STAC あみ改め MNY !	
コンバットスクール	257,500	豊田均 & ちゃんの	軍曹として卒業
ラスタンサーガ	889,300	SPT	全面クリア
ストリートファイター	597,600	ゴリラのやっすん	10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1-7-29　☎06-380-8087

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)	314,000	はべと,Super Champ西村知美	276キ撃墜 ステージ14
★スーパーハングオン (ライドオンタイプ)	6'34"52	HART-A㊏田㊏ E&てっちゃ21	シニア
★スーパーハングオン (ライドオンタイプ)	8'33"63	S.C知恭-はーと A㊏B㊏E&HOY	エキスパート
クエスター	346,850	HARD-D.H (S.C 寿美)	17面
アウトラン (デュアルウェイ)	4'38"34	×/ BOMB/よろしく	80秒設定 イージー
ブラックドラゴン	2,475,350	RX.雛星あたる	クリア
モンスターランド	3,828,500	INGS-ZZZ	クリア 残G3037
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,148,630	HART-てっちゃ21 (EQU大鼻)	クリア ゲージ×3
★オバオバ (1P)	588,730	得意 み	4機設定 62面
オスカー	全面クリア	ナムコクラブ No1 Kyoko,G	

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-22-4218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー	262,000	RIMI	1コイン
フラックアタック	1,016,800	YAN	クリア
モンスターランド	2,396,580	JIN	1コイン クリア
銀河任侠伝	2,222,100	AR 改め CNA	クリア
ブラックドラゴン	713,520	H.O	7面
1943 (1P)	2,544,160	CTYHUNTED	
ドラゴンスピリット	1,230,910	AR 改め CNA	クリア
ドラゴンスピリット (ニューバージョン)	1,345,340	KURU	クリア ※ゲージ×3
サイコソルジャー	1,892,750	HAN	クリア
クエスター	377,930	KURU	18面

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
ブラックドラゴン	1,963,900	Sgt・Pepper	全面クリア
スーパーハングオン (シットダウン)	3'00"67	SRI-直	ビギナー 50秒設定
スーパーハングオン (シットダウン)	5'05"88	PAO² from アスター	ジュニア 50秒設定
スーパーハングオン (シットダウン)	7'18"00	SRI-TOT	シニア 50秒設定
1943 (1P)	2,831,190	SRI-直	16面
ドラゴンスピリット	1,040,940	T・G	全面クリア
マスタッシュボーイ	929,840	AHO	21面
オスカー	504,200	ASKA	全面クリア
モンスターランド	1,709,190	R・M	全面クリア
コンバットスクール	265,060	YOU	軍 曹

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	789,000	H・H	2周目5面
リベンジオブDOH	795,380	KAZ&TMまっつん &かずちゃん	30面
1943	164,973	田 原	全面クリア
ドラゴンスピリット	800,670	TOG	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	7,283,200	十河富一郎	27面
飛翔鮫	2,550,380	山口のCHAOまるこ とアホのTO-Y	エリア429
ダブルドラゴン	990,990	崎浜&KAZ&TM まっかんかず	
ラスタンサーガ	297,600	R・F	
1943 (1P)	2,250,710	奥 田	全面クリア
バブルボブル	7,410,650	UD-イワシ & タイジおまけ	ZAP 3回 78面

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
ブラックドラゴン	2,118,650	TUC-梅田エロ本屋 キラーBEFAX	1コイン 全面クリア
1943 (1P)	3,143,140	TUC-KKK セブンの友達だ!	1コイン 全面モビ×2
ドラゴンスピリット (旧バージョン)	1,097,280	TUC-愛犬ダニート ンペティDDD	1コイン 全面クリア
銀河任侠伝	289,300	TUC-僕は人間便器 パステルユーミ	全面クリア 低得点トライ
★エアウルフ	227,780	TUC-CAT.K (子供のバイト)	1コイン 2周目3面
クロスシューター (1P)	15,144,510	TUC-キャッシー KKK IKの友達	6周以上
コンバットスクール	205,910	TUC-A.F カルノフジノAVA	実戦 やめいやめい
キックアンドラン (1P)	41PTS 西独	TUC-SET 君の弟子 TO-Y/	1コイン全チーム降抜き
キッドのホレホレ大作戦	1,127,100	XYZ オレの事	1コイン 22面
バルトリック	331,240	TUC-OVER FLLOW	3面中ボスのあと

りがとうございました。他のゲームファンのみなさんも一度はイエローハットへ!

★BC京都（京都）

●彦根の巴里屋サンペディックでナムコグッズの販売がはじまりました。

●IQ＝0は冬コミはでれません。夏まで待ってね。

★PC関大前（大阪）

●当店のハイスコアのルール

店員のサインと面数が抜けているとボツです。だしたハイスコアは店員に見せてサインをもらってくださいね。

●ライドオンタイプのハングオンと飛翔鮫がおもしろい（常連）。

★ウイルトークタイトー山口（山口）

●我こそはゲームがじょうずという人はスコアを抜きにきてください（ウイルトーク山口に毎週土日は必ず現れるTUCのメンバー）。

●全国のみなさん，一度山口にもいらしてください。またTUCと交流したい場合，土日の夜，電話をかけてね。

by TUC-SET（パステルユーミ）

★PC常磐（香川）

●どういうわけか，スーパースプリントが

プレイシティキャロット常盤店　香川

香川県高松市常盤町1-5-9　☎0878-34-3696

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アウトラン（SD・ストーンヒル）	4'45"18	RUN	
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'41"78	RUN	シニア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,063,840	ラッキーマリー	1コイン 全面クリア
ブレイザー	10,883,660	渡辺奨里 SUT	1コイン 全面クリア
ブラックドラゴン	521,400	MAX	6面 1コイン
バトラニティス	181,320	ラッキーマリー	11面 1コイン
R・タイプ	1,134,400	孔雀王	2-77
対戦クイズハイホー	ポイント50	宮川洋寿	タイム 360
モンスターランド	2,488,900	吉　報	全面クリア
ライフフォース（赤）	1,958,200	RUN	4-3

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　☎093-521-2046

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブラックドラゴン	1,953,600	NYANKORO.T	全面クリア 1コイン
モンスターランド	2,570,400	MSX	全面クリア 1コイン
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	745,580	PIRELLI.	全面クリア 1コイン
R・タイプ	918,000	JAM.	1コイン
オスカー	697,900	S.K	1コイン
クエスター	361,830	NYANKORO.T	19面 1コイン
銀河任侠伝	962,700	フジトアケミ 女の子一人だぞ〜!	全面クリア 2コイン
スーパーハングオン（ライドオン）	4'49"36	HONDA.NSR.	アジア
スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	8'36"39	S.P.T.	ヨーロッパ
1943（1P）	2,790,000	K.N.O.K.	全面クリア 1コイン

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市且ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オスカー	84,300	アンドレ	ノーマル
ブラックドラゴン	54,150	コモドドラゴン	ノーマル
モンスターランド	2,527,550	NMC	全面クリア
ドラゴンスピリット	627,440	王者ポチ	全面クリア
ブレイザー	120,320	王者ポチ	ノーマル
R・タイプ	407,700	ナムコおやじ	7面
フラックアタック	158,900	NMC	4面
1943（1P）	2,670,960	王者ポチ	大和
コンバットスクール	223,080	王者 Pochi	実戦
ダブルドラゴン	97,660	王者 Pochi	ノーマル

ビッグキャロット高松店　香川

香川県高松市片旗町2-4　☎0878-22-4555

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）	3'54"15	BBR	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'48"23	モモイキマース	ジュニア
R・タイプ	807,200	田舎のひさかかし寿	2周目1面
1943（1P）	2,641,520	渡辺奨里 SUT	1コイン 16面
クエスター	161,080	田舎のかかし寿	
ダブルドラゴン（1P）	110,460	RCB	全面クリア
サンダーセプターII	563,180	フォゾン一刻（DON）	
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	946,230	RUN	全面クリア
ローリングサンダー（ニューバージョン）	339,980	すた〜だすと（ATA）	
ブレイザー	11,334,300	渡辺奨里 SUT	全面クリア

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）	29,605,360	片山 道久	3'03"00 ビギナー
R・タイプ	868,600	前田　徹	2周目の5面
オスカー	279,700	片山 道久	全面クリア
ダブルドラゴン	148,110	前田　徹	1コイン 全面クリア
ドラゴンスピリット	536,180	古野 裕志	全面クリア
ラスタンサーガ	889,900	古野 裕志	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	761,580	古野 裕志	19面
沙羅曼蛇	2,920,500	山下 邦人	4-5
1943（2P）	4,002,020	山下 邦人 片山 道久	全面クリア モビ×1
ライフフォース	1,912,300	山下 邦人	4-2

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　☎0985-29-8967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,547,000	MGF NYA	全2周クリア 3機
ブラックドラゴン	2,327,450	MGF 洞野	全面クリア 3人設定
1943（2P）	4,315,410	DGS MEOWKY	全面クリア モビ×2
クエスター	614,000	MGF NYA	1コイン 28面
オスカー	全面クリア	MGF 洞野	1コイン ノーミス
モンスターランド	残3435ゴールド	MGF 洞野	裏面は全てやんぱつ
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,054,380	MGF TARAKO	全面クリア 3機
スーパーハングオン（シットダウン）	6'52"81	SYN	アメリカ 敵ノーマル
銀河任侠伝	10,000,000＋α	MGF ZIN	1コイン 全面クリア
ブレイザー	全面クリア	MGF 洞野	1コイン 2ミス

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　☎0899-33-6506

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダライアス（1P・エキストラVER）	10,796,020	びいたあへっど わいわい	Zゾーン イージー
1943（1P）	2,951,730	SUCCESSFUL SS	16面 モビ不明
R・タイプ	838,100	TUC-LEE II	2周目5面 ノーマル
銀河任侠伝	3,612,500	TUC-YUO	1コイン 全面クリア
キックアンドラン	トータル38	TUC-Y.T	全面クリア
ミッドナイトランディング	749	ALCYONE VX	全面クリア イージー
クロスシューター（1P）	45,228,970＋α	TUC-LEE & LEE II	6時間、途中でやめた
ストリートファイター（1P）	557,500	TUC-LEE	全面クリア 1コイン
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	815,150	TUC-Z.Z	全面クリア
迷宮ハンターG（1P）	548,060	TUC-PJM（今治）	1コイン 8面

ゲームスポット大橋　長崎

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キャプテンシルバー	96,940	代表 DON 徳久	3面
キックアンドラン（2P）		権裏 Don 徳久 VS 増田 浩二	
オスカー	289,800	石本　章	ノーミス 全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	489,970	中原 勇夫	14面
フラックアタック	841,800	石本　章	全面クリア
ブレイザー	507,080	中原 勇夫	3面
魔境戦士（2P）	489,800	橋本 佳尚 & 山下 邦人	6面 2P トータル
クエスター	227,740	あ〜る 田中伸治だよ!!	12面
XXミッション	1,101,200	中原 勇夫	ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'18"86	永田 哲也	ビギナー アフリカ

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
ブラックドラゴン	2,260,350	とっぱちからくさ YANっきラーメン	全8面クリア ノーマル3機
R・タイプ	1,116,400	ドラゴンナイト ハンター H.M	全2周クリア ノーミス
銀河任侠伝	1コイン 最終面クリア	WIN/ DJ/ ATG/ H.M	3機設定 ハードランク
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,119,290	FROM WIN TO M.BOY	全9面クリア 1コイン
クロスシューター（1P）	10,000,000＋α	AGF-YAN ちゃお丸	100万×5
1943（2P）	4,100,050	Mr-E.K & ブ-YAN	全面クリア モビ×3
ブランブポップ（1P）	708,960	Mr-E.K 先生 ロリータしんちゃい	1コイン 最終面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'06"00	女.女.女うるさい DJ/ うそだぁん	敵車イージー シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'16"30	AIDS ますみ AGF-ZEN	敵車イージー ジュニア
ダライアス（エキストラバージョン）	10,000,000＋α	DJ/ WIN. UCC.ZEN.	全Zーン 1千万＋α

高知プレイハウスウイン　高知

高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー（ダブルクレイドル）	26,000	ハレ???	4面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	30,016,730	PEE	3'03"97 ビギナー
スーパーハングオン（ジュニア）	28,205,680	PEE	5'19"60 敵車ハード
R・タイプ	892,000	・M・	2周目5面 レベル最強
アウトラン（デスバレイ）	50,945,210	RYU	4'52"50 敵車イージー
アウトラン（レイクサイド）	52,999,090	RYU	4'50"50
ダブルドラゴン（1P）	125,340	杉　山	全面クリア レベル最強
沙羅曼蛇（2P）	3,211,000	XYZ	4周目5面 レベル最強
スペースハリアー（ローリングタイプ）	34,419,310	熊野幡	全面クリア レベル最強
ファンタジーゾーン	3,869,180	・M・	9面 レベル最強

プレイシティキャロット佐世保店　長崎

長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダブルドラゴン	109,670	山口　健	1コイン 最終面クリア
コンバットスクール（1P）	216,940	XYZ 魔騒 MAMI	実戦 1コイン
ドラゴンスピリット	956,650	白血球2号	1コイン 最終面クリア
ル・マン24	409,960	H.E	4:49:9 4周 3面
1943	3,010,230	ほあし様	16面1コイン モビ×1
R・タイプ	858,300	白血球2号	1コイン 2周7面
オスカー	319,400	柔道部の星一鉄	1コイン 8面
忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	白血球1号	1コイン
ブレイザー	52,040	柔道部の星一鉄	4面 1コイン
クエスター	79,920	柔道部の星一鉄	1コイン 4面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
1943（1P）	3,133,510	T.K	大和 モビ×2
1943（2P）	4,261,490	しーびー & ぐえすちゃあ	最終面クリア モビ×2
ドラゴンスピリット	922,920	SATORU	最終面クリア
フラックアタック	703,600	N.R	全2周クリア
R・タイプ	887,300	しーびー	2周目4面
SDI（1P）	4,658,450	えっくす	全面クリアパーフェクト5
SDI（2P）	7,855,040	えっくす & ウーパー	イージー
バミューダトライアングル	589,660	ISKINCHAN	
ダブルドラゴン（1P）	124,560	せ　つ	
コンバットスクール	267,040	LUFY	

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
クエスター	907,600	G.M.C.N・K	1コイン 全33面クリア
モンスターランド	5,312,890	ねもちゃん	GOLD 残り1982クリア
ミッドナイトランディング	568	L.R.	8面クリア
ブラックドラゴン	586,530	G.M.C.KBC	3-1
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,982,600	XYZ.つかつか	9面クリア
銀河任侠伝	2,133,600	G.M.C.TER	1コイン 最終面クリア
ダブルドラゴン	165,150	G.M.C.ZEUS	最終面
オスカー	844,900	X.Y.Z.TARAKO	1コイン クリア
ライフフォース（青）	10,000,000＋α	X.Y.Z.つかつか	25-6
フラックアタック	1,033,500	X.Y.Z.TARAKO	

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本

熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	1,170,600	ささき PAC（KVC）	全16面クリア
銀河任侠伝	1,306,900	IBM	1クレジット 必須クリア
アフターバーナー	214,000	うにょん	9面
フラックアタック	1,059,000	HYPERFIN	全面クリア
モンスターランド	2,822,980	EXE	最終面
ブレイザー	10,859,400	MTV	最終面
バトラニティス	375,540	NTR	18面
1943	2,634,230	HYPERFIN	10面
リベンジオブDOH	530,000	超伝導とろろイモ	28面
ブラックドラゴン	679,700	THUNDER けろたん	7面

最近大モテ。大型体感ゲームが料金が高い反動かも？おもしろい現象だと思う。

★ゲームインプラザオリンピアン（福岡）

●どこの店にもこういう人が1人や2人いるのかな？常連の中にNYANKORO. Tという人がいます。現在はどのメーカーにもチャレンジしていますが，とくにナムコファンのようです。新作を導入しても2〜3日で全面クリアしてしまうのです。さすがにイシターだけは2週間かかりました。どうやったらそのようにできるのか子供たちからも質問を受けていましたが，「集中力だよ」の答えにみな，あ然!!

★神宮前CH（宮崎）

●ついに当店にもアフターバーナーが入ります。当初入れる予定はなかったのですがみなさんのご要望と熱意に負けました。

ハイスコアを目指してみなさんのがんばりに期待しております。

★ウイルトークタイトー都城（宮崎）

●女性ゲーマー集まれ。

（ただ単にスケベなDJ!!）

■担当：女性ゲーマーはどこでも不足しております。それではまた来月！

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－6601のモード5以外のモードでディスクにセーブする方法はありますか？

〔兵庫県西脇市・**橋本守人14才**〕

A PC－6601に内蔵されている5種類のBASICのうち，モード3から5の3種類がディスクを使用できるものです。

いずれのモードもディスクのコントロール・システムはROMに内蔵されていますから特別にシステム・ディスクは必要ありません。

また，いずれのモードでも命令は同じでフォーマットも同じです。ですから生ディスクのフォーマットは付属のユーティリティ・ディスクに入っているプログラムで行なってください。〔回答者：**Mr.66**〕

Q PC－6001mkIISRのマニュアルには，フリーエリア24557バイトになっていますが実際はどうなのでしょうか？

また，ディスク・ドライブを使うことでメモリよりも大きなゲーム・プログラムを動かすことができますか？

〔宮崎県西都市・**滝　修一15才**〕

A N66SR－BASICのモードでは画面用にメモリを大きく取られるので，フリーエリアは約25Kバイトです。もし，グラフィック画面しか使わなければ，テキスト画面用の4Kバイトもフリーエリアとして使えますので約29Kバイト位になります。

また，ディスクを使えば，大きなプログラムをモジュール化してそれをチェーンという方法で入れ替えながら使用できるのでメモリの容量をあまり気にせずに使うことができます。

〔回答者：**Mr.60**〕

Q PC－8801mkIIFR付属のN88－日本語BASICで，「REM」のかわりに(')を使った場合に，リストを取ったとき，一部の文字が化けてしまいました。どうしてですか？

〔東京都世田谷区・**天野純一**〕

A PC－8801FH／MH等のN88－日本語BASIC／N88－BASICにおいて、「REM」の代わりにアポストロフィ(')を使用した注釈文では，キャラクター・コード“E9H”を含む文字列を入れることはできません。必ず「REM」を使用してください。

N88－日本語BASICの場合には，(')を使用した注釈文で，文字コードに“E9H”が含まれた文字（たとえば，シフトJISコード“8DE9H”の“埼”のように”XXE9H”の文字）を使用しますと“E9H”コードを含む文字以降が化けます。このような文字を含む注釈文には，「省略形は使えません。なお，「REM」文に関するくわしい使用方法，注意事項については，本体付属のリファレンス・マニュアルをご覧ください。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q PC－8801mkIIMRで，2Dのディスクを2HDのディスクにバックアップすることはできるのでしょうか。

〔大阪市・**財津真一12才**〕

A PC－8801mkIIMRのディスク・ユニットは，2Dと2HDの両方を使えるようになっていますので，2Dのディスクに納めてあるファイルを，2HDのディスクに移すことは可能です。しかし，バックアップすることは2Dと2HDでは，媒体のちがい（FAT，ディレクトリー等の位置のちがい）によってできません。

ファイルを単位とした移し替えでしたら，付属のユーティリティ（xfiles.j88）を使用することにより可能となります。

この“xfiles.j88”を使用した場合には2HD，2DD，2D，1Dの四つのタイプのディスクが使用できます。

〔回答者：**雄太郎**〕

Q PC－88VAのN88－日本語BASICで，「CONSOLE，，1」としたら横80桁モードなのにファンクション・キーが，5個しか表示されません。マニュアルには，横80桁モードだと10個表示されると書かれていました。本体の故障でしょうか？

〔福岡市・**？10才**〕

A PC－88VAのN88－日本語BASICにおいて，横80桁モードで「CONSOLE，，1」とした場合，ファンクション・キーの表示は，5個となります。

10個表示とする場合には，「CONSOLE，，2」としてください。

これは，本体の故障ではなく，PC－88VAのリファレンス・マニュアル上の記述ミスです。

正しくは，横80桁モードの表示のしかたは以下のような設定となります。

「CONSOLE」文の第3パラメータが
0の場合　ファンクション・キー表示なし
1の場合　ファンクション・キー5個表示
2の場合　ファンクション・キー10個表示

PC－88VAのリファレンス・マニュアルの記述ミスです。ユーザーのみなさんには大変ご迷惑おかけしたことを深くおわび申しあげます。〔回答者：**雄太郎**〕

Q 友だちにPC88SRを持っている人がいます。その人のSRはロード，セーブの際に何も音はしないそうですが僕のPC88MRはロード，セーブのときにガチャガチャ音がします。もしかするとこわれているのではないでしょうか？教えてください。

〔埼玉県行田市・**匿名希望15才**〕

A SRとMRのドライブのちがいですが，SRのドライブはヘッドがディスクにつねにくっついていてアクセスをします。MRの場合はヘッドが離れていて，ディスクはつねに回転していてアクセスをはじめるとヘッドが動いてディスクに接触します。このヘッドの上下の動きがガチャガチャという音の原因で，これは故障ではありません。〔回答者：**タコ**〕

Q 僕はPC－8801mkIIFRを持っています。こんどNECから発売されている，サウンド・ボ

ード（ＰＣ－8801－11）を買おうと思います。サウンド・ボードについて教えてください。〔東京都東久留米市・**伊藤一義12才**〕

サウンド・ボードではＦＭ音源が３音だせます。ＳＲ以降の機種ですと内蔵の３音と合わせて６音のＦＭ音源が使用可能です。

なお，これはステレオには対応しておりません。〔回答者：**タコ**〕

僕は，ＰＣ－8801mkⅡを持っています。今度ＰＣ－8801mkⅡＦＲかＦＨに買い替えようと思いますがディスプレイのＰＣ－ＫＤ551が使えますか。また，アナログとデジタルのＲＧＢのちがいは何ですか？

〔熊本市・**バスカルmkⅡ15才**〕

ＰＣ－8801mkⅡＦＲ，ＦＨにＰＣ－ＫＤ511は使用可能です。また，デジタルとアナログＲＧＢのちがいですが，デジタルＲＧＢは，赤・緑・青の組み合わせで８色しか表示できませんがアナログＲＧＢですと輝度を変化させて何万色も同時に表示することが可能になっています。〔回答者：**タコ**〕

88ＶＡはＶ３モードがあるので，98のソフトが使えるのではないのですか？もし使えるとしたら，どんなソフトが使えるのか教えてください。

〔茨城県筑波郡・**守谷昌久13才**〕

ＰＣ－88ＶＡのＶ３モードというのは，ＶＡ専用のモードですが，ＰＣ－9800シリーズのＤＯＳ版Ｎ88日本語ＢＡＳＩＣでアスキー・セーブしたものであれば，多少の修正で使用は可能です。市販のソフトウエアにつきましては，サポートしておりません。

〔回答者：**タコ**〕

ＰＣ－9801ＶＭ21でパソコン通信をするには，どういう物が必要ですか？

〔三重県志摩郡・**西岡伸也14才**〕

パソコン通信（各種ＢＢＳ，データベースへのアクセス）を行なう場合，各データベース・サービス会社により，通信環境の設定が異なります。

通信環境とは，伝送速度や通信方式等があり，その通信環境に適合した回線機器等をそろえる必要があります。

ソフトウエアを必要とする場合（手順を使用しているとき）もあり，一度ＢＢＳおよびデータベースをサービスしている会社にて，通信環境および特定のソフトウエアを使用するのか等を確認する必要があります。

たとえばＰＣ－ＶＡＮの場合の通信環境は伝送速度300bps，1200bps，全二重通信方式，無手順になりますので，通信機器としてＰＣ－ＴＬ102オートホン等でターミナル・モードからアクセス可能です。

また，Tele toolを使用することによって，アップロードおよびダウンロードや，日本語が入力可能になる等，操作性が向上します。〔回答者：**釣り吉一平**〕

サウンド・ボード“ＰＣ－9801－26Ｋ”をＮ－88日本語ＢＡＳＩＣ(86)(ＭＳ－ＤＯＳ版)Ver.1.0で使いたいのですが，どうすればいいですか？〔宮城県古川市・**井上和大**〕

残念ながら，Ｎ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)(ＭＳ－ＤＯＳ版)Ver.1.0は，ミュージック・ジェネレータ・ボード（ＰＣ－9801－14）のみの対応となっており，サウンド・ボードは，Ver 2.0以降でないと使用できません。

Ver 2.0以降のＭＳ－DOS版ＢＡＳＩＣでサウンド・ボードを使用する場合には，以下のようにＢＡＳＩＣ立ちあげ時に，拡張機能を指定します。

A> N88ＢＡＳＩＣ／Ｅ：ＳＯＵＮＤ↵これでＮ88－日本語ＢＡＳＩＣ(86)（ＭＳ－DOS版）上でＳＯＵＮＤ機能が使用できるようになります。

〔回答者：**タコ**〕

ＰＣ－9801ＶＭ２のユーザーズ・メモリを640ＫＢにするには，何を取り付ければよいのでしょうか？

〔東京都中野区・**五十嵐　量14才**〕

ＰＣ－9801ＶＭ２は，標準で384ＫＢのメモリを実装していますので，640ＫＢにするには，256ＫＢ増設する必要があります。この場合は，ＰＣ－9801－41（価格39,000円）を使用してください。まず，ボード上のメモリバンク切換スイッチは初期設定のまま，拡張スロットに実装し，その後，Swith. n 88等を使用して，メモリ・スイッチを，メモリサイズ640ＫＢに変更してください。

〔回答者：**Ｓぷりん**〕

カシオ

ポケコン用増設ＲＡＭパックのＯＲ－４はＰＢ-100系にも使えますか？もし，使えないのなら，ＰＢ-100用の増設ＲＡＭパックを教えてください。

〔福島県安達郡・**安斎智広14才**〕

増設ＲＡＭパックＯＲ－４はＰＢ-700用です。ＰＢ-100，100Ｆ，110などには使えません。

ＰＢ-100などの増設ＲＡＭパックはＯＲ－１Ｅ（価格3,000円）です。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

ぼくは，ＭＳＸのＰＶ－7(8ＫＢ)を持っています。これを32ＫＢに拡張したいのですが，どのようなものが必要なのでしょうか？

〔埼玉県富士見市・**大崎進一14才**〕

ＰＶ-7を32ＫＢにするには拡張ボックスＫＢ-7（価格14,800円）と増設ＲＡＭパックＯＲ－216(価格7,800円)が必要です。

ＫＢ－７と組み合わせることによりＲＡＭ容量は16ＫＢになり，さらにＯＲ-216を付けると32ＫＢになります。しかし，ＰＶ－７本体に直接ＯＲ-216を装着しても容量は増えません。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

僕は，カシオのＦＸ-700Ｐを持っていますが，どの雑誌を見てもプログラムが載っていません。先日，友人が「ＰＢ-100用のプログラムが使える」と言っていたのですが，本当でしょうか？使えるとすればＰＢ-100＋増設ＲＡＭの場合を使えるのでしょうか？また，ＦＸ-700Ｐ用の周辺機器も教えてください。

〔長野市・**中島敏文15才**〕

ＦＸ-700ＰはＰＢ-100用のプログラムをそのまま使うことができます。容量はＦＸ-700Ｐが1,568ステップです。ＰＢ-100は本体544ステップ，増設ＲＡＭパックＯＲ－１Ｅ（価格3,000円）を装着すると1,568ステップですので，ＰＢ 100＋増設ＲＡＭ用のプログラムを使うことができます。

オプションとしては，ＰＢ-100で使える20桁ミニ・キャラクター・プリンタＦＰ－12Ｓ（価格16,500円）とカセット・インターフェースＦＡ－３（価格7,900円）がＦＸ-700Ｐでも使えます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

僕は，ＭＳＸ用のクイックディスク・ドライブを買おうと思っているのですが，クイックディスクにはどのような特徴があるのでしょうか？

〔兵庫県神戸市・**すまいる　れもん14才**〕

クイックディスク・ドライブＱＤ－７（価格34,800円）はＭＳＸ用の外部記憶装置で，データ・レコーダに比べるとはるかに高速で信頼性が高く，ＭＳＸ本体の電源オンと同時に指定のプログラムをスタートさせるパワーオン・スタート機能もあります。また，記録してあるファイル名を表示させることもできますし，セーブ時に正しくセーブされているかチェックする自動ベリファイ機能もあります。

なお，クイックディスクは記憶部分がスパイラル（レコードの溝のように１本になっている）になっているため，同心円からなるフロッピーディスクとちがいシーケンシャル・アクセスしかできません。だから，ランダム・アクセスの命令（ＦＩＥＬＤ，ＬＥＳＴ，ＲＳＥＴなど）は使えません。

〔回答者：**妖怪屋敷稲妻ドクロ**〕

Q　PB-110のプログラムをPB-100でやることはできますか？その方法があれば教えてください。
〔広島市・大田　敦12才〕

A　PB-110はPB-100より多くの命令や関数を持っています。また，命令や関数がことなっているのもあります。

PB-110はPB-100で作られたプログラムを判断する機能を持っていますが，逆の場合は，以下の命令や関数を変更しなければなりません。

①PB-100で使えない命令関数
PASS，BEEP，READ，DATA，RESTORE，ON～GOTO，ON～GOSUB，REM，DEG，DMS$，STR$

②変更しなければならない命令・関数
NEW→CLEARに変更
CLEAR→VACに変更
IF～THEN→IF～；に変更
SAVE　ALL→SAVE　Aに変更
LOAD　ALL→LOAD　Aに変更
VERIFY→VERに変更
DEFM(プログラム書き込み可)→DEFM(マニュアルのみ可)に変更
KEY$→KEYに変更
MID$→MIDに変更
〔回答者：妖怪屋敷の稲妻ドクロ〕

任天堂

Q　ファミコンのコントローラーが古い(四角いゴムのボタン)ので新しい（丸いプラスチックのボタン）ものに取り変えようと思うのですが，別売のコントローラーを買ったとすると店員の人が取りつけてくれるのですか。それとも自分で取りつけるのですか。もし店員の人が取りつけるとすると修理代は別にかかるのですか。
〔東京都八王子市・萩原将之15才〕

A　ファミリーコンピュータのコントローラーの部品は，A，Bボタン１個から販売しています。コード・コネクタ付のアッセンブリーの場合，Ｉ型のほうは1,200円，II型のほうは，1,500円です。

交換は説明を聞けば，簡単にできますが，任天堂へ修理としてだしてＩ型のほうを交換した場合，部品代を含む修理代合計額が2,200円ですので一つの目安にしてください。くわしくはお店の人に直接聞いてください。
〔回答者：マリオ〕

Q　ファミリーコンピュータ（本体）に，誤って，ちがうアダプタをつけてしまい，こわれてしまいました。これは直るのですか？またはそれを直すとするといくらぐらいかかりますか？
〔北海道札幌市・三浦伸一14才〕

A　ファミリーコンピュータの修理は，お買いあげの販売店，もしくは任天堂の各支店，営業所などで受付しております。

お便りの内容からは，こわれた程度がわかりません。お店の人にたずねてみてください。読者のみなさんも，くれぐれもアダプタの使用まちがいをしないように，気をつけてください。　〔回答者：マリオ〕

Q　ディスクのゲームをしていたら，突然画面がグチャグチャになって“作動中”ランプが点灯しました。わからないまましばらく見ていましたが，止まるようすがないのでしかたなくディスクシステムのアダプタをぬいて止めました。その後，そのカードでLOADするとエラー27がでてゲームができないのですが，修理はできますか？
〔兵庫県尼崎市・石川和男15才〕

A　ご質問の件ですが，どのカードを入れてもエラー27がでるようでしたら，ディスクシステムまたはファミコンが故障していると考えられます。そのカードのみであれば，カードが悪くなっていると思いますから，そちらを修理にだしてみてください。
〔回答者：マリオ〕

Q　ファミリーベーシックの説明書，(マニュアル)がボロボロにやぶけてしまいました。マニュアルの裏に「非売品」と記してありますが，どうにか手に入れることができないでしょうか？
〔岩手県和賀郡・高橋寛幸13才〕

A　価格550円＋送料350円で販売しています。現金，もしくは切手でけっこうですから，任天堂までキミの住所を書いて，注文してください。
〔回答者：マリオ〕

Q　ファミリーベーシックのことで聞きたいのですが，ベーシックの前期型と後期型では，後期型のほうが命令が増えていると，本に書いてあったのですが，どの程度ちがうのかを具体的にお願いします。
〔栃木県小山市・石川　健14才〕

A　ファミリーベーシックのバージョンのことだと思われます。前期型というのはV1．0，後期型はV2.0(V2.1Aも同じ)のことです。この他に別売でV3.0があります。

V1.0とV2.0のちがいは新しい命令としてSCR$関数が追加されていることです(V2.0用取扱説明書P87参照)。この命令の主な働きはBGグラフィック画面で表示されている文字，または絵を求めるための関数です。バージョンの確認は電源を入れたあと，最初にベーシック画面に写ったときに表示されます。　〔回答者：マリオ〕

Q　ファミリーベーシックのことについて質問します。この前，ある店へ「ファミリーベーシックV3」を買いに行きましたが売切れで本社へたのんでもらいました。しかし，もう製造していないと言われました。なんとか手に入れる方法はないのでしょうか？
〔京都府舞鶴市・辻　康15才〕

A　ご質問のとおり「ファミリーベーシックV３」は現在は製造しておりません。しかしながら，アフターサービス用も含め少しは在庫があります。もし，手に入れたいのでしたらお手数ですが，直接任天堂のほうへお問い合わせください。価格は9,800円です。
〔回答者：マリオ〕

Q　ファミリーBASICで自分でキャラクターを作ることができますか。そして，それを動かすにはどうすればよいでしょうか？
〔岩手県盛岡市・伊五澤　誠14才〕

A　残念ながらファミリーベーシックでは自分で考えたキャラクターを作ることはできません。動画として扱えるキャラクターはマリオをはじめとした，キャラクタ・テーブルAの16種類と，ABC…アイウ…１２３などのキャラクタ・テーブルBの一般のキーボード文字と背景画キャラクターのみです。

ファミリーベーシックは，ゲーム遊び向けのオリジナル・ベーシックです。ゲームのプログラムを作るということを，

1．アニメ・キャラクターのデザイン
2．背景画のデザイン
3．遊びのルールの記述

の，三つにわけて考えたとき，おもに3の部分を必要充分な基本命令を使って簡単にプログラミングできるようにと作られています。従って，1,2を本格的にやってみたいというユーザーには不向きなものとなっています。逆に利点はメモリの小容量化，ゲーム専用命令により，動きがスムーズ，初心者でも扱えるなどとなります。
〔回答者：マリオ〕

Q　生ディスクカードは，任天堂のほうで販売しているのですか？もし販売しているのならいくらぐらいですか？
〔鹿児島市・松山百希生16才〕

A　当社ではA・B両面とも何も入っていない生ディスクカードは販売しておりません。現在のところ，片面または両面ソフト入りの黄色カードと，イベント用のシャッター付青色カードの２種類のみです。
〔回答者：マリオ〕

Q　ファミコンの上位機種が発売されるというううわさを聞きましたが，本当でしょうか。もし本当ならば発売予定の時期と，定価はどのく

らいかを教えてください。

〔宮城県仙台市・**柳原憲司15才**〕

A 昭和58年7月に世に生ぶ声をあげたファミリーコンピュータもおかげさまで4年目を迎えることができました。「うわさ」はどうやら本当のようです。

上位機種とは今のファミコンの機能を向上させた「スーパーファミコン」のことです。コンピュータとしての心臓部のCPUは現在の8ビットから，16ビット兼用タイプになります。それからファミコンの絵をだすための要のPPUにも，性能アップがされることのことです。それに今のファミコンとの互換性を持たせるようにと考えられているようです。

スーパーファミコンは映像効果，表現をよりよくして，見て楽しむことにより重きを置いた，より高度なソフトへの対応を目指しています。価格は2万円くらいを目標にしています。それまでは今のファミコンを大切に使ってやってください。

〔回答者：**マリオ**〕

松　下

Q MSXオーディオ・ユニットはどこで買えばよいのですか？また，値段や大きさなども数えてください。

〔東京都葛飾区・**石黒栄一14才**〕

A MSXオーディオユニット，(FS－CA1，価格34,800円)はお近くのナショナル・ショップ，または量販店でお求めになれます。メインRAM32KB以上のMSX1，2のパソコンで使えます。ただしカートリッジ接続用スロットが上面にない機種では使えません。寸法は，横354mm，奥行き78mm，高さ176mmです。

〔回答者：**チカギーネ**〕

Q A1テロッパは他のMSX2パソコンでも使うことができますか？

〔岩手県下閉伊郡・**山崎優貴14才**〕

A はい。VRAM128KBのMSX2パソコンであれば使用できます。ただし，カートリッジ接続用スロットが上面にない機種では使えません。

〔回答者：**チカギーネ**〕

Q 通信カートリッジ「FS－CM820」を買ってパソコン通信をはじめたいと思うのですが，他にどのようなことをすれば通信できるようになりますか？

〔千葉県鎌ヶ谷市・**益田　修**〕

A 通信モデム・カートリッジの(FS－CM820，価格29,800円)はRAM32KB以上のMSX1，2パソコンで使用できます。通信は ご家庭の電話回線を使用しますが，モジュラー・コンセントでない場合は加入電話局か(NTT)または郵政省の認定を受けた工事担当者にご相談ください。あとは加入したいネットワークへ申請し，IDナンバー，パスワード等を入手してください。その他周辺機器としてフロッピーディスク・ドライブ，プリンタなどがあれば一層便利です。

〔回答者：**チカギーネ**〕

ソニー

Q CD－ROMとはいったいどんなものですか？また，これは「HB－F1」などのMSXパソコンでも使えますか？

〔岩手県下閉伊郡・**MSX男14才**〕

A CD－ROMとは，みんなが知っている音楽用のCDをフロッピーディスクと同じように使うものです。CD－ROM1枚のディスクの中にはフロッピーが約500枚分入る計算になります。ですから百科事典や，電話帳などの大量のデータがあるものに役立ちます。また，君たちが好きなRPGなどは，すごくおもしろいものができます。今，開発中とのことなのでくわしいことは言えませんがみんなが持っているMSXにも接続できます。期待して待っててください。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

Q ソニーのワープロ「HW－50」をMSXにつないでプリンタとして使うことはできますか？

〔沖縄市那覇市・**内間圭介15才**〕

A 残念ながらこのワープロをMSX用プリンタとしては使えません。改造も不可能だと思ってください。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

Q ソニーのHBI－F900のAV機能についてくわしく教えてください。

〔広島市・**寺尾一幸15才**〕

A HBI－F900では，スーパーインポーズ機能はもとより16段階のモザイク効果やテレビのタイトルでよく使われているフェード・イン，フェード・アウト機能があります。また音声のミキシングも可能です。付属の「イージーテロッパー」を使えば，漢字でのタイトル入力や，各種ワイプ効果も楽しめるので本格的なビデオ編集に最適です。もちろん，VHS，ベータどちらでもかまいません。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

Q ソニーから発売されているカラー・ディスプレイのKV－14CP2とCPV－14CD2はどこがちがうのですか？くわしく教えてください。

〔群馬県前橋市・**13才**〕

A じつは，KV－14CP2とCPV－14CD2は，色がちがうだけで機能的には，まるっきり同等品です。定価は，どちらも89,800円です。本体には，テレビ・チューナーを内蔵していますから，テレビを見ることも可能です。入力はビデオ，アナログ21ピンがあり，MSXパソコンHB－F1と接続するときは，RGBケーブルHBK－0821（価格3,500円）をお勧めします。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

Q 僕は「HB－10」を持っています。今度，拡張カートリッジの「HBM－64」を買お　思っているのですが，これを使うとRAMは何KBまで使えますか？

〔埼玉県熊谷市・**鈴木伸吾13才**〕

A 「HB－10」などのメインRAM16KBのMSXパソコンにHBM－64（価格19,800円）を使用すると，メインRAMは最大64KBまで拡張できます。

〔回答者：**HITBITのつるちゃん**〕

SEGA

Q ぼくはSEGAのSG－1000を持っています。ベーマガの9月号にでていたセガ「連射ユニット」は，なぜSG－1000に対応しないのでしょうか。

〔北海道根室市・**福沢　毅13才**〕

A SG－1000は初期のタイプなのでいろいろな周辺機器が付けられませんでした。その後，回路に改良を加えたのがセガ1000IIです。それで，セガ1000IIまたはセガマークIIIにしか使えないのです。残念ですが，SG－1000で連射ユニットを使えるように改造することはできません。〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q 今度セガからFM音源が発売されるそうですが，その仕様と価格を教えてください。

〔埼玉県北企郡・**太田秀吉12才**〕

A セガではFM音源を「FMサウンドユニット」という商品名で発売します。ただし，セガマークIII専用です。

最近のゲームにはゲームの効果音だけではなく，ゲームの主題曲やキャラクターのテーマ曲がたくさん作曲されてきました。それらの曲をよい音で聴くにはFM音源がよいのです。FMサウンドユニットはソフトに書き込まれたFMデータにより9和音またはメロディー6音＋5リズムの2種類のサウンドがだせます。FMサウンドを聴くにはRFケーブルでもよいのですが，ピンプラグコードSD－80を使えばより良い音質で聴けます。

価格は近日中に発表されます。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト1》キャラクター文字に書きかえるプログラム

```
100 REM
105 REM --------
110 CLS:X=0:Y=15
120 PATTERNC#81,"307848FCFC488448"
130 PATTERNC#90,"307848FCFC304884"
140 A$=CHR$(81):B$=CHR$(90):C$=CHR$(32
)
160 CURSORX,Y:PRINT A$:BEEP
162 FOR W=0 TO 10:NEXT W
164 CURSOR X,Y:PRINTC$;B$:BEEP
170 X=X+1:IF X>36 THEN 110
180 GOTO 160
```

Q セガマークⅢ用のカードやROMカートリッジはSG−1000で使えますか？また，LEVELⅡのPATTERNのキャラクターの作りかたがわからないので教えてください。

〔大阪府東大阪市・**加藤宏征12才**〕

A セガマークⅢ専用のソフトはSG−1000シリーズでは使えません。全機種対応を表示しているソフトは，SC−3000シリーズ，SG−1000シリーズ，セガマークⅢのどれにでも使えます。

セガベーシックLEVELⅡのキャラクターの作りかたがわからないとのことですが，たぶんゲームなどに使うキャラクターの作りかたと思います。ベーシックLEVELⅢのPATTERN文はスプライト文で1ドットずつ動かせますが，ベーシックLEVELⅡにはスプライト命令がありませんので，PATTERN文で作るキャラクターはすべて文字を書き変えるのに使います。これをじょうずに使うとおもしろいキャラクターが作れます。文字を書き変えるというのは，たとえばZを別のキャラクターにしてしまうことです。そうすると区のキーを押してもZがでずに，新しく書きかえたキャラクターがでます。またPRINT CHR$(90)でZが画面にでます。カッコ内の90は文字コードです。試しにカッコ内に33から254までの数字を順番に入れてみてください。ベーシックのテキストの付録にあるキャラクター・コード表にある番号と文字をくらべてみればよくわかると思います。

このように文字を好きな絵に変えてゲームに使えばおもしろいものができます。

プログラム例(**リスト1**)とテキストのPATTERN文を参考にしながら，データを0から9の数字かAからFまでの文字を入れて試してください。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q SG−1000Ⅱを持っていましたがマークⅢに買い変えました。そしてマークⅢでSG−1000用「ワンダーボーイ」や「ピットホールⅡ」を使うと画面が暗くなって色も変になりましたカード・キャッチャーを使っても変わりません。どうしてですか？

〔栃木県鹿沼市・**伊沢孝夫14才**〕

A SG−1000ⅡとマークⅢではVDPという画像処理用のICがちがいます。マークⅢでは色数が16色〜64色と増えています。そのためプログラムは共通なのですが，色のタイプが少しちがっています。だから，ソフトもマークⅢ専用とそれ以外のものと2種類にわかれているのです。「ワンダーボーイ」や「ピットフォール」は全機種対応ですが「ファンタジーゾーン」はマークⅢ専用です。

なお，カード・キャッチャーは，カードの差し込み口のないSG−1000シリーズ用です。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

Q セガMKⅢに，スーパーカセットビジョン用の，アナログRGBコードを使ってRGB対応のテレビで見ることはできないでしょうか(コネクタの形が同じだから)。

〔岐阜県高山市・**中野二郎17才**〕

A カセットビジョンのRGBコードはセガマークⅢには使えません。テレビ側のアナログRGBのコネクタは国際規格ですから同じ形をしています。しかし，ゲーム機側は各社によってちがいがあります。

セガマークⅢからRGBの信号をだすには，回路を追加しなければなりません。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

シャープ(MZ)

Q MZ−2500V2を持っています。今度，パソコン通信をはじめようかと思うのですが，必要なハードやソフトについてくわしく教えてください。

〔千葉市・**数家誠司15才**〕

A まず，MZ−2500V2でパソコン通信を行なう場合に必要なハードウエア・ソフトウエアについて説明します。

◎ソフトウエア

ソフトウエアについては，本体に付属している「テレホンソフトV2.0」を使用します。簡易エディタの「アルゴエディタ」もソフトウエアとして付属していますので，文書作成・編集などを行なったりすることができます。

◎ハードウエア

本体とディスプレイ以外には，モデム機能をもつハードウエアが必要です。本体付属の「テレホンソフト」の中にあらかじめ使用できるモデムホンおよびモデムが登録されています。

シャープ製モデムホンMZ−1X19，NEC製DATAX1200，沖電気製システムホン，田村製MP1200，インターコム製myLooper300の5機種です。現在では，安価なモデム・ユニットがいろいろと発売されていますので発売元へ使用可能かどうか確認した上で購入してください。

〔回答者：**MZいちばん**〕

Q MZ−2861用ADPCMボードが発売されたと聞いたのですが，どのようなものなのですか？また，MZ−2500用のものはないのですか？

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

A MZ−2861用「ADPCMボード」には，つぎのような機能があります。

①自然の音をそのまま録音・再生

マイクやライン入力からの音声をサンプリングし，デジタル変換。フロッピーディスクへデータをSAVE／LOADしたりデータを加工したりすることができます。また，サンプリング周波数は可変で，音程を変えて再生することもできます。

②MS−DOSに登録可能

付属のユーティリティソフト・ソフトを使用することによりADPCM機能をMS−DOSのデバイスとして登録できます。

仕様については，**第1表**のとおりです。

また，MZ−2500用については，現在サポートする方向で検討しています。

なお，商品名は『ADPCMボード(MZ−IE35)』，標準価格49,800円です。

〔回答者：**MZいちばん**〕

シャープ(X1)

Q X1のFM音源ボードのミュージック・エディタ「VIP」で音符を入力するとき，♬などの連符はどのように入力すればいいのですか？

〔新潟県三条市・**ヤクルトのクリヤマ**〕

A X1シリーズ用FM音源ツール「VIP」では連符を表記することはできません。

"♫"は，"♪♪"に，"♬"は"♪♪"に，"♫"は"♪♪"と入力してください。

〔回答者・**多田太郎**〕

《第1表》MZ-1E35の仕様

外部機器接続端子	音声入力	ライン入力用(ピンジャック) ライン入力：350mV(RMS)インピーダンス47kΩ
	音声出力	ライン出力用(ピンジャック) ライン出力：350mV(RMS)インピーダンス47kΩ マイクや音声入力の音声も聞くことが可能 (モニタリング)
	マイク	マイク入力用(ミニジャック) マイク入力：ロー・インピーダンス・マイク用
	スピーカ	スピーカ出力用(ミニジャック) スピーカ出力130mV(適生インピーダンス4～16Ω 音声出力と同じ内容を出力　　適正
	音量	スピーカの音量調整

主要LSI	Y8950
ADPCM機能	サンプリング周波数 録音時：1.8k～16kHz 再生時：1.8k～50kHz
メモリ	RAM：256KB ROM：28ピンソケット
対応機種	MZ-2800シリーズ

(注) MZ-2800への取付けには別売の拡張ユニットMZ-1U09(標準価格9,000円)が必要です。

Q X1 turbo用の「Z's STAFF」で，マウスを使って描いたグラフィックスを，そのままデータとしてBASICのプログラムで使用できますか？

〔千葉県安房郡・**山本章紘14才**〕

A X1 turboシリーズ用グラフィック・ソフト「Z's STAFF(CZ-137SF価格19,800円)」を使用して描いた絵はBASICのプログラムで使用することができます。

●〈使用手順〉

①BASICのプログラムの先頭につぎのリストを追加します

```
CLEAR&HD800：LOADM"0：
Z's LOAD.Obj"
```

マシン語領域の確保と，"Z's LOAD.Obj"のロードです。このため，プログラム実行時にはドライブ0に"Z's LOAD.Obj"が入っている必要があります。

```
OPTIONSCREEN0：SCRE
EN0，0：WIDTH80，25，1
```

グラフィック・モードの指定です。

```
DEFUSR0＝&HD800
```

マシン語ユーザー関数の指定です。

②絵を表示したい部分につぎのリストを追加します。

```
A$＝"FILENAME.STX"
```

表示する絵のファイル名を指定します。

```
DRIVE＝1
```

Z's STAFFで作成した絵のデータが入っているドライブを指定します。

```
POKE&HD803，DRIVE
```

ドライブ・データをマシン語ルーチンに書き込みます。

```
A$＝USR0(A$)
```

マシン語ルーチンを呼びだし絵を表示します。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1でパソコン通信をしようと思っているのですが，モデム・ターミナルの「CZ-133SF」はどのように接続すればいいのでしょうか……？

また，このモデム・ターミナルの特徴も教えてください。

〔東京都東大和市・**安東和貴16才**〕

A モデム・ターミナル(CZ-133SF)は，X1／X1Turbo シリーズで，付属のモデムボードと家庭用電話を使って，パソコン通信を行なう通信ソフトです。

このソフトには，通信ソフト（5インチ2D版），モデムボードの他，RS-232Cケーブル1本，モジュラー・ケーブル1本が入っていますが，使用に際しては，RS-232Cボード(CZ-8RS，もしくはCZ-8BM2）が必要です。また，通信ソフトは，5インチ2D版ですので，ディスク・ドライブも必要になります。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q ツインファミコンの8ピンコネクタを利用して，デジタルRGB入力のディスプレイに接続してみましたがうまくいきませんでした。どうしたらいいのでしょうか？

〔千葉市・**小倉正吉15才**〕

A ツインファミコンは，ビデオ入力端子付きテレビに，付属の映像，音声接続コードで接続することができます。本体後面の8ピンコネクタは，ビデオ入力端子のないテレビに接続する際必要な"汎用RFコンバータ（AN-58C)"を接続するものです。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1 turboモデル10で5インチ2Dのソフトが使えるディスク・ドライブにはどのようなものがありますか？

〔石川県金沢市・**近藤　茂15才**〕

A X1 turboシリーズ用の5インチ2D版ソフトウエアを使用する場合は，5インチディスク・ドライブ（CZ-502F，もしくはCZ-503F）と，400ライン・グラフィックス利用のソフトウエアの場合は拡張用G-RAM(CZ-8BGR2)を，RS-232Cカードを使用する通信ソフトウエアの場合はRS-232Cボード(CZ-8BM2)が必要です。

(注)

CZ-850CにCZ-8BM2を使用する場合は，シャープお客様相談窓口にご相談ください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1 G model 10にX1用以外のディスク・ドライブを接続して使用できますか？

〔兵庫県尼崎市・**小山幸一郎15才**〕

A X1/X1 turboシリーズでのフロッピーディスク増設には，純生ディスク・ドライブを使用してください。市販のアプリケーション・ソフトによっては，純生ディスク・ドライブ以外，動作を保障しないものが多くあります。

- **CZ-503F**　2D5インチドライブ1基　標準価格　49,800円
- **CZ-502F**　2D5インチドライブ2基　標準価格　99,800円
- **CZ-520F**　2HD5インチドライブ2基　標準価格　118,000円

(CZ-520Fは，X1シリーズでは使用できません)。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先

電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

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。

■97ページ“セタ・ネット”

●アクセス電話番号を03-791-1319 に訂正してください。

■89ページ“M＆A NET”

●ゲスト用ＩＤ，パスワードの項目をつぎのように訂正してください。

ネットワーク・ネーム：MUSIC
ＩＤ　　：AV55555
ゲスト用パスワード　：GUEST

イベントのお知らせ

11月15日(日)10:00～17:00まで，石川県金沢市の香林坊にある「アトリオ」４階において『北陸パソコン通信体験フェア」が開催されます。この催しは，北陸のパソコン通信の普及を目的としており，地元のパソコン通信ＮＥＴのホストが協力して行なうもので，パソコン通信講習会や，抽選会などのイベントも予定されています。参加局は20局。北陸地方の読者は，ぜひ見に行ってみましょう。

以上のレポートはココダイナル金沢のボード・オペレータ中村　滋さんからいただいたものです。

新規ネット紹介

■札幌 SHARP BBS

メーカー主催のＢＢＳで，運営は会員の協力により自主運営に変更中。

●**アクセス電話番号**：011-611-4357
●**通信速度**：300bps
●**プロトコル**：N81XN
●**運営時間**：24時間
●**会員数**：60名
●**住所**：〒063 札幌市西区24軒１条７丁目3-17
●**運営者**：ID-No. 45 ARAI
●**連絡先電話番号**：011-642-8111
●**ゲスト**：有。15分間一部のボードが読める。
●**入会制限，入会金，会費**：なし。
●**オンライン・サイアップ**：有（特別ＩＤを設置)。
●**ネットワーカーに望むこと**：参加，参加とりあえず参加。書き込みの少ないユーザーはきらわれますよ。
●**メニュー**：教えて教える，売ります買います，東京ＡＮＤ札幌リピーター，ＭＺクラブ，ＣＺクラブ，ＦＭクラブ，ＰＣクラブ，貸会議室他。

■MUSIC＊NETWORK

本格的な音楽専門ネットワークで，国内海外の音楽情報をUP-TO-SECONDに入手できる他，プロ・ミュージシャンとの双方向トークのコーナーも開催中。ＮＥＣのＰＣ-VAN上に存在し，全国規模でのアクセスが可能。

●**アクセス回路**：PC-VANのアクセス・ポイントに準ずる全国約90都市，約450回線で可能。
●**通信速度**：300/1200bps
●**プロトコル**：N81XN
●**オプション**：XMODEM
●**運営時間**：AM06:00～AM02:00(20時間)
●**住所**：〒227 神奈川県横浜市緑区新石川3-29-2-502
●**運営者(株)**：ミュージック・ネットワーク
●**連絡先電話番号**：045-912-2472
●**ゲスト利用の有無**：基本的にはないが，PC-VAN会員を対象に「１日無料招待」の企画が随時開催されている。くわしくはＥメールで事務局(ZRH02711)まで問い合わせてください。
●**入会対象**：全国の音楽・電子楽器の愛好家，音楽業界人，プロ・ミュージシャンなど。
●**入会金**：ジェネラル・エリア(一般向け)…2,000円，アドバンス・エリア（業界人向け)…5,000円，プライベート・エリア…別途見積。
●**会費**：ジェネラル・エリア…月1,000円，アドバンス・エリア…月3,000円，プライベート・エリア…別途見積。
●**オンライン・サインアップ**：PC-VANからＥメールで申し込むことは可。

音楽情報は，国内だけでなく，ＬＡ在住のスタッフからも送られ，世界中の音楽情報が入手できます。また，オンライン・ショップも充実しています。

●**ネットワーカーに望むこと**：プロ，アマ(リスナー)，メーカーなどの３者がオンライン上で遭遇できますので，音楽に関する建設的な意見を交換し明日の日本の音楽産業を盛りあげましょう。
●**メニュー**

ジャンル別ミュージック・エリア，ジャンル別クリエーターズ・エリア，ホット・リリース，オンライン・ショップ，音楽ソフト(MIDIなどに関するもの）のＰＤＳ（パブリック・ドメイン・ソフト）など多数！書ききれません。直接問い合わせてください。

■株式情報ネットワーク DDS-NET

株式情報交換の場として“金の玉子を生むガ鳥”のお話しをしてみませんか？春日マイコンクラブでは株価波動の数学的，心理学的分析に関する研究を行なっており，ネットワーク部では株式投資に興味のある方々の情報交換の場を提供し，投資効率の向上に役立てたいと考えています。

●**アクセス電話番号**：0792-94-3612
●**通信速度**：1200bps，JUST-PCによる4800bpsシステムも構築中。
●**プロトコル**：N81XN
●**オプション**：XMODEM
●**運営時間**：AM10:00～PM10:00
●**会員数**：88年１月開局に向けて準備中。春日マイコンクラブは現在180名。
●**住所**：〒630 奈良県奈良市大安町恋の窪1-605　アーバンハウス・ファミールハイツ１階100号
●**運営者**：春日マイコンクラブ
●**連絡先電話番号**：0792-94-3612
●**ゲスト用ＩＤ**：GUEST
●**ゲスト使用の制限**：特定のボードのみ読みだし可能。
●**入会資格**：制限なし。ただし株式情報については責任ある対応を望みます。記載内容に問題がある場合は会則により処置します。
●**入会金**：春日マイコンクラブの規定に従う。
●**会費**：年1,000円
●**ネットワーカーに望むこと**：あつかう情報が特殊なもののため，マナーをまもって，正しくコミュニケーションしてください。ぜひ，あなたの体験談をボードにのせてください。
●データの提供方法については，現在，深夜の自動転送システムをテスト中であり，テストが完了しだい，アナウンスする予定です。
●**メニュー**：システム・インフォメーション，自由意見用情報交換，分析内容関連情報交換，株式理論解析講座，分析ソフトのメンテナンス，解析データの提供，他に，30ボードまでの内容を現在検討しています。メールはソフト購入者とデータ提供者，ホストとの連絡用です。

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。

HOT INFORMATION

ブラザーがプリント・シンセサイザー「ターボバッファα」を新発売

ブラザー工業より，従来のプリンタ・バッファの数倍の速度でデータを受け取ることができ，また，そのデータをフロッピーディスクにセーブできるプリント・シンセサイザー「ターボバッファαPS-500(価格59,800円)，PS-500RS（69,800円)」2機種が発売になりました。

このターボバッファαは，1秒間に漢字10,000字をプリンタ・バッファから受け取ることができ，3.5インチFD1枚に，最大112種類登録できます。また，登録したファイルを最大255回までコピーできるプリンティング機能も搭載しています。

500RSのほうにはセントロニクス・インターフェースとRS232Cインターフェースを各2チャンネルを持ち，インターフェース間のバッファリングが可能です。

オプション・ソフトを使用すると印字データを変換，合成し，いろいろなプリント・アウトもできます。

問い合わせ先：〒467 愛知県名古屋市瑞穂区堀田通9－35 ブラザー工業(株) 広報宣伝部 広報課「マイコンBASICマガジン」係



▲ブラザーPS-500RS

シャープがデータベース・ポケット・コンピュータを新発売

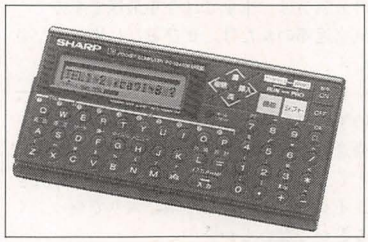
シャープから，表計算機能や電話番号メモ機能を搭載したデータベース・ポケット・コンピュータPC-1248DB（価格11,000円）が発売されました。

このポケコンは，基本的なポケコンの機能に加え，分類集計・縦横計算のできる表計算機能，対話形式の簡単入力で最大293人分まで登録できる電話番号メモ機能，さらにこれらのデータをBASICプログラムで利用できるBASICリンク機能などまさにデータベースと呼べる製品です。

また，10Kバイトの RAMを内蔵していますので長いプログラムや大量のデータも確実に処理できます。

その他にも，入力しやすいローマ字→カナ変換方式，豊富な周辺機器が接続できるインターフェースなども付いています。

問い合わせ先：〒639-11 奈良県大和郡山市美濃庄町492番地 シャープ(株) 情報システム事業本部 パーソナル事業部「マイコンBASICマガジン」係



▲シャープのPC-1248DB

マクセルのニューFDシリーズに3.5インチが仲間入り

日立マクセルのニュー・フロッピーディスク「RD」シリーズに，8インチ，5インチに加え3.5インチタイプも仲間入りしました。

RDシリーズは，磁性体にバインダー分子を強くからませることにより耐久性と安定性をあげる「スーパー・クロスリンゲージ技術」の導入により，飛躍的に信頼性を向上させた大好評のシリーズで，3.5インチにはさらに，高耐久・高精度ハブ，高精度ハーフなどの機能を加え，4,000万パス/トラックを実現しました。

他にも，ホコリ，チリなどに対応したFAトリートメントや新型クリーニング・ライナー等を装備し，従来のものに比べ大幅に機能アップされました。

種類は，MF1-D(価格1,150円＝1枚)，MF2-D(価格1,350円)，MF1-DD(価格1,350円)，MF2-DD（価格1,750円)，MF2-256HD（価格2,450円)，MF2-HD（価格2,450円）の6種類です。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋本町2－1－7 タケダ本町ビル 日立マクセル(株) 営業本部 第2マーケティング部「マイコンBASICマガジン」係



▲マクセルMF2-HD

TDKのフロッピーディスクに，ニューラインナップ登場

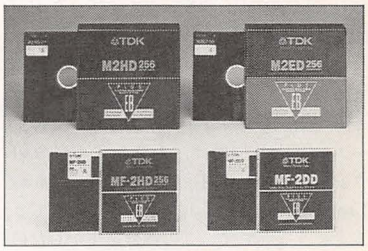
TDKは，このたびフロッピーディスクの全ラインナップを一新します。

新ラインナップの構成は，PLUS EBシリーズが3.5インチのMFタイプ3機種，MF-HD(高密度)タイプ2機種，5.25インチのHD（高密度）タイプ3機種，ED（超高密度）タイプ2機種，HBシリーズが5.25インチのMタイプ2機種，8インチのFタイプ3機種の全2シリーズ・6タイプ・15機種となっています。

PLUS EBシリーズの主な特徴は，EB（電子線硬化）バインダ・システムの本格採用により，3.5インチで4,000万パス／トラック以上の耐久性を実現。磁性体も超微粒子・高密度記録用磁性材アビリンを採用。リード／ライトの精度が大幅に向上しました。その他にも，高精度ハブ／ハブリング，耐熱処理，等耐久性，信頼性ともに従来のものより，より高くなりました。

なお，このシリーズの発売は，10月21日からです。

問い合わせ先：〒103 東京都中央区日本橋1－13－1 TDK(株) 経営企画室 広報課「マイコンBASICマガジン」係



▲TDKのPLUS EBシリーズ

キングレコードから「Ys(イース)」のレコードが発売!!

日本ファルコムの人気RPG「Ys（イース)」のゲーム・ミュージックがついにレコードになります。

これは，キングレコードから発売されるスターチャイルドCGM（コンピュータ・ゲーム・ミュージック)シリーズ第1弾で，11月5日発売です。

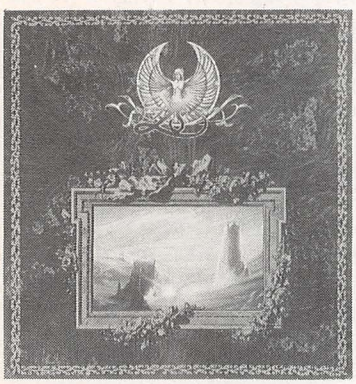
イースといえば，ゲームの内容もさることながら，「これがパソコンの音なの？」と驚くほどに完成度の高いゲーム・ミュージックでも有名で，山下先生をはじめ，ベーマガ・ライターの先生がたのお気に入りの作品です。

このアルバムには，オリジナル・サントラの15曲に加え，未使用の13曲を完全収録！さらに24チャンネル・マルチレコーディングによるアレンジ・バージョン5曲とX1，FM，MSXなどのPSG音源の曲5曲も収録しています。

山下先生の書いたライナーノーツに加え，初回特典として，全曲の楽譜とロゴステッカーを付けて，CDは3,000円，LPは2,500円，カセットは2,500円です。

問い合わせ先：〒112 東京都文京区音羽2

－12－13　キングレコード(株)　企画開発室「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲CGMシリーズ「Ys(イース)」

第１回コムサイト・バトルトーナメント開催

今月のスパーソフト・ニュースでも紹介した，テクノソフトのプログラミング・タンク・バトル・シミュレーション・ゲーム「コムサイト」のバトル・トーナメントが開催されます。

コムサイトは，16×16ブロックの３Ｄバトル・フィールドで２台のタンクを戦わせるシミュレーション・ゲームです。このゲームの最大の特徴は，あらかじめ自分のタンクの行動がBPL (Battle Programing Language) 言語によりプログラミングできるということです。この特徴を生かしたのが今回のゲーム大会です。

参加資格は，コムサイトのパッケージの中に入っているアンケート・ハガキをテクノソフトに送ることです。

応募方法はバトル・プログラムを１本だけディスクにセーブして応募します（１人何口でも可)。また，「コムサイト通信ソフト」を持っている人はテクノソフトホストステーションにアクセスして送ることもできます。

審査方法は，応募された全バトルタンクで予選を行ない，10台のバトルタンクが本選へ進みます。本選は10台の総当たり戦を行ない，一番勝率が高かったタンクが優勝です。

応募期間は62年12月１日～63年１月15日(当日消印有効)です。発表は63年４月発売の本誌のテクノソフトの広告で行ないます。なお，入賞者には，賞品が用意されています。

問い合わせは，60円切手を貼り，住所・氏名を書いた返信用封筒を同封の上，〒857 長崎県佐世保市福石町４－14　(株)テクノソフト「コムサイトバトルトーナメント質問（ＢＭ）係」まで。

チャレンジAVG&RPGⅢ発刊記念トーク&サイン会のお知らせ

ついに，あの山下　章先生の「ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ」が10月下旬に発売することが決定しました!!山下先生も「ＡＶＧ＆ＲＰＧⅡに負けない内容にするんだ!!」と毎日朝早くから夜遅くまで最後の追い込みにがんばっています。

そこで，この本の発売に合わせて，山下先生のトーク＆サイン会を開催します。この公演会は，東京では今年最後ですので，東京近郊のかたは，ぜひ遊びに来てくださいネ。

また，当日はX68000のスペースハリアーのＶＧＭを担当したYu-You先生も参加。得意のキーボード演奏を聞かせてくれることでしょう。㊙情報によると他のベーマガライターの先生がたも飛び入りでやってくるとかこないとか……。

会場では，できたばかりの「ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ」や各種のキャラクター・グッズ，話題のテレホン・カード，などたくさんの商品の即売も同時に行ないます。ほしかったグッズなどこの機会に買いにきてはどうかな？

期日：10月31日(土)
時間：午後２時30分より　雨天決行
場所：池袋西武百貨店屋上ステージ
問い合わせ先：西武百貨店池袋店９階コンピュータフォーラム
☎981-0111　内2928

ベーマガ編集部ではミュージック・プログラムを大募集!!

ＶＧＭ通のみなさん!!ベーマガ編集部といっしょに本を作ってみませんか？編集部では，パソコンを使ったゲーム・ミュージック本を企画しています。この本は，楽譜集，ＶＧＭプログラムの作りかたや聞きどころ，そしてＶＧＭプログラム集など盛りだくさんの内容で，ＶＧＭの初心者から上級者まで楽しめる本にしたいと思っています。

そこで読者のみなさんにこの本を作るお手伝いをしてもらいたいのです。その内容は，プログラムを作ったり，ＶＧＭに関する原稿を書いたりして，この本の筆者の１人としていっしょにこの本を作っていくというものです。募集要項は，以下のとおりです。

①応募資格

ＰＣ-88ＳＲ，ＦＭ77ＡＶ，ＭＺ-2500，ＰＣ-60ＳＲ(ＦＭ音源)，ＰＣ-60（ＰＳＧ音源)，Ｘ１，ＭＳＸのうち，いずれかの機種を持っているかたもしくは，いずれかの機種でＶＧＭのプログラムが組めるかた。

②選考基準

○ＶＧＭプログラムの作成

〈課題曲〉

ＦＭ音源機種で応募のかた
マジカルサウンドシャワー
バブルボブル
　} より１曲

ＰＳＧ機種で応募のかた
ダライアス宇宙洞窟のテーマ
バブルボブル
　} より１曲

〈自由曲〉

自分が今までに作った作品の中でも，最も自信のある２曲を簡単な解説をそえて。

以上３曲をフロッピーディスクもしくはカセット・テープにセーブして送ってください（なお，ＦＤやテープはご返却できませんのでご了承願います)。

○曲に関するレポート

自分の好きな曲に関して，その曲のどこが好きなのかなどをレポートにして，400字ずめ原稿用紙３枚程度にまとめて書いてください。

④しめ切り

11月15日（当日消印有効)

⑤応募方法

プログラムと原稿を同封し，原稿に住所・氏名・年令・職業(学校名，学年)，電話番号，音楽歴（できるだけくわしく）を記入して，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社　出版部　マイコンＢＡＳＩＣマガジン「ＶＧＭ筆者募集」係まで送ってください。

⑥結果発表

Yu-You先生や編集部の審査により個別に連絡させていただきます。

パソコン＋MIDIで作ったプログラムも同時募集

ベーマガ編集部では，パソコン＋ＭＩＤＩで作ったミュージック・プログラムも大募集しています。こちらは，今編集中の「Let's Playコンピュータ・ミュージックⅡ」に掲載する予定で，将来的には，本誌のほうにも掲載していく予定です。

こちらに応募したいと思っているかたはパソコン＋ＭＩＤＩシステムで作ったものを，フロッピーディスクやテープなどの記録メディアにセーブして送ってください。なお，参考用にカセット・テープ等にトラック・ダウンしたものも必ず同封してください。

応募方法は，上記のプログラムの他に，使用したシーケンス・ソフト，音源組み合わせのブロック・ダイヤグラムなど再生に必要な条件などを書いた簡単なコメントと住所・氏名・年令・職業(学校名)，電話番号を記入のうえマイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「Let's Play コンピュータ・ミュージックⅡ」係までお送りください。なお，送っていただいたＦＤ等はご返却できませんのでご了承ください。

コンピュータ・ミュージックに自信のあるキミ!!気軽に応募してみてくださいネ!!

★
★
★

——で・ば・ぐ——

★10月号56ページのＦＭ音源110番の答の部分がまちがっていました。１段目の１番下に①ＡＦを８で割り，商＋１をＡＬＧＯＲＩＴＨＭに，余りをＦＥＥＤＢＡＣＫに入れます。と書いてありますが，余りをＡＬＧＯＲＩＴＨＭに，商＋１をＦＥＥＤＢＡＣＫに入れるのまちがいでした。

★同じく10月号96ページの「ハッカーへの挑戦」のプログラム・リストにまちがいがありました。1090行の

1090　ＩＦ　Ｍ＝２　ＴＨＥＮ　ＧＯＴＯ　1110を

1090　ＩＦ　Ｍ＝２　ＴＨＥＮ　ＧＯＴＯ　1120

に直してください。

ＰＣ-6001・6601プログラム大全集の53ページの「神社参拝ゲーム」の**リスト２**がぬけていました。申しわけありません。どうしても**リスト２**がほしいという人のために**リスト２**をお送りしています。付属のアンケート・ハガキもしくは郵便はがきに「神社参拝ゲームリスト２希望」と書いてマイコンＢＡＳＩＣマガジン「ＰＣ-6001・6601プログラム大全集」係までお送りください。

また，お電話による受け付けもしております。　（編集部）

BMお楽しみプレゼント⑪

①ブレイン・グレイより抜忍伝説のポスターを大小ペアで10名のかたに

②ホット・ビィよりＭＳＸ版「フェアリーランドストーリー」を５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所有のパソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を書いて11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⑪」係**までお送りください。

〈９月号当選者〉

①**ビクター音産の「オリジナル時計」**は広島県安芸郡・**岡峰慎吾**さん他９名に

②**「ゴルベリアス」ポスター**は千葉市・**小川純一**さん他９名に

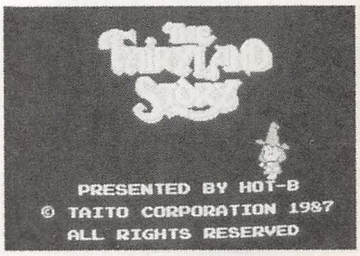
③**「ＧＡＬＬ　ＦＯＲＣＥ」のポスター**は名古屋市・**水谷恵三**さん他９名に

④**「1943」のＴシャツ**は広島市・**笹尾直弘**さん他９名のかたに

以上のように決まりました。なお，お名前を発表してないかたについ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）



▲抜忍伝説のポスター



▲ＭＳＸ版フェアリーランドストーリー

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は**影さん!**

★今月の問題

みなさーん！いよいよ秋本番ですね。運動会や文化祭など多くの行事にみんな大忙しじゃないかな？でもだんだん寒くなってくるので，カゼにはくれぐれも注意してくださいネ。

さて，最近ゲーム業界の話題のマトは何と言ってもセガの体感ゲームですね。ハングオンにはじまり，スペースハリアー，最近では，アウトランやアフターバーナーなど筐体（きょうたい）と一体化して楽しむことで，多くのゲーム・フリークを熱くさせました。

この体感ゲームに今までのゲームタイプとは一風変わった最新の体感ゲームが発売されました。このゲームは従来の乗用型のものではなく，なんとボクシングを題材としたゲームなのです。

ここで問題です。セガの体感ゲーム最新のボクシング・ゲームの名前は何だったでしょうか？つぎの三つの中から選んでください。

①**ベビーウェイト・チャンプ**

②**ヘビーウェイト・チャンプ**

③**ガラガラ・ヘビー**

正しいと思った番号をとじ込みのハガキの解答コーナーの数字にマルを付けて送ってください。

今回は，ベーマガでもとりあげているゲームだから簡単ですね。どしどし答えてくださいネ。

★10月号の正解

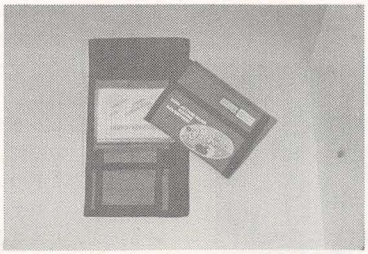
③デバッグ

★９月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下の方々が当選されました（正解は①Ｒ－タイプでした）。兵庫県姫路市・**柳井勅雄**／千葉県浦安市・**粕谷英司**／愛知県名古屋市・**西尾　啓**／東京都品川区・**山口真一**／福岡県北九州市・**小野恵秀**／静岡県榛原郡・**増田武茂**／千葉市・**三浦敏幸**／岩手県盛岡市・**小井田伸雄**　愛知県安城市・**木村一志**／神奈川県藤沢市・**武井篤志**　　他10名

★今月の賞品

正解者の中から抽選でＤＥＭＰＡペンタン提供の新製品「アウトランのウォーレット」を10名のみなさんにプレゼントします。かっこいいですよ。



★応募のきまり

本誌とじ込みのハガキに解答コーナーがあります。問題をよく読んで，正しいと思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**：11月８日必着

○**正解の発表**：12月号(11月８日発売)

○**当選者の発表**：１月号(12月８日発表)

KONAMI

KONAMI NEWS STATION

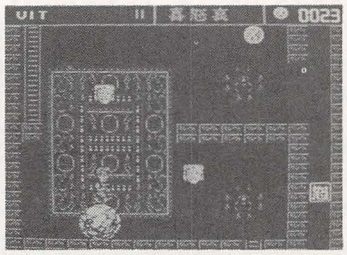
—面白さ多彩・考古学ロマン—

NEW SOFT

ウシャス







MSX2対応・5,800円・10月下旬発売

今度のコナミの新作は，今までとはちょっとちがうオシャレなエスニック・タッチのアクション・ゲームです。

インドを背景に2人のプレイヤーが，ウシャス像の秘宝を求めて活躍します。RPG，シミュレーション，シューティング，迷路など多彩な要素のジャンルを越えたオモシロサ。とにかく，やってみるしかないヨ!!

このゲームはマルチ・プレイヤーということで，2人のプレイヤーを選択できるのです。

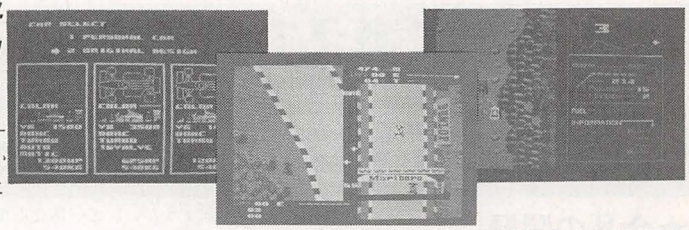
しかもそれぞれのプレイヤーには性格があり，喜怒哀楽の感情まで持っているという史上初の試み！ 気分次第！ 金次第！ 人間臭さが大好き！ こんなキャッチ・フレーズをもとに開発を進めました。

コナミは，単なるゲームじゃない，もっと人間味のあるソフトを作っていきたい，いつもそう考えているのです。

©KONAMI 1987

F-1 SPIRIT™

THE WAY TO FORMULA-1



発売して間もないF1スピリット，レーシング・シーンに入る前にマシンを作製しなければいけません。なかなかマニアの人じゃないとむずかしいんですよね。そこでセレクト・パーツのテクニックを紹介しましょう。

セレクトパーツ・テクニック

テクニック1　エンジン・セレクト

コースアウトすることの多いような場合は，加速力のあるエンジンを使ったほうがよい。たとえば，左から四番目。

あまりコースアウトしない場合は，燃費のよい左から2番目のエンジンがおすすめ。

テクニック2　ボディ・セレクト

やはり，もっとも右のボディを選んだほうが加速がよい。しかし，故障をよく起こす人の場合や初心者には，もっとも左のボディがよい。

テクニック3　ブレーキ・セレクト

初心者は，もっとも左のブレーキを……とにかく使いやすい。慣れてくれば右のブレーキを使おう。

このブレーキは，ポンピング・ブレーキ（断続的にブレーキをかける）のテクニックが必要。

テクニック4　サスペンション・セレクト

初心者ほど左，上級者になれば右のサスペンションがよい。

上級者向けのものはハンドルが急に切れてしまうので，使いこなせば高速でコーナーを回れるが，使いこなすのがむずかしい。

テクニック5　ミッション・セレクト

もっとも左のオートマは初心者向け。中央のものは低速からの加速はいいが，中速からはもっとも右のミッションがよい。

グラディウス2大賞決定!!

グラディウス2・アイデア公募には，たくさんの応募ありがとうございました。

先日，9月5日，受賞者の発表会を行ないました。以下の人たちが，輝ける賞を受けられました。

グラディウス2大賞
野倉　弘次君（千葉県）
ジオラマ部門優秀賞
大河原正年君（群馬県）
アイデア部門優秀賞
一ノ瀬博人君（長崎県）
イラスト部門優秀賞
中川　潤君（大阪府）



▲大賞を受賞した野倉弘次君

おなじみ コナミファン Q&A

Q メタルギアの質問ですが，ビル2がクリアできません。ロケットランチャーを取るためには，どうすればいいのですか？

A ビル2をクリアするためには，ロケットランチャーを取ってアーノルドを倒さなければなりません。

2Fのいちばん奥の部屋に入る前にジェニファーに連絡しておくとロケットランチャーが現れます。これでアーノルドを倒せて，ビル2をクリアです。

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

特集 第3回エニックスファミリー全員集合!!

"エニックスファミリー全員集合"と題し，制作スタッフ全員を集めてのパーティが開かれるのも今年ではや3回目となりました。なにはともあれその風景を皆様にお届けしちゃうので見てくださいネ♡



「全員でとった記念写真なのら！　何人か数えてみましょう。正解の方には記念品をさしあげません。」

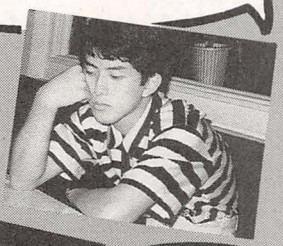
ドラクエのスタッフ
左から中村光一さん，すぎやまこういちさん，堀井雄二さん，そして一番右が，なんとわがエニックス福島社長なのでした。





エニックス企画課主任の曽根さん
ウイングマンスペシャルの担当者で唄を歌わせたら右にでる者はない？と，もっぱらの評判なのら。

なんと哀愁のまなざし!!
彼こそがジーザスの美しいグラフィックをただひとりで描きあげたという真島慎太郎画伯なのだ。



開発部に席をおくギャルはたったの4人。恥ずかしいからあまり見ないで!!



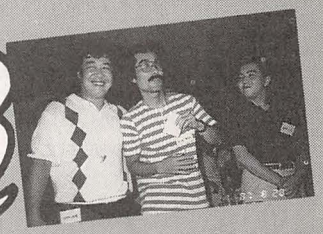


おなじみウイングマンシリーズ制作のタムタムの面々！（中央で両手を広げているのはエニックスの望月課長）



2次会風景
パブを借りきって盛大に，飲めや歌えや踊れや？の狂乱ぶりなのだ!!

ステキなおにーさま方3人(おじさんと言ったらたいへんだ〜〜〜) はいったい誰かというと左が北斗の拳，ジーザスをFM－7に移植した河野さん，真中が北斗の拳のグラフィックを担当した折茂さん，そして右のやや奥にニヤニヤしながら立っているのは新作に燃える若きスタッフのひとりであります。



ビンゴ大会で入賞し賞品をもらっている彼は西川さんといってMSXにドラクエを移植した人です。左端にいるのは九葉さん（ライーザ）でーす。



今年のパーティも大盛況でスタッフの皆さん，およびエニックス一同新たなる気持で，ゲームソフトの開発に向け闘志を燃やしておりました。これからも今まで以上によい作品を作っていきたいと思いますので，応援よろしくお願いします。

お手紙下さい。

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。

応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディ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

ジャーン!!　おわびなのであります。大々的に特集を組んでしまっていつものコーナーが今月はありません。申しわけないのだ（許してくれる）。

そんなわけで来月号では今月の分とあわせて発表します。それまで待っててちょーだいませ。

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

そろそろ半袖の腕にチキン肌がわいてくる涼しき今日このごろ，GAMEの夜なべで風邪をひかないようにしてくださいね。

さて，おかげ様で発売好評のイシターですが，ひとつ謝らなくてはならないことがあります。それは現在発売中のイシター88版は，88VAで動作しないと言うことです。御免なさい！　なお，88VA対応版は通信販売のみ受け付けています。

前回のベーマガ誌上でこれからイシターの移植予定表をのせましたが，若干変更がありましたのでもう一度お知らせします。

- ●PC－9801シリーズ5″2DD，10月～11月上旬予定
- ●5″2HD
- ●3.5″2DD

- ●FM77／AVシリーズ3.5″2D　12月中旬予定

みなさんからの問い合せにどんどん対応していきます

毎日イシターのアンケートハガキが年賀状なみの量で届いていますが，すべて読んでいます。ハガキに書かれた内容などは，今後発売されるソフトに反映されていく（はずです）ので，買ってまだハガキを出していない人は今すぐに出してくださいね。

そのアンケートハガキや電話での質問で，アーケード版との違いについてや，操作方法などの問い合わせが多いようですので，この場で答えさせていただきます。

Q）KIのMAGIC　POINTが表示されない。または，表示のさせかたがわからない。

A）その呪文はオリジナルよりありません。

Q）GILが死ぬとGAME　OVERになってしまう。

A）KIとGILのどちらが死んでもGAME OVERになります。

Q）ソードバリアがリザードマンにほとんど通用しない。

A）この他にもリーダー格のナイト，スチールハイパーナイトにも通用しないはずです。オリジナルもこれらのナイトの場合，ヒラのナイトよりもバリアの減りが早いようです。88版ではちょっと早すぎるようで，やり込んでいた人は戸惑うようですね。

Q）LAST GAME CONTINUEでGILの経験値とバイタリティが減っている時がある。

A）マジシャンの投げるスペルにはGILのバイタリティを奪うだけでなく，経験値を奪うもの，他にGILをパラライズ状態（歩くのが遅くなる）に，シールドを無効にしてしまうものなどがあります。

Q）アキンドナイトにヒートボディ，デススペル，ビッグバーンが効かない。

A）アキンドナイトには，攻撃の呪文は一切効きません。ブルーウィスプにもビッグバーンは効きません。

Q）ローパー，スネーク族にタイム・ストップが効かない。

A）これらのモンスターにはオリジナルよりタイム・ストップは効きません。

Q）KIの操作ができない。

A）後ろのジョイスティックポートにつながっているマウスなどの周辺機器を外してください。ジョイスティックのつながってる人はジョイスティックを使用しても結構です。

Q）呪文の選択方法がわからない。呪文選択ボタンを押しても呪文が変わらない。

A）呪文の選択方法は，呪文選択キーを〝押しながら〟KIの移動キーで選択します。

Q）ウーズにスリープの呪文が効かない。

A）88版ではウーズにスリープの呪文は効きません。またスリープの魔法がフリップフロップなために本来スリープの有効な敵の場合でも二度スリープをかけてしまい効かないと勘違いする場合があるようです。

Q）126面以降で，PASSWARD　CONTINUEすると最初からになる。

A）88版ではPASSWORD　CONTINUEで126面以降から始めることはできません。

Q）アーケード版のPASSWORDが入らない。

A）アーケード版のPASSWORDは一切使用できません。ご注意ください。同時にアーケード版ではROOM　PASSWORDが64面で繰り返していましたが，88版では128面別々のものになります。

以上，問い合わせの多いものをまとめてみました。

さて，それ以外の問い合わせで多いのがX68KのGAMEソフトについてのものです。いろいろな噂や憶測が飛び交っているようで，とんでもないソフトの問い合わせがきたりします。でもまぁX68Kだと実現できそうなものばかりなので無理もないか，と妙に納得してしまいました。

本当のところを知りたいっっっとゆ～人のために，ちょっとだけばらすと，まず第一弾として，あのX68Kグラディウスの作者が送るのはツインビー（！）です。このゲームはグラディウス同様に有名なので，知らない人はいないですよね？　2人同時プレイが可能なシューティング・ゲームです。開発は順調で，結構早目に店頭に並びそうです。その他にも何本か（？）予定されていますが，今はまだ秘密なので残念ながらお知らせできません（口が裂けたら言うかもしれない）。しかし，期待して間違いないと思いますョ。

え～っ，今回はなぜかイシター98版で忙しいはずのプログラマーansiimcaがお届けしました。なお，励ましやそうでないものなどどんなお手紙でも大歓迎です。SPS宛に送ってください。ユニークな手紙ならこのページに載るかも？

ではまた来月。



◀福島市・井上貴博君



◀佐世保市・荒木孝一君



◀徳島県・千葉　剛君

ハガキの採用者には記念品をさしあげます。

WOLF GAMERS

「ニューアート」を求めて・・・

Game Creative Staff
WOLF TEAM

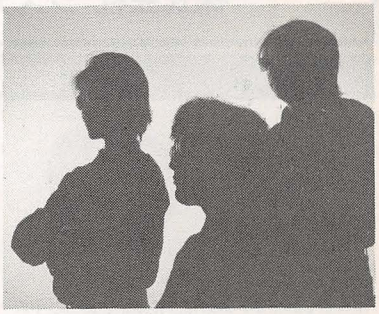
株式会社 ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

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



年末ソフト情報

ようやく秋らしい涼風がそよぐ日々が続き環境的にも仕事しやすい状況となり，開発室の面々も年末作品の企画大詰めといった雰囲気で仕事をしている今日この頃です。

さて先月号でも申しあげましたように，年末作品は2タイトル企画進行中で，今回は前回に引き続きその事についての新しい情報をみなさんにお伝えしたいと思います。

『F・ZII』は相変わらずサブタイトルが決定していませんが，ストーリーの概要はほぼまとまり，現在ディテール部分の充実を計っています。新しいキャラクター達も続々登場し，ストーリーの展開を盛りあげる役割りを果してくれるとの事，前作の形式を踏襲しつつ，さらに新たな発想の元『F・ZII』の企画は着々と進行しています。

ファンタジー・ソフトはタイトルのほうが仮題ながらも決定しました。その名も『アークス』。チーム・リーダーのH氏は「今までのファンタジー・ゲームとは毛色のちがう物を作る」と会社近くの中華飯店で会食の折教えてくれました。ストーリー内容についてはまだ秘密ですが，一つの形式で縛る事のできないゲームであるとだけお伝えしておきましょう。

いずれ『YAKSA』のように予告デモがソフト・ショップで流れる事になると思いますので，足しげくショップに通い，デモを見たらまたその感想を送ってきてください。

その他のお便りも待っています！（大西）

プログラマー日記 最終回

「もう，いい加減終わりにしない？」

藤西が言ったのは，九月も終わりに近いとある晴れた日だった。彼は，とある新興ソフトハウスのプログラマーであった。

「僕もこれから忙しくなるし，こんな事やってる暇ないよ」

実際，彼は忙しい体だった。これまでの数か月も確かに忙しかった。しかし，これからは，さらに忙しくなるのだ。

「僕には98もあるし，88の方も手伝わなくっちゃいけないでしょ。もう続けられないよ」

そう，彼には，98の移植，そして88の音楽ルーチンと，やらなくてはならない事が，たくさんあるのだった。

「新人も大勢入った事だし新人にやらせてよ，新人に」

彼は，自分も，つい5か月前に会社に入ったばかりだ，という事を忘れて言った。

「じゃあ，今月だけは書くけど，もう終わりにしてよね。このベーマガの原稿！」

彼は，そう言い放つと，席を立った。彼の決意は固い。誰も，彼の考えを変える事はできないだろう。ただ1人残されたチャーリー浜は，そう感じた。

「ヤツは，もう使えないな……つぎは誰にやらせるか」

浜は，そうつぶやくと，チェリーに火を付け，遠い夕日を見つめた。

FIN

オリジナル・グッズ当選者発表

先々月募集しました，ウルフチーム・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。

正解は，デザイナーの南野さん，いわく，正面に向かって歩いて来る。なぜなら，2人の影に注目してください，夕日に向かっているならば，あーいうハイライトはつかない，と申しております。というわけで，正解は正面に向かっているが正解です。つぎの方々が当選です。

千葉県・須藤くん，長崎県・坪井くん，
大阪府・臼田くん，愛媛県・藤田くん，
大阪府・稲田くん，広島県・武田けん，
他，67名

ウルフチームの特製のオリジナル・グッズをプレゼントしますので，たのしみに待っててください。おしくもはずれた方にもちょっとちがったプレゼントを送りますので，がっかりしないでね。

それからヤシャのデモをどうしてもわけてもらいたい君は，とりあえずおハガキをください。待ってます。

鈴鹿4時間耐久を走ったウルフのステッカー

去る7月25日，三重県鈴鹿で行なわれた鈴鹿4時間耐久レースにウルフチームのステッカーを貼られたマシンが走りました。

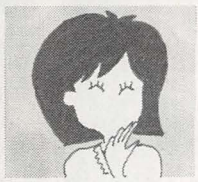
チームは知る人ぞ知るSP忠男レーシングチーム。成績のほうは，総合6位と好成績でした。来年もサポートするから注目してください。



The inside affair of SACOM 3

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2



めっきりと涼しくなってきた今日このごろではありますがいかがお過ごしですか？　このコーナーも今回でめでたく第3回をむかえることができました。前回までこのコーナーを担当していたサコムの花，佐藤幸之助（48才仮名，独身）は，フィリピン島にて，パチスロ病という難病に冒され，今回のこの原稿を愛弟子である私，桜井　栄(エイ)(18才，独身)に託したのであります。若輩者ではありますが，どうぞよろしくおねがいします。

★★★★

さて，前回より引き続きまして我が愛すべきサコムのスタッフ達の真の姿を紹介していきましょう。今回はいよいよプログラマー達の出番です。語ってくれるのは，年齢不詳のサコムの父，パパ斉藤。さあ！　どうぞ！

The Legend of Programmer Alpha ―プログラマーを目指すあなたに

＃1）プログラマーの条件

プログラマーに最も必要とされるのは，何よりも美的センスです。あなたは美しいプログラムを書いていますか？　色をいくつ知っていますか？　週に何冊の本を読んでいますか？　どんなにテクニックを持っていても，センスを持っていなければ，ただの移植スタッフで終わってしまいます。美しいものが創れることが，プログラマーの最低条件です。　よくプログラムを送ってくれる人がいますが，私達はテクニックだけを見ているわけではありませんよ。

＃2）いくつもの壁を超えて

ゲームが好きで好きでたまらない，というだけの人は，企画にしてもプログラマーにしても，あまり向いていないようです。私達が創りたいのは，『何か新しいもの』であって，『なんとかのようなゲーム』ではないのです。ゲーム業界に入れば好きなものを自由に作れると思っている人は，必ず大きな壁にぶつかります。

＃3）To be a Staff

これはサコムからのお願いですが，プログラムを送ってくれるときは，必ずオリジナルで，ソース・プログラムを添付してください。オリジナルでなければ，どんなにいいものであっても評価はできませんし，逆にオリジナルならば，少しぐらいテクニックがなくてもそれなりに評価されます。グラフィックにしても同じことで，一点二点では何もわかりません。あなたのセンスを私達はいつでも待っています。

＃4）We are Staff！

では，サコムのプログラマー達を紹介することにしましょう。

★★クリィミー　石川★★

好評をいただいているメルヘン・ヴェールミュージックライブラリーは，彼の手によるものです。Tatekinの名と，人差指を立てての「ちょっといいですかぁ？」攻撃は，もはや知らない人はいないでしょう。ノヴェルウェアでは，X1版を担当します。

★★大塚　武見★★

98一筋で生きてきた彼は，歩く8086とさえ言われています。性格は穏やかですが，彼の書くプログラムもそうであるとは限りません。もちろん98版を担当。

★★関川　雅道★★

またの名をロリータ関川。16才以下の女の子は，半径100メートル以内に近づいてはいけません(これさえなきゃいいやつなんだけどなぁ)。FM版を担当。

★★酒井　潔★★

最新作Euphoryを X 1 の機械語モニタだけで作りあげたという伝説は，信じられないかも知れませんが本当の話です。彼がソースファイルならぬソースダンプを黙々とタイプする姿は，誰が見てもプログラミング中とは思わないでしょう（X1ユーザーの皆さん，ご期待ください）。

★★田城　剛★★

彼の持つプログラム・テクニックには何か計り知れないものがあります。マスターディスクまで破壊してしまうという，自信作のファイルコンバータは，怖くて誰も使おうとしません。予想できないようなバグを発生させて，プログラマーを恐怖に陥れるのも，彼の特技の一つです。ノヴェルウェアではシナリオ・ファイルのコンバーターを担当（これは恐ろしい!）。



★★ばってん荒川★★

夏休みに，何を思ったかカナダまで行ってきたという彼は，いまだに下手な日本語しか話せません（何のために行ってきたんだろう？）。

ノーテンキが服を着ているような彼ですが，プログラムのほうは…ほうは…おい，なにやってんだよ…それは……ああっ！……信頼できます（ほんとかなぁ）。彼の作った『ディスクなげーる』は，サコム内で結構評判でした。本来98専門の彼ですが，今回はMZ－2500版を担当しています。

★★斉藤　満★★

最近歳を聞かれるのが怖くてたまらない私は，88版を担当している斉藤です。

寝たら何があっても起きないという病気を持っているため，現在はとあるところに監禁されていますが，PROASM－IIはアセンブルが速いと，ひとり喜んでいる今日この頃です（た，田城君，わ，私が悪かった，RAMディスクを消すのだけはやめてくれ，やめてくれってば!）。

＃5）最後に

ノヴェルウェア・シリーズは，11月から発売予定です。プログラマーは皆，死ぬ気で頑張っています（ばってん荒川を除く）。『ドーム』は，対象年齢をかなり高く設定したので，中高生にはあまり向かないかも知れませんが，『シャティ』は今までのアドベンチャー・ファンにも，十分楽しんでいただけると思います。どうか，期待してくださいね。

・・・という訳で，このような力強いプログラム・セクションによって今までにノヴェルウェアという新しいジャンルのアミューズメントを創りだそうとしているのです。

斉藤さんゴクロウ様でした。

いやーサコムって本当にいいですね。

これがノヴェルウェアだ！

さあ秋だ！　そして年末だ！　新作ゲームの発売だ！　前回，今回とこのコーナーで紹介したサコムのスタッフ達も，容赦なく過ぎ去ってゆく時間に，刻々と青ざめながら確実にプログラムを仕上げてきている。うん！　なんて優秀なスタッフ達だろう。この秋の新作，〝ノヴェルウェア〟は，今までにない未知のジャンルのゲームだけに，サコムの社内は，ソフトハウスとは思えない緊張した空気が漂っている。

いったいこの〝ノヴェルウェア〟なるジャンルのゲームとはなんなのだろう。

11月に発売される＊DOME（ドーム）＊は，夏樹静子原作の近未来小説で核と人類との深い関係を私達に鋭く投げかける異色問題作。そして，12月に発売される＊CHATTY（シャティ）＊は，翻訳家，鎌田三平によるオリジナルSF小説。遠い異次元空間での愛と憎しみの壮大な世界。どちらの作品も，プレイヤー自身が主人公となり思いどおりの結末を創りあげてゆくのである。



音楽は，美しく洗練されたサウンドトラックなみの楽曲が，画像は，イメージスキャナーによって取り込まれた繊細なグラフィックが，多数用意されている。

より現実に近く・・・そんなゲームが諸君の手に届くのは，もうじきである。

対応機種

- ●PC－8801SR／TR／FR／MR／FH／MH／VA
- ●PC－9801全機種
- ●SHARP　X－1全機種
- ●MZ－2500
- ●FM－7，FM－77／AV
- ●MSX2，X－68000（予定）

（ノヴェルウェア・テレフォン・サービス・・・03-635-5147）

SACニュース

Sacom Amusement Club会員3000人突破!!

我がシステムサコムのファンクラブ，その名も〝SAC〟が，このたびめでたく3,000人目の会員登録となりました。今まで皆様から熱いおたよりをたくさんいただきましたが，会員カードの発行が大変遅れまして本当にゴ・メ・ン・ナ・サ・イでした。今回，会員カードもNEWバージョンとなり，どーんと皆様にお届けいたしますので，ゆるしてくださいネ！

そして，まだ申し込みをしていないアナタ！　アダルトな黒でまとめたオシャレなカードをアナタのお手元に1枚いかがですか？　SACの会員になってみんなでサコムのゲームを応援しましょう。入会希望の方は，住所・氏名・年齢・職業・性別と，パソコンをお持ちの方は機種名，メディアを忘れずに記入して，下記までお手紙ください ネ！

●宛先　〒130 東京都墨田区両国4－38－16 両国桜井ビル4F
（株）システム　サコム内　SAC事務局

MESSAGE from SESSION 61

ガルフォース ETERNAL STORY プロジェクトセッション61

Humming Bird Soft
BOTHTEC SACOM soft office THINKING RABBIT
マイクロキャビン SystemSoft XTAL SOFT
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

季節はもうすっかり秋になって，日ヤケした肌の色もさめた頃になりました。アツかった今年の夏は君達に素晴しい想い出をくれたかな？　僕達は今，過ぎ去った夏を惜しんでガルフォースの第２弾をセッセと制作中です。

というわけで，今回は僕達SESSION61のことをみなさんにお伝えしましょう。

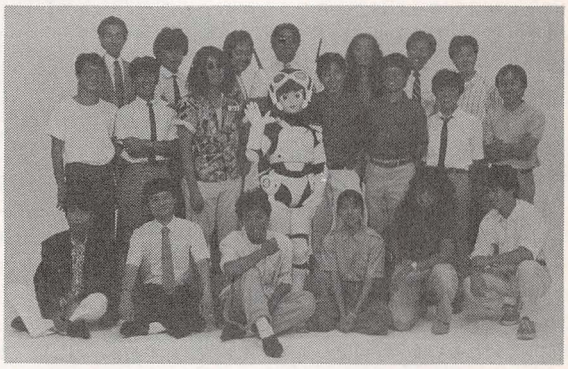
僕達SESSION61は，ガルフォース「創世の序曲」AVGを作りあげたわけだけど，開発中の僕らはパニックの嵐が吹きあれていたんだぜ。

ゲームを作るというのは，同じ会社の親しい仲間でも新しいゲームについてのアイデアを出しあったとたん，アツイ戦いがはじまるんだ。

それぞれの企画開発者はゲームに対する自分のポリシーやプライドやミエ(!)を持っている。だから打ち合わせになると，ほとんどケンカになるくらい激しい話し合いになって開発者どうしの戦いの火ブタが切っておとされるというわけ。

最終ラウンドのゴングが鳴るころには，もうフラフラだったけどユーザーのみんなの声にはげまされ，そして各社の開発者の熱い情熱がひとつに合体してこのゲームが完成したんだ。

今から想うと，苦しかったことやツラかったこと……いっぱいあったけど，そんなことがぜーんぶフッ飛んじゃったゼイ。だって今度のゲーム作りは，８社がガッチリとスクラムを組むことによって，こんなデッカイ仕事ができるって事を僕達に教えてくれたからサ…。つまりみんなでアイデアを出し合って今までにないタイプのものを，またユーザーのみんながハッ！とおどろくようなゲームを作ろうとがんばってきたんだ。



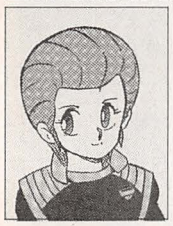
このゲームをPLAYしたキミは，もうガルフォースの魅力にひき込まれていくハズだ…。

ところでキミは，このゲームを作った僕達「SESSION61」の名前の意味を知ってるかい？

これは僕らのプロジェクト・ネームなんだけど，有名なジャズ・ミュージシャンが集まって演奏することをジャズ・セッションとかスーパー・セッションなどと言うことから，この名前がつけられているんだ。

どうだい，チョッとカッコイイだろ？　これからも僕達「SESSION61」は，君達をうならせ，ハマってしまうゲームを作っていくから，君からの挑戦を待ってるぜ！

GAL FORCE ETERNAL STORY characters introduction



ELUZA

ガルフォースのメンバーの中で艦長という重要な任務につく。クルーからも信頼され頭もキレる。現代で言えば，テキパキ仕事をこなすキャリアウーマン・タイプ。



RABBY

ガルフォースの主人公。戦略的なセンスはバツグンでエルザの良きアドバイザーでありパートナーでもある。僕らの仲間でも一番，人気のあったキャラクター。



LUFY

過去の戦いにおいてアタッカーズに所属し，天才的なバトルでショット・ダウン・エンジェルの異名を持つ。気性は荒いが，純粋でシャイな心を持つ。



PONY

スターリーフ号のメンテナンスやコンピュータＯＸ－11などを操作する腕利きのメカニック。シュミレーション・ゲームが得意な明るい女の子。

ガルフォース：©SVI／MOVIC, ARTMIC, 1986 ©SCAPTRUST

T&E PRESS 番外編

発行 ㈱ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810
TEL 052—773—7770

★やたたたっ!! これがハイドライド3だ!!

どもっ!! 天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

秋もいよいよ深まって，女子高生のセーラー服も白から黒へ衣替え……うーん，ロマンだなぁ。よーし，今月もはりきっていってみよーっ。

えーっと，今月は約束どおり，年末発売の新作ソフトの大紹介を行ないます。新作ソフトの紹介とゆーわけで，みなさんドキドキしていらっしゃると思いますが，今回は紹介する私のほうもドキドキしているんですよ。

だって何を隠そう，その新作ソフトというのは，あのパソコンゲーム史上に不滅の金字塔を打ち立てた，ハイドライド・シリーズの完結編……その名も『ハイドライド3』なのだだだだっ!!

「おおおおーっ」とか，「うげげげーっ」とかゆーみなさんの感動の叫び声が聞こえてきそうですが，タイトルを聞いただけでうなっていたのでは，この先ハイドライド3の全貌をお伝えするのが心配ですねぇ。

なんといってもこのゲーム，完結編とゆーことで作者の内藤クンがもてるパワーとテクニックのすべてを注ぎ込み，A.R.P.G.（アクティブ・ロールプレイング・ゲーム）の最高峰となるように作りあげられたゲームなのです。その完成度は，みなさんの想像を遙かに超えていることでしょう。

で，とりあえず気になる対応機種からお伝えしましょうかねー。まずは，えーっと，PC—8801R/H/VAシリーズ（2ドライブ専用）……そして，MSXでしょ……んで，とどめがMSX2です。MSXとMSX2は，それぞれ専用ソフトになっていますから，MSXはMSXの，MSX2はMSX2のグラフィック・モードでお楽しみいただけますよん。

その他の機種につきましては……あのぉ，そのぉ，言いにくいんですが……現在のところ……残念ながら……発売予定が……ないんです。

きゃーっ，きゃーっ，やめてーっ，石を投げないでーっ。

ううううっ……みなさんのお怒り，ごもっともでございます。ハイドライド，ハイドライド2と解き終えたなら，完結編のハイドライド3をプレイして締めくくりたいと考えるのは当然の心理ですもんね。

ところが，このハイドライド3は，8ビットマシンの限られたメモリ空間に収まりきれないほどのデータを必要とするビッグゲームとなったため，PC—88のようにマルチタスク（同時処理）でディスクをアクセスできるか，MSXのようにROMを使ってメモリ空間を増やすかしないとプレイできなくなってしまったんです。

ハイドライド3の開発チームも，連日連夜なんとか作れないものかと，さまざまな努力を行なったのですが，ゲームのプレイアビリティ（プレイのやりやすさ）を無視する訳にもいかず，泣く泣く断念いたしました。そのところを，御理解いただき，なにとぞお許しいただきたいと存じますデス……（合掌）。

つーことで，いよいよゲームの核心に迫ってみたいと思います。まずは，2年という期間を経て，ハイドライド3（以下，ハイド3）がどれだけ進歩したかとゆーことを，スペックを比較することによって見てみましょう。

マップの広さは，ハイドライド2（以下ハイド2）の2倍。単純に2倍といってもハイド2の時にかなりハイレベルなデータ圧縮を行なっていただけに，今回の2倍はものすごいことなのです。

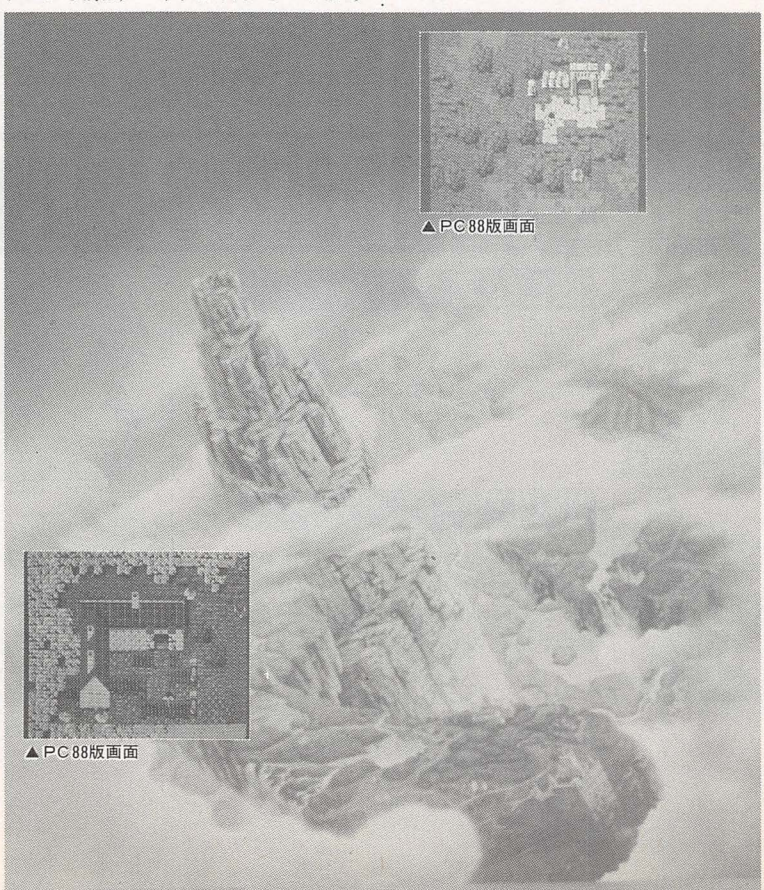
またマップを構成するグラフィック・パターンの数は，ハイド2の70パターンから格段に増えて，驚異の1400パターン。なんと200倍なのですよ!! この数字は，グラフィックの美しさに比例しているわけで，きめ細かく雰囲気タップリのハイド3のマップには，誰しも感嘆のタメイキを洩らさずにはいられないでしょう。

MSXだって負けてません。T&Eの高度なグラフィック技術と「衝撃の4メガロム」の採用（ハイド2では1メガロム＋SRAM）により，PC—88やMSX2に優るとも劣らない美しいグラフィックを楽しむことが可能となっています。

そして，気になるサウンドは，それぞれのシーンに応じた14曲が用意されています。しかもFM音源対応のPC—88では，あるオプション（まだヒミツなのよん）に対応することによって，より大きな興奮と感動を味わえるでしょう。

メッセージやステータスの表示は漢字対応となりました（恐るべきことにMSXでもできる）。当然，英字表示が好きな人のために，切り替え可能となってますので御心配なく。

とか言ってたらもうページがない。以下，来月を待て!!



▲PC88版画面

▲PC88版画面

テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

おまたせしました!!

日本テレネット・ユーザーズ・クラブ第1回特別限定会員(5000名)受付開始！

テレネット・ファン待望のユーザーズ・クラブがいよいよ始動いたします。今までお問い合わせいただいた方々，広告やホットラインをチェックしていたみなさま，おまちどうさまっ!!

私達は，みなさまの期待におこたえできるようなユーザーズ・クラブにしようと，日夜企画に励んでまいりました。パッケージ・ソフトだけでは伝えきれないおもしろさがいっぱいですよ。

今回は，第1回特別限定会員募集ということで，先着500名ということで企画をすすめてまいりましたが，「500人じゃ少なすぎる！」「間に合うかどうかわかんないけど，たのむから入れて！」などあまりに反響が多かったために，急きょその10倍の“5,000名”に募集枠を広げました。私たち一同もうれしい悲鳴をあげながら，みなさまをお待ちしています。

申込方法は，〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル 株式会社日本テレネット・ユーザーズ・クラブ係 ☎(03)268-1159までお電話か，お葉書で「入会希望！」と，ご連絡ください。こちらから応募用紙を送らせていただきます。また，ご連絡くださる場合には，住所，氏名，年齢，手持ちのパソコン機種名を忘れずにね！

なお，一部の販売店では，応募用紙をくばっていただけるところもありますので，お近くのお店で用紙を手にした方は“まよわず”こちらに送ってください。自社ソフトの中に入っているアンケート葉書を送っていただいた方には，もれなくこちらから応募用紙をお送りしますので，ご安心ください。

入会金は，年会費と合せて1,500円です。まずまずの値段でしょう？そして，ごきげんなプレゼントや特典は？まず，キャッシュカードやクレジットカードにも引けをとらない豪華会員証！金ピカで目立つぜいっ!!そして隔月で会報をお届けします。みんなの知りたいことがもりだくさん！コミュニケーションもバッチリ!!その他，プレゼントや，会員だけへの販売品として，特製ステッカー，ポスター，フロッピーケース，キャラクターBOOK，BGMテープ，デモディスク，etcを企画中!!

みんなからも欲しい物，やりたいことがあったらどんどん言ってください。みんなのために，みんなで作るユーザーズ・クラブですから，みんなの希望に添うように私たちは全力をつくします!!

さあ，どうですかテレネット・ファンなら見逃せないチャンス！いますぐ申し込もうね！

期待してください！

年末新作情報!!

日本テレネットでは年末製品として二つのゲームを開発中です。一つは，戦略的要素を盛り込んだ，アクション野球ゲームで「プロ野球ファン－テレネット・スタジアム－」あくまでもプレイヤーの“腕”を重視させる内容は，あなたを熱くさせてくれます。そして，奇想天外なビジュアル・シーンは，あなたを楽しませてくれること請け合いです。

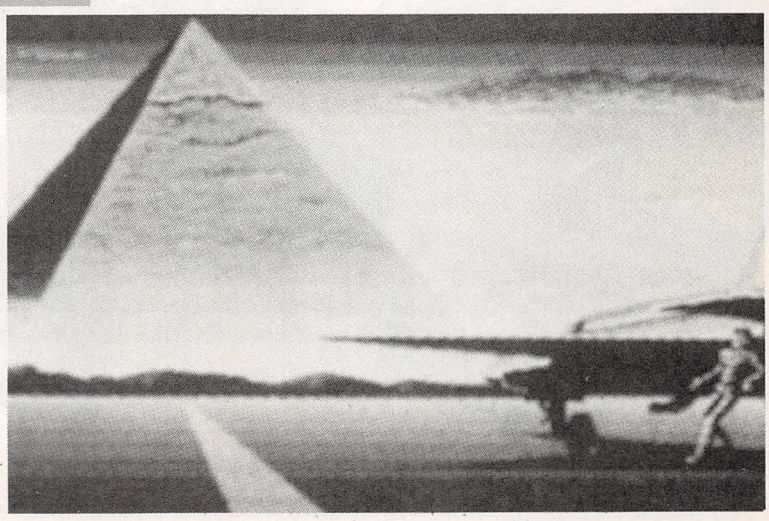
そして，もう一つは新たなシューティング・ゲーム「反生命戦機アンド ギュヌス」。こちらは独特な舞台を背景に，まったく新しい発想から生まれたキャラクターがあなたの分身となって，戦いまくるゲームです。単純明快で奥の深い内容は，疲労感とともに心地よい爽快感をあなたに与えてくれるでしょう。とにかく派手なこのゲーム!!どうぞご期待ください！

ごめんなさい

ルクソールマニュアル訂正

このたび，ルクソールのマニュアルについてまちがいがありましたことを深くお詫びいたします。

訂正のか所はP4，7行目からです。正しくは，PC－88版はリターン・キーでゲーム・スタート。キーを押さないとプロローグの繰り返しになり，オートデモは入っておりません。X1版のスタートはスペース・キーですが，オートデモについては88と同様です。以後このようなことのないよう，注意いたします。



ファルコム新情報



誰もが不可能と思っていた

MSX ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品



ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。



MSX / MSX2 / 2メガROM / RAM8K / 定価¥7,800

Falcom
日本ファルコム株式会社

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 7

“秋深しとなりは占いする人ぞン!?

０星占術



『黙って叩けばピタリと当たる……本格的占いソフト登場！その名も，０星占術!!』

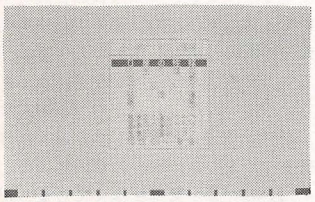
な，なんなんだ，これは??そりゃね，外から電話しただけで，ウサギちゃんがお風呂をわかしてくれたり，あのマイケルが画面から飛びだしてきて，目の前で歌い踊ってくれる時代だけど，まさか占いまでコンピュータで……なんて。……とお思いの方も多いでしょう。そういうご意見も，ごもっとも。しかし，ここで，私は，声を大にして言いたい！「０星占術はすごいっ!!」

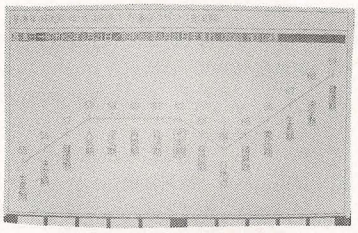
“すごいって，何が？”

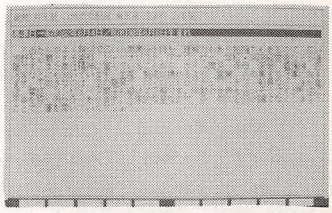
０星占術とは何か？まず，ここから説明しましょう。この占いは，古来より伝統のある，数々の占星術をもとにして，御射山大令師という，えら～い先生によって確立された，０星占星術を，継承者である，谷口令郷先生が監修，それをビクターの優秀なプログラマーがパソコン・ソフトにしたという，本格的占いソフトなのです。

占いかたは，いたって簡単。占う人の生年月日を入力するだけで，その人の性格，人生の傾向，恋愛，セックス，結婚，職業幸運を呼ぶグッズなどが，パッと画面にでてくるから，あとは，１人でじっくり読むもよし，それをネタに友達とワイワイやるもよし。

そして，ああ，こういう運命なのか，とわかったところで，さらに詳しく知りたい人のために，基準日を設定するだけで，運命の流れをグラフにしてお見せします。基準年，基準月，基準日を変えれば，過去，現在，未来と，そのときどきの運勢を垣間見ることができるのです。







“それだけ？”

いえいえ，とんでもございません。占いで忘れてならないのは，相性。片想いのあの人とは？憎らしいあいつとは？今度配属になった上司とは？……などなど，こっそり調べて対策を練るのも，手ですね。そういう，気になるヒトとの相性もバッチリ，２人占いをすることによって，わかってしまうのです。そのうえ，各項目別のプリント・アウトもできるときてるから，もう，こわいものなし。

★

“だから，使いみちはいろいろ”

こんなに中味がいっぱいの『０星占術』いつでもどこでも占えるっていうんだから，活用範囲は無限大。人事課の中村さん，文化祭の出し物を迷ってる西沢君，今いち盛りあがりに欠ける商店街の抽選担当の永井さん，来客に新しいサービスをお考えのスナック経営今井さん，このソフト，きっとあなた方のお役に立つと思いますヨ！

★

“でもこれだけは言いたい!!”

しかし，ときどき見かけます，占いに人生を委ねてしまうヒト。占いの結果は，あくまでも基本的なもの。じょうずに活用して，自分の足で，より良い人生を歩んで欲しいな。

名ソフト買ってくれよと泣く子かな

０星占術

価格18,000円

対応機種／ＰＣ－9801Ｆ／ＶＦ／Ｍ／ＶＭ／ＶＸ／ＵＶ／ＬＴ（5インチ2ＤＤ／2ＨＤ，3.5インチ2ＤＤ，3.5インチ2ＨＤ（ＬＴ専用））

「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目世パレス5Ｆ
ビクター音楽産業㈱ＰＳ部
「クロスメディア・クラブ」係

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



武藤さんのいっきなり質問コーナーpart2



ニコニコ営業の松本氏。

お待たせ！武藤さんのいきなり質問コーナー第二弾！さっそく笑顔のすてきな営業の松本氏に質問です。

武：営業ごくろう様です。とても大変だと思いますが，どういったご苦労が多いですか？

松：いやあ，始めたばかりで苦労と言えるものはないんですよ。でも，早く靴底がすり切れる位，がんばりたいと考えています。

武：（えらい！）

松：もちろん，靴代は会社持ちで……。

武：（せこい！）

松：しかし，営業はやはり誠意と笑顔です。これを忘れたら何にもなりません。ほら，よく目をこらして見てごらんなさい。誠意と笑顔の向こうにぼくらの明日が見えませんか？（天井を指す）

武：（うわあ，タバコのヤニで天井が黄色くなってる……気持ち悪いよォ！）

――感想――松本氏の性格は温和です。スリッパをはいて，手ぬぐいをさげて，こわれたメガネの柄を輪ゴムで止めた後ろ姿を見るたびに，私は思わず彼に向かって叫びたくなるのです。（お父さ――――ん!!）



なぜか絵書きの公門女史。

さて，次なる登場は私の先輩，笑うと天使（怒ると恐い！）グラフィック担当の公門女史です。

武：公門さんは昔，漫画家を目ざしておられたとか……。

公：はい，あえなく挫折しましたが……。

武：どんな漫画がお好きだったんですか？

公：私はね，割と女の子漫画より，男の子漫画のほうが好きで，単行本なんかもそろえていました。「島っ子」とか，「サイボーグ009」とか……。

武：（聞いたことあるような……。）

公：アニメも好きで，とくにテレビの「宇宙戦艦ヤマト」は大好き!!

武：あ，知ってます。私も小学校四年位のとき見てましたよ。

公：えっ……。小学生だったの……。

武：はい。あと「銀河鉄道999」のときは中学一年生。友達とみんなで見に行ったんですよ。

公：そう……。私，働いてたわ……。

武：（し，しまった!!）

――感想――公門女史はあれっきり，口をきいてくれません。でもきっと，墓穴を掘ってしまった私が悪いんですよね，クスン。

J&Pに抜忍旋風まきおこる！

さて，9月6日の日曜日，渋谷のＪ＆Ｐで私たちの抜忍伝説の説明会があったのをご存知ですか？ＲＰＧ，ＡＶＧ，はたまたシミュレーションか？正体不明の抜忍伝説が今回初めて，ユーザーの前にその姿の一部をかいまみせました。会場に集まった数十人のマニアチックなパソコン少年達（残念ながら少女の姿は見あたらなかった。お～い！パソコン少女でておいで～）。講師はわれらブレイン・グレイの大黒様……いや大黒柱の飯島氏！　元，無声映画の弁士の経験を生かして熱弁をふるいました。そのうえ，物語のあっと驚くどんでん返しまでもご披露してしまうという出血，大，大サービスまでありました（この後まだまだ複雑なストーリー展開があるのでこのぐらい見せたっていいんだそうだ）。興奮したユーザーからも，どんどん質問が飛びだし，予定時間オーバー。迫熱した集会でした。告知が行き届かなくて，来れなかった人ごめんなさい。来月も開催されますから，立ち寄ってみてください。





Brain Grey

武藤さんのひとり言II

わ～ん！あせった，あせった。公門さんの痛いところを突いてしまった～。

女は負けて落ちれば泥……なんて前にありましたよね～。この先，激しい女の闘いまで展開したらどうしよう。武藤さん負けないわっ！松本のお父ちゃんは今朝もランニング姿でうろうろしてました。また会社に泊ったのね，ご苦労さまです。こんど1回50円で肩たたきしてあげるからね。

ところで，このところ急激に社員が増えてオフィスはすし詰め状態です。マルクス兄弟の映画の，あれ。ホテルの一室に，メイドや工事屋さんや給仕が次々訪ねてきて人でいっぱいになっちゃうやつ。あんな感じ。コーヒーを運ぶにも人を踏み越え踏みつけ椅子につまづき，やっと目的地にたどり着く。あ～あ，また苦労が増えてしまった。部屋の酸素が足りなくなっても知らないからね～。誰か助けて！

なんと立ち見も出た!!





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

これが、会員マガジン「ポニカランド」だ！







▲ファミコン版「ウルティマ」10月9日発売決定!!（ポニカランド⑲号より）

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！

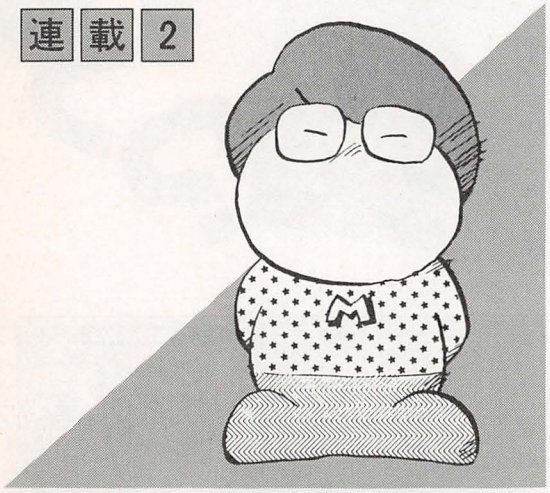
- **入会方法**
  住所(〒)・氏名・年令・学年(職業)・電話番号を記入のうえ，切手600円分（1年分のポニカランド購読料）をそえて下記の宛先までお送りください。
- **宛先**
  〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
  日本ビルディング3F
  (株)ポニー　ポニカ事業部
  ポニカランド係

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

森田和郎のプログラミングNOW

連載2



コンピュータにできることとできないこと

まえに私はパズルが好きだと書いたことがあるが，パズルと並ぶ私の趣味に室内ゲームがある。室内ゲームといっても，麻雀とかポーカーとかコントラクトブリッジのようにすべての情報が明きらかでないものはあまり好きでない。私が好きなのは将棋とか囲碁とかオセロのような，いわゆる完全情報二人0和ゲーム※に限られる。この種のゲームをコンピュータにプレイさせることは私が子供の頃からの夢だった。これは今でも同じで，コンピュータが人間の将棋の名人に勝つというのが私の究極の目標である。もし，これが本当に実現すれば私は現在の仕事をやめて隠居してしまうかもしれない。しかし，当分の間コンピュータが人間の将棋の名人に勝つとは思えないので，私はまだまだ隠居できないだろう。

ところで，どうしてコンピュータが人間の名人に勝つことができないか疑問に思われる人がいるかも知れない。実は私も昔は，「ちゃんとしたプログラムができればコンピュータは必ず人間の名人に勝てるはずで，現在コンピュータが弱いのはコンピュータのプログラムがまずいからだ」と思い込んでいた時期があった。このように私が考えた根拠は，

1. 人間の中には将棋の強い人たちがいる。
2. その人たちは一般人が知らない将棋のノウハウを知っている。
3. 一般人が将棋を強くなろうと思ってもなかなか強くなれないのは，将棋のノウハウに関する知識の量がすごく多いため，すべてをマスターすることが難しいからだ。
4. それならば，コンピュータにそれらのノウハウをすべて覚え込ませればコンピュータはミスがないだけ人間より強くなれるにちがいない。
5. 私自身，将棋がアマチュア5段である。私の知っている将棋のノウハウをすべてプログラムにそそぎこめばアマチュア五段以上の物ができるにちがいない。

この考えに基づいて，数年前に私はアマチュア高級レベルのコンピュータ将棋をめざして，開発を始めた。このときはオセロでの成功の自信もあったので，必ずうまく行くと思っていた。しかし，現実は厳しい。私が2年あまりの努力の末作りあげた物は，アマチュアの上級者の手にかかると簡単にひねりつぶされてしまう。いったい私の考えのどこにまちがいがあったのだろうか。

結論から言うと将棋の強い人が棋力相応の将棋のノウハウを「知っている」と考えたことがまちがいだったのだ。将棋の強い人はむずかしい局面で，正しい指し手を選ぶことができる。しかし，彼は彼がどのようにしてその手を選んだかその理由を完全に説明することができない。この不思議な事実に気が付いたのは2年くらい前だった。

（つづく）

※「完全情報二人0和ゲーム」とは！

すべての情報があきらかになっているゲーム。二人とは，プレイヤーのこと。0和とは，プレイヤーの得点がさし引き0となっていること。

一方が勝てば，必ず一方が負けるゲーム。ポーカーやサイコロを使用したゲームでは上の要素がわからなくなる。

このページに関するご意見、ご感想をお待ちしています

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。

(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5231-01A	198,000円	無	無	無	無	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-98XLモデル2	330,000円	有	有	有	有	5	超特価品	I.C. コスモランド鶯居店
PC-9801VX2	275,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VM21	260,000円	有	無	無	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VM2	242,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-98XA/21	228,000円	有	有	有	有	5	N5923, MS-DOS付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV21	224,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801M2	190,000円	有	有	無	有	4	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV2	190,000円	有	有	有	有	4	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VF2	165,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC9801M2	160,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
PC-9801F2	140,000円	有	有	有	有	3	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	140,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801E	118,000円	有	有	無	有	3	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC9801F2	113,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
PC-9801	68,000円	有	有	無	有	3	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM21	230,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
PC-8801MH	143,000円	有	有	無	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801MH	138,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	125,000円	有	有	有	有	4	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	120,000円	有	有	無	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡMR	118,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡSR/30	115,000円	有	有	有	有	4	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801MH	112,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801mkⅡMR	112,000円	有	無	無	有	4	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801mkⅡMR	110,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡSR/30	108,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡFR/30	108,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡSR/30	108,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡFR/30	105,000円	有	有	有	有	4	保証期間1年	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH/30	100,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡMR	92,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡSR/30	87,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/30	86,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡFR/20	72,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801mkⅡ/30	68,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	68,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ/30	65,000円	有	有	有	有	3	保証期間6ケ月	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ/20	58,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ/30	53,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
PC-8801mkⅡ/20	42,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801漢ロム付	33,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801漢ROM付	30,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8801	18,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
PC-88VA	212,000円	有	有	無	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC88VA	185,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-8801	28,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8001mkⅡ	15,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6601	31,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-6601	25,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6001mkⅡ	10,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-2001	15,000円	有	無	無	有	4	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

アップル

マッキントッシュPLUS	250,000円	有	有	無	有	3		㈱サードウェーブUP'S

EPSON

PWP-9601XT	69,800円	有	有	有	有	5	専用ケース付	I.C. コスモランド鶯居店

カシオ

PV-7	5,900円	有	有	有	有	4	MSX 8KB	㈱日本マイコン流通センター

サンヨー

MPC-2	158,000円	有	無	有	有	3	MSX	㈱日本マイコン流通センター
MPC-3	108,000円	有	無	有	有	3	MSX	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-600C〈X68000〉	227,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-880CB	149,000円	有	有	無	有	5	展示品	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-856CB〈X1ターボⅡ〉	78,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-822C	76,000円	有	無	有	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-852C〈X1ターボ/30〉	73,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
CZ-822CB	62,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-851C〈ターボ/20〉	60,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-812C	48,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-820C	29,800円	有	有	有	有	5	展示品	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8PK2	29,800円	有	有	有	有	5	限定品	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-850C	25,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
CZ-811C	23,800円	有	有	有	有	5	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ

CZ-803C	21,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
CZ-801CR	20,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
CZ-811C	19,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-803C	13,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-800C	13,000円	有	有	有	有	3		ユニオン
MZ-2521	88,000円	有	有	有	有	5	MZ-1D22専用モニタ付	ユニオン
MZ-2521	84,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2521	72,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1500	22,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

HB-F1	24,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
HB-201	15,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
HB-201	7,500円	有	有	有	有	4	MSX64K	ユニオン

東芝

PA7010	7,800円	有	無	無	有	3	パソピア・T-BASIC	㈱日本マイコン流通センター

任天堂

ファミコン	7,500円	有	有	有	有	4		ユニオン
ディスクシステム	7,000円	有	有	有	有	3		ユニオン

日立

MB-H2	14,800円	有	無	有	有	4	MSX 64KBレコーダ付	㈱日本マイコン流通センター
MB-H1	7,000円	有	有	無	有	3	MSX32K	ユニオン

SONY

HB-F1	19,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

富士通

FM-R60FD	350,000円	有	有	有	有	5	超特価	I.C.コスモランド鶴居店
FM-R30FD	180,000円	有	有	有	有	5	超特価	I.C.コスモランド鶴居店
FM-16βSD	98,000円	有	無	有	有	3	JISキーボード付	㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV2	88,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM77AV2	78,000円	有	有	有	有	4	保証期間6カ月	㈱サードウェーブUP'S
FM77AV2	69,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
FM-77L2	62,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM-77D2	58,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM-NEW7	20,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM-7	18,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FM-NEW7	11,000円	有	有	無	有	3		ユニオン
FM-8	8,900円	無	無	無	有	3	漢字・非漢字ROM付	㈱日本マイコン流通センター
MB-25050	62,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

ナショナル

CF-3000	20,000円	無	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FS-A1	24,000円	有	有	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
FS-A1	19,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

セガ

セガmkⅢ	8,500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-TV352	78,000円	有	有	有	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD862	68,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD851	65,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD852	58,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD854	58,000円	有	無	無	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD-862	50,000円	有	有	無	有	5		ユニオン
KD-852	41,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
PC-KD852	40,000円	有	有	無	有	5		ユニオン
PC-KD251K	24,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-KD201	19,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8841	28,000円	有	有	無	有	3	保証期間6カ月400ライン	㈱サードウェーブUP'S
PC-8851	28,000円	有	有	無	有	3	保証期間6カ月モノクロ400ライン	㈱サードウェーブUP'S
PC8048K	23,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8851	20,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8050N	19,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-60M43	18,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8050N	12,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-6041	8,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

サンヨー

CMT-146L	48,000円	有	有	有	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
CMT-146L	40,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

SHARP

CU-14AD	57,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CU-14AG1	49,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CU-14-AG1	49,000円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CU-14AG2	42,000円	有	有	無	有	5		ユニオン
CU-14H1	40,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
CU-14G	20,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
CZ-870C	110,000円	有	有	有	有	5	展示品	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-870DB	69,000円	有	有	無	有	5	展示品	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-850DE	54,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
CZ-820D	44,000円	有	有	有	有	4	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
CZ-811DR	38,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
12M18B	24,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
12M-15B	12,000円	無	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
MZ-1D22	52,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1D22	50,000円	有	有	無	有	4	保証期間6カ月カラー400ライン	㈱サードウェーブUP'S
20M202C	35,000円	有	有	有	有	3	20インチカラーモニタ	ユニオン
MD-12P1	29,800円	有	有	有	有	5	メーカー保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

ニデコ

NH-12D6	14,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

日立

BDHM12	24,800円	無	無	無	有	3		㈱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-80S32	38,000円	有	有	有	有	5	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-80S31	48,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ

アイテム

disk80PC	39,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

EPSON

TF10PC	46,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TF-10/FM	45,000円	有	有	有	有	3	インターフェースケーブル込み	ユニオン
TF20PC	44,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
TF-20	38,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ

工人舎

KD390PC	42,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
KD290PC	39,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

コンピューターサービス

FC80	9,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-1F11	42,800円	有	無	無	有	4		㈱日本マイコン流通センター
CZ-503F	29,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

富士通

MB27611	48,000円	有	有	有	有	4	インターフェースケーブル込み	ユニオン

ロジテック

LFD550PC	47,800円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
K-305PC	46,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
K-305	45,000円	有	有	無	有	3	PC対応5"2D 2ドライブ	㈱サードウェーブUP'S
K-305PC	38,000円	有	有	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ

プリンター

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201F	110,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR101F	88,000円	有	有	有	有	5	24ドットプリンタ	IC.コスモランド鴨居店
PC-PR201	78,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR101	68,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PR-201	65,000円	有	有	無	有	3		ユニオン
PC-PR406	48,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR406M	40,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR104	38,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PR-405	27,000円	有	有	有	有	5	第2水準付	ユニオン
PC-PR103	25,000円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR401	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
PC-8027	19,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
VP-135K	91,300円	有	有	有	有	5	展示品	㈱ワールドインアオヤマ

EPSON

MP130K	58,000円	無	無	無	有	3	標準機	㈱日本マイコン流通センター
AP80EXPC	35,000円	有	有	有	有	4	PCセット	ユニオン
RP-80F/TⅡ	19,800円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
GP-500M	19,800円	有	無	無	有	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
MP80ⅢF/T	18,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ1P09	14,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

スター精密

AR-2400	78,000円	無	無	無	無	3	当社保証書添付	㈱ワールドインアオヤマ
TR-24	18,000円	有	有	無	有	3	FM対応熱転写保証期間6カ月	㈱サードウェーブUP'S

スーパーブレイン

SX-88C	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

セイコー

SL-80MK	45,000円	有	有	無	有	3	ドットインパクト10インチ保証期間6カ月	㈱サードウェーブUP'S
GP-550M	25,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
SP-800F	24,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP550F	22,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP500F	22,000円	無	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-700M	18,000円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク
GP250F	9,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-80DB	6,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-203B	54,800円	有	有	有	有	4	24ピン漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター
MB27411	79,800円	有	無	有	有	3	24ピン漢字プリンタ	㈱日本マイコン流通センター

ブラザー

HR-15	9,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

横河北辰

NP-300	30,000円	有	有	無	有	3	保証期間6カ月	㈱サードウェーブUP'S

渡辺測器

WX-4671	49,800円	無	無	有	有	3	XYプロッタ	㈱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
PS88-1010-2W	31,000円	有	無	無	有	4	PC8801シリーズと接続	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

PWP-1000G	110,000円	有	有	有	有	5	C.R.T付ワープロ	IC.コスモランド鴨居店

カシオ

HW-1000JIS	68,000円	有	有	有	有	5	24ドットワープロ	IC.コスモランド鴨居店

SHARP

WD-200	13,800円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

東芝

JW-R10	13,800円	有	無	無	有	3	6カ月間保証	㈱パシフィックコンピュータバンク

ナショナル

パナワード5	86,800円	有	無	有	有	3	24ピン第2水準プリンタ付	㈱日本マイコン流通センター
FW-101	68,000円	有	有	有	有	5	C.R.T付ワープロ	IC.コスモランド鴨居店
FW-11	65,000円	有	有	有	有	5	32ドットワープロ	IC.コスモランド鴨居店
FW-16	65,000円	有	有	有	有	5	毛筆体ワープロ	IC.コスモランド鴨居店
パナワードミニ7	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

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
ソンソン	12,000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	18,000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
少林寺ロード	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

ノーティボーイ	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

アッポー	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バンクパニック	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
シンドバッドミステリー	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

レイダース5	12,000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

テクモ

ソロモンの鍵	30,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スイマー	10,000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
リブルラブル	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	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	12,000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
ディグダグ	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バックマン	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	12,000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	有		パネル付	㈱キョーワインターナショナル
スウィートギャル(麻雀)	15,000円	有	無	無	有		パネル付	㈱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			㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

Mr.DO!! vs ワイルドライド	12,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル
Mr.DO!!	8,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル

U P L

ノバ2001	12,000円	有	無	無	無			㈱キョーワインターナショナル

その他

アイワ

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
DR-2	5,500円	有	無	無	有	3	6カ月間保証〈データレコーダ〉	㈱パシフィックコンピュータバンク

サンヨー

MR-33DR	5,500円	有	無	無	有	3	6カ月間保証〈データレコーダ〉	㈱パシフィックコンピュータバンク

S H A R P

CZ-8BS1〈X1用FM音源〉	18,900円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-8DT	9,800円	有	有	有	有	5	新古品デッドコピー	ユニオン
CZ8RL1	9,800円	無	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
CZ-8RB	8,900円	有	有	有	有	5	新品ROM BASIC	ユニオン
CZ-8BK3	5,500円	有	有	有	有	5	新品タニーボ用第2水準漢字ROM	ユニオン
CZ-8BK4	5,500円	有	有	有	有	5	新品タニーボII用第2水準漢字ROM	ユニオン
CZ-8BGR2	3,900円	有	有	有	有	5	新品タニーボ／10用GRAM	ユニオン
CZ-8BE1	2,000円	有	有	有	有	5	新品拡張I／Oボード	ユニオン

調査にご協力いただいた販売店リスト

■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

■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 ☎03－463－4455

■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

■ワールドインアオヤマ：〒170 東京都豊島区東池袋１－28－６ ☎03－987－7771

■IC.コスモランド鴨居店 〒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

■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高橋ビル１F ☎03－793－2871

D E M P A ／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ニの宮店(福井市)☎0776-27-3702●ぷらも(松任市)☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター(小松市)☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ(名古屋市)☎052-251-8334●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　ヒラキ支店　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
ブックセンター駄文舎　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　国誉店　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
高山書店　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
高山書店　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
㈱高荳本店　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
ブックセンターバピエ　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　古河市
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
チュウリップ　鬨部店　栃木市
進駸堂　駅ビル店　小山市
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》

燒乎堂　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
ミススヤ書店　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
関声堂書店　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
志賀堂　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
巌琴堂書店　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
巌琴堂書店　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　駅村ビル　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
ソープン堂書店　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　自由ガ丘店　目黒区
竜文堂書店　大田区
三省堂書店　大田区
栄松堂書店　蒲田店　大田区
ヤマト運厚　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
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　立川若葉町　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
島崎文教堂　小金井店　小金井市
万深堂書店　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　丘の上プラサ　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
㈱ルヒコン書房　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　鷺沼店　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　ＷＡＩＫ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
寳張書店　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
高梨堂書店　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　婦負郡八尾町
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　鯖江市

《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
チュウシン堂　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
木穂書店　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
丸泉堂書店　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
名正大生協　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
白樺書房　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　ヒシノ書店　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
世賜堂　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
鈴蔭書店　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
海雲堂書店　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　名張店
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
惠文社　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
ムクボ文明堂　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　サヤマ　大阪市南区
福家書店　心斉橋店　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
喜臣書店　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
ブックスモトハランド　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
誠心堂　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
おきな書房　尼崎市
文栄堂書店　明石市
喜臣書店　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
堀川書店　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
大皇堂　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　尾道店　尾道市
啓文社　ニチイ店　尾道市
あすなろ書店　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
大皇堂書店　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
㈲宮屋書店　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
文宝堂書店　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
ナガリ書店　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
金文堂アニマート原　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
リーぶる天神　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
パイパスイン　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
鵬翔神宮駅前店　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》

ブックスみずみ　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
ブックス謙座　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
ブックスみずみ専門店　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

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。）この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン　ウォーレット　１個　1,200円
源平討魔伝　三種の神器　１個　950円
イシター　下じき　１枚　200円
合計　2,350円

↓

送料　350円

従って通信販売に必要な金額は…… 2,700円

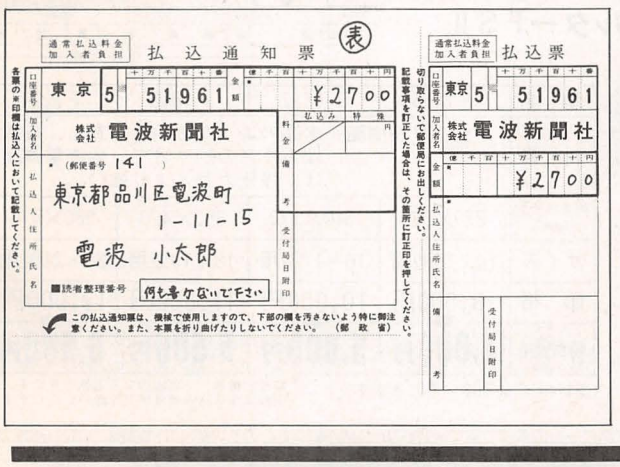
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

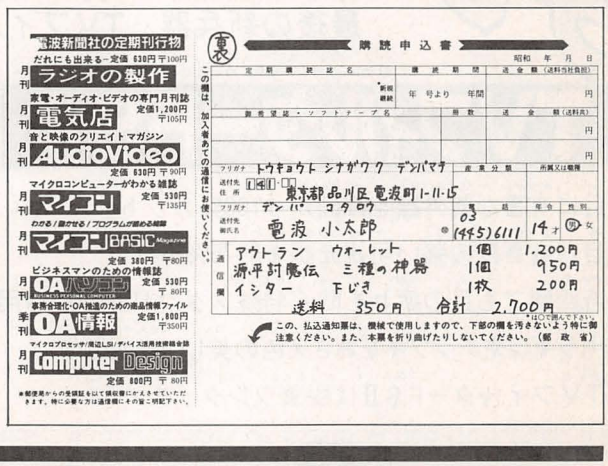
●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……５枚１組　350円
（１枚でも送料はかわりません）

●ペーパーバック……２枚　240円
３～５枚　350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。





TVフィルター
FSⅡ
新発売
50%OFF

全国で大好評!! 目が楽だ!目が疲れない!

「これは、すごい。見かけは、ただの黒っぽい透明な板なのに、取りつけてみてビックリ。目がつかれないだけでなく画面のギラギラするのがなくなる。その上、色がよくなる。MSX独特のチャチっぽい色がなくなる。『一石二鳥』いやそれ以上ですね。
大阪府河内長野市　脇塚啓くん、おたよりありがとう。みなさんのおたよりまってます。

このTVフィルターFSⅡが、全国に普及すれば、テレビゲームやテレビ視聴による仮性近視は、半減すると確信しております。





※左画面にTVフィルターFSⅡを使用

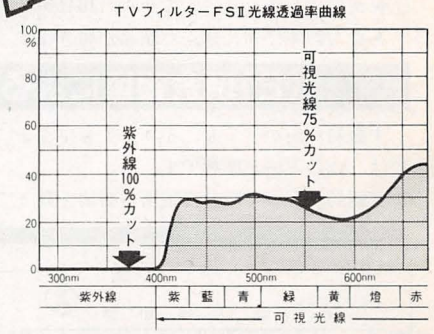
大好評!半額キャンペーン実施中!!
7日間無料使用OK!

付けたその時から目が楽になる。

テレビゲームから目を守る

高得点をねらえ!!

最後の新兵器、TVフィルターFSⅡ



「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」

TVフィルターFSⅡ

- 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を約75%カット
- 近距離でも目の疲れ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
- TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

型名	F1415	F1617	F1819	F2021
材質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さはガラスの約半分で、耐衝撃強度は、強化ガラスより強い。			
外形寸法(mm)	270×330	310×370	350×420	380×470
サイズ	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
価格	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
特別価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

(送料400円は別途いただきます。)

商品到着後、7日以内なら返品できます。返送料は申し込み者負担でお願いいたします。

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
サンクレストJ.P.M
- 〒577
大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■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

TAKERU 通販しないとおくれるぞっ!!

X1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	ⓐ～ⓕⓚⓛ 2ドライブ要
★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



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	ⓒⓓⓔⓕⓖⓗⓚⓛ
リターン オブ イシター		¥6,800	¥6,000	SPS	ⓐⓑⓒⓓⓔⓕ

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・バトルオブベガス		¥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	パックスソフトニカ	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-I turbo ⓛX-Iをそれぞれ示します。
メディアは、MSX、MSXIIがROM、その他はすべて5"FD(2D)です。

※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。

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 sala (ガスビル sala 1F)
コムビット サーラ

〒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	

アイ・ツー

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	NEC PC-9801VX21 限定	433,000円	279,000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	204,800円
	NEC PC-8801mH	208,000円	143,000円
	NEC PC-8801FHm30	168,000円	112,800円
	NEC PC-98LTm1	238,000円	165,000円
	NEC PC-98LTm2	288,000円	199,800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	46,800円
プリンター	NEC PC-PR201F2	158,000円	107,800円
	NEC PC-PR101F2	138,000円	95,000円
	NEC PC-PR201H2	245,000円	168,000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 PCロム付	148,000円	88,000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 AR-2415	144,000円	79,000円
	スター精密 AR-2410	114,000円	72,000円
	スター精密 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	88,800円
	ブラザー M1009X 88・X-1・MSX用	49,800円	14,800円
ワープロ	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	138,000円	
	シャープ WD540	165,000円	
	東芝ルポ JW-R70GX	128,000円	78,800円
	キャノンα-10	158,000円	109,800円
	キャノンα-100	188,000円	138,000円
	エプソン ワードバンクLXT	128,000円	73,800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。

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。

アイ・ツー

アイ・ツー

限・定・激・安

早い者勝ち売り切れ御免 すべて新品、メーカー保証付！
■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。

	商品名	定価	アイ・ツー特価
ハードディスク	エプソン HDD-20S	198,000円	158,400円
	ロジテック LHD-320N	198,000円	168,000円
	ICM HD-20LP	188,000円	148,000円
	アイテック 5020H	138,000円	98,000円
ディスクドライブ	ロジテック LFD-391N	75,000円	64,800円
	ロジテック LFD-592N	135,000円	114,000円

超目玉激安セット

PC-9801VX21 ……¥433,000
KD854 ……¥89,800
PC-NM9950 ……¥245,000
総額¥767,800

アイ・ツー特価
¥456,800
40%Off

■マクセル
5インチ2HD ¥210
5インチ2D ¥148
3.5インチ2HD ¥730

■3M
5インチ2HD ¥198
5インチ2D ¥148
3.5インチ2HD ¥750
3.5インチ 2DD ¥480

■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 ¥98
3.5インチ 2D、2DD共用 ¥158
3.5インチ2HD ¥430

NEC
PC Engine
(PI-TG001)
★10月発売 予約受付中!!
¥24,800

予約ナンバーを申し上げますので必ずお電話にて事前にお確かめ下さい。（日・祭は除く11:00〜6:30）
担 松原みよこ

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）

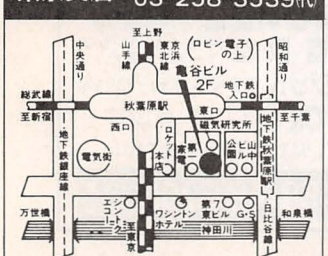
定価¥7,800
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

3大特典 御購入の弓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

アイ・ツー

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。

NEC PC-88VA



●PC-88VA
PC88シリーズとの互換性を最大限に保ちながら、すべての機能が強化された、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種。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

NEC PC-9801VX21



●PC-9801VX21
OAからFAにまで広範囲な分野をカバーする高機能、定評あるPC-9800シリーズの最高水準を継承
●N5913L
14インチカラーディスプレイ
ディスプレイ回転台標準装備

標準価格 571,000円

商品番号 138	一括払価格 445,000円
24回	初回23,850円・21,600円×23回
36回	初回15,350円・15,200円×35回

NEC PC-9801UV21



●PC-9801UV21
ビジネス機能をコンパクトに凝縮したパーソナル16ビット。ユーザーズメモリを640Kバイトに強化。1Mバイト3.5インチFDD搭載のコンパクトな高性能。
●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 407,800円

商品番号 136	一括払価格 318,000円
24回	初回15,560円・15,500円×23回
36回	初回13,140円・10,800円×35回

富士通 FM77AV40

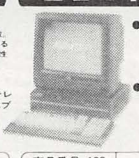


●FM77AV40
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。パソコンをトータルバランスで語る時代の到来を告げる多才な高性能FM77AV40。
●FMTV-154
4000文字対応、15インチステレオ音声多重機能カラーディスプレイテレビ。

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

富士通 FM77AV20



●FM77AV20-2
3.5インチ640KBマイクロFD搭載。すぐにでも本ライクな多彩な機能。つかいこなせばぶかる可能性。実力がうれしいFM77AV20。
●FMTV-153
2000文字対応、15インチステレオ音声多重機能、カラーディスプレイテレビ。

標準価格 276,000円

商品番号 108	一括払価格 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

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、音声テクニクス記録。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テレビ

標準価格 498,800円

商品番号 094	一括払価格 店頭特価
24回	初回20,630円・19,400円×23回
36回	初回14,770円・13,600円×35回

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テレビ。

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"FDD2基内蔵JIS第2水準漢字ROM標準装備、システム・ユーザー辞書機能
●CZ-870D
標準/高解像度ディスプレイモード切替機能を備えた15型ディスプレイテレビ

標準価格 277,800円

商品番号 090	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回9,040円・6,700円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30



●CZ-822C
ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
●CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 140,000円
24回	初回7,400円・6,800円×23回
36回	初回7,700円・4,700円×35回

ナショナル パーソコン・パソコン



●FS-4600F MSX2
漢字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 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

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 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。画面を見ながら的確に株を分析・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

周辺機器　この他なんでも揃います。

パソコンX1 CZ-801C 定価¥119,800 特価￥15,000	パソコンX1D CZ-802C 定価¥198,000 特価￥19,000	パソコンX1F CZ-811C 定価¥89,800 特価￥25,000
ドットプリンタ CZ-8PD2 定価¥79,800 特価￥10,000	カラープロッタプリンタ CZ-8PP2 定価¥54,800 特価￥9,000	漢字プリンタ CZ-8PK2 定価¥134,800 特価￥70,000
漢字プリンタ CZ-80PK 定価¥123,800 特価￥18,000	コンパクト フロッピーディスク(2D) CZ-300F 定価¥79,800 特価￥10,000	パーソナルテロッパ CZ-8DT 定価¥89,800 特価￥9,000

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!

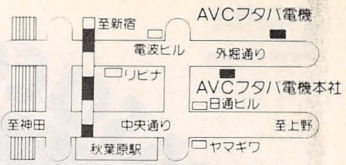
▶当社はX-68000の販売認定店です◀

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

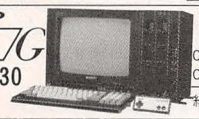
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎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
初 ¥7,420+¥4,500×35回
初 ¥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
初 ¥13,480+¥11,200×35回
初 ¥11,500+¥ 8,800×47回

TOSHIBA J-3100GT 002モデル



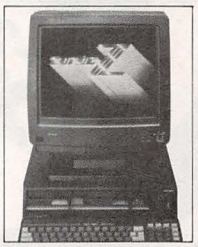
16bitがどこへでもつれていけるからうれしい!

1.2MB FDD2基だからスゴイ!
今まさに1人1台の時代!
標準価格……¥498,000

特価 ¥?88,000

お支払例
初 ¥15,620+13,300×35回
初 ¥10,900+10,500×47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なら大歓迎。

CZ-880C……(¥218,000)
CZ-880D……(¥109,800)
組合せ合計……¥327,800

特価 ¥2?8,000

お支払例
初 ¥10,020+¥8,500×35回
初 ¥ 7,500+¥6,700×47回

SHARP X68000



夢を超えたパソコン。

2MB大容量メモリ内蔵可能。しかも強力な日本語処理を実現。超高解像度自然色グラフィック。

CZ-600CE……(¥369,000)
CZ-600DE……(¥129,800)
組合せ合計……¥499,800

魅力の価格でご奉仕いたします。
お値段はお問い合せ下さい。

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
初 ¥11,180+¥7,900×35回
初 ¥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
初 ¥9,120+¥6,400×35回
初 ¥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
初 ¥10,600+¥8,200×35回
初 ¥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……(¥ 99,800)
組合せ合計……¥267,800

特価 ¥208,000

お支払例
初 ¥9,420+¥7,100×35回
初 ¥7,200+¥5,600×47回

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
初 ¥10,920+¥10,600×35回
初 ¥10,300+¥8,300×47回

●分割回数は3回〜48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由! 広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

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
TOSHIBA				
J-3100GT021	¥698,000	¥?38,000	¥18,531	¥14,570

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	
HB-T600(SONY)	¥135,000	¥1?8,000	¥ 5,310	¥ 3,720
HB-T7 (SONY)	¥ 59,800	¥4?,000	¥ 3,616×15回	
FS-4600F(National)	¥138,000	¥107,000	¥ 5,261	¥ 3,686
FS-A1 (National)	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ	

拡張機 インターフェース、ケーブルはご相談下さい

品名(メーカー)	標準価格	現金価格	12回均等	24回均等
CZ-520F(SHARP)	¥118,000	¥ 9?,000	¥ 8,510	¥ 4,523
CZ-502F(SHARP)	¥ 99,800	¥ ?8,000	¥ 7,215	¥ 3,835
CZ-503F(SHARP)	¥ 49,800	¥ ?8,000	¥ 3,515	¥
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で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますのでご了承下さい。

製品先取り お支払いは約1〜2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3〜48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時からPM9時まで受付 日曜・祝日も営業

●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交換いたします☆

大人気!

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 (普)274937
㈱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。

●UP'Sの高価買取・下取交換フェアーで得しちゃおう!!

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。

●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。

〈下取り交換例〉

NEC PC-8801FH/30(新品)

PC-8801mkII/30	+¥75,000
PC-8801mk IIFR/30	+¥37,000
PC-8801mk IISR/30	+¥32,000
PC-8801mkIIMR	+¥30,000
CZ-852C	+¥65,000
CZ-856C	+¥60,000
CZ-870C	+¥45,000
FM-77D2	+¥85,000
FM-77L4	+¥75,000
FM-77AV2	+¥65,000

NEC PC-8801MH(新品)

PC-8801mkII/30	+¥105,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 67,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 62,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 60,000
CZ-852C	+¥ 95,000
CZ-856C	+¥ 90,000
CZ-870C	+¥ 75,000
FM-77D2	+¥115,000
FM-77L4	+¥105,000
FM-77AV2	+¥ 95,000

NEC PC-9801UV21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥175,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥137,000
PC-8801mkIISR/30	+¥132,000
PC-9801U2	+¥160,000
CZ-852C	+¥165,000
CZ-856C	+¥160,000
CZ-870C	+¥145,000
FM-77D2	+¥185,000
FM-77L4	+¥175,000
FM-77AV2	+¥165,000

NEC PC-9801VM21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥223,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥185,000
PC-8801mkIISR/30	+¥180,000
PC-8801mkIIMR	+¥178,000
PC-9801F2	+¥188,000
CZ-852C	+¥213,000
CZ-856C	+¥208,000
CZ-870C	+¥193,000
FM-77L4	+¥223,000
FM-77AV2	+¥213,000

〈買取価格例〉

本体

PC-8801mkII/30	¥45,000
PC-8801mkIIFR/30	¥83,000
PC-8801mkIISR/30	¥88,000
PC-8801FH/30	¥85,000
CZ-856C	¥60,000
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-TV351	¥40,000
PC-TV451	¥43,000

〈中古販売価格例〉

本体

PC-9801VM2	¥190,000~
PC-9801UV2	¥150,000~
PC-9801M2	¥150,000~
PC-9801F2	¥120,000~
PC-8801FH/30	¥110,000~
PC-8801mkIISR/30	¥105,000~
PC-8801mkIIFR/30	¥ 95,000~
FM-77AV2	¥ 70,000~
CZ-856C	¥ 80,000~
FM-New7	¥ 8,000~

モニター

PC-KD551	¥ 48,000~
PC-KD852	¥ 50,000~
PC-KD854	¥ 55,000~
PC-TV471	¥110,000~

プリンター

PC-PR201	¥48,000~
NM-9950	¥105,000~
VP-135K	¥68,000~
VP-80K	¥ 38,000~

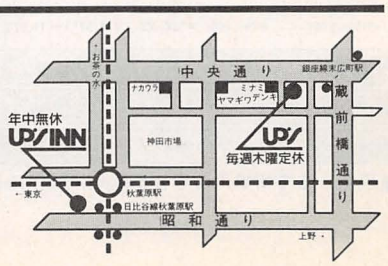
アップス
UP'S
〒101 東京都千代田区外神田
4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

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

CZ-600CE+CZ-600DE

セットで大特価!



●CZ-8EB1(I/Oボックス)…¥88,000→¥ 72,100
●CZ-6BE1(1MBボード)…¥35,000→¥ 28,700
●CZ-6BE2(2MBボード)…¥79,800→¥ 65,500
●CZ-6BE4(4MBボード)…¥138,000→¥113,500
●CZ-8BG1(GPIBボード)…¥59,800→¥ 49,000
●CZ-8BU1(I/Oボード)…¥39,800→¥ 32,600
●CZ-8NJ1(Xシリーズ JOYカード)…¥1,700→¥ 1,600
●CZ-8NM2(マウス)……¥6,800→¥ 5,500
●CZ-1P27(水平プリンタ)¥238,000→¥191,000
●CZ-1P28(8桁プリンタ)…¥159,000→¥128,000
●CZ-1P29(132桁プリンタ)¥189,000→¥152,000
●CZ-1X29(光学マウス)…¥13,800→¥ 11,000

●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)

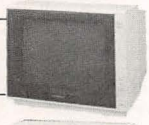
◎8W30I、8B0I、300F(3点合計) ¥101,600→**¥20,000**

(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(7枚)……**¥3,500**

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¥64,800**



●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**



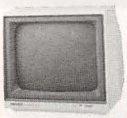
●シャープCU-14FA(FM-AV2用)
14型カラーディスプレイ X1シリーズ使用可、ケーブル別(2000/アナログRGB)
¥49,800→**特価¥29,800**



●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。

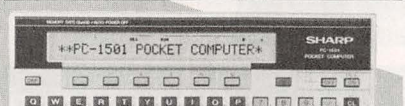
《シャープポータブルコンピュータ》

●PC-1600K……¥69,800→¥59,800
⊙CE-1600P(カラープリンタ)……
……¥69,800→¥59,800

《シャープポケットコンピュータ》

●PC-1501(本体)……¥64,800→¥19,800
●PC-1360……¥29,800→¥24,800
●PC-1360K……¥36,800→¥33,800
⊙CE-161(プログラムモジュール)……
……¥50,000→¥11,000

すぐれた機動力でビジネスをバックアップ!



「電子手帳」PA-7000…¥19,800→¥17,800

※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。

《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⇨¥ 65,000
●シャープMZ6541……¥650,000⇨¥170,000
●富士通FM77AV20-2……¥168,000⇨¥ 89,800

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F-D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→¥28,700
●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拡張ポート)……¥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→ ¥85,000
●CZ-8PD2(プリンタ)……¥29,500
●CZ-8PD3(プリンタ)……¥9,800→¥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→¥ 5,700
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)…¥19,800→¥16,800
●CZ-8BS1(ステレオFM音源ボード)…¥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)……¥5,000

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
●休日:日曜日
●電話受付20:00迄可

※正価は発売時のメーカー標準価格です。

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。

注文No.B-1101

4050文字カラーディスプレイセット
N E C PC-8801FH 30 ¥168,000
（本体特価 ¥159,600）
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
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

注文No.B-1102

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No.B-1103

N E C PC-8801FH 30 ¥168,000
（本体特価 ¥159,600）
N E C PC-KD862 ¥ 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No.B-1104

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No.B-1105

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

特価 **229,800円**

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㈱

日本一の品揃え

限定30セット

注文No.B-1106



パソコンテレビ
X1 turbo III

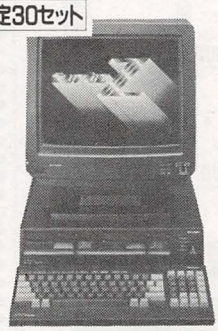
シャープ CZ-870C ¥168,000
シャープ CZ-870D ¥109,800
定価合計 ¥277,800

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No.B-1107



パソコンテレビ
X1 turbo Z

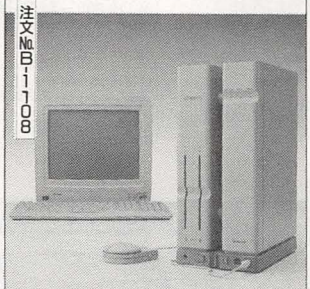
シャープ CZ-880C ¥218,000
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥327,800

特価 **248,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	11,040	8,400×35
	48	0	7,500	6,700×47

限定30セット

注文No.B-1108



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No.B-1109



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 **192,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,660	6,500×35
	48	0	5,200	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№B-1110

特価 電話にて激安

（マウス標準装備）

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

PC-9801UV21



NEC PC9801UV21 ¥318,000
（本体特価 ¥302,100）
サンヨー CMT-146L ¥89,800
定価合計 ¥407,800

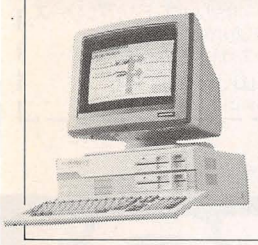
注文№B-1111

特価 電話にて激安

メモリ強化で新登場。

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-9801VX21 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
エプソン VP-800PCセット ¥124,000
定価合計 ¥646,800

注文№B-1112

特価 454,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	16,800	12,200×47
	60	0	14,280	10,300×59

PC-286U-STD



エプソン PC-286U-STD ¥248,000
加賀電子 SV-650（アナログカラーCRT） ¥89,800
エプソン VP-800PCセット ¥124,000
定価合計 ¥461,800

新登場

特価 319,000円

注文№B-1113

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	10,500	8,600×47
	60	0	12,230	7,200×59

PC-286V-STD



エプソン PC-286U-ISTD ¥298,000
加賀電子 SV-650（アナログカラーCRT） ¥89,800
エプソン VP-1000PCセット ¥154,000
定価合計 ¥541,800

新登場

特価 379,000円

注文№B-1114

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	13,300	10,200×47
	60	0	11,830	8,600×59

☎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
ゼネラル DM-405 ¥64,800
アナログケーブル ¥3,500
定価合計 ¥128,100
特価 79,800円

MSX2用プリンター

- 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-FD1A ¥39,800（インターフェース込） 電話にて激安
- 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） サンヨー PHC-DRII ¥12,800 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
- エプソン VP-800 PCセット 本体価格¥124,000➡ 96,900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
- エプソン VP-1000 PCセット 本体価格¥154,000➡117,000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

- NEOS MS-40 ¥12,800➡ 7,800円
- NEOS 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
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	45,000円
PC8801mkⅡ 30	70,000円
PC8801mkⅡ 20	85,000円

購入機種 NEC PC-8801MH

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡMR	70,000円
PC8801mkⅡFR 30	75,000円
PC8801mkⅡ 30	100,000円

購入機種 NEC PC-9801UV21

下取機種	下取差額
PC9801U2	140,000円
PC8801mkⅡFR 30	140,000円
PC8801mkⅡ 30	145,000円

購入機種 NEC PC-9801VM21

下取機種	下取差額
PC9801VM2	90,000円
PC9801U2	195,000円
PC8801mkⅡFR 30	205,000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 (4050文字・アナログRGB) 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	225,000円

購入機種 富士通 FM77AV20-2

下取機種	下取差額
FM77-AV2	40,000円
FM77-L2	55,000円
FM-new7-5FDD(DUAL)	55,000円

購入機種 富士通 FM77AV40

下取機種	下取差額
FM77-AV2	70,000円
FM77-L2	88,000円
FM-new7-5FDD(DUAL)	88,000円

購入機種 SHARP X1turboIII

下取機種	下取差額
X1Turbomodel 30	65,000円
X1Fmodel20	82,000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	¥ 14,800	ぎ
FM-new7	¥ 14,800	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	¥105,000	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
MX-10(MSX)	¥ 9,000	
HX-20(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	
NEC NM9900	¥110,000	
PC-PR201H	¥110,000	
PC-PR201TL	¥ 98,000	
スター 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

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	
グロリアシステムズGD-50HS(98用)	¥ 33,000	
グロリアシステムズGD-35S(98用)	¥ 30,000	

ディスプレイ

シャープ CU-14A4	¥ 60,000	
CU-14G	¥ 33,200	
CU-14FA	¥ 28,000	
ゼネラル DM-405	¥ 29,800	
サンヨー CMT146L(新同)(4050文字、カラー、アナログ、デジタル)	¥ 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

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-11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	

他店より高い場合値引き致します。
全国通販
全品保証付

新品・中古パソコン多数品揃え!

新作ソフト4〜1割引!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11:00〜6:30

新品超特価コーナー日本一!

- X1ターボ10……168,000→33,800円
- X1D……198,000→14,800円
- X1Fモデル10(ゲーム付)……89,800円→22,800円
- X1Gモデル30……118,000円→78,000円
- X1ターボⅢ……好評発売中!
- X1ターボZ……好評発売中!
- X1用FM音源ボード……23,800円→19,800円
- X68000,MZ2861……好評発売中!
- THE YOKOZUNA……15,800円→2,900円
- PC8801FH30……168,000円→114,800円
- PC8801MH……208,000円→139,800円
- PC88VA……204,000円
- PC9801VX21,VX2……288,000円,272,000円
- PC9801VM21,UV21……253,000円,215,000円
- ツインファミコン……?
- ファミコン……9,900円
- ディスクシステム……10,200円
- セガマークⅢ……9,900円
- CZ503F……39,000円
- CZ52F X1F用増設ドライブ……23,800円
- 5インチ2D,2HD,3.5インチ2DD……45円, 120円, 170円
- モニターTV CZ820D,CZ850D……49,800円, 63,800円
- KD854,853……54,000円, 77,000円
- PR201TL,101TL……92,000円, 55,000円
- NM9950,9700……123,000円, 97,000円
- CZ8PC2,CU14AD……特価

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。

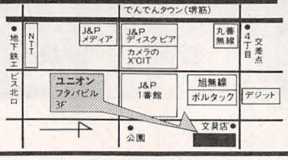
■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーディング

アップル修理¥5,800!

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000	200,000	220,000
CZ600D	65,000	80,000
9801VX2	225,000	235,000
9801VM21	205,000	215,000
9801VM2	185,000	205,000
9801UV2	145,000	165,000
9801VF2	120,000	140,000
9801M2	142,000	160,000
9801F2	100,000	115,000
PC88VA	160,000	180,000
8801FH30	90,000	103,000
8801MR	85,000	95,000
8801FR30(SRは3000円高)	80,000	90,000
8801FR20(SRは3000円高)	65,000	75,000
8801FR10(SRは3000円高)	38,000	53,000
8801mkⅡ30	45,000	58,000
8801mkⅡ20	33,000	45,000
8801mkⅡ10	20,000	32,000
8801	14,000	18,000
セガマークⅢ	4,500	9,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	35,000	55,000
プリンター各種		特価
アップルⅡc	40,000	55,000

中古機種	買取り価格	販売価格
ターボⅢ(Zは2万円高)	75,000	93,000
X1ターボⅡ	67,000	82,000
X1ターボ40	57,000	72,000
X1ターボ30	62,000	77,000
X1ターボ20	45,000	63,000
X1G30	50,000	65,000
X1F20	33,000	50,000
X1F10,X1CK	8,000	17,000
X1,X1C	7,000	14,000
MZ1500	7,000	12,000
FM7,NEW7	7,000	12,000
FM77AV2	50,000	69,000
FM77L2,L4	38,000	50,000
FM77D2	33,000	45,000
MSX32K(64Kは1000円高)	3,500	7,000
MSX2 A1,F1	10,000	19,000
MSX2ディスク付	35,000	45,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	32,000	47,000
2000文字カラーモニター	10,000	22,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000
ファミコン	4,000	8,500
ディスクシステム	4,000	7,000
データーレコーダー	1,500	4,800
ソフト・ゲーム他(ファミコン,88,98用は特に高価買取)		定価の半額

通販は、信頼と実績のユニオンへ!



日本橋店
06-644-0554
〒556
大阪市浪速区
日本橋東3-2-22
フタバビル3F

ユニオン

〒596 大阪府岸和田市池尻町693-2
注文は在庫確認の上現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日時指定可。品物がついてからお金を払うこともできます。
夜間受付(PM7:30〜10:00)
0724-44-1781

NEW-HITソフトを格安全国通販

PC8801シリーズ

ヤシャ	(D) 6,850円
リターンオブイシター	(D) 5,980円
ウルティマⅣ	(D) 8,650円
Y's(イース)	(D) 6,850円
マンハッタンレクイエム	(D) 6,850円
ドラゴンバスター	(D) 6,850円
ローグ	(D) 8,650円
ガイアの紋章	(D) 6,850円
地球防衛軍	(D) 6,850円
信長の野望(全国版)	(D) 8,650円
三国志	(D)12,800円
大戦略88	(D) 6,850円
レジェンド	(D) 6,850円
ルクソール	(D) 6,850円
アルカノイド	(D) 5,980円
ガンダーラ	(D) 6,850円
ジーザス	(D) 6,850円
リバイバー	(D) 5,980円
バビロン	(D) 5,980円
プロデュース	(D) 5,980円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	(D) 5,980円
お嬢様くらぶ	(D) 5,980円
ザナドゥ	(D) 6,850円
うる星やつら	(D) 5,980円
コムサイト	(D) 5,980円
女神転生	(D) 6,850円
ラプラスの魔	(D) 6,850円
めぞん一刻	(D) 5,980円
タイムパラドックス	(D) 6,850円
シルフィード	(D) 5,980円
ザ・マン・アイ・ラブ	(D) 6,850円
殺人倶楽部	(D) 6,850円
九玉伝	(D) 6,850円
エルスリード	(D) 6,850円
大陽の神殿	(D) 6,850円
天使達の午後パート2	(D) 6,850円
新玉取物語	(D) 8,900円
ラプリーGAL	(D) 6,850円
サンドラ	(D) 5,980円
ソープランドストーリイ	(D) 6,850円
シンデレラベルデュー	(D) 5,980円
あぶない女性心理学	(D) 5,200円
INK POT(Mナシ)	19,800円
名寧88	16,800円
ワープロP-1	33,000円
ワープロ将軍	28,000円
ユーカラアート	24,800円
ユーカラK2+	20,000円
スーパー碁望クリエイティブⅡ	27,800円
ユーカラmini	8,650円
ダビンチ	5,980円
88TERM	10,800円

X-1シリーズ

Y's(イース)	(D) 6,850円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	(D) 5,980円
ドラゴンバスター	(D) 5,480円
三国志	(D)12,800円
リバイバー	(D) 5,980円
ガイアの紋章	(D) 6,850円
信長の野望(全国版)	(D) 8,650円
女神転生	(D) 6,850円
ウルティマⅣ	(D) 8,650円
タイムパラドックス	(D) 6,850円
ラプリーGAL	(D) 6,850円
地球防衛軍	(D) 6,850円
T・D・F	(D) 5,980円
アルカノイド	(D) 5,980円
うる星やつら	(D) 5,980円
アルバトロス	(D) 7,800円
ザナドゥ	(D) 6,850円
めぞん一刻	(D) 5,980円
ARGO	(D) 6,650円
九玉伝	(D) 6,850円
殺人倶楽部	(D) 6,850円
夢幻戦士ヴァリス	(D) 6,850円
ロマンシア	(D) 5,980円
キングナイトスペシャル	(D) 5,980円
A列車で行こう	(D) 6,850円
エルスリード	(D) 6,380円
うっでいぽこ	(D) 5,980円
ファイナルゾーン	(D) 5,650円
ファンタジーⅡ	(D) 8,650円
森田の将棋	(D) 6,850円
リグラス	(D) 4,980円
グラディウス	(D) 5,650円
大戦略X-1	(D) 5,980円
上海	(D) 5,750円
ワープロ将軍	27,800円
ワープロSamurai	15,800円

FM77・AV

Y's(イース)	(D) 6,850円
マンハッタンレクエイム	(D) 6,850円
ルクソール	(D) 6,850円
信長の野望(全国版)	(D) 8,650円
T・D・F	(D) 5,980円
ラプリーGAL	(D) 6,850円
ルーイン	(D) 6,850円
アルバトロス	(D) 7,800円
ハイドック	(D) 5,980円
ウルティマⅣ	(D)10,500円
ウイザードリイ1〜3	(D) 8,650円
ディープフォレスト	(D) 6,850円
三国志	(D)12,800円
ディーバ	(D) 6,850円
ウイングマン2	(D) 5,980円
ザナドゥ	(D) 6,850円
ロストパワー	(D) 6,850円
デス・フォース	(D) 6,850円
めぞん一刻	(D) 5,980円
ジーザス	(D) 6,850円
ハイドライドⅡ	(D) 5,980円
殺人倶楽部	(D) 6,850円
天使達の午後パート2	(D) 6,850円
新玉取物語	(D) 8,900円
ソープランドストーリイ	(D) 6,950円
ギャルはクラブ	(D) 5,980円
トップルジップ	(D) 5,980円
大陽の神殿	(D) 6,850円
ファンタジーⅡ	(D) 8,650円
女神転生	(D) 6,850円
覇邪の封印	(D) 7,800円
Will(ウィル)	(D) 4,950円
ミュージアム3	(D) 8,650円
スターシンフォニー	(D) 6,850円
ワープロ 侍	15,900円
ワープロ玄徳	18,500円

MSX・2

グラディウスⅡ	(R) 5,200円
信長の野望(全国版)	(R) 8,650円
スーパーレイドック	(R) 5,980円
魔王ゴルベリアス	(R) 5,300円
F1スピリット	(R) 5,200円
アシュギーネ	(R) 5,200円
ドラゴンスレイヤーⅣ	(R) 5,650円
バブルボブル	(R) 5,200円
将軍	(R) 6,980円
奇々怪界	(R) 5,200円
ピクトリアスナイン2	(R) 5,200円
ディープフォレスト	(R) 5,200円
スクランブルフォーメーション	(R) 5,200円
覇邪の封印	(R) 6,950円
覇邪の封印	(D) 7,850円
三国志	(R)11,350円
ルパン・カリオストロの城	(R) 5,950円
エイリアン2	(R) 5,300円
トップルジップ	(R) 4,950円
ホールインワンスペシャル	(R) 4,950円
ボルフェスと5人の悪魔	(R) 5100 円
女神転生	(R) 5,980円
メタルギア	(R) 5,200円
ディーバー	(R) 5,980円
ガリウスの迷宮	(R) 4,480円
迷宮への扉	(R) 4,780円
大戦略	(R) 6,950円
ロマンシア	(R) 5,200円
ザナドゥ	(D) 6,850円
ジャガー5	(R) 4,980円
ぽうけんろまん	(R) 4,100円
ドラゴンクエスト	(R) 5,750円
天使達の午後	(R) 5,200円
くりーむレモン	(R) 5,200円
ヤングシャーロック	(R) 5,200円
ワープロmsx-write	(R)16,900円

ファミコン1,800円均一

聖飢魔Ⅱ・レイラ・アイギーナの予言・怒・タッチ・セクロス・キングコング2・消えたプリンセス・銀河伝承・きね子・もえろツインビー・ガルフォース・風雲少林寺・迷宮寺院ダバパ・リフレクトワールド・ゴルフJAPAN・USコース・とびだせ大作戦・アップルタウン物語・アトランチスの謎
その他980円より各種有ります。

PC9801シリーズ・FM-7・MZ-2500・MZ-1500・PC80・68シリーズX88000のソフトはTEL又はハガキにて問合せ下さい。

ハード通販大特価

漢字プリンター各種	
CZ- 8PK2(中古)	¥26,000
PC-PR202(新同)	¥88,000
NM-9700(新品)	¥99,800
ディスクドライブ(X-IF用)	
CZ-503F	¥49,800→¥38,000
FS-A1(msx2)	→¥25,800
ツインファミコン	¥27,800
ワープロ「ルポ」70GX	¥98,800
PC8801FHm30+CU-14AD	
(0.31ドット・アナログ)セット	¥199,800
FM-77AV20+FM-TV151	
セット¥	¥257,800→¥188,000
PC88VA+CU-14AD	
セット	¥382,800→¥298,800
X-68000+CZ-600DE	
セット	¥498,800→¥?99,800
パソコンディスク	
エニックスED-3000	
	定価¥22,800→¥15,800

駅より徒歩2分

ソフト通販お申込方法

- 御送金は品物をTELで注文後一週間以内に現金書留か普通為替で住所・氏名・TEL・商品名を忘れずに同封して下さい。
- 送料はソフト1本350円 2本以上500円ハードは3万円以下800円 3万円以上無料を加算して下さい。
- 営業時間 火曜〜土曜 12:00〜20:00
  日祭9:00〜19:00 月曜14:00〜19:00 無休
- ソフト特価品カタログ希望の方は60円切手同封の上お申し込み下さい。

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎0272-53-7594
〒371 前橋市新前橋町17−13

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

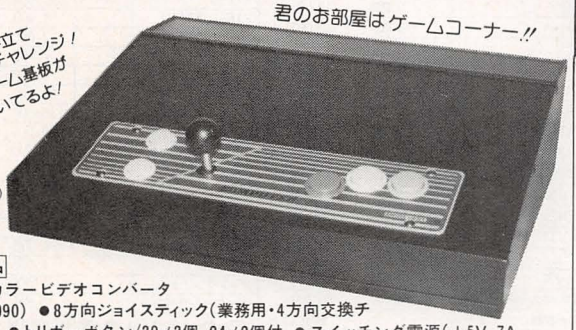
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応 ……¥33,000

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。

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!

君のお部屋はゲームコーナー!!



寸法(mm)
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。

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。

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 BM11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・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



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円



❖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●ボコスカウォーズ●ロードファイター●バルーンファイト●クルクルランド●チャレンジャー●デグザー●エグゼドエグゼス●ジャイロダイン●デビルワールド

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



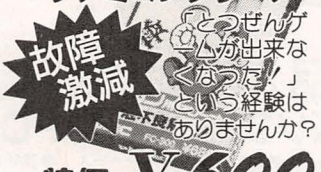
ディスクシステム 特価 ¥7,980



●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



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

★ソフトの値段表をもらおう！

（ファミコン、PC-88用です）

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。

Ⓑ11月号

良い品をより安く!!

当社オリジナル・アイデアデスク0徒歩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。

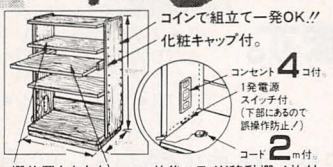


5,000台突破記念特価 ¥18,800

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



棚位置自由自在——前後スライド移動棚・1枚付。

——木目調。どこに置いてもピッタリ!!

使って便利なサプライ商品

SANWA キーボードカバー

- FA-03(98VX・VM用)
- FA-04(98U・UV用)
- FA-05(88FH・MH・VA用)

全品 特価 ¥2,600

カバーの上からキーが打てます。

LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル LC-DAII



アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る。

定価 ¥5,600

特価 ¥5,000

KANSAI プリンター切換器 KSW-C

(PC・FM・X1用があります)

定価 ¥9,800

1台のプリンターを2台のコンピューターで共有

特価 ¥8,900

PC-Line 98用バスマウス

定価 ¥9,800

特価 ¥6,800

●PC-9801VM、VX、UVシリーズ用ソフト完全対応

Medix 88用JOYスティック インターフェース(88FH、MH、VA用)

88シリーズのゲームをJOYスティックで楽しもう

PC-88mkII

定価 ¥9,800

特価 ¥7,900

SANWA パーソナルコンセント SSI-7501



定価 ¥11,000

●手元スイッチ付
●6コの電源がとれる
●ノイズフィルター付

特価 ¥9,900

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-9MKIIにひき出しユニット(別売)を無料サービス中!
プリンタ台調整可能。

PC-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 Ver.3.1

定価 ¥59,000 特価 ¥43,500

頁数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

Lotus 123 R2.1J 表計算、グラフデーターベース

定価 ¥98,000 特価 ¥77,000

頁数	1回目	2回目以降
18回	¥6,180	¥4,800

花子 図形プロセッサー

定価 ¥59,000 特価 ¥43,500

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

大番頭 財務会計・分析

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、10/10(土)、11(日)、17(土)、18(日)、24(土)、25(日)、31(土)、11/1(日)、3(火)

好評につき第2弾!! **PCソフトウェア祭り**

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

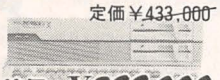
分割支払いOK!
全国完全保証1年付

●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。

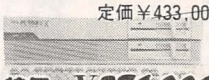
PC-98XLモデル2
定価¥575,000

特価 ¥429,000

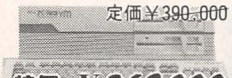
回数	1回目	2回目以降
18回	¥28,360	¥27,100
36回	¥18,250	¥14,800

PC-9801VX21
定価¥433,000

特価 ¥299,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,680	¥22,300
36回	¥13,250	¥10,300

PC-9801VX2
定価¥433,000

特価 ¥284,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥21,200
36回	¥12,000	¥ 9,800

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-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-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

PC-8001MKIISR
定価¥108,000

特価 ¥16,800

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-PR101F
80桁漢字プリンタ
定価¥158,000

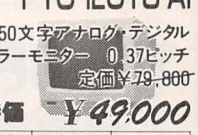
特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

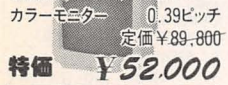
NM-9950
136桁カラー漢字プリンタ
定価¥245,000

特価 ¥129,000

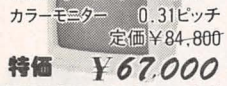
回数	1回目	2回目以降
20回	¥9,040	¥7,400
36回	¥7,250	¥4,400

TOEI FTC-12GTS-A1
4050文字アナログ・デジタル
カラーモニター 0.37ピッチ
定価¥79,800

特価 ¥49,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥5,710	¥5,300
18回	¥3,160	¥3,100

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 ¥77,900

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,269	¥7,200
24回	¥4,522	¥3,800

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!!





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

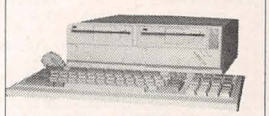
回数	1回目	2回目以降
24回	¥ 8,460	¥ 8,200
36回	¥ 9,250	¥ 5,700
48回	¥ 7,270	¥ 4,500

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

PC-8801MKII30
定価¥278,000

使用約1年程の中古品
限定大特価 ¥68,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,280	¥6,200
24回	¥4,340	¥3,300

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-K01 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



大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥22,110	¥21,300
18回	¥15,140	¥14,600
24回	¥12,680	¥11,300
36回	¥ 8,750	¥ 8,000
48回	¥ 6,510	¥ 6,300
60回	¥ 6,080	¥ 5,300

注文番号 B-K02 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥19,940	¥19,100
15回	¥13,720	¥13,100
20回	¥10,360	¥10,200
30回	¥ 7,940	¥ 7,100
42回	¥ 7,980	¥ 5,300
60回	¥ 6,880	¥ 4,000

注文番号 B-K03 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,768	¥15,600
18回	¥12,232	¥10,600
24回	¥10,584	¥ 8,200
36回	¥ 8,000	¥ 5,800
48回	¥ 4,928	¥ 4,600
60回	¥ 8,744	¥ 3,800

注文番号 B-K04 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥14,790	¥14,700
18回	¥11,260	¥10,000
24回	¥ 8,220	¥ 7,800
30回	¥ 7,585	¥ 6,400
42回	¥ 6,720	¥ 4,800
60回	¥ 7,020	¥ 3,600

注文番号 B-K05 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥16,962	¥16,500
15回	¥11,816	¥11,300
20回	¥ 8,888	¥ 8,800
30回	¥ 7,537	¥ 6,100
42回	¥ 5,704	¥ 4,600
60回	¥ 8,884	¥ 3,400

注文番号 B-K06 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
10回	¥15,152	¥14,400
15回	¥10,136	¥ 9,900
20回	¥ 7,748	¥ 7,700
24回	¥ 7,204	¥ 6,500
36回	¥ 5,000	¥ 4,600
60回	¥ 6,264	¥ 3,000

●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。

PC-88VA

注文番号 B-K07 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



大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥30,740	¥29,900
24回	¥16,620	¥15,900
42回	¥12,920	¥ 9,800
60回	¥10,520	¥ 7,400

注文番号 B-K08 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,790	¥24,800
20回	¥15,640	¥15,600
36回	¥10,750	¥ 9,300
60回	¥11,320	¥ 6,100

注文番号 B-K09 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

大特価 お電話にて！

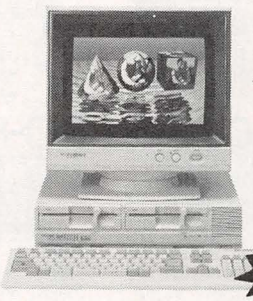
回数	1回目	2回目以降
12回	¥24,398	¥24,200
20回	¥16,788	¥15,100
36回	¥12,250	¥ 9,000
60回	¥ 7,284	¥ 6,000

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

●65,536色・640×200ドット表示、高速描画をはじめ、目をみはるクラフィックパワー ●パソコン画面がそのままビデオに残せるビデオ端子を標準装備 ●新開発16ビットCPUをはじめハードウェアの大幅な機能強化 ●辞書ROMによる連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能 ●1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵(320Kバイトタイプの読み取り書き込み可能) ●マウスを標準装備 ●リアルタイムビデオデジタイズ・スーパーインポーズ・テロップ機能などが楽しめるビデオボードを提供(別売)

PC-8801MH

注文番号 B-K10 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



大特価 お電話にて！

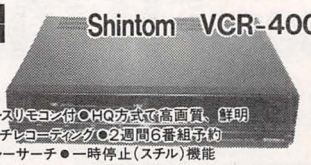
回数	1回目	2回目以降
12回	¥19,640	¥18,800
24回	¥10,720	¥10,000
36回	¥10,000	¥ 7,000
60回	¥10,120	¥ 4,600

注文番号 B-K11 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,248	¥18,200
24回	¥11,424	¥ 9,600
36回	¥ 8,000	¥ 6,800
60回	¥ 6,084	¥ 4,500

注文番号 B-K12
Shintom VCR-4000
定価 ¥79,800
特価 ¥47,000



●ワイヤレスリモコン付●HQ方式で高画質、鮮明
●ワンタッチレコーディング●2週間6番組予約
●ピクチャーサーチ●一時停止(スチル)機能

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,320	¥8,300
10回	¥5,330	¥5,100
15回	¥3,640	¥3,500

PC-9801VX2

注文番号 B-K13 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



大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥36,970	¥36,700
20回	¥23,520	¥23,000
36回	¥16,750	¥13,700
60回	¥10,960	¥ 9,100

注文番号 B-K14 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥34,510	¥34,300
18回	¥25,140	¥23,400
36回	¥15,750	¥12,800
60回	¥10,480	¥ 8,500

注文番号 B-K15 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥34,218	¥33,600
18回	¥23,732	¥23,000
36回	¥13,750	¥12,600
60回	¥12,344	¥ 8,300

●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-K16 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



大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,220	¥32,500
18回	¥23,880	¥22,200
36回	¥13,000	¥12,200
60回	¥13,760	¥ 8,000

注文番号 B-K17 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥30,760	¥30,100
20回	¥19,060	¥18,900
36回	¥12,000	¥11,300
60回	¥13,280	¥ 7,400

注文番号 B-K18 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

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥30,468	¥29,400
20回	¥20,208	¥18,400
36回	¥13,500	¥11,000
60回	¥ 9,244	¥ 7,300

●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

渋谷駅前 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-K19　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~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥29,520	¥28,800
20回	¥19,920	¥18,000
36回	¥12,000	¥10,800
60回	¥11,660	¥ 7,100

注文番号 B-K20　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 ~~¥407,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥27,060	¥26,400
20回	¥18,260	¥16,500
36回	¥11,000	¥ 9,900
60回	¥11,180	¥ 6,500

注文番号 B-K21　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 ~~¥407,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥26,768	¥25,700
20回	¥17,508	¥16,100
36回	¥12,500	¥ 9,600
60回	¥ 7,144	¥ 6,400

大特価 お電話にて!

SHARP X1 turbo Z

注文番号 B-K22



CZ-880C(本体)
CZ-600D(純正モニター)
合計定価 ~~¥347,800~~

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

大特価 ¥258,000

SHARP X1 turbo III

注文番号 B-K24



CZ-870C(本体)
CZ-870D(純正モニター)
合計定価 ~~¥277,800~~

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

大特価 ¥189,000

Victor HC-95 MSX2

注文番号 B-K23

定価 ~~¥198,000~~



40% off
今カチャンス!! 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

Victor HC-90 MSX2

注文番号 B-K25

定価 ~~¥168,000~~



52% off
大特価 ¥79,800

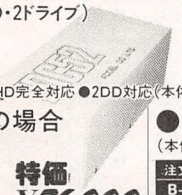
●3.5インチフロッピーディスク1基内蔵
●漢字ROM内蔵
●ビデオデジタイズ機能
●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

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

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-K26
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-K27
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 I/Fが必要です)

注文番号 B-K28
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-K29
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-3VM2

(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-K30
LDS-3VM2
定価 ~~¥74,000~~
特価 ¥59,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥10,540	¥10,400
10回	¥ 6,710	¥ 6,400
20回	¥ 3,840	¥ 3,400

NEC PC-PR201F2

注文番号 B-K31　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-K32　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-K33　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-K34　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 PC-PR406M

注文番号 B-K35　定価 ~~¥59,800~~
プリンターケーブル付属



大特価 お電話にて!

●純正熱転写プリンタでこの価格

回数	1回目	2回目以降
12回	¥ 4,870	¥ 4,300

EPSON AP-80EX

注文番号 B-K36
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-K37　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-K38　定価 ~~¥144,000~~
プリンターケーブル付属

大特価 ¥99,000

●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-K39　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-K40　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	¥4,578	¥4,600

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

新品受付 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 N-5200シリーズ	———	198,000
PC-98XL2	575,000	345,000
PC-9801VX2	433,000	278,000
PC-9801VM21	390,000	269,000
PC-9801VM2	415,000	229,000
PC-9801M2	415,000	178,000
PC-9801VF2	348,000	159,000
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	179,000
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	68,000
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
FS-A1(MSX2)	29,800	21,800
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
HB-F500(MSX2)	128,000	59,800
HB-F900(MSX2)	148,000	89,800
HB-F1(MSX2)	32,800	22,800
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
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
フロッピーディスク		
NEC PC-8031-2W(5'2D2ドライブ)	———	46,800
PC-80S31(5'2D2ドライブ)	———	49,800
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	39,800
KD-280PC(5'2D2ドライブ)	248,000	39,800
KD-390PC(5'2D2ドライブ)	148,000	42,800
ロジテック K-305PC(5'2D2ドライブ)	148,000	46,800
K-305FM(5'2D2ドライブ)	148,000	54,800
LFD-550PC(5'2D2ドライブ)	148,000	47,800
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
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
エプソン MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	58,000
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(X-Yプロッター)	———	49,800
ソニー PRN-C41	89,800	19,800
ヤマハ PN-01	89,800	19,800
シチズン CKP-5240PC(136桁24ピン漢字ドット)	158,000	89,800
各社 PC,FM,X1対応プリンター	———	8,000〜
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〜
2000文字カラーモニター	———	19,000〜
1000文字カラーモニター	———	14,000〜
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	———	35,800
各社 HQ対応VHSビデオデッキ	———	39,800〜
HQ対応VHS-Cビデオカメラ	183,000	79,800〜
再生専用VHSビデオ	———	29,800〜
G3規格FAX	———	98,000〜

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、10/10(土)、11(日)、17(土)、18(日)、24(土)、25(日)、31(土)、11/1(日)、3(火)
好評につき第2弾!! PCソフトウェア祭り
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(Ⓐ Ⓑ Ⓒ Ⓓすべて) 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。
注意 NEC・シャープ・富士通以外の機種や、MSX・ゲーム機などはお電話にてお問合せ下さい。買取りができない場合があります。

●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

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK!全国通信販売OK!

キリトリ線

《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					

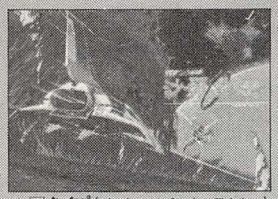
★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。

Ⓑ11月号

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）

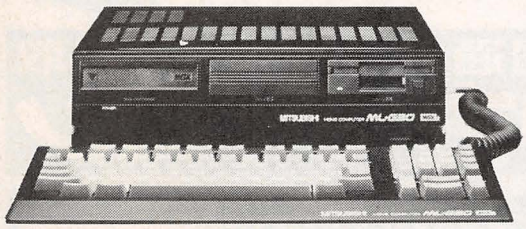
今、すぐお電話ください。
パーソナルコンピュータ お支払いは11月からでOK!



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

頭金なし 第1回目5,170円 月々3,800円×23回

合計¥176,300を 現金特価79,800円
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

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回

合計¥43,700を 現金特価29,800円
お支払い合計……32,490円

3 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

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回

合計¥35,800を 現金特価29,800円
お支払い合計……32,490円

4 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

●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

処分特価20台限定
お買上げの方へ
フロッピーディスクサービス中!!

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

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2-5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・咲田
郡山市咲田一丁目27-7 ☎0249(34)8778

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

受付時間 AM10:00▶PM7:00 年中無休

全国どこでも 無料配達／ご注文は 商品NOでどうぞ
低金利でお得な OAクレジット／手軽なクレジット 頭金なし
らくらくお支払い 長期60回払までOK!／ゆっくりお支払い 11月からのお支払いでOK!
クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい







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。

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）

PAY LATER

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

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

マイコンBASICマガジン第六巻第十一号通巻六十五号 昭和六十二年十月二十五日印刷 昭和六十二年十一月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可

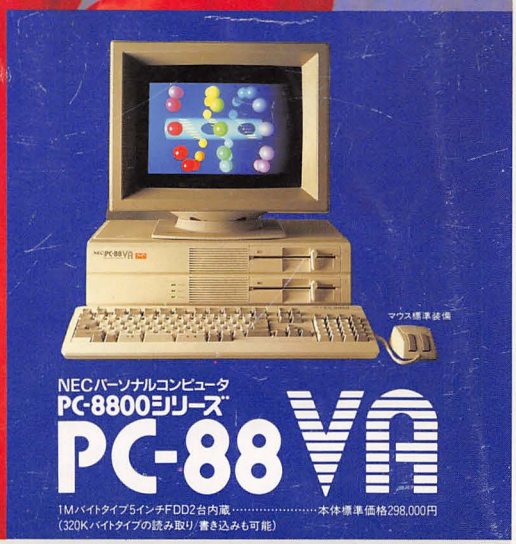
つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

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18361-11 T4911836111388