昭和63年1月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻第1号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

新春特大号

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

January 1988
定価 ¥380



45機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

新春RPG特集

ソーサリアン/ハイドライド3/ティル・ナ・ノーグ/ゼリアード

新製品レポート
松下
FS-A1MKII/FS-A1F
シャープ
X1twin/X1turboZII

レインボーアイランド-研究編-

正月はこ・れ・でハマろう!! MSX 沙羅曼蛇

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

●X68000用「XANADUシナリオII」●X1+FM音源ボード用「バブルボブル」●FM77AVシリーズ用「ローリングサンダー」●PC-6001mkIISR/6601SR用「カルテット」●PC-8801mkIISRシリーズ用「女神転生」

BM-Jr/LII2 HEVEN CHRISTMAS
BM-LIII/MK5 BOUNDING BALL
ファミコン/ツインファミコン PENGUIN FIGHT/ブーメラン/FISRADUTH
FM7/77 ぱっちゃんバンク/DRAGON HUNTER
FP-1000/1100 THE RACING MATCH
JR-100 丸太ゲーム
JR-200 ADVENTURE OF LOMES
M5 HORIZON/SHOWTER TRAIL
MSX グラヴィティ/GRANDOS/DEAD HEAT
MSX2 THE WAY TO …
MZ-80K/1200 FACE PUZZLE
MZ-700/1500 COLOR ROOM/THE NADU
MZ-1500 SYMBOL COLOR
MZ-80B 隕石ゲーム
MZ-2200/2500 DEPARTURE-Imay not meet you again-
MZ-2500 The Tower of PIROPA
PASOPIA7 WALL UP
PC-6001/mkII/6601/SR X・BOX/バウンドボール
PC-6001mkII/6601/SR THE MISSILE
PC-6001mkIISR/6601SR Wu～m我乱脳
PC-8001/mkII/SR PING PONG/DEOS-II
PC-8001mkII/SR おばけの墓帰り
PC-8001mkIISR Divs of Evil
PC-8801 HIT & CRUSH
PC-8801mkIISR A WAR OF AGGRESSION
PC-9801 BLADEII
S1 8-BALL
SC-3000 じいさまガンバレ4
X1 下手な鉄砲3連射/AAVG桃三郎
X68000 FORCE
PB-100/110 冬のINDICATION/ミニ野球
PC-1245 ROCKER SPECIAL

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION

ウルフチーム/エニックス/SPS/コナミ/システムサコム/SNK/T&Eソフト/日本テレネット/ビクター音産/ブレイン・グレイ/ホットビイ/マイクロネット/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・1月

SHARP

New-Life People

ADVANCED TURBO Z II 新登場。



感性に応えるクリエイティブパソコン。NEW Z-BASICで加速するアートパワー。

NEW Z-BASIC搭載

クリエイティブワークを強力にサポートするAV指向の高水準BASICです。カラー画像デジタイズ、クロマキー合成、ステレオFM音源、バンクメモリ対応など、クリエイティブな機能に関する命令を強化しました。豊富な画面モードで多色を駆使するときに便利な、パソコンで初めての充実したグラフィック用関数、FM音源制御用ステートメントとしてX68000と命令コンパチの拡張MML……、使いこむほどに凄さがわかるパワフルなBASICです。

先駆のAVアート機能

4段階の量子化取り込み、42通りのモザイク取り込み、反転取り込みなど、画像取り込みでアートの世界を拡げるカラー画像デジタイズ機能標準装備。さらにテレビ番組でよく見られるクロマキー合成、インターレーススーパーインポーズ、リアルなスーパーインポーズ録画が楽しめる4,096色対応ニューテロッパ機能、8重和音ステレオFM音源とPSG(3重和音)による11音源のサウンド機能。パソコンクリエイターを魅了するアビリティを標準装備しました。

資料請求券
メ1turbo Z II
ベーマガ
1係



Zのハイパフォーマンス

●メインメモリとして128Kバイトを標準実装(NEW Z-BASICで最大576Kバイトまでサポート)●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●JIS第1/第2水準漢字標準装備、「システム・ユーザー辞書」を装備した高度な日本語処理機能●クリエイティブなアプリケーションに欠かせない簡単操作のマウス標準装備●X1ターボシリーズの豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計●多彩な通信ツール®のサポートでパソコン通信に対応●RS-232C、プリンタなど豊富なインターフェイスを装備●ドットピッチ0.31㎜、オートスキャン、多機能リモコンなど豊富な機能を装備した高精細カラーディスプレイテレビ(別売)。※別売

X1 turbo Z II パソコンテレビ

パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-881C-BK(ブラック)	標準価格 179,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-880D-BK(ブラック)	標準価格 109,800円
14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

※写真のディスプレイはCZ-880Dです。

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

SHARP

New-Life People

パソコンフリークたちへ

パソコンとしての確かな伝統

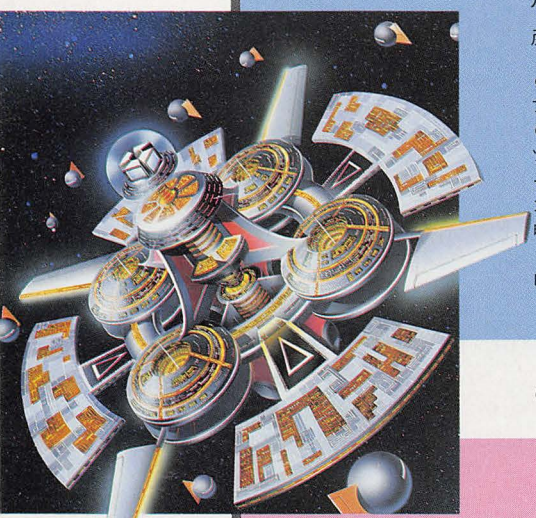
コンパチブル設計

X1シリーズの高機能を継承したコンパチブル設計、蓄積された豊富なソフトウェア資産※が利用できます。※カセットテープソフトは利用できません。

●高速タイリングペイント、アトリビュート、座標変換、プライオリティ、パレットなど多彩なグラフィック機能●JIS第1水準漢字ROM内蔵(漢字ユーティリティソフト付)●8オクターブ3重和音のサウンド機能●ユーザー定義のキャラクタジネレータ機能●テレビコントロール、スーパーインポーズ機能(CZ-830D使用時)●5"FDD1基内蔵(別売のCZ-53F 標準価格19,800円の増設でデュアルドライブ可能)●拡張I/Oポート2ポート内蔵

マルチビジュアル端子

コンピュータ画面をビデオ録画できる——。ビデオやビデオ入力端子つきテレビとダイレクトに接続、マルチビジュアル端子がパソコンシーンを鮮やかに彩ります。たとえばゲーム、プレイしながらその過程をそのまま録画、後で再生すれば攻略法も研究できるし、隠れキャラクタやウラ技も確認できる。またベストスコアの達成や最終面をクリアした決定的瞬間もバッチリ残せます。



X1アミューズメントステーション

どちらから始めるか。ニューエンター

HEシステム搭載

リアルなキャラクタで迫力あふれるゲームが楽しめるホームエンターテイメントシステムをX1に搭載しました。HEシステム専用カスタムCPUや高機能多色化スプライトIC、6重和音のサウンド機能、さらにマルチビジュアル端子接続による鮮明画像、ソフトはコンパクトな専用ICカード。この新しさがオモシロさ、もう遊び心はトップギア…。次世代ゲームが思いっきり楽しめます。

■鮮やかな画像/マルチビジュアル端子による鮮明画像。ゲームプレイをビデオに録画もOK。

■リアルなキャラクタ/最大32×64ドットの大迫力キャラクタで、よりリアルなゲームプレイ。

■多彩なカラー表現/表示色は512色中256色同時表示、キメ細かな色彩で表現力がさらにアップ。

■迫るサウンド/6オクターブ6重和音のサウンド機能でさらにひろがる臨場感。

■ICカード/ソフトは手のひらに入る専用ICカード、遊び心が一気に加速する新しさ。

ゲームフリークたちへ

次世代ゲームマシンの高感度

これがX1誕生5年目の解答です。

システムアップも

サウンド、アート、通信も…。これは成長する楽しみ。テレビやビデオの映像をカラー静止画で瞬時に取り込めるカラーイメージボード※1、ステレオタイプのFM音源※2、話題のネットワークにアクセスしたり、仲間同士でデータやメッセージを交換できるパソコン通信※3もサポートします。

※1 カラーイメージボードII CZ-8BV2 標準価格 39,800円
熱転写カラー漢字プリンタ CZ-8PC2 標準価格 69,800円
※2 ステレオタイプFM音源ボード(スピーカ2本1組標準装備・ミュージックツール同梱)
CZ-8BS1 標準価格 23,800円
※3 モデムユニット(300ボー) CZ-8TM1 標準価格 29,800円・モデムユニット
(300ボー/1200ボー自動切換) CZ-8TM2 標準価格 49,800円

テイメントマシン 登場。



専用パッド

■専用パッド/HEシステム専用のパッドを同梱、思いっきりゲームに熱中。

HE system
このマークはホーム エンターテイメントシステムの意味です。X11twinのHEシステム用ソフトには、このマークのついているICカードをご使用ください。



パソコンテレビ X1 twin

●パーソナルコンピュータ+キーボード	CZ-830C-BK(ブラック)	標準価格 99,800円
●14型カラーディスプレイテレビ	CZ-830D-BK(ブラック)	標準価格 98,000円
●チルトスタンド	CZ-6ST1-B(ブラック)	標準価格 5,800円

X1 5thアニバーサリー　X1走りつづけて5周年

LONG RUN プレゼント・キャンペーン実施中!
期間：'87 10/16～'88 1/15

チャンス1 クイズで当る豪華商品

下記の○にあてはまる数字を入れてください。
X1は走りつづけて○周年。ソフトフルコンパチ思想を貫いています。

賞品
A賞 シャープS-VHS デジタルハイファイビデオ …… 5名様
B賞 シャープヘッドホンステレオ ……50名様
C賞 X1 5周年記念オリジナルテレホンカード ……500名様

〈応募方法〉官製ハガキに①クイズの答②住所 ③氏名④年令⑤職業⑥パソコン保有の有無⑦保有の場合パソコン名⑧パソコン歴を記入して 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱電子機器事業本部 システム機器営業部 X1・ロングランプレゼント係までお送りください。
〈締切〉昭和63年1月15日消印有効 ※正解者多数の場合抽選による。
〈発表〉「それ行け!Xファミリー」に掲載。

チャンス2 今、Xシリーズ本体ご購入の方にもれなく、オリジナル"ファイブXフロッピーホルダー"をプレゼント!!

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

資料請求券 X1twin BマガA 1係

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

高感度人間を刺激するMA/FAのサウンド機能

衝撃的なステレオ12音源、
リアリティで迫るデジタルサンプリング機能、
創作意欲がそそられるミュージックソフト。
ニュー88は、音の世界を一気にひろげてくれます。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

PC-8801MA/PC-8801FAで サウンド・コーディネイション

音に妥協したくない、というパソコンファン待望のPC-8801MAとPC-8801FA。迫力のあるステレオ12音源とSSG3音、このクラスで初めてのデジタルサンプリングによる録音・再生機能など、これまでにない高度なサウンド機能を標準で搭載。また、サウンド機能に対応するBASICやミュージックソフト(別売)も提供。デジタルミュージックを創作・アレンジしたり、オーディオとつないでダイナミックなサウンドを楽しむ、さらに語学の学習に活用することもできます。音を自由にコーディネイトできるニュー88は、使う人のイマジネーションを大いに刺激してくれます。

迫力のあるゲーム展開に効果抜群の ステレオ12音源と多彩な効果音

いまや、ゲームもステレオで楽しむ時代です。ADPCMによる爆発音や射撃音などのリアルな効果音、そしてステレオ12音源(FM6音、リズム6音)のダイナミックなサウンドは、ゲームをますますリアルでエキサイティングなものにしてくれます。手に汗をにぎるアクションゲーム、おとなも思わず夢中になるシミュレーションゲームなど、ニュー88のサウンド機能はゲームにも効果抜群。さらに、もっと刺激的に楽しみたい人は、オーディオとつないでください。いままでにない、迫力のあるゲーム展開が思う存分体験できます。





聴こえるよ、わたしの音色。

斉藤由貴



魅力のサウンド機能に
高度な日本語機能を
プラスした先鋭マシン

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801MA

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 ——— 198,000円

NEC冬の
ハローC&Cまつり

昭和63年1月20日まで 好評開催中!

斉藤由貴 東宝映画
「さよなら」の女たちより



ダブルチャンスプレゼント

期間中、対象商品をお買上げのお客様に、楽しい暮らし広げるステキな賞品がダブルチャンスで当たります。この機会に参加店へどうぞ。

PC-VANでクイズにチャレンジしませんか?

PC-VAN 5DAYS チャレンジ クイズ

内容 NECのパソコン通信ネットワーク「PC-VAN」で、来る12月9日(水)から12月13日(日)の5日間、毎日5問ずつ全25問のクイズを出題します。PC-VANにアクセスして難問・珍問にぜひチャレンジしてください。

応募方法 PC-VANの電子メールを使用して解答するか、官製ハガキにクイズの解答を記入してご応募下さい。

賞品 1日分の正解者の中から抽選で1day賞、5日間通しての全問正解者の中から抽選でチャレンジ賞など豪華賞品をプレゼントいたします。

※詳しくは、事前にPC-VAN上で告知します。お楽しみに!!

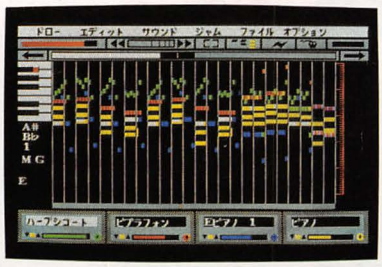
PC-VAN入会のお問い合わせは
PC-VAN事務局☎03-454-6909

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

音符が苦手な人でも作曲・アレンジが簡単にできる〝インスタントミュージック〟

インスタントミュージックは、音程をカラーチャートで表現するビジュアル志向のミュージックソフト。自作のオリジナル作品を創作してみたい、お気に入りの曲を自分流にアレンジしたい。そんな人にまさに最適なソフトウェアです。すでに記憶されている約50種のサンプル曲のメロディーやリズム、コード進行をマウスの操作で簡単にアレンジできるほか、音符の苦手な人でも音程を視覚的に設定して、オリジナルのメロディーを作曲することも可能。演奏する楽器は、60種類ある楽器音から4種類を選ぶことができ、演奏中に好きな楽器を使ってアドリブ演奏することもできます。同時に演奏できるチャンネル数は、FM音源で最高6音とリズムセクションのステレオ出力。PC-8801MAとPC-8801FAの迫力あるステレオ音源を駆使すれば、パソコンはミュージックシンセサイザに早変わり。壮大なクラシックからロックミュージックまで、リッチなデジタルサウンドが手軽に楽しめます。





自然音を記憶し、自由に再生できるデジタルサンプリング機能

デジタルサンプリング機能とは、楽器音や声、自然の音をそのままデジタル信号に変えてメモリチップに記憶させ、その音源を繰り返したり好きなところをランダムに取り出す、音程やスピードを変える等、さまざまな形で再生できる機能のこと。この録音方法は、CDやDATとまったく同じものです。ニュー88では、256Kバイトの専用メモリを搭載し、音質のレベルによって、最大30秒から120秒まで録音することが可能。たとえば、語学の学習に応用する場合は、いろいろな単語の正しいスペリングと発音を記憶させ、繰り返したり単語の組合せを変えて新しい文章を作成することで、学習効果をさらに高めることができます。さあ、あなたも、デジタルサンプリング機能の発展的活用法にチャレンジしてみませんか。

ユニークなアイデアで斉藤由貴のカレンダーをもらおう!

楽しいアイデアに、由貴ちゃんもニッコリ。
デジタルサンプリング機能を使った
あなたのオリジナルアイデアをお知らせください。
応募された方の中から抽選で100名様に
『'88年 斉藤由貴カレンダー』をさしあげます。

応募方法：ハガキにあなたのアイデアと住所、電話番号、氏名、性別、年齢をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。

宛先：東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DM内
NECデジタルサンプリングアイディア募集(MB・M)係

締切：1988年1月11日到着分まで

なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン

新登場

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FA

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格 ——— 168,000円



ビデオやアニメが楽しめる、優れたグラフィック機能を持つ16ビットマシン

好評発売中

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

MA/FA新発売記念
斉藤由貴のときめきデータバンク
1,000名様プレゼント(フロッピィディスク2枚組)

由貴ちゃんが微笑み、生の声で話しかける。「由貴ちゃんのときめきデータバンク」はそんなソフトです。プライベートフォトや由貴のすべてがわかるクエスチョンもふんだんに用意されています。この「由貴ちゃんときめきデータバンク」は、PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAをご購入された方の中から抽選で1,000名様に当たります。

※PC-88VAで声を聞くには別売のサウンドボードII(AV用)が必要です。



■応募方法：PC-8801MA、PC-8801FA、PC-88VAに添付されている「お客様登録カード」に必要事項をご記入のうえ、ご返送下さい。
■応募〆切：昭和62年12月28日(月) 当日消印有効
■抽　　選：11月末までの到着分と12月末までの到着分と2回に分けて抽選、それぞれ500名ずつプレゼント。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

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

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

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

今回のテーマ

高性能がシステムをサポートする NECのディスプレイで バラエティ豊かなコンビネーションを楽しむ。

高性能ぶりが頼もしいNECのディスプレイ。ビデオやパソコンとの
美しいコンビネーションが生れます。大きな可能性を持っていま、映像の世界を広げます。

NEC DISPLAY NEWS

NECディスプレイを使いこなすための耳より情報。

PC-KD863S

NEW

アナログRGB専用の高解像度ディスプレイ。
ステレオ2ch再生が可能。



◎15型高解像度カラーディスプレイ
標準価格　118,000円

- アナログRGB専用ディスプレイ。
- マルチシンク2モード
  (15.98kHz/24.83kHz)
  自動切換え。
- 音声出力5W(2.5W+2.5W)
  着脱式スピーカー標準装備。
- ステレオ2ch再生可能。
- 情報処理装置等電波障害
  自主協力議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。



NEW

PC-KD855

スモークフィルタを装着した
カラーディスプレイ。

◎14型カラーディスプレイ
標準価格　69,800円

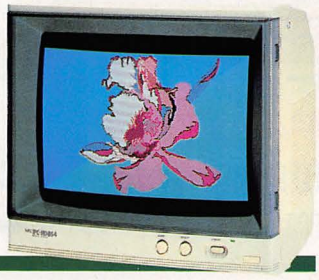
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害
  自主協力議会(VCCI)基準適合。

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。



つながるぞ　ひろがるぞNECのパソコン。

国内実績No.1

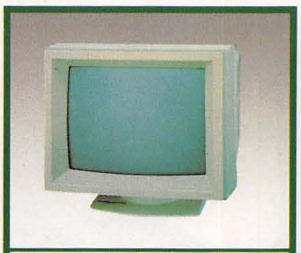
日本電気グループ

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

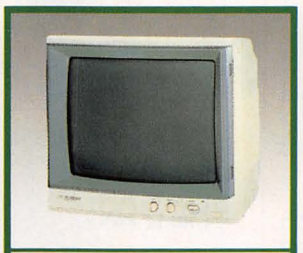
先進の粋を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。



PC-KD871
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／158,000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-KD853
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／118,000円



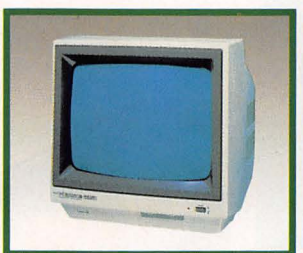
PC-KD862
●14型高解像度カラーディスプレイ
標準価格／99,800円



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



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



PC-8050N
●12型グリーンディスプレイ
標準価格／29,800円



PC-8046
●9型グリーンディスプレイ
標準価格／35,800円

SPECIFICATION

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-8801FH/MH	PC-8801MKIITR	PC-9801UUV	PC-9801VM21VX	高解像度専用☆
PC-KD863S	15	カラー	640×400	80×25	15.98/24.83	0.39	アナログ専用		○	○	○	○	○	○	☆
PC-KD855	14	カラー	640×400	80×25	24.83	0.41(ストライプ)	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-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-KD853	14	カラー	640×400	80×25	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-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					○			

●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

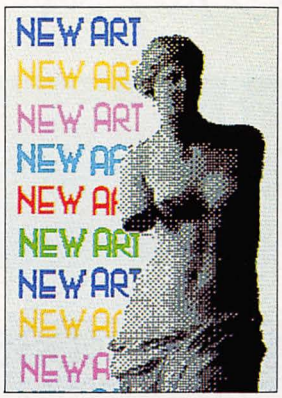
〈技術的なご質問・ご相談にお電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間／9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号はよくお確かめのうえおかけください。

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

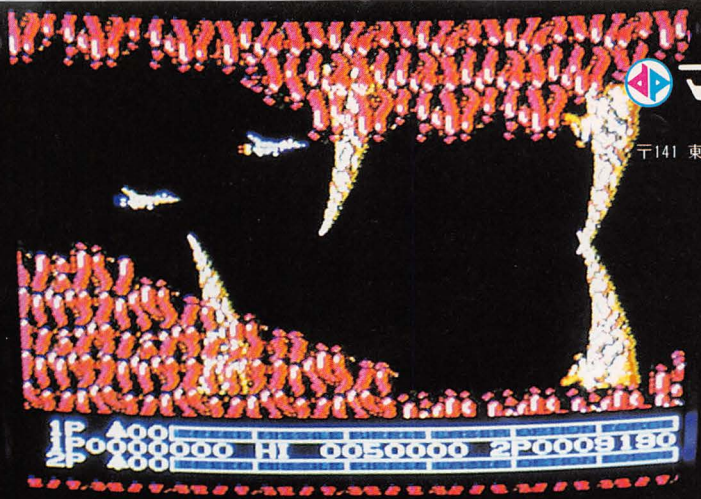
NECパーソナルコンピュータ

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。



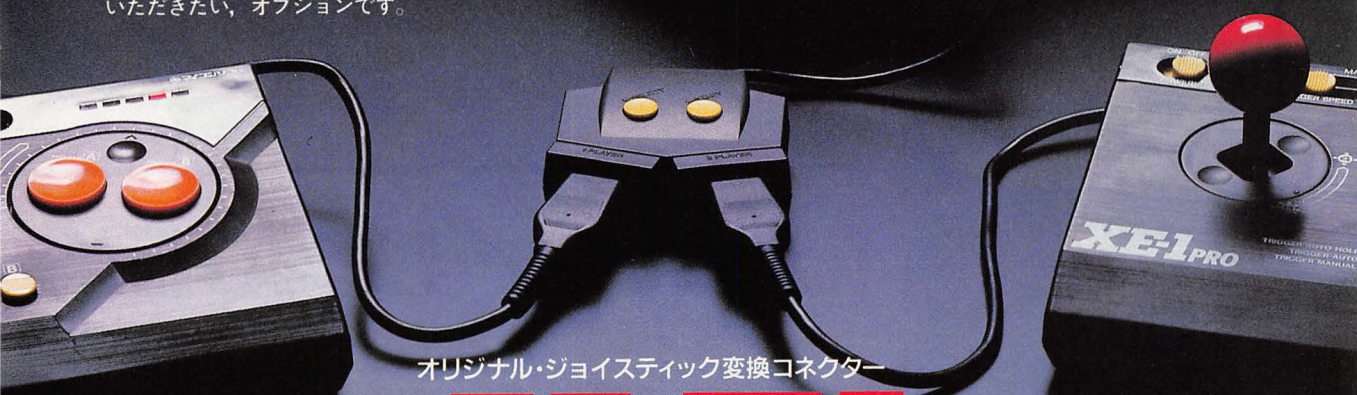
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

パソコン用ジョイスティックがファミコンで使えるアダプター新発売。

『使い込んだジョイスティックでファミリーコンピュータのゲームができないかなぁ』ある日，ソフトウエア開発室でスタッフの一人がこうつぶやきました。『うむ！できる，できるよ！』と，もう一人が，工具箱をひっぱりだしました。

こんなキッカケで〝X-F1〟は誕生したのです。試作機はものの1時間で完成。BASICマガジンでソフトの記事を書いている先生方にも大人気。いつのまにか開発室や，編集部には，無くてはならない物になっていたのです。

パソコンもファミコンも同じジョイスティックでプレイできるという，とても単純な機能しかない〝X-F1〟ですがジョイスティックにも，こだわる皆さんに，ぜひ使いこなしていただきたい，オプションです。



オリジナル・ジョイスティック変換コネクター

X-F1

標準価格1,800円(送料240円)

画面写真 ©KONAMI 1987

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

夢をかたちに
信頼と創造の 富士通



ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
AV・EXに、NANNO、"ぞっコン"。

ぞっ

新・発・売



スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX

■FM77AV40EX本体（キーボード付）標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800
■チルト台標準価格¥5,800

FM77AV40EX：●26万色/4096色表示（200ライン時）と400ライン8色対応 ●強力な日本語機能 ●メインメモリ192KB（最大448KB）、グラフィック用VRAM192KB ●ビデオ入力端子標準装備
AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14：●14インチ ●4000文字対応 ●21ピンマルチ端子 ●400ライン対応デュアルスキャン

同時発売
FM77AV20EX
■FM77AV20EX本体（キーボード付）標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ-15S標準価格¥108,000

富士通ハイテクウインターフェア '87.11/21～'88.1/20

期間中、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から、抽選で1,000名様に**南野陽子**の「ナンノ・テレホンカード」または、「ハイカラ・バッグ」が当たります。

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

きれいだゾ、使えるゾ。進化した基本機能。

●26万色カラー表示機能を標準で搭載。目にも鮮やかな26万色表示が可能なAV40EX。きめ細かな400ライン8色にも対応して、日本語表示に大きな威力を発揮します。

●パワフルな日本語処理能力。OASYS Liteと同等の高度な辞書ROMを搭載。的確な高速かな漢字変換を実現しました。

●メインCPUの動作クロック25%アップ。メインCPUの動作クロックを25%向上させました(MMR使用時、AV40比)。もちろん、AV40の動作クロックもサポート。

●ゆとりある大容量メモリ。メインメモリは、余裕の192KBを標準実装。最大448KBまで拡張可能です。さらに、グラフィック用VRAMも192KBに拡大しました。

●ビデオ入力端子標準装備。オプションのビデオカード(¥29,800)またはビデオディジタイズカード(¥16,800)を使って、ビデオなどの映像のディジタイズが楽しめます。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

楽しい、広がる。豊富なソフトウェア。

●グレードアップしたF-BASICを標準添付。最大2倍に向上した日本語表示スピード(AV40比)、最大50行を表示する豊富な漢字表示モードなど、高度な日本語機能をサポートします。起動時にメニューから選択する方式で、使いやすさも大幅にアップ。

●FMテレアクト/AV通信V1.1(¥15,000)。ネットワークへ接続し、気軽にパソコン通信が可能。NIFTY-Serveへすぐにでもアクセスできるイントロパックも添付。

●AVクリップ標準添付。グラフィックスや音楽の組み込みが可能な、新しい可能性をもった日本語入力ツール。オリジナルのカード、年賀状づくりが楽しく簡単です。

●FM日本語シートV1.0(¥12,000)。住所録、スケジュール表などの作成・印刷に。

●FMファンタビジョンV1.0 (¥15,000)、 FMグラフィックエディタIIV1.0(¥20,000)、FMミュージックエディタIIV1.1(¥20,000)など豊富にそろったソフトウェア。



FM日本語シートV1.0(¥12,000)



AVクリップによる印刷例

こんなに充実、便利なハードウェア。

●さまざまなディスプレイに対応。専用の400ラインデュアルスキャン対応カラーCRTディスプレイの他に、音声多重対応純正カラーCRTテレビも用意。また、お手持ちのアナログ15ピンRGBデュアルスキャンモニタに接続できるオプションもあります。(AV20EXには、市販の21ピンマルチ端子付テレビやビデオ端子付テレビに接続するオプションを用意)

●ハンディイメージスキャナ(¥24,000)。専用インタフェースカード(¥15,000)と併用して、イラストや写真をモノクロ16階調で取り込め、画像の拡大・縮小・保存も可能。さらに、FMファンタビジョンやFMグラフィックエディタとの連携も実現しています。

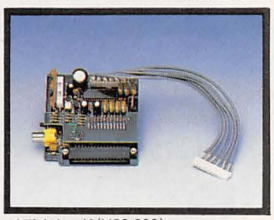
●ビデオカード(¥29,800)は、ビデオコンバート機能とビデオディジタイズ機能を1枚で可能にします。また、ビデオディジタイズカード(¥16,800)も用意しました。

●ステレオミュージックボックス(¥58,000)。MIDI対応、FM音源8音搭載。

(上記の内容はすべてAV40EXに関するものです。)



ハンディイメージスキャナ(¥24,000)



ビデオカード(¥29,800)

NIFTY-Serve NANNOフォーラム

パソコン通信サービス NIFTY-Serve のフォーラムに新たに"NANNOフォーラム"を開設。南野陽子のプロフィールや、ファン同士の情報交換など、ホットなコミュニケーションを提供。

NIFTY-Serve 入会については、お近くの富士通プラザまでお問い合わせ下さい。

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

品質を大切にする〈技術の日立〉

HITACHI

ますます面白くなる君。夢中基地。ステーション

My Room is Hobby station





遊び心を秘めた多機能,MSX2〈H70〉。パーソナル実務に気軽に使えるマシン。

※日本語ワープロ,パソコン通信からプログラミング,ゲームまで多彩に楽しめる〈H70〉。大容量1Mバイト(フォーマット時720Kバイト)3.5インチフロッピディスクドライブ(2基), VRAM128Kバイト, JIS第一水準漢字ROMなどを標準装備。キミを夢中にさせるパワフルな機能を秘めている。

日立パーソナルコンピュータ

H70

PERSONAL COMPUTER MSX2

MB-H70 RAM128Kバイト 本体標準価格 138,000円

●テンキー付分離形キーボード●使い心地の良いシリンドリカル・ステップスカラプチャー採用●バッテリーバックアップRAM採用●アナログRGB端子・ビデオ出力端子・RF出力端子●プリンタ出力端子●カセット端子●8オクターブ・3重和音出力●2つのジョイスティック入力端子

※ソフトは別売です。

MSXは——————アスキーの商標です。

●カタログをご請求の方は,資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢・性別をご記入の上,〒105東京都港区西新橋2-15-12 日立愛宕別館 日立家電販売株式会社・宣伝部パソコン係まで。

※上記写真中のカラーテレビ(CI5-SO1)は別売です。

資料請求券
B12-H70

HUMANICATION

生活と技術をむすぶ

日立家電

日立家電販売株式会社 TEL(03)502-2111
〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)

エレクトロニクス工作のバイブル!!

No2が新発売 これこそテキストだ——。

楽しい工作約50数種を掲載

■えふえむ(省エネ型)ミニ・ラジオ,ポケラジ,FETラジオ■6Pカン,バッテリチェッカ"ケチ",タッチスイッチ■簡易型ハンダゴテ防止器,エコーマシーン,おしゃべりタイマ■ザ・スタジアム,トーン・ボーイ,ザ・ライブマン■ファミコン・ジョイスティック・コントローラ&アダプタ■第3回エレクトロニクス工作コンテスト指定作品15種



絶賛発売中!!

パーツあれこれ豆知識
工具,ハンダ付けの方法
オリジナル基板を作ろう
回路や部品を調べるならテスターが一番
ケース加工,工具などの知識

定価1,500円(送料250円)

図解エレクトロニクス工作②

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



ツクモ全店があなたのパソコンライフをお手伝い

総力結集! ツクモ スタート

お年玉でおツリがくるヨ!

ツクモ特選 MSX2

ソニー F1XD HB-F1XD 定価¥54,800

ナショナル A1F FS-A1F (漢字ROM実装) 定価¥54,800



セットその1 ジョイスティック＋ディスケット5枚付 どちらも特価 ¥49,800 送料 ¥1,000 注番 B101

セットその2 富士通モニター FMTV-152 (定価¥89,800)＋ケーブル(定価¥3,000)＋ディスケット2枚付 どちらも特価 ¥99,800 送料 ¥2,000 注番 B102

早いモノ勝ち パソコンテレビ AVG



OZ-822CB ……¥118,000
OZ-820DB ……¥ 79,800
合計定価 ¥197,800

40% OFF

限定ツクモ特価 ¥118,000 送料¥2,000 注番 B109

クレジット例 初回¥6,960 月々¥5,700×23回

MSX用ディスクドライブ

ナショナル A1ディスク 注番 B103



MSX用3.5"フロッピーディスクドライブ 定価¥39,800
TS-M2DD 10枚付
ツクモ特価 ¥39,800

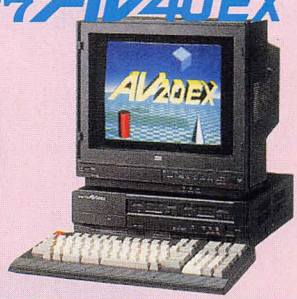
大人気! ツインファミコン

シャープ AN-500
定価¥32,000 特価販売中!



注番 B104

新製品も大特価 FM77 AV40EX



Aセット 注番 B111

- FM77AV40EX……¥168,000
- FMTV-154……¥138,000
- ディスケット5枚＋ゲームパックサービス

合計定価 ¥306,000
ツクモ特価 ~~¥249,000~~

Bセット 注番 B126

- FM77AV40EX……¥168,000
- FMTV-154……¥138,000
- TR-24CLf(スター精密)……¥69,800
- プリンターケーブル……¥4,500
- ディスケット5枚＋ゲームパックサービス

合計定価 ¥380,300
ツクモ特価 ¥256,000 送料¥2,000

FM77 AV20EX 注番 B112

- FM77AV20EX……¥128,000
- FMTV-152……¥89,800
- ディスケット5枚＋ゲームパック……サービス

合計達価 ¥217,800
限定特価 ¥1?9,800

PC-8801mkⅡ/SR/FR/FH用増設ドライブ

- 取付ネジ・説明書付
- FR/FHは別売ケーブル¥2,000が必要です。

ナショナル JA-551 注番 B105



ツクモ特価 ¥18,800 送料 ¥1,000

ティアック FD-55BR 注番 B106



ツクモ特価 ¥19,800 送料 ¥1,000

マウス ツクモオリジナル

- 操作性を100%考えた自然なデザイン、ケーブル長は余裕の1.5m
- 仕様は各メーカー純正品とコンパチです。

TS-M98 (ベージュ) 98シリーズ専用
TS-MX1 (ベージュ) X1/MZ-2500用
TS-M88 (ブラック) 88シリーズ、FM-AV、MSX用

特価各 ¥5,800 送料¥800 注番 B107



便利なマウスタブレット

エプソン MT-20 注番 B108



定価¥14,800
特価 ¥9,800 送料サービス

現金書留申込書 BM1係

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

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!

代金引き換え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。
- 配達日の指定もできます。

ダッシュ



賞金総額8000万円!!
秋葉原電気まつり
1/15まで!
5,000円以上お買い上げの方に抽選券進呈。
1等10万円のチャンス!

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FH
注番 B110
モデル30セット

- PC-8801FH モデル30……¥168,000
- CU-14AG2……¥84,800
  (14インチアナログRGB、DP0.39)
- ディスケット10枚、ゲームパック…サービス

合計定価 ¥252,800
41% OFF
限定特価 ¥149,000
送料¥2,000

クレジット例	初回 ¥8,730
月々¥7,200 ×23回	

お好みしだいのX-F

A X-Fモデル10 CZ-811C
注番 B114
定価¥89,800
10台限り特価 ¥19,800 送料¥1,000

B X-Fツクモセット
注番 B115
DISKもカセットも自由自在に使える!
- CZ-811C(モデル10)……¥89,800
- TS-FD MKII X1(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

X-turbo Z パソコンテレビ スペシャルセット
注番 B116
本体+モニターで大特価 ¥199,800

ツクモオリジナル 5インチ2Dドライブ
TS-FDMKII Xセット
注番 B121



- 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
2ドライブ ¥64,000
黒又はベージュのどちらかをご指定下さい。
送料各¥1,000

PC-8800シリーズ
PC-8801FA
注番 B113



- PC-8801FA……¥168,000
- CU-14AG2……¥84,800
- ディスケット10枚、ゲームパック…サービス

合計定価 ¥252,800
ツクモ特価 ¥179,800 送料¥2,000

クレジット例	初回 ¥10,266
(例)月々¥8,700 ×23回	

★MAの場合は¥25,000プラスになります。

スタートダッシュ スペシャル!
PC-8800シリーズ
PC-8801FH モデル30
注番 B125
定価¥168,000
限定特価 ¥99,800 送料¥1,000

24ドット熱転写プリンター
スター精密 TR-24CL (FM/PC)
定価¥69,800
注番 B117
特価 ¥39,800



24ドット熱転写カラー漢字プリンター
シャープ CZ-8PC2
定価¥69,800
注番 B119
特価販売中!



24ピンドットプリンター
スター精密 AR-2410
注番 B118
定価¥114,000
特価 ¥69,800



24ピンドットプリンター
NEC PC-PR101TL
定価¥79,800
注番 B120
特価 ¥54,800



▲各プリンターはケーブルと用紙がサービスです。

X-turbo Z II
注番 B122



- CZ-881C……¥179,800
- CZ-880D……¥109,800

合計定価 ¥289,600
価格は☎でお問い合せ下さい。
ツクモ特価 ¥2?8,000

らくらくパソコンラック
送料サービス

PW-876 注番 B123
定価¥22,000
865(H)×580(D)×615(W)
ツクモ特価 ¥12,800



PW-877 注番 B124
定価¥35,000
1280(H)×580(D)×615(W)
ツクモ特価 ¥19,800



居ながらにしてお買い物。代金引換配達も承ります。

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

ツクモ秋葉原各店
ソフト 20% OFF
ツクモ秋葉原各店へのお越しの際は、この地図をのばして切り取ってお持ち下さい。



営業時間 AM10:00～PM7:00
★12/4～年内無休、1月は2日から営業
ニューセンター店 ☎03-251-0987
秋葉原5号店 ☎03-251-0531
秋葉原7号店 ☎03-253-4199

ツクモ名古屋店
1号店☎052-263-1655
2号店☎052-251-3399
営業時間 AM10:00～PM7:00 (年内無休、1月は2日から営業)
第1アメ横ビル内 (12/15～1/10迄無休)
第2アメ横ビル内 (12/17～1/12迄無休)

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
営業時間 AM10:30～PM7:30 (年内無休、1月は2日から営業)
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機
九十九電機

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。



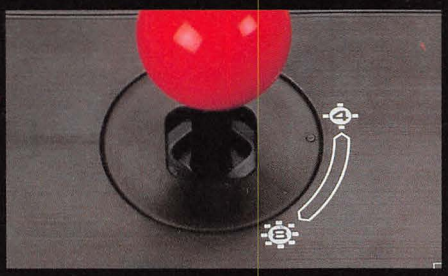
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

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

寒さに耐える。耐寒する。「セガゲーム」を体感する。熱くなる。



©SEGA

体感ゲーム「アウトラン」の下敷です。裏面には、コースのイラストマップが印刷されています。ぜひ燃えたい方に。

アウトラン下敷
標準価格200円



ファンタジックなイラストとオパオパが、かわいいファンタジーゾーンの下敷です。裏面は、16×16ドットのキャラクターデザインシートが印刷されています。

ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円



アウトランのロゴマークが入ったお財布です。便利な着脱式小銭ポケット付。

アウトランウォーレット
標準価格1,200円



©KONAMI

手紙？ メモ帳？ 何かと便利なレポート用紙。

このレポートパッド、キミたちならどう使うのかな？友だちへの手紙、メモ帳？…etc。どんな使い方でもできるのでとても便利。制作したデザ部さんは、レイアウトの計算用紙にしています。



沙羅曼蛇レポートパッド
標準価格250円



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

やってく

●当社商品は、DEMPA/ベンタン商品取扱い店でお求めになるか、通信販売を御利用ください。 ●通信販売で下敷を申し込まれる方は、セガ、コナミ、データイースト、ナムコのキャラクター下敷の中から、5枚以上



大人気のAタイプ再び登場!!

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。先月は、Aタイプが品切れとなっていましたが、コナミファンの御要望に応えて、再び追加生産することになりました。消ゴムと鉛筆が6本、それに、つや消しのブラックを基調にした「沙羅曼蛇」のイラストのカンペンケースのセットです。また、カンペンケースに、「ビッグバイパー」のイラストが印刷されているBタイプも好評発売中です。

沙羅曼蛇
サラマンダ

HYPER UNIT

サラマンダハイパーユニット（Aタイプ/Bタイプ）
●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム　標準価格950円

下敷だって御洒落(おしゃれ)したら楽しくなるヨ。

毎日の勉強の中で、毎日、同じ下敷を使っていて、飽きが来ることありませんか。全7種類のコナミ下敷を日替りで使ってみては。目立たない部分にも御洒落してみよう。　**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

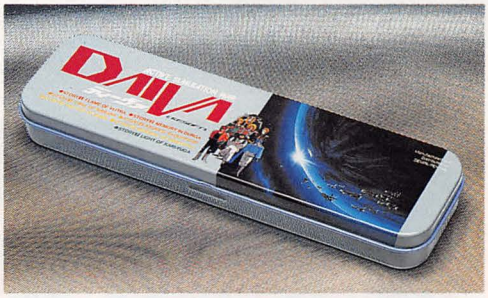
根強い人気、DECOのオリキャラ。



データイースト社のレーザーディスクゲーム「サンダーストーム」。タイトルの映像をそのまま下敷にしました。
アニメファンにも好評。裏面をコピーすれば、ゲームの攻略ノートが出来上がるのだ。

サンダーストーム下敷
標準価格200円
©DETA EAST CORP.

T&Eソフトが誇る超大作。「ディーヴァ」の文具だ。



©T&E SOFT

アクティブ・シミュレーション・ウォーゲーム、「ディーヴァ」のカンペンケースです。フタを開けると、主人公たちのイラストと、そのプロフィールが印刷されています。

ディーヴァカンペンケース
標準価格500円



裏面「ディーヴァ」人物相関図が好評です。表面のイラストはオリジナルポスターを使用しました。

ディーヴァ下敷
標準価格200円

れるぜ!!

でお願いします。●通信販売のくわしい説明は巻末を御覧ください。

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

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。







沸騰!「イシター」,「モモ」テレカセット。

ベーマガ12月号で突如発売になった「イシター」と「ワンダーモモ」のテレカセットです。すごい人気でDEMPA/ペンタンの社員も驚いております。
内容は，テレフォンカードと80人分の友達のデータが書き込めるテレフォンブックがセットになっています。
なお「ドラゴンスピリット」テレカセットは品切れになっております。お近くのDEMPA/ペンタン商品取扱い店で在庫があれば入手できます。「イシター」,「モモ」のテレカセットも，数に限りがありますのでお早めに!



ドラゴンスピリット

ワンダーモモ/ザ・リターンオブイシターテレカセット
各標準価格1,100円 限定3,000セット ドラゴンスピリットテレカセットは品切れです。



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

DEMPA/ペンタン

剣、鏡、曲玉…三種の神器なのだ。

今月も，またまた新製品を発表しますっ。なんと…「源平討魔伝」の文具セットなのです。セットの内容は、「草薙剣」をデザインした鉛筆が６本。「八咫鏡」が印刷されたカンペンケース，「八坂瓊曲玉」が印刷された消ゴムが入っています。だから，「三種の神器」なのです。

これさえあれば，こわいものはない。この三つの宝を，うまくコントロールして，大いに勉学に励もう。きっと苦手な，教科もクリアできるはずだ。

なお，DEMPA/ペンタンキャラクターグッズ取扱い店の中には，すでに並んでいる店もあるので，「銭」を蓄えて，今すぐ実物を見てほしい。きっと「徳」が増える！

源平討魔伝

三種の神器

●カンペンケース●鉛筆６本
●消ゴム１個

銭九五〇円也



◀Bタイプ





▼Aタイプ



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



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300円です。



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
ホワイトMとグリーンMは完売しました。



マッピートレーナー

色：イエロー/アイボリー/ホワイト
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円



パックランドトレーナー

色：イエロー/ホワイト/シャーベットグリーン
サイズ：S/M/L　標準価格4,300円

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

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

■申し込み方法

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。

キミたちのいちばん欲しいキャラクター商品，制作中。

現在，DEMPA／ペンタンでは，ベーマガ12月号で「キミたちのいちばん欲しいキャラクター商品」のアンケートを行なったデータをもとに，新製品を企画中です。

多数の応募誠にありがとうございました。

DEMPA／ペンタン商品企画室一同

パックマンペーパーバックは完売しました。

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

S-RAM 対応

▼この広告のソフトはMSX2用です。（RAM64K/VRAM128K）

ふたつのソフトを、新たに同時発売!!

アシュギーネ AshGuine

パナアミューズメントカートリッジ
データ互換して、必殺アイテムが使える!
SW-M001 標準価格3,800円

復讐の炎（ふくしゅうのほのお）

©1987 CMぴんぐ/MATSUSHITA/㈱マイクロキャビン

第3弾 こちらはアクションRPGアドベンチャー

マップサイズは驚異の240画面。タテヨコに高速でスクロールします。敵シンボルに接触すると、画面はたちまち戦闘シーンに。凶暴、複雑な敵キャラ。コンタクトモードで情報がつかめます。

アシュギーネ「復讐の炎」（マイクロキャビン）
SW-M003 標準価格6,800円

虚空の牙城（こくうのがじょう）

©1987 CMぴんぐ/MATSUSHITA/T&ESOFT

第2弾 こちらはスーパーアクションアドベンチャー

ホラー映画顔まけの恐怖の戦闘シーン。剣を刺すと、敵キャラは血しぶきを上げる。超デカキャラも出現する、複雑な階層構造の6ステージ180画面の大興奮。必殺の制御球を操り敵を倒そう。

アシュギーネ「虚空の牙城」（T&Eソフト）
SW-M002 標準価格6,800円

あのA1を超えた、A1MK。

ニューマルチキーボード。
連射式パワーパッド（マークツー）。
ふたつのうれしさの誕生です。



(NEW)

便利な独立10キー　迫力の連射式パワーパッド

Panasonic A1 MKII

(NEW)



パナソニックが連れてきたすごいヤツ。あのA1に後継機が誕生しました。由緒正しきアソビの血を引くパナソニックA1MKⅡ。連射式パワーパッドがついたから、さらにゲームに強いのです。その上、独立10キーもついて実用性もアップ。ルーレット、ヒットカウンタなどの内蔵ソフトも充実して、こんどもうれしい29,800円。

パナソニック MSX2 パソコン 標準価格29,800円 FS-A1MK2

3.5インチFDDを搭載、漢字ROM内蔵。A1コンポでシステムにしよう。
FS-A1F 標準価格54,800円

▶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。

心を満たす先端技術—— Human Electronics

松下電器産業株式会社

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine
1988年1月号 目次
1
新年特大号

CONTENTS

好評連載
MSX2を使いこなそう！
機能とその使いかた
RAMディスク機能について 鳴海 達也 43

NHK学園パソコン講座
「実践コース」案内 編集部 45

新製品レポート NEWパナソニックA1登場
連射式ジョイパッド付属「FS-A1MK2」
3.5インチFDD内蔵「FS-A1F」 丹治 佐一 46

新製品レポート シャープX1にニュータイプ2機種登場
パソコンとゲーム機が合体「X1twin」
NEW Z-BASIC搭載「X1turbo ZII」 編集部 50

特別レポート パソコン周辺機器紹介
性能とその使いかた「XE-1PRO」 断空我 52

読者参加企画
キミのプログラミングテクニックを公開しよう
CTRL + STOP STOPを受けつけなくする命令 他 for MSX 田中 章郎 54

FM音源110番 Yu-You 55

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー
デバッグしましょう くり ひろし 56

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

ビデオゲーム，AVGの他に
今月は新春RPG特集だよ ——— 187

ゲーム・ミュージック新譜試聴室 ——— 267

ビデオゲーム・ミュージック
コレクション（楽譜）
アフターバーナー〜ファイナル・テイクオフ〜 ——— 272

ペーパー・アドベンチャー・ゲーム
The Dungeon of The Dark Satan　石田 隆之 ——— 277

山下 章の レスキュー!
AVG & RPG
山下先生とレスキュー隊 ——— 280

ファンタジー通信 ——— 285

山下章のフリートーク・ボード ——— 288

読者が創る…㊙&㊗コーナー ——— 289

ビデオゲームグラフィティ
1982年度はキャラクター・ゲームの年だった ——— 290

CHALLENGE HIGH SCORE!
SRDがいきなりトップに! ——— 294

1987年CHALLENGE HIGH SCORE!年間集計 ——— 302

誌上公開質問状
キミの質問にパソコン・メーカーがズバリ答える ——— 304

ホット・インフォメーション ——— 309

SOFTWARE HOUSE
HOT INFORMATION
ソフトハウス13社のPRページ ——— 312

U-com Buyer's Guide
中古パソコン機器ガイド ——— 325

BM特選プログラム・コーナー

BM-Jr/LII2	HEVEN CHRISTMAS	クリスマスの夜に遊ぶんだそうな	鈴木　浩 76
BM-LIII/MK5	BOUNDING BALL	ちょっと変わったスクロール・ゲーム	藤倉　健一 78
ファミコン/ツイン ファミコン	PENGUIN FIGHT	超能力を持ったペンギンの物語	Mr. X 80
	ブーメラン	ブーメランのごときボールをもどせ!	寺井　章 82
	FISRADUTH	3頭身キャラがカッコイイ!アクション・ゲーム	長谷川政博 84
FM7/77	ばっちゃんバンク	お金を集めるアクション・ゲーム	沢田　広正 86
	DRAGON HUNTER	敵キャラ豊富なRPG	小坂宏太郎 88
FP-1000/1100	THE RACING MATCH	2人用カーレースをお楽しみください	SHINGO 91
JR-100	丸太ゲーム	丸太ではさんでエイリアン退治	Yass 93
JR-200	ADVENTURE OF LOMES	究極のアクション・パズル・ゲーム	市川　真治 95
M5	HORIZON	M5版スペースハリアー?	宍戸光太郎 98
	SHOWTER TRAIL	究極の3Dシューティング	藤岡　英樹 100
MSX	グラヴィティ	史上初!車のブロックくずし	RICE HILL 103
	GRANDOS	グラフィックの美しいシューティング	YANAGI 105
	DEAD HEAT	対戦型カーレース・ゲーム!	Mr. RIBO 107
MSX2	THE WAY TO	キミは3D迷路を脱出できるか?	箕面高校エレ研福吉 110
MZ-1200/700	FACE PUZZLE	顔と顔が合体?パズルゲームです	西村　俊二 113
MZ-700/1500	COLOR ROOM	クリスタルの破片を集めるアクション型	金城　智子 114
	THE NADU	デカキャラに挑む少年騎士?	TANYAO 116
MZ-1500	SYMBOL COLOR	ワープを利用した一筆書きゲーム	まてりある 118
MZ-80B	隕石ゲーム	ワンキー・スクロール・ゲームであーる	ドラキュラ 120
MZ-2200/2500	DEPARTURE−I may not meet you again−	迷路ゲームだよ	三宅　雅宏 121
MZ-2500	The Tower of PIROPA	ブロックを動かして花をつむんだって	KEIKUN 124
PASOPIA7	WALL UP	超高速シューティング・ゲームの登場だ	伊藤　忠 127
PC-6001/mkII/6601/SR	X・BOX	レーザーを撃ってボールを捜せ!	毛利　勝 129
	バウンドボール	元祖アクション・ゲーム!	小川　邦久 131
PC-6001mkII/6601/SR	THE MISSILE	これがマシン語のすごさだ!!	若宮　一樹 133
PC-6001mkIISR/6601SR	Wu〜m我乱脳	一筆書きタイプのパズルゲーム	HINGO 135
PC-8001/mkII/SR	PING PONG	タイミングが命の卓球ゲーム	二宮　裕行 138
	DEOS-II	おなじみのBug太郎のアクション・ゲーム	Bug 太郎 140
PC-8001mkII/SR	おばけの墓帰り	おばけ達はお墓に帰ることができるか?	森下　恭志 143
PC-8001mkIISR	Dlvs of Evil	RPGの最高けっ作!!	E.Y.E 146
PC-8801	HIT & CRUSH	モトス88版!ぜひ打ち込むべし!!	井村屋の中華まん 149
PC-8801mkIISR	A WAR OF AGGRESSION	タテスクロール型シューティング	小林　和幸 151
PC-9801	BLADE II	前作よりパワーアップしたRPG	HI-SOFT 153
S1	8-BALL	ちょっと変わった思考型ゲーム	Kim.ch 156
SC-3000	じいさまガンバレ4	じいさまは柿を拾うんだって	柿内　一宏 158
X1	下手な鉄砲3連射	ショート・プログラム3本立て	YASHA 160
	AAVG 桃三郎	AVGモード付きアクション・ゲーム	NAMCOZ 162
X68000	FORCE	早い話がブロックくずしでしょうか	秋月　誠 165
PB-100/110	冬のINDICATION	陽子ちゃんが丸太のりをするの?	KAX-RIVA 168
	ミニ野球	ポケコン版野球シミュレーションの登場だ	吉田　康雄 169
PC-1245	ROCKER SPECIAL	ジャンケン岩のロッカーがポケコンに	超　辞 170

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	XANADUシナリオII−オープニング・テーマ−		Yu-You 172
X1+FM音源ボード	バブルボブル		GORRY 176
FM77AV	ローリングサンダー−スタート・ミュージック−		尾島　幹康 179
PC-6001mkIISR/6601SR	カルテット		Nezukun 180
PC-8801mkIISR	女神転生−ビジュアルシーン−		水野　毅 183
X68000	XANADUシナリオII−レベル5他−		川野　俊充 184

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3〜7
NEC……表4，前付カラー8〜12
富士通……前付カラー14〜15
日立……前付カラー16
松下……前付カラー26
ソニー……前付カラー折込

周辺機器・メディアメーカー

キョーワインターナショナル……後付339
アルファコーポレーション……後付339

ソフトハウス

T&Eソフト……カラー188〜193
T&Eソフト+マイクロキャビン……カラー194〜197
日本ファルコム……カラー198〜203
エニックス……カラー204〜208
工画堂スタジオ……カラー209
ポニー……カラー210〜213
日本テレネット……カラー214〜216
ビクター音産……カラー217
スキャップトラスト……カラー218〜219
日本デクスタ……カラー220〜221
ホット・ビィ……カラー222
ブレイン・グレイ……カラー223
SPS……カラー224
システムサコム……カラー225
マイクロネット……カラー226
ゲームアーツ……カラー227
SNK……カラー228
コナミ……カラー4ページ
ウルフチーム……カラー1ページ
ニデコ……表3
ヒューマンソフト……中付
サンシュープログラムアーツ社……中付

パソコン・ショップ

東北・北海道
庄子デンキ……後付354
関東・甲信越
九十九電機……前付カラー18〜19
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
ワールドインアオヤマ……中付
パソコン情報センター……中付
AVCフタバ……後付330
パソコンショップマエハラ……後付331
アイビット電子……後付334〜335
メディアショップハイランド……後付336
サードウェーブUP'S……後付340
ソフトショップラム……後付341
マイコン流通センター……後付341,346〜353
NOVA情報機器……後付342〜344
ファクシミリ情報センター……後付345
中部・東海
コムピットサーラ……後付337
テクノ……後付338
関西・中国
アイツー……後付332〜333
ユニオン……後付340

その他

NHK学園パソコン講座……カラー229
シーレックスサングラス……中付
サンクレストJ.P……後付329

自社広告

X-F1……前付カラー13
XE-1pro/ペンタン……前付カラー20〜25
DEMPAマイコンソフト……カラー230〜

©マイコンBASICマガジン1月号
第7巻　第1号
昭和62年12月25日印刷
昭和63年1月1日発行
定価380円
電波新聞社　1988 Printed in Japan
編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1−11−15　郵便番号141　電話　東京(03)445−6111(大代表)　振替(東京)5−51961
印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

SONY

MSX2

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** 新発売

HB-F1XD 54,800円

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



イース
誰よりも早く「イース」に会いたいキミが選ぶのは、これだ!!

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ック付き
新発売 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
新発売 ¥7,800

ガルフォース 「創世の序曲」
宇宙の歴史と運命に翻弄される7人の少女達の、ドラマティック・アドベンチャー。©SCAPTRUST
新発売 ¥6,800

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
新発売 ¥7,800

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
新発売 ¥8,800

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
新発売 ¥12,800

●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東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMB係へお申し込み下さい。 ● MSX はアスキーの商標です。

MSX2を使いこなそう
―機能とその使いかた



鳴海　達也

●RAMディスク機能について●

今回は，RAMディスク機能について，お話しします。

RAMディスクとは，RAMをあたかもディスクとして使用するもので，高速かつリード／ライト・エラーなどの起こりにくい（起こらない）極めて役立つ補助記憶デバイス(装置)です。MSX2では，従来使用されなかったBASIC ROMの裏にあるRAMを使って，最大32Kバイトの RAMディスクを実現しています。

RAMディスクのファイル名

RAMディスクは，**デバイス名"MEM："**で識別されます。ファイル名はこのあとに1～8文字の「ファイル名前部」そしてピリオド(.)，その後ろに1～3文字の「拡張子」で構成します。ただし，ピリオドと「拡張子」は省略可能です。

"MEM：〈ファイル名前部〉[.〈拡張子〉]"

(例1)"MEM：SAMPLE1.BAS"
　　"MEM：ベーマガ"

RAMディスクの使いかた

RAMディスクを使用するためにはまず，それを宣言しなければなりません。そのためにCALL MEMINI命令が新設されました。

CALL MEMINI[(〈サイズ〉)]
（ステートメント）

RAMディスクを初期化します。〈サイズ〉は（RAMディスクで使用するメモリ容量）－1を指定し，範囲は1023～32767で，省略値は，32767(32K)。または，0を指定するとRAMディスク機能が解除されます。

(例)：CALL MEMINI
……RAMディスクの初期化
CALL MEMINI(0)
……RAMディスクの解除

RAMディスクでは，以下の操作が可能です。

■BASICプログラムのロード／セーブなど

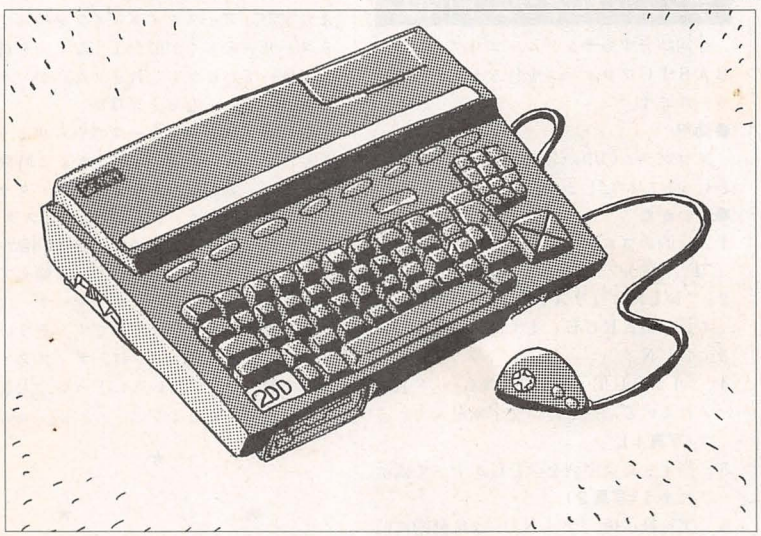
デバイス名"MEM："を指定すれば，SAVE，LOAD，RUN，MERGEの各命令はそのまま，RAMディスクに対して使用できます。ただし，SAVEは，必ずアスキー・セーブされるので注意してください。

(例)：・SAVE "MEM：SAMPLE1.BAS"
……RAMディスク上に，"SAMPLE1.BAS"というファイル名でセーブ
・LOAD "MEM：SAMPLE1.BAS"
……RAMディスク上の"SAMPLE1.BAS"という名のプログラムをロード
・RUN "MEM：SAMPLE1.BAS"
……RAMディスク上の"SAMPLE1.BAS"という名のプログラムをロードし，実行する
・MERGE "MEM：SAMPLE1.BAS"
……RAMディスク上の"SAMPLE1.BAS"という名のプログラムをMERGEする

■シーケンシャル・ファイルのリード／ライトなど

シーケンシャル・ファイルに対しても，デバイス名"MEM："を指定することで，普通に使うことができます。

(例)：OPEN "MEM：ベーマガ" FOR INPUT AS #1
……RAMディスク上にあるシーケンシャル・ファイル"ベ



ーマガ”を読み込み用にオープンする

以下，CLOSE，INPUT #，LINE INPUT #，INPUT$( )，PRINT #，PRINT USING #，EOF，LOF，LOCの各命令が使えます。

■RAMディスクに対するコマンド

DISK−BASICのFILES，KILL，NAMEにあたる命令が，RAMディスク用に用意されています。

CALL MFILES
（ステートメント）
RAMディスク上にあるファイル名を表示します。

CALL MKILL(“〈ファイル名〉”)　（ステートメント）
〈ファイル名〉で指定したRAMディスク上のファイルを削除します。〈ファイル名〉にはデバイス名“MEM：”は必要ありません。
（例）：CALL MKILL(“SAMPLE1．BAS”)
……RAMディスク上のファイル“SAMPLE1．BAS”を削除する

CALL MNAME (“〈旧ファイル名〉”AS“〈新ファイル名〉”)
（ステートメント）
〈旧ファイル名〉で指定したRAMディスク上のファイル名を〈新ファイル名〉で指定したファイル名に変更します。ファイル名の指定には，デバイス名“MEM：”は必要ありません。
（例）：CALL MNAME(“SAMPLE1．BAS”AS“ベーマガ”)
……RAMディスク上のファイル“SAMPLE1．BAS”の名を“ベーマガ”に変更する

RAMディスクの欠点

高速，正確，しかも手軽だといわれるRAMディスクですが，欠点もあります。ここではそれをあげてみます。

1．電源を切ると内容が消えてしまう

もともとがRAMですから，電源が切れれば内容が消えてしまうのはあたりまえ。RAMディスクはあくまでも一時的な記憶場所としてしか使えません。また，不慮の事故（停電など）に備えて，大切なプログラムやデータは，必ずテープやフロッピーディスクにセーブしておきましょう。

2．ディスク付きのMSX2ならRAMディスクは必要ない？

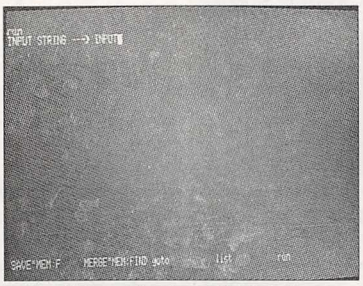
一般に，RAMディスクはフロッピーディスクより高速なのですが，MSX2のRAMディスクはフロッピーディスクと同程度の速さです。ディスク・ドライブを持っているならば，より安全なフロッピーディスクを使ったほうがいいかもしれません。もちろん，テープとくらべたら，速いことにまちがいありませんが。

3．使いかたが限られている

フロッピーディスクに対して使用できたランダム・ファイルやCOPY命令，さらにテープに対しても使えたBLOAD，BSAVE命令がRAMディスクには使えません。

《リスト1》支援ツール“FIND”のプログラム・リスト

```
1 '-----------------------------------------
2 ' SAMPLE 1   FIND.COM for RAM-DISK
3 '-----------------------------------------
4 MAXFILES=1 : OPEN "MEM:F" FOR INPUT AS #1
5 PRINT "INPUT STRING ---> "; : LINE INPUT S$
6 IF EOF THEN CLOSE : DELETE 1-9
7 LINE INPUT #1,A$
8 IF INSTR(A$,S$) THEN PRINT A$
9 GOTO 6
```



《写真1》“FIND”実行初期画面。捜したい文字列を入力



《写真2》指定した文字列の含んだ行が表示されました

サンプルプログラム“FIND”

今回紹介するサンプル・プログラムは，BASICプログラムを作るうえでの支援ツールです。

●効用

プログラムの中から指定した文字列を含む行を見つけだします。

●使いかた

1．目的のプログラムをRAMディスクに“F”というファイル名でSAVEします。
2．“FIND”(**リスト1**)をLOAD，あるいはMERGEします。
3．RUN↵
4．「INPUT・STRING→」と表示されるので，捜したい文字列を入力します(**写真1**)。
5．指定した文字列を含む行がすべて表示されます(**写真2**)。
6．実行終了後，“FIND”は自動的に消滅します。

●理想的な使いかた

○目的のプログラムは10行以降に置く（1〜9行は使わない）。
○“FIND”はRAMディスクにSAVEしておく。
○ファンクション・キーに「SAVE“MEM：F↵」「MERGE”MEM：FIND↵」の二つを定義しておく。
○“FIND”を使いたくなったら，定義しておいたファンクション・キーを順に押し，さらにRUN↵（F5）を入力する。
○実行終了後，目的のプログラムだけがメモリに残っている。

★　★

このプログラムは，RAMディスクを使わなくとも，少しの改造でフロッピーディスクやテープで使用することができます。また実際，ディスク・ドライブを持っているユーザーの多くが似たようなものを自作して使っているかもしれません。が，テープ・ユーザーとなると話は別。

これと同じことをテープでやらせようと思ったら，その手間の多さとかかる時間の長さとで，気が遠くなります。プログラムの開発中の途中セーブも同様。ディスク・ユーザーは，わりとこまめに，万一の事故(うっかりNEWしてしまうとか）に備えてセーブするものですが，テープ・ユーザーはついついおっくうになりがちです。そういう意味で，RAMディスクは，ディスク・ドライブを持っていない人にとって，大きな力となることでしょう。

★

★　★

NHK学園 パソコン講座 実践コース開講

みなさんはＮＨＫ学園の〝パソコン講座〟を知っていますか？　86年４月に開設されたパソコン・ユーザーのための通信教育なのですが，４月から６か月にわたって開講された「入門コース」では，多くのパソコン入門者が受講されたようです。

このパソコン講座の特徴は，ＭＳＸを使って行なわれるもので，送られてくるデータを入力可能なROM&RAMカートリッジを使用し，学習成果を入力したカートリッジを添削してくれるものです。学習内容もゲーム仕立ての遊び感覚でできるのが特徴です。

今回このパソコン講座に，新たに実践コースとして「ワープロコース」「音楽コース」「パソコン通信コース」が開講されたのでご紹介します。

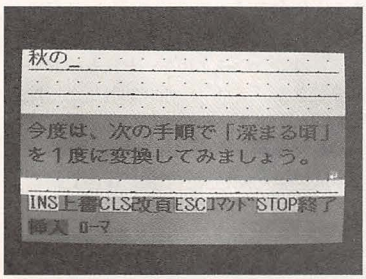
ワープロコース

このコースは，ワープロソフト〝日本語ＭＳＸ-Write〟を教材に学習を進めるもので，漢字ＲＯＭ内蔵のＭＳＸが必要になります。

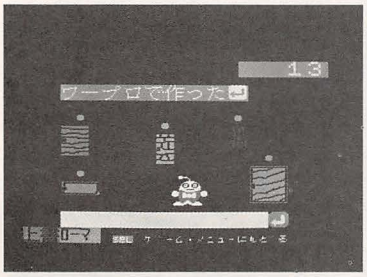
学習内容は，ワープロの基本操作をテキストに沿って学習する〝Lecture Room〟，カナ漢字変換，ローマ字変換，文字の修正，行の挿入などを練習する〝Lesson Room〟で基本を学びながら指示された文章を実際にタイプしていきます。

〝Play Room〟では，ゲーム要素を取り入れた練習問題で，学習成果を試していきます。そして最後の〝Test Room〟は，学習成果をテストし，解答をＲＡＭカートリッジに入力して返送します。問題は全10問用意されていますよ。

ワープロは，どれだけ速く文章を打ち込めるかが大きなポイントですので，時間制限で出題される〝Play Room〟などで十分練習を積んでください。



▲〈写真１〉実際に文章を打ち込みながら練習します



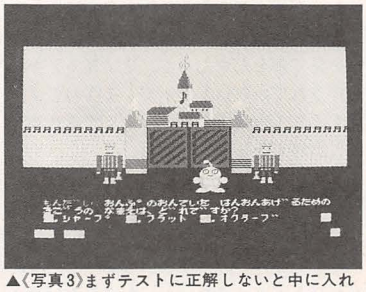
▲〈写真２〉表示された文を速くタイピングする練習です

音楽コース

基礎編では，テキストによって楽譜や各種音源の基本，MIDI楽器について学習したうえで，実技編に移ります。ここではヤマハのＦＭサウンド・シンセサイザ・ユニットとＦＭミュージック・コンポーザⅡをＭＳＸに接続して，ＦＭ音源によるコンピュータ・ミュージックを学習していきます。

カートリッジの学習内容も，楽典の基本からはじまり，課題曲のカセットやディスクへのセーブのしかた，そしてテストへと進みます。もちろんクイズを使った遊びの練習もありますよ。

ここで学習するコンピュータ・ミュージックは，音楽ツールを使っての学習ですので，ＢＡＳＩＣで音楽を作るのではありません。あくまでもツール上のエディタで曲を作り演奏させるものなのです。



▲〈写真3〉まずテストに正解しないと中に入れませんよ



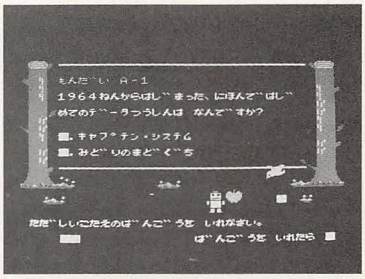
▲〈写真4〉ストーリーに沿って学習を進めていきましょう

パソコン通信コース

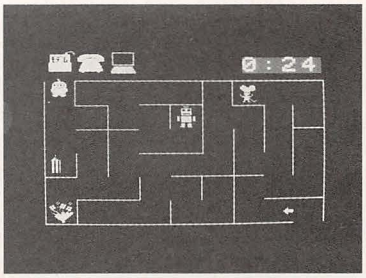
このコースは，パソコン通信に必要な機材や通信サービスのしくみを学習し，実際に〝ＭＳＸ-ＮＥＴ〟に加入してアクセスし，ボードを読んだり書き込んだりしていきます。

教材のＲＯＭ ＆ ＲＡＭカートリッジの内容は，パソコン通信に必要な機材の名前や接続の方法，タイピングの練習などを実際にゲーム仕立てで学習していき，最後にテストを行なって添削を受けることになります。

そして，十分に学習してから〝ＭＳＸ-ＮＥＴ〟へアクセスします。ここにはＮＨＫ学園専用のボードも設けられていますので，受講者どうしの親睦もはかれますよ。



▲〈写真５〉関連した基礎知識のテストもあります



▲〈写真６〉さあ，パソコン通信に必要な機材は？

冬期受講者を受付け中!!

各コースとも３回にわたって教材が届けられ，受講期間は６か月となっています。現在冬期受講者の受付けをしていますので，興味ある人はぜひ問い合わせてみてください。

ちなみに各コースの受講料は，教材費込みで①ワープロコース＝36,000円，②音楽コース＝46,000円，③パソコン通信コース＝42,000円となっています。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区恵比寿南１―13―２恵比寿コート101号 レーベンプロ(株)「ＮＨＫ学園パソコン講座」マイコンＢＡＳＩＣマガジン係

NEWパナソニック A1登場

連射式ジョイパッド付属"FS-A1MK2"

3.5インチ・ディスク・ドライブ内蔵"FS-A1F"

丹治　佐一

MSX2パソコン"パナソニックA1"はもう知ってるよね。ゲームにもよし，ビジネスにだって使えるパソコンなんだけれど，そのA1がさらに使いやすくなって新登場しました。

"FS－A1MK2(価格29,800円)"と"FS－A1F(価格54,800円)"の2機種です。

では，新しく発売になったこの2機種について，どんな点が新しくなったのでしょうか。

それではさっそく，それぞれの特徴を見てみることにしましょう。

FS-A1MK2

●10(テン)キーが付いた

キーボードに新たに10キーが付きました。ビジネスでは，伝票の入力など数値のみを入力することが多いのですが，そんなとき，10キーが威力を発揮しますね。

今までの数字キーでは"1"だと一番左側にあり，数値が大きくなるに従って右側に並んでいます。"9"や"0"では一番右になっているのです。これでは，伝票を見ながら，片手で数値を入れることはできません。

10キーだと，電卓のように数字が並んでいるため手を動かすことなく，指先のみで数字入力ができます。キーはちょっと小さいですけど……。

●連射式ジョイパッドが付属になった！

ジョイパッド(ジョイスティック)がありますが，これに連射機能が付いていなければ，今では万全とはいえなくなりました。

"A1MK2"では，いままでオプションとなっていたジョイパッドが付属となり，さらに連射機能も付いてしまったのです。



▲FS－A1MK2 A1に10キーが付き連射パットが付属になった

連射スピードは，ジョイパッド上で1～24発／秒まで簡単に可変できます。

連射スピードは速ければ良いというのではなく，速すぎると逆に弾のでが悪くなることがあります。これは，プログラム・キーを見て弾をだすためで，速すぎるとキーが押されていないと思ってしまうのです。

そこで，可変できると，よくでるスピードに調整できるわけですね。

●簡易ソフトが内蔵されている

パワーONで，本体に内蔵されている簡易ソフト"コックピット"が立ちあがります。

1秒間に何発連射できるかを調べられる"ヒットカウンタ"，ルーレット方式のサイコロ"ルーレット"，ホームパーティにあると便利な"スピードクジ"(最高10人まで参加できる)，修正も簡単にできる"デジダル時計"，独立10キーを使って素早く計算できる"電卓"，西暦2024年まで対応した"カレンダー"が入っています。

これらをキーボードのカーソル・キーやジョイパッド，マウスで選び操作できます。



◀キーボード右側、カーソル・キーの上に10キーが付いた。スロットは上部の他に後部にもある

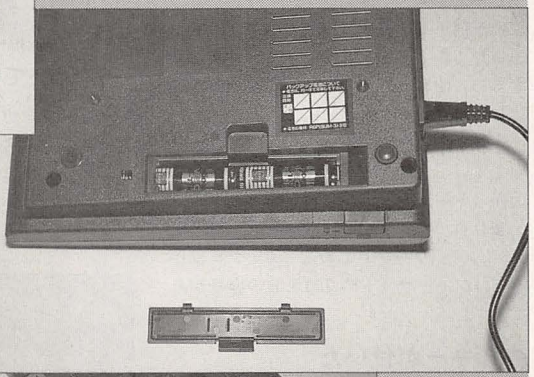
▼A1では別売になっていたジョイパッドが付属。さらにこのパットは連射が可変できる機能付きだ

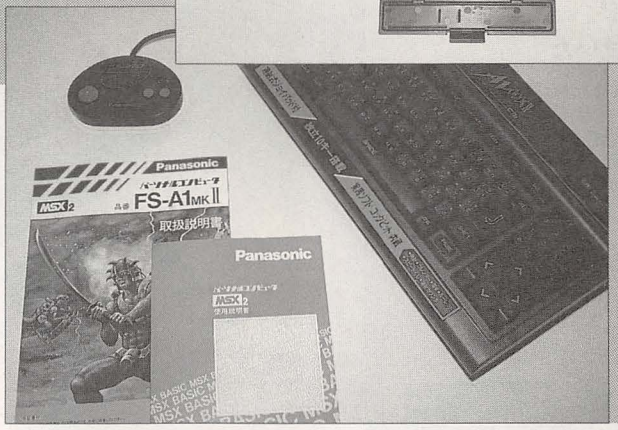




▲後部にはスロット，プリンタ，カセット，音声出力，ビデオ出力，アナログＲＧＢ出力，ＲＦ出力と並んでいる。電源はＡＣアダプタ・タイプなので取りはずしが可能（Ａ１ＭＫⅡのみ）

▼時計機能などのバックアップのための電池は本体の裏側にある





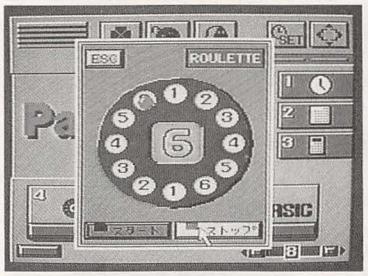
◀Ａ１では別売だったＢＡＳＩＣマニュアルが付属となったのもうれしい



▲パワーＯＮ時にこのコックピット・ソフトが立ちあがる



▲ヒット・カウンタ画面。１秒間に何発連射できるかな？ゲーマーの腕くらべにどうぞ



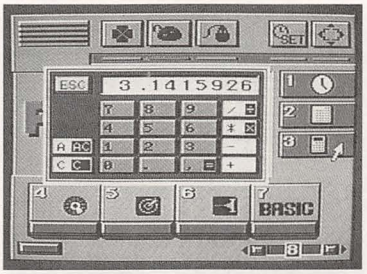
▲ルーレット画面。クルクル回っているときの音が木琴をたたいているような音ですごくいい



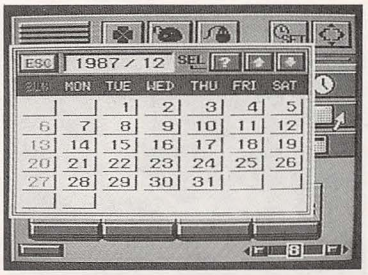
▲スピードクジ画面。参加人数の入力でクジがでてくる。パーティに利用できそうだ



▲デジタル時計画面。時刻をセットしておけばこのソフトを選ぶことで現在の時間がわかる



▲電卓画面。ちょっとした計算には内蔵電卓を使ってみよう。10キーで数値入力も簡単



▲カレンダー画面。今月のカレンダー表示はもちろん，好みの月のカレンダーが表示できる

FS-A1F

●3.5インチ・フロッピーディスク内蔵！

プログラム作りや利用には，やはりフロッピーディスクが便利です。プログラムの管理が簡単なことや読み書きのスピードが速いため，多くのデータを高速でアクセスするのに便利なことなど，ディスクを使いはじめたらやめられません。

そんなディスクが，A1にも内蔵されたのです。“FS－A1F”がそうで，本体前面のキーボード下部に付いています。

2DD（両面倍密度倍トラック）タイプ3.5インチ（ワープロでおなじみ）フロッピーで，フォーマット時720KBの容量があります。

●10キーが付いた

FS－A1MK2同様に数値の入力に便利な10キーと3.5インチ・ディスク・ドライブが付いた本体キーボード右側に付きました。



▶FS－A1F A1に10キーと3.5インチ・ディスク・ドライブが付いた

●リセット・ボタンが付いている

ディスクを再び読み込ませるときや再スタートさせたいときに便利な“リセット・ボタン”が付いています。

●漢字ROM，単漢字変換ROM内蔵

実用ソフトなどでは，ひらがな，カタカ



▶本体前面に付いている3.5インチ・ディスク・ドライブ。付属のディスクにはMSX－DOS，第2水準漢字フォントなどが入っている

▼A1Fにも10キーが付いている。スロットもA1MK2同様，上部と後部の二つに付いている

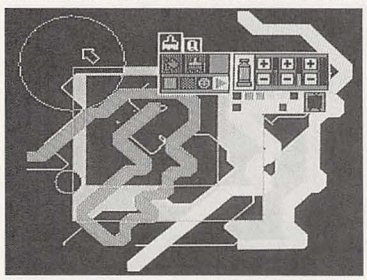




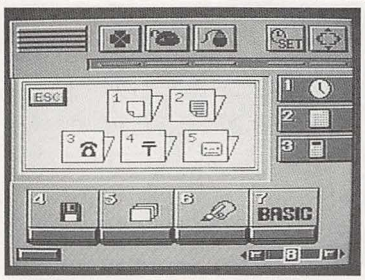
▶本体右側にはリセット・スイッチが付いている。これでディスクの再起動も簡単に行なえる



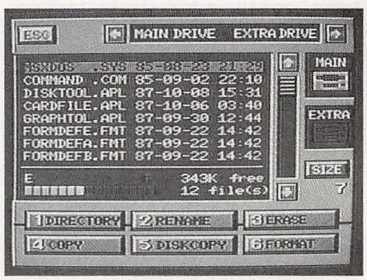
▲A1Fのパワーを入れると立ちあがる。付属のディスクを入れることで，グラフィック・ツールやカード・ファイル，ディスク・ツールが利用できる



▲グラフィック・ツール画面。256色から色や筆を選び自由に絵が描ける。マウスも使用可能



▲カード・ファイル画面。これはカード型の簡易データベース。住所録，電話番号帳など使用可能



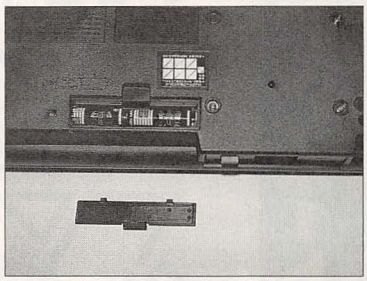
▲ディスク・ツール画面。ディスク管理がメニュー選択で簡単に行なえます

ナだけの文字ではお話になりません。やはり漢字の入力と表示ができないとだめです。

そこで“FS－A1F”では，JIS第1水準漢字ROMと単漢字ROMを内蔵し，漢字の入力が便利になっています。これらはパナソニック製の実用ソフトで利用できます。

●実用ディスク・ソフト付属

電源ON時に内蔵のソフトが立ちあがります。A1MK2同様にキーボードのカーソル・キーやジョイパッド，マウスを使って使える，デジタル時計，電卓，カレンダー機能の他に，256色が使え，ペン先を変えたり拡大縮小などのいろいろな機能で絵が描ける“グラフィック・ツール”，住所録や電話番号帳など漢字を利用してのカード型簡易データベース“カード・ファイル”，ディスクを使っていくうえでディスクの管理（初期化，コピー，削除など）に便利な“ディスク・ツール”が使えます。



▲A1Fにもバックアップのための電池が本体裏側に付いているぞ

そのほかA1MK2，A1F共通の特徴

●RAM64KB，VRAM128Kバイト搭載のMSX2パソコン

●ダブルスロット

ROMカートリッジやインターフェース・カートリッジを差し込むためのスロットが本体上部と後部の計2スロット装備されています。

●LED表示採用

キーボードは，かなJIS配列，さらにモード切り替えがわかりやすいように，CAPSキー，かなキーにLED表示を採用しています。

●ポーズ機能搭載

ゲーム中など実行させていることを一時停止させたいときに便利なPAUSE（ポーズ）キーが付いています。押すたびに実行／停止します。

●アナログRGB対応

本体後部には，どんなディスプレイにも接続できるようにアナログRGB端子，ビデオ端子，RF端子が装備され，そのほかカセット端子，プリンタ端子が付いています。

《第1表》FS－A1MK2，FS－A1Fの仕様

CPU	Z80A相当
RAM	64K
VRAM	128K
ROM	A1MK2；BASIC ROM 48K，内蔵ソフト ROM 64K A1F ；BASIC ROM 48K，DISK BASIC ROM 16K 漢字ROM 128K，単漢字変換ROM 内蔵ソフト ROM 64K
画面表示	テキスト表示；32文字×24行／80文字×24行 グラフィック表示；512／256カラー表示；512色中の16色，256色，256色同時 スプライト；8スプライト／ライン，32面
サウンド	8オクターブ3重和音および1効果音
CRT出力	RGB(21ピン)，ビデオ，RF
プリンタ出力	8ビット・パラレル・インターフェース(セントロニクス準拠)
キーボード	JIS配列90キー（10キー，ポーズキー含む）
スロット	2スロット（上部，後面）
汎用ポート	2
カセットI/O	FSK方式 1200ボー／2400ボー
電源	AC100V A1MK2；20W(付属アダプタ使用) A1F；14W
最大外形寸法	A1MK2；高さ64×幅383×奥行き228(mm) A1F；高さ73×幅383×奥行き250mm
重量	A1MK2；1.6kg(バックアップ電池含む) A1F；2.3kg（バックアップ電池含む）
付属品	A1MK2；映像・音声ケーブル，自動アンテナ切替器，取り扱い説明書，BARIC説明書，ACアダプタ，単三乾電池×2(バックアップ用)，連射式ジョイパッド(FS－JS221) A1F；映像・音声ケーブル，自動アンテナ切替器，取り扱い説明書，BASIC説明書，DISK BASIC／MSX－DOS説明書，単三乾電池×2(バックアップ用)，3.5インチフロッピーディスク(MSX－DOS，付属ソフト)

さらに楽しめる“A1コンポシリーズ”

周辺機器などが接続できるスロットが2スロットも装備されているわけですが，ここに，これから紹介するものを差し込むだけでさらに楽しさが広がります。

『A1ワープロ』ワープロ・プリンタ

FS－PW1 価格49,800円

●30×4行入力，連文節一括入力，レイアウト表示常時表示もできる。

●パソコン用熱転写プリンタとしても使える。

『A1ネット』MSX用通信モデム・カートリッジ FS－CM820 価格29,800円

●いろいろなパソコン通信のネットワークにアクセスできる。

●12ドットの漢字ROM内蔵で漢字表示もOK。

『A1テロッパ』ビデオテロッパ

FS－UV1 価格39,800円

●ビデオなどの映像など（ビデオ信号）にパソコンの画面を合成して，ビデオ編集に利用できる。

●ビデオ・タイトルやテロップ，ワイプ，イラストなどが手軽に作成できる。

『A1シンセ』MSXオーディオ・ユニット・カートリッジ

FS－CA1 価格34,800円

●ピアノやバイオリンなど65種類の音源を内蔵。別売のキーボードで演奏も可能。

●別売のソフトを使って，作曲や音源が創れる。

『A1ディクス』3.5インチフロッピーディスク・ドライブ

FS－FD1A 価格39,800円

●FS－A1Fに内蔵されているディスクをA1MK2で使いたくなったら，このディスク・ドライブを使おう。ダイレクト・コネクタ方式でワンタッチでディスクが取り付きます。

●2DDタイプ，フォーマット時720KBの容量があります。

●

このようにジョイパッドが付属し安価になったA1MK2でパソコンの世界に入門し，A1コンポで発展させたり，ディスクドライブ付きのA1Fでデータベースを利用したビジネスに活用し，同様にA1コンポで発展させたりと目的に合わせて選べます。

新製品レポート

シャープX1シリーズに新機種2タイプ登場

X1 twin
X1 turboZ II

X1誕生5年目を迎え，シャープの同シリーズに新たに2機種が加わりました。X1Gの後継機として，従来のX1Gに“HEシステム”というテレビゲーム機が付加された「X1 twin」（本体価格：99,800円）と，X1turboシリーズの最上位機種として登場した「X1 turbo Z II」（本体価格：179,800円）の2機種がそれです。

X1 twin

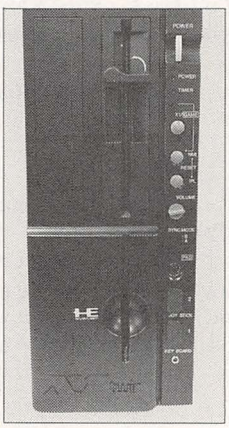
パソコンゲーム機が合体！

X1 twinの最大の特徴は，HEシステムというゲーム機を内蔵したことです。“twin”というと同社の「ツインファミコン」を思いだしますが，これはみなさんご存知のとおり，ファミコンのROMカセットとディスク・システムを共用できるようにしたもので，あくまでも本体はファミコンです。ところが，このX1 twinは，従来の8ビットマシンX1Gに，まったく異なったゲーム・コンピュータを合体させてしまったのです。

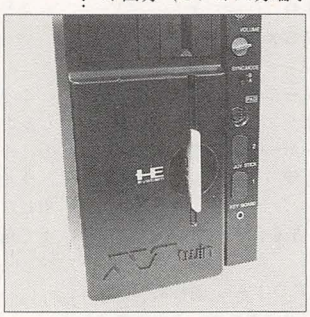
この“HEシステム”というのは，“Home Entertaiment＝ホーム・エンターテイメント”の略で，あくまでもゲーム（娯楽）を目的としたシステムなのです。

HEシステムそのものがゲーム・コンピュータのわけですから，独立したCPUやRAM，そして独自のビデオ回路，サウンド機能も持っていて，この部分だけで独自のゲームソフトが動くのです。

これがHEシステムの正体だ！



◀〈写真2〉本体の前面パネル。下側がゲームマシンであるHEシステムだ



◀〈写真3〉ソフトもPC－Engineと同じICカードでサポートされる



▲〈写真1〉パソコンとゲームマシンを合体させたX1twin。X68000と同じように完全なタテ置きスタイルだ

今までの説明でわかるとおり，HEシステムはファミコンやセガ・マークIIIなどと同じゲームマシンなのですが，これらのソフトは動きませんよ。で，何を隠そう！HEシステムの正体は，10月に発表されたばかりのNECの「PC－Engine」とまったく同じ機能を持ったシステムなのです。

CPUには6502系のカスタムCPUを使用していて，ビット数は8，メモリ空間64など，見かけ上はZ80とほぼ同等のものです。

特徴は，16×16から32×64ドットの大きなスプライト機能を持ち，512色中256色を同時表示など表示能力の充実と6オクターブ6重和音のサウンド機能などです。

映像出力に関しては，「PC－Engine」がRF出力（TVのアンテナ端子に接続）なのに対して，こちらはコンポジット・ビデオ出力（ビデオ入力端子に接続）になっています。当然，画像はRF出力よりもキレイに見えますよ。

ソフトももちろんコンパチ

ソフトも「PC－Engine」と同じICカードで動きますから，ハドソンから発売されている『功夫』や『ビックリマンワールド』などのゲームが楽しめます。ゲームソフトに関しては，今後ナムコの『妖怪道中記』やアイレムの『Rタイプ』などが移植される予定ですので，これも楽しみの一つですね。

X1部との切り換え

パソコン部とHEシステム部は，ほぼ完全に独立していて，共用しているのはケース，電源，ビデオ，オーディオ出力端子だけです。このビデオ出力は，前面パネルのスイッチによりパソコンの出力かHEシステムの出力かを切り換えて使用します。

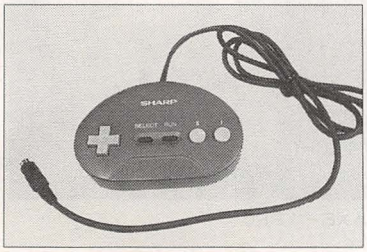
しかし，パソコン部の映像出力は別にRGB出力がありますから，こちらはRGBケーブルで接続しておけばビデオ出力端子はHEシステム専用しておけるわけです。ただし，そのためには，RGBとコンポジット・ビデオの両入力を持つディスプレイ



◀〈写真4〉映像出力はRGBの他にHEシステムとパソコンで兼用できるビデオ出力もある

が必要ですが……。

また，入力インターフェースは，パソコン部としてアタリ仕様のジョイスティック端子が二つ，HEシステムの入力端子としてパッド用のコネクタが付いています。この専用パッドは，「PC－Engine」と形こそちがいますが同じ機能のもので，当然付属されています。



▲《写真5》これがHEシステムの専用パッド。パソコン用は通常のジョイスティックを使用する

パソコン部はX1G

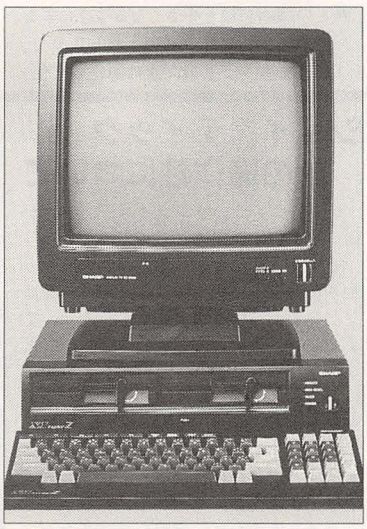
パソコン部は，従来のX1Gと機能的に仕様変更されたところはありませんが，従来機のmodel10(カセット・デッキ搭載)，model 30（FDD2基搭載）の仕様はなく，2DDのFDDが1台のみ標準装備となっています（別売増設用FDDが1台追加可能)。また，CMT(カセット・レコーダ)端子が廃止されているので，データ・レコーダでの入出力はできません。

X1turboZII

もう1機種の新製品「X1 turboZII」は，X1turboシリーズの最上位機に当たるものです。

NEW Z-BASIC搭載

X1turboZIIでは，従来との互換性を保ちながら，AV機能に対応した新バージョンのBASIC「NEW Z－BASIC」がサポートされています(第1表)。



▲《写真6》X1turboシリーズの最上位機種として登場したX1turboZII

とくにグラフィック関係では，4,096色化の対応です。カラーコードにおいてはX68000で採用されている“HSVカラーコード”を利用するコマンドをはじめ，PSETなどの命令も全面的に拡張されています。



▲《写真7》X1turboZIIのフロント・パネル部

《第1表》NEW Z－BASICで新規追加拡張された命令語

★画面制御		NEWON	(変)
INT	(拡)	★入出力	
WIDTH	(拡)	VPOKE	(新)
SCREEN	(拡)	VPEEK	(新)
PALET	(拡)	★デジタイズ	
CLS	(拡)	IMGGET	(新)
COLOR	(拡)	IMGPOS	(新)
GET@	(拡)	IMGMOS	(新)
PUT@	(拡)	IMGOS@	(新)
★文字画面		IMGBIT	(新)
CBLACK	(拡)	★テロッパ／スーパーインポーズ	
TPALET	(新)	CHROM	(新)
★グラフィック		SCROLL	(拡)
OPTION SCREEN	(拡)	CUTCRT	(新)
PSET	(拡)	INPMODE	(新)
PRESET	(拡)	★プリンタ	
LINE	(拡)	HCOPY	(拡)
POLY	(拡)	HCOPY ON	(新)
CIRCLE	(拡)	★4,960色関数	
CIRCLE@	(拡)	HSV	(新)
PAINT@	(拡)	RGB	(新)
PATTERN	(拡)	HALF	(新)
SYMBOL	(拡)	CDOWN	(新)
POINT	(拡)	CUP	(新)
★一般（変数）		★FM音源	
VDIM	(拡)	M－ALLOC	(新)
VDIM BASE	(新)	M－ASSIGN	(新)
VDIM CLEAR	(拡)	M－CONT	(新)
STRPTR（n）	(新)	M－FREE	(新)
VARBASE	(新)	M－INIT	(新)
FRE	(拡)	M－PLAY	(新)
VARPTR	(拡)	M－STAT	(新)
SWAP	(拡)	M－STOP	(新)
ERASE	(拡)	M－TEMPO	(新)
★コマンド	新	M－TRK	(新)
VLOAD	(新)	M－CLR	(新)
VSAVE	(新)	M－VGET	(新)
PLOAD	(新)	M－VSET	(新)
PSAVE	(新)	※新…新規　拡…拡張　変…変更	

またサウンド機能では，ハード上は前身の“Z”と同様FM8和音＋SSG3和音は変わりませんが，FM8和音をMMLでサポートできるようになりました。このMMLはX68000と同じ命令ですので，X68000で作ったミュージック・プログラムをX1turboZIIで走らせることもできるわけです。

その他のバージョン・アップ

このほかにもX1turdoZIIでは，メインRAM128Kバイトを標準実装し，NEW Z－BASICで最大576Kバイトまでサポートしているほか，4,096色対応のビデオ・デジタイズ機能やニューテロッパ機能など機能の充実が図られています。

特別レポート

パソコン周辺機器紹介

XE-1PROの性能と使いかた

断空我



▲XE－1PRO

君は“XE－1PRO”を見たか!?

“XE－1PRO”,ベーマガの読者がこのジョイスティックを知らないはずはないと思いますが，まだ見たことのない人や，さわったことのない人も多いと思うので，この際みなさんにお年玉としてレポートしちゃいまショウコスギ!

“XE－1PRO”のルーツを探れ!

名前からわかるように“XE－1”が元祖といえます。とはいっても，はっきりいってほとんど似ていませんね。しかし，姿形は似ていなくても，ジョイスティックにこめられたデンパの考えかたは変わっていません。つまり，最高のコンディションでゲームをプレイしてほしいという願いです。

その昔，パソコン・ゲームといえばテンキーで操作することがあたり前（やむをえない）と考えられていましたが，しだいにアクション・ゲームの質が高くなってくると，テンキーよりも操作性の良いジョイスティックが必要になってきました。そこへ登場してきたのが“XE－1”なのです。デンパではジョイスティック・インターフェースのないFM－7でも“XE－1”が使えるように，プリンタ・インターフェースを利用したアダプタを開発しました。これによりFM－7用ゼビウスを“XE－1”でプレイできるようになったのです。

このデンパのパソコン・ゲームに対する強い信念（ポリシー）が“XE－1PRO”を生むことになるのです。

最近のパソコン・ゲームの発達ぶりには目をみはるものがあります。そのため“XE－1”では不満な点がでてきました。連射に関しての問題は“XO－1”というアダプターで解決しましたが，ジョイスティックの操作性という点で改善する必要がでてきたわけです。

“XE－1PRO”に求めた性能

X68000のような高性能なパソコンが出現し，アーケード・マシンとほとんど同じゲームがパソコンでできるようになってきたため，ジョイスティックもアーケード・マシン並みの性能が必要になってきました。

今までにも，アーケード・マシンのジョイスティックをそのまま商品化したものがありましたが，やはり家庭で使うものですから，それなりの味付けが必要です。基本的にはつぎの二つの機能が要求されました。

①ジョイスティックには業務用のゲームマシンに使われているものと同じマイクロ・スイッチのものにする。

②A，B独立連射機能を付ける。

①は非常に重要です。やはり最高の操作性能を得るには，マイクロ・スイッチのものにかぎります。あのカチッ，カチッという歯切れのいい操作感覚が一番ですね。

②のAB独立連射は，最近の複雑な操作を必要とするゲームには，なくてはならないものです。

さらにこの2大機能に各種機能を加えられて“XE－1PRO”はプロの称号を与えられたのです。

“XE－1PRO”200%活用法

まず基本的なテクニックから紹介しよう。連射速度の調整の仕方は，グラディウスの場合，まず自機を後ろにさげる。つぎにボタンを押し，弾を発射するが，そのとき弾と弾との間隔が最も小さくなるようにする。

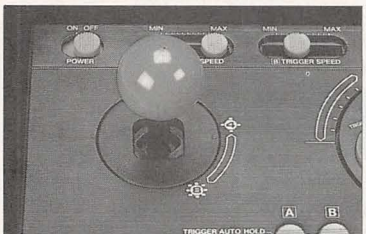
スペースハリアーの場合，発射音をたよりに調整する。よく最高速に固定して使っ



▲XE－1bと連射アダプタXO－1



▲270°回転式ショット・パネル。好みのポジションが選べる



▲業務用仕様のコントロール・レバー。ゲームに合わせて4方向と8方向に切り換えるメカニカル・スイッチ



▲このX-F1さえあれば，XE-1PROもファミコンで十分機能を発揮できるぞ

ジョイスティックの操作性について

いったいどういうジョイスティックが使いやすいのか簡単に考えてみた。

まず第一に，操作したときのレバーの重さが重要だ。軽すぎると，レバーをはなしたときに反対側に入ってしまうのでよくない。適度な重さが必要だ。ただ重ければいいのでなく，スプリングの強さによる重さでなければいけない。摩擦が大きくて重いレバーだと，使いここちがいちじるしくよくない。業務用のジョイスティックの操作性がいいのは，金属でできているため，摩擦が小さく，マイクロスイッチのため，適度なスプリングの強さがあるからだ。

ている人がいるが，プログラムでの読み込みと同調していないため，発射速度が落ちる。コツとしては，遅い速度のほうからゆっくり調整する，そして最も速い速度よりもほんの少し遅めに調整するのが，正しい調整の仕方なのだよーん。

つぎに2ボタンの使いかただけれど，ハリアーのように，二つとも同じ機能の場合，片方を連射，もう片方をノーマルに設定しておくといい。

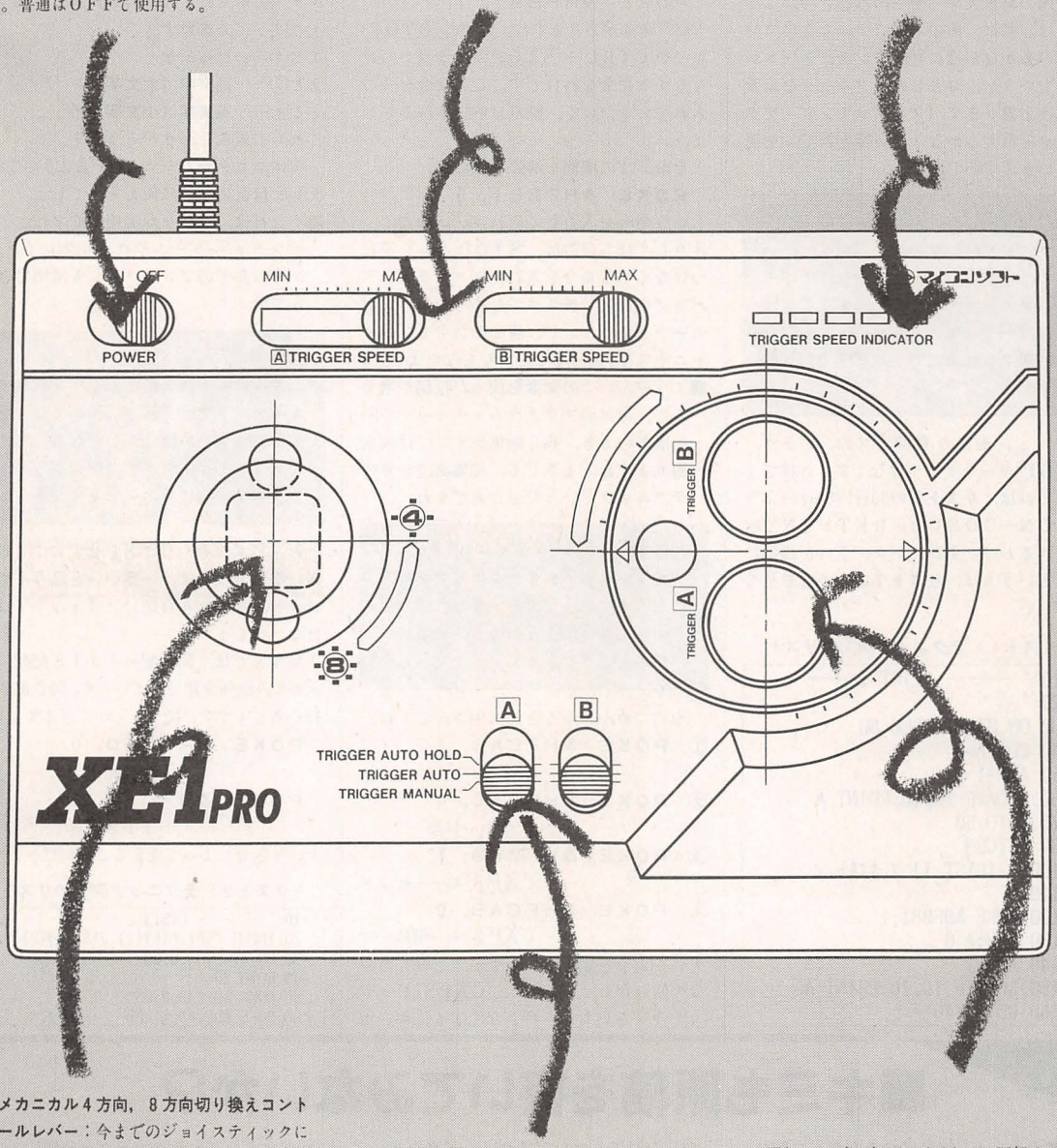
ゼビウスのような8方向移動できるゲームで，わざと4方向に切り換えてプレイすると，ゲームがよりむずかしくなる。やさしいゲームにあきてしまったら挑戦してみよう。

これだけのジョイスティックだから，ファミコンにも使ってみたくなるだろう。じつはデンパから“XF－1”というアタリ⇨ファミコンのアダプタが発売されましたよ。これさえあれば，XE－1PROでファミコンのゲームも楽にきわめられ，現在ファミコン用で発売されているジョイスティックよりも最高水準のジョイスティックになるんじゃないかな。

●**電源スイッチ**：インターフェースに＋5Vの電圧が必要なのだが，X1のように電圧がたりない場合，電池を使用するため必要になる。普通はOFFで使用する。

●**ボリュームツマミ**：スライド式のボリュームなので，指1本で調整できる。また一目で位置がわかるのがいい。

●**5連LED**：速い連射のほうのスピードを視覚的に表す。電子ルーレットのかわりになるという話しもある？



●**メカニカル4方向，8方向切り換えコントロールレバー**：今までのジョイスティックにも4方向8方向切り換えのついているものがありましたが，メカニカル（機械式）のものは切り換えがめんどうだったし，電気式のものは，今ひとつ使いにくかったので，この“XE－1PRO”のワンタッチで切り換えられるジョイスティックは，表彰ものです。

●**連射切換スイッチ**：AB別々に，ノーマル，連射，連射しっぱなしの三つから選べる。ドライブ・ゲームのブレーキに連射を使えば，ポンピング・ブレーキ（そんなわけないだろ）!?

●**回転テーブル式トリガボタン**：回転テーブルの上にトリガボタンがあるため，A，Bボタンを反対に使うこともできるし，自分の手に合わせてセットできるため，ゲームがやりやすくなる。このアイデアは，開発のなにわさんが考えたものなんですよ。

```
IT SPRITE 0,(MX¥16+8,MY¥16+7):FOR A=&HD000 IF I=1 THEN IF ABS(X)<=ABS(Y) THE
Y=0 TO 10 STEP 2:FOR X=1 TO 13 STEP 2:PO X=AX(I)+SGN(X):Y=AY(I)+SGN(Y):IF
1 TO (X¥16+8,Y¥16+8),,TPSET:NEXT:NEXT A=PEEK(FNA(X,Y)):IF A=0 OR A=2 TH
```

キミのプログラミング・テクニックを公開しよう

——MSXワンテク集——

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

田中　章郎

全国のＭＳＸユーザーのみなさん，こんにちは。私は，田中章郎です。ここに，ＭＳＸのなかなか役に立つワンテクというかなんというか，おもしろテクニックを紹介しようと思います（プログラミング・テクニックと言えるかな？）。質疑応答で話を進めていきますので，よろしく。

NO. 1

タイム制限付きのゲームを作っています。しかし，ストップをかけてゆっくり考えられたら，タイム制限を付けた意味がなくなっちゃうのです。これを解決する簡単な方法はないでしょうか……。

おっと，過激な質問ですね。つまり，STOPキーを受けつけなくするわけですね。これは，**リスト１**の30行～80行のように，ＯＮ～ＧＯＳＵＢ，ＲＥＴＵＲＮで解決できるわけですが，プログラムが複雑になるという人は，**リスト１**の120行を見てください。

《リスト１》テクニック例①のリスト

```
10 ' ------- LIST 1 -------
20 '
30 ON STOP GOSUB 80
40 CLS:A=0
50 A=A+1
60 LOCATE 10,10:PRINT A
70 GOTO 50
80 RETURN
100 ' (LIST 1) ヲ ｶｴﾙﾄ ･･･
110 '
120 POKE &HFBB1,1
130 CLS:A=0
140 A=A+1
150 LOCATE 10,10:PRINT A
160 GOTO 140
```

POKE　&HFBB1，1

という命令がありますね。これが，STOPキーやCTRL＋STOPキーを受けつけなくする命令なわけです。この命令を一つ入れておくだけで，悩みは解消されるでしょう。

なお，この機能を解除するには，

POKE　&HFBB1，0

という命令を入力してやればいいのです。注意してほしいのは，STOPキーを受けつけなくする命令を入れたプログラムをデバッグ中にＲＵＮさせてしまった…。まだセーブしていないし，解除の命令もプログラム中にないなんてことにならないように。

編：うーん，この命令を使った投稿が増えると，毎月のプログラム・チェックや画面撮影のとき，我ら編集部としては大変困りますね。まさしく，編集部泣かせのテクニックといったところですね。

NO. 2

今，実用プログラムを作っているところです。私は，ぶしょうなので，いちいちCAPSキーやカナキーを押すのがめんどうくさくて…。

本当にめんどうくさがり屋さんですね。

① POKE　&HFCAC，1
……カナキー・セット

② POKE　&HFCAC，0
……カナキー解除

③ POKE　&HFCAB，1
……CAPSキー・セット

④ POKE　&HFCAB，0
……CAPSキー解除

という命令を知っていますか？これらの命令の組み合わせによって，CAPSキーやカナキーをいちいち押さなくとも，キーボード入力がそれぞれ変換されます。

①と③……カタカナ
①と④……ひらがな
②と③……英文字（大文字）
②と④……英文字（小文字）

これらの組み合わせがそうです。

実用プログラムを作っているようですが，テレビ伝言板とかに使えそうでしょ。

編：これは，なかなか実用的ですね。アドベンチャー・ゲームやロールプレイング・ゲームなどのプログラムにも活用できそうです。

NO. 3

キーボードの大部分がＪＩＳ配列のキーボードです。私は，慣れていないので50音配列のほうがいいなあ。なんて思うことがあります。プログラム上で変換できないものでしょうか？

わざわざ，そんなことをせずにＪＩＳ配列に慣れちゃえば，一番いいと思うんですけれど，やっぱり質問には答えなくてはいけないでしょう。

ＭＳＸでは，50音配列とＪＩＳ配列の２とおりの配列を用意しています。50音配列は初心者でもすぐに使うことができますよね。

POKE　&HFCAD，0
……50音配列

POKE　&HFCAD，1
……ＪＩＳ配列

という命令によって変えることができます。

《リスト２》テクニック例③のリスト

```
10 ' ------- LIST3 -------
20 INPUT "50ｵﾝﾊｲﾚﾂ(1) JISﾊｲﾚﾂ(2)";A
30 ON A GOTO 50,60
40 GOTO 20
50 POKE &HFCAD,0:END
60 POKE &HFCAD,1:END
```

■キミも原稿を書いてみないか？

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

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

基本的なことは，ふつうのプログラムの投稿と同じようにしてください。

（編集部）

FM音源110番

by Yu-You

みなさんコンニチハ。さあさあ今月もやってまいりました，このコーナー。みなさんのFM音源に関する悩み，このYu-Youがみごと解決してさしあげましょう。

Q Yu-You先生，YK-2先生こんにちは。ボクはFM音源を使いはじめてまだ半月という未熟者です。

そこで質問があります。

アルゴリズムの使いかたについて教えてください。

〔京都府向日市・H・O15才〕

A う〜ん，はっきり言ってこのように書かれても，質問の意味がわからない。つまり解釈のしかたによって，どうとでもとれるんですネ。ま，ここは一つ，素直に受けとめてアルゴリズム0〜7はそれぞれどのような音色を作りたいときに使われるか，ということについて答えます。

0：すべてのオペレータが直列につながっているわけですから，一番変調のきつい音になります。おもにシンバル，ハイハット，エレキギターなんかに使われます。

1：PSGっぽい音や，ハープなんかの音を作るときに使う音色。そうなんです，PSGの音はアルゴリズム1（フィードバック7）が基本なので，先月のPSGに挑戦をがんばってる人はそのへんに気を付けてネ。

2：全アルゴリズムの中で最も多用されるのがこれ。エレキギターやハープシコード，ベルの音までこなすマルチ・アルゴリズム。

3：金属的な音（トラアイングル，ベル）を作るのにもっとも適したアルゴリズム。

4：初心者がもっとも使いやすいという音色。でも使い道はあまりない。

5：このアルゴリズムもほとんど使うことがない。

6：アルゴリズム2について使用度のたかいアルゴリズム。ドラムの音は，こいつを使うのがベスト。他，エレピ，ビブラホン，パイプオルガン，まあやわらかい音ならなんでもOK。

7：パイプオルガン以外には使えない。

とまあこんな感じですが，とりあえず2番と6番さえ使いこなせれば，ほとんどの音色が作れるはず。

Q 88SRシリーズでYコマンドでアウトプット・レベルを操作するにはどうしたらいいのですか？

〔？？？？？・HETOME16才〕

A どーでもいいけど，必ず住所は書くようにしてくださいネ。はっきり言いますと，Yコマンドでボリュームを操作することはできません。これは，88SRにかぎったことではなく，MZ-2500も，77AVも，たぶんそうだと思います（X68000はできるよ〜ん）。

なぜできないのか，それは，MMLおよびミュージック・ルーチンが貧弱だからです。まあ，これもボクが88SRで作りたがらない一つの理由です。あっそうそう，来月のミュージック・プログラムのコーナーでは，88FA（88SR＋サウンドボードII）用のプログラムを作る予定です。念をおしますが，あくまでも予定です。

Q Yu-You先生こんにちは！ボクは，88SRユーザーですが，今度NECからでたサウンドボードIIについて質問します。

このサウンドボードに対応したゲームソフトはでるのですか？

〔東京都豊島区・会長13才〕

A この質問ですが，これは，絶対にでます。

今現在ボクが知っているゲームをあげてみましょう。

ハイドライドIII，ゼリアード…。

まあ，今後各社がだす88SRシリーズ用のゲームは，90%が対応になるでしょう。

Q X1のBASICについての質問です。

今度X1turboZIIという新機種がでるそうですが，それに搭載のNEW Z-BASICはX68000用のミュージック・プログラムをそのまま入力して走るのでしょうか（一応X68000とコンパチと書いてありましたが…）。

P.S. X68000のドラスピ聞きたいよ〜ん。

〔東大阪市・ドラスピ入れたい君16才〕

A 今月号で，このX1turbaZIIの紹介をしていますが，X1に関しては端から端まで知りつくした!!と言っているGORRY君に，そのへんのこと聞いてみました。

GORRY：うん，僕の聞いた話によると，まったく同じBASICなので，X68K用のプログラムをそのまま打ち込めるはずだそうですが，一つ困ったことに，メモリが非常に少ないのです。ドラスピはおろか，Bubble Boubbleすら動くかどうか…？

Yu-You：ということです。でも，今度GORRY先生が作っているFM音源ドライバーは，グラフィック・エリアを犠牲にしてまでメモリを増やしてるとか…？

GORRY：みなさん期待していてください。

レ 12月号でYu-You先生が言っていた「YK-20」という20ピンコネクタのキーボード（MSXオーディオ対応）についてレポートします。

YK-20は，49鍵4オクターブ，標準サイズ鍵盤のキーボードで，値段は29,800円です。値段からみてもわかると思いますが，アフタータッチ（キー・ベロシティー・センサー）は付いていません。

〔滋賀県草津市・狩谷悟史15才〕

Yu-You：えらい!! よくぞレポートしてくれた。じつを言うとくやしかったんだ。だってボク自身YAMAHAの製品なら値段，性能はほとんど知っている!!っていうポリシーを持っていたから…（変なポリシー…）。



〔東京都江戸川区・辻風蒼砂〕

Yu-You：う〜ん，あのときは本当に気まずかった…と，ちなみにこれは10月31日に池袋の西武デパートで行なわれた，山下先生のAVG&RPGIIIの発売記念イベントの様子なのですが，前日，まったく練習しなかったうえに，当日カチンコチンにアガってしまったボクは，鍵盤をたたくことすらできなかったという記録です。

ボクはあの晩，朝までキーボードを練習しつづけました。その成果は，11月15日の九十九イベントに来てくれた方なら知ってるはずです。

Q アタック・レート，ディケイ・レート，サスティン・レート，リリース・レートという言葉をよく見かけますが，これらはどういうことなのですか？

〔岩手県釜石市・新日鉄14才〕

A ピアノの鍵盤をたたいたときを例にとってみると，**アタック・レート**—鍵盤をたたいてから音量が最大値になるまでの時間。**ディケイ・レート**—音量の最大値から，音量が小さくなりはじめるまでの時間。ポーォォォンのーを表す。**サスティン・レート**—音量が小さくなりはじめて，鍵盤から指を離すまで（つまり，ここまで押していた状態にある）の時間。ポーォォォンのンの音が鳴るまで。**リリース・レート**—指を離してから余韻が消えるまでの時間。ポーォォォンのンの音が消えるまで。

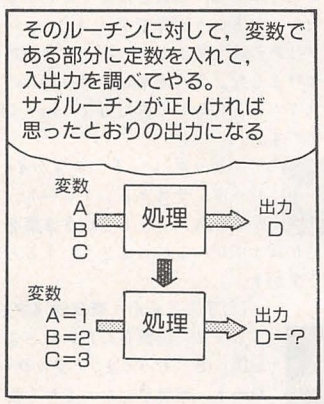
FM音源に関する質問のある人は，マイコンBASICマガジン編集部「FM音源110番」まで，ハガキで送ってください。

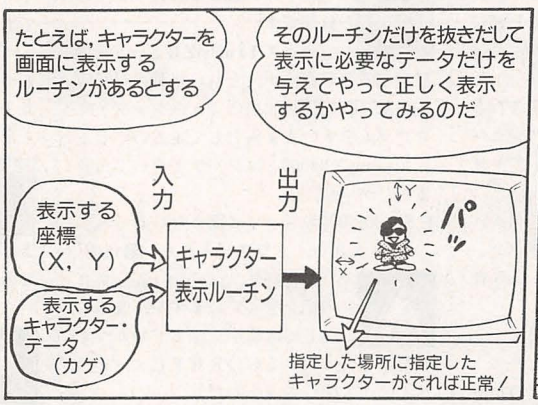
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉘

――デバッグ大作戦――　by　くりひろし

★オリジナルのゲームなど，自分でプログラムを作る人にとって，最も大変な作業が「デバッグ」です。
★バグの種類もいろいろですが，単純に文字の打ちまちがい（0とO，1とIなど）や，構文まちがいなどはともかく，アルゴリズム自体のまちがいなど，一見ミスのないように見えても，実際に走らせると思ったとおりに動作しない！ということになります。
★デバッグ用のツールも市販されていますが，ＢＡＳＩＣならば必要ない場合がほとんどで，マンガにあるようなやりかたで大体デバッグできます。
★ＰＲＩＮＴ文をＬＰＲＩＮＴ文にして，プリンタに出力するともっと簡単ですね。
★なんといってもデバッグに必要なのは執念と根性です。ではまた来月！













たとえば，１～10まで足し算をした結果を出力するプログラムがあるとしよう

もとのプログラム

```
10  J=0 : FORI=1  TO10
20  J=J+I : NEXT : PRINT J
```

デバッグ用プログラム

```
10 J=0 : FOR I=1 TO 10
20 PRINT"I=";I : J=J+I
30 PRINT"J=";J : NEXT : PRINT J
```

こうすれば，ちゃんと１～10までやっているか，ちゃんと足し算しているかをたしかめられる

バグの原因になりやすい
IF文なんかも，
PRINT文を入れてやれば
動作を確認できるのだ

```
IF A>B THEN
  A=C : PRINT"A>B : YES"
ELSE
  B=C : PRINT"A>B : NO"
```

※こうするとどちらに判断したか出力する

ところで，バグをださない
最高の方法は，フロー
チャートなどで設計
したさいに…

一度といわず5回くらい
流れを追いながら
よく見直してみよう

プロのプログラマーは
これを「レビュー」と
呼び…

ぼくもプロさっ！

ソフトを開発する
さいには最も
重要とされています

ああっレビューの
やりかたなんて
わからないっ！

編

わーっ 世話のやけるっ…

レビューの目的

1. まちがった処理を見つける
2. よけいな処理を見つける
3. 足りない処理を見つける
4. よりわかりやすい処理にする
（自分だけでなく他人にも）

かんたんにいえば
こういうことです

やりかたとしては，やはり
まず全体の大まかな
ところから細かな処理
（サブルーチン）へと
みていくのが基本です

たったこれだけ（見直すだけ）の
ことが，まとめてやるとなると
とてもむずかしく，根気のいる
仕事です

めざせ
バグ半減

しかし，作ったフローチャートや
プログラム・リストをレビューすることで
バグは半分以下にできると
いわれています

でもやっぱ
めんどくさいのは
いやだなあー

編

なにを言ってるんだ！
バグに特効薬みたいなものは
ないんです！　ひたすら地道に
まじめにバグ取りするしか…！

…影くん
バグが
でてるよ

はっ

ぴ～

ありゃ

なんつー
ネ申構…

あけまして
おめでとう！

今年も
パソコン・レクチャーを
よろしく！

わ，わかりました
影さん！
レビューで
デバッグNo.1を
めざします

おお，わかって
くれたかい！

デバッグの星

な…なんなんだ
あの2人は…？

変

やってやるぜ

ピ～

新刊続々発行

ベーマガ編集部が制作した本のご紹介

A.V.G & R.P.G Ⅲ大好評!!

皆さん待望の「チャレンジ！パソコンA.V.G&R.P.GⅢ」が発売になりました。今回は，“めぞん一刻”，“うる星やつら”，“イース”，“サイキックウォー”，“ウィザードリィⅠ，Ⅱ，Ⅲ”といったAVGとRPGの大作をとりあげています。ドーンとした記事のボリュームと，濃い内容に注目してください。

このシリーズも，第3弾。山下章先生は，『各ゲームに込められた，いろいろなことがらを本にまとめようとすると，最近では，それぞれが一冊の本になるくらいの情報があります。この本ではソフトハウスへの取材も行ない，皆さんがゲームを楽しむと同時に，制作サイドの思い入れや，ゲームを通してプレイヤーに伝えたかったことなども感じ取れるような記事を全力投球で書いたつもりです。』と話しています。

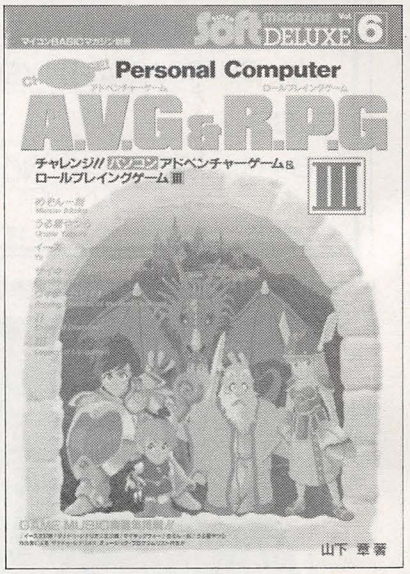
完ぺき主義の先生らしく，ますます充実しているゲーム・ミュージックについても，ソフトハウスの皆さんや，ベーマガの，ミュージック関係の先生方の協力を得て楽譜をバッチリと掲載しました。

この本の執筆をして，山下先生は『映画や小説と同じように，ゲームも芸術作品としての評価を得られる日はそう遠いことでは無いことを確信しました。ボクも第4弾，第5弾と，次々にすばらしい作品を産みだしているソフトハウスの皆さんに負けない本を書き続けていきたい』と，新たな意欲に燃えています。

キャラクターのドット絵なども満載して，大好評発売中です。

ぜひこの本をお読みいただき，より深く，より楽しくゲームに取組んでください。

B5版290頁，定価1800円　送料300円



LET'S PLAYコンピュータ・ミュージックⅡ

パソコンとMIDI楽器をつなぐインターフェース・マガジン「LET'S PLAY！コンピュータ・ミュージック」の第2弾です。今回は，低価格と高性能さで注目を集めているMIDI音源“MT-32”の徹底解説やPC-88とMIDIとをつなぐノウハウなどの解説記事を満載。また，天空の城ラピュタなどおなじみの名曲17曲のMUSIC DATAと楽譜を掲載しました。コンピュータ・ミュージックのファンには見逃すことのできない一冊です。

B5判242頁，定価1500円送料250円



ペーパーアドベンチャー発刊！

お待たせしました。ペーパーアドベンチャー・ファンの皆さん。ついに本になりました！！！

ベーマガの2～3ページという不遇の身から立派に一本立ちしたこの晴れ姿を書店で見てやってください。君は，思わず手にとってレジへと向かうことでしょう。29作品を掲載しています。　どれもおもしろいのですが，影さんはRED FALCON氏の「探偵バード」に大感激していました。第2弾を出すためにも，買ってください！

A5判160頁，定価780円送料250円



パソコンDATA BASE電話帳

この本は，社会人に使っていただきたい内容です。パソコンが普及し，コンピュータ通信が誰にもできるようになったおかげで，大量の情報を持つDATA BASE を業務や研究に利用できるようになったのです。情報をいかに効率的に集め，利用するか。これが現代のビジネスマンに要求されています。

お父さんや，お兄さんにぜひこの本のことを教えてあげてください。

きっと喜ばれます。クリスマスにプレゼントしたら君はとてもよい子です。

B5判201頁，定価1500円送料250円



HOW TO マシン語

『マシン語怖～い』なんていう人いっぱいいると思います。マシン語の解説というと，これまた難解。何回読んでも難解……。

冗談はさておき，この本は，マンガでマシン語を解説した大胆な企画です。内容は，8ビットのZ80と，6809をとりあげており，機種としては，PC-8801,×1,FM-7／77,MSX／MSX2の各シリーズに対応しています。楽しく読んでマシン語マスターなんて，最高ですね。

A5判188頁，定価980円送料250円



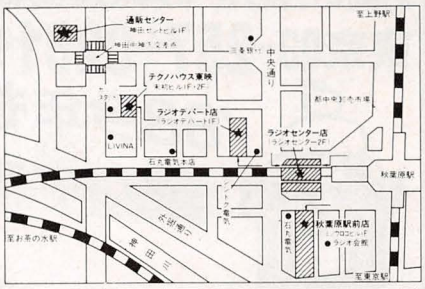
書店にない場合でも取り寄せてもらえます。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 信頼の東映無線　年末年始特別セール!!

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線　**年内無休**

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

PC-8001mkⅡSR 限定超特価 ¥14,800



注番B01-01
PC-8001mkⅡSR
＋KH-12A(東映、12型アンバーディスプレイ)
¥137,600➡ 72%OFF ¥38,000

注番B01-02
PC-8801FA
＋CMT-146L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥247,800➡ 28%OFF ¥179,000

注番B01-03
PC-8801MA
＋PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ)
¥316,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-04
PC-8801MA＋CMT-147L
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋TR-24CL(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
¥355,100➡ 33%OFF ¥240,000

注番B01-05
PC-9801U2＋CMT-146L
(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応)
¥387,800➡ 57%OFF ¥165,000

注番B01-06
PC-9801VM21
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋VP-500PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター)
＋プリンター用紙(10×11)1,000枚
¥564,800➡ 30%OFF ¥398,000

注番B01-07
PC-9801VX21
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、チルトスタンド付)
＋TR-24CL(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
¥590,100➡ 30%OFF ¥395,000

注番B01-08
PC-9801VX21
＋PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-09
PC-9801VX21
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥592,600➡ 31%OFF ¥422,000

注番B01-10
PC-9801VX21
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥682,800➡ 35%OFF ¥444,000

注番B01-11
PC-286UH20(3.5"2FDD＋20MBHDD内蔵)
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥552,600➡ 24%OFF ¥420,000

エプソンラップトップ 好評発売中!!

注番B01-12
PC-286V-STD
＋CMT-147L(サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥447,600➡ 28%OFF ¥323,000

注番B01-13
PC-286V-STD
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋VP-135K(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
＋ESC/Pスーパーカートリッジ
＋プリンターケーブル
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥550,300➡ 30%OFF ¥385,000

注番B01-14
PC-286VH20(5"2FDD＋20MBHDD内蔵)
＋CU-14AD(シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋HG-2550PC(エプソン、インクジェット・漢字プリンター)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥787,800➡ 24%OFF ¥599,800

FM16βFDⅡ ＋MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥213,000

FM16βHDⅠ ＋MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥363,000



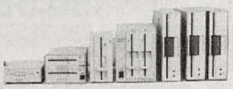
注番B01-15
FM77AV20EX
＋FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-16
FM77AV40EX
＋FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-17
FM16βFDⅡ
＋MB27110(JISキーボード)
＋FTC-12GTS-A1(東映、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥484,800➡ 48%OFF ¥253,000

注番B01-18
FM16βHDI
＋MB27110(JISキーボード)
＋FTC-12GTS-A1(東映、高解像度12型カラーディスプレイ)
¥709,800➡ 45%OFF ¥394,000

フロッピーディスク



注番B01-19
MB27613(富士通、8"デュアルFDD、FM用)
¥350,000➡ 66%OFF ¥118,000

注番B01-20
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B01-21
GD-35W
(グロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、PC用)
¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-22
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B01-23
GD-55MF
(グロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続+モード切替可、PC用)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-24
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
¥38,000

注番B01-25
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
¥70,000

ディスプレイ

注番B01-26
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B01-27
KH-12G:東映、12型グリーンディスプレイ、2000文字
¥28,800➡ 20%OFF ¥23,000(オレンジ発色¥24,000)

注番B01-28
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B01-29
FTC-148MH:東映、14型カラーディスプレイ、32kHz/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B01-30
CD-208MH:東映、20型カラーディスプレイ、32kHz/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B01-31
CMT-147L:サンヨー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、4050文字、チルトスタンド付
¥79,800➡ 35%OFF ¥52,000

注番B01-32
CU-14AD:シャープ、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用、0.31mmドットピッチ、4050/2000文字
¥84,800➡ 26%OFF ¥63,000

注番B01-33
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトペーパーディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥28,000

プリンター

注番B01-34
VP-1000PC
(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥154,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-35
PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥158,000➡ 63%OFF ¥59,800

注番B01-36
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
＋プリンターケーブル
¥162,500➡ 45%OFF ~~¥84,800~~

注番B01-37
VP-500PC(エプソン、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
¥87,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-38
AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、PC用)
¥74,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B01-39
AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、PC用)
¥69,800➡ 39%OFF ¥43,000

注番B01-40
TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、PC/FM用)
＋ロール紙ホルダー
＋プリンターケーブル
¥78,800➡ 50%OFF ¥39,800

注番B01-41
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➡ 42%OFF ¥79,800

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ SP-520(ユーステック、20MBハードディスク、65ms、PC-9801用)＋I/F ……¥118,000➡ 17%OFF ¥98,000
Ⓑ SP-540(ユーステック、40MBハードディスク、40ms、PC-9801用)＋I/F ……¥165,000➡ 17%OFF ¥136,000
Ⓒ 60MBハードディスク(40MB＋20MB、28ms、東芝ドライブ使用、リースバック) ……¥143,000
Ⓓ RUPO 90F(東芝、ワープロ) ……¥178,000 ➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ OASYS Lite FROM10(富士通、ワープロ) ……¥128,000 ➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ PWP-960LXT(エプソン、ワープロ) ……¥128,000 ➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ PW-80(キャノン、ワープロ) ……¥39,800 ➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ 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
Ⓘ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付) ……~~¥59,800~~
Ⓙ MD1200E(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付) ……~~¥24,800~~
Ⓚ HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用) ……~~¥49,800~~
Ⓛ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ) ……¥12,000
Ⓜ HP-11C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機) ……¥21,000
Ⓝ PC-8001mkⅡ-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkⅡ/8801用) ……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000

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／TEL03-253-0987(代)
- ラジオデパート店／TEL03-251-1014(代)
- テクノハウス東映／TEL03-253-9896(代)

■オーディオ・ビデオ・CD・LD
- 秋葉原駅前店／TEL03-253-5741(代)

パソコン・ワープロ・ネットワーク

お問い合わせ・お申し込みは…

東京03-257-0281㈹

'88今年も

超低金利クレジット、1~60回までOK!

24回＝10%、36回＝14%、48回＝18%、60回＝23%

シスペックで始まる

秋葉原本店 新装オー

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。





富士通 FM77 AV20EX/40EX



注番B01-7701

FM77AV20EX……¥128,000

FMTV-152……¥89,800

セット合計定価¥217,800

シスペック特価

注番B01-7702

FM77AV40EX……¥168,000

FMTV-153……¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

セット合計定価¥276,000

シスペック特価

注番B01-7703 FM77AV20-2＋FMTV-152＋MF-2DD(10枚)

セット合計定価¥257,800➡**特価¥139,000**

クレジット例 ¥6,490×24回 ボなし

注番B01-7704 FM77AV40＋FMTV-154＋MF-2DD(10枚)

セット合計定価¥366,000➡**特価¥205,000**

クレジット例 ¥6,230×24回 ボ¥20,000×4回

注番B01-7705 **お正月特選セット**

FM77AV20＋14インチカラーモニタ(21ピンアナログ対応)

64% OFF

セット合計定価¥217,800➡**特価¥118,000**

クレジット例 ¥5,500×24回 ボなし

FM7、77シリーズ オリジナルボード・ADAシリーズ

注番B01-7706 RS-232Cカード……(ADA-7009-2)……特価**¥14,800**

注番B01-7707 漢字ROMカード……(ADA-7017)……特価**¥14,800**

注番B01-7708 ビデオデジタイズカード…(ADA-7021)……特価**¥12,800**

注番B01-7709 マザーボード……(ADA-7008-2)……特価**¥ 6,800**

注番B01-7710 リアルタイム・ROMカード(ADA-7020)……特価**¥12,800**

SHARP X1 turbo Z

注番B01-X01 CZ-880C＋15"マルチスキャンモニター＋MD-2HD(10枚)

セット合計定価¥346,000➡**特価¥235,000**

クレジット例 ¥6,800×24回 ボ¥25,000×4回

SHARP パソコンテレビ X1G M30

注番B01-X02 CZ-822C＋CZ-820DB＋MD-2D(10枚)

セット合計定価¥197,800➡**特価¥118,000**

クレジット例 ¥5,500×24回 ボなし

シャープ新製品

SHARP X1ツイン(PCエンジン搭載)

X1 turbo Z II

新発売

価格は、お問い合わせ下さい。





セットでお買い上げの方には、プリンタまで置ける(通常価格¥19,800)パソコンデスクを、¥10,000にて大奉仕!!

NEC PC-8801FA/MA/FH/MH/VA

注番B01-8801 PC-8801FA＋14インチカラーモニター＋MD-2D(10枚)

セット合計定価¥257,800➡**特価¥174,800**

クレジット例 ¥5,540×36回 ボなし

注番B01-8802 PC-8801MA＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)

セット合計定価¥287,800➡**特価¥198,000**

クレジット例 ¥6,270×36回 ボなし

注番B01-8803 PC-8801FH＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)

セット合計定価¥257,800➡**特価¥145,000**

クレジット例 ¥6,650×24回 ボなし

注番B01-8804 PC-8801MH＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)

セット合計定価¥297,800➡**特価¥173,800**

クレジット例 ¥4,780×24回 ボ¥20,000×4回

注番B01-8805 PC-88VA＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)

セット合計定価¥387,800➡**特価¥265,000**

クレジット例 ¥5,360×36回 ボ¥20,000×6回

※各セットで14インチカラーモニターを
- PC-KD854に変更の場合……¥ 5,000
- PC-TV352(TV付)に変更の場合……¥23,000
- PC-TV453N(TV付マルチスキャン)に変更の場合¥23,000
- PC-KD8635に変更の場合……¥13,000

加算となります。

シスペックセレクションプリンター



エプソン VP-135K

(漢字プリンタ、PCROM、ケーブル付)

標準価格¥162,000➡**特価¥79,800**

クレジット例 ¥2,500×36回

エプソン 新VP-500(PC)(漢字プリンタ PCセット 80桁)…定価¥ 87,000➡シスペック特価

新AP-500(PC)(漢字プリンタ PCセット 80桁)…定価¥ 74,800➡シスペック特価

スター精密

AR-2410(ハガキ対応カットシートフィーダ、ケーブル付)……定価¥114,000➡**¥ 68,000**

TR-24CL(カラー熱転写、ロール紙ホルダ、ケーブル付)……定価¥ 73,800➡**¥ 39,800**

NEC PC-PR101TL(カラー熱転写)……定価¥ 79,800➡**¥ 51,800**

NM-9950(カラー漢字プリンタ136桁)……定価¥245,000➡**¥128,000**

モデム

新は新製品です



アイワ PV-A1200 (通信ソフト、スーパトーク付) 定価¥39,800 **特価¥19,800**

新アイワ PV-A2400……定価¥49,800➡シスペック特価

新アイワ PV-A1200mkII 定価¥26,800➡シスペック特価

オムロン MD-1200E……定価¥24,800➡**¥19,000**

新エプソン SR-120S……定価¥29,800➡シスペック特価

マウス

シスペック SP-マウス……定価¥9,500➡**¥4,000**

シスペック株式会社

年中無休 営業時間AM10:00~PM7:00

東京・秋葉原

秋葉原本店257-6338 ラジカン1号店257-6345

秋葉原2号店257-6340 ラジカンコーヨー店255-6504

名古屋

名古屋1号店052-263-1629

名古屋2号店052-241-2921

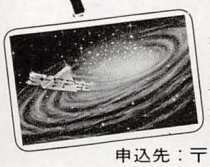
製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

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

購入者全員に素敵なオリジナルテレホンカード進呈!

コンピュータの世界 プニングセール!!

新春スペシャル! オリジナルテレホンカード プレゼント



抽選で20名様にプレゼントいたします。官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上お申し込み下さい。〆切1月31日(当日消印有効)

申込先:〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 シスペック㈱「テレカ・プレゼント係」

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!!

シスペック ホット情報 展示品・旧型品・新古品・棚ずれ品大処分!

下取交換のご相談は… 03-257-0283 (秋葉原2号店へ)

パソコン本体

NEC	PC-8801FH/30	¥ 95,000
	PC-8801MH	¥110,000
	PC-9801VX2	¥230,000
	PC-8801MK2MR	¥ 99,800
	PC-8801MK2FR30	¥ 79,800
	PC-8801MK2SR30	¥ 88,800
	PC-8001MK2	¥ 10,000
	PC-6601	¥ 23,000
	FM-77AV40	¥115,000
富士通	FM-11AD2	¥ 70,000
	FM-77AV2-2	¥ 60,000
	FM-77AV20-2	¥ 78,000
	FM77L2	¥ 65,000
	FM-NEW7	¥ 10,000
シャープ	CZ-856C(X1turboII)	¥ 88,000
	X1turboZ(CZ-880C+CZ-600E)	¥228,000
	X1G/M30(CZ-822C+CZ-820D)	¥ 99,800
	X1G/M10(CZ-820C+CZ-820D)	¥ 49,800
エプソン	PC-286STD	¥193,000

モニター

NEC	PC-KD854	¥ 54,000
	PC-TV352	¥ 70,000
NEC	PC-8853N	¥ 52,000
富士通	FMTV-152	¥ 43,000
シャープ	CU-14FA	¥ 28,000
	CU-14AG2	¥ 40,000
	CMT-146L	¥ 43,000
エプソン	PC-286CD	¥ 68,000
東映	FTC-12GTS-A1	¥ 48,800
東映	FTC-12GTU-H	¥ 63,000

プリンター

NEC	PC-PR101TL	¥ 49,800
	PC-PR101F	¥ 63,000
	PC-PR201F	¥ 89,000
	NM-9300S	¥ 48,000
エプソン	VP-135K(PCROM付)	¥ 75,000
	VP-80K(PCROM付)	¥ 38,000
	AP-80EXPC	¥ 39,800
	AP-80K	¥ 19,800
スター精密	AR-2410	¥ 58,000
	TR-24CL	¥ 35,000

ワープロ

NEC	文豪 ミニ5G	¥ 75,000
NEC	文豪 ミニ7G	¥110,000
富士通	オアシス FROM-8	¥ 80,000
キヤノン	α-10	¥105,000
	FC-3(コピー)	¥ 80,000

その他

LFD-592N(ディスクドライブ)	¥ 99,800
LFD-582N(ディスクドライブ)	¥ 85,000
LFD-550FII(ディスクドライブ)	¥ 59,800
MD-1200E(モデム)	¥ 15,000
PV-2123	¥ 9,800
PV-A1200(モデム)	¥ 19,800
PC-IN511	¥ 52,500
V30スーパーチャージャ(8087-1実装)	¥ 68,000
PC-8801-17	¥ 38,000

NEC PC-9801 VX21/VM21 UX21/UV21



NEC基本セット

注番B01-9801 PC-9801VX21+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥522,800➡**特価¥345,000**
クレジット例 ¥8,490×48回 ボなし

注番B01-9802 PC-9801VM21+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥479,800➡**特価¥319,000**
クレジット例 ¥8,300×48回 ボなし

注番B01-9803 PC-9801UV21+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥407,800➡**特価¥285,000**
クレジット例 ¥9,340×36回 ボなし

※各セットで14インチカラーモニターを
- PC-KD853に変更の場合……¥23,000
- PC-KD854に変更の場合……¥ 5,000
- PC-TV352に変更の場合……¥23,000
- PC-TV453Nに変更の場合……¥35,000
- C11-14AD(シャープ)に変更の場合…¥30,000

加算となります。

EPSON PC-286 SERIES



エプソン基本セット

注番B01-2801 PC-286V/STD+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥387,800➡**特価¥285,000**
クレジット例 ¥9,350×36回 ボなし

注番B01-2802 PC-286U/STD+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
セット合計定価¥337,800➡**特価¥248,000**
クレジット例 ¥8,130×36回 ボなし

注番B01-2803 PC-286STD+14インチカラーモニタ+MD-2HD(10枚)
43% OFF
セット合計定価¥446,800➡**特価¥258,000**
クレジット例 ¥6,830×24回 ボ¥30,000×4回

※HDDタイプは¥100,000の加算となります。
※基本セットの14インチカラーモニターを純正モニターPC-286CDに変更の場合は¥10,000の加算となります。

セットで購入の方の特典

STEP.1 PC-9801シリーズ、PC-286シリーズでさらにプリンターをご購入の場合には

基本セット
- +NEC NM-9950(24ドットカラー漢字プリンタ 定価¥245,000)の場合……¥128,000
- +エプソン VP-135K(ROM付、24ドット漢字プリンタ 定価¥148,000)の場合…¥78,000
- +スター AR-2410(定価¥114,000)+カットシートフィーダ(80桁漢字)の場合…¥68,000
- +スター TR-24CL(24ドット熱転写漢字プリンタ 定価¥69,800)の場合……¥38,000
- +VP-800(80桁24ドット漢字プリンタ 定価¥122,000)の場合……¥92,000
- +AP-80EXPC(80桁24ドット熱転写プリンター 定価¥64,800)の場合……¥45,000
- +VP-500(新24ドット80桁漢字プリンター 定価¥85,000)の場合……¥63,800
- +AP-500(新80桁24ドット熱転写カラープリンター 定価¥72,800)の場合……¥54,800

加算となります。

★プリンター単品購入の場合は金額が変わりますので、ご確認のうえお申し込み下さい。

STEP.2 パソコン通信も始める人のためにさらにモデムをご購入の場合には

基本セット
- +アイワ PV-A1200の場合……¥19,000
- +アイワ PV-2400の場合……¥38,000
- +オムロン MD-1200Eの場合……¥18,000

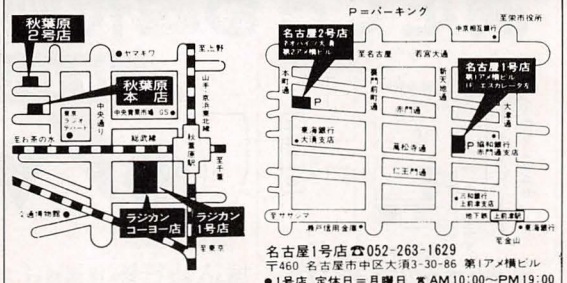
加算となります。

※モデムを単品にてご購入の場合は金額が変わりますので、電話にてご確認のうえ、お申し込み下さい。

お申し込み・お問い合せは

札幌☎011-643-8345
仙台☎0222-71-8774
金沢☎0762-22-3006
東京☎03-257-0281
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

シスペック名店ご案内



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

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





Good Company wave eye

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

お申し込みは今すぐお電話で!!

受付時間

AM 9:30 ▼ PM 9:00

充実のサポート体制

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。

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!

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。

全国を完全サポートするウェーブ・アイ

藤　沢	0466(43)1775	東　京	03（226）9286
		静　岡	0542(54)0696
札　幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
函　館	0138(27)5629	大　阪	06（362）5057
盛　岡	0196(24)3172	岡　山	0862(24)5524
仙　台	022(267)5371	高　松	0878(33)0663
新　潟	0252(75)5076	広　島	082(293)0811
長　野	0262(35)5661	福　岡	092(481)0502
金　沢	0762(24)2251	熊　本	096(363)5077
宇都宮	0286(27)3226	鹿児島	0992(56)3973
千　葉	0472(50)9523	ＦＡＸ	0466(43)1265

18歳未満の方は、保護者と一緒にお電話下さい。

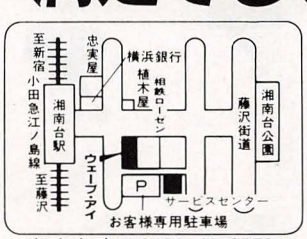
おハガキでのご注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかＴＥＬするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

〒252
藤沢市湘南台
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　㊞
（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

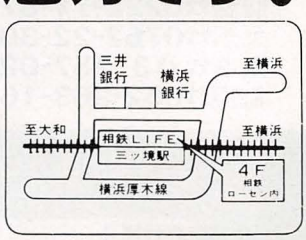
WAVE EYE

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

年内無休。新年は2日から営業致します。



三ツ境店☎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 ダブル

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。

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104 VX21お買得基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	535,800円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×24回	ボーナス33,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス25,700円×8回
6,900円×60回	ボーナス　なし

プラン105 VX21簡単ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字CRT)	89,800円
PC-PR201TL(136ケタ、日本語熱転写プリンター)	135,000円
PC-PR201TL-04(シートフィーダー)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキガイド)	5,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
Multiplan3.1(表計算ソフト)	68,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	882,600円

ウェーブ・アイ特価

11,900円×36回	ボーナス38,600円×6回
9,000円×48回	ボーナス31,400円×8回
6,800円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,300円×72回	ボーナス　なし

プラン106 VX21お買得ビジネスセット

PC-9801VX21(本体特価412,000円)	433,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
AR-241S(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
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
MS-50(マウス)	9,800円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	893,900円

特価589,000円

10,900円×36回	ボーナス40,800円×6回
7,900円×48回	ボーナス35,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス29,700円×10回
10,000円×72回	ボーナス　なし

プラン107 VX21実戦ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字CRT)	89,800円
PC-PR201F2(日本語シリアルプリンタ、136ケタ)	158,000円
PC-PR201-24(カット紙を連続給紙)	38,000円
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
Lotus 4word(ワープロソフト)	25,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PD-11(縦型パソコンラック)	38,000円
B4カット紙、500枚	3,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	928,800円

ウェーブ・アイ特価

12,900円×36回	ボーナス38,300円×6回
9,900円×48回	ボーナス30,400円×8回
8,000円×60回	ボーナス26,900円×10回
10,900円×72回	ボーナス　なし

プラン108 VX21本格ビジネスセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(日本語カラープリンター)	79,800円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
GT-3000V(イメージスキャナー、カラー入力可能)	178,000円
ミ5220(接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
A4カット紙500枚	2,000円
PD-11(縦型パソコンラック)	38,000円
定価合計	972,100円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×36回	ボーナス41,500円×6回
9,000円×48回	ボーナス38,700円×8回
7,000円×60回	ボーナス35,000円×10回
11,200円×72回	ボーナス　なし

プラン109 VX21実戦ワープロセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31ミリ、高解像度CRT)	118,000円
PC-KD902(回転チルト台)	4,500円
NM-9950(136ケタ日本語カラープリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の自動給紙)	38,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9036-11(ANKフォントカートリッジ)	20,000円
NM-9032-03(ハガキの自動給紙)	20,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
PD-22(パソコンラック、棚4段、900×700×1315)	45,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	1,027,500円

ウェーブ・アイ特価

13,800円×36回	ボーナス42,000円×6回
9,800円×48回	ボーナス38,000円×8回
7,800円×60回	ボーナス34,000円×10回
11,700円×72回	ボーナス　なし

プラン101 98XL²純正基本セット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	1,257,000円

ウェーブ・アイ特価

19,000円×36回	ボーナス68,200円×6回
15,000円×48回	ボーナス51,400円×8回
9,900円×60回	ボーナス58,500円×10回
17,100円×72回	ボーナス　なし

プラン102 98XL²本格ビジネスセット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
NM-9950(136ケタ、カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-02(カット紙の自動給紙)	38,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9036-11(ANKフォントカートリッジ)	20,000円
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
Lotus4word(ワープロソフト)	25,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	1,753,000円

ウェーブ・アイ特価

29,000円×36回	ボーナス71,100円×6回
24,900円×48回	ボーナス40,800円×8回
18,900円×60回	ボーナス45,200円×10回
23,100円×72回	ボーナス　なし

プラン103 98XL²純正本格セット TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、マルチスキャンタイプ、回転台付)	233,000円
PC-PR406LP2(48ドットの高品質印字レーザープリンタ)	398,000円
PC-PR406LP2-02(ハガキフィーダー)	35,000円
PC-PR406LP-11(トナーセット3000枚使用可)	6,500円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	1,753,500円

ウェーブ・アイ特価

25,000円×48回	ボーナス47,300円×8回
20,000円×60回	ボーナス44,500円×10回
18,000円×72回	ボーナス35,800円×12回
23,900円×72回	ボーナス　なし

PC-9801VM21



確かな実績を
さらに強化した
パワフル16ビット。

プラン110 VM21純正基本セット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、4050文字CRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	497,800円

ウェーブ・アイ特価

9,500円×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円×36回	ボーナス25,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス23,500円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

プラン111 VM21お買得ワープロセット

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT-146L(0.39ミリ、4050文字CRT)	89,800円
TR-24CL(80ケタ、日本語カラープリンター)	69,800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
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	630,100円

特価398,000円

11,900円×24回	ボーナス38,000円×4回
6,900円×36回	ボーナス34,200円×6回
4,800円×48回	ボーナス29,800円×8回
8,100円×60回	ボーナス　なし

プラン112 VM21実戦ワープロセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
VP-1000PCセット(高速印字、136ケタ漢字プリンター)	154,000円
カットシートフィーダー(ハガキセットも可能)	30,000円
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
5インチ2HD×10枚	18,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	753,800円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×36回	ボーナス39,200円×6回
7,000円×48回	ボーナス34,000円×8回
5,900円×60回	ボーナス28,400円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン113 VM21お買得ビジネスセット TELにて

PC-9801VM21	390,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201TH(136ケタ、熱転写カラープリンター)	145,000円
Lotus1-2-3R2・1J(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
Lotus 4word(ワープロソフト)	25,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
MS-50(バスマウス)	9,800円
PD-22(縦型パソコンラック)	45,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	833,600円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス39,100円×6回
7,900円×48回	ボーナス38,800円×8回
6,900円×60回	ボーナス30,000円×10回
10,400円×72回	ボーナス　なし

プラン114 VM21実戦ビジネスセット

PC-9801VM21(本体特価370,000円)	390,000円
CMT146L(0.31ミリ、高解像度CRT)	89,800円
NM-9950(136ケタ、24ドットカラー漢字プリンター)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
MS-50(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	871,600円

特価559,000円

12,000円×36回	ボーナス34,200円×6回
8,900円×48回	ボーナス29,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス27,300円×10回
10,000円×72回	ボーナス　なし

PC-9801UX21

新シリーズ 9801UX21登場



プラン115 UX21お買得基本セット TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(4,050文字,アナログCRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	455,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
5,800円×72回	ボーナス なし

プラン116 UX21超お買得ワープロセット

PC-9801UX21(本体特価330,000円)	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ,4050文字CRT)	84,800円
TR-24CL(80ケタ,日本語カラー熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎(ワープロ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	615,900円

特価429,000円

10,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
7,000円×48回	ボーナス21,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
7,600円×72回	ボーナス なし

プラン117 UX21お買得ビジネスセット

PC-9801UX21(本体特価330,000円)	348,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136ケタ,24ドット漢字プリンター)	144,000円
Lotus1-2-3R2-J(表計算,データベース,グラフ)	98,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
PC98-129-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
3.5インチ2HD×10枚	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
プリンターケーブル	4,500円
PD-11(縦型パソコンラック)	38,000円
定価合計	826,300円

特価568,000円

12,000円×36回	ボーナス35,900円×6回
10,000円×48回	ボーナス23,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス21,800円×10回
10,100円×72回	ボーナス なし

プラン118 UX21本格ワープロセット TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-TV453N(TV付高解像度CRT)	138,000円
NM-9950(136ケタ,日本語カラープリンタ)	245,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
ED-3000(縦型パソコンラック)	22,800円
定価合計	897,800円

ウェーブ・アイ特価

15,000円×36回	ボーナス26,800円×6回
10,000円×48回	ボーナス30,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス27,600円×10回
11,000円×72回	ボーナス なし

PC-9801MA

15音源搭載による 強力サウンド。 1Mタイプ FDD内蔵。 新88シリーズ登場。



プラン121 88MA純正基本セット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵,スピーカ付,回転台付)	118,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	334,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス19,300円×4回
5,000円×36回	ボーナス16,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス なし

プラン122 88MAお買得ワープロセット 34%引

PC-8801MA(本体特価188,000円)	198,000円
CMT-146L(4050文字,アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(日本語カラープリンター)	79,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	425,400円

特価278,000円

8,900円×24回	ボーナス23,000円×4回
5,800円×36回	ボーナス18,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン123 88MA本格ワープロセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD862(アナログCRT)	99,800円
PC-PR406H(高速日本語カラー熱転写プリンター)	94,800円
Shogun(ワープロソフト)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	455,200円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス18,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス22,400円×10回
5,800円×72回	ボーナス なし

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119 98LTモデル11 TELにて

PC-98LT model 11	238,000円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス なし
6,200円×36回	ボーナス なし
4,900円×48回	ボーナス なし

プラン120 98LTモデル21 TELにて

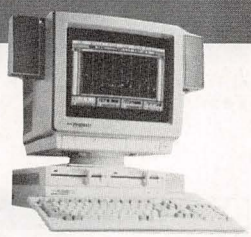
PC-98LT model 21	288,000円
(日本語熱転写プリンター PC-PR102TL2(B)付)	

ウェーブ・アイ特価

6,000円×24回	ボーナス25,300円×4回
3,000円×36回	ボーナス24,300円×6回
5,400円×48回	ボーナス なし

PC-8801FA

12音源搭載による 強力サウンド 新88シリーズFA登場。



プラン124 88FAお買得基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ,4050文字CRT)	89,800円
5インチ2D×10枚(ブランクディスケット)	17,000円
定価合計	274,800円

ウェーブ・アイ特価

9,900円×12回	ボーナス41,800円×2回
3,900円×36回	ボーナス14,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス11,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス なし

プラン125 88FA純正基本セット TELにて

PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵,スピーカ付,回転台付)	118,000円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×12回	ボーナス42,900円×2回
3,800円×36回	ボーナス18,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス14,100円×8回
4,400円×60回	ボーナス なし

プラン126 88FAお買得ワープロセット 36%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CMT-146L(4050文字,アナログCRT)	89,800円
PC-PR101TL(日本語カラープリンター)	79,800円
ユーカラart(ワープロソフト)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
定価合計	417,200円

特価265,000円

8,000円×24回	ボーナス24,800円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,500円×48回	ボーナス18,000円×8回
5,400円×60回	ボーナス なし

プラン127 88FA純正ワープロセット 37%引

PC-8801FA(本体特価160,000円)	168,000円
CMT-146L(4050文字,カラーCRT)	89,800円
TR-24CL(日本語カラープリンター)	69,800円
スーパー募望フライマリーII(ワープロソフト)	17,800円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2D×10枚(ブランクディスケット)	17,000円
定価合計	366,900円

特価229,000円

7,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,700円×8回
4,600円×60回	ボーナス なし

プラン128 88FAオーディオビジュアルセット TELにて

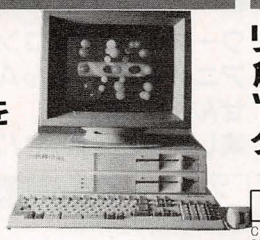
PC-8801FA	168,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵,スピーカ付,回転台付)	118,000円
PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
PS88-013-2W(インスタントミュージック)	14,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
PC-PR406H(カラー熱転写プリンター)	94,800円
5インチ2D×10枚	17,000円
定価合計	486,400円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×36回	ボーナス27,300円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,800円×8回
5,000円×60回	ボーナス14,800円×10回
7,400円×60回	ボーナス なし

PC-88VA

16ビットのパワーが、
描画機能・日本語機能を
飛躍的に向上させた。



プラン129 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	18,000円
定価合計	415,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×24回	ボーナス28.500円×4回
4,900円×36回	ボーナス27.200円×6回
3,000円×60回	ボーナス18.600円×10回
5,300円×72回	ボーナス なし

プラン130 88VAワープロセット 31%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
フリンターケーブル	4,500円
日本語ワープロソフト(文字編集+図形編集機能)	40,000円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	552,900円

特価379,000円

5,500円×36回	ボーナス39.000円×6回
4,900円×48回	ボーナス26.500円×8回
3,900円×60回	ボーナス23.200円×10回
6,700円×72回	ボーナス なし

プラン131 88VAお買得ビジネスセット 32%引

PC-88VA(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV352(TV付、アートボード対応、アナログCRT)	115,000円
TR-24CL(80ケタ、カラー熱転写プリンター)	69,800円
フリンターケーブル	4,500円
ユーカラVA(ワープロ、グラフィック、通信機能)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成)	24,000円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
A4カット紙500枚	2,000円
5インチ2HD×10枚	18,000円
定価合計	590,100円

特価398,000円

9,900円×24回	ボーナス50.000円×4回
5,500円×48回	ボーナス25.700円×8回
4,900円×60回	ボーナス19.500円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン132 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-PR101TL2(24ドットカラー熱転写プリンタ)	83,800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	18,000円
定価合計	582,600円

ウェーブ・アイ特価

6,900円×36回	ボーナス38.000円×6回
5,900円×48回	ボーナス26.200円×8回
4,900円×60回	ボーナス22.000円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

X1turboZ

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



プラン133 X1ターボZ純正基本セット TELにて

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB(TV付、カラーCRT)	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17.400円×4回
5,000円×36回	ボーナス15.200円×6回
3,000円×48回	ボーナス17.100円×8回
4,800円×60回	ボーナス なし

プラン134 X1ターボZワープロセット 32%引

CZ-880CB	218,000円
CZ-600DB(TV付、カラーCRT)	129,800円
CZ-8PC2(カラー熱転写プリンター)	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	18,000円
CZ-6STIB(チルトスタンド)	5,800円
ED-3000(縦型パソコンデスク)	22,800円
定価合計	499,000円

特価339,000円

7,000円×36回	ボーナス22.400円×6回
5,000円×48回	ボーナス20.000円×8回
6,900円×60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135 MZプラス書院純正基本セット TELにて

MZ-2861	328,000円
MZ-1D26(4050文字CRT)	89,800円
定価合計	417,800円

ウェーブ・アイ特価

9,800円×24回	ボーナス22.900円×4回
6,100円×36回	ボーナス20.000円×6回
3,000円×48回	ボーナス26.100円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション。



X68000

プラン136 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。
電話にてお確かめ下さい。

お申込みは今すぐお電話で
電話一本即納！
料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898

▶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。

FM77AV20EX



いっそう強化された
基本性能に、高度なAV
機能を標準装備して
トータルにパワーアップ。

プラン137　AV 20EX純正基本セット　TELにて

FM77AV20EX	128,000円
FM-TV152	89,800円
定価合計	217,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×18回	ボーナス23,200円×3回
5,000円×24回	ボーナス20,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス17,500円×6回
4,600円×48回	ボーナス　なし

プラン138　AV 20EX純正ワープロセット　TELにて

FM77AV20EX	128,000円
FM-TV152	89,800円
TR-24CLf	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
いろどり(グラフィック・ワープロ)	25,000円
3.5インチ2D×10枚(ブランクディスケット)	17,000円
定価合計	334,100円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス23,700円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,400円×6回
5,800円×48回	ボーナス　なし

FM77AV40EX



ワープロも、パソコン通信も
アニメも。もちろんAVも。
ぜんぶに強い、
楽しめる高性能パソコン。

プラン139　AV 40EX純正基本セット　TELにて

FM77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
定価合計	257,800円

ウェーブ・アイ特価

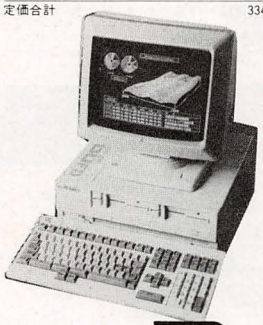
8,000円×18回	ボーナス26,800円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
5,100円×48回	ボーナス　なし

プラン140　AV 40EX純正ワープロセット　TELにて

FM77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字カラーCRT)	89,800円
TR-24CLf	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
つむい(ワープロソフト)	38,000円
3.5インチ2DD×10枚	18,000円
定価合計	388,100円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス24,300円×4回
6,000円×36回	ボーナス18,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス24,000円×8回
5,800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141　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142　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143　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144　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145　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

中古品コーナー(在庫の無い商品に関しては御予約受承ります。)

即金買取り!/高価買取り!

PC-9801VF2	特価169,000円
PC-9801F2	特価138,000円
PC-8801mk IIMR	特価120,000円
PC-8801FH/30	特価109,000円
PC-8801mkIISR/30	特価108,000円
FM-77L2	特価 53,000円
MZ-2521(1D22セット)	特価108,000円
CZ-880CB(XIターボZ)	特価135,000円
CZ-850CR(XIターボ/10)	特価 38,000円
CZ-820C(XIG/10)	特価 35,000円
CZ-811C(XIF/10)	特価 30,000円
CZ-8PCI(熱転写漢字プリンター)	特価 35,000円
PC-PR406(熱転写漢字プリンター)	特価 38,000円
PC-PR101T(24ドットカラー熱転写プリンター)	特価 32,000円
各種16ドットグラフィックプリンター	特価 12,000円
MB27331(FM用、4,050文字CRT)	特価 40,000円
2,000文字カラーCRT	20,000円より

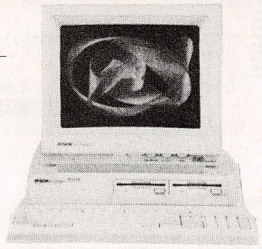
※中古品の在庫価格の変動がありますので、ご了承下さい。
※下取り、買取りもいたします。お電話でお問合せ下さい。

WAVE EYE 新歩人の情報ターミナル。

PC-286U

マイクロトレンドPC

ハードディスク時代先取り3.5インチFDDタイプ。PC-9801Uシリーズの豊富なソフトが使用可能。



プラン146　286U純正基本セット　TELにて

PC-286U	248,000円
PC-286CD(4050文字カラーCRT)	118,000円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	402,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス27,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス25,900円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン147　286Uお買得ワープロセット　TELにて

PC-286U	248,000円
PC-286CD	118,000円
VP-800PCセット(高速印字,80ケタ漢字プリンタ)	124,000円
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
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
10インチ連続紙500枚	2,500円
定価合計	573,500円

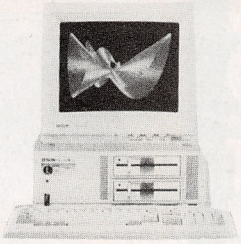
ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス28,000円×6回
6,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
4,000円×60回	ボーナス29,100円×10回
7,700円×72回	ボーナス　なし

PC-286V

ベタープライスPC

コストパフォーマンスを追求したパーソナルマシン。PC-9801Vシリーズの豊富なソフトが使用可能。



プラン148　286V純正基本セット　TELにて

PC-286V	298,000円
PC-286CD(4050文字カラーCRT)	118,000円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
定価合計	452,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス16,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,900円×60回	ボーナス　なし

プラン149　286Vお買得ワープロセット　TELにて

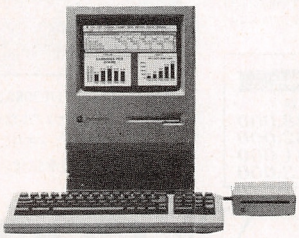
PC-286V	298,000円
PC-286CD(4050文字カラーCRT)	118,000円
VP-1000PCセット(高速印字,136ケタ漢字プリンター)	154,000円
プリンターケーブル	7,500円
カットシートフィーダー(ハガキセット可能)	30,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	18,000円
15インチ連続紙500枚	3,000円
定価合計	686,500円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス38,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス34,400円×8回
5,000円×60回	ボーナス33,700円×10回
9,200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。



プラン150　マッキントッシュプラス基本セット　TELにて

マッキントッシュプラス(J)	398,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	474,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス18,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス22,900円×10回

プラン151　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

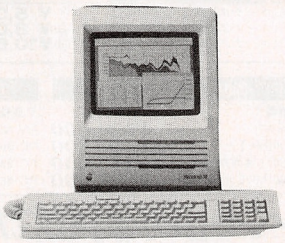
マッキントッシュプラス(J)	398,000円
イメージライタII(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ケーブル	6,000円
アップル3.5ドライブ(800KB外部ディスク)	76,000円
定価合計	593,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
6,000円×60回	ボーナス22,700円×10回
5,000円×72回	ボーナス21,300円×12回
8,500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152　マッキントッシュSE(FDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE(FDモデル)	598,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
Egword(日本語ワードプロセッサ)	59,800円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	806,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス35,500円×8回
8,000円×60回	ボーナス31,700円×10回
11,600円×72回	ボーナス　なし

プラン153　マッキントッシュSE(HDモデル)セット　TELにて

マッキントッシュSE(HDモデル)	748,000円
イメージライターII(J)(プリンター)	113,000円
システムペリフェラル8ピンケーブル	6,000円
マイクロソフトエクセル(J)	98,000円
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	995,000円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×48回	ボーナス45,700円×8回
10,000円×60回	ボーナス38,100円×10回
16,300円×60回	ボーナス　なし
14,200円×72回	ボーナス　なし

お申込みは今すぐお電話で電話一本即納！

▶AM9:30~PM9:00

料金無料のフリーダイヤルをご利用下さい。0120-009898

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-8801MA PC-8801FA

暮らしを広げる多彩な機能。
触れるだけで、新しい発見、そして感動が生まれる。

☆ご注文NO. **A-105**
"ステレオ12音源、憧れのサウンド機能と、
連文節変換等の高度な日本語機能を
プラスした先鋭マシンPC-8801MA"

NEC PC-8801MA	¥198,000
現金特別価格	~~¥198,000~~

大特価にて提供中

①¥5,000×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②¥7,000×18回〔ボーナス〕¥16,000×3回
③¥7,400×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-106**
"PC-8801MAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥316,000
現金特別価格	~~¥316,000~~

大特価にて提供中

①¥ 5,000×36回〔ボーナス〕¥19,000×6回
②¥ 8,000×24回〔ボーナス〕¥22,000×4回
③¥11,700×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-107**
"鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能を搭載した高感度マシンPC-8801FA"

NEC PC-8801FA	¥168,000
現金特別価格	~~¥168,000~~

大特価にて提供中

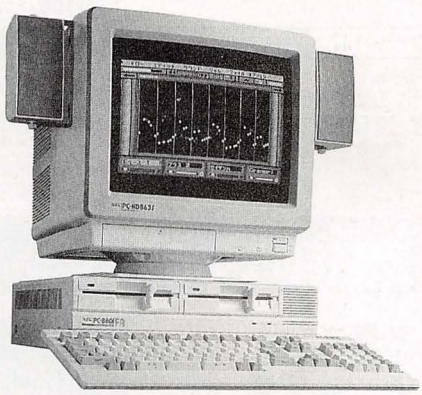
①¥4,000×24回〔ボーナス〕¥14,000×4回
②¥6,000×18回〔ボーナス〕¥14,000×3回
③¥6,200×24回〔ボーナス〕無し

☆ご注文NO. **A-108**
"PC-8801FAディスプレイ特別セット"

NEC PC-8801FA	¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカ付カラーディスプレイ)	¥118,000
合計標準価格	¥286,000
現金特別価格	~~¥286,000~~

大特価にて提供中

①¥ 5,000×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥ 8,000×24回〔ボーナス〕¥16,000×4回
③¥10,600×24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-8801FAをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥124,000
PC-8801MKⅡ	+¥128,000
PC-8801+漢字ROM	+¥117,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥ 89,000

PC-8801MAをご購入の場合

下取機種	下取差額
FM NEW7	+¥148,000
PC-8801MKⅡ	+¥152,000
PC-8801+漢字ROM	+¥141,000
PC-8801MKⅡ model 30	+¥113,000

・高性能CPUμPD70008AC-8(8/4MHZ)を搭載の高速処理。
・ステレオ12音源とリアルな音を録音、再生できるデジタルサンプリング機能メインメモリに192Kバイト(64Kバイト)を実装。
・日本語変換機能を強化。

"ついにベールが剝された!"

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



X68000

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

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

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

①¥4,000×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥6,000×24回〔ボーナス〕¥19,000×4回
③¥9,200×24回〔ボーナス〕無し

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	~~¥347,800~~
現金特別価格	¥238,000

1 ¥5,500×48回〔ボーナス〕¥24,000×8回
2 ¥8,000×36回〔ボーナス〕¥24,000×6回
3 ¥9,500×48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!

X1ターボZセットをご購入の場合

下取機種	下取差額
X-1F model20	+¥168,000
X-1turbo model30	+¥158,000
FM-77D2	+¥168,000
PC-8801MKⅡ model30	+¥153,000

※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



PC-8001MKⅡSR 新品
¥108,000➡ ¥16,000



NEC
PC-8801
¥228,000➡ ¥22,000
PC-8801+漢字ROM
¥266,000➡ ¥25,000



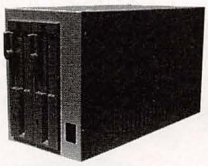
NEC
PC-8801MKⅡSR/30
¥258,000➡ ¥95,000
PC-8801MKⅡFR/30
¥178,000➡ ¥92,000
PC-8801MKⅡMR
¥238,000➡ ¥98,000



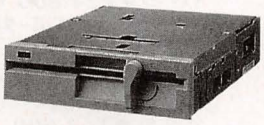
NEC
PC-9801F2
¥398,000➡ ¥118,000



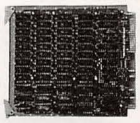
和知電子
MKマウス 新品
(PC-9801シリース用バスマウス、PC-9872Kコンバチ品)
¥9,800➡ ¥4,800
MKマウスⅡ(ブラックマウス)
(PC-8801シリース用マウス、88/MSX/FMAV用マウス)
¥7,800➡ ¥5,200 新品



SNE
SNE2 新品
(PC-9801シリーズ用5'2HDフロッピーディクス、NEC純正ドライブユニット使用、PC-8831-MWコンバチ品)
¥118,000➡ ¥64,800
INTER-8 新品
(PC-9801シリーズ用IMB I/Fボード、PC-9801-15コンバチ品)
¥24,800➡ ¥15,000



TEAC
FD-55BV 新品
(PC-8801MKⅡ・SR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-8001MKⅡ	¥123,000	¥ 12,000
PC-8001MKⅡSR 新品	¥108,000	¥ 16,000
PC-8201(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000	¥ 38,000
PC-8801	¥228,000	¥ 22,000
PC-8801+漢字ROM	¥266,000	¥ 25,000
PC-8801MKⅡ/20	¥225,000	¥ 52,000
PC-8801MKⅡ/30	¥275,000	¥ 65,000
PC-8801MKⅡSR/30	¥258,000	¥ 95,000
PC-8801MKⅡFR/30	¥168,000	¥ 92,000
PC-8801MKⅡMR	¥238,000	¥ 98,000
PC-8801FH/30	¥168,000	¥ 98,000
PC-8801MH	¥208,000	¥108,000
PC-9801	¥298,000	¥ 48,000
PC-9801F2	¥398,000	¥118,000
PC-9801U2	¥298,000	¥ 98,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥178,000
PC-9801VM2	¥415,000	¥228,000
PC-98XA/1	¥575,000	¥148,000
PC-100/30	¥558,000	¥ 58,000

ディスプレイ

PC-60M43(14インチカラーディスプレイ)	¥ 65,800	¥ 18,000
PC-8851(14インチ4050字モノクロ)	¥ 58,800	¥ 20,000
PC-KD852(14インチ4050字アナログ)	¥ 99,800	¥ 48,000
PC-KD854(14インチ4050字アナログ)	¥ 89,800	¥ 52,000
PC-KD862(14インチ4050字アナログ)	¥ 99,800	¥ 58,000
PC-KD651(PC100専用カラーディスプレイ)	¥198,000	¥ 45,000
N5921(ハイレゾ専用グリーンディスプレイ) 新品同様	¥ 90,000	¥ 38,000

フロッピーディスク

PC-6031(6000シリーズ用ディスクドライブ)	¥ 89,800	¥ 20,000
TEAC/FD55BV(8801MK2増設用FDD、色・グレー) 新品	¥ 60,000	¥ 24,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用5'2HD×2フロッピーディスク、NEC純正ドライブ使用、PC-9831-MWコンバチ品) 新品	¥118,000	¥ 64,800
PC-8031-IV(5インチIDI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-UW(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-9881(8インチ2ドライブ)	¥320,000	¥ 58,000
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-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000	¥ 32,000
PC-8822(10インチ18ドットプリンタ)	¥234,000	¥ 38,000
PC-8824(80桁熱転写プリンタ)	¥128,000	¥ 22,000
PC-PR401(80桁9ドットサーマルプリンタ)	¥ 39,800	¥ 12,000
PC-PR101(10インチ漢字プリンタ)	¥238,000	¥ 52,000
PC-PR101F(10インチ漢字プリンタ) 新品	¥155,000	¥ 69,800
PC-PR104(10インチ漢字プリンタ)	¥148,000	¥ 42,000
PC-PR405(80桁漢字熱転写プリンタ)	¥ 69,800	¥ 28,000
PC-PR406(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) 新品	¥ 99,800	¥ 49,800
PC-PR201(15インチ24ドット漢字プリンタ)	¥298,000	¥ 68,000
PC-PR201H(15インチ漢字プリンタ)	¥288,000	¥ 98,000
NM9950(15インチ24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥245,000	¥149,800

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

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

▼本社注文デスク

☎03(797)1221

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

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

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。

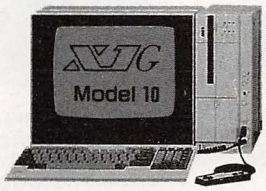
超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



SHARP
CZ-811CE(X-1Fモデル10)
¥89,800➡¥16,800 新品同様
X-1Fモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GE)
¥139,600➡¥46,600



SHARP
CZ-820CB(X-1Gモデル10)
¥69,800➡¥24,800 新品同様
X-1Gモデル10RFコンバータセット
(本体+AN-58C)
¥72,780➡¥27,600
X-1Gモデル10ディスプレイセット
(本体+CU-14GB)
¥119,600➡¥54,600



CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡¥69,800 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➡¥99,600
X-1Gモデル30
TVディスプレイセット(本体+CZ-820DB)
¥197,800➡¥109,600



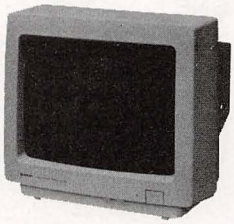
SHARP
X-1turboⅢセット 新品
(CZ-870CB+CZ-870DB)
¥276,000➡¥168,000



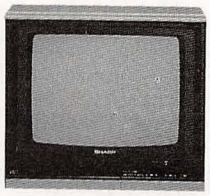
SHARP
X-1turboZセット
(CZ-880CB+CZ-880DB) 極上特選品
¥327,800➡¥198,000



CU-14G(E・B) 新品
(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



SHARP
CU-14A4 新品
(14インチ4050字アナログ・デジタルRGB、PC用アナログRGBケーブル付)
¥89,800➡¥49,800



CZ-820DE・B 新品
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡¥42,800

PC-PR601(日本語ページプリンタ) ……¥585,000➡¥288,000

データレコーダ

PC-2081 新品同様 ……¥16,800➡¥ 7,500
PC-DR321 ……¥19,800➡¥ 7,500
PC-DR330 ……¥19,800➡¥ 7,800

その他

和知電子/MK MOUSE(9801シリーズ用バスマウス) 新品 ……¥ 9,800➡¥ 4,800
和知電子/MK MOUSEⅡ(88/MSX/FMAV用マウス) 新品 ……¥ 7,800➡¥ 5,200
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB I/Eボード PC-9801-15コンパチ品) 新品 ……¥24,800➡¥ 15,000
128K RAMボード(和知電子/PC9801U2用 PC-9801-21Nコンパチ品) 新品 ……¥ 11,000➡¥ 6,800
256K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品 ……¥19,800➡¥ 9,800
512K RAMボード(和知電子/PC9801シリーズ用 10MB対応) 新品 ……¥29,800➡¥ 14,800
PC-10000-11(PC100用増設FDD) ……¥60,000➡¥ 25,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様 ……¥14,000➡¥ 5,800
PC-60M75(ディスプレイ置台) ……¥5,500➡¥ 3,000
PC-8001MK2-01(漢字ロムボード) 新品 ……¥32,000➡¥ 18,000
PC-8033(I/Oボード) ……¥17,000➡¥ 5,000
PC-8206(32KRAMカートリッジ) ……¥49,500➡¥ 12,000
PC-8201-06(8KRAMチップ) ……¥12,000➡¥ 2,000
PS82-1014(PC-8201用簡易日本語ワープロ) ……¥45,000➡¥ 12,000
PC-9807(N-BASIC ROM) ……¥8,000➡¥ 3,000
PC-98XA-04(拡張漢字ROMチップ) ……¥12,000➡¥ 6,000
PC-IN502(イメージスキャナ) ……¥99,800➡¥ 48,000

SHARP

本体

CZ-801C(X-1C) ……¥119,800➡¥ 18,000
CZ-803C(X-1CS) ……¥119,800➡¥ 18,000
CZ-822C(X-1Gモデル30) ……¥118,000➡¥ 58,000

MZ-2521(MZ-2500 Model30) ……¥198,000➡¥ 68,000

ディスプレイ

12M-15B(12インチ2000字グリーン) ……¥ 29,800➡¥ 12,000
MZ-1D22(14インチ4050字カラー) ……¥108,000➡¥ 45,000
CZ-850DR(14インチRGBTV) 新品 ……¥129,800➡¥ 59,800
CZ-855D(15インチRGBTV) ……¥119,800➡¥ 62,000

プリンタ

CZ-81P(80桁カラープロッタプリンタ) ……¥ 34,800➡¥ 10,000
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) ……¥134,800➡¥ 19,800
MZ-1P17(80桁カラー漢字熱転写プリンタ) ……¥ 79,800➡¥ 32,000

その他

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-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) ¥ 89,800➡¥ 16,800
X-1Gモデル10(CZ-820CB、高速電磁カセットレコーダ内蔵) ¥ 69,800➡¥ 24,800
X-1Gモデル30(CZ-822CB、5"2D・FDD×2) ¥118,000➡¥ 69,800
X-1turboⅢセット(CZ-870CB+CZ870DB) 新品 ……¥276,000➡¥168,000
X-1turboZセット(CZ-880CB+CZ880DB) 極上特選品 …¥327,800➡¥198,000

＊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 ……¥ 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 ……¥ 89,800➡¥ 49,800
CZ-820D(14インチ2000字RGBTV) [illegible] ……¥ 79,800➡¥ 39,800

＊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!!

全商品6ヶ月保証付



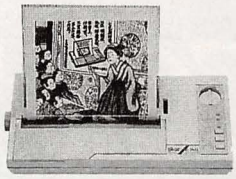
富士通
MB25010(FM7)
¥126,000➡**¥16,000**
MB25015(FMnew7)
¥99,800➡**¥18,000**



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**



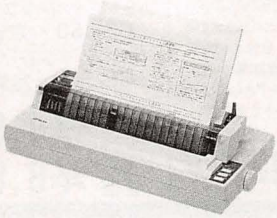
ブラザー
M-1024IIP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥107,300➡**¥64,800**
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡**¥84,800**



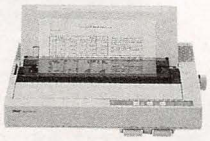
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字サーマルプリンタ、第2水準漢字ROM標準装備、PC用プリンターケーブル付)
¥74,700➡**¥39,800**



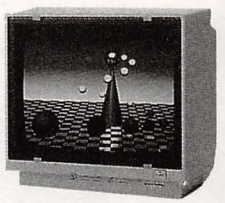
SHARP
WD-200
(ポータブルワープロ、A4サイズ・24ドットプリンタ付)
¥109,000➡**¥13,800**



VP-135K 新品同様
(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➡**¥89,800**



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➡**¥64,800**
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➡**¥69,800**



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 X-1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**
CZ-8PK2(10インチ9ドット漢字プリンタ) 新品……¥134,800➡**¥ 29,800**

FUJITSU

MB25015(FM-new7本体) ……¥ 99,800➡**¥ 18,000**
MB25250(FM77D2本体) ……¥228,000➡**¥ 48,000**
FM77AV-1 ……¥128,000➡**¥ 58,000**
FM77AV20-2 ……¥168,000➡**¥ 78,000**
MB25410(FM16βSD) ……¥350,000➡**¥128,000**
MB25420(FM16βFD) ……¥425,000➡**¥148,000**
FM16β-FD1(キーボード付) ……¥355,000➡**¥158,000**
FMR-30FD ……¥378,000➡**¥158,000**

SEIKOSHA

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-550M(PC用16ドット漢字プリンタ) ……¥ 89,800➡**¥ 25,000**
GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ) ……¥119,800➡**¥ 22,000**
GP-700M(10インチカラーグラフィックプリンタ) ……¥ 99,800➡**¥ 18,000**
SP-800M(PC用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品…¥ 70,800➡**¥ 29,800**
SP-800F(FM用10インチ9ドットプリンタ、ケーブル付き) 新品…¥ 70,800➡**¥ 29,800**

EPSON

PC-286STD(BASIC ROM付) 新品同様 ……¥357,000➡**¥248,000**
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**
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**
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**
VP-135K(15インチ24ドット漢字プリンタ、PCカートリッジ付) 新品同様 ……¥158,000➡**¥ 89,800**
SR-120S(300/1200全二重モデム・ケーブル付) 新品限定品 ¥ 29,800➡**¥ 24,800**

LOGITEC

LFD-550PC(PC用5インチ両面倍密度フロッピー、2ドライブ)¥148,000➡**¥ 35,000**
LFD-562(PC用5インチ2DD2ドライブ) ……¥148,000➡**¥ 52,000**
LFD-880(PC用8インチ2ドライブ) ……¥223,000➡**¥ 78,000**
LHD-32N(PC用20MBハードディスク、I/F・ケーブル付) …¥158,000➡**¥118,000**

その他

ユーステック/SP-520(98シリーズ用20Mハードディスク) 新品 ……¥ 98,000➡**¥ 79,800**
ユーステック/SP-540(98シリーズ用40Mハードディスク) 新品 ……¥145,000➡**¥118,000**
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**
ピクター/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**
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➡**¥ 64,800**
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➡**¥ 39,800**
ブラザー/M-1724P(15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) 新品¥155,500➡**¥ 84,800**
スター/AR-2410(10インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ¥114,000➡**¥ 64,800**
スター/AR-2415(15インチ24ドット漢字プリンタ) 新品 ¥144,000➡**¥ 69,800**
横河/NP-300(10インチ24ドット漢字熱転写プリンタ) ……¥128,000➡**¥ 38,000**
横河/NP-500(15インチ24ドット漢字熱転写プリンタ) ……¥158,000➡**¥ 48,000**
和知電子/MK1100PC用(PC用TVコンバータ) 新品 ……¥ 12,800➡**¥ 9,500**
和知電子/MK1100FM用(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**
MSX各種 **¥10,000~**
データレコーダ各種 **¥ 5,000~**

★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。

☎03(797)1221

テクノデジョイ

ECCS エックス マルゼンムセン

新春を楽しく送る特価品の数々。しかも特典付で2倍もおトクです!!

オリジナルカードをつくろう!!



自分のカードを自分でつくる!



1月15日までに対象商品をご注文の方全員に「カードごっこ」プレゼント!

必要な時に必要なだけ、自分のカードが作れます。ポスターや雑誌等から写真やイラストをホワイトカードさらにはプラスチック、金属にプリントできます。アイロンがあればOK!!

プレゼント実施中!!

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アダプター別売
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。

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。ボーナス併用払いでさらにラクラク!!

SONY HITBIT



HB-F1MKII ~~¥29,800~~
MSX2のベーシックモデル。楽しい機能満載で新登場。RAM64KB、メガROMソフト対応、スピコン・連射ターボ搭載。

HB-F1MKII デラックスセット
HB-F1MKII(本体)……¥29,800
14カラーディスプレイ……¥64,800
(スピーカー内蔵、デジアナ対応)
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

Panasonic A1 MKII



FS-A1MkII ~~¥29,800~~
RAM64KB/VRAM128KB。プリンターインターフェース内蔵。ポーズ機能付。

FS-A1MkII デラックスセット
FS-A1 MKII(本体)……¥29,800
14" 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



PHC-23 ~~¥32,800~~
RAM64KB/VRAM128KB。2スロット設計。独立テンキー付で使いやすさUP!! CAPS、カナランプ表示機能付。

PHC-23 デラックスセット
PHC-23(本体)……¥32,800
14" 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



HB-F1 XD ¥54,800
3.5" FDD/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-F1 デラックスセット
HB-F1(本体)……¥54,800
14" 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¥86,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥6,748 2回目以降¥6,400×14回

Panasonic A1F



FS-A1F ~~¥54,800~~

FS-A1F デラックスセット
FS-A1F(本体)……¥54,800
14" カラーディスプレイ……¥64,800
(スピーカー内蔵、デジアナ対応)
RGBケーブル……¥ 3,500
定価合計……~~¥123,100~~
特価¥83,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回 ¥7,278 2回目以降 ¥6,600×14回

Victor HC-90



HC-90 ~~¥168,000~~
RAM64KB/VRAM128KB。3.5" FDD1基内蔵。スーパーインポーズ機能。RS-232Cインターフェース内蔵。

HC-90 デラックスセット
HC-90(本体)……¥168,000
14" カラーディスプレイ……¥64,800
(スピーカー内蔵、デジアナ対応)
RGBケーブル……¥ 7,500
定価合計……~~¥240,300~~
特価¥138,000(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥69,460 2回目以降¥4,000×23回

Panasonic A1 ディスク



3.5" 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!!**

star 24ピン136桁漢字プリンタ AR-2415 定価 ~~¥144,000~~

※オートシートフィーダーは別売



明朝体/細ゴシック体の2書体装備。イタリック・反転・ふちどりの各種装飾文字。ハガキ印字可能。NMシリーズにコンパチブル。
特価¥79,800(〒共)
クレジット例 頭金¥0 初回¥5,978
2回目以降 ¥5,900×14回

star TR-24CL



24ドット熱転写漢字カラープリンター。緻密さをきわめた7色カラー印字。明朝、太・細ゴチックの3書体。官製ハガキにも美しい印字可能。新JIS第1・第2水準漢字を実装。

TR-24CL(本体)……¥69,800
プリンターケーブル……¥ 3,500
用紙500枚……¥ 750
定価合計……~~¥74,050~~
特価¥?8,000(〒共)

新春特別大売出し!!

Tereleader 通信カートリッジ

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

定価 ~~¥15,800~~

ECCS特価!!

ファミコンやMSXのモニターにどうぞ!!4.5インチ白黒モニターTV

MT-1000AV　V/Uのオールバンド

定価 ~~¥29,800~~ **特価¥14,800**(〒共)

MT-2000AV　FM/AMラジオ付

定価 ~~¥32,800~~ **特価¥15,800**(〒共)



6インチカラーモニターTV

奥行が短い21.5cm。AC/カーバッテリー/バッテリーの3電源。ビデオ入力端子付。

ボディカラーは赤。

CTV-600J

定価 ~~¥63,800~~

特価¥36,800(〒共)

※ACアダプターサービス



NEC PC-8801FA



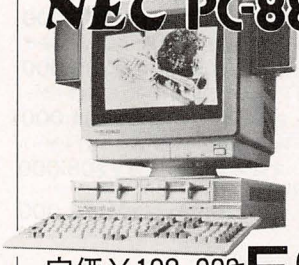
★5インチ2D(320K)2ドライブ

★FM15和音(ステレオ対応)

★デジタルサンプリング機能

定価 ~~¥168,000~~ **ECCS特価!!**

NEC PC-8801MA



★5インチ2HD(1MD)2ドライブ

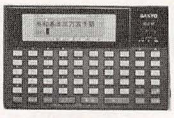
★6万5千語の辞書で文節変換対応BASIC

★FM15和音(ステレオ対応)

★デジタルサンプリング機能

定価 ~~¥198,000~~ **ECCS特価!!**

SANYO 電子林



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

PD-1 定価 ~~¥34,800~~

ECCS特価!!

SEIKO コンパクトサイズ ディクショナリー





DF-310 英和タイプ

5,928語の英語に11,854語の和訳つき。

DF-340 和英タイプ

5,310語の日本語に9,341語の英訳つき。

どちらも定価 ~~¥4,100~~

特価¥3,200

お買得パソコンシステムラック

お手持ちのシステムがスッキリ収納!!使いやすさがさらにUP!!



トールタイプ **PW-877**

パソコンの主流機種にはほとんど対応可能。

最大寸法：高さ128×幅62×奥行60cm

特価¥19,800(〒共)

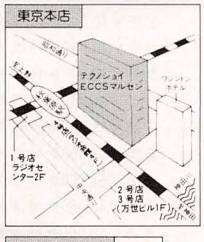
ミニタイプ **PW-875**

98やFMシリーズ等に最適。場所をとらないコンパクトサイズ。

最大寸法：高さ87.5×幅61×奥行58cm

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。

P&Aからのクリスマス、お年玉！人気ゲームソフトプレゼント!!

PC-88セットお買い上げの方に
①ハイドライド3 ¥7,800
②自己中心派2 ¥6,800
③クリムゾン ¥7,800
いずれか1本プレゼント致します。
X-68000セットでお買い上げの方に
●スペースハリアー¥6,800を
プレゼントを致します。

また また また 秋葉原で おなじみの

12/10～1/15

さらに金利が安くなった！
超低金利でクレジット
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%
（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-8801MA/FA



A セット：PC-88VA＋PC-KD863S＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価**¥290,000**
B セット：PC-88VA＋PC-KD855＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価**¥252,000**
C セット：PC-8801MA＋PC-KD863S＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種…定価¥316,000▶特価**¥230,000**
D セット：PC-8801MA＋PC-KD855＋MD-2HD（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥267,800▶特価**¥194,000**
E セット：PC-8801FA＋PC-KD863S＋MD-2D（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥286,000▶特価**¥208,000**
F セット：PC-8801FA＋PC-KD855＋MD-20（10枚）＋ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥172,000**

B、D、Fのモニターを
1 CU-14A4 （定価¥ 89,800）に変更の場合¥ 3,000
2 PC-KD854 （定価¥ 89,800）に変更の場合¥ 6,000
3 CU-14AD （定価¥ 84,800）に変更の場合¥ 9,000
4 PC-KD862 （定価¥ 99,800）に変更の場合¥22,000
5 PC-KD861 （定価¥138,000）に変更の場合¥43,000
6 PC-KD853 （定価¥118,000）に変更の場合¥30,000
7 PC-TV352 （定価¥115,000）に変更の場合¥32,000
8 PC-TV453N（定価¥138,000）に変更の場合¥44,000
を加算して下さい。

●ビデオカードボード（PC-8801-17）……定価¥ 49,800▶特価¥ **40,000**
●ビデオボード（PC-88VA-11）……定価¥ 39,800▶特価¥ **33,000**

プリンターセット

全セットにケーブル、用紙付
※送料¥1,000

A セット：PC-PR201H2（NEC）……定価¥245,000▶特価**¥165,000**
B セット：PC-PR201V2（NEC）……定価¥298,000▶特価**¥215,000**
C セット：PC-PR201F2（NEC）……定価¥158,000▶特価**¥112,000**
D セット：PC-PR101TL（NEC）……定価¥ 79,800▶特価¥ **49,000**
E セット：PC-PR101TL2（NEC）……定価¥ 83,800▶特価¥ **62,000**
F セット：PC-PR201TH（NEC）……定価¥145,000▶特価**¥109,000**
G セット：PC-PR406S（NEC）……定価¥ 94,800▶特価¥ **71,000**
H セット：PC-PR406H（NEC）……定価¥ 94,800▶特価¥ **71,000**
I セット：NM-9950Ⅱ（NEC）……定価¥245,000▶特価**¥163,000**
J セット：NM-9700（NEC）……定価¥163,000▶特価¥ **97,000**
K セット：AP-80EX（PCセット）（エプソン）……定価¥ 69,800▶特価¥ **46,000**
L セット：AP-500（PCセット）（エプソン）……定価¥ 74,800▶特価¥ **55,000**
M セット：VP-500（PCセット）（エプソン）……定価¥ 87,000▶特価¥ **64,000**
N セット：VP-800（PCセット）（エプソン）……定価¥124,000▶特価¥ **91,000**
O セット：VP-1000（PCセット）（エプソン）……定価¥154,000▶特価**¥113,000**
P 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**
Q 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**¥173,000**
R セット：TR-24CL（スター）……定価¥ 69,800▶特価¥ **39,000**
S セット：AR-2415（スター）……定価¥144,000▶特価¥ **79,000**
T セット：CZ-8PC2（シャープ）……定価¥ 69,800▶特価¥ **53,000**
U セット：FM-PR203B2（富士通）……定価¥ 80,000▶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（送料¥1,000）モデル21
定価¥288,000▶特価**¥208,000**



PC-9801VM21/VX21/UX21

A セット：PC-9801VM21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥479,800▶特価**¥298,000**
B セット：PC-9801VX21＋PC-KD854＋MD-2HD（10枚）……定価¥522,800▶特価**¥325,000**
C セット：PC-9801UX21＋PC-KD854＋MF-2HD（5枚）……定価¥437,800▶特価**¥305,000**

A～C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¥25,000
●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。

EPSON PC-286

送料¥2,000

A セット：PC-286V-STD＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥382,800▶特価**¥290,000**
B セット：PC-286V-H20＋CU-14AD＋MD-2HD（10枚）……定価¥527,800▶特価**¥400,000**
C セット：PC-286U-STD＋CU-14AD＋MF-2HD（5枚）……定価¥332,800▶特価**¥255,000**
D セット：PC-286U-H20＋CU-14AD＋MF-2HD（10枚）……定価¥477,800▶特価**¥365,000**

A～CのモニターをPC-286CD（エプソン14"カラー¥118,000）に変更の場合¥10,000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（PIO-9234-0.25ME）……定価¥14,000▶特価**¥11,000**
●P-384K（PIO-9034E-3）……定価¥18,000▶特価**¥13,500**
●P-512K（PIO-9234-0.5ME）……定価¥20,000▶特価**¥15,000**
●P-1M（PIO-9234G-1ME）……定価¥30,000▶特価**¥23,000**
●P-1.5M（PIO-9234G-1.5ME）……定価¥40,000▶特価**¥29,500**
●P-2M（PIO-9234G-2ME）……定価¥50,000▶特価**¥37,000**
●IOS-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**¥29,000**
●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**¥25,000**
●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**
●一太郎Ver.3……定価¥58,000▶特価**¥42,000**
●花子……定価¥58,000▶特価**¥42,000**
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**¥25,000**
●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）尚、12月23日(水)は営業致しております。
●年末・年始休業のお知らせ＝12月30日から1月3日まで休業致します。1月4日より平常営業致します。

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 (現金一括で申し込みの方はお電話下さい) 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	31,500	24回	16,500	36回	11,400	48回	8,800	60回	7,300

X-1ターボⅢ/Z/ZⅡ 送料￥2,000

Aセット:X-1ターボⅢ(CZ-870C+CZ-870D)+MD-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価￥277,800▶特価**¥182,000**

Bセット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+MD-2HD(10枚)+ゲーム3種+ジョイカード付……定価￥327,800▶特価**¥194,000**

Cセット:X-1ターボZⅡCZ-881C+CZ-880D)+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種+ジョイカード付……定価￥289,600▶P&A特価

12回	18,800	24回	9,800	36回	6,800	48回	5,200	60回	4,400

パソコンテレビX-1G●ジョイカード 送料￥2,000
モデル30/X/twin



Aセット:X-1Gモデル30(CZ-822C+CZ-820D)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト3種……定価￥197,800▶特価**¥118,000**

Bセット:X-1twin(CZ-830C+CZ-820D)+MD-2D(10枚)+ゲームソフト3種……定価￥169,600▶特価**¥126,000**

※X-1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 (送料￥1,000)

AN E C:文豪ミニ7H……定価￥198,000▶特価**¥140,000**
BN E C:文豪ミニ5H……定価￥128,000▶特価**¥ 90,000**
CN E C:文豪ミニ5HA……定価￥148,000▶特価**¥103,000**
D富士通:F-ROM10……定価￥128,000▶特価**¥ 90,000**
E富士通:オアシス30SA……定価￥248,000▶特価**¥159,000**
F東芝:ルポ70GX……定価￥128,000▶特価**¥ 84,000**
G東芝:ルポ90F……定価￥178,000▶特価**¥115,000**
H東芝:JW-R100E……定価￥198,000▶特価**¥115,000**
Iエプソン:PWP-960LX-T……定価￥128,000▶特価**¥ 70,000**
Jナショナル:FW-U1PRO……定価￥148,000▶特価**¥107,000**
Kキャノン:a-1……定価￥128,000▶特価**¥ 83,000**
Lキャノン:a-100……定価￥188,000▶特価**¥103,000**
Mサンヨー:SWP-330……定価￥158,000▶特価**¥105,000**

フロッピーディスク (I/Fカード、ケーブル、MD-2D(10枚)システムディスク付) 送料¥1,000

Aセット:MB-27611(富士通)……定価￥142,800▶特価**¥ 67,000**
Bセット:LFD-550FM/PC(ロジテック)……定価￥142,800▶特価**¥ 64,000**

お買得コーナー MH, FH, UV21

Aセット:PC-8801MH+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種
……定価￥277,800▶特価**¥175,000**

Bセット:PC-8801FHモデル30+PC-KD855+MD-2D(10枚)+ゲームソフト
……定価￥237,800▶特価**¥147,000**

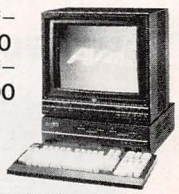
Cセット:PC-9801UV21+PC-KD855+MF-2HD(5枚)
……定価￥387,800▶特価**¥260,000**

A、B、Cのモニターを
1 PC-KD854 (定価￥ 89,800)に変更の場合￥ 6,000
2 PC-KD862 (定価￥ 99,800)に変更の場合￥22,000
3 PC-KD863S(定価￥118,000)に変更の場合￥37,000
4 PC-TV352 (定価￥115,000)に変更の場合￥32,000
5 PC-TV453N(定価￥138,000)に変更の場合￥44,000
を加算して下さい。 送料¥2,000

富士通

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

FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付



Aセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥306,000▶特価**¥205,000**

Bセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥217,800▶特価**¥149,000**

Aセットのモニターを FMDPC231D ￥89,800に変更の場合 ￥10,000差し引いて下さい。

Bセットのモニターを FMTV-153 ￥108,000に変更の場合 ￥10,000加算して下さい。

FM-77AV40

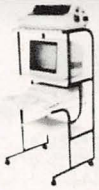
Aセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種……定価￥366,000▶特価**¥180,000**

1 ビデオディジタイズカード(FM77-412、又は413￥16,800)
……特価**¥13,000**

2 ビデオカード(FM77-414￥29,800)……特価**¥23,500**

P&A 特選パソコンラック(送料無料)







A 3段**¥9,800** B 4段**¥13,800** C 5段**¥16,800**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、 (送料￥1,000)

A LDS-5UV2(ランドコンピュータ)……定価￥ 78,000▶特価￥ 59,000
B LDM-520(ランドコンピュータ)……定価￥148,000▶特価￥109,000
C HDD-20S(エプソン)……定価￥198,000▶特価￥135,000
D DAX-H1(緑電子)……定価￥149,000▶特価￥115,000
E DAX-H5(緑電子)……定価￥275,000▶特価￥206,000
F ITHD-5020H(アイテック)……定価￥138,000▶特価￥105,000
G NEC PC-IN503(イメージスキャナ)……定価￥149,800▶特価￥115,000
H エプソンGT-3000V(イメージスキャナ)……定価￥178,000▶特価￥133,000
I ローランドDXY-990(XYプロッタ)……定価￥258,000▶特価￥198,000
J ローランドDXY-885(XYプロッタ)……定価￥155,000▶特価￥119,000

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・プロッターの場合、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
☎03-651-0148(代) FAX. 03-651-0141

●営業時間 AM11:00～PM9:00
日・祭日も受付けます
(但しPM8:00迄)

ワールドインアオヤマ

誌上ショッピング

THE X-1 SERIES

SHARP X1 お買得!

もちろん全商品
1年間の総合保険付

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

機種名	定価	現金特価
CZ-820CE〔X-1G10・本体〕	¥ 69,800	¥ 26,800
CZ-822CB〔X-1G30・本体〕	¥118,000	現金特価
CZ-870CB〔X-1turboIII・本体〕	¥168,000	¥109,000
CZ-880CB〔X-1turboZ・本体〕	¥218,000	~~¥140,000~~
CU-14GB〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	¥ 29,800
CU-14GE〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 49,800	¥ 29,800
CZ-820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CZ-820DB〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CZ-870DB〔4050文字カラーディスプレー〕	¥108,000	¥ 69,000
CZ-880DB〔4050文字カラーディスプレー〕	¥109,800	現金特価
CZ-600D〔4050文字カラーディスプレー〕	¥129,800	¥ 89,000
CZ-8PK2〔漢字プリンター、ケーブル付〕	¥134,800	¥ 29,800
CZ-8PC2〔熱転写漢字プリンター、ケーブル付〕	¥ 69,800	¥ 56,800
CZ-8PD3〔ドットプリンター、ケーブル付〕	¥ 54,800	¥ 19,800
CZ-8PL1〔データレコーダ〕	¥ 24,800	¥ 20,000
CZ-503F〔5インチシングルディスク〕	¥ 49,800	現金大特価
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕	¥ 23,800	現金大特価

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

X1 Model 10 B コース

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

定価合計¥72,800➡¥ 27,800

¥ 3,200×10回	㊥なし	頭なし
¥ 5,300×6回	㊥なし	頭なし
¥10,400×3回	㊥なし	頭なし

家庭用TVに直接可

X1 Model 10 C コース

CZ-820CE〔本体〕……¥69,800
CU-14GE〔2000文字ディスプレー〕……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥ 54,600

¥ 3,500×18回	㊥なし	頭なし
¥ 5,100×12回	㊥なし	頭なし
¥ 9,900×6回	㊥なし	頭なし

X1 Model 10 F コース

CZ-820CE〔本体〕……¥69,800
CZ-820DE〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕……¥79,800

定価合計¥149,600➡¥ 69,600

¥ 3,400×24回	㊥なし	頭なし
¥ 4,500×18回	㊥なし	頭なし
¥ 6,500×12回	㊥なし	頭なし

TVも映るメディアコース

X1 Model 30 B コース

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

定価合計¥120,980➡¥ 74,800

¥ 3,000×30回	㊥なし	頭なし
¥ 3,600×24回	㊥なし	頭なし
¥ 6,800×12回	㊥なし	頭なし

家庭用TVに直接可

X1 Model 30 E コース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
CZ-820DB〔2000文字カラーディスプレーテレビ〕…¥ 79,800

定価合計¥197,800➡¥ 119,600

¥ 4,000×36回	㊥なし	頭なし
¥ 5,700×24回	㊥なし	頭なし
¥ 4,500×24回	㊥なし	頭25,000

TVも映るメディアコース

X1 turbo III A コース

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➡¥ 178,000

¥ 4,800×36回	㊥なし	頭35,000
¥ 5,900×36回	㊥なし	頭なし
¥ 8,500×24回	㊥なし	頭なし

2000/4000デュアルスキャンテレビ

X1を買って!

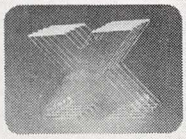
ショールームインフォメーション

12月のお休み：3(木)・10(木)・31(木)
1月のお休み：1(木)・2(土)・14(木)・21(木)・28(木)
ショールーム営業時間 11:00～18:30

新年1月3日 PM12:00
池袋店・電話受付開始
ショップお年玉フェア大特価セール

●プレゼント●

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード
（カードはX-1G10はのぞく）
プレゼント

○だからここが違う!!
以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。
（尚、送料実費のみご負担下さい。）
おハガキ宛先 〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマお客様相談室 会員サービス係

まずお電話下さい

これは?と思ったら…どんどんお電話下さい!

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

電話受注センター
03-987-7771

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。

WORLD IN AOYAMAの お支払い選択システム

1. まずお電話下さい
コース、機種が決まったら
ご希望の方には見積り、カタログなどの資料をお送りしています。
FAXでのお問い合わせも受けけておりますのでお合わせてご利用下さい FAX 03-987-7798(代表)

2. お支払いシステムは、お客様のご希望で選択できます。

A. 代金引換システム……他社に先がけて大好評のシステムを完全導入しました。商品をご確認の上、お支払い下さい。

B. ロータスクレジット……いちだんと金利も下がり、欲しい機種がぐんと身近に。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。

C. クレジットカード……通信販売でもカードが使えます。お客様のサインひとつで結構です。

D. お急ぎの方はお振込…日中留守がちのお忙しい方のためのシステムです。

当社自慢の商品配送システムにより、お届けまでの日時が大幅に短縮化されました ——— 商品はもうそこまで…

SHARP X1お買得!

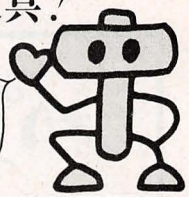
WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170 業務部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

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!!



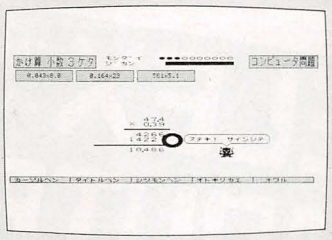
これで英語も得意科目 英語大工さん



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

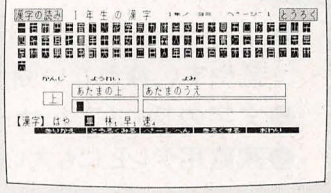
地図を使って位置を確かめながら学習できる。すでに18枚の白地図が用意されているが、自分で地図を描いて登録することもできる。問題パターンは2つ。ひとつは地図の位置から地名などを答える方式。もうひとつは地名などから位置を答える方式。



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

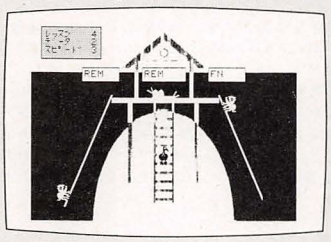
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん

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

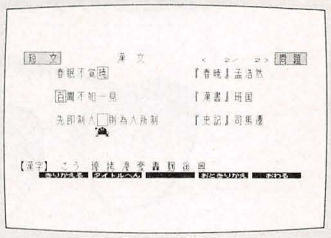


ゲーム感覚でキー入力の練習ができ、楽しんでいるうちにタイプ上手になれる。アルファベットとカナそれぞれ36通りのコースがある。10名の氏名登録ができ、成績一覧を見れる。問題データを自作したり、データフロッピーのコピーもできる。

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

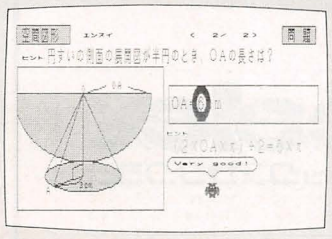
教科書などに出てきた読めない、書けない漢字は漢字コースで。難しい熟語は熟語の意味コース、類義語・対義語を暗記できる専用コース、重要な文章は短文コースに入れて覚えてしまおう。付録の俳句コースで楽しめば、君も俳句名人？迷人？に。



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(弊社負担)。

カタログ　ハガキまたは電話でご請求ください。（本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。）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

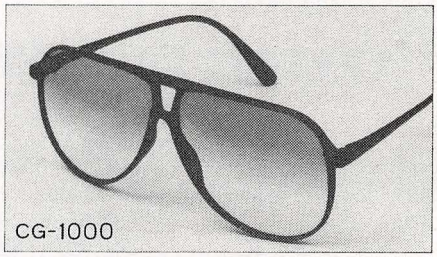
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

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。

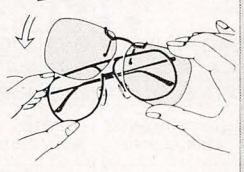

CG-1000

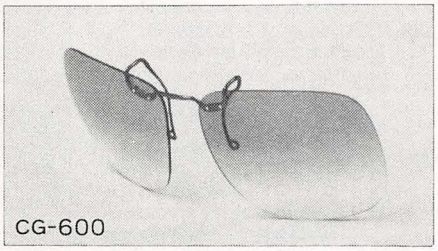
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800(ハードケース付(送料込))

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




CG-600

(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


CG-400

(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

イメージをそのまま画面に

タイプ(A)　640×200ドット
タイプ(B)　640×400ドットをフル活用

なんと言ってもプログラムの自作こそが、マイコンを持った者の一番の醍醐味ですネ。特にグラフィックコマンドを勉強中のあなた、又ゲーム作家を自負するあなた、ディスプレー上の位置関係は、画面をにらんでいても、なかなかわからないでしょう。

そこで登場したのがこのジッピー君です。！

ディスプレーに合せた特殊なます目は、コンピューターグラフィックの微細な1ドットごとに対応していますから、LINE, CIRCLE, PAINT, などグラフィックの微細な1ドットごと関係がジッピーによって、デジタルに目で確認することが出来るようになりました。

トレーシングペーパーで作られたジッピーは、写真・イラストなどをトレースすることが出来ますから、絵心のない方にも、コンピューターグラフィックの世界をたのしんでいただけます。

使用法はかんたんで、写真・イラストなどを下にしてエンピツなどで確認しながら別の紙にデータを取り、パソコンへ入力して下さい。紙面に描かれたのと同じ絵がディスプレーに表現出来ます。

GIPY(A)、**GIPY**(B)、　30枚入 各 1,000円

手に入りにくい場合は送料（一部240円、二部350円、三部以上 600円）を添え、品名・数量明記の上、郵便振替　東京　4－102528 又は現金書留にてお送り下さい。

全国パソコンショップでお求め下さい



サンシュープログラムアーツ社
〒340 埼玉県草加市新里町８６５
電話0489(25)2630

この広告には200ドット用の一部分が印刷されています。

代理店　誠光堂書籍㈱☎03(292)8275　㈱コーサカ☎06(763)5801　大江㈱☎052(851)7251　㈱フタバ図書☎082(264)1524

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）



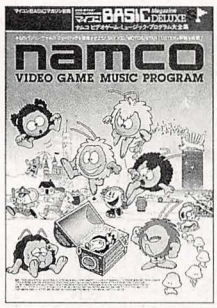
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



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II
人気のコナミ，セガなどのVGMを満載。B5判
定価1600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)





BASICマガジンDELUXEシリーズ



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



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



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



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



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

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



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



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



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



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



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

新刊

レッツ プレイ！コンピュータ・ミュージック

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

B5判　定価1500円（送料250円）





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



ALL ABOUT namco II
パ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）

IMPULSE

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

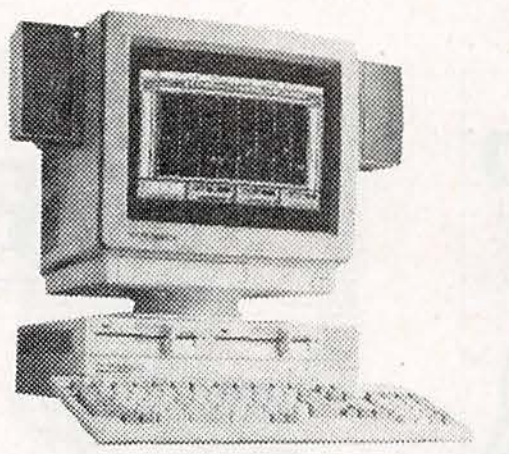
大阪本社	☎(06)203-3361	松本支局	☎(0263)36-2266	広島支局	☎(082)228-5581
西部本社	☎(092)431-7411	静岡支局	☎(0542)54-6405	高松支局	☎(0878)61-3111
札幌支局	☎(011)641-5591	名古屋支局	☎(052)261-4541	下関支局	☎(0832)67-7478
仙台支局	☎(022)227-7211	金沢支局	☎(0762)63-8661	熊本支局	☎(096)380-7500
新潟支局	☎(0252)45-2526	京都支局	☎(075)221-8021	鹿児島支局	☎(0992)26-3630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

年内は12月30日PM10:00まで、新年は1月3日12:00より池袋店、電話受付開始

THE 8801 SERIES

PC-8801FA

●ステレオ12音源とリアルサウンド録音
●デジタルサンプリング機能、バックアップサウンド搭載した高感度マシン



PC-8801FA Aコース
サウンド感性コース
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
PC-KD863S〔マルチシンクステレオディスプレー〕¥118,000
バックアップキット………¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価		
¥ 4,500×36回	(ボ)15,000	(頭)なし
¥ 6,800×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥10,100×24回	(ボ)なし	(頭)なし

PC-8801FA Bコース
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CU-14FA2〔2000文字アナログディスプレー〕‥¥ 57,300
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥228,700➡¥162,000		
¥ 3,100×36回	(ボ)13,000	(頭)なし
¥ 6,300×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 7,600×24回	(ボ)なし	(頭)なし

接続用ケーブル付

PC-8801FA Cコース
ステレオサウンド強化タイプ
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CU-14FA2〔2000文字アナログディスプレー〕‥¥ 57,300
SP-A30〔ステレオFM音源スピーカー〕………¥ 19,800

定価合計¥245,100➡¥176,000		
¥ 3,400×36回	(ボ)14,000	(頭)なし
¥ 6,800×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 8,300×24回	(ボ)なし	(頭)なし

接続ケーブル付

PC-8801FA Eコース
ステレオサウンド強化タイプ
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
PC-KD885〔カラーディスプレー〕……¥ 69,800
SP-A30〔ステレオFM音源スピーカー〕……¥ 19,800

定価合計¥257,600➡¥195,800		
¥ 3,700×36回	(ボ)16,000	(頭)なし
¥ 7,500×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥11,800×18回	(ボ)なし	(頭)なし

- CPU μPD70008AC搭載
- 320KFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付
- 65536色の鮮やかな色彩を駆使できる辞書ROMによる連文節変換機能
- 魅力のAVシステムを組む

PC-8801FA Fコース
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
PC-TV453N〔0.35 4050文字ディスプレーテレビ〕¥138,000
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価		
¥ 4,600×36回	(ボ)16,000	(頭)なし
¥ 8,600×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥13,800×18回	(ボ)なし	(頭)なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801を買って！

PC-8801FA Gコース
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログディスプレー〕…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡現金特価		
¥ 3,400×36回	(ボ)14,000	(頭)なし
¥ 6,800×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥10,700×18回	(ボ)なし	(頭)なし

PC-8801FA Hコース
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CU-14AD〔4050文字アナログディスプレー〕…¥ 84,800
バックアップキット………¥ 3,400

定価合計¥256,200➡¥184,000		
¥ 3,600×36回	(ボ)15,000	(頭)なし
¥ 7,200×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 8,800×24回	(ボ)なし	(頭)なし

ビデオアートボード対応

PC-8801FA Jコース
PC-8801FA〔本体〕………¥168,000
CU-14AD〔4050文字アナログディスプレー〕‥¥ 84,800
SP-A30〔ステレオFM音源スピーカー〕……¥ 19,800

定価合計¥272,600➡¥198,000		
¥ 3,800×36回	(ボ)16,000	(頭)なし
¥ 6,500×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 9,400×24回	(ボ)なし	(頭)なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA

●魅力のサウンド機能に連文節変換等、高度な日本語機能3プラス



- 1MバイトFDD2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・第2水準実装
- BASICキーボードソフト添付

PC-8801MA Aコース
PC-8801MA〔本体〕……¥198,000
PC-KD863S〔マルチシンクステレオディスプレー〕¥118,000
PC-8801-17〔ビデオアートボード〕……¥ 49,000
PC-8801-18〔ビデオデジタイズカード〕‥¥ 29,000
PC〔インスタントミュージック＋ペイントツール〕………¥ 89,800

定価合計¥484,600➡¥369,000		
¥ 9,200×30回	(ボ)30,000	(頭)なし
¥ 9,300×48回	(ボ)なし	(頭)なし
¥17,400×24回	(ボ)なし	(頭)なし

PC-8801MA Bコース
マルチビデオコース
PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
PC-KD863S〔マルチシンクステレオディスプレー〕¥118,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価		
¥ 4,700×36回	(ボ)18,000	(頭)なし
¥ 7,700×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥11,100×24回	(ボ)なし	(頭)なし

©INTERFACE

PC-8801MA Cコース
ステレオサウンド強化タイプ
PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
CU-14AD〔4050文字アナログディスプレー〕‥¥ 84,800
SP-A30〔ステレオFM音源スピーカー〕………¥ 19,800

定価合計¥302,600➡¥219,000		
¥ 5,000×30回	(ボ)22,000	(頭)なし
¥ 8,700×30回	(ボ)なし	(頭)なし
¥13,700×18回	(ボ)なし	(頭)なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA Eコース
PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
PC-TV453N〔0.35 4050文字ディスプレーテレビ〕¥138,000
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥340,400➡現金大特価		
¥ 4,700×36回	(ボ)20,000	(頭)なし
¥ 7,000×42回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 8,300×24回	(ボ)20,000	(頭)なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA Fコース
PC8801MA〔本体〕………¥198,000
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………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥196,000		
¥ 6,000×24回	(ボ)20,000	(頭)なし
¥ 6,500×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 9,400×24回	(ボ)なし	(頭)なし

PC-8801MA Hコース
PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
PC-KD854〔4050文字アナログディスプレー〕‥¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥203,000		
¥ 4,000×36回	(ボ)16,000	(頭)なし
¥ 6,600×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 9,600×24回	(ボ)	(頭)なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA Gコース
ステレオサウンドコース
PC-8801MA〔本体〕………¥198,000
CU-14AD〔4050文字アナログディスプレー〕… ¥ 89,800
バックアップキット………¥ 4,400

定価合計¥292,200➡ 現金特価		
¥ 5,300×48回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 6,800×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 9,800×24回	(ボ)なし	(頭)なし

PC-8801FH

暮らしを広げる多彩な機能!!
都会派のロングセラーFHがいま。

8801だから
ハイポテンシャル
を語る



PC-8801FH Model30 Kコース
PC-8801FH30〔本体〕…… ¥168,000
CU14AD〔0.31 4050文字アナログディスプレー〕… ¥ 84,800
バックアップキット……… ¥ 3,400

定価合計¥256,000➡¥159,800		
¥ 5,400×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 7,800×24回	(ボ)なし	(頭)なし

実用的で利用価値の高いPRO FH

PC-8801FH Model30 Eコース
PC-8801FH30〔本体〕…… ¥168,000
CMT146L〔4050文字アナログディスプレー〕 ¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥153,000		
¥ 5,000×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 7,200×24回	(ボ)なし	(頭)なし

PC-8801 Oコース
PC-KD863S〔マルチシンクステレオディスプレー〕¥118,000
PC-8801-24〔サウンドボードII〕‥¥ 39,800

定価合計¥157,800➡¥122,800		
¥ 4,000×36回	(ボ)なし	(頭)なし
¥ 5,800×24回	(ボ)なし	(頭)なし

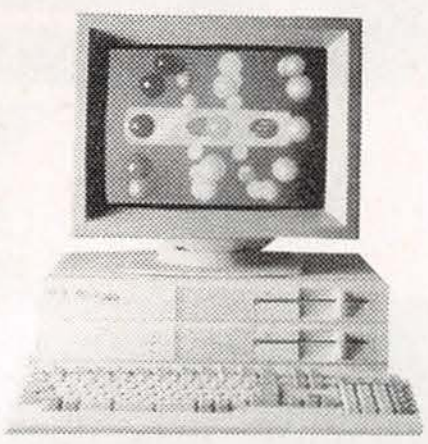
〈下取品等受付中〉

NEC 新製品
PC-PR406H
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡ 現金大特価

NEC 限定お買徳品
PC-PR101TL
日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡ 現金大特価

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

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



- ▶ハイスピードなグラフィック表示
- ▶マルチ画面、スプライト機能
- ▶簡単に楽しめるアニメーション　マウス標準装備
- ▶楽しさを大きく広げるビデオ出力
- ▶16ビットCPUをはじめ革新的なパワーを発揮
- ▶辞書ROMによる高速連文節変換を実現し、さらに充実した日本語処理機能
- ▶PC-8801シリーズとの互換性が図れる N_{88}-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➡¥275,000

¥ 9,000×36回	ボなし	頭なし
¥13,000×24回	ボなし	頭なし

PC-88VA C コース

PC-88VA〔本体〕	¥298,000
PC-KD863S〔マルチシンク ステレオディスプレー〕	¥118,000
PC-88VA-24〔サウンドボードII〕	¥ 39,800
バックアップキット	¥ 4,400

定価合計¥460,200➡現金大特価

¥10,800×36回	ボなし	頭なし
¥15,600×24回	ボなし	頭なし

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

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	24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	¥72,800	¥3,420	——	[illegible]
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	¥79,800	¥3,800	——	[illegible]
NEC	PC-KD863S	¥118,000	¥89,000	¥4,200	¥2,900	マルチシンクカラーディスプレー
SHARP	CU-14AD	¥ 84,800	現金大特価	¥2,900	——	[illegible]
NEC	PC-PR406M(プリンター)	¥ 59,800	¥46,000	——	——	24 熱転写プリンター
NEC	PC-PR406H	¥ 94,800	¥73,800	¥3,500	——	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-PR101TL2	¥ 83,800	現金大特価	——	——	日本語カラー熱転写プリンター
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	——	——	ビデオアートボード
NEC	PC-8801-23	¥ 39,800	現金特価	——	——	[illegible]
NEC	PC-8801-24	¥ 39,800	現金特価	——	——	[illegible]
NEC	PC-8872	¥ 9,800	現金大特価	——	——	マウス

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

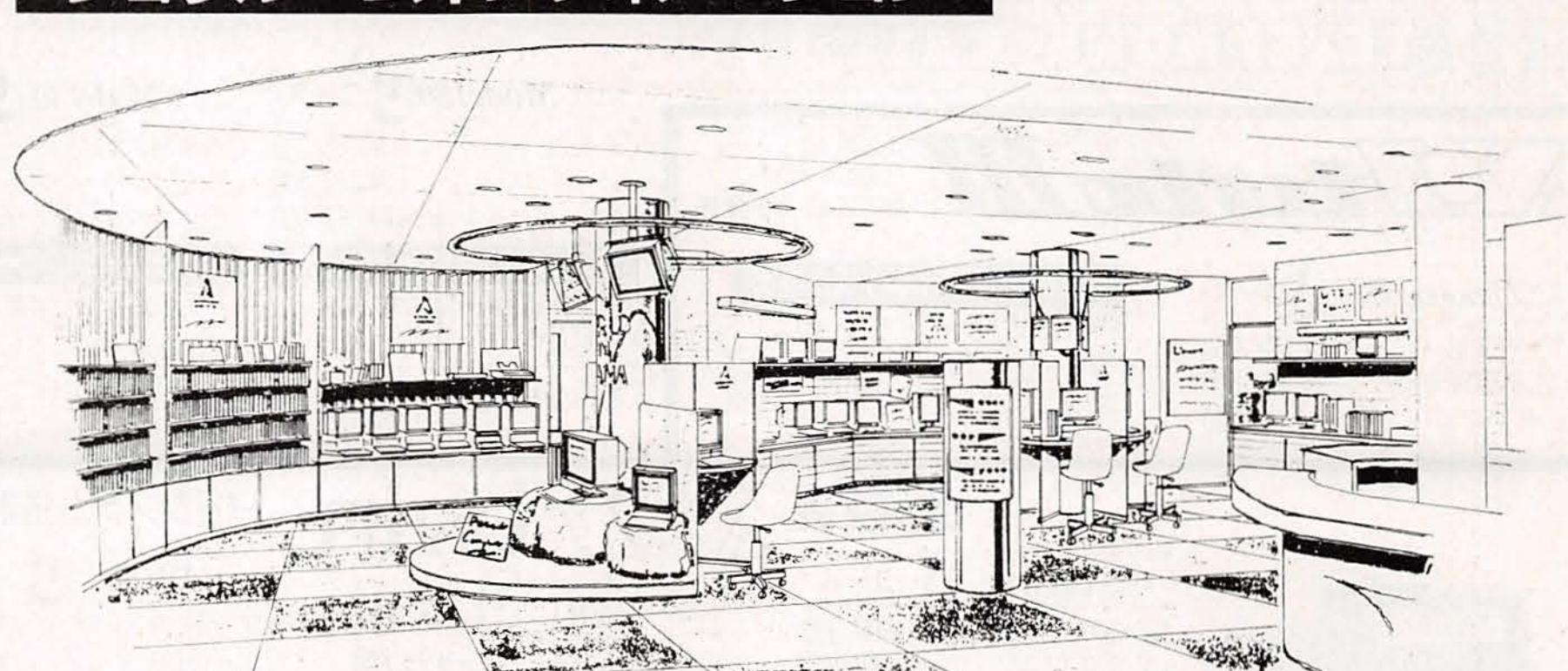
PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
カード型データベース				
日本語MY CARD Ver 2.0	5"2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラ CARD	5"2D	¥28,000	¥23,000	
JETカードベア	5"2D	¥26,000	¥22,100	
グラフィック ワープロ				
ユーカラart	5"2D 5"2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5"2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5"2HD	¥37,800	¥31,000	
日本語ワープロ				
Shogun	5"2D 5"2HD	¥34,800	¥29,000	PC-8801.8801 II不可
JETエキスパート	5"2D	¥33,000	現金大特価	
SUPER春望フライマリII	5"2D	¥17,800	現金大特価	
SUPER春望フライマリ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	
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
漢字・青色申告の友	カナ版	¥25,000	現金特価	PC-8801.8801 II不可
通信 ワープロ				
JETターミナルヘア	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	

※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



ショウルームインフォメーション



新年1月3日　PM12:00

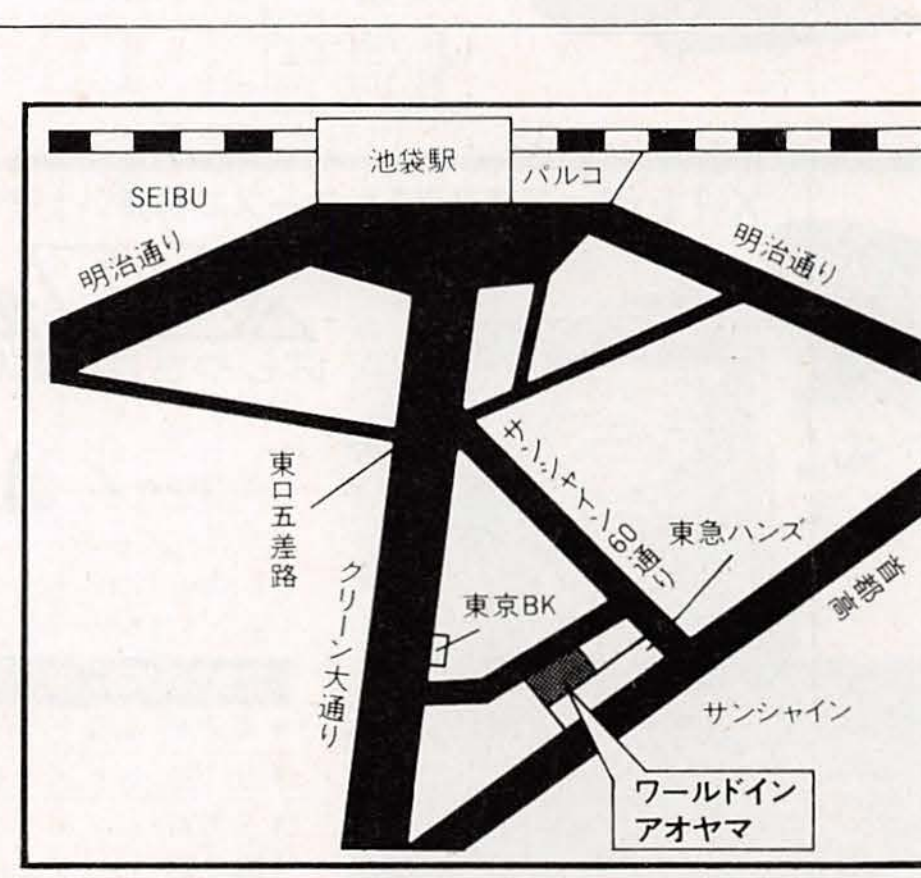
池袋店・電話受付開始

ショップお年玉フェア大特価セール

12月のお休み：3(木)・10(木)・31(木)
1月のお休み：1(木)・2(土)・14(木)
21(木)・28(木)

ショールーム営業時間
11:00〜18:30

お電話の受付は1月3日より年中無休です。



■ワールド イン アオヤマお年玉大セール

君の心をくぎづけにしているあのパソコンがもう君の手の中。ホットな情報がいっぱいのワールド イン アオヤマはひと足先に春のおとずれ…さあ、でかけよう！ワールド イン アオヤマへ……

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

年内は12月30日PM10:00まで、新年は1月3日12:00より池袋店、電話受付開始

THE X-1 SERIES

パソコンテレビ X1G



1. 初のマルチビジュアル端子搭載（ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続）
2. ジョイカード標準装備（遊び心を加速する）
3. タテ・ヨコ両用タイプ（横幅33cm 組み合わせ自在の）
4. 先進機能にもうれしい対応（多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など）

X1 5th アニバーサリー

X1G Model10 E コース

CZ-820CE〔本体〕……¥ 69,800
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕…¥ 23,800
AN-58C〔RFコンバーター〕…¥ 2,980

定価合計¥173,400➡¥47,700	
¥3,500×15回	ボなし 頭なし
¥4,300×12回	ボなし 頭なし
¥8,300×6回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model10 B コース

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

定価合計¥72,780➡ 27,800	
¥3,200×10回	ボなし 頭なし
¥5,300×6回	ボなし 頭なし
¥10,400×3回	ボなし・頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 A' コース

CZ-822CB〔本体〕……¥118,000
CZ-820DB〔ディスプレーテレビ〕・¥ 79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕…¥ 23,800

定価合計¥222,600➡ 139,300	
¥4,600×36回	ボなし 頭なし
¥6,600×24回	ボなし 頭なし
¥12,600×12回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1G Model30 B コース

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

定価合計¥120,980➡現金特価	
¥3,000×30回	ボなし 頭なし
¥3,600×24回	ボなし 頭なし
¥6,800×12回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1G Model30 C' コース

CZ-822C〔本体〕……¥118,000
CU-14G〔2000文字ディスプレー〕・¥ 49,800
ブランクディスケット〔5"2D,10枚〕¥ 17,000

定価合計¥184,800➡104,600	
¥3,400×36回	ボなし 頭なし
¥4,900×24回	ボなし 頭なし
¥9,400×12回	ボなし 頭なし

X1G Model30 D コース

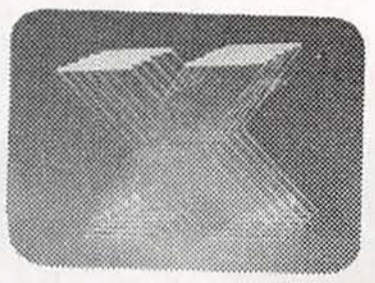
CZ-820D〔ディスプレー〕…¥ 79,800
CZ-822C〔本体〕……¥118,000
バックアップキット〔ディスク〕¥ 3,400

定価合計¥201,200➡119,600	
¥3,100×48回	ボなし 頭なし
¥3,900×36回	ボなし 頭なし
¥5,700×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

●プレゼント●

今、ワールド イン アオヤマにてX-1シリーズX68000をお買上げの方にもれなく



1. オリジナル ファイブX フロッピーホルダー
2. グリーティングカード（カードはX-1Gはのぞく）プレゼント

だからここが違う!!
以前にワールド イン アオヤマにてX-1シリーズコース・X68000コースを御注文いただきましたお客様に限り上記のいずれかをプレゼントいたします。御希望のお客様に会員ダイヤルにてお客様のお名前だけをお伝え下さるか、おハガキにお名前とお電話番号、「フロッピーホルダー希望」とご記入の上、お申し込み下さい。大至急お届け致します。（尚、送料実費のみご負担下さい。）
おハガキ宛先 〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマお客様相談室 会員サービス係

X1 コレクションをギャラリー風にアレンジできる X1G

TELEPHONE CALL

X1 turbo III

ホビーに、マイビジネスに、幅広く威力を発揮。

X1 turbo III A コース

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	
¥4,500×48回	ボなし 頭なし
¥5,800×36回	ボなし 頭なし
¥8,400×24回	ボなし 頭なし

新製品 X1 twin

HEシステム搭載・コンパクトなICカードシステム



X1 twin A コース

CZ-830CB〔本体〕……¥99,800
CZ-820DB〔2000文字HEディスプレー〕…¥79,800
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥183,000➡現金特価	
¥3,300×48回	ボなし 頭なし
¥4,200×36回	ボなし 頭なし
¥6,100×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin B コース

CZ-830CB〔本体〕……¥99,800
AN58C〔RFコンバーター〕……¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価	
¥3,400×30回	ボなし 頭なし
¥5,300×18回	ボなし 頭なし
¥7,800×12回	ボなし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 twin C コース

CZ-830CB〔本体〕……¥99,800
CZ-820DB〔2000文字HEディスプレー〕…¥79,800
CZ-8BS1〔ステレオFM音源ボード〕…¥23,800

定価合計¥203,400➡ ¥151,000	
¥3,700×12回	ボなし 頭20,000
¥5,000×36回	ボなし 頭なし
¥7,100×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin D コース

CZ-830CB〔本体〕……¥99,800
CZ-830DB〔2000文字HEディスプレー〕…¥98,000
バックアップキット……¥ 3,400

定価合計¥201,200➡現金特価	
¥3,900×12回	ボなし 頭25,000
¥4,700×36回	ボなし 頭20,000
¥7,700×24回	ボなし 頭なし

TVも映るメディアコース

X-1 turboZ及びZIIをコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく『ハイテク年賀状』Disk をプレゼント！

プレゼント



X1 turbo Z/ZII

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"ZII登場。
メインメモリ128Kバイト実装NEW Z-BASIC搭載!!

はしゃぎすぎないのが立派です。

X1 turbo Z A 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〔チルドスタンド〕…¥ 5,800

定価合計¥333,600➡現金特価	
¥ 4,000×36回	ボ16000 頭なし
¥ 5,100×18回	ボなし 頭なし
¥ 9,600×24回	ボなし 頭なし
¥18,200×12回	ボなし 頭なし

ZII仕様コース（パーツの接続によりZIIと全く同じ）

X1 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〔チルドスタンド〕…¥ 5,800
CZ-141SF〔Z-BASIC・64KRAM〕¥ 18,800

¥4,100×36回	ボ18000 頭なし
¥5,600×18回	ボなし 頭なし
¥10,300×24回	ボなし 頭なし
¥19,600×12回	ボなし 頭なし

X1 turbo ZII A コース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価	
¥ 4,600×36回	ボ18000 頭なし
¥ 5,900×18回	ボなし 頭なし
¥ 7,600×36回	ボなし 頭なし
¥11,000×24回	ボなし 頭なし

X1 turbo ZII B コース

CZ-881CB〔本体〕……¥179,800
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルドスタンド〕…¥ 5,800
CZ-8PK7〔24 ドットプリンター〕…¥122,000

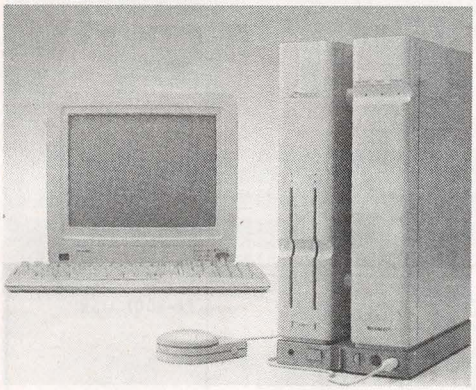
定価合計¥417,400➡現金特価	
¥ 5,900×36回	ボなし 頭150000
¥ 8,400×18回	ボなし 頭なし
¥ 9,700×30回	ボ18000 頭なし
¥15,600×24回	ボなし 頭なし

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

今、X68000 Cコースをお買い上げいただいた方全員にもれなく ディスク「ハイテク年賀状」をプレゼント！

16ビット最速の68000だから……

ちょっと触れてみたい X68000



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クス
6 ステレオ対応FM音源& AD PCM
7 ハイホンション のクラティウスも登場（両機）

X68000 A コース

CZ-600C（本体＋キーボード）…¥369,000
CZ-600D（15カラーディスプレーテレビ）…¥129,800
CZ-6ST1（チルトスタンド）…¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価

¥ 7,400×36回	㊎なし 頭なし
¥12,300×36回	㊎なし 頭なし
¥13,100×24回	㊎なし 頭100,000

X68000 C コース

CZ-600C（本体＋キーボード）…¥369,000
CZ-600D（15カラーディスプレーテレビ）…¥129,800
CZ-6STIE（チルトスタンド）…¥ 5,800
CZ-6VT1（カラーイメージユニット）¥ 69,800

定価合計¥574,400➡現金特価

¥ 7,600×36回	㊎なし 頭200,000
¥10,900×18回	㊎なし 頭なし
¥13,400×24回	㊎なし 頭150,000

今、X68000をお買上げのお客様に ——— シンプルさの中にも華やかさを持った X68000

●オリジナルXメンバーズカード電卓プレゼント ●「それゆけX1」1年間無料購読 ●"X68000 EXEクラブ"に入会

X68000ソフト&周辺機器

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

下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。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス
Z5 STAFF PRO 68K	¥58,000	現金特価	高速応用グラフィックス
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
ゼビウス	¥ 8,800	8,190	専用ジョイスティック付
レリクス	¥ 7,200	6,700	アクションロールプレイング

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

X-1 Twin／X-1 TurboZ用機器

型番	商品名	標準価格	現金特価
CZ-53F	X-1 Twin用5"増設ドライブ	¥19,800	現金特価
CZ-141SF	NEW Z-BASIC64KRAM付	¥18,800	現金特価
CZ-8PK9	24ドット漢字プリンター	¥89,800	現金特価

新製品 X-1シリーズ周辺機器

X-1 Twin対応
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	¥19,800
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 延長コード付	¥ 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	¥ 6,500
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥29,800
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。

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。

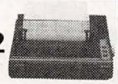
24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡¥54,800

¥3,300×18回	㊎なし 頭なし
¥4,900×12回	㊎なし 頭なし

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➡¥29,800

¥3,200×10回	㊎なし 頭なし
¥5,200×6回	㊎なし 頭なし

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなヨ！ 1月15日まで有効

下取機種	購入機種	差額	下取機種	購入機種	差額
X-1C	X1turbo30（本体）	¥ 69,800	X-1G30（本体）	X1turboIII（本体）	¥ 65,000
X-1F10		¥ 64,800	X-1G30（本体）	X1turboZ（本体）	¥ 85,000
X-1G10		¥ 63,800	PC-9801U2	PC-9801 UV21	¥221,000
FM-new7		¥ 68,300	PC-9801UV2		¥161,000
X-1ターボIIセット	X1turboZセット	¥126,000	PC-9801U2	PC-9801 UM21	¥200,000
X-1G30（本体）		¥164,000	PC-9801F2		¥160,000
PC-8801FR30		¥140,000	PC-9801VF2		¥128,000
PC-8801FH30		¥128,000	PC-8801SR30	PC-9801 VX21	¥210,000
PC-8801	PC-8801 FA	¥ 91,500	PC-8801FH30		¥200,000
PC-8801SR30		¥ 61,000	PC-8801MH		¥185,000
PC-8801MR		¥ 59,000	PC-9801F2		¥198,000
PC-8001/IISR	PC-8801 MA	¥140,000	PC-9801VF2		¥170,000
PC-8801/II30		¥115,000	PC-9801VM2		¥125,000
PC-8801SR30		¥ 88,000	PC-9801VM21		¥110,000
PC-8801MR		¥ 83,000	PC-9801U2	PC-286V STD	¥183,500
X-1F10（本体）	X1twin（本体）	¥ 79,800	PC-9801F2		¥143,500
X-1G10（本体）	X1twin（本体）	¥ 78,700	PC-9801VF2		¥123,500
CZ-822C＋CZ-820D	X68000 セット	¥322,000	PC-9801F2	PC-286V H20	¥252,000
CZ-870C＋CZ870D		¥291,000	PC-9801VF2		¥232,000
PC-8801SR30		¥318,000	PC-9801VM2		¥197,000
PC-8801MR		¥313,000	PC-9801VM21		¥172,000
PC-8801FH30		¥308,000	PC-9801VX21		¥132,000
PC-8801MH		¥293,000	PC-8801SR30	PC-286V STD	¥163,500
CU-14FA1	CU-14AD	¥ 45,000	PC-8801FR30		¥165,500
KD-854	KD-863S	¥ 67,000	PC-8801MR		¥158,500

AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

未体験の機能美が創造力を刺激する。

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
ランゲージシリーズ C	CZ-116LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D・5"FD版）	¥18,800	¥17,000
ランゲージシリーズ COBOL	CZ-118LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ PROLOG	CZ-119LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ LISP	CZ-120LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
ランゲージシリーズ APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

ワールドインアオヤマのお得で安心なサービス

1 「初めて」はパソコンの基本です。
初めての方でも、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 激安金利に簡単クレジット
商品が決まったら、お支払い計画は係員にお任せ下さい。月々の金額からボーナス設定までお客様にぴったりのオリジナルコースをお作りします。ロータスクレジットはワールドインアオヤマとクレジット会社との独自のプランニングにより、大幅な手数料ダウンが実現したものです。

3 アフターサービスも万全
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。

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。お客様ご自身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
今お持ちの機種を高額下取。僅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。

6 うれしい代引システム
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。）

7 VIPカード「CLUB246」
商品お買上の皆様に「CLUB246」カードをお渡し致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけおっしゃって下さい。全てのデータが登録されていますので、買換やシステムアップ時に会員価格でご提供等、特典一杯の強いカードです。

8 もしも初期不良があったら
お買上当初より異常がみられる場合、1週間以内にお電話下さい。お荷物をお宅迄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。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

年内は12月30日PM10:00まで、新年は1月3日12:00より池袋店、電話受付開始

REFRESH PASOCOM

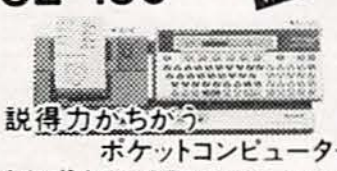
特選中古パソコン

プレゼント 中古及び新品にかかわらず、X 1 turbo Zをコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなく「ハイテク年賀状」をプレゼント!!

今月の限定お買得品

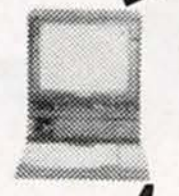
SHARP 新品同様品
〔2,000文字ディスプレー〕
CU-14G
NEC、SHARP、富士通、接続可能

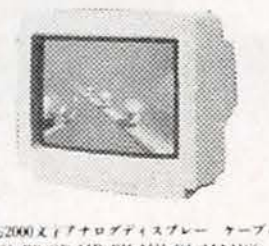
CU-14G〔B・E〕〔8ピンRGBディスプレー〕
定価¥49,800➡**¥29,800**

SHARP 限定品
PC-1501 and CE-150

説得力がちがう ポケットコンピューター
自由に設定できる6個のソフトキー グラフや図形まで記録できるグラフィックプリンター
〔カセットI/F内蔵〕
PC-1501〔ポケコン本体〕¥64,800➡**¥19,800**
CE-150〔カラーグラフィックプリンター〕¥49,800➡**¥9,800**

SHARP
X1 turbo Z

このセットにCZ141SFを付けるとturboZIIになります
CZ880CB〔本体〕……¥218,000➡¥120,000
CZ880DB〔ディスプレー〕¥109,800➡¥ 79,000
セット合計¥347,000➡**¥198,000**

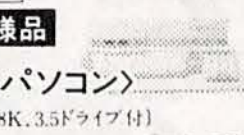
SHARP 新品限定品
X1 F10

X1 Fmodel 10 A セット
CZ-811C〔本体〕¥89,800➡¥19,800
CZ-8VC〔RFコンバーター〕¥15,800➡¥13,800
Aセット合計¥105,600➡**¥33,600**

SHARP 新品限定品
CU-14FA2

NEC対応2000文字アナログディスプレー ケーブル付
NEC 8801 FR・SR・MR・FH・MH・FA・MA対応
512色中8色選択ディスプレー
定価¥54,800➡**¥34,000**

NEC 新品限定品
PC-8001/II SR

PC-8001 II SR〔本体〕…¥89,800
定価¥89,800➡**¥16,800**

SHARP 新品限定品
X1 プリンター
CZ-8PK2〔ケーブル付〕
CZ-8PK2〔18漢字プリンター〕…¥134,800
定価合計¥134,800➡**¥29,800**
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➡**¥78,000**

Panasonic A1
MSX2
11月10日発売

連射式ジョイパッド付&独立10キーを搭載
FS-A1mk2…¥29,800
発売記念価格……**¥26,800**

富士通
FM77AV40EX

77AV40 セット¥217,000
FM-77AV40EX……¥168,000
FM-TV154……¥138,000
セット合計¥306,000➡**¥217,000**

NEC 新品限定品
PC-8801FH30

PC-8801FH30〔本体〕¥168,000
定価¥168,000➡**現金大特価**

SHARP 新品限定品
〔2,000文字ディスプレー〕
NEC、SHARP、富士通、接続可能

CU14FA1〔8・21ピンRGBディスプレー〕
定価¥54,800➡**¥29,800**

SHARP
X1 プリンター 限定品
CZ-8PD3 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。

SANYO
WAVY 23
新品限定品

PHC-23〔MSX2 128K〕
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

Panasonic A1
FS-A1F……¥54,800
発売記念価格……**¥49,000**

プレゼント 中古及び新品にかかわらず、X-1シリーズ及びX68000をコースでお買上げいただきましたお客様全員にもれなくフロッピーホルダー・クリーティングカードをプレゼント!!

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MK II〔家庭用TVに直接可能〕	¥84,800	¥12,000
PC-6001MK II SR〔RFモジューレーター付〕	¥89,000	¥20,000
PC-6601〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥143,000	¥25,000
PC-6601SR〔3.5"ドライブ付、家庭用TVに直接可能〕	¥155,000	¥38,000

8001シリーズ本体

PC-8001MK II	¥123,000	¥12,000
PC-8001MK II SR	¥108,000	¥14,000
PC-8001MK II SR〔新品〕	¥108,000	¥16,800

データレコーダ

PC-DR312	¥12,800	¥6,800
PC-DR321〔新品〕	¥198,000	¥12,800
PC-DR350〔新品〕	¥188,000	¥7,900
PC-DR312〔新品〕	¥128,000	¥9,500
PHC-DR II〔新品〕	¥12,800	¥9,200
PC-DR311	¥12,800	¥6,000
PC-6081	¥12,800	¥6,000
PC-6082	¥19,800	¥7,000

ディスプレー

NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)

PC-KD201	¥59,800	¥18,000
PC-KD251K	¥59,800	¥26,000
PC-KD351	¥998,000	¥26,000
CU-14GE	¥49,800	¥26,800
CU14FA1〔新品同様〕	¥54,800	¥29,800
CU-14FA2〔アナログ2000文字NEC対応ケーブル付〕〔新品〕	¥54,800	¥34,000
CU-14GB〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800
CU-14GE〔新品同様〕	¥49,800	¥29,800

CU-14G及びCU14FA1はNEC・SHARP・富士通他の本体に接続できます

●2000文字ディスプレーテレビ

PC-TV151	¥94,800	¥72,000
CZ-811D	¥89,800	¥37,800
CZ-820A〔新品同様〕	¥89,800	¥44,800

●4050文字デジタルディスプレー

PC-KD551	¥118,000	¥42,000
PC-KD551K	¥99,800	¥48,000
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕	¥168,000	¥48,000

●4050文字アナログディスプレー

PC-KD852	¥99,800	¥50,000
PC-KD854	¥89,800	¥52,000
PC-KD854〔新品〕	¥89,800	¥53,000
PC-KD862〔アナログRGB〕	¥99,800	¥68,000
PC-KD862〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥99,800	¥72,800
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕	¥84,800	¥61,000

●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
CU14AG2〔アナログRGB〕	¥84,800	¥47,000
CU14A4〔アナログRGB〕〔新品同様〕	¥89,800	¥49,800

●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	¥69,000

●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	¥99,000
PC-TV352〔新品同様〕	¥115,000	¥79,800
CZ-600D〔B1K対応〕〔新品同様〕	¥129,800	¥89,000

●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

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	¥35,000
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	現金大特価
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

8801シリーズ本体

8801フェア中

現金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-8801	¥228,000	¥24,000
PC-8801〔漢字ロム付〕	¥266,000	¥28,000
PC-8801 II 10	¥168,000	¥33,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥58,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機増設〕	¥275,000	¥59,000
PC-8801 II 30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥275,000	¥60,000
PC-8801 II SR30〔5"ドライブ2機増設〕	¥258,000	¥89,000
PC-8801 II FR20〔5"ドライブ1機標準装備〕	¥148,000	¥73,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ1機増設〕	¥178,000	¥85,000
PC-8801 II FR30〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥178,000	¥85,000
PC-8801FH20	¥138,000	¥85,000
PC-8801FH20〔新品同様〕	¥138,000	¥92,000
PC-8801FH30	¥168,000	¥98,000
PC-8801FH30〔新品同様〕	¥168,000	¥105,000
PC-8801 II MR〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥238,000	¥98,000
PC-8801MH	¥208,000	¥108,000
PC-8801MH〔新品同様〕	¥208,000	¥128,000
PC-88VA	¥298,000	¥178,000

9801シリーズ本体

256K増設ラムボード〔10MHz対応〕〔新品〕	¥39,800	¥9,800
256K増設ラムボード〔I/0データ〕〔新品〕	¥14,800	¥12,800
512K増設ラムボード〔I/0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	¥60,000
PC-9801U2	¥298,000	¥98,000
PC-9801UV2	¥318,000	¥190,000
PC-9801UV21	¥318,000	¥210,000
PC-9801F2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥398,000	¥138,000
PC-9801m₂〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥158,000
PC-9801VF2〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥348,000	¥160,000
PC-9801Vm₂〔5"ドライブ2機標準装備〕	¥415,000	¥230,000
PC-9801Vm21	¥390,000	¥238,000
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕	¥390,000	¥245,000
PC-9801VX2	¥433,000	¥262,000
PC-9801VX21〔本体〕	¥433,000	¥272,000
PC-9801VX41〔本体〕	¥630,000	¥430,000
PC-98LTmodel 1〔新品同様〕	¥238,000	¥176,000

プリンター

PC-PR401〔サーマルプリンター〕	¥39,800	¥15,000
RP-80F TII〔シリアルプリンター〕	¥89,000	¥18,000
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-PR103〔インパックトラインドットプリンター〕	¥89,800	¥23,000
PC-PR104〔日本語プリンター〕	¥99,800	¥38,000
G10XPJ〔PC-8822対応〕〔新品同様〕	¥99,800	¥32,000
PC-6022〔シリアルプリンター〕	¥29,800	¥11,000

●ドット漢字プリンター

RP80F TIIK〔16漢字プリンター〕	¥129,000	¥30,000
GP-550M〔16漢字プリンター〕	¥119,800	¥26,000

●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	¥48,000
PC-PR101TL〔新品〕	¥79,800	¥49,800
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	¥30,000
TR-24CL〔24カラー熱転写プリンターケーブル付〕〔新品〕	¥73,700	¥41,800

●24ドット10インチ漢字プリンター

PC-PR101	¥238,000	¥58,000
PC-PR101F〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥158,000	¥68,000
PC-PR101F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕	¥138,000	¥92,000
NM-9700〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥163,000	¥110,000
VP-800〔PCセット〕〔第2水準ロム付〕〔新品〕	¥124,000	¥98,000

●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	¥108,000
NM-9400	¥310,000	¥88,000
PC-PR201H	¥288,000	¥148,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕	¥245,000	¥157,000
PC-PR201H2〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥245,000	¥169,000
PC-PR201F	¥188,000	¥89,000
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕	¥158,000	¥96,000
NM-9950〔カラープリンター〕	¥245,000	¥125,000
NM-9950〔カラープリンター〕〔新品同様〕	¥245,000	¥128,000
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕	¥177,000	¥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〕〔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

ハードディスク

HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕	¥198,000	¥138,000
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕	¥118,000	¥74,800
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕	¥230,000	¥159,800

SHARP

X1 5th アニバーサリー

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171
池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
ワープロ店 東京都豊島区池袋パールシティー 〒170

INFORMATION

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

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、お客様の小さななぜ? これは? といったご質問にも親切にお答え致します。

2 お支払方法

❶うれしい代引システム

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

❷もちろんクレジットで! クレジットカードもOK!

ご都合に合わせてお支払い金額、回数を設定できます。頭金なし月々3,000円より。あとは係員にご相談下さい。お客様にぴったりのコースをお選び致します。右のクレジットカードをお持ちの方。お支払いは1回払いです。お申し込みの際①カード名 ②会員No.③有効期限をご連絡下さい。
カードでお申し込みの場合、販売価格が変わりますのでお電話にてお問い合せ下さい。



3 グーンとお得な下取りシステム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買換えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

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る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。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。私共の自慢は価格だけではありません。

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

SHARP

本体

MZ-1500	¥ 89,800	¥ 23,800
MZ-2200〔DR付〕	¥147,800	¥ 10,000
MZ2500/30	¥199,800	¥ 62,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕	¥199,800	¥128,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000	¥258,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000	¥268,000

ディスプレー

CJ14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 89,800	¥ 49,800
CJ14FA1〔2000文字カラー〕〔新品限定品〕	¥ 54,800	¥ 29,800
MZ-1D22〔4050文字ディスプレー〕	¥ 99,800	¥ 49,000
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	¥ 53,000
X-1TurboII〔本体〕	¥178,000	¥ 87,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕	¥119,800	¥ 65,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕〔新品同様〕	¥168,000	¥100,000
CZ-870D〔X-1 TurboIII〕〔ディスプレー〕〔新品同様〕	¥109,800	¥ 69,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	¥ 97,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 67,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	¥ 78,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	¥ 18,000
X-1F 10〔CZ-811本体〕〔新品〕	¥ 89,800	¥ 18,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 89,800	¥ 37,800
X-1F〔CZ-811Dディスプレー〕〔新古限定品〕	¥ 89,800	¥ 39,800
X-1F 20〔CZ812本体〕	¥139,800	¥ 56,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	¥ 16,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	¥ 16,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	¥ 18,000
CZ-802C〔X-1D本体〕〔新品同様〕	¥198,000	¥ 19,000
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 42,800
CZ-820D〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	¥ 23,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800	¥ 26,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	¥ 69,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	¥ 74,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥ 99,800	¥ 84,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥ 99,800	¥ 現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥112,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥120,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-880DB〕〔新品同様〕	¥347,800	¥198,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800	¥348,000

X-1周辺機器

CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕	¥ 15,800	¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジューレーター〕〔新品〕	¥ 15,800	¥ 13,800
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	¥ 17,800
CZ-8RL1〔データーレコーダー〕〔新品〕	¥ 24,800	¥ 19,800
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	¥ 58,000
ディスクには1F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-88V1〔カラーイメージボード〕	¥ 39,800	¥ 25,000
CZ-8BS1〔FM音源ボード〕	¥ 23,800	¥ 18,000
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。

プリンター

CZ-80PK	¥123,800	¥ 20,000
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	¥ 48,000
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

FUJITSU

本体

FM-7	¥126,000	¥ 18,000
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 20,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 59,000
FM-77L4	¥238,000	¥ 62,000
FM-77D2	¥228,000	¥ 54,000
FM-77AV1	¥128,000	¥ 59,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 69,000
FM-77AV20EX〔本体〕	¥128,000	¥ 92,000
FM-77AV40EX〔本体〕	¥168,000	¥120,000

ディスプレー

CJ14FA1〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥ 54,800	¥ 29,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 67,800	¥ 26,000
CZ-820D〔2000文字デジタルテレビ、ケーブル付〕〔新品同様〕	¥ 79,800	¥ 44,800
CJ14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔ケーブル付〕	¥ 49,800	¥ 29,000
CJ14FA〔2000文字カラーディスプレー〕〔21Pケーブル付〕〔新品〕	¥ 49,800	¥ 33,000

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	¥ 68,800

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	¥ 18,000
GP550F〔16Fットプリンター〕	¥119,800	¥ 20,000
MB27409〔シリアルプリンター〕	¥ 79,800	¥ 30,000

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-DR II〔新品〕	¥ 12,800	¥ 9,200

EPSON・日立・SONY・STAR

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	¥220,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	¥330,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	¥138,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥163,800	¥ 30,000
FP-80〔プリンター〕	¥149,800	¥ 15,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥142,000	¥ 35,000
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	¥ 15,000
MP80〔80ケタドットプリンター〕	¥ 89,000	¥ 15,000
AP80K〔80ケタ熱転写プリンター〕〔ロム+ケーブル+第2水準ロム付〕	¥ 80,300	¥ 35,000
G-10XfII〔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-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	¥ 78,000
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
CF1200〔ナショナル、RF、16K〕	¥ 58,800	¥ 9,800
CF2700〔ナショナル、RF、32K〕	¥ 59,800	¥ 13,000
CF3000〔ナショナル、RF、64K〕	¥ 79,800	¥ 19,000
FS-PW1〔MSX用プリンター〕〔新品同様〕	¥ 49,800	¥ 42,800
FS-FD-1〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 34,800
HB-D20W〔MSX用3.5ディスクユニット〕〔新品同様〕	¥ 44,800	¥ 35,800
HC-30〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 34,800	¥ 14,800
HC-60〔ピクター、RF、32K〕〔新品〕	¥ 64,800	¥ 16,800
HC-30〔ピクター、RF、32K〕	¥ 34,800	¥ 13,000
HB-55〔SONY、RF、16K〕	¥ 54,800	¥ 9,800
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 46,800	¥ 9,800
HB-201〔SONY、RF、16K〕	¥ 79,800	¥ 9,800
PHC-33〔サンヨー、RF、DR、64K〕	¥ 59,800	¥ 24,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 49,800	¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 49,800	¥ 13,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800	¥ 10,000
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕	¥ 29,800	¥ 21,800
FS-A1〔ナショナルMSX₂128K〕〔新品同様品〕	¥ 29,800	¥ 23,800
FS-A1mk2〔ナショナルMSX₂ 128k〕〔新古品〕	¥ 29,800	¥ 24,900
FS-A1F〔ナショナルMSX₂ 3.5FDD内蔵〕〔12月発売〕	¥ 59,800	¥ 49,000
PHC-23〔MSX₂128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	¥ 24,800
HB-F1〔SONY MSX₂ 128k〕	¥ 32,800	¥ 23,800
HB-F1/II〔SONY MSX₂ターボ付〕〔新品同様〕	¥ 29,300	¥ 26,800
HB-F1XD〔SONY MSX₂ 3.5FDD内蔵〕〔新品同様〕	¥ 54,800	¥ 48,000
グラフィックエディター〔写画楽・3.5DDソフト〕〔新品同様〕	¥ 12,800	¥ 9,000
NGA II〔MSX用モデム〕	¥ 14,800	¥ 現金特価
リンクスソフト〔MSX用ROM〕	¥ 5,000	¥ 現金特価

全商品一年間の総合保険付

パソコン君は、とってもデリケート。取り扱いは注意が必要です。けれどもうっかりコーヒーをこぼしてしまったら…/そんな時でも大丈夫/ワールドインアオヤマは東京海上火災保険と提携し、全ての製品を一年間保険付で販売しています。商品が火災・爆発・破曲損・盗難・水濡れ等の様な損害を受けた場合には、保険金が支払われます。

AV事業部 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170
株式会社 ワールド イン アオヤマ



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

6000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スペースバリアー	T/B	4,100	3,800
マッピー	T/B	4,100	3,800
キャッスル・エクセレント	T/B	4,800	4,440
グロブダー	T/B	3,800	3,640
ダイニゼビウスマーク2	T/B	3,500	3,250
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
ザ・キャッスル 1	T/B	3,800	3,620
アスピック	T/B	4,800	4,440
はーりぃふぉっくす雪の魔王	T/B	4,200	3,890
信長の野望	T/B	4,500	4,180
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
青い宇宙の冒険	T/B	4,800	3,440
アメリカントラック	T/B	4,500	4,180
モールモールGOSA	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,800	3,520
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
マッピー	3FD	6,200	5,770
ハイドライド66SR	3FD	5,800	5,330
エキサイト4人麻雀SR	3FD	6,800	6,330
はーりぃふぉっくす SR	3FD	7,800	7,250
スペースバリアー	3FD	6,200	5,770
野球狂	3FD	6,800	6,330
グロブダー	3FD	6,000	5,580
ダイニゼビウスマーク 2	3FD	5,800	5,400
ポスコニアン	3FD	6,000	5,580
信長の野望 66	3FD	6,800	6,330
信長の野望66SR	3FD	6,800	6,330
テラ4001 SRI	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
バックマン	T/B	3,500	3,250
バックマン SR	T/B	3,500	3,250
ギャラクシアン	T/B	3,500	3,250
ディグダグ	T/B	3,000	2,790
ディグダグ SR	T/B	3,800	3,530
グロブダー SR	T/B	3,800	3,530
デーモンクリスタル SR	T/B	4,000	3,720
信長の野望	T/B	4,500	4,180
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,470
ザ・コックピットSR	T/B	4,800	4,470
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,340
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,470
バックランド SR	T/B	4,800	4,470
ホットドック 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
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
始皇帝 SR	5FD	6,800	6,330

8800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
信長の野望全国版マーク2	5FD	9,800	9,120
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,260
レニングラード	5FD	6,800	6,330
パットン第三軍	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
戦国大名	5FD	6,800	6,330
七人のサムライ	5FD	6,800	6,330
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピット マーク2	5FD	5,800	5,400
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ザ・将棋墜	5FD	6,800	6,330
SHOGI88	5FD	6,800	6,330
将棋大将	5FD	6,000	5,380
碁遊技	5FD	6,800	6,330
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
自己中心派	5FD	6,800	6,330
麻雀狂将棋狂	5FD	6,800	6,330
始皇帝	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
パターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
鴎あたり良好	5FD	7,800	7,260
ダビンチ	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
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
サイキックウォーマーク2	5FD	8,800	8,190
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
プラスティ	5FD	7,900	7,350
アルファ	5FD	5,900	5,490
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
ローグ	5FD	9,800	9,120
オーガ	5FD	6,800	6,330
ミュール	5FD	7,800	7,260
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
ロー・オブ・ザ・ウォー	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	6,800	6,330
ヴィーナスファイヤー	5FD	7,800	7,260
ウィングマン 2	5FD	6,800	6,330
タイムバラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
摩訶遁羅	5FD	7,900	7,350
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
サンドラ	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
ザ・マン・アイ・ラブ	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻VA対	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	5FD	7,200	6,700
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
アーコン	5FD	7,800	7,260
ギャルッポクラブ	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
ガ・バラの秘密	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
タッチ	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図鑑 VA対	5FD	7,800	7,260
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
お嬢様くらぶ	5FD	6,800	6,330
マンハッタンレクイエムVA対	5FD	7,800	7,260
扉を開けて	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,700
ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★いけにえの街	5FD	6,800	6,330
★ロリータバイオレンス	5FD	6,800	6,330
★ファンタジーロップ	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ネギ荘産	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★くりむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	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
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★ヘルバー占い	5FD	8,000	7,440
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330

8800SRシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
VA対応シリーズ			
信長の野望全国版 SR	5FD	9,800	9,120
三国志 SR	5FD	14,800	13,770
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
アルバトロス SR	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース SR	5FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ2 SR	5FD	7,800	7,260
自己中心派2SR	5FD	6,800	6,330
電脳水滸伝 SR	5FD	7,800	7,260
ヤシャ SR	5FD	7,800	7,260
リバイバー SR	5FD	6,800	6,330
ガイアの紋章 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
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
ルクソール SR	5FD	7,800	7,260
ヴァクソル SR	5FD	7,800	7,260
ヴァリス SR	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーンSR	5FD	6,800	6,330
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
ウィバーン SR	5FD	6,800	6,330
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
ルーイン SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
テスタメント SR	5FD	7,800	7,260
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	7,800	7,260
カイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
アントロキュス SR	5FD	7,800	7,260
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
アンジェラ SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアム3 SR	5FD	9,800	9,120
ウィングマンスペシャルSR	5FD	7,800	7,260
アドレナリンコネクションSR	5FD	7,800	7,260
アクニの石 SR	5FD	7,800	7,260
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ピンピン物語 SR	5FD	7,800	7,260
コムサイト SR	5FD	6,800	6,330
★天使の美奈子 SR	5FD	7,800	7,260
★華麗なるえっち SR	5FD	5,800	5,400
SR、MRシリーズ			
群雄争覇 SR	5FD	6,800	6,330
孫子 SR	5FD	6,800	6,330
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
ウルティマ IV SR	5FD	9,800	9,120
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
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
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2 SR	5FD	5,800	5,400
アルゴー SR	5FD	7,800	6,980
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
闘気王 SR	5FD	7,800	7,260
ドナ SR	5FD	7,800	7,260
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
ハイパーニア SR	5FD	8,800	8,190
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
雀ポール SR	5FD	5,800	5,400
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
プレインズ SR	5FD	7,800	7,260
カーマイン SR	5FD	7,800	7,260
ディーヴァ SR	5FD	7,800	7,260
ロマンシア SR	5FD	6,800	6,330
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
ライレーン SR	5FD	7,800	7,260
摩訶遁羅 SR	5FD	7,800	7,350
シルフィード SR	5FD	6,900	6,330
エー・アイ・アールSR	5FD	7,880	7,260
イミテーションシティSR	5FD	7,800	7,260
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
アイドロン SR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
魔界復活 SR	5FD	7,800	7,260
Mr.プロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
新王取物語 SR	5FD	10,000	9,300
戦場の星 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーSR	5FD	8,800	8,190
アートオブウォーパブ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありぃている SR	5FD	7,800	7,260
★はっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングロリータ SR	5FD	7,800	7,260
★ザ・メイズ SR	5FD	4,800	4,500
VAシリーズ			
神羅万象 VA	2HD	7,800	7,260
上海 VA	2HD	6,500	6,050
名監督 VA	2HD	6,800	6,330
英雄ナポレオン VA	2HD	9,800	9,120
ダイレス VA	2HD	6,800	6,330
太平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
プロ野球ファミリースタジアムVA	2HD	7,800	7,260
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
T/Bシリーズ			
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4 300	4,440
信長の野望	T/B	4 500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6,330
囲碁百科	T/B	6 800	6,330
棋太平	T/B	4 500	4,170
プロフェッショナル麻雀	T/B	4 800	4,440
オペレーショングレード	T/B	4 800	4,440
ワールドゴルフ	T/B	4 800	4,440
ディーサイド 2	T/B	4 800	4,440
ハイドライド 2	T/B	4 800	4,440
ナイザー	T/B	4 100	3,800
ウィングマン 2	T/B	4 800	4,440
軽井沢誘拐案内	T/B	4 800	4,440
TOKYOナンバストリート	T/B	4 800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4 800	4,440
カリオストロの城	T/B	4 800	4,440
7万光年セット	T/B	7 800	7,260
発汗惑星	T/B	4,800	4,440
パターンエディータ	T/B	4,000	3,700
5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
抄本三国志	5FD	8,800	8,190
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,120
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,440
大戦略 FM	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ	5FD	7,500	6,980
タなぎのホライゾン	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ポール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ IV	5FD	9,800	9,120
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
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
王子ピンピン物語	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
闘気王	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
魔界村	5FD	6,800	6,330
1942	5FD	6,800	6,330
戦場の狼	5FD	6,800	6,330
ドナ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	5FD	7,800	7,260
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
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
リ・バース	5FD	7,800	7,260
アルファ	5FD	5,900	5,490
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6,200	5,770
トップジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYHDセット	5FD	9,300	8,650
サイダーユング	5FD	7,800	7,260
7万光年セット	5FD	9,800	9,120
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
新王取物語	5FD	10,000	9,300
スターシンフォニー	5FD	7,800	7,260
★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
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりむレモン	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
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルバー占い	5FD	8,000	7,440
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなぎのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	3FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	3FD	5,800	5,400
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
パターンエディータ	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 2	3FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
スターシンフォニー	3FD	7,800	7,260
女子大生交際図鑑	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ IV	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	3FD	5,800	5,400
ウィザードリィ 1	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 2	3FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	3FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ナイザー	3FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,580
レイドック	3FD	6,800	6,330
北斗の拳	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ウィングマン 2	3FD	6,800	6,330
魔界村	3FD	6,800	6,330
1942	3FD	6,800	6,330
戦場の狼	3FD	6,800	6,330
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
ラビリンス	3FD	7,800	7,260
闘気王	3FD	7,800	7,260
覇邪の封印	3FD	8,800	8,190
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
7万光年セット	3FD	9,800	9,120
ディーサイド 2	3FD	6,800	6,330
妖姫伝	3FD	6,800	6,330
めぞん一刻	3FD	6,800	6,330
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
アーコン	3FD	7,800	7,260
ヴァリス	3FD	7,800	7,260
リ・バース	3FD	7,800	7,260
ライレーン	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,120
新王取物語	3FD	10,000	9,300
マンハッタンレクイエム	3FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	3FD	7,800	7,260
カリオストロの城	3FD	7,800	7,260
イミテーションシティ	3FD	7,800	7,260
ザ・キングサーモン	3FD	7,800	7,260
タイムバラドックス	3FD	7,800	7,260
シティー・ファイト	3FD	6,800	6,330
オペレーショングレード	3FD	6,800	6,330
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	3FD	7,800	7,260
スーパーランボー	3FD	6,800	6,330
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	3FD	9,300	8,650
自己中心派	3FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	3FD	6,800	6,330
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★セクシー・オレンジ	3FD	6,800	6,330
★オレンジストーリー	3FD	6,800	6,330
★オレンジ・ドリーム	3FD	6,800	6,330
★エリカ	3FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	3FD	6,800	6,330
★くりむレモン	3FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	3FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	3FD	3,800	3,600
★ショッキングロリータ	3FD	7,800	7,260
★アマゾネス	3FD	7,800	7,260
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルバー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	3FD	6,800	6,330
AVシリーズ			
三国志 AV	3FD	14,800	13,770
信長の野望全国版AV	3FD	9,800	9,120
ワールドゴルフ2 AV	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2 AV	3FD	8,000	7,440
ガンダーラー AV	3FD	7,800	7,260
ジーザス AV	3FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター AV	3FD	6,200	5,790
女神転生 AV	3FD	7,800	7,260
ディーヴァ AV	3FD	7,800	7,260
九玉伝 AV	3FD	6,800	6,330
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
アスピック AV	3FD	6,800	6,330
プロ野球ファンAV専	3FD	7,800	7,260
マイト&マジックAV専	3FD	9,800	9,120
リバイバー AV専	3FD	6,800	6,330
王子ピンピン物語AV専	3FD	7,800	7,260
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
魔界復活 AV	3FD	7,800	7,260
アルゴー AV	3FD	7,500	6,980
ルクソール AV	3FD	7,800	7,260
ドナ AV	3FD	7,800	7,260
ルーイン AV	3FD	7,800	7,260
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 T/Bシリーズ			
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ゼビウスJOYT/Bセット	T/B	5,900	5,490
ポスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
ロマンシア	T/B	5,800	5,400
トップルジック	T/B	4,800	4,440
アスピック	T/B	5,800	5,400
ファイナルゾーン	T/B	4,800	4,440
ザナドウ	T/B	6,800	6,330
ハイドライド 2	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
スーパーランボー	T/B	5,800	5,400
ディーサイド 2	T/B	4,800	4,440
オペレーショングレネード	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ワールドゴルフ	T/B	4,800	4,440
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
棋太平	T/B	4,500	4,170
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンバストーリー	T/B	4,800	4,440
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★エリカ	T/B	4,800	4,440
★聖女バニック	T/B	4,300	4,100
★口説き方教えます	T/B	6,800	6,330
★メロンソーダー	T/B	6,800	6,330
X1 5"2Dシリーズ			
三国志	5FD	14,800	13,770
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
アルバトロス拡張コース	5FD	4,500	4,170
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,400
自己中心派	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
森田和郎の将棋	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
上海	5FD	6,500	6,050
雀ボール	5FD	5,800	5,400
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	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
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 1	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
女神転生	5FD	7,800	7,260
うる星やつら	5FD	6,800	6,330
カーマイン	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター	5FD	6,200	5,770
ダークストーム	5FD	6,200	5,770
ドルアーガの塔	5FD	6,000	5,580
迷宮への扉	5FD	6,200	5,770
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドウシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
ゼビウスJOYFDセット	5FD	7,500	6,980
ソフィア	5FD	6,200	5,770
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ロマンシア	5FD	6,800	6,330
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
1942	5FD	6,800	6,330
キングスナイトスペシャル	5FD	6,900	6,420
アルゴー	5FD	7,500	6,980
ディーヴァ	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
エルスリード	5FD	7,200	6,700
ガイアの紋章	5FD	7,800	7,260
闘気王	5FD	7,800	7,260
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
ラビリンス	5FD	7,800	7,260
ディーサイド 2	5FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
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
イミテーションシティ	5FD	7,800	7,260
キングサーモン	5FD	7,800	7,260
オーガ	5FD	6,800	6,330
トップルジップ	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
カバラの秘密	5FD	7,800	7,260
スーパーマリオスペシャル	5FD	6,800	6,330
ホテルウォーズ	5FD	7,800	7,260
エイリアン 2	5FD	7,200	6,700
めぞん一刻	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
殺人倶楽部	5FD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,260
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,400
うっでいぽこ	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,120
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330
オペレーショングレネード	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	5FD	6,800	6,330
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
ストーム	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
摩訶迦羅	5FD	7,900	7,350
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
ヴェルツェル	5FD	8,800	8,190
獣神ローガス	5FD	7,800	7,260
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	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
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★アマゾネス	5FD	7,800	7,260
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりぃむレモン	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
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
X1 ターボシリーズ			
三国志 T	5FD	14,800	13,770
蒼き狼と白き牝鹿 T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀 T	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう T	5FD	7,800	7,260
ホテルウォーズ T	5FD	7,500	6,980
カリオストロの城 T	5FD	7,800	7,260
地球防衛軍 T	5FD	7,800	7,260
ジーザス T	5FD	7,800	7,260
ルクソール T	5FD	7,800	7,260
ザ・マン・アイ・ラブ T	5FD	7,800	7,260
電脳水滸伝 T	5FD	7,800	7,260
魔界復活 T	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
アルファー T	5FD	5,900	5,490
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
アルカイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドイングス169 T	5FD	12,500	11,630
ワールドゴルフII T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔 T専	5FD	7,800	7,260
カサブランカに愛をT専	5FD	7,200	6,700

X-6800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
レリクス	2HD	7,200	6,700
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700

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
グロブダー	QD	4,500	4,170
ドルアーガの塔	QD	4,500	4,170
バトルシティー	QD	4,500	4,170
バーニングラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ナイザー	QD	4,800	4,440
ポピンズ	QD	4,800	4,440
ダークストーム	QD	5,300	4,930
ソフィア	QD	4,800	4,440
迷宮への扉	QD	4,800	4,440
3Dゴルフシミュレーション	QD	4,000	3,700
惑星メフィウス	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

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
信長の野望	3FD	7,800	6,330
魔神宮	3FD	7,800	7,260
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8,800	8,190
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
プロフェッショナル麻雀	3FD	6,800	6,330
レイドック	3FD	6,800	6,330
九玉伝	3FD	7,800	7,260
リバイバー	3FD	6,800	6,330
ハイドライド 2	3FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
ムーンチャイルド	3FD	7,800	7,260
アーコン	3FD	7,800	7,260
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
ゼビウスJOYFDセット	3FD	8,800	8,190
ドルアーガの塔	3FD	6,800	6,330
帝王の涙	3FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
地獄の練習問題	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
ROMシリーズ			
メタルギア	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
ずっこけやじきた	ROM	5,600	5,120
スーパーロードランナー	ROM	5,800	5,400
コロニスリフト	ROM	6,800	6,330
スーパートリトーン	ROM	5,900	5,490
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
ランボースペシャル	ROM	5,800	5,400
大戦略	ROM	7,800	7,260
火の鳥	ROM	5,800	5,400
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
がんばれゴエモン	ROM	5,800	5,400
ディープフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
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	ROM	5,800	5,400
うっでいぽこ	ROM	6,800	6,330
ザ・ナック	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
エイリアン 2	ROM	7,800	7,260
トップジップ	ROM	5,900	5,490
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
チャムクリスマス	ROM	6,400	5,960
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
ハードボール	ROM	5,800	5,400
スクランブルフォーメーション	ROM	5,800	5,400
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
怒	ROM	6,800	6,330
スーパーランナー	ROM	5,800	5,400
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖(将棋)	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
プロ野球ファン	ROM	7,800	7,260
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロギュヌス	ROM	7,800	7,260
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・虚空の牙城	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
ミシシッピー殺人事件	ROM	6,800	6,330
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
FDシリーズ			
覇邪の封印	2DD	8,800	8,190
ディーヴァ	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
ザナドウ	2DD	7,800	7,260
ダイレス	2DD	6,800	6,330
T.N.T.	2DD	6,800	6,330
ピクセル 3	2DD	6,800	6,330
九玉伝	2DD	7,800	7,260
信長の野望全国版	2DD	8,800	8,190
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
イース	2DD	7,800	7,260
大戦略	1DD	7,800	7,260
ジーザス	2DD	7,800	7,260
ガルフォース	2DD	6,800	6,330
写画楽グラフィックツール	1DD	12,800	11,910
三国志	2DD	12,800	11,910
忍者	2DD	7,800	7,260
軍人将棋	2DD	5,800	5,400
上海	2DD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
めぞん一刻	2DD	6,800	6,330
うる星やつら	2DD	6,800	6,330
リバイバー	2DD	6,800	6,330
ラ・フェール(追跡者)	2DD	5,800	5,440
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
★リトルプリンセス	2DD	4,800	4,440
★ラブチェイサー	2DD	6,800	6,330
★マドンナの誘惑	2DD	6,800	6,330
★プレイメイト	1DD	6,000	5,580
★プレイメイト	T/B	4,500	4,200
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400
★カインドギャルズ	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコン占いヘルパー	2DD	8,000	7,440

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ROMシリーズ			
三国志	ROM	12,800	11,910
信長の野望全国版	ROM	9,800	9,120
ガリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ボルフェスと5人の悪魔	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
シャウド・マッチ	ROM	5,800	5,400
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
ブレイク イン	ROM	4,900	4,560
迷宮への扉	ROM	5,300	4,930
バットマン	ROM	5,800	5,400
ザナドウ	ROM	6,800	6,330
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
ヴィーナスファイヤー	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
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ハイドライド 2	ROM	6,400	5,960
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ジャガー 5	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
フェアリーランド	ROM	5,900	5,490
ファイナルゾーン	ROM	6,800	6,330
アルバトロス	ROM+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
はーりぃふぉっくす雪の魔王	ROM	5,900	5,450
はーりぃふぉっくすスペシャル	ROM	6,800	6,330
スーパーレイドック	ROM	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	ROM	6,800	6,330
クロスブレイム	ROM	5,800	5,400
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ドラゴンクエスト	ROM	5,800	5,400
女神転生	ROM	6,800	6,330
戦場の狼	ROM	5,800	5,400
将軍	ROM	7,800	7,260
ディーヴァ	ROM	5,800	5,400
1942	ROM	5,800	5,400
ファンタジーゾーン	ROM	5,500	5,120
トップジップ	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
魔性の館ガバリン	ROM	4,900	4,540
ヤングシャーロック	ROM	5,800	5,400
ヴァクソル	ROM	6,800	6,330
モンスターフェア	ROM	4,800	4,440
バトル・オブ・ペガス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ザ・キャッスル	ROM	5,800	5,400
ペガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ポイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
Qバート	ROM	4,800	4,440
グランプリーライダー	ROM	5,800	5,400
M36	ROM	5,800	5,400
ランボー	ROM	5,800	5,400
ナイルの涙	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ねぎ麻雀	ROM	6,800	6,330
クレイズ	ROM	5,800	5,400
沙羅曼蛇(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
ディーフ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
ザナドウ	ROM	7,800	7,260
シャロム	ROM	5,980	5,570
JP ウィンクル	ROM	4,800	4,440
アラモ	ROM	5,800	5,400
日本語MSXライト	ROM	19,800	18,420
MSX-PLAN	ROM	9,800	9,120
MSX-DOS TOOLS	ROM	14,800	13,770
MSX-SBUG	ROM	19,800	18,420
MSX-C	ROM	19,800	18,420
ジョイグラフ	ROM	5,800	5,400
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりぃむレモン	ROM	5,800	5,400
T/Bシリーズ			
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
ザース	T/B	4,800	4,440
ファランクス	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人	T/B	3,800	3,520
ゼータ2000	T/B	4,800	4,440
白と黒の伝説輪廻転生	T/B	5,000	4,630
白と黒の伝説アスカ	T/B	4,800	4,440
ハイドライド	T/B	4,800	4,440
★モアー	T/B	4,200	3,900
★悪女伝説	T/B	4,800	4,440
カード			
スターソルジャー	カード	4,800	4,440
野球狂	カード	4,800	4,440
高橋名人の冒険島	カード	4,800	4,440
スターフォース	カード	4,800	4,440
ビーパック		980	980

★印はアダルト版

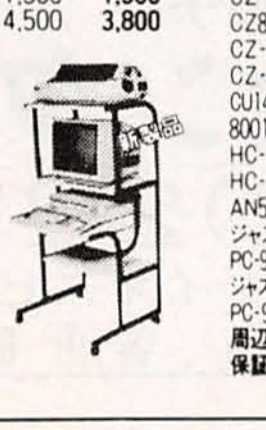
商品名	メディア	価格	割引価格
データライフ52D	10枚入	8,500	2,900
データライフ52DD	10枚入	10,000	3,300
データライフ52HD	10枚入	17,000	4,000
フジ 52D	10枚入	8,000	2,900
フジ 52HD	10枚入	24,000	4,000
マクセル・インターナショナル52D	10枚入	8,000	2,700
〃 52HD	10枚入	24,000	3,900
データライフ35 2D	10枚入	24,000	9,700
データライフ35 2DD	〃	28,000	12,000
TDK 52 DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52 HD	10枚入	24,000	5,600

▶本体周辺商品お買得情報	価格	割引価格
FS-A1(ナショナルMSX2)	29,800	25,000
MSXの必需品		
FS-A1MK II (MSX2)	29,800	26,800
FIB-F1II (MSX2)	29,800	26,800
アスキージョイスティックターボII (MSX、MSX2用)	9,900	8,900
FS-JS220(MSX用ジョイハット)	1,500	1,300
FS-JS225(MSX用ジョイステック)	4,500	3,800

オリジナル パソコンデスク ED-3000

定価 22,800円

特価 16,800円



商品名	価格	割引価格
PASOKO・1000(三和電子ジョイステック)	9,800	9,200
データレコーダー		
PHC-DR2(新品)(サンヨー)	12,800	9,200
PC-DR321(新品)(NEC)	19,800	12,800
PC-DR312(新品)(NEC)	13,980	9,500
データレコーダ用ケーブル	1,200	1,080
▶X・1周辺機器		
CZ-8BV2(カラーイメージボード)	39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)	23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データレコーダー)	24,800	20,000
X-1用ジョイカード	3,200	2,900
▶NEC周辺機器		
PC-8801-11(サウンド・ボード)	19,800	16,800
PC-8872(88用マウス)	9,800	8,330
響(ひびき)〈HAL研究所〉(88用FM音源+MIDボード)	36,000	29,800
▶ディスプレー本体		
CU14G2000文字カラーC・ケーブル付	49,800	29,800
CZ-820D(2000文字カラーテレビ)	79,800	44,800
CZ811C、X-1F10本体	89,800	18,000
CZ-820C、X-1G10本体	69,800	24,800
CZ-822C、X-1G30本体	118,000	74,800
CU14・A4(4060文字カラーディスプレ)	89,800	49,800
8001/11SR(本体)	138,000	16,800
HC-30(本体・MSX2・32K)	34,800	14,800
HC-60(本体・MSX2・32K)	68,800	16,800
AN58C(RFモジューレータ)	2,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500ケーブル付	12,800	「お電話にて」
ジャスト・サウンド・ライブラリー PC-98、88、FM-7/77、X-1、MZ-2500	5,800	「お電話にて」

周辺機器・ディスプレー・本体・他は全商品共メーカーの保証書が付いている新品・新製品です。

★年末年始営業のお知らせ：年内 12月29日まで、新年 1月4日から通常営業とさせていただきます。

注文方法

①お申込みは注文書を添えて郵便局の現金書留をご利用下さい。
②ソフトアーデン(専用)郵便振込み用紙をご利用なさるとお得です。
③お申込みいただいた商品は約6～10日位でお届けします。
④売切れになった商品の再生産には1～3ヶ月位かかる場合があります。
— 在庫に無いものに関しては、お時間をいただく場合があります —

24時間 *Information*	
8801ダイヤル	03-984-8801
X-1 ダイヤル	03-982-8901
ソフトなんでもダイヤル	03-987-7799

注文書

氏名

御住所 〒

TEL ( )

本体機種

FD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

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円までクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21	NEC PC-9801VM21	NEC PC-9801UX21	NEC PC-88VA	NEC PC-8801MA	NEC PC-8801FA	エプソン PC-286シリーズ シャープ X-68000 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¥433,800	定価¥390,800	定価¥348,800	定価¥298,800	定価¥198,800	定価¥168,800	
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	
NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD853	NEC PC-TV352	NEC PC-TV453N	SHARP CU-14AD	SHARP CU-14A4
定価¥89,800	定価¥99,800	定価¥118,800	定価¥115,800	定価¥138,800	定価¥84,800	定価¥89,800
特価¥56,000	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 NM-9950	NEC NM-9900	NEC PC-PR201TL	NEC PC-PR101TL	EPSON VP-135K (PCロム付)	star AR-2415	star TR-24CL
定価¥245,800	定価¥298,800	定価¥135,800	定価¥79,800	定価¥163,800	定価¥144,800	定価¥69,800
特価¥129,000	特価¥84,000	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥89,800	特価¥78,000	特価¥39,800

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 X1 turbo Z

セット
CZ880C (本体)
CZ880D (純正ディスプレイ)



合計定価327,800円
特価 ¥225,000

回数	1回目	2回目以降
12	20,950	20,800
24	12,500	11,000
36	8,250	7,800
48	8,050	6,100

SHARP パソコンテレビ X1 C30

セット
CZ822CB (本体)
CZ820DB (純正ディスプレイ)



合計定価197,800円
特価 ¥139,000

回数	1回目	2回目以降
12	13,056	12,900
20	9,936	8,000
36	6,500	4,800
60	3,848	3,200

SONY HIT BIT MSX2 PRO AV HB-F900(B)



回数	1回目	2回目以降
10	12,660	12,400
15	8,680	8,500
24	5,720	5,500
36	6,000	3,900

定価148,800円
特価 ¥114,000

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

回数	1回目	2回目以降
3	12,880	12,800
6	6,720	6,500
12	3,670	3,400

定価63,800円
特価 ¥37,000

EPSON PC-286V[STD]

ワープロセット
PC286V-STD(本体)
FTC12GTS-A1 (4050文字カラーモニター)
VP-135K(漢字プリンター)
一太郎Ver3(ワープロソフト)
15プリンター用紙
5.2HDディスケット10枚
合計定価623,700円



PC9801コンパチ!!

回数	1回目	2回目以降
18	28,340	26,900
24	21,980	20,900
36	18,000	14,700
60	15,580	9,700

特価 ¥426,000

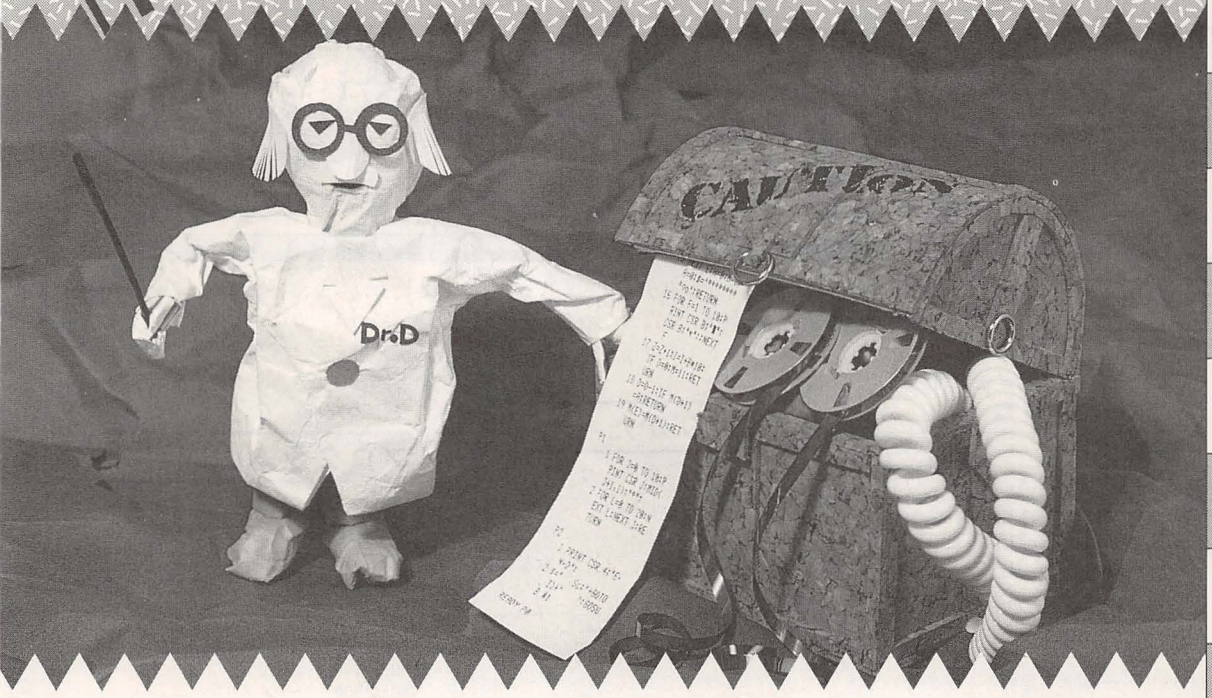
お申し込み方法

- 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

HEAVEN（ヘヴン） CHRISTMAS（クリスマス）



鈴木　浩

物　語

これは昔からの古〜い言い伝えじゃて。クリスマスの夜には，この世と神様の世界をつなぐ道ができるんじゃそうな。じゃがな，道はお空のもっと上にあってな，とても登って行くことはできないんじゃと。

《第1表》音　階

	ド	レ	ミ	ファ	ソ	ラ	シ	休符
低音	FA	DC	C8	BE	AA	96	82	CC
中音	7D	6E	64	5F	53	4B	41	終了
高音	3D	37	31	2D	28	23	20	BB

遊びかた

スペード・マークがあなたです。雪が降ってますので，J K キーでうまく左右にジャンプして上のほうに登り，神様に会ってください。また，あなたの生命力は雪や障害物に当たると除々に減っていき，0になると死んでしまいます。気をつけて！

あと，ときどき雪モグラ(？)がでてきて雪崩(なだれ)を起こしていきます。

《第2表》変 数 表

C$……背景キャラクター
　木…1　教会…2　家…3
M$……雪モグラのキャラクター
　M$(3)で消去
H……ハイスコア
S……スコア
R……ラウンド
X，Y……プレイヤー座標
X1，X2…プレイヤー旧座標
L……プレイヤー生命値
X5……雪モグラのX座標
P……雪モグラのはばたきカウンタ
F……雪モグラのX軸移動ベクトル
Q……雪モグラの出現カウンタ
W……LIFEの増加値
W1……LIFEの増加値(補助)
S1……SCOREの増加値(補助)

プログラムの説明

BGMはタイマ割込みで行なってい

《第3表》プログラムの説明

20〜 180	初期設定&キャラ定義
190〜 310	画面作成
320〜 490	プレイヤーの動き
500〜 670	雪モグラの動き
680〜 740	神様表示サブルーチン
750〜 900	シーンクリア
910〜 960	雪がふるふるサブルーチン
970〜1070	ゲーム・オーバー
1080〜1190	タイトル画面
1200〜1460	BGMデータ&BGMドライバー&雪を降らせるマシン語

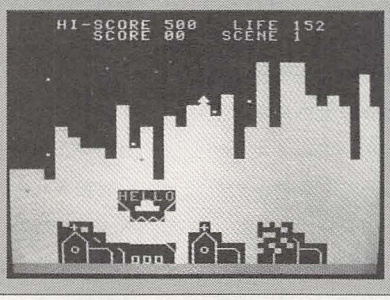




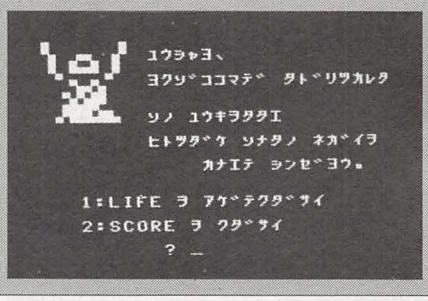
◀《写真2》静かな町に雪が降る。あなたは下のスペードだよ

▼《写真4》よくぞここまでたどり着いたぞ。神様にほめられちゃった

▲《写真1》さあ，神様の世界までたどり着くことができるかな？



▶《写真3》雪が積もっていくので，うまく上へ上へとのぼってくれ



《OVER FLOW》新年明けましておめでとうございます。本年も，より一層みなさまの期待にこたえていくよう，編集部一同がんばりますので，よろしくお願い致します。では，さっそく今年も元気よくいってみよう！

ます。また，BGMプログラムは5オクターブまで出力できます。音階は**第1表**に示します。

参考

マイコン1981年1月号192～197ページ，ベーシックマスターのモニタ研究—その7

CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，季節感もあるし，ストーリーもメルヘンだし，ゲームもなかなかよくできてるし，全体的にまとまった作品だな。

影：新年早々すいぶんとほめまくりますね。私から言わせてもらえば，ちょっと単純なゲームですよ。もう少し……。フギャ！

Dr.D：ほら，雪モグラというトラップまであるぞ。どうだ。

HEAVEN CHRISTMASのプログラム・リスト

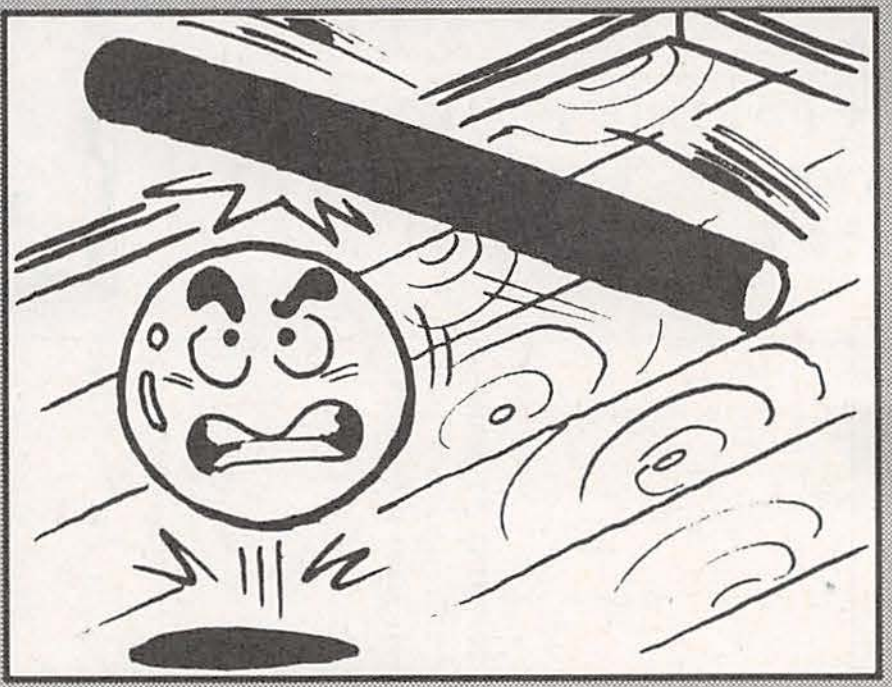
```
  10 IF PEEK($3C1C)()$BB THEN GOTO 1200
  20 REM
  30 REM INIT & CHARACTER SET
  40 REM
  50 RANDOMIZE :POKE 6,$F0,$6E
  60 DIM C$(3),M$(3),K$(7)
  70 LET H=500:LET Q=0:LET P=0
  80 LET C$(1)=CHR$(1,8,1,8,1,3,10,8,8,8,1,11,1,6,1,3,10,8,8,8,1,3,1,2,1,8,10,8,8,$B6)
  90 LET A$=CHR$(9,$2B,10,8,8,$BF,$93,$BE,10,8,8,8,$B6,$6F,$BA,$B5,$BE)
 100 LET C$(2)=A$+CHR$(10,8,8,8,8,8,$B6,32,$B6,32,$B6)
 110 LET C$(3)=CHR$(($FC,$FD,$F6,$F6,$F6,$FD,10,8,8,8,8,8,8,$F0,$F3,$DB,$DB,$DB,$F3)
 120 LET A$=CHR$($FD,9,$FC,10,8,8,8)
 130 LET M$(1)=A$+CHR$(8,$FD,1,12,9,1,3,$FC,10,8,8,8,8,$91,$91,$91)
 140 LET M$(2)=A$+CHR$(1,12,9,1,3,10,8,8,8,8,$FC,$91,$91,$91,$FD)
 150 LET M$(3)=CHR$(32,32,32,10,8,8,8,8,32,32,32,32,32,10,8,8,8,8,8,32,32,32,32,32)
 160 LET K$(1)="L@@@@C":LET K$(2)="HC@O@LF":LET K$(3)="@IDOID@"
 170 LET K$(4)="@HL@CF@":LET K$(5)="@@CAG@@":LET K$(6)="@@GGA@@":LET K$(7)="@LJMGE@"
 180 GOTO 1080
 190 REM
 200 REM SCREEN
 210 REM
 220 CLEAR :LET R=R+1
 230 FOR I=$3E0 TO $3FF:POKE I,$9D:NEXT I
 240 FOR I=1 TO 7:LET A=INT(RND(3))+1
 250 LET CURSOR=RND(31-(A+1)),((A=3)*21+(A(3)*19):PRINT C$(A);
 260 NEXT I
 270 LET CURSOR=4,0:PRINT "HI-SCORE";H:LET CURSOR=19,0:PRINT "LIFE";L
 280 LET CURSOR=7,1:PRINT "SCORE";S:LET CURSOR=18,1:PRINT "SCENE";R
 290 FOR I=1 TO L1:LET L=L+1:LET CURSOR=23,0:PRINT L;:MUSIC T1P07:NEXT I
 300 FOR I=1 TO S1:LET S=S+10:LET CURSOR=12,1:PRINT S:MUSIC T1P0シ:NEXT I
 310 POKE $3AF0,$3B,$90,$3B,$90:CALL $3B3F
 320 REM
 330 REM PLAYER
 340 REM
 350 IF L(0 THEN GOTO 970
 360 LET CURSOR=23,0:PRINT L;" "
 370 GOSUB 910
 380 LET CURSOR=X,Y+1:IF CURSOR$=" " THEN LET X1=X:LET Y1=Y:LET Y=Y+1:GOTO 430
 390 LET A$=INKEY$:IF A$(CHR$(1) THEN GOTO 490
 400 LET X1=X:LET Y1=Y
 410 IF A$="J" THEN LET X=X-1:LET Y=Y-1
 420 IF A$="K" THEN LET X=X+1:LET Y=Y-1
 430 LET CURSOR=X1,Y1:PRINT " "
 440 LET CURSOR=X,Y:LET A$=CURSOR$
 450 IF A$=CHR$($60) THEN MUSIC P0T1Dト:LET L=L-10:GOTO 470
 460 IF A$()" " THEN MUSIC P0T1シ:LET L=L-5:LET X=X1:LET Y=Y1:GOTO 440
 470 PRINT CHR$($99)
 480 IF Y=4 THEN MUSIC P0T1V5シトシトV4シトシトV3シトシトV2シトシトV1シトシトV5:GOTO 750
 490 LET CURSOR=X,Y-1:IF CURSOR$()" " THEN LET L=L-1
 500 REM
 510 REM ｷﾀ ﾓｸﾀﾗ
 520 REM
 530 LET Q=Q+1:IF Q(200 THEN GOTO 320
 540 LET Q=0:LET X5=INT(RND(25))+1:LET F=INT(RND(2))*2-1
 550 LET CURSOR=X5,16:PRINT M$(1)
 560 FOR I=1 TO 3
 570 LET CURSOR=X5-1,16:PRINT "HELLO":MUSIC T3P0トシP4R:LET CURSOR=X5-1,16:PRINT "  ":MUSIC P3R
 580 NEXT I
 590 LET CURSOR=X5,16:PRINT M$(3)
 600 LET X5=X5+F:IF (X5(2)+(X5)26) THEN GOTO 640
 610 LET CURSOR=X5,16:PRINT M$(P+1)
 620 LET P=P=0:MUSIC T1P0V4シV27V1レV5
 630 GOTO 590
 640 LET CURSOR=X5-1,16:PRINT "GOOD":LET CURSOR=X5+1,17:PRINT "BYE"
 650 MUSIC T1P0V5シラトV4シラトV3シラトV2シラトV1シラトソラミフレドソV5
 660 LET CURSOR=X5,16:PRINT M$(3):LET CURSOR=X5-1,16:PRINT " "
 670 GOTO 320
 680 REM
 690 REM
 700 REM HEAVEN PRINT
 710 REM
 720 FOR I=0 TO 6:FOR J=1 TO 7
 730 POKE $100+X+(Y+I)*32+J,ASC(MID$(K$(I+1),J,1))-$40
 740 NEXT J:NEXT I:RETURN
 750 REM
 760 REM CLEAR!
 770 REM
 780 POKE $3AF0,$3B,$FD,$3B,$FD:CALL $3B3F
 790 CLEAR :LET X=3:LET Y=5:GOSUB 690
 800 LET CURSOR=12,6:PRINT "ﾕｳｼｬﾖ"
 810 LET CURSOR=12,8:PRINT "ﾖｸｿﾞｺｺﾏﾃﾞ ﾀﾄﾞﾘﾂｶﾚﾀ"
 820 LET CURSOR=12,11:PRINT "ｿﾉ ﾕｳｼｬﾀﾀｶｴ"
 830 LET CURSOR=12,13:PRINT "ﾋﾄﾂﾀﾞｹ ｿﾅﾀﾉ ﾈｶﾞｲﾗ"
 840 LET CURSOR=16,15:PRINT "ｶﾅｴﾃ ｼﾝｾﾂﾖ｡"
 850 LET CURSOR=7,18:PRINT "1:LIFE ヲ ｱｶﾍﾃｸﾀﾞｻｲ":LET CURSOR=7,20:PRINT "2:SCORE ヲ ｸﾀﾞｻｲ"
 860 LET CURSOR=13,22:INPUT A:LET L1=0:LET S1=0
 870 LET CURSOR=6,22:PRINT "ｿﾅﾀ ﾉ ﾈｶﾞｲｦ ｶﾅｴﾖｳｿﾞ!":MUSIC P0T1V5ラトフV4ラトフV3ラトフV2ラトフV1ラトフP9RV5
 880 LET X=16:LET Y=18
 890 IF A=1 THEN LET L1=INT(RND(50))+50:GOTO 190
 900 LET S1=INT(RND(30+R))+R*10:GOTO 190
 910 REM
 920 REM ﾕｷ ｶﾞ ﾌﾙﾌﾙ ｻﾌﾟﾚｰﾁﾝ
 930 REM
 940 LET W=1:LET CURSOR=RND(32),4:PRINT "･"
 950 CALL $3B4E
 960 RETURN
 970 REM
 980 REM GAME OVER
 990 REM
1000 POKE 6,$F0,$6E
1010 LET CURSOR=11,8:PRINT "GAME OVER":LET CURSOR=8,20:PRINT "PUSH SPACE KEY!"
1020 MUSIC T3O4P3シUトシラソラP5#フ#フソララフソ
1030 LET CURSOR=11,14:PRINT "SCORE";S
1040 IF H(S THEN LET H=S:LET CURSOR=10,16:PRINT "HIGH SCORE!!":MUSIC T3O2P1ソソソシシUVUVUレP5UV
1050 GOSUB 910
1060 IF INKEY$()" " THEN GOTO 1050
1070 GOTO 1080
1080 REM
1090 REM TITLE
1100 REM
1110 CLEAR
1120 FOR I=$3E0 TO $3FF:POKE I,$FF:NEXT I
1130 LET X=10:LET Y=5:GOSUB 690
1140 LET CURSOR=8,20:PRINT "HIT SPACE KEY"
1150 LET CURSOR=5,22:PRINT "1987 HIROSHI.SUZUKI"
1160 LET CURSOR=7,4:PRINT "HEAVEN CHRISTMAS"
1170 GOSUB 910
1180 IF INKEY$()" " THEN GOTO 1160
1190 LET S1=0:LET L1=0:LET S=-10:LET R=0:LET L=299:LET X=15:LET Y=18:GOTO 190
1200 REM
1210 REM BGM DATA
1220 REM
1230 RESTORE :LET A=$3B00:CLEAR :PRINT "DATA WRITING."
1240 FOR I=1290 TO 1460 STEP 10
1250 LET S=0:FOR J=1 TO 17:READ D$:LET D=VAL("$"+D$):LET S=S+D
1260 POKE A,D:LET A=A+1:NEXT J
1270 IF S-D()D THEN PRINT "ERROR IN";I:END
1280 LET A=A-1:NEXT I:GOTO 20
1290 DATA 7F,3A,F4,FE,3A,F2,A6,00,7F,EE,80,4A,26,FA,C6,3F,8D9
1300 DATA A6,00,81,CC,27,0A,81,BB,27,20,F7,EE,80,4A,26,FA,776
1310 DATA 7C,3A,F4,B6,3A,F4,81,0A,26,DC,0B,FF,3A,F2,DE,0A,836
1320 DATA 0B,DF,0D,86,30,97,0C,7E,F0,6E,FE,3A,F0,20,C7,CE,B06
1330 DATA 3B,00,DF,06,DE,0A,0B,DF,0D,86,1E,97,0C,39,CE,03,54D
1340 DATA DF,A6,00,81,A5,27,0B,81,60,27,07,09,BC,01,5F,26,507
1350 DATA F0,39,A6,20,81,20,26,16,E6,00,E7,20,B6,20,A7,00,606
1360 DATA C1,60,26,E7,7F,EE,80,B6,3F,B7,EE,80,20,DD,B6,60,BE0
1370 DATA A7,00,20,D7,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,19E
1380 DATA 53,53,53,53,53,53,53,4B,41,41,41,4B,53,53,6E,CC,57E
1390 DATA 41,41,41,41,41,41,41,3D,37,37,37,3D,41,41,53,CC,4B7
1400 DATA 37,37,37,37,31,37,3D,41,3D,3D,3D,3D,3D,CC,CC,3D,4C0
1410 DATA 3D,3D,3D,37,3D,41,4B,41,41,41,41,41,41,CC,CC,37,37,502
1420 DATA 37,3D,41,CC,CC,37,37,37,3D,41,CC,CC,37,41,41,41,602
1430 DATA 37,41,41,41,37,31,37,3D,41,4B,41,3D,3D,4B,4B,4B,3FE
1440 DATA 3D,4B,4B,4B,3D,37,3D,41,4B,53,CC,CC,BB,41,41,37,5BA
1450 DATA 37,41,41,37,37,3D,3D,41,4B,41,41,53,53,41,41,37,40E
1460 DATA 37,41,41,37,37,3D,3D,41,4B,53,CC,CC,BB,00,00,00,4D3
```

★ただいま，OFのデータをロード中ですので，ロードが終わるまで隣のOFを読んでお待ちください。(新潟市・久住　隆13才)……**【影**：新年早々待たされるとは思わなんだぜ。**編**：隣を読むと，「いってみよう」とくるし。**】**

ベーシックマスターLⅢマーク5/S1用

BOUNDING BALL
(バウンディング ボール)

藤倉　健一



★はじめに

はじめて投稿します。スーパーマリオ，パックランドを見て思いついたゲームです。少し長いプログラムですが，ぜひ遊んでみてください。

なお，ストーリーはありませ～ん!!

★遊びかた

というわけで，ストーリーなど考えもせずに作ったゲームであります。

自分は，二つのちゃわんにゴムをつけてのばしたような（他に，いい表現のしかたが思いつかない）キャラクターです。

このキャラクターを，[ﾑ]，[ﾛ] キーで，それぞれ上下に動かし，赤いボールをはね返してください。地面は一定の速さでスクロールしています。その地面の穴に落ちればミスで，ボールを一つ失います。

また，地面でバウンドしたとき，そのバウンド地点にボーナス・キャラがあれば，それぞれのボーナスが入ります(**第1表**参照)。

穴に落とさないで，ゴールまで行けば面クリアです。9面まであり，9面をクリアすると，ドルアーガモドキのデモがあります。

★プログラムについて

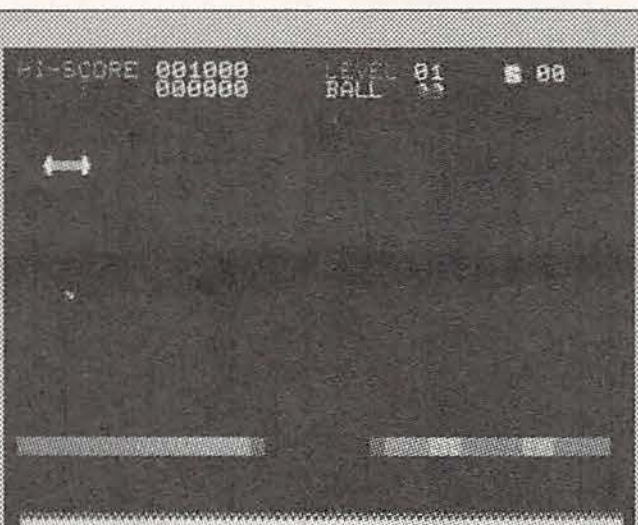
まず，**リスト1**を入力し，600ボーでセーブします。ファイル・ネームは自由です。

つぎに，**リスト2**（IGセットのプログラム）を入れ，1200ボー（POKE &HFFD7，1）で，ファイル・ネーム〝BALL〟でセーブします。

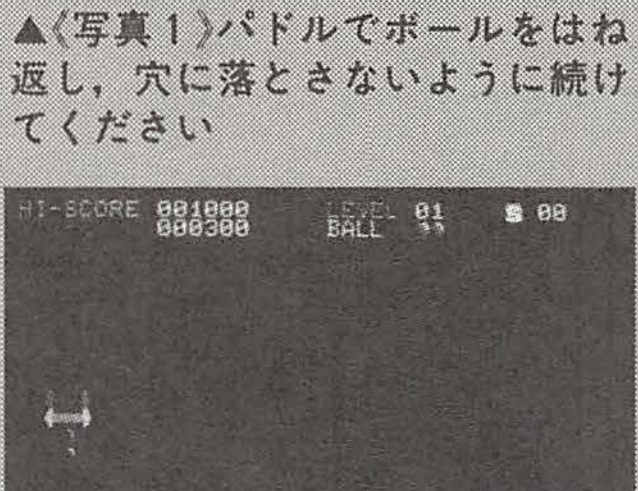
そして，**リスト3**（メイン・プログラム）を入力し，1200ボー，〝BALL.M〟でセーブします。

遊ぶときは，カセット，ディスクとも，RUN〝ファイル・ネーム〟で，あとは自動的にはじまります。

リスト2の中の1000行以後は，マーク5に付いてくるIG SETプログラ

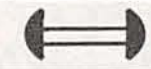


▲《写真1》パドルでボールをはね返し，穴に落とさないように続けてください



▲《写真2》[S]マークがやってきた，この上にバウンドさせるとボーナスが……

《第1表》キャラクターの説明

	自分が動かすキャラ
○	ボール
[S]	これを取ると面クリア時ボーナス!
[B]	ボーナス点(200点)
[E]	1機増える

〈リスト1〉BOUNDING BALLのローダー・プログラム・リスト(DISK使用の場合は入力しなくて結構です)

```
10 COLOR 7.1:WIDTH 40:POKE &HFFD7.1:LOCATE 12.10:PRINT "Loading...":RUN "CAS0:BA
LL"
```

《リスト2》IGセットのプログラム・リスト

```
 10 COLOR 7.0:SCREEN 0..1:WIDTH 40:DEFINT A-Z:DEFSNG A.J:POKE &HFFE9.1
 20 PRINT "]]] BOUNDING BALL [[[":PRINT:COLOR 5:PRINT "* IG SETTING NOW.":PRINT
 30 COLOR 4:FOR I=0 TO 17:PRINT "·";:NEXT:LOCATE 0.4:COLOR 3
 40 FOR I=0 TO 17:READ C$:C=VAL("&H"+C$):A=&HA000+C*8
 50 B=1:GOSUB 80:B=2:GOSUB 80:B=4:GOSUB 80:PRINT "*";:NEXT:PRINT:PRINT:COLOR 5
 60 PRINT "* LOADING MAIN ..."
 70 POKE &HFFE9.0:RUN "BALL.M"
 80 READ D$:D=1:FOR J=A TO A+7:W=VAL("&H"+MID$(D$.D.2)):POKE &HFFEA.B:POKE J.W
 90 D=D+2:NEXT:RETURN
 100 '
 110 DATA 00. 0000000000000000. 0000000000000000. 0000000000000000
 120 DATA 20. 0000000000000000. 0000000000000000. 0000000000000000
 130 DATA 2E. 0000000000000000. 0000000000000000. 0000000000000000
 140 DATA 42. FF01989881989801. FFFFFFFFFFFFFFFF. 00FE67677E6767FE
 150 DATA 45. 0000000000000000. FFFFFFFFFFFFFFFF. FF009E9B839B9E00
 160 DATA 53. FFFFFFFFFFFFFFFF. 007EA5A07E05A57E. 007EA5A07E05A57E
 170 DATA 6F. 0000000000060200. 000000007EBF9F7E. 0000000000060200
 180 DATA 87. 0000000000000000. 0000000000000000. FFFFFFFFFFFFFFFF
 190 DATA 8F. 00228899FFFFFFFF. 0022000000000000. 00228899FFFFFFFF
 200 DATA 92. 0C0E0EFF0F0E0E0C. 0C0EFEFFFFFE0E0C. 0C0EFE0FFFFE0E0C
 210 DATA 93. 307070FFF0707030. 30707FFFFF7F7030. 30707FF0FF7F7030
 220 DATA 95. 00007C83000C0000. 00FEFFFFFFFFFE7C. 00FE837C830D0000
 230 DATA E0. 000000FF00000000. 0000FFFFFFFF0000. 0000FF00FFFF0000
 240 DATA E1. 307070FFF0707030. 30707FFFFF7F7030. 30707FF0FF7F7030
 250 DATA E3. 0C0E0EFF0F0E0E0C. 0C0EFEFFFFFE0E0C. 0C0EFE0FFFFE0E0C
 260 DATA EC. 000C020200000000. 3C7EFFBFBF4E3C00. 000C020200000000
 270 DATA ED. 000C020200000000. 000C020200000000. 3C7EFFBFBF4E3C00
 280 DATA FE. 0000000000000000. 0000000000000000. FFFFFFFFFFFFFFFF
 1000 INPUT A.B:PRINT B:"DATA "+HEX$(A)+". ";:FOR I=&H7000+A*8 TO &H7000+A*8+7:GO
 SUB 1030:NEXT:PRINT ". ";
 1010 FOR I=&H7800+A*8 TO &H7800+A*8+7:GOSUB 1030:NEXT:PRINT ". ";
 1020 FOR I=&H8000+A*8 TO &H8000+A*8+7:GOSUB 1030:NEXT:END
 1030 P=PEEK(I):PRINT RIGHT$("0"+HEX$(P).2);:RETURN
```

★僕は「どんべえのきつね」を作りながらベーマガを読んでいたら，思わずひっくりかえし，ベーマガをびしょびしょにしたうつけ者です。(岐阜県羽島市・**清水隆宏13才**)……【**影**：ナニ!どんべえの密造者か!】

《リスト3》メイン・プログラム・リスト

```
10 '
20 '
30 '
40 '
50 '
60 '
70 '
80 '
90 '
100 '
110 '
120 ' ]]]]] INIT [[[[[ v^v^v^
```

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

PENGUIN（ペンギン） FIGHT（ファイト）

Mr.X



⊙STORY

あるところに2匹の超能力を持ったペンギンがいました。
「今日こそは，どっちが強いか決着をつけようぜ！」
「望むところだ!!」
さぁ,対決です。ペンギンどおしの超能力を駆使した戦いが今，はじまります。

⊙ルール

勝負はカメが左端へ行き止まるまでの間に行なわれます。このゲームの勝敗はＰＯＷによって決まります。ＰＯＷははじめ15，ＰＯＷカプセル（青い四角形）を取ると＋3，ダメージを受けると－5で画面左上，右上にそれぞれのプレイヤーのＰＯＷが表示されます。

――勝敗の判定――

1．相手と31以上のＰＯＷの差をつける
2．相手のＰＯＷを0以下にする
3．自分のＰＯＷを51以上にする

上の条件のうちの一つを満たせば勝ちです。それでも勝負がつかないときは，カメが止まった時点でＰＯＷが多く残っていたほうが勝ちです。もし，このときに両者のＰＯＷが同じ場合は１Ｐの勝ちとなります（２Ｐが挑戦者と考えてください）。

⊙操作方法

●歩き回りたいとき

✚ボタンでペンペンが上下左右に移動します。ペンペンはレンガにぶつかると進めません（消えていても）。

●攻撃したいとき

Ⓑボタンでスピナー出現，✚ボタンでスピナー移動，Ⓐボタンでスピナーセット✚ボタンを押した方向にバクハツが飛んで行きます。※バクハツを敵ペンペンに当てるとダメージを与えることができますが(消えていても)，スピナーを当てただけでは何もなりません。

●消えたいとき

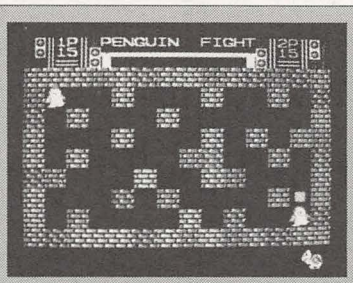
ペンペン移動時にⒶボタンを押します。消えているときにはペンペンがいる場所に対応した音が鳴ります。音は左からド，ド#，レ～，上からド,レ,ミ～，がそれぞれ対応しています。音は縦，横の順で鳴ります。

⊙入力の注意

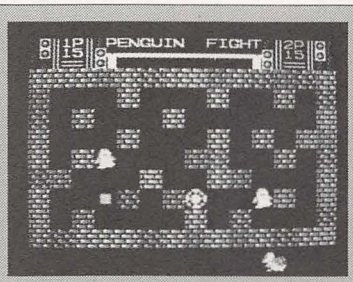
リスト中のｍ６，ｍ５にはキャラクタ・テーブルＢのキャラクタが入ります。

KEY 1，CHR$（254）
KEY 2，CHR$（253）

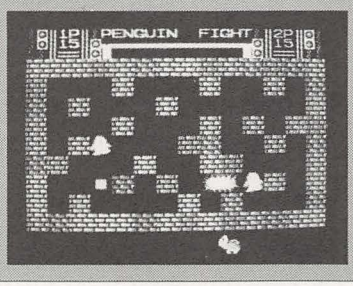
と定義し，ｍ６はF1キー，m5はF2キーでそれぞれ入力してください。



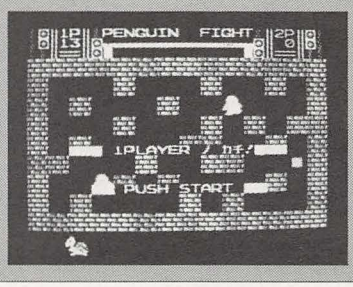
◀《写真1》ペンギン・ファイトのスタート画面。1対1の対決だ



◀《写真2》スピナーを発射し、相手の動きに合わせてセット



◀《写真3》バクハツは一直線に相手をめがけて飛んでいく



◀《写真4》相手のＰＯＷをゼロにすれば勝ちだ

★まっ暗な道を自転車のライトをつけて，ドラスピ８面ごっこをする友人はスルドイ。（富山県中新川郡・**スペース・ハリャ16才**）…【**影**：まさか，それでカエルやクモを踏みつぶそうってんじゃないだろうな。】

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	H31	D41	J20	1	P	J20	H31	P	E	N	G	U	I	N			F	I	G	H	T	H31	J23	2	P	J23	D41	H31
1	H31	D41	J20			J20	D42	E12	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E41	E12	D42	J23			J23	D43	H33
2	H31	H31	J20	J30	J30	J20	D42	E22													E22	D42	J23	J33	J33	J23	H33	H33
3	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F31	F31	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F32	F32	F31	F31	F33	F33	F30	F30	F31	F31	F30	F30	F33	F33
4	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F31	F31	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F32	F32	F31	F31	F33	F33	F30	F30	F31	F31	F30	F30	F33	F33
5	F31	F31							F33	F33							F33	F33					F33	F33			F30	F30
6	F31	F31							F33	F33							F33	F33					F33	F33			F30	F30
7	F30	F30			F33	F33							F33	F33													F32	F32
8	F30	F30			F33	F33							F33	F33													F32	F32
9	F33	F33							F33	F33							F33	F33			F33	F33			F32	F32	F31	F31
10	F33	F33							F33	F33							F33	F33			F33	F33			F32	F32	F31	F31
11	F33	F33			F33	F33									F31	F31	F30	F30					F33	F33			F30	F30
12	F33	F33			F33	F33									F31	F31	F30	F30					F33	F33			F30	F30
13	F30	F30	F31	F31							F32	F32					F33	F33	F31	F31							F33	F33
14	F30	F30	F31	F31							F32	F32					F33	F33	F31	F31							F33	F33
15	F33	F33							F30	F30			F31	F31									F32	F32			F32	F32
16	F33	F33							F30	F30			F31	F31									F32	F32			F32	F32
17	F32	F32			F31	F31									F33	F33			F30	F30							F30	F30
18	F32	F32			F31	F31									F33	F33			F30	F30							F30	F30
19	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F31	F31	F32	F32	F31	F31	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F32	F32
20	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F31	F31	F32	F32	F31	F31	F33	F33	F30	F30	F33	F33	F32	F32

《第1図》PENGUIN　FIGHTのBGグラフィック

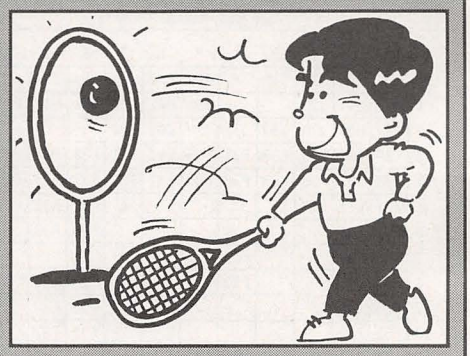
PENGUIN　FIGHTのプログラム・リスト

```
10 CLS:VIEW:SPRITEON:CGSET1,2:DIM P(1),F(1),Q(1)
20 DEFSPRITE0,(2,0,0,0,0)=CHR$(215):POSITION0,32,62:POSITION1,208,158
30 FOR N=0 TO 1:P(N)=15:GOSUB 320:NEXT:PLAY"T4O2C2EGECR":PLAY"M1V3Y3T104COEG"
40 DEF MOVE(4)=SPRITE(13,7,RND(10)+70,104):POSITION4,224,194:MOVE4
50 N=-(N=0):S=STICK(N):T=STRIG(N):E=-(N=0):I=N+2
60 IF MOVE(4)=0 OR P(N)<1 OR ABS(P(N)-P(E))>30 OR P(N)>50 THEN 330
70 M=-((S=8)+(S=1)*3+(S=4)*5+(S=2)*7)
80 ON F(N) GOTO 160,210
90 IF MOVE(N)<0 THEN 50
100 D=N:ON C+1 GOSUB 260,280
110 X=XPOS(N)+16*((S=2)-(S=1)):Y=YPOS(N)+16*((S=8)-(S=4)):A=X/8-2:B=(Y-22)/8:IF
SCR$(A,B)<>" " THEN 50
120 ON T/4 GOTO 140,150
130 K=4:GOSUB 300:GOTO 50
140 F(N)=1:D=I:GOSUB 310:GOTO 50
150 ERA N:GOSUB 310:PLAY MID$("CDEFGAB",(B-3)/2,1)+MID$("OCO#CDO#DEOFO#FGO#GAO#A
BO",A,2):GOTO 50
160 IF MOVE(I)<0 THEN 50
170 D=I:ON Q(N) GOTO 190
180 K=7:PLAY"D":GOSUB 300:Q(N)=-(T=8):GOTO 50
190 IF M>0 THEN F(N)=2:Q(N)=0:K=10:GOSUB 300
200 GOTO 50
210 X=XPOS(I):Y=YPOS(I)
220 IF X<16 OR X>224 OR Y<48 OR Y>176 THEN 250
230 IF ABS(X-XPOS(E))<12 AND ABS(Y-YPOS(E))<12 THEN P(E)=P(E)-5:PLAY"BCD":N=E:GO
SUB 320:N=I-2:GOTO 250
240 MOVE I:PLAY"G":GOTO 50
250 ERA I:F(N)=0:GOTO 50
260 W=RND(12)*16+32:Z=RND(7)*16+64:IF SCR$(W/8-2,Z/8-3)<>" " THEN RETURN
270 SPRITE0,W+4,Z+2:C=1
280 IF XPOS(N)=W AND YPOS(N)+2=Z THEN SPRITE0:C=0:PLAY"GEC":P(N)=P(N)+3:GOSUB 32
0
290 RETURN
300 DEF MOVE(D)=SPRITE(K,M,1,8):MOVE D:RETURN
310 POSITION D,X,Y:RETURN
320 LOCATE 3+20*N,1:PRINT RIGHT$(STR$(P(N)),2):RETURN
330 N=1-(P(0)<P(1)):LOCATE 4,12:PRINT"m6m6m6";N;"PLAYER ノ カチ!m6m6m6":PLAY"T4O2G2
FEDCRC"
340 LOCATE 6,16:PRINT"m5m5 PUSH START m5m5"
350 IF STRIG(0)=1 THEN RUN
360 GOTO 340
```

★電波新聞社の前を通ったとたん，影さんの悲鳴が聞こえた。もしかして，つぐ美さんが……。（神奈川県川崎市・**高松和彦14才**）…【**影**：人はここを恐怖の館と呼ぶ。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン用

ブーメラン



寺井　章

◆遊びかた

左右のコートに別れて2人で対戦します。まず，ラケットでボールを打ち，コート内にある輪に命中させてください。ボールは輪と一体になってブロックを壊し得点します（3個壊すとボールは輪と離れる）。自分のコート内では1点，相手コート内は2点入ります。

ボールはブロックに当たると，一定距離進んで止まります。自分のコート内に止まれば，何回でもボールを打つことができます。ですから，相手のブロックを壊してもどってくるのを理想とします。

どちらかが15点取ると1セット終了で，早く3セット取ったほうが勝ちです。

なお，どちらにボールを打つ権利があるかはラケットが示してくれます。右下の数字は考慮時間です（0になると打つ権利が相手に移ります）。

《第1表》変数表

X，Y	ボール
XB，YB	輪
XC，YC	ラケット
U	ボールが止まったか
W	輪に入ったか
Z	ボールがラケットに当たる位置
J	ブレーキ
H	ボールが止まるまでのタイム
K	ブロックを壊した数
T	タイム
Q，QQ	得点
P，PP	セット・カウント

◆操作方法

コントローラⅠとⅡを使用します。✚ボタンでラケットを前後左右に移動させ，ボールの下へ持って行き，Ⓐボタンで打ちます。

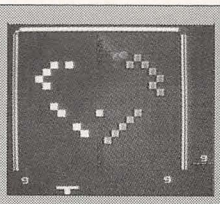
ラケットを左右に調節することにより，ボールは前方7方向に飛びます。

◆入力の注意

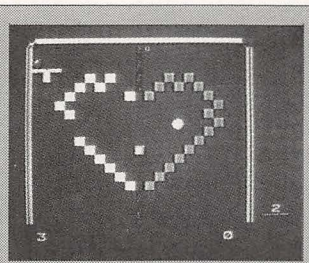
リスト中のm5にはキャラクタ・テーブルBのキャラクタが入ります。

KEY1，CHR$(253)↵

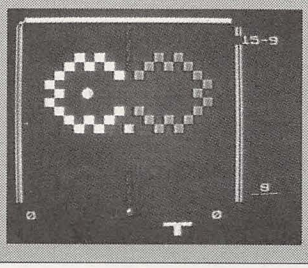
と定義し，F1キーで入力してください。



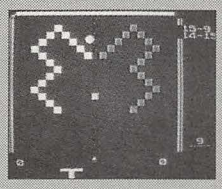
◀《写真1》ボールを輪に当て，コート内のブロックを壊していきます



◀《写真2》ボールが自分のコート内にもどってくれば何回でも続けて打てます



◀《写真3》セットごとにコート内のブロックの配置が変わっていきます



◀《写真4》第3セットめ。先に3セットを取ったほうが優勝です

ブーメランのプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO740
20 VIEW:CGSET 1,0:CGEN 3:SPRITE ON:PALETS 0,1,0,0,0
30 FOR I=0 TO 4:DEF SPRITE I,(3+(I=1),1,0,0,0)="":NEXT
40 POKE&H680,207:32,32,32,9,17,12,24,24,12,17,9,188,185,32,186,188
50 L=1:GOSUB330
60 Y=195:PLAY"T102Y2F3R3FRFR7HA2R9":GOSUB340:GOTO210
70 '*タイム*
80 T=T-1:IF T MOD 40<>0 THEN120
90 LOCATE24,19:PRINT T/40
100 IF T=0 GOSUB340:GOTO190
110 'ラケット*
120 S=STICK(L):XC=XC+((S=2)-(S=1))*1:YC=YC+((S=8)-(S=4))*3
130 IF STRIG(L)=8 AND U=0 AND ABS(Y+10-YC)<8 GOSUB280
140 SPRITE 3,XC,YC:SPRITE 4,XC+16,YC
150 'ボール*
160 IF U=0 THEN80
```

★ねー，影さん聞いてよ！うちの犬が最近変なんだよ。サングラスかけて，マスクして……。どうしたらいいの!?（埼玉県北葛飾郡・K.Joy14才）……【編：そのうえラーメンライスが好物ときたら本物だ。】

X: / Y:	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	G03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	C03	G12					
1	C32											H32											A72					
2	C32											H32											A72					
3	C32											H32											A72					
4	C32						M52		M52			H32			M53		M53						A72					
5	C32					M52		M52		M52		H32		M53		M53		M53					A72					
6	C32				M52						M52		M53						M53				A72					
7	C32			M52																M53			A72					
8	C32				M52														M53				A72					
9	C32			M52																M53			A72					
10	C32				M52														M53				A72					
11	C32					M52												M53					A72					
12	C32						M52					H62					M53						A72					
13	C32							M52								M53							A72					
14	C32								M52						M53								A72					
15	C32									M52				M53									A72					
16	C32										M52		M53										A72					
17	C32											H32											A72					
18	C32											H32											A72					
19	C32											H32											A72					
20	C32											H32											A72		E02	E02	E02	

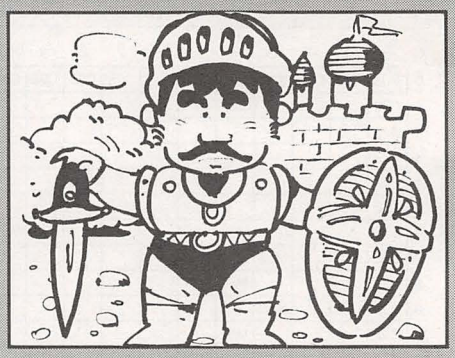
《第１図》ブーメランのＢＧグラフィック

```
170 H=H+1+(J<1):IF H>60 GOSUB350
180 X=X+VX:Y=Y-VY
190 IF W=1 THEN SPRITE 1,X-4,Y-4:GOTO220
200 IF ABS(X-4-XB)<8 AND ABS(Y-4-YB)<8 THEN W=1
210 SPRITE 1,XB,YB
220 SPRITE 0,X,Y
230 G=ASC(SCR$((X-4)/8-1,(Y-4)/8-2)):IF G>252 GOSUB370
240 IF X<25 OR X>185 THEN X=25-160*(X>25):VX=-VX
250 IF Y<30 OR Y>155 THEN Y=35:VY=-VY
260 GOTO160
270 '* ﾎﾞｰﾙ ﾉ ｶｸﾄﾞ *
280 FOR Z=-12 TO 12 STEP 4
290 IF ABS(X-8+Z-XC)<3 THEN VX=(2<1)-Z/2:VY=8-ABS(VX)+3*(VX=0):U=1
300 NEXT
310 FOR I=0 TO 1:SPRITE 3,XC,YC+9*(I<1):PLAY"O3D102":NEXT:RETURN
320 SPRITE 4,XC+16,YC+9*(I<1):PLAY"O3D102":NEXT:RETURN
330 XB=40+RND(128):YB=40+RND(60):RETURN
340 X=105+(L=1):PLAY"O3#B1R5A102
350 L=1+(X<105):XC=70+65*L:YC=205:U=0:J=0:H=0:T=400:RETURN
360 '* ﾌﾟﾛｯｸ ﾆ ｱﾀﾙ *
370 ON G-252 GOTO380,430
380 LOCATE(X-4)/8-1,(Y-4)/8-2:PRINT " ":SPRITE 0:SPRITE 2,X-4,Y-4
390 IF W=0 THEN420
400 VX=-SGN(VX)*3:GOSUB450:K=K+1
410 IF K=3 THEN K=0:W=0:GOSUB330
420 J=1:RETURN
430 PLAY"C1D":FOR Y=Y TO 195:SPRITE 0,X,Y:NEXT:GOSUB340:RETURN190
440 '* ｽｺｱ *
450 IF L=0 THEN Q=Q+2+(X<105):PLAY"B2":GOTO470
460 QQ=QQ+2+(X>105):PLAY"E2
470 LOCATE0,22:PRINT Q;" ":LOCATE19,22:PRINT QQ;" "
480 SPRITE 2:SPRITE 0,X,Y:IF Q>14 OR QQ>14THEN500
490 RETURN
500 P=P+1+(Q<QQ):PP=PP+1+(Q>QQ):PLAY"R9F3R7#A2
510 LOCATE23+(Q>9),2+R:PRINT Q;-QQ:Q=0:QQ=0
520 '* ｶﾒﾝ ｻｸｾｲ *
530 ON R RESTORE710,720,700,700
540 A$=" ABCD":C$=" ":D$="ｍｓ"
550 FOR E=0 TO 3
560 XA=11:YA=7:READ B$:A=LEN(B$)
570 FOR I=1 TO A
580 C=INSTR (A$,MID$(B$,I,1))
590 XA=XA+2*(C MOD2)-1:YA=YA+1+2*(C>2):LOCATE XA,YA:PRINT C$
600 NEXT
610 IF E=1 THEN SWAP C$,D$:IF R=2 THEN RESTORE700
620 NEXT
630 IF P=3 OR PP=3 THEN660
640 R=R+1:W=0:K=0:GOSUB470:RETURN60
650 '* ﾀｲﾄﾙ *
660 PLAY"T4O1FGFG3FR3F1R2#A":SPRITE OFF:LOCATE8,8:PRINT P;" -";PP
670 IF STRIG(0)<>1 THEN670
680 RUN
690 '* ｶﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ *
700 DATA "DDDBDBBABAAAAAAA","CCCACAAABABBBBBBB"
710 DATA "DDDBDBBABAAACACC","CCCCACAAABABBDBDD"
720 DATA "DDDDDBBBAAABBBAA","CCCCCAAABBAABBBB"
730 '* ｴﾗｰｼｮﾘ *
740 IF XC<3 OR XC>230 THEN XC=95:RESUME
750 IF YC<20 OR YC>205 THEN YC=205:RESUME
760 IF Y>192 GOSUB350:Y=192:RESUME170
```

★我，このページ占領す。これより攻撃にうつる。行け一!!　ベリッ！(宮崎県都城市・**桃から生まれた金太郎14才**)……**【影：おまえは谷　隼人か!?編：たけし城じゃないって!!】**

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

フィスラドゥス
FISRADUTH
―ティラミスの城―



C.A.T.SOFT

★ストーリー

この世界を統治するフィスラドゥスの神にとって，勢力を拡大する邪神ティラミスは許しがたき存在であった。ティラミスは，世界をあらしまわり神殿・城・塔を作り，フィスラドゥスの王女アルシアまでとらえ，城の中に閉じ込めてしまった。

キミは，ナルウェフスの王子としてフィスラドゥスに招かれ，ティラミスを滅ぼすためにティラミス城へと向かった。

★ゲーム内容

各部屋の敵を倒し，アイテムを取って装備を固めていきます。そして，最後の敵ティラミスを倒してアルシア王女を助けだしてください。

敵の呪文はタテで防げますが，体当たりはいくらアーマー・レベルが高くても防ぎようがありません。

敵にやられるとＨＰが減り，自分が点滅します。このあいだは無敵ですが剣をだすこともできません。

また，敵を倒さずにその部屋をでてしまった場合，敵は最大まで体力が回復します。

★操作方法

✚ボタンの左右で自分を左右に動かし，下を押すとしゃがみ，扉などの前で上を押すと宝の部屋に入れます。

また，Ⓐボタンでジャンプ，Ⓑボタンで剣を振ります。

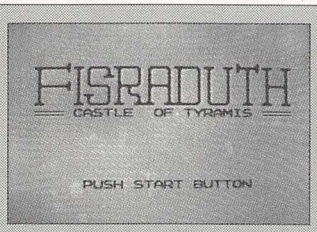
★入力の注意

リスト中のｉ４，ｋ７，ｇ０などにはキャラクタ・テーブルＢのキャラが入ります。

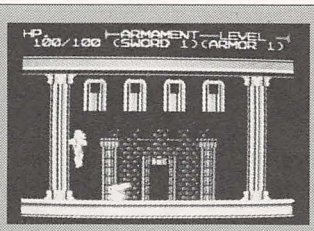
ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(220)↵
というようにファンクション・キーに定義してから入力してください。

カッコ内のキャラクタ・コードは以下のとおりです。

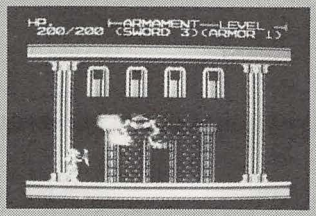
i4……220	k7……239	g1……201	h5……213
g0……200	m7……255	h6……214	k2……234
		k5……237	k3……235
		l0……240	k4……236
		k6……238	k1……233
		l1……241	l2……242
		i3……219	f3……195



▲〈写真１〉フィスラドゥスのタイトル画面



▲〈写真２〉敵を倒さないと部屋の中のアイテムは取れないゾ



▲〈写真３〉シールドを装備し，つぎの敵へ。敵の呪文に注意！



▲〈写真４〉ティラミスは逃げたが，アルシアを無事救出！

X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Y: 0	H	P							K42	K52	A	R	M	A	M	E	N	T	K52	K52	L	E	V	E	L		K52	K32
1											(	S	W	O	R	D			)	(	A	R	M	O	R		)	
2																												
3	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71	B71
4	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51	F51
5			D31	D21	A41	A51	B11	E41	C11		B11	E41	C11		B11	E41	C11		B11	E41	C11		D31	D21	A41	A51		
6				B01	C41		A71	M71	C31		A71	M71	C31		A71	M71	C31		A71	M71	C31			B01	C41			
7				B01	C41		A71	A21	C31		A71	A21	C31		A71	A21	C31		A71	A21	C31			B01	C41			
8				B01	C41		A71	A21	C31		A71	A21	C31		A71	A21	C31		A71	A21	C31			B01	C41			
9				B01	C41																			B01	C41			
10				B01	C41																			B01	C41			
11				B01	C41					F33		F33		F33	F33		F33		F33					B01	C41			
12				B01	C41				A63	C73	F33	F33	E53	F33	F33	E53	F33	F33	A63	C73				B01	C41			
13				B01	C41				C43	B03	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	C43	B03					B01	C41			
14				B01	C41				C43	B03	F33	F33	C43	A43	D23	B03	F33	F33	C43	B03				B01	C41			
15				B01	C41				C43	B03	F33	F33	C43			B03	F33	F33	C43	B03				B01	C41			
16				B01	C41				C43	B03	F33	F33	C43			B03	F33	F33	C43	B03				B01	C41			
17				B01	C41				C43	B03	F33	F33	C43			B03	F33	F33	C43	B03				B01	C41			
18			D11	D21	A41	A31			C43	B03	F33	F33	C43			B03	F33	F33	C43	B03			D11	D21	A41	A31		
19	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50	F50
20	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60	B60

《第１図》フィスラドゥスのＢＧグラフィック

★影さん「急がばまわれ」というのは，急ぐのだったらその場で回れという意味なのですか？(広島市・影山秀和15才)……【影：急ぐのだったら走るのにきまってるじゃないか。編：影さん，走り回らないでくださいよ。】

FISRADUTH―ティラミスの城―のプログラム・リスト

```
10 CLS:SPRITEON:HI=100:HP=HI:A=5:B=1:R=0:F=1:X=48:Y=144:POKE&H4015,15
20 DEFSPRITE2,(0,1,0,0,0)="i414k7k7":FORI=0TO9:POKE&H480+I,1:NEXT
30 PALETB 0,52,15,18,1:RESTORE950:FORI=4TO9:READA$:LOCATE1,I:PRINTA$:NEXT
40 LOCATE6,17PRINT"PUSH START BUTTON":IFSTRIG(0)<>1THEN40
50 PALETB 0,13,48,18,2:PALETS 0,13,49,33,2
60 CLS:GOSUB1000:PALETB 1,13,16,0,15:PALETB 3,13,13,23,7:PALETS 2,13,53,37,22
70 IFR=11THEN1010
80 PALETS 3,13,54,22,2:IFPEEK(&H481)=1ANDR>5PALETS 3,13,13,13,13
90 IFR=0PALETB 1,0,13,13,13:TH=0:TY=0:GOTO130
100 RESTORE910:READA$:P=VAL(MID$(A$,R,1)):IFP>3P=P-4:PALETB 3,13,13,13,13
110 RESTORE940:FORI=0TOP:READA$,H:NEXT:TX=120:TY=144-(P=0)*16
120 TH=-(P=1)*200-(P=2)*500-(P=3)*15000+R*R*100:IFPEEK(&H47F+R)=0TH=0TY=0
130 VIEW:C=F:D=-8:F=0:K=0:G=0:GOSUB580:IFP>1GOSUB760
140 GOTO160
150 C=STICK(0):D=STRIG(0):IFC=0ORC>2THEN230
160 X=X+((C=2)-(C=1))*4:E=1-E:IFF=C THEN180
170 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(0,1,0,-(C=1),0)="":NEXT:F=C
180 ONE+1-(C=1)*2GOTO190,200,210,220
190 POKE&H680,0,1,10,73,82,7,34,7:GOTO230
200 POKE&H680,0,1,6,77,82,7,46,11:GOTO230
210 POKE&H680,1,0,73,10,7,82,7,34:GOTO230
220 POKE&H680,1,0,77,6,7,82,11,46
230 IFD=8ANDJ=0J=1:L=-14
240 IFJ=1Y=Y+L:L=L+4:J=-(L<15)
250 SPRITE0,X,Y-(C=4)*8:SPRITE1,X,Y+16
260 V=X-13-(F=1)*26:W=Y-(C=4)*16
270 IFC=G ORC=0ORC>2ORT=0THEN290
280 DEFSPRITE3,(-(T=2)*2,1,0,-(C=2),1)=MID$("Rk7Tk7k7Rk7T",1-(C=2)*4,4):G=C
290 IFD=4ANDM=0POKE&H4000,1,129,20,8:SPRITE2,V,W:SPRITE3:M=1:GOSUB830:GOTO310
300 SPRITE3,V,W:SPRITE2:IFM=1ANDD<>4M=0
310 N=N+1+(N=1)*2:IFMOVE(N)=0CANN
320 IFM>1SPRITE0:SPRITE1:M=M-1
330 IFX<200RX>223THEN370
340 IFC<>8ORJ=1ORABS(120-(R=2)*80+(R=9)*80-X)>7ORTH>0THEN420
350 IFR=0X=250:F=1:GOTO390
360 GOTO440
370 IFR=0X=X+((X>223)-(X<20))*4:GOTO150
380 IFX<20X=223R=R-1
390 IFX>223X=20R=R+1:IFR=11ANDPEEK(&H489)=1R=10:X=220:GOTO420
400 IFR=0X=120
410 GOTO60
420 IFTH>0ONP+1GOTO650,660,670,690
430 GOTO150
440 CLS:GOSUB1000:LOCATE12,16PRINT"g0m7m7m7m7g1":FORI=0TO2
450 LOCATE12,17+I:PRINT"h5h6h6h6h6h5":NEXT:POKE&H4004,8,250,87,8
460 RESTORE920:FORI=1TOR:READA$:NEXT:I=PEEK(&H47F+R):IFI=0A$="ｴﾝﾌﾟﾃｨ ﾎﾞｯｸｽ"
470 POKE&H47F+R,0:LOCATE0,13PRINT"ﾍﾔﾉ ﾅｶﾆ ﾊ "A$" ｶﾞ ｱｯﾀ":IFSTRIG(0)=0THEN470
480 IFI=0THEN60
490 ONR GOTO570,60,510,520,530,500,540,550,560,60
500 HI=HI+100:HP=HI:GOTO60
510 A=3:GOTO500
520 B=B+1:T=2:GOTO60
530 B=B+2:PALETS 0,13,54,16,0:GOTO60
540 A=2:GOTO60
550 B=5:PALETS 0,13,16,0,1:GOTO60
560 A=1:GOTO60
570 T=1:GOTO60
580 IFHP<0HP=0
590 LOCATE0,1PRINTHI"/"RIGHT$(" "+MID$(STR$(HP),2,3),3):LOCATE15,1PRINT6-A
600 LOCATE24,1PRINTB:IFHP<1RETURN620
610 RETURN
620 FORI=1TO50:SPRITE0,X,Y+I:SPRITE1,X,Y+16+I:NEXT:GOSUB1000
630 LOCATE9,10PRINT"GAME  OVER":IFSTRIG(0)<>1THEN630
640 RUN
650 GOSUB750:TX=TX+K*2:SPRITE4,TX,TY:GOSUB780:GOTO150
660 GOSUB750:TX=TX+K:SPRITE4,TX,TY:SPRITE5,TX,TY+16:GOSUB780:GOSUB890:GOTO150
670 TX=TX+K:TY=TY+D:D=D+1:SPRITE4,TX,TY-(D=9)*8:SPRITE5,TX,TY+16:SPRITE6,TX+16,TY-(D=9)*8:SPRITE7,TX+16,TY+16:GOSUB780:GOSUB890:IFD=9D=-8K=SGN(X-TX)
680 GOTO150
690 IFD=-6TX=RND(170)+30
700 SPRITE4,TX,TY:SPRITE5,TX,TY+16:SPRITE6,TX+16,TY:SPRITE7,TX+16,TY+16:D=D+1:IFD>19THEN730
710 IFD MOD2=0ANDD<20FORI=4TO7:SPRITEI:NEXT
720 GOTO150
730 GOSUB780:GOSUB890:IFD>39D=-6
740 GOTO150
750 IFK=SGN(X-TX)ORABS(X-TX)<12ORP>1THEN770
760 FORI=4TOH:DEFSPRITEI,(3+(R=11),1,-(PEEK(&H481)=1ANDR>5),-(X>TX ANDP<2),0)="":NEXT:FORI=1TOLEN(A$):POKE&H68F+I,ASC(MID$(A$,1-(X>TX ANDI MOD2=1ANDP<2)+(X>TX ANDI MOD2=0ANDP<2),1)):NEXT:K=SGN(X-TX)
770 RETURN
780 IFM>1THEN820
790 IFABS(X-TX)<12ANDABS(Y-(TY-8))<24THEN850
800 IFABS(V-XPOS(N))<16ANDABS(W-YPOS(N))<16ANDT>0POKE&H4004,0,0,80,0:CANN
810 IFABS(X-XPOS(N))<12ANDABS(Y-(YPOS(N)-8))<24THEN860
820 RETURN
830 IFABS(V-(TX-(P>1)*8))<(16-(P>1)*8)ANDABS(W-TY)<16THEN870
840 RETURN
850 HP=HP-TH/8
860 HP=HP-P*10:GOSUB990:GOSUB580:M=10:GOTO820
870 GOSUB990:TH=TH-HI/A:TX=TX+(P<>3ANDTX>20ANDTX<224)*K*8:IFTH<1POKE&H400C,3,0,138,0:TH=0:TY=0:FORI=4TO7:SPRITEI:NEXT:HP=HI:GOSUB580:RETURN150
880 RETURN
890 IFMOVE(N)=0ANDRND(P*10)-(TH<R*7ANDR>5)*9>8DEFMOVE(N)=SPRITE(10+(P=2)*5+(P=3)*3,3-(X<TX)*4,1,30,0,2):POSITIONN,TX,TY-(RND(9)<5)*16:MOVEN
900 RETURN
910 DATA"0512121267"
920 DATA"ﾚｲﾘｱｻｰ ｼｰﾙﾄﾞ"","ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｱｲ","ﾎﾜｲﾄ ｽﾜｫｰﾄﾞ"","ﾚｯﾄﾞ ｼｰﾙﾄﾞ"","ﾑｰﾝ ﾗｲﾄ"
930 DATA"ｸﾘｽﾀﾙ.ｵﾌﾟ.ﾊﾟﾜｰ","ﾚｲﾝﾎﾞｳ ｽﾚｲﾔｰ","ﾃｨﾗﾐｽ ｱｰﾏｰ","ｱﾙﾒｲｽ ｶﾞﾙﾄ","ﾏｼﾞｶﾙｷｰ ｽﾃｯｷ"
940 DATA"PIｷｸ",4," !(3276/",5,"k7<:8;k7ﾋﾟk7=k79;k7:k7ﾌﾟ",7,"k7Pュ^k7ﾁ^k7SOk7_ョツ^k7Rk7",7
950 DATA"k2k5k5k3k2k7k5l0k2k5l0k7k5l0k2k5l0k2 k2k4k2k3k2 k2","k6  k6k6 k1k6 k6k6 k6k6 k6k6 k6 k6 k6 k6 k6"
960 DATA"k4k5k5k3k6l1k5l0k4k2l2k4k5k3k6 k6k6 k6 k6 k4k5k3","k6  k6k2 k6k6l1l0k6 k6k6 k6k6 k6 k6 k6 k6"
970 DATA"k1  k1l1k5l2k1 k1k1 k1k1k5l2l1k5l2 k1 k1 k1","j3j3j3 CASTLE OF TYRAMIS j3j3j3"
980 DATA"ｯﾄﾀｺﾞ$ﾐｬﾁﾛﾍﾟｭﾁﾍｭﾁﾖ$ｵﾝﾀｵ","ｽﾔﾛﾄﾁﾎ$ﾈｷﾍﾒｷﾑ$ﾊｽﾞｽｶｹﾞｽ","ﾀﾓｶﾓﾀﾄ22$ｵﾉﾄﾉﾛ$ｻｹﾞ22","ｽﾔﾛﾄﾁｪ$ﾄｹﾂﾈ$ﾀｯﾀﾞｽｶﾓﾁ22"
990 POKE&H400C,0,0,5+(R=11)*3,0:RETURN
1000 FORI=0TO7:SPRITEI:CANI:NEXT:RETURN
1010 GOSUB1000:RESTORE940:FORI=0TO1:READA$,H:NEXT:GOSUB760:LOCATE5,16PRINT"f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3f3":SPRITE0,120,120:SPRITE1,120,136:SPRITE4,144,120:SPRITE5,144,136:POKE&H270,144,55,2,156
1020 LOCATE6,2PRINT"CONGRATULATIONS!":RESTORE980:FORI=4TO10STEP2:READA$
1030 FORJ=1TOLEN(A$):LOCATE3+J,I:PRINTCHR$(ASC(MID$(A$,J,1))-4):GOSUB990
1040 PAUSE10:NEXT:PAUSE50:NEXT:PAUSE30000
```

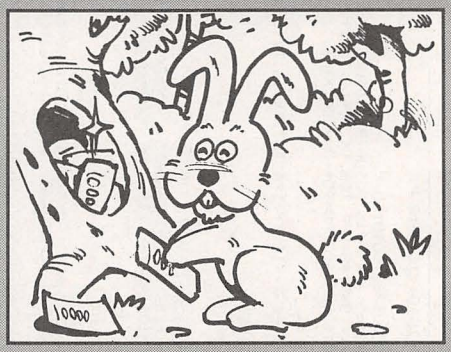
★ ★

★ある日の会話。**A**：俺、このゲーム好きやわ～。**B**：結婚せえや。**A**：……。(三重県名張市・大きな小人15才)

……**【影**：ゲームが子どもを生めるか!?**編**：ゲームの落とし子のような人がのたまわってます。**】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ばっちゃんバンク



沢田　広正

遊びかた

タイトル画面がでたらスペース・キーを押します。すると，画面を描きはじめますので，描き終わって，自分がでたら何かキーを押して，ゲーム・スタートです。

左上にいる「バッチャン」を8 2 4 6で上下左右に動かし，右下にいる「カゲマル」をかわして$をすべて取って銀行へ行ってください。川は落ちると死にます。木に入っているときは自分は見えません。平地と色が少しちがうところを通ると川になってしまいます。それと「バッチャン」は一度動きだすと止まりません。

面クリアするとボーナス・ゲームがあります。適当にスペース・キーを押してください。面は10パターンあります。

ゲーム・オーバーになってから，コンティニューするときは，音楽が鳴っているうちにCを押してください（7面以上のときは，7面から）。

また，3の倍数の面をクリアすると，「バッチャン」が1人増えます（99人まで）。

最後に

このゲームは操作になれるまでは苦労します。くじけずにガンバッテください!!



CHECKER FLAG

影：うーん！これはむずかしいゲームだなあ。

編：そうですね。でもなかなか良くできているじゃないですか。

Dr.D：そうだな。基本的には物を取って行くよくあるゲームなのだが，キャラクターをしっかり作っているし，森の中では自分が見えなかったり，川に落ちたりとおもしろい要素を加えているぞ！

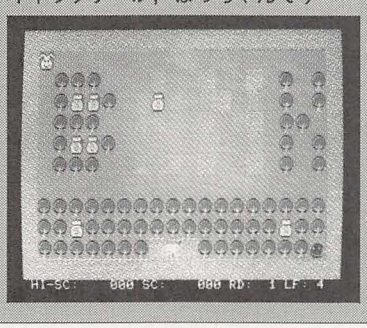
編：なるほど，このような要素を加えることでゲームに個性をだしているわけですね。

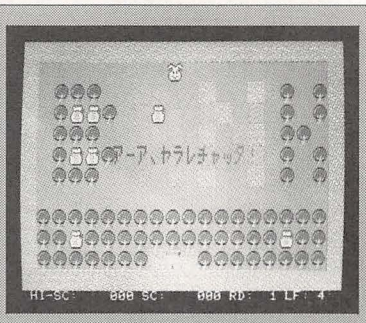
Dr.D：そうじゃ，それを思いつくかどうかがゲームの良し悪しを決定する重要なポイントなのじゃ。



▲〈写真1〉ばっちゃんバンクのタイトル画面。スペース・キーでスタート!!

▼〈写真2〉左上にいるうさぎのようなキャラクターが，ばっちゃんです





▲〈写真3〉敵にやられたり外にでてしまうとアウト！慎重に操作しよう!!

★成田には"アウトランぼうや"というのがいてテクニックなんて大人顔まけでゆうゆうゴールしてしまいます。(千葉県成田市・**松井貴之15才**)……【編：見学者の「すびばせん」はイシターをやっていると勝手にギルをやる強者です。】

```
10 REM ■■■
```

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

DRAGON HUNTER
ドラゴン　ハンター

小坂　宏太郎



STORY

ある日，今まで平和だった街に突然キングドラゴンとその手下たちがのりこんできて，街の宝である光のつえをぬすんでいった。

勇者はキングドラゴンを倒し，光のつえを取りもどすために旅立った。

PLAYについて

リストを全部打ち込んでＲＵＮするとタイトルがでます。そのあと何かキーを押すと自分の名前を選べます。選び終わると街に行きます。あとは敵を倒しGOLDをため最強装備にしてレベルをあげキングドラゴンにいどんでください。キングドラゴンを倒すと，エンディングになります。健闘を祈る!!

PROGRAMについて

リストは見にくいでしょうが，おゆるしください。ＲＥＭ文で何をしているかを書いています。

《第１表》変 数 表

Ａ１$…〝自分の名前〟	Ｂ……Ｈ．Ｐ
Ａ１……レベル	Ｃ……ＳＴＲ
Ａ２……ＭＡＸ Ｈ．Ｐ	Ｄ……ＡＧＲ
Ａ３……Ｈ．Ｐ	Ｅ……ＥＸＰ
Ａ４……ＳＴＲ	Ｆ……ＧＯＬＤ
Ａ５……ＡＧＲ	Ｘ１……マップデータのＸ座標
Ａ６……ＥＸＰ	Ｙ１……マップデータのＹ座標
Ａ７……ＧＯＬＤ	Ｏ……戦闘時のモンスターのＲＮＤ
ＷＡ……武器の強さ	Ｐ……戦闘時のプレイヤーのＲＮＤ
ＡＲ……防具の強さ	Ｇ……敵の番号（ＯＮ Ｇ ＧＯＴＯ）
Ａ$……〝敵の名前〟	

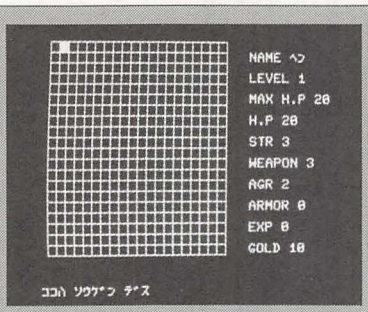
CHECKER FLAG

編：今，流行のＲＰＧですね。

Dr.D：うん，ま一可もなく不可もなくと言ったところじゃな。ただ単に経験値をかせぎ，最後の敵を倒すという謎も何もない単調なゲームじゃ。それにこのマップ。マップデータがあるのだから，キャラを５種類作りマップに入れるぐらい簡単にできるゾ!!



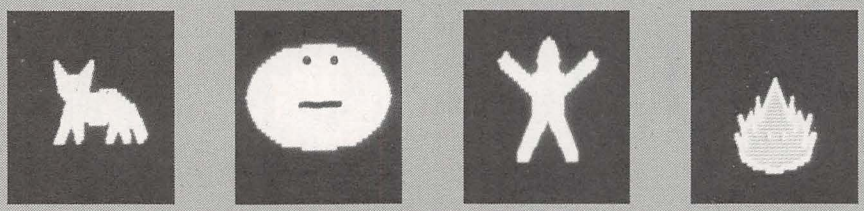
▲《写真１》タイトル画面。何かキーを押してゲーム・スタート!!



▲《写真２》これがマップです。下に現在の状況が描いてあります



▲《写真３》左上のショップに入るとＧＯＬＤと引き変えに装備が買えます



▲《写真４》このゲームに登場する豊富な敵キャラの一部

★授業中いねむりをしていたＨ君は先生に起こされて「睡眠学習です」などと言いわけしていると成果があったかどうか放課後テストでためされた。(埼玉県行田市・**金子好明15才**)……**【編集長**：影くんもためしてみる？】

DRAGON HUNTERのプログラム・リスト

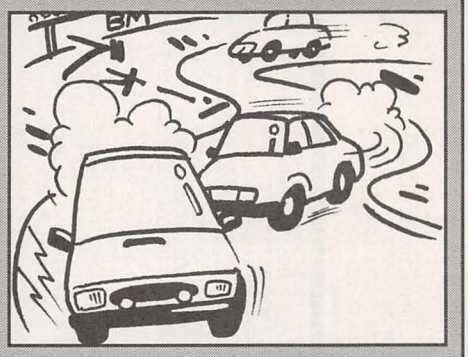
```
10 '
20 '   for FM-7/new7/77/AV/20/40
30 '          ┌
40 '            DRAGON HUNTER
50 '                        ┘
60 '                    by Koutarou.Kozaka
70 '
80 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:GOSUB 1820
90 '━━━━━━━━━━ MAIN ━━━━━━━━━━
100 A1=1:A2=20:A3=20:A4=3:A5=2:A6=0:A7=30:X1=20:Y1=4:X3=0:Y3=0:GOTO580
110 '━━━━━━━━━━ PLAY ｶﾞﾒﾝ ━━━━━━━━━━
120 CONSOLE 21,4:FOR X=15 TO 355 STEP 17:LINE(X,0)-(X,160),PSET,7:NEXT
130 FOR Y=0 TO 160 STEP 8:LINE(15,Y)-(355,Y),PSET,7:NEXT
140 LOCATE 25,1:PRINT"NAME "A1$:LOCATE 25,3:PRINT"LEVEL"A1:LOCATE 25,5:PRINT"MAX
 H.P"A2:LOCATE 25,7:PRINT"H.P"A3:LOCATE 25,9:PRINT"STR"A4
150 LOCATE 25,11:PRINT"WEAPON"WA:LOCATE 25,13:PRINT"AGR"A5:LOCATE 25,15:PRINT"AR
MOR"AR:LOCATE 25,17:PRINT"EXP"A6:LOCATE 25,19:PRINT"GOLD"A7:IF A=0 THEN 630
160 PAINT(X1,Y1),5,7
170 LOCATE 0,22:PRINT"                                                    ":GOTO 190
180 PAINT(X1,Y1),5,7:IF X1=20 AND Y1=4 THEN 560
190 '━━━━━━━━━━ ｷｰ ｿｳｻ ━━━━━━━━━━
200 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 200
210 IF I$="8" THEN 250
220 IF I$="2" THEN 270
230 IF I$="4" THEN 290
240 IF I$="6" THEN 310 ELSE 200
250 IF Y1=4 THEN 200
260 PAINT(X1,Y1),0,7:Y3=Y3-1:Y1=Y1-8:GOTO 330
270 IF Y1=156 THEN 200
280 PAINT(X1,Y1),0,7:Y3=Y3+1:Y1=Y1+8:GOTO 330
290 IF X1=20 THEN 200
300 PAINT(X1,Y1),0,7:X3=X3-1:X1=X1-17:GOTO 330
310 IF X1=343 THEN 200
320 PAINT(X1,Y1),0,7:X3=X3+1:X1=X1+17
330 IF M(X3,Y3)=1 THEN 180
340 IF M(X3,Y3)=2 THEN 380
350 IF M(X3,Y3)=3 THEN 440
360 IF M(X3,Y3)=4 THEN 500
370 IF M(X3,Y3)=5 THEN 980
380 '━━━━━━━━━━ ｿｳｹﾞﾝ ━━━━━━━━━━
390 PRINT"ｺｺﾊ ｿｳｹﾞﾝ ﾃﾞｽ":O=INT(RND(1)*30)
400 IF O=5 OR O=10 THEN 410 ELSE 420
410 G=1:A$="ｽﾗｲﾑ":B=5:C=4:D=4:E=3:F=3:GOTO 1110
420 IF O=15 OR O=20 THEN 430 ELSE 180
430 G=2:A$="ﾊﾞｯﾄ":B=5:C=3:D=4:E=3:F=2:GOTO 1110
440 '━━━━━━━━━━ ｻﾊﾞｸ ━━━━━━━━━━
450 PRINT"ｺｺﾊ ｻﾊﾞｸ ﾃﾞｽ":O=INT(RND(1)*30)
460 IF O=5 OR O=10 THEN 470 ELSE 480
470 G=3:A$="ｳﾙﾌ":B=15:C=9:D=6:E=8:F=11:GOTO 1110
480 IF O=15 OR O=20 THEN 490 ELSE 180
490 G=4:A$="ﾐｲﾗ":B=18:C=11:D=4:E=10:F=6:GOTO 1110
500 '━━━━━━━━━━ ﾔﾏ ━━━━━━━━━━
510 PRINT"ｺｺﾊ ﾔﾏ ﾃﾞｽ":O=INT(RND(1)*30)
520 IF O=5 OR O=10 THEN 530 ELSE 540
530 G=5:A$="ｳｲｽﾌﾟ":B=28:C=21:D=18:E=20:F=35:GOTO 1110
540 IF O=15 OR O=20 THEN 550 ELSE 180
550 G=6:A$="ｵｰｸ":B=34:C=26:D=15:E=22:F=38:GOTO 1110
560 '━━━━━━━━━━ ﾏﾁ ━━━━━━━━━━
570 WIDTH 40,25:PRINT"ｺｺﾊ ﾏﾁ ﾃﾞｽ"
580 PRINT"ﾄﾞｺﾍ ｲｷﾏｽｶ? (W=WEAPON  A=ARMOR  I=INN)";
590 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 590
600 IF I$="W" THEN 790
610 IF I$="A" THEN 840
620 IF I$="I" THEN 900 ELSE 110
630 A=1:PAINT(X1,Y1),5,7:GOTO 170
640 '━━━━━━━━━━ SHOP ━━━━━━━━━━
650 WIDTH40,25:PRINT"ｺｺ ﾊ "H$" SHOP ﾃﾞｽ":PRINT"ﾅﾆ ｦ ｶｲﾏｽｶ?":PRINTA7"GOLDﾓｯﾃｲﾏｽ"
660 PRINT"A:"J$:PRINT"B:"K$:PRINT"C:"L$:PRINT"D:"M$:PRINT"E:"N$:PRINT"ｿﾉﾀ ﾃﾞﾙ";
670 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 670
680 IF I$="A" THEN 730
690 IF I$="B" THEN 740
700 IF I$="C" THEN 750
710 IF I$="D" THEN 760
720 IF I$="E" THEN 770 ELSE 110
730 IF A7<A THEN 970 ELSE C=AA:A7=A7-A:GOTO 780
740 IF A7<B THEN 970 ELSE C=BB:A7=A7-B:GOTO 780
750 IF A7<C THEN 970 ELSE C=CC:A7=A7-C:GOTO 780
760 IF A7<D THEN 970 ELSE C=DD:A7=A7-D:GOTO 780
770 IF A7<E THEN 970 ELSE C=EE:A7=A7-E
780 PLAY"V15T255EFGFEGA":FORT=0TO3000:NEXT:RETURN
790 '━━━━━━━━━━ WEAPON ━━━━━━━━━━
800 H$="WEAPON":J$="DAGGER        20 GOLD":K$="SHORT SWORD   50 GOLD"
810 L$="LONG SWORD   100 GOLD":M$="BROAD SWORD  300 GOLD":N$="BATTLE AXE   500 G
OLD"
820 A=20:B=50:C=100:D=300:E=500:AA=3:BB=6:CC=11:DD=18:EE=25
830 GOSUB 640:WA=C:GOTO 110
840 '━━━━━━━━━━ ARMOR ━━━━━━━━━━
850 H$="ARMOR":J$="LEATHER        20 GOLD":K$="CHAIN MAIL     50 GOLD"
860 L$="BREAST PLATE  100 GOLD":M$="PLATE MAIL    300 GOLD":N$="PLATE MAIL+1  50
0 GOLD"
870 A=20:B=50:C=100:D=300:E=500:AA=2:BB=5:CC=9:DD=15:EE=21
880 GOSUB 640:AR=C:GOTO 110
890 PLAY"V15T255EFGFEGA":FORT=0TO3000:NEXT:RETURN
900 '━━━━━━━━━━ INN ━━━━━━━━━━
910 WIDTH 40:PRINT"ｺｺﾊ INN ﾃﾞｽ":PRINT"ｲｯﾊﾟｸ 20 GOLD ﾃﾞｽ"
920 PRINT"ｵﾄﾏﾘ ﾆ ﾅﾘﾏｽｶ? (Y/N)":PRINT A7"GOLD ﾓｯﾃｲﾏｽ";
930 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 930
940 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 950 ELSE 110
950 IF A7<20 THEN 970 ELSE A7=A7-20:A3=A2
960 PLAY"V15T150FGFGB":FORT=0TO3000:NEXT:GOTO 110
970 PLAY"V15G":LOCATE 0,9:PRINT"GOLD ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ !!":FORT=0TO1000:NEXT:GOTO 110
980 '━━━━━━━━━━ ﾀﾜｰ ━━━━━━━━━━
990 PRINT"ﾒ ﾉ ﾏｴ ﾆ ﾀﾜｰ ｶﾞ ｱﾘﾏｽ !!":PRINT"ﾊｲﾘﾏｽｶ (Y/N)?                    ";
1000 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1000
1010 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 1030
1020 PRINT "    "A1$" ﾊ ﾀﾜｰ ﾆﾊ ﾊｲﾗﾅｶｯﾀ":FORT=0TO3000:NEXT:GOTO 180
1030 WIDTH 40,25:PRINT A1$" ﾊ ﾀﾜｰ ﾆ ﾊｲｯﾃ ｲｯﾀ !!":PRINT"ﾊｲﾚﾙ ｲｷﾅﾘ ｲﾘｸﾞﾁ ｶﾞ ｼﾏｯﾀ !
!":FORT=0TO3500:NEXT:PRINT"ﾓｳ ｱﾄﾆﾊ ﾋｹﾅｲ ﾖｳﾀﾞ !!":FORT=0TO4000:NEXT
1040 G=7:A$="ｶﾞｰｺﾞｲﾙ":B=45:C=40:D=20:E=0:F=0:H=1000:GOSUB 1110:GOSUB 1070
1050 G=8:A$="ｱｰｽ ｼﾞｬｲｱﾝﾄ":B=75:C=45:D=23:H=1000:GOSUB 1110:GOSUB 1070
1060 G=9:A$="ｷﾝｸﾞ ﾄﾞﾗｺﾞﾝ":B=100:C=50:D=30:H=1000:GOSUB 1110:GOTO1750
1070 WIDTH 40,25:PRINT"ｳｴ ﾆ ｲｸ ｶｲﾀﾞﾝ ｶﾞ ｱｯﾀ !!":PRINT"ｲｷﾏｽｶ (Y/N)?              ";
1080 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1080
1090 IF I$="Y" OR I$="y" THEN 1100 ELSE 1040
1100 PRINT "                    "A1$" ﾊ ｶｲﾀﾞﾝ ｦ ﾉﾎﾟｯﾃ ｲｯﾀ !!":FORT=0TO3500:NEXT:PRI
NT"ﾉﾎﾟﾘｵｳﾙ ﾄ ﾕｶ ｶﾞ ｼﾏｯﾀ !!":FORT=0TO4000:NEXT:RETURN
1110 '━━━━━━━━━━ ｾﾝﾄｳﾓｳﾄ ━━━━━━━━━━
1120 WIDTH40,25:CONSOLE21,4:LINE(8,5)-(180,105),PSET,7,B
1130 LINE(400,50)-(540,80),PSET,7,B:LOCATE26,7:PRINT"F=FIGHT":LOCATE26,8:PRINT"R
=RUN":LOCATE 0,25:PRINT A$"ｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾀ !!":LINE(240,65)-(360,120),PSET,7,B
1140 LOCATE1,1:PRINT"NAME "A1$:LOCATE1,3:PRINT"H.P"A3:LOCATE1,5:PRINT"STR"A4:LOC
ATE1,7:PRINT"WEAPON"WA:LOCATE1,9:PRINT"AGR"A5:LOCATE1,11:PRINT"ARMOR"AR
1150 ON G GOSUB 1340,1360,1390,1430,1470,1500,1550,1590,1630
1160 LOCATE 0,25:PRINT"ﾄｳｽﾙ (F/R)?";
1170 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1170
1180 IF I$="F" THEN 1200
1190 IF I$="R" THEN 1700 ELSE 1170
1200 '━━━━━━━━━━ FIGHT ━━━━━━━━━━
1210 PLAY"T255EGB":FORT=0TO2000:NEXT:PRINT"                                    "A1$" ﾉ ｺｳ
ｹﾞｷ !!":PLAY"O5CC","AA":O=INT(RND(1)*5):P=INT(RND(1)*3):IF (A4+WA+O)-(D+P)<1 THE
N 1280
1220 FORT=0TO2000:NEXT:PRINT A$" ﾆ "(A4+WA+O)-(D+P)" ﾎﾟｲﾝﾄ ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾀ !!":F
ORT=0TO2000:NEXT:IF B-((A4+WA+O)-(D+P))<1 THEN 1300
1230 B=B-((A4+WA+O)-(D+P))
1240 PLAY"O3CC","AA":PRINT A$" ﾉ ｺｳｹﾞｷ !!":FORT=0TO2000:NEXT:O=INT(RND(1)*3):P=I
NT(RND(1)*5):IF (C+P)-(A5+AR+O)<1 THEN 1270
1250 IF A3-((C+P)-(A5+AR+O))<1 THEN 1290
```

★ずばり一言『今年こそ中日ドラゴンズ優勝だ!!』名古屋のみなさんがんばって応援しましょう。(茨城県竜ヶ崎市・深野英希15才)……【編：今年は龍年。中日ドラゴンズの年です!!今年こそ優勝まちがいなし!!】

```
1260 PRINT A1$" ﾊ "A$" ｶﾗ "(C+P)-(A5+AR+D)" ﾎﾟｲﾝﾄ ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ" ｦ ｳｹﾀ !!":A3=A3-((C+P
)-(A5+AR+D)):GOTO 1140
1270 PRINT A1$" ﾊ "A$" ﾉ ｺｳｹﾞｷ ｦ ﾖｹﾀ !!":PLAY"B":FORT=0TO2000:NEXT:GOTO1140
1280 FORT=0TO2000:NEXT:PRINT A1$" ﾊ "A$" ﾆ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾗﾚﾅｶｯﾀ !!":FORT=0TO2000:N
EXT:GOTO 1240
1290 PLAY"AAAAAAAAA":PRINT A1$" ﾊ "A$" ﾆ ﾔﾗﾚﾃｼﾏｯﾀ !!":FORT=0TO10000:NEXT:GOTO 10
1300 PLAY"T2000S5ECG":PRINT A1$" ﾊ "A$" ｦ ﾀｵｼﾀ !!":FORT=0TO2000:NEXT:PRINT E" ﾎﾟｲﾝﾄ ﾉ EXP ﾄ "F" ﾎﾟｲﾝﾄ ﾉ GOLD ｦ ｴﾀ !!":FORT=0TO3000:NEXT:IF G)=7 THEN RETURN
1310 A7=A7+F:IF A1=7 THEN 110
1320 A6=A6+E:IF A6)=A1*30 THEN 1330 ELSE 110
1330 PRINTA1$" ﾊ LEVEL ｶﾞ ｱｶﾝﾄｯﾌﾟ !!":PLAY"T2000SEFAGAT100B":FORT=0TO3000:NEXT:A6=
0:A1=A1+1:A2=A2+20:A4=A4+3:A5=A5+2:GOTO 110
1340 '――――――― ｽﾗｲﾑ ―――――――
1350 CIRCLE(300,90),50,5,,3:PAINT(300,90),5:LINE(290,80)-(291,80),PSET,2:LINE(30
9,80)-(310,80),PSET,2:LINE(285,92)-(315,92),PSET,2:RETURN
1360 '――――――― ﾊﾞｯﾄ ―――――――
1370 CONNECT(302,97)-(286,102)-(290,97)-(280,96)-(245,98)-(270,85)-(295,90)-(298
,88)-(295,85)-(302,88)-(309,85)-(306,88)-(309,90)-(331,85)-(356,98)-(321,96)-(31
1,97)-(315,102)-(302,97),7
1380 PAINT(302,95),1,7:PSET(300,90,2):PSET(304,90,2):LINE(301,93)-(303,93),PSET,
2:RETURN
1390 '――――――― ｳﾙﾌ ―――――――
1400 CONNECT(288,92)-(278,88)-(275,80)-(283,84)-(293,84)-(301,80)-(298,88)-(288,
92),7
1410 CONNECT(283,92)-(278,100)-(275,102)-(281,102)-(287,95)-(291,102)-(294,101)-
(294,96)-(305,97)-(315,96)-(312,102)-(315,102)-(320,97)-(324,102)-(327,102)-(325
,94)-(335,102)-(339,100)-(329,92)-(314,88)-(299,89),7
1420 PAINT(288,85),1,7:PAINT(300,95),1,7:PSET(285,86,2):PSET(291,86,2):RETURN
1430 '――――――― ﾐｲﾗ ―――――――
1440 CIRCLE(300,80),7,7,,9:CONNECT(295,83)-(288,85)-(273,80)-(270,78)-(269,80)-(
266,80)-(269,82)-(290,89)-(290,95)-(280,105)-(280,107)-(285,107)-(300,95),7
1450 CONNECT(305,83)-(312,85)-(327,80)-(330,78)-(331,80)-(334,80)-(331,82)-(310,
89)-(310,95)-(320,105)-(320,107)-(315,107)-(300,95),7
1460 PAINT(300,80),7,7:PAINT(300,90),7,7:PSET(298,78,2):PSET(302,78,2):RETURN
1470 '――――――― ｳｨｽﾌﾟ ―――――――
1480 CONNECT(300,85)-(290,96)-(288,90)-(286,99)-(283,94)-(280,98)-(275,95)-(280,
103)-(273,100)-(278,107)-(290,109)-(300,110)-(310,109)-(323,107)-(328,100)-(320,
103)-(325,95)-(320,98)-(317,94)-(314,99)-(312,90)-(310,96)-(300,85),7
1490 PAINT(300,90),2,7:LINE(295,100)-(296,101),PSET,3,BF:LINE(305,100)-(306,101)
,PSET,3,BF:RETURN
1500 '――――――― ｵｰｸ ―――――――
1510 CIRCLE(300,80),8,2,,6:CONNECT(305,87)-(325,87)-(325,95)-(315,98)-(305,95)-(
305,87),6:CONNECT(308,82)-(318,86),2:CONNECT(287,92)-(277,96),7
1520 PAINT(300,80),2:PAINT(315,90),6
1530 CONNECT(284,94)-(278,78)-(279,96),6:CONNECT(292,82)-(282,86),2:CIRCLE(284,9
6),3,3,,5:CONNECT(287,96)-(280,110)-(287,110)-(300,96)-(313,110)-(320,110)-(313,
98),2:LINE(297,78)-(298,79),PSET,3,BF:LINE(302,78)-(303,79),PSET,3,BF
1540 PAINT(280,93),6,6,7:PAINT(284,96),3,7:PAINT(297,94),2,3,6,7:CONNECT(296,82)
-(299,81)-(301,81)-(304,82),3:RETURN
1550 '――――――― ｶﾞｰｺﾞｲﾙ ―――――――
1560 CONNECT(300,92)-(290,88)-(287,80)-(295,84)-(305,84)-(313,80)-(310,88)-(300,
92),3:CONNECT(285,90)-(277,80)-(262,110)-(287,105),1:CONNECT(315,90)-(323,80)-(3
38,110)-(313,105),1
1570 CONNECT(290,88)-(279,92)-(274,102)-(272,104)-(278,102)-(280,104)-(282,102)-
(287,95)-(288,102)-(282,115)-(287,115)-(300,100)-(313,115)-(318,115)-(312,102)-(
313,95)-(318,102)-(320,104)-(322,102)-(328,104)-(326,102)-(321,92)-(310,88),2
1580 PAINT(300,90),3,2:PAINT(300,99),2,1,3:PAINT(277,82),1,2,7:PAINT(323,82),1,2
,7:LINE(298,86)-(295,85),PSET,5:LINE(302,86)-(305,85),PSET,5:RETURN
1590 '――――――― ｱｰｽ ｼﾞｬｲｱﾝﾄ ―――――――
1600 LINE(285,70)-(315,82),PSET,6,B:LINE(256,97)-(274,103),PSET,6,B:CONNECT(285,
79)-(270,79)-(258,97)-(272,97)-(283,87)-(283,94)-(275,117)-(290,117)-(300,97),6
1610 LINE(344,97)-(326,103),PSET,6,B:CONNECT(315,79)-(330,79)-(342,97)-(328,97)-
(317,87)-(317,94)-(325,117)-(310,117)-(300,98),6
1620 PAINT(300,80),6:PAINT(300,90),6:PAINT(260,99),6:PAINT(340,99),6:LINE(298,75
)-(294,73),PSET,2:LINE(302,75)-(306,73),PSET,2:RETURN
1630 '――――――― ｷﾝｸﾞ ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ―――――――
1640 LINE(240,65)-(360,120),PSET,0,B:CONNECT(278,80)-(276,89)-(290,78)-(263,83)-
(270,75)-(280,63)-(288,61)-(303,60)-(315,63)-(325,70)-(335,80)-(333,95)-(310,116
),7
1650 CONNECT(276,89)-(295,82)-(300,83)-(298,93)-(265,115)-(263,118)-(260,120)-(2
56,123)-(254,127)-(254,130)-(258,137)-(268,142)-(300,145),7
1660 CONNECT(340,145)-(370,146)-(380,144)-(390,140)-(440,118)-(370,135)-(333,130
),7
1670 CONNECT(317,110)-(400,50)-(420,122)-(400,115)-(335,130),7
1680 CIRCLE(305,127),20,7,,65:CONNECT(305,140)-(325,143)-(298,144)-(285,146)-(28
3,147)-(330,147)-(348,140)-(326,128),7:CONNECT(264,116)-(255,118)-(248,123)-(246
,127)-(246,129)-(251,135)-(252,138)-(240,143)-(237,146)-(265,146)-(275,142),7
1690 PAINT(405,75),3,7:PAINT(315,120),4,7:PAINT(320,140),4,7:PAINT(254,134),4,7:
PAINT(350,136),4,7:PAINT(390,80),3,4,7:PAINT(278,85),2,4,7:PAINT(290,81),4,2,7:L
INE(285,72)-(290,69),PSET,2:LINE(286,73)-(291,70),PSET,2:RETURN
1700 '――――――― RUN ―――――――
1710 PLAY"O5T230A":FORT=0TO2000:NEXT:O=INT(RND(1)*20):P=INT(RND(1)*20)
1720 IF (O+A5)<(P+C+H) THEN 1740
1730 PRINT"                                    ":PLAY"O5T255BGE":PRINTA1$" ﾊ "A$" ｶﾗ ﾆｹﾞﾀ
"ｾﾀ !!":FORT=0TO3000:NEXT:GOTO110
1740 PRINT"                                    ":GOTO 1240
1750 '――――――― ENDING ―――――――
1760 WIDTH 40,25:FORT=0TO5000:NEXT:CIRCLE(460,40),15,7:PAINT(460,40),7:CIRCLE(45
0,60),60,6:CONNECT(400,73)-(320,160)-(345,170)-(380,170)-(472,84),5:PAINT(450,60
),6,5,7:PAINT(400,90),5,6
1770 LINE(560,5)-(360,75),PSET,7:LINE(360,5)-(560,75),PSET,7
1780 PRINT A1$" ﾊ ":PRINT A$" ｦ ﾀｵｼ":PRINT"ﾋｶﾘ ﾉ ﾂｴ ｦ":PRINT"ﾄﾘﾓﾄﾞｼﾀ !!":PRINT"コ
ﾚﾃﾞ ｺﾉﾏﾁﾆﾓ":PRINT"ﾍｲﾜﾆ ﾅﾙﾀﾞﾛｳ !!":FORT=0TO20000:NEXT:CLS:FORT=0TO4000:NEXT
1790 LOCATE 17,12:PRINT"STORY":LOCATE 11,14:PRINT"BY KOUTAROU KOZAKA":FORT=0TO70
00:NEXT:CLS:FORT=0TO2500:NEXT
1800 LOCATE 16,12:PRINT"PROGRAM":LOCATE 11,14:PRINT"BY KOUTAROU KOZAKA":FORT=0TO
7000:NEXT:CLS:FORT=0TO2500:NEXT:LOCATE 13,12:PRINT"MONSTER DEZAIN":LOCATE 11,14:
PRINT"BY KOUTAROU KOZAKA":FORT=0TO7000:NEXT:CLS
1810 FORT=0TO2500:NEXT:SYMBOL(10,15),"DRAGON HUNTER",4,4,5:SYMBOL(300,150),"THE
END",5,6,2:GOTO1810:END
1820 '――――――― ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ ―――――――
1830 SYMBOL(60,3),"DRAGON HUNTER",5,6,5
1840 CONNECT(150,110)-(200,100)-(350,103)-(350,117)-(200,120)-(150,110),7,PSET
1850 CONNECT(350,103)-(350,100)-(340,90)-(360,100)-(430,105)-(440,110)-(430,115)
-(360,120)-(340,130)-(350,120)-(350,117),6,PSET
1860 PAINT(200,103),7,7,6:PAINT(355,103),6,7,6
1870 LOCATE 13,23:PRINT"HIT ANY KEY !!"
1880 IF INKEY$=""" THEN 1880 ELSE CLS
1890 PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ ﾅﾏｴ ｦ ｷﾒﾏｽ":PRINT"ﾄﾞﾚｶﾞｲｲﾃﾞｽｶ?":PRINT"ｷﾆｲｯﾀ ﾅﾏｴ ﾉ ﾊﾞﾝｺﾞｳ ｦ ｵｼﾃｸ
ﾀﾞｻｲ":PRINT"1:Dr.D":PRINT"2:ｶｹﾞ  ":PRINT"3:ﾍﾝ  ":PRINT"4:ﾂｸﾞﾐ":PRINT"5:YK-2";
1900 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1900
1910 IF I$="1" THEN A1$="Dr.D":GOTO 1960
1920 IF I$="2" THEN A1$="ｶｹﾞ  ":GOTO 1960
1930 IF I$="3" THEN A1$="ﾍﾝ  ":GOTO 1960
1940 IF I$="4" THEN A1$="ﾂｸﾞﾐ":GOTO 1960
1950 IF I$="5" THEN A1$="YK-2":GOTO 1960 ELSE 1900
1960 '――――――― MAP READ ―――――――
1970 CLS:DIM M(19,19):FOR Y3=0 TO 19:FOR X3=0 TO 19
1980 READ Z:M(X3,Y3)=Z:NEXT X3,Y3:RETURN
1990 '――――――― MAP DATA ―――――――
2000 DATA 1,2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2010 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2020 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3
2030 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4
2040 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,2,3,3,3,3,3,3,3,3,4
2050 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,4,3
2060 DATA 2,2,2,2,2,2,2,2,3,3,2,3,3,3,3,3,3,4,3,4
2070 DATA 2,2,2,3,3,3,3,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,4,4,4
2080 DATA 2,2,2,3,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,3,4,3,4,4,4
2090 DATA 2,2,2,2,2,2,3,3,2,3,3,3,3,4,3,4,4,4,4,4
2100 DATA 2,2,2,2,3,3,2,3,3,3,3,3,3,4,4,3,4,4,4,4
2110 DATA 2,2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,2,4,4,4,4,4,4
2120 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,3,3,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4
2130 DATA 2,3,3,3,3,3,3,3,4,3,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4
2140 DATA 2,3,3,3,3,3,4,3,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2150 DATA 3,3,4,3,3,3,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2160 DATA 3,3,4,4,3,4,3,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2170 DATA 3,3,4,4,4,4,4,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
2180 DATA 3,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,4,4
2190 DATA 3,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4
```

★僕の友人Tは、自動販売機に貯金箱から取りだしたたくさんの10円玉を入れ返却すると100円玉になるのを1人で喜んでいる。(岡山市・**清水祐一14才**)……**【影：1円玉100枚じゃあだめでしょうか？】**

THE RACING MATCH
ザ レーシング マッチ



SHINGO

ゲーム内容

2人で競うカーレース・ゲームです。コースが5種類ある他は，何ら特別なことはしていません。しかし，その単純さゆえに，技と技をぶつけ合う，男の真剣勝負が生まれるのです。

遊びかた

まず，プレイヤー2人の名前と，コース番号（1～5）を入力してください。コースを表示したのち，ピ・ピ・ピ・ピーンとスタートの合図とともにゲームがはじまります。プレイヤー1（水色）はテンキーの4と6で，プレイヤー2（紫）はAとDで，それぞれ「左回転」，「右回転」に車の進路を変えることができます。

つまり，ハンドル操作に近づけてみたわけです。▦の部分に到達するとゴールインとなります。

プログラム

今回も音だし，キャラ表示，キー読みにマシン語を使ってみましたので，ナカナカの仕あがりだと思っています。コースデータは，圧縮によって，1コースを4行に納めています。

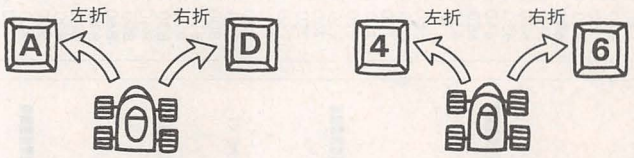
ベーマガに投稿される人の中にも，データの圧縮を行なっている人がたくさんいるようですが，圧縮されたものを展開(元にもどす)するときに，ほとんどの人がBASICに頼っているため，かなり遅くなってしまっているみたいですね。

このプログラムでは，展開して仮想画面に落とすことと，それを実際の画面に表示することを，マシン語で行なっているため，FPとしては信じられないほど高速です。ウーン，マシン語講座を書いてた頃を思いだすなあ…。

メイン・ルーチンはBASICが主体ですが，丁度よいスピードだと思うので，このままにしておきました。また，2台の車の処理は，ほぼ同じですので，配列変数とFOR～NEXTを使うと，もっとコンパクトになりますが，そうすると2台目がかなり遅れて動いて見えるでしょうね。

最後に

何と！ついに僕もメジャーなパソコンを買ってしまいました。そう！VAです。でもまだFPから離れられず，この先もこのページにちょくちょく顔をださせてもらいます。VAのページでもそのうち……。



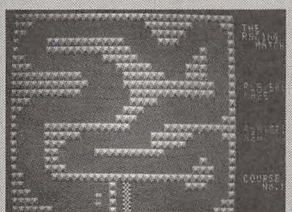
注）この他のキーにはさわらないように！

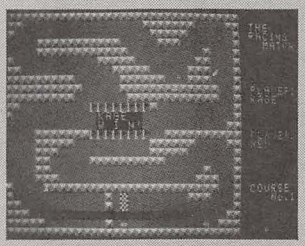
《第1図》キー操作



▲《写真1》2人用カーレースです。コースも五つあるよ

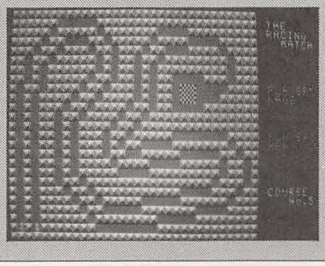
▼《写真2》一番オーソドックスなコースNo.1





▲《写真3》迫熱のレースの結果，影さんの勝ち～

▼《写真4》コースNo.5。うーん目がまわるぜよ



★このあいだ，ロ○テの歯みがきガムをかんでいたら，歯が痛くなった。まあ，世の中とはこんなもんだ。(神奈川県横浜市・**川上　裕15才**)……**【影：歯をみがくときは，ちゃんと子どもハミガキ・バナナ味を使いなさい。】**

THE RACING MATCHのプログラム・リスト

```
 1 REM ┌──────────────────────────────┐┌──────────────────┐
 2 REM │| THE RACING MATCH   1987.6.6  ||| FP USER ツウシンラン! |
 3 REM │|──────────────────────────────┘|| | タカギ" ヒロキ サン      |
 4 REM │| By SHINGO (FPトモノカイ シンGAME7"ンカイ) ||| | オタカ"イニ カ"ンバ"リマショウ!|
 5 REM └┘└──────────────────────────────┘└┘└──────────────────┘
10 WIDTH40:SCREEN 2,7,7:BEEPOFF:CLEAR,&HEFFF:DEFINTA-Z:RANDOMIZE
20 GOSUB 240:GOSUB 320:GOSUB 400
30 GOSUB 440:CALLP8,,C1(D1),A1:CALLP8,,C2(D2),A2:CALLM,,&HF600
40 REM メイン ■■■
```

JR-100用

丸太（まるた）ゲーム



Yass

⊙遊びかた

Z，Xで左右，スペース・キーでジャンプです。押している間（3キャラ分まで）上昇します。

《第1表》主な変数表

X，Y1	自キャラの座標
Y，Y1，Y(n)	敵キャラの座標
D(n)	敵の生死のフラグ
F	ジャンプ中のフラグ
E	降下中のフラグ
T	ジャンプの高さ
R	ラウンド
L	自分の残数

丸太の上や下でジャンプをすると，丸太が反動で移動します。当然，丸太の移動方向に敵がいれば，丸太に押されて共に移動します。これを利用して，丸太と何かの間に敵をはさんでつぶしてください。

また，敵をつぶした丸太は，ブロックになってしまい，動かせなくなります。

自キャラのすぐ上や下に丸太があって，ジャンプできないとき，すぐ上に丸太があるときにスペース・キーを押せば，丸太を持ちあげられますが，下の場合移動させられません。

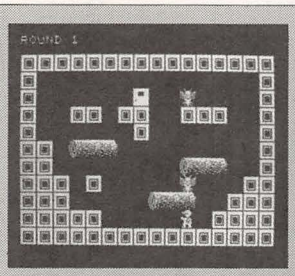
こうして，敵を全部つぶすと，ドアが開いて入れるようになります。入るとつぎの面へ進みます。面は5面までです。

もちろん，敵に触れるとミスになります。クリアできなくなったら，リターン・キーで自爆しましょう。

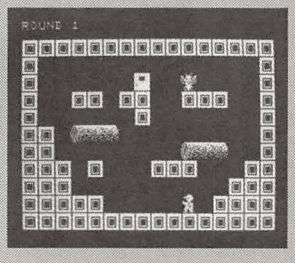
⊙一言…

今回，時間がありませんでした。そのため，行番号にいまいち整理がなく主人公に，「迷宮洞窟」のキャラの一部が使用されています(すいません)。

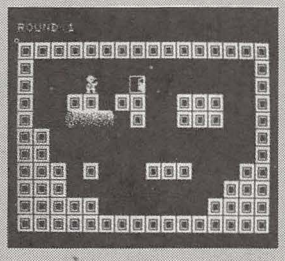
キャラクター作りは大変です。シリーズものを制作すれば楽ですが。



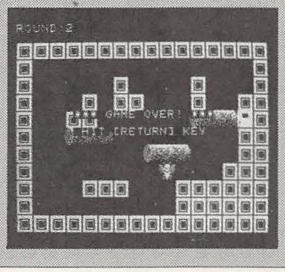
◀《写真1》ゲーム・スタート!!いきなりチャンスだ!!太をぶつけて倒すと丸太はこの丸太を押せば…



ブロックになります◀《写真2》大成功!!敵に丸



◀《写真3》敵をぜんぶつぶせばラウンド・クリア!扉から脱出だ!!



◀《写真4》敵にふれるとやられてしまいます。うまく誘導しよう!

丸太ゲームのプログラム・リスト

```
1 REM**********************************************
2 REM*  CMARUTA GAME1  1987.10  BY YASS.  FOR JR-100  *
3 REM**********************************************
4 REM
90 GOTO 800
99 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ZIBUN ■■■■■■■■■■■■■■■■
100 PICKK:X1=X:X=X+((K=88)-(K=90))*2
110 IF K=13 GOTO 500
120 IF X<>X1 W=X1-X
130 P0=PEEK(X):IF P0>$80 X=X1
140 F=USR(U3,8,2)*(E=0):F1=F
150 P1=PEEK(X+64):P2=PEEK(X-64)
160 F=F*(P2>$80)+(T>2)=0):F1=F1*((P2>$88)*(P2<$9C))*0)
170 E=(F=0)*(P1<$84):T=T*F+F:X=X+(E-F)*64:IF F+E+F1 GOSUB 400
```

★つぐ美さんが，浅野温子さんに似ているって本当？もし本当だったらファンになります。(青森県北津軽郡・羽沢　陽15才)……【つぐ美：そうね，ときどきそう言われることもあるわね。影：浅野たくみのかみのまちがいじゃ？】

```
180 U=USR(U1,X1):U=USR(U2,X,W+$82)
190 GOTO (P0=$88)*300+(P0=$8C)*A*400+200
199 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ TEKI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
200 C=C+1:B=MOD(C,Q)+1
210 IF D(B) GOTO 100
220 Y=Y(B):G=RND(2):N=X/32-Y/32:N1=MOD(X-$C100,32)-MOD(Y-$C100,32)
230 Y1=Y:Y=Y+SGN(N1)*G*2+SGN(N)*(G=0)*64
240 P=PEEK(Y):IF P)$84 Y=Y1
270 U=USR(U1,Y1):U=USR(U2,Y,$88)
280 IF (P=$84)+(P=$80) GOTO 500
290 Y(B)=Y:GOTO 100
399 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MOVE LOG ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
400 IF (P2)$8C)*(P2(=$9C) P=P2:GOTO 420
410 IF (P1)$8C)*(P1(=$9C) P=P1:GOTO 420
415 RET
420 M=0:F1=F1*((E+F)*F1=0):F2=(F+F1)0)
430 FORJ=0TO2:FORI=0TO2:D=X-(P=$90)*2-(P=$98)*4+I*2-(E-F)*192-F1*128
431 GOTO (J=2)*9+(J=1)*2+432
432 IF PEEK(D))$88 I=2:J=2:GOTO 450
433 NEXT:NEXT
434 FORH=1TOQ:IF Y(H)<)D GOTO 439
435 Y(H)=Y(H)-(E-F)*64-F1*64
436 IF PEEK(Y(H))(=$8C GOTO 439
437 FORV=5TO20:POKE1,V*V*V:BEEP1:NEXT:BEEP0:D(H)=1:M=1
438 Z=Z+1:IF Z=Q FORI=$C060TO$C07F:POKEI,PEEK(I+$6FA0):NEXT:A=1
439 NEXT
440 NEXT:NEXT
441 U=USR(U1,D+(E-F)*64+F1*64)
445 U=USR(U2,D,$94+((I=2)*12-I*4)*(M=0)+M*8)
450 NEXT:NEXT
460 RET
499 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ MISS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 FORI=1TO90:POKE1,I*11:BEEP1:POKE1,100-I*50:BEEP1:NEXT:BEEP0
510 L=L-1:IF L)=0 GOTO 850
520 LOCATE 10,7:PRINT"*** GAME OVER! ***"
530 LOCATE 12,7:PRINT" HIT [RETURN] KEY "
540 FORI=1TO3:FORJ=1TO60:POKE1,MOD(J,10)*I+100:BEEP1:NEXT:NEXT:BEEP0
550 PICKK:GOTO (K=13)*295+550
599 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ CLEAR! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 LOCATE 12,7:PRINT R;" ROUND CLEAR! "
610 FORI=1TO3:FORJ=1TO42:POKE1,-I*J-I*30-MOD(J,5)*I*4:BEEP1
620 NEXT:NEXT:BEEP0
630 R=R+1:GOTO 850-(R=6)*5
799 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SYOKI ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
800 FORI=$3F00TO$3F2C:READA$:A$="$"+A$:POKEI,VAL(A$):NEXT
810 FORI=0TO35:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
820 POKE$C000+I*8+J+(I)31)*$6F00,VAL(B$):NEXT:NEXT
840 OPTIONCMODE1:OPTIONOVF1:U1=$3F00:U2=$3F0B:U3=$3F17:DIM Y(2),D(2)
845 L=2:R=1
850 CLS:X=$C38A:T=0:Q=MOD(R,2)+1:W=2:Z=0:A=0
```

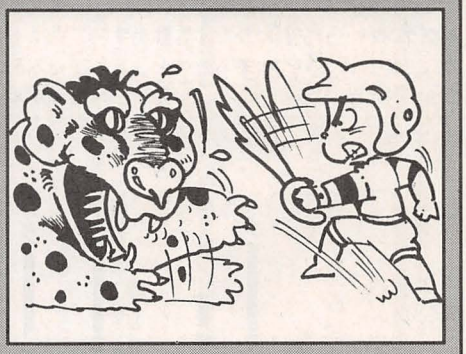
```
860 Y(1)=$C186:Y(2)=$C19A:D(1)=0:D(2)=0
899 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
900 FORI=$C3C2TO$C3DC STEP2:U=USR(U2,I,$9C):U=USR(U2,I-640,$9C):NEXT
910 FORI=$C140TO$C3C0 STEP64:U=USR(U2,I,$9C):U=USR(U2,I+30,$9C):NEXT
920 RESTORE (R-1)*20+3000
924 FORI=1TO8:READ A$:FORJ=1TO14:B$=MID$(A$,J,1)
925 IF VAL(B$))0 U=USR(U2,$C180+I*64+J*2,$88+VAL(B$)*4)
926 NEXT:NEXT
950 IF L>0 FORI=1TOL:U=USR(U2,$C11A+I*2,$80):NEXT
960 RESTORE 2040:FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO7:B$="$"+MID$(A$,J*2+1,2)
970 POKE$C060+I*8+J,VAL(B$):NEXT:NEXT
980 PRINT CHR$(12);"ROUND:";R
990 GOTO 100
999 REM■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ DATAS ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1000 DATA 86,40,A7,00,A7,01,A7,20,A7,21,39,A7,00,4C,A7
1005 DATA 01,4C,A7,20,4C,A7,21,39,DF,1E,97,1E,96,1F,B7
1010 DATA C8,01,B6,C8,00,43,94,1E,27,02,86,01,39,00,00
2000 DATA 03070F0F07030106,C0E0FC50E0C086FE,0F0B0D0E0F070E0F
2010 DATA 7CB070F0F838303C,03073F0A0703617F,C0E0F0F0E0C08060
2020 DATA 3E0D0E0F1F1C0C3C,F0D0B070F0E070F0,080483E757B55EAB
2030 DATA 1020C1E7EAADEAD5,552E07030F130509,AA74E0C0F0C8A090
2040 DATA FFFFFFF8F8F8F8FF,FFFFFF1F1F1F1FFF,FFFFDFDFFFFFFFFF
2050 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFB76D9D2AD5,FFFFEDBE7DB75EB5
2060 DATA 6A102A8114024000,3288254288024000,1F275B5352A9A5A5
2070 DATA FFFF6FBAF5AB56A9,A5A5AD52525B2418,B528422021044000
2080 DATA FFFFFFB76D9D2AD5,F8FCECBE7DB75EB5,6A102A8114024000
2090 DATA 3288254288024000,007F7F7F70777474,00FFFFFF07F71717
2100 DATA 7474747477707F7F,17171717F707FFFF,FF80808080808080
2110 DATA FF071F734343737F,8080808080808080FF,5F7F7F7F7F1F07FF
3000 DATA 00000010000000,00550550055500,00000050000000,50324000000000
3010 DATA 50000000032400,55050000000005,55000003240055,55550000000555
3020 DATA 00000500005000,00050550005005,00550000003241,00324000000005
3030 DATA 00000003240005,00000000000055,00055500055555,00000000055555
3040 DATA 00000000000000,00055500032400,00000005000000,00000000003240
3050 DATA 32400000000005,00000324500000,00005000050000,00050000005001
3060 DATA 55555000000010,00005550000555,00500005005555,00553240000000000
3070 DATA 00000005000500,00000000324500,32400055000000,05000000000000000
3080 DATA 01500000000500,00500000032500,00500324000500,00000000000000000
3090 DATA 50032403240000,00000324000000,03240505003240,00000000000000000
```

★　★　★

★編集部のみなさんは、実在するものとばかり思っていました。(千葉市・NAGAO15才)……【影：編集部の人が存在しないのなら私はいったい誰なんだ？そうだ!!思いだした！私は仲村トオルだったんだ!!】

JR-200用

アドベンチャー
ADVENTURE OF LOMES
オブ　ロメス



市川　真治

STORY

魔物たちの住む世界にロメスは生まれました。ここでは，無事に生きていくことさえ，ただならないことだったのです。ところがロメスの村には聖なるクリスタルがあり，その力のおかげで平和に暮らしていくことができたのです。だが，それを知った魔物たちが，クリスタルを持ち去り，自分たちの塔の屋上へ封じこめてしまったのです。戦うことを知らない村人たちは，クリスタルがなければ，やがて全滅してしまうでしょう。そんなとき村でもっとも勇気のあるロメスは，みなが止めるのも聞かず，不気味にそびえ立つ魔物たちの塔へと向かっていったのでした。

遊びかた

カーソル・キーでロメスを動かし全20面をクリアしてください。感動のエンディングがあります。

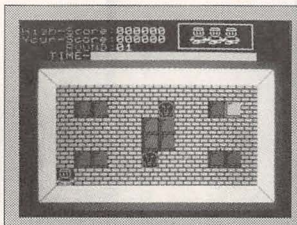
ロメスはブロックをつきとばすことができ，これで敵をつぶせたり，他のブロックを壊したり，池を埋めたりできます。敵を全滅させるか，黄色のブロックを壊せば，つぎの階へあがるハシゴが現れます。

敵にぶつかったり池に落ちると死にます。最後の1人が死ぬか，タイム・オーバーになるとゲーム・オーバーになります。

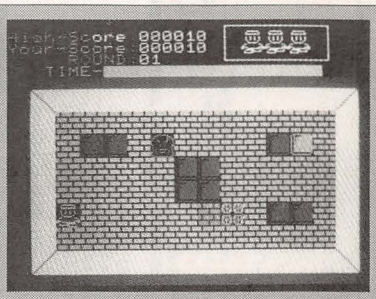
じつは，あるキーでコンティニュー

《第1表》おもな変数表

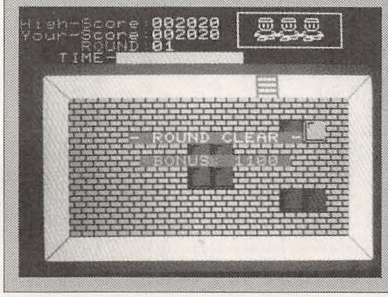
RO……ラウンド	X, Y：M, N……ロメスの座標
TM……タイム	IX，IY……ロメスの移動量
S……キー反応	C(a,b)……その座標になにがあるか
KK……敵の数	MX, MY：V, W ……敵の座標
BX，BY…突きとばしたブロックの座標	HX(h),HY(h) ……敵の保存用座標



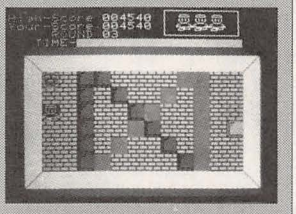
▲《写真1》ゲーム・スタート!!左にいるかわいいキャラが自分だ



◀《写真2》ブロックをぶつけて敵をやっつける!!



◀《写真3》全部敵を倒すか黄色のブロックを壊せばクリア



▲《写真4》3面にはワープしてくる敵がでてくる。注意!!

《リスト1》ADVENTURE OF LOMESのマシン語ダンプリスト

```
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C008 00 66 99 99 99 99 66 00 :30
C010 3E 6B 6B 5D 6B 6B 3E 00 :85
C018 EF EF EF 00 7F 7F 7F 00 :4A
C020 3F 50 57 5F 57 5F 5F 5F :B9
C028 FE FF FF FF FF FF FF FF :F7
C030 5F 5F 5F 5F 5F 40 3F 00 :5A
C038 FF FF FF FF FF 01 FE 00 :FA
C040 0F 10 1F 00 12 12 12 08 :7C
C048 F0 08 F8 00 48 48 48 10 :D8
C050 07 30 40 F0 CF 1F 21 3F :B5
C058 E0 0C 02 0F FB 84 FC 00 :78
C060 FF FF C0 C0 FF FF C0 C0 :FC
C068 FF FF 03 03 FF FF 03 03 :08
C070 07 30 40 F0 CF 21 3F 00 :96
C078 E0 0C 02 0F FB F8 84 FC :70
-----------------------------------
     93 FB 05 73 23 36 BB 74 :8E

C080 0F 38 60 C8 8C 86 80 C2 :C3
C088 F0 1C 06 13 31 61 01 43 :FB
C090 42 40 57 50 D3 98 C0 7F :C3
C098 42 02 EA 0A CB 11 03 FE :15
C0A0 01 0E 1C 1B 00 12 12 10 :7A
C0A8 80 70 38 D8 00 48 48 08 :98
C0B0 EF 00 C0 D0 6F 1E A1 7F :2C
C0B8 F7 00 03 0B F6 78 85 FE :F6
C0C0 00 00 1C 24 1C 02 02 03 :63
C0C8 00 00 38 24 38 40 40 C0 :D4
C0D0 02 05 0B 16 2C 78 F0 7F :3B
C0D8 C0 E0 F0 78 3C 1E 0F FE :6F
C0E0 07 08 30 40 1E 40 80 40 :9D
C0E8 E0 10 0C 02 78 02 01 02 :7B
C0F0 83 40 20 40 20 20 11 0E :82
C0F8 C1 02 04 02 04 04 08 F0 :C9
-----------------------------------
     D7 53 6D 5D 36 AE 9F 97 :0E
```

★体感ゲームのスーパーハングオンでハンドルが動かないと大騒ぎし，さらに2人乗りをしたのはこの私だ!!
（茨城県勝田市・ま～が～き12才）……【影：ピピーッ！だめだよ!!定員オーバーで2点減点だよ!!】

《リスト2》ADVENTURE OF LOMESのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ┌──────────────────────┐
20 REM │                      ┌┐
30 REM │「ADVENTURE OF LOMES」 ││
40 REM │       By SHINJI･I    ││
50 REM │                      ┘│
60 REM │ KANSEI AD.1987 9/23   │
70 REM │                       │
80 REM └───────────────────────┘
90 REM
100 GOSUB 2000
105 REM                              //◢■■■■◣ TITLE ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
110 FOR I=8 TO 1 STEP -1
120  FOR J=0 TO 4+I
130           LOCATE 6,  J:PRINT SPC(23)
140    COLOR 5:LOCATE 6,J+1:PRINT TL$(I):SOUND 1000,1
150  NEXT:SOUND 50,5
160 NEXT:SOUND 3000,20
170 FOR I=1 TO 3
180  COLOR EC(I):LOCATE EX(I),EY(I):PRINT E$(I)
190 NEXT:XT=1:TX=1:MX=1:CN=0
200 COLOR 5,,1:LOCATE TX,16:PRINT CH$(4+TZ):TZ=TZ+(TZ=0)-(TZ=1)
210 FOR I=0 TO 99:NEXT:TX=TX+XT:XT=XT-(TX=30)+(TX=0)
220           LOCATE MX,16:PRINT CH$(2):SOUND 500,1
230 S=STICK(0):MX=TX:IF (S(>13)*(S(>32) THEN 200
240 X=0:Y=0:TK=0:C(SX,6)=0:GOSUB 1500:GOSUB 1450:COLOR ,0
245 REM                              //◢■■■■◣ PLAYER MOVE ◢■■■■◣\\
250 IF PEEK(51)=0 THEN PLAY "B",,$7000
260 M=X:N=Y:S=STICK(0):IF (S(28)+(S)31) THEN 350
270 IX=(S=28)*2-(S=29)*2:X=X+IX
280 IY=(S=31)*2-(S=30)*2:Y=Y+IY
290 RF=C(X,Y)
300 IF (RF=0)+(RF=6) THEN X=X-IX:Y=Y-IY:SOUND 50,1
310 IF (RF=7)        THEN 750
320 IF (RF=2)        THEN X=X-IX:Y=Y-IY:GOSUB 430:GOTO 350
330 COLOR 6,,1:LOCATE M,N:PRINT CH$(0):AS=AS+(AS=0)-(AS=1):SOUND 500,1
340 IF (RF=5)+(RF=3) THEN 830
350 COLOR 5,,1:LOCATE X,Y:PRINT CH$(4+AS):C(M,N)=1
355 REM                              //◢■■■■◣ TEKI MOVE ◢■■■■◣\\
360 TM=TM+1:IF TM=20 THEN GOSUB 1960
370 IF KK=0 THEN ON (SH=0)+1 GOSUB 740,720:GOTO 250
380 TB=TB+1-(TB)=KK)*TB:MX=HX(TB):MY=HY(TB)
390 V=MX:W=MY:ON TP GOSUB 530,560,600,630
400 COLOR        6,,1:LOCATE  V, W:PRINT CH$(0)   :C( V, W)=1
401 IF (MX=X)*(MY=Y) THEN 830
410 COLOR CC(TP+6),,1:LOCATE MX,MY:PRINT CH$(TP+6):C(MX,MY)=5
420 T(MX,MY)=TB:HX(TB)=MX:HY(TB)=MY:GOTO 250
425 REM                              //◢■■■■◣ BLOCK MOVE ◢■■■■◣\\
430 IF C(X+IX,Y+IY)(>2 THEN SOUND 50,5:RETURN
440 BX=X+IX:BY=Y+IY
450 AX=BX:AY=BY:BX=BX+IX:BY=BY+IY:RP=C(BX,BY)
460 IF (RP=2) THEN 680
470 COLOR 6,,1:LOCATE AX,AY:PRINT CH$(0):C(AX,AY)=1
480 IF (RP=0)+(RP=7) THEN 520
490 IF (RP=5) THEN 690
500 IF (RP=6) THEN 710
510 COLOR 2,,1:LOCATE BX,BY:PRINT CH$(1):SOUND 1000,1:GOTO 450
520 SOUND 50,10:RETURN
525 REM                              //◢■■■■◣ TEKI SUB ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
530 MX=MX+ID(TB):TG=C(MX,MY)
540 IF TG(>1 THEN ID(TB)=-ID(TB):MX=MX+ID(TB)
550 RETURN
560 MY=MY+ID(TB):TG=C(MX,MY):GG=SGN(X-MX)*2
570 IF TG(>1 THEN ID(TB)=-ID(TB):MY=MY+ID(TB)
580 MX=MX+(MY=Y)*(C(MX+GG,MY)=1)*GG
590 RETURN
600 TX=SGN(X-MX)*2:TY=SGN(Y-MY)*2:UG=INT(RND(0)*2)+1
601 MX=MX+(UG=1)*TX:MY=MY+(UG=2)*TY
610 IF C(MX,MY)(>1 THEN MX=MX-(UG=1)*TX:MY=MY-(UG=2)*TY
620 RETURN
630 TX=INT(RND(0)*12):TY=INT(RND(0)*7):TX=TX*2+4:TY=TY*2+8
640 IF C(TX,TY)=1 THEN MX=TX:MY=TY:SOUND 1000,10
650 RETURN
655 REM                              //◢■■■■◣ BLOCK SUB ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
660 COLOR 7,,1:LOCATE BX,BY:PRINT CH$(3):SOUND 100,30
670 COLOR 6,,1:LOCATE BX,BY:PRINT CH$(0):RETURN
680 GOSUB 660:SC=SC+10:C(BX,BY)=1:C(AX,AY)=2:GOSUB 1930:RETURN
690 GOSUB 660:AT=T(BX,BY)
691 FOR I=AT TO KK:HX(I)=HX(I+1):HY(I)=HY(I+1)
692 T(HX(I),HY(I))=T(HX(I),HY(I))-1:NEXT
700 KK=KK-1:C(BX,BY)=1:C(AX,AY)=1:SC=SC+TP*200:GOSUB 1930:RETURN
710 GOSUB 660:C(BX,BY)=1:C(AX,AY)=1:SC=SC+500:GOSUB 1930:GOSUB 730:RETURN
715 REM                              //◢■■■■◣ HASHIGO ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
720 SC=SC+500:GOSUB 1930
730 SH=1:COLOR 1,7,1:LOCATE SX,6:PRINT CH$(6):C(SX,6)=7:SOUND 3200,40
740 COLOR ,0:RETURN
745 REM                              //◢■■■■◣ ROUND CLEAR ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
750 COLOR 6,,1:LOCATE M,N:PRINT CH$(0)
760 SOUND 90,10:SOUND 0,2:SOUND 90,10:SOUND 0,2:SOUND 90,10:SOUND 3000,50
770 COLOR 7,1,0:LOCATE  9,11:PRINT "- ROUND CLEAR -"
780 BU=MT*100
790 COLOR 6,1,0:LOCATE 10,13:PRINT " BONUS:";STR$(BU);SPC(1)
800 SC=SC+BU:SOUND 500,10:GOSUB 1930:FOR I=0 TO 5554:NEXT
810 RO=RO+1:IF RO=21 THEN 920
820 GOTO 240
825 REM                              //◢■■■■◣ GAME OVER ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
830 FOR I=0 TO 29
840  SN=INT(RND(0)*7)
850  COLOR SN,,1:LOCATE X,Y:PRINT CH$(5):SOUND 1000,1
860 NEXT:SOUND 50,50:NK=NK-1:IF NK=-1 THEN 880
870 GOSUB 1900:GOTO 240
880 COLOR 7,2,0:LOCATE 10,11:PRINT "- GAME OVER -":SOUND 70,100
890 IF STICK(0)=8 THEN 910
891 FX=FX+1:IF FX(>300 THEN 890
900 RO=1:NK=3:SC=0:COLOR ,1,0:CLS:GOTO 110
910 SOUND 3000,20:CN=1:NK=3:GOTO 240
915 REM                              //◢■■■■◣ ENDING ◢■■■■■■■■■■■■■■■■◣\\
920 RESTORE 3390:COLOR 7,1,0
921 IF CN=0 THEN LOCATE 4,12:PRINT "You Did'nt Use Continue !":SOUND 3000,60
922 CLS:SC=SC+(CN=0)*100000
940 FOR I=1 TO 12
950  READ CR$:LOCATE 25,9+I:PRINT CR$;
960 NEXT
970 COLOR 2,1:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■
```

て，キャラクター・データを一つずつ打ちこんでSAVEしてください。

あとからちょっとプログラムをつけたしたりしたので，行番号がきたないですがバグはありません（強気！あったらゴメンね）。

エンディングはこりました。がんばって全20面クリアしてください。

P. S

僕はもう何度もボツられました。でも僕は決してあきらめません。このゲームの続編もつくりたいと思います。それでは，「ADVENTURE OF LOMES」をぞんぶんに楽しんでください。また会う日までさよーなら。

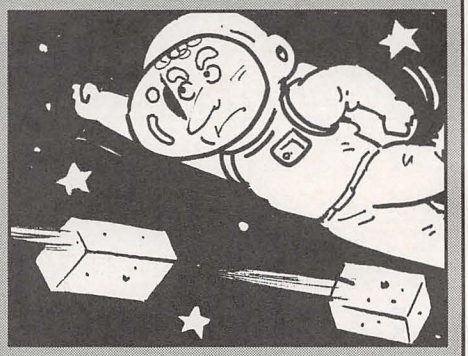
♥

♥

★影さんのように立派な大人になるにはどうしたらいいのでしょうか？①電波ビルに住み着く。②コートにサングラスで1日を過ごす。③ベーマガを毎月買いOFコーナーを読む。（福岡県北九州市・山住賢司17才）…【影：③】

M5(BASIC-I)用

ホライズン
HORIZON



宍戸　光太郎

★物　語

私の名はマーサー・ヒロ。運悪く，私の船は磁気嵐に巻き込まれ，遭難してしまった。気が付くと，私は見知らぬ星に流れ着いていた。

「ここはいったい…乗組員のみんなは？」

草原だけが無限に広がる星…

「あの地平線の向こうに，なにかあるかも知れない」

私は宇宙服に身を固め，果てしない旅にでた……。

★入力方法

2本のプログラムを順に入力し，テープにセーブします。オールBASICですが，ワークラム等をいじっていますのでRUNする前に必ずセーブしておいてください。

★遊びかた

リスト1のプログラムをロードし，RUNさせると，約12秒後，**リスト2**のプログラムをロードしはじめます。タイトル画面がでたら，リターン・キーでスタートさせます。

カーソル・キーか，ジョイスティックで，マーサーを操り，無数に浮遊しているモノリスをかわしながら，ひたすら進んでください。モノリスに激突すると，宇宙服が壊れ，大気中の微生物を吸ってしまい，5分で肺が腐って，マーサーは，一つしかない命を失ってしまいます。リプレイは，Rキーです。

★プログラムについて

スペースハリアー・タイプのゲームです。処理速度の都合で，よけるようになってしまいました。動きが荒いので目が慣れないと，わかりずらいと思いますが，モノリスの完全重ね合わせ地平線の上下移動等，わりと迫力があると思います。

処理内容についてはREM文を見てください。なお，REM文の行は打ち込まなくて結構です。

★最後に

M5はBASICだけで，これだけできる。こいつはスゴいぜ!!

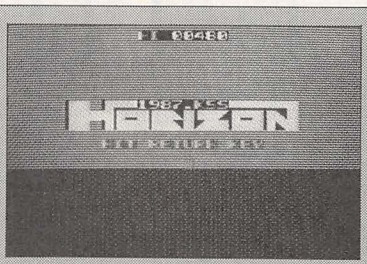
参考　M5モニタハンドリングマニュアル

《第1表》変数表

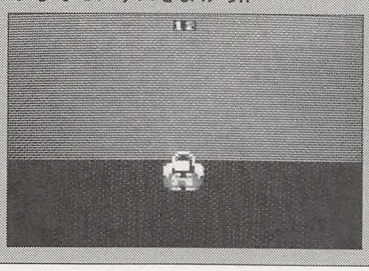
サブ・プログラム
- A，A$
- B〜E：ワーク用

メイン・プログラム
- A〜E，G：ワーク

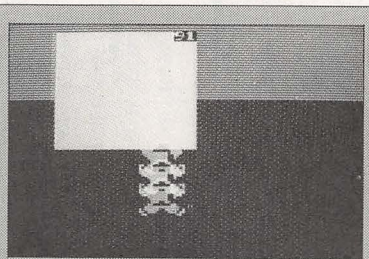
- F……モノリス出現ポインタ
- H……自分のY座標
- J……ジョイスティック入力
- K……キーボード入力
- N……(モノリス同時出現数)－1
- P……ハイスコア
- S……スコア
- X……自分のX座標



▲《写真1》タイトル画面。リターン・キーでスタート!!

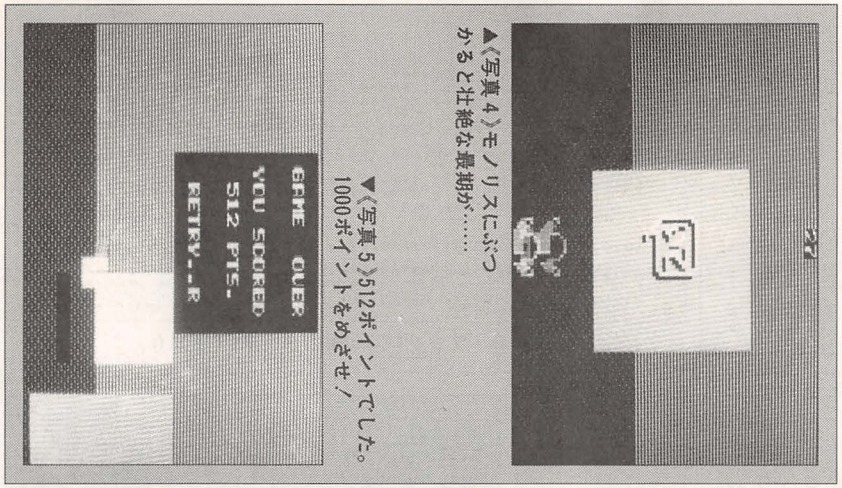


▼《写真2》自分のキャラを動かしてモノリスをよけろ!!



▲《写真3》どんどんせまってくるモノリスはすごい!!

★今日，私はモービルを飲んだ。もう私のライバルはいない。影さんもどうぞ!!(埼玉県上福岡市・**木次恭一14才**)……【**影**：えーっ!!まだ昼間なのにもうビールを飲んでもいいのか？**編**：勝手に解釈しないでくださいよ!!】



▲《写真4》モノリスにぶつかると壮絶な最期が……

▼《写真5》512ポイントでした。1000ポイントをめざせ！

《リスト1》HORIZONのマシン語プログラム・リスト

```
1rem "HORIZON" PROG.1  SET CHR.& DATA
2rem  1987 ふ゜ろぐ゛らむど゛ ぱ゛い ししど゛ こうたろう
3rem
9rem ■■■■■■■■■■■■ が゛めんの しょきせってい ■■■■■■■■■■■■
10 Print "■■■■■■■■■■■■" cursor(15,6)"WAIT":for A=&7097 to &709C:
read B:Poke A,B:next
19rem ■■■■■■■■■■■■ すぷ゜らいと の せっと ■■■■■■■■■■■■
20 for A=0 to 27:read A$:stchr A$ to A:next
29rem ■■■■■■■■■■■■ ものりす(いしのかべ゛)の せっと ■■■■■■■■■■■■
30 for A=0 to 6:stchr rPt$(64,"F")+"55AA55AA55AA55AA" to A*8
+128,1:read B:vPoke &3B90+A,B:next
39rem ■■■■■■■■■■■■ そら と し゛めん の きゃらくた ■■■■■■■■■■■■
40 stchr "5500AA005500AA00FF00FF00FF00FF00" to 119,1:vPoke &
3B8E,&C0:vPoke &3B8F,&70
49rem ■■■■■■■■■■■■ もし゛ば゛た~んの へんこう ■■■■■■■■■■■■
50 for A=&2908 to &2AD7:let B=vPeek(A):vPoke A,B*2 and &E0 o
r B and &F0 or B/2:next
59rem ■■■■■■■■■■■■ もし゛のいろとすふ゜らいとのいろとこーと゛ ■■■■■■■■■■■■
60 for A=&3B88 to &3B8D:vPoke A,&D0:next
70 mag 3:Poke &70D3,255:scol 1,15:scol 2,1:scol 3,15:scol 4,
1:scol 5,1
80 scod 0,24:scod 3,20:scod 4,20:scod 5,16
89rem ■■■■■■■■■■■■ ものりすの Xざ゛ひょうの けいさん ■■■■■■■■■■■■
90 for A=1 to 7:for B=0 to 11:let D=16+(A-5)*B/2:let E=D+B
100 if D<0 then let D=0 else if E>31 then let E=31
110 vPoke A*50+B,D:vPoke A*50+B+15,E:next B,A
119rem ■■■■■■■■■■■■ ものりすの Yざ゛ひょうの けいさん ■■■■■■■■■■■■
120 for A=0 to 2:for B=0 to 11:for C=0 to 11
130 vPoke A*1000+B*12+C+1000,B+7-(B+7)*C/11+(A*C/2)-(C=11):n
ext C,B,A
139rem ■■■■■■■■■■■■ めいんぷ゜ろぐ゛らむの ろーど゛ ■■■■■■■■■■■■
140 Print cursor(11,11)"NOW LOADING...■":chain
999rem ■■■■■■■■■■■■ で゛ーたの かたまり ■■■■■■■■■■■■
1000 data &80,&3B,&00,&28,&00,&3b
1010 data 0304080808F3F7F77,7066280F0C0C000E,C0201010D0DCCECE
,0E6604E060600070
```

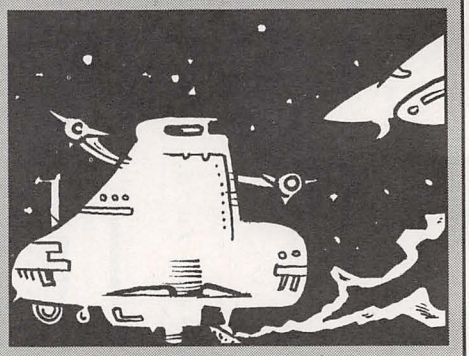
```
1020 data 0000010300000008,0F19170002020E00,000080C020203030
,F098F81010107000
1030 data 0304C8A8787F3F1F,0F0E183FBEDC6000,C02013151EDECCC8
,C06018FC7D3B0600
1040 data 0000014303000000,0001070000201000,000080C2C0203030
,3090E00000040800
1050 data 1FFFFF3F00000000,0000000000000000,F8FFFFFC00000000
,0000000000000000
1060 data 7FC080A0A6A3B3B1,9C9880C06F38180C,FE0301FD0D397161
,613D0103FE000000
1070 data 0000000000000000,001C3E7F7F7F3E1C,0000000000000000
,00387CFEFEFE7C38
2000 data &14,&45,&57,&7a,&ab,&be,&ee
```

《リスト2》HORIZONのメイン・プログラム・リスト

```
1rem "HORIZON" PROG.2  MAIN
2rem
9rem ■■■■■■■■■■■■ たいとる(て゛もんすとれーしょん) ■■■■■■■■■■■■
10 gosub 500
20 gosub 150:view 6,8,25,12
30 Print "■あ→ ■■■1987.KSS■■■■■■■■■あ ■■あああ ■■■あ ■■あ■あ ■■あ■ ■■■あ ■■あ■あ ■■あ→ ■■■あああ ■■あ■
あ■あああ ■■あ ■■■あ" mid$("■→→→HIT→RETURN→KEY",(S and 1)*19+1);
40 view:Print cursor(12,1)"HI " right$("0000"+num$(P),5)"■":
if Peek(&702B)<>8 then goto 20
79rem■■■■■■■■■■■■ めいんるーちん ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
80 gosub 500:out 32,&F7:out 32,&E7
90 gosub 150:scol 0,(S and 1)*8:loc 0 to X,H*16:loc 1 to X,H
*16:loc 2 to X,H*16:loc 5 to X,184
100 let A=Peek(&70BA)*256+X/8+H*64+1
105 if vPeek(A)=&B0 or vPeek(A+1)=&B0 or vPeek(A+96)=&B0 or
vPeek(A+97)=&B0 then goto 120
110 Print cursor(15,1)num$(S)"■":goto 90
119rem■■■■■■■■■■■■ しんろ゛ゃった まーざーくん... ■■■■■■■■■■■■
120 out 32,&E6:scol 0,0:loc 3 to X,(H-2)*16:loc 4 to X+2,(H-
2)*16+2:scod 1,8:scod 2,12:if S>P then let P=S
130 for A=0 to 15:out 32,240+A:loc 1 to X,(H+A)*16:loc 2 to
X,(H+A)*16:for B=0 to 299:next:next
140 call &1387:view 10,1,21,11:Print "■↓ GAME  OVER■■■■ YOU S
CORED■■■ " S "PTS.■■■■  RETRY..R■":view
145 if Peek(&702B)<>20 then goto 145 else goto 10
149rem■■■■■■■■■■■■ ものりす の ひょうじ゛ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
150 out 32,&C0:out 32,1+H:if vPeek(F+30)<12 or rnd(1)or(S an
d 127)<15 then goto 180
160 if rnd(2)then vPoke F,rnd(6)+1:vPoke F+12,rnd(2)+1 else
vPoke F,X/33+1:vPoke F+12,H/4+1
170 vPoke F+30,0:vPoke 5000+F,F:let F=(F+1)mod(N+1)
180 cls 120:view 0,H+8,31,23:cls 119
190 for A=N to 0 step-1:let B=vPeek(5000+(A+F)mod(N+1)):let
C=vPeek(B+30):if C>11 then goto 220
200 let D=vPeek(3000+H*12+C)+C:let E=vPeek(vPeek(B)*50+C):le
t G=vPeek(vPeek(B)*50+C+15):view E,D,G,D
210 cls:let D=vPeek(vPeek(B+12)*1000+H*12+C):view E,D,G,D+C:
cls 132+C*4:vPoke B+30,C+1
220 next:view:let K=inP(&36):let J=inP(&37)
229rem■■■■■■■■■■■■ き- & じょいすていっく にゅうりょく ■■■■■■■■■■■■
230 let H=H+((K and 4)=4 or(J and 2)=2)and H>0 or-((inP(&35
)>0)or J>7)and H<10)
240 let X=X+((K and 32)=32 or(J and 4)=4)and X>0 or-(K>63 o
r(J and 1)=1)and X<224)*16
250 let S=S+1::let N=N+((S and 127)=0)*(N<9):return
499rem■■■■■■■■■■■■ しょきせってい ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 Print "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

M5(BASIC-G)用

SHOWTER TRIAL
ショーター　トライアル



藤岡　英樹

STORY

時は近未来。この時代の主流をしめた競技に「SHOWTER TRIAL」というのがあった。無線コントロールにより小形宇宙船を飛ばしてすべての敵を破壊してゴールを目指すというものだ。しかし，いまだかって最終戦闘を終えた者は存在していない。

ルール&アドバイス

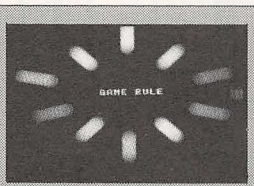
まず，スタートすると敵が3機ひと組(例外あり)でてきます。カーソルで左右，右シフトで弾を撃ちます。その面にでてくる敵をすべてやっつけると，ゴールまで一気にダッシュします。そのあと，ボスとの戦いが待っています。つまり，早くザコをかたづけるほど，

《第1表》カレーチャーハン(プログラムの説明)

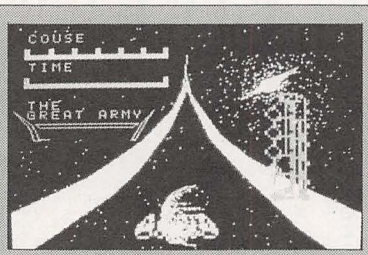
100～150	初期
160～200	スタート・デモ
210～270	メイン
280～320	a
330～370	b
380～410	c
420～460	d
470～540	e
	(各ザコキャラ)
550～570	DUSH
580	ボス分岐
590～630	1面のボス
640～670	2面のボス
680	3面のボス
690～710	4面のボス
720～800	各判定用ルーチン
810～820	ザコヒット
830～860	ダッシュへのデモ
870～890	ボス出現デモ
900～940	ボス破壊デモ
950～1080	ラウンド・クリア・デモ
1090～1100	自機やられデモ
1110～1120	ゲーム・オーバー処理
1130～1160	ザコキャラ攻撃データ
1170	デモ用データ
1180～1290	BGM
1300～	エンディング

《第2表》変数表

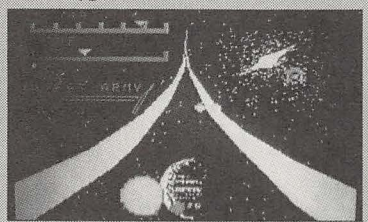
T，A，D，O，P	ザコキャラ用
R	ラウンド
X	ヨコ座標
M	1－メイン 2－ダッシュ 3－ボス
E	ボスダメージ
V	進行度



▲《写真1》リスト1をRUNするとこんなにかっこいいデモが見れる



◀《写真2》ゲーム・スタート!!ランプがさがるのはサーキット感覚!!



◀《写真3》敵の弾に当たってしまった。残りのタイムが心配!



▼《写真4》でた!!ボスキャラだ!!こいつは上からミサイルを撃った

《リスト1》キャラ定義のプログラム・リスト

```
100 print "開始":console 0:mag 2
110 for I=&H8 to &Hstchr A# to I:print "■";:stchr A
$:to I:print #7,:next:paint 3,mode 2
120 fcol 15:bcol 4:cls 3:fread A,B:fcol &0F:draw A,B:ne
tp 3,move 63,140:print 23,15,3:fread A,B:fcol &0F:draw A,B:ne
130 gmove 133,161:circle 25,,,,90,270:circle 21,25,,,90,270:pa
int 111,162
140 for I=139 to 180:J=133
150 J=J-(1-(point(J,I)and &0F)<14 then goto 150
160 for K=1 to 3:plot J+rnd(5),I:next K,I
170 for I=1 to 15:P=rnd(32)+144:for J=1 to 15:0=rnd(24)+115
180 plot 0,P:next J,I
190 gmove 167,63:for I=1 to 12:fread A,B:draw A,B:next:paint
190,46
200 for I=0 to 80:plot rnd(24)+176,rnd(24)+40:plot rnd(32)+1
68,rnd(32)+32:next
210 for I=1 to 200:plot rnd(80)+152,rnd(64)+24:next
220 for I=1 to 300:plot rnd(8)+rnd(8)+152,rnd(95)+95:next:fcol &00:bа
230 for I=1 to 85:bar 14,22,113,28:bar 14,44,17,48:bar 110,44,113
,48
240 fcol &00:bar 14,49,113,52:bar 14,44,17,48:bar 110,44,113
,48
```

★最近，僕のクラスではマイケルジャクソンの「ふずばぁ」がはやっています。さあ影さんも。(東京都足立区・ちーぼん13才)……【影：それじゃありクエストにお答えして「Who's bad.」編：もちろん影さんです!!】

残りタイムが長くなりボスとの戦いがラクになるということです。

とうぜん，やられるとかなりのＴＩＭＥロスになります。また，ザコと戦っているままゴールしたりすると，スタートまでもどされてしまいます。これは大きなＴＩＭＥロスになるので，やはりザコをいかに早くやっつけるかにかかってきます。

なお，タイム・オーバーでゲーム・オーバーです。また，全４ステージをクリアしてもゲームは終了します。レッツトライ!!

入力方法＆入力アドバイス

今さら言うまでもない**リスト１，２**の分かつ入力方法です。ただそれだけ。

コメント

３Ｄゲームを作りたいと前々から考えてはいましたが，87年７月号にＷＴＡＪＩＮ氏の秀作「スターセプター」が掲載され，「しまった。先こされたあっ～」と思ったときはあとのカーニバル。これではかれの作品よりインパクトの強いものでないとダメだあっー，と思って，得にＣ．ＧとＢＧＭにこってみました。キャラのパターンをおぼえればあるていどはだれでも行けるように作ってあります。とにかくスタ

```
ffffffffefcf8e0
680 data 125,52,117,r1,95,98,57,129,0,162,0,191,16,191,73,14
4,91,124,114,88,125,60,127,45,130,63,191,255,191,255,162,207,
690 data 144,96,169,128,208,72,232,191,255,191,255,162,207,
136,171,112,151,33,133,64,129,56,127,44,208,36,196,47,19
700 data 127,95,160,127,153,47,193,45,193,44,208,36,196,47,19
710 data 18,86,24,97,25,97,28,84,8,72,96,84,90,97,87,97,95,8
2,103,72,25,86,88,86,92,83,22,83
720 scod 23:$80:scod 12,$87:scod 15,$F0:scod 16,$F4:scod 17,
$F8:scod 18:$EF
730 for I=19 to 20:scod I+2,$E4:scod I+2,$E8:scol I,$01:scol I
+2,$01:next
740 joint 17 to 16,3:joint 16 to 15,3:for I=0 to 11:scod I,$
FC:scol I,rnd(13+2:next:scod 31:$E0:scol 31:$0F
750 for I=15 to 17:scol I,$02:next
760 loc 31 to 133,140:move 31 in 0 to 120,80
770 if status(0)=1 then goto 790 else erase 31
780 play "l1206ggg2.aaa2.bbb2.o6ccccccccccc4o4c1","l1
2o5ggg2.aaa2.bbb2.o6ccccccccccc4o4c1":goto 790
790 for I=1 to 6:loc I to rnd(32),112,rnd(32)+64:sleep 6,1te
rase 31:next
800 if play=1 then goto 790 else print "■"
810 for I=0 to 1:mag 2:for J=0 to 11:scod J,&FC:scol J,rnd(1
3)+2:loc J to 120,80:next J,I:sleep 1
820 play "v15i17o1r1r1i","v9r1r1i","l12s1o3c4c4ccccc4c4ccccc4
c4ccc4c4ccc:cls
830 C$="01234565432l":L$="3210123456 4"
840 for J=1 to 6
850 for I=0 to 1:mag 2:for P=0 to 11:loc P to 120,80:next P,
I:sleep 1
860 for I=0 to 11:C=val(mid$(C$,I+1,1)):L=val(mid$(L$,I+1,1)
):move I step(C-3)*2,L-3:next I
870 cls
880 for I=&40 to &5A step 8:color 1,&80:next I:on J goto 890
,900,910,920,930,940
890 locate 10,10:print "SHOWTER TRIAL":goto 950
900 locate 10,10:print "GAME RULE":goto 950
910 locate 8,9:print "ALL SHOUTING THE":locate 11,11:print "
SMALL FLY":goto 950
920 locate 8,9:print "AND BROW UP THE":locate 11,11:print "A
RMY KING":goto 950
930 locate 10,9:print "INPUT AND RUN":locate 11,11:print "TH
ANK YOU":goto 950
940 locate 10,10:print "1987 H.FJIOKA"
950 for I=1 to 6:read D:for K=&40 to &5A step 8:color K,D:ne
xt K,I
960 sleep 40,1:
970 for I=0 to 11:move I to 120,80,1:next:for I=7 to 12:read
D:for K=&40 to &5H step 8:color K,D:next K,I
980 restore 1060:on J goto 990,1000,1020,1040,1050
990 play "r1r1r2r8",":o3c4c4ccc4c4ccc4c4ccc4c4":
1000 play "l12o6ccccc2.r16.","o5l12ggggg2.r16","l4o3l:rcccr30"
1010 play "rccc2r16","gggg2r16":"rccr30":goto 1050
1020 play "cccd+r8ccce8e8","ggga8r8ggg8r8","rd+5e"
1030 play "ccc+8ccc98r8","gggo6c8r8o5ggggo6d+r8","rfrg":got
o 1050
1040 play "cccasro7c1r4","o5gggoe8r191r4","a8r16b16o4c1r4
"
1050 next J:for I=0 to 200:color I,&80:next:erase:chain
1060 data &40,&50,&70,&30,&a0,&f0
1070 data &a0,&30,&70,&50,&40,&00
```

《リスト２》メイン・プログラム・リスト

```
100 print "■■■"mag 3:R=1
110 erase:s=&8804:scod 12,s,&8C:U=&8:scod 13,&B0+R*8:sc
od 14,&B0+R*8+4:joint 12 to 23,2:joint 14 to 13,2
120 scol 12,&05:scol 13,&05:next
130 scol 12,&05:scol 13,&05:next 1,&87:scol 2,&87:scol 13,&0
5:scol 14,&05:for I=19 to 28:scod I,&E4+(I-19)*4:scol I,&11:
next
140 joint 17 to 16,3:joint 16 to 15,3
150 move 15 in 11 on 184,56:move 23 in 0 on 0,152:play "t170
o5l4fl9la1","o4l4fl9la1","slo3l4ffggggaaaa":scod 30,&Ec:sc
ol 30,&87:loc 30 to 184,72
160 play "sl18r4.gargr","sl18r4.gargr","aaag":scod 30,&Ec:sc
ol 30,&87:loc 30 to 184,72
170 play "sf9fla1r4saaar","s4fl9la1r4slaaar","o3l4ffffggggaa
aar18aaaar"
180 sleep 30,1:loc 30 to 184,88:sleep 30,1:loc 30 to 184,104
```

```
250 gmove 8,72:for I=1 to 5:read A,B:draw A,B:next
260 gmove 103,72:for I=1 to 5:read A,B:draw A,B:next
270 gmove 22,83:for I=1 to 4:read A,B:draw A,B:next
280 locate 2,1:print#1 "COUSE":locate 2,4:print#1 "GREAT ARMY
290 locate 2,8:print#1 "THE":locate 2,9:print#1 "GREAT ARMY
":
300 data 0000000000000005.0705020000000000.0000000000000d0.
7050a0000000000000.0000000000000d050.
310 data 0000000000000565.0303010000000000.0000000000d050.
20e0c0000000000001000507.0600000000000000.0000000040d070.
320 data 0000000000000000.0000000000000a0e0c0.
b0000000000000000.0000000000000a0e0c0.
330 data 0000000000020301.0301000000000000.0000000000a0e0c0.
e0400000000000000.0000000000000a0e0c0.
340 data 0000000100000100.0001020404020104.0000800c0c080c0c0.
00c060707070e0d084
350 data 0000000000030100.0000000000000000.0000000000e0c080.
00c0607070e0d084
360 data 0000000000307bb1a.37377e62423c0000.0000010204042c6a.
6e77279276c0a07
370 data 0000000000021113.1b3e371d0000000000.0000000040408c8.
d87ccc8000000000
380 data 0000000000130fc5c764.237f3435270300000.0808080404853f316.
e416ecf4f44e0000
390 data 0000000000212312.1a190f0e0b010000.0000000808084c4c8.
58d8f0f0d8000000
400 data 0000000000415c7c65.4726221319000000.8080808081c3def93.
113262e4cc000000
410 data 0000000000011211.1311080400000000.0000808080c0e4bc.
2464881000000000
420 data 0000000130fc5c764.237f3435270300000.0808080404853f316.
e416ecf44e0000
430 data 0000000000212312.1a190f0e0b010000.0000000808084c4c8.
58d8f0f0d8000000
440 data 0000000000415c7c65.4726221319000000.8080808081c3def93.
113262e4cc000000
450 data 0000000000011211.1311080400000000.0000808080c0e4bc.
2464881000000000
460 data 0000000100000100.0001020404020104.0000800c0c080c0c0.
00c060707070e0d084
470 data 0000000000030100.0000000000000000.0000000000e0c080.
00c0607070e0d084
480 data 0308054521332525.2525231712130301.c050602f4cca4a4.
a4a4c4e848c8c880
490 data 0000000000030f1f.0f0700000000000.0000000000c0f0f8.
100000000000000
500 data 0000001008d502d.2f5f5131000000000.0000000810300da.
2e2bdadd07050d0
510 data 8080808040e0302.dbabb6add87d0d00.0000004885020dc.
fafd45fe000000000
520 data 0003c4753babbb.aabbaabb6a534c38.000700a0781c76ff9.
11feaffc7c102201
530 data 00e050e091e3769f.887f45ef8340480.00003ce2ca5dd5dd.
55dd55dd56ca21c
540 data 0000000000000001f.20557f0000000000.0105030607c43c2.
55b6bf1f8020c06e03ce263.a3d36b1e18e04080.0000000000000008.
04aafe0000000000
550 data 0082d2ddd1d603f.07315f5e2d170c07.0101715f7efd5747.
14fff7f9fc6efb
560 data 0808bedf6f766ef.28e7e668d2140df.00046550c84e4435c.
e01c1a7ab4e830e0
570 data 0808040c13150b0b.0e3e27131101000000.0000060500c84435c.
d0d028c838000000
580 data 0000000000000000.0000000000000000.0000000000000000.
590 data 0000000000000000.0000000000000000.0000000000000000.
600 data 0000000000000000.0000000000000000.0000000000000000.
610 data 0000000000000000.0000000000000000.0000000000000000.
620 data 0000000000000000.0102040810204080.0000000010204080.
8040201000000000
630 data 307878300000000.0000000000000000.0000000000000404.
0404000000000000
640 data c033be6b7091131.49885854f3d111131.00f05c92fae26262.
523262e27e6a6b6b
650 data 49885854f3d111131.49885854f3c101030.6a2a6eee7e6e6b6b.
6a2a6eee7e6e6b6b
660 data 488484f3c101010.000107193e3f1f00.6a2a6eee7e6e6b6b.
6a2a6eee2fffef00
670 data 071f3f7fffffffff.ffffff7f7f3f1f07.e0f8fcfeffffffff.
```


★光ＧＥＮＪＩ：「Ａｈ～どうして～こんなに～苦しいの～」影さん：「Ａｈ～どうして～こんなに～貧しいの～」どうだ!!くやしいだろう!!(千葉県市川市・高木泰能13才)……【影：そうか私は光ＧＥＮＪＩに似ているのか。】

ーセプターとちがうふんい気を作るため，得点をカットして戦闘やBGMを重視しました。自分のキャラがでかいので当たり判定もキチッとしています。

BGMは，メインがアフターバーナー，ボスやダッシュはドラスピを参考にしました。また，バックはSDIのC.Gを参考とさせていただきました。

最高出力1200PS

毎度のことながらメモリの少なさには泣かされます。今回なんか**リスト1**と**2**ともギリギリでした。そのためREMがついていません。かわりに今回はカレーチャーハン（できっこないフローチャート）と変数表をつけておきます。

最近とくにBASIC－Gのレベルがあがってきた。載るかなぁー。おっと書きわすれてた。デバッグのときはLISTC命令でリストを見るといいですよ。リプレイはリターン・キーです。

★　★

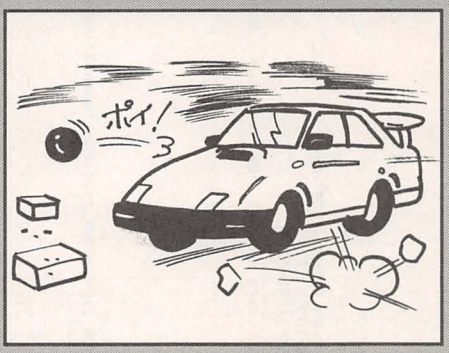
★

★　★

```
760 if(D=3)+(status(9)=1)then goto 790
770 loc 19 to 96,82:loc 20 to 128,72:move 19 in 8 step-5,4,3
-M:move 20 in 9 step 5,4,3-M:U=U+1:loc 28 to U,8
780 if(U=96)*(M=1)then U=0
790 if status(1)=0 then goto 1110
800 on M goto 210,550,210
810 move off:scd C,&FC:scol C,&07:sg 3,6,15:sleep 30,1:sg 3
820 if M<3 then D=M:goto 750 else goto 750
830 M=3:scd 4,&FC:move 23 in 0 to 88,152:for I=200 to 40 st
ep-1:sg 0,1,9:sg 1,1+30,9:sg 2,I=20,9:erase 4:sleep 2,1:scol
 4,&08
840 erase 30
850 sg 3,4,15:loc 4 to $prite(12,1),152:sleep 2,1:next:G=1
860 erase 4:sg 0,,,0:sg 1,,0:sg 2,,0:goto 550
870 scol 14,&02:loc 13 to 200,24:move 13 in 10 to 96,66:for
I=10 to 50:sg 2,1,15:sg 3,7,15:scod 3,&FC:scol 3,&08
880 sleep 6,1:next:sleep 1:D=1:M=3:E=0:G=1
890 erase 4:goto 580
900 if play then goto 900
910 for J=1 to 10:for I=10 to 20 step 3:sg 2,1,0:sg 3,7,15:0
920 scol 14,&02:loc 13 to 200,24:move 13 in 0 to 96,66:for
930 for I=20 then 100:sg 0,1,9:sg 3,7,15:bcol &07:sleep 2,1:sg
 1,-10,9:sg 0,1-10,9:scol 14,&FC:loc 4 to 111,56
940 erase 13,14:scol 4:rnd(13)+2:scol 5:rnd(13)+2:sleep 2,1:
bcol:sleep 2,1:next:erase 4
950 print "■":sg 3,,0:for K=1 to 3:restore 1170:for I=64 to
960 on K goto 970,980,990
970 locate 10,10:print "ROUND CLEAR":goto 1000
980 locate 10,10:print "LETS RUN AND FIGHT"
990 locate 10,10:print "NICE FIGHT":goto 1000
1000 play "t150l12gggg8aaaar2","o6l12cccr8dddr2","r166d4"
1010 msg 2+for I=0 to 11:scol I,&FC:scol I,rnd(13)+2:loc I t
o 20,80,"0123456543211"
1020 COL=(mid$(mid$(STR$(C-3)+2,L-3,2:next I
1030 move 1,step(C-3)*2,L-3,2:next I
1040 if play then goto 1040 else for I=0 to 11:move I to 120
,80,1:next
1050 play "aaaar8bbbr2","o5fffr8ggggr2","r105l12b4"
1060 for I=1 to 5:read F:for J=64 to 91 step 8:color J,Finex
t J:sleep 6,1:next I
1070 if play=1 then goto 1070 else next K:sleep 1:R=R+1:on R
 restore 1130,1140,1150,1160
1080 print "■■■":goto 110
1090 scod 23,&FC:scol 12,&00:for I=15 to 3 step-1:for J=10 t
o 20:bcol &00:sg 2,J,0:sg 3,7,I:sleep 2,1:bcol:sleep 2,1:nex
t J,I
1100 sleep 2:scod 23,&08:scol 12,&50:sg 3,,0:scol 12,&04:got
o 1100
1110 print "■■■":for I=64 to 90:color I,&E0:sg 1,1,15:sleep
6,1:next:locate 11,10:print "GAME OVER"
1120 if inkey(0)=8 then run else goto 1120
1130 data 0,1,3,0,3,1,5
1140 data 0,0,1,2,4,0,5
1150 data 1,2,2,3,3,0,5
1160 data 2,4,0,2,3,4,5
1170 data &0,&a0,&70,&40,&00
1180 play "s1f9g1a1","s1o318fffffffggggggggaaaa
aaaa"fG=2:goto 740
1190 play "s1l8r4.gargr","s1l8r4.gargr","aaaaaag"fG=3:goto
740
1200 play "s1ff9g1a1r8aaaar4","o4s4f9g1a1s1raaaar4","s1o318f
fffffggggggaaaaaaaraaaar4":fG=1:goto 740
1210 play "s1l28h7aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaa
```

MSX/MSX2用

グラヴィティ



RICE HILL

◉ユーザーズ・マニュアル

- レトロブームでのりにのっている(？)ブロックくずしです。
- 車に玉を当てると玉がはねかえります。
- 玉が，ポカリスエットの缶のようなブロックに当たると，ブロックは壊れます。
- 車の移動は，左右カーソル・キーの簡単操作です。
- 玉には，重力がかかっています。
- 車を動かしながら玉に当てると，玉の反射角度が変わります。
- 車は最初5台あります。全部なくなるとゲーム・オーバーです。
- 全29ステージです。全面クリアめざしてがんばってください。

◉おわび

フローチャートなしで作ったため，フローチャート，変数表はありません。さらに，プログラムがめちゃくちゃになってしまいました。まことに申しわけございません。

◉参考にさせていただいたもの

ベーマガ'85年5月号，究極のキャラクター・エディター「MOKO」

◉製作後記

このゲームのタイトルは最初「ぱらぼーら」だったのですが，NECのパラボラ・アンテナの名前で「パラボーラ」というのがあったのを発見して，やむなく名前を変えたわけです。

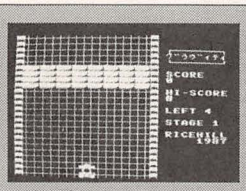
じつは，ブロックと背景をスクロールさせるつもりだったのですが，ブロックは製作直前に，背景は製作途中であきらめました。ブロックのスクロールがないかわりに，ステージを29もつけてあります。

苦労した点は，ブロックの当たり判定です。玉が当たっても，通り抜けてしまう列がでたのです。これは判定の場所を二つにして解決しました。しかし，横向きに，はねかえるときの処理は，不完全です。気になる人は，改造してみてください。

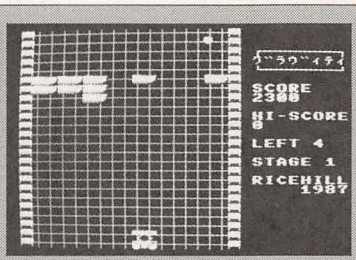
ご意見，ご希望がございましたら，OFコーナーまで。

◉入力の際の注意

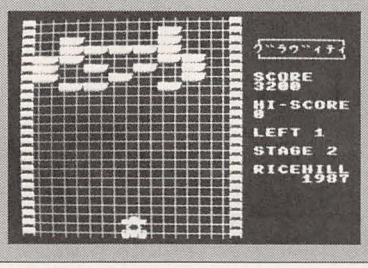
DATA文のところは，とくに慎重に入力してください。



▲〈写真1〉普通のブロックくずしのようだが新しい要素がいっぱい



◀〈写真2〉こうやってブロックをくずしていけばいいのだが玉には重力がかかっている



◀〈写真3〉面は全部で29面あります。全面クリアめざしてがんばれ!!



▲〈写真4〉玉がすべてなくなるとゲーム・オーバー!!もっとがんばろう!!

グラヴィティのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,2:DEFINT A-Z
20 PRINT"ｸﾞﾗｳﾞｨﾃｨ RICE HILL 1987
30 COLOR 15,1,1
40 CLEAR 100,&HCFFF:KEY OFF:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00:GOSUB 1170
50 FOR I=48*8 TO 90*8+7
60 A=VPEEK(I):A1=A*2:A=A OR A1
70 VPOKE I,A:VPOKE I+&H800,A
80 VPOKE I+&H1000,A
90 NEXT
100 '●●●●● SPRITE ●●●●●●●●●●
110 RESTORE 1340
120 FOR I=0 TO 1:B$=""
130 FOR J=0 TO 31-I*10
140 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
150 B$=B$+CHR$(A)
160 NEXT
170 SPRITE$(I)=B$
180 NEXT
190 FOR I=1 TO 7
```

★じつを言うと私は漢字のテストのとき「かげ」と書きなさいというのを「滝」と書いてしまった。この私をゆるしてください。(新潟県上越市・**タギョ13才**)……**【編**：影の逆だから金持ち，と読むのだろうか？はたまた…。】

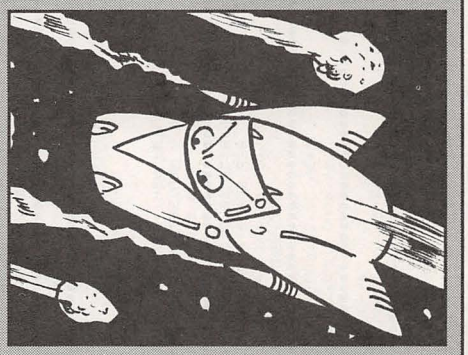
```
200 READ A,B:SOUND A,B
210 NEXT
220 CLS:FOR I=1 TO 29¥23
230 PRINT"♦";:NEXT
240 IF SC>HI THEN HI=SC
250 LOCATE5,4:PRINT"┌──────────┬──────┐"
260 LOCATE5,5:PRINT"└──────┐ ┌─┐ﾆ ﾃﾃ┤ﾃ ﾆ"
270 LOCATE5,6:PRINT" │ ┐┌─┘├─┤└┘┌┘└┘ ┌┘"
280 LOCATE5,7:PRINT" └─┘ ┘┘ ┘└┘ ┘┘ ┘ "
290 LOCATE5,8:PRINT"●●● ｸﾞﾗ ｳﾞｨ ﾃｨ ｲ●●●
300 LOCATE7,10:PRINT"RICE HILL 1987"
310 LOCATE7,11:PRINT"PUSH SPACE KEY"
320 LOCATE6,13:PRINT"HIGH SCORE";HI¥100
330 IF STRIG(0)=0 THEN 330
340 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
350 CLS
360 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT"♥";
370 FOR J=0 TO 15:PRINT"♦";:NEXT
380 PRINT"♥";:NEXT
390 LE=4:SC=0:ST=1
400 RESTORE 1380
410 LOCATE 19,2:PRINT"┌──────┐"
420 LOCATE 19,3:PRINT"ｸﾞﾗｳﾞｨﾃｨ"
430 LOCATE 19,4:PRINT"└──────┘"
440 LOCATE 19,6:PRINT"SCORE
450 LOCATE 19,9:PRINT"HI-SCORE
460 LOCATE 19,12:PRINT"LEFT
470 LOCATE 19,14:PRINT"STAGE
480 LOCATE 19,16:PRINT"RICEHILL
490 LOCATE 23,17:PRINT"1987
500 GOSUB 1100:GOSUB 1120
510 '●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｶｸ ●●●●●●●●●●
520 K=0:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
530 FOR I=0 TO 7:JJ=1:X=7
540 BB=VPEEK(A¥8+I)
550 FOR J=0 TO 7:BL(X,I)=0
560 BJ=JJANDBB
570 IFJJ=BJ THEN BL(X,I)=1:K=K+1:LOCATEX¥2+1,I+1:PRINT"♣♣
580 X=X-1:JJ=JJ¥2:NEXT J,I
590 X=80:H=0:GOSUB 1120
600 SX=2:SY=-18:TX=X:TY=172
610 PUT SPRITE1,(TX,TY),14
620 GOSUB 880
630 PLAY"V1304L8CRCRCRO5C4
640 IF PLAY(0)=-1 THEN 640
650 '●●●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●
660 GOSUB 820:GOSUB 1100
670 TX=TX+SX:TY=TY+SY:SY=SY+1
680 IF ABS(SX)>10 THEN SX=INT(SX¥.8)
690 GOSUB 780
700 PUT SPRITE 1,(TX,TY),14
710 IF TY<72 AND TY>7 THEN GOSUB 910
720 GOSUB 780
730 IF TY>171 AND ABS(TX-X)<11 THEN SOUND7,&HBC:SOUND 9,16:SOUND13,0:SX=SX+PS:SY
=-18:H=0
740 IF TY>192 THEN LE=LE-1:FOR I=1 TO 255:SOUND 0,I:NEXT:IF LE=-1 THEN 1070 ELSE
 590
750 SOUND 0,TY¥2+100:SOUND 8,10
760 GOTO 660
770 '●●●●● ﾊﾈｶｴﾘ ●●●●●●●●●●●●
780 IF TX<19 THEN SX=-SX:TX=19:GOTO 800
790 IF TX>140 THEN SX=-SX:TX=140 ELSE RETURN
800 SOUND 7,&HBA:SOUND10,16:SOUND 13,0:RETURN
810 '●●●●● ﾊﾟﾄﾞﾙ ｲﾄﾞｳ ●●●●●●●
820 S=STICK(0)
830 IF S=0 THEN PS=0:RETURN
840 PP=(S=7)-(S=3)
850 PS=PS+PP:X=X+PS+PP¥5
860 IF X<24 THEN X=24
870 IF X>136 THEN X=136
880 PUT SPRITE 0,(X,175)
890 RETURN
900 '●●●●● ｱﾀﾘﾊﾝﾃｲ ●●●●●●●●●●
910 A2=TY¥8-1:AX=TX¥16-1:AY=(TY+3)¥8-1
920 IF BL(AX,AY)=0 THEN IF BL(AX,A2)=0 THEN RETURN ELSE AY=A2
930 SOUND 7,&HB8:SOUND 9,16:SOUND 10,16:SOUND 13,0
940 BL(AX,AY)=0:SC=SC+1:LOCATE AX¥2+1,AY+1:PRINT"◆◆"
950 HN=TX MOD 16
960 IF HN<3 AND SX>0 AND H=0 OR HN>12 AND SX<0 AND H=0 THEN SX=-SX:H=1 ELSE SY=-
SY+1:H=0
970 K=K-1
980 IF K>0 THEN RETURN
990 IF ST=29 THEN 1040
1000 ST=ST+1
1010 FOR I=255 TO 1 STEP -1
1020 SOUND 0,I:NEXT:RETURN500
1030 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1040 PRINT"ｵﾒﾃﾞとう ｺﾞざいます。
1050 FOR I=LE TO 0 STEP-1:SC=SC+100:GOSUB 1100:GOSUB 1120:PLAY"B16R16":NEXT
1060 PLAY"R":FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 220
1070 PRINT"もっと ｶﾞんばｯて くﾀﾞさい!"
1080 GOTO 1060
1090 '●●●●● ｽｺｱ ﾎﾞｰﾄﾞ●●●●●●●
1100 LOCATE 18,7:PRINTSC¥100
1110 RETURN
1120 LOCATE18,10:PRINTHI¥100
1130 LOCATE 23,12:PRINTLE
1140 LOCATE 24,14:PRINTST
1150 RETURN
1160 '●●●●● MOKO ●●●●●●●●●●●●●
1170 RESTORE 1250:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT:A=
USR1(0)
1180 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
1190 TP=A¥8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
1200 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT
1210 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
1220 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT
1230 GOTO 1180
1240 '●●●●● MOKO DADA ●●●●●●
1250 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
1260 DATA 1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,10,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56
,0,C9
1270 '●●●●● CHR DATA ●●●●●●●
1280 DATA 0,FC,E0,C0,0,80,80,0,AA,F4,F5,F7,F,F7,F5,4,14
1290 DATA 1,FF,FF,81,81,0,81,81,0,FE,FE,FE,FE,FE,E1,E1,E1
1300 DATA 2,2,4,1,1,1,3,7,BF,44,55,17,1F,17,15,14,14
1310 DATA 3,EF,EF,EF,FF,EF,EF,EF,1D,1D,1D,DD,1D,1D,1D,1D
1320 DATA 5,0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,A,A,A,A,A,A,A,A,100
1330 '●●●●● SPRITE DATA ●●●●
1340 DATA FF,FF,FF,2,4,8,10,8,4,FF,8F,70,FB,FB,FB,70,FF,FF,FF,40,20,10,8,10,20,F
F,F1,E,DF,DF,DF,E
1350 DATA 3,7,7,7,7,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,C0,E0,E0,A0,20,C0
1360 '●●●●● SOUND ●●●●●●●●●●
1370 DATA 1,0,2,127,4,63,7,&HB8,9,&H1E,11,0,12,16
1380 DATA 85,F2,9F,DE,FD,92,8F,9A,98,EA,95,F3,9C,FB,B2,A1,D2,DD,E9,44,41,54,61,C
A,31,33,38,30,83
```

★　★

★僕の友人Kはサザエさんの大ファンで、先生が「さぁてと」と言うと「来週のサザエさんはぁ！」と大声でさけぶ変な人です。(宮城県仙台市・**妻輪政之12才**)……**【編：当然、ドーナツをいつも持っているんでしょうね。】**

MSX/MSX2用

グランドス
GRANDOS



YANAGI

◆STORY

ラーマ暦2099年，我がグランドス共和国とヒットマリル帝国との間に戦争が起きた。戦争は一進一退を続け，泥沼化の方向へ向かいかけた。

ラーマ暦2100年，グランドス軍は最新鋭戦闘機「ゴルゴア」開発着手。

ラーマ暦2109年，「ゴルゴア」試作機29機は，空母ガリオレに配備，実戦テストが繰り返された。

ラーマ暦2110年，ガリオレは帝国軍の奇襲にあい，ネルス＝プラトニー中佐のゴルゴア１機を残し，全滅した…。

《第１表》変 数 表

ＪＸ，ＪＹ……自機の座標
ＪＣ……自機数
ＬＸ，ＬＹ……レーザーの座標
ＬＮ……レーザーの長さ
ＴＸ( )，ＴＹ( )…敵の座標
ＴＴ( )……敵の種類
ＤＸ( )，ＤＹ( )…敵の動きのパターン

◆遊びかた

カーソル・キーで８方向移動，スペース・キーでレーザーを発射します。敵や敵の弾に当たったり，ＴＩＭＥがなくなると１機減ります。ＴＩＭＥは敵を20機やっつけると増えます。また，同じ種類の敵（イン石を除く）を４機連続してやっつけると★がでます。これを取ると画面上のすべての敵をやっつけられ，レーザーが少しだけ長くなります。

◆ロード方法

リスト１と**リスト２**にわかれています。**リスト１**をＲＵＮ後10分ほど待つと〝ＰＵＳＨ〈Ｆ１〉ＫＥＹ〟と表示されるので，Ｆ１キーを押すと**リスト２**を自動的にロードして実行します。

◆プログラムについて

レーザーの長さが短すぎる（長すぎると思う人はたぶんいないと思うが）と思う人は**リスト２**の50行のＬＮの値を変えてください。

850行以降の敵のデータを変えて，動きを変えて遊んでみるのもよいでしょう。

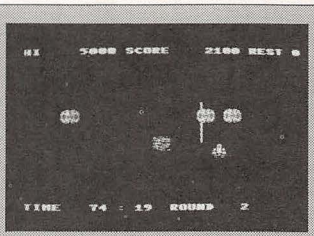
★　　★

《リスト１》GRANDOSのキャラクター・データ・プログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH32:DEFINTA-Z:DEFUSR0=&H7E:KEYOFF:A=USR0(0)
20 FOR I=&H100 TO &H2FF:P=VPEEK(I):D=(P OR P/2 OR P/4):FOR J=0 TO 2:VPOKE I+&H80
0*J,D:VPOKE I+&H2000+&H800*J,&HF0:NEXT:NEXT:L=90
30 Z=0:A=&H3800:GOSUB 60:Z=2:A=&H500:GOSUB 60:A=&H2560:GOSUB 60
40 KEY1,CHR$(5)+CHR$(12)+"CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):CLS:PRINT "PUSH <F1>KEY
"
50 A$=INKEY$:IF A$=CHR$(5) THEN END ELSE 50
60 CH=0:L=L+10:READ D$:IF D$<>"END" THEN GOSUB 90ELSE RETURN
70 READ D$:GOSUB 90:READ D$:SU=VAL("&H"+D$):IF SU=CH THEN 60
80 BEEP:PRINT"DATA ERROR in";L:END
90 FOR I=0 TO 15:D=VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)):FOR J=0 TO 7:VPOKE A+&H800*J,D:NEX
T:A=A+1:CH=CH+D:NEXT:RETURN
100 DATA 0103020202116B3B033B3B3B011D000C,80C0A040C0D8D8DCC8DCDC1C38B88038,A5D
110 DATA 0000010101010041400C0000000,0000800800800800820203030000000,510
120 DATA END
130 DATA 1818181818181818F682C048E1661114,3260401442504BAA151047B029580F11,6DF
140 DATA A04610AC8068025800307E666673E3C00,0000003C5C6679847C0000000000AC0121,885
150 DATA 8252445366856830C0BADC2015102C5A47E,0E3F667FFECFCFCC70FC665FE7FF3F333,1013
```



◀《写真１》グランドスのかっこいいタイトル画面



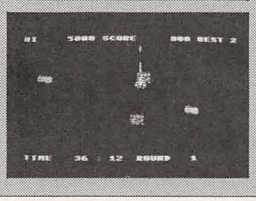
▲《写真４》ラウンド・クリアするとすぐにつぎの敵がでてきます



◀《写真２》レーザーを撃って時間内に20機の敵を破壊する

▼《写真５》時間切れや敵にぶつかったりするとアウト!!





◀《写真３》命中すると爆発し、下の数字が減っていきます

★ベーマガにも「文通しましょう」のコーナーを作ってください。編さんお願いします。(大阪市・**須軽門酢太16才**)……【**影**：やろうやろう!!**編**：だめですよ！だって女の子から来たハガキを影さんが全部持っていくから。】

```
160 DATA CCCDCDEF7E7F320E33B3B3F77EFE4C70,890B1B1E3B3B7FEA91D0D878DCDCFE57,11C4
170 DATA FE7F333F121E0E0E7FFECCFC48787070,0E1212222424282704848444442424 1,AE9
180 DATA FE0303121A1203017FC0C0485848C080,0E1F367FFEF3F3F370F86CFE7FCFCFCF,FE4
190 DATA F3F3F3FB7E3E1A0ECFCFCFCFDF7E7C5870,3B6BF7FCDB37C6ECDC5AEF3FDDEC6337,18EA
200 DATA ECC637DBFCF77B3B3763ECDB3FEF5EDC,3B7BFBFBFBC0FBFADCDEDFDFDF03DF5F,162A
210 DATA FAFBC0FBFBFB7B3B5FDF03DFDFDFDEDC,0000000000000000010FE7C386CC600,EE8
220 DATA FF00FF00FE00FE000000C0000000000,FF0000000000000F800000000000000,6B1
230 DATA END
240 DATA 70707070707070D0F097F0F78006FD,0A908EBAF07B90607EA00F8EF070E0F0,1269
250 DATA 0DF6FCE0A870700FA0A0A0A0A0A0A0,E0E0E0E0E0E0EAEFE0E0E0E0E0E00A4A,1623
260 DATA EE1BEAE75A5040E0FFEE4B4AE7B5E440,F0F0F0F0F0F6565 E0E0E0E0E0E64646,160A
270 DATA 5856F6F6F0F0F0F04846E6E6E0E0E0E0,0929292929292 280DCDCDCDCDCDC9C6,12F8
280 DATA 2820202020203030C6C0C0C0C0C02020,7070707070707070505050505050 050,BEE
290 DATA 7078707070707070505650505050505050,F0F0F0F0F0F6565 E0E0E0E0E0E64646,1232
300 DATA 5856F6F6F0F0F0F04846E6E6E0E0E0E0,E0E0E8E8E8E0F8F87070767676705656,16DA
310 DATA F8F8B0B8B8B8B0B056564646464640 40,D0D0D2D2D202D2D2D0D0DCDCDC0CDCDC,141A
320 DATA D2D202D2D2D2D0D0DCDC0CDCDCDCD0D0,F6F6F6F6F6F6F6F6A6A6A6A6A6A6F6,1934
330 DATA F0F070F050F040F0FFF070F0F0F0F0F0,F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0F0,1BBF
340 DATA END
```

《リスト2》GRANDOSメイン・プログラム・リスト

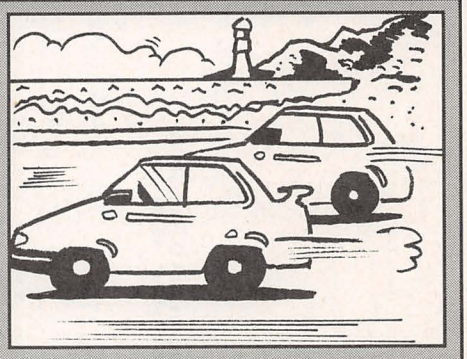
```
10 DEFINTA-Z:GOSUB 690:HC=50:GOTO 550
20 CLS:LOCATE 11,12:PRINT"GAME START";:FOR I=0 TO 3000:NEXT:SS=2
30 CLS:A=RND(-TIME):JX=15:JY=16:GOSUB 600:GOSUB 620:GOSUB 630:GOSUB 640
40 TI=TC¥3+10¥RO:SF=0:GOSUB 650:FOR I=0 TO 3:MF(I)=0:NEXT
50 FOR I=0 TO1:PUT SPRITE I,(JX¥8-4,JY¥8),15-9¥I,I:NEXT:LF=0:LN=6:TS=0:TN=0
60 FOR I=0 TO 7:GOSUB 340:FOR J=0 TO 250:NEXT:NEXT:SO=2:GOSUB 670
70 FOR I=0 TO 3:GOSUB 200:TX(I)=X:TY(I)=Y:TJ(I)=J:TK(I)=K:GOTO 150
80 ´********** MAIN **********
90 TI=TI-1:LOCATE 6,23:PRINT USING"####";TI;:IF TI<1 THEN GOSUB 460:GOTO 110
100 IF TI<20 THEN SS=3:SO=3:GOSUB 680
110 FOR I=0 TO 3:X=TX(I):Y=TY(I):T=TT(I):J=TJ(I):K=TK(I):A=&H1820+X+Y¥32
120 IF (VPEEK(A)=176 OR VPEEK(A+1)=176) AND T>1 THEN GOSUB 230:GOTO 180
130 LOCATE X,Y:PRINT CH$(9);:J=-(J+1)¥(J<DJ(T));K=-(K+1)¥(K<DK(T))
140 X=X+DX(T,J)¥TH(I):Y=Y+DY(T,K):IF X<0 OR Y<1 OR X>30 OR Y>21 THEN GOSUB 200
150 LOCATE X,Y:PRINT CH$(T);:A=JX-X:B=JY-Y
160 IF ABS(A)=ABS(B) AND MF(I)=0 AND DM(T)=1  THEN GOSUB 280
170 TX(I)=X:TY(I)=Y:TJ(I)=J:TK(I)=K:TT(I)=T
180 GOSUB 300:GOSUB 340:NEXT:IF SF THEN 490 ELSE 90
190 ´********** ﾃｯｷ ﾊｯｼﾝ **********
200 T=RND(1)¥RO+2:TT(I)=T:J=RND(1)¥DJ(T):K=RND(1)¥DK(T):A=RND(1)¥2:X=RND(1)¥29
210 Y=DA(T)¥20+1:TM(I)=DM(T):IF A=0 THEN TH(I)=-1:RETURN ELSE RETURN
220 ´********** ﾃｯｷ ｹﾞｷｲ **********
230 TC=TC-1:TT(I)=0:IF TC=0 THEN RO=RO+1+(RO=7):TC=20:TI=TI+50+10¥RO:R=R+1:SS=2
240 IF TS<>T OR T<3 THEN TN=0:TS=T ELSE TN=TN+1:IF TN>3 THEN TN=0:TT(I)=1
250 SO=1:GOSUB 670:GOSUB 650:SO=SS:GOSUB 670:SC=SC+DS(T):GOSUB 620
260 LOCATE TX(I),TY(I):PRINTCH$(TT(I));:RETURN
270 ´********** ﾐｻｲﾙ ｾｯﾄ **********
280 MX(I)=X:MY(I)=Y:MA(I)=SGN(A):MB(I)=SGN(B):MF(I)=1:RETURN
290 ´********** ﾐｻｲﾙ MOVE **********
300 FOR J=0 TO 3:IF MF(J)=0 THEN 330
310 X=MX(J):Y=MY(J):VPOKE &H1800+X+Y¥32,32:X=X+MA(J):Y=Y+MB(J):MX(J)=X:MY(J)=Y
320 IF X>-1 AND X<31 AND Y>1 AND Y<23 THEN VPOKE &H1800+X+Y¥32,181 ELSE MF(J)=0
330 NEXT:RETURN
340 ´********** MY SHIP MOVE **********
350 IF LF THEN LF=LF-1:IF LF=0 THEN GOSUB 440
360 IF SF THEN RETURN ELSE A=&H1800+JX+JY¥32:B=VPEEK(A):C=VPEEK(A+32)
370 IF LF=0 AND STRIG(0) THEN LF=8:LX=JX:LY=JY-1:A=&H1800+LY¥32+LX:GOSUB 430
380 IF B>180 OR C>180 THEN GOSUB 460:RETURN ELSE S=STICK(0):IF S=0 THEN RETURN
390 JX=JX+(S>5)¥(S<9)¥(JX>1)-(S>1)¥(S<5)¥(JX<30)
400 JY=JY-((S=1)+(S=2)+(S=8))¥(JY>2)-(S>3)¥(S<7)¥(JY<21):VPOKE &H1B00,JY¥8
410 VPOKE &H1B04,JY¥8:VPOKE &H1B01,JX¥8-4:VPOKE &H1B05,JX¥8-4:RETURN
420 ´********** ﾚｰｻﾞｰ **********
430 E=LN+(LN>LY)¥(LN-LY):FOR L=1 TO E:VPOKE A,176:A=A-32:NEXT:RETURN
440 A=&H1800+LY¥32+LX:FOR L=1 TO E:VPOKE A,32:A=A-32:NEXT:RETURN
450 ´********** ﾊﾟﾜｰｱｯﾌﾟ **********
460 IF B=211 OR C=211 THEN FOR I=0 TO 3:T=TT(I):GOSUB 230:NEXT:LN=LN+2:RETURN
470 SO=0:GOSUB 670:FOR L=0 TO 1:PUT SPRITE L,(0,-32),0,4:NEXT:SF=8:RETURN
480 ´********** ﾔﾗﾚﾀ **********
490 SF=SF-1:LOCATE JX-1,JY:PRINT"ｱｲｳ";:LOCATE JX-1,JY+1:PRINT"ｳｲｳ";
500 IF SF THEN 110 ELSE JC=JC-1:IF JC THEN 30
510 ´********** GAME OVER **********
520 FOR I=0 TO 1000:NEXT:LOCATE 12,12:PRINT"GAME OVER";
530 FOR I=0 TO 2000:IF STRIG(0) THEN I=2000:NEXT ELSE NEXT
540 ´********** TITLE **********
550 CLS:FOR I=0 TO 1:PUT SPRITE I,(0,-32),0,0:NEXT:LOCATE 0,24:RESTORE 760
560 FOR I=0 TO 8:READ A$:PRINT A$:NEXT:FOR I=0 TO 7:PRINT:NEXT
570 LOCATE 9,20:PRINT"PUSH SPACE KEY";:GOSUB 600:GOSUB 630
580 IF STRIG(0) THEN SC=0:JC=3:RO=1:TC=20:R=1:GOTO 20 ELSE 580
590 ´**********  PRINT **********
600 LOCATE 0,0:PRINT" HI        0 SCORE        0 REST 0";
610 LOCATE 1,23:PRINT"TIME    0 :  0  ROUND   0";:RETURN
620 LOCATE 17,0:PRINT USING"########00";SC;:IF SC<HC THEN RETURN ELSE HC=SC
630 LOCATE 3,0:PRINT USING"########00";HC;:RETURN
640 LOCATE 30,0:PRINT USING"##";JC-1;:RETURN
650 LOCATE 13,23:PRINT USING"##";TC;
660 LOCATE 24,23:PRINT USING"##";R;:RETURN
670 ´********** SOUND **********
680 FOR SI=0 TO 13:SOUND SI,SD(SO,SI):NEXT:RETURN
690 ´********** DATA IN **********
700 DIM SD(3,13):RESTORE 850:A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31):FOR I=0 TO 8
710 READ B$,C$,DM(I),DA(I),DS(I):CH$(I)=B$+A$+C$
720 READ DJ(I):FOR J=0 TO DJ(I):READ DX(I,J):NEXT
730 READ DK(I):FOR J=0 TO DK(I):READ DY(I,J):NEXT:NEXT:CH$(9)="  "+A$+"  "
740 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 13:READ SD(I,J):NEXT:NEXT:RETURN
750 ´********** TITLE DATA **********
760 DATA "        ﾒﾒﾔﾒﾒﾔﾄﾒﾔﾄﾒﾔﾄﾄﾔﾄﾄﾄﾗ    "
770 DATA "        ﾒﾔﾄﾒﾒﾔﾒﾒﾔﾒﾒﾔﾒﾒﾔﾄﾄﾄ    "
780 DATA "        ﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾄﾒﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾄﾄﾗ    "
790 DATA "        ﾒﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾄﾒﾔﾄﾄ    "
800 DATA "                          "
810 DATA "          ﾒﾒﾔﾄﾒﾒﾒﾔﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾗ    "
820 DATA "          ﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄ    "
830 DATA "          ﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾒﾔﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾄﾗ    "
840 DATA "          ﾒﾒﾔﾄﾒﾒﾒﾔﾒﾒﾒﾔﾄﾄﾄﾄ    "
850 ´********** ﾃｷ ﾉ DATA **********
860 DATA ｱｲ,ｳｴ,0,1, 0,0, 0,                          0, 4
870 DATA ﾓﾓ,ﾓﾓ,0,1, 0,0, 0,                          0, 2
880 DATA ｶｷ,ｸｹ,0,0, 1,0, 0,                          0, 2
890 DATA ｺｻ,ｼｽ,1,0, 2,8,-2, 2, 2, 2, 1, 2,-2,-1, 2,8, 2, 2, 2, 1, 1, 2, 1, 2, 1
900 DATA ｾｿ,ﾀﾁ,1,1, 3,7, 2, 2, 2, 2,-2,-2,-2,-2,   0,-2
910 DATA ﾂﾃ,ﾄﾅ,1,0, 4,8, 0, 0, 0, 0, 1, 1,-3, 1, 1,0, 3
920 DATA ﾆﾇ,ﾈﾉ,1,1, 4,8, 3, 3,-3,-3,-3,-3,-3,-3, 3, 3,8,-3,-3,-3,-3,-3, 2, 3, 3, 3
930 DATA ﾊﾋ,ﾌﾍ,1,0, 5,8,-3,-2, 0, 2, 3, 3, 2, 0, 2,8,-1, 2, 3, 3, 2, 0, 0,-2,-3
940 DATA ﾎﾏ,ﾐﾑ,1,1, 7,6, 4, 5, 6, 2,-5,-4,-3, 8, 6,5, 4, 3, 2,-3,-4,-5,-6
950 ´********** SOUND DATA **********
960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,7,16,16,16,237,81,0
970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,2,7,16,16,16,88,27,0
980 DATA 145,89,0,0,0,0,0,8,62,16,16,16,211,6,12
990 DATA 145,89,0,0,0,0,0,8,62,16,16,16,211,7,12
```

★　★　★

★ウロトラクイズで「ニューヨークへ行けるのはたった2人」と言っているが同会者やスタッフなどを入れるとけっして2人ではないと思う。(神奈川県川崎市・IZQ-3D3G16ナ)……【影：私もスタッフになりたい!?】

MSX/MSX2(要ジョイスティック2本)用

DEAD HEAT
デッド　ヒート



Mr. RIBO

内容

2人プレイ専用，対戦型F-1カーレース・ゲームです。三つの特徴のあるコースを選んでプレイできます。

入力する前に

このゲームをプレイするには，ジョイスティック（1トリガ以上）が2本必要です。これは，プレイヤーの操作性を互角にするためです。また，プログラム中のREM文の内容は省略してもかまいませんが，その行の省略はできません。

ゲームのはじめかた

ゲームをはじめる前に，コースとラウンド数を設定します。このときの操作は，ジョイスティック・ポート1に接続してあるほうのジョイスティックで行ないます。その方法は，方向レバーの上下で選択，トリガ(二つあるものはAまたは1のほう）で決定します。このようにして，コース，ラウンド数の順に設定が終わると，いよいよレース開始です。

ゲーム中の操作

ポート1に接続したほうのジョイスティックを使うほうがブルー，ポート2のほうを使うほうがレッドを操作します。

操作方法は，トリガ（二つあるものはAまたは1のほう）を押すと加速，離すと減速し，方向レバーの左右で向かって左または右に曲がります。設定したラウンド数だけ先に回ったほうの勝ちとなります。

走りのテクニック

このゲームでは，実際のレースで使われる，スローイン・ファーストアウトや，アウト・イン・アウトなどの基本走行テクニックが使えます。

プログラムについて

このプログラムでは，ステアリング処理にマシン語を使用していますので，マシン語のデータのみ，データエラー行検出ルーチンを組み込んであり，もしマシン語のデータにエラーがあると，エラーのある行を，DATA ERROR IN ○○ というエラー・メッセージを表示し，プログラムの実行を停止します。

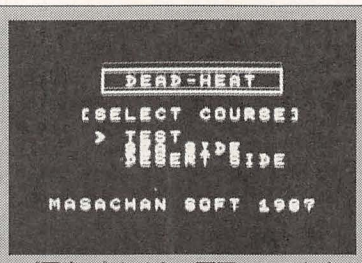
最後に

このゲームでは，プログラムの高速化のため，車どうしの衝突ならびに車の画面からの飛びだしが起きても，何ら処理をしませんので，悪しからず。また，車が1周したという判定は，車のX軸が，120以上から，120以下になったときに行なわれます。ということは…？

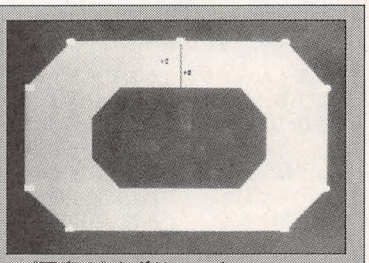
★　　★

《第1表》変 数 表

I・J……汎用ループ変数	用フラグ
ST……トリガの状態	R(n)……車が回ったラウンド数
P……車の位置のドットの色コード	RO……ゴール・ラウンド数
	A$，B$…初期設定時に使用
SP(n)……車のスピード	A……チェックサム
X(n)……車のX座標	CH……データサム
Y(n)……車のY座標	S……スティックの状態
M(n)……車のX方向のベクトル・データ	Y……コース選択に使用
	V，W／FR……コース描画に使用
N(n)……車のY方向のベクトル・データ	A$，B$／C$，D$……音楽演奏に使用
H(n)……車の方向	M$……勝ったプレイヤーの名前
Q(n)，U(n)…ラウンド・カウント	



▲《写真1》タイトル画面。このとき，コースと周回数を決定する



▲《写真2》まずはテストコースでスタート!!青がリードだ

★影さん，サングラスかけたままで夜はどうするんですか？まっ暗でなにも見えないのでは？ネコのように夜目がきくとか…。(栃木県下都賀郡・**大越孝雄17才**)……**【編**：いくらネコのようだからってコタツで丸くならなくても。】

★この間，アフターバーナーのきょう体にすわり，となりのアウトランを見ながら，サンドイッチとコーヒーを飲んでる人がいた。(埼玉県深谷市・宮川徳安13才)……【編：M.N.ランディングでいねむりしている誰かに比べたら…。】

CHECKER FLAG

編：2人用のレーシング・ゲームですよ！

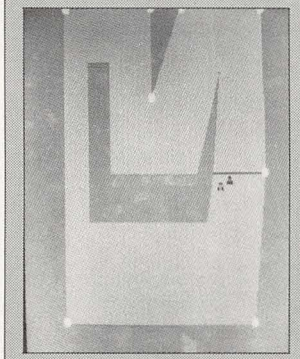
影：おっ！なかなかスピード感があっておもしろそうじゃないか。

Dr.D：どれどれ，見た目は悪いがなかなか遊べるな，このゲームは。スピードの処理をうまくやっているので急激な減速や加速ができない。だから，コーナリング・テクニックが必要となるわけじゃ。

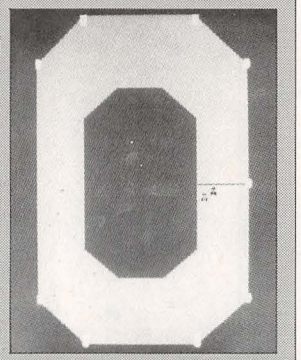
編：だから，急コーナーでは減速しないと曲れないのか。

Dr.D：改造すべき点として，まずタイムをつけてみるとよかろう。これは簡単だからぜひやってはしい。それと，コースアウトするとキャラが消えるのはあまりにひどいぞ!!この点を改善することでもっとおもしろくなるはず。

▼〈写真4〉これはシーサイド・コース。アウト・イン・アウトで攻める!!



▲〈写真3〉ゴールイン!!赤が僅差で勝ったソ!!



DEAD HEATのプログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,0:KEY OFF:COLOR 15,1,1:CLS:CLEAR 1000,&HDFF0
20 GOSUB 820:GOSUB 580
30 '●    ACCEL KEY SCAN      ●
40 FOR I=0 TO 1
50 ST=STRIG(I+1):P=POINT(X(I)+3,Y(I)+3)
60 SP(I)=SP(I)+(ST*(SP(I)<15))+((ST+1)*(SP(I)>0))
70 SP(I)=SP(I)*-(P=14 OR P=6)-(P<>14 AND P<>6)
80 SOUND I*2+3,20-SP(I)/8
90 NEXT I
100 '●    PUTTING SPRITE      ●
110 FOR I=0 TO 1
120 X(I)=X(I)+M(H(I))*SP(I):Y(I)=Y(I)+N(H(I))*SP(I)
130 PUT SPRITE I*2,(X(I),Y(I)),-(I=0)*4-(I=1)*6,H(I)
140 PUT SPRITE I*2+1,(X(I),Y(I)),1,H(I)+16
150 NEXT I
160 FOR I=0 TO 1
170    IF SP(I)>0 THEN GOSUB 270
180 NEXT I
190 '●      ROUND COUNT       ●
200 FOR I=0 TO 1
210  Q(I)=(U(I)=-1)*(X(I)<120)
220  U(I)=(X(I)>=120)
230 IF Q(I)=1 THEN R(I)=R(I)+1
240 IF R(I)=RO THEN 1470
250 NEXT I
260 GOTO 30
270 '●  STEERING KEY SCAN    ●
280 POKE &HDFF1,H(0):POKE &HDFF2,H(1)
290 A=USR(0)
300 H(I)=PEEK(&HDFF1+I)
310 RETURN
320 '●       FIRST TASK       ●
330 DIM M(15),N(15),H(1),SP(1),X(1),Y(1),U(1),Q(1),R(1)
340 RESTORE 1610:DEF USR=&HE000:OPEN "GRP:" AS #1
350 FOR I=0 TO 15
360    READ M,N
370    M(I)=M:N(I)=N
380 NEXT I
390 FOR I=0 TO 31:FOR J=1 TO 8
400    READ A$
410    B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$))
420  NEXT J:SPRITE$(I)=B$:B$=""
430 NEXT I
440 RESTORE 1880
450 FOR J=1 TO 8
460    FOR I=1 TO 12
470       READ A$:CH=CH+VAL("&H"+A$)
480    NEXT I
490    READ A:IF A<>CH THEN 500 ELSE CH=0:NEXT J:GOTO 510
500 CLS:SCREEN 0:BEEP:PRINT "DATA ERROR IN";1870+10*J:END
510 RESTORE 1880
520 FOR J=0 TO 5
530    FOR I=0 TO 11
540       READ A$:POKE &HE000+I+J*12,VAL("&H"+A$)
550    NEXT I:READ A
560 NEXT J
570 RETURN
580 '●       GAME SETTING      ●
590 CLS:FOR I=0 TO 1:H(I)=12:SP(I)=0:R(I)=-1:NEXT I
600 IF STRIG(1)=-1 THEN 600
610 LOCATE 7,5:PRINT "┌──────────┐"
620 LOCATE 7,6:PRINT "| DEAD-HEAT |"
630 LOCATE 7,7:PRINT "└──────────┘"
640 LOCATE 6,9:PRINT "[SELECT COURSE]"
650 LOCATE 4,17:PRINT "MASACHAN SOFT 1987"
660 RESTORE 820
670 FOR I=11 TO 13
680    READ A$:LOCATE 9,I:PRINT A$
690 NEXT I
700 Y=11
710 S=STICK(1):J=Y
720 IF S=1 THEN IF Y>11 THEN Y=Y-1 ELSE Y=13
730 IF S=5 THEN IF Y<13 THEN Y=Y+1 ELSE Y=11
740 IF J<>Y THEN LOCATE 7,J:PRINT " ":BEEP
750 LOCATE 7,Y:PRINT ">"
760 IF STRIG(1)=-1 THEN GOSUB 880:GOTO 780
770 FOR I=0 TO 50:NEXT I:GOTO 710
```

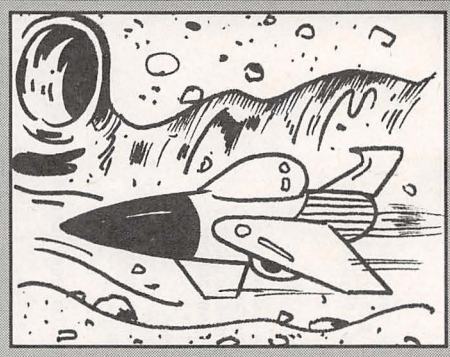
```
780 FOR I=11 TO 13:LOCATE 7,I:PRINT SPC(15);:NEXT I
790 LOCATE 5,11:PRINT " 5:ROUND(S) RACE";
800 LOCATE 6,9:PRINT "[SELECT ROUND ]";:RO=5:BEEP
810 S=STICK(1):J=RO
820 IF S=1 THEN IF RO>1  THEN RO=RO-1 ELSE RO=15
830 IF S=5 THEN IF RO<15 THEN RO=RO+1 ELSE RO=1
840 IF J<>RO THEN LOCATE 5,11:PRINT RIGHT$(STR$(RO),2);:BEEP
850 IF STRIG(1)=-1 THEN GOSUB 880:BEEP:GOTO 870
860 FOR I=0 TO 50:NEXT I:GOTO 810
870 ON Y-10 GOSUB 900,910,920:GOTO 930
880 IF STRIG(1)=-1 THEN 880 ELSE RETURN
890 DATA "TEST","SEA SIDE","DESERT SIDE"
900 RESTORE 1100:COLOR ,12,12:RETURN
910 RESTORE 1150:COLOR , 4, 4:RETURN
920 RESTORE 1190:COLOR ,10,10:RETURN
930 '●    COURSE DRAWING     ●
940 SCREEN 2:PSET (120,5),14
950 READ V,W:IF V=0 THEN FR=0:GOTO 980
960 LINE -(V,W),14
970 GOTO 950
980 PSET (120,50),14
990 READ V,W:IF V=0 THEN PAINT (120,10),14,14:FR=1
1000 IF FR=1 THEN FR=0:LINE (120,5)-(120,50),6:GOTO 1030
1010 LINE -(V,W),14
1020 GOTO 990
1030 ON Y-10 GOSUB 900,910,920
1040 COLOR 15
1050 READ V,W:IF V=0 THEN 1260
1060 PSET (V-3,W-4),POINT(V-3,W-4):PRINT #1,"●";
1070 GOTO 1050
1080 '●      COURSE DATA       ●
1090 '●     TEST     ●
1100 DATA 040,005,010,050,010,150,040,190,200,190,230,150
1110 DATA 230,050,200,005,120,005,000,000
1120 DATA 075,050,055,080,055,120,075,150,165,150,185,120
1130 DATA 185,080,165,050,120,050,000,000
1140 '●   SEA SIDE   ●
1150 DATA 012,006,012,077,070,104,013,104,013,180,224,180
1160 DATA 224,012,120,005,000,000
1170 DATA 048,043,120,065,120,140,046,140,046,160,154,160
1180 DATA 154,055,120,050,000,000
1190 '● DESERT SIDE  ●
1200 DATA 027,031,009,068,208,183,231,146,189,100,223,045
1210 DATA 223,005,120,005,000,000
1220 DATA 048,058,191,142,144,093,187,040,120,050,000,000
1230 '
1240 '
1250 '●      GAME START       ●
1260 X(0)=125:X(1)=121:Y(0)=40:Y(1)=82
1270 PUT SPRITE 0,(X(0),Y(0)),4,12:PUT SPRITE 1,(X(0),Y(0)),1,28
1280 PUT SPRITE 2,(X(1),Y(1)),6,12:PUT SPRITE 3,(X(1),Y(1)),1,28
1290 FOR I=0 TO 100:NEXT I
1300 A$="V15T120L1603A04C+E03A04DF+03A04EG"
1310 A$=A$+"03A04F+A03A04GBBABABABABAAAAAA"
1320 B$="V13T120L1605A02AA05G+02AA05F+02AA05E02AA05"
1330 B$=B$+"DDC+C+04F+G+F+G+F+G+F+G+F+F+F+F+F+F+"
1340 C$="V13T120L1606C+R16R1605BR16R16AR16R16"
1350 C$=C$+"G+R16R16F+F+EE04DEDEDEDEDDDDDD"
1360 D$="T120L2S0M1200004CCC05C"
1370 PLAY A$,B$,C$
```

```
1380 IF PLAY(0)=-1 THEN 1380
1390 FOR I=0 TO 300:NEXT I
1400 PLAY D$
1410 IF PLAY(0)=-1 THEN 1410
1420 SOUND 7,56:SOUND 8,16  :SOUND 0,100:SOUND 1,20
1430 SOUND 12,0:SOUND 11,120:SOUND 13,8 :SOUND 2,100
1440 SOUND 3,20:SOUND 9,12  :SOUND 4,100:SOUND 5,20
1450 SOUND 10,12
1460 GOTO 30
1470 '●        WHICH WON        ●
1480 BEEP:FOR I=0 TO 1000:NEXT I
1490 A$="V15T1200SL16F+F+F+R16F+GF+R16GGGGGGG"
1500 A$=A$+"R16BBBR16AR16GAF+F+F+F+F+F+F+F+F+"
1510 B$="V15T120L1602DDDR1601AAAR1602EEER1601"
1520 B$=B$+"BBBR1602GGGR16F+R16ER16DDDDDDDDDD"
1530 C$="V15T120L16R16R16R16R16R16R16"
1540 C$=C$+"R16R16R16R16R16R1605EF+GA"
1550 SCREEN 1:COLOR 15,0,0:CLS:FOR I=0 TO 200:NEXT I
1560 IF R(1)=RO THEN M$=" RED" ELSE M$="BLUE"
1570 LOCATE 6,10:PRINT M$;" PLAYER WIN!";
1580 PLAY A$,B$,C$
1590 IF PLAY(0)=-1 THEN 1590
1600 IF STRIG(1)=0 THEN 1600 ELSE GOSUB 880:BEEP:GOTO 580
1610 '●       VECTOR DATA       ●
1620 DATA   0, -1, .4,-.8, .7,-.7, .8,-.4,  1,  0, .8, .4, .7, .7, .4, .8
1630 DATA   0,  1,-.4, .8,-.7, .7,-.8, .4, -1,  0,-.8,-.4,-.7,-.7,-.4,-.8
1640 '●       SPRITE DATA       ●
1650 '●     BODY     ●
1660 '●    1  2  3  4  5  6  7  8     ●     1  2  3  4  5  6  7  8     ●
1670 DATA 00,10,10,10,28,38,38,00          ,00,04,04,08,28,38,38,00
1680 DATA 00,02,14,30,3C,18,00,00          ,00,00,06,78,60,70,00,00
1690 DATA 00,00,70,6E,70,00,00,00          ,00,00,70,60,78,06,00,00
1700 DATA 00,00,18,3C,30,14,02,00          ,00,38,38,28,08,04,04,00
1710 DATA 00,38,38,28,10,10,10,00          ,00,1C,1C,14,10,20,20,00
1720 DATA 00,00,18,3C,0C,28,40,00          ,00,00,0E,06,1E,60,00,00
1730 DATA 00,00,0E,76,0E,00,00,00          ,00,00,60,1E,06,0E,00,00
1740 DATA 00,40,28,0C,3C,18,00,00          ,00,20,20,10,14,1C,1C,00
1750 '●     TIRES     ●
1760 '●    1  2  3  4  5  6  7  8     ●     1  2  3  4  5  6  7  8     ●
1770 DATA 00,00,28,00,00,44,44,00          ,00,00,08,04,40,40,04,08
1780 DATA 00,04,22,40,00,04,08,00          ,00,00,48,84,00,00,30,00
1790 DATA 00,60,04,00,04,60,00,00          ,00,30,00,00,84,48,00,00
1800 DATA 00,08,04,00,40,22,04,00          ,08,04,40,40,04,08,00,00
1810 DATA 00,44,44,00,00,28,00,00          ,10,20,02,02,20,10,00,00
1820 DATA 00,10,20,00,02,44,20,00          ,00,0C,00,00,21,12,00,00
1830 DATA 00,06,20,00,20,06,00,00          ,00,00,12,21,00,00,0C,00
1840 DATA 00,20,44,02,00,20,10,00          ,00,00,10,20,02,02,20,10
1850 '
1860 '● MACHINE LANGUAGE DATA ●
1870 '                                                ● CHECK SUM ●
1880 DATA 0E,00,21,F0,DF,06,00,0C,23,7E,5F,C5       ,0981
1890 DATA E5,79,D5,CD,D5,00,D1,06,03,B8,CA,39       ,1642
1900 DATA E0,06,07,B8,CA,3D,E0,7B,06,10,B8,CA       ,1439
1910 DATA 2F,E0,E1,77,3E,02,C1,B9,C8,18,D6,3E       ,1557
1920 DATA 00,C8,26,E0,3E,0F,C3,26,E0,1C,C3,1F       ,1245
1930 DATA E0,06,00,7B,B8,CA,34,E0,1D,C3,1F,E0       ,1494
1940 DATA E0,1C,C3,1F,E0,06,00,7B,B8,CA,34,E0       ,1493
1950 DATA 1D,C3,1F,E0,31,00,00,00,00,00,00,00       ,0528
```

★やってみたら，おいしかった。ベーマガのあとのコーヒー。(京都市・ＤＡＲＩＵＳⅡをだせ15才)……【編：ウームさすがにちがいのわかる男だ!!つく美：もしかして不器用なんじゃ？影：ゴーノウエスト!!】

MSX2(※VRAM128KB以上必要)用

THE WAY TO…



箕面高校エレ研 福吉

STORY

「いやーすっとした！」が，つぎの瞬間俺はぶっとんだ。「な，なんだこりゃあ！」俺の前にはおそろしく長い通路があり，ポツンと戦闘機が置いてあった。驚いたことに今まで入っていたトイレまで消えている。「ちくしょう！俺にはまだやることがあるんだ！」俺は戦闘機に乗り込んだ…。

発進方法

入力してRUN↵したらスペース・キーで発進！もう一度スペース・キーを押せば時間の節約になるでしょう。

操縦方法

カーソル・キーの左右で通路のカーブをのりきってください。カーブは先に進むほど急になります。

プログラムについて

このプログラムでは通路のパターンをページ1～3に書いておき，順次それをページ0にCOPY命令で転送しています。このためにVRAMが128K必要なのですが，通路を小さくしてページ1にすべてのパターンを書くとか配列変数に入れる（これをするとスピードが落ちる）とかすればVRAM64Kでもできると思います。

それと，このプログラムではカラー・パレットを使って動いているように見せています。このテクニックはけっこう使えるので試してみてください。

《第1表》主な変数表

RO	ラウンド
X	戦闘機X座標
MX	X座標移動量
W	進んだ距離
W1	カーブ間の距離
M(,)	通路データ
M$( )	せりふデータ
CO	カラー・パレットのスクロール用
PA	ページ
CX	X座標
HA	右折か左折か

おわりに

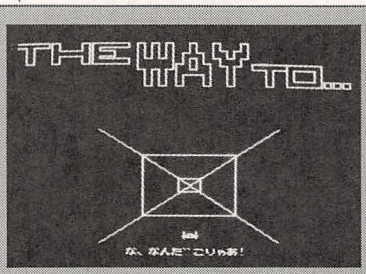
JR-100のユーザーのかたなら私のペンネームを見てピンときたかもしれませんが，私は松下一樹さんの後輩です。先輩はJR-100のレベルがさがったと申しておりました。立ちあがれ！JR-100ユーザー！

参考

ゲームアーツ「SILPHEED」

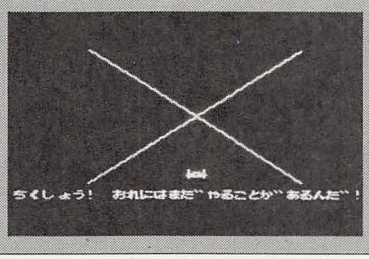
《第2表》メモリマップ

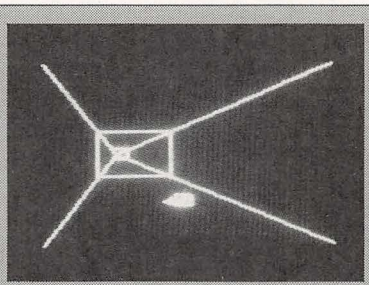
10～190	初期設定
200～	メイン・ルーチン
1000～	通路を描く（このあたりを変えればVRAM64KでもOK）
2000～	スプライト定義
3000～	通路，せりふデータ読み込み
4000～	スクロールもどき
5000～	タイトル表示
6000～	文字表示サブ・ルーチン
7000～	ゲーム・オーバー
8000～	エンディング
9000～	暗号解読サブ・ルーチン



▲〈写真1〉タイトル画面。な，なんだこりゃあ！

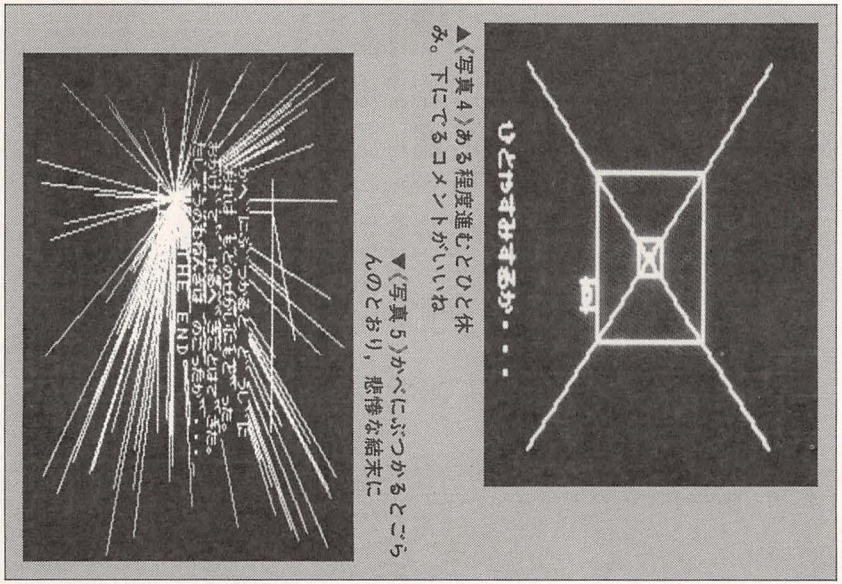
▼〈写真2〉やることとはいったいなんなんでしょう？お楽しみ!!





▲〈写真3〉このようにコーナーをうまくクリアしていくゲームです

★このハガキちゃんととどくのかな？必配だな～。影さん！とどいたら返事くださいね！（兵庫県宝塚市・**小西潤一郎14才**）……【**影**：拝啓，元気ですか？手紙ちゃんと届きましたよ!!また書いてくださいね。敬具】



▲(写真4)ある程度進むとひと休み。下にでてるコメントがいいね

▼(写真5)かべにぶつかるとこんのとおり，悲惨な結末に

THE WAY TO…のプログラム・リスト

```
10 '┌──────────┐
20 '|    THE WAY TO･･･    |
30 '|MADE IN あのね こうこう エレけん|
40 '| PROGRAMMED BY KICHI |
50 '|       1987/10       |
60 '└──────────┘
70 '
80 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ショキセッテイ など゛ ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
90 '
100 SCREEN 5,2:COLOR 15,1,1:OPEN "GRP:" AS #1
110 SETPAGE 0,0:CLS:O=100:A$="は゛らく あまちくだ゛さい。":GOSUB 6000
120 GOSUB 1000:'―――――SCREEN MAKE
130 DEFINT A-Z
140 GOSUB 2000:'―――――SPRITE MAKE
150 GOSUB 3000:'―――――DATA READ
160 CO=2:ON INTERVAL=5 GOSUB 4010:'――――――――――――――――――――――SCROOL MODOKI
170 GOSUB 5000:'―――――TITLE
180 RO=-1
190 X=120:MX=0:W1=0:W=0
200 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ MAIN ルーチン ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
210 RO=RO+1:O=150:A$=M$(RO):GOSUB 6000
220 FOR J=0 TO 999:NEXT:SOUND 12,255:SOUND 13,0:SOUND 8,16
230 INTERVAL ON:FOR I=129 TO 110 STEP -1:PUT SPRITE 0,(120,I)
240 FOR J=0 TO 79:NEXT J,I:LINE (P1,0)-(P,O+7),1,BF
250 A=M(RO,W)-5:CX=(ABS(A) MOD 2)*128:PA=ABS(A)/2+1:HA=-(A<0)*106
260 COPY (CX,0+HA)-(CX+127,105+HA),PA TO (64,39),0
270 Y=129+(ABS(A)=4)*(120-X)/5*SGN(A):PUT SPRITE 1,(X,Y)
280 PUT SPRITE 0,(X,110),15,(MX+27)/6+(MX=27)
290 IF X<70 OR X>170 THEN 7000
300 S=STICK(0):MX=MX+((S=7 AND MX)-27)-(S=3 AND MX<27))*3:X=X+MX:X=X+A*6
310 W1=W1+1:IF W1>24-RO*5 THEN W1=0:W=W+1:IF M(RO,W)=99 THEN 330 ELSE 250
320 GOTO270
330 O=150:A$="ひとやすみするか･･･":GOSUB 6000
340 FOR J=0 TO 999:NEXT:SOUND 12,255:SOUND 13,0:SOUND 8,16
350 MX#=(120-X)/20:X#=X:FOR I=110 TO 129:X#=X#+MX#:PUT SPRITE 0,(X#,I),15,4:PUT SPRITE 1,(X#,129):FOR J=0 TO 79:NEXT J,I
360 LINE (P1,0)-(P,O+7),1,BF:INTERVAL OFF:FOR J=0 TO 2999:NEXT
370 IF RO<4 THEN 190 ELSE 8000
1000 '◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ ガ゛メン ら゛ーん ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1010 COLOR 15,10:COLOR=(10,1,1,1):R=.83
1020 SETPAGE 0,1:CLS:A=.1:B=0:C=2
1030 LINE (63-B,52-B*R)-(64+B,53+B*R),C,B:LINE (159-B/2,52-B*R)-(160+B/2*3,53+B*R),C,B:LINE (227-B/2*3,158-B*R)-(228+B/2,159+B*R),C,B
1040 B=B+A:A=A+A/5:C=C+1+(C=9)*8:IF B<64 THEN 1030
1050 LINE (0,0)-(127,105):LINE (0,105)-(127,0)
1060 LINE (128,0)-(159,52):LINE (128,105)-(159,53):LINE (160,52)-(255,0):LINE (160,53)-(255,105)
1070 LINE (128,106)-(227,158):LINE (128,211)-(227,159):LINE (228,158)-(255,106):LINE (228,159)-(256,211)
1080 SETPAGE 0,2:CLS:A=3:B=0:C=2:R=.367
1090 LINE (0,47-B*R)-(B,47-B*R),C:LINE -(B,58+B*R),C:LINE -(0,58+B*R),C:LINE (127,152-B*R)-(127-B,152-B*R),C:LINE -(127-B,163+B*R),C:LINE -(127,163+B*R),C
1100 LINE (128,31-B/4)-(128+B,31-B/4),C:LINE -(128+B,73+B/4),C:LINE -(128,73+B/4),C:LINE (255,137-B/4)-(255-B,137-B/4),C:LINE -(255-B,180+B/4),C:LINE -(255,180+B/4),C
1110 B=B+A:A=A+A/5:C=C+1+(C=9)*8:IF B<128 THEN 1090
1120 LINE (0,47)-(127,0):LINE (0,58)-(127,105):LINE (127,152)-(0,106):LINE (127,163)-(0,211)
1130 LINE (128,31)-(255,0):LINE (128,73)-(255,105):LINE (128,106)-(255,137):LINE (128,211)-(255,180)
1140 SETPAGE 0,3:CLS:B=0:C=2
1150 LINE (B+64,0)-(B,15),C:LINE -(B,90),C:LINE -(B+64,105),C:LINE (195-B,106)-(255-B,121),C:LINE -(255-B,196),C:LINE -(196-B,211),C
1160 B=B+16:C=C+1+(C=9)*8:IF B<196 THEN 1150
1170 COPY (64,0)-(195,211),3 TO (0,0),3:LINE (0,15)-(127,15):LINE (0,90)-(127,90):LINE (0,121)-(127,121):LINE (0,196)-(127,196)
1180 FOR I=2 TO 9:COLOR=(I,1,1,1):NEXT
1190 RETURN
2000 '◆◆◆◆◆◆◆◆ SPRITE つくる ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2010 SETPAGE 0,0:RESTORE 2510:FOR I=0 TO 9:A$=""
2020 FOR J=0 TO 31:READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT
2030 SPRITE$(I)=A$:NEXT:RETURN
2500 '◆◆◆◆◆◆◆◆ SPRITE DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
2510 DATA 00,00,00,00,00,00,18,24
2520 DATA FF,0F,03,00,00,00,00,00
2530 DATA 00,00,00,00,7C,4A,49,C9
2540 DATA FD,C3,FC,00,00,00,00,00
2550 DATA 00,00,00,00,00,00,18,25
2560 DATA FF,0F,03,00,00,00,00,00
2570 DATA 00,00,00,00,FC,92,9E,96
2580 DATA F6,9E,FE,00,00,00,00,00
2590 DATA 00,00,00,00,01,01,05,0B
2600 DATA 3F,0F,01,00,00,00,00,00
2610 DATA 00,00,00,00,BC,32,3E,36
2620 DATA E2,3E,FE,00,00,00,00,00
2630 DATA 00,00,00,00,0C,0A,0A,1B
2640 DATA 3E,0B,0E,00,00,00,00,00
2650 DATA 00,00,00,00,18,14,F4,BC
2660 DATA AC,F4,1C,00,00,00,00,00
2670 DATA 00,00,00,00,10,10,13,16
2680 DATA 3A,17,10,00,00,00,00,00
2690 DATA 00,00,00,00,08,08,C8,68
2700 DATA 5C,E8,08,00,00,00,00,00
2710 DATA 00,00,00,00,18,28,2F,3D
2720 DATA 35,2F,38,00,00,00,00,00
```

★くしゃみの止めかた：くしゃみができそうになった瞬間にしゃっくりをすると止まります。一度ためしてみませんか？（大阪府摂津市・寺田II君だよー16才）……【影：しゃっくりの止めかた：その逆をやってください。】

★僕は最近、FMのサウンド機能を使って曲を使るのに凝っている。でもVGMじゃなくて「君が代」とか「校歌」とかそれから…。(宮崎県西臼杵郡・南條勇光18才)……【編：つぎは、カラオケでも作って歌ってみたら。】

```
2730 DATA 00,00,00,00,30,50,50,D8
2740 DATA 7C,D0,70,00,00,00,00,00
2750 DATA 00,00,00,00,3B,4C,7C,6C
2760 DATA 47,7C,7F,00,00,00,00,00
2770 DATA 00,00,00,00,80,80,A0,D0
2780 DATA FC,F0,80,00,00,00,00,00
2790 DATA 00,00,00,00,3F,49,79,69
2800 DATA 6F,79,7F,00,00,00,00,00
2810 DATA 00,00,00,00,00,00,18,24
2820 DATA FF,F0,C0,00,00,00,00,00
2830 DATA 00,00,00,00,3E,52,92,93
2840 DATA BF,C3,3F,00,00,00,00,00
2850 DATA 00,00,00,00,00,00,18,24
2860 DATA FF,F0,C0,00,00,00,00,00
2870 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2880 DATA 00,00,0F,FF,FF,0F,00,00
2890 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2900 DATA 00,00,F0,FF,FF,F0,00,00
3000 '********** いろんな DATA! ************
3010 DIM M(4,50),M$(4):RESTORE 3110
3020 FOR I=0 TO 4:A=0
3030 READ B:M(I,A)=B:IF B<99 THEN A=A+1:GOTO 3030 ELSE NEXT
3040 FOR I=0 TO 4:READ M$(I):NEXT
3050 RETURN
3100 '********** MAZE DATA **************
3110 DATA 5,6,7,8,9,8,7,6,5,99
3120 DATA 5,4,3,2,3,2,1,2,3,4,5,4,5,99
3130 DATA 5,6,7,8,9,8,7,6,5,4,3,2,1,2,3,4,5,99
3140 DATA 5,4,3,2,1,2,3,2,3,4,5,4,5,6,7,8,7,6,7,6,7,6,5,4,3,4,5,99
3150 DATA 5,4,3,4,5,3,2,1,2,3,2,3,4,5,4,5,6,7,8,7,6,7,8,9,8,7,8,7,6,5,4,3,2,1,2,
1,2,3,4,5,6,5,4,5,6,7,6,5,4,5,99
3200 '********** セリフ DATA **************
3210 DATA "ちくしょう! あれにはまた゛やることが゛あるんた゛!"
3220 DATA "よまーし! やってやるせ゛!"
3230 DATA "そろそろ つくかな?"
3240 DATA "くそー! つき゛て゛た゛めた゛ったら やめちまうせ゛!"
3250 DATA "ええわっ! もうやけくそた゛っ!"
4000 '******** SCROOL もど゛き ***********
4010 COLOR=(CO-1-(CO=2)*8,1,1,1):COLOR=(CO,7,7,7):CO=CO+1+(CO=9)*8:RETURN
5000 '******** タイトル と゛ふ゛ー す ************
5010 COLOR 15,1,1:CLS:RESTORE 5510
5020 READ A,B:PRESET(A,B)
5030 READ A,B:IF A=0 THEN 5020 ELSE IF A=256 THEN5050
5040 LINE -(A,B):GOTO 5030
5050 COPY (0,0)-(127,105),1 TO (64,80),0:PUT SPRITE 0,(120,170),15,4:PUT SPRITE
1,(120,170),1,9:COLOR=(CO-1-(CO=2)*8,7,7,7):O=190:A$="なんた゛こりゃあ!":GOSUB 6000
5060 IF STRIG(0)=0 THEN 5060
5070 IF STRIG(0) THEN 5070
5080 LINE (P1,O)-(P,O+7),,1,BF:FOR I=1 TO 41:COPY (0,1)-(256,211) TO (0,0)
5090 IF STRIG(0) THEN CLS:COPY (0,0)-(127,105),1 TO (64,39),0:I=41
5100 PUT SPRITE 0,(120,170-I),15,4:PUT SPRITE 1,(120,170-I),1,9:NEXT:RETURN
5500 '******** TITLE DATA **************
5510 DATA 5,1
5520 DATA 30,1,30,5,20,5,20,20,15,20,15,5,5,5,5,1,0,0
5530 DATA 32,1
5540 DATA 37,1,37,8,52,8,52,1,57,1,57,20,52,20,52,13,37,13,37,20,32,20,32,1,0,0
5550 DATA 59,1
5560 DATA 84,1,84,5,64,5,64,8,74,8,74,13,64,13,64,15,84,15,84,20,59,20,59,1,0,0
5570 DATA 90,1
5580 DATA 95,1,95,15,100,15,100,1,105,1,105,15,110,15,110,1,115,1,115,25,110,25,
110,40,105,40,105,25,100,25,100,40,95,40,95,25,90,25,90,1,0,0
5590 DATA 127,1
5600 DATA 132,1,132,10,137,10,137,20,142,20,142,40,137,40,137,30,122,30,122,40,1
17,40,117,20,122,20,122,10,127,10,127,1,0,0
5610 DATA 127,15
5620 DATA 132,15,132,25,127,25,127,15,0,0
5630 DATA 144,1
5640 DATA 149,1,149,8,154,8,154,15,159,15,159,8,164,8,164,1,169,1,169,15,164,15,
164,22,159,22,159,40,154,40,154,22,149,22,149,15,144,15,144,1,0,0
5650 DATA 172,20
5660 DATA 197,20,197,25,187,25,187,40,182,40,182,25,172,25,172,20,0,0
5670 DATA 197,20
5680 DATA 222,20,222,40,197,40,197,20,0,0
5690 DATA 202,25
5700 DATA 217,25,217,35,202,35,202,25,0,0
5710 DATA 224,35
5720 DATA 229,35,229,40,224,40,224,35,0,0
5730 DATA 231,35
5740 DATA 236,35,236,40,231,40,231,35,0,0
5750 DATA 238,35
5760 DATA 243,35,243,40,238,40,238,35,256,0
6000 '********** し゛まく ! ************
6010 SOUND 6,100:SOUND 7,7:SOUND 12,9
6020 A=LEN(A$):P=127-A*4:P1=P:FOR I=1 TO A
6030 B$=MID$(A$,I,1):SOUND 13,0:SOUND 8,16+(B$=" ")*16:PRESET (P,0):PRINT #1,B$
6040 FOR J=0 TO 99:NEXT:SOUND 8,0:P=P+8:NEXT:RETURN
7000 '********** しは゛ー ************
7010 INTERVAL OFF:SOUND 12,255:SOUND 13,0:SOUND 8,16
7020 FOR I=0 TO 99:LINE (X+8,118)-(RND(1)*256,RND(1)*211),15:NEXT
7030 PUT SPRITE 0,(0,216):RESTORE 7080
7040 FOR L=70 TO 110 STEP 10
7050 O=L:READ A$:GOSUB 9000:GOSUB 6000
7060 IF STRIG(0)=0 THEN NEXT
7070 IF STRIG(0) THEN 170 ELSE 7070
7080 DATA 96EDDEE6ECDEE296F9E420E4DE939CDEE6
7090 DATA 95FAEA20F3E4E99E9692E6F3E4DE8FE0A1
7100 DATA 959699DEE3DE20F4F9EDDE979AE4EAE3DE97E0A1
7110 DATA E09C8E93E9F1E8FD9BEA20E99A8FE096DEA5A5A5
7120 DATA 54484520454E44
8000 '********** FIN と゛す ************
8010 RESTORE 8910:FOR L=50 TO 80 STEP 10
8020 O=L:READ A$:GOSUB 9000:GOSUB 6000
8030 NEXT
8040 GOSUB 8400:GOSUB 8500:GOSUB 8400
8050 FOR L=90 TO 120 STEP 10
8060 O=L:READ A$:GOSUB 9000:GOSUB 6000
8070 NEXT
8080 IF STRIG(0)=0 THEN 8080
8090 CLS:O=100:A$="E18CFD20E18CFD":GOSUB 9000:GOSUB 6000
8100 GOTO 8100
8400 '********** キュッ キュッ ************
8410 SOUND 11,0:SOUND 12,9:SOUND 13,12
8420 SOUND 0,10:SOUND 1,0:SOUND 2,45:SOUND 3,0
8430 SOUND 7,&B111100:SOUND 8,16:SOUND 9,16
8440 FOR I=0 TO 1499:NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0:RETURN
8500 '********** ふ゛ひー ************
8510 SOUND 6,50:SOUND 7,&B011111
8520 SOUND 10,10:FOR I=0 TO 2999:NEXT
8530 SOUND 10,0:RETURN
8900 '********** メッセージ ************
8910 DATA 9FFB9FFB2092989A5A5A5
8920 DATA E4209FE9E49720E49398E6E5E69620EB968FE0A1
8930 DATA 95FAEA20EA9C8FE0A1
8940 DATA F48FE02120E292E6F0E299E021
8950 DATA F48FEADFF820C4B2DAE991E4EA20E38691F7FCE5978CE591A1
8960 DATA 9C969C2096FAEA20EFE0DE20EFFD9FDE98E3DEEAE5968FE0A1
8970 DATA C0B5D996DE20E88A9CDE8CE88A9621
8980 DATA 544F20424520434F4E54494E554544A5A5A5
9000 '********** あんこ゛ー もど゛き ************
9010 B$="":FOR J=1 TO LEN(A$) STEP 2
9020 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J,2)))
9030 NEXT:A$=B$:RETURN
```

MZ-80K/C/1200(SP-5030)用

FACE PUZZLE

フェイス　パズル



西村　俊二

HOW TO PLAY

まず，レベルを聞いてきますので，1から5の数字で入力してください。人によってちがいますが，レベルは大きいほどむずかしくなります。

矢印を小さいカタカナのウ オ ・ ツで動かします。FACEとFACEはスペース・キーを押すことによって合体させることができます。

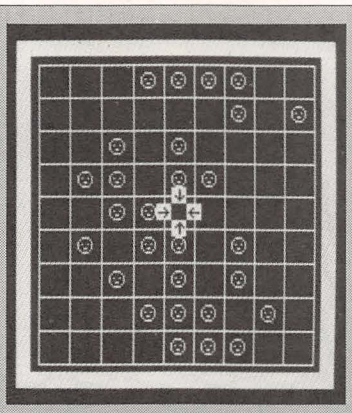
そうやって，最後にはFACEを一つだけ残るようにしてください。

《第1表》変数表

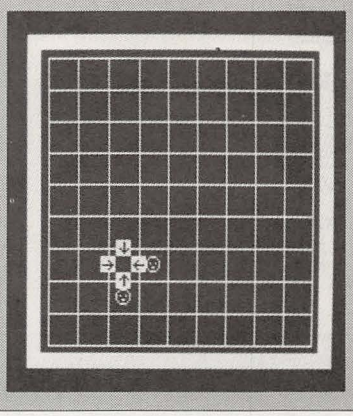
A……	自分の位置
C(・)……	FACEの画面配置
Q……	選んだレベル
C……	減らしたFACEの数

PROGRAM

プログラムの1行はすべて40行以内になっているので，リストは見やすいと思います。リストを短くするために，へんなこともやっていますが，それこそ，いろいろとくふうした結果です。そして，48行，ギリギリ2画面分のリストになりました。



▲《写真1》FACEがほらこんなに，うまく合体させていくと……



▼《写真2》ほら。この二つを合体させるとめでたくクリア！

MZ-80k/1200

FACE PUZZLEのプログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■ READ ■■■■■
20 INPUT"■LEVEL ? [1-5] ";Q
30 DIM A(3),B(3),D(3),C(8,8)
40 READ V$,B$,C$,D$,E$,A(0),A(1),A(2)
50 READ A(3):FOR W=1 TO Q:E=0
60 FOR I=0 TO 8:READ F:FOR J=0 TO 8
70 G=INT(F/2):C(J,I)=(F/2-G)*2
80 F=G:E=E+C(J,I):NEXT J,I:W=E-1
90 REM ■■■■■ SCREEN ■■■■■
100 PRINT"■";:A=53748:C=0
110 PRINT SPC(10);V$:PRINT SPC(10);B$
120 FOR I=1 TO 8:PRINT SPC(10);C$
130 PRINT SPC(10);D$:NEXT I
140 PRINT SPC(10);C$:PRINT SPC(10);E$
150 PRINTSPC(10);V$
160 FOR I=0 TO 8:FOR K=0 TO 8
170 POKE 53420+I*80+K*2,C(K,I)*207
180 NEXT K,I:REM■■■■■ MAIN ■■■■■
190 GET A$:A1=(A$="■")*80+(A$="_")*-80
200 A1=A1+(A$="|")*2+(A$="■")*-2
210 A1=A1*(PEEK(A+A1)<>67)*-1
220 IF (A$=" ")*(PEEK(A)=0) THEN 300
230 IF A$="G" THEN MUSIC"_C3":GOTO 90
240 IF A1=0 THEN 190
250 POKE A-40,120:POKE A+40,120
260 POKE A- 1,121:POKE A+ 1,121:A=A+A1
270 POKE A-40,193:POKE A+40,194
280 POKE A- 1,195:POKE A+ 1,196
290 GOTO 190
300 B=0:FOR I=0 TO 3:B(I)=PEEK(A+A(I))
310 B=B-(B(I)=207):NEXT I
320 IF B<2 THEN 190
330 FOR I=0 TO 3:H=(B(I)=67)*-67
340 POKE A+A(I),H:NEXT I:POKE A,207
350 MUSIC"CO":C=C+B-1:IF C<E THEN 190
360 MUSIC"COEDFGCEDFC5":END
370 REM ■■■■■ DATAS ■■■■■
380 DATA ■■■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには700用S-BASICが必要です)

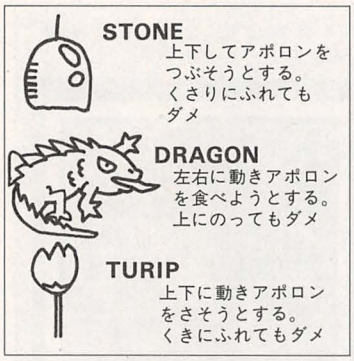
カラー COLOR ルーム ROOM



金城　智子

◆はじめに……

わが家の家宝である七つのクリスタルが盗まれた。長男であるアポロンは，七つのクリスタルをとりかえしに行ったのである。



《第1図》敵キャラクター

◆あそびかた

カーソル・キーで上下左右に動かし，Z C で左下，右下にブロックを作ります。X で自分のいる場所にはしごを作り，四つにぶんかつされたクリスタルの破片を取ります。四つ取ると上に穴があきます。そこへ行くと面クリアです。

面クリアすると，四つの破片が集まり，一つのクリスタルにかわるデモがあります。各面ごとにタイムがあり，そのタイム以内に面クリアをしないと，ミス1回となり，3回ミスをするとゲーム・オーバーになります。下にある

CHECKER FLAG

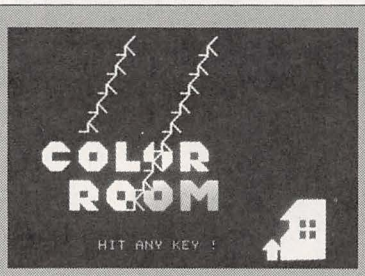
Dr.D：ほほう，女の子の作品だな。なかなかよくできてるぞ。

編：そうなんです。名前もいいでしょ。

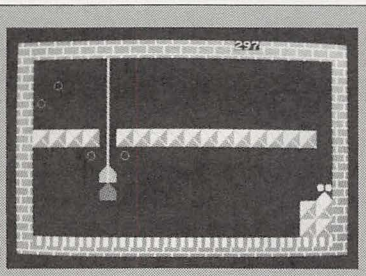
Dr.D：は？

編：い，いや。ところで最終面はブロックがくずれていくのですが，バグを利用したテクニックがあるようですね。

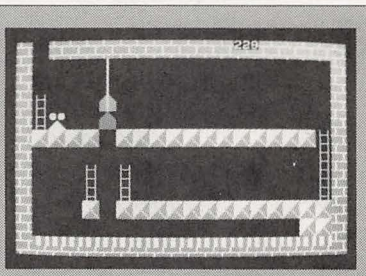
Dr.D：うむ，音がしたとき左右に動くと，ブロックがなくても落ちないのだ。ただし，ブロックがくずれると同時に落ちちゃうってわけだ。



《写真1》COLOR　ROOMのかっこいいタイトル画面



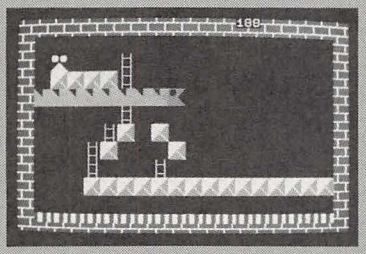
《写真2》さて1面です。四つのクリスタルの破片を集めるのが目的



《写真3》四つ集めるとどうだい，出口が現れたろ。さあ脱出だ



《写真4》クリアすると，破片が集まって一つのクリスタルに……



《写真5》面によって，さまざまな敵が現れる。よく動きをつかめ



《写真6》あわてると針に落っこっちゃう。3回ミスでゲーム・オーバー

★学校の給食で「ふりかけ」の付く日があるが，「ドラエもんふりかけ」か「世界名作劇場ふりかけ」がでることがある。(福井市・**自爆霊14才**) …【影：ドラエもんがふりかけに入ってるのか!?　うまそうだな。】

針に当たってもミスとなります。

◆てきのしょうかい！

1面から5面までの敵は**第1図**を見ましょう。最終面は，なんと，敵はいません。しかし，この面は魔法が働き，ブロックがくずれることがあります。ブロックがくずれるときは，“ブブッ”という音が鳴り，自分が立っているブロックがくずれますので，右や左によけてください。

◆さいごに

アポロンは，この館には六つの部屋までしかなく，白いクリスタルは他の館にあることがわかったのです。アポロンは白いクリスタルを手に入れるため，旅立っていったのだった。チャンチャン。

COLOR ROOMのプログラム・リスト

```
10 GOSUB710:GOSUB810:GOSUB910
20 MUSIC"+D3-E+F-F+#B"
30 CURSOR X*2,Y*2:PRINT#5,JK$;:GOTO 80
40 PRINT D$;:RETURN
50 PRINT#1,SJ"◢■■■";:PRINT#5,1J"◥";:RETURN
60 PRINT#7,J"◠■■■◡";:RETURN
70 PRINT#3,J"▗▄▄▖▌▘";:RETURN
80 REM●―――― M E I N ――――
90 FOR Q=0 TO 3:IF A(X,Y)=4 THEN 630
100 IF Y=0 THEN 540
110 N=A(X,Y+1):IF N=4 THEN 630
120 IF H=1 THEN 630
130 M=A(X,Y):GOSUB1180
140 IF A(X,Y)=4 THEN 630
150 NEXT:I=TI-51:CURSOR 26,0:PRINT USING "###";TI;:IF TI=<0 THEN 640
160 ON R GOSUB 360,400,440,400,360,490:GOTO90
170 REM●―――― PLAYER ――――
180 IF(M=0)*(N=0)THEN AY=Y+1:GOTO280
190 IF(M=0)*(N=2)THEN AY=Y+1:GOTO270
200 IF(M=3)*(N=0)THEN AY=Y+1:GOTO280
210 GET G$:IF G$="" THEN RETURN
220 IF(G$="Z")+(G$="X")+(G$="C")THEN 330
230 AX=X+(G$="▗▄▖")-(G$="▝▀▘")*(M=3)-(G$="▝▀▘")
240 ON A(AX,AY)+1 GOTO280,250,270,280,260,250
250 RETURN
260 H=1:GOTO280
270 L=1
280 CURSOR X*2,Y*2:ON A(X,Y)+1 GOSUB 40,50,60,70:X=AX:Y=AY
290 CURSOR X*2,Y*2:PRINT#5,JK$;:ON L GOSUB 300:RETURN
300 MUSIC"+E2+D+C":L=0:A(X,Y)=0:TL=TL+1:IF TL<4 THEN RETURN
310 CURSOR 2,0:PRINT#3;:A(1,0)=0:RETURN
320 REM●―――― BLOCK ――――
330 D=(G$="Z")-(G$="C"):C=1+(G$="X")*2:IF A(X+D,Y+C)<>0 THEN RETURN
340 CURSOR(X+D)*2,(Y+C)*2:ON D+1 GOTO 350:GOSUB50:MUSIC"+FO":A(X+D,Y+1)=1:RETURN
350 GOSUB70:CURSORX*2,Y*2:PRINT#5,JK$;:A(X,Y)=3:MUSIC"+EO":RETURN
360 REM●―――― S T O N E ――――
370 SU=SU-((SU=1)*(TY=T1))*2:SU=SU+((SU=-1)*(TY=T2))*2
380 CURSOR TX*2,TY*2:PRINT#3;JF$(SU+1);:C=-SU*((SU=1)*4):A(TX,TY)=C:TY=TY+SU
390 CURSOR TX*2,TY*2:PRINT#3;JF$;:A(TX,TY)=4:RETURN
400 REM●―――― D R A G O N ――――
410 SU=SU-((SU=1)*(TX=T1))*2:SU=SU+((SU=-1)*(TX=T2))*2
420 CURSOR TX*2,TY*2:PRINT#4,JE$(SU+1);:C=-SU*((SU=1)*4):A(TX,TY)=C:TX=TX+SU
430 CURSOR TX*2,TY*2:PRINT#4,JE$;:A(TX,TY)=4:RETURN
440 REM●―――― T U R I P ――――
450 SU=SU-((SU=1)*(TY=T1))*2:SU=SU+((SU=-1)*(TY=T2))*2
460 CURSOR TX*2,TY*2:PRINT#,OJW$(SU+1);:C=-SU*(SU=-1):A(TX,TY)=C:TY=TY+SU
470 CURSOR TX*2,TY*2:PRINT#,OJW$;:A(TX,TY)=4:RETURN
480 REM●―――― ? ? ? ? ――――
490 N=INT(RND(1)*25):IF N<>6 RETURN
500 SX=X*5:SY=Y+1:IF A(SX,SY)=2 THEN RETURN
510 MUSIC"+E1-E+E-E+E-E"
520 GOSUB 180:GOSUB 180:GOSUB 180:A(SX,SY)=0
530 CURSOR SX*2,SY*2:PRINT#5,JK$:RETURN
540 REM●―――― C L E A R ――――
550 MUSIC"+E1+F+E+F+E+F+E+F+B"
560 COLOR,,7,0:CLS:CURSOR 14,10:PRINT#4,J K$;:CURSOR 11,7
570 FORW=1TO4:PRINT#,JD$;"▗▟▙▖":NEXT:MUSIC"R9":CURSOR 11,7
580 FORW=1TO4:PRINT#,JC$;"▗▟▙▖":NEXT:MUSIC"+FO":NEXT
590 RESTORE1370:FOR W=13 TO 15:READ G$:CURSOR 10,W:PRINT#5,JG$;:NEXT:MUSIC"+E5+D+E+FDC+B"
610 IF R=6 THEN 1180
630 R=R+1:GOSUB910:GOTO20
640 REM●―――― MISS ――――
650 RESTORE 1340:FOR ZX=10 TO 14:READ ZX$:CURSOR 10,ZX:PRINT#7,RJZX$;
660 MUSIC"R5-D2":NEXT:TI=US:MUSIC"R8":H=0
670 MUSIC"-E4D-ED-EF-EFCDFCDF":MA=MA+1:IF MA=3 THEN 680
680 GOSUB910:GOTO20
690 CURSOR SA+7,AS+8:PRINT MID$(A$,SA,1);:NEXT:NEXT
700 MU$="-B2R-AR-GR-FR-ER":MUSIC"R9"+MU$+"RR"+MU$+"RR-B7":END
710 REM●―――― CHARACTER ――――
720 COLOR,,7,0:CLS:POKE &3444,0
730 D$="◠■■■◡":K$="●■■■▲"
740 C$="▗▄▄▖":E$="▛▀▀▜":W$="▙▄▄▟"
750 F$="▲■■■▲":W$="▙▄▄▟":R=1
760 DIM A(19,18),E$(2),F$(2),W$(2)
770 E$(0)=C$:F$(0)=C$:W$(2)=C$
780 E$(2)=W$:F$(1)="▗▄▄▖▌▘":F$(2)="▗▄▄▖▌▘"
790 W$(0)="▗▄▄▖▌▘"
800 RETURN
810 REM●―――― TITLE ――――
820 W=1:FOR Q=3 TO 33 STEP 5:CURSOR Q,6:PRINTCW,JD$;:W=W+1:NEXT:TEMPO7
830 RESTORE1270:FOR Q=1B TO 23:CURSOR 31,Q:READ Q$:PRINTQ$:NEXT
840 FOR Q=12 TO18:READ Q$:CURSOR 7,Q:PRINT [5,] Q$;:NEXT
850 MU$="-C3-D-E-D-ERCR":MUSIC MU$+MU$+"-D3RDR-FD-FR4+BR6"
860 FOR Q=1 TO 35:CURSOR 3,6:PRINT CHR$(16);:CURSOR 3,7:PRINT CHR$(16);:MUSIC"-#
B0":NEXT:MUSIC"R5"
870 W=16:W1=10:GOSUB 8B0:W=25:W1=18:MUSIC"R5":GOSUB8B0:W=1:GOTO890
880 FOR Q=1 TO W1 STEP2:CURSOR W,Q:PRINTI6,J"◠■■■◡";:W=W-1:MUSIC"-D0":NEXT:RETU
RN
890 CURSOR 13,22:PRINTCW,J"HIT ANY KEY !";:GET G$:IF G$<>"" THEN CLS:RETURN
900 CURSOR 13,22:PRINT"                ":W=-W*(W<>7)+1:MUSIC"+A0":GOTO 890
910 REM●―――― FIED DRAW ――――
920 CLS:TL=0:L=0
930 FORQ=0TO19:CURSORQ*2,22:PRINTC7,R3"▙▄▄▟▄▄▟";:CURSORQ*2,0:PRINTC7,R3"▙▄▄▟▄▄▟";
:NEXT:FORQ=0TO21:CURSORQ*2,Q:PRINTC7,R3"▙▄▄▟▄▄▟";:CURSORQ,0*2:PRINTC7,R3"▙▄▄▟▄▄▟";
:NEXT
940 FORQ=0TO11:CURSOR38,Q*2:PRINTC7,R3"▙▄▄▟▄▄▟";:CURSORQ,0*2:PRINTC7,R3"▙▄▄▟▄▄▟";
:NEXT
950 FOR Q=1 TO 18:FOR W=1 TO 10:A(Q,W)=0:NEXT:NEXT
960 ON R GOSUB 1010,1040,1070,1100,1130,1160
970 READ L:FOR Q=1 TO L:READ J,M,N:FOR Q1=1 TO J:A(M,N)=1:M=M+1:NEXT:NEXT
980 FOR Q=1 TO 4:READ M,N:A(M,N)=2:NEXT:READ X,Y,TX,TY,T1,T2,SU,US:AX=X:AY=Y
990 FOR W=1 TO 10:FOR Q=1 TO 18:CURSOR Q*2,W*2
1000 ON A(Q,W) GOSUB 50,60,70:NEXT:NEXT:TI=US:RETURN
1010 RESTORE1020:RETURN:==========[1]
1020 DATA 3,17,11,5,2,17,9,2,17,10
1030 DATA 2,2,1,3,4,6,6,6,18,8,5,1,10,1,1,300
1040 RESTORE1050:RETURN:==========[2]
1050 DATA 5,1,6,6,1,5,7,1,8,6,1,9,7,2,17,9
1060 DATA 2,1,5,2,5,6,8,7,18,8,1,4,18,2,1,240
1070 RESTORE1080:RETURN:==========[3]
1080 DATA 4,1,3,10,1,8,1,12,6,1,18,2
1090 DATA 2,8,8,2,8,7,17,3,18,1,9,10,10,2,-1,230
1100 RESTORE1110:RETURN:==========[4]
1110 DATA 2,17,2,8,1,18,10,7,2,11,1,3,5,16,9
1120 DATA 18,9,1,6,18,2,1,190
1130 RESTORE1140:RETURN:==========[5]
1140 DATA 5,15,2,4,1,2,5,2,1,6,17,2,8,1,18,10
1150 DATA 1,5,9,9,15,7,17,5,18,9,16,1,9,1,1,200
1160 RESTORE1170:RETURN:==========[6]
1170 DATA 2,1,17,10,1,17,9,4,1,9,4,14,7,2,7,17,2,0,10,0,0,0,79
1180 REM●―――― HAPPY END ――――
1190 MUSIC"R9":RESTORE1220:FOR P1=1 TO3
1200 READ A$:CURSOR 5,P1*2+15:FOR P2=1 TO LEN(A$)
1210 PRINT CHR$(5)+MID$(A$,P2,1);:MUSIC"+FORR":NEXT:MUSIC"R7":NEXT
1220 DATA "YOU FOUND COLOR CRYSTALS"
1230 DATA "BUT ...."
1240 DATA "YOU DON'T HAVE WHITE CRYSTAL"
1250 GOTO 1250
1260 REM●―――― DATA ――――
1270 DATA "  ▗▄▄▖  "
1280 DATA "  ▜▀▀▛  "
1290 DATA "▗▄▟▙▄▟▙▄▖"
1300 DATA "▜▀▀▀▀▀▀▀▛"
1310 DATA "  ▜▄▄▛  "
1320 DATA "  ▗▄▄▖  "
1330 DATA "▗▄▟▙▄▟▙▄▖"
1340 DATA "▜▀▀▀▀▀▀▀▛"
1350 DATA "  ▜▄▄▛  "
1360 DATA "  ▗▄▄▖  "
1370 DATA "▗▄▟▙▄▟▙▄▖"
1380 DATA "▜▀▀▀▀▀▀▀▛"
1390 DATA "  ▜▄▄▛  "
1400 DATA "  ▗▄▄▖  "
1410 DATA "▗▄▟▙▄▟▙▄▖"
```

★寒くなると手袋やマフラーがほしくなるが，やっぱり一番ほしいのは，それを作ってくれるやさしーい女の子だと思う。（三重県鈴鹿市・**相川春利18才**）…【**影**：私は，それを紹介してくれる，読者のお便りがほしい。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

THE NADU（ザ ナドゥ）



TANYAO

はじめに

ある日，級(悪？)友のＡＫＩというやつが「ＸＡＮＡＤＵを借りた。うちに遊びにこい」と言うので，とにかく見に行った。しばらく見ていると，ゲーム中にＤＩＳＫを読みだした。なんだろうと見ていると，画面に大きなタコチューがでてきた。とてもかっちょえかった。

700にもこのようなゲームを走らせてやりたかった。せめてデカキャラのシーンだけでも――。そしてできた。

ストーリー

不滅のドラゴン，ＣＡＬＣＩＳ（カルシス）は，隠居して，レッド・ドラゴンとの間にもうけた８人の子供に人間を支配させた。

そこで例によって勇者が立ちあがり，カルシス一家，10匹のドラゴンを倒しに行ったのであった。

やりかた

カーソル・キーで左右，↑で向いているほうに，ななめに飛びあがります。何かにぶつかるとそのまま落っこちます。ドラゴンの爪とツノと翼にさわると，ダメージを受けます。

相手に与えるダメージは，両者ともＨＰの$\frac{1}{8}$です。１匹倒すとそいつのはじめのＨＰだけ，自分のＨＰがあがります。10匹倒すとわけのわからないエンディングです。必勝法を捜して？うまく倒してください。ではさようなら。

《第１表》変数表

ＣＨ$	…プレイヤーのキャラデータ
ＣＨ	……プレイヤーの向き（１→右，２→左）
ＣＸ	……プレイヤーのＸ座標
ＣＹ	……プレイヤーのＹ座標
ＣＨＰ	…プレイヤーのＨＰ
ＤＳ$	…ドラゴンのキャラデータ
ＤＨ	……ドラゴンの向き（１→右，２→左）
ＤＸ	……ドラゴンのＸ座標
ＤＬＶ	…ドラゴンのレベル
ＤＭＨ	…ドラゴンのＭＡＸ ＨＰ
ＤＨＰ	…ドラゴンのＨＰ

CHECKER FLAG

編：うん，どーも勝てないんだよなー。このドラゴン，うろうろしてるだけなのになー。

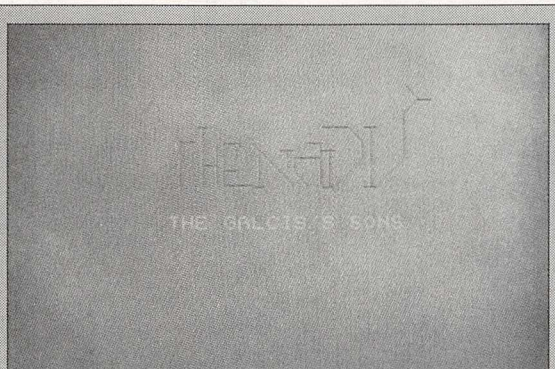
影：どれどれ，キエーッ！うわーっ，死んじゃった。

編：ね，だめでしょ。必勝法を捜して倒してくださいということですが……。

影：ジャンプのタイミングかなー。

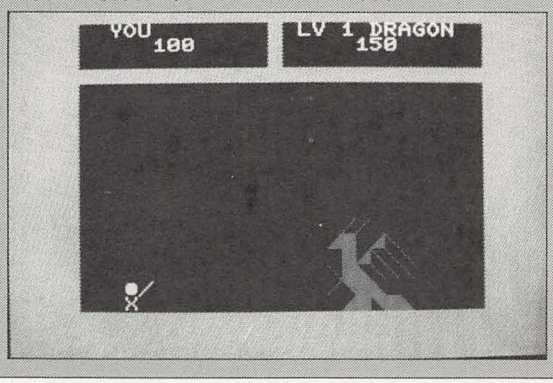
Dr.D：何を２人で悩んでいるんだい。ほー，ダメージの受ける場所がきびしいな。ドラゴンが10匹いるんだから，最初のうちはもう少しやさしくしてほしかったというわけだな。

編：そのとおりです。



▲《写真１》タイトル文字に凝ってます

▼《写真２》勇者よ，10匹のドラゴンを倒すのだ



★本屋で，パソコンには関係ない本をわざわざパソコン関連のコーナーで，しかもベーマガの上にすわって読んでいるやつ。(静岡県磐田郡・**変臭部員14才**)……【**影**：カモフラージュってやつだな。私の得意な手だ。】

```
10 TEMPO7
20 '******* OPENING ***************
30 CLR:FORI=0TO7:COLORO,I:CLS
40 BEEP1:BEEP0:NEXT
50 COLOR1,5:CLS:MUSIC"9R9R"
60 FORI=1TO7
70 LOCATE10,5:PRINT "                    \"
80 LOCATE10,6:PRINT "/                    /"
90 LOCATE10,7:PRINT " \  _          __ _  |"
100 LOCATE10,8 PRINT "  \_|           \|  |"
110 LOCATE10,9 PRINT "   | |||/\ ┌/┐ ||  |"
120 LOCATE10,10:PRINT"   | HL |\|/|| /| /"
130 LOCATE10,11:PRINT"   | |||_| \\||/ |/"
140 LOCATE10,12:PRINT"          -   -  -"
150 BEEP1:COLORI,5:BEEP0:NEXT:MUSIC"9R9R"
160 FORI=0TO7:BEEP1:COLORI,5:LOCATE12,14
170 PRINT"THE GALCIS'S SONS":BEEP0:NEXT
180 BEEP:MUSIC"9R9R9R"
190 '******* SHOKI SETTEI ********
200 DIMDG$(2,6),CH$(2)
210 CH=1:DH=2:CX=9:CY=19:CHP=100
220 DX=25:DLV=1:DMH=150:DHP=150
230 '******* GAMEN SAKUSEI *******
240 COLOR7,0:CLS:COLOR2,3:FORI=1TO5:FORJ=1TO23
250 LOCATEI,J:PRINT"▒":NEXTJ:NEXTI
260 FORI=34TO38:FORJ=1TO23
270 LOCATEI,J:PRINT"▒":NEXTJ:NEXTI
280 FORI=6TO33
290 LOCATEI,1:PRINT"▒"
300 LOCATEI,5:PRINT"▒"
310 FORJ=21TO23
320 LOCATEI,J:PRINT"▒":NEXTJ:NEXTI
330 LOCATE19,2:PRINT"▒■▒■▒"
340 '******* READ DRAGON DATA ****▒▒▒▒
350 RESTORE380:FORI=1TO2:FORJ=1TO6
360 READDG$(I,J):NEXTJ:NEXTI
370 CH$(1)="■ ●/■■ X":CH$(2)="■\● ■■X ":M=1
380 DATA "■■    ▒▒ ","■■  ▒▲▟▙"
390 DATA "■■ ▒▒▒▟▙ ","■■ ▒▒▒▟▙"
400 DATA "■■   ▟▙▒\","■■ ▟▙▒▒ "
410 DATA "■■ ▒▒    ","■■ ▟▙ ▒ "
420 DATA "■■ ▟▙▒▒  ","■■ ▟▙▒▒▒ "
430 DATA "■■/▟▙    ","■■ ▟▙▒▒  "
440 '******* PRINT CHARACTER *****
450 COLOR2,0:LOCATEDX,15:PRINTDG$(DH,1)
460 LOCATEDX,16:PRINTDG$(DH,2)
470 LOCATEDX,17:PRINTDG$(DH,3)
480 LOCATEDX,18:PRINTDG$(DH,4)
490 LOCATEDX,19:PRINTDG$(DH,5)
500 LOCATEDX,20:PRINTDG$(DH,6)
510 COLOR5,0:LOCATECX,CY:PRINTCH$(CH)
520 '******* PRINT HP ************
530 COLOR7,0
540 LOCATE8,2:PRINT"YOU"
550 LOCATE10,3:PRINTCHP
560 LOCATE21,2:PRINT"LV";DLV;"DRAGON"
570 LOCATE24,3:PRINTDHP
580 IFM=0GOTO600
590 MUSIC"C5-B3C3-B3C2-B2C4#D4D4G5":M=0
600 '******* DORAGON IDOU ********
610 IFDH=2GOTO630
620 GOTO690
630 IFCY=19ELSEGOTO650
640 IFCX=DX-3GOTO680
650 DX=DX-1
660 IFDX=9THENDH=1
670 GOTO750
680 GOSUB1360:GOTO750
690 IFCY=19ELSEGOTO710
700 IFCX=DX+5GOTO740
710 DX=DX+1
720 IFDX=29THENDH=2
730 GOTO750
740 GOSUB1360
750 IFDX=19GOTO770
760 GOTO780
770 DH=INT(2*RND(1))+1
780 '******* CHARACTER IDOU ******
790 IFJJ=1GOTO1080
800 IFJJ=2GOTO1250
810 K$=INKEY$(0)
820 IFK$="■"GOTO860
830 IFK$="■"GOTO970
840 IFK$="■"GOTO1080
850 GOTO440
860 '******* LEFT ****************
870 IFCH=2GOTO890
880 CH=2:GOTO440
890 S$=SCRN$(CX-2,CY,1)
900 IFS$="▒"GOTO440
910 IFS$="/"GOTO950
920 IFS$="\"GOTO950
930 IFS$=" "GOTO960
940 GOSUB1440:GOTO440
950 GOSUB1360:GOTO440
960 CX=CX-1:GOTO440
970 '******* RIGHT ***************
980 IFCH=1GOTO1000
990 CH=1:GOTO440
1000 S$=SCRN$(CX+2,CY,1)
1010 IFS$="▒"GOTO440
1020 IFS$="/"GOTO1060
1030 IFS$="\"GOTO1060
1040 IFS$=" "GOTO1070
1050 GOSUB1440:GOTO440
1060 GOSUB1360:GOTO440
1070 CX=CX+1:GOTO440
1080 '******* JUMP ***************
1090 JM=0
1100 '******* JUMP 1 *************
1110 IFCH=1GOTO1130
1120 H=-1:GOTO1140
1130 H=1
1140 S$=SCRN$((CX+H+H),(CY-1),1)
1150 IFS$=" "GOTO1200
1160 IFS$="▒"GOTO1230
1170 IFS$="/"GOTO1240
1180 IFS$="\"GOTO1240
1190 GOSUB1440:JJ=2:GOTO440
1200 LOCATECX-1,CY:PRINT"   ■■ "
1210 CX=CX+H:CY=CY-1:JJ=1:JM=JM+1
1220 GOTO440
1230 JJ=2:GOTO440
1240 GOSUB1360:JJ=2:GOTO440
1250 '******* JUMP 2 *************
1260 S$=SCRN$(CX,CY+2,1)
1270 IFS$=" "GOTO1320
1280 IFS$="▒"GOTO1340
1290 IFS$="/"GOTO1350
1300 IFS$="\"GOTO1350
1310 GOSUB1440:GOTO810
1320 LOCATECX-1,CY:PRINT"    "
1330 CY=CY+1:GOTO440
1340 JJ=0:GOTO810
1350 GOSUB1360:GOTO810
1360 '******* DRAGON OFFENCE *****
1370 BEEP1:CHP=CHP-INT(DHP/6)
1380 BEEP0:IFCHP<=0ELSERETURN
1390 LOCATE11,3:PRINT"0    "
1400 LOCATE15,10:PRINT"YOU ARE DAED"
1410 MUSIC"9RC5+C4B4#G4G3F3G3#G4+C2ORD3C39R9R"
1420 RUN
1430 '******* YOU OFFENCE ********
1440 BEEP:DHP=DHP-INT(CHP/6)
1450 IFDHP<=0ELSERETURN
1460 LOCATE25,3:PRINT"0      "
1470 LOCATE15,10:PRINT"YOU WIN"
1480 MUSIC"9R"
1490 DLV=DLV+1:CHP=CHP+DMH
1500 DMH=DMH*2:DHP=DMH:CX=9:CY=19
1510 DX=25:CH=1:DH=2:JJ=0
1520 IFDLV=11ELSE230
1530 LOCATE14,8:PRINT"ナンジ゛ノタタカイハ、■!"
1540 LOCATE12,10:PRINT"キョウ、ソノオワリヲツケ゛タ。■!"
1550 LOCATE13,12:PRINT"アラタナルタビ゛ノトキマテ゛■!"
1560 LOCATE13,14:PRINT"ソノタマシイニヤスラキ゛ヲ■!"
1570 LOCATE14,16:PRINT"アダエルカ゛ヨカロウ。■!"
1580 LOCATE15,18:PRINT"-THE END-"
1590 C=C+1:IFC=8THENC=1
1600 IFC=9THENC=1
1610 COLORC,0:GOTO1530
```



★仮面ライダーブラックの一言「やさきま～～」。(神奈川県緑区・経けんあたいはこれで3)……【編：うわーっ！つく笑：どうしたの？編：いや、最近わけわからないというか、ついていけないネタが多いもんで。】

MZ-700/1500

MZ-1500用

シンボル SYMBOL カラー COLOR



まてりある

★シンボルカラーとは？

タイトルに意味はありません。こじつけです。ジャンルは思考型で，一筆書きの一種といったところでしょう。

★内容&遊びかた

先に述べたように一筆書きですが，それだけではつまらないので，「ワープパネル(以下W.P.)」を設けて，より複雑にしてみました。えっ？それでもまだつまらないって？そりゃどうも。合掌。

ゲームの目的はいたって単純で，「赤いパネルを全部緑のパネルにして出口に行く」と，これだけです。ちなみに全9面です。

キー操作は，おなじみのカーソル・キーで主人公（設定がめちゃくちゃなので名前がない）を4方向に動かし，スペース・キーで出口やW.P.を使います。ギブアップはGで，1面につき3回まで使えます。

★W.P.について

W.C.ではないのでまちがえないように……と，冗談はさておき，W.P.の説明ですが，緑と赤の数字のあるやつがそれです。W.P.の上でスペース・キーを押すと，別のW.P.にワープします(例外もある)。ワープする場所は画面右に表示してあります。

W.P.の数字の読みかたですが，左側の緑の数字がそのW.P.の番号で，右側の赤い数字がワープ先の番号です。なんかよー意味のわからん説明になってしまいましたが，やってみりゃわかります。

★プログラムについて

このプログラムは最高級のスパゲティーです。う～ん，プリンタがほしい。ところで思考型ゲームはプログラムを作るより，どんな面を作るかを考えるほうが数倍むずかしい。あ～つかれた。

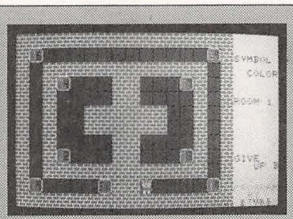
それからPCGデータを40%ほど圧縮していますが，復元するのにずいぶんメモリを使ってしまったので，これなら圧縮しないほうがよかったような気がします。

★おしまい

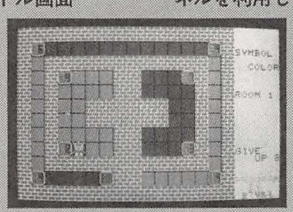
次回はシューティング・ゲームでも，と考えています。期待しないで待っていてください。ではさようなら。



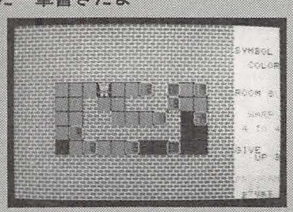
▲〈写真1〉SYMBOL COLORのタイトル画面



▲〈写真2〉1面です。ワープパネルを利用した一筆書きだよ



▲〈写真3〉うまいぐあいに塗れてきました。出口まではもうすぐ？



▲〈写真4〉やったね，はまったみたいだね。3面でした

SYMBOL COLORのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 1030:MUSIC INIT:POKE $5C72,0
20 CLS 3:PRTY 2:DIM R$(9),MU$(4):TL$="■■■■ !":R=1:G=3:RESTORE:GOSUB 710:CLS 3
30 FOR I=0 TO 4:READ MU$(I):NEXT
40 FOR I=0 TO 15:FPRINTCI*2,0)41,41:FPRINTCI*2+1)41,41
50 FPRINTCI*2,22)41,41:FPRINTCI*2,23)41,41:NEXT
60 FOR I=1 TO 10:FPRINTC0,I*2)41,41:FPRINTC0,I*2+1)41,41
70 FPRINTC30,I*2)41,41:FPRINTC30,I*2+1)41,41:NEXT
80 FOR I=0 TO 23:CURSOR 32,I:PRINTB$"■■■■
```

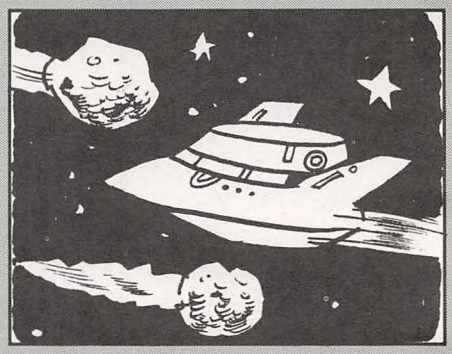
```
240 RESTORE 1470:GOTO 320
250 RESTORE 1500:GOTO 320
260 RESTORE 1530:GOTO 320
270 RESTORE 1560:GOTO 320
280 RESTORE 1590:GOTO 320
290 CURSOR 11,12:PRINT[6]"GOOD ! GOOD !":G=3:GOTO 150
300 CURSOR 11,12:PRINT[5]"-- GIVE UP --":GOTO 150
310  '-------------------------------
320 PRTYO:PAL,,0,,0:PA=0:PB=0:P=0:N1=0
330 CURSOR 36,9:PRINT[2,5] R:CURSOR 35,18:PRINT[2,5] "UP":G
340 MUSIC MU$(0);MU$(1);MU$(2)
350 FOR I=1 TO 10:READ R$:S=0:FOR J=1 TO 4:V=ASC(MID$(R$,J,1)):V=V-48
360 IF V>=17 THEN V=V-7
370 S=16*S+V:NEXT:B$=""
380 Q=INT(S/2):R$=STR$(S-Q*2):B$=R$+B$:S=Q
390 IF Q<>0 THEN 380
400 IF LEN(B$)=16 THEN B$=RIGHT$(B$,14)
410 IF LEN(B$)<14 THEN FOR J=1 TO 14-LEN(B$):C$=C$+"0":NEXT:B$=C$+B$:C$=""
420 FOR X=1 TO 14
430 IFMID$(B$,X,1)="1"THENFPRINT [X*2,I*2]41,41:FPRINT[X*2,I*2+1] 41,41:GOTO460
440 CURSOR X*2,I*2:PRINT[0,2] TL$:PA=PA+1
450 FPRINT [X*2,I*2] 0,0:FPRINT[X*2,I*2+1] 0,0:GOTO 460
460 NEXT:NEXT
470 FOR I=1 TO 3:READ R$(I):NEXT
480 FOR I=1 TO 3:IF R$(I)="" THEN NEXT:GOTO 500
490 GOSUB 550:FPRINT [X*2,Y*2]37,38:FPRINT[X*2,Y*2+1] 39,40:GOSUB 540:NEXT
500 FOR I=1 TO 9:READ R$(I):NEXT
510 FOR I=1 TO 9:IF R$(I)="" THEN NEXT:GOTO 590
520 GOSUB 550:FPRINT [X*2,Y*2]I,NO+18:FPRINT[X*2,Y*2+1] I+9,NO+27:GOSUB 540
530 NEXT:GOTO 590
540 CURSOR X*2,Y*2:PRINT[0,0] TL$:RETURN
550 X=VAL(LEFT$(R$(I),2)):Y=VAL(MID$(R$(I),3,2)):NO=VAL(RIGHT$(R$(I),1))
560 IF PEEK($DC00+(X*2)+(Y*80))<>8 THEN P=P+1
570 RETURN
580  '--- MAIN -------------------------
590 READ X,Y:X1=X:Y1=Y:GOSUB 810:F=0:PRTY2:PAL:GOTO 610
600 IF N1=0 AND F=0 THEN CURSOR X1*2,Y1*2:PRINT[0,4] TL$;:PB=PB+1 ELSE F=0
610 FPRINT[X1*2,Y1*2] N1,N2:FPRINT[X1*2,Y1*2+1] N3,N4:N1=0:N2=0:N3=0:N4=0
620 IF PEEK($DC00+(X*2)+(Y*80))=8 THEN GOSUB 850:GOSUB 720
630 GOSUB 870:GET G$:GOSUB 830
640 IF F GOSUB 720
650 IF G$<>"▘" AND G$<>"▝" AND G$<>"▖" AND G$<>"▗" AND(G$=" " AND F=0) THEN 630
660 IF G$ THEN X1=X:Y1=Y:X=X+(G$="▘")-(G$="▖"):Y=Y+(G$="▘")-(G$="▝") ELSE 630
670 IF PEEK($D400+(X*2)+(Y*80))=40 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 630
680 IF (X=X1) AND (Y=Y1) THEN IF F=1 THEN F=0:GOSUB 720 ELSE 630
690 IF PEEK($D800+(X*2)+(Y*80))=4 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 630
700 MUSIC"O3T7A0B0";"O3T7D0+A0":GOTO600
710  '-------------------------------
720 GOSUB 870
730 IF N1<>37 THEN 760 ELSE CURSOR33,14:PRINT[1,5]"EXIT"
740 GET G$:GOSUB 830:IF G$="" THEN 740
750 IF G$=" " AND PA-P=PB THEN R=R+1:GOTO 290 ELSE GOTO 810
760 CURSOR32,14:PRINT[1,5]N1;" TO";N2-18
770 CURSOR34,12:PRINT[1,5]"WARP"
780 GET G$:GOSUB 830:IF G$="" THEN 780
790 IF G$=" " THEN 880
800 IF (G$="▘" OR G$="▝" OR G$="▖" OR G$="▗" OR G$="▚")=0 THEN 780
810 CURSOR32,14:PRINT[,5]"          ":CURSOR 34,12:PRINT[,5]"     ":F=1:RETURN
820  '-------------------------------
830 IF G$<>"G" THEN RETURN
840 G=G-1:IF G<0 THEN 1000 ELSE 300
850 AD=($D400+(X*2)+(Y*80)):N1=PEEK(AD)+1:N2=PEEK(AD+1)+1
860 N3=PEEK(AD+40)+1:N4=PEEK(AD+41)+1:RETURN
870 FPRINT[X*2,Y*2] 42,43:FPRINT[X*2,Y*2+1] 44,45:RETURN
880 FOR I=30 TO 83 STEP 5:SOUNDI,4:NEXT
890 FPRINT[X*2,Y*2] N1,N2:FPRINT[X*2,Y*2+1] N3,N4
900 X=VAL(LEFT$(R$(N2-18),2)):Y=VAL(MID$(R$(N2-18),3,2)):RETURN 620
910  '--- DUPENNING -------------------
920 CURSOR 10,16:PRINT[6]"HIT ANY KEY TO START !!"
930 FOR I=18 TO 24:FOR J=0 TO 39:FPRINT[J,I] 41:NEXT:NEXT
940 FOR I=0 TO 5:READ R$:CURSOR 6,I:PRINT[4] R$:NEXT
950 FOR I=0 TO 4:READ R$:CURSOR 6,I+8:PRINT[2] R$:NEXT
960 IF X>36 THEN F=-.15 ELSE IF X<1 THENF=.15
970 X=X+F:FPRINT[X,16]0,42,43,0:FPRINT[X,17]0,44,45,0
980 GET G$:IF G$="" THEN 960 ELSE RETURN
990  '--- ENDING ----------------------
1000 MUSIC"
1010 CLS3:MUSIC MU$(3):MU$(4):CURSOR 15,11:PRINT[6]"GAME OVER":WAIT4000:RUN
1020 '--- PCG SET ----------------------
1030 INIT"CRT:":RESTORE 1620
1040 READ R$,S$,T$:FOR I=1 TO 9:READ U$,V$
1050 FONT$(2,I)=HEXCHR$(R$+U$+S$+T$+V$)
1060 NEXT
1070 READ R$,S$,T$:FOR I=10 TO18:READ U$,V$
1080 FONT$(2,I)=HEXCHR$(U$+R$+S$+V$+T$)
1090 NEXT
1100 READ R$,S$,T$:FOR I=19 TO 27:READ U$,V$
1110 FONT$(2,I)=HEXCHR$(R$+U$+S$+V$+T$)
1120 NEXT
1130 READ R$,S$,T$:FOR I=28 TO 36:READ U$,V$
1140 FONT$(2,I)=HEXCHR$(U$+R$+V$+S$+T$)
1150 NEXT
1160 FOR I=37 TO 45:READ R$
1170 FONT$(2,I)=HEXCHR$(R$):NEXT:RETURN
1180 '--- TITLE DATA -------------------
1190 DATA"
1200 DATA"
1210 DATA"
1220 DATA"
1230 DATA"
1240 DATA
1250 DATA"
1260 DATA"
1270 DATA"
1280 DATA"
1290 DATA"
1300 '--- MUSIC DATA -------------------
1310 DATA T6S8M104ES5C3D3E5C3D3E3D3E3#F3G7,T6S5M103G6G3G6G3G5G3A3B7,T6S4M901E6D3C
6D3E5E3C3D7
1320 DATA O2D3E3D4C3D4-D,O3D3A3D3A3C3-D
1330 '--- ROOM DATA -------------------
1340 '--- ROOM 1 -----------------------
1350 DATA 0000,1FFE,10C2,10C2,13F2,13F2,10C2,10C2,1FFE,00C0, 06100,,,
1360 DATA 14104,14014,01016,01104,120B3,12037,03034,030B2,,9,10
1370 '--- ROOM 2 -----------------------
1380 DATA 3FF0,3FF0,3FF7,3FF7,3C47,3CA7,3C27,3FFF,3FFF,3FFF,  0B060,10050,,
1390 DATA 06073,07052,11072,12022,,,,,,5,5
1400 '--- ROOM 3 -----------------------
1410 DATA 3FFF,3FFF,3FFF,3011,3271,3309,33F9,3001,3FFF,3FFF,  11040,11080,,
1420 DATA 13044,11053,0B0B5,06044,13064,04074,09042,10061,05082,13,5
1430 '--- ROOM 4 -----------------------
1440 DATA 3FFF,3FFF,3027,3037,3017,3A47,3B07,3A07,3FFF,3FFF, 07080,,,
1450 DATA 10033,11063,0B032,06055,10072,04085,,,,11,8
1460 '--- ROOM 5 -----------------------
1470 DATA 0000,01E0,0120,0120,1E1E,1E1E,0120,0120,01E0,0000, 07080,01010,,
1480 DATA 0703B,08036,07045,08047,05045,10046,10077,05078,14043,9,6
1490 '--- ROOM 6 -----------------------
1500 DATA 00C0,00C0,0CCC,3FFF,3FFF,00C0,07F8,040B,070B,040B, 07090,09030,,
1510 DATA 05104,05085,06061,0110B,14036,01037,09061,06039,1410B,9,9
1520 '--- ROOM 7 -----------------------
1530 DATA 003C,013C,1104,0704,3DE0,0422,0426,0712,1B10,001C, 02040,11090,13010
1540 DATA 0207B,05056,07094,06077,10075,01045,12069,04091,04031,7,7
1550 '--- ROOM 8 -----------------------
1560 DATA 0100,0406,0F1E,091C,19F8,1CC0,1CFE,0600,0100,0100, 06060,02090,,
1570 DATA 09064,1406B,13045,14034,05101,14015,02104,110B1,05046,9,9
1580 '--- ROOM 9 -----------------------
1590 DATA 0100,0100,0330,0F3C,1926,1926,0F3C,0330,0020,0020, 02070,10060,,
1600 DATA 07041,13023,05054,01066,03014,1405B,12091,11051,,7,9
1610 '--- PCG DATA ----------------------
1620 DATA 003F7F,3F40B0B0B0B0B0B0,3F4080
1630 DATA 7979797979,B6B6B6B6B6,4141797941,BEBEB6B6BE,4141797941,BEBEB6B6BE
1640 DATA 4949494941,B6B6B6B6BE,41414F4F41,BEBEB0B0BE,41414F4F41,BEBEB0B0BE
1650 DATA 4141494979,BEBEB6B6B6,4141494941,BEBEB6B6BE,4141474741,BEBEB6B6BE
1660 DATA 7F3F00,B0B0B0B0B0B0403F,B0403F
1670 DATA 7979797979,B6B6B6B6B6,414F4F4141,BEB0B0BEBE,4179794141,BEB6B6BEBE
1680 DATA 4179797979,BEB6B6B6B6,4179794141,BEB6B6BEBE,4149494141,BEB6B6BEBE
1690 DATA 7979797979,B6B6B6B6B6,4149494141,BEB6B6BEBE,4179794141,BEB6B6BEBE
1700 DATA 00FCFE,FC0201,FC02010101010101
1710 DATA F2F2F2F2F2,0D0D0D0D0D,B282F2F282,7D7D0D0D7D,B282F2F282,7D7D0D0D7D
1720 DATA 9292929282,6D6D6D6D7D,B2829E9E82,7D7D61617D,B2829E9E82,7D7D61617D
1730 DATA 82829292F2,7D7D6D6D0D,8282929282,7D7D6D6D7D,8282929282,7D7D6D6D7D
1740 DATA FEFC00,0102FC,0101010101102FC
1750 DATA F2F2F2F2F2,0D0D0D0D0D,829E9E8282,7D61617D7D,82F2F28282,7D0D0D7D7D
1760 DATA 82F2F2F2F2,7D0D0D0D0D,82F2F28282,7D0D0D7D7D,8292928282,7D6D6D7D7D
1770 DATA F2F2F2F2F2,0D0D0D0D0D,8292928282,7D6D6D7D7D,82F2F28282,7D0D0D7D7D
1780 DATA 003F7F454555D5D4E 3F40B0BABAA2A2B1 3F40B0B0B0B0B0B0
1790 DATA 00FCFE505050A5ADA FC0201AFAFA5A525 FC02010101010101
1800 DATA 4E5D5D4D4D7F5F00 B1A2A2B2B2B0403F B0B0B0B0B0B0403F
1810 DATA DA5A5A5A5AFEFC00 25A5A5A5A50102FC 0101010101102FC
1820 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 0000000000000000 0101011F101010FF
1830 DATA 417D3B1002020000 417D3B101D1D1F1F 0002070F1D1D1F1E
1840 DATA 82BE1C0840400000 82BE1C0BBBB8F8F8 0040E0F0BBBBF878
1850 DATA 001F3F3F0F0E0E1E 0F0000404F00001E 0F000040400E0E0Q
1860 DATA 00F8FCFCF0707078 F0000002F200078 F0000002027070000
```

★おっ，なんてなつかしいスペースなんだ。魔界に帰っている間に広くなったものだ。影さん，またよろしく。
（滋賀県大津市・**デーモン・コブタなのだ**）……[**編**：影さん，知り合いですか？**影**：いや，明日お見合いです。]

MZ-80B/2500(SB-5520)用

（※2500で動かすには，80Bモードで SB-5520 BASICを使用）

隕石（いんせき）ゲーム



ドラキュラ

遊びかた

スペース・キーで上昇，押さなければ下降します。一番上まで行くとはね返ります。右から隕石が飛んできますので，よけてください。なお，隕石の後部(〝＝〞)には当たってもかまいません。

《第1表》変数表

Y	自分のY座標
SC	スコア
A$	KEY入力
I，A	その他

隕石に当たるか，一番下まで降下すると，ゲーム・オーバーです。

プログラムについて

BASIC部分は，REM文を参考にしてください。マシン語のところはもっと短くできると思います。

★

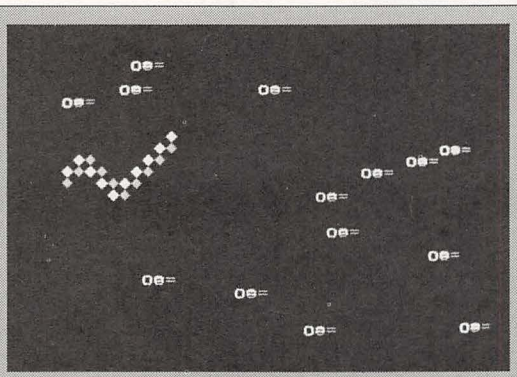
CHECKER FLAG

Dr.D：ほほう，ショート・プログラムか。

編：ワンキー・スクロール・ゲームなんですよ。

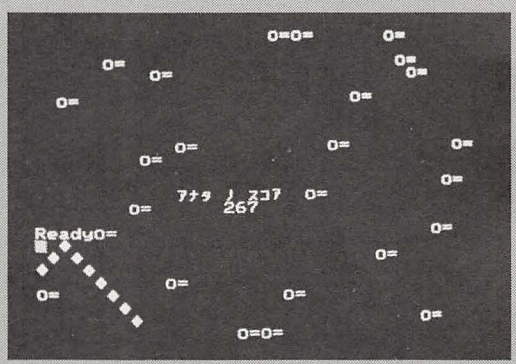
Dr.D：このぐらいの行数でも十分ゲームになるというわけだ。

編：初心者は，最初から凝ったゲームを考えずに，こういった単純なゲームからプログラムを勉強していってほしいですね。



▲《写真1》ワンキー・スクロール・ゲームだよ

▶《写真2》下に落ちるか隕石に当たるとゲーム・オーバー



隕石ゲームのプログラム・リスト

```
10 LIMIT$A000:PRINT CHR$(6):TEMPO 7:POKE$952,0:DEF KEY(5)=POKE$952,166
20 FOR I=0 TO 44:READ A:POKE 40960+I,A:NEXT:Y=10:SC=0
29 REM ■■■
```

MZ-2000/2200/2500(1Z002)用

（※2500で動かすには2000モードで1Z002-BASICを使用）

ディパーチャー

DEPARTURE

—I may not meet you again—



三宅　雅宏

内容

あなたは迷路のような町の中をさまよいながら，プレゼントを三つ集めて，駅を捜しだしてください。しかし，3種類のモンスターがじゃまをします。さて，10時までに駅に着けるでしょうか？

遊びかた

8 2 4 6 で上下左右に移動して，？を三つ捜すのですが，そう簡単に見つからないと思います。三つ捜すと，POSITIONのY＝1の上の壁のどこかに，Sがでるので，その下に行けば，1面クリアとなり，ラウンド×1,000点もらえます。

また，モンスターとは自動的に戦い，勝てば，敵が最初に持っていたPOWERが加わり，負けると，ゲーム・オーバーです。

また，ゲーム中にGを押すか，10時（実際の10分）になってもゲーム・オーバーとなります。言い忘れましたが，戦いの最中に5を押すとラウンド×50のPOWERを引かれ，逃げることができます。得点になるのは，つぎに示したとおりです。

1．ラウンド×800の値をPOWERがこえてしまったときに，1POWERにつき10点。
2．？を取ったとき，500点加わります。
3．敵をやっつけたときに，ラウンド×100点。
4．1面クリアしたとき。ラウンド×1,000点。

プログラムについて

〈MUSIC〉

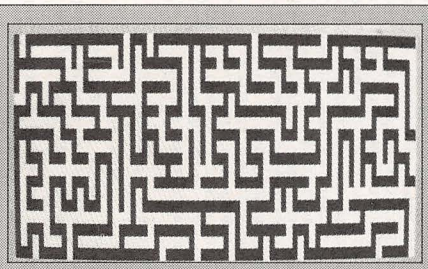
音楽は，菊池桃子さんの「もう会えないかも知れない」のつもりなのですが……。これは，ピアノで約1時間半で音を捜し，我愛機MZで，音程と休符を約2時間かかり付け加えて，なんとか曲にしたものです。

〈Machine language〉

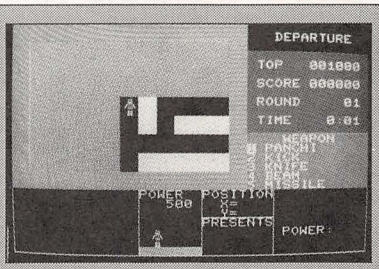
スクロール・ルーチンは，数回暴走したものの，なんとかできました。このルーチンは，このゲームのためのものなので，他のゲームなどには，そのまま使用することは，ほとんどできないでしょう。

苦労したところ

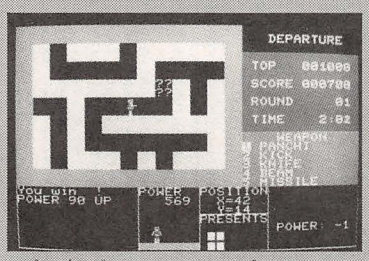
音楽とスクロール・ルーチンは，このゲームで一番苦労しました。他にも，迷路を表示するためのアドレスの式も，かなりむずかしかったです。ぜひ，遊んでみてください。



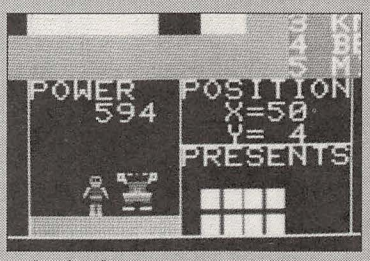
◀〈写真1〉最初に迷路全体を描きます。おぼえておこう



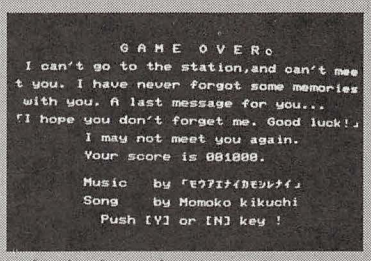
▶〈写真2〉さあスタート。プレゼントを三つ集めるのが目的だ



▲〈写真3〉このマークがプレゼントだ。時間内にあと一つ！



▲〈写真4〉モンスターは3種類。こいつがまたじゃまをするんだ



▲〈写真5〉もう会えないかもしれないなんて……メッセージが！

★瞑想にふけるためのプログラム。10 PLAY〝t6005DCE−D1R4〟：GOTO 10 これは宇宙からの音，冥音（みょうおん）といいます。（愛知県名古屋市・**ラジオ瞑想講座18才**）……**【影：ミョウなやつ。】**

★影さん度チェック…①サングラスとマスクを愛用②パソコンは壊すためにある③つぐ美さんは美人だと思う。
全部○の人はりっぱな影さんだ。(福岡市・ミッ井信貴13才)……【編：借金があるという項目が抜けてます。】

DEPARTURE —I may not meet you again—のプログラム・リスト

```
1 REM ****************************************
2 REM *          D E P A R T U R E           *
3 REM *     - I may not meet you again. -    *
4 REM *                                      *
5 REM * For MZ-2000(G-RAM123&COLOR CRT)       *
6 REM *      MZ-2200/MZ-2500(V2)(2000 Mode)  *
7 REM *      Copyright 1987  By M.Miyake     *
8 REM *                                      *
9 REM ***************(MZ-1Z002)****************
10 CONSOLE50,24,0:GOSUB1040:COLOR7,0:CCOLOR@7,0:LIMIT$AFFF:GOSUB5000:H=0
20 R=1:AT=1:PO=500:SC=0
30 GOSUB4000:X=0:Y=0:PR=0:SZ=100:L=0:MUSIC"-A9A+A":TI$="000000"
35 REM ***** Main *****
40 USR($B110):ONPEEK($B120)GOTO50,220,80,220,110,220,140:GOTO210
50 IF(Y=18)+(CHARACTER$(12,10)="▒")+(CHARACTER$(12,10)="■")THEN220
60 CURSOR12,8:C=2:GOSUB1040:USR($B0EC):Y=Y+1:FORI=0TO10:CURSORI*2+2,14
70 ZQ=PEEK(Q+X+I+(Y+6)*80):GOSUB1050:NEXT:GOTO170
80 IF(X= 0)+(CHARACTER$(10,8)="▒")+(CHARACTER$(10,8)="■")THEN220
90 CURSOR12,8:C=3:GOSUB1040:USR($B087):X=X-1:FORI=0TO 6:CURSOR 2,I*2+2
100 ZQ=PEEK(Q+X+(Y+I)*80):GOSUB1050:NEXT:GOTO180
110 IF(X=69)+(CHARACTER$(14,8)="▒")+(CHARACTER$(14,8)="■")THEN220
120 CURSOR12,8:C=4:GOSUB1040:USR($B0AA):X=X+1:FORI=0TO 6:CURSOR22,I*2+2
130 ZQ=PEEK(Q+X+10+(Y+I)*80):GOSUB1050:NEXT:GOTO180
140 IF(Y= 0)+(CHARACTER$(12,6)="▒")+(CHARACTER$(12,6)="■")THEN220
150 CURSOR12,8:C=2:GOSUB1040:USR($B0CD):Y=Y-1:FORI=0TO10:CURSOR I*2+2, 2
160 ZQ=PEEK(Q+X+I+Y*80):GOSUB1050:NEXT
170 CURSOR25,20:PRINTRIGHT$(" "+STR$(Y),2)
180 CURSOR25,19:PRINTRIGHT$(" "+STR$(X),2):DNASC(CHARACTER$(12,6))-252GOTO3000
190 SZ=SZ-1:IFSZ=0THENT$=TI$:SZ=INT(RND(1)*6)*10+70:MUSIC"A9":GOTO280
200 IFCHARACTER$(12,8)="?"THENSC=SC+500:GOSUB 230:GOSUB4320
210 IFFO>R*800THENT$=TI$:MUSIC"+F9":GOSUB1060:TI$=T$
220 GOSUB4330:ON-(MID$(TI$,3,1)="1")GOTO2000:ONPEEK($B120)-21GOTO2000:GOTO40
230 POKEQ+X+5+(Y+3)*80,3:CURSOR12,8:PRINT"  ﾛ↔ﾛ  "
240 BOX[7]352+PR*32,183,381+PR*32,198,F:BOX[2]365+PR*32,183,368+PR*32,198,F
250 BOX[2]352+PR*32,190,381+PR*32,191,F:MUSIC"+#A0":PR=PR+1:IFPR<>3THENRETURN
260 GX=INT(RND(1)*71)+5:IF PEEK(Q+GX+240)<>3 GOTO260
270 POKEQ+GX+160,4:RETURN
275 REM ***** BATTLE *****
280 CC=INT(RND(1)*3)+5:C=CC:CURSOR18,22:GOSUB1040:CURSOR30,19:GOSUB1040
290 CURSOR33,20:PRINTLEFT$(NA$(CC-5)+" ",5):PL=R*100+INT(RND(1)*100)-50:PB=PL
300 USR($B110):IFPEEK($B120)=4THENPO=PO-R*50:MUSIC"B":TI$=T$:GOSUB4330:GOTO200
310 IFRND(1)>.45THENCURSOR15,22:C=0:GOSUB1040:CURSOR16,22:GOTO360
320 CURSOR18,22:C=0:GOSUB1040:CURSOR17,22:C=CC:GOSUB1040:POKE3863,5
330 FORI=30TO1STEP-1:POKE3866,I:FORJ=0TO5:USR($F14):NEXTJ,I:CURSOR0,18
340 PO=PO-R*10-INT(RND(1)*10):PRINT"You lose  ":TI$=T$:GOSUB4330:T$=TI$
350 CURSOR17,22:C=0:GOSUB1040:CURSOR18,22:C=CC:GOSUB1040:GOTO390
360 C=2:GOSUB1040:POKE3863,5:FORI=1TO30:POKE3866,I:FORJ=0TO5:USR($F14):NEXTJ,I
370 CURSOR 0,18:PL=PL-AT*10-INT(RND(1)*10):PRINT"You win    ":TI$=T$
380 GOSUB4330:T$=TI$:CURSOR16,22:C=0:GOSUB1040:CURSOR15,22:C=2:GOSUB1040
390 CURSOR 36,22:PRINTRIGHT$("  "+STR$(PL),3):CURSOR 0,19:PRINTSPACE$(12)
400 ON-(PO<0)GOTO410:ON-(PL<0)GOTO420:GOTO300
410 CURSOR 0,18:PRINT"You lose !":MUSIC"R9RR":GOTO2000
420 CURSOR 0,18:PRINT"You win  !":CURSOR 0,19:PO=PO+PB:SC=SC+R*100
430 PRINT"POWER";PB;" UP":FORII=1TO10:C=CC:CURSOR30,19:GOSUB1040:CURSOR18,22
440 GOSUB1040:MUSIC"+#D5":CURSOR30,19:C=0:GOSUB1040:CURSOR18,22:GOSUB1040:NEXT
450 CURSOR33,20:PRINTSPACE$(5):GOSUB4320:TI$=T$:GOTO200
1000 REM ***** Sub *****
1010 READA$:USR($B000,A$):A=A+PEEK($B007):RETURN
1020 READCH:IF A=CH THEN ER=ER+10:RETURN
1030 MUSIC"A5":PRINT"Data Input Error in";ER:END
1040 FORL=0TO2:OUT@$F7,L+1:USR($B010,CH$(C,L)):NEXT:RETURN
1050 ZQ$=MID$("▒▒▒ ▒",ZQ+1,1):PRINTZQ$;ZQ$;"ﾛ↔ﾛ";ZQ$;ZQ$:RETURN
1060 FORI=1TOPO-B00:SC=SC+10:PO=PO-1:GOSUB4320:NEXT:RETURN
2000 REM ***** Game Over *****
2010 CONSOLEC40:GRAPHC7:COLOR7,0:RESTORE11080:I=14:IFSC>HTHENH=SC
2020 IFI=7THENCURSOR22,22:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(SC),6);:J=2:GOTO2040
2030 READA$:CURSOR0,24:PRINTA$;:MUSIC"+"+CHR$(65+RND(1)*7)+"0":J=100
2040 USR($B110):IFPEEK($B120)=29THENCONSOLEC40NGN:GRAPHC7:LIMITMAX:END
2050 ONPEEK($B120)-39GOTO20:J=J-1:ONJGOTO2060:GOTO2040
2060 I=I-1:ONIGOTO2070:PRINT:MUSIC"R3":GOTO2020
2070 J=10:I=2:GOTO 2040
3000 REM ***** Round Clear *****
3010 TR$="▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒":T1$="ﾛ↔↔↔↔↔↔↔↔↔":TR$=TR$+T1$+"▒▒▒  ▒  ▒"+T1$+TR$
3020 CONSOLEC40:COLOR@7,0:CCOLOR1:GRAPHC7:FORI=0TO39STEP2:POSITION I*16,65
3030 PATTERN-24,STRING$("U",96):NEXT:CURSOR30,6:C=1:GOSUB1040:POKE3863,100
3040 FORI=0TO26:CURSORI,6:C=4:GOSUB1040:MUSIC"R3":CURSORI,6:C=0:GOSUB1040:NEXT
3050 CURSOR26,6:C=4:GOSUB1040:POKE3866,55:FORI=0TO50:USR($F14):NEXT:CONSOLEC80
3060 COLOR,0:7:S$=SPACE$(10):FORI=0TO60:CURSORI,5:PRINTTR$:MUSIC"R3"
3070 CURSORI,5:PRINTS$+T1$+S$+T1$+S$:NEXT:CURSOR60,5:PRINT TR$:MUSIC"R9"
3080 FORI=0TO50:USR($F14):NEXT:CCOLOR0:MUSIC"R9":CURSOR30,6:C=0:GOSUB1040
3090 FORI=60TO70:CURSORI,5:PRINTTR$:MUSIC"R3":CURSORI,5:PRINTS$+T1$+S$+T1$+S$
3100 NEXT:CONSOLEC40:COLOR,0:7:CCOLOR7:MUSICLEFT$(MU$,28):CURSOR12,16
3110 PRINT R$" ROUND CLEAR !":MUSICMID$(MU$,29,35):CURSOR14,21
3120 PRINT"BOUNS ";R*1000:SC=SC+R*1000:R=R+1:AT=AT+14:IF AT>5 THEN AT=5
3130 MUSIC"R9R":GOTO30
4000 REM ***** First Screen *****
4010 CONSOLEC80:CCOLOR7:FORY=0TO23:PRINT"▒":NEXT:CURSOR0,22
4020 FORY=0TO23:PRINT"▒":NEXT:CURSOR0,24:PRINTCHR$(8);"▒";
4030 FORY=3TO21:CURSOR0,Y:PRINT"▒▒▒▒▒▒";STRING$("■",70);"▒▒▒▒▒▒":NEXT
4040 X=5:Y=3:XX=0:YY=1:CURSORX,Y:PRINT" ":FORI=5TO71STEP2:FORJ=3TO21STEP2
4050 X=I:Y=J:IFCHARACTER$(I,J)="■"THEN4120
4060 A=0:Q=49152
4070 IF(CHARACTER$(X+XX,Y+YY)="▒")+(CHARACTER$(X+XX+XX,Y+YY+YY)=" ")THEN4110
4080 CURSORX+XX,Y+YY:PRINT" ":X=X+XX+XX:Y=Y+YY+YY:CURSORX,Y:PRINT" "
4090 IF RND(1)<.1 THEN 4120
4100 XX=INT(RND(1)*2)*2-1:YY=0:ON RND(1)*2 GOTO 4060:YY=XX:XX=0:GOTO 4060
4110 A=A+1:B=XX:XX=YY:YY=-B:IFA<4THEN4070
4120 NEXTJ,I:FORY=3TO21:CURSOR75,Y:PRINT"▒":NEXT:FORI=0TO2
4130 X=INT(RND(1)*70)+5:Y=INT(RND(1)*19)+3:IFCHARACTER$(X,Y)<>" "THEN4130
4140 CURSORX,Y:PRINTCHR$(29):NEXT:FORY=0TO24:FORX=0TO79
4150 POKEQ+X+Y*80,ASC(CHARACTER$(X,Y))-29:NEXTX,Y
4160 CONSOLEC40NS0,24GH:GRAPHC7:COLOR7,0:7:CCOLOR@7,0:RESTORE11040
4170 FOR I=1 TO 7:READ C,X,Y,X1,Y1:BOX[C]X,Y,X1,Y1,F:NEXT
4180 FOR I=1 TO 9:READ X,Y,A$:CURSORX,Y:PRINTA$:NEXT
4190 FOR I=1 TO 5:CURSOR 25,I+12:PRINT I;" ":WA$(I-1):NEXT
4200 FORI=14TO20:POSITIONI*16,199:PATTERN8,STRING$("U",16):NEXT
4210 LINE224,144,224,199:LINE336,144,336,199:LINE464,144,464,199
4220 LINE336,167,464,167:CURSOR23,19:PRINT"X=ﾛ↔Y=":CURSOR30,22:PRINT"POWER:"
4230 C=2:CURSOR12,8:GOSUB1040:CURSOR15,22:GOSUB1040
4240 LINE0,144,0,199,639,199,639,144:CURSOR26,12+AT:PRINTCHR$(240+AT)
4280 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 10:ZQ=PEEK(Q+J+I*80)
4290 CURSORJ*2+2,I*2+2:GOSUB1050:NEXTJ,I
4300 CURSOR33,4:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(H),6)
4310 CURSOR37,8:PRINTRIGHT$("0"+STR$(R),2)
4320 CURSOR33,6:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(SC),6)
4330 CURSOR16,19:PRINTRIGHT$("   "+STR$(PO),4)
4340 CURSOR35,10:PRINTMID$(TI$,4,1);":";RIGHT$(TI$,2):RETURN
5000 REM ***** INIT. *****
5010 MU$="E5E7B5B9R6B5BBAG#FG#F7E5E9R8-B5C7B5A8G5#F7A5G7#C5#DE9R5#D5E#F9"
5020 M1$="G5F#DD#DFG7C#DFR5":CURSOR32,12:PRINT"Wait a moment!":TEMPO 7
5030 M2$="C5#DGGGGG7C#G5#GG#G8R5FFFFD7#A5G9R7G5GGD9#D5FGCG65F9"
5040 MU$=MU$+"R7"+MU$:MI$="#F5G#F#D#F7E5E9R9"+M1$+"G5F#DD#D#BG9"
5050 MI$=MI$+"R9"+M1$+"G5F#DF9R5#G#GG7R5"+M2$+"#D5FG9R7"+M2$+"R7FF5G#DFG9"
5060 RESTORE 10000:ER=10020:FOR I=0 TO 6:READ A:POKE 45056+I,A:NEXT
5070 FORI=0TO6:A=0:FORJ=0TO15:GOSUB1000:POKE45072+I*16+J,PEEK($B007):NEXT
5080 GOSUB1020:NEXT:DIM CH$(7,2),NA$(2),WA$(4)
5090 FORI=1TO7:FORJ=0TO2:FORK=0TO3:A=0:FORL=0TO15
5100 GOSUB1000:CH$(I,J)=CH$(I,J)+CHR$(PEEK($B007)):NEXTL:GOSUB 1020:NEXT K,J,I
5110 FORI=0TO2:CH$(0,I)=STRING$(CHR$(0),64):NEXT
5120 FORI=0TO9:A=0:FORJ=0TO15:GOSUB1000:POKE45184+I*16+J,PEEK($B007):NEXT
```

```
5130 GOSUB1020:NEXT:FORI=0TO2:READ NA$(I):NEXT
5140 FORI=0TO4:READ WA$(I):NEXT:COLOR7,0:GRAPHC7:CCOLOR@0,0:PRINTCHR$(6)
6000 REM ***** Titel *****
6010 FORI=0TO39:POSITIONI*16,176:PATTERN-24,STRING$("U",48):NEXT
6020 FORJ=0TO1:FORI=0TO39:POSITIONI*16,J*24+111:PATTERN[1]-24,STRING$("U",48)
6030 POSITIONI*16,J*24+111:A$=STRING$("ﾅ",48):PATTERN[2,W11-24,A$
6040 POSITIONI*16,J*24+111:PATTERN[4,W11-24,A$:NEXTI,J:BOX0,88,639,110,F
6050 BOX0,72,128,87,F:BOX240,80,351,87,F:BOX352,72,639,87,F:BOX448,56,512,72,F
6060 LINE0,48,144,16,240,24,288,11,400,8,639,60:PAINT[410,49,7
6070 PAINT[510,0,7:LINE[510,48,144,16,240,24,288,11,400,8,639,60
6080 CURSOR0,15:PRINT"STATION":CURSOR25,20:C=1:GOSUB1040
6090 FORI=0TO22:CURSORI,20:C=4:GOSUB1040:MUSIC"R2":CURSORI,20:C=0:GOSUB1040
6100 NEXT:CURSOR22,20:C=4:GOSUB1040:PRINTCHR$(6):CURSOR19,24
6110 PRINT"DEPARTURE   - I may not meet you again. -";
6120 FORI=0TO23:CURSOR0,24:PRINT:MUSICCHR$(RND(1)*7+65)+"1":NEXT:MUSIC"R9"
6130 MUSIC MU$:CURSOR29,12:PRINT"HIT BREAK KEY TO START":USR($F3F,MI$):RETURN
10000 REM ***** Data *****
10010 DATA 205,35,6,50,7,176,201
10015 REM  +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F SUM
10020 DATA DB,E8,CB,FF,CB,B7,D3,E8,D5,ED,4B,D1,11,04,11,80,2638
10030 DATA 02,21,80,BD,19,10,FD,CB,20,CB,21,09,D1,E5,06,10,1586
10040 DATA 1A,77,13,D5,11,50,00,19,D1,10,F5,E1,23,E5,06,10,1480
10050 DATA 1A,77,13,D5,11,50,00,19,D1,10,F5,E1,23,E5,06,10,1480
10060 DATA 1A,77,13,D5,11,50,00,19,D1,10,F5,E1,23,E5,06,10,1480
10070 DATA 1A,77,13,D5,11,50,00,19,D1,10,F5,E1,DB,E8,CB,F7,2095
10080 DATA D3,E8,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 644
10090 DATA 00,00,00,00,00,00,E8,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 232
10100 DATA 00,00,A8,44,AB,F0,FF,FC,F8,F8,FC,FE,00,80,00,00,2281
10110 DATA 00,00,02,05,0A,07,0F,1F,1F,1F,3F,7F,05,02,05,00, 334
10120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10130 DATA 00,00,00,00,00,00,38,00,00,00,00,00,00,00,00,00,  56
10140 DATA F8,FC,FC,E6,FC,00,00,00,00,00,00,00,80,80,80,E0,1842
10150 DATA 3F,7F,FF,7F,3F,00,00,00,00,00,00,00,07,07,07,0F, 671
10160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10170 DATA 00,00,00,00,00,00,38,00,00,00,00,00,00,00,00,00,  56
10180 DATA 00,00,FC,E6,FC,00,00,00,00,F8,FC,FE,80,80,80,00,1872
10190 DATA 00,00,07,07,0F,00,00,00,00,1F,3F,7F,07,07,07,00, 271
10200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10210 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10220 DATA 00,00,80,40,A0,40,18,0C,06,E2,E0,E0,A0,40,A0,E0,1740
10230 DATA 00,00,0A,10,2A,15,C0,80,00,3F,3F,3F,28,15,28,3D, 760
10240 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,03,02,00,00,00,00,00,00,   6
10250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10260 DATA E0,F0,F8,70,E0,C0,18,0C,06,03,00,00,E0,E0,E0,E0,2181
10270 DATA 3F,7F,FF,72,3F,1F,C0,80,00,02,00,00,3D,3D,3D,3D,1219
10280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,03,06,00,00,00,00,00,00,  10
10290 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10300 DATA 00,00,40,20,40,80,F8,EC,E6,E1,00,00,40,A0,40,E0,1739
10310 DATA 00,00,15,22,15,0A,FF,BF,3F,3D,00,00,15,28,15,3D, 799
10320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,03,04,00,00,00,00,00,00,   8
10330 DATA 00,00,00,00,00,00,00,E0,00,00,00,00,00,00,00,00, 224
10340 DATA 00,00,50,88,50,A0,C0,FF,00,F8,F8,F0,40,80,40,E0,2119
10350 DATA 00,00,05,0A,05,02,03,03,00,3F,3F,1F,05,02,05,07, 204
10360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10370 DATA 00,00,00,00,00,00,00,F0,00,00,00,00,00,00,00,00, 240
10380 DATA F0,F8,F8,9C,F8,F0,C0,FF,00,00,00,00,C0,C0,C0,E0,2627
10390 DATA 1F,3F,7F,7F,3F,03,03,03,00,00,00,00,07,07,07,07, 448
10400 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10410 DATA 00,00,00,00,00,00,00,D0,00,00,00,00,00,00,00,00, 208
10420 DATA 00,00,A8,14,A8,50,F8,FF,FC,F8,00,00,80,40,80,E0,1983
10430 DATA 00,00,02,05,02,01,1F,3F,3F,3F,00,00,02,05,02,07, 246
10440 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10460 DATA 00,00,00,80,00,00,00,00,C0,C0,80,00,00,00,00,00, 640
10470 DATA 00,00,55,8A,54,28,70,F0,00,FF,FF,FF,2A,14,2A,7E,1694
10480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3F,00,01,01,00,00,00,00,00,  65
10490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10500 DATA C0,E0,F0,F0,C0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1088
10510 DATA 7F,FF,FF,CF,FF,7C,70,F0,00,00,00,00,3E,3E,3E,7E,1887
10520 DATA 00,00,00,01,00,00,00,7F,00,00,00,00,00,00,00,00, 128
10530 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,   0
10540 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,C0,C0,00,00,00,00,00,00, 704
10550 DATA 00,00,AA,45,AA,54,FF,FF,FF,FF,00,00,14,2A,14,7E,1721
10560 DATA 00,00,00,01,00,00,01,5F,01,01,00,00,00,00,00,00,  99
10570 DATA 00,00,00,80,00,00,E0,C0,C0,F8,00,80,F0,50,50,00,1512
10580 DATA 00,FC,AA,83,7C,80,DF,A1,61,A1,DE,4F,4A,A2,54,00,2068
10590 DATA 00,1F,2A,E0,1F,00,FD,C2,C3,C2,3D,F9,A9,22,15,00,1698
10600 DATA 00,00,00,00,00,00,03,01,01,0F,00,00,07,05,05,00,  37
10610 DATA 00,00,00,80,00,00,00,00,C0,E0,00,80,F0,50,50,00,1072
10620 DATA 00,FC,AA,FF,7C,80,DB,A0,61,A1,DE,4F,4A,A2,54,00,2184
10630 DATA 00,1F,2A,FF,1F,00,0D,02,C3,C2,3D,F9,A9,22,15,00,1297
10640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,03,00,00,07,05,05,00,  21
10650 DATA 00,00,00,80,00,00,40,C0,C0,F0,00,00,00,00,00,00, 816
10660 DATA 00,FC,AA,93,7C,80,F9,E1,E1,E1,F8,40,40,A0,54,00,2365
10670 DATA 00,1F,2A,E4,1F,00,4F,C3,C3,C3,0F,01,01,02,15,00,1036
10680 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01,01,07,00,00,00,00,00,00,  10
10690 DATA 00,7C,7C,FC,80,00,00,00,C0,C0,C0,C0,00,C0,00,C0,1588
10700 DATA 00,0E,00,00,AA,54,80,80,7F,AA,55,3F,00,3F,00,00,1032
10710 DATA 00,E0,00,00,AA,55,02,03,FC,AA,55,F8,00,F8,00,00,1487
10720 DATA 00,7C,7C,7E,02,00,00,00,07,06,07,07,00,07,00,00, 410
10730 DATA 00,7C,44,FC,80,00,00,00,C0,00,00,00,E0,C0,E0,00,1404
10740 DATA 00,F0,54,AA,FF,FE,84,80,FF,00,00,00,7F,3F,7F,00,1835
10750 DATA 00,1F,55,AA,FF,FF,42,03,FF,00,00,00,FC,F8,FC,00,1872
10760 DATA 00,7C,44,7E,03,00,00,00,07,00,00,00,0F,07,0F,00, 365
10770 DATA 00,7C,44,FC,80,00,00,00,C0,80,00,00,C0,00,00,00,1084
10780 DATA 00,0E,00,00,00,00,7B,7C,FF,AA,55,00,00,3F,00,00, 831
10790 DATA 00,E1,00,00,00,00,3C,7C,FF,AA,55,00,00,F8,00,00,1167
10800 DATA 00,7C,44,7E,02,00,00,00,07,02,01,00,00,07,00,00, 337
10810 DATA 00,00,F8,A0,50,F8,00,00,00,00,00,00,80,80,80,E0,1344
10820 DATA 00,80,FF,AA,55,FF,E0,C0,80,00,00,00,3F,3F,3F,7F,1753
10830 DATA 00,03,FF,55,AB,FF,0F,07,03,01,00,00,FC,FC,FC,FE,1805
10840 DATA 00,00,1F,05,0A,1F,00,00,00,00,00,00,01,01,01,03,  83
10850 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F8,F0,80,80,80,E0,1096
10860 DATA 00,FF,00,00,00,00,E0,C0,80,00,FF,FF,3F,3F,3F,7F,1625
10870 DATA 00,FF,01,01,01,01,0F,07,03,01,FF,FF,FC,FC,FC,FE,1805
10880 DATA 00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,1F,0F,01,01,01,03,  53
10890 DATA 00,00,00,A0,50,00,00,F8,50,A0,00,00,80,80,80,00,1112
10900 DATA 00,83,00,AA,55,00,E0,FF,D5,AA,00,00,3F,2E,24,00,1393
10910 DATA 00,83,01,55,AB,01,0E,FE,AA,55,00,00,FC,74,24,00,1316
10920 DATA 00,01,00,05,0A,00,00,1F,0A,05,00,00,01,01,01,00,  65
10930 DATA DB,E8,CB,FF,D3,E8,C9,CD,80,B0,21,65,D0,11,67,D0,2732
10940 DATA 06,0E,0E,14,7E,12,2B,1B,0D,20,F9,D5,11,3C,00,19, 877
10950 DATA D1,E5,23,23,5D,54,E1,10,E9,C9,CD,80,B0,21,54,D0,2194
10960 DATA 11,52,D0,06,0E,0E,14,7E,12,23,13,0D,20,F9,D5,11,1083
10970 DATA 14,00,19,D1,E5,2B,2B,5D,54,E1,10,E9,C9,CD,80,B0,1930
10980 DATA 21,0A,D2,11,5A,D2,06,0C,0E,16,7E,12,23,13,0D,20, 867
10990 DATA F9,C5,06,3E,1B,2B,10,FC,C1,10,ED,C9,CD,80,B0,21,2041
11000 DATA A2,D0,11,52,D0,06,0C,0E,16,7E,12,23,13,0D,20,F9,1223
11010 DATA C5,06,12,23,13,10,FC,C1,10,ED,C9,00,00,00,00,00,1190
11020 DATA AF,CD,01,09,CD,32,0B,06,31,3D,10,FD,32,20,B1,C9,1498
11030 DATA FOOT,EYE,BALL,PANCHI,KICK,KNIFE,BEAM,MISSILE
11040 DATA 6,0,0,415,15,6,0,16,32,129,6,0,128,415,143,6,384,16,415,130
11050 DATA 2,416,0,639,23,4,416,24,639,94,3,416,95,639,143
11060 DATA 29,1,DEPARTURE,27,4,TOP,27,6,SCORE,27,8,ROUND,27,10,TIME
11070 DATA 30,12,WEAPON,14,18,POWER,21,18,POSITION,21,21,PRESENTS
11080 DATA "            G A M E   O V E R             "
11090 DATA " I can't go to the station,and can't mee"
11100 DATA "t you. I have never forgot some memories"
11110 DATA " with you. A last message for you...      "
11120 DATA "┘I hope you don't forget me. Good luck!┘"
11130 DATA "        I may not meet you again.         "
11140 DATA "        Your score is    .                "
11150 DATA "        Music   by ﾀﾓｳｱｴｲｲｶｵﾓｼﾚﾅｲ┘       "
11160 DATA "        Song    by Momoko kikuchi         "
11170 DATA "          Push [Y] or [N] key !           "
11180 DATA "","","","","","","
```

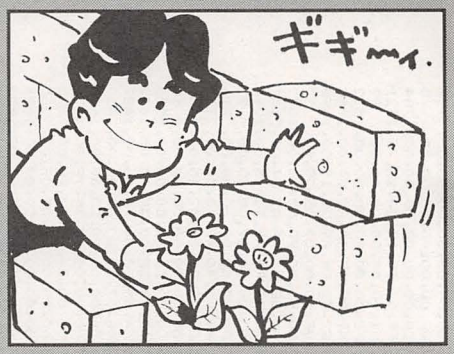
★僕は、友だちが送るプログラムのエンディングにムリヤリ名前を入れてもらい、みごとにベーマガに載った。
（秋田市・小山正典14才）……【編：影さんみたいな人だ。影：私だったら自分の名前をタイトルにしてもらうな。】

MZ-2500(M25-BASIC)用

THE TOWER OF PIROPA

(ザ タワー オブ ピロパ)

KEIKUN



●STORY

冒険家のハットクンはある日，ピロパの塔の宝捜しにチャレンジした。古文書によると，聖なる花を集めたとき，道は開かれるとあった。いざ塔の中に入ってみると…

「なんだ，この柱群は！」

●さあ，やってみよう！

パズルゲームです。各面に散っている聖なる花を集めると，カギの封印が解けるので，カギを取って出口からつぎの階へ進んでください。

ハットクンは，4 6 2 8キーで操作します。ブロックは一押し一マス動きます。ただし前方になにかがあると押せませんし，引くこともできません。

むやみやたらとブロックを押すと，体力が激減します。体力がなくなると1ミスとなります。解けなくなったときはGキーで1ミスと交換でやり直せます。全10面です。

●スコア

クリアしたとき，残っている体力がスコアとなります。体力1 ptsにつき30点です。

またラッキーなことに，5,000点ごとにハットクンが増えるんです。ハイ！

●プログラムは？

とくにむずかしいことはしてませんので，そのまま打ち込んでください。ただしデータはまちがえないでください。おかしなことになりかねませんよ。

●さいごに…

このゲームは少々，凝ったつもりです（音楽や，画面描き込みが見えないためのシャッターなど）。そのおかげで少し長めのプログラムになってしまいました。まだ未熟なのでムダなところがあるかもしれませんが，おゆるしを……。

★　　★

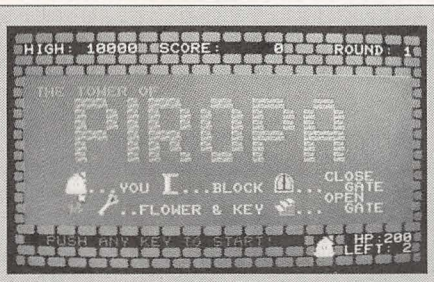
CHECKER FLAG

編：ちょっとリストが長いようですが……。

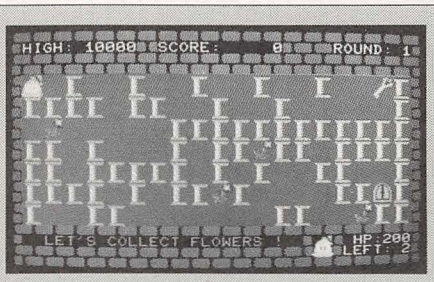
Dr.D：そうだな。ベーマガに掲載できるプログラムの限界というところかな。

編：最近，MZ-2500用の投稿が少なくなってきたんですよね。レベルもさがってきてますしね。MZユーザーに奮起してもらいたいです。

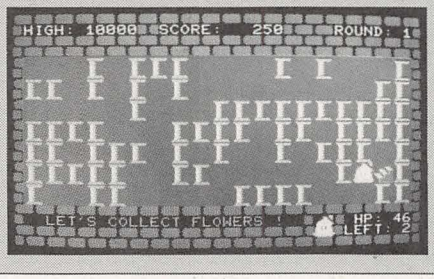
Dr.D：ワシからもたのむぞ。



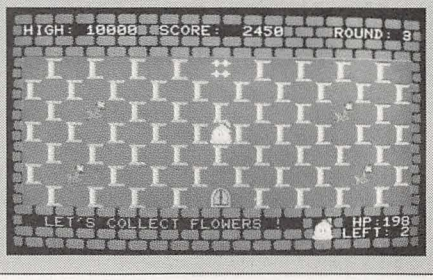
▲〈写真1〉タイトル画面。きれいなキャラクター紹介です



◀〈写真2〉さて1面。ブロックを押して道を開け花を集めよう



▶〈写真3〉封印の解けたカギを取るとドアが開いて階段が…



▼〈写真4〉これは3面。ブロックがわんさか。うん，よく考えて

★自分でプログラムの作ることのできないオジサンです。元外航船に乗っていた船員さんです。毎月たのしくプログラムを打ち込んでいます。今後ともよろしくネ。(神奈川県平塚市・**新井輝男58才**)……**【編：こちらこそ。】**

THE TOWER OF PIROPAのプログラム・リスト

```
   10 '   ************************************************************
   20 '  **              THE TOWER OF PIROPA >> for super MZ            **
   30 '  ** PRODUCE >> KEI･IIZUKA * SPECIAL THANKS >> TAIJU･HISHIYAMA **
   40 '   ************************************************************
   50 '<<<<<<<<<<     STARTER     >>>>>>>>>>
   60 init "crt1:40,25,0":init "crt2:320,200,16":klist 0:cls 3:repeat on ,4:clic
k off:color=(1,1):play init:poke $99DE,0:dim DN$(38),DC$(8),SD$(10),PL$(12),E$(3
)
   70 restore 1590:for I=0 to 38 :read D$:DN$(I)=D$:def chr$(I+177)=hexchr$(D$):
next:def chr$(32)=hexchr$(DN$(2))
   80 DC$(3)="ｱｲｳｴｵ↓ｲｱ↑":DC$(2)="ｶｺｺｺ↓ｻｼ":DC$(1)="ｽｾｿﾀﾁ↓ｿﾀ":DC$(4)="ﾁﾂﾃﾄ↓ﾃﾄ"
   90 DC$(5)="ﾅﾆﾇﾈﾉ↓ﾏﾒﾓ":DC$(6)="ﾉﾊﾋﾌﾍ↓ﾋﾌ":DC$(7)="ﾜﾝﾍﾎﾏ↓ﾎﾏ":DC$(0)="  ↓  "
  100 DC$(8)="ﾔﾕﾖ↓ﾕﾖﾗ"
  110 restore 2050:for I=1 to 12:read PL$(I):next
  120 restore 2180:for I=1 to 10:read SD$(I):next
  130 connect (7,30)-(312,30)-(312,144)-(7,144)-(7,30),2:paint (20,50),1,2
  140 locate 12,7:print [6] "KEIKUN   PRESENTS":locate 16,11:print [7] "(C) 1987
":pause 20:cls 1:color=(1,0):screen 0,(1)
  150 '<<<<<<<<<<  SCREEN SET   >>>>>>>>>>
  160 cgen 1:for J=4 to 17:locate 1,J:print string$(38,"ｱ"):next:screen 1,(0)
  170 for J=0 to 20 step 2:locate 0,J:print string$(20,DC$(3)):next
  180 for J=4 to 17:locate 1,J:print string$(38," "):next
  190 locate 29,19:print DC$(2):cgen 0:locate 32,19:print " HP:   "
  200 locate 32,20:print "LEFT:  "    :locate 1,1:print "HIGH:      "
  210 locate 14,1:print "SCORE:      ":locate 31,1:print "ROUND:  "
  220 locate 1,19:print "                                    ":screen 1,(0,1)
  230 '<<<<<<<<<<     SHOKI     >>>>>>>>>>
  240 HS=10000
  250 *TITLE
  260 L=0:M=0:UX=0:UY=0:X=0:Y=0:ITEM=0:H0=200:LE=2:SC=0:R0=1:D0F=0:TIM=0:EXT=1:P
1=2:P2=2:P3=10:on play gosub *MUSIC1
  270 '<<<<<<<<<<      TITLE     >>>>>>>>>>
  280 gosub *MAKUCL:for J=4 to 17:locate 1,J:print string$(38," "):next
  290 locate 2,5:print [4] "THE TOWER OF":cgen 1
  300 restore 1980:for I=6 to 11:read TI$:locate 6,I:print TI$:next
  310 locate 5,13:print DC$(2);"↔↔↔↔↔↔⇑";DC$(1);"↔↔↔↔↔↔⇑";DC$(4)
  320 locate 5,15:print DC$(7);"↔⇑";DC$(6):locate 25,15:print DC$(5):cgen 0
  330 color 6:locate 7,14:print "...YOU↔↔...BLOCK↔↔...↑CLOSE↔↔↓GATE"
  340 locate 10,16:print "..FLOWER & KEY":locate 27,16:print "...⇑OPEN↔↔↓GATE"
  350 locate 2,19:print [4] " PUSH ANY KEY TO START!  ":color=(1,1):color 7
  360 locate 37,20:print using "##";LE:locate 6,1:print using "######";HS
  370 locate 20,1:print using "######";SC:locate 37,1:print using "##";R0:locate
 36,19:print using "###";H0:gosub *MAKUOP:gosub *MUSIC1:play on
  380 key 0,"":KE$=inkey$:if KE$="" then 380
  390 gosub *P0FF:on play gosub *MUSIC2:goto *SMAKE
  400 '<<<<<<<<<<      MAIN      >>>>>>>>>>
  410 for T=1 to 400:next:key 0,"":KE$=inkey$
  420 TIM=TIM+1:if TIM=15 then else 440
  430 H0=H0-1:TIM=0:if H0=<0 then *HP0
  440 cgen 0:locate 36,19:print using "###";H0:cgen 1:if KE$="" then 410
  450 if KE$="g" or KE$="G" then *GIVE
  460 UX=(KE$="4")-(KE$="6"):UY=(KE$="8")-(KE$="2"):H0=H0-1:if H0=<0 then *HP0
  470 goto *ATARI
  480 locate X,Y:print DC$(0):X=AL:Y=AM
  490 locate X,Y:print DC$(2):if D0F=1 then *CLEAR else 410
  500 '<<<<<<<<<< ATARI HANTEI  >>>>>>>>>>
  510 *ATARI
  520 AL=X+UX*2:AM=Y+UY*2
  530 if AL<1 then AL=1 else if AL>37 then AL=37
  540 if AM<4 then AM=4 else if AM>16 then AM=16
  550 ATA$=scrn$(AL,AM,1)
  560 if ATA$="ｷ" then *BLOCK else if ATA$="ﾈ" then *D0OR else if ATA$="ﾄ" then
*KEY else if ATA$="ｱ" then *ITEM else if ATA$="ｱ" then 490 else 480
  570 '<<<<<<<<<<      BLOCK     >>>>>>>>>>
  580 *BLOCK
  590 BL=AL+UX*2:BM=AM+UY*2
  600 if BL<1 then BL=1 else if BL>37 then BL=37
  610 if BM<4 then BM=4 else if BM>16 then BM=16
  620 ATA$=scrn$(BL,BM,1):if ATA$=" " then else 410
  630 H0=H0-1:cgen 0:locate 36,19:print using "###";H0:cgen 1
  640 locate BL,BM:print DC$(1):goto 480
  650 '<<<<<<<<<<      ITEM      >>>>>>>>>>
  660 *ITEM
  670 ITEM=ITEM+1:SC=SC+50:cgen 0:locate 20,1:print using "######";SC:cgen 1:if
ITEM=>4 then else 480
  680 if ITEM=5 then else 700
  690 for I=0 to 3:def chr$(193+I)=hexchr$(DN$(20+I)):next:goto 480
  700 for I=0 to 3:def chr$(212+I)=hexchr$(DN$(24+I)):next:goto 480
  710 '<<<<<<<<<<      KEY       >>>>>>>>>>
  720 *KEY
  730 if ITEM=4 then *ITEM else 490
  740 '<<<<<<<<<<      D0OR      >>>>>>>>>>
  750 *D0OR
  760 if ITEM=5 then D0F=1 else 410
  770 goto 480
  780 '<<<<<<<<<<      CLEAR     >>>>>>>>>>
  790 *CLEAR
  800 gosub *P0FF:play "t150@v110@15 o2l32 f+g+a+>c+d+f+g+a+>c+d+f+g+a+>c+d+f+g+
a+>c+d+f+g+a+>c+d+f+g+a+","t150@v110@26 o2l32 f+g+a+>c+d+f+g+a+>c+d+f+g+a+>c+d+f
+g+a+>c+d+f+g+a+>c+d+f+g+a+"
  810 R0=R0+1:ITEM=0:D0F=0:for I=0 to 3:def chr$(193+I)=hexchr$(DN$(16+I)):def c
hr$(212+I)=hexchr$(DN$(35+I)):next:pause 2:RSC=H0*30:if R0=10 then ITEM=-2
  820 cgen 0:locate 1,19:print [6] "BOUNS:";H0;"HP*30=";RSC;"PTS ":SC=SC+RSC:loc
ate 20,1:print using "######";SC:H0=200:if R0=11 then *ENDING
  830 locate 37,1:print using "##";R0:locate 36,19:print "200"
  840 if SC>EXT*5000 then else *SMAKE
  850 LE=LE+1:EXT=EXT+1
  860 for I=1 to 30:locate 29,19:print DC$(0):cgen 1:locate 29,19:print DC$(2):c
gen 0:next:locate 37,20:print using "##";LE:pause 20:goto *SMAKE
  870 '<<<<<<<<<<     GIVE UP     >>>>>>>>>>
  880 *GIVE
  890 gosub *P0FF:cgen 0:LE=LE-1:if LE<0 then *0VER
  900 locate 1,19:print [5] "   GIVE UP ! TRY AGAIN !    ":locate 36,19:print "20
0"
  910 play "t100@v110@12 l16o5c8<bagfedc8r8>c8","t100@v110@13 r2.o4g8","t100@v11
0@12 r2.o4e8"
  920 for I=0 to 3:def chr$(193+I)=hexchr$(DN$(16+I)):def chr$(212+I)=hexchr$(DN
$(35+I)):next:D0F=0:ITEM=0:H0=200:locate 37,20:print using "##";LE:if R0=10 then
 ITEM=-2
  930 goto *SMAKE
  940 '<<<<<<<<<< HP GA ZERO !  >>>>>>>>>>
  950 *HP0
  960 for I=1 to 7:color=(1,I):pause 1:next:color=(1,1):cgen 0
  970 locate 1,19:print [4] " OH! YOU LOST HATKUN HP !  ":pause 20:goto *GIVE
  980 '<<<<<<<<<<    GAME OVER    >>>>>>>>>>
  990 *0VER
 1000 play "t100@v110@5 o5l64c<bagfedc<bagfedco5l4c.c16c16d(dcd)c2","t100@v110@3
 o6l64c<bagfedc<bagfedco4l4a.a16a16b(bab)g2","t100@v110@20 o4l64c<bagfedc<bagfed
co4l4f.f16f16g(gfg)e2"
 1010 for I=6 to 10:locate 15,I:print string$(11," "):next
 1020 locate 16,8:print [2] "GAME OVER"
 1030 locate 1,19:print [4] " TRY AGAIN! PUSH ANY KEY!  ":if SC>HS then HS=SC
 1040 key 0,"":KE$=inkey$:if KE$="" then 1040 else *TITLE
 1050 '<<<<<<<<<< STAGE MAKEING >>>>>>>>>>
 1060 *SMAKE
 1070 gosub *MAKUCL:for J=4 to 17:locate 1,J:print string$(38," "):next
 1080 locate 1,4:cgen 1:DJ=16:DJJ=-3
 1090 for YD=4 to 16 step 2:for XD=1 to 37 step 2:if DJ=16 then else 1110
 1100 DJ=1:DJJ=DJJ+4:DI$=bin$(val("&h"+mid$(SD$(R0),DJJ,4)))
```


★和ちゃんの定理：フロッピーのプロテクト・シールをカセット・テープにはるとプロテクトの意味がなくなる。
（兵庫県伊丹市・お久しぶりねのカズＣＨＡＮ14才）……【編：影さんのマスクもプロテクトだったって本当？】

```
 1110 DJ=DJ+1:SDP$=DC$(val(mid$(DI$,DJ,1))):locate XD,YD:print SDP$;:next XD,YD
 1120 X=val("&h"+mid$(SD$(R0),37,2)):Y=val("&h"+mid$(SD$(R0),39,2)):locate X,Y:p
rint DC$(2):KX=val("&h"+mid$(SD$(R0),41,2)):KY=val("&h"+mid$(SD$(R0),43,2))
 1130 locate KX,KY:print DC$(8):for I=49 to 72 step 4:FX=val("&h"+mid$(SD$(R0),I
,2)):FY=val("&h"+mid$(SD$(R0),I+2,2)):locate FX,FY:print DC$(7):next I
 1140 DX=val("&h"+mid$(SD$(R0),45,2)):DY=val("&h"+mid$(SD$(R0),47,2)):locate DX,
DY:print DC$(4):locate 0,0:print "ｱｲｳｴｵｶ":cgen 0:locate 1,1:print "H"
 1150 gosub *MAKU0P:play on:gosub *MUSIC2
 1160 locate 1,19:print [6] "  LET'S COLLECT FLOWERS !  ":goto 400
 1170 '<<<<<<<<<<     ENDING     >>>>>>>>>>
 1180 *ENDING
 1190 gosub *MAKUCL:for J=4 to 17:locate 1,J:print string$(38," "):next:cgen 1
 1200 ENN$="      ｱｲｱｲｱｲｱｲｱｲｱｲｴﾒｴﾒｴﾒｴﾒｴﾒｴﾒ":restore 2030:locate 4,8
 1210 for I=9 to 18:for J=0 to 2:read N1,N2:EN$=mid$(ENN$,N1,N2):print EN$;:next
J:locate 4,I:next I:locate 10,6:print DC$(2):cgen 0
 1220 restore 2040:read ENN1$,ENN2$:EN$(1)="":EN$(2)="":EN$(3)=""
 1230 for J=1 to 46 step 3:ED$=mid$(ENN1$,J,1):EN$(1)=EN$(1)+ED$:next J
 1240 for J=2 to 41 step 3:ED$=mid$(ENN1$,J,1):EN$(2)=EN$(2)+ED$:next J
 1250 for J=3 to 21 step 3:ED$=mid$(ENN1$,J,1):EN$(3)=EN$(3)+ED$:next J
 1260 locate 24,15:print "GAME OVER":locate 21,12:print "HAPPY END !"
 1270 locate 22,8:print EN$(3):locate 21,6:print EN$(1):locate 24,10:print EN$(2
)
 1280 locate 1,19:print [5] "       HIT [S] KEY !       ":gosub *MAKU0P
 1290 on play gosub *MUSIC3:gosub *MUSIC3:play on
 1300 for I=1 to 5:color=(1,I):pause .5
 1310 KE$=inkey$:if KE$="S" or KE$="s" then 1330
 1320 next:goto 1300
 1330 if SC>HS then HS=SC
 1340 gosub *P0FF:color=(1,1):goto *TITLE
 1350 '<<<<<<<<<<      MAKU      >>>>>>>>>>
 1360 *MAKUCL
 1370 screen 0,(0,1):cgen 1:for I=0 to 5:def chr$(179)=hexchr$(DN$(2+I)):cgen 0:
pause 1.4:next:screen 1,(0,1):return
 1380 *MAKU0P
 1390 screen 0,(0,1):cgen 1:for I=0 to 5:def chr$(179)=hexchr$(DN$(7-I)):cgen 0:
pause 1.4:next:screen 1,(0,1):return
 1400 '<<<<<<<<<<  MUSIC PLAY   >>>>>>>>>>
 1410 *MUSIC1
 1420 play "t100@v110@17 l8o5cc<g>c<bbgbaaeagge4 ffgfeefeddefggab","t100@v110@7
l8o5cc<g>c<bbgbaaeagge4 ffgfeefeddefggab"
 1430 return
 1440 *MUSIC2
 1450 play PL$(1),PL$(1),PL$(12):play PL$(P1),PL$(P2),PL$(P3)
 1460 P1=P1+1:P2=P2+1:P3=P3+1:if P1=6 then else 1490
 1470 P1=2:if P2=10 then else 1490
 1480 P2=2
 1490 if P3=12 then else 1510
 1500 P3=10
 1510 return
 1520 *MUSIC3
 1530  play "t100@v110q7@13 o5l8e2&e<g>ced4.c<b2>c2&c<ea>c<b4.ag2a2&ab>cd<g4.>dc
4.cd2<a.b.>cc4<b4a4b4","t100@v110@17 r64o5l8e2&e<g>ced4.c<b2>c2&c<ea>c<b4.ag2a2&
ab>cd<g4.>dc4.cd2<a.b.>cc4<b4a4b8":return
 1540 '<<<<<<<<<<   PLAY INIT   >>>>>>>>>>
 1550 *P0FF
 1560 play off:play init:P1=2:P2=2:P3=10:return
 1570 '=========================================================================
 1580 '<<<<<<<<<<   PCG DATA    >>>>>>>>>>
 1590 data 152A552A552A15003F7F7F7F7F3F0000000000000000 :' KABE
 1600 data 54AA54AA54AA5400FCFEFEFEFEFEFC0000000000000000
 1610 data 0000000000000000000000000000000000000000000000
 1620 data C00000000C00000000400000000400000C00000000C000
 1630 data F00000000F00000000600800000600800E0C080000E0C08
 1640 data FC000000CF00000000708000000708000F8F0E0008F0F0E
 1650 data FF000000FF00000000708000000708000FEFCF800EFCF8F
```

```
 1660 data FF010101FF10101000708204000728400FEFEFE00EFEFEF
 1670 data 000000030F1F3F3F000100000000E1F000100030F1F3F3F :' HATKUN
 1680 data 000000C0F0F8FCFC1EFEFE3E0E0673F80ECEE6F2F8FEFFFC
 1690 data 3D7D7D7F7FFFFF7F1D1D1D1F0E0000003D7D7D7F7FFFFF7F
 1700 data BCBEBEFEFEFFFFFE8B8B8F870000000BCBEBEFEFEFFFFFE
 1710 data 0000000F0F0F0F0F003F1F080C080C08003F1F0E0F0E0F0E :' BLOCK
 1720 data 000000D0E0D0E0D000FCF8000000000000FCF800000000
 1730 data 0F0F0F0F0F0F00000C080C080C081F3F0F0E0F0E0F0E1F3F
 1740 data E0D0E0D0E0D000000000000000000F8FC000000000000F8FC
 1750 data 0000000000000000000030F1F3F3F7F7D00030C12362E6E5C :' CLOSE GATE
 1760 data 0000000000000000000C0F0F8FCFCFEBE00C030486C74763A
 1770 data 00000000000000007D7F7F7F7F7F7F005C5E5E5E5E407F00
 1780 data 0000000000000000BEFEFEFEFEFEFE003A7A7A7A7A02FE00
 1790 data 000000000000F0F000000000000000000000000000000703 :' OPEN GATE
 1800 data 000000007C7EFFF8000000000000000000000003C1E8FC7
 1810 data 0FFFFFFF7F3818080000000000000000001783C1E0F070707
 1820 data F8F8808080000000000000000000E7F77F7F7FFFFFFF
 1830 data 0000000000000001000000000000000000000000000001 :' KEY
 1840 data 000000000000000830763E7C7FFFFAE030762A6443CFFAE0
 1850 data 03060C1830600000103060C1830281003070E1C38702810
 1860 data 0000000000000000800000000000000000800000000000
 1870 data 0026380C341200000E7FFFFF7F7F3F0000100E3C0A004060 :' FLOWER
 1880 data 0000000000000000000000000000000600028381B0B0E191000
 1890 data 0000000000000000000000000000000060C0C01870C00000
 1900 data 000000000B1802670000041875F3F377F000001071F1F377F :' TAKARA
 1910 data 0000000000C0241A00C040E0B8FCF4FE00C040E0B8FCF4FE
 1920 data 1538FF3E19845C23EFC300C7EFFDDFFFFFD3FFD7F7FDDFFF
 1930 data B040233058804A32FFEFBFF7FFEDFFFFFFEFB7F3FBA5CFFF
 1940 data 0008087E08080000100081C7E1C080000000081C7E1C080000 :' KEY HUIN
 1950 data 307616FE57FFFAE0001038FE381000000001038FE38100000
 1960 data 030F0A7E2878281000081C7E1C080000000081C7E1C080000
 1970 data 801010FE10100000001038FE381000000001038FE38100000
 1980 '<<<<<<<<<<  TITLE DATA   >>>>>>>>>>
 1990 data "???  ? ???   ??  ???   ?? ","?  ? ? ?  ? ?  ? ?  ? ?  ?"
 2000 data "?  ? ? ? ?  ? ?  ? ?  ?","??? ? ??? ?  ? ??? ????"
 2010 data "?    ? ? ? ?  ? ? ?    ? ?","?    ? ?  ?  ?? ?    ?  ?"
 2020 '<<<<<<<<<<  ENDING DATA  >>>>>>>>>>
 2030 data 1,5,21,3,34,1,1,4,21,5,34,1,1,3,21,7,34,1,1,3,22,8,1,1,1,2,21,9,34,1,
1,1,21,11,34,1,1,1,22,12,1,1,21,13,34,1,1,1,6,14,1,1,1,1,7,14,1,1,1,1
 2040 data "CBYBIBNGUG  RTGARETETUAZLSXAUQTRHIEDB RN!G  J! S"
 2050 '<<<<<<<<<<  MUSIC DATA   >>>>>>>>>>
 2060 data "t100@1@v110"
 2070 data "l16o4ab>c8<ab>c8<ab>c8<ab>ce l8dc<b>cd<bg4"
 2080 data "l16o4fga8fga8fga8fga>c <l8bag+ab2"
 2090 data "l16o4ab>c8<ab>c8<ab>c8<ab>ce l8dc<b>cd<bg4"
 2100 data "l16o4fga8fga8fga8fga>c <l8bag+abg+e4"
 2110 data "l16o4fga8fga8fga8fga>c <l8bagabge4"
 2120 data "l16o4def8def8def8defa l8g+fefg+2"
 2130 data "l16o4fga8fga8fga8fga>c <l8bagabge4"
 2140 data "l16o4def8def8def8defa l8g+fefg+ec4"
 2150 data "l16o3a8.>e<a8.>e<a8.>e<a8.>e<g8.>d<g8.>d<g8.>d<g8.>d<"
 2160 data "l16o3f8.>c<f8.>c<f8.>c<f8.>c<e8.be8.be8.be8.b"
 2170 data "t100@10@v108"
 2180 '<<<<<<<<<<  STAGE DATA   >>>>>>>>>>
 2190 data 92499FB2A0A0FFFEC5F7F7D4E7D7C3E6819C01042304230E130E170A03082110
 2200 data 9C89E1B8F668FC5DFC7ECA82D0AFF50480201304130A1306010401102504 2510
 2210 data AA8AD555AAA2D515AAAAD555AA2AD455A2A8130A1304131007081F08050E210E
 2220 data FFFFFC85FEDDA06CD638EC2686CAFF7FFFFC230E030C030E0B0613061D080D0C
 2230 data 900084BFFF55BFC3E008A95FECAFCF1980601F0A230A210A0D0C110C030E2510
 2240 data 900082FFFFBFFB2380666DD24BBBFFF188010011010D08150A070A150C1B0C110A
 2250 data D555A451AA55AAADAAAAAAAACFFFEB10800801100506251023 0A0B08170A1B0A
 2260 data 8F4088C6D52AF5D793DD97D6E8E1AA88A4680908250E090A1B08190A1B0C250A
 2270 data 8093B7F99318ED318AD69F2DB2FFFFC0940013101706091001 0C0F0C1F042504
 2280 data A200813FFE7BD7FA90A3BF8BBA8FDFA4C000010A11081D0C0106070415081 30A0F0C1
10C
```

★さあ，好きなだけしゃべるがいい。(大阪府摂津市・AGOU15才)……【影：そうか，好きなだけしゃべっていって。編：そうですか，では，つく美ちゃんが好きなだけしゃべるそうです。つく美：これだもの。】

PASOPIA7用

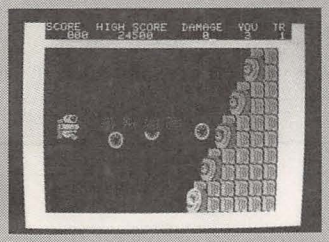
WALL UP
ウォール　アップ



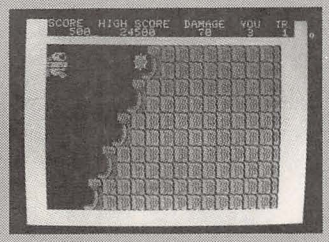
伊藤　忠



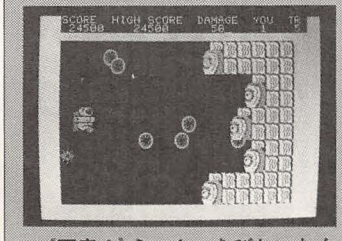
▲〈写真1〉WALL　UPのタイトル・デモ。なかなかかっちょええ



▲〈写真2〉1面はこんなんだ。連射あるのみのシューティング・ゲーム



▲〈写真3〉うーん，ダメージ100%になる前にかろうじて全滅



▲〈写真4〉うーん，きびしいなんていってられない。12面あるよ

■プロローグ

「顔が，顔が襲って来るー！」

■遊びかた

テンキーの2468で移動，スペース・キーで弾発射です。そして，ひたすらせまってくる顔を「連射ー！」とさけびながら，すべて破壊してください。

ダメージが100%以上になると1人死に，3人死ぬとゲーム・オーバーです。12面をクリアするとゲーム・エンドになります。

■プログラム入力上の注意

DATAの部分はチェックサムをとっているので，行番号を変えないでください。

■ついでに

はじめてRUNしたときは，マシン語書き込みのため20秒近く待たされます。改造する人は，マシン語に気を付けて好きなように改造してください。

WALL UPのプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HBFFF:WIDTH 40:RANDOMIZE TIME+INP(42)*15:DEFINT A-Z
20 COLOR 7,0,0 :FOR I=1 TO 7 :COLOR=(I,I) :NEXT
30 MPUT2=&H002B :MPUT3=&H0055 :MSCL=&HD491 :MFM=&HD0F0:MFM=&HD185:MTK=&HD170
40 DEF FNHC(X,Y)=PEEK(&HC1FF+X+(Y-1)*32) :DIM MS(11,4),MC(12)
50 RESTORE 1790 :FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 4:READ MS(I,J):NEXT J,I
70 GOSUB 840
80 '=========================================================
90 SC=0:YOU=3:TR=1:TH=1
100 GOSUB 440
110 TL=0:MS=1:DAM=0
120 '---------- MAIN ---------------------------------------
130 S=STRIG(JOY):IF S AND TN THEN TN=0 ELSE 150
140 X=MX+2:CALL MFM(X,MY):SOUND 16,5:GOSUB 520
150 GOSUB 310
160 S=STICK(JOY):IF S MOD 2=0 THEN 210
170 N=3:CALL MPUT3(N,MX,MY)
180 MX=MX+(S=7 AND MX)3)-(S=3 AND FNHC(MX+1,MY)=0)
190 MY=MY+(S=1 AND MY)3 AND FNHC(MX,MY-3)=0)-(S=5 AND MY<20 AND FNHC(MX,MY+1)=0)
200 N=2:CALL MPUT3(N,MX,MY):POKE &HE00D,MX:POKE &HE00E,MY
210 GOSUB 310:A=STRIG(JOY):IF A=0 THEN TN=1
220 POKE &HE00F,0:CALL MTK :DAM=DAM+PEEK(&HE00F)*10
230 TL=TL+1 :IF TL<8 THEN 270 ELSE TL=0
240 IF TR=12 THEN MC2=-(HC2(7)*HC2:HC2=HC2+1:COLOR=(1,HC2)
250 CALL MSCL:IF FNHC(MX,MY)=0 THEN 270
260 IF MX=3 THEN DAM=DAM+20 ELSE GOSUB 520
270 LOCATE 23,1:PRINT USING"###";DAM;
280 IF DAM>99 THEN 450
290 GOTO 130
300 '---------- FIRE ---------------------------------------
310 Y=0:CALL MFM(Y):IF Y=0 THEN RETURN
320 NOISE"T120S0M4L4N12":SC=SC+1
330 LOCATE 3,1:PRINT USING"####00";SC;
340 N=1:X=PEEK(&HE00D)+MS(TR-1,Y-1)-8:A=Y*4:CALL MPUT3(N,X,A)
350 MS=MS+1:IF MS=6 THEN RETURN 380
360 A=&HC1BD+X+Y*128:POKE A,0:POKE A+32,1:RETURN
370 '---------- CLEAR --------------------------------------
380 BEEP:FOR I=0 TO 2000:NEXT:LOCATE 13,12:PRINT"BOUNS=  00";
390 PLAY"M2":FOR I=0 TO YOU*TR*10:LOCATE 19,12:PRINT USING"###";I;
400 SOUND 60,1:NEXT:IF TR=12 THEN SC=SC+1000
410 SC=SC+YOU*TR*10:IF SC>HIS THEN HIS=SC
420 LOCATE 3,1:PRINT USING"####00  ####";SC;HIS;
430 FOR I=0 TO 5000:NEXT:TR=TR+1:IF TR<13 THEN 100 ELSE 540
440 '---------- CRASH --------------------------------------
450 NOISE"S0M8L2N12","S0M8L2N12":COLOR=(2,2):FOR I=0 TO 50:CALL MSCL:NEXT
460 YOU=YOU-1:IF YOU>0 THEN 100
```

★夜中の12時，トイレの中から「母ちゃん，カミ」という叫び声が聞こえた。もしかして影さんでは？（石川県野々市町・**イシター大すき15才**）……**【編：影さんの場合は，トイレにはまって「母ちゃん，明かり」と叫ぶそうな。】**

```
470 LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER";:LOCATE 12,14:PRINT"PUSH RETURN KEY";
480 T=TIME+10
490 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 90
500 IF T=TIME THEN 70  ELSE 490
510 '------ BACK ------------------------------------------------------------
520 N=3:CALL MPUT3(N,MX,MY):MX=MX+(MX>3):N=2:CALL MPUT3(N,MX,MY):RETURN
530 '------------------------------------------------------------------------
540 FOR I=0 TO 160:X=INT(RND(1)*17)*2+3:Y=INT(RND(1)*10)*2+3:SOUND X/2+Y,0
550 A=14:CALL  MPUT2(A,X,Y):NEXT
560 FOR I=1 TO 7  :COLOR=(1,0):NEXT
570 FOR I=1 TO 40 :LINE(40-I,50-I)-STEP(I*2,I*2),I AND 7,B
580 NEXT:NOISE"T32S0M32L1N12","T32S0M32L1N15"
590 FOR I=0 TO 24 :FOR C=1 TO 7:COLOR=(C,7):COLOR=(C-1,0):NEXT C,I
600 CLS:LOCATE 12,10:PRINT"CONGRATULATION!"
610     LOCATE 15,13:PRINT"YOU WON!"
620 FOR I=0 TO 10000:NEXT:CLS:GOTO 470
630 '========= make a screen ==============================================
640 CLS:SCREEN 1,3:LINE(0,0)-(79,99),5,BF:LINE(6,12)-(71,91),0,BF
650 LINE(6,0)-(75,7),0,BF
660 LOCATE 3,0:COLOR 7:PRINT"SCORE  HIGH SCORE  DAMAGE  YOU  TR"
670 LOCATE 3,1:PRINT   USING"#####00   #####00       0     #   ##";SC,HIS,YOU,TR
680 FOR I=&HC200 TO &HC47F:POKE I,0  :NEXT:POKE &HD03B,17
690 N=13:FOR Y=0 TO 4:X=MS(TR-1,Y)+26:X1=&HC200+Y*128
700  FOR I=Y*4+3 TO Y*4+5 STEP 2     :FOR J=X TO 34 STEP 2
710  CALL MPUT2(N,J,I):NEXT J,I
720  A=0:B=X-1:C=I-3:CALL MPUT3(A,B,C):POKE X1+X+60,2  :POKE X1+X+92,2
730  FOR I=0 TO 3   :FOR J=X-3 TO 31  :POKE X1+I*32+J,1:NEXT J,I
740  NEXT:POKE &HD03B,&H44
750 FOR I=0 TO 4:POKE &HE011+I,8-MS(TR-1,I):NEXT
760 SCREEN ,0:COLOR=(1,MC(TR)):COLOR=(2,6):COLOR=(5,5):MC2=MC(TR)
770  FOR I=&HE020 TO &HE080:POKE I,0:NEXT
780  RESTORE 820:FOR I=&HE000 TO &HE00F:READ A:POKE I,A:NEXT
790  POKE &HE010,TR:MX=6:MY=11:N=2:CALL MPUT3(N,MX,MY)
800  LOCATE 15,12:PRINT"ROUND";TR;:FOR I=0 TO 5000:NEXT
810  LOCATE 15,12:PRINT"        ";:RETURN
820 DATA 33,1,5,5,5,5,5,5,0,0,0,8,13,3,6,11,0
830 '========= TITLE  screen ==============================================
840 CLS:SCREEN 1:COLOR=(1,1):COLOR=(2,6):COLOR=(5,5)
850 LINE(0,0)-(79,99),5,BF  :LINE(3,5)-(76,91),0,BF
860 FOR I=4 TO 5:PSET(I,8),2
870 DRAW"M+3,23M+2,-18M+2,18M+3,-23 BM+2,23M+5,-23M+5,23BM-8,-5R6 BM+4,-18D23R10
 BM+2,-23D23R10  BM+4,-23D20H3R4E3U20 BM+2,23U23R6H3D6G3L5"
880 NEXT
890 IF PEEK(&HC125)<>&H15 OR PEEK(&HD029)<>&HFB THEN GOSUB 990
900 N=0 :FOR Y=11 TO 20 STEP 3  :FOR X=46-Y TO 35 STEP 3
910 CALL MPUT3(N,X,Y):NEXT X,Y
920 N=11:FOR I=1 TO 9:X=RND*9+19:Y=RND*7+11:CALL MPUT2(N,X,Y):NEXT
930 N=2 :X=7:Y=15:CALL MPUT3(N,X,Y)
940 N=10:FOR I=10 TO 16 STEP 3  :CALL MPUT2(N,I,Y):NEXT
950 LOCATE 13,23:PRINT"HIT SPACE KEY!"
960 IF STRIG(0)=-1 THEN JOY=0:RETURN
970 GOTO 960
980 '============= MACHINE CODE READ ================================
990 RESTORE 1070:YY=41:AD=&HD000:NU=1070:GOSUB 1010
1000            YY=27:AD=&HC000:NU=1500
1010 FOR Y=0 TO YY:B=0:FOR X=0 TO 7:READ A$:FOR I=0 TO 1
1020 A=VAL("&h"+MID$(A$,I*2+1,2)):POKE AD+Y*16+X*2+I,A:B=B+A
1030 NEXT I,X:READ A$:IF B=VAL("&h"+A$) THEN 1050
1040 BEEP:PRINT"DATA ERROR in";NU+Y*10:END
1050 NEXT:RETURN
1060 '
1070 DATA AFCB,391F,CB39,1FCB,391F,5F79,801F,CB1B,  675   'D000
1080 DATA 371F,CB1B,8057,C9F3,D30C,3E03,D30F,87D3,  72B
1090 DATA 3CC9,3E02,D30F,AFD3,3CFB,C90A,471A,4F7E,  6E1
1100 DATA D30D,D609,0F0F,0F6F,26C1,3E44,CD17,D0CD,  645
1110 DATA 00D0,0110,00ED,B0EB,0130,0109,EB01,1000,  4A0
1120 DATA EDB0,C322,D00A,471A,4F7E,6F07,0707,8507,  59A
1130 DATA 0707,26C8,6FCD,00D0,7DD6,903E,1138,0187,  5F2
1140 DATA CD17,D001,1800,EDB0,EB01,2801,09EB,011B,  58C
1150 DATA 00ED,B0EB,0128,0109,EB01,1800,EDB0,C322,  641
1160 DATA D03E,1421,01C2,1100,C243,0E1F,EDB0,1323,  51C
1170 DATA 3D20,F73E,11CD,17D0,21E0,8311,D883,3E14,  699
1180 DATA 4804,EDB0,0E38,0954,5D0E,0809,3D20,F1CD,  523
1190 DATA 22D0,2100,E035,2C7E,AD77,C801,2203,C53E,  5E7
1200 DATA 1121,80C1,CD3C,D0C1,0404,78FE,1720,EFC9,  77A
```

```
1210 DATA 3AFF,CF47,ED5F,1780,3C32,FFCF,C900,0000,  737
1220 DATA 4621,20E0,AFB6,2805,2C2C,2C18,F736,032C,  4F1
1230 DATA 702C,1A77,C9E5,2120,E07E,B728,14D6,0228,  66D    'D100
1240 DATA 0FE5,2C4E,2C46,3E09,CD30,D0E1,7E3D,200B,  5BB
1250 DATA 352C,2C2C,3E50,BD20,E0E1,C92C,344E,2C46,  5CE
1260 DATA 0D0D,0505,7806,0017,1717,17CB,1017,CB10,  2CB
1270 DATA 814F,3EC2,8047,0AB7,200C,3E0A,E546,2D4E,  572
1280 DATA CD30,D0E1,18CD,3D28,0E7E,1F0F,545F,1CEB,  66C
1290 DATA 3520,03E1,77E5,EB2D,2D35,2C2C,3E0E,18DC,  5A7
1300 DATA 2150,E07E,B7CA,C4D1,E54F,2C46,CB38,3E09,  7D5
1310 DATA CD30,D0E1,5435,4E3E,0291,2832,2C7E,2C86,  60C
1320 DATA 2D77,2D47,3806,D62C,2824,1804,D606,281E,  3E2
1330 DATA CB38,1E0D,1AC6,0291,381A,D603,3016,1C1A,  448
1340 DATA C602,9038,0FD6,0430,0B1C,1A3C,12AF,77EB,  549
1350 DATA 2E08,35EB,2C2C,2C3E,8095,C273,D154,5F1A,  600
1360 DATA D60D,DA34,D22E,827E,B728,18EB,2E08,7ED6,  6DD
1370 DATA 042E,1096,280C,CDE8,D047,7E07,0707,90D4,  5C7
1380 DATA FCD1,EB2C,3E07,BD20,DEC3,34D2,2E08,342E,  745
1390 DATA 0E46,0E01,7BD6,0287,87C6,8690,3806,0DD6,  541   'D200
1400 DATA 0438,010D,3E0F,836F,462E,807E,9047,2E50,  3D0
1410 DATA 7EB7,2805,2C2C,2C18,F770,2C7B,3D87,8787,  5DE
1420 DATA 772C,71C9,2E50,7EB7,280C,E54F,2C46,CB38,  66D
1430 DATA 3E0B,CD30,D0E1,2C2C,2C3E,80BD,20E8,2E10,  63C
1440 DATA 7EE6,0CC8,0F0F,2FC6,0E6F,0E03,463E,09E5,  54B
1450 DATA CD30,D0E1,4604,3E16,900E,0320,0141,703E,  4FD
1460 DATA 0CE5,CD30,D0E1,4611,0DE0,1AD6,0530,0C1C,  630
1470 DATA 1A90,2802,3D20,04EB,2C34,EB2C,3E0D,95C2,  539
1480 DATA 5AD2,C900,0000,0000,0000,0000,0000,0000,  1F5
1490 '
1500 DATA 010A,143F,3F7F,A5AA,55AA,01F0,DEEF,F7FB,  81A
1510 DATA 40A0,50A8,542A,542A,117C,F69A,9EFE,FE7C,  807
1520 DATA 3B7B,7BB7,7F37,BB7B,94AA,94AA,94AA,942A,  84C
1530 DATA 2A91,ABFF,7F7F,3F3F,F7F6,EEDE,BCF8,F1F2,  B31
1540 DATA 542A,54A8,54A8,56AB,0000,0000,0000,0000,  377
1550 DATA 152A,0508,0503,0501,40A8,54AA,148A,D5CA,  47D
1560 DATA 0000,0000,0000,0000,0701,0305,0105,0307,  020
1570 DATA D5CA,D5CA,D5CA,D5CA,0000,0009,0A3F,3F1F,  72C
1580 DATA 030D,5727,6EDC,F9F2,94AA,142A,54AA,55AB,  73D
1590 DATA 0001,0303,1B51,AC54,7FE7,CEDC,FCFE,FF57,  7D3
1600 DATA F088,4484,0404,88F0,807F,E733,E77F,8057,  816
1610 DATA 00FF,FFFF,FEFF,00FF,00DE,EFEF,6FDE,007C,  A7E
1620 DATA AB57,A753,A950,A800,FFF0,CFFF,FE79,0000,  8D1
1630 DATA B800,C0B0,54AA,DC70,0000,0000,0000,0000,  472
1640 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,  000
1650 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,  000
1660 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,  000
1670 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,  000
1680 DATA 0000,7005,CA15,2AD5,0000,A854,AA55,AB55,  54E
1690 DATA D52A,15CA,0570,0000,55AB,55AA,54A8,0000,  54E
1700 DATA 071F,3D71,69C4,D0E8,E0F8,1C26,264B,030B,  652
1710 DATA C0C8,F264,783A,1F07,0733,0B26,965C,F8E0,  6EB
1720 DATA 0020,1019,0B2D,7EDC,8082,84C8,F0D4,3E9B,  6C6
1730 DATA 7E2D,0B19,1020,0000,3ED4,F0C8,8482,8000,  54F
1740 DATA 41FF,EFF6,FBFB,FBF6,03F1,F9FC,5C6C,6CD9,  C02
1750 DATA F6FB,FBFB,FBFA,F71C,D86C,6C6C,5CFC,FC7C,  BDB
1760 DATA 0141,363D,1A35,2AD5,8082,6CBC,58AC,54AB,  630
1770 DATA D52A,351A,3D36,4101,AB54,AC58,BC6C,8280,  630
1780 '
1790 DATA 8,6,4,2,0 ,8,8,8,8,8 ,0,2,4,6,8 ,0,2,8,2,0 ,2,8,6,8,2 ,0,0,0,0,0
1800 DATA 2,4,6,4,2 ,4,4,2,4,4 ,8,0,8,0,8 ,0,2,4,2,0 ,6,0,2,0,8 ,8,4,0,4,8
1810 DATA 1,1,3,3,7 ,7,5,5,4,4 ,6,1
```

■エピローグ

「壁が，壁が迫って来るー！」

■参　考

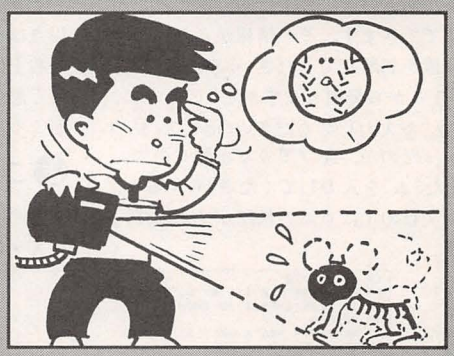
「バラデューク」©十ムラコ



★OFに載ったぞー。しかし，まわりのみんなは冷たく「それがどうした。人生なんてこんなものだろうか。(神奈川県海老名市・YS15才)……[影：私なんて毎月載ってるから，まわりの視線は…。 ―同：シラン。]

PC-6001/mk II/6601/SR(モード1, ページ1)用

エックス　ボックス
X・BOX



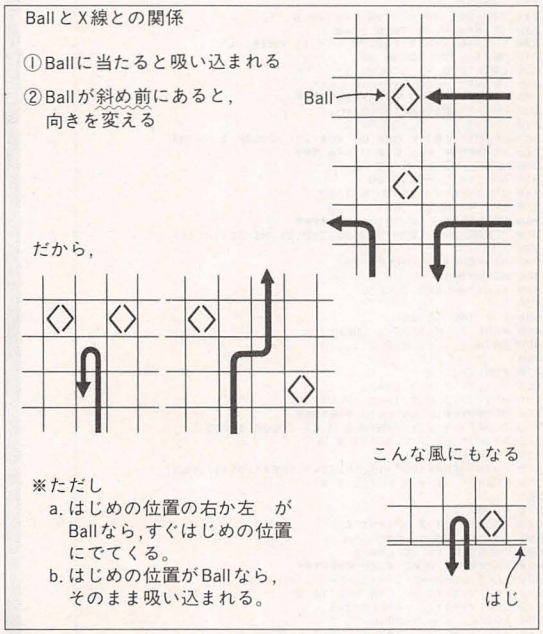
毛利　勝

ひそれはね……

バ：けんしろー！大変，大変！
ケ：どしたの？そんなにあばれて。
バ：このBallがね…。
オ：ん。そらぁす，すんごぉい。
ケ：あのね，まだ何も聞いてないんだけど。

ふさてそのBallは？

バ：このBallは，金属でできてるらしいんだ。それでね，ん，そーなんだ，X線を当てると，それを吸い込むんだね。それで，ん，そう，X線が近くを通ると，その向きを変えてしまうんだね，うん。



《第1図》BallとX線との関係

ケ：な～んかわかったよな，わかんないような感じ。
バ：それではね，BallとX線の関係をね，**第1図**にまとめておこうね，うん。
オ：そぉれは，ありがたぁい。

みLet's try.

説明です。プログラムは，モード，ページとも1～4のどこでも動きます。マシン語のSUB（ROMの中の）を使っているので，RUNする前には，いちおうSaveしたほうがいいと思います。それから，REM文や，":"しか書いてない行は入力しなくても，正しく動きます。

《第1表》主な変数

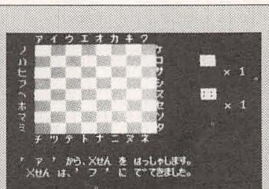
XF	X線（"::"）を表示するか（する＝1）
S	X線のスタートのところ
LE	Ballの数
JX, JY	マップ調査用(つぎの位置)
XX	X線のでてきたところ
YY	次の表示位置の保存（スタック）
KC	キー・バッファ・クリア・サブのAdr.（＝&H1058）
M(x, y)	マップ
C(x, y)	マップの色(白か緑)
XC	手数
XC(n)	手数の保存
H	X線の進む方向（8方向）
H(n)	X線の進む方向のデータ
B2$	表示位置を左に二つ移動

入力が終わったら，RUNしてください。すると，Ball（"<>"）の数を聞いてくるので，1個から7個ぐらいの間で入力してください。すると，P6が8×8マスの中に，入力した個数のBallを，てきとーに置きます。あなたは，その置かれたBallの位置を探り当ててください。手がかりは，マスの回りから発射するX線と，その動きの**第1図**です。

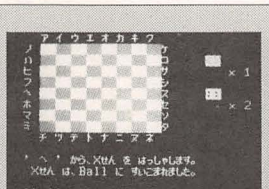
"どこから発射しますか？"と聞か



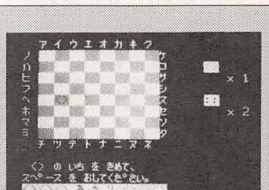
《写真1》Ballの数を決めます。最初は1個で挑戦！



《写真2》アからX線を発射するとフにでたゾ



《写真3》ムムッ。X線が吸い込まれた。ということは…



《写真4》大当たり!!2回でみごとに発見しました

★みなさん!!「YS」とは，なんと！あの斉藤由貴ちゃんのイニシャルのことだったんです。やったぜ!!影さん！
（奈良市・**佐野のおでき14才**）…【**影**：あっ！そうか!!そうだったんだ!!だからNECのパソコンでできるんだ。】

れたら，カタカナのア～ミでX線の発射位置を決めてください。すると，その発射したX線が，どこからでてきたか，あるいは，Ballに吸い込まれたかがでてきます。その情報から，Ballの位置を判断してください。わかったら，“どこから発射しますか？”のときに，“ム”を入力してください。そして，見つかったのか，ギブアップか聞くので，また“ム”を入力してください。すると，マス目の上に点滅の箇所がでるので，カーソル・キーで動かして，スペース・キーで決定してください。当たっていれば，“く>”が表示されます。

こうして全部見つけると終わりです。得点はないけれど，X線を発射した数（右上に表示）が多いのは，まだ未熟だと思ってください。この数は，同じところを2度やっても増えません。

よこのゲームは……

このゲームは，オリジナルではなく，ある本を参考にして，そこに載っていたゲームをP6用にアレンジした物です。人対人でもできますが，P6にやらせて，人間のほうは，家族や友達みんなで，Ballの位置はどこ？なんて考えるのもいいと思いますよ。

参考文献

パズルの百科

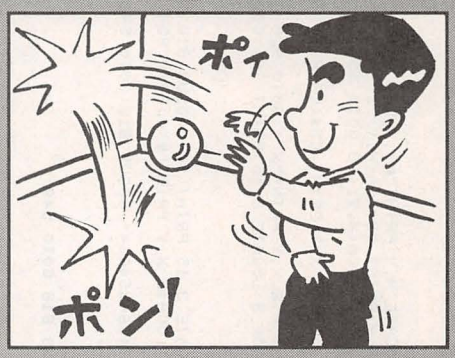
X・BOXのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1370
20 REM♥♥♥♥♥ PLAYｶﾞﾝ まち S. ♥♥♥♥♥
30 IF PEEK(&HFD1B)>0 THEN 30
40 RETURN
50 REM♥♥♥♥♥ Xせん の いどう S. ♥♥♥♥♥
60 IFXFTHEN 80
70 COLOR 1 :PRINT"ｲ" "CHR$(S+177)" ｲ から､Xせん を はっしゃします。
80 YY=CSRLIN
90 I=INT(S/8):L=S-I*8+1
100 IF I=0 THEN X=L :Y=1 :H=6
110 IF I=1 THEN X=8 :Y=L :H=8
120 IF I=2 THEN X=L :Y=8 :H=2
130 IF I=3 THEN X=1 :Y=L :H=4
140 :
150 IF M(X,Y)=1 THEN 440
160 FOR I=-2 TO 2 STEP 4
170 GOSUB 330:IF J=1 THEN XX=S+177 :GOTO 390
180 NEXT :GOTO 210
190 :
200 IFXFTHEN PRINT"  "
210 IFXFTHEN COLOR C(X,Y):LOCATE X+X,Y :PRINT":"B2$;
220 I=0 :GOSUB 330:ON J GOTO 430,370
230 :
240 I=1 :GOSUB 330
250 IF J=1 THEN H=H-2 :H=H-(H<2)*8:GOTO 200
260 :
270 I=-1:GOSUB 330
280 IF J=1 THEN H=H+2 :H=H+(H>9)*8:GOTO 200
290 :
300 X=X+H(2+H):Y=Y+H(H):Z=H+X+Y
310 PLAY"n=Z;":GOTO 200
320 :
330 J=H+1:J=J+((J>9)-(J<2))*8
340 JX=X+H(2+J):JY=Y+H(J)
350 J=M(JX,JY) :RETURN
360 :
370 XX=SCREEN(JX+JX,JY)
380 IFXFTHEN PRINT"  "
390 COLOR 1:LOCATE 0,YY
400 PLAY"o4B":IFXFTHEN RETURN
410 PRINT" Xせん は､ｲ "CHR$(XX)" ｲ に でてきました。":RETURN
420 :
430 IFXFTHEN PRINT"  "
440 COLOR 1:LOCATE 0,YY
450 PLAY"o3FC":IFXFTHEN RETURN
460 PRINT" Xせん は､Ball に すいこまれました。":RETURN
470 REM♥♥♥♥♥ key input ♥♥♥♥♥♥♥♥
480 EXECKC
490 PRINT"",,"どこから はっしゃ しますか":INPUT"  [ ｱ ～ ｪ , ｸ ]";S$
500 S=ASC(S$+" ")-177
510 IF S=32 THEN 690
520 IF S=>0 AND S<32 THEN 580
530 :
540 COLOR 4:PRINT" カタカナ ";
550 COLOR 3:PRINT" でﾞﾆｭｳﾘｮｸ にしてください。
560 COLOR 1:PLAY"o7B":GOTO 480
570 :
580 FOR I=1 TO XC
590 IF XC(I)=S THEN 660
600 NEXT
610 :
620 XC=XC+1 :XC(XC)=S
630 YY=CSRLIN :LOCATE 28,6 :PRINT XC
640 LOCATE 0,YY :GOSUB 60:GOTO 480
650 :
660 PRINT"? いちﾄﾞ かりましたよ ?
670 PLAY"o7B" :GOTO 640
680 REM♥♥♥♥♥ みつかった ? ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
690 PRINT"みつかった..ｸ  ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ..ﾛ
700 INPUT"ﾄﾞｳｽﾙﾃﾞｽｶ [ ｸ,ﾛ ]";S$
710 IF S$= "ﾛ" THEN 1160
720 IF S$<>"ｸ" THEN 480
730 :
740 CLS :PRINT"てんめつ[  ]ﾖﾐ うごかして､
750 PRINT" <> の いち を きめて､
760 PRINT"スﾍﾟｰｽ を おしてください。
770 :
780 X=1 :Y=1 :CONSOLE,,,0
790 V=X*16:W=Y*12:I=POINT(V,W)
800 LINE(V,W)-(V+9,W),1
810 LINE(40,132)-(49,132),1
820 T=STRIG(0):IF T THEN 860
830 S=STICK(0):IF S=0 THEN 860
840 X=X+H(3+S):X=X-(X<1)+(X>8)
850 Y=Y+H(1+S):Y=Y-(Y<1)+(Y>8)
860 LINE(V,W)-(V+9,W),I
870 LINE(40,132)-(49,132),2
880 IF T=0 THEN 790
890 REM♥♥♥♥♥ ( けっか ひょうじﾞ ) ♥♥♥♥
900 CONSOLE,,,1
910 IF M(X,Y)=1 THEN 980
920 :
930 PLAY"o1Br16B32r16B":COLOR3
940 PRINT"xxx ﾏﾞんねんでした。 xxx
950 PRINT" そこには、 <> は おりません。
960 COLOR 1:GOTO 480
970 :
980 YY=CSRLIN :COLOR C(X,Y)
990 LOCATE X+X,Y :PRINT"<>
1000 LE=LE-1
1010 LOCATE 0,YY :COLOR 2
1020 PRINT"<><><> あと り <><><>
1030 COLOR 1 :IF LE=0 THEN 1090
1040 :
1050 PLAY"o6CDEDEFEFGF4
1060 PRINT" あと､"LE"こ かくれています。
1070 GOSUB 30:GOTO 480
1080 REM♥♥♥♥♥ ぜﾞんぶﾞ みつかった ♥♥♥♥♥
1090 A$="CDEDEFEFGFGAGAB
1100 PLAY"o4"+A$+"o6C4","o5"+A$+"C4
1110 PRINT" ぜﾞんぶﾞ みつかりました。
1120 GOSUB 30
1130 PRINT" つぎﾞは､<> のかずﾞを ふやして
1140 GOTO 1280
1150 REM♥♥♥♥♥ ｷﾞﾌﾞ ｱｯﾌﾟ ♥♥♥♥♥♥♥♥
1160 A$="GFEDCr8."
1170 PLAY "o2"+A$+"o4C","o3"+A$+"o7C"
1180 PRINT" ｷﾞﾌﾞｱｯﾌﾟ でﾞすか? ﾏﾞんねんでﾞすね。こたえは...";
1190 :
1200 YY=CSRLIN
1210 FOR Y=1 TO 8 :FOR X=1 TO 8
1220 IF M(X,Y)=0 THEN 1240
1230 LOCATE X+X,Y :COLOR C(X,Y):PRINT"<>"
1240 NEXT X,Y :GOSUB 30
1250 LOCATE 0,YY :COLOR 1
1260 PRINT" ごｶﾆくしﾞけずﾞに､もういちﾄﾞ
1270 REM♥♥♥♥♥ おわり ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
1280 PRINT" ちょうせんしてみてください。
1290 PRINT"     ";:COLOR 2
1300 PRINT" [@J を おすと はじﾞまります。";:COLOR 1:PRINT
1310 REM♥♥♥♥♥ Xせん を さいしﾞんする ♥♥♥
1320 XF=1:FOR XI=1 TO XC
1330 S=XC(XI):GOSUB 60
1340 IF INKEY$="@" THEN 1620
1350 EXECKC:NEXT :GOTO 1320
1360 REM♥♥♥♥♥ しょき せってい ♥♥♥♥♥♥♥♥
1370 CLEAR 200 :DIM M(9,9),C(8,8),XC(32),H(11)
1380 :
1390 B2$=CHR$(29)+CHR$(29)
1400 KC=&H1058
1410 PLAY"voL16","voL16
1420 :
1430 FOR I=0 TO 11
1440 READ J :H(I)=J-1 :NEXT
1450 DATA 1,,,,1,2,2,2,1,,,0
1460 :
1470 FOR I=1 TO 8
1480 M(I,9)=2:M(9,I)=2
1490 M(I,0)=2:M(0,I)=2 :NEXT
1500 REM♥♥♥♥♥ かﾞめん せってい ♥♥♥♥♥♥♥
1510 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,,0:COLOR 1:CLS
1520 PRINT"  ｱ ｲ ｳ ｴ ｵ カ キ ク
1530 FOR I=0 TO 7
1540 PRINT CHR$(201+I);TAB(18);CHR$(185+I):NEXT
1550 PRINT"  ﾁ ﾂ ﾃ ﾄ ﾅ ﾆ ﾇ ﾈ
1560 :
1570 COLOR 2
1580 LOCATE 24,2 :PRINT"<>"
1590 LOCATE 24,5 :PRINT":"
1600 CONSOLE 11 :COLOR 1
1610 REM♥♥♥♥♥ GAME せってい ♥♥♥♥♥♥♥
1620 LE=3:XC=0:XC(1)=-1:XF=0 :I=0 :CLS
1630 FOR Y=1 TO 8 :FOR X=1 TO 8
1640 C(X,Y)=2+I :COLOR 2+I
1650 LOCATE X+X,Y:PRINT"  "
1660 I=2-I :NEXT :I=2-I :NEXT :COLOR 1
1670 :
1680 CLS :COLOR 2:PRINT"<>";:COLOR 1:INPUT" の かずﾞは ";LE
1690 LOCATE 27,3 :PRINT"x"LE
1700 LOCATE 27,6 :PRINT"x 0 "
1710 REM♥♥♥♥♥ Ball せってい ♥♥♥♥♥♥♥
1720 CLS :PRINT"ちょっと まってﾃﾞください。
1730 FOR Y=1 TO 8 :FOR X=1 TO 8
1740 M(X,Y)=0:NEXT X,Y
1750 FOR I=1 TO LE
1760 X=INT(RND(1)*8)+1
1770 Y=INT(RND(1)*8)+1
1780 IF M(X,Y)=1 THEN 1760
1790 M(X,Y)=1 :NEXT
1800 CLS :PRINT"でﾞは､はじﾞめましょう。
1810 GOTO 480
1820 :
1830 <><><>  X.BOX  <><><>
1840 FOR  N60-BASIC
1850 P.BY MONCHAKUN "ひこれな､と､ふい
1860 --------------------THE END
```

★ビリッビリビリ！モグモグムシャムシャ。あっ見城先生もいっしょに萩の月食べません！（神奈川県鎌倉市・OUT RUN命！14才）…【見城：あまい!!萩の月は小さな箱に入っているのだ!!箱を開ける疑音がないじゃないか!!】

PC-6001/mk II/6601/SR(モード1, ページ2)用

バウンドボール



小川　邦久

★内容

一昔前にはやった，物を取って点数をあげていくタイプのゲームです。

★遊びかた

プログラムをRUNさせたら，タイトル画面がでます。そこでスペース・キーを押すとゲームがスタートします。

動かすキャラクターは“●”です。このキャラクターは，止まることができません。カーソル・キーを押すと，その方向にどんどん動きますが，何かにぶつかると方向転換します。

このゲームの基本は，“□”の中にある“K”を取って，同じく“□”の中にある“○”の中に入ることです。しかし，“K”を取らずに，“○”に入ったり，“＊”にぶつかったりするとミスになり，画面右下の“P＝”の数が一つ減ります。全部なくなると，ゲーム・オーバーです。

“□”の中には，他にもいろいろなものが入っているので，入る点数や効果などを確めてみましょう。

★プログラムについて

マシン語をまるで知らないので，オールBASICのプログラムです。プログラムを打ち込んでRUNすれば，ゲームがはじまります。

★協力

このゲームは小学校5年生の“たか”と，一緒に2分で考え，自分が1時間足らずでプログラムを作ってしまいました。早く作り終わったけど，自分ではけっこうおもしろいと思います。

《第1表》変数表

CA( )	キャラ配置
CB$( )	キャラクター
KI	「・」の数
St	「＊」の数
PL	プレイヤーの数
SC	スコア

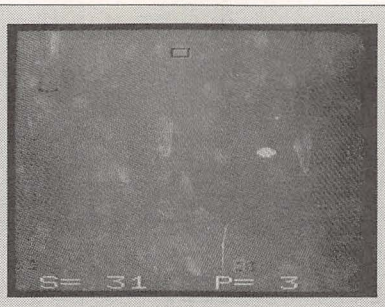
今度は，同じクラスの友達と，X68000のプログラムを送りますので，そのときはまたよろしくおねがいします。

★

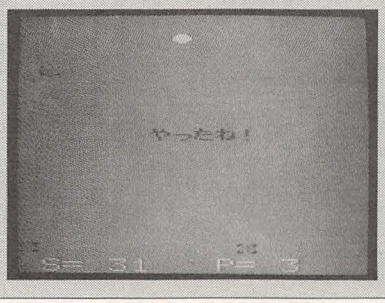
★　　★



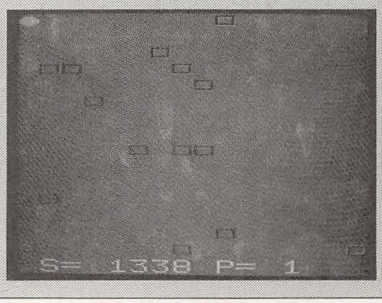
▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでスタート!!



◀《写真2》四角いブロックにぶつかってKをだそう!!



▶《写真3》Kを取って○に入るとラウンド・クリア

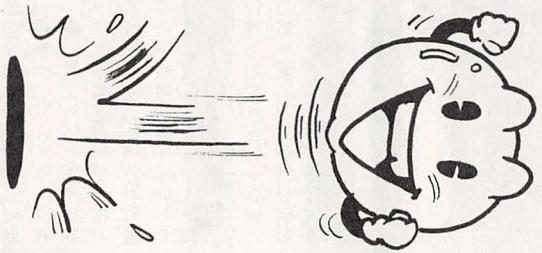


▼《写真4》ラウンドが進むにつれブロックが増える

★私たちの担任の神島先生は，となりのクラスで聞こえるほど声がでかいし!!私は一番前の席なので耳せんをしている。(栃木県那須郡・**ドカン17才**)……**【編：奥村のやすきよコンビが電話をはじめるとうるさくて電話できない。】**

バウンドボールのプログラム・リスト

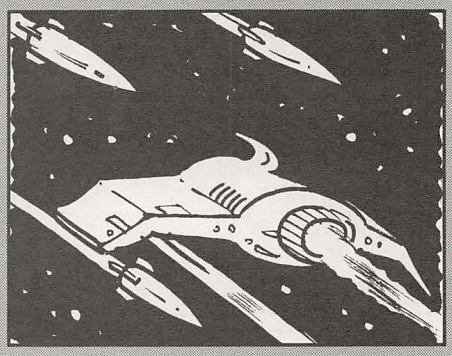
```
10 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 REM●          ﾊﾞｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙ          ●
30 REM●            1987/10            ●
40 REM●          おかﾞわ くにひさ          ●
50 REM●          おかﾞわ たかひろ          ●
60 REM●        PC-6000ｼﾘｰｽﾞ          ●
70 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 REM+++ しょきせってい +++
110 DIM CA(15,14),CB$(7):SC=0
120 SCREEN 3,2,2:CONSOLE 0,16,0,0
130 CB$(1)="・":CB$(2)="*"
140 CB$(3)="♥":CB$(4)="◆"
150 CB$(5)="O":CB$(6)="K"
160 CB$(7)="P"
170 REM+++ タイトルかﾞめん +++
180 COLOR ,1:CLS
190 COLOR 3:LOCATE 3,3:PRINT"ﾊﾞｳﾝﾄﾞﾎﾞｰﾙ"
200 COLOR 2:LOCATE 5,7:PRINT"SCORE"
210 COLOR 4:LOCATE 4,8:PRINT SC
220 COLOR 3:LOCATE 1,13:PRINT"PUSH SPACE KEY"
230 IF STRIG(0)=0 THEN 230
240 REM+++ せって2 +++
250 SC=0:PL=3:KI=1:ST=1
260 REM+++ せって3 +++
270 COLOR ,3:CLS
280 COLOR 2:LOCATE 5,7:PRINT"START"
290 KY=0:X=0:Y=0:HO=5:FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 14:CA(A,B)=0:NEXT B,A
300 C=1:FOR I=1 TO KI:GOSUB 380:NEXT
310 C=2:FOR I=1 TO ST:GOSUB 380:NEXT
320 C=3:FOR I=1 TO 4 :GOSUB 380:NEXT
330 C=4:GOSUB 380
340 C=5:GOSUB 380
350 C=6:GOSUB 380
360 C=7:IF RND(1)<0.1 THEN GOSUB 380
370 GOTO 420
380 A=INT(RND(1)*16):B=INT(RND(1)*15)
390 IF CA(A,B)<>0 OR(A=0 AND B=0)THEN 380
400 CA(A,B)=C
410 RETURN
420 REM+++ ｹﾞｰﾑｽﾀｰﾄ +++
430 CLS
440 FOR A=0 TO 15:FOR B=0 TO 14
450 IF CA(A,B)<>0 THEN COLOR 4:LOCATE A,B:PRINT"□";
460 NEXT B,A
470 COLOR 2:LOCATE 1,15:PRINT"S=";SC;
480 LOCATE 9,15:PRINT"P=";PL;
490 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT"●"
500 PLAY"T120V15O4L4GFEDCEC"
510 FOR I=0 TO 1500:NEXT
520 S=STICK(0)
530 IF S=1 OR S=3 OR S=5 OR S=7 THEN HO=S
540 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"●";
550 IF HO=1 THEN Y=Y-1:IF Y=-1 THEN Y=0:GOSUB 810
560 IF HO=3 THEN X=X+1:IF X=16 THEN X=15:GOSUB 810
570 IF HO=5 THEN Y=Y+1:IF Y=15 THEN Y=14:GOSUB 810:GOTO 550
580 IF HO=7 THEN X=X-1:IF X=-1 THEN X=0:GOSUB 810:GOTO 550
590 COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"●";
600 PLAY"O4E64"
610 IF CA(X,Y)=0 THEN 520
620 IF CA(X,Y)<10 THEN COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"●";:UU=1
630 IF UU=1 THEN COLOR 1:LOCATE X,Y:PRINT CB$(CA(X,Y));
640 IF UU=1 THEN UU=0:GOSUB 810:CA(X,Y)=CA(X,Y)+10:GOTO 550
650 CA(X,Y)=CA(X,Y)-10
660 COLOR 3:LOCATE X,Y:PRINT"□";:LOCATE X,Y:PRINT CB$(CA(X,Y));
670 A=CA(X,Y):CA(X,Y)=0
680 IF A=2 THEN PL=PL-1:COLOR 4:LOCATE X,Y:PRINT"X";:GOTO 920
690 IF A=1 OR A=3 OR A=4 THEN COLOR 3:LOCATE 3,15:PRINT SC;:COLOR 2
700 IF A=1 THEN SC=SC+1
710 IF A=3 THEN SC=SC+10
720 IF A=4 THEN SC=SC+100
730 IF A=1 OR A=3 OR A=4 THEN LOCATE 3,15:PRINT SC;:GOSUB 810:GOTO 540
740 IF A=5 AND KY=1 THEN COLOR 2:LOCATE X,Y:PRINT"●";:GOTO 850
750 IF A=5 THEN A=2:GOTO 680
760 IF A=6 THEN KY=1:PLAY"O5E64D64G64B64G64":GOSUB 810:GOTO 540
770 COLOR 3:LOCATE 11,15:PRINT PL;
780 PL=PL+1
790 COLOR 2:LOCATE 11,15:PRINT PL;
800 PLAY"O5L64CC+DD+EFF+GG+":GOSUB 810:GOTO 540
810 PLAY"O7E64O4C64O5D64"
820 IF HO<4 THEN HO=HO+4:RETURN
830 HO=HO-4:RETURN
840 REM+++ めんクリア +++
850 COLOR 4:LOCATE 6,7:PRINT"やったね!":PLAY"o5g64f64e64f64g64f64"
860 SC=SC+200:KI=KI+0.5:ST=ST+1
870 IF KI=25 THEN KI=15
880 IF ST=35 THEN ST=25
890 FOR I=0 TO 1500:NEXT
900 GOTO 270
910 REM+++ MISS +++
920 COLOR 4:LOCATE 6,7:PRINT"やられた!"
930 PLAY"O3C64E64O5C64E64O4C64E64"
940 FOR I=0 TO 1400:NEXT
950 IF PL>0 THEN 270
960 REM+++ GAME OVER +++
970 LOCATE 4,8:PRINT"GAME OVER"
980 FOR I=0 TO 1400:NEXT
990 GOTO 180
1000 REM ppp ごﾞくろうさん ppp
```



★ぼくは、第二の木屋さんをめざしている少年ですが,はたしてなれるでしょうか？（大阪府高槻市・**イースおもしろかった14才**）……**[影：材木をさわってそれが何の木だかもわかるようになれば一人前だ／編：もー。]**

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

THE MISSILE
ザ　ミサイル



若宮　一樹

◉ストーリー

宇宙船に乗っていたあなたは，突然のミサイル攻撃を受けた。とにかく，よけるしかない！

◉操作方法

カーソル・キーの左右を使ってミサイルをかわしてください。

◉パワーアップ

各面ごとに何個かパワーアップ・カプセルが出現します。これを取るとつぎのようなことができます。

① **バリアをつける**…これをつけているとミサイルに当たっても自機が減りません。バリアの数は画面の下に表示されます。バリアは無限に取れます。

② **移動範囲を増す**…移動範囲は画面下のアンダー・ラインです。つまり，それが長くなるのです。しかし，これには，限界があります。

③ **スピード・アップ**…スピードはLOWとHIGHの2種類があります。ゲーム・スタート時はLOWになっています。ちなみにLOWでは誘導ミサイルはよけられません。

④ **自機を増やす**…1UPです。自機の数は画面左下に表示されます。何機でも増やすことができます。

◉入力方法

まず，**リスト1**を入力してセーブしてつぎに**リスト2**を入力してください。

《第1表》マシン語表

A000～	PUTルーチン
A070～	自機MOVEルーチン
A17A～	ミサイル・ルーチン
A1A0～	判定ルーチン
A1E0～	パワーアップ判定ルーチン
9500～	キャラクター・データ

リスト1は，マシン語データなのですがチェックサムが付いているのでだいじょうぶだと思います。

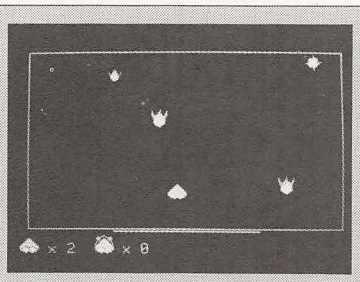
◉最後に

面は全部で8面あります。各面，ミサイルの飛びかたがちがうので気をつけてください。また，マシン語は使いやすいように作ってあるのでいろいろ活用してみてください。

《第2表》変数表

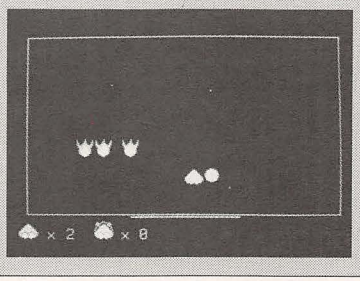
M	自機の数
V	バリアの数
Z	面の数
G，GG	パワーアップ関係

★　★



▲《写真1》飛んでくるミサイルをうまくよけよう

▼《写真2》しばらくよけるとパワーアップ・カプセルが…



《リスト1》THE MISSILEのマシン語・プログラム・リスト

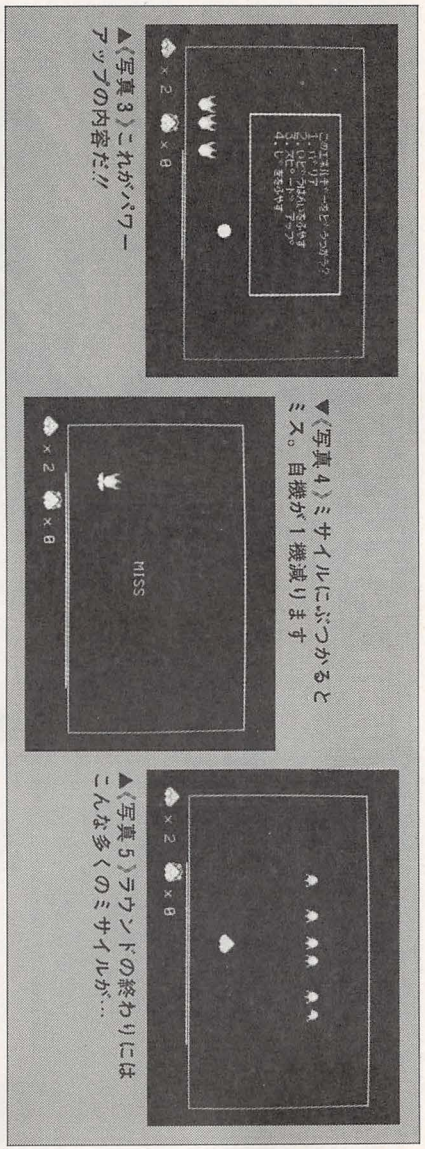
```
10 CONSOLE0,20,0,0:CLS:G=100
20 LOCATE13,9:PRINT"The Missile":LOCATE10,15:PRINT"Now Data Reading..."
30 A=&H9500:B=&H973F:GOSUB50
40 A=&HA000:B=&HA20B:GOSUB50:GOTO90
50 FOR I=A TO B STEP16:S=0:FOR J=0 TO 15:READA$:P=VAL("&H"+A$)
60 POKE I+J,P:S=S+P:NEXT:READA$
70 IF S=VAL("&H"+A$)THENG=G+10:NEXT:RETURN
80 PRINT@;"ﾃﾞｰﾀｶﾞｱﾘﾏｾﾝ":END
90 LOCATE16,15:PRINT"ｵｸﾃﾞｽ･･･ﾘﾄﾗｲｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":END
100 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,00,01,00,03,80,03,80,108
110 DATA03,80,02,00,02,80,02,00,00,00,00,00,00,00,209
120 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,00,01,00,00,00,00,003
130 DATA00,00,05,40,05,40,05,60,01,00,00,00,00,00,0F8
140 DATA00,00,00,00,00,00,00,03,80,07,C0,0F,E0,0F,E0,328
150 DATA1F,F0,0F,E0,0F,E0,07,C0,02,80,00,00,00,00,436
160 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,00,03,80,03,80,107
170 DATA01,00,00,00,00,10,10,10,21,00,21,00,01,00,00,094
180 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,66,6F,F6,0F,F6,07,E0,34B
190 DATA07,E0,0F,F6,00,00,00,00,66,6F,F6,0F,F6,07,E0,34B
200 DATA00,00,01,00,01,00,0F,F6,05,66,00,00,00,00,00,34B
210 DATA7B,B9,01,80,00,00,01,80,01,80,00,00,01,80,1B,DE,27E
220 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,01,80,01,80,00,00,00,3B6
```

★ブレイザーのオープニングで仲間がつぎつぎに破壊されていくのを見て「オマエたちのカタキは俺がとる！」と言いつつ30秒後に泣いていたH君。(宮城県石巻市・**ゲームってほんとにいいですね～14才**)……**【影：えっ。】**

```
230 DATA03,60,03,E0,07,F0,07,F0,07,F0,03,E0,01,C0,00,00,5CF
240 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,80,00,80,00,10,84,214
250 DATA10,84,08,08,01,C0,03,E0,03,E0,01,C0,00,80,00,00,46C
260 DATA00,00,00,00,00,00,00,02,40,06,E0,0F,F0,0F,F0,326
270 DATA0F,F0,1F,F8,1F,F8,1F,F8,1F,F8,0F,F0,07,E0,01,80,7C2
280 DATA00,80,40,82,41,82,61,86,61,86,71,0E,30,0C,31,8C,54B
290 DATA13,C8,07,E0,07,E0,0F,F0,0F,F0,07,E0,03,C0,01,80,6D2
300 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
310 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
320 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
330 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,000
340 DATA00,00,00,00,00,00,01,80,03,C0,07,E0,0F,F0,1F,F8,441
350 DATA3F,FC,7F,FE,F1,8F,CC,33,9E,79,5E,7A,3F,FC,04,20,885
360 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,01,80,03,C0,02,40,0A,50,1E8
370 DATA1B,D8,31,8C,4E,72,3F,FC,7F,FE,3F,FC,0E,70,04,20,705
380 DATA00,00,00,00,00,00,01,80,03,C0,07,E0,09,90,1E,78,35A
390 DATA3F,FC,7F,FE,F1,8F,CC,33,9E,79,5E,7A,3F,FC,04,20,885
400 DATA01,80,36,6C,78,1E,78,1E,31,8C,4B,D2,46,62,8B,D1,62B
410 DATA9B,D9,31,8C,4E,72,3F,FC,7F,FE,3F,FC,0E,70,04,20,786
420 DATA00,00,00,00,00,00,02,40,0F,70,0F,70,1F,78,06,20,1FD
430 DATA08,18,1E,38,0F,70,0F,70,02,40,00,00,00,00,00,00,1AE
440 DATA00,00,00,00,03,C0,0F,F0,1F,F8,1F,F8,3F,FC,3F,FC,666
450 DATA3F,FC,3F,FC,1F,F8,1F,F8,0F,F0,03,C0,00,00,00,00,666
460 DATAE5,DD,E5,FD,E5,D5,C5,26,00,3A,01,90,6F,29,29,29,7FE
470 DATA54,5D,29,29,19,16,00,3A,00,90,5F,19,FD,21,C0,94,4E6
480 DATA11,40,00,3A,02,90,47,FD,19,10,FC,54,5D,E3,DD,E3,6DA
490 DATAE3,62,6B,11,00,20,DD,19,11,26,00,0E,10,06,02,FD,431
500 DATA7E,00,77,FD,23,23,10,F7,19,DD,20,F1,0E,10,06,02,49C
510 DATAFD,7E,00,DD,77,00,FD,23,DD,23,10,F4,DD,19,0D,20,716
520 DATAED,C1,D1,FD,E1,DD,E1,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,7C5
530 DATAD5,3A,03,90,32,00,90,3A,04,90,32,01,90,3E,06,32,46B
540 DATA02,90,CD,00,A0,CD,61,10,57,E6,20,20,1B,7A,E6,10,645
550 DATA20,24,3A,03,90,32,00,90,3A,04,90,32,01,90,3E,07,3A9
560 DATA32,02,90,CD,00,A0,D1,C9,3A,03,90,FE,0A,28,02,D6,6A0
570 DATA02,32,03,90,18,DC,3A,03,90,FE,1C,28,02,C6,02,32,4C6
580 DATA03,90,18,CD,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,178
590 DATA78,01,6E,01,64,01,5A,01,50,01,46,01,3C,02,32,02,2B2
600 DATA28,02,1E,02,14,02,0F,03,0A,03,0A,03,0F,03,14,04,0B6
610 DATA1E,04,28,04,3C,05,50,05,64,05,78,05,8C,05,96,05,2F6
620 DATAC5,D5,E5,00,00,00,00,DD,7E,01,4F,87,5F,16,00,21,547
630 DATAD0,A0,19,7E,32,01,90,DD,7E,00,32,00,90,3E,06,32,55D
640 DATA02,90,CD,00,A0,79,3C,DD,77,01,FE,18,20,0E,3E,01,58C
650 DATADD,77,01,ED,5F,E6,1F,C6,03,DD,77,00,3A,06,90,FE,791
660 DATA00,28,10,DD,7E,00,47,3A,03,90,B8,38,27,28,04,04,3EE
670 DATADD,70,00,DD,7E,01,87,5F,16,00,21,D0,A0,19,7E,32,5FF
680 DATA01,90,DD,7E,00,32,00,90,23,7E,32,02,90,CD,00,A0,580
690 DATAE1,D1,C1,C9,05,DD,70,00,18,D8,DD,E5,D5,C5,DD,21,9D8
700 DATA07,90,11,02,00,3A,05,90,47,CD,00,A1,DD,19,10,F9,52D
710 DATAC1,D1,DD,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,419
720 DATADD,E5,D5,3A,05,90,47,DD,21,07,90,11,02,00,DD,7E,6B0
730 DATA01,FE,15,28,02,18,1A,DD,7E,00,4F,3A,03,90,B9,28,4C8
740 DATA0B,3D,B9,28,07,3C,3C,B9,28,02,18,05,3E,01,32,30,349
750 DATA90,DD,19,10,D9,D1,DD,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,5C7
760 DATA3A,31,90,32,00,90,3E,7D,32,01,90,3E,09,32,02,90,446
770 DATACD,00,A0,3E,00,32,32,90,3A,31,90,47,3A,03,90,B8,566
780 DATA28,01,C9,3E,01,32,32,90,C9,00,00,00,00,00,00,00,2EE
```

《リスト2》THE MISSILEのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ***** The Missile *****
20 SCREEN4,2,2:CLS:COLOR,,3:CONSOLE0,20,0,0
30 LOCATE10,6:COLOR4:PRINT"*** THE MISSILE ***"
40 LINE(23,9)-(296,167),2,B:LINE(8*14,169)-(26*8,169),4:M=2:V=0
50 POKE&H9003,18:POKE&H9004,125:POKE&HA0AC,14:POKE&HA0BA,24:GOSUB790
60 POKE&HA09F,7:POKE&H9030,0:POKE&H9006,0:POKE&HA0B0,1:POKE&HA0BE,1
70 EXEC&H105B:COLOR3:LOCATE14,10:PRINT"HIT ANY KEY":IFINKEY$=""THEN70
80 GOSUB840:Z=1
90 REM ***** ROUND 1 *****
100 GOSUB510:S=2
110 POKE&H9005,S:FORI=1TO115:GOSUB470
120 NEXT:S=S+1:IFS>7THEN110
130 REM ***** ROUND 2 *****
140 GOSUB510:S=1
150 POKE&H9005,S:FORI=1TO118:GOSUB470
160 NEXT:S=S+1:IFS>9THEN150
170 REM ***** ROUND 3 *****
180 GOSUB510:S=1:POKE&H9005,1:POKE&H9006,1
190 FORP=1TO7:FORO=1TO5:FORI=1TO11:GOSUB470
200 NEXT:POKE&H9006,0
210 FORI=1TO12:EXEC&HA070:GOSUB470
220 NEXT:POKE&H9006,1:NEXT:S=S+1:POKE&H9005,S:NEXT
230 REM ***** ROUND 4 *****
240 GOSUB510:W=5:H=20:R=0:K=0:POKE&H9005,1:POKE&H9006,0
250 FORE=1TOH:FORP=1TOW:FORI=1TO23:GOSUB470
260 IFR=2ANDI=3*KTHENPOKE&H9005,K
270 NEXT:NEXT:POKE&H9006,1:W=W-1:IFW=0THENW=1
280 FORI=1TO23
290 EXEC&HA070:EXEC&HA17A:EXEC&HA1A0:IFPEEK(&H9030)=1THENGOSUB730
300 NEXT:POKE&H9006,0:NEXT:IFR=10RR=2THENRETURN
310 REM ***** ROUND 5 *****
320 GOSUB510
330 POKE&H9005,1:R=1:FORK=1TO7:H=0:W=5:POKE&H9005,K:GOSUB250:NEXT
340 REM ***** ROUND 6 *****
350 GOSUB510:POKE&H9006,1:FORK=1TO7:POKE&H9005,K:FORO=1TO10:FORI=1TO23
360 GOSUB470
370 NEXT:NEXT:NEXT
380 REM ***** ROUND 7 *****
390 GOSUB510:POKE&H9006,0:POKE&H9005,1:R=2:FORK=1TO6:H=0:W=5
400 GOSUB250:NEXT
410 REM ***** ROUND 8 *****
420 GOSUB510:POKE&H9005,1
430 POKE&H9006,1:FORK=1TO5:FORO=0TO5:FORI=1TO23:IFI=3*KTHENPOKE&H9005,K
440 GOSUB470
450 NEXT:NEXT:NEXT:SOUND8,0:GOTO910
460 REM ***** MAIN *****
470 EXEC&HA070:EXEC&HA17A:EXEC&HA1A0:IFPEEK(&H9030)=1THENGOSUB730
480 IFG>GGTHENEXEC&HA1E0:IFPEEK(&H9032)=1THENGOSUB580
490 G=G+1:RETURN
500 REM ***** せってい *****
510 FORI=0TO20STEP2:POKE&H9008+I,1:NEXT
520 FORI=0TO20STEP2:POKE&H9007+I,INT(RND(1)*27)+5:NEXT
530 LINE(24,10)-(295,166),1,BF:A=PEEK(&HA0AC):B=PEEK(&HA0BA):C=B-A
540 D=INT(C/2):POKE&H9031,INT(RND(1)*D)*2+A:GG=INT(RND(1)*350)+150:G=0
550 LOCATE16,10:COLOR4:PRINT"ROUND";Z:GOSUB860:FORI=0TO500:NEXT
560 LOCATE16,10:COLOR1:PRINT"ROUND";Z:Z=Z+1:GOSUB880:RETURN
570 REM ***** UP *****
580 LINE(80,30)-(240,110),4,B:LINE(81,31)-(239,109),1,BF:EXEC&H1058
590 LOCATE12,4:COLOR3:PRINT"このエネルギーをとっうかう?"
600 RESTORE610:FORII=1TO4:READA$:LOCATE11,4+II:PRINTII;".";A$:NEXT
610 DATA ハーリフ,いとこうばんをかす,スピードアップ,しごとをやめます
620 I$=INKEY$:II=VAL(I$):I$="":ONIIGOTO630,640,680,700:GOTO620
630 V=V+1:POKE&HA09F,8:G=GG*-1:GOSUB790:GOTO710
640 A=PEEK(&HA0AC):IFA=4THENLOCATE12,9:PRINT"これいじょうでできません!":GOTO580
650 B=PEEK(&HA0BA)
660 A=A-2:B=B+2:POKE&HA0AC,A:POKE&HA0BA,B:LINE(B*A,169)-(B*8+16,169),4
670 G=GG*-1:GOTO710
680 IFPEEK(&HA0B0)=2THENLOCATE12,9:PRINT"これいじょうでできません":G=GG*-1:GOTO580
690 POKE&HA0B0,2:POKE&HA0BE,2:G=GG*-1:GOTO710
700 M=M+1:G=GG*-1:GOSUB790:GOTO710
710 LINE(79,29)-(241,111),1,BF:GOSUB840:GOSUB880:RETURN
720 REM ***** MISS *****
730 POKE&H9030,0:GOSUB860:IFM=0ANDV=0THEN970
740 IFV=0THENPOKE&HA09F,7:M=M-1:GOSUB790:GOTO770
750 IFV=1THENPOKE&HA09F,7
760 V=V-1:GOSUB790:GOTO770
770 LOCATE18,10:COLOR3:PRINT"MISS":FORT=0TO500:NEXT:LOCATE18,10
780 COLOR1:PRINT"MISS":GOSUB880:RETURN
790 LINE(0,173)-(319,189),1,BF
800 POKE&H9000,2:POKE&H9001,173:POKE&H9002,7:EXEC&HA000:LOCATE5,18
810 COLOR2:PRINT"×";M:POKE&H9000,10:POKE&H9001,173:POKE&H9002,8
820 EXEC&HA000:LOCATE13,18:PRINT"×";V:RETURN
830 REM *** SOUND ***
840 SOUND8,&H0F:SOUND7,&HFE:SOUND1,0:FORII=0TO255STEP5:SOUND0,255-II
850 NEXT:RETURN
860 SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,&HFF:SOUND11,0:SOUND13,0
870 FORII=30TO20STEP-.1:SOUND6,II:NEXT:RETURN
880 SOUND0,&H44:SOUND1,&HF1:SOUND7,&HF6:SOUND8,&HF7
890 SOUND11,&HF0:SOUND12,&H03:SOUND13,8:RETURN
900 REM ***** END *****
910 CLS:FORI=0TO50:NEXT:POKE&H9005,1:POKE&H9006,0:POKE&H9008,1
920 T=8:FORO=2TO4:POKE&H9007,T:FORI=0TO16:EXEC&HA17A:FORJ=0TO20:NEXT
930 NEXT:GOSUB860:FORI=0TO10:CIRCLE(T*8+7,70),5*I,Q:NEXT:T=T+9
940 POKE&H9008,1:NEXT
950 LOCATE16,13:COLOR2:PRINT"おしまい":LOCATE22,15:PRINT"By K.Wakamiya"
960 GOTO960
970 LOCATE16,8:COLOR4:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO2000:NEXT:GOTO20
```



▼〈写真4〉ミサイルにぶつかるとミス。自機が1機減ります

▲〈写真3〉これがパワーアップの内容だ!!

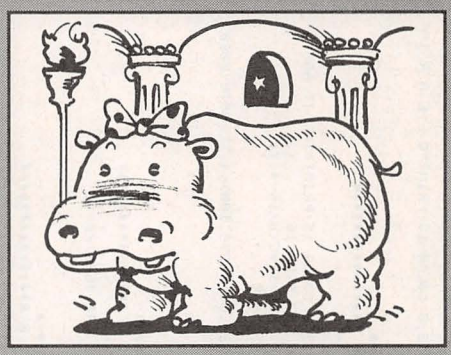
▲〈写真5〉ラウンドの終わりにはこんな多くのミサイルが…

★マノノノ

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

Wu~m 我乱脳

（ウーン　わがらんのう）



HINGO

START

普通に打ち込んで，ＲＵＮです。

HOW TO PLAY

ＲＵＮするとまずＣＨＲを読み込み，タイトルがでてきます。スペース・キーを押すとゲームがはじまります。左上のカバがプレイヤーです。

白い×印のパネルを通過するとそこは赤いパネルに変わります。そして，赤いパネルを通過すると，今度は青いハード・ブロックに変化します。ハード・ブロックは，通過できません。このルールでカバを動かし，すべてのパネルをハード・ブロックに変えて右下のＥＸＩＴに入ればいいわけです。

それから，ギブアップはスペース・キーです。一度使うごとに１人ずつ人数が減っていき，０になるとゲーム・オーバーです。全部のパネルをハード・ブロックにしないままＥＸＩＴに入っても１人減ります。

面数は全部で30面あり，10面以上クリアしているときはゲーム・オーバーになっても11面から，20面以上クリアしているときは21面からリプレイできます。

それから，面をクリアすると，１人増えます。

P. S.

ベーマガに送るのははじめてですので，常連のかたが作るようなすばらしい物ではありませんが，少しは楽しんでいただけると思います。

我乱脳と平行して，自作のマシン語ＰＵＴルーチンも作ってましたが，我乱脳には，間に合いませんでした。つぎの作品で使おうと思います。

それから，マップを作ってくれた肥後浩一(私の兄)，小倉真悟君，新川隆君，佐々木君，そして，サボって作ってくれなかった，原田幸郎君，どうもありがとう。

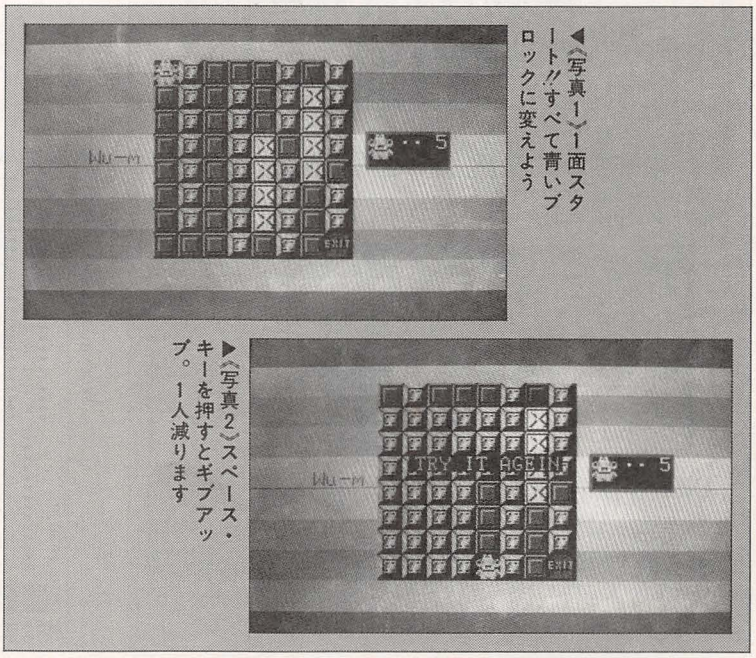
参考にしたもの

カバトット（タツノコプロ）
ＰＣ-6601ＳＲマニュアル
Ｐ６オモシロブックス

《第１表》主な変数表

X，Y…カバの座標
D，F…カバのＣＨＲを消す座標
ＲＤ……ラウンド数
K……カバの人数
M( )……マップの内容
C( )……マップの初期の内容

★　★　★



◀《写真１》１面スタート!!すべて青いブロックに変えよう

▶《写真２》スペース・キーを押すとギブアップ。１人減ります

CHECKER FLAG

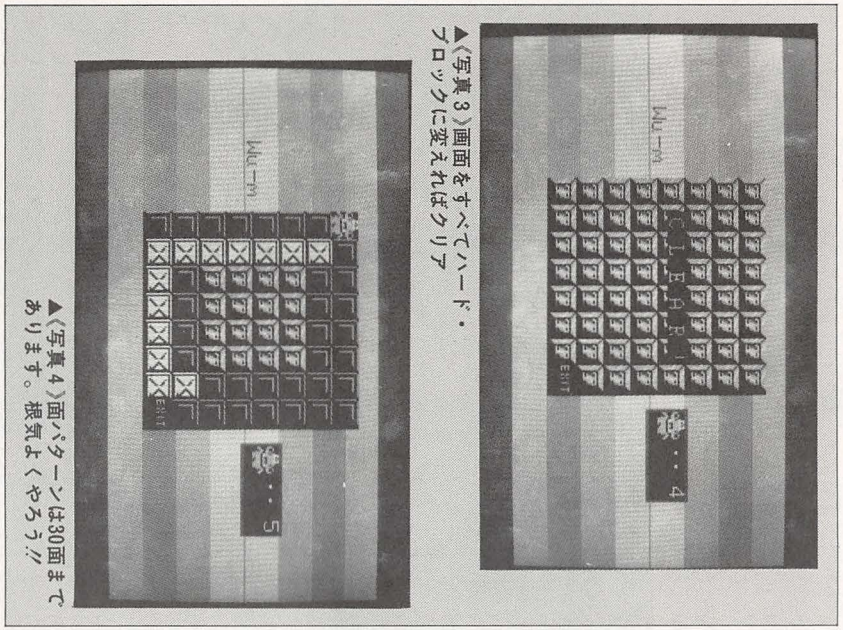
編：しかし，おもしろい名前のゲームですね。

Dr.D：ひと筆書きタイプのパズルゲームだな。さすがにＰ６ＳＲ，画面もきれいだしＦＭ音源の効果音もいい。Ｐ６ＳＲの機能をうまく使っているゾ!!

編：そうですね。やっていてあきのこないゲームですね。

Dr.D：リストはじゃっかん長めだが，見やすくまとめている。

★影さんが，ポケットからスコップをだして穴を掘り，家を作ったということを聞いてしまった。(大分県臼杵市・P8FH+YS＝？？？19才)……【編：♪ポケットをたたくとスコップが二つ。影：そんなわけないだろう!!】



▲〈写真3〉画面をすべてハード・ブロックに変えればクリア

▲〈写真4〉面パターンは30面まであります。根気よくやろう!!

Wu〜m 我乱脳のプログラム・リスト

```
10 GØTØ 1030
20 REM                    ************************
30 REM ************** M A I N ・ P R Ø G R A M **************
40 REM                    ************************
50 I=1:X=80:Y=32:Ð=80:F=32:LINE(80,32)-(95,47),1,BF:PUT@(80,32),KA
60 X=X-(STICK(0)=3 AND X<192)*16
70 X=X+(STICK(0)=7 AND X>80)*16
80 Y=Y-(STICK(0)=5 AND Y<144)*16
90 Y=Y+(STICK(0)=1 AND Y>32)*16
100 IF STRIG(0) THEN 330
110 BGM1:I=I+1:IF I>28 THEN I=1
120 PLAY "@9T255"+P$(I)
130 ØN M(X/16-4,Y/16-1) GØSUB 190,200
140 IF X=Ð AND Y=F THEN GØTØ 60
150 I=I+1:PLAY "@9T255"+P$(I)
160 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF:PUT@(X,Y),KA:LINE(Ð,F)-(Ð+15,F+15),1,BF
170 IF M(Ð/16-4,F/16-1)=3 THEN PUT@(Ð,F),RB:M(Ð/16-4,F/16-1)=4:Ð=X:F=Y:GØTØ 60
180 PUT@(Ð,F),HB:M(Ð/16-4,F/16-1)=1:Ð=X:F=Y:GØTØ 60
190 X=Ð:Y=F:RETURN
200 REM                   *********
210 REM *************** E X I T ***************
220 REM                   *********
230 BGM0:LINE(Ð,F)-(Ð+15,F+15),1,BF
240 IF M(Ð/16-4,F/16-1)=3 THEN PUT@(Ð,F),RB:M(Ð/16-4,F/16-1)=4:GØTØ 260
250 PUT@(Ð,F),HB:M(Ð/16-4,F/16-1)=2
260 FØR Y=32 TØ 144 STEP 16:FØR X=80 TØ 192 STEP 16
270 IF M(X/16-4,Y/16-1)=3 ØR M(X/16-4,Y/16-1)=4 THEN 330
280 NEXT:NEXT
290 RÐ=RÐ+1:IF RÐ>30 THEN 670
300 LINE(100,80)-(190,89),1,BF:LØCATE 13,8:CØLØR 15:PRINT"C L E A R !"
310 K=K+1:IF K>5 THEN K=5
320 GØTØ 2000
330 REM                   *****************
340 REM *************** C Ø N T I N U E ***************
350 REM                   *****************
360 K=K-1:IF K<1 THEN 530
370 LINE(100,80)-(200,89),1,BF:LØCATE 13,8:CØLØR 15:PRINT"TRY IT AGEIN"
380 FØR Y=32 TØ 144 STEP 16:FØR X=80 TØ 192 STEP 16
390 LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF:M(X/16-4,Y/16-1)=C(X/16-4,Y/16-1)
400 ØN C(X/16-4,Y/16-1) GØSUB 430,440,450,460
410 NEXT:NEXT
420 LINE(218,78)-(272,102),10,BF:LINE(220,80)-(270,100),1,BF:GØTØ 2060
430 PUT@(X,Y),HB:RETURN
440 PUT@(X,Y),EX:RETURN
450 PUT@(X,Y),BB:RETURN
460 PUT@(X,Y),RB:RETURN
470 REM                   ******************
480 REM *************** C Ø N T I N U E 2 ***************
490 REM                   ******************
500 RESTØRE 1580:RÐ=1:IF RÐ>10 THEN RESTØRE 1680:RÐ=11
510 IF RÐ>20 THEN RESTØRE 1780:RÐ=21
520 GØTØ 2000
530 REM                   ******************
540 REM *************** G A M E ・ Ø V E R ***************
550 REM                   ******************
560 FØR A=1 TØ 128 STEP 2
570 LINE(80,32)-(80+A,32+A),1,B
580 LINE(208,160)-(208-A,160-A),1,B:NEXT
590 FØR A=1 TØ 64
600 LINE(80+A,32+A)-(208-A,160-A),1,B:NEXT
610 SCREEN 2,2,2:CIRCLE(135,80),50,16,,,.5
620 PAINT(135,80),16,16:PUT@(170,120),KA
630 LØCATE 11,8:CØLØR 1:PRINT"ううむ、わからんのう"
640 LØCATE 11,15:CØLØR 15:PRINT"REPLAY = SPACE"
650 IF STRIG(0) THEN  K=5:GØTØ 480
660 GØTØ 650
670 REM                   *************
680 REM *************** E N Ð I N G ***************
690 REM                   *************
700 BGM 1:FØR A=0 TØ 64
710 LINE(80+A,32+A)-(208-A,159-A),10,B:NEXT
720 CØLØR 15:LØCATE 11,4:PRINT"Woom =わが〜らんのう="
730 CØLØR 16:PRINTSPC(15);"STAFF":PRINT
740 CØLØR 16:PRINTSPC(11);"Program‥";:CØLØR 11:PRINT"HINGØ":PRINT
750 CØLØR 16:PRINTSPC(11);"Graphic‥";:CØLØR 11:PRINT"HINGØ":PRINT
760 CØLØR 16:PRINTSPC(11);"Sound‥‥";:CØLØR 11:PRINT"HINGØ":PRINT
770 GØSUB 860:FØR I=0 TØ 1000:NEXT
780 LINE(80,32)-(208,159),10,BF
790 LØCATE 13,4:CØLØR 16:PRINT"MAP MAKER":PRINT
800 PRINTSPC(11);"HINGØ":PRINTSPC(11);"HIGØ KØUICHI"
810 PRINTSPC(11);"ØGURA":PRINTSPC(11);"SASAKI"
820 PRINTSPC(11);"NIIKAWA"
830 GØSUB 960:FØR I=1 TØ 1000:NEXT
840 KANJI(101,121),1,"F i n.":KANJI(100,120),16,"F i n."
850 FØR I=0 TØ 2000:NEXT:ENÐ
860 A1$="@3S0M7000T200L1204"
870 B1$="@3V15T200L1602"
880 A2$="B605ÐE6ÐG6GR404"
890 B$="G8..R32Ø3G.R32R802"
900 B2$=B$+B$
910 A$="Ø5G-6A-B6G-A-6B"
920 A3$=A$+A$+"G-6A-B4"
930 B$="B8..R3203B.R32R802"
```

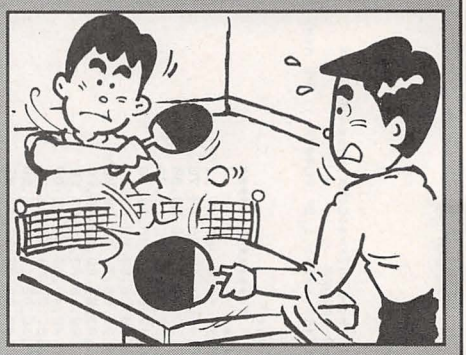
★僕の好きな子はポニーテールが似合うかわいい人です。つく美さんはどんな髪型が似合いますか？（岩手県岩手郡・とろりん17才）……【つく美：私は、ワンレングスだってソバージュだって似合うわよ。影：ちょんまげも…。】

```
940 B3$=B$+B$+B$+B$+B$
950 A4$=A$+A$+"G-A-BG-A-BG4"
960 PLAY A1$,B1$
970 FOR T=1 TO 2:FOR I=1 TO 4
980 PLAY A2$,B2$
990 NEXT
1000 PLAY A3$,B3$
1010 PLAY A4$,B3$
1020 NEXT:RETURN
1030 REM                    ******************
1040 REM *************** C H R ・ R E A D ***************
1050 REM                    ******************
1060 SCREEN 2,2,2:CLS:CONSOLE ,,,0:PLAY "V15"
1070 DIM M(9,9),C(9,9),KA(99),RB(99),BB(99),HB(99),EX(99),P$(30):RD=1:K=5
1080 RESTORE 1210:FOR Y=0 TO 15:READ A$,B$,C$,D$,E$:FOR X=0 TO 15
1090 PSET(X,Y+0),VAL("&H"+(MID$(A$,X+2,1)))+1
1100 PSET(X,Y+16),VAL("&H"+(MID$(B$,X+1,1)))+1
1110 PSET(X,Y+32),VAL("&H"+(MID$(C$,X+1,1)))+1
1120 PSET(X,Y+48),VAL("&H"+(MID$(D$,X+1,1)))+1
1130 PSET(X,Y+64),VAL("&H"+(MID$(E$,X+1,1)))+1
1140 NEXT:NEXT
1150 GET@(0,0)-(15,15),KA:GET@(0,16)-(15,31),RB:GET@(0,32)-(15,47),BB
1160 GET@(0,48)-(15,63),HB:GET@(0,64)-(15,78),EX
1170 RESTORE 1370:FOR I=1 TO 28:READ P$(I):NEXT:RESTORE 1580:GOTO 1910
1180 REM                    ******************
1190 REM *************** C H R ・ D A T A ***************
1200 REM                    ******************
1210 DATA 00000FF0FF000000,0EEEEEEEEEEEEEE0,0FFFFFFFFFFFFFF0,055DFFDD55555550,0000AAAAAAAA0000
1220 DATA 00000F050F000000,E000000000000000,F000000000000000,5055DDFFDD555500,00AA000A0000AA00
1230 DATA 00005FF5FF500000,E0AAAAAAAAAAAA00,F077777777777700,550555DDFFDD5000,0A00222A022222A0
1240 DATA 0550555555550550,E0AEEEEEEEEE0A00,F0FF0777777FF000,55D0000000000000,0A02222A022222A0
1250 DATA 5005955555595005,E0AEAAAAAAAA0A00,F07FF00777FF0000,D5509F5DDFD50000,EEE0AE0E0AE0AEEE
1260 DATA 5005955555595005,E0AEAAAAAAAA0A00,F077FF007FF00700,FD50F005D0050000,E000E0E00E000E0
1270 DATA 5555555555555555,E0AEAAAAAAAA0A00,F0777FF0FF007700,DFD09995DFD50000,EEE020E002E022E0
1280 DATA 0555550000555550,E0AEAAAAAAAA0A00,F07777FFF0077700,5DF0995DFD590000,E0022E0E02E022E0
1290 DATA 0000FF0550FF0000,E0AEAAAAAAAA0A00,F0777FF0FF007700,55D0995DFD590000,EEE0AE0E0AE0AAE0
1300 DATA 0050555555550500,E0AEAAAAAAAA0A00,F077FF007FF00700,D5D095DFD5990000,0A00000A000000A0
1310 DATA 0555000000005550,E0AEAAAAAAAA0A00,F07FF00777FF0000,5D50900FD0090000,0A02222A022222A0
1320 DATA 5595555555555955,E0AEAAAAAAAA0A00,F0FF0077777FF000,55D05DFD59990000,0A02222A022222A0
1330 DATA 5995555555555995,E0A0000000000A00,F070077777770000,5550000000000000,0A02222A022222A0
1340 DATA 0055555555555900,E0AAAAAAAAAAAA00,F077777777777700,5500000000000000,0AAAAAAAAAAAAA0
1350 DATA 0005559955559000,E0000000000000000,F000000000000000,5000000000000000,0AAAAAAAAAAAAA0
1360 DATA 0005555905559000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1370 DATA C,C,C,C,R,C,C,D,D,D,D2,D,D,D,R,C,C,C,C,R,C,D,B,B,A,R,G,R2
1380 REM                    ******************
1390 REM *************** M A P ・ M A K E ***************
1400 REM                    ******************
1410 COLOR 15:LOCATE 14,9:PRINT"STAGE ";RD
1420 FOR I=0 TO 500:NEXT:COLOR 1:LOCATE 14,9:PRINT"STAGE ";RD
1430 FOR D=1 TO 2:FOR Y=32 TO 144 STEP 16
1440 GOSUB 1460
1450 NEXT Y:NEXT D:PLAY "T100@105V15A10A5":RETURN
1460 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
1470 FOR X=80 TO 192 STEP 16
1480 A=A*2:MX=X/16-4:MY=Y/16-1:GOSUB 1500
1490 NEXT X:RETURN
1500 IF D=2 THEN 1530
1510 IF A>255 THEN A=A-256:PUT@(X,Y),RB:M(MX,MY)=4:C(MX,MY)=4:RETURN
1520 PUT@(X,Y),BB:M(MX,MY)=3:C(MX,MY)=3:RETURN
1530 IF A>255 THEN A=A-256:LINE(X,Y)-(X+15,Y+15),1,BF:PUT@(X,Y),HB:M(MX,MY)=1:C(MX,MY)=1: ELSE RETURN
1540 RETURN
1550 REM                    ******************
1560 REM *************** M A P ・ D A T A ***************
1570 REM                    ******************
1580 DATABA,A8,A8,A4,A1,A2,A2,EA,45,55,55,51,54,55,55,14
1590 DATAFF,43,3B,5B,E7,5B,2F,80,00,3C,44,04,18,20,40,7E
1600 DATAFF,BF,83,83,83,83,BD,80,00,00,3C,3C,3C,3C,00,00
1610 DATAFF,FF,C3,BF,3F,81,FC,FE,00,00,3C,00,00,7E,00,00
1620 DATA5A,A8,AC,F6,C3,B7,F6,EA,24,46,42,08,3C,08,08,10
1630 DATAFF,9F,C0,80,FE,FE,7E,FE,00,00,00,7E,00,00,00,00
1640 DATA88,D5,02,15,08,15,42,80,77,00,DD,00,77,00,9D,00
1650 DATAFF,44,14,0B,15,05,01,04,00,B8,A3,B4,A0,B8,80,F8
1660 DATA91,2D,54,AA,54,28,92,00,00,C0,88,10,A2,06,00,FE
1670 DATAF1,1D,A9,31,6A,F0,9A,FC,00,E0,40,40,15,07,05,00
1680 DATA5F,3F,03,9D,29,01,3E,1E,20,00,3C,20,04,7C,01,20
1690 DATADF,8F,C1,1F,EF,E1,FF,FE,00,40,1E,00,10,1E,00,00
1700 DATA7F,01,30,15,FD,C1,FE,FC,00,7E,40,02,02,3E,00,02
1710 DATAA3,17,FA,5C,28,1E,41,82,40,08,04,22,42,60,3E,00
1720 DATADF,EE,DD,EB,D5,EA,DD,BA,00,00,22,14,00,14,22,00
1730 DATAFF,81,3D,20,01,27,07,0A,00,7E,42,40,4E,48,68,00
1740 DATAA5,42,24,18,18,24,42,A0,18,81,C3,E7,E7,C3,81,18
1750 DATA94,80,94,A0,48,40,50,40,08,3E,08,1C,00,3A,22,3E
1760 DATA96,7F,A7,E8,77,81,82,7E,09,80,00,07,80,00,01,80
1770 DATA76,E3,53,2B,56,E3,55,AA,01,10,20,44,08,10,24,44
1780 DATAF5,AB,4D,DA,28,85,CE,B4,08,44,00,25,10,4A,21,08
1790 DATA44,2F,14,21,52,E8,B2,9B,00,50,60,50,05,17,05,00
1800 DATA79,81,0C,02,00,20,80,BE,00,7E,80,A5,A5,81,3F,00
1810 DATA57,EB,19,D0,5F,22,09,B0,28,00,E0,2F,20,40,00,00
1820 DATA1F,90,13,D0,4F,29,1D,80,00,00,E0,2F,20,40,00,00
1830 DATA79,A1,01,40,17,30,09,BE,00,40,E0,AF,20,40,00,00
1840 DATA07,77,77,07,D0,D2,C6,FE,00,00,00,00,00,00,00,00
1850 DATAFE,C4,60,40,40,54,41,02,00,08,08,2A,2A,2A,3E,00
1860 DATACC,56,5E,7E,CC,BD,B1,D6,33,A0,A0,80,30,00,00,20
1870 DATA18,7E,42,18,00,7E,14,66,00,00,00,00,00,00,00,00
1880 REM                    ****************
1890 REM *************** O P E N I N G ***************
1900 REM                    ****************
1910 CLS
1920 LINE(0,0)-(320,200),10,BF
1930 LINE(0,20)-(320,180),6,BF
1940 LINE(0,40)-(320,160),12,BF
1950 LINE(0,60)-(320,140),14,BF
1960 LINE(0,80)-(320,120),16,BF
1970 LINE(0,100)-(320,100),15
1980 COLOR 11:LOCATE 5,9:PRINT"Ww-m"
1990 KANJI(105,90),1,85," ",981," ",794
2000 IF STRIG(0) THEN 2020
2010 GOTO 2000
2020 FOR I=80 TO 208 STEP 2
2030 LINE(I,32)-(I,160),1
2040 LINE(208-I+81,32)-(208-I+81,160),1
2050 NEXT:GOSUB 1410:LINE(218,78)-(272,102),10,BF:LINE(220,80)-(270,100),1,BF
2060 PUT@(220,80),KA:LOCATE 30,8:COLOR 16:PRINT "・・";K
2070 LINE(192,144)-(208,160),1,BF:PUT@(192,144),EX:M(8,8)=2:C(8,8)=2
2080 GOTO 20
```

★つい最近、ある駅前でサングラスをかけた不良さん10人にとりかこまれた。大阪まで影さんの勢力が広がっているとは思わなかった。(大阪府箕面市・横田慎吾13才)……【影：私はサングラスをかけた善良だ!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

PING PONG（ピン ポン）



二宮　裕行

★内容

卓球ゲームです。コンピュータと試合をしてください。

★遊びかた

テンキーの4でスマッシュ，5でドライブ，6でカットします。

ボールがラケットの近くにきたとき，タイミングよくいずれかのキーを押すと返球できます。

ラケットはボールが近づくと勝手に動きます。

★得点

ネットにかかったり，オーバー・ミスしたりすると，相手の得点になります。

そして，21点先に取ったほうが1セット取ったことになり，先に2セット取ったほうの勝ちになります（デュースはありません）。

★注意

ネットの少し上で打つと，ネットに当たりスピードが遅くなりますが，ミスではありません。

サーブは1種類しかありません。自分のサーブのときは好きなキーを押せばサーブできます。

ボールの種類によって，ラケットに当たるときの音がちがいます。これを利用して，タイミングをつかんでください。

★最後に

最初は60行程度のプログラムでしたが，あれこれつけているうちに，けっきょく，倍ぐらいの長さになってしまいました。

マシン語による音だしのデータは，小川真太郎さんのをそのまま使わさせてもらいました。今度は8001mkIIでやりたいです。

★改造点

ゲームが簡単になりすぎたなら，360行のIF……の文を短くしてください。判定が，かなり辛くなります。

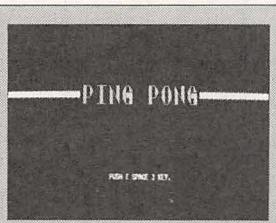
参考にしたもの

ベーマガ '85年4月号

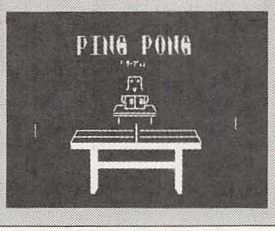
小川真太郎さんの「緑のみの虫」

《第1表》変　数　表

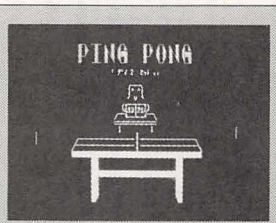
VX( )，VY( )…ボールの移動値	MT……相手のセット数
V，W……自分のラケットの座標	RA$……ラケットのキャラ
M，N……相手のラケットの座標	RS$……ラケットの空白のキャラ
X，Y……ボールの座標	BA$……ボールのキャラ
CT……ボールの移動カウント	H……ボールの方向
BA……打法（スマッシュ，ドライブ，カット）	H1……サーブをするほうを決める
VS……自分の得点	&HE900～&HE923…マシン語のサウンド・データ
MS……相手の得点	
VT……自分のセット数	



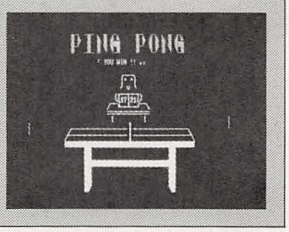
▲《写真1》ピンポン・ゲームです。スペース・キーでスタート



▼《写真2》右側が自分。自分のサーブからスタートだ



▲《写真3》1セット取った!!第2セットもこの調子で…



▼《写真4》勝った!!なれるまではなかなかたいへんだ!!

★影さん，悪いんですが消えてください。CLS！あっ，リターン・キーを押すの忘れた。（神奈川県綾瀬市・OPENヘッドクレイジー12才）……【影：そんなに簡単に消えてたまるか㊗編：あっ，借金取りだ!!つぐ美：消えた。】

```
10  REM
20  REM                    PING PONG          By H.NINOMIYA
30  REM
40  REM
50  GOSUB 670:GOTO 530
60  REM
70  REM                ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼  ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
80  REM
90  I$=INKEY$:IF I$="4" OR I$="5" OR I$="6"  THEN GOSUB 360
100 CT=CT+1:IF CT=12 THEN 210
110 X1=X:Y1=Y:X=X+VX(YY,CT,BA)*H:Y=Y+VY(YY,CT,BA):P=PEEK(&HF302+Y1*120+X1)
120 LOCATE X,Y:COLOR 5:PRINT BA$;:LOCATE X1,Y1:COLOR 7:PRINT CHR$(P);
130 LOCATE V,W:COLOR 6:PRINT RA$;:LOCATE  M, N:PRINT RA$;
140 IF X=M THEN GOSUB 410
150 IF X=V THEN GOSUB 460
160 IF P=148 THEN A=USR(3)
170 GOTO 90
180 REM
190 REM                ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼  SUB ﾙｰﾁﾝ  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
200 REM
210 IF X=0 THEN VS=VS+1:LOCATE40,10:COLOR7:PRINTUSING"##";VS;:GOTO 230
220 MS=MS+1:LOCATE 37,10:COLOR7:PRINTUSING"##";MS;
230 LOCATE 38,7:COLOR 7:PRINT "^ ^";
240 IF VS=21 THEN VT=VT+1:GOTO 500
250 IF MS=21 THEN MT=MT+1:GOTO 510
260 S=(MS+VS):IF S=5 OR S=10 OR S=15 OR S=20 OR S=25 OR S=30 OR S=35 OR S=40
    THEN H1=-H1:LOCATE 32,4:COLOR 5:PRINT "ﾀｰﾝ ｶｴﾙﾖ";:FORI=1TO2500:NEXT
270 LINE(32,4)-(47,4)," ":IF H1=1 THEN X=M ELSE X=V
280 CT=0:BA=0:YY=13:Y=13:LOCATE35,4:COLOR5:PRINT "ﾀｰﾝ ｶｴﾙﾖ";:FORI=1TO1000:NEXT
290 H=H1:FOR I=17 TO 1 STEP-1:A=USR(I):NEXT
300 LINE(35,4)-(43,4)," ":LOCATE 38,7:COLOR 7:PRINT "O O";
310 IF H1=1 THEN GOTO 90
320 IF INKEY$="" THEN 320 ELSE 90
330 REM
340 REM              =============  KEY SCAN  ===============
350 REM
360 IF X=VANDH=1ORX+1=VANDH=1ORX-1=VANDH=1THEN H=-H:CT=0:YY=Y:X=V:BA=VAL(I$)-3:
    A=USR(BA*8)
370 RETURN
380 REM
390 REM              ============  PC'S RACKET  =============
400 REM
410 N1=N:N=Y:BA=RND(1)*3+1:H=-H:CT=0:YY=Y:LOCATEM,N1:PRINTRS$;:A=USR(BA*8)
420 RETURN
430 REM
440 REM              ============  MY RACKET  ==============
450 REM
460 W1=W:W=Y:LOCATE V,W1:PRINT RS$;:RETURN
470 REM
480 REM              =============  GAME SET ? ==============
490 REM
500 IF VT=2 THEN A$="YOU":GOTO 590
510 IF MT=2 THEN A$="COMPUTER":GOTO 590
520 VS=0:MS=0:H=-H
530 LOCATE 32,4:COLOR 5:PRINT "ﾀﾞﾒﾈ";(VT+MT+1);" ｾｯﾄ ﾒﾓ";:FOR I=1 TO2500:NEXT
540 LINE(32,4)-(46,4)," ":LOCATE 40,10:COLOR 7:PRINT USING "##";VS;
550                          LOCATE 37,10:         PRINT USING "##";MS;:GOTO 270
560 REM
570 REM              =============  GAME SET  ===============
580 REM
590 LOCATE 30,4:COLOR 5:PRINT "ﾀｰ "+A$+" WIN !! ﾒﾓ";
600 FOR I=1 TO 2500:NEXT:LINE(30,4)-(50,4)," "
610 LOCATE 30,4:PRINT "REPLAY ? YES... [ SPACE ] KEY";
620 IF INKEY$=" " THEN GOSUB 730 ELSE 620
630 GOTO 530
640 REM
650 REM                ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼  ｼｮｷ ｾｯﾃｲ  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
660 REM
670 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:DEFINT A-Z:DIM VX(17,11,3),VY(17,11,3)
  :DEFUSR=&HE91A
680 RESTORE1090:FORII=13TO13:FOR I=1 TO11:READ VX(II,I,0),VY(II,I,0):NEXT:NEXT
690 RESTORE1130:FORII=11TO14:FOR I=1 TO11:READ VX(II,I,1),VY(II,I,1):NEXT:NEXT
700 RESTORE1200:FOFII=11TO14:FOR I=1 TO11:READ VX(II,I,2),VY(II,I,2):NEXT:NEXT
710 RESTORE1270:FORII=11TO14:FOR I=1 TO11:READ VX(II,I,3),VY(II,I,3):NEXT:NEXT
720 RESTORE1340:FORI=&HE900 TO &HE923: READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
730 RESTORE1030:FOR I= 0TO 2:READ A$(I):NEXT
740 A$=CHR$(31)+STRING$(1,29):RA$=" |"+A$+"|":RS$=" "+A$+" ":BA$="O"
750 V=70:W=13:M=9:N=13:BA=0:CT=0:Y=13:VS=0:MS=0:VT=0:MT=0:PRINT CHR$(12)
760 LINE(0,7)-(79,7),"■",5:LINE(21,7)-(57,7)," "
770 FOR I=0 TO 3:LOCATE 22,I+6:COLOR2:PRINT A$(I);:NEXT
780 LOCATE 30,20:COLOR 7:PRINT "PUSH [ SPACE ] KEY.";
790 IF INKEY$<>" " THEN 790
800 PRINT CHR$(12):COLOR 2:FOR I=0 TO 2:LOCATE 22,I:PRINT A$(I);:NEXT
810 RESTORE900:FOR I=1 TO 14:READ A,B,C,D,CO,A$:LINE(A,B)-(C,D),A$,CO:NEXT
820 RESTORE980:FOR I=1 TO  8:READ A$   :LOCATE 33,5+I:COLOR7:PRINT A$:NEXT
830 R=RND(1)*2:IF R=0 THEN A$="COMPUTER":X=M:H=1:YY=13:GOTO 850
840 A$="YOU":X=V:H=-1:YY=13
850 H1=H:LOCATE 26,4:COLOR5:PRINT "ﾀｰ ｶﾁﾏｽ。ﾒ"+A$+"   ｶﾗﾃﾞｽ。ﾒ";
860 FOR I=1 TO 5000:NEXT:LINE(26,4)-(55,4)," ":RETURN
870 REM
880 REM                ▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼▼  DATAS  ▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲
890 REM
900 DATA 20,17,59,17,4,"■",26,18,26,24,6,"■",53,18,53,24,6,"■"
910 DATA 27,18,27,23,5,"■",52,18,52,23,5,"■",27,24,27,24,5,"◤"
920 DATA 52,24,52,24,5,"◥",20,16,21,15,7,"／",59,16,58,15,7,"＼"
930 DATA 22,15,57,15,7,"￣",27,20,52,20,6,"■",21,16,58,16,7,"￣"
940 DATA 39,16,39,14,7,"|",40,16,40,14,7,"|"
950 REM
960 REM              =============  ｼﾝﾊﾟﾝ ﾉ ｵﾈｲｻﾝ  =============
970 REM
980  DATA "    ／￣￣＼    ","    |O O|    ","    ﾉ ∨ ヽ    ","  ／￣￣￣￣＼  "
990 DATA "  ヽ= 0| 0=ﾉ  ","／￣└┴┘￣＼","═══════════","|          |"
1000 REM
1010 REM              ============  TITLE  ==============
1020 REM
1030 DATA "
1040 DATA "  PING PONG
1050 DATA "
1060 REM
1070 REM              ============  SERVE  ==============
1080 REM
1090 DATA 12,0,8,2,8,-2,10,0,7,2,9,-1,7,-1,5,1,4,1,0,0,0,0
1100 REM
1110 REM              ============  SMASH  ==============
1120 REM
1130 DATA 21,1,17,2, 9, 1,14,-2, 8, 2, 0,0, 0,0, 0,0,  0,0,0,0,0,0
1140 DATA 21,1,17,1, 9, 1,14,-2, 8, 1, 0,0, 0,0, 0,0,  0,0,0,0,0,0
1150 DATA 31,0, 8,1, 4, 1, 5,-1, 6,-1, 4,0, 3,1, 5,2,  4,2,0,0,0,0
1160 DATA 20,0, 8,1,-1,-1,-1, 1,-1,-1,-1,1,-1,0,-1,0,-31,8,0,0,0,0
1170 REM
1180 REM              ============  DRIVE  ==============
1190 REM
1200 DATA 22,-2,17,1,10,3, 4, 7,3,4,12,-2,-77,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1210 DATA 21,-1,19,1, 7,3,14,-4,9,1, 0, 0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1220 DATA 21,-1,19,0, 7,3,14,-3,9,1, 0, 0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1230 DATA 21,-3,19,2, 7,2,14,-4,9,1, 0, 0,  0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1240 REM
1250 REM              ============  CUT  ==============
1260 REM
1270 DATA 11, 0,12,-1,14,-1, 6,2, 6, 1, 6, 2, 4, 3, 5,3, 2,2,-75,0,0,0
1280 DATA 10, 0,10,-1,11, 1, 9,1, 6, 2, 5,-2, 5,-1, 5,0, 5,1,  4,2,0,0
1290 DATA 10, 0,10, 0,11, 0, 9,1, 6, 1, 5,-1, 5,-1, 5,0, 5,1,  4,1,0,0
1300 DATA 10,-1,10,-1, 8, 2,-3,1,-1,-1,-1, 1,-1,-1,-1,1,-1,0,-29,5,0,0
1310 REM
1320 REM              ============  SOUND DATA  ==============
1330 REM
1340 DATA 3E,20,D3,40,CD,13,E9,3E,00,D3,40,CD,13,E9,25,C2,00,E9
1350 DATA C9,E5,2D,C2,14,E9,E1,C9,E5,5E,23,66,6B,CD,00,E9,E1,C9
```

★必殺夢シリーズ：僕はある日，夢を見た。なっなんと編さんがワンダーモモとファイアーダンスを踊っている夢を。(北海道川上郡・重田加郎13才)……【編：変な夢を見たもんだね。影：ファイガーとダンスしたんだって？】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

デオス
Deos-II



Bug太郎

物　語

前回('87年11月号)，悪獣デオスを倒したシバードは王からたくさんの金をもらい，病気の妹を救った。それから数日間，彼らは平和に暮らしていた。そんなある日のことであった……。デオスの親，Deos master（デオスマスター）の手下に妹を奪われてしまったのである。

操　作

4左，6右，Z剣を振る，Xジャンプする。

内　容

奪われた妹を救うにはデオスマスターを倒すしかない。そこまで行くには前回よりも大きくなったがい骨トンキーマッドや，巨大ナイトが住んでいるという洞窟を通らなければならない。

続，Bug太郎のHow to win!

今回は全体的に簡単だから別にアドバイスする必要もないでしょう。

最後に…

前回プログラムするのに1週間かかったのに対して今回は4日で作ってしまった。でもおもしろさはドラゴン"N"

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
X(A)，Y(A)	敵の座標（Aは0～1）
RO	ラウンド数
PW	自分のパワー
PM	自分のパワーMAX
AR	各面のエリア・カウンタ
LX，LY	親玉の座標
LP	親玉のパワー

スピリット以上だと思います。それではまた会う日まで。

〝よりよいものをBug太郎〟

★

★　★

CHECKER FLAG

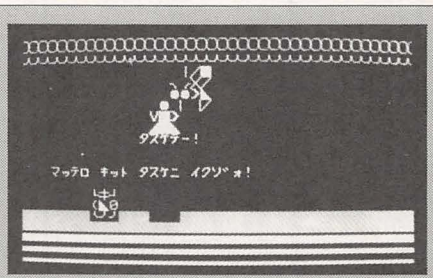
Dr.D：いつも，Bug太郎くんのプログラムは凝ったものばかりだなあ。

編：1面のデカキャラにはびっくりしました。N-BASICでもこんなゲームができるのかと感心しました。

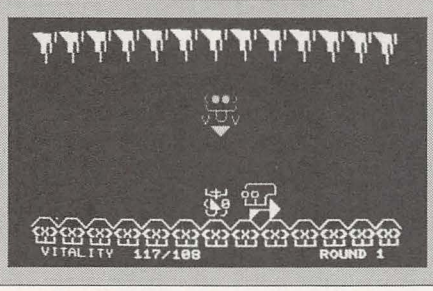
Dr.D：確かにそうじゃな。欲をいえば，洞窟での戦闘が単調になりぎみなので，そのあたりに注意してもらえばもっといいゾ!!



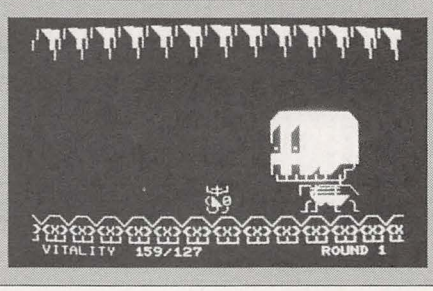
◀《写真1》DEOS-IIのタイトル画面。下にいるのが自分のキャラ



◀《写真2》妹がさらわれるデモ。毎回、凝ってくれますねー



◀《写真3》洞くつの中の敵キャラたち。こいつらを倒して進め!!



◀《写真4》でた!!ラウンドーのボスのがい骨だ!!デカイぞ!!

★影さんはロボット，アンドロイド，サイボーグのちがいがわかりますか？ちなみに私はわかります。(愛知県名古屋市・**ちなみに私は人間です15才**)……**【影：それぐらい私にだってわかるゾ!!字がちがうじゃないか!!】**

```
10 ' -----[[ Deos-II ]]----- By Bugtarou   1987 OCT.
20 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,32
30 CLEAR 600,&HCFFF:DEFUSR=&HE000:DEFUSR1=&HE040:DEFUSR2=&HE060
40 DEFINT A-Z:PRINT CHR$(12):GOSUB 1850
50 IF(PEEK(&HD000)=3)*(PEEK(&HE09A)=&HE0)GOTO 70
60 PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ﾏｯﾃ ﾁｮｳﾀﾞｲﾏｼﾝ。( ｳｳﾈｰ! ﾖﾅ? )":GOSUB 1960
70 GOSUB 1440
80 ' -----[[ MAIN LOOP ]]----- ﾒｲﾝ ｶﾞ ｳﾒｲﾝ ﾀﾞ! (45ﾃﾝ!)
90 I0=INP(0):I5=INP(5):X1=0
100 IF(I5=254)*(JP=0)THEN JP=1:JM=-2:A=USR1(10)
110 IF JP THEN GOSUB 290
120 IF(I5=251)*(SD=0)THEN SD=1:SN=1:SC=0
130 X1=X1+(I0=239 AND X>1)-(I0=191 AND X<33):IF X1 THEN GOSUB 200
140 POKE P1,&HD0:POKE P2,&H0:POKE C0,&HC8:XY=X*256+Y:A=USR(XY)
150 IF SD THEN GOSUB 320
160 IF AR=>200 GOTO 910
170 ON RO GOSUB 360,400,450
180 FOR U=0 TO 1:ON E(U) GOSUB 650,730,770,810:NEXT U
190 GOTO 90
200 ' -----[[ MY MOVEMENT ]]----- ｳｺﾞｸ ﾁｭｳｺﾞｸ (72ﾃﾝ!)High level
210 IF(X1=-1)+(X<18)+(AR=>200)THEN GOSUB 240
220 IF(X1=1)*(X=18)*(AR<200)GOTO 250
230 X=X+X1:RETURN
240 POKE P1,&HD2:POKE P2,&H37:XY=X*256+Y:A=USR(XY):RETURN
250 A=USR2(0):AR=AR+1:IF AR=>200 GOTO 270
260 RETURN
270 FOR U=0 TO 1:P(U)=0:IF E(U) THEN GOSUB 880
280 NEXT U:ON RO GOTO 580,600,610
290 ' -----[[ JUMPING ]]----- ﾄﾌﾞ.ｶﾌﾞ.ｺﾌﾞ (1ﾃﾝ!)
300 GOSUB 240:Y=Y+JM:IF(Y<=9)*(JM=-2)THEN JM=2
310 IF(Y=>15)THEN JP=0:RETURN ELSE RETURN
320 ' -----[[ SWING SWORD ]]----- ｿｰﾄﾞ ﾊ M5 (68ﾃﾝ!)ﾜｶﾙｶﾅ?
330 IF SC>2 THEN LOCATE SX,SY:PRINT SS$:SD=0:RETURN
340 SX=X+SN:SY=Y+1:COLOR 9-SW*2:LOCATE SX,SY:PRINT S$(SC):SC=SC+1
350 IF SC=2 THEN SN=2:RETURN ELSE RETURN
360 ' -----[[ ROUND 1 ]]----- ｲﾁ. ｲﾁｺﾞ ｶﾞ ｵｲﾁ(ｼ)-。 (25ﾃﾝ!)
370 IF(RND(1)>.9)THEN GOSUB 480
380 IF(AR>80)*(RND(1)>.9)THEN GOSUB 520
390 RETURN
400 ' -----[[ ROUND 2 ]]----- ｾｶﾝﾄﾞ ｶｻﾝﾄﾞ (6ﾃﾝ!)
410 IF(RND(1)>.9)THEN GOSUB 480
420 IF(AR>120)*(RND(1)>.9)THEN GOSUB 540
430 IF(AR>80)*(AR<120)*(RND(1)>.8)THEN GOSUB 520
440 RETURN
450 ' -----[[ ROUND 3 ]]----- ｻﾝ. ｵｯｻﾝ。ﾊﾞｱｻﾝ。ﾓｴﾙ ｵﾆｲｻﾝ。(72ﾃﾝ!) ｱﾙｼﾞｬﾅｲ..
460 IF(RND(1)>.7)THEN GOSUB 560
470 GOTO 410
480 ' -----[[ ENEMYS ]]----- ﾃｷ ﾊ ｽﾃｷ♥ (58ﾃﾝ!)
490 IF E(E) GOTO 510
500 E(E)=1:X(E)=35:Y(E)=14:P(E)=RO*2-1:C(E)=4+RO:U(E)=RND(1)*6:D(E)=5*RO
510 E=E+1:IF E>1 THEN E=0:RETURN ELSE RETURN
520 IF E(E) GOTO 510 ELSE E(E)=2:X(E)=35:Y(E)=6+INT(RND(1)*3)*2
530 M(E)=2:P(E)=2:U(E)=10:D(E)=8:GOTO 510
540 IF E(E) GOTO 510 ELSE E(E)=3:X(E)=35:Y(E)=14:P(E)=5
550 U(E)=30:D(E)=RND(1)*30:N(E)=-3:M(E)=X+3:GOTO 510
560 IF E(E) GOTO 510 ELSE E(E)=4:X(E)=35:Y(E)=INT(RND(1)*8)+3
570 P(E)=2:U(E)=50:D(E)=40:N(E)=-2:M(E)=0:GOTO 510
580 ' -----[[ BOSU SET ]]----- ｾｯﾄ ﾉ ｶｾｯﾄ (20ﾃﾝ!)
590 LD=&HD089:LX=28:LY=17:LP=20:LN=0:LM=0:LL=0:LC=7:GOTO 620
600 LD=&HD155:LX=28:LY=17:LP=50:LN=0:LM=0:LC=5:GOTO 620
610 LD=&HD1BB:LX=28:LY=17:LP=100:LN=0:LM=0:LC=4:DS=0
620 POKE P1,VAL("&H"+LEFT$(HEX$(LD),2)):LR=VAL("&H"+RIGHT$(HEX$(LD),2))
630 POKE P2,LR:POKE C0,LC*&H20+8:FOR I=1 TO 10:POKE LD,I:XY=LX*256+LY
640 A=USR(XY):LY=LY-1:A=USR1(I*4):NEXT I:LY=LY+1:RETURN
650 ' -----[[ ENEMY MOVE ]]----- ｳｶﾊﾞﾝ。(0ﾃﾝ!)
660 LINE(X(U)+3,Y(U))-(X(U)+3,Y(U)+3)," ":X(U)=X(U)-1
670 IF X(U)<1 THEN GOSUB 720:E(U)=0:RETURN
680 POKE C0,C(U)*&H20+8:POKE P1,&HD0:POKE P2,&HB:XY=X(U)*256+Y(U)
690 A=USR(XY):IF(X(U)+4>X)*(X(U)-3<X)*(Y(U)+4>Y)*(Y(U)-3<Y)THEN GOSUB 860
700 IF(SD)*(SC>1)*(ABS(X(U)-SX)<3)*(Y(U)=<SY)*(Y(U)+4>SY)THEN GOSUB 880
710 RETURN
720 POKE P1,&HD2:POKE P2,&H42:XY=X(U)*256+Y(U):A=USR(XY):RETURN
730 GOSUB 720:X(U)=X(U)-1:Y(U)=Y(U)+M(U)
740 IF X(U)<1 THEN E(U)=0:RETURN
750 IF(Y(U)=>14)+(Y(U)=<6)THEN M(U)=-M(U)
760 POKE C0,&H48:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H1D:XY=X(U)*256+Y(U):GOTO 690
770 GOSUB 720:X(U)=X(U)+N(U):IF X(U)<1 THEN E(U)=0:RETURN
780 IF(X(U)<M(U))*(N(U)=-3)THEN N(U)=2
790 IF(X(U)>32)*(N(U)=2)THEN N(U)=-3:M(U)=X+3
800 POKE C0,&H88:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H2F:XY=X(U)*256+Y(U):GOTO 690
810 GOSUB 720:X(U)=X(U)+N(U):Y(U)=Y(U)+M(U)
820 IF(X(U)<1)+(Y(U)<3)THEN E(U)=0:RETURN
830 IF(RND(1)>.8)*(M(U)=0)THEN M(U)=2
840 IF(M(U)=2)*(Y(U)>12)THEN M(U)=-1:N(U)=0
850 POKE C0,&H68:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H41:XY=X(U)*256+Y(U):GOTO 690
860 ' -----[[ DAMEGE ]]----- ﾀﾞﾒｰｼﾞ. ｿﾝﾅｺﾄｼﾀﾗ ﾀﾞﾒｰｼﾞﾔﾝ。(41ﾃﾝ!)
870 PW=PW-D(U):GOSUB 1810:GOSUB 720:X(U)=X(U)+3:A=USR1(35):RETURN
880 P(U)=P(U)-SW:POKE C0,&H48:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H77
890 XY=X(U)*256+Y(U):A=USR(XY):A=USR1(2):IF P(U)>0 THEN RETURN
900 E(U)=0:GOSUB 720:PM=PM+U(U):PW=PW+U(U)/2:GOSUB 1810:RETURN
910 ' -----[[ BOSU ]]----- ﾎﾞｽ ｶﾞ ｵﾁｬ ﾗ ｺﾎﾞｽ。(44ﾃﾝ!)
920 IF RO=3 THEN LINE(LX,LY)-(LX+9,LY+9)," ",B
930 LX=LX+LN:LY=LY+LM:IF LX<1 THEN LX=1 ELSE IF LX>28 THEN LX=28
940 IF RO=1 GOTO 1010
950 POKE P1,&HD1:POKE P2,LR
960 POKE C0,LC*&H20+8:XY=LX*256+LY:A=USR(XY)
970 ON RO GOSUB 1030,1030,1080
980 IF(LX-2<X)*(LX+9>X)*(LY+10>Y)THEN PW=PW-8*RO:GOSUB 1810:A=USR1(35)
990 IF(SD)*(SC>1)*(LX-3<SX)*(LX+10>SX)*(LY+10>SY)THEN GOTO 1040
1000 GOTO 90
1010 POKE P1,&HD0:POKE P2,L(LL):LL=LL+1:IF LL>1 THEN LL=0
1020 GOTO 960
1030 IF(RO=2)*(LP<3)*(CT=0)GOTO 1150 ELSE LN=INT(RND(1)*2)*2-1:RETURN
1040 POKE C0,&H48:A=USR(XY):LP=LP-SW:IF LP>0 GOTO 90
1050 POKE C0,&H48:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H77:PM=PM+RO*100:GOSUB 1810
1060 FOR I=0 TO 30:LN=LX+INT(RND(1)*7):LM=LY+INT(RND(1)*7)
1070 XY=LN*256+LM:A=USR(XY):A=USR1(22):NEXT I:GOTO 1370
1080 IF(DS=0)*(RND(1)>.7)THEN LM=-1:DS=1:DX=X:IF X>28 THEN DX=28
1090 IF DS=0 THEN RETURN
1100 IF(LM=-1)*(LY<4)THEN LM=0:DS=2
1110 IF(DX>LX)*(DS=2)THEN LN=1 ELSE IF(DX<LX)*(DS=2) THEN LN=-1
1120 IF(DX=LX)*(DS=2)THEN LM=1:LN=0
1130 IF(LM=1)*(LY>7)THEN DS=0:LM=0
1140 RETURN
1150 ' -----[[ ? ]]----- ﾊﾃﾅ . ｼｰﾙ ﾊｯﾃﾅ! (9ﾃﾝ!)
1160 CT=1:COLOR 7:LOCATE LX,5:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾀ!":LOCATE LX-1,6
1170 PRINT "ｳﾝ ﾅﾙｶﾗ ﾀｽｹﾃ";:LOCATE LX,7:PRINT "[Y]or[N] ?";
1180 IF INP(5)=253 GOTO 1210 ELSE IF INP(3)=191 GOTO 1200
1190 GOTO 1180
1200 LINE(LX-1,5)-(LX+10,7)," ",BF:GOTO 960
1210 LOCATE LX,7:PRINT "ﾀｽｶｯﾀ!ﾃﾞﾊﾅ。":SW=3:GOTO 1370
1220 ' -----[[ ENDING ]]----- ｴﾝﾄﾞ... ｺﾝﾄﾞｰﾃﾞｽ (55ﾃﾝ!)
1230 SF(0)=&HD30B:SF(1)=&HD367:SF(2)=&HD3C3
1240 LINE(0,3)-(38,17)," ",BF:COLOR 6:LOCATE 12,3
```

★友だちに、人の家へあがりこんではプログラムを暴走させる男がいた。その男のあだなは、もちろん「影」。(兵庫県神戸市・フ・レッド14才)……【編：どこにもいるもんだなあ。影：今度、その友だちとキミの家に遊びに行こう。】

```
1250 PRINT "Congratulations!":COLOR 4:FOR I=0 TO 3
1260 LOCATE 17,6+I%2:PRINT E$(I):NEXT I
1270 POKE CO,&HC8:POKE P1,&HD0:POKE P2,0:XY=15%256+15:A=USR(XY)
1280 COLOR 7:LOCATE 21,15:PRINT IM$:COLOR 5:LOCATE 17,4
1290 PRINT "STAFF":POKE P1,&HD2:J=6:U=0:FOR I=&H96 TO &HD6 STEP 32:POKE P2,I
1300 POKE CO,J%&H20+8:XY=10%256+7:J=J-2:IF I=&HD6 THEN XY=9%256+7
1310 A=USR(XY):FOR M=0 TO 8:FOR N=0 TO 9:PQ=PEEK(SF(U))
1320 COLOR 7:LOCATE 23+N,6+M:PRINT CHR$(PQ):A=USR1(15)
1330 SF(U)=SF(U)+1:NEXT N,M:U=U+1:FOR T=0 TO 4000:NEXT T
1340 LINE(23,6)-(33,14)," ",BF:NEXT I:LINE(17,6)-(22,13)," ",BF:COLOR 6
1350 LOCATE 20,11:PRINT "See you again.":A=USR1(150):A=USR1(100):A=USR1(50)
1360 IF INKEY$<>CHR$(13) GOTO 1360 ELSE 70
1370 ' -----[[ ROUND CLEAR ]]----- ﾒﾝｸﾘ ﾄﾏﾙ, ﾒﾝ ﾄ ｸﾘ ﾉｺﾄﾀﾞ! (16ﾃﾝ!)
1380 COLOR 7:LOCATE 13,9:PRINT "ROUND CLEAR":A=USR1(100):A=USR1(50)
1390 PW=PM:GOSUB 1810:RO=RO+1:IF RO>3 GOTO 1220
1400 FOR T=0 TO 3000:NEXT:COLOR 7:GOSUB 1720:GOTO 90
1410 ' -----[[ GAME OVER ]]----- ｵｰﾊﾞｰ ﾄ ｸﾚﾊﾞ ｵｰ!ﾊﾞｰｻﾝ。(37ﾃﾝ!)
1420 COLOR 2:LOCATE 14,9:PRINT "GAME OVER":LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),"@",2,BF
1430 A=USR1(180):FOR T=0 TO 2500:NEXT:GOTO 70
1440 ' -----[[ TITLE ]]----- ﾀｲﾄﾙ ｶﾞ ﾀｲ ﾗ ﾄﾙ。(50ﾃﾝ!)
1450 COLOR 7:PRINT CHR$(12):LOCATE 0,5:XY=9%256+15
1460 COLOR 7:PRINT TAB(12)"▛▀▀▀▀▀▀▀▜"
1470 COLOR 5:PRINT TAB(12)"▌ ▟▙▞▟▙ ▐"
1480 COLOR 1:PRINT TAB(12)"▙▄▛▜▄▟▜▄▟"
1490 COLOR 7:LOCATE 9,12:PRINT "Presented by Bugtarou"
1500 POKE CO,&HC8:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H0:A=USR(XY)
1510 COLOR 7:LOCATE 13,15:PRINT "ｵﾚ ｶﾞ SHIBIRD ﾀﾞ!"
1520 LOCATE 4,20:PRINT "[ HIT RETURN KEY TO GAME START ]"
1530 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 1550
1540 A=USR2(0):FOR T=0 TO 200:NEXT:GOTO 1530
1550 ' -----[[ START DEMO ]]----- ﾃﾞﾓ... ﾃﾞｰﾓﾝ ｺｸﾚﾀﾞｯ!ﾜｯﾊｯﾊｯ(70ﾃﾝ!)
1560 PRINT CHR$(12);:LINE(0,16)-(39,17),"▀",4,B:FOR I=0 TO 36 STEP 3
1570 COLOR 5:LOCATE I,18:PRINT D1$:COLOR 7:LOCATE I,0:PRINT D2$:NEXT
1580 XY=7%256+14:A=USR(XY):COLOR 7:LOCATE 13,14:PRINT IM$
1590 FOR T=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:LOCATE 6,11+I:FOR J=1 TO 15
1600 PRINT MID$(M$(I+T%2),J,1);:A=USR1(120):A=USR2(0):NEXT J,I
1610 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:A=USR2(0):LINE(6,11)-(22,12)," ",B:NEXT T
1620 EX=31:EY=3:POKE P1,&HD0:POKE P2,&H41:POKE CO,&H68
1630 LINE(EX,EY)-(EX+3,EY+3)," ",BF:EX=EX-2:EY=EY+1:A=USR2(0)
1640 IF EX<16 GOTO 1650 ELSE XY=EX%256+EY:A=USR(XY):A=USR1(5):GOTO 1630
1650 LINE(EX,EY)-(EX+3,EY+3)," ",BF:EY=EY-1:A=USR2(0):LOCATE 13,EY+4
1660 PRINT SP$:XY=EX%256+EY:A=USR(XY):A=USR1(5):LOCATE 13,EY+3:PRINT IM$
1670 IF EY>3 GOTO 1650 ELSE LOCATE 12,EY+6:PRINT "ﾀｽｸﾃｰ!"
1680 LOCATE 3,12:PRINT "ﾏｯﾀﾛ ｷｯﾄ ﾀｽｸﾆ ｲｸｿﾞｵ!":A=USR1(20):A=USR1(5)
1690 FOR I=0 TO 200:A=USR2(0):A=USR1(3):NEXT I
1700 ' -----[[ A VARIABLE ]]----- ﾍﾝｽｳ ﾄ ｲｲﾊﾞ ﾍﾝｽﾞｳ ｷｮｳ! (39ﾃﾝ!)
1710 RO=1:PW=100:PM=100:SW=1:L(0)=&H89:L(1)=&HEF:CT=0
1720 AR=0:X=6:Y=15:JP=0:SD=0:E=0:FOR I=0 TO 2:E(I)=0:NEXT I
1730 ' -----[[ SCREEN ]]----- ｽｸﾘｰﾝ...ｱｲｽｸﾘｰﾝ(ﾑ) (30ﾃﾝ!)
1740 PRINT CHR$(12):COLOR 6:LOCATE 1,21:PRINT "VITALITY":GOSUB 1810
1750 COLOR 7:LOCATE 30,21:PRINT "ROUND";RO:POKE P1,&HD2
1760 FOR I=0 TO 36 STEP 3:POKE CO,BC((RO-1)%2)%&H20+8
1770 POKE P2,BL((RO-1)%2):XY=I%256+0:A=USR(XY)
1780 POKE CO,BC(RO%2-1)%&H20+8:POKE P2,BL(RO%2-1):XY=I%256+18
1790 A=USR(XY):NEXT I:RETURN
1800 GOTO 1800
1810 IF PM>999 THEN PM=999
1820 IF PW<=0 THEN PW=0:GOSUB 1840:GOTO 1410
1830 IF PW>PM THEN PW=PM
1840 COLOR 7:LOCATE 11,21:PRINT USING"###/###";PM,PW:RETURN
1850 ' -----[[ DEMO CHR. ]]----- ｷｬﾗｸﾀｰ.ｷｰﾗｸﾀｰ.ｷｰﾀｸﾗｰ (8ﾃﾝ!)ｳｰﾑ。。。。
1860 C$=CHR$(31):A$=CHR$(29):C$=C$+A$+A$+A$+A$:SS$="    "
1870 D1$="▄▄▄"+C$+"▄▄▄"+C$+"▄▄▄":D2$="  ﾍ ﾍ"+C$+"ﾉ ﾚ ﾚ"+C$+" ﾚ ﾉ "
1880 IM$=" ● "+C$+"\■/"+C$+"▟▙":SP$="    "+C$+"    "+C$+"    "
1890 M$(0)="ﾌﾀﾘ ﾊ ｶﾜﾍﾞ ﾃﾞ、 ":M$(1)="ﾅｶﾖｸ ｱｿﾝﾃﾞｲﾀ。 "
1900 M$(2)=" ﾄｺﾛｶﾞ、 ﾄﾂｾﾞﾝ  ":M$(3)=" ・・・・・・・・・!! "
1910 E$(0)="NAME.":E$(1)="AGE .":E$(2)="ADD .":E$(3)="WORK."
1920 S$(0)="."+CHR$(30)+A$+A$+"\":S$(1)="."+CHR$(30)+"/":S$(2)="."
1930 RESTORE 1950:FOR I=0 TO 5:READ C:BL(I)=&H54+I%11:BC(I)=C:NEXT I
1940 SWAP BL(0),BL(1):P1=&HE03E:P2=&HE03D:CO=&HE03F:RETURN
1950 DATA 5,7,4,6,2,1
1960 ' -----[[ READ DATA ]]----- ﾘｰﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ.ﾘﾄﾝﾞ ﾃﾞﾀ.ﾊﾟﾝﾀﾞ ﾃﾞﾀ? (10ﾃﾝ!)
1970 RESTORE 2080:NU=9000:PD=&HD000
1980 READ A$:CS=0:IF A$<>"END" THEN GOSUB 2010:NU=NU+10:GOTO 1980
1990 NU=9500:PD=&HE000
2000 READ A$:CS=0:IF A$="END" THEN RETURN ELSE GOSUB 2010:NU=NU+10:GOTO 2000
2010 FOR J=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,J%2+1,2)):POKE PD,D
2020 PD=PD+1:CS=CS+D:NEXT J:READ CS$:IF(RIGHT$(HEX$(CS),2)<>CS$)GOTO 2040
2030 RETURN
2040 ' -----[[ DATA ERROR ]]----- ｴﾗｰ ﾊ ｴﾗｰｲ! (20ﾃﾝ!)ｱｲﾃﾞｱｶﾞ‥
2050 PRINT "DATA ERROR IN";NU:BEEP:END
2060 ' -----[[ CHARACTOR DATA ]]----- ﾃﾞｰﾀ ﾃﾞｰﾀ ﾂｷ ｶﾞ。(68ﾃﾝ!)
2070 '     0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F:SUM
2080 DATA 03039AE29B28E5309E9F9F04049C95959D6F6F9C9B9A909BE520E794E7040428,12
2090 DATA ECEC299E91919F569E9F5620E6E7200404969C959D8FE19C9BA1879C309C9C9B,30
2100 DATA E304042096EE879D9CF0EEECEC3EE5978897EE040420848CE5E6E4E681E68785,0C
2110 DATA 8D9E8494E7040420E487E720E6E72020E4E520E487E7200404EF2E40EEDF2AE4,6C
2120 DATA 4040E6E4A5EE40A19F0A0A20E4878787878787E5002087E78720E68787870020,54
2130 DATA 872087202087878702087A587A5008787870020878787878787878700008720,0F
2140 DATA 872087E7989F0000209A909095959F200000202020EE94E294EF00002020009C,32
2150 DATA E687E79D00000020209B2000009A000A0A20E48787878787E5200020E78720E6,DA
2160 DATA 878787200020888720208787872000200A587A5208787872000208787878787,E9
2170 DATA 8720000088872087E7989F2000009A909095959F208800002020979 4E2E09420,A7
2180 DATA 0000202020 9CE6E79D2000000020209B20209A20000A0A2020209C9595959D20,E7
2190 DATA 2020EEE59620203A9620202088879684849C9B20202088879A95959FE4E52020,D8
2200 DATA 968C9E919F95E095202028ED20EA20888F8720209A9B9E9595EF80E720202020,2A
2210 DATA E53C90E53C20202097E39697E39620202029A959B9A959B20000A0A20209C,96
2220 DATA 9C2020202020202020207C7C8420208020202 0EE9E9FE6E59720EF20208820EFE4,8F
2230 DATA 86EE20972020889CE486E79C9D972020EF9F8784858784EE20202020E6878787,02
2240 DATA 86E52020209CE4858687878620209E9F87E7E68786E72020209CE69D9CE79D20,6E
2250 DATA 200303A5842E40EC40E62AEF030320EC205487EFE487E5030320202020202020,1C
2260 DATA 2020040420202020202020202020202020200303EE94EF3C583E9A909B03,59
2270 DATA 03E68696208B8820962003 03E796E6E387E1E596E40303959719597E388E4E3E5,90
2280 DATA 0303848E8DE78CE4E6E6E7030387E5E79190939A959B050620E4878782209AE0,BF
2290 DATA E0E6879B20272770E720839E959B848228E6E0989599506209C84E52020202 0,88
2300 DATA E4E52020E68E878E87E720E6E6E7E72020529788462007 07E4E7E7878587E587,90
2310 DATA 85E68784E6E7E68784E7E6E42071E6E69C95E6702088209E9F972020965F209C,56
2320 DATA EE2020978080EE9620090A534849424952442020202F46697265776F6F642031,A0
2330 DATA 372020202020202020544F59414D412020202046555348494B492020204B4F46,D5
2340 DATA 55322D322D34304D555349432020202034F4D504F534552202020202020202,E0
2350 DATA 2020202020090A52454420464 14C434F4E2F4969646172612020203138202020,03
2360 DATA 20202020202542465553484 94B492048494741534949434849 4E4F4D495 94135,29
2370 DATA 2D32364152542020202020204449524543544F52202020202020202020202,18
2380 DATA 20090A427567461726F7520202F592E54616E69202020313720202020202020,A6
2390 DATA 20542E4655534849 4B492059415441204D414E594F4441492020323523736 50,07
2400 DATA 524F4752414D4D455247414D4520414E4420204348522E44455349474EFF0000,BD
2410 DATA END:' -----[[ MACHINE DATA ]]----- ﾏｼﾝ ﾉ ｼﾞﾝﾏｼﾝ。(75ﾃﾝ!)
2420 DATA 7E23666F242CDD213DE0DD4E00DD4601C5DDE1DD4E00DD4601C5E5C5E5DD2300,56
2430 DATA 003A3FE0CDF804E1E5CDF303DD7E0177E124C110E6E1C12C0D20DEC90013D348,0A
2440 DATA 460E603E20D340CD54E0D340CD54E00DC243E0C9783DC255E0C900000000000,6A
2450 DATA 3E032104F31102F3014E0000F51AEDB01B1B12F11313EB012A0009EB093DC268,33
2460 DATA E022A0E03AA1E0FEF4CA90E0C90000003E032174FB1172FBC368E00000000000,8C
2470 DATA END:' ----[[ INFORMATION ]]-----
2480 ' ﾏｼﾝｺﾞ ﾊ &HE000 ｶﾗ ﾌﾟｯﾄ ﾙｰﾁﾝ. &HE040 ｶﾗ ｻｳﾝﾄﾞ ﾙｰﾁﾝ.
2490 '          &HE060 ｶﾗ ｽｸﾛｰﾙ(0-3,18-20 ｷﾞｮｳ) ﾙｰﾁﾝ ﾃﾞｽ。
2500 ' ｺﾝｶｲ ﾅﾆﾓｼﾅｶｯﾀ Red falcon ｸﾝ ﾄ Firewood ｸﾝ。ｼﾞｭｹﾝ ｶﾞﾝﾊﾞﾛｳ!
```

★ある日，ドラクエIIIを予約しに行った。帰り道に出会った友人に，「いーだろう」と自慢していたら，友だちは軽べつのまなざしで「受験控げるなよ」と一言。(千葉市・だんでいーん14才)……【影：背おい投げーっ！】

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

おばけの墓帰り



森下　恭志

ストーリー

おばけたちもお墓に帰る時期になりました。しかし，オフダ君たちの力でおばけたちはたましいを二つに分離させられてしまいました。そこで1人残ったユーレイ君は，おばけたちをお墓にもどすために，このメイロにやってきたのでした。

遊びかた

2 4 6 8 で自分を動かしてください。かぁどを神経衰弱のようにめくり，2枚がペアになると，ユーレイ君はそのおばけになりますので，どこかに現れるお墓の中に入ってください。かぁどは，ユーレイ君がその上を通るとめくれます。オフダ君に自分がつかまると，チカラがなくなっていきます。チカラはメイロ上に現れるPW（パワー）を取るごとに増えます(最大10まで)。

かぁどの中にはオフダ君が2枚隠れており，2枚をいっしょにだしてしまうと死んでしまいます。面クリアするには，全部（5人）のおばけをお墓に帰らせたあと，オフダを2枚めくってください。それからユーレイ君がお墓に帰ると面クリアです。1面をクリアすると，メイロが変わって(全5パターン)，オフダ君が増えます(最大3枚)。

エンド

かぁどの中のオフダを，おばけを全部帰す前にめくって（2枚ペアで）しまうか，チカラが0になると，ゲームエンドです。

《第1表》変　数　表

A%(0，1〜11)…キャラクター・データ	TX(0〜2)…オフダ君のX座標
CS(1〜12)…かぁどの数字	TY(0〜2)…オフダ君のY座標
M$(0〜10)…メイロデータ	TC……オフダ君の枚数
CR……キャラクター・ナンバー	X1……自分の出現位置のX座標
HX……墓の位置X	Y1……自分の出現位置のY座標
HY……墓の位置Y	R1……オフダ君の出現位置ナンバー
T1(0〜2)…オフダ君の出現位置のX座標	AN……往復の回数
T2(0〜2)…オフダ君の出現位置のY座標	XX……自分のX軸の移動方向
ME……面の数	YY……自分のY軸の移動方向
IN……キー入力	WX(0〜2)…オフダ君のX軸の移動方向
P……パワー	WY(0〜2)…オフダ君のY軸の移動方向
CA……かぁどのめくった数	PW……パワーの有無
CX……めくったかぁどのX座標	PR……パワーの出現位置ナンバー
CY……めくったかぁどのY座標	HS……ハイスコア
CN……めくったかぁどのナンバー	HH……お墓の有無
CP……ペアかぁどの数	
SC……スコア	

ちょっと一言

オープニングのデモのときに，好きなキーを押すと，ゲーム・スタートです。また，このプログラムにはオマケがついています。2730行からのTAWN DAWNがそれです。60行にKEY1をオマケ実行用にしていますので，KEY1で実行できます（RUN2730でも，当然良い）。

オマケの遊びかたは，スペース・キーを押すと右に，はなすと左に行く米を，口にぶつからないように，下に行くだけです。

プログラムの入力方法

プログラムは2820行ありますが，オマケはいらないという場合は2730行以下と60行を消してください。反対にオマケだけという人は60行と2730行以下だけを打ってください。

最後に

なぜオマケのプログラムをTAWN DAWNと名付けたのかというと，反対に読んで見ればわかります。

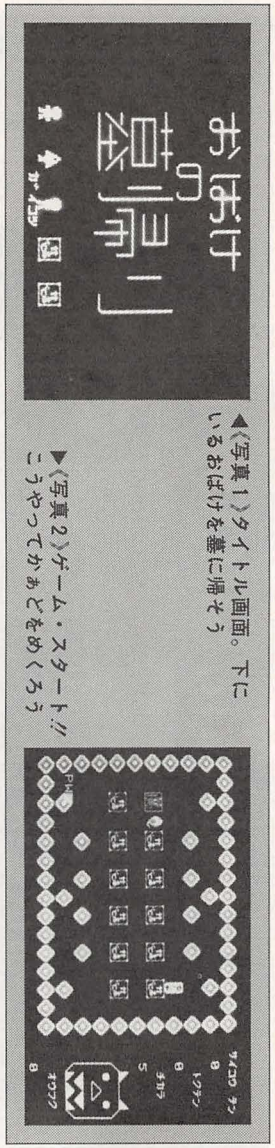
CHECKER FLAG

Dr.D：マシン語を使えるわりにリストが長すぎるゾ!!このゲームならもっと短くなるはずだ!!かくしゲームもいいが，もっとゲームの内容に力を入れてほしい。キャラクターの動きはおそいし，キー・スキャンも悪い!!もっともっと改善すべき点は多い!!ゲーム自体はそこそこ楽しめるのだから，もっと凝るものの観点を変えてほしい。

★この前，学校の文化祭で，なんと10人の女の子に声をかけられた。うらやましいだろう影さん!!（岐阜県羽島市・**吉田清勝16才**）……**【影：ふーんだ！どうせ「スケベ」とか「変態」とか女の子に言われただけだろう!!】**

おばけの墓帰りのプログラム・リスト

```
10 REM ■▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲■
20 REM ■ OBAKE NO HAKAGAERI ■
30 REM ■ By,Yasuyuki Morisita ■
40 REM ■▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲■
50 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS 3:DEFINT A-Z
60 KEY 1,"RUN 2730"+CHR$(13)
70 DIM A%(34,11),CS(12),T1(2),T2(2),TX(2),TY(2),WX(2),WY(2)
80 RESTORE 510:FOR J=1 TO 11
90 FOR I=0 TO 34:READ AA$:A1=VAL("&H"+AA$):A%(I,J)=A1:NEXT I,J
100 REM ▲▲▲▲ DEMO ▲▲▲▲
110 P=5:CR=10:ME=0:CA=0:CP=0:SC=0:TC=0:AN=0:PW=0:HH=0
120 REM   0123456789 01234567
130 DATA "┼┼╲ ├┼─┘├┼─"
140 DATA "└┐ ├┼┐└ │ │ "
150 DATA " ╰╯ ╰╯ ╰╯ "
160 DATA "      ┌──┐"
170 DATA "      ||  ||"
180 DATA "      ╰──╯╰"
190 DATA "─┼┼──  │ ┌──      │"
200 DATA "└┐┌┐┌┐ ||  ┌┐  │  │"
210 DATA "└┘└┘└┘ ||  └┘  │  │"
220 DATA "└┘└┘└┘ ||┌──┐  │  │"
230 DATA "─/ /─  ||┌┼┐│    │"
240 DATA "/┼┼╲/  │ │││    │"
250 DATA "└┼┼┘  ╯ │  ╰──╯"
260 RESTORE 130:FOR J=0 TO 12:GOSUB 400:READ A$:LOCATE 10,J:PRINT A$:NEXT
270 CMD PUT@(144,176),A%(0,10),PSET
280 LOCATE 16,24:PRINT "ｽﾀｰﾄ";
290 FOR J=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
300 FOR J=0 TO 200:GOSUB 400:NEXT:LOCATE 16,24:PRINT "     ";:CMD LINE(144,176)-(160,192),0,BF
310 FOR J=1 TO 5:GOSUB 400
320 CMD PUT@(48+32%J,128),A%(0,8),PSET
330 NEXT:FOR J=0 TO 200:GOSUB 400:NEXT
340 FOR J=1 TO 5:GOSUB 400
350 FOR II=176 TO 144 STEP -16:CMD PUT@(48+32%J,II),A%(0,10),PSET:CMD LINE(48+32%J,II)-(48+32%J+16,II+16),0,BF
360 BEEP 1:BEEP 0:NEXT
370 CMD LINE(48+32%J,128)-(48+32%J+16,144),0,BF:CMD PUT@(48+32%J,128),A%(0,9),PSET:FOR I=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:CMD LINE(48+32%J,128)-(48+32%J+16,144),0,BF:CMD PUT@(48+32%J,128),A%(0,J),PSET
380 LOCATE J%5,18:READ A$:PRINT A$;:FOR I=0 TO 200:GOSUB 400:NEXT:LOCATE J%5,18:PRINT "          ";
390 NEXT:CMD CLS 3:GOTO 100
400 IF INKEY$<>"" THEN CMD CLS 3:GOTO 420 ELSE RETURN
410 DATA "ｻﾝｼｷｳﾗｼ","  ｶﾗｶｻ","ｶﾞｲｺﾂﾞ","ﾊﾞｹﾁｮｳﾁﾝ","ｵﾆ"
420 REM   0123456789 0123456789 0123456
430 DATA "ｻｲｺｳ ﾃﾝ","","","","","  ﾄｸﾃﾝ","","","","  ﾁｶﾗﾞ",""
440 DATA "","","  ◣ ◢","  /──\","  |● ●|","  | ∧ |","  | ― |","  |▼▼|","  ◥◣◢◤","","  ｵｳｸﾞ"
450 RESTORE 430:FOR J=0 TO 20:READ A$:COLOR 7:LOCATE 31,J:PRINT A$;:NEXT
460 GOSUB 470:GOTO 1380
470 FOR J=1 TO 12:CS(J)=0:NEXT:RESTORE 490:FOR J=1 TO 12:READ A
480 R=INT(RND(1)%12)+1:IF CS(R)>0 THEN 480 ELSE CS(R)=A
490 DATA 1,2,3,4,5,6,1,2,3,4,5,6
500 NEXT J:RETURN
510 DATA 20,10,F00,F0,3F00,FC,F300
520 DATA CF,F300,CF,FF00,FF,3100,4C
530 DATA D00,70,2900,68,EA03,C0AB,2A03
540 DATA C0A8,2A03,C0A8,2A00,A8,A00,A8
550 DATA 3C00,3C,3C00,3C,FC00,3F,0
560 DATA 20,10,200,80,200,80,A00
570 DATA A0,2800,28,2800,28,AA00,AA
580 DATA A900,6A,A902,806A,A902,806A,AA0A
590 DATA A0AA,AA0A,A0AA,F00,F0,300,C0
600 DATA 300,C0,F00,C0,3F00,C0,0
610 DATA 20,10,F00,F0,3F00,FC,C300
620 DATA C3,C300,C3,FF00,FF,3300,CC
630 DATA 3F00,FC,300,C0,3F00,FC,300
640 DATA C0,3F00,FC,300,C0,F00,F0
650 DATA C00,30,C00,30,3C00,3C,0
660 DATA 20,10,0,0,A00,A0,AA00
670 DATA AA,AA02,80AA,820A,A082,820A,A082
680 DATA AA0A,A0AA,A50A,A05A,A50A,A05A,A502
690 DATA 805A,A500,5A,500,50,100,40
700 DATA 0,0,0,0,0,0,0
710 DATA 20,10,3000,C,3000,C,5500
720 DATA 55.5100.45.5508.55.4C08.31
730 DATA 4C08,31,1508,54,508,50,5505
740 DATA 4055,1508,4054,1508,4054,508,50
750 DATA 1408,14,5000,5,5001,4005,0
760 DATA 20,10,FF00,FC,FC03,FF,C003
770 DATA F,FC03,FF,F003,F,FC03,FF
780 DATA FF03,3F,F003,FF,CF03,FF,F303
790 DATA FF,FC03,CF,3C03,F3,F003,FF
800 DATA C003,F,F003,FF,FF00,FC,0
810 DATA 20,10,100,40,F00,F0,3E00
820 DATA BC,FA00,AF,E903,C06B,A50F,F05A
830 DATA 973E,BCD6,5F7A,ADF5,5F7A,ADF5,973E
840 DATA BCD6,A50F,F05A,E903,C06B,FA00,AF
850 DATA 3E00,BC,F00,F0,100,40,0
860 DATA 20,10,56F5,5F95,C0,300,340
870 DATA 10C,F40,1F3,340,10C,340,10C
880 DATA 340,10C,80,203,83,C20F,70
890 DATA 103,3F43,C10F,C040,3133,C040,C133
900 DATA 3F40,100,C0,300,56F5,5F95,0
910 DATA 20,10,C0,0,10,0,4
920 DATA 0,2,0,8000,0,1000,0
930 DATA 400,0,300,0,0,C0,0
940 DATA 10,0,4,0,2,0,8000
950 DATA 0,1000,0,400,0,300,0
960 DATA 20,10,300,C0,F00,F0,3300
970 DATA CC,3300,CC,FF00,FF,FF00,FF
980 DATA F500,5F,F500,5F,3500,5C,3500
990 DATA 5C,D00,70,300,C0C0,0,F3
1000 DATA 0,3C,0,0,0,0,0
1010 DATA 20,10,FF03,C0FF,FF03,C03F,F003
1020 DATA C003,FF03,C03C,FC03,C00F,F303,C033
1030 DATA FC03,C033,FF03,C0CF,CF03,C003,CF03
1040 DATA C0CF,CF3F,FC03,CF3F,FCCC,FC3F,FCFF
1050 DATA F03F,FC0C,FC3F,FCF3,FF3F,FCFF,0
1060 REM ▲▲▲▲ MAZE ▲▲▲▲
1070 REM   123456789A12345   12345678
1080 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■S■    ■ﾊ  ■ ■"
1090 DATA "■   ■ ■7■ ■   ■","■          ■"
1100 DATA "■ A B C D E F ■","■          ■"
1110 DATA "■ G H I J K L ■","■          ■"
1120 DATA "■  ■ ■ ■ ■  ■","■ｲ■    ■   ■?■"
1130 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■"
1140 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■7■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1150 DATA "■ A B C D E F ■","■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1160 DATA "■    ﾊ       ■","■ ■ ■       ■ ■"
1170 DATA "■  ■ ■S■ ■ｲ  ■","■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1180 DATA "■ G H I J K L ■","■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■"
1190 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■"
1200 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■7          ｲ■"
1210 DATA "■ ■ I J K L ■ ■","■ ■   ■       ■ ■"
1220 DATA "■ A ■   ■   C ■","■ ■     ■ S   ■ ■"
1230 DATA "■ B ■   ■   D ■","■ ■   ■       ■ ■"
1240 DATA "■ ■ E F G H ■ ■","■ ■      ﾊ    ?■"
1250 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■"
1260 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■7          ■ ■"
1270 DATA "■ I J       ■ ■","■ ■       K   L ■"
1280 DATA "■       ﾊ    ■ ■","■ A B C       ■ ■"
1290 DATA "■     S     ■ ■","■ ■ ｲ     D E F ■"
1300 DATA "■ G H       ■ ■","■ ■           ? ■"
1310 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■■■■■■■■■■■■■■■"
1320 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■","■7   E   ｲ   ■ ■"
1330 DATA "■ A ■ ■   J ■ ■","■ ■   ■ F   ■ ■ ■"
1340 DATA "■ B ■ ■ S ■   ■","■ ■   ■       L ■"
1350 DATA "■ C ■ ■     I ?■","■ ■   ■ G   ■ ■ ■"
1360 DATA"■ D ■ ■ H ■ ■K■","■ ■     ■ﾊ   ?■"
1370 DATA"■■■■■■■■■■■■■■■"
1380 IF ME>4 THEN ME=0:AN=AN+1
1390 ON ME GOTO 1410,1420,1430,1440
1400 RESTORE 1080:GOTO 1450
1410 RESTORE 1140:GOTO 1450
1420 RESTORE 1200:GOTO 1450
1430 RESTORE 1260:GOTO 1450
1440 RESTORE 1320
1450 FOR J=0 TO 10:READ M$(J):NEXT
1460 FOR JY=0 TO 10:FOR JX=1 TO 15
1470 R$=MID$(M$(JY),JX,1)
1480 IF R$="S" THEN X1=JX:Y1=JY:GOSUB 1540
1490 IF R$="7" THEN T1(0)=JX:T2(0)=JY:R1=1:GOSUB 1540
1500 IF R$="ｲ" THEN T1(1)=JX:T2(1)=JY:R1=2:GOSUB 1540
```



◀〈写真1〉タイトル画面。下にいるおばけを墓に帰そう

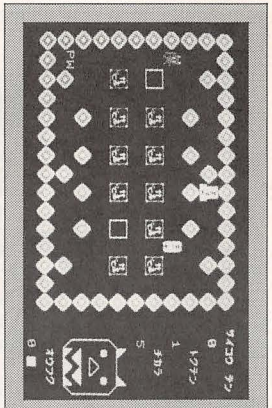
▼〈写真2〉ゲーム・スタート!! こうやってかぁどをめくろう

★世界広しと言えども実物大の地球儀を持っているのは僕ぐらいのものだろう。（埼玉県朝霞市・橋本光生18才）

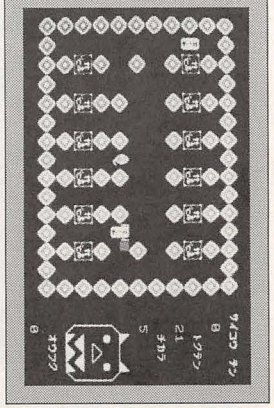
……【影：そんなでかいものを持っているということは、きみはエイリアンだろう!!正体を現すんだ!!】

```
1510 IF R$="O" THEN T1(2)=JX:T2(2)=JY:R1=3:GOSUB 1540
1520 IF R$="N" THEN HX=JX:HY=JY:GOSUB 1540
1530 GOTO 1550
1540 MID$(M$(JY),JX,1)=" ":RETURN
1550 IF R$="■" THEN CMD PUT@((JX-1)*16,JY*16),A%(0,7),PSET
1560 IF ASC(R$)>64 AND ASC(R$)<77 THEN CMD PUT@((JX-1)*16,JY*16),A%(0,8),PSET
1570 NEXT JX,JY:X=X1:Y=Y1:FOR J=0 TO TC:R=INT(RND(1)*R1):TX(J)=T1(R):TY(J)=T2(R)
:NEXT
1580 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF
1590 CMD PUT@((X-1)*16,Y*16),A%(0,CR),PSET
1600 GOSUB 1610:GOSUB 1640:LOCATE 31,2:PRINT HS;:GOTO 1650
1610 FOR J=0 TO TC
1620 CMD LINE((TX(J)-1)*16,TY(J)*16)-((TX(J)-1)*16+15,TY(J)*16+15),0,BF:CMD PUT@
((TX(J)-1)*16,TY(J)*16),A%(0,6),PSET
1630 NEXT:RETURN
1640 LOCATE 31,6:PRINT SC;:LOCATE 31,10:PRINT P;:LOCATE 31,22:PRINT AN;:RETURN
1650 REM ▲▲▲▲ MAIN ▲▲▲▲
1660 IF MID$(M$(Y),X,1)="T" THEN 2190
1670 BEEP 1:BEEP 0:XX=0:YY=0:IN=INP(0)
1680 IF IN=191 THEN XX=1
1690 IF IN=239 THEN XX=-1
1700 IF IN=251 THEN YY=1
1710 IF INP(1)=254 THEN YY=-1
1720 MI$=MID$(M$(Y+YY),X+XX,1):IF MI$="■" THEN 1660
1730 IF HH<1 THEN 1770
1740 IF MID$(M$(HY),HX,1)="X" THEN 1760
1750 CMD PUT@((HX-1)*16,HY*16),A%(0,11),PSET:MID$(M$(HY),HX,1)="X"
1760 IF MI$="X" THEN 2030
1770 IF ASC(MI$)>64 AND ASC(MI$)<77 THEN 1810
1780 IF MI$="P" THEN 2660
1790 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF:X=X+XX:Y=Y+YY:CMD PUT@((
X-1)*16,Y*16),A%(0,CR),PSET
1800 GOTO 2450
1810 REM ▲▲▲▲ OPEN CARD ▲▲▲▲
1820 IF CR<>10 OR X+XX=CX AND Y+YY=CY THEN 2450
1830 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF:X=X+XX:Y=Y+YY:FOR J=0 TO
 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF:CMD P
UT@((X-1)*16,Y*16),A%(0,9),PSET
1840 FOR J=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J:CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16
+15),0,BF:CMD PUT@((X-1)*16,Y*16),A%(0,CS(ASC(MID$(M$(Y),X,1))-64)),PSET
1850 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),2,B
1860 X=X+XX:Y=Y+YY:CMD PUT@((X-1)*16,Y*16),A%(0,CR),PSET
1870 CA=CA+1:IF CA>1 THEN 1880 ELSE CX=X-XX:CY=Y-YY:CN=CS(ASC(MID$(M$(CY),CX,1))
-64):GOTO 2450
1880 IF CS(ASC(MID$(M$(Y-YY),X-XX,1))-64)=CN THEN 1920 ELSE CMD LINE((CX-1)*16,C
Y*16)-((CX-1)*16+15,CY*16+15),0,BF:CMD PUT@((CX-1)*16,CY*16),A%(0,9),PSET:FOR J=
0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J
1890 FOR I=9 TO 8 STEP -1:CMD LINE((CX-1)*16,CY*16)-((CX-1)*16+15,CY*16+15),0,BF
:CMD PUT@((CX-1)*16,CY*16),A%(0,I),PSET:FOR J=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J
1900 CMD LINE((X-1-XX)*16,(Y-YY)*16)-((X-1-XX)*16+15,(Y-YY)*16+15),0,BF:CMD PUT@
((X-1-XX)*16,(Y-YY)*16),A%(0,I),PSET:FOR J=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
1910 CA=0:CX=0:CY=0:GOTO 2450
1920 REM ▲▲▲▲ PEAR CARD ▲▲▲▲
1930 IF CN=6 THEN 1980
1940 CMD LINE((CX-1)*16,CY*16)-((CX-1)*16+15,CY*16+15),0,BF:CMD LINE((CX-1)*16,C
Y*16)-((CX-1)*16+15,CY*16+15),3,B:BEEP:CMD LINE((X-1-XX)*16,(Y-YY)*16)-((X-1-XX)
*16+15,(Y-YY)*16+15),0,BF:CMD LINE((X-1-XX)*16,(Y-YY)*16)-((X-1-XX)*16+15,(Y-YY)
*16+15),3,B
1950 BEEP:MID$(M$(CY),CX,1)="■":MID$(M$(Y-YY),X-XX,1)="■"
1960 CR=CN:CA=0:CX=0:CY=0:SC=SC+1:CP=CP+1:GOSUB 1640
1970 CMD LINE((HX-1)*16,HY*16)-((HX-1)*16+15,HY*16+15),0,BF:CMD PUT@((HX-1)*16,H
Y*16),A%(0,11),PSET:MID$(M$(HY),HX,1)="X":HH=1:GOTO 2450
1980 REM ▲▲▲▲ OPEN OFUDA ▲▲▲▲
1990 IF CP>5 THEN CN=10:GOTO 1940
2000 FOR I=9 TO 8 STEP -1:CMD LINE((CX-1)*16,CY*16)-((CX-1)*16+15,CY*16+15),0,BF
:CMD PUT@((CX-1)*16,CY*16),A%(0,I),PSET:FOR J=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J
2010 CMD LINE((X-1-XX)*16,(Y-YY)*16)-((X-1-XX)*16+15,(Y-YY)*16+15),0,BF:CMD PUT@
((X-1-XX)*16,(Y-YY)*16),A%(0,I),PSET:FOR J=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT J,I
2020 CA=0:CX=0:CY=0:GOTO 2270
2030 REM ▲▲▲▲ ONE CLEAR ▲▲▲▲
2040 FOR J=0 TO 5:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2050 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF:CMD LINE((HX-1)*16,HY*16
)-((HX-1)*16+15,HY*16+15),0,BF
2060 FOR J=0 TO TC:MID$(M$(TY(J)),TX(J),1)=" "
2070 CMD LINE(TX(J-1)*16,TY(J)*16)-((TX(J-1)*16+15,TY(J)*16+15),0,BF:R=INT(RN
D(1)*R1):TX(J)=T1(R):TY(J)=T2(R):NEXT
2080 IF CP>5 THEN 2110
2090 X=X1:Y=Y1:CR=10:SC=SC+1:GOSUB 1640:MID$(M$(HY),HX,1)=" ":FOR J=0 TO TC:NEXT
:CA=0:CX=0:CY=0:JJ=0
2100 HH=0:GOSUB 1610:GOTO 2710
```

```
2110 REM ▲▲▲▲ CLEAR ▲▲▲▲
2120 LINE(0,0)-(28,22)," ",BF
2130 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF
2140 FOR J=0 TO 11
2150 CMD LINE(0,J)-(240,J*16),0,BF
2160 BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2170 SC=SC+10:GOSUB 1640:ME=ME+1:CA=0:CX=0:CY=0:CP=0:JJ=0:PW=0:TC=TC+1:IF TC>2 T
HEN TC=2
2180 HH=0:GOSUB 470:GOTO 1380
2190 REM ▲▲▲▲ MISS ▲▲▲▲
2200 P=P-1:IF P<1 THEN P=0
2210 GOSUB 1640:IF P<1 THEN 2270
2220 FOR J=0 TO 2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2230 FOR J=0 TO TC:IF X=TX(J) AND Y=TY(J) THEN 2240 ELSE NEXT
2240 CMD LINE((TX(J)-1)*16,TY(J)*16)-((TX(J)-1)*16+15,TY(J)*16+15),0,BF
2250 MID$(M$(Y),X,1)=" ":R=INT(RND(1)*R1):TX(J)=T1(R):TY(J)=T2(R)
2260 GOSUB 1610:GOTO 2710
2270 REM ▲▲▲▲ END ▲▲▲▲
2280 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF:CMD PUT@((X-1)*16,Y*16),
A%(0,CR),PSET:FOR J=0 TO 15
2290 CMD LINE((X-1)*16,Y*16+J)-((X-1)*16+15,Y*16+J),0,B:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2300 FOR J=0 TO 100:NEXT
2310 LINE(0,0)-(28,22)," ",BF
2320 FOR J=11 TO 0 STEP -1
2330 CMD LINE(0,J*16)-(240,176),0,BF
2340 BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2350 DATA "/ ／￣ | |"
2360 DATA "＼ ＼／ | |"
2370 DATA "／_ ／＼ | |"
2380 DATA "￣|￣／ ＼＼ |"
2390 DATA "／|＼ ＼ ／"
2400 COLOR 7:RESTORE 2350
2410 FOR J=5 TO 9:READ A$:LOCATE 12,J:PRINT A$:NEXT:BEEP 1:BEEP 0
2420 IF HS<SC THEN HS=SC:GOSUB 1640
2430 FOR J=0 TO 1000:NEXT
2440 BEEP 1:BEEP 0:LOCATE 0,19:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｱｿﾏｽｶ [ y ] or [ n ]";:I$=INPUT$(1)
:IF I$="y" THEN CMD CLS 3:GOTO 100 ELSE IF I$="n" THEN END ELSE 2440
2450 REM ▲▲▲▲ OFUDA MOVE ▲▲▲▲
2460 IF TX(JJ)=X AND TY(JJ)=Y THEN 2190
2470 WX=0:WY=0
2480 ON JJ GOTO 2500,2510
2490 WY=SGN(Y-TY(JJ)):IF WY<>0 THEN 2530 ELSE WX=SGN(X-TX(JJ)):GOTO 2530
2500 IF RND(1)*2<1 THEN WX=INT(RND(1)*3)-1:GOTO 2530 ELSE WY=INT(RND(1)*3)-1:GOT
O 2530
2510 IF RND(1)*2<1 THEN 2520 ELSE WX=SGN(X-TX(JJ)):WY=SGN(Y-TY(JJ)):GOTO 2530
2520 IF RND(1)*2<1 THEN WX=INT(RND(1)*3)-1 ELSE WY=INT(RND(1)*3)-1
2530 MI$=MID$(M$(TY(JJ)+WY),TX(JJ)+WX,1):IF MI$=" " OR MI$="T" OR MI$="P" THEN 2
540 ELSE 2590
2540 MID$(M$(TY(JJ)),TX(JJ),1)=" "
2550 CMD LINE((TX(JJ)-1)*16,TY(JJ)*16)-((TX(JJ)-1)*16+15,TY(JJ)*16+15),0,BF
2560 TX(JJ)=TX(JJ)+WX:TY(JJ)=TY(JJ)+WY
2570 MID$(M$(TY(JJ)),TX(JJ),1)="T"
2580 CMD PUT@((TX(JJ)-1)*16,TY(JJ)*16),A%(0,6),PSET
2590 JJ=JJ+1:IF JJ>TC THEN JJ=0
2600 REM ▲▲▲▲ POWER ▲▲▲▲
2610 IF MID$(M$(T2(PR)),T1(PR),1)="P" THEN 1650
2620 IF PW>0 THEN MID$(M$(T2(PR)),T1(PR),1)="P":GOTO 1650
2630 PR=INT(RND(1)*R1):MID$(M$(T2(PR)),T1(PR),1)="P"
2640 LOCATE T1(PR)*2-3,T2(PR)*2:COLOR 6:PRINT "PW";
2650 PW=1:GOTO 1650
2660 REM ▲▲▲▲ POWER CHARGE ▲▲▲▲
2670 P=P+1:IF P>10 THEN P=10
2680 GOSUB 1640
2690 FOR J=0 TO 10:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
2700 CMD LINE((X-1)*16,Y*16)-((X-1)*16+15,Y*16+15),0,BF:X=X+XX:Y=Y+YY
2710 LOCATE T1(PR)*2-3,T2(PR)*2:PRINT "  ";:MID$(M$(T2(PR)),T1(PR),1)=" "
2720 PW=0:GOTO 1650
2730 REM ▲▲▲▲ TAWN DAWN ▲▲▲▲
2740 CMD CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:COLOR 7
2750 X=0:Y=1
2760 IF PEEK(&HF302+X*2+Y*120)=135 THEN 2810
2770 LOCATE X,Y:PRINT "X";:BEEP 1:BEEP 0
2780 IF INP(9)=191 THEN XX=1 ELSE XX=-1
2790 S=S+1:LOCATE X,Y:PRINT " ";:IF X+XX>20 OR X+XX<0 THEN 2800 ELSE X=X+XX
2800 R=INT(RND(1)*21):LOCATE R,25:PRINT "■":GOTO 2760
2810 FOR J=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:LOCATE 0,25:PRINT:PRINT "SCORE =";S:PRINT
"ﾓｳｲﾁﾄﾞ ｱｿﾏｽｶ [ y ] or [ n ]"
2820 BEEP 1:BEEP 0:I$=INPUT$(1):IF I$="y" THEN RUN 2730 ELSE IF I$="n" THEN END
ELSE 2820
```



▲〈写真3〉かぁどが合うとそのキャラになります

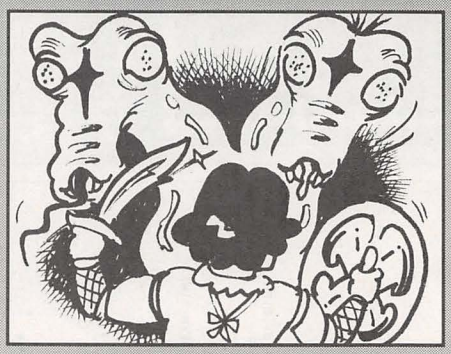


▲〈写真4〉これは2面。オフダ君が2人いるゾ!!

★よくお子様の手の届かないところへ置いてくださいと書いてありますが、子供の背中に置くのはアブナイと思う。(広島県三次市・**蛇雷亜素17才**)……**【編：仕事中、ファミコンは影さんの手の届かないところへ置きましょう。】**

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

デルビス　オブ　イビル
Dlvs of Evil



E. Y. E

STORY

むかし，むかし，ある次元の，ある星の，ある国に，でるびすというとんでもねえ～悪党がいた。でるびすは，いつも町にきて「ウワァァァ～」と暴れてどこかにいってしまいました。

そんなある日，怒った町の人たち総勢120人が，でるびすが1人でいるところを襲って，なぐる，ける，かじる，etc.でやっつけました。しかし怒ったでるびすは，悪魔に心を売ってしまいました。そして，悪魔の力を借りて城まで作ってしまいました。しばらくは何もなかったが，ある日またでるびすが町にきて「ウワァァァ～オワァァァ～」と暴れていきました。またまた怒った町の人たちは，総勢240人で，でるびすの城に向かいました。だが，今度はだれ1人として帰ってくる者はいなかった。それからというもの森には，怪物が現れるようになりました。

そこへたまたま旅をしていたあなたは，この町にきたとたんにえらくもてなされて，思わずこのオレがでるびすを倒してやるといってしまいました。あとで町の人に「あれは，気の迷いだった」といったが，総勢200人の町の人たちは耳をふさいでなにも聴いてくれず，あなたは，でるびすを倒すことになってしまいました。そしてあなたの冒険がはじまりました…。

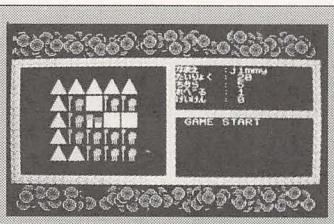
遊びかた

RUNすると，データのチェックをします。データが正しく入力されていたら，つぎにあなたの名前を8文字以内で入力してください。ゲームの画面がでて，ゲームがはじまります。自分ははじめ，町にいます。移動は，2 4 6 8で行ないます。怪物がでると1で戦う2で逃げるです。あと町にいくと体力が回復します。

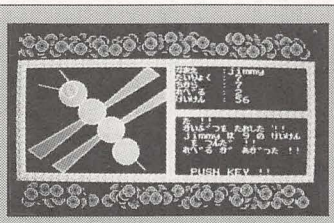
最後に

このゲームは，とにかくプログラムが異様に長くなってしまいました。これでも短くしよう短くしようと努力したつもりなんですが，なぜか長くなってしまいました。どうぞこんな私を，ゆるしてやってください。

★
★　★

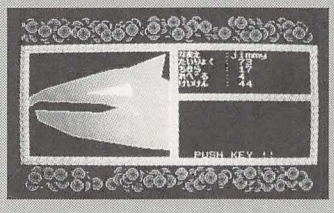


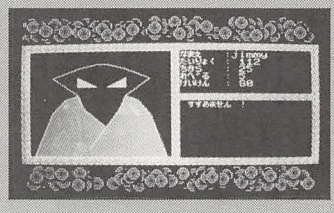
▲〈写真1〉ゲーム・スタート！
まず町で武器を買おう

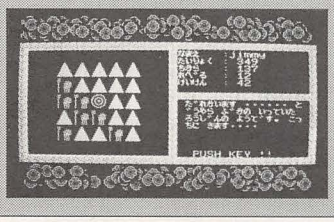




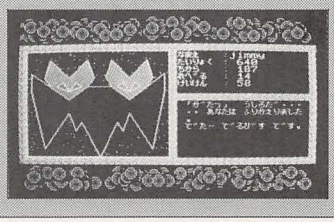
◀〈写真2〉ゲームに登場する敵キャラたち







◀〈写真3〉ここが最終目的のでるびすの住みかだ!!



▶〈写真4〉でた!!でるびすだ!!
キミはこいつを倒せるか？

★今度，ベーマガ地方にリハウスしたWARLOCKです。今後はもぐらたたきのようにベーマガに頭をだしますのでよろしく。(東京都武蔵野市・WARLOCK14才)……【影：そのつど私が頭をたたいてあげよう!!】

```
10 ' ================================================================================
20 '     //    //  / //    //    Dlvs Of Evil          /// /     ////  // ////
30 '    //   ///    / ///              By. EYE.G       ////    // ///    ///   /
40 ' ================================================================================
50 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE0,25,0,,1:SCREEN 2,,0,1:CLS 3:GOSUB2070
60 DIM MX(151),PX(51),MDX(191)
70 DIM MP(24,24),BM(4,4)
80 OX=22:OY=12:MX=2:MY=2:BX=0:BY=0:DX=2:DY=2:MS=20:MP=5:LE=1:SX=20:NN=70:EP=30
90 PLAY"tv15l64","tv15"
100 INPUT"ﾅﾏｴﾗ ｷﾒﾃｸﾀﾞｻｲ (8ﾓｼﾞ)";NE$:IFLEN(NE$)>8 THEN GOTO 100
110 CLS:GOSUB1410:GOSUB200:GOSUB370:M$="GAME START":GOSUB250:GOTO 440
120 ' ------------------------------ SUB ------------------------------
130 ' ------------------------------ TEKI G (LINE..PAINT) ------------------------------
140 JP=0:IF F5=0 THEN LINE(9,40)-(157,157),0,BF
150 READ A,B:IF B=999 THEN READ A,B:PSET(A+7,B+39),7:GOTO 150
160 IF A=999 THEN 180
170 LINE-(A+7,B+39),7:GOTO 150
180 READ A,B,C:IF A=999 THEN RETURN
190 PAINT(A+7,B+39),C,7:GOTO 180
200 ' ------------------------------ MAP PUT ------------------------------
210 LINE(9,40)-(157,157),0,BF
220 FORI=0TO4:FORJ=0TO4:MU=MP(BX¥5+J,BY¥5+I):PX=MU¥16:SCREEN,,1
230 GET@(PX,0)-(PX+15,15),PX:SCREEN,,0:PUT@(J¥18+39,I¥18+54),PX:NEXT:NEXT
240 RETURN
250 ' ------------------------------ MOZI PRINT ------------------------------
260 PLAY"v9":FORI=1TOLEN(M$):MP$=MID$(M$,I,1):LOCATEOX,OY:PRINTMP$:OX=OX+1
270 IFOX=38THENOX=22:OY=OY+1:IFOY=19THENOY=12:GOSUB300
280 PLAY"@10o2c64":NEXT:OX=22:OY=OY+1:IFOY=19THENOY=12:GOSUB300
290 FORI=0TO300:NEXT:PLAY"v15":RETURN
300 FORL=0TO7:LOCATE22,L+12:PRINT SPC(17);:NEXT:RETURN
310 ' ------------------------------ COLOR ------------------------------
320 PLAY P$:FORI=0TO50:COLOR=(PL,RND(1)¥8):NEXT:COLOR=(PL,PL):RETURN
330 ' ------------------------------ KEY ------------------------------
340 LOCATE 22,19:PRINT " PUSH KEY !!"
350 A$=INKEY$:IFA$=""THEN350
360 LOCATE 22,19:PRINT SPC(17):RETURN
370 ' ------------------------------ ZBUN DATA PRINT ------------------------------
380 LOCATE21,5:PRINT"ﾅﾏｴ  :";NE$:LOCATE21,6:PRINT"ﾀｲﾘｮｸ :";MS:LOCATE21,7
390 PRINT"ﾁｶﾗ  :";MP:LOCATE21,8:PRINT"ﾚﾍﾞﾙ  :";LE:LOCATE21,9
400 PRINT"ｸｲｹﾝ  :";EX:RETURN
410 ' ------------------------------ ------------------------------
420 M$="":FORI=1TOLEN(N$):AA$=MID$(N$,I,1):A=ASC(AA$)-1:M$=M$+CHR$(A):NEXT
430 GOSUB300:OX=22:OY=12:GOSUB250:GOSUB330:RETURN
440 ' ------------------------------ MEIN ------------------------------
450 A$=INKEY$:IFA$=""THEN 450
460 GOSUB370:XX=(A$="4")-(A$="6"):YY=(A$="8")-(A$="2"):X1=MX+XX:Y1=MY+YY
470 PLAY"@10o2c":X2=DX+XX:Y2=DY+YY:F5=0
480 IF MP(X2,Y2)=1 OR MP(X2,Y2)=2 THEN M$="ｽｽﾒﾏｾﾝ !":GOSUB250:GOTO450
490 IF X1<0 OR X1>4 OR Y1<0 OR Y1>4 THEN520
500 GOSUB540:LINE(MX¥18+38,MY¥18+53)-(MX¥18+55,MY¥18+70),0,B:MX=X1:MY=Y1
510 LINE(MX¥18+38,MY¥18+53)-(MX¥18+55,MY¥18+70),7,B:DX=X2:DY=Y2:GOTO 450
520 BX=BX+(X1<0)-(X1>4):BY=BY+(Y1<0)-(Y1>4):X1=X1+(5¥(X1>4))-(5¥(X1<0))
530 Y1=Y1+(5¥(Y1>4))-(5¥(Y1<0)):GOSUB200:GOTO 500
540 IF MP(X2,Y2)<>4THEN 560 ELSEM$=NE$+" ﾖ ﾀﾞｲｼｮｳﾌﾟｶ ﾋﾞﾋ ｺｺﾃﾞ ﾔｽﾝﾃﾞ ｲｷﾅｻｲ"
550 GOSUB250:MS=SX:PLAY"@10o6c8e8g8b8":M$="ﾀｲﾘｮｸｶﾞ ｶｲﾌｸｼﾀ !":GOSUB250:RETURN
560 IF(X2=8)AND(Y2=18)AND(F3=0)THEN  F1=1:F2=1:GOSUB 860:RETURN
570 IF(X2=21)AND(Y2=16)AND(F4=0)THEN F1=4:F2=2:GOSUB 860:RETURN
580 IFMP(X2,Y2)=5 THEN GOSUB1040:RETURN
590 IF (X2=23) AND (Y2=4) THEN GOSUB 970:RETURN
600 ' ------------------------------ ------------------------------
610 IF RND(1)¥100>90 THEN GOSUB650
620 IF MP(X2,Y2)=0 AND RND(1)¥100>90THEN GOSUB650
630 RETURN
640 ' ------------------------------ TEKI GA DETA ------------------------------
650 TE=BM(BX,BY)
660 ON TE GOSUB 1290,1350,1370,1390,1290,1290,1290,1290:GOSUB250
670 GOSUB370:M$="1.. ﾀﾀｶｳ 2.. ﾆｹﾞﾙ":GOSUB250:GOSUB330:NG=0:IFA$="1"THEN700
680 IF RND(1)¥100>NN THEN M$="ｳﾜｧｰ ﾆｹﾞﾙﾉﾆ ｼｯﾊﾟｲｼﾀ!":GOSUB250:GOTO 740
690 PLAY"@44cegb8b":M$="ﾏﾏｶ ﾆｹﾞﾚﾀ !!":GOSUB250:GOSUB200:NG=1:RETURN
700 A=MP+RND(1)¥(LE¥2):B=RND(1)¥100
710 IF B>85+LE THEN PLAY"@16o4c2":M$="ｺｳｹﾞｷ ヲ ｶﾜｻﾚﾀ !!":GOSUB250:GOTO 740
720 PLAY"@58o2eegeeb4": M$="HIT !! ｶｲﾌﾟﾂﾆ "+STR$(A)+" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ヲ ｱﾀｴﾀ !!"
730 GOSUB250:TS=TS-A:IFTS<0 THEN M$="ｶｲﾌﾟﾂﾗ ﾀｵｼﾀ !!":GOSUB250:GOTO 790
740 M$="ｶｲﾌﾟﾂﾉ ｺｳｹﾞｷ":GOSUB250:A=(TP+RND(1)¥TE):B=RND(1)¥100
750 IF B>70THEN PLAY"@10obcagec":M$="ｶｲﾌﾟﾂﾉ ｺｳｹﾞｷヲ ｶﾜｼﾀ!":GOSUB250:GOTO 670
760 GOSUB310:M$=NE$+" ﾊ "+STR$(A)+" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ヲ ｳｹﾀ !!"
770 GOSUB250:MS=MS-A:IFMS<0 THEN 1260
780 GOTO 670
790 A=(TE¥5)+RND(1)¥(TE¥5):M$=NE$+" ﾊ"+STR$(A)+" ﾉ ｸｲｹﾝ ヲ ﾂﾝﾀﾞ !!":GOSUB250
800 EX=EX+A:IF EX<EP THEN 850
810 IF LE=15 THEN M$=NE$+" ﾊ ﾘｯﾊﾟﾅ ｹﾝｼ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ !!":GOSUB250:EX=0:GOTO850
820 M$="ﾚﾍﾞﾙ ｶﾞ ｱｶﾞｯﾀ !!":GOSUB250:SX=SX+(LE¥10):MP=MP+(LE¥2):LE=LE+1:EX=0
830 IF LE>10 THEN EP=999
840 EP=(LE¥30):PLAY"@10o7gecgecgecgecbgebgebgebge":GOSUB330:CLS
850 GOSUB200:GOSUB370:RETURN
860 ' ------------------------------ ------------------------------
870 RESTORE1970:GOSUB120:P$="@51o3ccc<ggg>ccc<ggg>ccc<ggg>":PL=6:TE=5
880 N$="ｻｻﾋ!ﾁﾟﾛﾛﾄ!ﾅﾆｾﾝｺﾛﾝ!ｳｷﾈ!!ﾁﾟｷﾟ!ｻﾟｴｽﾄﾄ!ﾅｴﾙﾁｺﾛﾋﾟ!ｶﾛｯ!ﾁｶｽﾄｷﾘ!ｳｺ":GOSUB410
890 M$="ﾃﾞﾙﾋﾟｽﾉ ﾌﾞｶ ｶﾞ ﾀﾀｶｲﾗ ｲﾄﾞﾝﾃﾞｷﾀ !!":TS=55+(F1¥50):TP=10+(F2¥15):GOSUB250
900 GOSUB310:GOSUB670:IF F2=2 THEN 940
910 IF NG=1 THEN X2=7:Y2=18:X1=2:Y1=3:RETURN
920 N$="ｴｰ!ｴｴｴ!ｶﾆｵﾋ!ﾃﾗｳｷﾟ!ﾆﾁﾟﾆﾁﾟ!ﾄﾟﾚﾌﾟｾ!ｼﾆ!ﾇﾝ!ｷﾄﾈﾝ!ﾋｰ!ﾋｰ!ﾋｰ!ﾗﾗﾗ":GOSUB410
930 F3=1:RETURN
940 IF NG=1 THEN X2=22:Y2=16:X1=2:Y1=1:RETURN
950 N$="ｶﾆｵﾋ!ﾃﾗｳｷﾟ!ｳﾆﾊﾆﾆﾄﾟﾋ!ﾄﾟﾚﾌﾟｾ!ﾇﾋ!ｷﾄﾆｳ!ｻﾊｼｸﾊ!ｱﾙﾇｳﾚ!ｳｴｽﾟﾟｯ!ｼｷﾟｿﾗﾗﾗ!ｴｰ!ｲﾎﾆｽﾟ
960 GOSUB410:F4=1:RETURN
970 ' ------------------------------ ------------------------------
980 IF F7=1 THEN M$="ｻｱ ﾊﾔｸｲｷﾅｻｲ !!":GOSUB250:RETURN
990 N$="ﾁﾟﾛｷｳｴ!ﾗﾗﾗﾗﾗ!ﾁﾟｴﾘ!ﾍﾟｷﾊ!ｰﾄｳﾁ!ｳｴｽﾟﾟﾊ!ﾗｴﾄﾟｾ!ｻｰﾂ!ｸﾐｾﾗﾗﾗﾗ":GOSUB410
1000 N$="ｳｴｷ!ｶﾆｵｼﾞﾋ!ﾄﾟﾚﾌﾟｾ!ｯ!ﾁｶﾆﾇ!ｳｳﾊｷ!ﾗﾗﾗﾗ!ｶﾆｵｼﾞﾆﾘ!ﾁｶﾘｸｴﾁﾟ!":GOSUB410
1010 N$="ﾄﾟﾋ!ｻﾛｯｱｰﾄ!ｳｸﾆｼｳ!ｳｼﾟﾅｳﾅｸ!ｴﾔｰﾄ!ｸﾛﾚﾁﾟｳｴﾗﾗﾗ!ﾅｳｰﾄ!ﾏﾟﾞｰﾙﾌｷｰﾄｳﾚ!ﾉｰｸﾛﾋ!ｯ!ｸﾛﾁ
1020 GOSUB410:N$="ｲﾆﾁﾋ!ｸﾛｯ!ｸﾌﾟ ﾇｷｺﾁ!ﾗﾗﾗﾗﾗ!ｼｲ!ﾋｭｳ!ｳｸﾆｼｳ!ﾗﾗﾗﾗ":GOSUB410
1030 F7=1:RETURN
1040 ' ------------------------------ ------------------------------
1050 N$="ﾅﾟｴﾘ!ｻｻｷﾟ!ﾄﾟﾚﾌﾟﾋﾊ!ｽﾜﾊ!ﾗｴﾄﾟｾ!ﾗﾗﾗﾗﾗ!ｽﾜﾇﾋｳﾙﾐｽﾁ「ｴﾋｳﾟﾘｸﾄ!ﾍﾟｸﾑﾄﾟｾ「"
1060 GOSUB410:N$="ｶｸﾇ!ｾﾋﾑﾐﾋ「!ﾗﾗﾗﾗ!ﾐｰﾁｸ!ｸｸﾔﾊ!ｺﾋｳｷﾟ!ｲﾙﾐﾝﾞ「":GOSUB410
1070 N$="ｶｶｸﾆ!ﾅﾌﾟﾘﾊ!ﾆｵﾇ!ｸﾐｽﾁ!ﾗﾗﾗﾗ!ﾅﾌﾟﾘﾋ!ｶﾅﾔﾆｸ!ﾌﾘｸ!ﾐｽﾁ!ﾆｷﾇﾋｳﾙﾐﾗﾗﾗﾗﾗ"
1080 GOSUB410:N$="ﾅﾌﾟﾘｷﾟ!ｴｽﾜﾄﾟ!ｷｰﾄﾇｽﾙﾐﾌﾁ「ﾗﾗﾗﾗﾗ!ｻﾊﾎﾕﾁﾟｺ!ﾆﾇｷ!ｺﾋｳｧ!ｷﾞｽﾟﾐｾ「"
```

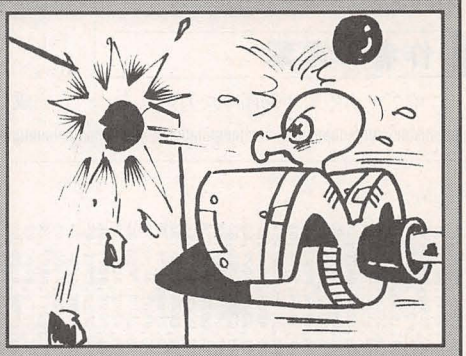
★この間，中学生がアフターバーナーで８回もコンティニューして19面で断念した。その後私はすかさず…。(栃木県塩谷郡・ＣＬＯ17才)……【影：ゲームをクリアした人の２Ｐ側に座り，エンディングを見る私に比べれば。】

```
1090 GOSUB410:N$="ｺﾞｷﾟﾁｰ､!!ｴｽﾜﾁﾟﾗﾗﾗﾗ!ｲﾆﾁﾋ!ﾍﾙｷｵﾙﾐｽﾁ「!"
1100 GOSUB410:RESTORE2010:P$="@61o1cfdefgdgdgdg@58o3cfdggrdfdgfdfgd"
1110 LINE(9,40)-(157,157),0,BF:FORI=0TO300:PSET(9+RND(1)¥148,40+RND(1)¥116),6
1120 NEXT:F5=1:GOSUB120:PL=2:GOSUB310:M$="ﾃﾞﾓｰ ﾃﾞﾙﾋﾞｽ ﾃﾞｽ。":GOSUB250
1130 N$="ﾄﾟﾚﾌﾟｾｷﾟ!ﾆﾆｷ!ﾅﾆｵﾄﾚ0ｴﾋ!」ﾍﾟﾃﾍﾟﾃﾍﾟﾃ､!ｾﾚﾅ!ﾄﾟﾌﾟﾚﾋﾍ!ﾓｷﾘ!ﾆﾞﾅ!ﾌ!ｷﾟﾄﾟﾄｸｴｽﾁ
1140 GOSUB410:TS=999:TP=50:NN=100:IFF7=0THEN1170
1150 N$="ﾀﾊﾅ?!ｲﾆﾁﾊ!ﾎﾆﾞﾁﾟﾞﾅｷﾟ!ｷﾟｷﾟｺ2!ｳｰｽｮﾞﾊｴﾂﾇ!ﾌ!ｯ!ｺｽﾄｽﾐｳｴｽﾁ":GOSUB410
1160 M$="ﾃﾞﾙﾋﾞｽﾊﾞ ｵﾝｯﾃｷﾏｼﾀ !":GOSUB250:GOSUB670:GOTO1190
1170 N$="ｴﾝﾌ!ﾌ!ｷﾟ!ｲﾆﾁｯ!ﾃﾃﾑ!ｴｽﾁ!ﾗﾗﾗ!ｳｽｸｷﾟ!ﾁﾟﾞﾁﾟﾞ!ｴﾋﾛﾄｸｴｽﾁ!ﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗﾗ":GOSUB410
1180 GOTO1260
1190 ' ├──────────┤                                    ├──────────┤
1200 LINE(9,40)-(157,157),5,BF:P$="@58o3l32gfggffgfgbcbcbcbc@17gggfedcfdfedd"
1210 P$=P$+P$:GOSUB320:N$="ﾅｴｷｴ!ｲﾆﾁﾋ!ﾄﾞﾚﾌﾟｾｯ!ﾁｶｽｴｽﾁ!ｻﾛﾄﾞ!ｻﾊｳｴｽ!ﾎｳﾝｽ!ﾆﾚﾄﾞｽｯｴ「"
1220 GOSUB410:N$="ﾀﾛｽﾄ!ﾄﾞﾚﾌﾟｾｯ!ﾁﾁｷｰﾁ!ｲﾆﾁﾊｻﾋ!ﾌﾅﾌﾟﾅｽ!ｷﾁﾙﾃｷﾟﾛﾄ!ｳｸﾄﾞｽｮｴ「":GOSUB410
1230 N$="ｻﾛﾄﾞ!ｻﾊｶﾋﾆｽﾋ!ｶｽｴｳｽﾟｮ!ｸｴｳｰﾄ!ｶｽﾟｳｼﾞﾋ!ﾄｳｸﾄ?!ｲﾚｳﾄｳｰﾄ!ｽﾐｰﾁ「!++!ｶ!ｽ!ｴ!ｳ!++
1240 GOSUB410:PLAY"@10o51 1c<b>c&c","@10o5v151 1ede&e":FORI=0TO10000:NEXT
1250 CLS3:PRINT "Divs Of Evil    The End      Good Bye !!";:END
1260 ' ├──────────┤                                    ├──────────┤
1270 M$="ｱﾅﾀﾊ ｼﾝﾃﾞｼﾏｯｸ  ﾏｯｸｸ ﾅｻｳﾅｲ  ｺﾝﾄﾞﾊ ｷﾖﾂｹﾙﾝﾀﾞｿﾞ !!":GOSUB250
1280 MX=2:MY=2:BX=0:BY=0:DX=2:DY=2:MS=SX:EX=0:GOSUB200:GOSUB370:GOTO 440
1290 ' ┌──────────┐ TEKI G ├──────────┐
1300 LINE(9,40)-(157,157),0,BF:CIRCLE(57,69),14,7:CIRCLE(97,109),14,7
1310 CIRCLE(113,133),14,7:CIRCLE(53,65),8,7:CIRCLE(77,89),14,7
1320 RESTORE1780:F5=1:GOSUB 120
1330 P$="@58v15o3l64cdefgabababababababgbgbgbg":PL=1:GOSUB310
1340 TS=15+(RND(1)¥10):TP=3+(RND(1)¥2):M$="ｺﾊｲﾑｼ ｶﾞ ﾃﾞﾀ !!":RETURN
1350 RESTORE1840:GOSUB120:P$="@17o2bgecbgecbgecbgbgbgbgecbecbgbg":PL=6
1360 GOSUB310:TS=50+(RND(1)¥10):TP=6+(RND(1)¥3):M$="ｼｬﾄｳｸ ｶﾞ ｵﾝｯﾃｷﾀﾞ":RETURN
1370 RESTORE1930:GOSUB120:P$="@18o1c)c>c)c>c<c<c<c<c>c)c>c)cdeb<c<c4":PL=6
1380 GOSUB310:TS=65+(RND(1)¥20):TP=27+(RND(1)¥5):M$="ﾜｧｰ ﾔﾝﾀｰ ｶﾞ ﾃﾞﾀ":RETURN
1390 RESTORE1870:GOSUB120:P$="@61o1ccc>gggceeebbbbcacgcfcecdcccc":PL=2
1400 GOSUB310:TS=350+(RND(1)¥50):TP=19+(RND(1)¥9):M$="ﾜｧｰ ｶﾞｼﾞｶﾞ ｶﾞ ﾃﾞﾀ":RETURN
1410 ' ┌──────────┐ MAP DATA ├──────────┐
1420 DATA 19,19,FFFF,80FF,0,0,0,0,18A0,8007,220,0,0,0,109E,8043,41E,0,20,2,83
1430 DATA 8059,403,0,0,0,C1,8086,801,0,0,0,81A1,80D4,9001,0,0,0,80B0,80C9,8800
1440 DATA 0,0,0,8083,8003,8403,0,0,0,8E,800A,30E,0,0,0,88,8020,108,0,0,0,B8
1450 DATA 8062,138,0,0,0,A0,8077,220,0,0,0,B0,8021,430,6,0,0,90,8041,E10,6,0,0
1460 DATA 9F,8000,111F,2,0,0,A1,8000,6001,E2,0,0,FA1,8080,8F01,99,0,0,E7,8080
1470 DATA 8007,9C,800,0,F8C5,8080,F805,80,0,0,BD,8089,E01D,87,0,0,91,8087,4011
1480 DATA 87,0,0,91,80FF,4011,FF,0,0,9F,80FB,401F,FB,0,0,80,80DB,2000,DB,0,0
1490 DATA FFFF,80FF,0,0,0,0
1500 ' ├──────────┤ MAP DATA READ ├──────────┤
1510 RESTORE 1410:FORI=0TO151:READ A$:M%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1520 SCREEN,,1,0:PUT@(0,0),M%,PSET
1530 FORY=0TO24:FORX=0TO24:MP(X,Y)=POINT(X,Y):NEXT:NEXT:CLS2:SCREEN,,0,1
1540 ' ├──────────┤ SOTOWAKU ├──────────┤
1550 LINE(0,0)-(7,7),5,BF:FORI=0TO30:PSET(RND(1)¥8,RND(1)¥8),4
1560 PSET(RND(1)¥8,RND(1)¥8),1:NEXT:GET@(0,0)-(7,7),P%:CLS2
1570 FORI=0TO319STEP8:PUT@(I,31),P%:PUT@(I,159),P%:NEXT
1580 FORI=31TO159STEP8:PUT@(0,I),P%,PSET:PUT@(311,I),P%,PSET
1590 PUT@(159,I),P%,PSET:NEXT:FORI=167TO304STEP8:PUT@(I,87),P%:NEXT
1600 FORI=0TO7STEP2:CIRCLE(7,7),I,I:NEXT:GET@(0,0)-(15,15),P%
1610 FORI=0TO150:PUT@(RND(1)¥304,RND(1)¥16),P%,PSET
1620 PUT@(RND(1)¥304,RND(1)¥15+168),P%,PSET:NEXT:LINE(8,39)-(158,158),7,B
1630 ' ├──────────┤ MAP PUT DATA ├──────────┤
1640 SCREEN,,1,1:CLS2
1650 FORI=0TO5:X=RND(1)¥13:Y=RND(1)¥8:LINE(X,Y)-(X+3,Y+3),4,BF
1660 LINE(X+1,Y+4)-(X+1,15),6:NEXT
1670 LINE(16,15)-(23,0),6:LINE(24,0)-(31,15),6:LINE-(16,15),6
1680 PAINT(23,5),6,6:LINE(32,0)-(47,15),5,BF:FORI=0TO10
1690 PSET(RND(1)¥15+32,RND(1)¥15),1:PSET(RND(1)¥15+32,RND(1)¥15),7:NEXT
1700 LINE(48,0)-(63,15),6,BF:FORI=0TO10:PSET(RND(1)¥15+48,RND(1)¥15),7:NEXT
1710 LINE(64,2)-(70,7),1,BF:LINE(65,8)-(69,15),7,BF:LINE(72,5)-(79,10),2,BF
1720 LINE(73,11)-(78,15),7,BF
1730 FORI=1TO7STEP3:CIRCLE(87,7),I,7:NEXT
1740 ' ├──────────┤ ｶｸｼｱｼﾞ DATA ├──────────┤
1750 RESTORE1760:FORI=0TO4:FORJ=0TO4:READ BM(J,I):NEXT:NEXT
1760 DATA 1,1,1,4,4,1,1,2,4,4,1,2,2,3,4,2,1,3,3,3,1,2,3,3,3
1770 RETURN
1780 ' ┌──────────┐ TEKI G DATA ├──────────┐
1790 DATA 0,999,15,20,36,25,0,999,36,4,45,16,0,999,59,58,5,93
1800 DATA 17,103,64,62,0,999,77,75,29,110,40,118,80,79,0,999,82,42
1810 DATA 130,0,142,10,84,46,0,999,100,59,150,25,150,37,103,63,0,999
1820 DATA 117,104,127,114,999,0,60,30,4,50,30,1,70,50,4,90,70,4,106,94,4
1830 DATA 10,93,2,35,110,2,85,42,2,110,55,2,999,0,0
1840 DATA 0,999,150,34,140,29,145,4,105,19,85,21,19,41,3,51,1,63,11,55,77,58
1850 DATA 97,63,77,69,9,66,12,77,48,95,123,108,150,110,150,34,0,999,106,36,62
1860 DATA 47,110,49,106,36,999,0,97,70,1,100,40,6,999,0,0
1870 DATA 0,999,32,0,25,20,19,10,0,120,150,120,133,10,126,20,120,0,32,0,0,999
1880 DATA 32,25,25,40,70,55,32,25,0,999,120,25,126,40,82,55,120,25,0,999
1890 DATA 57,30,76,50,95,30,76,40,57,30,0,999,63,65,25,80,13,110,38,85
1900 DATA 63,80,51,90,38,115,57,105,70,90,76,100,82,90,95,105,114,115,101,90
1910 DATA 89,80,114,85,139,110,126,80,89,65,76,70,63,65,999,0,76,60,1,30,40,6
1920 DATA 120,40,6,76,45,2,76,80,2,999,0,0
1930 DATA 0,999,57,30,12,5,32,90,44,50,57,120,76,95,95,120,108,50,120,90,139,5
1940 DATA 95,30,95,45,76,60,57,45,57,20,76,35,95,20,95,30,0,999,67,40,63,43
1950 DATA 73,50,67,40,0,999,85,40,78,50,88,43,85,40,999,0,76,80,3,76,50,1
1960 DATA 65,43,6,86,43,6,999,0,0
1970 DATA 0,999,63,110,95,65,101,50,114,55,127,70,146,120,6,120,25,70,38,55
1980 DATA 51,50,25,30,51,20,70,15,82,15,101,20,127,30,101,50,0,999,51,50,57,65
1990 DATA 80,86,0,999,51,30,51,40,70,40,51,30,0,999,101,30,82,40,101,40,101,30
2000 DATA 999,0,53,35,6,98,35,6,30,80,1,999,0,0
2010 DATA 0,999,25,40,6,25,6,45,19,110,44,70,51,90,57,80,76,120,95,80,101,90
2020 DATA 108,70,133,110,146,45,146,25,127,40,108,55,89,40,63,40,44,55,25,40
2030 DATA 19,30,25,10,44,30,63,10,70,30,63,40,89,40,82,30,89,10,108,30,127,10
2040 DATA 133,30,127,40,0,999,38,35,32,40,44,45,57,40,51,35,44,45,38,35,0,999
2050 DATA 101,35,95,40,108,45,120,40,114,35,108,45,101,35,999,0,76,50,1
2060 DATA 76,50,0,44,50,1,108,50,1,34,40,2,55,40,2,97,40,2,118,40,2,999,0,0
2070 ' ┌──────────┐ DATA ﾁｪｯｸ ├──────────┐
2080 PRINT"DATA ﾁｪｯｸ":A=0:RESTORE1410:FORI=0TO151:READA$
2090 A=A+VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):B=B+VAL("&H"+LEFT$(A$,2)):NEXT:A=A+B
2100 IF A<>20629 THEN PRINT"MAP DATA ERROR !!":END
2110 A=0:RESTORE1760:FORI=0TO24:READB:A=A+B:NEXT
2120 IF A<>59 THEN PRINT"ｶｸｼｱｼﾞ DATA ERROR! ":END
2130 A=0:RESTORE1780:FORI=0TO546:READA$:A=A+VAL(RIGHT$(A$,2)):NEXT
2140 IF A<>22787THEN PRINT"ｸﾞﾗﾌｨｯｸ DATA ERROR !!":END
2150 PRINT"GOOD !!":RETURN
2160 ' ================================================================================
2170 '      /   ///   ////     //  The End     ///   ////   //    //// / /
2180 ' ================================================================================
```

★科学部紹介：わが校の科学部には「ワンダーモモ」をやったためにロリコンと呼ばれている副部長がいました。（福島県会津若松市・**なっ／吉岡／14才**）……**【編：それぐらいでロリコンなら，モモ大好きの某先生はどうなる／】**

HIT & CRUSH

ヒット　クラッシュ



井村屋の中華まん

ゲーム内容

テンキーで自機を8方向に動かし，敵に体当たりをかけてはじき飛ばし，壁に当てて破壊していきます。敵を全滅させると面クリアとなります。全16面で，なぜか[HELP]キーで自殺できます。

重量

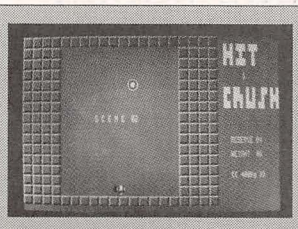
敵とぶつかったとき，飛ばされる距離は両者の重量に関係します。敵の重さは種類によってちがいますが，自機ははじめ400kgで，ウエイト（WEIGHT＝おもり）を装着することで1個につき100kgずつ重くなります。ウエイトははじめ6個持っていて4面クリアするごとに6個手に入ります。面のはじめにテンキーの[4]と[6]でいくつウエイトを装着するか決められます（最高5個まで，リターン・キーで決定）。重い敵と闘うときはたくさん装着してください。面クリアすると装着していた分のウエイトが減りますが，自機がやられた場合は減ることはありません。

敵の種類

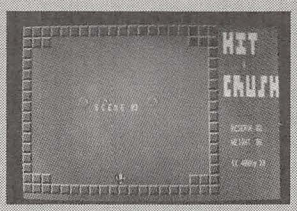
敵には丸型と二重丸型がいて，色は赤，青，黒の3種あるので全部で6種類いることになります。丸型はどの色でも同じ動きをしますが，二重丸型は色によってちがう動きをします。重量は，丸型が，赤＝2，青＝3，黒＝10。二重丸型が，赤＝5，青＝4，黒＝6となっています(単位100kg)。

ゲームのコツ

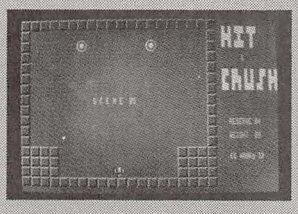
丸型の敵（とくに黒）が複数いるときは，敵と敵の間に入りこむとかなり有利に戦えます。2機または4機が組



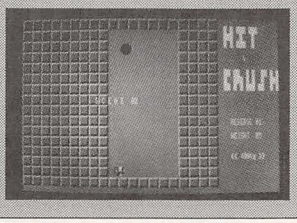
◀〈写真1〉このゲームの最初の難関，赤い二重丸だ!!うまくよけながら攻撃だ!!



▶〈写真2〉このシーンではまん中に入るのがおすすめ。タイミングが命！



◀〈写真3〉二重丸型が二つになると本当にやっかいだ!!回り込みに注意!!



▶〈写真4〉てた!!黒丸だ!!こいつと戦うときはウエイトを重くするほうがぶなん

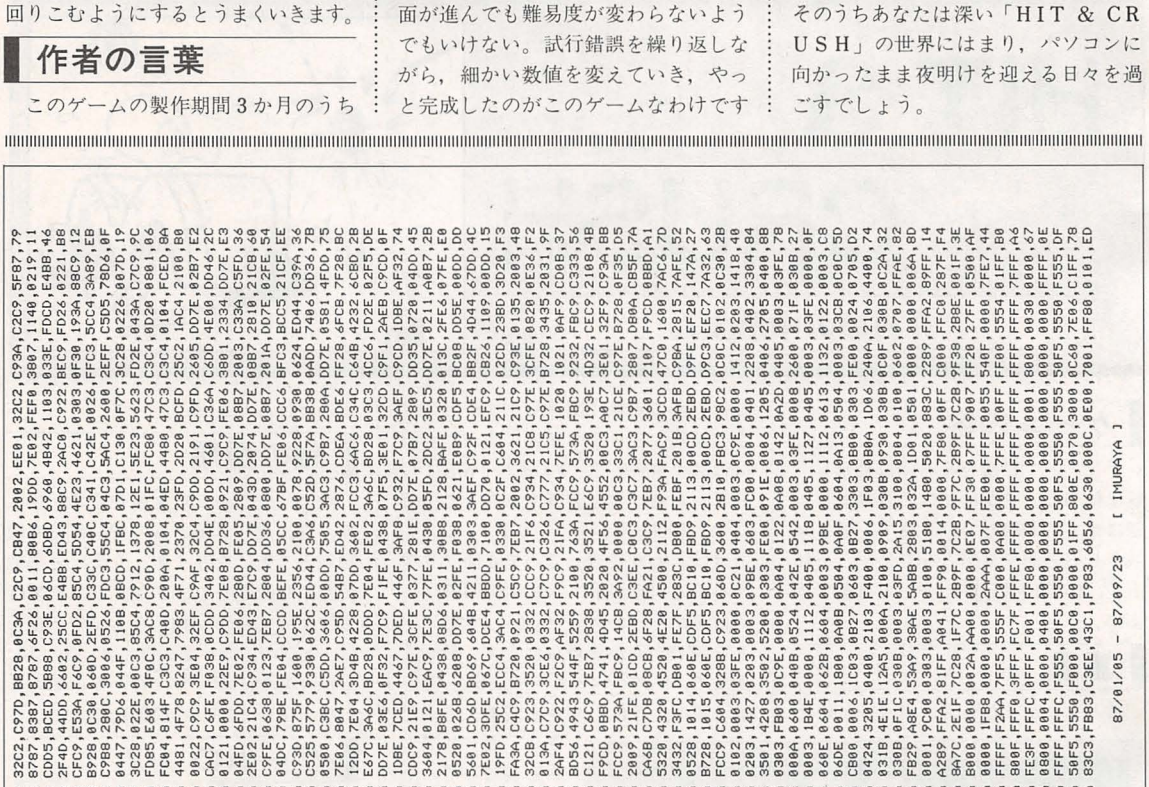
HIT & CRASHのプログラム・リスト

```
1000 REM ========= HIT & CRUSH =========                                                
```

になり回転しながら迫ってくる敵に対しても同じことが言えますが，このとき敵の回転方向（右回り）に合わせて回りこむようにするとうまくいきます。

作者の言葉

このゲームの製作期間3か月のうち1か月は，ゲーム・バランス調整のためのテストプレイの期間です。むずかしすぎても簡単すぎてもいけないし，面が進んでも難易度が変わらないようでもいけない。試行錯誤を繰り返しながら，細かい数値を変えていき，やっと完成したのがこのゲームなわけですが，まだまだ不安です。もしこのゲームをプレイしてみてむずかしく感じても，とりあえず何度も遊んでください。そのうちあなたは深い「HIT & CRUSH」の世界にはまり，パソコンに向かったまま夜明けを迎える日々を過ごすでしょう。



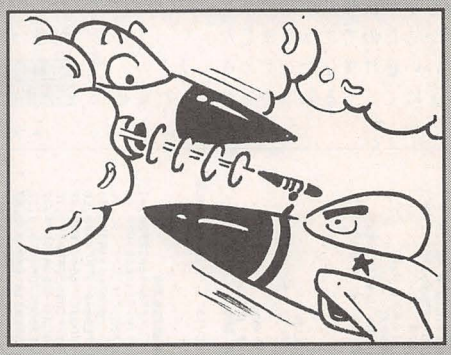


★おっ！ ここがOFコーナーか。入口に星のかざりがあって，奥にはまぶしいくらいの電球が……と思ったらDr. Dだった。（神奈川県横浜市・**松岡寛史14才**）……**【編：Dr.は最近，徳永英明のあの歌に凝ってるんですよ。】**

PC-8801mkIISRシリーズ(N88 BASIC V2モード)用

A WAR OF AGGRESSION

ア ウォー オブ アグレッション



小林 和洋

STORY

宇宙旅行から帰ってきたオレは驚きのあまりしばしボーゼンとなっていた。なぜなら，オレの星の人口が3倍になっているのである。「オレが旅行にでかける前はこんなことはなかったのに…」そうつぶやいた瞬間，オレの部屋の電話が鳴り響いた。「なにっ！オレに隣の星を侵略してこいというのか！」その電話の相手はオレの軍の上官だった。

「オレは，そんな戦いなどしたくないっ！…なんだと，戦わなければオレの身内の者は皆殺しにするだとっ!!」しかたなくオレはその任務を引き受けた。

遊びかた

敵が攻めてくるので攻撃をかわしたり攻撃したりしてください。ある程度進むとデカキャラがでてくるのでやっつけてください。

デカキャラの弱点は毎回変化します。

それからスクロールしてくる白いものはカミナリ雲です。たまにカミナリを落としますので気をつけてください。5面クリアするとエンディングになって終ります。

操作方法

自機は，テンキーの[2][4][6][8]で8方向へ動きます。弾（べつにミサイルでもいいけど）の発射はスペース・キーで行ないます。

プログラムの説明

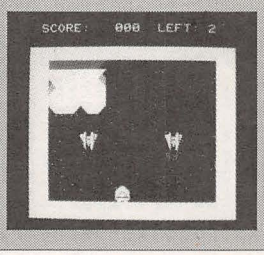
キャラクターPUTとスクロールにマシン語を使っています。DEFIN

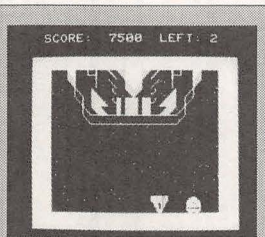
《第1表》変 数 表

XX，YY，CH	キャラPUTの番地
D0，D1，D2	キー入力
X，Y	自機のX，Y
X1，Y1	弾のX，Y
X2，Y2	キャラ消し用X，Y
TI1，TE1 TI2，TE2	敵のX，Y
J1，J2	敵の移動用
H1，H2	敵キャラが画面からでたか調べる
O1，O2，O4	敵に弾が当たったか
HN1，HN2	自機と敵がぶつかったか
TA	弾が画面にでているか
DE	デカキャラがでているか
KD	クモが画面にでているか
KY，KM	クモの座標
PN	クモのキャラが画面に全部でているか
PO	敵をやっつけたときのポイント
CR1，CR2	敵キャラの番号
SC	スコア
LE	LEFT
JN	敵キャラ攻撃の順番用
W	自機の動けるY座標の範囲
RO	ラウンド
LZ	レーザー用カウント
VA	デカキャラ用カウント
MK$(1～7)	クモのグラフィック・データ
PT$(0～9)	敵の移動用データ
JK$(1～5)	敵の攻撃パターン

▲《写真1》タイトル画面。Sキーでゲーム・スタート!!

▼《写真2》上から降りてくる敵を弾を撃って撃ち落とせ!!





▲《写真3》ついにデカキャラ登場！ こいつには要注意!!

A WAR OF AGGRESSIONのプログラム・リスト

```
10 '
20 '      A WAR OF AGGRESSION
30 '          PROGRAMED BY KAZHIRO.K
40 '
50 GOTO 870
60 POKE CH,?:POKE XX,X2:POKE YY,Y2:A=USR(0):RETURN
70 '
80 D0=INP(0):D1=INP(9):D2=INP(1):X2=X:Y2=Y
90 X=X+((D0 AND 16)=0 AND X>5)-((D0 AND 64)=0 AND X<14)
100 Y=Y+((D2 AND  1)=0 AND Y>1)-((D0 AND  4)=0 AND Y< 9)
110 GOSUB 60:POKE CH,1:POKE XX,X:POKE YY,Y:A=USR(0):SCREEN ,,3
120 HN1=(X=TI1)*(Y=TE1):HN2=(X=TI2)*(Y=TE2)
130 IF TA=0 AND D1=191 OR TA=1 THEN GOSUB 390
140 '
150 X2=TI1:Y2=TE1:HM1=TI2:HM2=TE2
160 TI1=TI1+VAL(MID$(PT$(PI).J1.1))-1:TE1=TE1+VAL(MID$(PT$(PI).J1+1,1))-1
```

★☎編かい？お母さんだよ。東京に行ったきり電話がないと思ったらそんな不良と付き会って…。早く帰っておいで，赤飯たいて待ってるよ!!（大分県速見郡・**宮本貴彦13才**）……【**編**：赤飯たいて待ってるっていうのは…。】

Tを使っていますがプログラム中のＩＮＴは取らないでください。取ればおかしくなります。ＩＦ文が多いと思うかもしれませんが論理演算のほうがおそかったのでこうしました。

いい忘れましたがデカキャラといっしょにでてくる敵はやっつけられません。

プログラムの入力方法

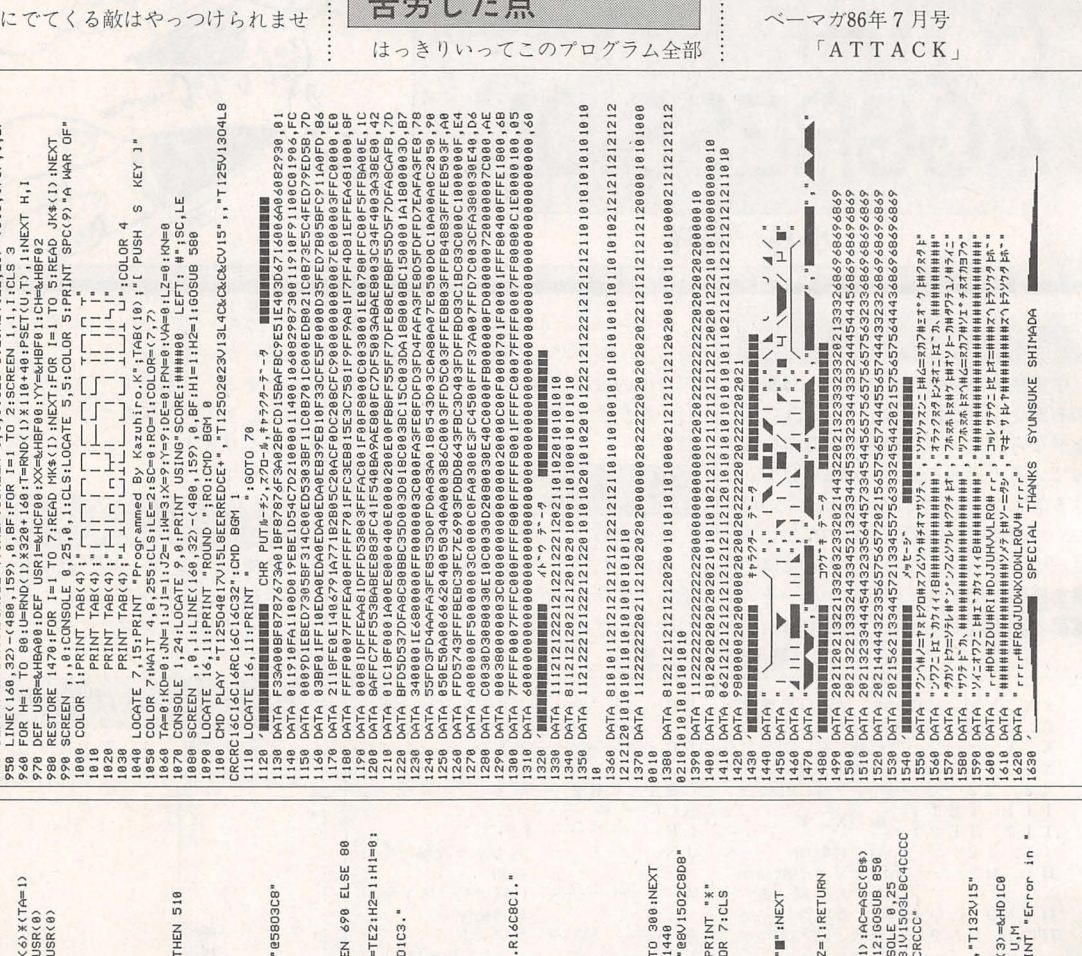
マシン語を使っていますがチェックサムがあるので笑いながら入力してください。

苦労した点

はっきりいってこのプログラム全部苦労しました。バージョン・アップを200回くらいして1か月以上かかったのでマジでつかれました。

参考

ベーマガ87年6月号
「SUPER XEVTOS」
ベーマガ86年7月号
「ATTACK」

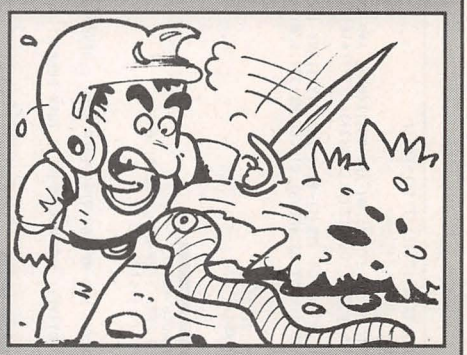




★アベックの前を口ぶえをふいて通りかかったために追いかけられ，駅の柱にぶつかったY.Tのことはだまっておきたい。(神奈川県逗子市・D.J15才)……【編：そんなことを言いながら話してしまう残酷な人でした。】

PC-9801シリーズ(N88日本語BASIC(86))用

ブレイド
BLADE II



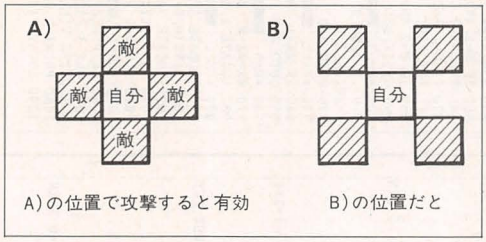
HT-SOFT

内　容

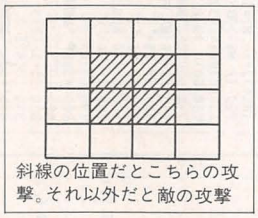
剣士の村ＢＬＡＤＥ（ブレイド）が，ＤＡＲＫ（ダーク）の率いる怪物に占領されて３年が過ぎた。今回の君の使命はモンスターを操るＤＡＲＫを倒すことだ。しかし，今回のモンスターたちは強く，おまけにデカキャラまでいる。がんばってほしい。

操作方法

8 2 4 6 で上下左右に移動。スペース・キーでメッセージ・モード解除です。



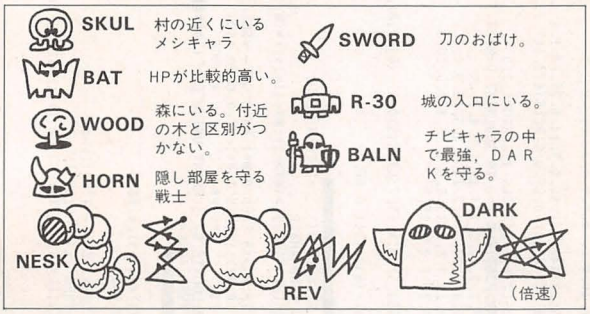
《第１図》チビキャラ攻略法



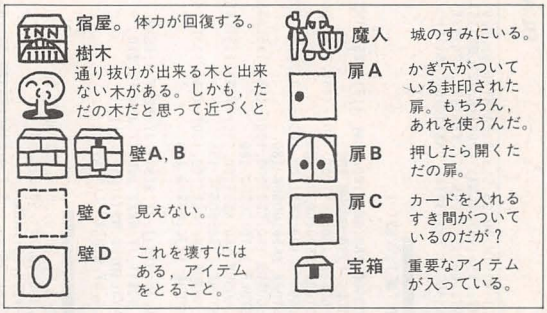
《第２図》デカキャラ攻略法

《第１表》変 数 表

ＭＸ，ＭＹ	自分の座標
ＭＺ，ＭＷ	自分の座標の増分
ＨＰ	生命力
ＭＳＴ	経験値
ＴＸ(I)，ＴＹ(I) ＴＺ(I)，ＴＷ(I)	チビキャラ
ＤＸ，ＤＹ ＤＺ，ＤＹ	デカキャラ
Ｇ$(Ｉ，Ｊ)	面情報
Ｍ(０～３)，Ｎ(０～２)	シーン
Ｔ(Ｍ，Ｎ)	宝の有無
Ｄ(Ｍ，Ｎ)	デカキャラの有無
Ｎ１$(Ｍ，Ｎ)，Ｎ２$(Ｍ，Ｎ)	宿屋のメッセージ
Ｂ１$(Ｍ，Ｎ)，Ｂ２$(Ｍ，Ｎ)	宝箱のメッセージ



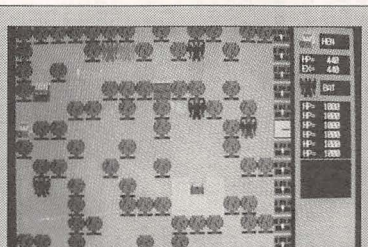
《第３図》モンスターマニュアル



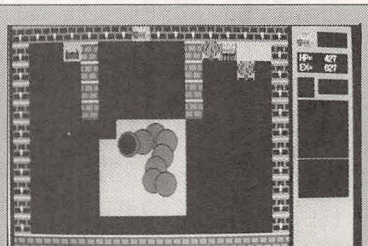
《第４図》画面の説明



▲《写真１》タイトル画面。まず最初に名前を６文字以内に入力しましょう



▲《写真２》ゲーム・スタート！左上にいるのが自分のキャラだ!!最初はこまめに宿屋にもどろう



▲《写真３》画面が切り変わるごとにちがう敵がでてくる。各面の箱は取ってみよう

★なぜプログラム大全集にＦＭがないのだろう？（埼玉県東松山市・**沢田広正15才**）……**【編：ＦＭ７シリーズ・ユーザーのかたおまたせしました!!『ＦＭ７/77/ＡＶプログラム大全集』がいよいよ発売になります。】**

```
10 DEFINT A-Z:DEF SEG=&HA000:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:PAINT(0,0),6,6
20 DIM MI%(97),TI%(97),T2%(97),T3%(97),T4%(97),T5%(97),T6%(97),G$(16,12),M$(15)
30 DIM IN%(97),TR%(97),WA%(97),DO%(97),WB%(97),BO%(97),CR%(97),KE%(97),AR%(97)
40 DIM MA%(97),TI%(97),MP%(97),TE%(3076),AZ%(3076),BN%(3076),DA%(3076),N$(15)
50 MX=3:MY=1:MST=200:HP=200:AR=1:WE=1:SCREEN 0,0
60 '■■■■■■■■■■■■■■■■ CARA GET ■■■■■■■■■■■■■■■■
70 FOR I=0 TO 24:LOCATE 0,I:PRINT STRING$(80,"■");:NEXT I
80 RESTORE 1470:GOSUB 180
90 GET(100,100)-(131,115),MI%:RESTORE 1490:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),TR%:RESTORE 15
10:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),IN%:RESTORE 1530:GOSUB 180
100 GET(100,100)-(131,115),WA%:RESTORE 1550:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),DO%:RESTORE 1
570:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),WB%:RESTORE 1590:GOSUB 180
110 GET(100,100)-(131,115),TI%:RESTORE 1610:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),T2%:RESTORE 1
630:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),T3%:RESTORE 1650:GOSUB 180
120 GET(100,100)-(131,115),T4%:RESTORE 1670:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),T5%:RESTORE 1
690:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),BO%:RESTORE 1710:GOSUB 180
130 GET(100,100)-(131,115),CR%:RESTORE 1730:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),KE%:RESTORE 1
750:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),AR%:RESTORE 1770:GOSUB 180
140 GET(100,100)-(131,115),TI%:RESTORE 1790:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),T6%:RESTORE 1
810:GOSUB 180:GET(100,100)-(131,115),MA%:RESTORE 1830:GOSUB 180
150 GET(100,100)-(131,115),MP%
160 RESTORE 1850:FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:READ N1$(I,J),B1$(I,J):NEXT I:NEXT J
170 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 3:READ N2$(I,J),B2$(I,J):NEXT I:NEXT J:GOTO 210
180 FOR J=0 TO 7:READ N$(J):FOR I=0 TO 15:G=VAL(MID$(N$(J),I+1,1))
190 LINE(100+I*2,100+J*2)-(102+I*2,102+J*2),G,BF,G:NEXT I:NEXT J
200 RETURN
210 '■■■■■■■■■■■■■■■■ DEKACARA GET ■■■■■■■■■■■■■■■■
220 RESTORE 230:FOR I=0 TO 7:READ X,Y:CIRCLE(X,Y),20,0,,,,5,F,2:NEXT I
230 DATA 200,13,176,18,150,20,220,18,212,30,200,40,195,50,218,53
240 CIRCLE(148,20),15,0,,,,5,F,0:GET(128,0)-(255,63),AZ%
250 CIRCLE(288,16),20,0,,,,5,F,2:CIRCLE(352,48),20,0,,,,5,F,2:CIRCLE(320,32),45,0,,,,5,F,1
:CIRCLE(288,48),20,0,,,,5,F,6:CIRCLE(352,16),20,0,,,,5,F,6
260 GET@(256,0)-(383,63),BN%
270 CIRCLE(448,10),35,0,3.14,6.28,.2,F,6:CIRCLE(448,25),60,0,3.14,6.28,.4,F,1
280 CIRCLE(448,25),30.0,,,,8,F,0:LINE(418,25)-(478,64),0,BF,0:CIRCLE(448,16),22,6,3.14,6.2
8,.8,F,7:CIRCLE(440,20),7,0,,,,2,F,2
290 CIRCLE(456,20),7,0,,,,2,F,2:GET(384,0)-(512,63),DA%:CLS 3:RESTORE 310
300 FOR I=0 TO 54:READ X,Y:PUT(X*32,Y*16),WA%,PSET:FOR U=0 TO 200:NEXT U:NEXT I
310 DATA 0,0,18,4,1,0,17,4,2,1,16,4,1,2,16,3,2,3,16,2,1,4,16,1,0,4,16,0
320 DATA 0,3,17,0,0,2,18,0,0,1,17,2,4,0,13,0,4,1,14,1,4,2,14,2,4,3,14,3,4,4
330 DATA 13,4,5,4,12,4,6,4,12,3,8,4,12,2,8,3,12,1,8,2,12,0,8,1,10,4,9,0,10,3
340 DATA 10,1,10,2,9,2,8,6,10,6,8,7,10,7,8,8,10,8,8,9,10,9
350 LOCATE 10,20:INPUT"NAME 6 LETTERS ";NA$
360 CLS 3:LINE(520,0)-(639,191),6,BF,6:PUT(530,5),MI%,PSET:LINE(570,6)-(630,18),0,BF,0:LIN
E(570,46)-(630,58),0,BF,0
370 LINE(530,24)-(630,40),0,BF,0:LINE(530,64)-(630,112),0,BF,0
380 LINE(530,114)-(630,146),0,BF,0:GOTO *SCE
390 *MINE'■■■■■■■■■■■■■■■■ MINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
400 LINE(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),6,BF,6:IF D(3,2)=1 THEN *END1
410 IF MST>10000 THEN MST=10000 ELSE IF HP<0 THEN *HELL
420 I=INP(&HE0) AND INP(&HE1):MZ=(I=191)*(MX<18)-(I=239)*(MX>-2):MW=(I=251)*(MY<14)-(I=254
)*(MY>-2):MX=MX+MZ:MY=MY+MW
430 IF MX<0 THEN M=M-1:MX=15:GOTO *SCE ELSE IF MX>15 THEN M=M+1:MX=0:GOTO *SCE
440 IF MY<0 THEN N=N-1:MY=11:GOTO *SCE ELSE IF MY>11 THEN N=N+1:MY=0:GOTO *SCE
450 P$=G$(MX,MY):IF P$<>"0" AND P$<>"4" AND P$<>"6" AND P$<>"C" THEN *JUDGE
460 LOCATE 67,3:PRINT USING"HP=+######";HP:LOCATE 67,4:PRINT USING"EX=+######";MST:PUT
(MX*32,MY*16),MI%,PSET:G$(MX,MY)="0":IF D=1 THEN *DEKA
470 '■■■■■■■■■■■■■■■■ MONSTER ■■■■■■■■■■■■■■■■
480 FOR I=0 TO 5
490 LINE(TX(I)*32,TY(I)*16)-(TX(I)*32+31,TY(I)*16+15),6,BF,6
500 IF K(I)=1 THEN FOR T=0 TO 70:NEXT T:GOTO 630
510 IF R(I)=0 THEN R=INT(RND(1)*4)
520 IF R=0 THEN TZ(I)=1:TW(I)=0 ELSE IF R=1 THEN TZ(I)=-1:TW(I)=0
530 IF R=2 THEN TZ(I)=0:TW(I)=1 ELSE IF R=3 THEN TZ(I)=0:TW(I)=-1
540 TX(I)=TX(I)+TZ(I):TY(I)=TY(I)+TW(I):IF TX(I)>15 OR TX(I)<0 OR TY(I)>11 OR TY(I)<0 THEN
 TX(I)=TX(I)-TZ(I):TY(I)=TY(I)-TW(I)
550 IF G$(TX(I),TY(I))<>"0" THEN TX(I)=TX(I)-TZ(I):TY(I)=TY(I)-TW(I)
560 IF R(I)=>4 THEN R(I)=0 ELSE R(I)=R(I)+1
570 PUT(TX(I)*32,TY(I)*16),TE%,PSET
580 IF (TX(I)=MX AND TY(I)<MY+2 AND TY(I)>MY-2) OR (TY(I)=MY AND TX(I)<MX+2 AND TX(I)>MX-2
) THEN BEEP 1:HP=HP-INT(TS/3/AR):TP(I)=TP(I)-MST*WE:CIRCLE(TX(I)*32+16,TY(I)*16+8),14,7,,,
,5,F,2:BEEP 0
590 IF (TX(I)=MX-1 AND (TY(I)=MY-1 OR TY(I)=MY+1))OR (TX(I)=MX+1 AND (TY(I)=MY-1 OR TY(I)=
MY+1)) THEN BEEP 1:HP=HP-INT(TS/AR):TP(I)=TP(I)-INT(MST*WE/3):CIRCLE(MX*32+16,MY*16+8),14,
7,,,,5,F,2:BEEP 0
600 IF TP(I)<0 THEN MST=MST+EX:K(I)=1
610 LOCATE 67,8+I:PRINT USING"HP=+######";TP(I)
620 IF K(I)=1 THEN LOCATE 67,8+I:PRINT "  DEAD!!  "
630 NEXT I
640 GOTO *MINE
650 *DEKA '■■■■■■■■■■■■■■■■ DEKA CARA ■■■■■■■■■■■■■■■■
660 FOR U=0 TO 400:NEXT U:IF D(M,N)=1 THEN GOTO *MINE
670 IF DP<0 THEN D(M,N)=1 ELSE IF CR=0 THEN BEEP 1:HP=HP-100:BEEP 0
680 LINE(DX(V)*32,DY(V)*16)-(DX(V)*32+127,DY(V)*16+63),6,BF,6
690 V=V+1:IF V>10 THEN V=0
700 PUT(DX(V)*32,DY(V)*16),TE%,PSET
710 IF MX=>DX(V) AND MX<=DX(V)+3 AND MY>=DY(V) AND MY<=DY(V)+3 THEN BEEP 1:HP=HP-DS:CIRCLE
(MX*32+16,MY*16+8),14,7,,,,5,F,7:BEEP 0
720 IF MX=>DX(V)+1 AND MX<=DX(V)+2 AND MY>=DY(V)+1 AND MY<=DY(V)+2 THEN BEEP 1:DP=DP-MST:C
IRCLE(DX(V)*32+64,DY(V)*16+32),60,7:BEEP 0
730 GOTO *MINE
740 *JUDGE '■■■■■■■■■■■■■■■■ JUDGE ■■■■■■■■■■■■■■■■
750 P$=G$(MX,MY)
760 IF P$="1" THEN MX=MX-MZ:MY=MY-MW:GOTO*SHOP ELSE IF P$="E" THEN *WALL
770 IF P$="2" OR P$="3" OR P$="5" OR P$="A" OR P$="7" THEN BEEP 1:MX=MX-MZ:MY=MY-MW:BEEP 0
:GOTO 430 ELSE IF P$="8" THEN *BOX
780 IF P$="B" OR P$="D" THEN *DOOR ELSE IF P$="9" THEN *MAN
790 G$(MX,MY)="0":GOTO 430
800 *SHOP '■■■■■■■■■■■■■■■■ SHOP ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 LOCATE 1,24:PRINT N1$(M,N)+N2$(M,N)+"    [SPACE]";:HP=MST
820 Y$=INKEY$:IF Y$<>" " THEN GOTO 820
830 LOCATE 0,24:PRINT SPC(78);:GOTO 430
840 *BOX '■■■■■■■■■■■■■■■■ BOX ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
850 T(M,N)=1:PUT(MX*32,MY*16),MI%,PSET:BEEP:IF M=0 AND N=2 THEN MA=1:PUT(530,131),MA%,PSET
860 IF M=1 AND N=0 THEN AR=2:PUT(530,114),AR%,PSET ELSE IF M=0 AND N=1 THEN WE=2:PUT(564,1
14),T5%,PSET
870 IF M=1 AND N=2 THEN CR=1:PUT(598,114),CR%,PSET ELSE IF M=3 AND N=0 THEN KE=1:PUT(564,1
31),KE%,PSET
880 IF M=2 AND N=2 THEN PUT(598,131),MP%,PSET:ELSE IF M=0 AND N=0 THEN HP=MST
890 G$(BX,BY)="0":LOCATE 1,24:PRINT B1$(M,N)+B2$(M,N)+"    [SPACE]";:GOTO 820
900 *DOOR '■■■■■■■■■■■■■■■■ DOOR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
910 IF (P$="B" AND KE=1) OR (P$="D" AND LI=1) THEN G$(MX,MY)="0" ELSE BEEP 1:MX=MX-MZ:MY=M
Y-MW:BEEP 0
920 GOTO 430
930 *WALL '■■■■■■■■■■■■■■■■ WALL ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
940 IF MA=1 THEN G$(MX,MY)="0" ELSE BEEP 1:MX=MX-MZ:MY=MY-MW:BEEP 0
950 GOTO 430
960 *MAN '■■■■■■■■■■■■■■■■ MAN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
970 MX=MX-MZ:MY=MY-MW:PUT(MX*32,MY*16),MI%,PSET:PUT(530,148),TI%,PSET:LI=1
980 LOCATE 1,24:PRINT "通行許可証を与えよう     [SPACE]";:GOTO 820
990 *HELL '■■■■■■■■■■■■■■■■ HELL ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1000 LOCATE 67,3:PRINT "  DEAD!!!":FOR I=0 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
1010 LINE(0,0)-(511,191),0,BF,0:LOCATE 5,5:PRINT "地獄の使者より "
1020 LOCATE 7,8:PRINT   "もう一度機会をやろう   生きかえれ   [SPACE]"
1030 Y$=INKEY$:IF Y$<>" " THEN GOTO 1030
1040 CLS:M=0:N=0:MST=INT(MST*.7):HP=MST:MX=3:MY=1:GOTO *SCE
1050 *ENDI '■■■■■■■■■■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1060 BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 5000:NEXT I
1070 CLS 3:PAINT(0,0),1:WIDTH 40,25:LOCATE 3,8:PRINT "THE DARK AND ALL MONSTERS WERE KILLE
D AND THE VILLAGE BECAME PEACE AGAIN. PEOPLE THANKED FOR YOU."
1080 PRINT "  AND THIS STORY WILL BE REMAINED FOR EVER.---------- E N D ----------"
1090 LOCATE 10,18:PRINT "PROGRAMMED BY HT-SOFT":GOTO 1090
```

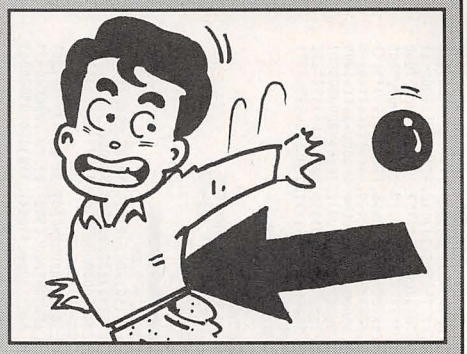
★編：つぐ美ちゃん家事手伝いをやっているんだって？つぐ美：ええ、まあね。影：そりゃ大変だ!!すぐ119番に電話しなくちゃ!!（東京都葛飾区・GACKY15才）……【影：カステラ1番、電話は2番、3時のおやつにしよう！】

```
1100 *SCE'■■■■■■■■■■■■■■■■ SCENE ■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 IF (M=0 AND N=1) OR (M=0 AND N=2) THEN LINE(0,0)-(511,191),0,BF,0 ELSE LINE(0,0)-(511
,191),6,BF,6
1120 LOCATE 72,1:PRINT NA$
1130 FOR I=0 TO 5:R(I)=0:K(I)=0:NEXT I
1140 IF M=0 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T1%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 1940
1150 IF M=1 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T2%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 1980
1160 IF M=2 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T6%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2020
1170 IF M=3 AND N=0 THEN FOR I=0 TO 3076:TE%(I)=BN%(I):NEXT I:D=1:RESTORE 2060
1180 IF M=0 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 3076:TE%(I)=AZ%(I):NEXT I:D=1:RESTORE 2100
1190 IF M=1 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=TR%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2140
1200 IF M=2 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T5%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2180
1210 IF M=3 AND N=1 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T3%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2220
1220 IF M=0 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T4%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2260
1230 IF M=1 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T1%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2300
1240 IF M=2 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 97:TE%(I)=T2%(I):NEXT I:D=0:RESTORE 2340
1250 IF M=3 AND N=2 THEN FOR I=0 TO 3076:TE%(I)=DA%(I):NEXT I:D=1:RESTORE 2380
1260 IF D=1 THEN GOTO 1290
1270 PUT(530,45),TE%,PSET
1280 READ TX(0),TY(0),TX(1),TY(1),TX(2),TY(2),TX(3),TY(3),TX(4),TY(4),TX(5),TY(5),TP,TS,EX
,BX,BY,N$:FOR I=0 TO 5:TP(I)=TP:NEXT I:LOCATE 72,6:PRINT N$+"    ";:GOTO 1310
1290 FOR I=0 TO 10:READ DX(I),DY(I):NEXT I:READ DP,DS,BX,BY,N$
1300 LINE(530,45)-(562,61),0,BF,0:CLS
1310 FOR J=0 TO 11:READ M$(J):FOR I=0 TO 15:G$(I,J)=MID$(M$(J),I+1,1)
1320 IF G$(I,J)="1" THEN PUT(I*32,J*16),IN%,PSET
1330 IF G$(I,J)="2" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),5,BF,5
1340 IF G$(I,J)="3" OR G$(I,J)="4" THEN PUT(I*32,J*16),TR%,PSET
1350 IF G$(I,J)="5" OR G$(I,J)="6" THEN PUT(I*32,J*16),WA%,PSET
1360 IF G$(I,J)="7" THEN PUT(I*32,J*16),WB%,PSET
1370 IF.G$(I,J)="9" THEN PUT(I*32,J*16),T3%,PSET
1380 IF G$(I,J)="B" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),0,BF,2:CIRCLE(I*32+5,J*16+8),2,
0
1390 IF G$(I,J)="C" THEN PUT(I*32,J*16),DO%,PSET
1400 IF G$(I,J)="D" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),0,BF,7:LINE(I*32+15,J*16+8)-(I*
32+29,J*16+8),0
1410 IF G$(I,J)="E" THEN LINE(I*32,J*16)-(I*32+31,J*16+15),1,BF,4:CIRCLE(I*32+15,J*16+8),5
,2
1420 NEXT I
1430 IF T(M,N)=0 THEN PUT(BX*32,BY*16),BO%,PSET:G$(BX,BY)="8"
1440 NEXT J
1450 GOTO *MINE
1460 '■■■■■■■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
1470 DATA 6666656666566666,6666111111116656,6666770770776656,6666677777766656
1480 DATA 2222221111111777,2244221011016626,6222211111111666,6666633663366666
1490 DATA 6660444444440666,6044404444444406,0444044444404440,0440444404444440
1500 DATA 6044444440444406,6660444444440666,6666662222666666,6000002222000006
1510 DATA 5555555555555555,2227277272772722,1127171771727711,1124444444444111
1520 DATA 2246644664466422,1100000000000022,1440440440440442,2440440440440442
1530 DATA 5555555555555555,2222222222222222,1122111111221111,1122111111221111
1540 DATA 2222222222222222,1111112211111122,1111112211111122,2222222222222222
1550 DATA 5555555555555555,2277777007777722,2777777007777772,7777777007777777
1560 DATA 7770077007700777,7777777007777777,7777777007777777,7777777007777777
1570 DATA 5555555555555555,4444444444444444,0004400020044000,0004400220044000
1580 DATA 4444444774444444,4000000770000004,4000000440000004,4444444444444444
1590 DATA 6660777777770666,6077222772227706,0772222772222770,0772200770022770
1600 DATA 0772200770022770,6077777777777706,6660726776270666,6622226666222266
1610 DATA 0066600660066600,0000602002060000,0000000000000000,0000000000000000
1620 DATA 6000600000060006,6600600000060066,6006000000006006,6666006600066666
1630 DATA 6566666226666666,2226611111166666,6566617117166666,7777111111707070
1640 DATA 6566111111707070,6566611111107076,6566111111116666,6566111661116666
1650 DATA 7000000000000000,7700000000000700,7770000000000777,0777777377777770
1660 DATA 0007773333777000,0033333333333300,0333000330003330,3333333333333333
1670 DATA 0000000000007777,0000000007777000,0000000077770000,0440007777000000
1680 DATA 0111177700000000,0021111000000000,2222011440000000,2220000000000000
1690 DATA 6666666666666666,6666666666666666,6666666666666666,6660333333330666
1700 DATA 6602222002222066,6602222222222066,6602222222222066,6666666666666666
1710 DATA 0000077766600000,7000000760000006,7702007766002066,7777777226666666
1720 DATA 6602006666002066,6000000660000006,0000006666000000,0000066666600000
1730 DATA 0000006646000000,0600066006600060,0460006466000660,0666466666646660
1740 DATA 0006060660606000,0000000640000000,0000000666600000,0000000660000000
1750 DATA 0077500000055500,7777555555555555,0777555555555550,0777555555555550
1760 DATA 0007050550101000,0077551111111000,0777555111111110,7770001111000111
1770 DATA 0000000000000000,7777777777777777,7070700707077777,7070700707077000
1780 DATA 7070700707077000,7070700707077770,7777777777777770,0000000000000000
1790 DATA 6666660770666666,6666077777706666,6660777777770666,1113333333333111
1800 DATA 1113332222333111,6063333333333606,0603333333333060,6666111661116666
1810 DATA 5555100000002626,0005511100626200,0000001115500000,0000006261111000
1820 DATA 0000262200011110,0022620000000110,2626200000000011,2626000000000001
1830 DATA 2266666333333333,6666666333333333,2222666333333333,2222666333333333
1840 DATA 2222666333333333,6666666666663333,2226626622263777,2226622622263777
1850 DATA 敵を倒し、薬だ！！！、デカキャラには、鋼鉄の、鍵を、隣の祭壇では
1860 DATA 宝を取るな！！、金色の、地図を、伝説の、ここは、毒ガス、緑の壁には
1870 DATA マットトックは、光の部屋へ、光の部屋へ、ーーー、マットトックが
1880 DATA DARKは、十字架が、十字架は、地図が、扉を選んで、さあ
1890 DATA 経験を積め、飲もう、十字架、鎧だ、探せ、気をつけろ！！、あっちへ行け、鍵だ
1900 DATA 手に入れたか？、聖剣だ、危険、だ！！！、マットトック、城外にある、鍵が必要
1910 DATA 行け、ーーー、あるぞ、光の部屋に、あるぞ、西の遺跡に、入ってるぞ
1920 DATA 外へ出ろ、あと一息だ
1930 '■■■■■■■■■■■■■■■■ SCENE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■
1940 DATA 2,6,7,2,3,10,9,10,14,6,12,4,300,80,20,6,9,SKUL
1950 DATA 5555553333333333,5000050033000333,5515050003003033,5000050000030003
1960 DATA 55C5550002000000,3300000222000000,3000222222200003,3000022222222000
1970 DATA 3300022222220330,3030030222000030,3300000000000300,3333333C33333333
1980 DATA 4,2,10,2,1,9,2,9,10,7,13,5,1000,200,40,10,8,BAT
1990 DATA 3333333030330337,3000300303003007,3030000000000007,3100033353303007
2000 DATA 0003303030030307,0330000030003D0D,3003030000030007,0330030030000337
2010 DATA 0003003002020007,0003003332223307,0003300003330447,3303000303000007
2020 DATA 2,3,10,1,6,3,3,8,4,10,14,7,3000,1000,200,6,5,R-30
2030 DATA 7777777777777777,7000000000000007,7007777777777707,7007000000000707
2040 DATA 7007022202220707,0007020000020707,7777075051520707,7000022222220707
2050 DATA 7000000000000707,7077777777777700,7000000000000007,5556555505555555
2060 DATA 5,7,5,6,4,7,5,6,5,7,6,6,6,7,6,6,5,7,5,6,4,7,20000,400,7,1,REV
2070 DATA 7777777777777777,7555550006666667,755555A1A5555567,7055550005555107
2080 DATA 7055550005555107,7055550005555007,7055500000555007,7055000000055007
2090 DATA 70500A0A00005007,0000000000000007,7000000000000007,7777777777777777
2100 DATA 6,5,5,4,6,3,5,2,6,2,5,3,6,4,5,5,6,6,5,6,6,5,10000,300,3,1,NESK
2110 DATA 7777777077777777,7000500000531227,70AA500000500407,7000500000500A07
2120 DATA 7A0A500000500A07,7000A0000A000A07,7AA0A0AAA0000A07,7000A0000000A07
2130 DATA 70A0A00000000A07,700AAAAAAAAAAA07,7000000000000007,5555565555555555
2140 DATA 13,0,3,3,1,6,5,9,8,6,9,9,1500,400,100,14,2,WOOD
2150 DATA 3303000303000007,3000333003030207,3030430303002207,3330300300332227
2160 DATA 3304030030300207,3003300300300047,3003043003043307,3340304030000037
2170 DATA 3300303003030307,3030300300030007,3040403000304337,3333330333000037
2180 DATA 2,3,7,1,11,1,10,4,10,7,11,10,1000,600,100,13,1,SWORD
2190 DATA 5556555055505555,5000007071707005,5A0AAA7770777005,50000000A0006005
2200 DATA 5AAA0AAAA0007775,50000A00A0000005,50000000A7707007,500A0AAAA0000005
2210 DATA 500A00A0A05E5555,50000000A0505000,500A000000500005,5555555555555555
2220 DATA 3,5,5,8,7,1,10,4,12,4,14,7,5000,1500,300,14,1,BALN
2230 DATA 7777777777777777,7000070000070007,7070070770770707,7077070070070707
2240 DATA 7070070770707077,7070770770070707,7070070070070707,7077070770707077
2250 DATA 7070000070000707,0077777777777707,7075100000000007,7777777B77777777
2260 DATA 4,3,4,6,7,1,7,7,12,7,14,6,2000,800,150,11,5,HORN
2270 DATA AAAAA0AAAAAAAAAA,AAAAA0A00000000A,A00000A0AAAAAA0A,A00A0AA0A0000A0A
2280 DATA A0AAAA00A0AA0A0A,A000000050A00A0A,AAA00A00A0A00A0A,00A0AA00A0A00A0A
2290 DATA AAA0A000A0A00A0A,A00000A0A0AAAA0A,A10A00A0A0000000A,AAAAAAAAAAAAAAAA
2300 DATA 7,1,5,5,8,6,11,2,12,5,12,7,300,80,20,14,9,SKUL
2310 DATA 0333330333000037,3330000000000303,3005505305503330,3305000003500220
2320 DATA 3000330330530120,0305000000500000,3005032300520303,0300000003000033
2330 DATA 0330355035530330,0303003000000300,0303030033300333,3332323222233333
2340 DATA 3,6,1,9,5,5,5,7,7,6,13,7,100,200,40,9,7,BAT
2350 DATA 7777777777777777,3000000300000007,0330033330300307,0300300003030097
2360 DATA 0000555555503007,0330500001500307,3030000000000307,3300500000530007
2370 DATA 0000555555503007,0030000300000037,3300300003003307,3333333333330037
2380 DATA 4,4,7,3,5,5,4,2,6,6,4,6,5,3,6,2,7,5,4,5,6,4,30000,600,13,10,DARK
2390 DATA 7777777077777777,7700000000000077,7070000000000707,7007000000007007
2400 DATA 700A0A0AA0000007,700A000000A00007,7000A0000A00007,7000000000000007
2410 DATA 7007000000007007,7070000000000707,7700000000000077,7777777777777777
```

★私のクラブの先輩は、「うらめしや～」と言うと「表はうどん屋～」と平気で言い返す人です。こんな先輩でも影さんのようになれるでしょうか？（京都府亀岡市・松竹梅13才）……【影：その程度では私のように立派になれん／】

S1用

8-BALL（エイト　ボール）



Kim. ch

◆STORY

ＢＭ君は，'87年７月号で塔の上まで登りました。今度は１階までおりなければなりません。がんばってください。

◆ゲームの説明

テンキーで８方向に動きます。[5]でギブアップです。でも，各面の最初は１方向にしか動けません。動ける方向は，画面の右のほうに表示されています。

画面には，矢印が描かれたボールが散らばっています。そのボールを取ると，その矢印の方向に動けるようになります。そして，画面上のボールをすべて取れば，面クリアとなります。

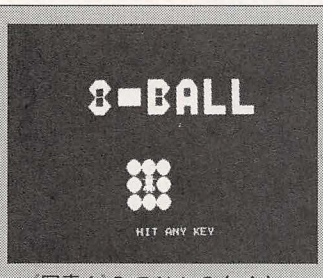
でも，そう簡単にはいきません。画面右上にあるＳＴＥＰの数しか動けないのです。つまり，ＳＴＥＰの数が０になる前に，すべて取らないとクリアできません。ＳＴＥＰの数が０になるか，[5]を押すと１人死にます。３人死ぬとゲーム・オーバーです。10面クリアすると終わりです。

《第１表》変数表

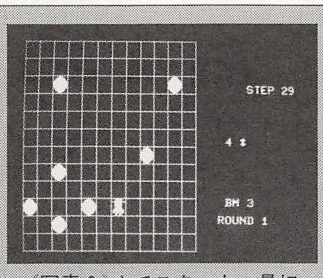
X	自分のＸ座標
Y	自分のＹ座標
ＳＴ	歩ける数
ＲＯ	ラウンド
Ｂ	残りのボール
Ｋ(Ｎ)	動けるか
ＢＭ	自分の残り

◆いいわけ

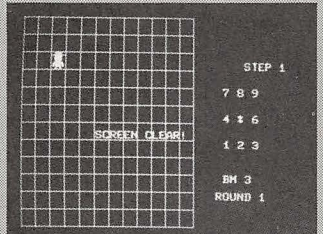
前作では，５階建てだったのに，なぜ今度は10階建てなんだ！という怒りの声が聞こえてきそうな気がする。うるさい。THE RETURN OF ISHTARを見なさい。60階だったのが128階になっているではないか。なぜ全部ボールを取ったのにまたあるのかって？そうしないとおもしろくないからだ。なぜルールを変えたのかって？そうしないと盗作になるからだ。とにかくこのゲームは単純です。簡単です。ＢＧＭはなんでもいいです。



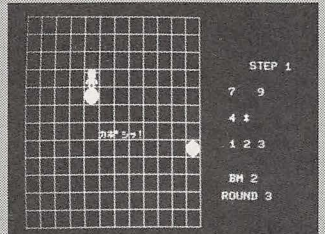
▲《写真１》8-BALLのタイトル画面。パズルゲームだ



▲《写真２》さてスタート。最初は４の方向にしか動けない



▲《写真３》決められたステップ内でみごとすべて取ったそ



▲《写真４》くっ，ステップ・オーバー。カボシッ！だって

8-BALLのプログラム・リスト

```
10 REM ********** 8-BALL **********
20 REM *GET BALL II*
30 REM (BMｼﾘｰｽﾞ#2ﾉ)
40 REM      By Kim.ch
50 REM        62/8/6
60 REM ********** MAIN **********
70 REM
80 WIDTH 40:SCREEN ,,1:COLOR 7,0,0:RANDOMIZE TIME:PLAY"T120":CLS
90 DIM BM(4),KA(4),T$(24):A(0)=2:A(1)=3
100 FOR I=0 TO 1
110 SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789'...A(I),PSET:NEXT
120 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
130 GOSUB 840:GOSUB 560
140 REM ********** MAIN **********
150 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 150
160 IF ASC(I$)>57 OR ASC(I$)<48 THEN 150 ELSE IN=ASC(I$)-48:IF K(IN)=0 THEN 150
170 ON IN GOSUB 180,180,180,490,190,200,200,200:GOTO 210
180 XX=IN-2:YY=  1:RETURN
190 XX=IN-5:YY=  0:RETURN
```

★僕の家の近くには「TOMMY」という本屋があります。本屋なのに，なぜかヘンなビデオのレンタルもやっているんです。(千葉市・高木京介13才)……【編：人気上昇中のTOMMY先生ですが，なぜか六本木にいるんです。】

```
200 XX=IN-8:YY=-1:RETURN
210 IF X+XX<0 OR X+XX>11 OR Y+YY<0 OR Y+YY>11 THEN 150
220 S=SCREEN((X+XX)*2,(Y+YY)*2)
230 IF S=0 THEN 290
240 P=(S-173)/4:IF P>4 THEN P=P+1
250 K(P)=1:B=B-1:PLAY"V13MB05L64CDG"
260 IF P>6 THEN LOCATE 25+(P-6)*2,8 :PRINT P;:GOTO 290
270 IF P>3 THEN LOCATE 25+(P-3)*2,11:PRINT P;:GOTO 290
280             LOCATE 25+ P   *2,14:PRINT P;
290 PUT@C(X*2,Y*2),KA:X=X+XX:Y=Y+YY:PUT@C(X*2,Y*2),BM
300 IF B=0 THEN GOSUB 340
310 ST=ST-1:IF ST=0 THEN GOSUB 480
320 LOCATE 35,5:PRINT ST;:GOTO 150
330 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ROUND CLEAR ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
340 LOCATE 10,13:PRINT"SCREEN CLEAR!";
350 PLAY"MFS14M50004L8CCEDCEGBO5EEDCO4BO5GEC","S9M2000O4L8CCCCEEEEDDDDBBGC"
360 RO=RO+1:IF RO<11 THEN 680
370 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ENDING ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
380 PUT@C(X*2,Y*2),KA:FOR I=0 TO 1000:NEXT
390 FOR I=0 TO 30:COLOR ,2:CLS
400 SOUND 6,30:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,20:SOUND 13,0
410 COLOR ,0:CLS:NEXT:COLOR 6:LOCATE0,24:PRINTSTRING$(40,"■");
420 PAINT(5,5),2,7:FOR I=0 TO 20:PUT@C(20,I),KA:PUT@C(20,I+1),BM
430 SOUND 6,30:SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:SOUND 11,8:SOUND 12,20:SOUND 13,0:NEXT
440 FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLOR ,,1:CLS2:SYMBOL(200,120),"ムメ",15,10,,PSET
450 RESTORE 1350:COLOR 5,,0
460 FOR I=1 TO 18:READ A$:LOCATE10,24:PRINT A$:READ B$:PLAY B$:NEXT
470 FOR I=0 TO 4000:NEXT:COLOR ,0:END
480 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ DEAD BM ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
490 COLOR ,,0:LOCATE 10,13:PRINT"ｶﾎﾟｼｯ!";
500 PLAY"MNMFV1S04L16GR16FER16CBR16AFR16CO3GGGGGGCR2"
510 BM=BM-1:COLOR ,,1:IF BM>0 THEN 680
520 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ GAME OVER ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
530 LOCATE 9,11:PRINT"GAME OVER":PLAY"O4L16CGECO5CGECO4CGECO3C"
540 FOR I=0 TO 4000:NEXT
550 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ TITLE ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
560 COLOR 5:CLS:RESTORE 1320:FOR I=1 TO 24:READ D$:T$(I)=D$:NEXT
570 Q=1:FOR V=4 TO 24 STEP 4:FOR I=1 TO 4:FOR W=1 TO 10-I:PLAY"MBS10M10000L64G"
580 LOCATE V,W-1:PRINT"    ":LOCATE V,W:PRINT T$(Q);:NEXT:Q=Q+1:NEXT I,V
590 COLOR ,,1
600 LOCATE9,15:PRINT"ナニノハヘホ":LOCATE9,16:PRINT"ヌネヒフマミ":LOCATE9,17:PRINT"スセムメチツ"
610 LOCATE9,18:PRINT"ソクモヤラト":LOCATE9,19:PRINT"アイオカケコ":LOCATE9,20:PRINT"ウエキクサシ"
620 LOCATE 10,23:PRINT"HIT ANY KEY";
630 IF INKEY$="" THEN 630
640 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
650 GET@C(11,17)-(12,18),BM:GET@C(0,0)-(1,1),KA
660 RO=1:BM=3
670 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ PRINT SCREEN ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
680 CLS
690 FOR I=0 TO 192 STEP 16:LINE(0,I)-(384,I),PSET,4:NEXT
700 FOR I=0 TO 384 STEP 32:LINE(I,0)-(I,192),PSET,5:NEXT
710 RESTORE 1220:DO=RO-1
720 FOR I=1 TO DO*21:READ A:NEXT:D=177
730 FOR I=1 TO 9:READ X,Y:IF X=99 AND Y=99 THEN 760
740 LOCATE X*2,Y  *2:PRINTCHR$(D  )+CHR$(D+1);
750 LOCATE X*2,Y*2+1:PRINTCHR$(D+2)+CHR$(D+3);
760 D=D+4:K(I)=0:SU=SU+X+Y:NEXT:READ ST,P,SUM:K(P)=1:K(5)=1:XX=0:YY=0:B=7
770 SU=SU+ST+P:IF SU=SUM THEN 790
780 CLS:BEEP:COLOR 7,,0:LOCATE 5,5:PRINT (90+DO)*10;"ｷﾞｮｳｶ" ERROR!":END
790 LOCATE 31,5:PRINT"STEP";ST;
800 LOCATE 28,18:PRINT"BM";BM;:LOCATE 27,20:PRINT"ROUND";RO;
810 LOCATE 30,11:PRINT"*";
820 SU=0:RETURN 260
830 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■ IG SET ◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢◢
840 IG$(&HB1)="00030F1F3F7E6DEB","0000000000011317","00030F1F3F7F7EFC"
850 IG$(&HB2)="00C0F0B85CEEF6EF","00000040E0F0F8F0","00C0F0F8BC1E0E1F"
860 IG$(&HB3)="E7EF6F6E201F0F03","1F1F1F1F1F000000","F8F070703F1F0F03"
870 IG$(&HB4)="DFBF7EFE3CF8F0C0","E0C08000C0000000","3F7FFEFEFCF8F0C0"
880 IG$(&HB5)="00030F1F187B7BFB","0000000007070707","00030F1F3F7C7CFC"
890 IG$(&HB6)="00C0F0F81CDEDEDF","00000000E0E0E0E0","00C0F0F8FC3E3E3F"
900 IG$(&HB7)="FBEB737B3D1E0F03","07170F0703010000","FCFC7C7C3E1F0F03"
910 IG$(&HB8)="DFD7CEDEBC78F0C0","E0E8F0E0C0800000","3F3F3E3E7CF8F0C0"
920 IG$(&HB9)="00030F1D3A776FF7","0000000207OF1F0F","00030F1F3D7870F8"
930 IG$(&HBA)="00C0F0F8FC76B6D7","0000000000088C8E8","00C0F0F8FCFE7E3F"
940 IG$(&HBB)="FBFD7E7F3B1F0F03","0703010007000000","FCFEEFEF3F1F0F03"
950 IG$(&HBC)="E7F7F67604F8F0C0","F8F8F8F8F0000000","1F0F0E8EFCF8F0C0"
960 IG$(&HBD)="00030F1F3D7B70EF","0000000002040F1F","00030F1F3F7F7FF0"
970 IG$(&HBE)="00C0F0F8FCFE06F7","0000000000008F8","00C0F0F8FCFEFE0F"
980 IG$(&HBF)="DFEF707B3D1F0F03","3F1F0F0402000000","E0F07F7F3F1F0F03"
990 IG$(&HC0)="F7F706FEFCF8F0C0","F8F8F800000000","0F0FFEFEFCF8F0C0"
1000 IG$(&HC1)="00030F1F3F7F60EF","0000000000001F1F","00030F1F3F7F7FF0"
1010 IG$(&HC2)="00C0F0F8BCFE0EF7","0000000040201F0F8","00C0F0F8FCFEFE0F"
1020 IG$(&HC3)="EFEF607F3F1F0F03","1F1F1F0000000000","F0F07F7F3F1F0F03"
1030 IG$(&HC4)="FBF70EDEBCF8F0C0","FCF8F02040000000","070FFEFEFCF8F0C0"
1040 IG$(&HC5)="00030F1F206E6FEF","0000000001F1F1F1F","00030F1F3F7170F0"
1050 IG$(&HC6)="00C0F0F83CFE7EBF","000000000C00080C0","00C0F0F8FCFEFE7F"
1060 IG$(&HC7)="E7EB6D7E3F1F0F03","1F171301000000000","F8FC7E7F3F1F0F03"
1070 IG$(&HC8)="DFEFF6EE5C88F0C0","E0F0F8F0E0400000","3F1F0E1EBCF8F0C0"
1080 IG$(&HC9)="00030F1E3D7B73EB","0000000103070F17","00030F1F3E7C7CFC"
1090 IG$(&HCA)="00C0F078BCDECED7","0000008OC0E0F0E8","00C0F0F87C3E3E3F"
1100 IG$(&HCB)="FBFB7B7B3B180F03","07070707070700000","FCFC7C7C3C1F0F03"
1110 IG$(&HCC)="DFDFDEDEDC18F0C0","E0E0E0E0E0E00000","3F3F3E3E3CF8F0C0"
1120 IG$(&HCD)="00030F1F3F787EFD","0000000000070103","00030F1F3F7F7FFE"
1130 IG$(&HCE)="00C0F0F8FC0EEEEF","0000000000F0F0F0","00C0F0F8FCFE1E1F"
1140 IG$(&HCF)="FBF76F773A1D0F03","07OF1F0F07020000","FCFB70783D1F0F03"
1150 IG$(&HDO)="EFCFAE6EFCF8F0C0","F0F0D09000000000","1F3F7EFEFCF8F0C0"
1160 IG$(&HD1)="0000000000F0F0F0F","0000000000F0D0F0F","0F0F0FFF00000000"
1170 IG$(&HD2)="00000000F0F0F0F0","00000000F0B0F0F0","F0F0F0FF00000000"
1180 IG$(&HD3)="0703000000000600","060F1F3737370600","000C1F3737370000E"
1190 IG$(&HD4)="E0C0000000006000","60F0F8ECECEC6000","0030F8ECECEC0070"
1200 RETURN
1210 '   *  1  *  2  *  3  *  4  *  6  *  7  *  8  *  9  * BM  *ST* *SUM*
1220 DATA 10,2,2,7,2,2,99,99,2,10,8,6,4,9,0,9,6,9,30,4,320
1230 DATA 99,99,7,6,7,4,3,2,4,7,10,9,0,11,0,6,11,0,28,1,314
1240 DATA 10,8,10,2,9,1,5,0,11,7,8,11,4,4,99,99,5,5,29,9,336
1250 DATA 99,99,4,10,2,8,10,6,1,3,3,1,1,11,6,3,4,6,31,1,309
1260 DATA 6,4,6,1,2,1,11,1,2,4,11,11,2,7,99,99,2,10,38,9,326
1270 DATA 5,6,99,99,2,10,6,0,0,11,10,11,1,6,0,4,5,0,46,2,323
1280 DATA 9,1,8,7,0,6,11,6,2,1,6,11,99,99,6,0,2,8,41,8,331
1290 DATA 11,0,6,7,0,3,1,11,0,7,0,0,99,99,10,11,0,11,44,8,328
1300 DATA 99,99,9,0,6,5,9,4,0,10,4,8,5,11,0,1,5,5,40,1,321
1310 DATA 6,8,7,0,0,7,11,0,3,0,7,4,11,11,99,99,4,7,37,9,330
1320 DATA"▀▄ "," ▄▀▀▄ "," ▀▄  ▄▀ "," ▄▀▀▄ "," ▀▄▄▀ "," ▄▀▀▄ "," ▀▄▄▀ "
1330 DATA"▀▄ "," ▀▄▄▀ "," ▀▄▄▀ "," ▀▄▄▀ "," ▀▄▄▀ "," ▀▄▄▀ "," ▀▄▄▀ "
1340 DATA"▀▀ "," ▀▀▀▀ "," ▀▀▀▀ "," ▀▀▀▀ "," ▀▀▀▀ "," ▀▀▀▀ "," ▀▀▀▀ "
1350 DATA"ｶﾅｼﾊﾏﾘ ﾉ ﾄｳﾊﾊ ﾊﾏｸﾊｿｼﾀ。",V12O4L8MSAB,,O5MLC#4,,O4MSAB
1360 DATA"BMｸﾝﾊ ﾌﾟｼﾞﾆ ﾄｳｶﾗ ﾀﾞｯｼｭｿｼ",O5C#O4BAGHMLF#GHABGHEAB
1370 DATA,O5C#4,,O4AB,"ﾀｸｻﾝﾉ ﾎｳﾋﾞﾖ ﾓﾗｯﾀ。",O5C#O4BAGHF#BGHEA4
1380 DATA,V12O4L8MSAB,,O5MLC#4,"   8-BALL",O4MSABO5C#
1390 DATA" *GET BALL II*",O4BAGHMLF#GHABGHEAB," By K1m.ch",O5C#4
1400 DATA,O4AB,,O5C#," HAPPY END!",O4BAGHF#BGHEA4,,R1,,R1,,R1
```

★　★

★今、これを読んでいる「ラジアメ」リスナーへ…聞くにたえないと言われた宮越たあ、オレのことだ。笑え！
（新潟県のでしゃばり上越市民タコイカタヌキ16才）……【編：はっはっ…。影：くはぐはっ…。Dr.D：はふはふ。】

SC-3000(LEVEL-III)用

じいさまガンバレ4



柿内　一宏

◉はじめに

X1を買ってゲームをたくさんしましたが，やっぱりゲームを作るほうが楽しいので愛機SCで作りました。今度はX1でじいさまを作ろうかなと思ったりします。

◉物語

おじいさんは悪魔の館の悪魔に魔法をとなえられ，気分が悪くなってしまいました。

そんなある日，おじいさんの家に猿と妖精が来ました。

「おじいさん，私は温泉の妖精です。私はこの世で一番美しいといわれる温泉に行きたいのです。そしてこのお猿さんも温泉に入りたいらしく，何かの役に立つと思うので連れてきました。おじいさん，さあ行きましょう」

おじいさんも一度その温泉のことは聞いていました。そこはとても美しく，そしてどんな病も治してしまうということです。しかし，そこへ行くには三つの橋を越えなくてはならず，妖精の大嫌いなゴブリンがいるらしいのです。

しかし，おじいさんは妖精や猿のためにまた自分のためにも旅立つのでした。

◉遊びかた

Aと Zと<と>でおじいさんを動かしてください。猿が木から柿を落とすので，食べてください。

柿には色があって，赤っぽい柿を食べると体力が増します。そうすると，足が速くなり，上のほうのメータが増えます。つぎに青っぽい柿を食べると上のほうのメータが減り，そのかわり下のほうのメータが増えます。この二つのメータはなくなっても越えてもだめです。

そして，最後に黄色っぽい柿は下のほうのメータが満たんのとき，食べるとつぎの橋へと進みます。またこれ以外の柿もあります。

◉最後に

このプログラムは私のクラスの森政一君が「僕もベーマガにプログラムをおくるわ」と言ったので私も負けじと作りました。

プログラムは改造しやすいようにと思って作っています。改造は敵を多くするのもよし，水の中に入ったら体力を減らすようにしてもよいでしょう。

あとエンディングにもっと凝ってみたかったと思います。もっと書きたいけどやめておきます。

P.S. 私は目立ちたがり屋です。

《第1表》変 数 表

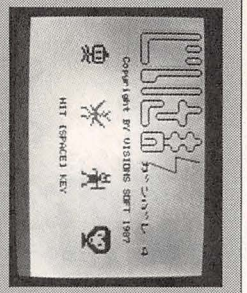
MX，MY	じいさまの座標
SX	猿や柿のY座標
GX(1)～(3)，GY(1)～(3)	ゴブリンの座標
RO	ラウンド
MU	じいさまの向いた方向のスプライト番号
SP	じいさまのスピード（はじめのとき）
MSP	じいさまのスピード
KV	柿が水の底でたえられる時間
C	柿の色また柿が画面に表示されているかを調べるためのもの
MV	青っぽい柿を食べた数

じいさまガンバレ4のプログラム・リスト

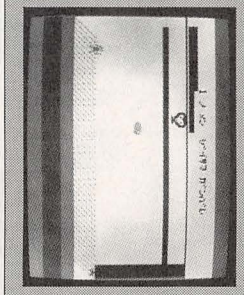
```
10 REM ｻｱ ｶﾝﾊﾞｯﾃ
20 REM ﾐﾅｻﾝ ﾄﾞｳﾃｲｶﾞﾊﾞﾚ ｻﾃﾞ ﾐｯﾃﾙﾈ?
30 REM ｺﾚｶﾗｾﾝﾓﾝｶﾞｯﾃﾃﾞｷﾀ ｼｮｳｾﾂﾅｲﾈ ｹﾞｰﾑﾃﾞ
40 REM ﾌｯｸｽﾋﾃﾞｷﾞ ﾃｷﾄｳﾆﾉﾘｺﾐﾆ ｽﾊﾞﾗｼｲ
50 REM ﾓﾝｽﾀｰﾀﾗ ｶｲｿｳﾂｶｴﾙﾖｳﾆ ﾐﾗﾈ
60 REM ｺﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ｶｲﾄﾞｳｼﾔｽｲﾖｳﾆ
70 REM ｵｵｻｶ ｻﾄｼ ﾐﾔｼﾞﾉﾊﾗ
80 REM ｶﾝ　25-609　ｶｷｳﾁ ｶｽﾞﾋﾛ
90 REM
100 REM ｼｮｷ ｾｯﾃｲ
110 GOSUB 1940
120 DIM GX(3),GY(3)
130 RO=1:GOTO 920
140 MX=240:MY=120:SX=240
150 GX(1)=0:GY(1)=120:GX(2)=8:GY(2)=12
8:GX(3)=16:GY(3)=136
160 MU=4:SP=2:MSP=1:MV=0:C=0:KV=0
170 GOTO 730
180 REM ﾒｲﾝ
190 FOR I=1 TO SP
200 K$=INKEY$
210 IF K$="," THEN IF MX>0 THEN MU=0:M
X=MX-8
220 IF K$="." THEN IF MX<240 THEN MU=4
:MX=MX+8
230 IF K$="A" THEN IF MY>120 THEN MY=M
Y-8:IF MY<143 THEN SP=1+MSP
240 IF K$="Z" THEN IF MY<170 THEN MY=M
Y+8:IF MY>143 THEN SP=MSP
250 SPRITE 0,MX,MY,MU,1
260 NEXT
270 IF C=0 THEN 400
280 GOTO 470
290 IF D>0 THEN D=D-1:GOTO 190
300 L=L+1:IF L>RO THEN L=1
310 REM ｺﾞﾌﾞﾘﾝ
320 SPRITE L,GX(L),GY(L),12,2
330 IF MX-GX(L)=0 THEN 360
340 IF MX-GX(L)>0 THEN GX(L)=GX(L)+16
350 GX(L)=GX(L)-8:GOTO 190
360 IF MY-GY(L)=0 THEN 790
370 IF MY-GY(L)>0 THEN GY(L)=GY(L)+16
380 GY(L)=GY(L)-8:GOTO 190
390 REM ｻﾙ
400 XS=INT(RND(1)*22)*8+10
410 FOR SX=240 TO XS STEP -4
420 SPRITE 6,(SX,30),16,6
430 SOUND1,350-SX,15:NEXT:SOUNDO
440 C=INT(RND(1)*6)+5:KY=48
450 GOTO 280
460 REM ｶｷ
470 IF KY<170 THEN KY=KY+8:SX=SX+MU
480 SPRITE 7,(SX,KY),24,C
490 IF KY>170 THEN KV=KV+1:IF KV>10 TH
EN 700
500 IF MX=SX AND MY=KY THEN 530
510 GOTO 290
520 REM ｶｷ ｹﾞｯﾀ
```

★一度，EXCHANGER氏のプレイを見てみたい。（大阪府堺市・**木村直人17才**）……**【影：EXCHANGER先生のプレイを見たら，事故にあうぞ。編：シューティング娘との2人同事プレイなら，なおさらだね。】**

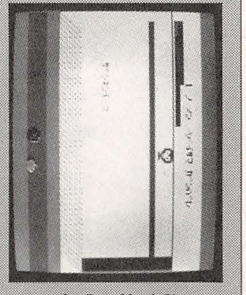
```
530 C=C-4:FOR I=0 TO 10:SOUND 1,150+I*
20,15:SOUND2,151+I*20,14:NEXT:FOR I=0
TO 200:NEXT:BEEP
540 ON C GOTO 550,580,550,600,660,670
550 MV=MV+1:MSP=MSP-1:IF MSP<1THEN790
560 IF MV>10 THEN 790
570 GOTO 730
580 MSP=MSP+1:IF MSP>7 THEN 790
590 GOTO 730
600 IF 128-GX(L)>0 THENGX(L)=GX(L)+16
610 GX(L)=GX(L)-8
620 IF GY(L)<>72 THEN GY(L)=GY(L)-8
630 SPRITE L,(GX(L),GY(L)),12,2
640 IF GY(L)=72 AND GX(L)=128 THEN700
650 GOTO 600
660 D=INT(RND(1)*10)+10:GOTO 700
670 IF MV=10 THEN 850
680 GOTO 700
690 REM ■_____ カキ クス _____■
700 C=0:KV=0:SPRITE 7,(SX,KY),24,0
710 GOTO 290
720 REM ■__2_____ ﾊﾟﾜｰ ﾋｮｳｼﾞ _____■
730 LINE( 9,19)-(71,23),1,BF
740 LINE(10,20)-(MSP*10,22),2,BF
750 LINE( 9,23)-(111,27),1,BF
760 LINE(10,24)-(MV*10+10,26),13,BF
770 GOTO 700
780 REM ■__2_____ GAME OVER _____■
790 CURSOR50,100:PRINT"ｻﾝﾝﾃﾞｽ"
800 FOR I=10 TO 0 STEP-1:SOUND1,500-I*
10,15:SOUND1,501-I*10,14:NEXT
810 FOR I=10 TO 0 STEP-1:SOUND1,400-I*
10,15:SOUND1,401-I*10,14:NEXT
820 FOR I=10 TO 0 STEP-1:SOUND1,300-I*
10,15:SOUND1,301-I*10,14:NEXT
830 FOR I=0 TO 999:NEXT:BEEP:GOTO130
840 REM ■_____ ROUND CLEAR _____■
850 COLOR 1:BLINE(1,1)-(254,29),,BF
860 CURSOR50,10:PRINT"NICE PLAYING"
870 CURSOR80,20:PRINT"NEXT STAGE!  GOO
D LUCK":RO=RO+1
880 FOR I=255 TO 0 STEP -2
890 SPRITE 10,(I,10),8,5:NEXT
900 SPRITE 10,(I,10),8,0
910 FOR I=0 TO 999:NEXT:GOTO1520
920 REM ■_____ ﾀｲﾄﾙ _____■
930 SCREEN2,2:CLS:COLOR1:MAG 1
940 PRINT "  ∩ ∩ ∩ ∩  ∩  ∩    ∩
950 PRINT "  ||||||||  ||  ||   ／／
960 PRINT "  ||＼＼||  ||／＼＼＼／
970 PRINT "  ||    ||  ||＼／／＼／
980 PRINT "  ||    ||  ||  ||  ＼／
990 PRINT "  ||    ||  ||∩∩||  ／＼
1000 PRINT"  ||    ||  |＼||||＼|∩|
1010 PRINT"  |＼＼＼|  ||||＼＼＼||||
1020 PRINT" ／＼＼＼＼＼＼＼＼＼＼＼＼
1030 FOR I=0 TO 140 STEP 8
1040 SPRITE1,(I,50),4,1
1050 SOUND1,I+110,15
1060 SOUND2,I+111,15
1070 SOUND3,1+112,15:NEXT
1080 SOUND4,1,15:LINE(140,5)-(135,30),
6:LINE-(150,30):LINE-(140,60)
1090 FOR I=140 TO 230 STEP 8
1100 SPRITE2,(I+8,50),20,6:SPRITE1,(I,
50),4,1
1110 SOUND1,I+510,15
1120 LINE-(I,60),8:NEXT
1130 SPRITE2,(I,60),0,0:FOR I=0 TO 500
:NEXT:BEEP
1140 SPRITE1,(230,50),0,1
1150 FOR I=60 TO 65
1160 LINE(140,I)-(230,I),8:NEXT
1170 FOR I=60 TO 65
1180 BLINE(140,I)-(230,I)
1190 NEXT:COLOR1
1200 CURSOR140,60:PRINT CHR$(17);"ｶﾞﾝﾊﾞ
ﾚ 4":CHR$(16)
1210 CURSOR40,80:PRINT"Copyright BY VI
SIONS SOFT 1987"
1220 R=0:FOR I=0 TO 999:NEXT:MAG3
1230 FOR I=1 TO 4
1240 R=R+4:ON I GOSUB 1310,1320,1330,1
340
1250 SPRITE 1,(10,100),R,C
1260 CURSOR 40,110:PRINT NA$
1270 CURSOR 40,120:PRINT PA$
1280 FOR J=0 TO 999:NEXT
1290 BLINE(40,110)-(120,130),,BF
1300 NEXT:C=1:GOTO 1350
1310 NA$="ｼﾞｲｻﾏ":PA$="ｺｳｶﾝﾅ ｾﾝｼ":C=1:R
ETURN
1320 NA$="ﾖｳｾｲ":PA$="ｵﾝｾﾝﾉﾖｳｾｲ":C=5:RE
TURN
1330 NA$="ｺﾞﾌﾞﾘﾝ":PA$="ｳﾙｲ ﾔﾂ":C=2:RET
URN
1340 NA$="ｻﾙ":PA$="ﾍﾝﾅ ﾐｶﾀﾞ":C=6:RETURN
1350 SPRITE0,(20,100),4,1
1360 SPRITE1,(80,100),8,5
1370 SPRITE2,(140,100),12,2
1380 SPRITE3,(200,100),16,6
1390 CURSOR 80,150:PRINT"HIT [SPACE] K
EY"
1400 IF INKEY$<>" "THEN1400
1410 REM ■_____ ｶﾞﾒﾝ _____■
1420 SCREEN 2,2:CLS:MAG1
1430 LINE(0,155)-(255,170),5,BF
1440 LINE(0,170)-(255,191),4,BF
1450 FOR I=0 TO 235 STEP 5
1460 LINE(I+20,130)-(I,154),10
1470 NEXT
1480 LINE(0,30)-(255,30),1,B
1490 LINE(240,31)-(255,130),6,BF
1500 LINE(10,50)-(250,55),6,BF
1510 REM ■_____ ﾗｳﾝﾄﾞ ﾋｮｳｼﾞ _____■
1520 BLINE(1,1)-(254,29),1,BF
1530 CURSOR70,10:ON RO GOTO 1540,1550,
1560,1590
1540 PRINT"1 ﾉ ﾒﾝ  ｼﾞｲｻﾏ ｶﾞﾝﾊﾞﾚ":GOTO
140
1550 PRINT"2 ﾉ ﾒﾝ  ﾄﾞｳ ﾀﾉｼｲｶｲ ?":GOTO
140
1560 PRINT"3 ﾉ ﾒﾝ  ﾗｽﾄ ｽﾃｰｼﾞ    ":GOTO
140
1570 REM ■_____ ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ _____■
1580 REM ■_____■
1590 CLS
1600 CIRCLE(120,190),80,7,0.3,,,BF
1610 LINE(0,150)-(255,150),1
1620 FOR I=255 TO 100 STEP -2
1630 SPRITE 10,(I,50),8,5:NEXT
1640 FOR I=50 TO 160 STEP 2
1650 SPRITE 10,(100,I),8,5:NEXT:BEEP
1660 FOR I=160 TO 50 STEP -2
1670 SPRITE 10,(100,I),8,5:NEXT
1680 CURSOR 120,50:PRINT"ｱｯﾀｰ"
1690 CURSOR 120,60:PRINT"ｺｺﾖｰｯ"
1700 FOR I=0 TO 500:NEXT
1710 FOR I=255 TO 80 STEP -2
1720 SPRITE 0,(I,170),0,1:NEXT
1730 FOR I=0 TO 100:NEXT
1740 CURSOR80,130:PRINT"＼ｲｲｷﾓﾁﾀﾞｰ／"
1750 CURSOR80,138:PRINT" ＼      ／ "
1760 SPRITE0,(80,180),0,1
1770 FOR I=0 TO 500:NEXT
1780 FOR I=150 TO 100 STEP -1
1790 SPRITE 1,(I,185),16,1:NEXT
1800 FOR I=191 TO 175 STEP -1
1810 SPRITE 1,(100,I),16,1:NEXT
1820 FOR I=0 TO 999:NEXT
1830 FOR I=0 TO 191
1840 LINE(0,I)-(255,I),1:NEXT
1850 FOR I=0 TO 999:NEXT
1860 FOR I=100 TO 0 STEP -2
1870 SPRITE 10,(I,50),8,5:NEXT
1880 SPRITE 10,(I,50),8,0
1890 FOR I=0 TO 500:NEXT
1900 BLINE(100,50)-(150,60),,BF
1910 CURSOR105,52:PRINT"THE END"
1920 GOTO 1920
1930 REM ■_____ ｷｬﾗｸﾀｰ _____■
1940 RESTORE1970:FOR I=0 TO27:READ D$
1950 PATTERN S#I,D$:NEXT:RETURN
1960 REMｼﾞｲｻﾏ/2 ﾖｳｾｲ ｺﾞﾌﾞﾘﾝ ｻﾙ ｹﾝ ｶｷ
1970 DATA0003030F10141414,100F01110E01
0608,000080E010909090,10E00000E010C020
1980 DATA0000010708090909,0807000007080
0304,00C0C0F008282828,08F0808870806010
1990 DATA0201014221301 90F,070D1102040 8
0808,2040808408983 0E0,C070088040808080
2000 DATA0202030504030 10F,131303030204
040C,4040C048488888F8,C8C8C8C040202030
2010 DATA1F3F7F6361646470,783C1D0E0701
070F,F8FCFE860626260E,1E3CB870E080E0F0
2020 DATA0000000000000001,0102443837 8
E4C0,070F1F1E3C70E0C0,8000000000000000
2030 DATA0000000000001010F,1F3F3F3F3F1F
0F00,00000000C00000F0,F8ECECFCFCF8F000
2040 REM ■_____ END _____■
```



▲《写真1》キャラクタールの紹介がありますリスタートの画面。



▲《写真2》猿が柿を落としてくるから色を考えて塗ってください。



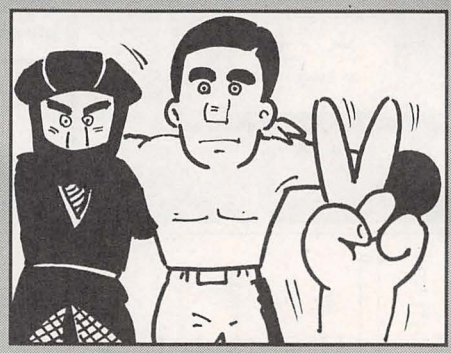
▲《写真3》ゴリラがおすわりしたいそうです。

★影さんはよくパソコンを壊すそうですが、つく美さんはどうして壊さないんですか？影さんより力があるのに。
（大阪府河内長野市・Y・M・H, T. U・K, 13才）……【つく美：私のイメージってなんでこうなったの？もう。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

下手な鉄砲 3連射

YASHA



夜空のディスタンス

ストーリー

緑色の「ユナミくん」が右から左に歩いていたら，黄色い色した「セヤ（なんと読むんだ）」がきて，「われ，どついたる」と言うたので，なぐりあいになりましたとさ。

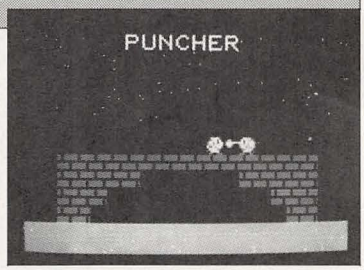
夜だし，下は水だし，水面に映った星をながめつつ，２人はビシバシなぐり合ったとさ。

あそびかた

１Ｐ（右）は4 5で左右，8でパンチです。２Ｐ（左）は，S Dで左右，Aでパンチです。

互いに前進しつつ，なぐりあって橋から落としてください。スコアはなし，勝っても負けても１発勝負です。

もちろん，対コンピュータでも遊べます。



▲《写真１》夜空のディスタンスの実行画面

《リスト１》夜空のディスタンスのプログラム・リスト

```
10 PLAY240:KBUFOFF:REPEATOFF:CLICKOFF:INIT:WIDTH0:CLS4:FORI=240TO244:READA$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(A
$):NEXT:DEFCHR$(32)=STRING$(24,CHR$(0)):DATA 040A6A6006000000003C7AFBFFFF7EBC673C1A2B0F96783C00,00
00FC0C000000000000C0E1E0C0000000000F40000000000
20 INPUT"Player [1]or[2] ";P:IFP=1"B"ELSEIFP=2LABEL"C":CLS:CSIZE3:PRINT#0TAB(6)"PUNCHER":CGEN1:L
INE(4,14)-(35,21),"★",BF:J=12:K=2:FORI=20TO16STEP-2:LOCATE20-J,I:PRINT#0SPC(J);:J=J-K:K=K+2:NEXT
ELSE20:LABEL"A":I$=MID$(T$(L),RND*6+1,1):RETURN
30 LINE(0,174)-(319,199),PSET,1,BF:FORJ=0TO174STEP174:FORI=0TO50:PSET(RND*319,J+RND*80):NEXTI,J:
SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,0:M=1:M$="-D-D-D D-D-D F-F-F D-D-D F-F-F D-D F G#G G F D":PLAY"V16:
V1605A9R003":PLAY1800:X=34:Y=4:A=0:B=0:KEY0,""
40 SOUND7,48:COLOR7:M=M+2+(M=45)*46:PLAY"!"+MID$(M$,M,2):SOUND9,16
50 XX=X:I$=INKEY$:KEY0,"":X=X+((I$="4")*(X-2)Y)*(A=0)-(I$="5"ANDA=0))*2:A=A-1-(A=0):IFA=0ANDI$="
6"A=3:PLAY"05C0GEC"ELSEIFXX<>X LOCATEXX,12:PRINT#0" ";
60 LOCATEX,12:PRINT#0"★";:IFA>1LOCATEX-2,12:PRINT#0"▲";:IFA=3ANDY=X-2Y=Y-2:B=2:PLAY"03CEGC":COLO
R,3:COLOR,0:ELSEELSEIFA=1LOCATEX-2,12:PRINT#0" ";
70 ON P GOSUB"A":YY=Y:Y=Y-((I$="D")*(Y+2<X)*(B=0)-(I$="S"ANDB=0))*2:B=B-1-(B=0):IFB=0ANDI$="A"B=
3:PLAY"05E0+CGE"ELSEIFYY<>Y LOCATEYY,12:PRINT#0" ";
80 LOCATEY,12:PRINT#0"■";:IFB>1PRINT#0"▲";:IFB=3ANDX=Y+2X=X+2:A=2:PLAY"03EG+CE":COLOR,3:COLOR,0:
ELSEELSEIFB=1LOCATEY+2,12:PRINT#0" ";
90 IFX=36A$="★":J=X:GOTO100ELSEIFY=2A$="■":J=Y:GOTO100ELSE40
100 FORI=12TO20STEP2:LOCATEJ,I:PRINT#0" ";:LOCATEJ,I+2:PRINT#0A$;:PAUSE1:NEXT:LOCATEJ,I:PRINT#0"
 ";:PLAY"O3+C6B5AGFEDC7":CGEN:LOCATE8,8:PRINT#0"HIT [SPACE]";:WHILEINKEY$<>" ":WEND:RUN:LABEL"B"
:T$(1)="DDFFFA":T$(2)="DDDFFA":T$(3)="DDDDAA"
110 INPUT"Level [1][2][3] ";L:IFL<1ORL>3GOTO110ELSE"C":DATA 00307F7830000000000002F0000000000000
3030000000000,20565F0F6600000020505400F06001E63C58D6F6691E3C00,0000000000000000DFDFDF00FDFDFD0000
00000000000000
```

少年忍者・中村くん

ストーリー

忍者の中村くんは，未熟者なので，テレポートの術しかできないのでした。どうしようもなくなった作者は，このゲームのストーリーを「これは練習している画面」ということで落ちつきました。めでたし。

遊びかた

テンキーで赤い忍者の中村くんのカーソルを動かし，スペース・キーでそこに中村くんをワープさせることができます。

練習相手の青いロボット忍者・岡留くんが，やっぱり同じふうに追ってくるので，適当に逃げながら，敵の体にカーソルを合わせてワープさせてやる

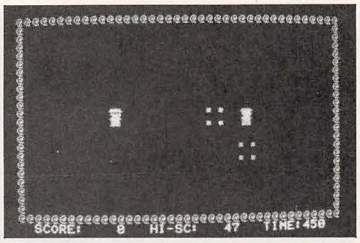
★愛読者カードの今月号でおもしろかった記事というところは，ベーマガの全部がおもしろくて，ついつい全部と書いています。（福井市・出村　大13才）……【編：そう言うわりには，しっかり書いてるぞ。０Ｆが１位？】

と倒したことになります。

同じように自分がやられると1発でEND。あと，タイムアップにも気を付けて。リバイバルシネマに気をつけましょう(イミなし)。



▶《写真2》少年忍者・中村くんの実行画面

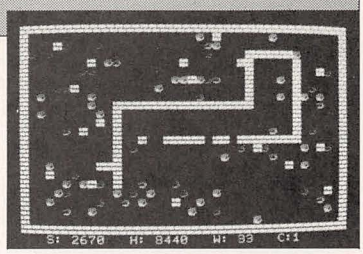


《リスト2》少年忍者・中村くんのプログラム・リスト

```
1 DEFINTA-Z:RESTORE:WIDTH40:PLAY300:GOSUB9:CLICKOFF:DEFFNA=INT(RND*2):INIT:CLS:COLOR4:LINE(0,0)-
(39,23),"@",B:S=0:L=9:S$="  ↓←  ":H$="■ ■↓←■ ■"
2 X=17:Y=11:A=FNA*36+1:B=FNA*20+1:V=X:W=Y:Q=A:R=B:CGEN:LINE(1,1)-(38,22)," ",BF
3 J=1:T=500:REPEAT:FORI=0TO1:O=X:P=Y:K=STICK(0):X=X+((K=4ANDX>1)-(K=6ANDX<37))*2:Y=Y+((K=8ANDY>1
)-(K=2ANDY<21))*2:IFSTRIG(0)=-1OR K=5LOCATEV,W:CGEN1:COLOR7:PRINT"EF↓←UV";:PLAY"06V15C0DEFG":LO
CATEV,W:CGEN:PRINTS$;:V=X:W=Y
4 COLOR2:CGEN:LOCATEO,P:PRINTS$;:LOCATEX,Y:PRINTH$;:CGEN1:COLOR7:LOCATEV,W:PRINT"AB↓←QR";:IF(V=
O)*(W=R)GOTO7ELSENEXT:C=A:D=B:A=A+SGN(V-A)*2:B=B+SGN(W-B)*2:COLOR1:CGEN:LOCATEC,D:PRINTS$;:LOCAT
EA,B:PRINTH$;:PLAY"05V6"+MID$("CEGEGE",J,1)+"0"
5 J=J+1:J=J+(J>6)*6:IF RND*10>L OR V=A AND W=B AND RND*10>L-5 LOCATEQ,R:COLOR7:CGEN1:PRINT"EF↓←
UV";:PLAY"V1505C0DEFG":CGEN:LOCATEQ,R:PRINTS$;:Q=A:R=B
6 COLOR7:CGEN1:LOCATEQ,R:PRINT"CD↓←ST";:CGEN:LOCATE2,24:PRINTUSING"SCORE:#####   HI-SC:#####
TIME:###";S;H;T;:T=T-5:IF Q=V AND R=W GOTO8ELSE UNTILT<0:GOTO8
7 S=S+T/100*10:PLAY"04V15C0EG+CGECEGECCC7+A3R":L=L-1:IF L=4 L=7:GOTO2ELSE 2
8 PLAY"03C9":KEY0,"":COLOR6:LOCATE15,10:PRINT"GAME OVER";:INIT:LOCATE13,14:PRINT"HIT ANY KEY !";
I$=INKEY$(1):PAUSE3:IF HSC H=S:S=0:L=9:GOTO2ELSE S=0:L=9:GOTO2
9 FORI=1TO12:READJ,B$:DATA 65,0000000409050001 1F3F7F1D1D1F0F0700000000D0D070001,66,0000004020400
00F0F8FC7070F0E0C0000000606080C81020,67,1F3F7F10101F0F0702010204060000010201020000000001,68,F0F8FC
1010F8F0E080000040C0081020800080000000000
10 DEFCHR$(J)=HEXCHR$(B$):DATA 81,0401020000000000A1B3F1F0F1F1F0E1E0503030000000001E,82,0000806000
0000A0F0F8F080F0F0E0F000800806000000F0,83,1E3D1E001F1F0E0A0103030F0000001E0503030000000001E,84,F0
78F060F0F0E0A0008080808000000F0008080600000000F0
11 NEXT:RETURN:DATA 69,03163B1B66BEC75A03163B1B66BEC75A03163B1B66BEC75A,70,B0F8546EF6B96FCEB0F85
46EF6B96FCEB0F8546EF6B96FCE,85,397D661B3C3D1B07397D661B3C3D1B07397D661B3C3D1B07,86,B5DBD468EC5CB
8D0B5DBD468EC5CB8D0B5DBD468EC5CB8D0
```

X1シリーズ

雀拳パニック



▶《写真3》雀拳パニックの実行画面

内容&遊びかた

ジントリゲーム（カバトリゲーム）のバリエーション。「手」をテンキーまたはジョイスティックで上下左右に動かし，ジャンケンで勝てる手をつぎつぎに取っていってください。あいこや負けの場合はEND。もちろん壁にぶつかってもEND。モタモタ何も取らずにいてもENDです。

何回か勝ち続けると，自分の後ろの壁は消えます。ですから，希望を持って遊びましょう。

《リスト3》雀拳パニックのプログラム・リスト

```
10 DEFINTA-Z:CLICKOFF:INIT:WIDTH40:DIM X(100),Y(100):GOSUB110:P$=P$+" D■F A-A D■F A-A D■F A B+C
B A■F"+P$:P2$="D5DC-A7C5D8F7E5D7C5-A7C5D9"
20 INIT:CLS:CSIZE3:CGEN1:FORI=1TO220:PRINT#0"■";:NEXT:CGEN:LOCATE6,4:PRINT#0"JONG-ken PANIC";:LO
CATE12,12:CGEN1:PRINT#0" ± ■ ■ ";:SOUND7,56:PLAY500:PLAY"04V15"+P2$+":04V12R5"+P2$:LOCATE6,18:CG
EN:CFLASH1:PRINT#0"PUSH [Trigger]";:GOSUB"A"
30 INIT:CLS:CGEN1:LINE(0,0)-(39,23),"■",B:S=0:L=1:M=3:T=1:X=19:Y=10:J=6:E=100:G=0:FORI=1TO4:K$(I
)=MID$("±■■■",I,1):NEXT:P$=P$+" E■G B-B E■G B-B E■G B■G B■G E D
40 COLOR6:PLAY"03V15"+MID$(P$,T,2)+"0":SOUND13,0:SOUND12,20:SOUND8,16:T=T+2+(T>126)*128:LOCATE3,
24:CGEN:PRINTUSING"S:#####0   H:####0   W:###   C:#";S;H;E;M-G;
50 COLOR7:CGEN1:E=E-1:IF E<0GOTO90 ELSE LOCATERND*37+1,RND*21+1:PRINT" ";:A=RND*37+1:B=RND*21+1:
A$=K$(RND*3+1):IF(ABS(A-X)>2)*(ABS(B-Y)>2)LOCATEA,B:PRINT A$;
60 K=STICK(0)+STICK(1):X(E)=X:Y(E)=Y:IF K=2 OR K=6 OR K=8 OR K=4 ELSE K=J
70 X=X+(K=4)-(K=6):Y=Y+(K=8)-(K=2):J=K:LOCATEX(E),Y(E):PRINT"■";:L$=CHARACTER$(X,Y):LOCATEX,Y:PR
INTK$(L);:M$=K$(L)+L$:IF L$=" "GOTO40 ELSE IF M$="±■"OR M$="■■"OR M$="■±"ELSE 90
80 PLAY"05V15C0■CD■DEF":S=S+E:G=G+1:L=RND*2+1:IF G<M GOTO 40 ELSE G=0:FOR I=E TO 99:LOCATEX(I),Y
(I):PRINT" ";:NEXT:M=M+1+(M>8):E=100:GOTO40
90 PLAY"02V15C5R9R":INIT:CLS:CSIZE3:LOCATE10,6:PRINT#0"GAME OVER":P3$="04+C8B6AGFEDC-CG-G+C9":PL
AY"V15"+P3$+":V13R7"+P3$:P$=LEFT$(P$,96):IF HSC H=S
100 LOCATE6,14:CFLASH1:PRINT#0"PUSH [Trigger]";:INIT:GOSUB"A":GOTO20:LABEL"A":INIT:T=0:WHILET=0:
T=STRIG(0)+STRIG(1):WEND:RETURN
110 S$=STRING$(16,"0"):DEFCHR$(32)=HEXCHR$(S$+S$+S$):DEFCHR$(241)=HEXCHR$("002AAAA703FE7C00"+S$+
S$):DEFCHR$(242)=HEXCHR$(S$+"0A0AAAAF03FE7C00"+S$)
120 DEFCHR$(243)=HEXCHR$(S$+S$+"2AAAAAA9F3FE7C00"):H$="DFDFDF00FBFBFB00":DEFCHR$(244)=HEXCHR$(H$
+S$+H$):P$="-A■C E-E-A■C E-E-A■C E■F G■F E■C":RETURN
```

★こをめ人はし何いでょかはきいてめ人えいこをせ人えい－－－

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

AAVG桃三郎（ももさぶろう）



NAMCO 2

★ストーリー

「桃次郎が殺された！」
という，うわさを耳にした弟の桃三郎は，いつものようにイヌとサルとキジを呼んだ。イヌとサルはすぐにきたのだが，キジがこない。
「キジーッ」
と呼んだら，なぜか騎士が来てしまったとさ。

そして4人は，桃次郎を生き返らせるために「復活の石」を集めに町へと向かった。

★遊びかた

はじめに，4人の中から1人を選んでスタートします。その4人の特徴は，

桃三郎…スピードは速いが武器が剣なので，あまりよくない。

イヌ…左右のスピードは速いが上下が遅い。ほえることができてナカナカ使える。

サル…上下は速いが左右が遅い。攻撃は強力で，必ず画面上の敵1匹を殺す。しかし，ＬＩＦＥが一つ減る。

キジ…ヨロイを着てるのでノロイ。剣が左右にでるのでまあまあといったところ。

これらの選びかたはスペース・キーで「フキダシ」を動かして，リターン・キーで決定します。

選んだ人をテンキーかジョイスティックで左右に動かし，スペース・キーかトリガ1でジャンプします。

Ｘかトリガ2で攻撃です。テンキーの2を押すと，下に落ちます。8を押すとビルの窓に入ります。

オニに攻撃すると，オニは死にます。2匹倒すと，音がしてＬＩＦＥとカギが増えます。

カギを持っているときに限り，ビルの窓に入れます。入って，人がいると，おいだされ，ＬＩＦＥ－1となり，いないとＡＶＧモードに入ります。ＡＶＧモードでクリスタルを見つけたら，自分の家に帰ってください。帰るには，スタート地点（画面左下）の窓に入ればＯＫ（カギがいるよ）。

そこでまた1人選びます。しかし，一度クリスタルを取った人は選べません。

こうして，1人が一つずつ合計四つのクリスタルを集めればクリアです。

オニに当たるか，人のいる窓に入るか，ＡＶＧモードで家の人が帰ってくるかするとＬＩＦＥが－1され，0になるとゲーム・オーバーです。コンティニューはリターン・キーです。

★ＡＶＧモード

ビルの窓に入り，中に人がいなければ，ＡＶＧモードに突入します。ここでは，テンキーで「動詞」，「名詞」の順で数字を入れてください。反応するとメッセージが，しないと「ダメ！」と表示されます。こうして入力していって，うまくクリスタルを見つけてください。

外にでたいときは5を2回押してください。

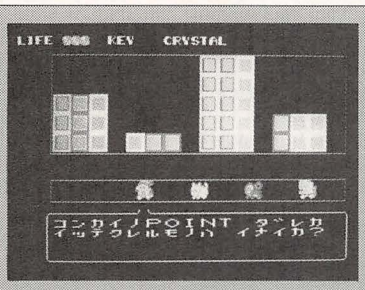
★プログラム

最後のほうのデータ文にへんな文字がいっぱいあるでしょう。ＰＯＫＥ＆Ｈ０１Ａ２，＆ＨＢ７↵と入力後，ＥＳＣキーを押すごとにＣＴＲＬ＋Ｍで M̂が，ＣＴＲＬ＋Ｄで D̂がでます。あとはこれらの応用です。

★最後に

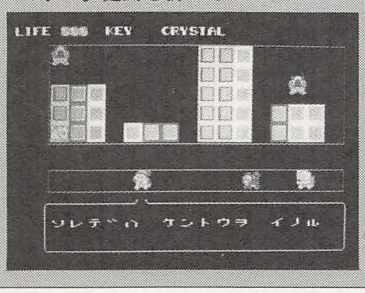
このゲームは，ＡＡＶＧ(アクティブ・アドベンチャーゲーム)です。すごいでしょ。ＡＶＧ部分は簡単なので，アクション・ゲームとして遊んでください。

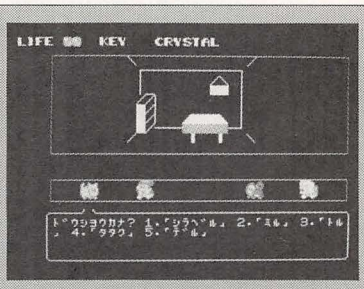
全4面，感動のエンディングをぜひ見よう！



▲〈写真1〉さあ，まずはだれがポイントマンになるかな

▼〈写真2〉イヌがいったようですね。健闘を祈るぞと





▲〈写真3〉ビルの窓から侵入。これがＡＶＧモードだよ

★先日買ったＭＳＸ２用バブルボブルが，ベーマガ3冊の下じきになって植移カセット(もうゲームができない)になってしまった。(大阪府堺市・**ムーミン谷からきた男14才**)…**【編：ベーマガの重みが身にしみたでしょう。】**

```
10 '▂▂▂▂ AAVG MOMOSABURO  By NAMCO 2 ▂▂▂▂
20 INIT:WIDTH 40:CLICK OFF:CLS4:OUT &H1C00,&HE:CO=1
30 DIM B(96),T(96),W(96),C$(11),S$(39,24)
40 :
50 '▂▂▂▂ CHARACTER SET ▂▂▂▂
60 IF MID$(CGPAT$(90),31,1)="■" THEN 120 ELSEPRINT"PCG SETTING NOW !!"
70 RESTORE 1840:FOR A=97 TO 141:READ A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$)
80 A=A+1:DEFCHR$(A)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
90 FOR A=32 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(A),8):FORC=1TO8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,C,1)))
100 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$))
110 NEXT:DEFCHR$(A)=D$+D$+D$+D$="":NEXT:DATA 2,5,7,3,6,2
120 RESTORE110:CLS4:FORA=0TO2:READB,C:COLORB:LINE(A*16,0)-(A*16+15,15),PSET,,BF
130 COLOR C:LINE(A*16+2,2)-(A*16+13,13),PSET,,B
140 LINE(A*16+3,3)-(A*16+12,12),PSET,1,BF:NEXT:COLOR 7
150 GET@(0,0)-(15,15),B,7:GET@(16,0)-(31,15),T,7:GET@(32,0)-(47,15),W,7:CLS4
160 :
170 '▂▂▂▂ MANY DATAS READ ▂▂▂▂
180 RESTORE1630:FORR=1TO4:READ R$(R):NEXT:FORR=1TO4:READ L$(R):NEXT
190 RESTORE1680:FORA=1TO11:READ A$,B$:C$(A)=A$+"←↓"+B$:NEXT:C$(0)="  ←↓  "
200 RESTORE1690:FORA=1TO9:READ RO$(A):NEXT:CGEN1
210 RESTORE1720:FOR A=1 TO 4:READ M$(A):NEXT:RESTORE 220
220 FORA=1TO4:READ M(A),SX(A),SY(A):NEXT:DATA 2,2,2,3,2,1,6,1,2,7,1,1
230 RESTORE1740:FORA=0TO9:READB,C,D$:I(A)=10-B:K(A)=10-C:MS$(A)=MIRROR$(D$)
240 NEXT:RESTORE1790:FORA=0TO10:READE$(A):NEXT:R=CO:L=3:K=0
250 B1$="CRDRCCDEDERFRFEDCCDEDEFERGFFEEDDCRDRCCDEDERFRFGABBAGBAGARCCCDDEFGGGGFRGAGFREREEEFRERDRC
REDRCRCCCDDDDRDDDEEEEREEEFFEFGGFGAAAAAAAA"
260 CL=0:FORA=1TO4:CL(A)=0:NEXT
270 :
280 '▂▂▂▂ STAGE WRITE ▂▂▂▂
290 CLS4:LINE(30,15)-(289,97),PSET,4,B:GOSUB 300:GOTO 320
300 CONSOLE:LOCATE0,0:PRINT"LIFE "+STRING$(L,"▄")+"  KEY "+STRING$(K,"_");
310 PRINT"  CRYSTAL "+STRING$(CL,"| ")+"   ":RETURN
320 LINE(30,119)-(289,137),PSET,4,B:LOCATE3,18:CGEN:PRINT"┌"+STRING$(32,"─")+"┐
330 FORA=19TO22:LOCATE3,A:PRINT"|"+STRING$(32," ")+"|":NEXT:LOCATE3,23
340 PRINT"└"+STRING$(32,"─")+"┘":B=1:FOR X=1 TO 16:A=INT(RND(1)*3)+1
350 FOR Y=-1TO-VAL(MID$(R$(R),X,1))STEP-1:S$(X*2+2,12+Y*2)=MID$(L$(R),B,1)
360 ON A GOSUB 370,380,390:B=B+1:NEXT Y,X:GOTO 410
370 PUT@((X+1)*16,(Y+6)*16)-((X+2)*16-1,(Y+7)*16-1),B,PSET,7:RETURN
380 PUT@((X+1)*16,(Y+6)*16)-((X+2)*16-1,(Y+7)*16-1),T,PSET,7:RETURN
390 PUT@((X+1)*16,(Y+6)*16)-((X+2)*16-1,(Y+7)*16-1),W,PSET,7:RETURN
400 PUT@(56,120)-(71,135),B,PSET,7:RETURN
410 X(1)=4:X(2)=36:Y(1)=2:Y(2)=2
420 :
430 '▂▂▂▂ TALK MODE ▂▂▂▂
440 CONSOLE:CGEN1:LOCATE 13,15:PRINT"db    lj    tr    lz"
450 LOCATE 13,16:PRINT"hf    pn    xv    _~":CGEN:X0=7:X1=13:GOSUB 490:GOTO500
460 CGEN:CSIZE2:CONSOLE19,4,4,32:LOCATE4,22:FOR A=1 TO LEN(A$)
470 PRINT#0MID$(A$,A,1);:IF MID$(A$,A,1)<>" "THENPLAY500:PLAY"O4G1"
480 PLAY500:PLAY"R2":NEXT:PRINT"↓":PAUSE8:CSIZE0:CGEN1:RETURN
490 CONSOLE:CGEN:LOCATEX0,18:PRINT"──":LOCATEX1,18:PRINT"┘└":CGEN1:RETURN
500 A$="ｺﾝｶﾉPOINT ﾀﾞﾚｶ ｲｯﾃｸﾚﾙﾄｴｲ ｲﾅｲｶ?":GOSUB 460:PO=1:SOUND 7,24:PLAY250
510 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0THEN 530 ELSEPAUSE1:PLAY"::O4G0V13#FV11FV7EV15"
520 X0=X1:X1=X1+6:PO=PO+1:IF X1=37 THEN PO=1:X1=13:GOSUB490 ELSEGOSUB 490
530 IF INKEY$(0)<>"M"THEN 510 ELSEA$=M$(PO):GOSUB 460:X0=X1:X1=13:GOSUB 490
540 IF CL(PO) THEN A$="ｳｶｶﾞ ｵﾏｴﾊ ｸﾘｽﾀﾙｦﾓｯﾃｲﾙｶﾗ ﾀﾞﾒﾀﾞ｡":GOSUB460:GOTO 440
550 A$="ｿﾚﾃﾞﾊ ｶﾝﾄｳﾃﾞｲﾙ":GOSUB 460:CONSOLE:LOCATE 7+PO*6,15:PRINT C$(0)
560 CGEN1:LOCATE4,10:PRINTC$(M(PO)+1):X=4:Y=10:M=1:J=0:J(1)=0:J(2)=0:T=0:BG=-1
570 :
580 '▂▂▂▂ POINT MAN MOVE ▂▂▂▂
590 FORF=1TO2:BG$=B1$:GOSUB1590:IFU<>0THEN900 ELSEIFMU<>0THENMU=MU-1:COLOR5
600 A=STICK(0)+STICK(1):VY=0:VX=0:IF A=0 OR A MOD 2=1 THEN 620
610 VX=(A=4)-(A=6):IF A=8 THEN 780 ELSEIF A=2THENJ=0:VY=1:GOTO630 ELSEM=VX
620 IF J<>0 THEN VY=-1:J=J-1 ELSEIF POINT(X*8,(Y+2)*8)=0 THEN VY=1
630 IF Y+VY<2 OR Y+VY>10 THEN VY=0:J=J-1:IF J=0 THEN 650
640 IF VY=0 AND J<1 AND STRIG(0)+STRIG(1)THEN J=1:VY=-1:GOTO 630
650 VX=VX*-(X+VX>3 AND X+VX<35):IF VX=0 AND VY=0 THEN LOCATE X,Y:GOTO 670
660 LOCATE X,Y:PRINT C$(0):X=X+VX*SX(PO):Y=Y+VY*SY(PO):LOCATE X,Y
670 PRINT C$(M(PO)+M):COLOR7:IF INKEY$(0)="X"OR(INP(&H1B00)AND64)=0THEN840
680 :
690 '▂▂▂▂ ONI ▂▂▂▂
700 BG$=B1$:GOSUB1590:VX=0:VY=0:IF J(F)>0 THEN J(F)=J(F)-1:VY=-1 ELSE VY=1
710 IF POINT(X(F)*8,(Y(F)+2)*8)<>0 OR Y(F)+VY*(3-F)>10THEN J(F)=1:VY=-1:JJ=1
720 IF Y(F)+VY*(3-F)<2 THEN VY=0:J(F)=J(F)-1 ELSEIFJJ=1AND RND(1)<.9THEN VY=0
730 LOCATEX(F),Y(F):PRINTC$(0):X(F)=X(F)+SGN(X-X(F))*F:Y(F)=Y(F)+VY*(3-F)
740 LOCATEX(F),Y(F):PRINTC$(9):IF ABS(X-X(F))<2 AND ABS(Y-Y(F))<2THEN 1130
750 JJ=0:NEXT:GOTO 590
760 :
770 '▂▂▂▂ POINT MAN CHENGE ▂▂▂▂
780 IF POINT(X*8,Y*8)=0 THEN 620 ELSECOLOR7:IF X<>4 OR Y<>10 THEN 1220
790 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):LOCATE7,15:PRINTC$(M(PO)+1):X0=13:X1=7:GOSUB 490
800 IF K=0 THENA$="ｿﾗﾏｯﾀ!! ｶｷﾞｶﾞ ｶﾏｯﾁｬｶﾙ!":GOSUB460:CONSOLE:LOCATE7,15:PRINTC$(0):LOCATEX,Y:PRINTC$
(M(PO)+1):GOTO 620 ELSEK=K-1:GOSUB 300:A$="ﾌｰｻｶﾚﾀ! ｺﾂｹｲ ｺﾂｹｲ。"
810 IF CL=4THEN1480 ELSEGOSUB 460:CONSOLE:LOCATE 7,15:PRINTC$(0):GOTO 440
820 :
830 '▂▂▂▂ ATACK ▂▂▂▂
840 ON PO GOTO 850,890,950,970
850 A$=SCRN$(X+M*2,Y,1):LOCATEX+M*2,Y-1:PRINTC$(10-(M=1)):IF A$<>" "THEN870
860 PAUSE1:LOCATEX+M*2,Y:PRINT"  ":GOTO 700
870 FORA=1TO2:IFABS(X+M*2-X(A))<2AND ABS(Y-Y(A))<2THENAA=A:A=2
880 NEXT:GOTO 1050
890 U=3:PLAY512:PLAY"05F0GAB#AV14AGV13FV12EV11DV15":TX=X:TV=M*2
900 PAUSE1:LOCATETX,Y:PRINT" ":TX=TX+TV:IF TX<0 OR TX>39 THEN U=0:GOTO 700
910 A$=SCRN$(TX,Y,1):LOCATETX,Y:PRINT"▄"
920 IF A$=" "THENU=U-1:IFU=0THENLOCATETX,Y:PRINT" ":GOTO 700ELSE700
930 FORA=1TO2:IFABS(TX-X(A))<2AND ABS(Y-Y(A))<2THENAA=A:A=2:U=0
940 NEXT:GOTO 1050
950 IFL=<1THEN700 ELSEL=L-1:GOSUB300:PALET0,2:PLAY500:PLAY"O6G1V13GV11GV7GV15
960 PALET:AA=INT(RND(1)*2)+1:GOTO 1050
970 A$=SCRN$(X-2,Y+1,1):B$=SCRN$(X+3,Y+1,1):LOCATEX-2,Y+1:PRINT"| ■↔■"
980 IF A$<>" "THEN 1000 ELSEIF B$<>" "THEN 1000
990 PAUSE1:LOCATEX-2,Y+1:PRINT"  ↔  ":GOTO 700
1000 FORA=1TO2:IFABS(X-2-X(A))<2AND ABS(Y+1-Y(A))<2THENAA=A:A=2
1010 IFABS(X+3-X(A))<2AND ABS(Y+1-Y(A))<2THENAA=A:A=2
1020 NEXT:GOTO 1050
1030 :
```

★ウチの弟は、ＰＣ－Engineの「功夫」（クンフー）を「いさお」と読んだマーイなやつです。(長崎県南高来郡・このハガキをだした翌日17才になる南高ＳＣＰＵだっ)…【編：まあ、どっちでもいいんじゃない？】

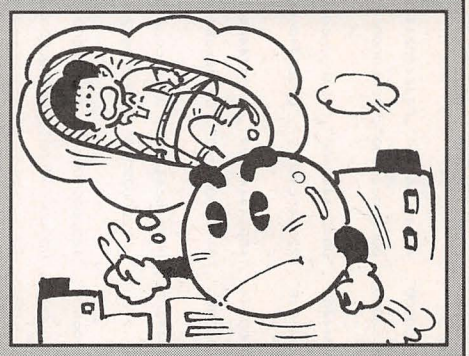
メーカーズ

★このハガキは６才の妹にむりやり書かされたものです。アンケートがめちゃくちゃですみません。(山形市・仁藤綾子６才)……【編：こんどは，妹にむりやり書かせてみてね。影：ところでお姉さん，あなたの名前は？】

```
1040 '▂▂▂▂ ONI DEAD ▂▂▂▂
1050 CREV1:LOCATEX(AA),Y(AA):PRINTC$(9):CREV:PLAY 7500
1060 A$="B2ABAAGABAGGGFGEFAGFEFGDFEFDEEFDDEDDCDCEDDFECCDCECDEFDCC"
1070 PLAY"O6"+A$+"O2"+A$+":O5"+A$+"O3"+A$:LOCATEX(AA),Y(AA):PRINTC$(0)
1080 X(AA)=4:Y(AA)=2:LOCATEX(AA),Y(AA):PRINTC$(9):T=T+1
1090 IF T MOD 2=0THENPLAY250:PLAY"O5V12C2V15BV10AV15":K=K+1:L=L+1:GOSUB 300
1100 LOCATEX-2,Y:PRINTC$(0):LOCATEX+2,Y:PRINTC$(0):GOTO 700
1110 :
1120 '▂▂▂▂ POINT MAN DEAD ▂▂▂▂
1130 IF MU>0 THEN 750 ELSE PLAY120:A$="C0EV14CEV12CEV10CEV8CEV15":Z=1
1140 PLAY"O4"+A$+":R004"+A$:L=L-1:GOSUB300:IF L>0 THEN MU=10:GOTO 750
1150 FORA=1TO20:PLAY512:PLAY"C0D":LOCATEX,Y:PRINTC$(M(PO)+Z):Z=-Z:NEXT:CO=1
1160 P$="GFEGREFGAGFAREFGBAGBRGFED---C":BG$=P$:BG=-1:B$="GAME  OVER"
1170 FORA=1TO29:LOCATE15,5:COLORA MOD 7+1:PRINTB$
1180 GOSUB1590:FORB=1TO20:I$=INKEY$(0):IF I$="H"THENB$=" CONTINUE ":CO=R
1190 NEXT B,A:PLAY"R":COLOR7:GOTO 180
1200 :
1210 '▂▂▂▂ AVG MODE ▂▂▂▂
1220 IF X MOD 2=1 OR Y MOD 2=1 THEN 620 ELSEX0=X1:X1=7:GOSUB490:LOCATEX,Y
1230 PRINTC$(0):LOCATE7,15:PRINTC$(M(PO)+1):IF K=0 THEN 800
1240 K=K-1:GOSUB 300:A$="ヨシ ｺﾘｲﾆ ｶｲﾛｳ":GOSUB460
1250 IF CL(PO) THENA$="ｳﾜｯ ｸﾘｽﾀﾙｶﾞ ﾁｶﾗﾆﾖｯﾃ ﾌｸｼﾞﾗﾚﾃｲﾙ!!":GOSUB460:GOTO 1130
1260 CONSOLE:H=0:IF S$(X,Y)="3" THEN H=1:GOTO1300
1270 IF S$(X,Y)="2"THEN 1300 ELSELOCATE7,15:PRINTC$(0)
1280 GOSUB480:X0=X1:X1=7:GOSUB490:A$="ｺﾗｰｯ ﾋﾄﾘｳﾁﾆ ｶｯﾁﾆｶｲﾘﾔｶﾞｯﾃｰ!!!":GOSUB460
1290 CONSOLE:LINE(56,120)-(71,135),PSET,0,BF:GOTO 1130
1300 FORA=1TO7:PALETA,0:NEXT:PALET4,4:CGEN:FORA=1TO2:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(0)
1310 NEXT:FORA=1TO9:LOCATE12,A+1:PRINTRO$(A):NEXT:CONSOLE19,4,4,32:CLS
1320 A=INT(RND(1)*2)+1:SO=5+(A=1)*5:SS=7+(A=1)*5:S1=10+(A=1)*5
1330 CLS:CGEN:PRINT"ﾄﾞｳｼﾖｳｶ? 1.ｳﾗﾍﾞﾙ, 2.ﾃﾙ, 3.ﾄﾚﾙ, 4.ﾀﾀｸ, 5.ｻﾞﾙ,"
1340 I=STICK(0)+STICK(1):IF I=0 OR I>5 THEN 1340 ELSEPLAY512:PLAY"O5G0FEB"
1350 PAUSE3:PRINT"↓↓ﾅﾆｶ? 1.ﾀｰｺﾞﾙ, 2.ﾀﾅ, 3.ｲ, 4.ｶﾍﾞ, 5.ﾄﾋﾟｳ,"
1360 J=STICK(0)+STICK(1):IF J=0 OR J>5 THEN 1360 ELSEPLAY"CEGDFAB":CLS
1370 IFH=0AND SO=SS THENA$="ｳﾏｯﾀｲｲﾝﾋﾄｶﾞ ｶｴｯﾃｷﾀ!":GOSUB460:PAUSE5:GOTO1430
1380 IF I=I(SO) AND J=K(SO)THEN A$=MS$(SO):SO=SO+1:GOSUB 460:PAUSE8:GOTO 1410
1390 IF I=5 THEN A$="ｳﾜｶｶﾞﾅｲ ﾁﾞｮｳ,":GOSUB460:GOTO 1430
1400 A$="ﾀﾞﾒ!":GOSUB460:GOTO 1330
1410 IF SO<S1 THEN 1330 ELSEA$="E3CDEFCDEA4GFEF7":B$="E5R8A4":PLAY120:SOUND7,56
1420 PLAY"O3"+A$+":O4"+A$+":O2"+B$:CL=CL+1:GOSUB300:MU=10:CL(PO)=1:S$(X,Y)="1"
1430 CONSOLE2,9,0,39:CLS:CONSOLE:FORA=1TO2:LOCATEX(A),Y(A):PRINTC$(9)
1440 NEXT:LOCATEX,Y:PRINTC$(M(PO)+M):PALET:LOCATE7,15:PRINTC$(0):J=0
1450 IF H=0 AND SO=SS THEN1280 ELSE750
1460 :
1470 '▂▂▂▂ ROUND CLEAR ▂▂▂▂
1480 A$="ヨｵﾋﾟﾅﾀｲ! ｸﾘｽﾀﾙｶﾞｿﾛｯﾀﾘﾟ!":GOSUB460:CONSOLE:LOCATE7,15:PRINTC$(0)
1490 LOCATEPO*6+7,15:PRINTC$(M(PO)-1):X0=X1:X1=13:GOSUB490
1500 A$="ｿﾚﾃﾞﾊ ﾜﾀﾞｼﾏｽﾍ ｼｭｯﾊﾟﾜﾀﾞｯｼｭ!":GOSUB460:CONSOLE:FORA=1TO30:LOCATE5,15
1510 PRINTCHR$(8):LOCATE5,16:PRINTCHR$(8):PAUSE1:NEXT:SOUND7,56
1520 P$="C1DEFGFEDCDEFGFEDG3BGA7":PLAY180:PLAY"O4"+P$+":R004"+P$+":R104"+P$
1530 SOUND7,24:R=R+1:IF R<5 THEN260
1540 :
1550 '▂▂▂▂ ENDING ▂▂▂▂
1560 CGEN:LOCATEX0,18:PRINT"—":FORF=0TO10:A$=E$(F):GOSUB460:NEXT:CONSOLE
1570 LOCATE16,5:CGEN1:PRINT"THE  END":BG=-1:LABEL"A":GOSUB1590:GOTO"A"
1580 :
1590 '▂▂▂▂ SUB ▂▂▂▂
1600 SOUND8,0:BG=(BG+1)MOD LEN(BG$):A$=MID$(BG$,BG+1,1)
1610 PLAY7500:PLAY"O4"+A$+"0":SOUND8,-(A$<>"R")*15:RETURN
1620 :
1630 '▂▂▂▂ MANY DATAS ▂▂▂▂
1640 DATA 3330111055502220,1122234444322211,5040302002030405
1650 DATA 5432100000012345,2321232121212121213212121232121
1660 DATA 2221212121121132113211321132111321121212212
1670 DATA 1131113111122222111131111311,2232222223222223222222222322222
1680 DATAdb,hf,lj,pn,ac,eg,ik,mo,tr,xu,!z,_~,qs,uw,y(,)<,▮▮,▮▮,"  ",▮,"  ",▄
1690 DATA"\            /"," ┌──────┐"," |       /\ |"," |_      ▄ |
1700 DATA" //        |"," ▮/        |"," ▮/  ▄▄▄  |"," ▮/▬▬▬▬┘
1710 DATA"/     ▌ ▌ \
1720 DATA"ｲｲﾈ ｲｲﾖ ｵﾚｶﾞｲﾁﾊﾞｲｲﾝﾀﾞﾛ!","ｴﾞｸｶﾞ ｲｸﾝﾀﾞ ﾜﾝ!","ﾍｯｲｯﾁｬﾝ-。"
1730 DATA"ｵｲﾄﾟﾝｶﾞ ｲｸﾃﾞｺﾞｳｽ。"
1740 DATA6,6,"↑▮▄M▄ﾟ,ｷbmｳ(m(b]:[ﾋ▄",8,6,"ｭ▮ﾒbm▄ﾟ(eﾅcMﾆﾋﾑ(▄",7,7
1750 DATA"-e#(m=ﾋ%#ﾓ(ｷm(b▮ ｷ[ﾋ▄",8,5,"▄ﾀﾀｺﾅbkﾍﾋ(,･･･",9,5
1760 DATA"m▄ﾟ(ｹ(b▮ﾞﾋ%←ｷｽﾋﾍm(bSMｽﾅMﾋﾑ(▄bﾒｷﾅﾋｽ ﾒ%▄ｶｱ"
1770 DATA8,8,"ｷ▄ﾟﾋ(=m(b▮ﾍ人(",9,8,",cmbｽM※▄m(b▮ﾍ人(%s*▄※▄",7,9,"▮※%m▄ﾟ(ﾋ(▄"
1780 DATA6,6,"#(※M7▄b]:[ﾋ▄",8,6,"←ｷｽﾋﾍm(b▮※ﾋ▄ﾒｷﾅﾋｽ ﾒ%▄ｶｱ"
1790 DATAｴｷﾓﾗﾌﾟﾛｸﾉ ｸﾘｽﾀﾙﾏﾁｮｳﾆ ｳﾒｺﾝﾀﾞ､､ｿｶｼ､ｷｷﾓﾘﾟﾛｸﾉ ｲｷｶﾆﾗﾅｶｯﾀ､､ﾅｾﾞｶ?
1800 DATAｿﾚﾊ ｷｷﾓﾘﾟﾛｸﾉｶﾞ ｲｷﾁｲﾙｶﾗﾀﾞ?ﾙ､､ｼﾝﾀﾞﾄｽｷﾏﾚﾁｲﾀﾉﾊ ｶﾝｳｲﾅｲ ｼﾞﾝﾌﾟﾜﾀﾞｯﾀ。
1810 DATAｿﾚｶﾞ ﾊﾅｷﾓﾘﾟﾛｸﾉﾊ ﾄﾞｺﾆｲﾙﾉｶ････､､ｿﾚﾊ ﾀﾞﾚﾆﾓ ｳﾗﾗﾅｲ･････。
1820 DATAｴﾟｳﾝﾜ ｵﾚｷﾀ人ﾉ ｾﾝｾﾝ､ｷｷﾓﾘﾟﾛｸﾉﾊ ｺﾉﾅｶﾆ ｲﾙﾃﾞﾌﾛｳ!!､ｿﾚﾃ･･･。
1830 DATAｴｷﾓﾗﾌﾟﾛｸﾉ ﾀﾋﾟﾊ､ｳﾗﾗﾅｲ･･･。
1840 DATA 67909070111083950186F6F0F0E0F0633000C0001060706l3
1850 DATA F0080404B691B10100F0F8F8486E4EFE000000F8486E4EF8
1860 DATA 4F8F9F9B9C7F1E0C3C7E66666F1E0C000C0E06626C060000
1870 DATA F93A3C340CFE3E1C061C1818F81C1C0000D8D8D0C81C0000
1880 DATA 002173F2EED383810000010101 2D7D7E000021614l6D7D7E
1890 DATA 00048EFA0606032B0000048CFCFCFED60000048CFCFCFED6
1900 DATA C1C1C0C0666F35187E7E7F7F3F3F311000 7E7E7F7F3F311800
1910 DATA A9A981C1C27CB6CCD6D67E7E3C808400D6D67E7E3C80CC00
1920 DATA 003844BAABA65E5200003844444412120000000000000000
1930 DATA 0000788402012929000000078FCFED6D600000000078FCD4D4
1940 DATA 20404040808F45381F3F3F3F7F70380000000000 7000000
1950 DATA 290141623C922AC4D6FEBE9CC06CC400543C1C0000000000
1960 DATA 030F1F1F5FBF8FAF000107060647735300030F0E0E4F7753
1970 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF02E1F1010191912206F3FB09099B9B32
1980 DATA AFAFAFAB9C5F3E0C5C5E56566F2600005C5E56526C2E0C00
1990 DATA F8F8FCF70CFE3E1C071F1B18F81C000000DBDBD0C81C1C00
2000 DATA 16111150A0478B10080E0E0F5FB870E0080E0A0F58B060C0
2010 DATA 7EFFFFFFFFFFFF7E00705010 2A020C0000705010 2A020C00
2020 DATA 0010EF8F0FEF1000000000E0EF0000000000101F1F100000
2030 DATA 0D7AFCF8F0C0000002040830C0000000020C78F0C0000000
2040 DATA 3C7E7EFFFF7E7E3C0018183C3C1818001 83C3C7E7E3C3C18
2050 DATA 132F27167C9898B8001018090367634500030706OC684C4A
2060 DATA A0A0505F3061C6785F5F2F301F2E40005502F301F3E7800
```

X68000用

FORCE（フォース）



秋月　誠

目　的

とらわれた仲間を救いだせ!!

遊びかた

プル（自機）をマウスを使って左右に動かし，ＦＯＲＣＥ（ボール）を使って，カプセルにとじこめられた仲間を救出してください。

ブロックはＦＯＲＣＥを当てると青→黄→赤と変化し，赤のときにＦＯＲＣＥを当てると壊れます。また，灰色のブロックは壊すことができず，ある１ラインにランダムにブロック（赤）を出現させます。

プルははじめは1500点で１ＵＰし，その後は5000点ごとに１ＵＰします。

ＦＯＲＣＥを下に落とすとプルが１機減り，プルの数が０になるとゲーム・オーバーになります。

おたのしみ

330行から680行に面データがあります。ひまな人は自分でオリジナル面を作ってみてください。赤は８，黄はＣ，青は４，灰色は２，カプセルは１，０でなにも表示しません。

最後に

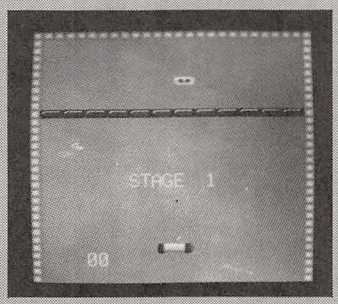
ＦＯＲＣＥがブロックをとおりこしちゃうことがあります。笑ってください。

《第１表》変数表

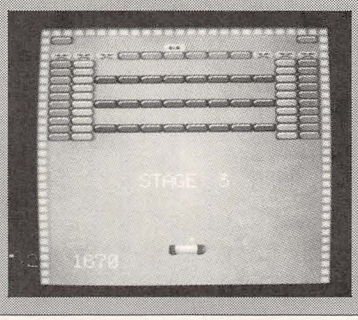
Kx, Ky	……ＦＯＲＥの座標
mx, my	……プルの座標
X,Y(Vx, Vy)	…ＦＯＲＣＥの移動量
rd	……面数
Puru	……プルの数
hit	……ラストの敵のダメージ
ＳＣ	……スコア
hi－SC	……ハイスコア



◀《写真１》タイトル画面。マウスボタンでスタート！



▲《写真２》さてステージ１。早い話，ブロックくずしだ



◀《写真３》ステージが進むと複雑なブロック配置に

ＦＯＲＣＥのプログラム・リスト

```
 10 /*---------- F O R C E ----------
 20 int ky,kx,mx,my,x,y,rd,puru,ex,e=-1
 30 int hit,sc,bg,brock,brock1,brock2,hi_sc=150
 40 dim int vx(5)={-8,-8,-4,4,8,8},vy(5)={4,8,8,8,8,4}
 50 dim int x1(3)={95,105,113,120},x2(3)={158,152,144,135},y1(3)={31,39,47,55}
,y2(3)={94,86,78,70}
 60 dim char sp_p(255)
 70 dim char teki4(4096),teki3(2304),teki2(1024),teki1(256)
 80 dim str sp(111)[16],rd_data(200)[12]
 90 /*          S P _ C O L O R
100 dim int sp_c(15)={0,65534,59192,52850,46508,1984,45118,62,44,1408,65472,46
464,28671,2025,40958,2008}
110 str oto$="@2v15a8"
120 /*          C H R   D A D A
130  sp={"0888888888888880","8811111111111188","8117777777777778","8177777777
77778",
140     "8777777777777778","8777777777777788","8877777777777788","0888888888888
880",
150     "0000000044444444","0000000043333334","0511115043222234","5522225543211
234",
160     "5533335543211234","0544445043222234","0000000043333334","0000000044444
```

★サザエさん家の電話の穴は五つしかないよ～ん。まだサザエさんネタは続くよーん。（熊本県八代市・Fummy／17才）……【影：その五つの番号は１～５なのか？おしい，編集部にはかけられないではないか。】

★僕のクラスの先生は，オーバー・ザ・トップとトップガンをまちがえ，「おい，トップガンしよう」とせまってくる少し変な美術の先生です。(兵庫県西宮市・はいみちお13才)…[影：美術の先生じゃしょうがない!?]

```
444",
  170    "0ccccccccccccc0","cc1111111111cc","c11ee522225eeeec","c1ee55333355eeec",
  180    "ceee55444455eeec","ceeee544445eeeec","cceeeeeeeeeeecc","0ccccccccccc0",
  190    "0444444444444440","4411111111111144","4118888338888334","4133388338833334",
  200    "4333333333333334","4333338888333334","4433883333883344","0444444444440",
  210    "0000055500000000","0000555511111111","0000555511111111","000a555522222222",
  220    "000a555522222222","000a555533333333","000a555533333333","0000555544444444",
  230    "0000555544444444","0000055500000000","0000000000000000","0000000000000000",
  240    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
  250    "0006160000000000","0061166000000000","0616666000000000","0616666600000000",
  260    "0666666600000000","0066666000000000","0066666000000000","0006660000000000",
  270    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
  280    "0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000","0000000000000000",
  290    "0000ccccccccc0000","00ccceeeeeeccc00","0ceeee0000eeeec0","0cee000000000eec0",
  300    "cce0000000000ecc","cee0000000000eec","ce000000000000ec","ce000000000000ec",
  310    "ce000000000000ec","ce000000000000ec","cee000000000eec","cce0000000000ecc",
  320    "0cee00000000eec0","0cceee0000eeeec0","00ccceeeeeeccc00","0000ccccccccc0000"}
  330 /*1   R D
  340 rd_data={"000000000000","000000000000","000000000000","000000000000","0000000000000","000000100000","000000000000",
  350          "000000000000","000000000000","888888888888","000000000000","0000000000000","000000000000","000000000000",
  360 /*2
  370          "000000000000","000000000000","008888888800","008888888800","0088888888800","008888888800","008884188800",
  380          "cc88888888cc","cc88888888cc","008888888800","008888888800","0088888888800","008888888800","000000000000",
  390 /*3
  400          "400000000004","000001000000","222444444222","4c00000000c4","4c000000000c4","4c88888888c4","4c00000000c4",
  410          "4c00000000c4","4c88888888c4","4c00000000c4","4c00000000c4","4c888888888c4","4c00000000c4","000000000000",
  420 /*4
  430          "000041240000","000044440000","404040404040","040404040404","4040404040404040","0c0c0c0c0c0c","c0c0c0c0c0c0",
  440          "0c0c0c0c0c0c","808080808080","080808080808","808080808080","0000000000000","000000000000","000000000000",
  450 /*5
  460          "000000000000","000000000000","000044444444","000044444444","0000000000000","000000000000","0000ccccccc0",
  470          "0000ccccccc0","000000000000","000000000000","000000000000","0000000000000","000088888881","444422222222",
  480 /*6
  490          "000000000000","004000004000","000c080c0000","0000c1c00000","00c0ccc0c000","000000000000","000808080000",
  500          "000044400000","040000000400","002000002000","000400040000","0000222000000","000000000000","000000000000",
  510 /*7
  520          "00000444c800","00004444c880","00044444c880","00044444c880","00444444c880","00444444c880","00444441c880",
  530          "00cccccc8880","00cccccc8880","002222222880","002222222200","000222222200","000022222000","000002222000",
  540 /*8
  550          "000000000000","000000000000","444440044444","444440044444","000410024000","000440044000","000000000000",
  560          "000000000000","0000cccc0000","0000cccc0000","00cc0000cc00","00cc0000cc00","000000000000","000000000000",
  570 /*9
  580          "400000000004","404440044404","004244442400","004cccccc400","000c0000c000","000c0440c000","840c4cc4c048",
  590          "840c4124c048","840c48B4c048","220c4cc4c022","000c0440c000","000c0000c000","004cccccc400","002222222200",
  600 /*10
  610          "444000000444","440000000044","400444444004","000444444000","0004cccc4000","0004c22c4000","0404c81c4040",
  620          "040444444040","040000000040","044000000440","04448cc84440","0004444444000","000044440000","000000000000",
  630 /*11
  640          "0c02222220c0","00c444444c00","00244cc44200","0244cccc4420","0244c10c4420","0224c00c4220","0224cccc4220",
  650          "02244cc44220","002248842200","002220022200","000228822000","000220022000","000028820000","000020020000",
  660 /*12
  670          "444444444444","4ccccccccccc4","4c00000000c4","4c00000000c4","4c00000000c4","4c00000000c4","4c00000000c4",
  680          "4c00000000c4","0000000000000","0000000000000","0000000000000","0000000000000","000000000000","882222222288"}
  690 /*
  700 screen 0,2,1,1:locate 7,6:print"ちょっとまってね！"
  710 /*   おと  おと  おと
  720 for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
  730 m_trk(1,"T120@lV14o5L8C4.CC4.>AFG4AG4A.B-16<C4C4>A4<D4C2.D.D16L4DC>AAG<C>A.L8B-AA4GF2.D.D16L4DDDFC2.FF.L8CFG4A")
  740 m_trk(1,"G2.<C4>A4.B-AA4FL4GAG2CL8F.G16A4A2A.B-16<L4CCDC>AG2<C>A.B-8AG8.G16F2")
  750 m_trk(7,"o4"+oto$):m_trk(8,"o3"+oto$)
  760 /*    きゃらくたー  ＳＥＴ
  770 sp_init():for q=0 to 15:sp_color(q,sp_c(q),1):next
  780 for q=0 to 255:sp_p(q)=0:next:sp_def(0,sp_p)
  790 for r=0 to 2:for q=0 to 15:for w=1 to 16:e=e+1:sp_p(e)=val(mid$(sp(q),w,1)):sp_p(e)=sp_p(e)+(sp_p(e)=7 and r=1)*2-(sp_p(e)=8 and r=1)-(sp_p(e)=7 and r=2)*3-(sp_p(e)=8 and r=2)*3:next:next:sp_def(1+r,sp_p):e=-1:next
  800 for r=0 to 2:for q=0 to 15:for w=1 to 16:e=e+1:sp_p(e)=val("&h"+mid$(sp(q+16+r*16),w,1)):next:next:e=-1:sp_def(r+4,sp_p):next
  810 for q=0 to 15:for w=1 to 16:e=e+1:sp_p(e)=val("&h"+mid$(sp(32+q),w,1)):sp_p(e)=-sp_p(e)*(q/2*2-q and e/2*2-e-1):next:next:sp_def(10,sp_p)
  820 /*     ＧＥＴするよ！！
  830 vpage(0):apage(0)
  840 for i=1 to 4:for q=0 to 15:for w=0 to 15:e=val("&h"+mid$(sp(64+q),w+1,1))
  850 fill(0+w*i-(i=2)*20-(i=3)*60-(i=4)*110,0+q*i,i+w*i-(i=2)*20-(i=3)*60-(i=4)*110,i+q*i,-(e=12)*63-(e=13)*59-(e=14)*191-(e=15)*61):next:next:next
  860 get(110,0,173,63,teki4):get(60,0,107,47,teki3):get(20,0,51,31,teki2):get(0,0,15,15,teki1):wipe()
  870 /*       タイトル画面
  880 while 1
  890 screen 0,2,1,1:mouse(2):mouse(4):sp_off():bg_set(0,0,0):sp_disp(1):apage(1):vpage(0):home(1,0,0):msarea(45,300,211,511)
  900 color 3:for q=0 to 7:for i=0 to 4:fill(0,q*25+5*i,255,q*25+5*i+5,251+i):next:next:apage(0):paint(0,0,8)
  910 symbol(15,10,"FORCE",4,5,2,4,0):symbol(10,10,"FORCE",4,5,2,0,0):symbol(70,155,"HIT MOUSE BUTTON",1,1,1,0,0):vpage(3)
  920 sp_set(0,120,120,262,1):q=2:w=4:ex=150
  930 if sc>hi_sc then hi_sc=sc
  940 locate 4,14:print using"#####0";hi_sc:sc=0:puru=2:hit=13
  950 while 1
  960 if sp_stat(0,0)=16 or sp_stat(0,0)=256 then q=-q
```

```
  970 if sp_stat(0,1)=16 or sp_stat(0,1)=256 then w=-w
  980 sp_sel(0,sp_stat(0,0)+q,sp_stat(0,1)+w,262,1):msstat(mx,mx,x,y):if x or y
then rd=0:break
  990 if strig(1)=1 then puru=9:rd=0:break
 1000 if strig(1)=2 then break
 1010 endwhile:cls
 1020 /*         はじめに・・・・
 1030 apage(1):wipe():apage(0):wipe():sp_off():window(0,0,511,511):apage(1):vpag
e(0)
 1040 for q=1 to 100:x=rnd()*207+24:y=rnd()*255:bg=rnd()*207+24:mx=rnd()*256:my=
rnd()*4+1:box(x,y,bg,mx,my):next:fill(24,256,231,511,205):for q=1 to 50:x=rnd()*
207+24+256:y=rnd()*256:bg=rnd()*5+59:pset(x,y,bg):next
 1050 bg_set(0,0,1):bg_scroll(0,0,0):bg_fill(0,0):for i=3 to 28:bg_put(0,i,0,263
):next
 1060 for i=0 to 32:bg_put(0,3,i,263):bg_put(0,28,i,263):next:apage(0):bg_put(0,
0,28,269):bg_set(0,0,1)
 1070 locate 4,14:print using"#####0";sc:locate 1,14:print"x2"
 1080 /*    S E T    R D
 1090 while 1
 1100 if rd>=0 and rd<=4 then home(1,0,256) else if rd>=5 and rd<=8 then home(1,
256,0) else home(1,0,0)
 1110 vpage(2):for q=0 to 13:for w=1 to 12:e=val("&h"+mid$(rd_data(q+rd*14),w,1)
):bg_put(0,2+w*2,1+q,(e<>0)*-256+e-(e<>0 and e<=3)*15):bg_put(0,3+w*2,1+q,(e<>0)
*-258+e-(e<>0 and e<=3)*15)
 1120 next:next
 1130 if rd=11 then {vpage(3):put(95,31,158,94,teki4)
 1140 bg_put(0,15,7,272):bg_put(0,16,7,274)}
 1150 /*       よういしましょ！！
 1160 while 1
 1170 mouse(1):setmspos(128,300):mouse(2)
 1180 x=8:y=-8:sp_set(3,144,224,262,1):sp_set(0,128,231,261,1):sp_set(1,144,231,
16645,1)
 1190 locate 12,9:print using"STAGE ##";rd+1
 1200 while 1
 1210 mspos(kx,ky)
 1220 if kx>128 then break
 1230 if kx<128 then x=-x:break
 1240 endwhile:kx=144:ky=224
 1250 locate 12,9:print"          "
 1260 /*    ここからゲーム
 1270 while 1:locate 2,14:print using"#";puru
 1280 if ex<=sc and puru<>9 then ex=ex+500:puru=puru+1
 1290 mspos(mx,my):sp_set(0,mx,231,261,1):sp_set(1,mx+16,231,16645,1)
 1300 if ky<=24 then y=-y:m_play(7)
 1310 if kx<=48 or kx>=232 then x=-x:m_play(7)
 1320  brock1=kx/8-2:brock2=ky/8-2
 1330 bg=bg_get(0,brock1,brock2-(y>0)+(y<0)):if ky=ky/8*8 and bg then put_space(
x,y,brock1,brock2,1):sc=sc+1:y=-y:if bg=272 or bg=274 then break
 1340 bg=bg_get(0,brock1-(x>0)+(x<0),brock2):if kx=kx/8*8 and bg then put_space(
x,y,brock1,brock2,2):sc=sc+1:x=-x:if bg=272 or bg=274 then break
 1350 bg=bg_get(0,brock1-(x>0)+(x<0),brock2-(y>0)+(y<0)):if kx=kx/8*8 and ky=ky/
8*8 and bg and bg<>263 then put_space(x,y,brock1,brock2,3):sc=sc+1:x=-x:y=-y:if
bg=272 or bg=274 then break
 1360 kx=kx+x:ky=ky+y:sp_set(3,kx,ky,262,1)
 1370 if point(kx-12,ky-12) then {hit=hit-1:sc=sc+20-hit:x=-x:y=-y
 1380 if hit=hit/2*2 then for i=1 to 6:bg_put(0,2+i*4,22,264):bg_put(0,3+i*4,22,
266):next
 1390 if hit<>hit/2*2 then for i=1 to 6:bg_put(0,i*4,22,264):bg_put(0,1+i*4,22,2
66):next
 1400 if hit=0 then{
 1410 for i=0 to 3
 1420 if i=1 then put(105,39,152,86,teki3)
 1430 if i=2 then put(113,47,144,78,teki2)
 1440 if i=3 then put(120,55,135,70,teki1)
 1450 for q=0 to 1000:next:fill(x1(i),y1(i),x2(i),y2(i),0):nexl)}
 1460 if ky=224 and kx>=mx-6 and kx<=mx+29 then {
 1470 x=(kx+6-mx)/6:y=-vy(x):x=vx(x):m_play(8)}
 1480 if ky=272 then break
 1490 locate 4,14:print using"#####0";sc
 1500 endwhile
 1510 if bg=272 or bg=274 then{rd=rd+1:sp_off(3)
 1520 x=brock1*8-4:y=brock2*8+16
 1530 for i=0 to 4:sp_set(4,x-i,y,261,3):sp_set(5,x+8+i,y,16645,3):for q=1 to 10
00:next:next
 1540 while sp_stat(4,1)<>231:for q=1 to 50:next:sp_set(4,sp_stat(4,0),sp_stat(4
,1)+1,261,3):sp_set(5,sp_stat(5,0),sp_stat(5,1)+1,16645,3):endwhile
 1550 while sp_stat(4,0)<>sp_stat(0,0):for q=1 to 50:next:sp_set(4,sp_stat(4,0)+
(sp_stat(0,0)<sp_stat(4,0))-(sp_stat(4,0)<sp_stat(0,0)),sp_stat(4,1),261,3):sp_s
et(5,sp_stat(4,0)+16,sp_stat(4,1),16645,3):endwhile
 1560 for i=1 to rd*20:sc=sc+1:locate 4,14:print using"#####0";sc
 1570 if ex<=sc and puru<>9 then ex=ex+500:puru=puru+1
 1580 locate 2,14:print using"#";puru:next
 1590 sp_off(4,5):break}
 1600 if sp_stat(3,1)=272 then{sp_set(0,mx,231,266,1):sp_set(1,mx+16,231,16650,1
):puru=puru-1
 1610 for i=1 to 4000:next:sp_off(0,1):for i=0 to 4000:next
 1620 if puru=-1 then break
 1630 }
 1640 endwhile
 1650 if rd=12 and hit=0 then{
 1660 for i=1 to 15:contrast(15-i):for q=1 to 500:next:next
 1670 sp_disp(0):vpage(0):cls:contrast(15)
 1680 ending():cls:rd=0:break}
 1690 if puru=-1 then {locate 10,8:print"GAME OVER"
 1700 for i=0 to 30000:next:cls:sp_off():break}
 1710 endwhile:endwhile
 1720 end
 1730 func put_space(sx,sy,x,y,n)
 1740 m_play(7):int r,brx,bry,br:if n=1 then {
 1750  brx=x:bry=y-(sy>0)+(sy<0):br=bg_get(0,brx,bry)}
 1760 if n=2 then {
 1770  brx=x-(sx>0)+(sx<0):bry=y:br=bg_get(0,brx,bry)}
 1780 if n=3 then {
 1790  brx=x-(sx>0)+(sx<0):bry=y-(sy>0)+(sy<0):br=bg_get(0,brx,bry)}
 1800 r=rnd()*12
 1810 if br=274 or br=266 or br=270 or br=262 then bg_put(0,brx,bry,-(br=262)*27
0-(br=270)*266):bg_put(0,brx-1,bry,-(br=262)*268-(br=270)*264)
 1820 if br=272 or br=264 or br=268 or br=260 then bg_put(0,brx,bry,-(br=260)*26
8-(br=268)*264):bg_put(0,brx+1,bry,-(br=260)*270-(br=268)*266)
 1830 if br=273 or br=275 then bg_put(0,4+r*2,21,264):bg_put(0,5+r*2,21,266)
 1840 endfunc
 1850 func ending()
 1860 dim int color_end(12)={5,7,7,7,7,7,6,7,6,7,7,7,5}
 1870 dim str end$(12)[256]={
 1880 "                          よくやった！！                          ",
 1890 "    ブルはすべての仲間を救出することを成功した。",
 1900 "    しかし、これで戦いが終ったわけではない。真の",
 1910 "  敵を見付け出し、そして、そいつを倒さなければな",
 1920 "  らなかった。                                                    ",
 1930 "                                                                  ",
 1940 "                          <製作>                                  ",
 1950 "                          秋月　誠                                ",
 1960 "                          <協力>                                  ",
 1970 "                          鶴居　英之                              ",
 1980 "                          大川　恒詞                              ",
 1990 "                                                                  ",
 2000 "                        T H E   E N D                             "}
 2010 screen 1,1,1,1:console ,,0
 2020 for i=0 to 12:color color_end(i)
 2030 locate 7,4+i*2:print end$(i):next:m_play(1)
 2040 while 1:if m_stat(1)=0 then for i=1 to 40000:next:break
 2050 endwhile:endfunc
```

★夏休みの話ですが，沖縄県那覇少年の船に行った。バスガイドが川の水は透明度100%と言ったので，見てみると水がなかった。(沖縄県那覇市・**鷹山雄治11才**)……**【影：水のない川に船があるのか，その場所は。】**

PB-100シリーズ用

冬の INDICATION



KAX-RIVA

ストーリー

「やっぱ，スポーツの秋よ！」 NANNOはそう言うが早いか，近くの河川で催されている「丸太乗り大会」に出場しに行ったのであった。「なぜ彼女がそのような物に飛びついていったのか？」それはヘルスメータのみが知ることだった。

内容

右からノコノコ流れてくる丸太(＝)へ，南野陽子ちゃん（・）をリズミカルに動かすものです。

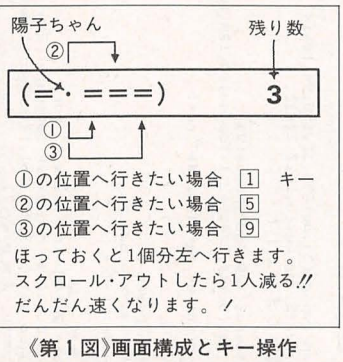
しかし，画面がスクロールしますので，ワクからでないようにしてください。また，面ごとに早くなっていくので，がんばって全7面クリアしてください。3人設定ですぅ。

《第1表》変数表

F$	…マル太キャラ
G$	…マル太キャラ
H$	…マル太キャラ
I	……ループ
K	……乱数
L	……マル太ばんごう
M	……南野陽子ちゃんの数
O	……南野陽子ちゃんのステップ数
P	……ループ
R	……ラウンド
S	……スコア
T	……タイム
X	……南野陽子ちゃんのいる位置
Y	……南野陽子ちゃんのいる近所の座標

冬のINDICATIONのプログラム・リスト

```
P0
  1 VAC
  2 PRINT :PRINT "♥
    INDICATION♥":M=
    3
  3 Y=1:X=6:F$="===
    ==="
  4 L=1
  5 $="  ===  = = =
    = === ==="
  6 FOR I=0 TO 1:K=
    (INT (RAN#*4))*
    5+1
  7 F$(L)=MID(K,5):
    L=L+1:NEXT I:$=
    F$+G$+H$:FOR P=
    0 TO 24-R*4:NEX
    T P
  8 IF R>6;PRINT :P
    RINT "LostWeigh
    t !",S:END
  9 X=X-1:IF X<1 TH
    EN 22
 10 IF X>7;X=7
 11 IF X+Y>2;IF MID
    (Y+X-2,1)=" " T
    HEN 22
 12 T=T+1:IF T>40;R
    =R+1:T=0:PRINT
    :PRINT "GOAL IN
     :";R:GOTO 3
 13 PRINT :PRINT "
    (";CSR 7;")";CS
    R 2;MID(Y,5);CS
    R X;"・";CSR 9;M
    ;
 14 IF KEY="1";O=0:
    GOTO 20
 15 IF KEY="5";O=1:
    GOTO 20
 16 IF KEY="9";O=2:
    GOTO 20
 17 Y=Y+1:IF Y≥10;Y
    =1:F$=MID(10,5)
    :GOTO 4
 18 FOR I=0 TO 80-R
    *10:NEXT I
 19 GOTO 8
 20 S=S+M*80:FOR I=
    0 TO 0:PRINT CS
    R X;"♥";:X=X+1:
    NEXT I
 21 GOTO 17
 22 FOR P=0 TO 15:P
    RINT :PRINT CSR
     X;"_";CSR X;"■
    ";:NEXT P
 23 M=M-1:IF M≤0;PR
    INT :PRINT " Wh
    eeen...","SC:";
    S:END
 24 GOTO 3
```



①の位置へ行きたい場合 [1] キー
②の位置へ行きたい場合 [5]
③の位置へ行きたい場合 [9]
ほっておくと1個分左へ行きます。
スクロール・アウトしたら1人減る!!
だんだん速くなります。！

《第1図》画面構成とキー操作

改造他

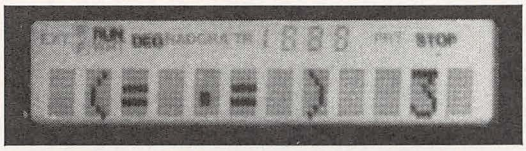
一見なんでもないようなゲームですが，紙一重バグかわしの術他，ややこしいテクを使っているので初心者はいじらないほうがいいでしょう。しかし，7行目と18行目の，FOR文の数をバランスよく増減させることにより，スピードをかえることができます。

では，最後に曲を聞いてください♥「秋のインディケーション」です♥（ちがうって!!）

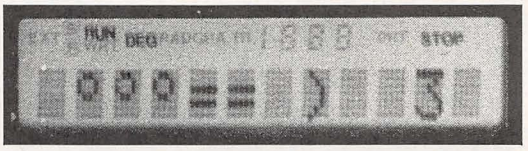
P.S みんなも玉手氏のようなほのぼのゲームを作ろう！

参考

南野陽子「秋のINDICATION」
ナムコ「ザ・レイリオゥウィックイーラ」(ドラゴンスピリット)



▲《写真1》・が陽子ちゃん。丸太乗りのはじまりー

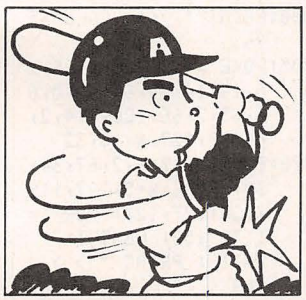


▲《写真2》それ，ジャンプ。とにかく進め進め

★僕のクラスの天地君（仮名）は，先生に注意されつつも眠っている強者です。(三重県亀山市・**ごげるお兄さん** II14才)……【**影**：眠ってる人だもの，注意されても聞こえるわけないだろ。**編**：寝ながら何言ってるんです？】

PB-110シリーズ用

ミニ野球（やきゅう）



吉田　康雄

内　容

選手のデータを入れたシミュレーション野球です。

遊びかた

画面に現れたアルファベットを一つ入力してはじめます。つぎにでるのがコンピュータのチームです。〝卩〟と〝✝〟が人間と思ってください。打席に立つ前に打順，打率，本塁打数がでます。適当なボタンで「打つ」「投げる」をやります。

打席に立っている画面の数字は左がアウト数，右がスピードで4が最高速です。スピードが0でバットに当たると内野ゴロになりません。また，コンピュータに対してスピード4で投げると必ず空振りします。

攻撃側は，内野ゴロはアウトとなります。ボールが飛んでいき，画面が切り替わったら，左から〝PP〟観客，〝■〟フェンス，で人間は左からセンター，二塁手，投手を表します。内野はアウト，二塁手とセンターの間はヒットで，センターからフェンスが二塁打で観客席がホームランです。この試合はコールドはありませんが延長はあります。

その他

Pチームは略してパワーズで強打力のある最強チームです。その他は知る人ぞ知るチームで，打力はまったく同じです。自分で好きなチームでも作ってみてください。

参考：ファミリースタジアム
（ナムコ）

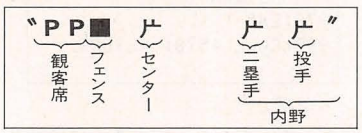
ミニ野球のプログラム・リスト

```
P0
  1 'YAC :$="GLRCTFW
    DSP":U=1:S$="om
    ote":T$="ura"
  2 PRINT $;: INPUT
    A$: FOR C=1 TO
    10: IF A$= MID
    (C,1); NEXT C:
    GOTO 2
  3 D= INT( RAN#*10
    +1: IF D=C THEN
    3
  4 A$= MID(C,1):B$
    = MID(D,1): PRI
    NT B$;".team"
  6 PRINT U;"kai ";
    S$(H):O=0:P=0:Q
    =0:R=0
  7 M=0:X(H)=1+X(H)
    * SGN(9-X(H): I
    F X(H)=9;J=150:
    K=0: GOTO 9
  8 RESTORE 89+C(H)
    : FOR I=1 TO X(
    H): READ J,K: N
    EXT I:J=2*(J+11
    8:K=K*2
  9 PRINT X(H);":";
    J;" HR"; STR$(K
    )
 12 PRINT "μ.
    _μ"; STR$(O);:
    IF H=1 THEN 20
 14 FOR I=0 TO 9:Z=
     INT( RAN#*5: P
    RINT CSR11; STR
    $(Z);: NEXT I
 15 FOR L=1 TO 7.9
    STEP .1*(Z+3: P
    RINT CSRL;" ·";
    : IF KEY="": NE
    XT L
 16 IF INTL=7 THEN
    30
 18 M=M+1: PRINT CS
    R9;"St! ";: PRI
    NT : IF M≧3 THE
    N 50
 19 GOTO 12
 20 Z= INT( RAN#*5:
     PRINT CSR11; S
    TR$(Z);: IF KEY
    ="" THEN 20
 21 FOR L=1 TO 7.9
    STEP .1*(Z+3: P
    RINT CSRL;" ·";
    : NEXT L
 25 IF Z=4 THEN 18
 26 IF RAN#<.3* SGN
    Z THEN 18
 28 GOTO 30
 30 PRINT CSR8;"-";
    :E= RAN#* SGNZ
 31 IF E>.7; PRINT
    CSR7;".","Foul"
    :M=M+ SGN(2-M:
    GOTO 12
 32 IF E>J/1E3; FOR
     L=7 TO 1 STEP
    -.5: PRINT CSRL
    :".";: NEXT L:
    GOTO 50
 35 E=.25:J=11- INT
    ( RAN#*8+ RAN#*
    .2*K: IF J<0:J=
    0:E=1
 36 FOR L=7 TO 0 ST
    EP -1: PRINT CS
    RL;"'";: NEXT L
 38 FOR L=11 TO J S
    TEP -E: PRINT C
    SR0;"PP■ μ  μ
    μ ";CSRL;"'";:
     NEXT L
 39 PRINT CSRJ;".":
     IF J≦1 THEN 60
 40 IF J≦7; IF J≧5;
    F(H)=F(H)+R:R=Q
    :Q=P:P=1: GOTO
    65
 41 IF J≦3;F(H)=F(H
    )+R+Q:R=P:Q=1:P
    =0: GOTO 65
 50 O=O+1: PRINT CS
    R2;"Out!": IF O
    <3 THEN 7
 52 IF U≧9; IF H=0;
     IF F<G THEN 55
 53 H= ABS(H-1: IF
    H=0;U=U+1: IF U
    >9; IF F*G THEN
    55
 54 GOTO 6
 55 IF F>G; PRINT A
    $;" Win!!";: EN
    D
 56 PRINT A$;" lose
    .";: END
 60 FOR L=0 TO 11:
    PRINT CSR0;" HO
    ME RUN! "; CSRL
    ;"✝";: FOR I=0
    TO 20
 61 NEXT I: NEXT L:
     STOP :F(H)=F(H
    )+1+R+Q+P:R=0:Q
    =0:P=0
 65 PRINT "1 :2 :3"
    ;: FOR I=0 TO 2
    : IF P(I)=1; PR
    INT CSRI*3+1;"✝
    ";
 66 NEXT I: STOP :
    GOSUB #1: IF U≧
    9; IF H=1; IF F
    <G THEN 55
 67 GOTO 7
 90 DATA25,2,37,4,4
    5,18,24,16,44,1
    1,27,8,6,2,9,5
 91 DATA34,14,35,4,
    12,20,32,16,32,
    8,16,7,25,3,9,6
 92 DATA31,8,38,11,
    48,18,52,19,27,
    9,24,10,17,10,3
    ,4
 93 DATA26,11,32,4,
    25,7,24,14,25,7
    ,9,10,16,12,17,
    4
 94 DATA37,16,5,3,5
    9,25,32,18,33,1
    5,21,7,14,3,2,4
 95 DATA32,3,17,4,6
    4,25,45,14,24,1
    1,27,13,23,7,10
    ,5
 96 DATA24,5,25,3,3
    9,5,37,13,12,12
    ,27,7,0,1,22,3
 97 DATA25,5,22,3,1
    8,16,7,17,15,12
    ,25,5,13,6,9,5
 98 DATA22,2,10,2,2
    2,5,37,16,27,13
    ,8,9,14,7,7,4
 99 DATA38,9,28,8,9
    ,30,74,32,7,14,
    6,12,17,11,2,7

P1
  1 PRINT A$;F;"-";
    G;" ";B$: RETUR
    N
```

《第1表》変数表

A$	自分のチーム
B$	機械のチーム
F，G	得点
H	表・裏
J	打率など
K	本塁打数
M	ストライク
O	アウト
P	一塁走者
Q	二塁走者
R	三塁走者
S$	omote
T$	ura
U	何回
X，Y	打順
Z	スピード



《第1図》内・外野の画面



《第2図》ピッチャーとバッターの画面



《第3図》塁上走者画面



▲《写真1》バッターボックスに影さん。ピッチャー投げました



▲《写真2》打った，打ちました。ボールはぐんぐん伸びてます

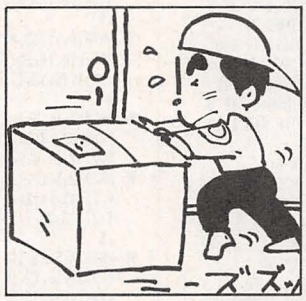


▲《写真3》入った，ホームラン！さすがまぐれ当たりの影さん

★慶一君と直樹君，政裕君，慎一君，浩君，久美子ちゃん，浩子ちゃんに自慢したいので，つぐ美さんの力で載せてください。（岩手県一関市・**玄関先14才**）……【**つぐ美**：友達の名前だして，自分はペンネーム？完二君。】

PC-1245用

ロッカー
ROCKER
スペシャル
SPECIAL



超　辞

①内容

ベーマガ読者ならわかる〝ROCKER〟をPC-1245に移植し，改造したものです。ポケコン用としては'85年11月号にPB-100用(岩井 優作) が掲載されましたね。

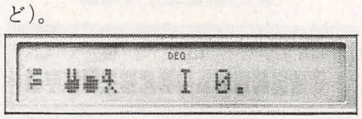
②遊びかた

RUNでスタートします。タイトル表示後，ゲームがはじまります。4・6のキーで左右に動き，0のキーで岩を一つ左に動かせます。これらのキーで岩をすべてつぶして，右はしにある荷物を，左はしのドアのところへ運んでください。岩は，グー，チョキ，パーの3種類あり，動かす岩が，移動方向にある岩より強い場合，移動方向の岩をつぶして，岩を押すことができます。同じもの同士をぶつけると両方消滅します。

チャンスは1面で3回あり，□のキーでその面の最初からできます。全部で7面あります(0～6面)。右の数字は面数です。

③PB-100用とちがう点

○効果音がついた（岩を押す，ミスなど)。

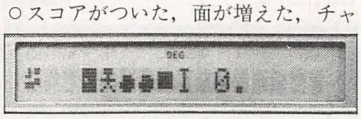


▲《写真1》よっこらしょ，グーの岩をチョキの岩に。これは押せます。

ROCKER SPECIALのプログラム・リスト

```
  1:"> 1986.3.30/SUN/FIN
    E/BY CHOWJI !! <
  5:DIM Z$(0)*29:N=0,S=0
    ,H=0,W=&F800: PAUSE
    ">>>> ROCKER <<<<":
    WAIT 0
  8:X=3: GOSUB 900+10N:
    IF H>2 THEN 850
 10:PRINT "I        I ";N
    :V$= MID$ (Z$(0),X,7
    ): CALL 4576: FOR I=
    1 TO 7:0= VAL MID$ (
    V$,I,1): GOTO 10+Q
 11:POKE W+5I,48,124,124
    ,124,56: GOTO 16
 12:POKE W+5I,48,127,120
    ,127,56: GOTO 16
 13:POKE W+5I,60,127,127
    ,127,62: GOTO 16
 14:POKE W+5I,62,62,62,6
    2,62: GOTO 16
 15:POKE W+5I,127,119,12
    7,127,127
 16:NEXT I: POKE W+20,72
    ,43,31,43,72
 20:IF INKEY$ ="" THEN 2
    0
 22:IF INKEY$ ="4" AND X
    >1 LET X=X-1
 24:IF INKEY$ ="6" AND X
    <23 LET X=X+1
 26:IF INKEY$ ="0" GOSUB
    500
 28:IF INKEY$ ="-" LET H
    =H+1: CALL &6F5C:
    GOTO 8
 30:GOTO 10
500:POKE W+20,12,107,31,
    40,64
502:A$= MID$ (Z$(0),X+2,
    1):B$= MID$ (Z$(0),X
    +1,1)
505:IF B$="5" AND A$="4"
    THEN 600
508:IF A$=B$ AND A$="6"
    LET S=S-5
510:IF B$="6" THEN 550
515:IF B$=A$ AND A$<>" "
    LET A$="6": GOTO 550
520:IF A$="6" THEN 999
525:IF A$="4" AND B$<>"
    " THEN 999
530:IF A$="3" AND B$<>"1
    " THEN 999
535:IF A$="1" AND B$<>"2
    " THEN 999
540:IF A$="2" AND B$<>"3
    " THEN 999
550:S=S+2:Z$(0)= MID$ (Z
    $(0),1,X)+A$+"6"+
    MID$ (Z$(0),X+3,30-(
    X+3)): CALL &6F31:
    RETURN
600:H=0: PAUSE "  NICE C
    LEAR !":N=N+1: IF L>
    6 THEN 800
610:S=S+100: GOTO 8
800:PRINT "  <": CALL 45
    76
805:POKE W+15,2,66,126,1
    8,14,14,64,64,62,0,6
    6,63,2,66,126,2,4,2,
    4,0,0,127,8,16,32
808:POKE W+40,6,2,67,34,
    30: POKE W+5,127,119
    ,127,127,127: FOR I=
    1 TO 150: NEXT I:
    WAIT : PRINT " > >
    END < <"
810:WAIT : PRINT "SCORE=
    ";S: END
850:PRINT "        !!":
    CALL 4576
851:POKE W+10,120,0,2,4,
    120,2,4,2,4,0,66,63,
    2,66,126,8,10,126,74
    ,72,68,68,68,64,62
852:FOR I=1 TO 150: NEXT
    I: PAUSE "  GAME OVE
    R !!": WAIT : PRINT
    "SCORE ";S: END
900:Z$(0)="6656666616266
    32326666161466666":
    RETURN
910:Z$(0)="6656666626632
    66136613662466666":
    RETURN
920:Z$(0)="6656666613266
    22166113633466666":
    RETURN
930:Z$(0)="6656666212662
    13662163163466666":
    RETURN
940:Z$(0)="6656663213613
    26212136313466666":
    RETURN
950:Z$(0)="6656662123211
    26213136312466666":
    RETURN
960:Z$(0)="6656662311231
    21323213222466666":
    RETURN
970:END
999:CALL 4578: RETURN
```

○家がドアになった。
○岩が手の形をしている。
○スコアがついた，面が増えた，チャンスが増えた。
○ゲーム・オーバーのとき，全面クリアのとき，メッセージがでる。
など…です。



▲《写真2》はい，グーの岩を消すと，荷物をドアまで運べだせますね

④最後に

PC-1251などの人はCALL文(4578はだめ) を取ってください。

★この前，サザエさんでマスオさんがサングラスとマスクをつけていたが，あれはもしや…。(北海道札幌市・浜口陽一12才)……【影：ベーマガの編集部のマネをしていたんだろ。つぐ美：マネしなくとも波平は…。】



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。

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

XANADU（ザナドゥ）シナリオII

オープニング・テーマ

©日本ファルコム

Yu-You

みなさんコンニチハ，Yu-Youです。カゼもなおり，体調も回復し，プログラミングもすこぶる軽やか…。

突然ですが，先月行なったＶＧＭテープのプレゼント，多数の応募があり，本当にありがたく思っています。みなさんの考え，望んでいることなども書いてもらい，大変参考になりました。

なお，この「Yu-You's Music Vol.2 X68Kコレクション」ＶＧＭテープ・プレゼントは，12月15日（当日消印有効）まで受け付けていますので，ハガキになにか必ず一言書いて，『ＶＧＭテープ・プレゼント』係のほうまで送ってください。

サンプリングなんて，だいっきらいだ〜!!??

現在編集部のほうに送られてくる数々のリクエストのハガキ，その内容の大半が，「アフターバーナーのメインＢＧＭ（ファイナル・テイクオフ）を88ＳＲで作ってくれ!!」とか，「Ｘ１のＰＳＧで作ってくれ」とかいうもの。ちょっと待ってよ，あ〜た。そう簡単に言われてもねー。え，なんでできないかって？　理由はただ一つ，本物の音源があまりにもすごすぎるからなのだ。それを本物そっくりに作るとなるとね〜。

ちょっと**第１表**を見てください。これは，ボクが予想したアフターバーナーに使われている音源です。一般的にサンプリング音（セガの場合）をＦＭ音源で鳴らそうとすると，２チャンネル必要だと言われますから，アフターバーナーをＹＭ-2151を使ってそっくりに作ろうとするなら，約５台必要なことになります。それをＹＭ-2151をたった１台使っただけで演奏させようなんて，多少無理があるように思いませんか？　ましてやＹＭ-2203で作ろうなんてことは…カポッ!!

XANADU シナリオIIについて

「ＸＡＮＡＤＵシナリオII」ってゲーム，プレイしたことはなくても，名前ぐらいは知っていることでしょう。そう，日本ファルコムのパソコン用ＲＰＧ，『ＸＡＮＡＤＵ（ドラゴン・スレーヤーII）』の続編です。山下先生の別冊（ＡＶＧ＆ＲＰＧIII）に楽譜，そして音楽担当者が自ら作ったプログラムが公表されましたので，それをＸ68000用に移植してみました。し・か・し，そのまま移植したのではおもしろくないので，豪華極まるアレンジを加えました。ぜひ打ち込んでください。

アレンジ内容

では，今回使ったアレンジの内容を簡単に説明してみたいと思います。

① **ステレオ・デチューン**……一つのメロディを左右に振りわけ，デチューンを加えて広がりある音を作りました。

② **エコー**……メロディに対して，多少時間をずらした同じ音を重ねることによって，エコー効果をだしました。

③ **主旋律の変更および，副旋律の追加**……原曲には入っていない音を追加したり，メロディを３音アップさせたりしました。

④ **ドラム・パターンの変更**……ドラム・パターンを，もっとすっきりさせました。

全体的にオーケストラっぽいノリをイメージして作りました。それに，音量を少しずつあげていくことにより，少しずつ少しずつ，盛りあがっていくでしょう。

余談ではありますが，88ＳＲのゲーム・ミュージックをＸ68000ようにアレ

《第１表》アフターバーナーの音源の予想

メロディ（レコードのみ）……×２（一つはデチューン）		ＦＭ音源（ＹＭ-2151）
コード……×４		
ベース……×２（一つはデチューン）		
エレキギター……×２		サンプリング（セガ・カスタム？）
エレキギター（コード）……×３		
エレクトリックベース……×１		
ドラムス	バスドラム……×１	
	スネアドラム……×１	
	タム……×３	
	ハイハット……×１	
	シンバル……×１	
	カウベル……×１	

《第２表》変 数 表

Ｖ	音色データ
ｔｒｋ	トラック番号
ｐｄ	ＭＭＬデータ
ｐｏ	演奏順番
ｄｄ	ドラムデータ
ｐｓｖｍ	MML用チェックサム
ｂｄ	バスドラム・データ
ｔ（１〜４）	タムタム・データ（８分音符用）
ｔｓ（１〜４）	タムタム（16分音符用）

★僕は，月光仮面が影さんに似ていると思うのですが，影さんはどう思いますか？（栃木県宇都宮市・**タカさん**14才）……【**影**：私は酔ったときの編集長に似てると思うな。ハイお酒どうぞ。**編集長**：♪月光仮面の…。】

ンジするのって，本当に楽しいですネ。だって考えてみてくださいよ。VGM（ビデオゲーム・ミュージック）の場合，そのほとんどが完全な形でレコード化されてしまいますネ。いくらX68000でそっくりに作ろうとも，本物に勝るものは，なかなか作ることができないものです。

しかし，88SRなどのゲーム・ミュージックのX68000へのアレンジとなると話はちがいます。ボク自身がもっているすべてのテクニックを発揮できるうえ，これと同じ音楽は，ここにしか存在しないのですから。

みなさんも，アレンジにトライしてみては…!?

プログラムについて

今月は，今までだれもやったことのないことをやってみました。それは，チェックサムです。チェックサムとは，そのプログラムにミスがあるかどうか，自動的にさがしだしてくれるもので，マシン語のダンプリストなどではもうおなじみのものとなっていますが，VGMプログラムにおいてチェックサムを入れたのは，おそらくはじめてでしょう。

《リスト2》チェックサムでこの二つは同じと判定される

```
100 pd(0)="cdefgab<c"

100 pd(0)="cDe  fGa b<c"
```

今回のプログラムでは，音色データとプレイデータ（MML）の両方をチェックしてくれます。なお，MMLデータのチェックサムのほうは，たいへん苦労しました。だってあんた，ちょっと考えてみてくださいよ。大文字で打ち込むとチェックサムにひっかかるとか，スペースをあけるとチェックサムにひっかかるなどといったら大変でしょう。ですので，ちなみに**リスト2**にあげた二つは同じものと判定してくれるので，安心して入力してください。

チェックサムはたしかに便利なのですが，BASICでチェックしているため，演奏するまでたいへん時間がかかります。ですので入力し終わって，ミスがないことも確認できたら，チェックサムをはずしてください。はずしかたは，まず，1020行を　／＊　に変える。そして，2030行を　GOTO 2100　に変えるだけです。

```
2130 print" VOICE "+vnm+"  の内容に誤りが有ります":end
2490 /*  PLAY DATA CHECK
2500 /*
2510 locate 0,0:print"NOW TRACK CHECK"
2520 locate 0,0:print"NOW TRACK CHECK"
2530 for i=0 to ((len(psum(sn))/3)-1)
2540 sum=val("&h"+mid$(psum(sn),(i*3)+2,2))
2550 ps=pd(i):str1=r(ps):vs=0
2560 for j=1 to len(ps)
2570 ds=mid$(ps,j,1)
2580 if ds=" " then goto 2600
2590 vs=vs+asc(ds)
2600 next:vs=val("&h"+right$("000"+hex$(vs),2))
2610 if vs<>sum then goto 2630
2620 next:locate 0,0:print"                                    ":return
2630 tr=trk-(int(trk/8))*8:if tr=0 then tr=8
2640 print str$(ln*10000+tr*1000+(100+i*10));":行が間違っています":end
4990 /*
5000 /*  VOICE SET
5010 /*
5100 /*  AF OM WF SY SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM   VOICE 1
5110 v={  58, 15,  2,  1,198,  0,  2,  0,  1,  3, 43,   E.GUITAR
5120 /*  AR DR SR RR SL OL KS ML DT1 DT2 AME
```

《リスト1》XANADUシナリオII—オープニング・テーマ—のプログラム・リスト

```
 100 /* save "xanadu_scenario_2.ope
 110 /*
 120 /*  XANADU scenario 2  Opening B.G.M.
 130 /*
 140 /*  COMPOSED BY Yuzo Koshiro
 150 /*
 160 /*  PROGRAMED BY Yu-You
 170 /*
 180 /*  in  NOV./19/1987
 190 /*
 200 m_init()
 210 key  3,"                "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
 220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
 230 key  7,"list 1000-"+chr$(13)
 240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
 250 key 13,"load "+chr$(34)+"xanadu_scenario_2.ope"+chr$(13)
 290 /*
 300 dim str pd(30)[256],vnm[10],psum(20)[256],ps[256],ds[256]
 310 dim char po(255),dd(5),v(4,10)
 320 dim str dt(11)[2],bd[256],tt(4)[256],t(4)[256],ts(4)[256]
 330 vn=1:sn=0
 340 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
 350 for i=9 to 17:m_alloc(i,2000):next
 500 goto 5000
 980 /*
 990 /*  SET MML TO TRACK
1000 /*
1010 /*
1020 gosub 2500
1030 r=0
1040 if po(r)=255 then sn=sn+1:return
1050 m_trk(trk,pd(po(r)))
1060 r=r+1:goto 1040
1490 /*  MAKE DRUMS
1500 /*
1510 /*
1520 dt="b","b-","a","a-","g","g-","f","e","e-","d","d-","c"
1530 for dl=1 to 2
1540 for dn=1 to 4:tt(dn)=""
1550 r1=(dd(2)*(dn-1))+dd(1):r2=int(r1/12)
1560 r=r1-(r2*12):o=dd(0)-r2
1570 for i=1 to o:tt(dn)=tt(dn)+"<":next
1580 for i=1 to dl*4
1590 if r=12 then r=0:o=o-1:tt(dn)=tt(dn)+">"
1600 if i=dl*4 then tt(dn)=tt(dn)+dt(r):goto 1620
1610 tt(dn)=tt(dn)+dt(r)+"&"
1620 r=r+1:next
1630 if o=0 then goto 1650
1640 for i=1 to o:tt(dn)=tt(dn)+">":next
1650 next
1660 if dd(4)=0 then goto 1690
1670 tt(1)="p1"+tt(1):tt(3)="p2"+tt(3)
1680 tt(2)="@v"+str$(dd(4)-1)+tt(2)+"@v"+str$(dd(4))
1690 if dd(3)=0 then goto 5710
1700 for i=1 to 4:tt(i)="@"+str$(dd(3))+tt(i):next
1710 if dl=1 then for i=1 to 4:ts(i)=tt(i):next:goto 1730
1720 for i=1 to 4:t(i)=tt(i):next
1730 next:return
1990 /*
2000 /*  VOICE CHECK AND SET
2010 /*
2020 sum=0:vnm=""
2030 /* goto 2100
2040 locate 0,0:print"NOW VOICE CHECK"
2050 for y=0 to 9:sum=sum+v(0,y):next
2060 for x=1 to 4:for y=0 to 10:sum=sum+v(x,y):next:next
2070 sum=val("&h"+right$("000"+hex$(sum),2))
2080 if sum<>v(0,10) then goto 2110
2090 print"                                    "
2100 m_vset(vn,v):vn=vn+1:return
2110 le=len(str$(vn))
2120 for i=1 to le:vnm=vnm+chr$(130)+chr$(79+val(mid$(str$(vn),i,1))):next
```

★BMスーパークイズのプレゼントがほしい～。(岐阜市・**BMスーパークイズのプレゼントがほしい～15才**)……
【編：よっぽどほしいようですね。影：この干しイカ，ほしいか？ん？グハハハ。編：関係ないでしょ。】

```
5130      31,  5,  4,  3,  4, 26,  0,  1,  0,  0,  1,
5140      31,  4,  3,  5,  3, 25,  0,  1,  1,  0,  0,
5150      31,  4,  1,  5,  4, 28,  0,  1,  6,  0,  1,
5160      31,  2,  1,  7,  4,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
5170 gosub 2000
5190 /*
5200 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  2
5210 v={  38, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3, 19,
5220 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    O R C H E S T R A
5230      31,  5,  3,  2,  5, 25,  0,  3,  0,  0,  0,
5240      31, 10,  7,  7,  2,  0,  0,  2,  0,  0,  0,
5250      20,  3,  3,  7,  3,  7,  0,  1,  0,  0,  0,
5260      20,  5,  5,  7,  2,  3,  0,  0,  0,  0,  0}
5270 gosub 2000
5290 /*
5300 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  3
5310 v={  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,188,
5320 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    E . B A S S
5330      30, 10,  5,  4, 10, 33,  0,  0,  2,  0,  0,
5340      31, 10,  7,  5,  8, 27,  0,  3,  2,  0,  0,
5350      31, 11, 12,  6,  9, 38,  0,  0,  6,  0,  0,
5360      31, 12, 10,  7,  7,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
5370 gosub 2000
5390 /*
5400 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  4
5410 v={  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,118,
5420 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    B . D R U M
5430      31, 14,  5,  6,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5440      31, 22, 20,  8,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5450      31, 16,  9, 10,  5,  1,  0,  0,  3,  0,  0,
5460      31, 11,  9, 10,  7,  2,  0,  0,  4,  0,  0}
5470 gosub 2000
5490 /*
5500 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  5
5510 v={  62, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,117,
5520 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    T O M  T O M
5530      31, 14,  5,  6,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5540      31, 22, 20,  8,  8,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5550      31, 15,  0, 10, 15,  0,  0,  0,  3,  0,  0,
5560      31, 14,  0, 10, 15,  0,  0,  0,  4,  0,  0}
5570 gosub 2000
5590 /*
5600 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  6
5610 v={  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,117,
5620 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    S N A R E
5630      31,  5,  4,  6,  3,  0,  0,  0,  0,  0,  0,
5640      31, 16, 15,  8,  5,  4,  0,  0,  0,  0,  0,
5650      31, 14, 14,  7,  7, 15,  0,  0,  3,  0,  0,
5660      31, 15, 10,  6, 10,  0,  0,  0,  4,  0,  0}
5670 gosub 2000
5690 /*
5700 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  7
5710 v={  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3, 78,
5720 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    H I - H A T  1
5730      31,  5,  3,  1,  3,  0,  0, 15,  3,  0,  0,
5740      31, 10,  5,  1,  3,  0,  0,  3,  3,  0,  0,
5750      31, 12,  9,  1,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0,
5760      31, 17, 13,  7,  9,  0,  0,  1,  6,  0,  0}
5770 gosub 2000
5790 /*
5800 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  8
5810 v={  56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,121,
5820 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    H I - H A T  2
5830      31, 10,  8,  1,  3,  0,  0, 15,  3,  0,  0,
5840      31, 10,  8,  1,  3,  0,  0, 10,  3,  0,  0,
5850      31, 14,  9,  1,  5,  0,  0,  3,  0,  0,  0,
5860      31, 17, 13,  7, 10, 18,  0,  1,  6,  0,  0}
5870 gosub 2000
5890 /*
5900 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN SUM    V O I C E  9
5910 v={  60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,153,
5920 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME    H A R P
5930      31,  5,  3,  2,  7, 33,  1,  2,  3,  0,  0,
5940      31, 12, 10,  6,  5,  0,  1,  1,  3,  0,  0,
```

```
5950      31,  7,  7,  2,  5, 29,  1,  2,  7,  0,  0,
5960      31, 12, 10,  6,  8,  8,  1,  1,  7,  0,  0}
5970 gosub 2000
5990 /*
9000 /*   C H E C K   S U M
9010 /*
9020 psum(0)=" 25"
9030 psum(1)=" e0 36 e6"
9040 psum(2)=" e7"
9050 psum(3)=" 8c 07 36 83 1b f8 c3 a7 0d 12 a6"
9060 psum(4)=" c2 07 36 83 1b f8 c3 a7 0d 12 a6"
9070 psum(5)=" 14 bf 36 83 1b f6 c3 a5 6a 2b 12 9a"
9080 psum(6)=" 16 8c 36 83 1b fe 1b 61 2b 33 12 9a"
9090 psum(7)=" ef 8c 65 bf 1b d6 1b ae c7 63 3f 75 2d 97 94"
9100 psum(8)=" 4e bd 9c 8a 7e 28 a7 0c 92 bc c5"
9110 psum(9)=" e0 e1 d4 2d 72 b9 e4 26 3e 58 5b 6e 69 e7 73 89 40 da 56 7a a8"
9120 psum(10)=" 19 62 22 dd 44 81 8b 0b e9"
9980 /*
9990 /*
10000 /*  P L A Y  D A T A
10950 /*
10960 /*
10970 m_tempo(145)
10980 /*
10990 /*
16000 trk=14:ln=1
16100 pd(0)="v1414q8o2@3y53,20r1r1r1r2b-b"
16500 po={  0,255}
16600 gosub 1000
16980 /*
16990 /*
17000 trk=15
17010 bd="@4d-&crr"
17020 dd={2,4,4,5,0}:gosub 1500
17100 pd(0)="v14164q8o3@4y54,20"
17110 pd(1)="|:7"+bd+"r8.:|"+t(3)+"r8"
17120 pd(2)=bd+"r8."+t(3)+"r16"+bd+bd+"r16"+bd+bd+t(3)+bd+bd
17130 pd(3)="@12"+t(1)+t(1)+t(1)+t(2)+t(2)+t(2)+"164"+bd+bd+"r16"+bd+bd+bd+"r16@
4d-&crr"
17500 po={  0,  1,  2,  3,255}
17600 gosub 1000
17980 /*
17990 /*
18000 trk=16
18100 pd(0)="v1018q8o1@7y55,20y15,0"
18110 pd(1)="r1r2rc16c16v13crrrv11crrrcrv13rrrrrcrc"
18500 po={  0,  1,255}
18600 gosub 1000
18980 /*
18990 /*
20000 /*
21000 trk=1:ln=2
21100 pd(0)="v1218q8o3@1@1y48,0p1"
21110 pd(1)="e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e-ff+g4e-4>b-4b4.<"
21120 pd(2)="e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e->b-b<c&c1"
21130 pd(3)="f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
21140 pd(4)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
21150 pd(5)="v13o3a-2&a-b-<ce-d2.>b-4a-2&a-e-a-g&g2.g4"
21160 pd(6)="a-2&a-b-<ce-d2.>b-4<c+2&c+fb-g&g1"
21170 pd(7)="v12o4c2&cc+c)b-<c2d-4e-4>b-2&b-ga-b-&b-2<c4>b-4"
21180 pd(8)="a-2.a-4<d-4c4>b-4a-4a-2&a-gfg&g2a-4b-4<v13"
21190 pd(9)="a-2&a-ga-b-&b-1<c2&c>b-<cd-&d-2.e-4"
21200 pd(10)="f1&f1r1r2.r8.r32."
21500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  7,
21510       9, 10,255}
21600 gosub 1000
21980 /*
21990 /*
22000 trk=2
22100 pd(0)="v1218q8o3@1@1y49,40p2"
22110 pd(1)="e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e-ff+g4e-4>b-4b4.<"
22120 pd(2)="e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e->b-b<c&c1"
22130 pd(3)="f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
```

★彩さんて、二枚目だったんですね。だって「色男、金と力はなかりけり」と言うもんね。(東京都八王子市・レオナルドササと太田13才)……【編：色男が仕事中よだれたらして寝てます？彩：それはYu-You先生だろ。】

```
22140 pd(4)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
22150 pd(5)="v13o3a-2&a-b-<ce-d2.>b-4a-2&a-e-a-g&g2.g4"
22160 pd(6)="a-2&a-b-<ce-d2.>b-4<c+2&c+fb-g&g1"
22170 pd(7)="v12o4c2&cc+c>b-<c2d-4e-4>b-2&b-ga-b-&b-2<c4>b-4"
22180 pd(8)="a-2.a-4<d-4c4>b-4a-4a-2&a-gfg&g2a-4b-4<v13"
22190 pd(9)="a-2&a-ga-b-&b-1<c2&c>b-<cd-&d-2.e-4"
22200 pd(10)="f1&f1r1r2.r8.r32."
22500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  7,
22510       9, 10,255}
22600 gosub 1000
22980 /*
22990 /*
23000 trk=3
23100 pd(0)="v10l8q8o3@1@1y50,20"
23110 pd(1)="e-&e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e-ff+g4e-4>b-4b4.<"
23120 pd(2)="e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e->b-b<c&c1"
23130 pd(3)="f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
23140 pd(4)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
23150 pd(5)="v11o3a-2&a-b-<ce-d2.>b-4a-2&a-e-a-g&g2.g4"
23160 pd(6)="a-2&a-b-<ce-d2.>b-4<c+2&c+fb-g&g1"
23170 pd(7)="v10o4c2&cc+c>b-<c2d-4e-4>b-2&b-ga-b-&b-2<c4>b-4"
23180 pd(8)="a-2.a-4<d-4c4>b-4a-4a-2&a-gfg2o4v11y50,60a-4v12b-4<"
23190 pd(9)="c2&cc+c>b-<c2d-4e-4>b-2&b-ga-b-&b-2<c4>b-4"
23200 pd(10)="a-2&a-ga-b-&b-1<c2&c>b-<cd-&d-2.e-4"
23210 pd(11)="f1&f1r1r1"
23500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  9,
23510      10, 11,255}
23600 gosub 1000
23980 /*
23990 /*
24000 trk=4
24100 pd(0)="v10l8q8o4@1@1y51,20"
24110 pd(1)="r1r1r1r1"
24120 pd(2)="e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e->b-b<c&c1"
24130 pd(3)="f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
24140 pd(4)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
24150 pd(5)="v11o4f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
24160 pd(6)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
24170 pd(7)="v12o5@2@2"
24180 pd(8)="c2&cc+c>b-<c2d-4e-4>b-2&b-ga-b-&b-2<c4>b-4"
24190 pd(9)="a-2.a-4<d-4c4>b-4a-4a-2&a-gfg&g2a-4b-4<"
24200 pd(10)="a-2&a-ga-b-&b-1<c2&c>b-<cd-&d-2.e-4"
24210 pd(11)="f1&f1r1r1"
24500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  9,
24510       8, 10, 11,255}
24600 gosub 1000
24980 /*
24990 /*
25000 trk=5
25100 pd(0)="v7l8q8o4@1@1y52,40"
25110 pd(1)="r1r1r1r1"
25120 pd(2)="e-&e-2&e-ff+g4b-4g4d4.e-2&e->b-b<c1"
25130 pd(3)="<f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
25140 pd(4)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
25150 pd(5)="v9o5f2&fga-<c>b2.g4f2&fcfe-&e-2.e4"
25160 pd(6)="f2&fga-<c>b2.g4b-2&b-<c+ge&e1"
25170 pd(7)="v11l16o4@9@9y52,20"
25180 pd(8)="|:3ce-a-<ce-c>a-e-:|ce-a-<ce-ce-a->>"
25190 pd(9)="|:3b-<e-gb-<e->b-ge->:|b-<e-gb-<e->b-<e-g>>"
25200 pd(10)="|:3a-<cfa-<c>a-fc>:|a-<cfa-<c>a-<cf>>"
25210 pd(11)="|:3gb-<e-gb-ge->b-:|o4y52,60@1@1v918f4v10g4"
25220 pd(12)="a-2&a-b-a-ga-2b-4<c4>g2&ge-fg&g2a-4g4"
25230 pd(13)="f2&fe-fg&g1a-2&a-ga-f&f2.g4"
25240 pd(14)="c1&c1r1r1"
25500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,  9,
25510      10, 11, 12, 13, 14,255}
25600 gosub 1000
25980 /*
25990 /*
26000 trk=6
26100 pd(0)="v14q8o3@3@3y53,20116"
26110 pd(1)="crcfg<c>rc8e-ff+gcgfcrcfg<cr>c8>ff+gb-gb-b<"
26120 pd(2)="crcfg<c>rc8e-ff+gcgfcrcfg<cr>c8e-8f8e-8.>"
26130 pd(3)="q6|:32ff<ff>:|"
```

```
26140 pd(4)="v15o3"
26150 pd(5)="frfb-<cfr>f8a-b-b<c>f<c>b-frfb-<cfr>f8>b-b<ce-ce-e"
26160 pd(6)="frfb-<cfr>f8a-b-b<c>f<c>b-frfb-<cfr>fgrgb<cfgc"
26170 pd(7)="v15q6o2|:8a-8a-<a->:||:8g8g<g>:||:8f8f<f>:||:6e-8e-<e->:|f8f<f>g8g<g>"
26180 pd(8)="|:8a-8a-<a->:||:8g8g<g>:||:4f8f<f>:||:4g8g<g>:||:4a-8a-<a->:|
26190 pd(9)="|:3d-8d-<d->:|e-8e-<e-frfb-<cfr>f8a-b-bcfce-frfb-<cfr>f8ab-bcgce-"
26200 pd(10)="frfb-<cfr>f8a-b-bcfce-frfb-<cfr>fgrg<cdgrd"
26500 po={  0,  1,  1,  1,  2,  3,  4,  5,  5,  5,
26510       6,  7,  8,  9, 10,255}
26600 gosub 1000
26980 /*
26990 /*
27000 trk=7
27010 bd="@4d-&crr"
27020 dd={2,4,4,5,126}:gosub 1500
27100 pd(0)="@v126164q8o3y54,20"
27110 pd(1)="|:7"+bd+"r8"+bd+t(4)+"r16"+bd+bd+"r16"+bd+bd+t(4)+bd+bd+":|"
27120 pd(2)="<<p1g&fg&f>>|:3"+ts(1)+":|r16"+t(2)+t(2)+t(3)+ts(3)+"|:4"+ts(4)+":|
"
27130 pd(3)=bd+"r8"+bd+t(4)+bd+bd+bd+"r8"+bd+t(2)+"r8"
27140 pd(4)=bd+"r8"+bd+t(4)+bd+bd+bd+"r8"+bd+ts(1)+ts(1)+ts(2)+ts(3)
27150 pd(5)="|:2"+bd+"r8"+bd+t(4)+bd+bd+":|"
27160 pd(6)="|:3"+ts(1)+ts(2)+ts(3)+":|>"+ts(1)+ts(2)+"<"+ts(3)+">"+ts(1)+ts(2)+
"<"+ts(3)+">"+ts(1)+"<"
27170 pd(7)="@v127164" :dd={2,4,4,5,127}:gosub 1500
27180 pd(8)=bd+"r8"+bd+t(4)+"r16"+bd+bd+"r16"+bd+bd+t(4)+bd+bd
27190 pd(9)=bd+"r8"+bd+t(4)+"r16"+bd+bd+"|:3"+ts(1)+":||:2"+ts(2)+":||:2"+ts(3)+
":|"
27200 pd(10)=bd+t(1)+t(1)+t(2)+ts(3)+"|:2<<p1g&fg&f>>"+ts(1)+ts(2)+ts(3)+":|"
27210 pd(11)=bd+"r8"+bd+ts(1)+ts(1)+ts(2)+ts(3)+bd+bd+"r16"+bd+ts(3)+ts(3)+">"+t
s(1)+ts(2)+"<"
27220 pd(12)=bd+"r8"+bd+ts(3)+t(3)+bd+ts(1)+ts(1)+ts(2)+"|:2"+t(2)+":|"+ts(3)
27230 pd(13)="<<p1g&fg&f>>|:7"+ts(1)+":||:4"+ts(2)+":||:4"+ts(3)+":|"
27240 pd(14)="|:7"+bd+"r8"+bd+t(4)+"r16"+bd+bd+"r8"+bd+t(2)+bd+bd+":|"
27250 pd(15)=bd+bd+"r16"+bd+"<<@5p1g&fg&f>>|:3"+ts(1)+":|<<e-&d-e-&d->>|:3"+ts(2
)+":|
27260 pd(16)="<b&ab&a>|:3"+ts(3)+":||:6"+bd+"r8"+bd+t(4)+"r16"+bd+bd+"r8"+bd+t(2
)+bd+bd+":|"
27270 pd(17)=bd+"r8"+bd+t(4)+"r16"+bd+bd+"r8"+bd+t(2)+ts(3)+ts(3)+t(1)+ts(2)
27280 pd(18)="|:2"+t(2)+":||:2"+t(3)+":|>"+t(1)+t(2)+ts(3)+"<"
27290 pd(19)="|:6"+bd+"r8"+bd+bd+"r8.:|"
27300 pd(20)="@l2"+t(1)+t(1)+t(2)+t(3)+t(3)+t(3)+"164|:2"+bd+bd+"r16"+bd+":|"
27500 po={  0,  1,  2,  3,  3,  3,  4,  3,  3,  5,
27510       6,  7,  8,  9,  8, 10,  8, 11, 12, 13,
27520      14, 15, 16, 17, 18, 19, 20,255}
27600 gosub 1000
27980 /*
27990 /*
28000 trk=8
28100 pd(0)="@v127116q8o2y55,20y15,0"
28110 pd(1)="|:14@8aaaa@6a8@8aa:||:3@6a8@8a16a16:|@6a16a16a16a16"
28120 pd(2)="|:3@8aaaa@6a8@8aaaaaa@6a8@8aa:|@8aaaa@6a8@8aaaaaa@6a8a8"
28130 pd(3)="|:3@8aaaa@6a8@8aaaaaa@6a8@8aa:|@6a@8aa@6a@8aa@6a@8a@6a@8aa@6a@8a@6a
aa"
28140 pd(4)="|:3@8aaaa@6a8@8aa:|@8aaaa@6aaaa|:3@8aaaa@6a8@8aa:||:2@6aa@8a@6a:|"
28150 pd(5)="|:3@8aaaa@6a8@8aa:|@8aaaa@6aaaa|:2@8aaaa@6a8@8aa:||:6@8a@6a:|@8a@6a
aa"
28160 pd(6)="|:31@6a8@8aa:|@6aaa@8a"
28170 pd(7)="|:28@6a8@8aa:|@8aaaaaaaaaaaa@6a@8aa@6a"
28180 pd(8)="|:8@8aaaa@6a8@8aa:|"
28500 po={  0,  1,  2,  3,  4,  5,  6,  7,  8,255}
28600 gosub 1000
38980 /*
38990 /*
60000 /*  P L A Y   T R A C K
60010 /*
60020 /*
60110 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
60120 m_play(                    )
60130 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60140 if m_stat(7)=1 then goto 60140
60150 m_play(                    )
60160 if m_stat(1)=1 then goto 60160
60170 goto 60150
```

★「つく美さん結婚するんだって!?」というウワサを最初に聞いてからすでに2年が経過したのですが…。(東京都新宿区・Dempanian15才)……【編：なにボーッとしてるんです？影：1月が楽しみだ。編：答になってない。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

X1シリーズ+FM音源ボード用

ビデオゲーム

バブルボブル

©タイトー

GORRY

1. はじめに…

こんにちは，GORRYです。最近，X1のFM音源ドライバーのソフトの投稿が増え，とてもうれしく思っています。しかし，その多くがX68000からの不完全な移植です。オリジナルもありますが，レベルがまだまだです。そこで，みなさんに経験値かせぎをしてもらうのと，私の自己紹介とを兼ねて，コレクションの中から，「Bubble Bobble(©タイトー)」をお聞かせします。私からのお年玉だと思って，入力してみてください。

2. 入力のしかた

BASICはどれでもOKです。まず，FM音源ドライバー(**リスト1**)を入力し，

```
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。BASICのままでもセーブしておいてください。そして，**リスト2**を入力して，BASICのままでセーブします。

ロード方法は，

```
CLEAR &HE800↵
LOADM "FM-DRIVER. Bin"↵
```

としたあと，**リスト2**をロードしてランしてください。

入力の際，1（数字）とℓ（Lの小文字），0（ゼロ）とO（アルファベットのオー）にとくに気をつけてください。

なお，今回のプログラムでは，ℓコマンドを使っているのは120行の"50ℓ"だけです。他はすべて1です。

3. プログラムについて

「なに，Bubble Bobbleだと！それだって移植じゃないか！」と言われそうですが，そうではありません。じつは，先月号で紹介してもらおうと思ったのですが，Yu-You先生がX68000で同じものを載せると聞いたものですから…。ですから，プログラムもちがえば，音色もちがうものです。

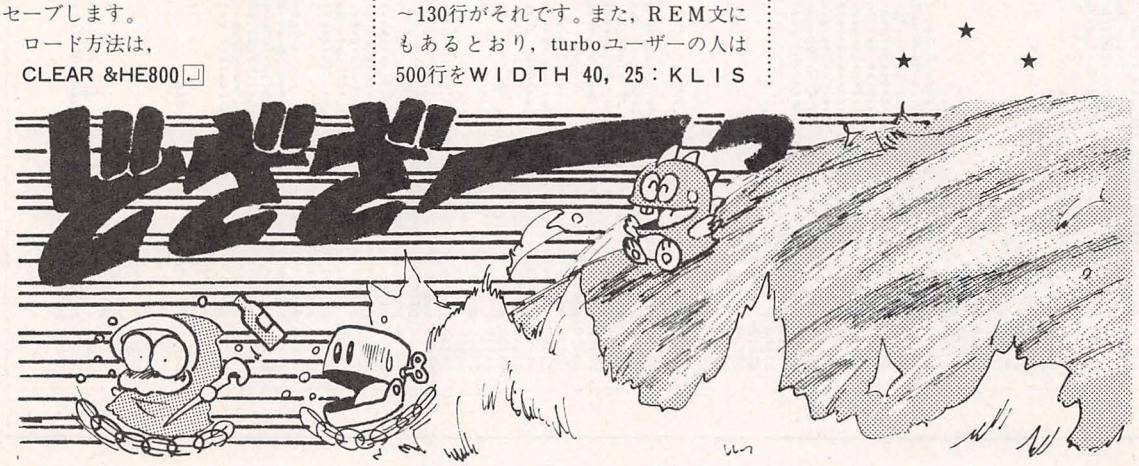
さて，プログラムのほうですが，データはメイン+サブ+サブエコー+ベースの4パートだけです。この各パートをDetune（デチューン：周波数ずらし）して，8パートにしています。100～130行がそれです。また，REM文にもあるとおり，turboユーザーの人は500行をWIDTH 40, 25：KLIST 0としてください。

4. ちょっと一言

みなさんは10月31日に行なわれた山下先生のイベントに行きましたか？あのとき，私も他のライターのみなさんと一緒にいたのですが，私の名前は紹介されませんでした。ガッカリ！だけど，11月14日のツクモのわんさかバザールで自己紹介したときは，ホントうれしかったです。これからも，都内のイベントには顔をだしますので，よろしくお願いします。

さて，話は変わりますが，X1に新機種がでましたね。turbo ZIIのNEW Z-BASICで，はじめてFM音源MMLの演奏が可能となりました。X68000と同じもののようですが，フリーエリアが少ない（MMLのワークは16Kバイト）と思いませんか？それにturboでないと使えないし…。まあ，こちらのほうのプログラムもお待ちしてます。

では，今年も1年よろしくお願いします。



★僕は影さんと話ができるのならば，サンシャイン60の最上階から飛びおりてもいいです。だから，ボツにしないでください。(埼玉県川口市・ちゃむくん14才)……【影：それほどまでに私と話がしたいか。では，あ……。】

《リスト1》FM音源ドライバーのプログラム・リスト

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

★私も受験生。早く志望校を決めなければいけない。できるならむずかしいところがいいな。OF高等学校なんかどうだろう。すごく倍率が高いらしいぞ。(大阪府高槻市・Deon14才)……【影：私のクラスに入ります？】

《リスト2》バブルボブルのプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HE400
20 GOSUB 9998
30 DEFUSR=&HE803:RESTORE
40 MS=15
50 DIM M$(MS)
60 FOR J=1 TO 4
70 FOR I=0 TO MS
80 READ M$:M$(I)=M$(I)+M$+":"+M$+":"
90 NEXT:NEXT
100 MID$(M$(0),20,2)="50"
110 MID$(M$(0),57,2)="50"
120 MID$(M$(0),85,3)="501"
130 MID$(M$(0),113,2)="50"
500 WIDTH 40    'turbo...  WIDTH 40,25:KLIST0
510 INIT:CLS4:CSIZE 3:COLOR 6
520 LOCATE 8,8:PRINT#0,"Bubble";
530 LOCATE 18,12:PRINT#0,"Bobble";
540 COLOR 7:LOCATE 10,19:PRINT"ORIGINAL BY TAITO.";
550 LOCATE 8,21:PRINT"PROGRAMMED BY GORRY!!!";
1000 '
1010 A$="L16B->CDE-FGAB-R2:"
1020 A$=USR("$E400T100Q8d20m04@1V14"+A$+"Q8d40m04@1V14"+A$+"Q8d00m04@5V1R16@1V12"+A$+"R1:R1:R1:R1:R1:"
)
1030 A$=USR(M$(0))
1040 A$=USR(M$(1)):A$=USR(M$(2)):A$=USR(M$(3)):A$=USR(M$(4))
1050 A$=USR(M$(1)):A$=USR(M$(2)):A$=USR(M$(3)):A$=USR(M$(5))
1060 A$=USR(M$(6)):A$=USR(M$(7)):A$=USR(M$(8)):A$=USR(M$(9))
1070 A$=USR(M$(10)):A$=USR(M$(11)):A$=USR(M$(12)):A$=USR(M$(13))
1080 A$=USR(M$(6)):A$=USR(M$(7)):A$=USR(M$(8)):A$=USR(M$(9))
1090 A$=USR(M$(10)):A$=USR(M$(11)):A$=USR(M$(14)):A$=USR(M$(15))
1100 GOTO 1040
5000 'PART 1
5010 DATA"$E400T128@1V1505Q4d20m
5020 DATA"L8B-AG.&G32F32AGFE-
5030 DATA"GFE-16DF.RRD16C16
5040 DATA"<B->CDE-CD16E-.F
5050 DATA"FGA16G.FFGA
5060 DATA"FGA16F.B-FGG+
5070 DATA"A2RFGA
5080 DATA"B-2RFGA
5090 DATA">C2R<FGA
5100 DATA">D2R<B->CD
5110 DATA"E-4.E-4DC4
5120 DATA"D2.D4
5130 DATA"C4.<G4.>D4
5140 DATA"C2R<FGG+
5150 DATA"C4.<F4>D<F>D
5160 DATA"<B-2RFGA
6000 'PART 2
6010 DATA"@2V1302Q8d00m
6020 DATA"L16B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-R<
6030 DATA"B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-R<
6040 DATA"G8>GR<G8>GR<G8>GR<G8>GR<
6050 DATA"G8>GR<G8>GR<G8>GR<G8>GR<
6060 DATA"G8>GR<G8>GRB-8F8G8G+8<
6070 DATA"A8>AR<A8>AR<A8>AR<A8>AR<
6080 DATA"B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-R<
6090 DATA"A8>AR<A8>AR<A8>AR<A8>AR<
6100 DATA"B-8>B-R<B-8>B-R<B-8>B-8>C8D8<
6110 DATA"E-8>E-R<E-8>E-R<E-8>E-R<E-8>E-R<
6120 DATA"D8>DR<D8>DR<D8>DR<D8>DR<
6130 DATA"C8>CR<C8>CR<<G8>GR<G8>GR
6140 DATA"C8>CR<C8>CR<C8F8G8G+8<
6150 DATA"C8>CR<C8>CR<F8>DR<F8>DR<
6160 DATA"Q8B-2R8F8G8A8<"
7000 'PART 3
7010 DATA"@3V10Q605d00r
7020 DATA"R1
7030 DATA"R1
7040 DATA"R1
7050 DATA"R1
7060 DATA"R1@3V10
7070 DATA"R16Q8L8RV10FGG+A4&A8.&
7080 DATA"A16RFGAB-4&B-8.&
7090 DATA"B-16RFGA>C4&C8.&
7100 DATA"C16R<FGA>D<V9B->CD16&
7110 DATA"D16V10E-4.E-4DC8.&
7120 DATA"C16D2.D8.&
7130 DATA"D16C4.<G4.>D8.&
7140 DATA"D16C2R<FGG+16&
7150 DATA"D16C4.<F4>D<F>D16&
7160 DATA"D16<B-2RFGA16
8000 'PART 4
8010 DATA"@0V10Q605d20m
8020 DATA"R2@4V10R2
8030 DATA"Q8R2L8FE-DC<
8040 DATA"L4B->CDE-L8
8050 DATA"FGA16G.FFGA
8060 DATA"FGA16F.L8B-FGG+
8070 DATA"Q8L8A@0FGG+A2
8080 DATA"RFGAB-2
8090 DATA"RFGA>C2
8100 DATA"R<FGA>D<B->CD
8110 DATA"Q8E-4.E-4DC4
8120 DATA"D2.D4
8130 DATA"C4.<G4.>D4
8140 DATA"C2R<FGG+
8150 DATA"C4.<F4>D<F>D
8160 DATA"<B-2RFGA
9998 I=0:RESTORE 10000
9999 READ A$:IF A$="END"OR I=32 THEN RETURN ELSE MEM$(&HE400+I*32,32)=HEXCHR$(A$):I=I+1:GOTO9999
10000 DATA 00CDC602FD704141 41421D1818181F1D 1B1C000505850005 0505010505050000
10010                                                                    'Bubble-STR
10020 DATA 00C88302FC703722 72322028000C1F1F 1F0D809F809F0000 0D0D010106060000
10030                                                                    'Bubble-BEL
10040 DATA 00C8D002F8300070 304020101C001919 1919000000000C0D 08000606000A0000
10050                                                                    'Bubble-BAS
10060 DATA 00CDC602FD704142 4242200A0A0A1F1D 1B1C000000800005 0505010505050000
10070                                                                    'Bubble-STR
10080 DATA 00C88302FE703221 7130340000101016 14128F9F809F000A 0A0A210606060000
10090                                                                    'Bubble-SUB
10100 DATA 0000000000000000 0000000000001F1F 1F1F1F1F1F1F1F1F 1F1FFFFFFFFF0000
10110 DATA END
```

★自己中心派はおもしろい。ただし，あまりやりすぎると，相手のことを考えない自分勝手な人間になってしまうような気がして恐ろしい。(埼玉県春日部市・**堀田泰丸16才**)……**【彰：そう思うことはカラスの勝手でしょ。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

●FM77AVシリーズ(V3.3)用

ビデオゲーム ローリングサンダー

―スタート・ミュージック―

©(株)ナムコ

尾島　幹康

ローリングサンダーのスタート・ミュージックです。ALL ABOUT NAMCOII（電波新聞社発行）の楽譜を参考にしました。

本物のこの曲を聞いたことがないので，ちがっているところが，わかりません。でも，なかなかノリがいいでしょ。

GORRY先生より一言

尾島君は，この曲の他にも何本か送ってくれたのですが，これが一番原曲のイメージをうまく残した作品でした。他の作品の中に移植作品がかなりありましたが，YM-2151からYM-2203への移植の際，何かしらムリがあるのですが，音色が似ないだの，パートがたりないだの言わずに「イメージ」をうまく移植するように心がけましょう。

ローリングサンダー―スタート・ミュージック―のプログラム・リスト

```
10 PLAYOFF
20 T$="T180":PLAYT$,T$,T$,T$,T$,T$
30 SOUND7,49:SOUND6,17
40 A1$="L1204GB->F+F1E-&E-DR4R4<GB->F+
50 B1$="L1204G&GG>G<G>G<G&GG>F+<G>F+<G&GG>F<G>F<G>E<G>E-<G>D
60 C1$="L1202G&GGB-&B-G>C&C<G>D&D<G&G&GGB-&B-G>D-C<B-G&GG&
70 D1$="L404RARARARA
80 A2$="05F&FEF&FEF&FEF&FEE-&E-DR4R4CG>C
90 A3$="05B1B-&B-AR4R4CG>C
100 C3$="L1203C&CCE-&E-CF&FCG&GC&C&CCE-&E-CGFE-C&CC&
110 B3$="L1205C&CC>C<C>C<C&CCBCBC&CCB-CB-CACA-CG
120 A4$="05B&BB&BB&BB&BB&BB&BB-&B-B-&B-B-&B-B-RR04GB->F+
130 B4$="L1205C&CC>C<C>C<C&CCBCBCB-CB-CB-A4R4
140 C4$="L1203C&CCE-&E-CF&FCG&GC&C&CCE-&E-CC4R4
150 D4$="RARAL12A&AA&AA&AA4R4
160 A5$="L1205F1E-&E-DR4R4<GB->F+
170 B5$="L1204G&GG>G<G>G<G&GG>F+<G>F+<G&GG>F<G>F<G&GG>E-<G>D
180 A6$="05Q5A1"
190 B6$="Q6O5A4R4R2
200 C6$="Q6O2G1
210 D6$="Q6A4R4R2
220 PLAY "@10V13Q7","@23V13Q7","@23V15Q7","SOM1500","V10Q7
230 PLAYA1$,"R4"+B1$,"R4"+C1$,"R4"+D1$,A1$
240 PLAYA2$,B1$,C1$,D1$,A2$
250 PLAYA3$,B3$,C3$,D1$,A3$
260 PLAYA4$,B4$,C4$,D4$,A4$
270 PLAYA5$,B5$,C1$,D1$,A5$
280 PLAYA6$,B6$,C6$,D6$,A6$
```

★毎月ベーマガを読ませていただいています。パソコンのことや，ビデオゲームのことなどいろいろ載っていて，いつも次号が楽しみです。（福島県いわき市・**佐藤裕昭15才**）……**【編：今月号も読まずに次号が楽しみなんて。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001mkIISR/6601SR (N66SR-BASIC)用

ビデオゲーム カルテット

©セガ・エンタープライゼス

Nezukun

P6SR用カルテットのVGMです。とくに変わったテクは使ってませんから，すべてRUN↵だけです。

①ステージ3，4BGM

YK-2氏作の移植版です。音色が少し似てないかなあー。

②New Wave（ステージ5，6BGM）

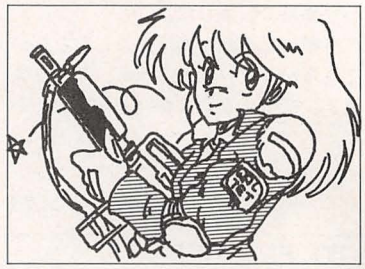
今までこの曲を作った人がいないようなので，自分で作っちゃいました。ナカナカいいできだと思います。曲中のピヒョロピヒョロってところがいいなあー。

③Rap(ステージ10BGM)

歌わないと，なんかさみしいけど譜面なしで作ったにしてはいいほうだと思ったりする。しかし，このカルテットの曲全部にいえることだけど，ベースのパートの使いかたが，すごくうまいと思うんだな。そう思わない？

参考にしたもの

ベーマガ'86年4・9月号，'87年7月号，Oh FM '87年1月号
SEGA GAME MUSIC vol 1, 2



《リスト1》カルテット—ステージ3，4BGM—のプログラム・リスト

```
10 '
20 ' QUARTET BGM ST.3.4 etc. PC8801mkIISR(YK-2)->PC6601SR(Nezukun)
30 '
100 CLEAR5000:FOR I=0 TO 2:POKE &HEB4E+I*2,0:POKE &HEB4F+I*2,&HB0+I:NEXT I
110 FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 3
120 READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE &HB000+K*&H100+(L+(J*4)),D
130 NEXT L,K,J
140 '
150 '      [ CLAV    ]   [ SIN    ]   [ BASS   ]
160 '
170 DATA   06,04,00,01,   01,02,03,04,   3a,30,30,30:' DETUNE / MULTIPLE
180 DATA   1C,1F,17,00,   00,00,00,00,   26,2D,11,00:' TOTAL LEVEL
190 DATA   1F,1F,1F,1F,   1F,1F,1F,1F,   1F,1F,1F,1F:' KEY SC,/ ATAACK
200 DATA   00,00,00,00,   00,00,00,00,   07,07,07,07:' DECAY RATE
210 DATA   05,05,05,05,   00,00,00,00,   00,00,00,00:' SUSTAIN RATE
220 DATA   06,06,06,07,   36,36,36,36,   16,16,17,27:' S.LEVEL/RELEASE
230 DATA   3B,  ',  ',  ',  07,  ',  ',  20,  ',  ',  ':' CONNECTION
240 '
250 C2$="TI303L16U14B-8.04CO3R16GB-04CO3B-R16B-R16B-04CO3G8F8.FR16CE-"
260 C1$=C2$+"FG04GO3G04GGB-8."
270 A1$="TI30L16"
280 C2$=C2$+"B-04C+64D16..O3B-GB-8B8"
290 A3$="O5VU13B-8.06CR16O5GB-06CFGFE-CR8.FGB-E-FB-GE-FCE-FGCR8"
300 F3$="O3U14B-8.04CR16O3GB-04CFGFE-CR8.FGB-E-FB-GE-FCE-FGCR8"
310 D3$="S9M500CCCCM2000CM500CCC CCCCR16CR16 CCCCM2000CM500CCC CCCCCCCR16"
320 E$="CR32.":ES$=E$+E$+E$+E$:E3$="O3U13L64I*+ES$+ES$+E$+"R16"+ES$+"R16"
330 E3$=E3$+E$+"R16"+E$+E$+ES$:E3$="R1R1"
340 A4$="L2403B-B-C06E-CE-CCE-FE-FE-E-FGFGB-B-07CE-CE-"
350 F4$="L2403B-B-C04E-CE-CCE-FE-FE-E-FGFGB-B-05CE-CE-"
360 A5$="F+GGF+E-C06B-8B-07CE-FG05L16B-8B-8B-B8."
370 F5$="F+GGF+E-C04B-GB-05CE-FG03L16B-8B-8B-B8."
380 D2$="CCCCR12CCCR12":D4$="L24M500"+D2$+D2$
390 EZ$="U15GU13F+U11FU9E*:EY$="U15DU13C+U11CR64*:EX$="U15EU13E-U11DU9C"
400 EW$="U15C03U13BU11AU9804"
410 E5$="L6404"+EZ$+EZ$+"R8."+EY$+EX$+EW$+EW$+EW$+EW$
420 D5$="M700L16CCCM2000CC8M700CCCCCCCM2000CC"
430 A6$="07C+64D32.C06B-GB-GR16T104B-4T130G8B-8"
440 A6$="07C+64D32.C06B-GB-GR16T104B-4T130G8B-8"
450 A6$=A6$+"B-64B6407C16.R1606E-2R16C8E-8"
460 B6$="@25407U10C06C8C07C06CFC07C06DB-D07D06D07FE-"
470 B6$=B6$+"C06FB-07E-06G07F06G6CB-C07C06G07F06607"
480 E6$="L1603U15"+"R1R1"
490 DY$="M500CCCR16M2000C8M500CCR16CCR16CCR16":D6$=DY$+DY$
500 A7$="B-64B6407C16.R1606L8E-2R16FF+L16G6G6G6G6GL8 L16R16GR16GB-8."
510 D7$=D$+"M200CCCR16CM2000C8M200CCR16M2000C8M200CR16M2000CC"
520 E7$="R1R1"
530 DX$="M500CCCR16CM2000C8M500CCR16M2000C8M500CR16M2000CC"
540 D8$=DY$+"M3000M700CCCM2000CCCM700CCC CCCM2000C8CC"
550 E8$="R1"+"L6404"+EZ$+EZ$+"R8."+EX$+EX$+EX$+EW$+EW$+EW$
560 C9$="04CC05C04CCB-O3B-04CCE-FGE-05"
570 C9$=C9$+"E-04D05D04C05C04B-GCE-FGO3D-D-05D-04B-GFE-C"
580 D9$=DX$+DX$
590 CA$="O3GBB-AGFE-FB-04CB-05CO3B-05FE-04"
600 CA$=CA$+"CO3GA-04B-05CO3FG04A-B-03FO4GB-05CO3F046E-C
610 DA$=DX$+"M500L32CCCR32L16CM3500CCCCC8C"
620 EA$="R1"+"R4.04L64V13GU11FU13E-U11DU13C9O3B04R32L16"
630 CB$="04FB.FR16CE-FE-R16E-R16E-FC8O3B-8.B-R16FA-B-04CR16CR16CE-8."
640 EB$="R1"+"R4R4R16L6404"+EW$+EX$+"R16"+EW$+EX$
650 DB$=DY$+"M500CCCR16M2000C8M500CCR16M500CCR16CCM2000C8"
660 CC$="F8.FR16CE-FE-R16E-R16E-FC8C8CO3B-R16GR16FG8F8CA-R16F"
670 CD$="04CB-05CO3B-04A-B-03A-04B-D05"
680 CD$=CD$+"CC+D04F05F04D05D04CB-05CO3B-04A-B-03A-04B-03A-04O6FB-03D04F03D
690 CE$="B-04C05C04B-F6R16B-05C64C+32."
700 CE$=CE$+"C04B-GO3F604B-G03B-04C05C04B-F6R16B-05G04CB-AFF+DC"
710 DW$="M500CCR8.M2000C8.M500CCCR8CR8.":DF$=DW$+"CCCCCCCCCM2000C8M500CCM2000C8C
720 E0$="U15BU13B-U12AR64":ER$="U15D+U13DU12C+U11C"
730 EG$="R1R4R4R4R16L64"+E0$+"04"+ER$+"U9O3BU8B-U7A"
740 ES$="R1":EF$="R1R1"
750 EL$="U15F+U13FU12ER64":EH$="R4R4R4R8L6404U15CU13O3B-U12AR6404R16"
760 EH$=EH$+EL$+EL$+EL$+EL$+"R4"+ER$+ER$+ER$+ER$+"O3"+E0$+E0$+E0$+E0$+E0$
```

★僕は，ドラスピのテレホンカセットが当たるのなら，OFに載らなくてもいいと考えている，とんでもない者です。(北海道上川郡・**紀藤正則15才**)……**【影：これでテレカは当たりませんね。編：かわいそうな。】**

```
770 EI$="04"+ER$+ER$+ER$+"R8."+ER$+ER$+ER$+"R8."+EL$+EL$+ER$+EL$
780 EJ$="R16"+ER$+EL$+"R16"+ER$+EL$+"R16"+ER$+EL$+"R16"+ER$+"03"+EQ$
790 DG$=DW$+"M2000CM500CCM2000CM500CCCR8CR16M2000CR16M500CCR16"
800 DH$="M500CCM2000C8C8M500CCR16"
810 DH$=DH$+"CR16CR16C32C32M2000C8M500CCCCM2000CCCCM500CCCCCCCC"
820 CI$="T13003L16V13B-8.04C03R16GB-04C03B-R16B-R16B-04C03G8"
830 CJ$="F8.FR16CE-FB-04C+64D16..03B-GB-8B8"
840 DI$="M500CCCM2000CCCCM500CCCCM2000CCCCM500CCCCC"
850 DJ$="M2000CM500CCM2000CM500CCM2000CM500CCM2000CM500CCM2000CM500CCC"
860 '
870  PLAY "@253",,"@255":SOUND 7,49:SOUND 6,6
880  PLAY A1$,A1$,C1$,A1$,A1$
890  PLAY    ,   ,C2$
900  PLAY A3$,   ,F3$,D3$,E3$
910  PLAY A4$,   ,F4$,D4$,E4$
920  PLAY A5$,   ,F5$,D5$,E5$:FOR L=1 TO 2
930  PLAY A6$,B6$,C1$,D6$,E6$
940  PLAY A7$,B6$,C2$,D7$,E7$
950  PLAY A6$,B6$,C1$,D6$,E6$
960  PLAY A7$,B6$,C2$,D8$,E8$
970  PLAY    ,   ,C9$,D9$,E6$
980  PLAY    ,   ,CA$,DA$,EA$
990  PLAY    ,B6$,CB$,D6$,E6$
1000 PLAY    ,B6$,CB$,DB$,EB$
1010 PLAY    ,B6$,CB$,D6$,E6$
1020 PLAY    ,B6$,CC$,D7$,E7$
1030 PLAY    ,   ,CD$,D6$,E6$
1040 PLAY    ,   ,CE$,D8$,E8$
1050 PLAY    ,   ,C1$,DF$,EF$
1060 PLAY    ,   ,C2$,DG$,EG$
1070 PLAY    ,   ,C1$,DH$,EH$
1080 PLAY    ,   ,CI$,DI$,EI$
1090 PLAY    ,   ,CJ$,DJ$,EJ$:NEXT L
1100 END
```

《リスト2》カルテット―ステージ5，6BGM―のプログラム・リスト

```
100 '
110 ' QUARTET [ NEW WAVE (ST.5 BGM) ]
120 '
130 CLEAR5000:FOR I=0 TO 2:POKE &HEB4E+I*2,0:POKE &HEB4F+I*2,&HB0+I:NEXT I
140 FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 3
150 READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE &HB000+K*&H100+(L+(J*4)),D
160 NEXT L,K,J
170 '
180 '      [ MAIN 1]      [ BASS   ]      [ MAIN 2]
190 '
200 DATA   3C,78,32,02,   0A,00,00,00,    54,54,52,54:'  DETUNE / MULTIPLE
210 DATA   40,20,16,00,   24,2D,12,00,    1A,16,22,00:'  OUTPUT LEVEL
220 DATA   1F,1F,1F,1F,   1F,1F,5F,5F,    1F,1F,1F,1F:'  KEY Sc./ ATTACK
230 DATA   00,08,08,08,   11,0d,09,02,    00,00,00,00:'  DECAY RATE
240 DATA   00,08,07,07,   00,03,04,03,    05,05,05,05:'  SUSTAIN RATE
250 DATA   1A,16,15,14,   25,25,25,25,    00,06,00,06:'  S.LEVEL/RELEASE
260 DATA   02,  ,  ,  ,   20,  ,  ,  ,    3C,  ,  ,  :'  ALGOLITHM
270 '
280 C1$="@254V13L16 03B-8.B-R8B-8RR16D04C03B- B-8.B-R8B-R4.FB-"
290 C2$="A-8.A-R8A-8R8.A-A-A-GF F8.FR8F8RR1604CDF"
300 C3$="03B-8RB-B-RB-04C03B-R16 A8RAARE-FAF"
310 C4$="G8RGGR4.GR16 G8RGGR8D04D03F04F03G04G"
320 '
330 B1$="L8@253V15 05E-1D1"
340 E1$="OLV12A-V11A-V10A-V9A- V12AV11AV10AV9A"
350 F1$="OLV12FV11FV10FV9F":F1$=F1$+F1$
360 B2$="D-3...D-R8E-1R8":E2$="V12B-V10B-R8V12B-8R8A-V11A-V10A-V9A-R8"
370 F2$="V12E-V10E-R8V11E-8R8E-V10E-V9E-V8E-R8"
380 AZ$="03FB-04F03B-":AZ$=AZ$+AZ$:A1$="@255L16V14"+AZ$+AZ$+AZ$+AZ$
390 A3$="03L8A4B-F4.R8A32B-16. A4B-B-3204C16.R803B-R8A"
400 B3$="05V15F1F1":E3$="05V12DV11DV10DV9D V12CV11CV10CV9C"
```

```
410 F3$="04V12B-V11B-V10B-V9B- V12AV11AV10AV9A"
420 B4$="F1....R16":E4$="04V12B-V11B-V10B-V9B- V8B-V7B-V6B-V5B-"
430 SB$="V15BV13A#V11AV9G#":SA$="V15AV13G#V11GV9F#"
440 SG$="V15GV13F#V11FV9E ":SE$="V15EV13D#V11DV9C#"
450 F4$="V12GV11GV10GV9G V8GV7G 04L64"+SE$+SE$+"R16Q3"+SB$+"R16"+SA$+SG$+"L"
460 A4$="A4B-D1RR"
470 DZ$="S9M600L16 C8.CM3000C8M600C8R8CCM3000C8M600C8":D1$=DZ$+DZ$
480 D4$=DZ$+"M600C4CM2000E32E32EM600FM1200CC8C8CC"
490 '
500 C5$="03A-8RA-A-RE-FR8 A-8RA-A-R8A-A-A-GFG"
510 C5$=C5$+"FFRFR4..CR16 FFRFFO4E-E-DDCC03FF"
520 '
530 A5$="D32E-16.DE-16R16C1RO2B-8R803D 4CC1."
540 B5$="F1.R8FR8F1."
550 E5$="05V12CV11CV10CV9C V8CV7C.0V12B-8R8A8      V11AV10AV9AV8A A8"
560 F5$="04V12A-V11A-V10A-V9A- V8A-V7A-.V12G8R8F8  V11FV10FV9FV8F F8"
570 Z1$="05 V14AV15A16. V14B-V15B-16. 06V14FV15F16."
580 Z2$="05 V12AV13A16. V12B-V13B-16. 06V12FV13F16."
590 E5$=E5$+"L32    "+Z1$+Z1$+"05V14AV15AV14AV13AL"
600 F5$=F5$+"L32R16"+Z2$+Z2$+"05V12AV13AL"
610 '
620 C6$="03A-8.A-R8A-8R8A-A-GA-B-R16 B8.BR8B8R8BBB04D-8R16"
630 C6$=C6$+"E-8.05E-R804E-8R8D-D-D-CD-F E-8.05E-R804E-8R8D-C03B-04C03AE-"
640 '
650 A6$="D32E-16.DE-C4E-4F F#3...A-4 B-1R8 @253V14R805C16R8D-.E-.E-.@255V14"
660 B6$="E-8.E-16R8E-2E- E-2R8.F16R8 G1RE-16R8F#.A-.G.R8"
670 D6$=D1$+DZ$+"M600C8.CR8C8R8M3000CCM600CM3000CCC"
680 E6$="L16O5 V12CV11CV10CV12CR8 L8CV11CV10CV9C V8C04V12BV11BV10BV9B R8.O5"
690 E6$=E6$+"V12D-16R8V12E- V11E-V10E-V9E-V8E- V7E-V6E-V5E-V4E-"
700 F6$="L16O4 V12A-V11A-V10A-V12A-R8 L8A-V11A-V10A-V9A-V8A-  V12G-V11G-"
710 F6$=F6$+"V10G-V9G-R8.V12A-16R8V12B- V11B-V10B-V9B-V8B- V7B-V6B-V5B-V4B-"
720 F6$=F6$+"R8V12G16R8L16 A-V11A-V10A- 05V12CV11CV10C 04V12B-V11B-V10B-"
730 '
740 CZ$="04L16E-8R8R8.E-E-8R16D-E-05E-R8":C7$=CZ$+CZ$
750 C7$=C7$+"03A-8R8R8.A-A-8R16G-A-04A-R8 03A-A-RA-A-A-04A-G8FR16CR16"
760 C8$="B8R8R8.BB8R16B-B03BR8 B-4B-804B-8R803B-804B-8R8"
770 C8$=C8$+"B-4B-804B-8R803B-804B-8R8 03A8.AA4A804A803A8A-8"
780 '
790 A7$="L804E-.03B-.04F4.E-D L6DE-FF03B-B- B-04DC03G04C03B- 04C03G6B-E-3"
800 A8$="04E-D-03BB-B04D- E-G-B-A-CF E-FG-GAC E-4.D3..."
810 B7$="E-2.R8F1F1.R8FFE-F":B8$="E-2.E-F1C2.R8C E-2D2E-":B8$="V13B-V11B-"
820 E7$="L8O V12B-V11B-V10B-V9B- V8B-V7B- R8 LV12B-V11B-V10B-V9B-"
830 E7$=E7$+"V12B-V11B-V10B-V9B- V8B-V7B- R8L16"+B$+B$+B$+B$
840 E8$="L8V12B-V11B-V10B-V9B- V8B-V7B- L16V12B-V10B- L05V12D-V11D-V10D-V9D-
850 E8$=E8$+"OV12AV10AV9A.V12A16V10A16 V12A-V10A- V12A-V10A- V12B-8"
860 F7$="L8O V12GV11GV10GV9G V8GV7G R8 LV12GV11GV10GV9G"
870 F7$=F7$+"V12GV11GV10GV9G V8GV7G R8 L16V12GV10G V12GV10G V12GV10G V12GV10G"
880 F8$="L8V12G-V11G-V10G-V9G- V8G-V7G- L16V12G-V10G- LV12A-V11A-V10A-V9A-
890 F8$=F8$+"OV12G-V10G-V9G-.V12G-16V10G-16 V12FV10F V12FV10F V12G8"
900 D8$=D1$+DZ$+"M600L8CCM3000C4.M600CM3000CCL16"
910 '
920 DY$="M600CCR8.M3000CM600CCRCM3000C8.":D9$=DY$+DY$
930 DA$=DY$+"M600CCR8.M3000CM600CCCM3000CCM600CCM3000CC8"
940 C9$="04G-1 E1":CA$="F1....":A9$="04LE-.03B.04B- A-.G-.D-"
950 AA$="E-1....":B9$="E-1D-1":BA$="C1...."
960 E9$="LV12BV11BV10BV9B V12B-V11B-V10B-V9B-"
970 EA$=" V12A-V11A-V10A-V9A- V8A-V7A-V6A-V5A-"
980 F9$="LV12G-V11G-V10G-V9G-":F9$=F9$+F9$
990 FA$="V12FV11FV10FV9F V8FV7FV6FV5F"
1000 '
1010 '
1020 T$="T145":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$:SOUND 7,49:SOUND 6,9
1030 FOR I=1 TO 2
1040 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1050 PLAY A1$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
1060 NEXT I
1070 FOR L=1 TO 2
1080 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
1090 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1100 PLAY A5$,B5$,C5$,D1$+D1$,E5$,F5$
1110 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E3$,F3$
1120 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
```

★編さんにお願いがあります。うちの中学校にパソコン部を作ってほしいんです。影さんに，一度でいいから，パソコン部の部長と呼ばれてみたい。(群馬県前橋市・源　享朋14才)……【影：ぶちゅー。編：きたなー。】

```
1130 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$,F6$
1140 FOR I=1 TO 2
1150 PLAY A7$,B7$,C7$,D1$+D1$,E7$,F7$
1160 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$,F8$
1170 NEXT I
1180 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
1190 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
1200 NEXT L
1210 END
```

《リスト3》カルテット―ステージ10BGM―のプログラム・リスト

```
100 '                          R-TYPE & MidNight Randing ﾊ ｵﾓｼﾛｰ｡
110 '      QUARTET [ RAP   ]    Extra Varsion DARUIS ﾀｺｶﾞﾂｵｰｲ｡
120 '                           Helo Helo M.Morita 1943 ﾊ?
130 CLEAR5000:FOR I=0 TO 2:POKE &HEB4E+I*2,0:POKE &HEB4F+I*2,&HB0+I:NEXT I
140 FOR J=0 TO 6:FOR K=0 TO 2:FOR L=0 TO 3
150 READ D$:D=VAL("&H"+RIGHT$(D$,2)):POKE &HB000+K*&H100+(L+(J*4)),D
160 NEXT L,K,J
170 '
180 '      [ MAIN 1]       [ BASS   ]       [ MAIN 2]
190 '
200 DATA   3C,7A,32,02,    0A,00,00,00,     01,23,01,11:'  DETUNE / MULTIPLE
210 DATA   40,20,16,00,    24,2D,12,00,     19,20,2A,00:'  OUTPUT LEVEL
220 DATA   1F,1F,1F,1F,    1F,1F,5F,5F,     13,13,11,11:'  KEY Sc./ ATTACK
230 DATA   00,0A,0A,0A,    11,0d,09,02,     06,08,07,04:'  DECAY RATE
240 DATA   00,08,08,08,    00,03,04,03,     00,00,00,04:'  SUSTAIN RATE
250 DATA   1A,16,15,14,    25,25,25,25,     25,25,25,25:'  S.LEVEL/RELEASE
260 DATA   02,   ,   ,   ,  20,   ,   ,   ,  3A,   ,   ,   :'  ALGOLITHM
270 '
280 B$="V13BV11A#V9AV7G#":G$="V13GV11F#V9FV7E"
290 A$="V13AV11G#V9GV7F#":E$="V13EV11D#V9DV7C#"
300 E1$="L6404"+A$+E$
310 D1$="S0M999L16 CCM600CC M3000CCCM600C"
320 A1$="@253V15R4..05L16C CR16C1..R1604B-"
330 B1$="@253V15R4..04L16G GR16G1..R16G"
340 C1$="@253V13R4..03L16F FR16F1..R16F"
350 A2$="B-R16B-1..R16A"
360 B2$="F R16F 1..R16F"
370 C2$="E-R16E-1..R16E"
380 A3$="AR16A1..R16A- "
390 B3$="FR16F1..R16G  "
400 C3$="ER16E1..R16E- "
410 A4$="A-R16T=T1:A-1T=T:  R8 A- A-A-A-A-A-B-805C"
420 B4$="G R16T=T1:G 1T=T:  R8 G  GGGGG8G          "
430 C4$="E-R16T=T1:E-1T=T:  R8 E- E-E-E-E-E-E-8F
440 E2$="06RL8DFE16CFE16C FECFE16CFE16C16"
450 E0$=E1$+"R4.V13"+EZ$+"R16":F0$="R2V11R16"+EZ$
460 E1$="V13"+EZ$:F1$="V11R16"+EZ$
470 E4$="R05B-06E-D1605B-06E-D1605B- 06E-D05B-06E- D1605B-06E-D1605B-16"
480 F4$="R16"+E4$
490 S1$="L16R16M600CCR16M3000C8.M600CR16CCR16M3000C8.M600C"
500 S2$="CCCR16M3000C8.M600CR16CCR16M3000CM1000CM3000CC"
510 S3$="R16CCR16M3000C8M600CC CM3000CCCM600CM3000C8."
520 D0$=D1$+S1$+S2$:D1$=S1$+S2$:D4$=S2$+S3$
530 '
540 C5$="@254V1204C05C03A04A03B-04B-03B-04B- B-AR16B-R1603AB-04C"
550 C5$=C5$+"B-AR16B-R1603AB-04C B-AR16B-R16DEF"
560 C5$=C5$+"E04ECR16CR1603AR16 CDR16CR1603GAB-
570 C5$=C5$+"04C805C03AR16B-B-R16 B-B-04B-05CFECD
580 '
590 AZ$="04B-DEFGAR1605 C6...R32 04B-6...R32  R805F32F#32G8.L8GFEL16CD
600 AZ$=AZ$+"8  04B-3...R16A8AB-2.":A5$="V15"+AZ$:B5$="@253V12R32"+AZ$
610 AZ$="05G04A05CER16FR1661R16 EF8.E8..":A6$=AZ$+"R32":B6$="R32"+AZ$
620 AY$="E-04A-05CE-R16FR16F32F#32G4.E-04A-2R16B-4A-8..":A7$=AY$:B7$="R32"+AY$
630 C6$="04C8R803A04CR16C 8R8R1603A04CR16C 8R403A804C E8.CR16C03A04C"
640 C7$="03A-8R8GA-R16A GA-R16A- 8R68A- B-8.A-R"
650 DZ$="M600C8.CM3000C4 R8M600C8M3000C8.M600C"
660 D5$=DZ$+"FFR16FM3000C4 M600CCCCM3000C4":DT$=D5$+D5$
670 D5$=D5$+DZ$+"M600CC8CM3000C4 R16 M999CCCC M600C8M999 C"
680 FZ$="V12C V11C V10C V9C":FZ$=FZ$+FZ$+FZ$+FZ$:ET$="L16"+FZ$+FZ$
690 FV$="V12B-V11B-V10B-V9B-":FV$=FV$+FV$+FV$+FV$:F5$="R1R1L1605"+FV$+FV$
700 E5$=FZ$+FZ$+"R1.R16L6404"+E$+"03"+B$+B$+G$+"R8"+G$
710 D6$="M800C4..F R16FF8M3000C4 M600CC8.M3000C4 R16M600CCCM3000C4"
720 D7$=D6$
730 '
740 A8$="B05DR16F3...FGR16L32GA-2R16L8G.D.F":B8$="R32"+A8$+"16."
750 A9$="E4..L16G1.":B9$="R32"+A9$
760 C8$="F8.FR8EE FER16FR16B-04CD E8.F8FEF G05G04F05F04D05D04F05F"
770 C9$="04CCR16CR1603GAB- 04C8C803A04C8. C05CR1604CR1603B-A6 R16EFG04ECD03A-"
780 D8$="M600C4CC8C R16CC8M3000C4"
790 D8$=D8$+"M600CM3000CCCCM600CCM3000C M600CCM3000CM600CCM3000CCC"
800 D9$="M600CC8.M3000C8.C R16CCCM3000C8M600CC R16C8.C4 R32L32M999CCCCCL16CCCC"
810 S$="V14EV12C":E9$="R1.R32L6404"+S$+S$+S$+S$+S$+E$+"03"+B$+B$+G$+G$
820 '
830 AY$="05B-B-R16B-R16B-R16B- B-4A4 GGR16G":AA$=AY$+"R06FF#8GR05"
840 BY$="05GGR16GR16GR16G G4F4 CCR16C":BA$=BY$+"R B-8.C"
850 BC$=BY$+"R06CCR16DR05"
860 CY$="04C05CR1603B-R16B-04B-03B- B-04B-03A04A03G04G03F04F EFGC"
870 CA$=CY$+"E4C05CR804C05CR8"
880 DY$="M600C8.CM3000C8M600C8 R16C8CM3000C4 M600R16CC8"
890 DA$=DY$+"M3000C8M600C8C8.CM3000C8.M600C"
900 DD$=DD$+"R16BFR16C8M600CC M999R16B32B32BFFFF"
910 AB$=AY$+"R16L32GG#A8L16FEC04A05L32CC#D16C8L16"
920 AC$=AY$+"R06FFR16GR05"
930 CB$=CY$:AD$="05B-B-R16B-R16B-R16B- B-4A8.G1."
940 BD$="05GGR16GR16GR16G G4F8.E1."
950 CD$="04C05CR1604CR1603GAB- 804B-03A04A03G04G03F04F 03AB-R16B-R16AB-8"
960 CD$=CD$+"R804DR1603B-A8. AB-R16DR16DEG 04C05C03B04B03AG8."
970 DB$=DY$+"M3000C4M600CCCCM3000C8.M600C"
980 DD$="M600C8.CM3000C8M600C8 R16C8CM3000C4 M600CCR16CM3000C8M600CM999B"
990 DD$=DD$+"R16BFR16C8M600CC M999R16B32B32BBFFFFCCCCM600CCCC"
1000 FD$="R2R2...  L6404"+G$+"R16"+G$+E$+"R1603"+G$
1010 FD$=FD$+"R16 R8R16 04V13GV11F V13GV11F"+G$+E$+E$+E$+E$+"03"+G$+G$+G$+G$+G$
1020 '
1030 AX$="04GB-05DFR16ER16CR16DR1604B-B-805CR1604"
1040 AE$=AX$+"A8.B-R05B-8.B06C404":BE$="@255V15"+AE$:AE$="@253V15"+AE$
1050 CE$=AX$+"A8.B-RRR"
1060 CG$=AX$+"A8.B-R05A32B-32AGF8EC"
1070 AF$=AX$+"A8AB-R8A8AB-R8A8AB-"
1080 AG$=AX$+"A8.B-R05A32B-32AGF8EC804"
1090 AH$=AX$+"A8.B-"
1100 DX$="M600CCCCM3000C8.M600CR16CCR16M3000C8M600CC"
1110 DY$="M600CCR8C4R16M600CCCM3000C4"
1120 DE$=DX$+DY$:DF$=DX$+"FFR8M3000C8M600R32L32CCCL16CCCCM3000C4"
1130 DH$="M600CCCCM3000C8.M600C R16M999BFCM3000CCCC"
1140 DH$=DH$+"M600CCR16CM3000CM600CCC M900BFCCM600CCM3000CM600C"
1150 FH$="R2R16L6404"+G$+E$+"03"+A$+"R4R16R204"+G$+E$+"03"+A$+A$
1160 T=155:T$="T=T;":PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$:T1=T*(4/5)
1170 '
1180 SOUND 7,49:SOUND 6,6
1190 PLAY A1$,B1$,C1$,D0$,E0$,F0$
1200 PLAY A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1210 PLAY A3$,B3$,C3$,D1$,E1$,F1$
1220 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
1230 FOR L=1 TO 2
1240 PLAY A5$,B5$,C5$,DT$,"O6"+ET$,F5$
1250 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
1260 PLAY A6$,B6$,C6$,D6$,E6$
1270 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$
1280 PLAY A8$,B8$,C8$,D8$,E8$
1290 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$
1300 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,"O7"+ET$
1310 PLAY AB$,BY$,CB$,DB$,ET$
1320 PLAY AC$,BC$,CA$,DA$,ET$
1330 PLAY AD$,BD$,CD$,DD$,ET$+"O6"+FZ$,FD$
1340 PLAY AE$,BE$,CE$,DE$
1350 PLAY AF$,AF$,AF$,DF$
1360 PLAY AG$,AG$,CG$,DE$
1370 PLAY AH$,AH$,CE$,DH$,   ,FH$
1380 NEXT L
1390 END
```

★僕の友人のマネをしようと、目にマスク、口にサングラスをしようとしたんだとー。(神奈川県津久井郡・遠藤政明13才)……【編：それと、ちゃんとパンツを前、後ろ逆にはいてるか？】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

パソコン版

女神転生(めがみてんせい) —ビジュアル・ステージBGM1—

©日本テレネット

水野　毅

プログラムについて…

もっとほかの曲も作ってみたいのですが，音色切り換えの多さに圧倒されてしまい，結局，音色切り換えのないこの曲（曲名がわからない）を作ってみました。短い曲ですけれど，自分では名曲だと思っています。まさにテレネットのMUSICはパソコン界のセガだ!!

音色について…

ＣＨ１とＣＨ２がエコー効果のあるトランペット，ＣＨ３がベース，ＣＨ４がドラムとなっています。トランペットは自分でパラメータを組んで作ったものですが，けっこういい音していると思います。ベースはＹＫ-2さんのプログラムのパラメータを変えて使いました。ドラムはおなじみＰＳＧノイズでやってます。４声しか使っていませんが，これで十分ではないでしょうか。

移植について…

PC-8001mkIISRの人は，プログラムの指示にしたがってプログラムを変更してください。ＹＭ2203をつんだ機種の場合，ベースの音を除けば，あまりむずかしいことではないと思います。ＰＳＧ３声機種でも，Ａ$とＢ$とＣ$またはＡ$とＢ$とＤ$のように選択すれば，できると思います。ちなみに，テンポはＴ160です。けっこう短いので，ひまな人はやってみてください。

参考にしたもの…

ＹＫ-2さんのプログラムすべて。

★

女神転生—ビジュアル・ステージBGM1—のプログラム・リスト

```
100 '----------------------------------------
110 '  PC-8001mkIISR ノ ヒト ハ、:' ノ アト ヲ ミテ、イショク シテミテクダサイ。
120 '----------------------------------------
130 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:' コノ ｷﾞｮｳ ﾊ ｻｸｼﾞｮ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ。
140 POKE &HE21A,216:CMD STOPM :' POKE &HECB1,216:STOPM ﾆ ﾍﾝｺｳ
150 '
160 DIM TA%(4,9),TB%(4,9),BA%(4,9)
170 '
180 FOR X=0 TO 4:FOR Y=0 TO 9
190 READ TA%(X,Y),TB%(X,Y):NEXT Y,X
200 '
210 DATA 58,58,15,15,2,0,1,0,180,0,35, 0,0,0,5,0,0, 0,0,0
220 DATA 19,18, 5, 5,2,2,5,5,  5,5,22,26,0,0,0,3,-3,0,0
230 DATA 17,16, 5, 5,2,2,5,5,  5,5,26,30,0,0,0,3,-3,0,0
240 DATA 19,18, 5, 5,2,2,6,6,  5,5,42,46,0,0,0,3,-3,0,0
250 DATA 17,16, 5, 5,2,2,6,6,  5,5, 0, 0,0,0,0,3,-3,0,0
260 '
270 CMD VOICE COPY 45,BA%   :' VOICE COPY 45,BA% ﾆ ﾍﾝｺｳ
280 BA%(0,0)=42
290 BA%(1,5)=32:BA%(3,5)=4
300 BA%(1,7)= 2:BA%(2,7)=0
310 FOR Y=1 TO 4
320 BA%(Y,1)=6:BA%(Y,2)=8
330 BA%(Y,3)=7:BA%(Y,6)=1
340 NEXT Y
350 '
360 CMD VOICE TA%,TB%,BA%   :' VOICE TA%,TB%,BA%
370 '
380 A0$="t132@v12514o6q6"
390 B0$="t132@v11814o6q6"
400 F1$=">f&f&fe&e&ed.e8d<a&aab->cdefga&a&a&a&a&a<"
410 A1$=F1$+"a":B1$="r"+F1$
420 F2$=">f&f&fe&e&ed.e8d<a&aab->cdc+<a>ed&d&d&d&d&d"
430 A2$=F2$+"d":B2$="r"+F2$
440 F3$="a>c<b-g&gcgb-af&f<a>fagegfdfec+d"
450 A3$=F3$+"e":B3$="r"+F3$
460 A4$=F3$+"<a":B4$="r"+F3$+"<"
470 C0$="t132@v11514o4q7"
480 C1$="d&d&dc&c&c<b-&b-f&f&fg&g&g>c&c&c<b-&b-&b->c&c&c"
490 C2$="d&d&dc&c&c<b-&b-&b-f&f&fa&a&a&a>d&d&dd&d&d&d"
500 C3$="<b-&b-&b->c&c&c<f&f&fb-&b-&b-d+&d+&d+e&e&ef&f&fa&a&a"
510 C4$="b-&b-&b->c&c&cc+&c+&d&dd+&d+&d+c&c&c<b-&b-&b-a&a&a>"
520 D0$="t13214y7,49s9q8"
530 E1$="yo4,31m1000cy6,3m650ccy6,6m2500cy6,3m650cc8y6,25m1200c8"
540 D1$=E1$+E1$+E1$+E1$
550 '
560 CMD PLAY A0$,B0$,C0$,D0$  :' 560 ｶﾗ 610 ﾏﾃﾞ ﾊ
570 CMD PLAY "A"              :' CMD PLAY ヲ PLAY ﾆ
580 CMD PLAY A1$,B1$,C1$,D1$  :' ﾍﾝｺｳ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
590 CMD PLAY A2$,B2$,C2$,D1$  :' ｺﾚ ﾃﾞ ﾀﾌﾝ 80SR ﾃﾞﾓ
600 CMD PLAY A3$,B3$,C3$,D1$  :' ｳｺﾞｸ ﾊｽﾞﾂﾞ !!
610 CMD PLAY A4$,B4$,C4$,D1$
620 GOTO 580
```

★学校から帰る途中，見知らぬおじさんに，「俺のリヤカー知らんか？」と聞かれた。(大阪市・ＴＵＲＢＯＹ12才)

……【影：だから言ったのにな，ちゃんとカギかけてくようにって…。ご迷惑をおかけしたでやんす。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

X68000用

XANADU（ザナドゥ） シナリオII

レベル10他

©日本ファルコム

● 川野　俊充 ●

みなさまはじめまして，山下　章先生の別冊「チャレンジ!!ＡＶＧ＆ＲＰＧⅢ」に載せていただきましたバルタン西原こと川野です。あのときはページの関係で，レベル１～５までしか紹介できなかったので，今月号と来月号とで残りのプログラムを紹介することになりました。

プログラムについて

今回はYu-You先生の「プログラムをいかに見やすくするか」とは対称的に「いかに短くするか」ということに挑戦したので，リストは見にくいのですが，どれも10分くらいで入力してもらえると思います。

基本的にザナIIのB.G.M.は３声なので，８声あるX68Kではエコーをかけたり，周波数をずらしたりして音に厚みをつけたりしたのですが，アレンジはしていません。

それと音色についてですが，これもプログラムを短くするために，なるべく内蔵のものを使いました。でもなかなか似ていますので，ぜひ入力してください。

そしてこれはいつもYu-You先生などが言っていることですが，本体内蔵のスピーカだと音が『貧弱，貧弱ゥ』なので，ステレオもしくはヘッドホンをつなげて聞いてください。

移植について

先ほども書いたように，このB.G.M.は３声なのでメインの部分だけをぬきだせば88やＡＶ等のＦＭ音源機種に簡単に移植することができます。

なお，[::]という記号は繰り返しですので気を付けてください。

おしまいに

今，Ｙｓのミュージックに取り組んでいます。できたら発表したいと思いますので，期待してください。それにしても今月のYu-You先生のＸＡＮＡＤＵのオープニングはスゴかったなあ。

Ｐ.Ｓ.

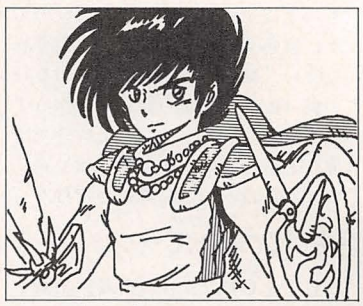
ちなみに私のビデオゲームの記録は，

アウトラン：４分37秒48　コースＢ

アフターバーナーII：2283万点，Ｈ

ＩＴ数1024

どうだ!!



《リスト１》XANADUシナリオII—レベル10—のプログラム・リスト

```
 10 /* ==========================================
 20 /* =          XANADU シナリオ 2             =
 30 /* =                                        =
 40 /* =            LEVEL 10                    =
 50 /* =                                        =
 60 /* =      PROGRAMED BY 川野 俊充            =
 70 /* =                                        =
 80 /* =  主旋律のパート Trunk number 1,4,5     =
 90 /* ==========================================
100 m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,5000):next
110 str a[256],b[256],c[256],d[256]:m_tempo(125)
120 m_trk(1,"v13l16@6y48,200;a8");m_trk(2,"r24");:m_trk(3,"r16");:m_trk(6,"r16")
:m_trk(7,"r16");:for i=2 to 8:m_trk(i,"r8"):next
130 for i=1 to 3:a$="o4dc+defefga8d8r8efg+8eff gfefgfedr16>a8<
140 b$="dc+defefga8d8r8efg+8eff gfefgfedr16a8
150 c$="<d>r16ag+adfgg+ab-ag+fedab-g+aeb-a<e>ag+a:a>a<g>a
160 d$="<f+gf+e++fgab<c>bagf+gaf++fedefedc>b<cd>ba-gf
170 m_trk(1,a+b+c+d):m_trk(2,"v706y49,40p1116"+a+b+c+d):m_trk(3,"v706y50,64p21
16"+a+b+c+d)
180 a$="er16ag+aedc<c+>ag+a<er16>ar16":b$="<f+>r16ag+abc<c+dcdc+dc+>ba+bar16<c+>b
+<c+r16ed+er16ag+ar16er16
190 c$="def+edc+>bag+abag+f+ed":d$="fr16<edc+dc+>bag+abc<c+>b<c+dc+r16>ag+abc<c+de
dc+dc+>bag+f+r16ag+ar16f+r16g+r16bag+abg+a1r1
200 m_trk(1,a+b+c+a+d):m_trk(2,a+b+c+a+d):m_trk(3,a+b+c+a+d)
210 a$="o3l8l:aaaaaaaabbb>b-aaaa:|<ddrdrddddc+c+rc+c+rc+rc+ccrcrccc>bbrbbbrb":b$="
14reaerf+af+reaerf+rbreaerfafra<c+>a18rdf+ardeb
220 c$="1164c+>rag+abc+cderc+>b<c+def+g+gab-agfefgfedc+e"
230 m_trk(4,"@6v11"+a+b+c):m_trk(7,"@6y54,60v6"+a+b+c)
240 a$="o218|:8d4dd:|ffrfffffeereeree-e-re-re-e-e-ddrddrd"
250 b$="c+1d1c+1>b2<e2c+1d1e1e2e2>aaraaaaraaaraara
260 m_trk(5,"@6v11"+a+b):m_trk(6,"@6y53,60v6"+a+b):next
270 m_play()
```

《リスト２》XANADUシナリオII—レベル11—のプログラム・リスト

```
10 /* ==========================================
20 /* =          XANADU シナリオ 2             =
30 /* =                                        =
40 /* =            LEVEL 11                    =
50 /* =                                        =
```

★来年は88の年ですね。（東京都小平市・**ペンネーム17才**）……【**編**：それじゃ77の年は10年前に終わったとでも？**影**：ＦＭ-1988がでたら強いぞ。**Dr.D**：なになに，Ｓ１がＳ63（昭和63年）としてでたら負けるだろ。】

```
  60 /* =                PROGRAMED  BY  川野  俊充                =
  70 /* =                                                         =
  80 /* =                  in  November／9／87                    =
  90 /* ===========================================================
 100 dim char main(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN  MAIN Dayo-n
 120      56, 15,  2,  1,  0,  0,  0,  3,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 140      27, 31,  5,  5,  5,  8,  0,  1,  4,  0,  0,
 150      26, 31,  4,  5,  4, 18,  0,  1,  2,  0,  0,
 160      19, 31,  0,  5,  2, 18,  0,  1,  3,  0,  0,
 170      16, 15,  0,  6,  2,  0,  0,  3,  4,  0,  0}
 180 m_vset(70,main)
 190 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:str a[256],b[256
],c[256],d[5]
 200 m_trk(2,"@70p1v9y49,20r16"):m_trk(3,"@70p2v9y49,40r8"):m_trk(5,"r8."):m_tr
k(6,"r8")
 210 m_trk(8,"r8"):for i=1 to 4:a="o5l8|:12e-faf:||:12ef+a+f+:||:fga-fcr:||:ga-
b-gcr:||:fga-fcr:||:ga-b-gcr:|
 220 b="d+f+d+f+a<c>a<cd+cd+f+d+f+af+a"
 230 m_trk(1,"@70v14"+a+b):m_trk(2,a+b):m_trk(3,a+b):m_trk(8,"r16"):m_tempo(130
)
 240 a="o4e-1&e-2>b1<c2>g1&g2e-1&e-2<e1&e2c1c+2>g+1&g+2e1&e2
 250 b="y51,4018o5v10r|:fga-fcr:||:ga-b-gcr:||:fga-fcr:||:ga-b-gcr:|d+f+d+f+a<c
>a<cd+cd+f+d+f+af+
 260 m_trk(4,"@70v14"+a+b):m_trk(5,"@70v9p1y52,40"+a+b):m_trk(6,"@70v9p2y53,60"
+a+b)
 270 a="e-1&e-2>b1<c2>g1&g2e-1&e-2<e1&e2c1c+2>g+1&g+2e1&e2
 280 b="l16|:fr8ffrfr8.fr:||:cr8ccrcr8.cr:||:fr8ffrfr8.fr:||:cr8ccrcr8.cr:|>d+1
&d+1&d+8
 300 m_trk(7,"@70o3v15y54,20"+a+b):m_trk(8,"@70o3v8y55,60"+a+b)
 310 next:m_play()
```

《リスト3》XANADUシナリオII—KING DRAGONのテーマ—のプログラム・リスト

```
  10 /* ===========================================================
  20 /* =                XANADU  シナリオ  2                      =
  30 /* =                                                         =
  40 /* =                  KING  DRAGON                           =
  50 /* =                                                         =
  60 /* =                PROGRAMED  BY  川野  俊充                =
  70 /* =                                                         =
  80 /* =                  in  November／12／1987                 =
  90 /* ===========================================================
 100 dim char main(4,10)={
 110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN  MAIN Dayo-n
 120      56, 15,  2,  1,  0,  0,  0,  3,  0,  3,  0,
 130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
 140      27, 31,  5,  5,  5,  8,  0,  1,  4,  0,  0,
 150      26, 31,  4,  5,  4, 18,  0,  1,  2,  0,  0,
 160      19, 31,  0,  5,  2, 18,  0,  1,  3,  0,  0,
 170      16, 15,  0,  6,  2,  0,  0,  3,  4,  0,  0}
 180 m_vset(70,main)
 190 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:str a[256]
 200 m_trk(2,"@70p1v9y49,20r16"):m_trk(3,"@70p2v9y49,40r16."):m_trk(5,"r8."):m_
trk(6,"r8")
 210 for i=1 to 4:a="l16|:40o4gab-<d>:|
 230 m_trk(1,"@70v11"+a):m_trk(2,a):m_trk(3,a):m_trk(8,"r16"):m_tempo(130)
 240 a="o6r1r1d1a2g2d1g2c2d1>b-2<c2>a1&a1
 260 m_trk(4,"@70v14"+a):m_trk(5,"@70v9p1y52,40"+a):m_trk(6,"@70v9p2y53,60"+a)
 270 a="|:5g2f2e-2f2:|
 300 m_trk(7,"@70o3v13y54,20"+a):m_trk(8,"@70o3v8y55,60"+a)
 310 next:m_play()
```

《リスト4》XANADUシナリオII—SHOPのテーマ—のプログラム・リスト

```
  10 /* ===========================================================
  20 /* =                XANADU  シナリオ  2                      =
  30 /* =                                                         =
  40 /* =                    SHOP                                 =
  50 /* =                                                         =
  60 /* =                PROGRAMED  BY  川野  俊充                =
  70 /* =                                                         =
  80 /* =        主旋律 の パート Truk  number  1, 4, 7           =
  90 /* ===========================================================
 100 m_init():for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:str a[256],b[256
],c[256]
 110 m_trk(2,"@3p1v9y49,40r4.r8"):m_trk(3,"@3p2v9y49,60r4.r8&r32"):m_trk(5,"r4.
r8."):m_trk(6,"r4.r8"):m_trk(7,"r4."):m_trk(8,"r4."):m_trk(1,"@3v1418o4b-aa-"):m
_trk(4,"r4."):for i=1 to 3
 120 a="18g2f+ga-2ga-b-2<dfe-2cd":b="d4e-4cdd4e-4>gb-g2a-gf4.b-aa-":c="d4e-4ce-
g4.g4.e-2.&e-2.e-2.e-4.e-d-c-d-2.&d-4.&d->a<c-c+2.c+4.c+>bab2.&b4.&b8gab4.&b4b<c
+4.c+>b<c+d4.&d>af+<c+4>b4b<c+d4.&d>b<c+d4.e4.d2.d4.l16>>a-b-<cde-f
 130 m_trk(1,a+b+a+c):m_trk(2,a+b+a+c):m_trk(3,a+b+a+c)
 140 a="18o4d>b-gb-4.<e-c>a-<c4.fd>b-<dfa-ge-cge-c":b="a-e-c>a-<e-a-b-ge->b-<b-
e-a-e-c>a-<ce-d4>b-<de-f":c="a-e-c>a-<e-a-<c>a-<cd>ba-ge->b-gb-<e-ge->b-<ge->b-<
<c->g-e-c-e-g-<c->a-fd-fa-b-g-d->b-<d-g-b-g-d-g-ag-af+c+>a<c+f+af+d+>b<d+f+g+e>b
g+b<eg+e>b<e
 150 c="a-e-c>a-<e-a-<c>a-<cd>ba-ge->b-gb-<e-ge->b-<ge->b-<<c->g-e-c-e-g-<c->a-
fd-fa-b-g-d->b-<d-g-b-g-d-g-ag-af+c+>a<c+f+af+d+>b<d+f+g+e>bg+b<eg+e>b<egegd>bgb
<dgec+>b<c+ef+d>af+a<dd>bf+df+b<e>bgegb<e>bg<e>bg<f+d>af+a<dl16>>b-<cde-fgfga-b-
<cd
 160 m_trk(4,"@3v14"+a+b+a):m_trk(5,"@3v9"+a+b+a):m_trk(6,"@3v9"+a+b+a)
 170 m_trk(4,c):m_trk(5,c):m_trk(6,c)
 180 a="18o3e-2&e-e-f2&ffg2&gg<c4.>b-4.":b="a-2e-a-g2&ggf2cfb-4.>b-<cd":c="a-2e
-a-b-4.>b-4.<e-2e->b-<e-4.e-e-d-c-2>g-<c-d-4.d-e-fg-2g-d-g-4.g-<d->d-f+2c+f+b4.>
b<c+d+e2e>b<e2b>b<e2bea4.>a<a>a<d4.ad>ab4.b<f>b<e2>b<ea4.>ab<c+d2&dd>b-4.b-<cd
 190 m_trk(7,"@10v12"+a+b+a):m_trk(8,"@10v9y55,20"+a+b+a):m_trk(7,c):m_trk(8,c)
 200 next:m_play()
```

《リスト5》XANADUシナリオII—TEMPLEのテーマ—のプログラム・リスト

```
  10 /* ===========================================================
  20 /* =                XANADU  シナリオ  2                      =
  30 /* =                                                         =
  40 /* =                    TEMPLE                               =
  50 /* =                                                         =
  60 /* =                PROGRAMED  BY  川野  俊充                =
  70 /* =                                                         =
  80 /* =        主旋律 の パート Truk  number  1, 4, 8           =
  90 /* ===========================================================
 100 m_init():for i=1 to 8:m_assign(i,i):m_alloc(i,5000):next:str a[256]
 110 m_trk(1,"@15v12"):m_trk(2,"@15v6p1"):m_trk(3,"@15v6p2"):m_trk(4,"@15v8"):m
_trk(5,"@15v4p1"):m_trk(6,"@15v4p2"):m_trk(7,"@15v14"):m_trk(8,"@15v7"):m_tempo(
130)
 120 a="|:5o5l8gfe-2e-4dcc4>b-2<gfe-2e-4de-f4f2gfe-2e-4dcc4>b-2<e->b-<e-4.e-d4c
de-2.:|
 150 m_trk(1,a):m_trk(2,"r8"+a):m_trk(3,"r8r32"+a)
 160 a="|:5o5l8e-dc2c4>b-a-a-4g2<e-dc2c4>b-<cd4d2e-dc2c4>b-a-a-4g2<c>ga2&b4b4<c
2.:|
 170 m_trk(4,a):m_trk(5,"r8"+a):m_trk(6,"r8r32"+a)
 180 a="|:5o2r4c2>a-2<e-e-e-&e-8>b-8<c 2>a 2b-b-2b-4<c2>a-2<e-e-e-&e->f 2g 2 a-
2.:|
 200 m_trk(7,a):m_trk(8,"r8"+a)
 500 m_play()
```

★ドラスピのテレフォンカードセットをテレカ目的で買った僕は，テレブックをどう使おうかまよってます。テレカだけくれたらよかったのに。(奈良市・林　慎剛14才)……【影：ぜいたくな悩みを聞いてまた来月ね。】

あくせすROOM

THE BEST PROGRAMER!

編：このコーナーは，ベスト・プログラマーをインタビューをまじえながら紹介するコーナーです。アイデアは岐阜市の神谷明憲さんから送られたものを採用しました。それではさっそく行って見よう！ 今月はＰＣ-6001mkⅡ用「THE MISSILE」を作った若宮一樹くんです。

編：若宮くんは，パソコンをはじめてどのくらいなのですか？

若宮：ちょうど2年目ぐらいです。最初はBASICだけでゲームを作っていたのですが，これではだめだと思いマシン語を勉強しはじめました。

編：独学でですか？

若宮：ええ，マシン語に関する本をいろいろ買い集め，少しずつおぼえていきました。じつは，この作品はマシン語を完全に使いこなせるようになってから作った第1号の完成ゲームなんですよ。

編：へー！とてもそんなふうには見えませんよ！ミサイルの動きなんて，本当に良くできていますよ。

若宮：そうですか，自分でもミサイルの動きには一番苦心しました。ミサイルを自然に動くように見せるために慣性をつけてみました。

編：それじゃあ最後に，読者のみなさんに，どうしたらおもしろいプログラムが作れるかを一言。

若宮：まず，新しいアイデアをどんどんゲームに盛り込んでいくことだと思います。ありきたりのアイデアではありきたりのゲームしかできない。新しいアイデアで編集部の人の目に止まれば採用される確率が高いでしょう。今，Ｐ６ＳＲ用のＲＰＧを制作中です。できたらまた送りたいと思いますので期待しててください。

編：漸新なアイデアに期待しています。

読者のあくせすコーナー

○このコーナーは読者の人の意見交換の場です。載っけてほしいことがあったら「あくせすコーナー」係までハガキ（ＯＦハガキも可）を送ってくださいね。(編)

○Bug太郎さん!!ＰＣ-8001用の「ＤＲＡＧＯＮ'Ｎ' ＳＰＩＲＩＴ」最高でした!!今度は「AFTER'N' BURNER」か「N-TYPE」を作ってください!!期待してますよ!!

（埼玉県入間郡・**毛呂山太郎**）

○ベーマガのイラスト常連で作っている同人誌「マイコン・イラストレーション・マガジン」のVol.2がもう少しでできます！今回は総ページ数を約60ページ，内容も一段と充実したものを予定しています。本ができあがったら，またベーマガに紹介してもらおうと思っているので期待しててください!!

（三重県名張市・**はとぽっぽ**）

○'87県別ＯＦ登場回数ベスト10　1位東京107，2位神奈川101，3位埼玉85，4位愛知76，5位大阪67，6位北海道64，7位千葉60，8位兵庫53，9位福岡42，10位静岡41，あーつかれた。

（愛知県西春日井郡・**ばいけんふー**）

○というように特選プログラム・コーナーに関係あることなら何でもＯＫだからどしどしおたよりくださいネ!!

（編）

明日のSTAR PROGRAMER

「WIN－Ｒ－」（神奈川県平塚市・**和田善明**）

「GALAXY QUEST」（東京都世田谷区・**田辺信之**）

「MERRY Ⅱ」（福島県郡山市・**伊藤直広**）

「黄金の城もどき」（長野県木曽郡・**宮下智基**）

「炎の海」（新潟県発田市・**渋谷恵太**）

投稿ありがとう!!

ヤマタのリンゴ／小林裕之／ＦＬＡＮＧＥＲ／佐久間伸夫／白石展久／土谷之雄／薗田直樹／はっぴいかなた／吉田康雄／福井直樹／宮崎和孝／鈴木浩／YASHA／坂田純男／高崎　晃／和田善明／坂口基彦／豊田明信／大野博之／杉本和彦／北島健二／木村淳一／藤倉健一／ＳＴ／CHACK'N／市山真治／Yass.／ドラキュラ／青山尊士／鈴木幹也／馬場周二／玉置昇三／ＭＡＤＯＮＮＡ／藤山健二／伊藤直広／久佐木　哲／森下恭志／住　陽一／ＭＯＮＥＹ　ＭＯＮＥＹ／上田　学／川畑　光／JED／佐藤秀継／末冨　悟／住吉政英／浜田麻里／Ｂug太郎／山本　稔／サムムソン・Ｎレイラ／田辺信之／井村屋の中華まん／小野孝臣／斎藤宗幸／小林和洋／浅野修次／菅沢貴志／鶴田修／滝沢栄司／小田直樹／小園井S／柴田太郎／広瀬良行／OVER DRIVE／若宮一樹／長谷川　摂／宮下智基／渡辺和哉／新野恵貴／田下　勉／毛利勝／鈴木賢二／小川邦久／ＰＸＣ副会長／芦田典良／阪本正樹／坂部高平／福吉昌之／ファヤーボール／敬院悟我／RICE HILL／LIKE HELL／中谷正人／F-15／渋谷恵太／中村堅一／佐井川泰治／広田　紳／森内俊爾／寺岡雅雄／山内正之／永山　治／角村哲也／アメリカン　トマト／ＡＣＦ／中島秀人／真壁　豊／YK-３／中鉢　悟／ミトッチ／竹内更太郎／上田修司／新田浩也／佐藤勝也／實重秀孝／VASKAROM／松原幸一／SHROMTY／久松大輔／SASAKI／早川　守／山梨克範／John Bon Jovi／里　健介／柴田　弘／松尾真臣／DEEKPOKE／飯塚啓／木本義和／米山公一郎／まてりある／ラッシー／和田あきら／小林　豊／お好み焼きはこれからだ／伊藤　忠／カリット／ＴＡＮＹＡＯ／川端英一／山口将明／豊嶋哲朗／山本　晃／須川浩志／石倉克信／山本　晃／沢田広正／森田健一／小坂宏太郎／棚井慎一／金剌一郎／清野智弘／MR.X／山口恭徳／榎本和義／ティファニー／遠藤高志／ＴＥＬ久良二／五十嵐　量／岡　健二／裸谷成導／Mr.X／SKSY／柿内一宏／増田聡／大川善隆／ＫＡＸ-RIVA／高橋博明／藤岡英樹／徳永英明

★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ね。

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，「スーパー・ソフト」といえるすぐれたゲームソフトを紹介しているページです。

最新ビデオゲームを，攻略法をまじえて紹介する「ビデオゲーム・コーナー」や，「チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ！ロールプレイング・ゲーム」などの人気コーナーをはじめ，新作のすぐれたゲームを紹介する「特選パソコン・ゲーム」「スーパーソフト・ニュース」などで構成されています。

このコーナーで取りあげてほしいゲームソフトがありましたら，編集部までお知らせください。編集部では，みなさんの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。

CONTENTS



ゼリアード ©ゲームアーツ

SUPER SOFT NEWS

235 紫醜懼／ラ・フェール／牙龍王／アシュギーネ『虚空の牙城』／シャロム〜魔城伝説・完結編〜／ファンタジーナイト／レジェンド／ワールドゴルフII／第4のユニット／ぎゅわんぶらあ自己中心派2／電脳水滸伝／アドレナリン・コネクション／アンジェラ

新春RPG特集

242 ドラスレ・シリーズの集大成，完成間近！
ソーサリアン

244 あれから2年，ハイドライド完結編ここに登場!!
ハイドライド3 THE SPACE MEMORIES

247 シナリオ・メイキング機能で何回でも遊べる
ティル・ナ・ノーグ

250 このアクション性こそがARPGの真髄だ！
ゼリアード

ビデオゲーム・コーナー

253 たのしさいっぱい，これこそキャラクター・ゲーム
ぷたさん

256 全キャラクター，隠れアイテム全公開
レインボーアイランド 研究編

特選パソコン・ゲーム

261 シューティングのむずかしさもここまできた！
沙羅曼蛇

264 日本テレネットの新作はこれだ!!
アンドロギュヌス／神羅万象

268 レトロとシミュレーションの2大ブームにのって登場！
軍人将棋

チャレンジ！X68000

266 **ドラゴンスピリット／源平討魔伝**

Active Role Playing Game

ハイドライド3

THE SPACE MEMORIES

©1987 T&E SOFT

〈ご注意〉

ハイドライド3は、PC−8801FHの一部の機械でユーザーディスクが作成できない場合があります。（その他の機種では全く問題ありません。）
このような症状が発生した場合は、パッケージに同梱されていますメンテナンスカードに症状等詳細をご記入の上、メディア（A，B両ディスク）とともにT&Eソフトまでお送りください。
PC−8801FHのすべてのディスク装置に対応した製品とお取り替えいたします。

●プロローグ

悪夢のようなエビルクリスタルが砕け散っていらい、
人々は怪物に襲われる心配もなくなり
平和に暮らしていました。
人々は街を広げ
生活を豊かにしていきました。
その頃に効果的な魔法の呪文は、その必要を失い
人々の記憶から忘れられていきました。
反面、生活に役立つような魔法の呪文は
人々の生活そのものの中に
溶け込んでいったのです。
この地、フェアリーランドでは
人間と妖精とが共存する美しい世界でした。
しかし、人々の生活が豊かになるにつれて
妖精たちの姿はだんだんと見られなくなってしまいました。
そう、まるで人間だけの世界のように
なってしまったのです。
そんなある夜、地響きとともに
巨大な火柱が立ち昇りました。
そして、何事もなかったかのように
その夜は終わったのですが……。
翌日、フェアリーランドに
不思議なとびらが出現していました。
このとびらは、中を通った人を
どこか遠くへ飛ばしてしまうのです。
それ以外にも、フェアリーランドに
地割れが出現するなど
天変地異が起こるはずのないこの地では
絶対に考えられなかったような事態が
次々と起こりはじめました。
事態を重くみた妖精たちは
この原因究明を一人の若者に委ねることに
自らの世界を守るため冒険に旅立つ若者
それがあなたなのです。

新パッケージ

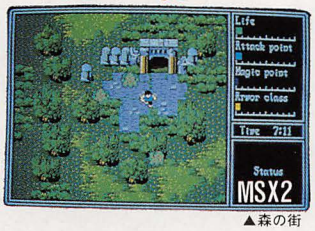


2年間の沈黙を破って
ハイドライド完結編、遂に登場

驚異のパラレルワールド。

地上、街、ダンジョン、200階建の塔から空中都市、そして未知の空間へ。今、ハイドライドは感動のクライマックスを迎える。

★おなじみの森の街の入口で〜す。



▲森の街

突然襲ったフェアリーランド異常事態の原因究明のため、ここから冒険に旅立つのです。あの「ハイドライド2」の2倍以上の広大なマップが待ちかまえています。

★街の守り神?! 修行認定の神聖な場所。



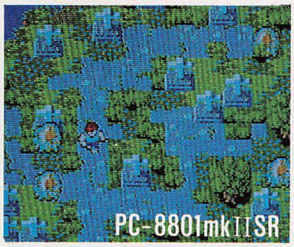
▲聖なる寺院

誰でも入れるように一日中開放されています。街の外でモンスターを倒しながらためた、血と汗と涙の結晶である経験値とひきかえにレベルを上げてくれます。

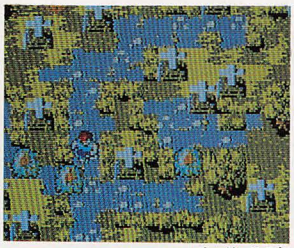


マッドドラゴン出現!!

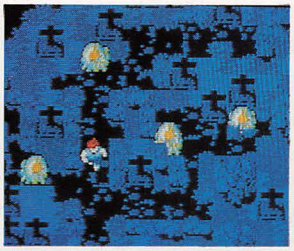
★1日の時間はフェアリーランドも24時間だ。有効に使おうぜ。



午前10時



午後6時



午後11時

時刻によってグラフィックが変化します。当然、夜は暗くてみんな寝ちゃいます。

★街の守り神?! 修行認定の神聖な場所。



▲天空の城

魔物も怪物もいない天空の街。どうしたらここにたどりつけるのでしょうか。空を飛ばなきゃいけないのかな？　それとも……。

★地上より数万m上空にある、天空の幻の城。

★地上、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、300画面を越える驚異のパラレルワールド。
★総ての面で、前作を大幅に上回るスーパーロールプレイング、時間の概念までが加わり、画面は時刻によって変化。
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。MSX2版は512ドット高解像画面を採用。
★各種メッセージ、そして500にもおよぶ会話文は漢字表示（漢字ロム不要、全機種）。完全英語表示にもワンタッチで切り換え可能。
★BGMはFM音源、PSGをフルに使いきった14曲。PC88ではNEC純正サウンドボードIIにも対応の高感度ステレオサウンド。
★MSX版、MSX2版はパナアミューズメントカートリッジ（PAC）に対応、瞬時にデータのセーブロードが可能。もちろんカセットテープでもOK。
★基本内容は3機種とも全く同じ。

5th ANNIVERSARY
SINCE 1982 T&E SOFT Inc.
創立5周年記念作品

PC-8801mkIISR〈要2ドライブ〉5″2D2枚組
¥7,800で絶賛発売中!!

MSX 専用〈RAM16K以上〉MEGA ROM 4メガロム
MSX2 専用〈VRAM128K〉MEGA ROM 4メガロム
MSX,MSX2版は各¥7,800で
12月中旬発売

●MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3終了認定証をもれなく進呈!!

ハイドライド3を終了させた方にはもれなく、終了認定証を発行します。いくつもの難関をのり越え、すべての謎を解明した人だけが手に入れることのできるPASSです。ゲームを終了させた方全員に進呈します。じっくり落ち着いて取り組んで下さい。

なお、ゲーム終了者の中から先着100名様（各機種毎）に副賞としてステキなT&E特製カバー付表彰状を進呈します。

カバー付表彰状





カリユガの

待望のPC98版ディーヴァが、本格シミュレーション

5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T&E SOFT

創立5周年記念作品

SPACE SIMULATION WAR

DIVA

ディーヴァ

© 1987 T&E SOFT

STORY7・終章

PC-9801 VM/VX ……5″2HD ¥7,800
UV/UX ・3.5″2HD ¥7,800

12月発売予定

惑星戦 ▶新開発の高速3-Dルーチンを用いた、リアルな戦術シミュレーション。



●攻撃設定





▲軌道ビーム攻撃▶

光輝

で新登場!!

ディーヴァファンブック 発刊!



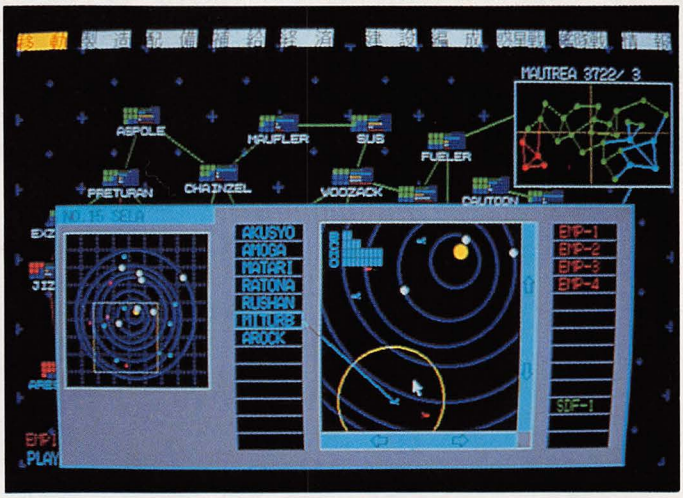
あのエキサイティングなニュータイプゲーム「ディーヴァ」が、本になった！　マニュアルのストーリーだけではもの足りない君のために、全ストーリーを完全小説化。そして、「ディーヴァ」を構成するあらゆるデータを掲載。さらに、「ディーヴァ」の生み出された背景裏ばなしも語られる。「ディーヴァ」攻略のためのベストガイド登場！ ●マイクロデザイン著・A5判 定価￥1,200(送料￥250)

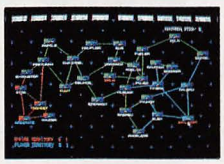
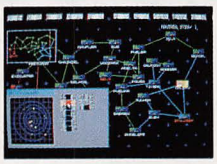
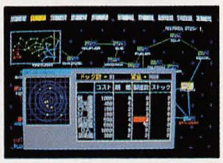
㈱エム・アイ・エーより
全国の書店で絶賛発売中!!

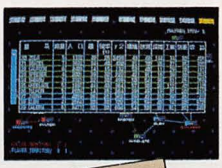
6機種好評発売中

PC-8801mkIISR	STORY1 ヴリトラの炎	5"2D・2枚 ¥7,800
FM77AV	STORY2 ドゥルガーの記憶	3.5"2D・2枚 ¥7,800
X1	STORY3 ニルヴァーナの試練	5"2D・2枚 ¥7,800
MSX	STORY4 アスラの血流	2メガロム ¥6,800
MSX2	STORY5 ソーマの杯	3.5"2DD ¥7,800
Family Computer	STORY6 ナーサティアの玉座	東芝EMIより発売 ¥5,500

膨大な情報量を扱うメインスクリーン。



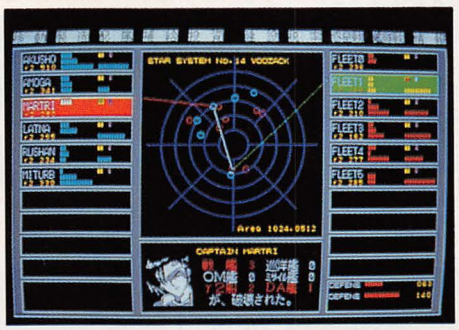
★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長に任命可能。

▼DAポッド発射!!



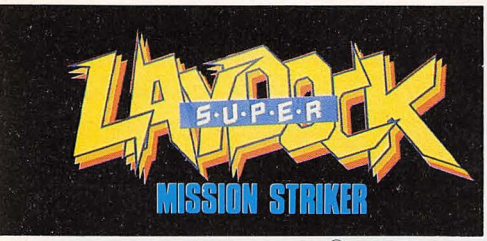
▲DA(ドライビングアーマー)攻撃

艦隊戦



機種
戦艦
巡洋艦
OM艦
ミサイル艦
ガンマー2鉱石船
DA揚陸艦
防衛艦

▲それぞれ16種類の心理係数をもった50人の艦長が人工知能艦隊戦を展開!!
※写真は総て開発中のものです。



© 1987 T&E SOFT

[X1]

スーパーレイドック



▲オープニングCG

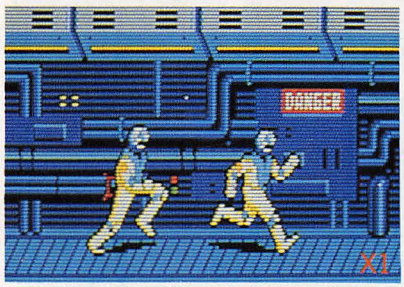
更にS·U·P·E·R

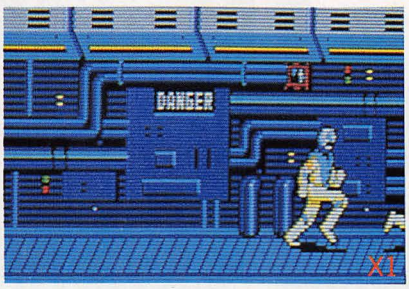
5th ANNIVERSARY SINCE 1982 T.E SOFT Inc.

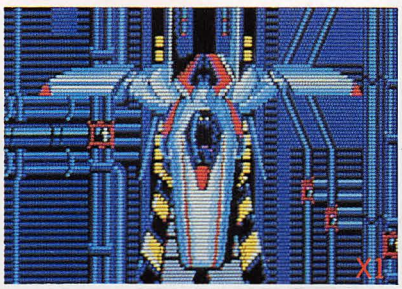
創立5周年記念作品

12月発売予定

5″2D·2枚組 ¥6,800







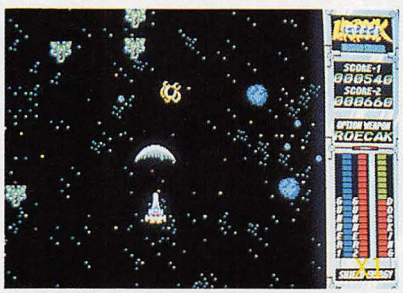
▲オープニングデモ画面

※写真はすべて開発中のものです。

シューティングも進化する——。

■640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現！（X1 turboのハイレゾリューションにも対応）
■8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
■ステージ数は14。
■オプションウェポンは増えて11種類。
■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人でもプレイ可能）
■オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
■自機（ネオ・ストーミーガンナー）のスピードを最大3段階に調節OK。
■途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。

■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。また、栄誉ある宙軍大佐の称号を受けられた方の中から副賞として、先着100名様にT&E特製カバー付表彰状を進呈します。



新装備のオプションウェポンで攻撃だ！▶

T&E SOFT MSX技術の集大成！

MSX RAM 16K以上 MEGA ROM 2メガロム

¥6,800で絶賛発売中！



●MSXマークはアスキーの商標です。

STAC特製ウィークリーカレンダー 5,000部限定出版決定!!

★人気のゲームキャラクターが毎週登場。
★遊べるゲーム（迷路ゲームやクロスワード）が君の部屋でプレイ。
★ゲーム感覚満載のカレンダーだよ。

●有名ショップにてお買い求めください
●お問い合わせ：スタック事務局まで
〒101 東京都千代田区西神田2-7-12 松村ビル401号 ☎(03)239-5826

T&E SOFT創立5周年特別企画

T&E SOFTでは、ユーザーの皆様の日頃からの御愛顧に感謝して
今年末から来春にかけて創立5周年特別企画を用意しています。

第1弾

創立5周年記念作品4タイトルにはすべて、"T&E SOFT SOFT COLLECTION"が付いています。

T&E SOFTが1982年から5年間、開発、販売した作品がすべて分かるハンドブックです。



第2弾

年末発売となります創立5周年記念作品3タイトル（ハイドライド3、カリ・ユガの光輝、X1スーパーレイドック）には、もれなく"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"が付いています。これは過去5年間のT&E製品の中でとくに人気のあったBGMばかりを集めたものです。

プロミュージシャン浅倉大介氏による素晴らしいシンセサイザーの演奏をお楽しみ下さい。

なお、このゲームミュージックライブラリーは、3タイトルのいずれも、当社年内出荷分に限り、付いています。



第3弾

ハイドライドシリーズは、ARPGの中でも最もユーザーの皆様に愛された作品と言えるでしょう。このシリーズは「ハイドライド3」をもちまして完結することになりました。長い間御声援ありがとうございました。

T&E SOFTでは、このARPGの最高峰ハイドライドシリーズをもっと多くの皆様にプレイしていただきたいため、MSX版に限り、スペシャルパッケージを用意致しました。価格は、ハイドライド3、ハイドライド2の2本組みでなんと9,990円。限定5千本の発売です。まだ、ハイドライドシリーズをプレイしていない方には朗報です。もちろん特別企画第2弾でお知らせした"T&E SOFT創立5周年記念ゲームミュージックライブラリー"も付いています。なお、この2本組ハイドライドスペシャルパッケージは1988年1月より発売します。

創立5周年記念作品はすべて新パッケージとなります。

パッケージも変わります。T&E SOFTの創立5周年記念作品3タイトル（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）は、すべて、T&E特製プラチナパッケージとなります。そして表紙には、創立5周年記念ゴールドマークが必ず表示されます。お買い求めの際には、創立5周年記念ゴールドマークとプラチナパッケージを必ずご確認下さい。

第4弾

T&E SOFTには、ユーザーズクラブという組織（会員数約6千名）があります。年会費1,000円で年4回「T&Eマガジン（会誌）」、年6回「T&Eプレス（会報）」を会員に発行しています。その他、T&Eオリジナルグッズの割引販売や、毎年会員向けのイベントを開催しています。

今回、創立5周年を記念して、ユーザーズクラブ会員しか手に入らなかった「T&Eマガジン」を創刊号から第13号まで集めた"T&Eマガジン特別号"を発刊する予定です。

書名：T&Eソフトゲーム作りの秘密
－T&Eマガジン特別号－
判型：B5判 176頁　予価：¥980（送料¥250）
㈱MIAより全国の書店で発売いたします。
T&Eソフトでも通信販売を行います。
発売日等、詳しいことはテレフォンサービスでお知らせします。

PIXEL 3（ピクセル）

MSX2用CG製作ツールボックス

©1987 T&E SOFT

最強のCGツール。

MSX2 RAM64K/VRAM64K/128K 3.5"2DD・¥6,800 好評発売中!

ピクセル2がグレイドアップして新登場――!

★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。

★グラフィックエディターは、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。

今が、バージョンアップのチャンスだ。

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。





●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。（送料サービス・速達希望の方は300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）
■'88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 ヘーマカ！月号
'88総合カタログ 請求券 ヘーマカ！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。

Panasoft / T&ESOFT®

NUCLEAR OF THE NEPENTAS

大興奮!! 総画面数180

各ステージは約30画面、複雑な階層構造の6ステージで構成！スクロール画面に扉やアップ・ダウンの階段、ワープポイントなど興奮満載！

ド肝を抜く ド巨大さだ

キャラクター(アシュギーネ)は、オリジナルを忠実に再現するために、32×64ドットを採用！敵キャラクターは、なんと平均サイズ32×32ドットその上、驚きの超巨大キャラも登場！

極めたぞ!! オリジナルBGM全8曲

最高!! スーパーグラフィックス

ピクセル3による特殊テクニックを駆使し、ドット単位のスムーズスクロールを実現！

警告!! 2連太陽の謎

画面上部には、回転する不気味な2連太陽。重なった時、必ず何かが起る。一瞬も目が離せない！



※全て画面写真は開発中のものです。

(2ステージ画面)

〈2連太陽〉

完成！

新必殺技！
必殺の武器は制御球

アシュギーネの周囲を回るこれが制御球だ!!

見よ。強大な制御球の破壊力！



超リアル！

これが恐怖の戦闘シーンだ

剣を刺すと効果音とともに敵キャラは血しぶきをあげて倒れ、剣には真赤な血糊がベタリ!!これはもう実戦さながらの大迫力だ！



剣には、血のりがべったり!!

爆烈する！

データ・ジョイントツール
バナアミューズメントカートリッジ

爆烈1 抜群のレベルと生命力をひっさげ「復讐の炎」に突入。

爆烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

バナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「復讐の炎」とデータ互換が可能です。
※バナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

虚空の牙城
↓↑
Pana Amusement Cartridge
バナ アミューズメント カートリッジ
↓↑
復讐の炎

Pana Amusement Cartridge バナアミューズメントカートリッジ
ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新情報告知 T&E SOFTテレフォンサービス 052-776-8500



アシュギーネ第32弾発売キャンペーン インフォメーションボード1

アシュギーネ必殺クイズ

クイズ正解者の中から抽選で、毎週500名！なんと合計4,500名の方にアシュギーネパワー缶をプレゼント!!

★問題：下の○○○○……にあてはまることばをお答えください。
①制御球は、○ーー○カプセルを取ると出現する。
②ネペンテスでは、○ーー○という石でアイテムを買うんだ。
ヒント ボールカプセルを取ると、制御球出現。アイテムはボールで買う。

★アンケート
(1)バナアミューズメントカートリッジ(S-RAM)について
(ア)買う予定 (イ)買う予定はありません (ウ)わかりません (エ)すでに持っている
(2)お手持ちのパソコンをお答えください。
(ア)メーカー名：(　　) (イ)品番：(　　)
(3)フロッピーディスクドライブはお持ちですか？
(ア)持っています (イ)買う予定 (ウ)わかりません
(4)いつもパソコンソフトを買う店はどこですか？
(ア)店名：(　　)

賞品 アシュギーネパワー缶(毎週500名、合計4,500名)
応募要領 官製はがきに、クイズとアンケートの答え、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、アシュギーネ事務局までご応募ください。
締め切り 昭和63年1月31日 当日消印有効

アシュギーネスーパーキャンペーン実施中



パワー缶▶

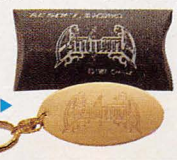
ゲームをクリア!! ビックタイトルをねらえ!

期間中、アシュギーネ第2弾、第3弾の2タイトルを完全クリアすると君だけのシリアルナンバー入りアシュギーネライセンスホルダーをもれなくプレゼント!!

賞品 アシュギーネライセンスホルダー(シリアルナンバー入り)
応募要領 パッケージ内の応募はがきに応募券を貼り「虚空の牙城」「復讐の炎」のゲーム終了時にあらわれるパスワードとプレイヤー名を記入してアシュギーネ事務局まで送って下さい。
締め切り 昭和63年3月31日 当日消印有効

●応募先：〒104 東京都中央区新富2-4-5 N.K新富ビル3Fアシュギーネ事務局 アシュギーネスーパーキャンペーン係●発表：発表は商品の発送をもって換えさせて頂きます。●ご注意：掲載スケジュール内容は、予告なしに変更することがあります。当選の権利の現金引き換え、および譲渡はできません。

●詳しくは、アシュギーネ事務局まで(03)297-0135(受付時間AM10:00～PM5:00)



ライセンスホルダー▶

MSX はアスキーの商標です

第2弾 12月上旬新発売

スーパーアクション・アドベンチャー

Ashguine 虚空の牙城

©1987 ごんぎつね/MATSUSHITA/T&ESOFT

MSX2(VRAM要128K) 2メガROM

SW-M002 ¥6,800

究極のスーパーアクションアドベンチャー登場！

吠えろ、牙!!

Programed By T&E SOFT
Produced By Pana Amusement Production

ネペンテスは2連太陽を回る惑星。果てしない戦乱の時代、バヌーティラカスに追われたアシュギーネは両親とともに、地下の遺跡で平和な少年時代を過ごすが、ある日バヌーティラカスの放った討伐隊の手で両親を惨殺されてしまう。必死の思いでその場を逃がれたアシュギーネ。そこで彼はネペンテスの「核」であり、惑星の命そのものである惑星生命体「ヴィ」と接触。「ヴィ」の力を得たアシュギーネは強力な武器を与えられ、今ここに伝説の聖戦士として甦えった！ そしてアシュギーネは旅立つ。仇敵バヌーティカラカスの牙城ギゼマール城へと!!

（企画・開発）（株）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　TEL.052(773)7770
（総発売元）松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

Panasoft／マイクロキャビン

A WAR TO END WAR



※全て画面写真は開発中のものです。

（地下画面）

大迫力!! マップサイズは、驚異の240画面

画面はタテ、ヨコ高速スクロールでスピーディ。マップは6ステージで構成され画面数にするとなんと約240画面分の広さに匹敵!!

高感度!! オリジナルBGM全8曲

オープニング、エンディング、各ステージにオリジナルBGM採用。特殊効果音と合わせて、ド迫力のサウンド・シーンだ!

秘技!! 必殺技はシールドを使え



美麗!! オープニング エンディングの ファンタジック・シーン

情報収集!

コンタクトモードで 秘密情報をつかめ

コンタクトモードで、良心的キャラと会話を交わそう。必要な情報が得られるかもしれない。



興奮度最高!

すばやく切り換わる 戦闘モード

マップ移動中に出現する敵シンボルに接触すると、瞬時に画面が変わり、迫力ある戦闘シーンに切り換わる。凶暴な敵キャラは高速、かつ複雑に、次々と襲いかかってくる。



激烈する!

データ・ジョイントツール

パナアミューズメントカートリッジ

激烈1 強力パワーと生命力をひっさげ「虚空の牙城」へ。

激烈2 ジョイント時のみ使える必殺アイテムであばれまくれ。

パナアミューズメントカートリッジ(S-RAMカートリッジ)を使用して「虚空の牙城」とデータ互換が可能です。

※パナアミューズメントカートリッジは松下電器産業株式会社パナソフトセンターより発売されています。

復讐の炎

↓ ↑

Pana Amusement Cartridge
パナ アミューズメント カートリッジ

↓ ↑

虚空の牙城

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ
ケーム用 S-RAM カートリッジ 対応

最新ソフト情報・マイクロキャビン インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

アシュギーネ第2弾・第3弾発売キャンペーンインフォメーションボード2

パナアミューズメントカートリッジ

Pana Amusement Cartridge パナアミューズメントカートリッジ
ケーム用 S-RAM カートリッジ 対応



品番／SW-M001
定価／3,800円
品名／MSXゲーム用 S-RAMカートリッジ
発売／松下電器産業株式会社 パナソフトセンター
RAM容量／8Kbyte
電池寿命 5年間保証

THE LINKS

MSX通信で楽しめる「虚空の牙城」「復讐の炎」／アシュギーネ連続小説を、12月上旬より、リンクス・ネットワークで10週連続実施決定。小説の中には、攻略法のヒントが、かくされている。

詳しくは、リンクスまでお問い合わせ下さい。 TEL075-211-3441

ハイテクゆうパック

●郵便振替によるお申込み先

口座番号	東京3-48932
加入者名	(株)日本テレソフト

※欲しいソフトが近くのショップになくておこまりの方は郵便局でお申込みください。約1週間でお届けします。

〒102 東京都千代田区二番町1 株日本テレソフト TEL03-264-0800

MSX はアスキーの商標です

第3弾 12月上旬新発売

アクション・ロールプレイング・アドベンチャー

Ashguine 復讐の炎

©1987 Compile MATSUSHITA / MICRO CABIN

MSX 2 (V-RAM 要128K) 2メガROM

SW-M003 ¥6,800

驚異のアクションロールプレイングアドベンチャー登場！

燃やせ、炎!!



Programed By MICRO CABIN
Produced By Pana Amusement Production

惑星ネペンテスの運命を狂わせ遺伝子操作によって醜い種族を作り出した7人の神「バヌーティラカス」……アシュギーネは父と母をバヌーティラカスの作り出した運命によって惨殺されてしまった。怒りの炎に燃えるアシュギーネは、今、復讐のために立ち上がった！　惑星ネペンテスを旅するアシュギーネの前に立ちはだかる、凶暴な戦闘民族のグール兵や金属の殻を持つ甲虫etc…激しい戦闘を繰り広げながら、アシュギーネの復讐の旅は続く。めざすは宿敵7人の神のいる「衛星ネオサンテ」だ!!

(企画・開発) (株)マイクロキャビン　〒510 三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593(51)6482
(総発売元) 松下電器産業株式会社 パナソフト センター　〒106 東京都港区六本木4丁目8番5号　TEL.03(475)4721

12月20日(日)発売決定! PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組) ¥9,800

SORCERIAN

ドラゴンスレイヤーV
ソーサリアン

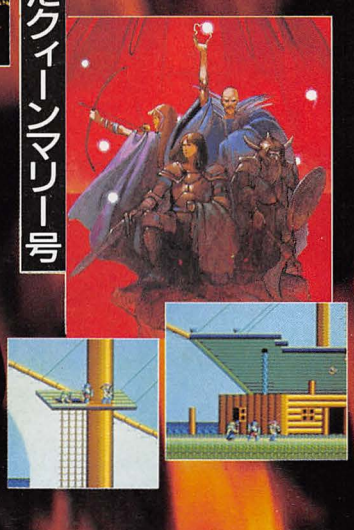
暗き沼の魔女



ルシフェルの水門



呪われたクィーンマリー号



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。

自然で不思議な国。
ここは新たに創造された魔法の世界。

他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール。
ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々。
それぞれが1作品に匹敵する内容を持つ15話からなるシナリオは、あるときは地底のダンジョン、深い森の中、帆船の中、荒涼たる砂漠、湿地帯など様々なモンスターとの戦いと、多くの謎解きでくりひろげられる。

消えた王様の杖
町の平和を司る王様の杖がコブリンによって盗まれてしまった！
乱れた町を元に戻すため一刻も早く杖をとりかえさなくてはならない。

ルシフェルの水門
モンスターによってつくられた水門によって町の水源が止められてしまった。
水門をひらくカギとなる3本の剣をあつめ町にうるおいをとりもどす。

囚われた魔法使い
町の偉大なる魔法使いか、行方不明となった。
どうやらモンスターによって囚われの身となったらしい。
場所は地底の要塞だ。彼を早く助けなければならない。

暗黒の魔道士
町の征服をたくらむ暗国の魔道士が復活した。
彼は黄泉の国より怪物どもを呼び出し再び町に君臨しようともくろんでいる。
彼の野望を打ちくだかなければならない。

不老長寿の水
ある日のこと、王の命令によって不老長寿の水を探していた戦士が目的のものを見つけたといった便りを最後に消息をたった。
王はたたちに戦士の行方をさぐるようにふれを出した。

暗き沼の魔女
暗い沼の奥に人をたましてすんでいるひとりの年老いたドラゴンが住んでいた。
ある娘がドラゴンにたまされ沼の奥でカマの姿にされてしまったことを知ったソーサリアンたちは彼女を救うために力をあわせた。

メデューサの首
古代から忌みきらわれていた蛇の怪物メデューサか、とある村をおそった。
村人は戦うひまもなく石にされてしまった。怪物から村を救え！

紅玉の謎
静かな森に、血のように赤く輝く宝石が降ってきた。森の生き物たちは紅玉の光にまどわされた。紅玉を破壊し再び森に平和を取り戻すのだ。

呪われたクィーンマリー号
新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。
船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ちむかえ。

氷の洞窟
狂った修道師の実験によって、洞窟の中は北の果てのように凍結してしまった。
しかもその寒波は王国内をも凍らせようとしている。
洞窟内に忍びこみ、寒波の原因を取りのぞくのだ。

ロマンシア
緑豊かな北の王国ロマンシアで王女セリナ姫が何者かにさらわれたという事件がおき、援助を求める声が各地へとばされた。特に呪いをとく占い師と医者が必要だというのだが——。

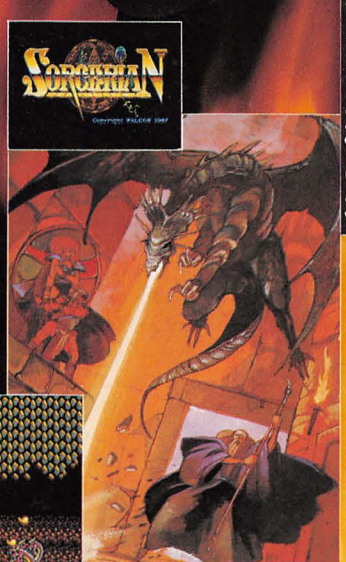
呪われたオアシス
砂漠に唯一のオアシスが砂漠の王ルワンによって汚されてしまった。
オアシスを元に戻すにはルワンの城にある聖水をオアシスの中に注がなければならないというのだが……。

盗賊たちの塔
誰もおとずれなくなった古城に盗賊たちが住みつき強奪を重ねている。
そこにとらわれている人たちが戦士たちに助けを求めてきた。
とらわれの人々を救い出し盗賊たちを倒せ。

失われたタリスマン
このところソーサリアンの町は奇妙な事件が数多く起こっていた。夏だというのに雪が降ったり木が突然枯れてしまったり……。自然をあやつる石タリスマンに何かあったのではないだろうか、そんなうわさが飛びかった。

天の神々たち
その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。







Falcom
日本ファルコム株式会社



イース

〝より難しければいい〟
というのは、危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。



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!

「ファルコム ゲームミュージック」



11.10発売
アルファ
レコード
Alfa
CD¥2,800
LP・カセット各¥2,200

「ミュージック フロム イース」



11.5発売
キング
レコード
CD¥3,000
LP・カセット各¥2,500

好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク(2枚組)	¥7,800
X1/turbo	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	ディスク(2枚組)	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注)、MSXは通販できません。(㈱SONYの独占販売です)

イース



抜群のゲームバランス

キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

さり気ない魅力

グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベルBGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。



Falcom 日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501

Falcom
日本ファルコム株式会社

ザナドゥ

XANADU

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II



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
- かっ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-8001mkⅡSR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkⅡ	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkⅡSR/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
X1C/F/turbo/turboⅡ	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥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(VRAM128K)	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
X1C/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

バッテリーバックアップ
S-RAM BB機能つき

定価¥7,800

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501

いまどき話題の難関トリオ!

太陽の神殿

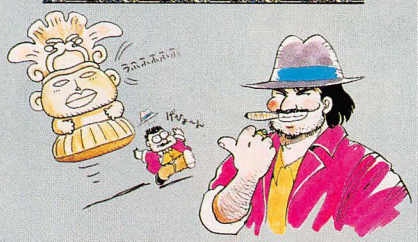


FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　好評発売中
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各¥2,200



●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。

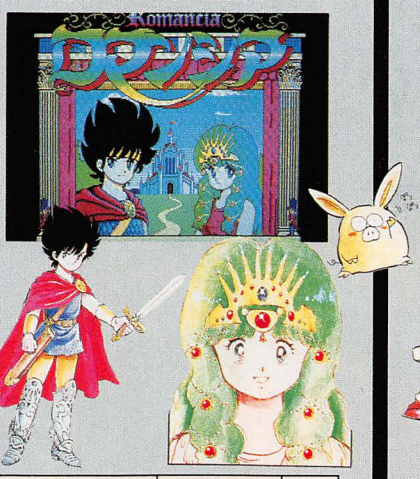
ロマンシア



サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　好評発売中
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画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

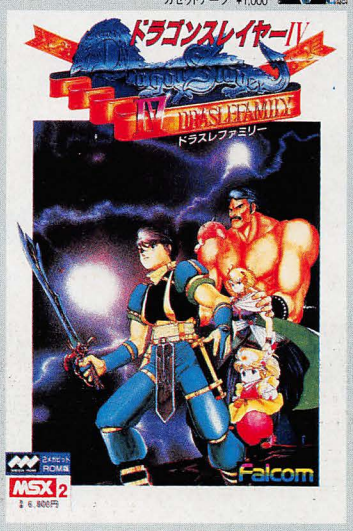


対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

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㈹

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

■PC-8801FA/MA、
PC-88VA、PC-8801FH/MH、
PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク版2枚組……¥7,800

©集英社 桂 正和
作者/TAMTAM
音楽/すぎやまこういち
音楽プログラム/
田口泰宏



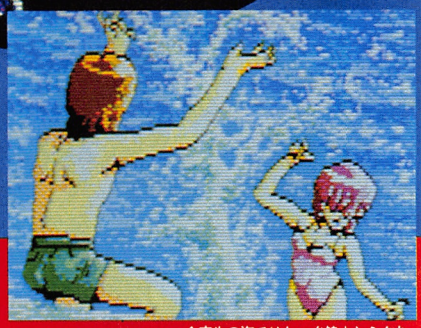
合宿先の林の前にたたずむアオイさん。今、何を思う…!?



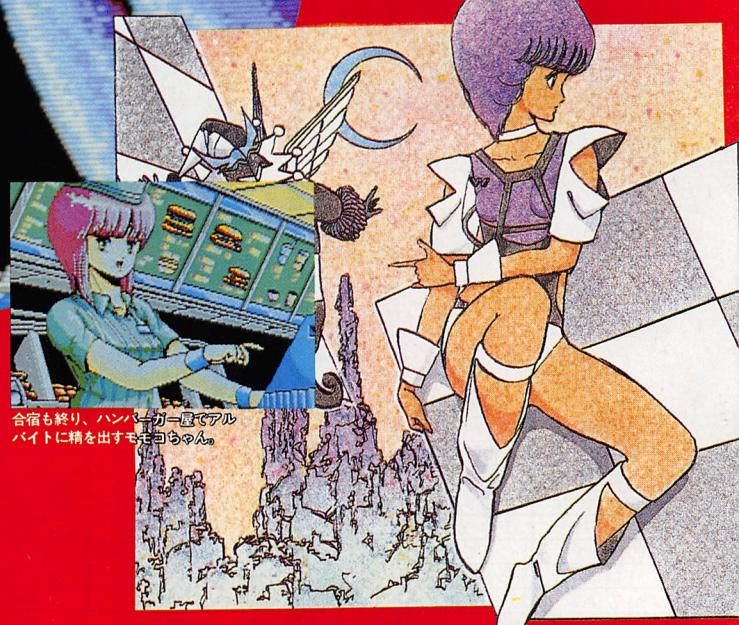
夜の公園でのアオイさんとミクちゃん。背後にライエルの魔手が…!?

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。



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。

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。

おっとヴィムがお風呂に入ってるぞ。
目がなんとも色っぽいねえ…。

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。

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

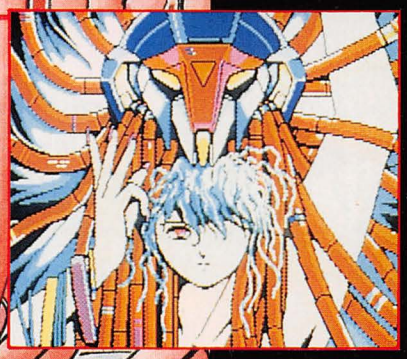
プラジェータ
PLAJETA
マルスへの挑戦

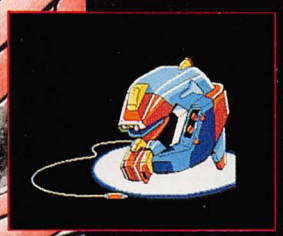
制作快調！
近日発進予定！

■PC-8801mkⅡSR以降
■シャープX1turbo専用

●スタッフ●
プログラム……茂木健一
シナリオ……高橋昌也、スーパーソニック
グラフィック……佐山善則、真島真太郎、Mプラン
音楽……すぎやまこういち

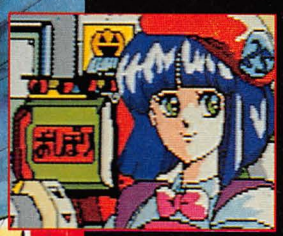
プラジェータ』とは、プレイヤーが自分で組み立てたベースキットに規定のパーツを組み合せて完成させた小型ロボットを外部コンピュータリモコンによって操作し、他のプレイヤーのものと格闘させるゲームである。



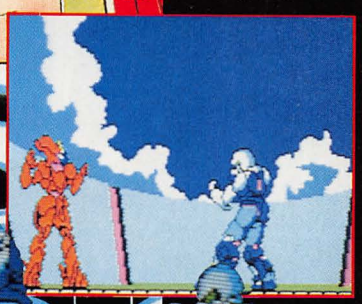


1990年、日本では少年の間で、プラジェータが大流行していた。操作は、頭に装着するヘッドセットと動きのプログラムを指示するパソコンのキーボードで行なう。

●衝撃の「バトルモード」を装備した凄い奴がいよいよ発進！
●プロのライターによるアニメ感覚の秀逸ストーリー展開。
●個性を持った巨大敵キャラ約40種登場。ザコキャラはいない！
●すべてのジャンルのおもしろさを凝縮したニュータイプゲーム。
●ゲーム音楽の巨匠すぎやまこういちによるオリジナル音楽全20曲以上。



アリーナ。試合の運営は、プラジェータ連盟の主催で、全国主要14都市の公式競技場"アリーナ"で行なわれる。



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

夢の超本格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

★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!

★不思議な力を秘めた呪文22種類!!

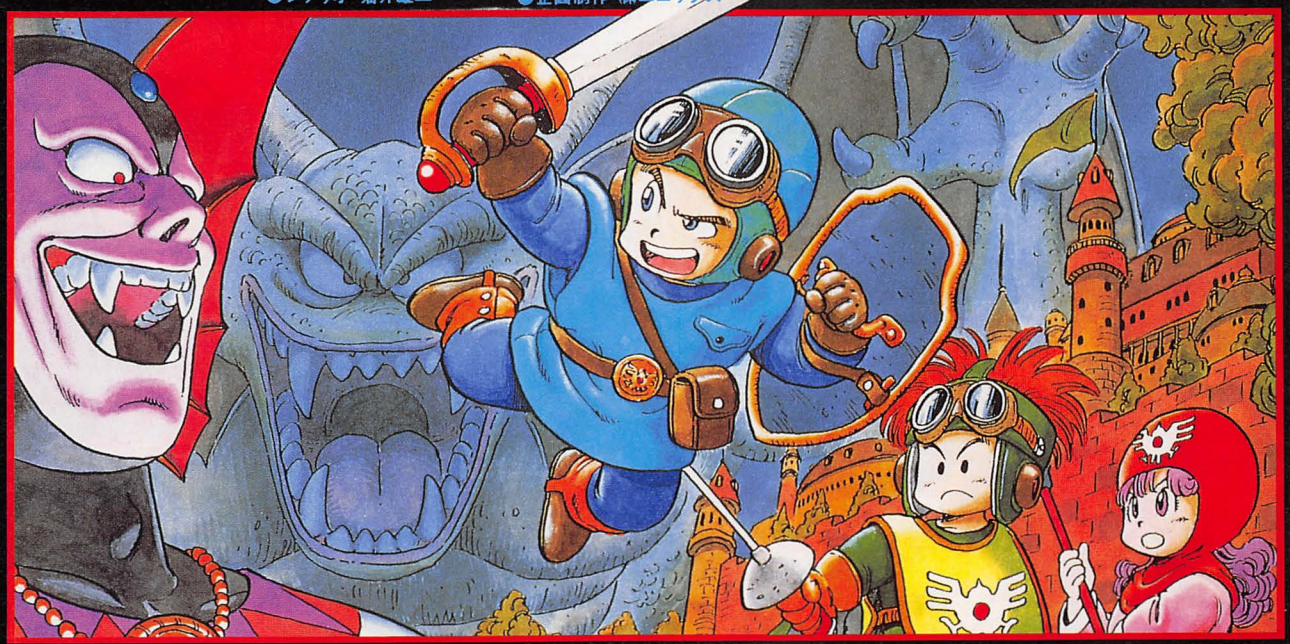
★登場人物200人以上!!

★便利なアイテム60種類!!

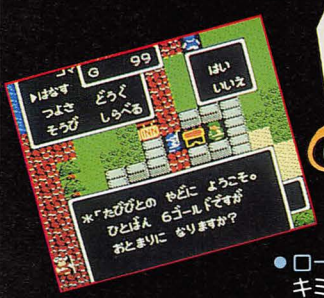
★個性豊さなモンスターが80数種類!!

スタッフ

- モンスターデザイン・鳥山明
- シナリオ・堀井雄二
- 音楽・すぎやまこういち
- プログラム・㈱チュンソフト
- 企画制作・㈱エニックス



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。



●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。



●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。



これらの画面写真はMSX1用のものです。

MSX 1月下旬発売 **MEGA ROM 2メガROM(RAM16K以上)¥6,800**

MSX2 近日発売



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(やはぎ)迄 TEL(03)366-4345

ワールドゴルフII

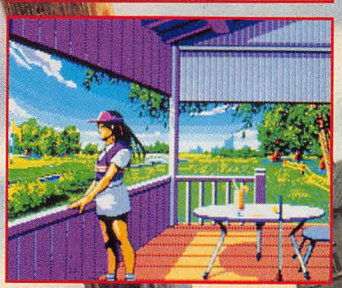
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム



■PC-8801FA/MA
■PC-88VA、PC-8801FH/MH
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
5インチディスク版2枚組……¥7,800
■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







▲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。

「No.1ゴルフ」「ワールドゴルフ」と
ゴルフ道を追求し続けてきた
シミュレーションの天才・村守将志が
自信を持って放つゴルフシリーズ第3弾!!

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

●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の2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。

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
ENIX
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL.03-366-4345

原案・グラフィック/横村 ただし
構成・プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

GANDHARA
ガンダーラ

(仏陀の聖戦)

PC-98シリーズ…￥7,800
12月中旬発売!!

■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
■PC-8801FA/MA、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
■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





フル画面フルカラースクロール
ロールプレイングゲーム

■敵キャラクタは100種類以上!
■今までにない大きなキャラクタがリアルな動きでゆくてをはばむ。
■世界は人間界、地獄界、餓鬼界、畜生界、修羅界、天上界の6つ。
■広大な各世界をスムー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。

MSX2専用
ディスク版
開発中!

ニューウェーブムービーアドベンチャー

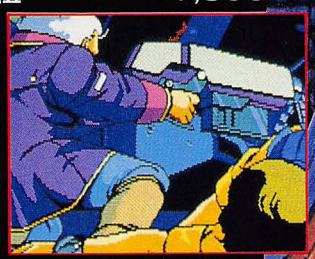
J·E·S·U·S
ジーザス

プログラム/鈴木 孝成
グラフィック/真島 真太郎
シナリオ/雅 孝司
音楽/すぎやまこういち
音響効果/田口 泰宏

死の白いに乗って暗黒の世界からあいつがやってきた。

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版3枚組(2ドライブ専用)
……￥7,800
■PC-8801FA/MA、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





●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!!

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
ENIX

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

KGD通信

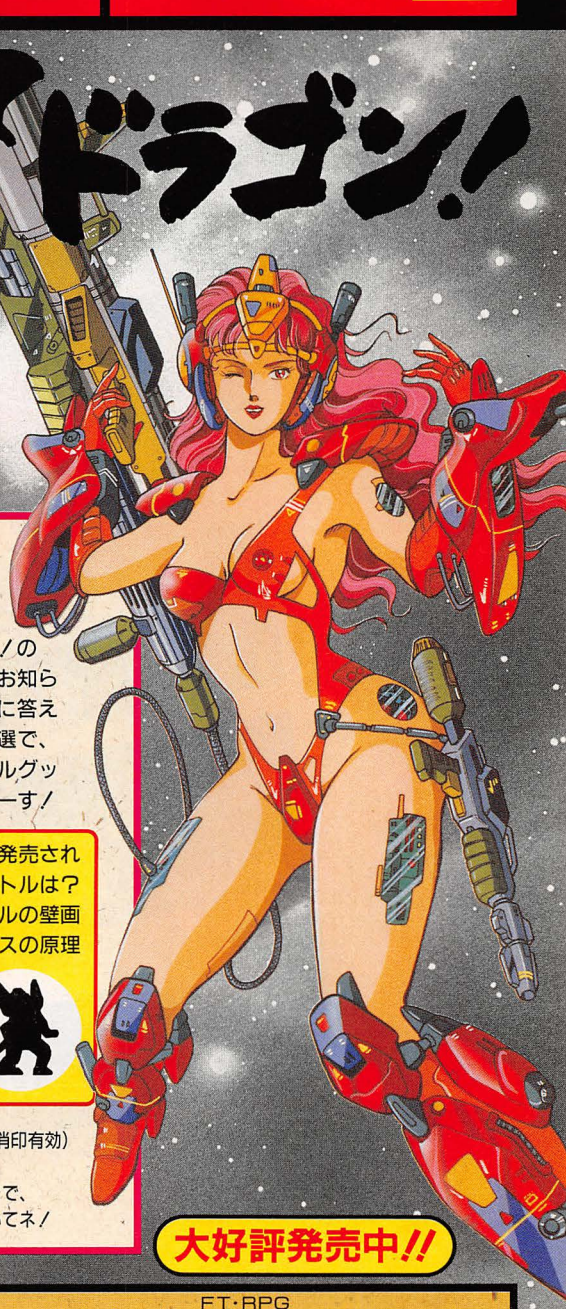
昭和63年1月発行(特別発刊号)
発行所
株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL.03-353-7724

資料請求券
M・B・M-1

あっけましてドラゴン!



1988年のスタート！
KGDの今年の夢は山盛りたくさん。スリルいっぱいのアドベンチャーゲームや、これまでにないシミュレーションゲームの開発など、みんなの心に迫るゲームソフトをつくっていくョ。とにかく、スタッフ一同、ドラゴン化してます!!
PS、KGDではMSX移植スタッフ及び、デバッグスタッフを募集してます。一度お電話下さい。



お年玉プレゼント



あけまして、おめでとう！のお年玉プレゼントクイズのお知らせデス♥ あさ子のクイズに答えて、ハガキを送ってね。抽選で、天下一品のKGDオリジナルグッズをプレゼントしちゃいまーす！

クイズ1 KGDから、もうすぐ発売される予定のファンタジーRPGのタイトルは？
①アンギラスの逆襲 ②アルタイルの壁画
③アルギースの翼 ④アルキメデスの原理

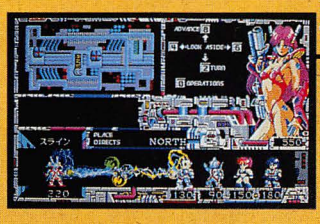
クイズ2 モンスターのシルエットクイズです。さて、「サイキックウォー」に登場する、➡このモンスターの名前は？

クイズに2問とも正解された方の中から抽選で、なんと102名様に次の賞品をプレゼントします！

1等 KGD特製テレホンカード(2名)
2等 KGD特製タイベックジャンパー(Mサイズ・20名)
3等 「サイキックウォー」ステッカー(4枚組・30名)
4等 KGD特製ディスクケース(あさ子サイン入・50名)

- メ切り／昭和63年1月10日(当日消印有効)
- あて先／上記のKGDソフト「あさ子のお年玉プレゼント係」まで、住所・氏名・年令も忘れずに書いてネ！

大好評発売中!!



SF・RPG
サイキックウォー
(オリジナルミュージックテープ付)

PC-8801SR以降
(V2mode専用)……8,800円
PC-8801/mkII……8,800円
PC-9801シリーズ……8,800円

★MSX2・MSXメガロム
その他各機種移植進行中!!

機械化サイキックアーマーを開発した帝国軍の侵略を阻止しろ！ 現れると同時に敵が攻撃してくるリアルタイム戦闘シーンが迫力満点。BGMをシンセで編曲した、オリジナルミュージックテープまで付いている!!





FT・RPG
覇邪の封印
(メタルフィギュア&布製マップ付)

PC-8801シリーズ……8,800円
PC-9801シリーズ……9,800円
FM7/NEW7 5"2D……8,800円
FM77/AV 3.5"2D……8,800円
X1シリーズ……8,800円
MSX2 3.5"2DD……8,800円
MSXメガロム……7,800円

大挙して侵入する異次元獣の軍団に立ち向かえ！ 布製マップとオリジナルフィギュアが付いてくる、前代未聞のファンタジーRPG!!



キミのパソコンの中に女の子が住んでいた！



LITTLE COMPUTER PEOPLE

リトル・コンピュータ・ピープル

ある日、キミがパソコンのスイッチを入れると、なんと女の子が画面に現れた。エッ！彼女の家とキミのパソコンがつながっているんだって！ということは、彼女の部屋がのぞける！
アメリカで好評を博した、まったく新しいジャンルの面白ソフト。

これが彼女が犬といっしょに住んでいる家だっ！



ここはレクリエーション・ルーム
テレビを見たり、オーディオを聴いたり。ときにはピアノを弾くことも。最初はヘタでも、だんだんうまくなってくるのだ。

タイプライターは、彼女からキミへの唯一のコミュニケーション手段。ときどきタイプを打ってもらって、彼女の性格やその時の気分を知ろう

ベッド・ルーム
快適なベッド。眠いときばかりじゃなく、体調が悪いときにもベッドに入るから注意していよう

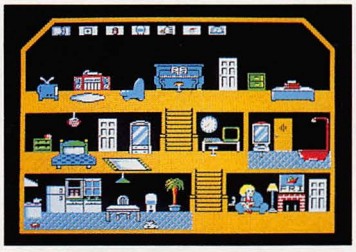
唯一の飲料水はこのウォーター・ボトルに入っている。切らさないでね

こちらの世界の時間はちょっと違う。この時計を参考に！

女の子のパソコン。この中にもリトル・コンピュータ・ピープルがいるんだろうか？

えへへ、ここがバス・ルーム。シャワーのほかに、歯磨きやトイレも…嫌われないように気を付けよう

リビング・ルーム。読書を楽しんだり、くつろぐには一番





得意なゲームは「英単語当て」と「ポーカー」。キミは勝てるかな？　でも、勝ってばかりいると彼女のキゲンが悪くなるかも



食事は自分で作って食べる。さて、得意な料理は何かな？

対話型環境シミュレーション

PC-8801mkIISRシリーズ専用
5"2D　M68R5518　¥6,800
PC-9801シリーズ
5"2DD　M68F5518　¥6,800
5"2HD　F68F5518　¥6,800

12月5日発売

© Activision, Inc.

PONY CANYON

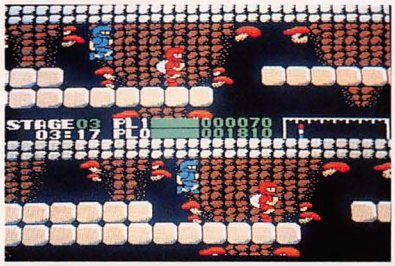
Super Runner
スーパー・ランナー



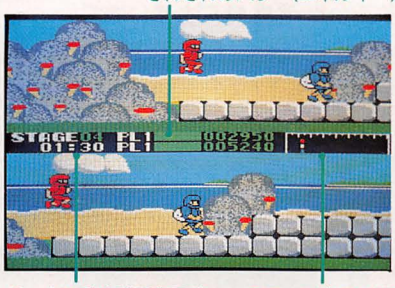
宇宙歴3000年、真の勇者を決定する命をかけたレースが開催された。この最も過激なスポーツにルールはない。とにかく対戦相手より早く、ボール型のカプセルを奪ってゴールすればいいのだ。障害とじゃまものだらけの全20コースを走破し、全宇宙で最高の地位と名誉を手に入れるのだっ!

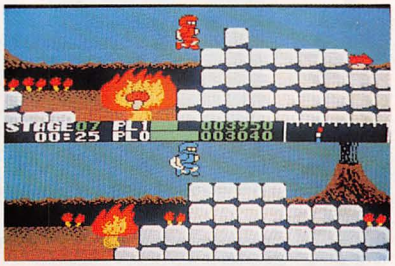
宇宙歴3000年、スポーツはここまで進化した。

▼こちらがキミ(プレイヤー1)を中心に見た画面



それぞれのパワー(エネルギー)





▲下はコンピュータ側(プレイヤー2)の画面

ゲームの残り時間を示す　ステージ内での現在位置。白はカプセル(ボール)を示す

●コレはスゴイ! 2画面同時表示
自分用と相手用の画面を上下に分割して表示。両者が別の場所にいてもゲームできる!

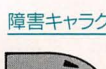
●AI(人工知能)搭載で面白さ倍増!
コンピュータ相手でも、人対人と同じようにゲームできる。コンピュータ側を妨害すると、仕返ししてくることも。

●メガROMだから内容充実!
美しいグラフィックによる、バリエーションに富んだステージが20面。

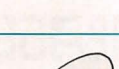
●音楽は山根一慶氏!
アーケード・ゲームで人気の山根氏が音楽を担当!

レースに勝つには、かけひきとタイミングだ!
コースは地形が変化するだけでなく、いろいろなジャマモノが登場する。わざと相手を先に行かせてぶつけたり、カプセルを奪うタイミングをはずすなど、よく作戦を練ろう。

障害キャラクター


ICBM
先を走るランナーをノックアウト


バナナ
最初に触ったほうがスリップする


とりもち
一定時間金縛り状態になる


光の輪
一時的に頭がおかしくなる

お助けキャラクター


コイン
ポイントUP


フル・パワー・ボトル
エネルギーが満タンまで回復


ハイパワー・ボトル
一時的に無敵になる

このほかにもたくさんあるヨ!

12月5日発売

MSX2 R58 Y5111 ¥5,800
(メインRAM64KBと、VRAM128KB必要)

コンピュータ・デザイン:
MIKI & FUJIWARA PRODUCTION

MSX はアスキーの商標です
メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです

PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3

刺客四天王を倒し、無敵名人に挑め！

8ビット・パソコンで最強と評判の「谷川浩司の将棋指南」がバージョン・アップでさらに強くなって再登場

谷川浩司の将棋指南Ⅱ



〈無敵の名人〉
谷川浩司(25歳 O型)
彼のところまで勝ち上ってきたものに実力名人制を説き、五番勝負であなたの真価を問う。



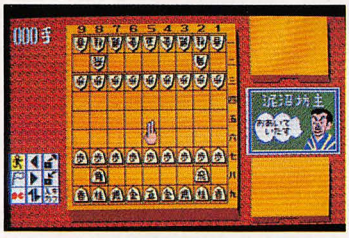
Photo:弦巻 勝

強烈な個性を持った対局モードが大変面白く、考慮時間も早いので、ゲーム性に富んだ仕上がりになっていますね。
私の作った「詰め将棋」「次の一手」も棋力のアップに役立つと確信しています。

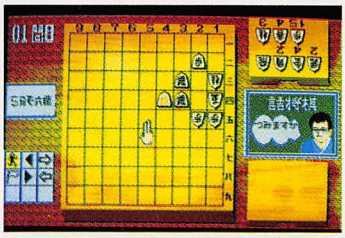
★素早い応答！
★確実に実力がつく内容！
- ●対局(入門者～2級向き)……序盤の勉強に最適
- ●次の一手(初段～4段向き)……中盤の勉強に最適
- ●詰め将棋(5級～3段向き)……終盤の勉強に最適

★「対局」では個性を持った四天王と谷川浩司があなたと勝負！
★実戦向き「詰め将棋」40題、「次の一手」20題で、谷川浩司があなたの棋力を判定！
★豊富な拡張機能
- ●手戻しと再現　●セーブとロード
- ●盤面反転　●棋譜入力(人間対人間モード)

★オリジナル・ブック「谷川疾風流寄せの奥義」付き！







〈刺客四天王〉



泥沼和尚 ←
(45歳 AB型)
四天王の先鋒。得意戦法は四間飛車と穴熊を駆使する泥沼流振り飛車。



自然大王 →
(41歳 B型)
得意戦法は矢倉に、一点集中攻撃の銀棒を加えて破壊力抜群。



自在将軍 ←
(48歳 A型)
四天王きっての知性派。中飛車などすべての戦法を自在にこなす。

ヒゲ仙人 →
(年齢、血液型不詳)
いまだ姿を見たものはいない。得意戦法は仙人流三間飛車美濃囲い。



イラスト:バトルロイヤル風間

12月5日発売

PC-8801 5"2D M78 C5110 ¥7,800
MSX2 開発中
ファミコン(ディスク)も発売中！ ¥3,000

MSX はアスキーの商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

PONY CANYON
PONY CANYON INC. 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3

ウルティマ™ Ultima Ⅳ

Quest of the Avatar

ついにMSX2版発売!!

緻密な構成、シナリオの奥深さ、シミュレーション形式の戦闘モードなど、
多くのR.P.G.の基になった数々の特徴を備えた、いわば元祖R.P.G.。
アメリカ・オリジナル版をグラフィックに改良を加え、日本語対応としてあますところなく完璧に移植。
発売されるやヒット・ランキングを急上昇し、R.P.G.の王者として君臨する。
そして、いま待望のMSX2版ついに完成!



画面写真は開発中のものです。

12月16日発売 MSX2 3.5"2DD L118 Y5551 2枚組 ¥11,800

発売記念キャンペーン実施!
抽選で100名にロゴ入り特製リストウォッチ、200名にロゴ入り特製ステーショナリー・セットが当たります。

対象商品:ウルティマⅣ MSX2版のみ
期間:12月16日～1月15日まで(当日消印有効)
詳しくはお店で!

PC-9801シリーズ
5"2HD M98 F 5551 2枚組 ¥9,800
5"2DD M98 F 5551 3枚組 ¥9,800
3.5"2HD L118 F 5551 2枚組 ¥11,800
(384KB以上のRAMと、第二水準漢字ROMが必要)
PC-8801mkⅡSRシリーズ
5"2D M98 R 5551 5枚組 ¥9,800

X1/C/turboシリーズ
5"2D M98 J 5551 4枚組 ¥9,800
FM7/77シリーズ
5"2D M98 M 5551 5枚組 ¥9,800
3.5"2D L118 M 5551 5枚組 ¥9,800

TM & © Richard Garriott/Origin Systems Inc.
MSX はアスキーの商標です

販売元／株式会社 ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
札幌支店／011-232-5151 仙台支店／0222-61-1741 大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2915
東京支店／03-221-3271 名古屋支店／052-562-0111 福岡支店／092-751-9631 ニッパンポニー／03-667-3741

プロ野球ファン！ テレネットスタジアム FAN

発売 プレイボール 12月上旬〜下旬 2ドライブ専用

極めて、プロフェッショナル

この機能を見逃すな！

迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目！
（ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト）

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ！



スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

Major Visual Power

操作性を重視したリアルな試合画面。



プレイボール!!



強烈なライナーが飛ぶ!!



セカンドかショートか！
野手を操ってヒットをふせげ。

打ちました!!

ぐんぐん球がのびる。空中カメラに切り換ってのスクロール。

華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。■擬似音声合成システム。



打者・投手の成績、指名から応援歌のセレクトもできる。

機能充実。プレイヤーを操れ！

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウインド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ！ ■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

シフトフォーメーション



君の作戦が勝利のカギになる。

■PC-8801mkⅡR/H/VA（5″2D 2枚組）¥8,800
■PC-9801シリーズ（5″2DD・3.5″2DD 2枚組）（5″2HDは1枚）¥8,800
■X1ターボシリーズ（5″2DD 2枚組）¥8,800
■FM77AVシリーズ（3.5″2D 2枚組）¥8,800
■MSX 2 2メガROM ¥7,800

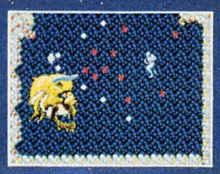
プロ野球ファンは2ドライブ専用（5″2HDは除く）。初期のPC-9801は動作しません。 ※X1ターボ MODEL 10は動作しません。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkⅡSRによるものです。
※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。 MSX はアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス

アクション・ゲームはテレネット

12月上旬発売！



デカキャラ ORG（オーグ）
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け！

■アクション・ゲームを超えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー



マルス

悪漢？救世主？われらがマルス誕生！
感動のビジュアルシーン。

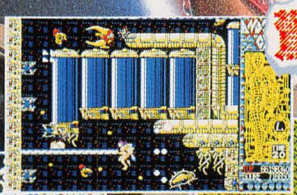


愛しきリーフ。その美しさにわれわれは泪する。

リーフ

宇宙救世主
アンドロギュヌス 誕生！

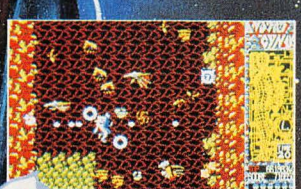
アンドロギュヌス
"ANDROGYNUS"
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ？
「人間？それとも機械？」「女性？それとも男性？」
「悪漢？それとも救世主？」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星"ウルド"ヲ破壊セヨ」。
"アンドロギュヌス"よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。



驚くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか？



底洞穴。幾億年の静寂の底に待ちうけるものは何か。



S HOCK 1st／
目先すウルド星の核は近い。



L LAST SHOCK／
目先すウルド星の核は近い。

■PC-8801mkII R/H/VA(5.2D 2枚組) ¥7,800
■MSX 2 2メガROM ¥7,800

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

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。

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


美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

※FM77AVの画面です。

■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。

神羅万象
超能力者達の塔

VAを極めたリアルアクション!

- 常識を超えた高速3Dアクション。
- キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
- プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチ北ンディング。


タイトル画面
文字の出方に注目

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


画面はVAによるものです。


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。

■PC-88VA専(5'2HD 2枚組) ¥7,800

Game Line-up

好評発売中

ファルガス
拡張コース



■PC-9801シリーズ(5'2HD・3.5'2DD(1枚) 5'2DD 2枚組) ¥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

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(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・ラム物語 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

テレネット・エクスプレス

9月からユーザーホットラインがNTTと提携して13回線で行なわれています。つまり、13人までが同時に情報を聞けるということですね。内容も攻略法を加えるなどより濃いものにしています。新しいホットラインは、☎045-784-2800です。どうぞご活用下さい。もちろん今までのホットラインも従来どおり流しますので、どうぞよろしく。

※付記のない画面はPC-8801mkⅡSRによるものです。※X1ターボMODEL10は動作しません。
※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。

株式会社日本テレネット

※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。

〒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

FUN FACTORY

ファンファクトリー第3弾

超大作コンバット・ホラー絶賛発売中!

(AVGベースのクロスオーバージャンル・ゲーム)

2メガビットROM S-RAM搭載

●初回特典

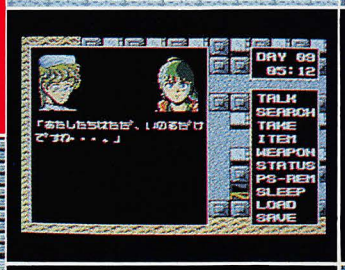
死霊戦線デカキャラステッカープレゼント

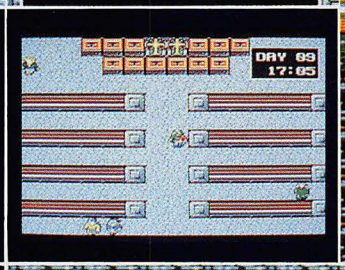


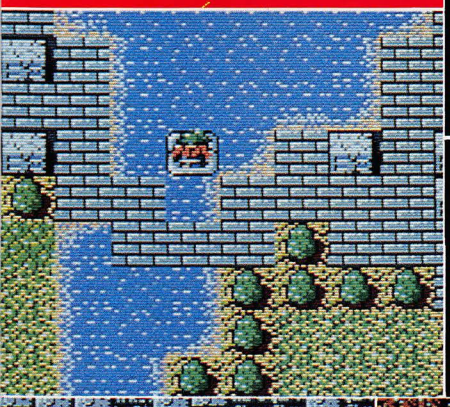




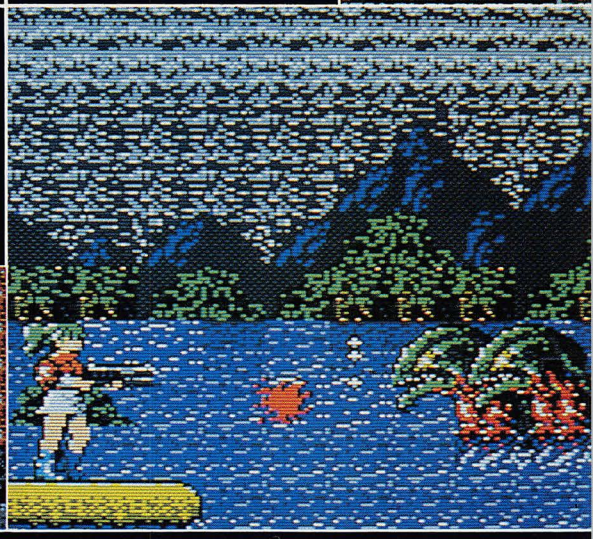




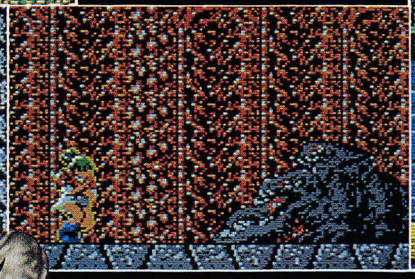














黄泉路開(よみじ)かれし時、異形(いぎょう)の者(もの)ども溢(あふ)れ来たらん…。

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

しりょうせんせん

ある日突然、平和な街《チャニーズ・ヒル》を襲った謎の怪異現象!軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に、ついに超能力特殊部隊S-S.W.A.T.出動す。だが、いまや地獄の街と化した《チャニーズ・ヒル》で彼らを待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった!いったい何がこの街に起こったというのだ!!

●2MEGAの大容量をフルに使ったアクション・アドベンチャー●S-RAM内臓だからデータは一発セーブOK●時間経過に伴い1日ごとの昼から夜の変化も再現●メインマップ、サブマップ合わせて計180画面の広大なエリア●生存者からの情報収集時にはリアルなバストショット・キャラが表示●バトルモードのキャラは全て空前のデカキャラ!48ドット×16ドットの主人公に、敵クリーチャーは主人公キャラの最大5倍以上まで計40余種類!●ウェポンは最大10種のALL現用兵器●全ての目的、成すべき事は生存者のメッセージで語られる。さまざまな条件をクリアしていくごとにひとつの謎は明らかになり、またひとつの謎が浮かびあがる……。

MSXはアスキーの商標です。© FUN PROJECT ,INC. 1987

MSX2 MEGA ROM 2メガビットROM S-RAM搭載 RAM64k以上 VRAM128k以上 ¥8,800 ●PC-8800シリーズ版 近日発売

企画・制作…株式会社ファンプロジェクト 販売…日本エイ・ブイ・シー株式会社 発売…ビクター音楽産業株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)日本エイ・ブイ・シー株式会社 マイコンBASICマガジン係

●死霊戦線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
Bマガ①
死霊戦線

DEEP DUNGEON

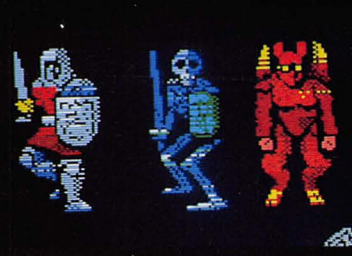
ディープダンジョン
魔洞戦記

ファミコンの超話題作
ついにMSXで新登場!!

地下にうごめく黒い影。その昔、勇剣士に封じ込められた魔物が、逆襲を開始したのだ。平和に暮らし、魔物の存在すら忘れていた人々は、なすすべもなかった。魔物たちは、街を荒し、城の宝を取り、さらにエトナ姫の魂までも抜き、地下深くへ持ち去ってしまったのだ。国王は剣士ルウに魔物退治を命じたが、ルウは地下へ入ったきり戻ってはこなかった。地下深く築かれた、魔物たちの住み家。魔物たちの邪悪な力は強大だ。地下へ歩を進めるのはキミだ。いまキミの手によって、新たな戦記が書かれるのだ。

12月23日発売!!
MSX　ROMカセット
¥6,800





ガルフォース「創世の序曲」
アドベンチャーゲーム
PC-98・88シリーズ　X-1シリーズ
好評発売中

SESSION 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
〒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。

スキャップトラストでは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、商品代金を添えて必らず現金書留でお申し込みください。

暗黒という名の戦慄が襲いかかる。



MSXマークはアスキーの商標です。

dexter soft

DRUID
ドルイド



古代ケルト族の謎!!
ライトマスターの秘密を探れ。

永い間、平和な暮しが続いてきたBELORNは、悪魔が蘇らせた4人のプリンスたちの攻撃にさらされ、いまや最大の危機に直面していた。悪魔の使者たちと戦い、撃滅することが出来るのは、神秘の力を持つ、古代ケルト族の偉大なる僧侶ドルイドしかいない。土牢の奥深い闇の中に潜み、勇敢なる聖戦士ドルイドに襲いかかる悪魔たちを倒すには、神秘の呪文を手に入れなければただ死を待つだけだ。平和と正義を賭けて繰り広げられる最後の聖なる戦い。壮絶な一斉攻撃の結果は？。各シーンごとに、平和な未来のために戦うドルイドを待ち受け、襲いかかるしたたかな悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクション・シーンの連続。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるためには、厳しい危険な道しか残されていない。悪魔を撃滅させるための最大のポイントは、戦いの状況、敵により、共に戦ってくれる強力な戦士ゴーレムを、いつ出現させるかだ。ゴーレムの手助けなくして勝利の望みは薄く、困難だ。ゲームは、1人及び、2人同時プレーが可能。待っていても平和は来ない。さあ、勇気を出して出発だ。

DRUID ドルイド

ND-08MR MSX2 MEGA ROM
MSX2 専用（メガROM版）16KB

定価6,800円

12月中旬発売予定

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。

dexter 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
Designers & Experts Computer Software

●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。

将軍

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-07MR 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

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSXはアスキーの商標です。

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、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。



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。

GA夢 ガム

中国が知らない水滸伝!!

発売中!!

梁山泊108人の豪傑たち。あなたはどのキャラクターが好きですか?







豹子頭林沖：梁山泊騎兵軍五虎将の一人。もと八十万禁軍(近衛軍)師範で、槍棒をとっては天下一。梁山泊でも屈指の強さを誇る。だが、さしもの林沖も、今度ばかりは謎の奇病"水奇身"に冒され高俅の手に捕らわれてしまった。この林沖を高俅より救い出すことがゲームの目的だ。花和尚魯智深：五台山で出家するも生来の悪性は変らず、酔っぱらって五台山を騒がせ下山、後に梁山泊へ入る。あごにムジナひげをたくわえ、約37kgの禅杖を自在に操る梁山泊歩兵軍頭領。この愛すべき人気者は巻の二、猛極探しの部隊に参加して元気な姿を見せてくれる。智多星呉用：その智謀は諸葛孔明をも凌ぐと言われる、梁山泊の最高機密軍師。万巻の書物に通じ2本の銅ぐさりを巧みに使う呉用、げーむ中では梁山泊の留守を預り、後方で作戦面の指揮を執っている。

すばらしいグラフィックと、魅力あふれるキャラクター。これでおもしろくなかろうはずがない「電脳水許伝」全機種絶好調発売中!

■PC-8801mkⅡ/SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA,5"2D(3枚組)
■PC-9801シリーズ(除PC-9801要漢ROM,256KB)5"2HD(1枚組)/5"2DD(2枚組)
■FM-77/AVシリーズ,3.5"2D(3枚組)
■X-1turboシリーズ,5"2D(3枚組)
■FMR-50,5"2HD(1枚組)　定価各7,800円





大型冒険活劇

電脳 水滸伝 ADVENTURE



電脳水滸伝 トリプルプレゼント



★オリジナルTシャツ **480名様**
★NG画面フロッピー —— 200名様
★陳文光氏イラストパネル— 20名様
詳しくはゲームのマニュアルをみてね♡
(62年12月31日当日消印まで有効)

プログラマー&グラフィックデザイナー募集中だ!

GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めていますプログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当：勝又、栗山

通販

当社の製品は全国の有名ショップ・デパートにてお求めになれます。通販をご希望の方は、郵便局にてお申し込み下さい。
●口座番号/東京2-190317 ●加入者名/㈱ホット・ビィ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面)/氏名、年令、ご希望ソフト名、機種、メディア(DISK or ROM)、数量、代金合計(お急ぎの場合は現金書留をご利用下さい。) 宛先〒160東京都新宿区北新宿2-1-16第3松本ビル2F GA夢 ☎03(361)4063

資料請求券 ページ1



噂のブレイングレイ進撃開始!!

抜忍伝説

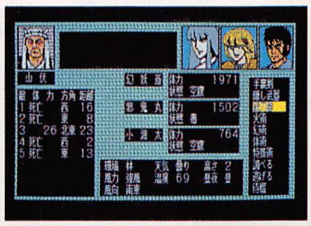
ぬけにんでんせつ

翼をもった男達

超一級のスタッフが総力を結集!

ブレイン・グレイという会社名を耳にするのは、皆さん、この作品が初めてだと思いますが、ブレイン・グレイに集まった人間達は一線級の実力派。今なお売れ続ける某大ヒット・ゲームのメイン・プログラマーや企画スタッフ、イラストレーター、映画業界の人間、ミュージシャン、劇団員など、いずれもその道のプロで活躍していた連中ばかり。しかも、プログラマー、企画、グラフィックなどのパートを、さらに細分化し、各々をチーム化する徹底さ。グラフィックを例にとると、5人のライターがキャラクター毎に担当して描き分けを行うという、念の入れよう。とにかく、このゲームをプレイするまでは、ゲーム業界の行方はわからない!!













◆PC8801SRシリーズ
PC8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA
好評発売中!
価格 9,800円

◆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!

●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、現金書留で、直接当社にお申し込みください。送料は当社負担となります。

★今冬、ゲームの常識は完全に打ち破られる!!

シミュレーション・ロールプレイング・アドベンチャー、その全てのジャンルを超越したアバンダント・ゲームが誕生する。
空前絶後の2000KBに迫る大容量は、ついに新しい時代を築きあげた…。

- ●オープニング・グラフィック……114枚
- ●イベント・グラフィック……180枚
- ●キャラクター・グラフィック……190枚
- ●オリジナルBGM……67曲
- ●物の作り方、忍術etc.……55種類
- ●忍び武器、忍び道具etc.……112種類
- ●ゲーム・MAP……42箇所
- ●メッセージ・データ量……50,000語以上
- ●登場キャラクター数……53名
- ●敵キャラクター数……75名
- ●イベント数……51箇所
- ●隠しコマンド、隠し処理……多数

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 1月号

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!!



これはPC-8801SRの画面です。

THE RETURN OF ISHTAR

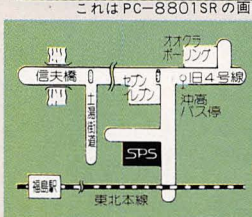
FM音源対応

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　GS-151

PC-9801シリーズ(旧PC-9801を除く)
5″2DD　GS-152
3.5″2DD　GS-153
5″2HD　GS-154

各￥6,800



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。

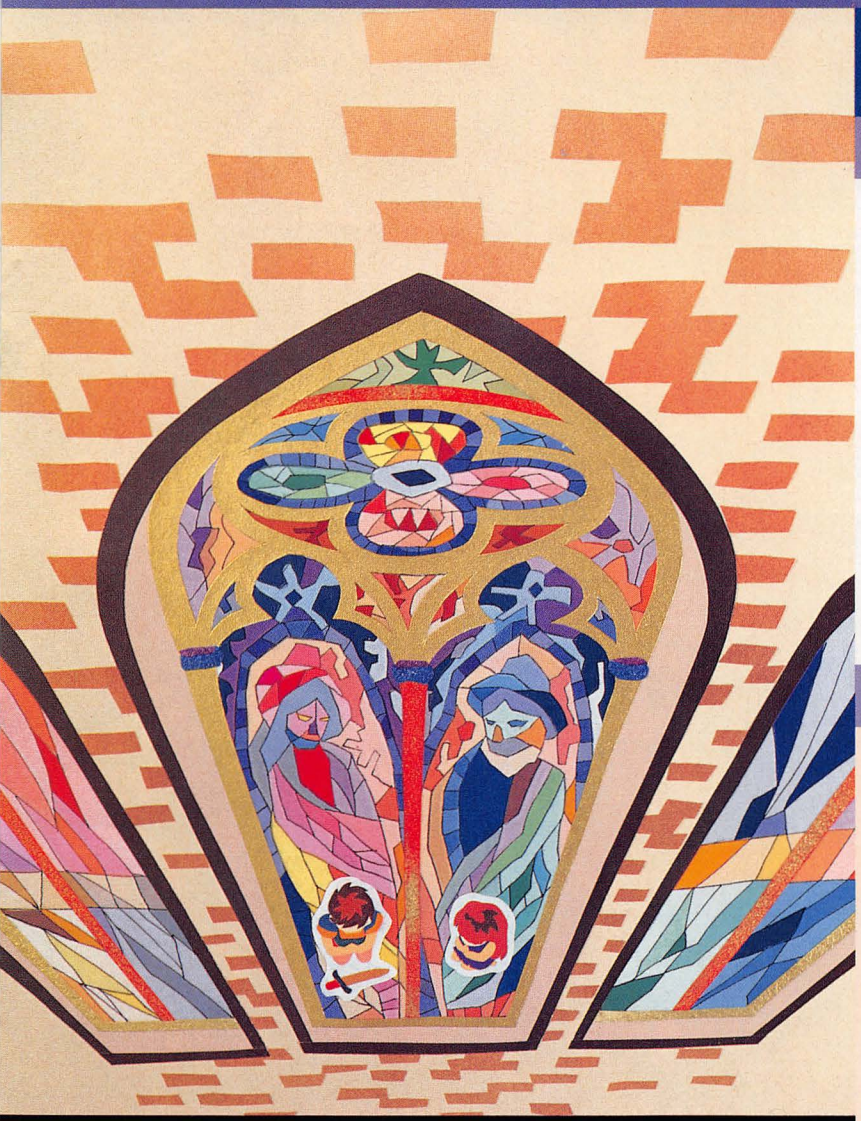
●FM-77シリーズは近日発売予定。

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

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XV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

- 5-2Dディスク版1枚
- シャープ×1全機種対応
- 定価 6,800円

●左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。

■SACOM AMUSEMENT CLUB(SAC) SACは、システムサコムを応援したいという方なら、どなたでも入会できます。入会金・会費はまったく必要ありません。入会希望の方は、住所(〒)・氏名・電話番号・性別・パソコンがあれば機種名を明記の上、ハガキまたは封書で、システムサコム内「SAC事務局」までお申し込み下さい。なお、電話によるお申し込みは受けつけておりませんので、ご了承下さい。

■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。

SACOM 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4F

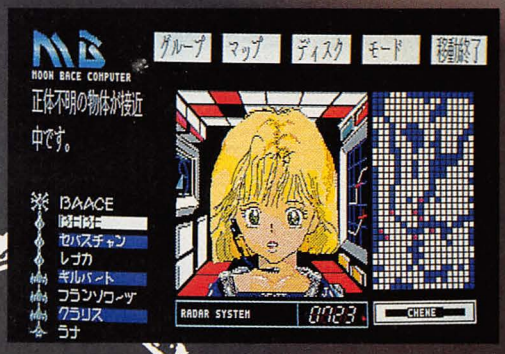
マイクロネット
Micronet CO.,Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

新世代SFシュミレーション&RPG!

<AUTION!

NEO STRATEGIC SIMULATION

STORM



2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移していたのだった！ いったいなぜ？
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか？
○シミュレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！

MF-203009
X1版 5"2D ディスク(2枚組み) **7,800円**



麻雀狂時代 SPECIAL

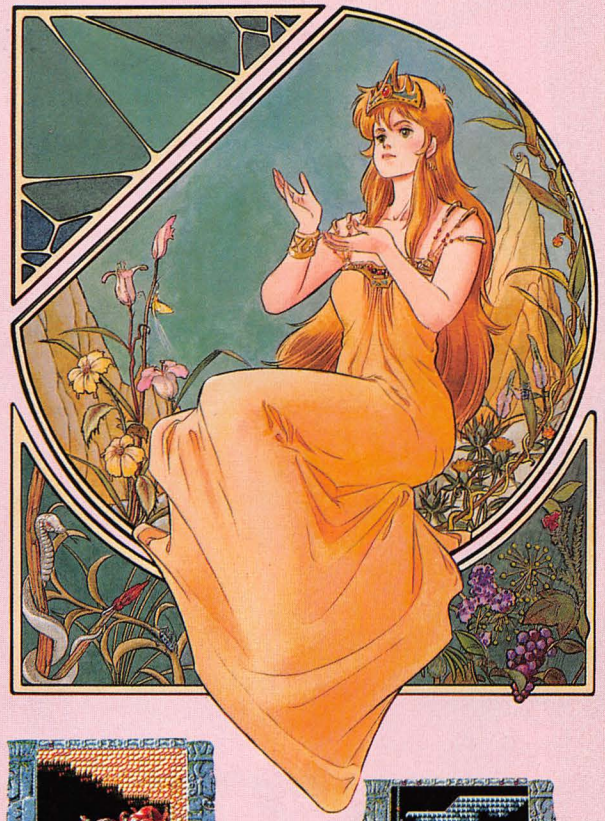
ただの移植版だと思ったら大まちがい！
７人の対戦者・大真剣勝負２人打ちのトーナメント戦と４人打ちの半荘勝負の切りかえつき！ コンピュータ側からの裏工作は、使ったくナシ!!実戦にも役立つ初歩的なひっかけや、打ちまわしのノウハウをこのソフトから学べ!!賭麻雀はいけません！その分わり勝つと、ごほうびに８人の美女が待っているゾ!! 一勝つ事を想うと夜もねむれません…。

X1版 5"2D ハイディスク(2枚組)
MF-203008 **6,800円**

Fantasy ActionGame

Zeliard

ゼリアード



近日発売　PC-88SRシリーズ™ PC-88VA対応

5"2D 3枚組 2ドライブ専用　7,500円

★究極のアニメーション

各キャラクタの動きをより緻密に表現するために，個々のキャラクタに，それぞれ独自のルーチンを設計しました．これにより“不用意に切りつけると分裂するスライム”，“洞窟の天井から突如襲いかかる吸血こうもり”，“喉を鳴らしながら跳ね回るトード（ひきがえるの化物）”といった動作を実現しました．すべてのキャラクタが個性ある動きをするのは，まさに究極です．

★華麗な巨大キャラクタ

ゼラチノスキューブやドラゴンなどの巨大キャラクタは，SRでは限界の大きさとアニメ処理で，実現しました．いままでに見たことのない巨大で美しいグラフィックスと不気味な動きは見るものを圧倒し，感動さえ与えてしまいます．ゲームアーツスタッフの技術が誇る，巨大キャラクタとの対決はゲーマー必見のシーンといえるでしょう．

★雰囲気を演出する音声合成とBGM

★快適な操作性と絶妙のプレイバランス

アクションゲームの基本ともいえる操作性を重視しています．思い通りの操作が可能だからこそ，様々な仕掛けが最高の効果を発揮できるのです．もちろん，全体を通してのプレイバランスも充分に検討しました．感動のラストシーンまで，息をもつかせぬ面白さがプレーヤーを虜にして放しません．



※写真は開発中のものです

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派2

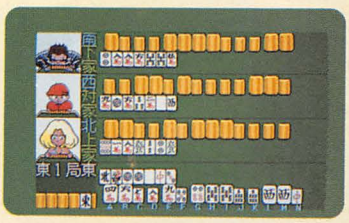
自称！強豪雀士編

好評発売中！

PC-8800シリーズ™

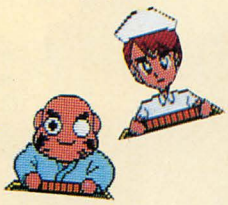
PC-88VA対応

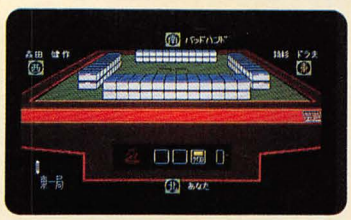
定価6,800円



★『自称！強豪雀士編』でのテーマは“読み”．『ぎゅわんぶらあ自己中心派』ではツキありモードで戦った場合，ツモあがりが圧倒的に多くなっていましたが，『自称！強豪雀士編』ではツキありでもツモあがりが少なく，振り込みあがりが多いので，読み合いの駆け引きを楽しむことができます．

★グラフィックスも一新．今回は全自動卓をイメージしてグラフィックスをまとめました．LED型のサイコロ振り，ゲーム中交互に使用される竹牌，青牌などリアルに再現し，より臨場感ある闘いが繰り広げられます．





★β牌，VHS牌戦争を実現．“ソニー君”をメンツに加えると牌の大きさの違うβ牌とVHS牌が混ざった形で現れ，その中で勝負をする特殊モードとなります．牌の大きさの違いに着目して，相手の牌姿を予想していくことにより，あなたの雀力が自然に強化されることを保証します．

★『自己中心派1』『自称！強豪雀士編』両方持っていると？……『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』とを組み合わせて遊ぶことも可能です．合計すると24人の自己中心派キャラクターで遊べるようになり，組み合わせによってよりドラマチックな麻雀を演出できます．さらに，2つを組み合わせた場合には「下北沢タコ討伐戦モード」を楽しむことができます．これはタコ軍団とアンチタコ軍団に分かれて，2人対2人のバトルロイヤルを行ない，下北沢を中心とした雀荘を制覇していくゲームです．単なる勝ち抜き戦とは違うチームプレーの難しさを味わってください．



ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派

好評発売中！　5"2D　定価6,800円

PC-8800シリーズ™　PC-88VA対応

X1/turboシリーズ

近日発売

PC-9801, FM-7/77/AVシリーズ



＊『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と『自称！強豪雀士編』とを組み合わせて遊ぶ場合はディスクドライブが2ドライブ必要となります．
・旧88は漢字ROMが必要です．
・旧88/mkIIはNEC.FM音源ボード(PC-8801-11)がないとBGM，音声出力がお楽しみいただけません．
・メーカー純正ドライブ以外での動作保証はいたしません．

Copyright©片山まさゆき／講談社・ヤングマガジン　Copyright©1987 GAME ARTS／YELLOW HORN

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ　〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F　TEL:03(984)1136

MSX2 MEGA ROM 2メガROM仕様（RAM 64K VRAM128K）

MSX は、アスキーの商標です。

©1987 SNK ELECTRONICS CORP.

怒 IKARI

12月11日発売　標準価格 6,800円

敵か味方か？——自分だけしか信じられない——

かつてない激闘シーンが始まる。

ビデオゲームで爆発的人気の怒が遂にMSX2で登場!!

想像を絶する迫力の連続。

戦車を乗りこなし要塞を破壊せよ！

〒通信販売でのお買い求めは　送料無料

■代金お仕払い方法…現金書留にておつりのないようにお送りください。
■送り先…右記、(株)エス・エヌ・ケイの大阪本社または東京支店まで。
■記入内容…①希望商品名②住所③氏名④年齢⑤電話番号をはっきりと。
▶お問い合わせは…大阪本社：06-338-8188・東京支店：03-865-9433
お問い合わせの際は、電話番号をよく確かめてお間違いのないように。

いちばん新しい情報が聞ける
SNKテレホンサービス　東京 03-865-4791　大阪 06-338-2570

SNK SNKGROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号
TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
TEL.03-865-9433

NHK学園の通信教育
パソコン講座

MSX
MSXはアスキーの商標です



受講料/20,000円より（コースにより異なります）
受講期間/6ヶ月
冬期締切/昭和63年1月15日

MSX無敵コマンド 実用ソフト 実践コース フル装備！

MSX-Writeで機能充実のワープロコース
ワープロソフト日本語MSX-Writeのシミュレーションと実践で、徹底的にマスターします。

FM音源による画期的な音楽コース
ヤマハ製の音楽ツールを利用し、プロ感覚のパソコンミュージックが体験できます。

NET加入で自由自在のパソコン通信コース
MSX-NETに実際に加入し、アクセスからデータベースの利用法までサポートします。

そしてビギナーのキミには入門コース！
パソコンのABCから活用法まで、じっくりマスターしていきます。

各コースとも、データ入力可能な新型学習ソフトROM&RAMカートリッジを使用することが今回のウリ。ゲームカートリッジのようにスロットに差し込むだけでOK！遊び感覚で楽しめます。特に実践コースは実際にツールを使いながらの指導ですので、講座終了時には自在にMSXを活用できます。各コース受講に必要なソフト・周辺機器をお持ちでない場合は、受講の際、教材と一括で申し込むことができます。かなりお得なシステムですので、まずは案内パンフレットでじっくりとご検討下さい。

お問い合わせおよび案内パンフレットご請求先
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-13-2 恵比寿コート101号
レーベンプロ株式会社「NHK学園パソコン講座」
マイコンベーシックマガジン係 TEL（03）719-2811（代）

〈実践コース 使用ソフト・周辺機器〉

ワープロコース



日本語MSX-Write（アスキー製）
ROM&RAMカートリッジ

音楽コース



FMシンセサイザユニットII（NSFG-05）FMミュージックコンポーザII（NYRM-55）
※いずれもヤマハ製
ROM&RAMカートリッジ

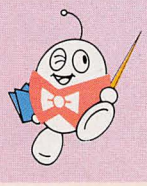
パソコン通信コース



MSX用モデムカートリッジ
ROM&RAMカートリッジ

〈パソコン講座 使用機器〉

※MSX又はMSX2パソコン
ただし実践コースは2スロット以上、ワープロコースRAM16Kb以上、音楽コースRAM32Kb以上



※左記は各コース受講に必要なソフト・周辺機器です。

NHK学園

READY? 「準備はととのっ
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

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-8801/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。

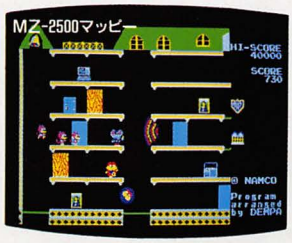
- PC-8001mkIIテープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR テープ……定価3,500円
- PC-8801/mkII/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,500円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- FM-7/77テープ……定価3,500円
- FM-77 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀りゲーム ディグダグ。ジャマするプーカァやファイガーはモリ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



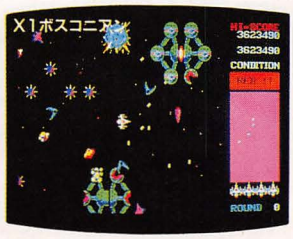
TOWER OF DRUAGA

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

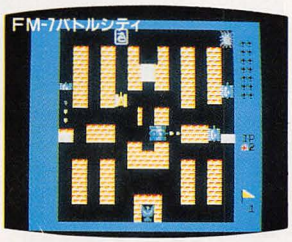


BOSCONIAN ボスコニアン

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©DATAEASTの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

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

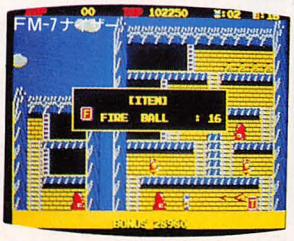
遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **PC-8001mkIISR**テープ…定価4,000円
- **PC-8801mkII/mkIISR**テープ…定価4,000円
- **PC-8801mkII/mkIISR** 5インチ……定価6,200円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価4,000円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- **MSX** ROM……定価4,800円
- **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON 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。

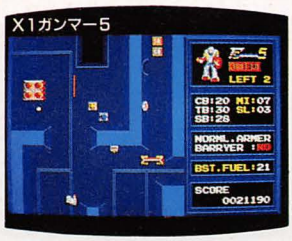
- **FM-7/77**テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **X1** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- **PC-8801シリーズ**5インチ 定価6,200円
- **MSX** メガROM……定価5,300円



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。

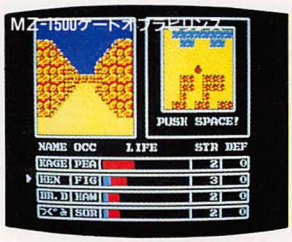
- **PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR** テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- **PC-8801/mkII/SR**テープ 定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- **PC-8801/mkIISR** 5インチ……定価5,800円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ…定価3,800円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G**(200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



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。

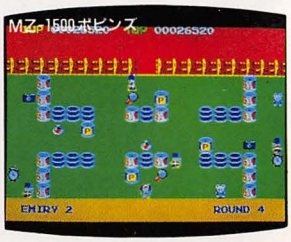
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **X1** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- **MSX** メガROM……定価5,300円



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

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

起て！竜戦士。翔べ！超能力戦士。

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気をここに再現.!!

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。





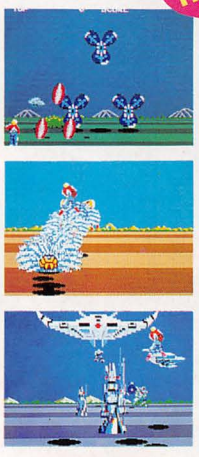
ドラゴンバスター ©株式会社 ナムコ



FM77AVドラゴンバスター
3.5インチFD版 標準価格6,000円

あの,セガ体感ゲームスペースハリアーが,今キミの部屋へ…。

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./



12月末発売



SPACE HARRIER

スペースハリアー ©SEGA 1985

FM77AVスペースハリアー
3.5インチFD版 標準価格7,500円

お求めは，DEMPAマイコンソフト取扱い店で御購入ください。また，電波新聞社出版販売部では，通信販売も行なっております。くわしくは，当社発行の月刊マイコンBASICマガジン（毎月8日発行）/月刊マイコン（毎月18日発行）をご参照ください。

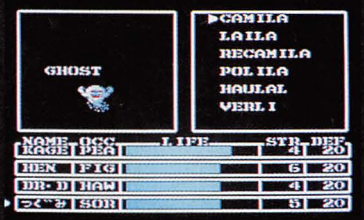
3D ROLE-PLAYING GAME

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 / MSX2 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 Trip
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

KONAMI

2大作堂々完成、公開せまる！



マルチモードRPG

救聖樹

マーゼル神話

神の戦士・トランティスは、この星の平和のため、悪・ガーベラに戦いを挑んだ……

PC-8801mkII SR/MR/FR/FH/MH/VA/MA/FA
FM音源対応 5"ディスク 2枚組

1988年1月下旬発表予定！

サイケデリック・アドベンチャー

スナッチャー

人工皮膚をまとい、血や汗も流す。人間とスナッチャーの判別は不可能。そしてスナッチャーは侵攻を開始した……

PC-8801mkII SR/MR/FR/FH/MH/VA/MA/FA
FM音源対応 5"ディスク 2枚組

1988年2月発売予定！

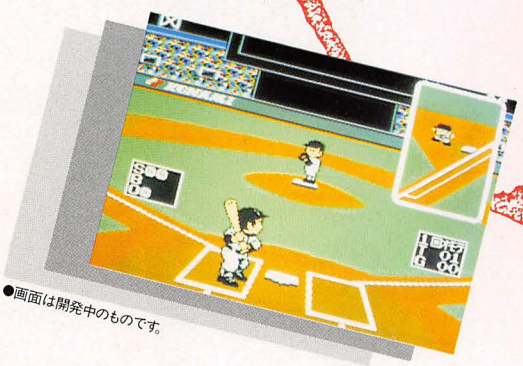
週刊テレホンサービス実施都市

(関東地区)東京:03-262-9110 (北陸地区)新潟:025-229-1141 (九州地区)福岡:092-715-8200 (東北地区)秋田:0188-24-7000
(関西地区)大阪:06-334-0399 (北海道地区)月寒:011-851-3000 (四国地区)愛媛:0899-33-3399 青森:0177-25-5731

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 大阪市豊中市庄内宝町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

KONAMI

絶対カツ！



●画面は開発中のものです。



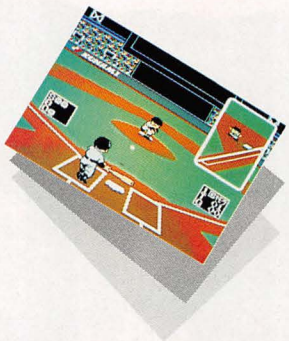
ボリューム満点！ひと味ちがうコナミの野球ゲーム

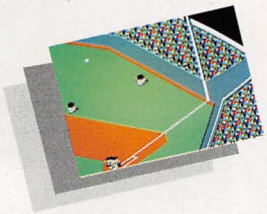
THE プロ野球 激突!! ペナントレース

MSX2対応　1Mビット　SCC搭載　5,800円　1月下旬発売

週間テレホンサービス実施都市（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

今日は、







⚾オープン戦・ペナントレース・VS(2人同時プレイ)の3モード選択制⚾試合開始前に、打順の入替えが可能⚾ホームベース上でのクロスプレー等は、クローズアップ画面(マルチウィンドー採用)で、これまでにない大迫力を演出⚾守備力の上達とともに、ファインプレーも続々誕生⚾凝りに凝ったデモ画面⚾チームカラーを表現した楽しいBGMも大きな魅力

〔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

SHALOM
シャロム™

KNIGHTMARE III
© KONAMI 1987

魔城伝説・完結編

MSX 対応	2Mビット
5,980円	12月中旬発売



3作におよぶ謎が、いま解明される!
コナミMSX初の2Mビット採用! 壮大なシナリオにもとづくニュータッチ・アドベンチャーゲーム。主人公は、グリーク王国で一匹のブタと出会い、はてしない冒険の旅にでることになったキミ自身だ!!

国民的ブームに応えて、緊急制作開始!

あけみとモアイの 占いセンセーション

MSX1,2 対応	1Mビット
価格未定	来春発売予定

占星術、手相、血液型占いetc.に、スーパーおみくじも加わって、ゲーム感覚いっぱい、盛りだくさんの内容。ご案内役は、ご存知、“あけみ”と“モアイ”。

楽しいゲームを、もっともっと楽しく!

コナミの 新・10倍 カートリッジ

MSX1,2 対応	RAMディスク搭載
1Mビット+64KビットSRAM	
5,800円	12月下旬発売

RAMディスク内蔵で、フロッピーやテープを使わなくてもゲームのセーブが可能に! 多彩な機能をプラスしたバージョンアップ版、待望の新登場!!

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。

KONAMI

●画面は開発中のものです



マルチスクロール＋マルチプレイ＋マルチストーリーで、さらにスケールアップ！

常識破りの超巨大ボスキャラも登場!!

全MSXファンよ、

戦闘準備はいいか？！

沙羅曼蛇

サラマンダ

©KONAMI 1987 TM

脅威のスーパーソフト“サラマンダ”、いよいよ12月23日、MSX界侵攻開始！

宇宙軍本部へ舞いこんだ、惑星ラティスからの緊急SOS。皇帝ラーズ18世は、
サラマンダ軍の野望を打ち砕くべく、イギーとゾウイーの2人にシード・リーク作戦の遂行を指令した!!
“炎の予言”とともに、数多くのゲームファンを恐怖の渦に巻きこんだ、
あの“沙羅曼蛇（サラマンダ）”が、いまMSX界に牙をむく！

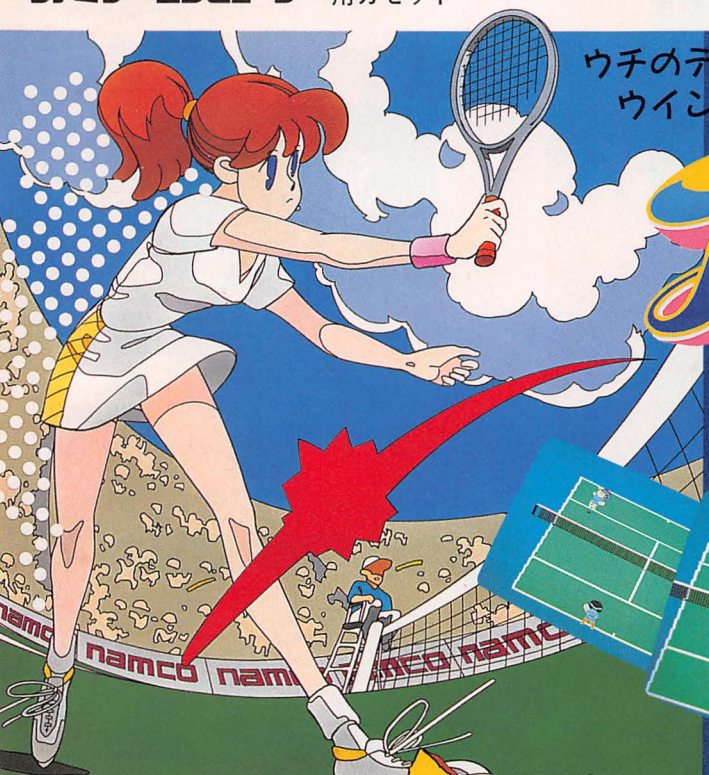
MSX対応　1Mビット　SCC搭載　オリジナルテレホンカード付　6,800円　12月23日発売

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

ファミリーコンピュータ™用カセット

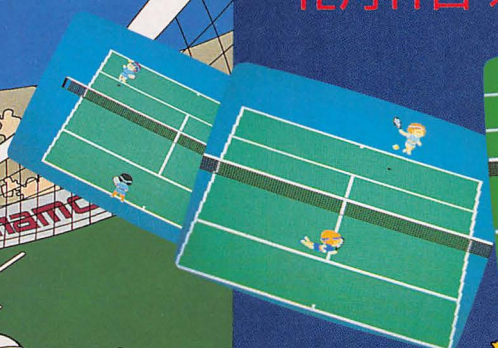
namcot

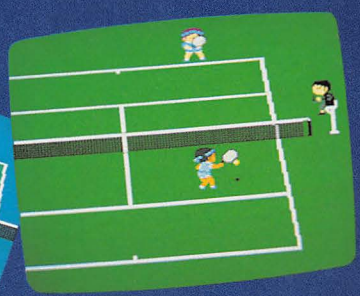


ウチのテレビは
ウインブルドン

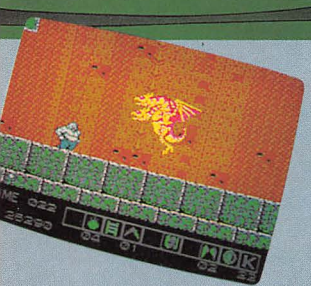
ファミリテニス

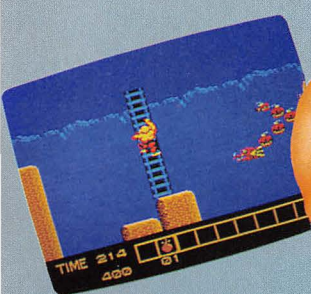
ファミリーテニス
12月11日 新発売 ¥3,900





KARNOV







カルノフ、見参！

悪しき魔道士アラカタイを倒すため
神が遣わした男…その名はカルノフ
9つのステージの末に君が見るものは!?

カルノフ
12月18日
新発売
¥4,900

©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

ヤシャ

YAKSA



最空、伊織
伝説の時が甦える。

——————————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・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・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。

◆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・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障いたしません

●画面写真はPC-88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(送料無料)



STAFF

PLANNING	WOLF TEAM
ORIGINAL PLAN	KAZUTO ŌNISHI.
SCENARIO	TAKAO YAMADA with SPILVERG CLUB
MUSIC	MASAAKI UNO.
ART	KATSUO MINAMINO. MAKOTO TAKAHASHI.
PROGRAM	MASAHIRO AKISHINO. MASARU HANAWA. HIROSHI FUJINISHI.
GAME DESIGN	MASAHIRO AKISHINO.

資料請求券 BASICマガジン①

YAKSA 外伝 I

円月心覚書

近日発売 ¥4,800

YAKSA 外伝 II

九条院家の呪い

新年発売予定 ¥4,800

YAKSA 外伝 III

天空への旅立ち

新年発売予定 ¥4,800

◆音声合成と映画的演出、本編では語り尽くせなかったバック・ストーリー!◆本編の進行指針を示す指南モード!◆新たに書き下ろしたオリジナル・ミュージック3曲!





この外伝シリーズはYAKSA本編がないと使用できません。PC-88R/Hシリーズ・PC-98シリーズ・FM-77AVシリーズ順次発売!

YAKSA本編
- MSX2(ディスク版、要RAM64K、VRAM128K) ¥6,800 12月下旬発売予定
- FM 77AV(3.5"2D 3枚組) ¥7,800 近日発売
- PC-98シリーズ(RAM256K以上) ¥7,800 近日発売

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日クラントメゾン飯田橋西 TEL.03(269)8650

新春号を飾る NEWソフトあれこれ。

今月はこの13タイトル

★紫醜懼（サジリ）
★ラ・フェール
★牙龍王
★アシュギーネ・虚空の牙城
★シャロム ～魔城伝説完結編
★ファンタジーナイト
★レジェンド
★ワールドゴルフII
★第4のユニット
★ぎゅわんぶらあ 自己中心派2
★電脳水滸伝
★アドレナリン・コレクション
★アンジェラ





この「SUPER SOFT NEWS」で紹介しているゲームは，11月中に各ソフトハウスより編集部に届けていただいたサンプル版をもとにしているもので，すべてマイコンBASICマガジン編集部おススメのゲームです。

基本的には発売バージョンをプレイして掲載していますが，中には開発途中のサンプル・バージョン（タイトル右肩に表示）のものも含まれている場合もあり，これに関しては発売バージョンとは，画面写真およびゲーム・バランスで多少異なることもあります。

また，ライターの先生方と毎度おなじみの影さんが，そのゲームに対する感想をひと言ずつ書いていますので，ゲームを研究するときの参考にしてみてくださいね。それぞれの先生によって，ゲームの見方がいろいろあるので参考にならないまでも？ナカナカ楽しいですよ。

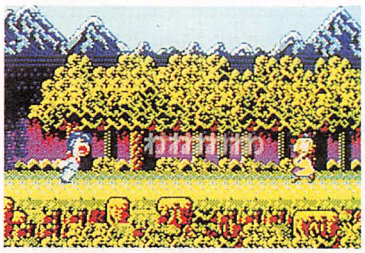
近未来異時元アクション・ゲーム

紫醜懼（サジリ）（開発中）

日本テレネット

対応機種：X1ターボシリーズ　価格：7,800円





フルカラー3段独立変速スムーズ・スクロールによる超立体遠近法をゲーム画面に採用したシューティング・ゲーム，『紫醜懼――SAZIR――』が発売されるよ。

「サジリ」とは，名づけて「超恐変異生命体」。他生命の脳内に記憶されているもっとも恐怖を感じうる物質，動物，現象等に変態し，それと同等の能力を持つという宇宙史上最強最悪の生命体だ。第4銀河・植民星系807・惑星ディオームから広がった「サジリ」の脅威。

主人公・アークは，8個に分裂した磁界幽界システム・ロケットのパーツを再構成してサジリを封じ込め，ブラックホールに打ち込まなければならない。そのためには必要数のジョイントを集め，各惑星に2匹いるボスキャラを倒し，持っているパーツを奪還してジョイントを取り付け修理する。しかし，パーツには非常事態にそなえた防衛装置が働いてるんだ。機体に異常が起こった場合，タイマーが作動し，一定時間後にサジリを除去するための反物質転換プログラムが実行されてしまうのだ。

その場合，惑星系はもちろん銀河系まで消滅する危険があるけど，それでサジリが絶滅するという保障はまったく無いのだ。だから，タイムリミット前にボスキャラ・ゾーンに突入し，ボスを倒してパーツを修理し，プログラムをストップさせなくてはならない。

山下 章	まだ試作段階なので何とも言えないが，「ワンダーボーイ」をアレンジしたってカンジ。関係ないけど，ボクはこのタイトルから，キョーワ仲間の田尻くんを思いだしてしまった。
手塚一郎	まだサンプル版なので，くわしいことは書けないけれど，とにかく奇妙なゲームである。ナムコのアーケード・ゲーム『妖怪道中記』みたいなゲームといえばピッタリなのかなぁ？
TOMMY	中国人のよーな敵キャラが続々歩いてきて，それを「わ！」という叫び声でやっつける。コミカル・キャラといい何から何までテレネットらしくないゲーム。
影	バリバリのシューティング・ゲームを得意とするテレネットとしては，異色作品となりそう。〝たろすけ〟ばりの気合い攻撃はなかなかコミカル。完成版を早くプレイしてみたいな。

サジリの問い合わせ先：〒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

フランスから上陸した探偵ものAVG

ラ・フェール

パック・イン・ビデオ



対応機種：MSX 2　価格：6,800円



フランスで大ヒットした『ラ・フェール～失われた時を求めて～』が遂に日本に上陸したゾ！　あなたは主人公，レイモンドとなって，ヨーロッパ大陸を縦横無尽に大追跡！　はたして真犯人を捕まえることができるのだろうか？

この物語の主人公，レイモンド・バートンは少しお人よしの，普通の青年なのだ。ところが，無実のピストル強盗という汚名を着せられ6年もの長い間，刑務所に服役するはめになっちゃう。その間に6年間の貴重な人生と，最愛の女性ミレーヌを失ったレイモンドは，刑務所のなかでこの事件の真犯人を突き止めようと決心する。

ストーリー設定はあまりどうといったことのない，アドベンチャー・ゲームだけど，さすが海外で作られただけあり，作品全体の雰囲気からしてちょっとちがう。まず感じるのが，グラフィックが美しいということ。MSX2の持つ256色モードをフルに活用した素晴らしいできになっている。とくに主人公を含め，会話などで登場する人物の顔が超リアル。また，ゲームの状況に応じて，サギ師，ギャング，新聞記者，そしてレイモンド・バートン自身と四つの顔に変装できることもさることながら，コマンドというものが無いということも注目すべき点だね。移動など，モードを変えるときは画面右上の色の付いたレンガにカーソルを合わせ，スペースを押すだけ。マウスにも対応。

山下章	フランス製というだけあって，キョーレツなまでのセンスの良さを感じる。ただ，ゲームの難易度は非常に高い。それに，背景に同化しちゃっている人物がいたりするのがちょっと難点。
手塚一郎	MSX 2のゲームとしては，めずらしくマウスが使える。相手の微妙な表情を読みとるという意味でも，リアルなグラフィックが生きている。個人的には変装コマンドが気に入ってます。
TOMMY	設定からグラフィック，何から何までハードボイルドにキメてるなあ。全体的にクラーイ雰囲気が漂ってるトコロがなぜか気色いい。ただ，会話がかったるいのは疲れます。
影	画面構成や色の使いかたがいかにもフランスっぽい（なんのこっちゃ？）。私のようなハイセンスの人間にはピッタリのゲームだと思わない？　ただ，もう少しメッセージ欄が大きければ…。

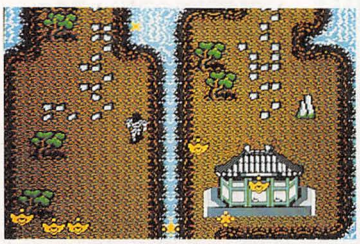
悪霊の王を倒せ！縦スクロール・アクション

牙龍王

ザイン・ソフト



対応機種：MSX 2　価格：6,400円



『牙龍王』は縦方向スクロール（強制ではなく，自分の移動に合わせたスクロール）タイプのシューティング・アクション・ゲームだ。アクションってのは何でかっていうと主人公が手裏剣のようなものを武器にした人間だから，まあそういってもいいんじゃないかと。

ゲームの目的は悪霊の親玉・牙龍王を倒すことだから単純明解。砂丘や火山地帯を突き進み，各ステージのボスキャラをやっつけていけばOKだ。ただし道はあちこちで分岐しているし，各所に建てられている奇怪な建物はワープ・ポイントになっていて別の地点に飛ばされてしまうから，無計画に走り回っていたんじゃなかなかステージ・クリアはおぼつかないぞ。

全体的な雰囲気は『火の鳥・鳳凰編』を思い浮かべてもらえば大体わかると思うんだけど，マイキャラの武器に少々特徴があるので説明しておこう。というのは通常のシューティングでは攻撃方向がほぼ前方オンリーなのに，『牙龍王』ではシフトキーを押しながら方向を変えれば8方向のどこへでも発射方向を切りかえられるんだ。ボスキャラの攻撃方法によってはこの機能を十分に発揮しないとかなりツライことも。でも通常シーンでは前方スクロールだけにあんまり使わないほうがいいみたい。もう一つのワザで，ウロコのアイテムを取ると自分が龍になるっていうのは（自称デカキャラ出現時のみ）いいアイデア。もうちょっと長い龍だとカンジがでるんだけどね。

山下章	なんだかわかんないとこでキャラがハマっちゃうのはヒドい。地形のパターンにもうひとくふうあれば，もっとアクション性があがったように思うんだけれど……。
手塚一郎	へー，わりとグラフィックがキレイじゃない。敵も自分もまあまあ動いているし……おっ！デカキャラもでるんですか？やりますねー。これでゲーム性が高ければ文句ないんだけどね。
TOMMY	お，『火の鳥』みたいじゃない？どれどれ……れどれど。えーつと。なんていったらいーんですかね，こりゃ。マイキャラが龍になるってのはいいけどこれじゃモスラじゃねーの!?
影	グラフィックはキレイだし，ボス敵も多彩な攻撃パターンがあり遊べる。『火の鳥』とちがって強制スクロールじゃないのはありがたいけど，横方向への攻撃がやりにくいんでないかい？

ラ・フェールの問い合わせ先：〒160 東京都新宿区新宿1-16-10コスモ御苑ビル7F　パック・イン・ビデオ「マイコンBASICマガジン」係
牙龍王の問い合わせ先：〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1　ザイン・ソフト「マイコンBASICマガジン」係



『アシュギーネ』シリーズ第2弾！

アシュギーネ・虚空の牙城

T&Eソフト

対応機種：MSX 2　価格：6,800円



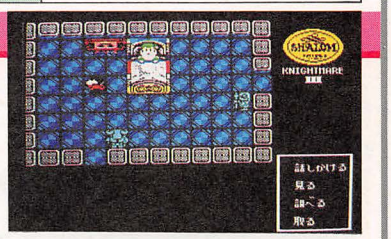
コミック化するわ，人形にはなるわと，すっかりメジャーになってしまったパナソニックA1のマスコット（？）キャラ・アシュギーネのゲームソフト第２弾『虚空の牙城』。

主人公アシュギーネは対立する二つの種族の間に生まれたただ１人の種で，ヒューマノイド型の緑の身体にしっぽといういでたちはもうすっかりおなじみだよね。『虚空の牙城』はこのアシュギーネが両親の仇である暴君・バヌーティラカスを倒すべく，その牙城へと乗り込んでいくストーリーだ。

画面構成はほぼ真上から見おろしたような視点で，常に前方を向いて進むアシュギーネにあわせて縦スクロールするタイプ。スクロール画面の総数は各ステージ約30画面のステージで180もあり，これにワープポイントなどが加わっているからゲームの奥行きはかなりのものだ。それにグラフィックも平均32×32ドットのキャラクターがリアルなタッチで描かれていて，MSX2の能力をかなり高く生かしてる感じがするな。

さて，このゲームの最大のウリは，S—RAMカートリッジを使用するとほぼ同時発売のマイクロキャビン制作『復讐の炎』（アシュギーネ第３弾）のキャラクターとデータの相互利用ができること。『虚空の牙城』で強力になったアシュギーネを『復讐の炎』に移せば思いきり暴れ回ることができるし，逆にこっちにはないアイテムを持ち込むこともできるぞ。

山下 章	MSX２だけあって，グラフィックはキレイ。こういうノリのゲームってのは，そこそこ売れ線だと思う。さすがT&E，ユーザーが喜ぶコツをちゃんと心えてますなあ。
手塚一郎	グラフィックはいいけど，ゲームは今いち。現在のパソコン・ゲームを象徴したデキで，売りポイントはある。キャラの操作に慣れるまでとまどいを感じてしまうかも。
TOMMY	グラフィックはけっこう好みのシブさなんだけど，アシュギーネが前に歩くときに画面半分よりかなり上まで行っちゃうのがすごくやりづらい。いきなり敵が現れるんだもん。
影	グラフィックはキレイだし，敵を刺したとき血ノリが剣につくなどなかなかリアル。マイキャラが前方向固定なのが残念。連射ボタンを使ってうしろにさがる姿には笑えるゾ。



あれから100年『KNIGHTMARE III』はAVG！

シャロム ～魔城伝説完結編

コナミ

対応機種：MSX 2　価格：5,980円



『魔城伝説』シリーズといえばMSXユーザー必携の傑作ARPGだ。その第３弾として登場したのが『シャロム・魔城伝説完結編』で，なんと今度はAVG！

１作目でヒュドノスを倒し，２作目『ガリウスの迷宮』で見事グリーク王国に平和をもたらした勇者ポポロンとその妻アフロディテが天に召されてからすでに数10年，かわって王位を継いだその息子パンパースも100歳を迎えようとしているのが今回の『魔城伝説』の世界。それじゃ主人公はこの老パンパース王!?　と思いきや，実はこの世界自体がパソコンの中にあって，『シャロム』をプレイしようとしてその中にまぎれこんでしまった「あなた」が主人公となって冒険するのだ。

だからゲームをはじめる前には自分の名前と，好きな女のコ（女のコがプレイすることを考えてないんだろーか？）の名前を入れなくちゃならない。

ストーリーはというと，今まさに復活しようとしている大魔王ゴグを退治して再び平和を取りもどすというもので，そのためにはグリーク王国のあちこちを荒し回る８人の魔王を捜しだし，アクション・ゲームで対決するんだ。

通常の冒険も人語を理解するブタのブタ子をお供に『ドラクエ』のようなマイキャラを操って，人々から情報を聞きだすタイプだから，AVG というよりは今度もまたARPGに近いかもね。

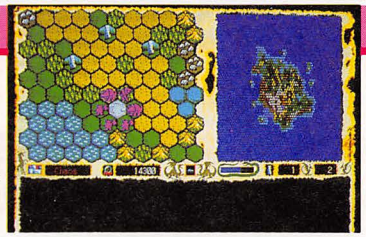
山下 章	言うなれば，コナミ製『ドラクエ』。掃除をしてるキャラや剣の練習をしてるキャラの動きは笑える。ひさびさに楽しく遊べて苦痛にならない冒険物ゲームだ。
手塚一郎	魔城伝説はAVGだ！ボクにとってこれは大きなショックだった。アクションじゃなきゃヤダヤダヤダヤダヤダヤダヤダヤダ…。 でもデキはいい。
TOMMY	時々いい演出があって感心させられるけど，ストーリー上ムリのある点が目につくな。たとえば水が欲しくて倒れている男をほっといて他の場所で冒険してくるとかね。デキはいいよ。
影	「好きな女の子の名前を入れてください」と言っておきながら，「おまえブスだなあ」のメッセージはないでしょ。コナミらしくないソフトだけど，オープニングのアイデアは斬新。

虚空の牙城の問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810 T&Eソフト「マイコンBASICマガジン」係
シャロムの問い合わせ先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱

大戦略がファンタジー・シミュレーションとなって登場！

ファンタジーナイト

(開発中)
システムソフト



対応機種：PC-9801シリーズ　価格：7,800円



シミュレーション・ゲーム・ブームの中核である『大戦略シリーズ』の大ヒットや，RPGの超期待作『ティル・ナ・ノーグ』など，今，ノリにノッているシステムソフトから，ファンタジー版大戦略ともいえる新作，『ファンタジーナイト』が発売されるゾ。

大戦略シリーズと比べると，この『ファンタジーナイト』は，見かけ上はユニットと地形のデザインが変わったことくらいしか目立たないけど，じつは，ゲーム・システムと思考ルーチンにいろいろと手が加えられている。大戦略シリーズは，汎用的にどんな作戦であろうとそれなりに強く対応するようにアルゴリズムが作られているが，この『ファンタジーナイト』は，強さというものよりも，どちらかというとゲーム自体を楽しめるように，おもしろさに重点をおいて設計されているんだ。つまり，論理的なゲーム展開から，意外性を持った展開への移行を目指しているということ。

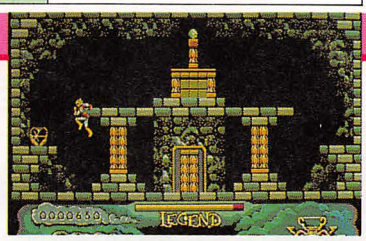
そして，その〝意外性〟も，単純な乱数であるとか，丁半勝負のようなものではなく，ゲームとして十分に楽しめるシステムへの変化なのだ。たとえば，召喚（大戦略でいえば生産にあたる）時には弱小であるドラゴンも，成長することによって強大な魔物となっていくといったロールプレイングのメンタルな部分のおもしろさを組み込んでいるなどなど。

山下 章	まさしく『大戦略』のファンタジー版。シミュレーション・ゲームが好きな人なら，新春一番の注目作だろう。システムソフトの作品の完成度には，いつも驚かされるなあ，まったく。
手塚一郎	大戦略っぽいゲームだけど，もっとユニットの成長が前面に押し出されているので，本来のゲーム目的以外にも楽しみが増えていていいと思う。近代戦が苦手な人でも遊べるのがうれしい。
TOMMY	お，ファンタジーRPGでおなじみのドラゴン，マンティコアなんてモンスターを使ってのシミュレーションか。操作が少々めんどくさいけど，『大戦略』にハマってる人なんかにおススメね。
影	『大戦略』の戦車や戦闘機がドラゴンなどに変わっただけかと思ったら大きなマチガイ。思考ルーチンも新しく作られたものだし，独自の要素もアリ。亀の甲マップだけは健在。

ビジュアル重視のファンタジー・アクション！

レジェンド

クエイザーソフト



対応機種：PC-8801SRシリーズ　価格：7,800円



キャラクターたちの動きを重視したというアクション型のファンタジー『レジェンド』。中世風の内容となると何かとRPGになってしまっていたここしばらくの風潮の中で，久しぶりに凝ったアクション・ゲームが登場したようだゾ！

ゲームをはじめてみて，まず驚かされるのは何といってもそのマップの広さじゃないかな。画面切りかえ方式で前方向に移動することができ（重力があるので上に行ける場所は限られている），その各面に奇怪なモンスターがウヨウヨしているのでちょっとやそっとじゃクリアできるものじゃなさそうだ。とくに主人公の騎士アロス・ディ・グランをうまく操れるようにならないとね。

目的はというとファンタジーものの正統派ともいえる魔王退治。妖精の無くしてしまった人の心を司るクリスタルを手に入れた魔王ガウティアスの居城に侵入し，クリスタルを奪い返すのがアロスの使命なんだ。でもその前に魔王のエリアの扉を開けるための四つの鍵（ファイヤー・クリスタル）を守っているビッグ・モンスターたちを倒さなくちゃならないから，これはハンパじゃなく大変なお仕事だなあ。

かっこうが騎士のわりには珍しくアロスの武器は光弾と，なかなか戦闘が得意そうなんだけど（剣じゃ戦ってらんないほど敵の動きがトリッキーだから……かな？），魔物はやっつけたとたん他の場所に出現するロードランナー・タイプだから，ホントに戦闘よりアクションがメインのゲームだよ。

山下 章	こんなに広いマップを何枚分も歩き回るほど，今どきヒマな人がいるのだろうか？　このゲームをプレイして全マップを作った人はエライ!!マッパーとしてアルバイトできるぞ。
手塚一郎	最近のパソコンのアクション・ゲームはスクロールすることに生きがいを感じているようだけど，レジェンドはちがう。ただ，敵のアルゴリズムに問題があるのでは？
TOMMY	マイキャラにしろ敵キャラにしろ，止めカットだとかなりカッコよく見えるんだけど，実際に動いているとこはなぜかしょぼい。もしかして敵はランダムに動いてんのかなあ，今どき。
影	横にも上にも，どこまでも行けるってカンジ。自分のキャラ・パターンがなかなかカッコいいんだけど，画面が切り変わったときに敵にぶつかるのは，ちょっといただけない。

ファンタジーナイトの問い合わせ先：〒810 福岡市中央区天神5-7-2 システムソフト「マイコンBASICマガジン」係
レジェンドの問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区恵比寿2-28-7ダイアパレス恵比寿202号 クエイザーソフト「マイコンBASICマガジン」係

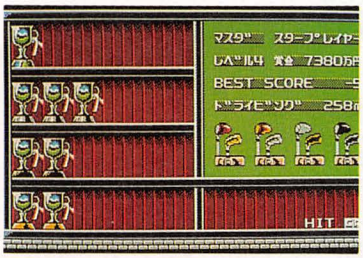


プレイヤーが成長していくゴルフゲームだ！

ワールドゴルフII

エニックス

対応機種：PC-8801SR以上 PC-9801シリーズ FM77AV　価格：7,800円



『No.1ゴルフ』『ワールドゴルフ』とゴルフ・シリーズを発売してきたエニックスの，シリーズ第3弾がこの『ワールドゴルフII』だ。

『ワールドゴルフII』の特徴は，プレイヤーが賞金を獲得していくと成長していくことだ。アマチュアから国内プロ，そして世界トッププロの仲間入りをしてトーナメントを戦っていくわけ。レベルアップしたときのメッセージが「○○○はレベルがあがった」と，さすがエニックス。

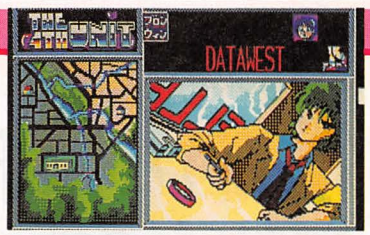
トーナメント（試合）は「ENIXオープン」からはじまり，レベルアップするごとに「JAPANオープン」「JAPANマスターズ」と進んでいき，そして賞金合計が5,000万円を超えると世界のトッププロが登場する「WORLD CUP」出場となるわけだ。選手には，ワトソン，バレステ（ロス），スタドラなどをはじめ，日本のアオキやオザキ，クラモトなんかも出場している。さすがに，みんな強いのなんのって，もうたいへん！

また，各トーナメントに優勝すると，優賞金のほかに副賞としてクラブセットがもらえるんだけど，上級トーナメントで優賞するほど，飛距離のでるいいクラブがもらえるのだ。

コースは全72ホール，グリーンも高麗とベントがあるから，なかなかテクニックが必要。

各コースでハーフごとに見れる美しいグラフィックとミュージックもなかなか。

山下章	前作とくらべると，かなりの点でバージョン・アップされている力作。パソコンのゴルフゲームとしては，秀一のデキと言えるだろう。こういうスポーツ・ゲームって息が長いんだよね。
手塚一郎	対コンピュータと争える点が，やっぱりウリなんでしょうか？とにかく，よくできたゴルフゲームなので，興味のある人なら迷わず「買い」だろう。でもボクはゴルフが嫌いだもーん。
TOMMY	けっこうグラフィックもキレイだし，何といってもコンピュータ操つるゴルファーたちと競争できるのがいい。ただ，イーグルやバーディー・チャンスのときの音楽は笑っちまったい！
影	パソコン，ファミコンにといろいろのゴルフゲームがあったけど，その中でも一番いいデキじゃないのかな。ただ，2人以上の同時プレイやマッチプレイができないのが，何ともおしい！

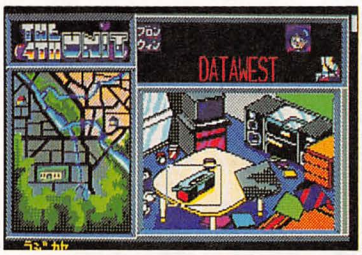


航空機撃墜に端を発する近未来AVG

第4のユニット

（開発中）
データウエスト

対応機種：PC-8801SRシリーズPC-9801シリーズX1シリーズFM-77シリーズ　価格：6,800円



データウエストから発売される『第4のユニット』は，近未来を想定したアドベンチャー・ゲームですぜ。

ある日，突然起きた航空機撃墜事件。そして，その現場で1人倒れていた女の子。この女の子が，ゲームの主人公なんだけど，自分がいったい誰なのかもわからないままこの事件に巻き込まれてしまう。

登場人物の1人である「ゆうすけ」の部屋を舞台として，このゲームはスタート。事件の当事者であるこの女の子は，新聞記者の「山田さん」と事件について話す約束をしている。まずは，山田さんに会うため，街へでかけてみると……なぜか，見知らぬ人たちが，話しかけてくるではないか。それも，話しの内容といったら，「君に話したいことがある。くわしくは，学校でね」とのこと。

プレイすれば，するほど謎は深まるばかり。わたしは，いったい誰？　題でもある「第4のユニット」とは何なのでしょう。次々と展開していくストーリーの中からプレイヤーのあなたが見つけだしてちょうだいね。

コマンド選択方式を利用しているため，操作はいたって簡単！　もちろん，どの場面においてもロード，セーブはOK。AVGに慣れていなくても十分にプレイしていけることうけあい。

期待の新作『第4のユニット』は，12月初旬発売予定だよ。

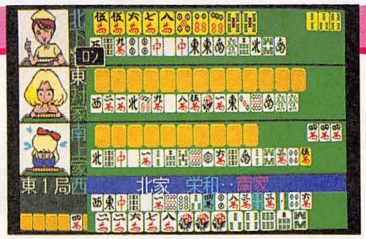
山下章	BGMもついて，今までのデータウエストのマイナーなイメージからやや脱した感がある。だけど，とっつきやすいという点では，まだ少々の難があることは否めない。次回作に期待。
手塚一郎	今までのデータウエストのAVGではめずらしくアニメチックなグラフィックだった。スピード的には申し分ないけれど，遊ぶ側のアクションの自由度がせまい気がする。
TOMMY	SFアニメビデオのよーな設定，グラフィックのAVGだな。まあそれはいいんだけど，何度も同じコマンドを指定しないと情報が得られないのは難点。1回で全部教えてよねっ。
影	マニュアルがない状態でいきなりプレイしたんだけど，すぐにプレイ方法が飲み込めるシンプルな操作がいい。各シーン内のポイントとなる物をカーソルで示してくれるので初心者でもOK。

ワールドゴルフIIの問い合わせ先：〒160 東京都新宿区西新宿8-20-2新宿アイリスビル7F　エニックス「マイコンBASICマガジン」係
第4のユニットの問い合わせ先：〒538 大阪市鶴見区放出東3-21-40サンスイビル7F　データウエスト「マイコンBASICマガジン」係

あの「自己中心派」が再び！

ぎゅわんぶらあ 自己中心派2

ゲームアーツ



対応機種：PC-8801シリーズ　価格：6,800円



やったっ！　ついにあの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編がでたっ！　しかも今度の面子は自称強豪雀士とうそぶく強敵ぞろいときたもんだ。思考ルーチンの改良に加え，前作と２ドライブがあれば持杉ドラ夫をはじめとする前作12雀士を交えての下北沢タコ討伐戦をプレイできる完全パワーアップ版だぞ。新メンバーはこんな連中。

- ●全自動の狼……全自動卓での勝率が異常に高いコンピュータ雀士。
- ●ヤーメネーター……勝つまでやめないやたらしつこいヤツ。自分の手しか見ない。
- ●ブラックザンク……金のためならなんでもやるお医者サマ。こいつもタコだ！
- ●かおりちゃん……暴牌を平気でやっちゃう暴牌族。調子に乗ると強いぜ！
- ●ソニー君……彼が入るとVHS，β牌が大小混ざったモードに。技術のソニー君。
- ●バッドハンド……本名自模山真二（つもやままっぷたつ）。一撃必殺を極意とする極真麻雀の使い手だ。
- ●クララ……すぐ鳴きアガリする。メンゼンであがるとハイジがハネ回るのだ。
- ●ハンタン星人……宇宙の配牌忍者。フォフォフォとゆー笑い声は不愉快である。
- ●勝ち過ぎの金蔵……あまりに強運のため配牌がすごくいい。でもヘタ！
- ●カリフォルニアレディー……脳天気なヤンキー娘。アがると星条旗がはためくぞ。
- ●森田健作……男はまっすぐイッツーを狙うという信念のもと，一気通貫を目指す。
- ●献血のお由紀……血液型から人の手を読むエキスパート。以上12名でした♡

山下章

前作を持っている人なら，このソフトは100%買いっ！　とくに「下北沢タコ討伐戦」は笑える。今度は「スーパーツガン」編もだしてくださいよ，ゲームアーツ大明神!!

手塚一郎

あの『自己中』が帰ってきた。しかも，前作よりも盛りだくさん。麻雀が好きで，自己中が好きなら，ギャハー買い買い買い買い買い買い買い買い買い…（知る人ぞ知るウィザードネタ）。

TOMMY

前回いいキャラを使いすぎて今回は少々マイナーな雀士が多いなあ。あたしはツッパリのかおりちゃんと相性が悪くて３連続ラスをくらい，しまいには小四喜でぶっとびました。づがん。

影

クララ，カルフォルニア・レディー，献血おユキのメンバーしか選ばない私にとって，こんな楽しい麻雀ゲームはない！　前作のソフトを持っているとタコ討伐戦ができるのはウレシイ。

小説『水滸伝』がパソコンAVGに見参！

電脳水滸伝

ホット・ビィ



対応機種：PC-8801mkⅡシリーズPC-9801シリーズFM-77/AVシリーズX1ターボシリーズ　価格：7,800円



みんな『水滸伝』っていう小説を読んだことあるぅ？　ない？　それでも名前くらいは知ってるんじゃないかな。これは中国で約500年も昔に生まれた小説で，『三国志』と並ぶ古典的名作なのだ。

さて，それじゃどんな小説なのか？　普通小説っていうと主人公が１人に仲間が数人といったパターンが多いよね。ところがこの『水滸伝』では梁山泊に集まった108人の豪傑たち全員が入れかわり立ちかわり主人公になるというスゴイお話！　それぞれ無双の怪力の持主だったり，天才的な軍師だったりと強烈な個性を持っていて，108人という人数が決して一人一人のキャラクターをうすっぺらなものにしていない大作なんだ。

そのキャラクターたちを登場させ，新たなオリジナル・ストーリーの中を冒険していくのがこの『電脳水滸伝』。都に流行する奇病を治療する唯一の品・人面桃を手に入れるため，四つのシナリオを30人以上のメンバーが活躍するという内容だ。

操作方法は東西南北の移動を含めた16のアイコンと，画面上の特定の位置をチェックするカーソルの，極めてシンプルな形。グラフィックも中国風の絵柄で，最近のアニメ画面っぽいAVGとは一線を画してるカンジだ。でもねー，一度に８人のメンバーでシナリオの中を旅するってのは，原作を読んでそれぞれの特徴を知ってないととっつきにくいかも。

山下章

原作小説のあるAVGはヒットしないというのが，今までの定説だ。このソフトはそれに真向から対して，中国の冒険小説を題材にしている。はたしてヒットするか，注目したいところ。

手塚一郎

水滸伝を知っている人ならおもしろいかもしれない。でもボクは知らない。見ず知らずの108人ものキャラクターを覚えられるのならおもしろいかもしれない。でもボクは覚えられない。

TOMMY

一度に８人ものキャラクターを操ってのアドベンチャーって発想はおもしろいんだけど，『水滸伝』を読んでないとそのキャラクターたちにあんまり感情移入できないんだよねー。

影

ともかくプレイするキャラクターの名前が読めない！　漢字って何でこんなにむずかしいの。でもメッセージは中国語で書かれているわけではないのでご案心を。立直!!あれっ，ちがった？

自己中心派２の問い合わせ先：〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9才一池袋ホワイトビル7F ゲームアーツ「マイコンBASICマガジン」係
電脳水滸伝の問い合わせ先：〒160 東京都新宿区北新宿2-1-16汐３松本ビル2F ホット・ビィ「マイコンBASICマガジン」係

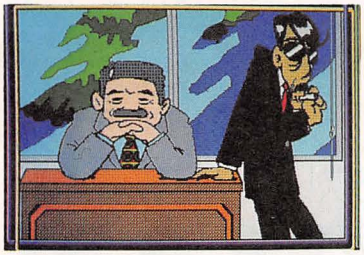
アニメーションあり，メッセージ豊富の学園推理アドベンチャー

アドレナリン・コネクション

ビクター音産



対応機種：PC-9801シリーズ PC-8801SRシリーズ　価格：7,800円



「復讐してやる」。平和な学園に届いた1通の脅迫状。大あわての校長は，新任教師にこの手紙の差しだし人を捜しだすことを依頼した。とまあ，こうして学園推理アドベンチャーははじまるわけ。もちろん，その新任教師とは，あなたのことですぞ。

20人以上の個性的な登場人物。その多くはかわいい女の子たちだし，十分会話を楽しんでみよう。せりふに合わせて，口をパクパク動かしたり，表情を変えたりもするぞ。この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・マジックランタンが担当。

ゲームのほうは，脅迫状の舞い込んだ校長室からスタート！　3ステージにわかれていて，学園のシーン，街のシーンをぶじクリアするといよいよラストシーンへと……。ちなみにエンディングは一つじゃないよ。

さまざまな登場人物と会話をしていくうちに明らかになる人間関係。そこで待ちうける甘いワナ。ゲーム進行上，誤ったことをしても，それなりのフォローが用意されているというのは親切。セーブも5ポイントまで保存できる。

操作も完全コマンド選択式で，スムーズにゲームが進行できるぞ。

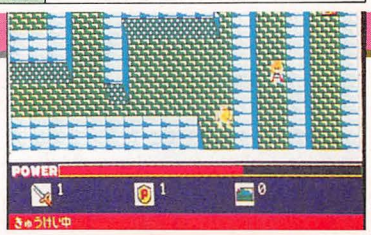
BGMも20曲以上を用意している。もうひとつ，おまけとして，このゲームのヒロイン雅マリアのモデルでもある人気アニメ声優川村万梨阿のナレーションが入ったカセット・テープが付いてるよ。

山下 章	ヒジョーに珍しい，現実世界を舞台にしたAVG。題材もノリも良く，アニメ処理もなかなか。女の子もたくさんでてくることだし，近いうちにチャレ・アベで紹介しようかな？
手塚一郎	その場のノリだけで遊ぶAVG。主人公の名前を設定できるのが目新しい。ボクの名前を入力して，ゲーム中に悪事を働いたヤツがいたので，今いち印象はよくないけど，なかなかのデキ。
TOMMY	あんまし好きなタイプのアドベンチャーじゃないなー，と思ってたけどやりはじめたら止まらない！　セリフのやりとりがいいノリしてるんだな。もうちょいとスピードがほしいですね。
影	何で〝アドレナリン〟なのかさっぱりわからないけど，肩のこらないゲーム運びでついつい仕事を忘れて遊んでしまった。凝りすぎてウットウしいゲームよりもずっといいのでは？

アクション・シーンもあるタイムスリップAVG

アンジェラ

ビクター音産



対応機種：PC-8801SRシリーズ　価格：6,800円



ビクター音産より，タイムスリップ・アドベンチャー・ゲーム『アンジェラ』が発売された。

『アンジェラ』とは，このゲームのヒロインの名前。彼女は，自分の父親を捜すため，地球より600光年離れた「オベリクス」と呼ばれる星から，はるばる地球へとやって来たんだとさ。

実は，彼女の父親は，「オベリクス」を危機から救うために，地球を調査しにやってきた探索隊の一員ということだ。

しかし，3か月たった後も，この探索隊からの連絡がなかったため，アンジェラは，父の安否を気づかい単身地球へと向かうのであった。

こうして，ゲームははじまる。なお，幸いにもたった1人の彼女を迎えてくれた「ポチ」と名のるコウモリが彼女のお供役として冒険をともにしてくれることになる。

まずは，このコウモリと会話をして情報入手することからはじめようね。

ただし，アンジェラは地球においては，異星人なので何か行動をするたびに，パワーが少しずつ減少してしまう。これは，ゲームを進めていく上で重要なかけひきとなるので，くれぐれも行動は慎重に行ないやしょう。

コマンド入力による進行方法のため，解くのは，ややむずかしいかもしれないけど，真のAVGファンにはこたえられないんじゃない？

山下 章	『諜報部員』か『テーモンズ』か，はたまた『テイドリーム』か？　どんなにシナリオが良くたって，ヤル気を起こさせるようなシステムじゃなければ，今時AVGは売れません。
手塚一郎	妙に浮いているAVGだ。グラフィックといい，コマンドの受け答えといい，ギャグがギャグになっていない？これほど「わが道を行く」って感じのソフトもめずらしい。
TOMMY	近頃ようやくヒマを見つけて，ファミコンの『新・鬼ヶ島』をプレイしてみました。操作はしやすいし会話も，ヒネリがあって，このゲームのあとにやったので，えっれーおもしろかったな。
影	「対照の妙」とでも言いましょうか，『アドレナリン』と同じソフトハウスの作品とは，だれも気付くまい。それゆえに味わい深いものがある。私にもAVGの良し悪しがわかったような…。

新春特集 話題のロールプレイングゲーム RPGのおもしろさはこれだ!!

Hello! 別冊の仕事も終わって，ひさびさにカラーページに復帰した山下です。それでは，さっそくチャレ・アベを……と思ったら，今月はＲＰＧの新作がめじろ押し!! 各ソフトハウスが年末年始商戦に向けてパワーを蓄えていただけあって，どの作品も見どころイッパイ，謎イッパイの盛りだくさんな内容に仕上がっている。コレをプレイせずにいたら，時代の波に乗り遅れちゃうと言っても過言ではなさそうだ。

そこで今月は，ボクと手塚クンと幸運私真矢で，話題のＲＰＧを４本まとめてご紹介することにしてみた。どれも，キョーレツな個性を持った秀作ばかり。キミはどの作品がお好みかな？

新春 RPG 特集1

Mr.木屋が自信を持って贈るドラスレ・シリーズの集大成！

SORCERIAN

ソーサリアン　日本ファルコム

対応機種：PC-8801SR以上/価格：9,800円/Written by 幸運私真矢

『ドラゴンスレイヤー』からはじまり，『ザナドゥ』，『ザナドゥ・シナリオII』，『ロマンシア』，『ドラスレファミリー』と数々の大ヒット作品をとばし続けてきた，あの日本ファルコムの木屋善夫氏が手がけるドラゴンスレイヤー・シリーズの第５弾『ソーサリアン』がいよいよ登場する。一連のシリーズに熱い思い入れがあるボクに新たな闘志を燃えたたせてくれるドラスレが，今まさにベールを脱ごうとしているのダ。現在主流の８ビットマシンで考えられる究極のアクションＲＰＧをめざして作られただけに，このゲームはおおいに期待できるであろう。こりゃあ今年の正月もまたまた不眠の日々が続きそうな気がしてきたゼ！

ソーサリアンのゲーム・システム

『ソーサリアン』でまず注目したいのは，シナリオの数とゲーム・システム。シナリオは５ＬＥＶＥＬ×３で15本も用意されているんだ。一つ一つのシナリオの大きさやその内容の濃さもさまざまで，自分のキャラクターの成長に合わせてそのシナリオであたえられた使命をクリアする。五つのレベルを無事クリアすれば，ラストに待ちかまえるドラスレ名物「キングドラゴン」と戦うことができるってワケ。

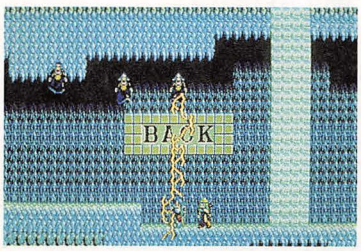
もちろんモンスターの種類とかも豊富で，ざっと200種類！ アクションＡＲＰＧファンにはたまらない「デカキャラ」も各シナリオごとに配置されていて（ザナIIのときのように一つのレベルに何種ものデカキャラは出現しないらしい），それぞれ個性あふれる攻撃をしかけてくるんだゾ！—とまあここまではフツーのＲＰＧ。

ところが，このゲームのキャラメイクはハンパじゃない！まず「年齢」という要素があって，いくら無理して経験値かせぎをしてもそのキャラクターが年をとって死んでしまえばほとんど無意味なんだ（平均寿命は種族によって異なる）。でもその間に集めたアイテムやお金は子孫に継承（けいしょう）されるし，能力の何パーセントかは遺伝するから，その辺をうまく考えていけばとんでもないスーパー・キャラができるかもしれないヨ。

その他の要素に，クラス（種族）と職業があるんだけど，その種類の多さには脱帽！職業に至っては60種類もあるというから驚きだ。基本的に職業という要素は町でお金をかせぐときや，善悪などの性格づけ（たとえばドロボウなんかは悪人）に必要なものなんだけど，シナリオ（冒険）中にまるで無関係なんてことは，全然ないんだよネ。なんでも，プレイヤーの職業によってストーリーの進みかたが変わってくるなんてこともありうるそうなのだ。

クラスは４種類（ファイター，ウィザード，エルフ，ドワーフ）あるから，職業や性別との組み合わせによって，実に多彩なキャラメイクが可能。ちなみに冒険するキャラクターは同時に４人までだが同一ディスクに10人が10か所に登録ができる。

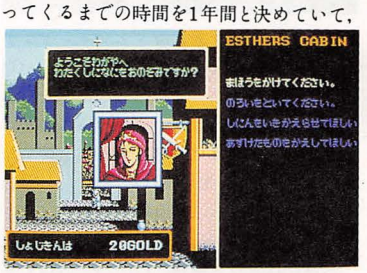
また，時間に関係する要素はなにも年齢だけではない。ソーサリアンでは，キャラクターがあるシナリオを冒険し，またもどってくるまでの時間を１年間と決めていて，



▲ルームガーダーを倒せ！ ここの石板には何か秘密がありそうだ



▲ブルードラゴン襲来！ サンダー攻撃は岩をもくだくぜ！



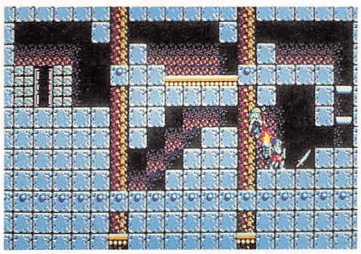
▲町で魔法をかけてもらおう。キャラの善悪によって魔道士の表情がかわるんだ

冒険にでかけず町に残った人々もその間，しっかりと成長しちゃっているのダ。お金も職業によって差はでるものの，一定の年収を得られるしね。

お金もキャラを育てる上で重要な要素の一つ。町で地道に稼ぐのもいいが，ここはやはり一獲千金を夢みて冒険へと旅立とうではないか！

そうと決心したらまず町の武器屋へいざLet's Go！　売ってる品物をしらべてみると……ナ，ナント！　武器や防具（ウィザードならロッドやリング）が1種類ずつしかないではないか！　こんなので強い敵に囲まれた日にはとても生きちゃあいられないってモンだ。なになに？　地道にザコを殺して経験をかせげばいいじゃないかって？その考えはちょっとあまいゾ。ザコを倒してもらえる経験は，ごくわずかだし，モンスターは金なんかもってるわけじゃないし…（これって当然のコトなんですよネ。木屋サン！）。レベルの低いシナリオのうちはデカキャラなんかを倒したりすることで，ある程度の高い経験は得られるかもしれないが，このままでは到底ラチがあかない。

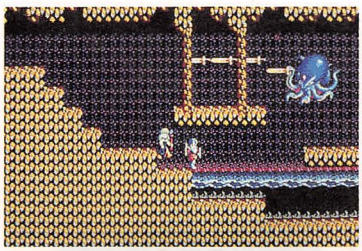
そこで登場となるのが今回もっとも注目される120種にもおよぶ魔法の数々なのダ！



▲おや？　こんな所に剣が落ちているゾ



▲スクロール中にもステータスが見れる!!　プログラミング・テクも絶大だ



▲テンタクルズもびっくり！　大ダコは剣を投げつけてくる

7星からなる魔法の数々

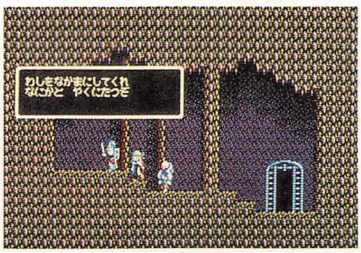
ソーサリアンにおける魔法の概念はこれまでのRPGのそれとは少しちがったものになっている。今までの魔法はキャラクター自身が呪文（スペル）を唱えるなどして相手に攻撃，その他をあたえていたものが大部分だった。しかし，このゲームではそうではなく，キャラクターが所持している剣やたて，ロッド，その他の物に魔法をかけてもらうことによってはじめて自分自身で魔法が使えるようになるーというシステムを試みている。

かけてもらう魔法はぜんぶで7種類。それぞれ火星，水星，木星，月，金星，土星，太陽と，太陽系の惑星の名前で記されているのが特徴だ。これらを単体，または復数の組み合わせによって魔法を捜しだし，生みだすことがこのゲームにおける重要なポイント！　7種類の組み合わせということは7×5×4×3×2×1=5,040とおりもあるわけだから，当然ハズレくじも引かされるってコトもあるわけだ。また，かけられた魔法が実際にその効力を示しだすのはその3年以上あとだというから，1度でもなんらかの魔法が作れたらしっかりその製造方法をメモッておくことをオススメする。近々ベーマガでも魔法の作りかたを大募集するつもりだしネ。

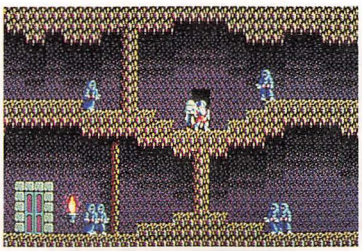
まだまだそれだけじゃない！

ソーサリアンの売りはゲーム・システムだけではないゾ。定評あるグラフィックとサウンドもシリーズ中最高の仕上がりになっているといえるだろう。とくにグラフィックは全画面（もちろんスクロールする）をフルにつかっているだけあってなかなか見ごたえのある，ひとつのビジュアルとしても楽しめるものばかりなんだ。

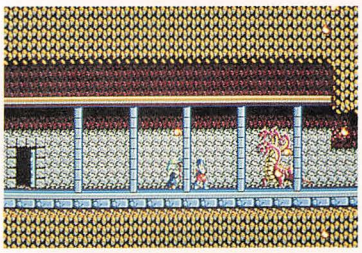
サウンドは『ザナドゥ』シリーズや『イース』とはまたちがったムードのものばかりだそうだから，これもまた非常に楽しみだ。あとは発売日を待つだけ。正月は燃えに燃えまくるぜ！



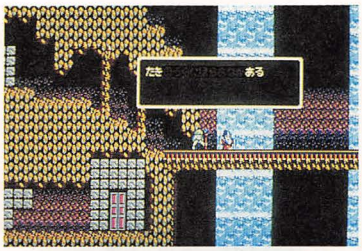
▲ソーサリアンでは冒険中に仲間を見つけたりすることもある



▲ザコキャラの動きに要注目！ザコキャラと思って軽く見てはいけない



▲ヒドラのニクキュウは一体どのぐらい大きいんだろう？　今度さわりに行ってみよ



▲このように隠された場所もあるゾ！　ホラホラどうした入ってみるかね？

ソーサリアン魔法データ大募集！

というわけで，ソーサリアンには全部で約120種類もの魔法がある。それぞれが七つの元素を決まった順序で混ぜあわせなくちゃいけないので，すべてを見つけだすことはものすごくタイヘンだ。

そこで，ベーマガでは，お正月特別企画として，読者のみなさんから，キミが見つけた魔法の名前，作りかた，効力といったデータを大募集したいと思う。その他，職業別の特性や，ゲームの㊙ワザなど，『ソーサリアン』に関するテクなら何でもOK。みなさんから送られてきたデータは，みなさんの名前とともに，3月発売予定の山下先生の『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』に掲載される。オマケに，早くて優秀なレポートを送ってきてくれた人には，以下のような豪華賞品をプレゼントしちゃうゾ！

- ●最優秀レポート賞……PCエンジン（1名）
- ●優秀レポート賞……サイン入り『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』（5名）

〆切り：88年2月末日
当選発表：88年4月号か5月号誌上
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「ソーサリアン㊙情報局」係

問い合わせ先：〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル　日本ファルコム「マイコンBASICマガジン」係

新春RPG特集2

2年ぶりに帰ってきたぞ，なつかしのハイドライド！

HYDLIDE 3

ハイドライド　T&Eソフト

対応機種:PC-8801SR以上(ADPCMサウンド・ボード対応)価格:7,800円/Written by 山下 章

そう，あれは今から約2年前のことー—T＆Eソフトの内藤さんから送られてきた挑戦状にこたえるため，必死の思いで『ハイドライドII』を解き終えたとき——『ハイドライドIII』はだすんですか？」というボクの質問に対して，内藤さんは「いえ，ハイドライド・シリーズは『II』で完結です」と，はっきりと答えてくれた。

そして，内藤さんは『ディーヴァ』の開発に突入し，もはやハイドライドと出会うことは，二度とないことのように思われた……。

しかし，運命というのは，不思議なものである。87年9月頃にボクの耳に飛びこんできた噂(うわさ)によって，そうした考えは，ものの見事に吹き飛ばされた。

「あの内藤さんが，ハイドライド3を開発しているらしい」——この噂は，たちまち業界内部を席巻(せっけん)し，大きな波紋（オーバードライブではない）を投げかけた。オマケに，時間の概念や重量制限，200階建ての塔といった新要素がくわわっているというから，コイツは『I』『II』をクリアしたボクが燃えないわけがない。

それなら，さっそく名古屋に取材に……とその時点で思いついたわけなんだけど，そこでボクはハタと思いとどまった。はたして，本当に完成前の『ハイドライド3』を見るのがいいことなのだろうか？

これは，雑誌社でライターをしていると往々にしてアリガチなことなんだけど，完成前からそのソフトを取材に行ったりすると，そのつもりはなくても，ゲームの謎やトリック，ストーリーがなんとなくわかってしまうことがある。そうすると，当然，そのソフトが完成してからプレイしても，本来得られるような感動は得られないし，ソフトの正当な評価をすることもできない。

これはいつも気をつけていることなのだが，ボクは編集者（エディター）ではなくゲーム・ライターだ。常に読者のみなさんと同じ立場でゲームをプレイしなければ，みなさんに共感してもらったり，ソフトを買うときの参考にしてもらったりするような文章は書けないと思っている。

よって，87年末の超話題作のひとつ『ハイドライド3』に関しては，他の雑誌社の取材攻勢が吹き荒れる中，見たいのはヤマヤマだったものの，あえて内藤さんのところへは取材に行かないことにした（おかげで完成版がボクの手元に届いてから，みなさんと同じく情報なしの状態で，じっくりとゲームを味わうことができた)。その分，ベーマガでご紹介するのは遅れてしまったけど，ベーマガ読者のみなさんなら，きっとわかってくれると信じている。発売前から，やれワールドマップだ，やれハンドブックだなんていうのは，ハッキリ言って，プレイヤーの楽しみを減らしてヤル気をそぐ以外の何物でもないもんね。

それではさっそく，ボクのプレイング・レポートをどうぞ。

今回の冒険の目的は???

ハイドライド・シリーズには，いつも大前提となる目的があって，『I』がアン王女を救いだし悪魔バラリスを倒す，『II』がフェアリーランドの地下深くに潜む邪悪な意識を倒すというのがそれだった。ところが，この『3』には，そうしたはっきりとした目的がない。まず，軽くストーリーのさわりの部分をご紹介すると……

『II』の冒険が終わった数世紀あと，フェアリーランドは三たび平和を取りもどし，街は発展し，人間たちは楽しい毎日を送るようになった。しかし，それにつれて，人間たちの生活様式についていけなくなった妖精たちは，しだいにその姿を消していった。

そんなある夜，フェアリーランドのはずれで，巨大な火柱が立ちのぼった。その火柱はすぐに消えたものの，翌朝，火柱があがった場所には，巨大な地割れがポッカリと大きな口を開けていた。

この事態を重く見た修道僧は，1人の若者に原因究明を命じた……。

——と，こんなカンジのプロローグなんだけど，よーするに，冒険していきながら目的を捜せってノリのゲームなわけだ。ただ，そのためのキーワードになるのが「地割れ」「妖精」の二つであることはマチガイなさそう。いったいどんなストーリーが展開するのか，それはやっぱりキミが自分でプレイしてみてのお楽しみ♥

こんなところが変わったのだ!!

『ハイドライド3』はとにかく盛りだくさんで，どこから説明していいのか困っちゃうくらいなんだけど，とりあえずは『II』と比べて変わったところというのをザッとご紹介しよう。

①4種類の職業ができた！

『3』では最初のキャラクター・メイキングのときに，職業を選べるようになった。職業は，戦士，強盗，僧侶，修道士の4種類。そのうちの僧侶，修道士は，名前のとおり魔法を多用できるキャラで，強盗は最初から腕力が強いキャラ。腕力が強いってことは，あとに触れる持ち歩ける道具の重量が大きいということだから，ゲームがかなり有利に進められる。ただし，強盗は魔法を使うことができないそうなので，そこがちょっとネック（べつに魔法を使わなくても，ゲームは解けるんだけどね)。

そこへいくと，やっぱりバランスが取れているのが戦士。僧侶，修道士よりもパラメータの初期値が大きいから，ゲーム序盤でのレベルアップもラクだし，マジック・ポイントの成長の仕方こそ遅いものの，魔法だって全部使えちゃう。よって，はじめてゲームをプレイする人には，100パーセント戦士がおすすめだ。一度ゲームを解き終えてから，他の職業でもう一度チャレンジしてみるというのもいいだろう。

②時間の概念を導入!!

近頃RPG界でハヤっているのが，"時



▲画面の背景は，昼→夕方→夜と変化する。夜ふかしは疲れのもと，気をつけようネ！

間〟の概念。この『3』でもそれを取り入れていて，ボーッとしているだけで，時間は刻一刻と変化していく。昼→夕方→夜と画面の色が変わっていくのが，なかなかキレイ。

では，この〝時間〟の概念を導入したことによって，ゲームにどんな変化が現れるのだろうか？　まず，夜の間に冒険をしていると，腕力というパラメータがさがってしまう。内藤さんいわく「徹夜は体に毒だから」ということらしい。よって，夜になったら宿屋で眠って，元気モリモリで翌日の朝を迎えるというのがベストだろう。でもねー，夜じゃないと通れない場所なんてのも，あったりするんだヨ（とは言うものの，アソコに気づけば夜じゃなくても…）。

それに，今回の主人公は，13：00と19：00に自動的に食事をとる。で，そのときに食料を持ってないと，これまた体力が少しずつ減っていってしまうんだ。つまるところ，〝時間〟の概念というのは，ゲームをより複雑で難解にしていく要素のひとつだというワケ。ゲームの世界でまで規則正しい生活を強いられるなんて，一体どうしたらいいんでしょ？ふだん不規則な生活をしてるので，とってもツラいベーマガ・ライターズ。てないってのが，ちょっと気にかかったけど……）。

③重量制限，コイツがやっかい！

RPGやAVGというと，とかく山のようなアイテムを持ったまま冒険ができてしまいがちで，いったいあれだけのアイテムをどこにしまってあるんだろう？　と誰でも一度は疑問に思ったことがあると思う。『ハイドライド3』では，その矛盾をなくすためにアイテム類の重量というのが設定されていて，プレイヤーの腕力に見合った重量しかアイテムを持つことができないんだ。オマケに「つかいこなせる重量」なんていうのもあって，それを超えた重量の武器を持つと，その本来の威力の何分の一かしか発揮できない。もちろん，レベルアップすればその重量は増えるんだけど，はじめのうちはいくらお金があまっていても強い武器が使えないって寸法だ。

さらに，持てる重量ギリギリのアイテムを持ち歩いていると，たとえどこかで重要なアイテムを見つけても，それが拾えないなんて悲惨なこともある（だからって，ストーリーに関係のあるアイテムは決してなくならないので，安心するよーに）。

また，モンスターを倒したときに得られるゴールド，これにも重さがあったりする。ってことは，モンスターをガバガバと倒して経験値かせぎをしていると，小銭がジャラジャラとたまっちゃうわけだ。もしも，それで許容重量をオーバーしちゃうと，自分の移動スピードが極端に遅くなったり，ときにはまったく動けなくなってしまったりすることもある。そんなときに便利なのが，〝両替機〟というアイテム。コレを使うと，10$→100$→1,000$というふうに大きなお金へ両替してくれるんだ。

いずれにせよ，このゲームでもっとも気をつけなくちゃいけないのが重量制限だってわけだね。

総合評価を少々……

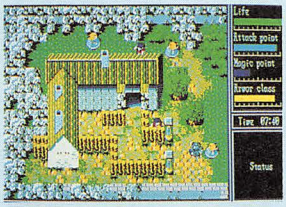
以上に述べた以外にも，『ハイドライド3』には，まだまだパワーアップされた点が多い。マップの広さが約2倍，メッセージ量が数倍と，量的にも大幅に増えているし，なんと言っても，音楽には注目ならぬ注耳してほしい。PC－88シリーズとしては史上初のステレオ・サウンドボード対応ということで，なかなかいい音をさせてくれている。『II』がまったく曲がなかったことを考えると，まさに雲泥の差だ。

総合的に見ると，ゲームとしての完成度は，『II』よりもはるかに上。2年という期間で，内藤さんのプログラム・テクニックがかなり進歩したのがよくわかる。いくつもの新しい要素を取り入れて，よりゲームをリアルにしたあたりは，さすがにARPGの先駆者だなってカンジだ（ただ，根本的なゲームの形が前作とほとんど変わってないってのが，気にかかったけど……）。

経験値かせぎがはじめのうちは少々めんどうくさい気もするけど，ハイドライド・シリーズの中では文句なく一番遊べる作品だと言えるだろう。

ハイドライド・ファンならば，必ずおさえておきたい一作だ。

★森の街



▲ゲームのスタート地点である森の街。その中のここが，キミが何度も利用することになる宿屋だ。午前0時前に泊まれば，つぎの日の朝7時に目がさめることになる。ちなみに，キャンプ・セット（$210,000）というアイテムを手に入れるまでは，宿屋に泊まらないとデータをセーブできないんだ。



▲必要な経験値がたまってこの寺院へくると，キャラクターのレベルアップをしてくれる。レベルアップに必要な経験値は，（現在のレベル）2×100という公式で表わされるんだ。はじめのうちは，コツコツとジェリー（EXP：2）を倒して，レベル3ぐらいにするのが無難

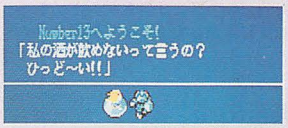
★地下の街



▲さ～て，この街は一体どこにあるんでしょう？　ズバリは書けないけど，地下と言うくらいなんだから，どこかに階段かなにかが……。ま，ハイドライド・シリーズおなじみのトリックと言えば，なんとなくわかるでしょ



▲地下の街のポイントとなるのが，この倉庫。宝箱がウジャウジャあるのがウレP！　エッ，どうやったらここへ入れるのかって？　ウ～ン2とおりの方法があるとだけ言っておこうかな

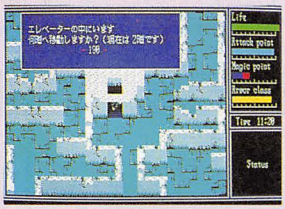


▲地下の街には，Number 13なんてキャバレーがある。しかし，ココはいわゆる暴力バーで，入るとなんと$20,000も取られてしまうのだ。それにしても，Number 13ってネーミングの意味がわかる人は，業界広しと言えども，数人ぐらいしかいないだろう――ねえ，内藤さん！

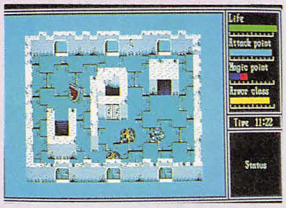


▲これがボクが約2日で育てあげた，ゲーム途中のキャラ。職業が戦士→強者→英雄と変わっていくのがオモシロイ。経験値にモノを言わせて，魔法も全部覚えちゃったもんね

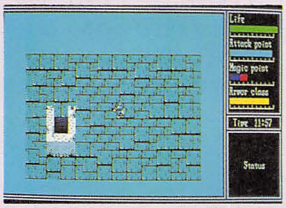
★ハーベルの塔



▲200階建てという，ＲＰＧ史上最高の塔がココ。６階にあるスイッチを入れれば，エレベータを使って2～190階の間を自由に行き来できるんだ。こりゃ便利♥

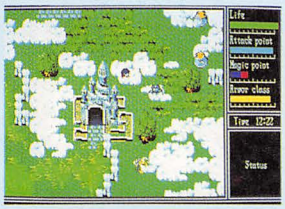


▲塔の７階より上は，すべてこんなカンジの一画面。でも，200階もあるくらいだから，やっぱりトリックがあったりする。もっとも，不条理なトリックじゃないのでムダな努力はしないよーに

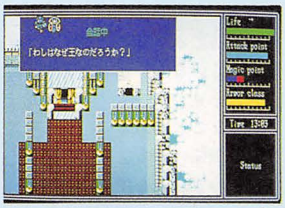


▲さあ，ここが塔の最上階だ。だけど，ごらんのとおり，この階には何もない。ムウ，どこかで何かを見落としているにちがいないゾ

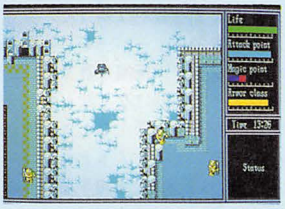
★天空の城



▲天空の街の中央にそびえ立つ天空の城。天空の城と言うと「ラピュタじゃないよ」と書くキャプションには，もういいかげんうんざりしました（と言いながらも書いちゃう，おちゃめなボク）

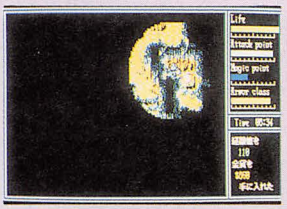


▲天空の城にいる王様は，はっきり言って役立たず。「わしはなぜ王なのだろうか」と悩むなんて，コノ～，ぜいたくもん！　おまえは『ウルティマⅣ』にでも登場してればいいんじゃい！



▲空の上を歩いていると，大きな穴が目の前に！　清水の舞台から飛び降りるつもりで，一度は身投げしてみるのもいいかも。古い話だけど，『サザンクロス』というＡＶＧでも同じトリックがあったよね（まっこと古い）

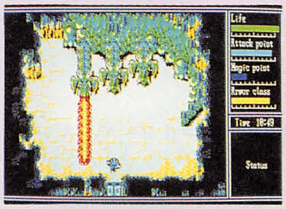
★地下洞窟



▲ある場所から地下の洞窟へ潜入すると，そこでは今ハヤリのスポット処理の画面になる。ふつうのオイルを使うか，スーパー・オイルを使うかで，視界の広さが変わるんだ。一定時間がすぎると，オイルが切れちゃうので要注意！



▲この画面を見ればおわかりのとおり，洞窟の中ではハイドライドお得意の〝通れる壁〟というのがある。これを見つけないと行けないエリアがあるので気をつけて！



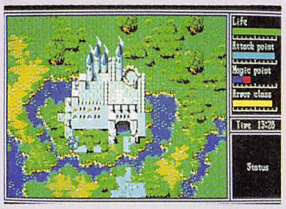
▲洞窟の一番奥にいたのは，超デカキャラのドラゴンだぁ！　コイツを倒すには，一瞬のタイミングが命!!　なんでもＴ＆Ｅソフトには，レベル３のキャラでコイツを倒したツワモノがいるんだって

★天空の街

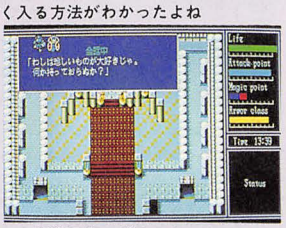


▲雲の上にあるというこの町には，魔法を学べる魔道師の館がある。ここでは，ある量の経験値と引きかえに，12種類の魔法をマスターできちゃうんだ。ただし，魔法が高度になっていくにつれて必要な経験値の量が増えていくからタイヘンだあ

★水の城

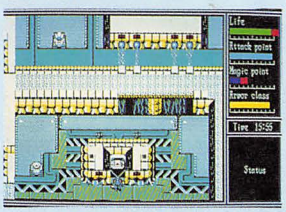


▲草原の中にポツンと立つこのお城には，どうやったら入れるのか，だれでも一度は悩むところ。橋さえかけられれば，手軽に何往復でもできるんだけど……。もっとも，このページを読んでいる賢明なベーマガ読者の諸君なら，なんとなく入る方法がわかったよね

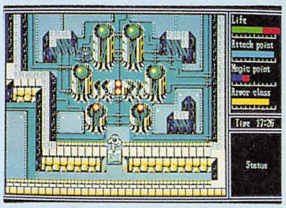


▲ゲーム序盤のキーポイントとなるのが，水の城の王様。珍しいものが大好きだというワガママもの。それさえ持ってくれば，とんでもなく大切なアイテムをプレゼントしてくれるゾ！

★謎の宮殿



▲さ～て，ここでは『ハイドライド３』がなんとＳＦっぽいゲームになってくる。機械じかけの宮殿内を歩き回って，今回の冒険の謎を解く鍵を捜すのだ！　ちなみに前にあるのが，エレベータ



▲ゲゲッ，入ったとたんに扉がしめられてしまった！　どうやら，ここに何か大切なものがありそうだ。このゲームのサブタイトルの意味が，なんとなくわかってきたんじゃないかな？

問い合わせ先：〒465 愛知県名古屋市名東区豊が丘1810　Ｔ＆Ｅソフト「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

新春RPG特集3

シナリオ・ジェネレート機能で何回でも遊べるゾ！

Tir-nan-o'g

ティル・ナ・ノーグ　システムソフト

対応機種：PC-9801シリーズ／価格：9,500円／Written by 手塚一郎

システムソフト・ファンのみなさん，お待たせしました！　エリュシオンに続く新作ＲＰＧ『ティル・ナ・ノーグ』が，ついに発売されます。今回は，まだサンプル版しかプレイしていませんが，それでも十分に楽しめるデキだったので，発売バージョンでは，もっとすごい作品になりそうです。

それでは，ごゆっくりお楽しみください。

ティル・ナ・ノーグって何だろう？

ケルト神話って知っているかな？　これは北欧地方に伝わる神話で，ティル・ナ・ノーグというのは，そこに登場する「常若の国」のことなんだ。

ケルト神話にでてくる神の１人に，「エリュー」という女神がいる。現在のアイルランドの古名である「エリン（クリスタルドラゴンという漫画を読んだことのある人なら知っているね）」とは，彼女（エリュー）のものという意味なのだ。この島から西へ海を渡ったところに，ティル・ナ・ノーグがある。

ティル・ナ・ノーグでは，通常の地域よりも時の流れが遅く，そこに住む人は年をとることがないといわれている。永遠ともいえる時の中での，楽しみといえば「宴」と「戦い」だ。

このＲＰＧが「ティル・ナ・ノーグ」と名付けられたのも，プレイする度にシナリオを作りだしてくれる機能――つまり，いつまでも新しさ（若さ）を保つことができるという点に引っかけてあるってわけ。

まあ，何にしてもめずらしい背景を持ったパソコンＲＰＧといえそうだ。

まずはシナリオ・ジェネレート！

ティル・ナ・ノーグの一番の特徴は，やっぱり自動的にシナリオを作成してくれる機能が付いていることだろう。

ジェネレートされたシナリオはディスクにセーブしてくれるので何度でも遊べるし，それに飽きてしまったら，ちがうシナリオを再び作ってもらえばいい。

キャラクターの総数は200以上，魔法は150以上，武器や防具，アイテムは200以上なのだから，大作といわれるＲＰＧと肩を並べられるぐらいの作りをしている。さらに，こういった数々の要素の組み合わせにより20,000とも30,000ともいわれるシナリオが作られるというから驚きだ。

シナリオ・ジェネレートの方法は実に簡単。コマンド・メニューで「シナリオ・メイキング」を選択して，あとは６分ほど待つだけだ。たったこれだけで自分だけの世界が構築されるなんて，便利な世の中になったものだね。

自分だけの世界――つまり，シナリオによってマップが変わる――っていうのは，何となくうれしいと思わないかな？

さぁ ゲーム・スタートだ！

愛機のＰＣ－98ＶＭが作ってくれたシナリオを紹介しよう。

ここは，コンニプ海に浮かぶ幻の国フォフィニフィ。かつては，美しき森と海の国と呼ばれた，この地も，今や闇の君主ニカトゥの到来によって，闇に覆われし国と化した。



闇の君主ニカトゥは，悪魔に魂を売り，強大な力を手にした野望の塊であった。暗闇には邪悪な影が潜み，また，森の奥では魔女の宴が催され，怪しげな霧が人々の不安と恐怖を募らせた。

時の王コディゼンキは，闇の王ニカトゥを倒し，この地に再び平和をもたらしてくれる勇者の現れんことを望んでいた。

一人娘であるリファンナラ姫が，悪の手先にさらわれてしまったのである。

時はまさに，魔物どもが，不気味な姿を城周辺にまで現しはじめた頃のことである。

と，こんな具合のストーリー（シナリオによってちがうゾ！）が表示されるんだけど，ここで城が描かれているグラフィックに注意してほしい。そう，スタート地点の地形によって，これが変化するんだ。

ここでリターン・キーを押すと，ついにゲーム・スタート。まずは情報収集を兼ねて，近くにある城へと立ち寄ってみる。

すると，王の一人娘である「ファンナラ姫」がさらわれてしまったということがわかる。そして，その城の侍従長に剣，ヨロイ，盾と共に姫の救出を託されるんだ。

キャンプを張り，剣などを装備したら，近くを歩いてみよう。しばらく歩くと怪物が出現する。もしもキミのキャラクターの洞察力が高ければ，怪物を事前に発見できるかもしれない。そういうときは戦闘を回避できる。でも，最初はキャラクターを育てる意味も含めて，なるべく戦うようにしよう。

戦闘モードもひと味ちがうゾ！

ティル・ナ・ノーグの戦闘モードは，従来のパソコンＲＰＧとはちがって自由に移動したりはできない。勝手に動きまわっているキャラクターに「攻撃」とか「防御」などの命令を与えるという方式なんだ。

うーん，文章で説明するのはむずかしい。とにかく，コマンドさえ設定してやれば，勝手に戦ってくれるということだけは頭に入れておいてほしい。

自分のＨ．Ｐ（ヒット・ポイント――体力）が少なくなると，自動的に「防御」してくれるし，敵が逃げだすと追いかけてくれる。このへんが見ているだけでも非常に楽しく，まためんどうくささがまったくないため，気持ち良くプレイすることができる。実にすばらしいシステムを開発したものである。これだけでも絶賛に値するだろう。

ダンジョンに入ると…

ティル・ナ・ノーグには地下迷宮が約10ほど点在している。ここでは未知の部分（まだ歩いたことのない場所）は黒くマスキングされていて見ることはできない。

そこでダンジョンを歩きまわって自分の手で調査していかなければならないんだ。自分を中心とした３×３マスは黒いマスキングが取りのぞかれるため，歩きまわれば自動的にマッピングしてくれるというワケ。ＳＳＩ社（日本での移植はスタークラフト）のファンタジーというゲームと同じ方式を採用しているといえば，ピンとくる人もいると思う。

ダンジョンは敵も強いかわりに，怪物を倒すとアイテムが手に入ったり，隠された

宝箱を発見することもあるのだ。地道にゴールドを貯めて武器などを揃えていくのもいいけれど，ダンジョンでは最初に出会った敵がいいアイテムを持っていることが多いようなので，これを狙っていくのもゲームをスムーズに進行させる手の一つだといえるだろう。

仲間とパーティーを組む

ティル・ナ・ノーグにはキミと同じ志（こころざし）を持った人（といっても妖精だけどね）がいて，街にある酒場や冒険中に名乗りをあげてくる。彼（彼ら）は，キミのキャラクターのレベルに合わせた強さを持っているために，まちがって弱いヤツを仲間にしてしまうということがないようになっている。ところが，仲間にしたのはいいけれど，彼らは武器や防具の類は一切持っていないのである（サンプル版だから？）

こういうときのために武器などは少し余分を持っていたほうがいいかもしれないね。

それから，彼らには，それぞれ名前が付けられていることからもわかるとおり，個性というものがあるんだ。最初から魔法が使えたり，足が速かったり，すぐに防御にまわってしまったり……。育てていくと，どんどん感情移入してしまうんだよね。これこそがＲＰＧの楽しさなんだと思う。

最後に

サンプル版だというのに，とにかくやりこんだ。本当におもしろいと思った。

トリックや謎などは，それほどすごいものはないけれど，だからこそ安心してプレイできるものに仕上がっている。

気持ち良く，そして楽しくプレイできる。これこそがゲームの基本であるにもかかわらず，多くのゲームが，この基本をあまりにも守らずにいるから余計にそう思えるかもしれない。グラフィックやサウンドばかりに力を入れて，肝心のプレイ・アビリティ（遊びやすさ）が疎（おろそ）かにされすぎている。プレイヤーに不要な手間をかけさせて，何が「ゲーム」なんだろう。もっと遊ばせることに徹底してほしいな。

ティル・ナ・ノーグのすぐれた点はいくつもあるけれど，どうか表面だけを見ないでほしい。ティル・ナ・ノーグの最大の特徴は，その遊びやすさにあるのだから…。



▲これが今回の冒険のスタート地点だ。まずは城に入って話を聞こう



▲街にはいろいろな施設がある。情報を集めたり，武具の売り買いなどもここで行なうことになる



▲「よろず屋」は武器や防具，巻き物などをあつかっている。街によって売っている物がちがうゾ！



▲武器や防具は店で，このように効力などを見ることができるんだ。種族によって使えない物もあるので注意しよう



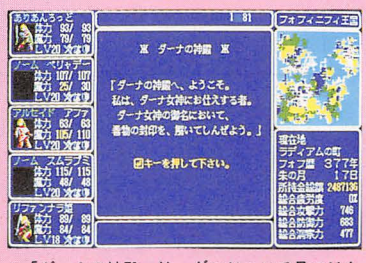
▲「医療所」は解毒や覚醒（かくせい），体力回復などをしてくれる。もちろん有料だけどね



▲「占い師の家」では，これから何をすべきかを教えてくれる。代金はパーティの所持金の100分の１だ



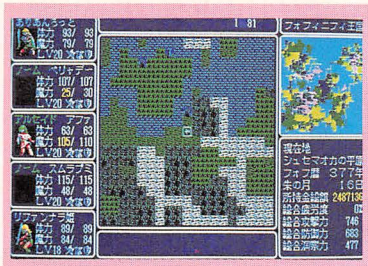
▲「酒場」は夜にしか開いていない。情報収集や仲間を集めることもできるよ



▲「ダーナの神殿」は，ダンジョンで見つけた巻物の封印を解いてくれる。封印を解いていない巻き物は使えないんだ



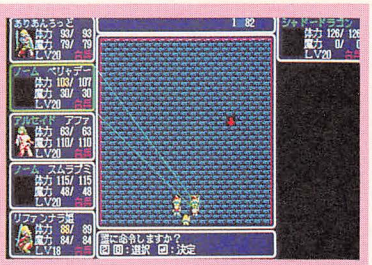
▲地上マップは最初から右上に表示されているので迷うことはないだろう。レベルの低いうちは，あまり遠くへ行かないほうがいいよ



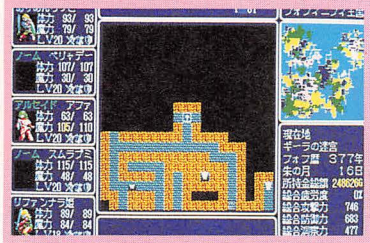
▲ティル・ナ・ノーグには夜と昼がある。体力や魔力を回復させられる「睡眠」は1日1回しかとれないんだ



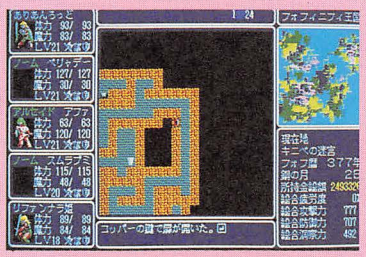
▲「私も連れていってくださいな」と話しかけてきたのはアルセイドのファー。これらの画面写真は，かなりゲームを進めてからのものなので，そのへんは誤解のないように！



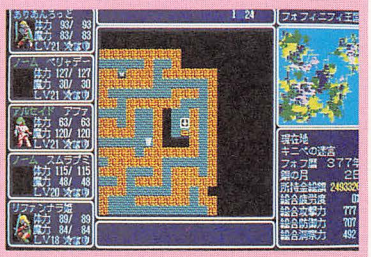
▲シャドー・ドラゴン出現！　パーティの1人1人に命令を与えたり，全体命令を与えることができるんだ。相手が複数のときは集中攻撃もできるよ！



▲ギーラの迷宮へと入った。歩くたびにマッピングを自動的に行なってくれるのだ



▲カギを持っていないと通れない扉もあるけど，カギっていうのは，結構近くで手に入る物なんだ



▲扉の奥には何と宝箱が！　アイテムやゴールドがゴッソリと手に入るぞ！



▲さて，ティル・ナ・ノーグの売りはシナリオ・ジェネレート機能ということはわかってもらえたと思う。そこでもう一つシナリオを作ってみたので，これも載せておこう



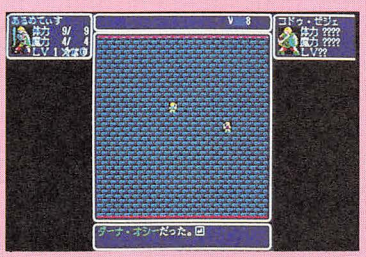
▲例によって，まずは城へと入っていく。今回は王と王妃，そしてミマフィ姫を竜王キュセミの手から助けだすというシナリオだ



▲侍従長は，この任務をキミにまかせて，剣，ヨロイ，盾を手渡した



▲1人で複数の敵を相手にするのは苦しい。あぶないと思ったらスグに逃げられるようにしておこう



▲やっと仲間を1人見つけた。1人と2人では大きなちがいだもんね



▲迷宮には，さらに強い敵が待ちかまえている。〝逃げる〟を多用するのが生きのびるコツだ

新春RPG特集4

これぞARPG！アクション性がキラリと光る!!

Zeliard

ゼリアード　ゲームアーツ

対応機種：PC-8801SR以上／価格：7,500円／Written by 手塚一郎

年末年始のＲＰＧ戦線になぐりこみをかけるのは，何とあのゲームアーツだ。テクザーやキュービー・パニック，シルフィードなどのアクション・ゲームで見せたプログラム・テクニックや構成力の素晴しさが今，『ゼリアード』というアクションＲＰＧに結集された！　残念ながら，ボクがプレイしたのはサンプル版だったけど，それでもその完成度の高さはかなりのものだと思う。今までのアクションＲＰＧに不満を持っている人は，ぜひプレイしてみてほしい。

アクションRPGについて

アクションＲＰＧというふれこみのものは，今ではかなり発売されているけれど，よく考えてみると，純粋にアクション・ゲームとしても楽しめる作品は，一体いくつあるだろう。

アクション・ゲームのおもしろさというのは数多くある。敵の動きから，効果的な攻撃方法を考えだしたり，与えられた状況（たとえばコンフュージョン……混乱）から生きのびる快感などなど。

少しでもアクション・ゲームで遊んだことのある人ならば，なぜアクション・ゲームがおもしろいのか説明がつくと思う。ところが，アクションＲＰＧと銘うたれた作品の中には，そういった意味でのおもしろさが，欠如しているものも多いのではないか。どの敵も同じようなパターンで行動し，ちがうといえばＨ．Ｐ（ヒットポイント……体力）の差ぐらいなもの。もっとひどくなると，乱数で動いているんじゃないか？と思えるようなヤツがいたりする。そんな怪物と戦っていてもハッキリいって楽しいわけがないんだ。

ビデオゲームにおける永久パターンのような行為をくり返してレベルをあげていくのがＲＰＧだというのなら，ちょっとヒドイよね。

ゼリアードに見るアクション性

アクションＲＰＧは邪道であるという人もいるようだけど，ボクはそう思わない。ただ，アクション・ゲームとしても，ＲＰＧとしても中途半端になりやすいとは思う。つまり，どちらの部類にも属しながら，そのどちらの面でもすぐれていないのだ。

アクションＲＰＧは，大きくわけるとつぎの二つになるだろう。

①ＲＰＧにムリにアクション要素を取り入れたもの

②アクション・ゲームにＲＰＧ的要素を取り入れたもの

この二つのちがいがわかるかな？　これまでに数多く発売されてきたのは前者だといえる。反対に，後者は非常に数が少ない。ボクがパッと思いつくのは，ファルコムのイースと，そしてここで紹介するゲームアーツのゼリアードだ。

なんか堅苦しい話が続いてしまって申しわけないんだけど，これも雑誌でしかゲームの情報を得ることのできない人へのおせっかいだと思ってゆるしてほしい。

さて，ゼリアードの内容へと話を移そう。ゲームのスタート地点はムララの町。ここにはフェリシカ城があり，ここのお姫さまが魔王に石にされてしまったというのだ。そこでキミはお姫さまを助けるために冒険へと出発することになる。

町には教会や武具の店，銀行，アイテムショップ，賢者の家など冒険を続ける上で必要な施設は全てそろっている。

町を右へと進んでいくと，洞窟への入り口を見つけるだろう。ここまでは多くのＲＰＧと同じ。問題はこの洞窟の中なんだ。

ナムコのドラゴンバスター風のサイドビュー画面で，キミは剣を振りまわしてモンスター共と戦うことになる。出てくる怪物はナメグジ，カエル，コウモリなど。各面あたりの敵の種類はそれ程多くはないのだが，それぞれが独自の動きをしてくるのだ。例えばカエルはピョンピョン跳ねながら攻撃してくるし，コウモリは天井にへばりついていて，近づくと突然襲いかかってくる。効果的な戦いかたを身につけていないと，苦しい。これこそアクション・ゲームだ。

さらに自分の行動によっては，怪物の複数攻撃や混合攻撃を受けたりして，実にいい味をだしている。とにかく，敵の配置の場所がいいのである。ゲームアーツの方もプレイバランスにはかなり気を使っているらしく，それが成功しているようだ。

失礼な言い方かもしれないが，これまでのゲームアーツのアクション・ゲームには「これだ！」というセールス・ポイントがなかったと思う。だけどゲームアーツのゲームは，それでもおもしろかった。なぜか？　それはゲームの構成力がすぐれているからだ。とにかく楽しんでもらおう。当り前だけど，多くのソフトハウスに欠けている精神をゲームアーツのかたがたは持っている。その差が今回のアクションＲＰＧという分野を通してわかったような気がする。楽しく遊びたいのならゲームアーツのゲームで遊べ。ボクは，そう言いたい。

ド迫力のデカキャラ！

ゲームは町と洞窟を往復してキャラクターを成長させ，ボスキャラに挑むことになる。このボスキャラが大きくカラフルで，しかもよく動く。

最初の洞窟のデカキャラは，大きなカニで，左右の移動とジャンプでキミに襲いかかってくる。剣でバシバシと切りつけ，ジャンプしてきたら下を通り抜けて反対側へと移動するようにして戦えばＯＫ！

このデカキャラを倒すと次の町へと進める。そして，その町で情報を集め，新しい洞窟を冒険していくんだ。わかりやすく書くと，町と洞窟が１セットで八つ分あるってことかな。つまり８ラウンドで構成されているんだ。

それぞれは独立してはいるものの，前のラウンドに戻ることができる。町によって物価がちがうという設定もあるようなので町と町を行き来して商売もできるのかな？

ムララの町



ここはフェリシカ城の前。門番も重要な情報を持っているので，必ず話を聞いておこう



静かな森の母屋には，石にされてしまったお姫さまが……。キミは彼女を助けることができるかな？



美しいグラフィックで描かれた町は左右にスクロールする。とりあえず建物があったら入ってみよう



「いらっしゃいませ！」というカワイイ声で女の子があいさつしてくれるのは，魔法の道具と薬の店。これからの冒険では，ここにいろいろとやっかいになりそうだ



賢者アモーンの家では，キャラクターのレベルアップやセーブをしてくれる。ここでの音声合成も楽しいよ！



武器と防具の店には，こわそうな男がいる。すぐに店をでようとすると「冷やかしならでて行け！！」という音声合成が聞けるよ



銀行ではお金を預かってくれたり，怪物を倒すと手に入るアルマスをお金に代えてくれたりする



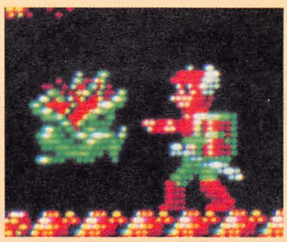
教会は減ってしまった体力を無料で回復してくれる便利な所。町によってはなかったりするんだ

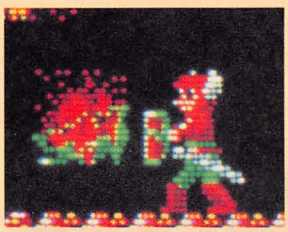


ムララの町の右端には洞窟への入り口が……！さぁ，冒険のスタートだ

マリシア洞











カエルに切りつけるとズバッという効果音と共に血しぶきがあがる。あとに残った玉のような物がアルマスだ。これを銀行に持っていくとお金にしてくれるぞ！



動く岩に乗って針の山を渡る。キー操作をミスって下に落ちてしまうと，とっても痛いのだ



カニを倒すと，つぎなる世界へと進むための扉とカギが現れる



マリシア洞の主(ぬし)は巨大なカニだった。カニの下を通り抜けるときには，吐いてくる泡に気をつけろ！



デカキャラを倒すごとに宝石が一つ手に入る。これを八つ集めると奇跡が起こるといわれているが……

サトノの町



不気味な感じがするが，ここがつぎなる町「サトノ」だ



サトノには教会がなく，代わりに宿屋がある。一晩30ゴールドは少し高いなぁ



この町の賢者はビュエナという。彼はキミに投剣の魔法「エスバーダ」を教えてくれるゾ！



洞窟の中でタコを見たという人にあった。まさか今度のデカキャラは大ダコでは？

ペリグロ洞



洞窟の中にはアイテムが隠されていたりするので，いろいろと捜してみるのも楽しみの一つだ。もちろん，宝箱もあるよ



この敵はオノによる攻撃を仕掛けてくる。盾を駆使しないと苦しいので，その前にお店で盾を買っておくこと

冒険はまだまだ続くぞ





このへんになると，だんだんゲームの進行に謎がからんでくる。デカキャラはワイバーンみたいなヤツだ



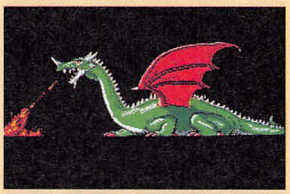




ここは氷に覆われた洞窟だ。すべるために思うように操作ができないぞ！　ここは指先のテクニックがモノを言うところだ。デカキャラはゼラチノス・キューブ。中心に剣があるのがわかるかな？



やっぱりデカキャラは大ダコだった。吐いてくるスミに注意して，まずは足を切り落としてしまおう



まだゲームには入っていないけど，特別にエディタから見せてもらったのがこのドラゴンだ。すごいっ！

問い合わせ先：〒170 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7階 ゲームアーツ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

ぶたさん

©ジャレコ

Written by 見城こうじ



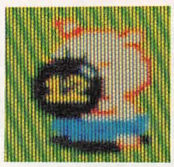
かわいい「ぶたさん」が，個性豊かな16種類のぶたさんたちを相手に爆弾投げバトルロイヤルのチャンピオンを目指す抱腹絶倒コミカルゲームの登場だあっ！

過去，これほどキャラクターのメチャクチャかわいいゲームがあっただろうか？ 否!! 画面の中のぶたさんの1匹1匹が，実に生き生きと自己をアピールしてくるようすは，いとおしくさえあるのだ。

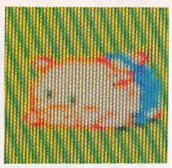
肝心のゲーム内容はって？ もちろん最高！ このゲームにはアイテムこそあるものの(このアイテムの数々が爆笑もの)，めんどうな謎やパズル性は皆無。ひたすらアクション！ アクション！ バトル！ バトル！ バトル！ これこそビデオゲームだ。

『ぶたさん』は，僕らが忘れかけている大切なものを教えてくれる，そんなゲームなんだ。

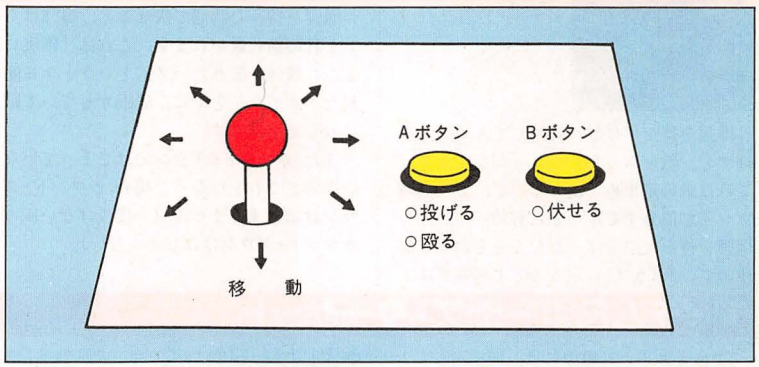
遊びかた



▲主人公のぶたさん。オムツのようなパンツ姿がかわいい



▲Bボタンで伏せることができる。これで爆風をある程度防げる



《第1図》コントロール・パネル説明

8方向レバーと2ボタンで「ぶたさん」を操作，画面上の他のぶたさんたちを爆弾で全滅させてください（2人同時プレイも可能です)。

まず落ちている爆弾に触れると，主人公は自動的にそれを拾うことができます。これをAボタンで投げます。一度投げた爆弾は，そこに書かれている数字（タイマー）がカウント・ダウンをはじめます。これが0になると爆発を起こし，範囲内にいるぶたさん（もちろん主人公も例外ではない）を吹っ飛ばします。その爆発範囲内に他の爆弾があった場合，つぎつぎに誘爆していきます。また，投げた爆弾にはもちろん射程があり，これはAボタンを押している時間によって調整ができます（長く押すほど遠くに飛ぶ)。

Bボタンは「伏せ」です。伏せているとある程度爆発に巻き込まれても耐えることができます。爆弾を投げたら，すぐに伏せる習慣をつけるとよいでしょう。

主人公が死ぬのは，爆発に巻き込まれた場合か，タイム・オーバーの場合の2とおりです。敵のぶたさんに触れてもミスにはなりません。

また，敵のぶたさんも主人公と同じように爆弾を投げたり，伏せたりすることができます。

ゲームの構成

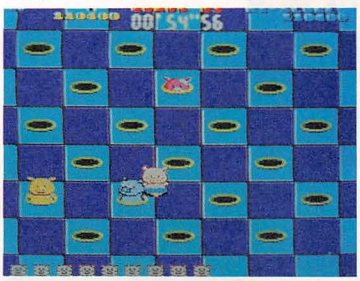
バトルロイヤルが全12ラウンド，それにプラスして3，6，9ラウンドの後にボーナス・ステージとして「ぶたたたきげ～む(モグラたたきのぶたさん版)」が入ります。2人同時プレイで2人とも最終面をクリアした場合，おまけとして1対1のチャンピオン決定戦「ざ・ですまっち」があり，勝ったほうがワールド・チャンピオンとなります。



▲ゲーム・インストラクション。「熱戦の火ぶた」には大爆笑！



▲バトルロイヤルのスタートだ！ それぞれのぶたが知能(!?)を持って行動する



▲ボーナス・ステージの「ぶたたたき」。ぶたの色によって得点が異なる





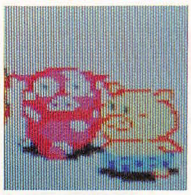
▲▶ 2人同時プレイは最後に「ざ・ですまっち」が待っている

基本テクニック

●「直接ぶつける」

投げた爆弾が直接ぶたさんに当たると，タイマーに関係なく，その場で爆発します。主人公に当たった場合も同様ですので，ご注意ください。

●「ぶったたく」



◀敵をピンタして足止め。ビシバシ連打していじめるのは快感だぞ

爆弾を持たずに敵に接触してAボタンを押すと，敵をぶったたくことができます。これは敵の足止めに使えるので，2人同時プレイで協力する際などに有効です。また，爆弾を持った敵をぶったたくとそれを手放すので，奪(うば)い取ることも可能です。

●「外周を使う」

投げた爆弾が外周に当たると，はね返ります。これをうまく使いこなせると，いろいろな角度から爆弾を直接敵にぶつけることができます。ただし，正面を向いて投げた爆弾が自分にはね返って来てやられてしまうというのはあまりも悲しいので，十分に注意しましょう。

●「ポンと置く」

爆弾を持った状態で伏せると，爆弾はポンと目の前に置かれます。これは「確実にここに爆弾を置きたい！」というときに便利なテクです。とくに，居眠りしている敵に対して有効です。

また，カウント・ダウンのはじまっていない爆弾でこれを行なった場合，カウント・ダウンははじまりません（一度投げない限りカウント・ダウンははじまらない）。

個性豊かな16匹のライバルたち！













アイテム&ボーナス・ターゲット

これらアイテムの中には，何段階かにわたってパワーアップするものもあります。たとえば「よじげんりゅっく」は，青いものだと爆弾を3個までストックすることができるようになりますが，紫色だと6個，赤色だと9個となります。

●ばわーあっぷどりんく



遠くに爆弾が投げられるようになる。

●ばわーあっぷおむすび



足が速くなる。

●すりぃぴんがす

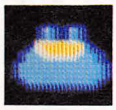


一定時間敵が寝てしまう。



▲「すりぃぴんがす」使用中。敵の寝顔があまりにもかわいい。主人公がガスマスクをしている芸の細かさにも注目してほしい

●よじげんりゅっく

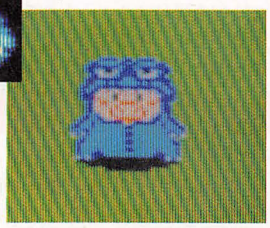


爆弾をたくさん持てるようになる。

●ごじさんすーつ

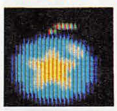


爆風を防ぐことができる。



▲「ごじさんすーつ」着用中。こんな発想のパワーアップ見たことない！

●はいばーばくだん



誘爆範囲が広い。投げた後伏せると爆発する。

●ぶたばーる



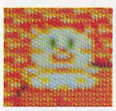
ぶたさんにぱーる。？個取るとあらふしぎ…？

●でりぃしゃすなおいも



でりしゃすじゃなくて，でりぃしゃす。ただのボーナス。取ると「石焼～きイモ」のメロディが流れる。

●わんなっぷぶたさん



ぶたさんが1匹増える。

●ちゃちゃちゃんにんぎょう



9個入りりゅっく，ごじさんすーつ，おむすび，どりんくがパックになっている。一気に最強パワーのアイテム。



フィールドの中のこりない面々

以上，16匹のキャラクター紹介をしましたが，このゲームの登場キャラクターは実にバラエティに富んだポーズ・仕種（しぐさ）をします。まだまだこんなに笑わせてくれるんです，みせてくれるんです！



ゲーム・オーバー

ゲーム・オーバーになると，そのときのプレイヤーの記録に合わせてさまざまのユニークな画面とメッセージが表示され，さらに今のプレイのデータ表示がされます。



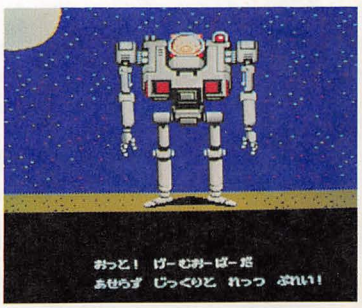
▲ゲーム・オーバー時。哀れぶたさんはぶっ飛ばされてしまうんです



▲まったくの逆恨（さかうら）みをする暗～いぶたさん。下のメッセージはいろいろ用意されています



▲大怪獣ごじぶたさん，街を大暴れするの図



▲まったく意味不明のスペース・オペラ風画面



レインボーアイランド

徹底研究編

©タイトー

Written by 見城こうじ

バブルボブルの続編ということで発売前から話題性の高かった『レインボーアイランド』，読者のみなさんはプレイしてみましたか？

今回の記事は11月号に続いての攻略編…というより，前回の時点では明らかにできなかった細かい隠しフィーチャーや高次ラウンドの紹介といったアフターケアのようなものだと思ってください。

ワールド1～7敵キャラクター全紹介

レインボーアイランドに登場するキャラクター数は実に膨大ですが，よくよくその行動パターンを見てみると，いくつかのグループにわけることができます。このことを覚えておくとワールドごとに登場する新しい敵にも，より楽に対応することができます。

敵キャラクターの分類

- **落下追跡型**：ういーぴー，とらさん等
- **ジャンプ追跡型**：くもんがあ，がいこつ，ばんちまん等
- **停止追跡型**：くろべえ，どらきゅら等
- **浮遊移動型**：ぶんた，へりぼう等
- **左右移動型**：きゃの，おおかみおとこ等
- **空中左右移動型**：ぱんぴー等
- **落下上昇移動型**：ななぼう等
- **反射移動型**：ごうすと，びえろん等
- **固定型**：とーちか等

インセクト・アイランド



ういーぴー：床をつたって降りてくるザコ。



くろべえ：卵からかえって空を飛んでくる。



ぶんた：ハチの巣から2匹ずつ飛びだしてくる



ななぼう：羽を広げて飛び立つぞ。



くもんがあ：糸を伸ばして上下に移動する

コンバット・アイランド



とらさん：「トラックとらさん」



へりぼう：小回りがきくので細かいすき間も通ってくる。



とーちか：爆弾を撃ってくるまでは当たり判定がない。



まめっと：コルク弾を撃ってくる



きゃの：こいつの撃ってくる爆弾はインケンだ。



ぼんぴー：爆撃機。ナムコのオールド・ゲームじゃないよ。

モンスター・アイランド



ふらんけん：かわいくて弱い。



がいこつ：別名ほねおやじ。ピョンピョンはねている。



どらきゅら：別名かみなりおやじ。かみなりを放つ。



おおかみおとこ：火を吐いて攻撃してくる。



ごうすと：別名びんぼうがみ。ちょっと強敵。



こうもり：登場する瞬間よく見ると逆さを向いている。

トイ・アイランド



どくろぼーる：フワフワと落下してはねる。ちょっと強敵。



びえろん：45度角でグルグルはね回っているヤクザなピエロ。



まりおねっと：糸を切って怒りだすとちょっとこわい。



ぱんちまん：フロア下からの突きあげアッパーに注意。



みずでっぽう：水を発射する。



まじっくはんど：伸び縮みしている。



おせろだま：左右に往復運動している。

DOH'Sアイランド


おぼぼ：動くたびに形が変わる。ジャンプ追跡型。


すらんだあ：浮遊移動型。この面はこのタイプが多い。


ふおーごっと：これも浮遊移動型。


めかに丸：浮遊移動型。要はぷるぷるのような動きということ。


ぼん：虹に触れると虹を消してしまう。


えなじいぼうる：画面上を45度角ではねる。

ロボット・アイランド


あいざっ君：シャトルパンチを放つ。


あいざっ君・へっど：あいざっ君のへっどが離脱したもの。速い！


ぼろっと：レトロ風のデザインがとても良い。ザコ。


すぱなん：ものすごいスピードで画面上をはね回る。


ねじぼう：見た目がばねぼうそっくり。動きも…。


なっとん：フロア上を転がって降りていく。

ドラゴン・アイランド


さいくろぷす：鉄球をぶん投げてくる。


しるばーないと：はねている。


ごーるどないと：しるばーないとの火を吐くタイプ。


がーごいる：上から迫ってきて火を吐く。


こぼるどないと：ピョンピョンはね回る

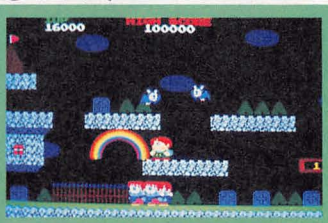

すらいむ：フロアからフロアへポタポタ落ちて移動する。


ごうすとII：画面上を45度角ではね回っている。

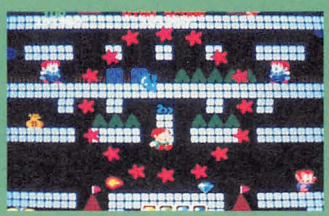
ダイジェスト画面紹介

今回はワールド3から7を紹介します。

モンスター・アイランド



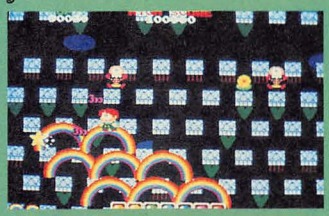
▲ラウンド9（3－1）：モンスター・アイランドはフィールド構成に起伏があって，とっても味わい深いワールドだ



▲ラウンド10（3－2）：この辺はダイヤを確実にたくさんだせる場所だ。画面上にもんすたが見えるのは，アイテムの水晶玉で敵が正体を見せたため。そうか，敵の真の姿はどれもバブルボブルの登場キャラだったのか



▼ラウンド11（3－3）：ワールド3の一つの山場だ。上には敵がウヨウヨ。ここをどう昇るかがポイント。天井崩しを使うにもちとテクがいる



▲ラウンド12（3－4）：ブロック密集地帯。ここはこのように虹登りを繰り返して敵のサイドに回り込めば簡単だぞ

トイ・アイランド



▲ラウンド13（4－1）：おせろだまは一定ラインを左右に移動しているだけだ。ぴえろんも一定のパターンで動いているだけだが，ちょっとインケン



▲ラウンド14（4－2）：ぱんちまんを下から天井崩しでやっつけようとすると，ちょっとタイミングがむずかしい。サイドに回り込むのも手だぞ

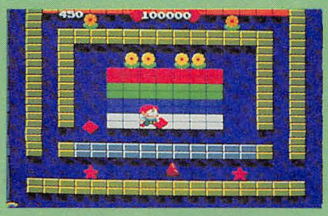


▲ラウンド15（4－3）：ここは右上のレッドスターを取れば画面上の敵を一網打尽だ！　ダイヤはそろったかな？

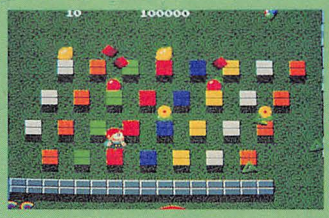


▲ラウンド16（4－4）：どくろぼうるとぴえろんの混合攻撃はなかなかこわい。しかもわきでみずでっぽうが狙っているぞ

DOH'S(ドーズ)アイランド



▲ラウンド17（5－1）：アルカノイドは名作か否か？　こうしてレインボーアイランドにゲスト出演してアルカノイドはますます人々の心に刻まれていくのであった



▲ラウンド18（5－2）：DOH'Sアイランドの特徴は，すさまじく〝Hurry up!〟が早いこと。トイ・アイランドでシークレット・ルームに入ってウイングをつけていないとむずかしいよ

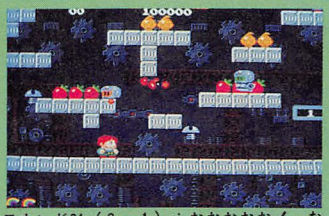


▲ラウンド19（5－3）：この面のゴール付近は足場がほとんどない。画面上の「ぼん」は，すでに作ってある虹を消してしまうイヤなヤツ



▲ラウンド20（5－4）：この面は足場が多いから昇っていく分には問題はない。そのかわり敵の数は多いぞ

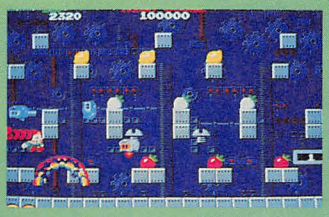
ロボット・アイランド



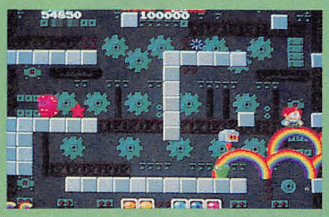
▲ラウンド21（6－1）：おおおおお！　な，なんとアイザックとアイザックファイターがそろって出演とは！　しかしまあこんなにかわいくなっちゃってもうアイザックカタログ・プレゼント希望



▲ラウンド22（6－2）：画面上の「すばなん」，こいつを怒らせると速いこと，速いこと。軌道をよんでいるヒマがない！



▲ラウンド23（6－3）：ちなみにロボット・アイランドでシークレット・ルームに入るとピーコックフェザー(大)が手に入る。これさえあれば先の面もこわいものなし



▲ラウンド24（6－4）：あいざっ君・へっどはかなりの強敵。でもこのように連続虹登りでサイドに回り込めば意外なほど逃げがきく

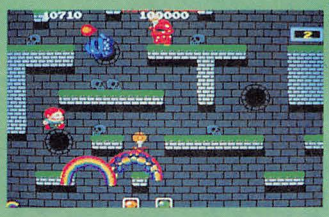
ドラゴン・アイランド



▲ラウンド25（7－1）：さあ一応最終ワールドまでたどり着いたわけだ！　ないととさいくろぷすがかわいいね



▲ラウンド26（7－2）：ドラゴン・アイランドは敵の数は多いけれど，どの面も足場が多いので落ち着いていけばだいじょうぶだ



▲ラウンド27（7－3）：火を撃ってきているのは，ごーるどないと。背景のガイコツがいいね



▲ラウンド28（7－4）：ドラゴン・アイランド一番の強敵はやっぱりこの「がーごいる」かな。そうそうラウンド28はドル袋（1万点）がたっくさん配置されているぞ

ボスキャラ紹介

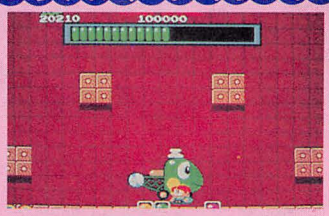
インセクト・アイランド



★すーぱーくもんがあ

主人公のいる側を狙って急降下してくるので着地した瞬間を狙って「SHOOT&BREAK（本誌'87年11月号参照）」で攻めると安全確実。最下段に虹を作ってしまうと，足場が不安定になり，大変危険なので，虹はドンドン崩したほうがよいでしょう。虹が3連のときなら最初に敵が降りてくる前に虹を重ねて作っておいて，降りてきたところで一挙に虹を崩せば一瞬にして倒すようなことも容易です。

コンバット・アイランド



★すーぱーへりぼう

ほぼ一定間隔で爆撃を続けながら左右往

復運動を繰り返して徐々に下降してきます。最下段まで降りてきても写真のとおり，爆弾に触れない限り主人公は絶対にやられません。爆弾のタイミングにだけ要注意！

モンスター・アイランド



★すーぱーどらきゅら

放射状にこうもりを飛ばしながら，少しずつ主人公に迫ってきます。こうもりは虹で撃ち消すことができるので，写真のように上へ回ってドンドン虹を崩していけばOKです。

トイ・アイランド



★すーぱーぴえろん

画面内を45度角ではね回りながら小さなぴえろんを飛ばしてきます。この小ぴえろんも虹で消すことができるので，ぼすにつぶされないよう，動きをよく見て自分は最下段に位置し，追い撃ちなどを中心に虹を当てていけばたとえ連射がまったくない状態でも特にハマることはありません。ただし，この面も最下段に虹を作るのは避けたほうがよいでしょう。

DOH'S・アイランド



★DOH

ＤＯＨ本体はまったく動きません。口から主人公のいる位置に向かって弾を吐いてくるので，これを（端に追いつめられないよう）少しずつ誘導して，途中敵が弾切れした瞬間を狙って写真のように虹で足場を作って，そこを踏み台にＤＯＨに直接虹をぶつけるとよい。無理をせず，敵が弾を吐いたらそのたびに誘導して左右から交互に攻撃をかければ，やはり虹のパワーアップ具合（連射）に関係なく楽に倒すことができます。

ロボット・アイランド



★すーぱーあいざっ君

シャトルパンチ（※ロケットパンチと呼んではいけません）を放ち，さらに火の玉をバラまき，左右往復運動をしながら主人公とＹ座標を合わせてきます。シャトルパンチも火の玉も，虹で撃ち消すことができないので要注意。ちなみに写真の状態では直後にバビーはシャトルパンチのえじきとなってしまいます。２面のヘリぼうと同じ方法は使えないということです。最初は高い位置に現れるので，降りてくる前にこちらから虹登り・レインボージャンプ等使ってどんどんダメージを与えてしまう速攻作戦が効果的です。火の玉は下方向へは撃ってきません。

ドラゴン・アイランド

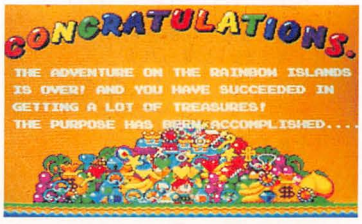


★すーぱーがーごいる

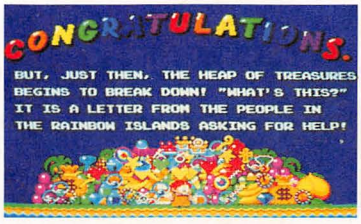
スタートするといきなり最下段で火を吐いて攻撃してくるので，写真のように上の段に逃げてドンドン虹崩しをしていけばＯＫです。このがーごいるは移動速度も遅く，横方向に火を吐くしか攻撃方法がないので，Ｙ座標さえ合わせなければミスをする要素はありません。

●エンディング大公開

七つのアイランドを見事クリアすると，バビーは当初の目的であった財宝の山を手にすることができます（この財宝の山をよく見ると普段まずお目にかかれない珍しいアイテムなどがまざっていたりするんですよ）。これで物語は完結…と思いきや，財宝の中から村人の手紙が…。こ，これは一体…？



▲おおっ！　やったぜ全面クリア…と思っていたら…



▲宝の山から巻き物が…。それは村人からの助けを求める手紙だった



▲なんと！　村人たちは暗黒大魔王によってバブルドラゴンに姿を変えられてしまい，とらわれの身になっているというではないか！　これは真のエンディングではなかったのだ！　まだ先の面があるというのか!?　そしてそこへ行く方法は…？

●ダイヤとシークレットルームの秘密

敵をレインボーアタック以外の方法（虹くずしもしくはアイテム）でやっつけると，敵がダイヤに変身します。このダイヤを７色集めると１upするというのは前回本誌でも触れましたが，この際，画面下に表示される順番（赤→橙→黄→緑…）にうまくそろえていくと，ボス・ルームにシルバー・ドアが出現します。ここに入ると（ボスをやっつける前でも後でもＯＫ），シークレット・ルームが現れ，①ゲーム・オーバーになるまでなくならないパワーアップ，もしくはそれに類するもの②10万点のビッグダイヤの二つが手に入り，さらに各種隠しコマンドを見ることができます。

これは前作と同じバブルボブル文字で書かれています。

この文字の読みかたについては，本誌'87年２月号のバブルボブル特集記事で触れていますが，念のため最初のシークレット・ルームのコマンド（スピード・アップのく

つが手に入る）を直接記しておくと，「虹（ボタン）→レバー左→レバー右→虹→ジャンプ（ボタン）→1Pスタート・ボタン→虹→ジャンプ」となります。

入力方法は前作と同じく，デモ中（コインを入れていない状態）のタイトル画面表示中に行なうというものです。今回はコインを投入するまで入力が成功したかどうかがわからないようになっています。また，複数のコマンドを1ゲーム中に同時に使うことはできません。さらに，コマンドを入力してからデモが1ループするまでにコインを投入しないと効力がなくなってしまいますので注意してください。

P.S.ダイヤが落ちたとき，何色になるかは，その落ちたX座標に関係します。



▲大きなシルバー・ドアが出現した。ここに入れば，もちろんシークレット・ルームだ！

●フードの分類と法則

フードは大別して以下の4種類にわけることができます。

①フロアフード
最初から画面上に配置されているフード。

②エネミーフード
レインボーアタックで敵をやっつけたときにでるフード。

③シークレット・フード
地中や空中に隠されており，レインボー・サーチによって出現させることのできるフード。

④特殊フード
特定のアイテムによって，もしくは特殊なラウンドにのみ出現するフード。

※これらのうち，②と③はだすたびにドンドン得点があがっていき，81個目でまた元にもどります（ちなみに1個目がピーマンで80個目がドル袋ですが，プレイヤーが死んでしまった場合はピーマンからやり直しとなってしまいます）。

●アイテムの分類と効力

アイテムは大別して以下の5種類にわけることができます。

①フロア・アイテム
最初から画面上に配置されているアイテム。イエロースター，レッドスターなどがその例。

②エネミー・アイテム
敵をやっつけると3回おきに順番にでるアイテムのこと。

ちなみに，くつ→赤いつぼ→黄色いつぼ→赤いつぼ→イエロースター→水晶玉→レッドスターの順で出現します。

③シークレット・アイテム
先のエネミーアイテムと同じようにしてレッドスターのつぎに出現する秘密のアイテム。そのときに満たしている条件等により出現するものが決定されます（バブルボブルのアイテム出現の法則のようなもの）。

④ミラクル・アイテム
ゲームの展開に大きな影響を与える奇跡を起こすアイテム。

⑤ハイパー・アイテム
シークレット・ルームで得ることのできる超強力なアイテム。

	シークレット・ルーム	アイテム名	アイテムの効力	コマンドの効力
インセクト・アイランド		黄金のくつ	ゲーム・オーバーまで くつの効力が続く	ゲーム・オーバーまで くつの効力が続く
コンバット・アイランド		赤いつぼ(大)	ゲーム・オーバーまで 赤いつぼの効力が続く	ゲーム・オーバーまで 赤いつぼの効力が続く
モンスター・アイランド		黄色いつぼ(大)	ゲーム・オーバーまで 黄色いつぼの効力が続く	ゲーム・オーバーまで 黄色いつぼの効力が続く
トイ・アイランド		ブック・オブ・ウイング(大)	ゲーム・オーバーまで ブック・オブ・ウイングの効力が続く	ゲーム・スタート時に HINT(A)が見られる
DOH'S アイランド		金の扉	ワールド7もしくはそれ以降に ワープする	ゲーム・スタート時に HINT(B)が見られる
ロボット・アイランド		ピーコック・フェザー(大)	ゲーム・オーバーまで ピーコック・フェザーの効力が続く	ゲーム・スタート時に HINT(C)が見られる
ドラゴン・アイランド		継続の書	ワールド7以降も コンティニューできるようになる	ワールド7以降も コンティニューできるようになる

●あとがき

いかがでしたか？今回は高次ラウンドの紹介や，タイトーから提供していただいた資料等を元にしたデータ的なものなどを広く扱ったつもりです。

せっかくですので，この場を借りてレインボーアイランドをやり込んだ感想も少し述べてみたいと思います。このゲームは，実にアイデアも斬新で，ゲーム性も高くリズミカルで壮快感にあふれていると思うのですが，一つにシークレット・ルームというフィーチャーに問題があります。

これはダイヤをある順序でそろえるという，特殊で，しかもある程度の実力が必要な方法を使わなければ入れないのに，そういったゲームのじょうずな人にさらにプレイが楽になるようなアイテムを取らせてしまう上級者優遇の設定は納得がいきません。また，そのようにしてパワーアップしていくと，最終的に主人公があまりにも強くなり過ぎて，緻密（ちみつ）なプレイが必要でなくなってしまいます。これによってラウンドが進むほどゲーム性が落ちてしまうというのも残念な要素といえます。

しかし僕はそれでもこのレインボーアイランドが大好きです。これほどアイデア性でゾクゾクさせてくれたゲームは実にバブルボブル以来です（結局同じ作者のゲーム）。好きなゲームだからこそ，より良いものであって欲しいと思います。

サラマンダ
沙羅曼蛇

コナミ

対応機種：MSX／2
価格：6,800円
Written by TOMMY



ストーリー

惑星ラティスは今や滅亡の危機に瀕（ひん）していた。亜空間生命体バクテリアンの精鋭・沙羅曼蛇軍によるゼロスフォースの発生によりラティスを取り囲むオゾン層が破壊され，有害な宇宙放射線が降り注いでいるのだ。強大な沙羅曼蛇軍の軍事力にラティス軍はなすすべもなく，わずかに残った人々は宇宙ステーションZOTを最後の砦として避難していた。

ヴェノム事件（グラディウス２）の痛手からようやく立ち直った惑星グラディウスは，新皇帝ラーズ18世（グラ２のパイロット・ジェイムス＝バートン）の指揮のもとラティスを救うべく沙羅曼蛇軍の撃滅とゼロスフォースの除去を目的とした『シードリーク作戦』を開始。最新鋭超時空ファイター『スラッシャー』『サーベルタイガー』の２機を発進させた。

作戦成功のための重要な鍵になるといわれる古代ラティス人の遺産・炎の予言とは果たして何か？　そして惑星ラティスの運命は……？

ごあいさつ

はーいエブリバディお元気？　２か月のごぶさたのTOMMYです。さーて今回はMSXのできたて新作『沙羅曼蛇』のご紹介。あんまりギリギリでソフトがきたもんだからもう生活が狂っちゃって，今日の日付もわかりません。え，新年号？　あけましておめでとうございますぅ。てなワケで災難だ（サラマンダ）。

HOW TO PLAY

操作方法は『沙羅曼蛇』だけにグラディウスやグラディウス２と同じ。カーソル・キーで移動，スペースでショット，そしてコナミのおなじみ[M]か[N]でパワーアップだ。ビデオゲームのパワーアップとはちがって，ファミコン版と同じパワー・カプセルを集める方式。武器の種類はビデオゲーム版とほぼ同じで，グラディウスのダブル砲はなし。ただ少々異なるのはゲージの２番目がレーザーやリップル・レーザーから強制的にノーマル・ショットにもどるゲージになっている。

さらにミサイルは自機が画面中央より上にいれば上に，下にいれば下方向に（縦スクロール面では左右）飛んでいくパワーダウン・バージョン。これが両方にでてくれればラクなんだけどねー。

もちろんこれでもサラマンダのはしくれ，２人同時プレイもできちゃう。[E][C][S][F]キーで上下左右，シフトキーでショット，コントロール・キーでパワーアップだ。さらに２P時にのみ定位置に出現する合体アイテムを取れば『サイドアーム』のように合体もできるんだ。このときにのみ装着できる武器もあって，なかなか今回もMSXバージョンらしいオリジナル精神がうかがえるね。

また，前作（グラ２）では各ステージのボスを倒すごとに特殊兵器が加えられていったけど，このゲームでは敵のエネルギー・ポットを破壊したときに１～３個放出されるエネルギー・カプセルを15個集めるたびに新しい装備が追加されるぞ。

特殊装備

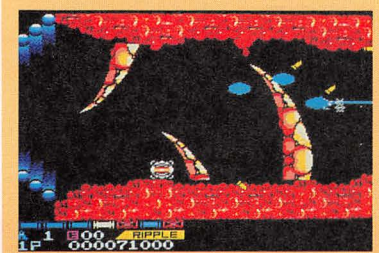
●ホーク・ウィンド
通常のミサイルがすぐ地形のデコボコにひっかかっちゃうのに対し，山でも壁でも乗り越えて突き進んでいく。でも単発なのがツライ。

●メテオ・レーザー
幅広のレーザー・ビームで，レーザーの中でもっとも強い威力を持つ。これじゃないと破壊できない壁もあるのだ。

●スクリュー・レーザー
同じく幅広のレーザーだけどメテオよりもパワーが落ちる。なんでこっちがあとに装着されるのかはナゾである。発売バージョンで入れかわるかも……。

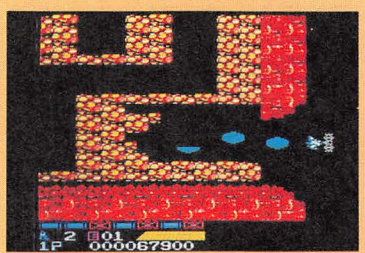
●ホーミング・ミサイル
地上ポットに一直線にとんでいく自動照準ミサイル。グラフィックは前を向いてい

オペレーション１



▲やっぱり『沙羅曼蛇』は細胞面じゃなきゃはじまらない。しかし，この牙が抜けちゃうのにはビックリ

惑星ラティス（戦略細胞ステージ）



▲復活する生体細胞。実はこの中で自機が横向きのまま下へスクロールするのだ。ヒドイっ！



▲おなじみ脳ミソのゴーレム登場。スピードが４以上ないと楽勝とはいえません。触手が速すぎるんだな

るのに後方のポットに進んでいくこともあって笑える。

合体時の特殊装備

●ツイン・レーザー
レーザーが2本同時に発射される。

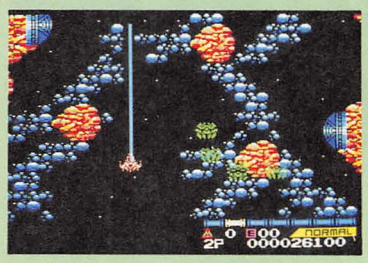
●トリプル・レーザー
レーザーが3本同時に発射される。

●アーミング・ホール
合体アイテムを取ったほうが操縦士になる合体時に，もう1人が発射方向をコントロールできるエネルギー機雷。

即効アイテムもあるゾ

さらに，『グラ2』のオプション・リングのような一定時間だけの即効パワーアップ・アイテムもあるぞ。

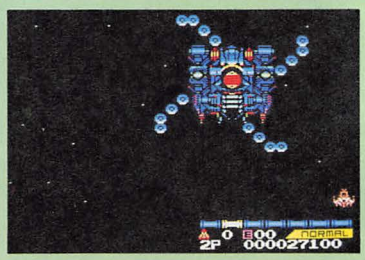
オペレーション2



アステロイドベルト（隕石ステージ）

◀グラディウスのストーンヘンジ面を思いださせるアステロイド。コースを確保しないと袋のネズミだ

▶これまたおなじみの巨大戦艦テトラン。スピードさえあれば恐るるに足らずの悲しいボスキャラだ

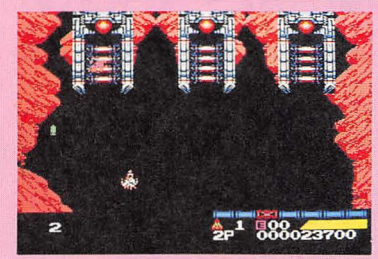


オペレーション3

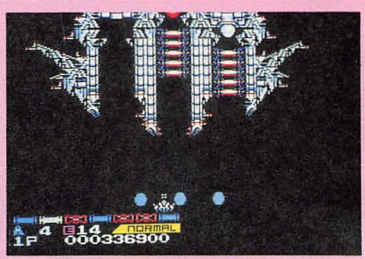


▲ビデオゲームの4面をベースにしているけどあれより数段ムズい。1回死んだら，リセーット！

惑星アイネアス（地底火山ステージ）

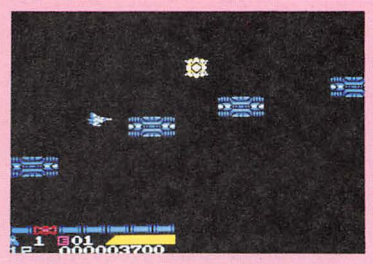


▲この浮遊要塞は多くても四つのブルーボールしかださない。でもやっつけたからって油断してると……



▲でました真のボス！　グラ2の2面の戦艦のようなレーザーを放ってくる。しかし涙がでるほどヨワイ

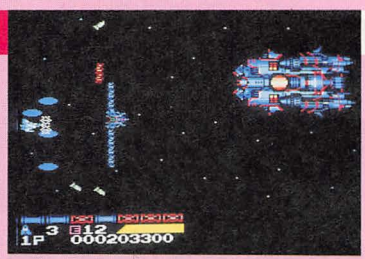
惑星ラウィニア（メカノイド駐留基地ステージ）



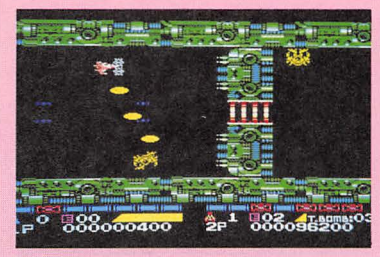
▲ウワサのダークゾーン。もちろん暗くて見えない場所にも当たり判定がある。早くスパーク・ライトを取らにゃあ



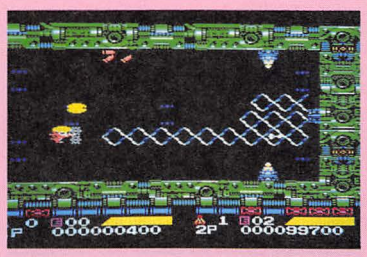
▲ここからこともあろうに電磁バリアのある下方向へスクロール。オプションがないとあとは死ぬだけなのだ



▲背後から空母デスが出現！　こいつはブルーボールじゃなく，レーザー発振機雷を撃ってくる。すべて破壊すべし



▲前方から高速で迫る壁。シールドから抜けるか，トランプル・ボムをキープしといて撃破（これなら一発！）しよう



▲ステージのラストは上下前方からのレーザー攻撃。でも見た目よりずっとカンタンだ。一定時間耐えると……

惑星キルケ（亜空間生命体



▲今までにない雰囲気の亜空間生命体ステージ。ドラスピのロープロッドのように触手をのばしてくるヤツがすごくジャマな面だ

●スクロール・ストップ

その名のとおりスクロールを止めてしまう。うまく使ってパワー・カプセルをかせごう。

●オプション・ホールド

自機を中心にオプションを逆V字隊形に固定する。細胞壁の場面に便利！

●スパーク・ライト

ステージ3の惑星ラウィニアにあるダークゾーンでこれを取ると元のように視界が明るくなる。

●トランプル・ボム

これもラウィニアで出現するアイテムで1個取るたびに1発分のミサイルがストックされる。このミサイルは直進性で通常ミサイルの16倍の破壊力！　ただしショット・ボタンで発射してしまうからさっぱりたまらないのだよ。

ステージ構成

『沙羅曼蛇』のステージ構成はちょっと変わっていて，まず1面は惑星ラティスでのおなじみ細胞ステージ，2面がアステロイドベルトでの隕石ステージ，そして3面は三つの惑星の好きなところからはじめられるんだ。ま，結局全部クリアしなくちゃならないけど，あと回しにするほどそのステージの難易度があがってしまうので比較的得意にしてる場所は最後にプレイしたほうがいいみたい。そしてここである条件を満たしておくと，4番目の3面へ行くことができるんだ。

隠れ面に行っても行けなくても，最終面はいよいよ沙羅曼蛇軍の本拠と化した惑星オデッセウス。ここはスクロールしながらブルーボールがハネ回るわ，オプションを食べる敵がでるわの超難関で，終点に待ち受けるのはやっぱりあの巨大目玉！　これがオプション・イーターといっしょに画面を動き回る，まさしく地獄のよーなムズカシさだ。でも，これさえ倒せば感動のエンディング……じゃないのにはビックラたまげたな。驚異の超ド級戦艦（懐しい表現だね）をボロボロになったサーベルタイガーで沈められるのだろうか？　嗚呼，地獄がTO BE CONTINUED……。

超難度ゲームだなあ…

いつもはコナミのゲームとなるとすぐホメちゃうんだけど，今回ばかりは文句が二言三言ありおりはべりいまそかり。

まず敵キャラの出現がランダムすぎること。「じゃあパターン・ゲームがいいっての？」なんていわれそうだけど，パワー・カプセルを持ったキャラが前から大量に出現したかと思えば，別のときにはすべて後ろから出現するなんてのはあまりにヒドーイ！

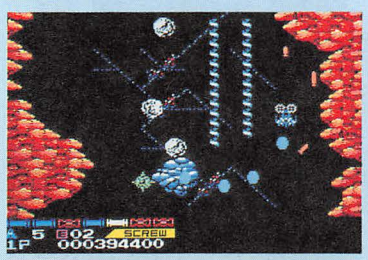
火山地帯で装備が少ないときにランダム・キャラがからんだときにはホントにやってられない気分になったね。破壊不可能な隕石群もランダムのようだし，もうちょっとこのへんを考えてほしかった。

それと敵キャラの出現数が異常に多いのはいただけない。レーザーのフル装備時に弾や敵キャラが消えてしまうぐらい出現されて何だかわからないうちに死んでしまったことが何回もあった。そんでもって装備ナシになってからそんなに多い敵を相手にできるワケもなくゲーム・オーバー。基本的に装備のリカバーのきく地点があまりにも少なすぎる気がするなあ。とくに最終面はフル装備でもツライのに，一度死んだらまずクリアはムリ。

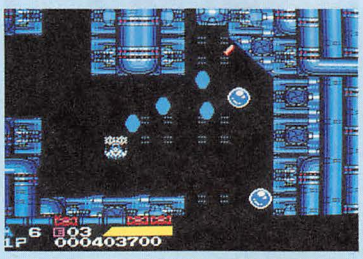
そしてキャラクターの動きがインケン。MSXだからしょうがないかも知れないけど，触手のまるでワープでもしてるような動きはカンベンしてほしかった（ベーマガ・ライターのほとんどがコイツで死んだ！）。視覚的に納得できない死にかたはヒジョーに腹が立つもんね。

とかなんとかいちゃもんをつけてるうちに，いつの間にかコンスタントに最終面まで行けるようになっちゃった。やっぱ慣れればこれでも遊べるんだろーか？　文句つけただけに気マズイ上達でした。

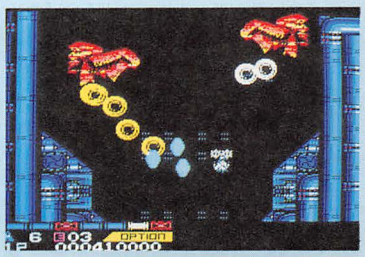
オペレーション4



▲いよいよ最終ステージ。前方から隕石群がパカパカと降ってくる。ここを耐えて要塞へたどりつくのだ

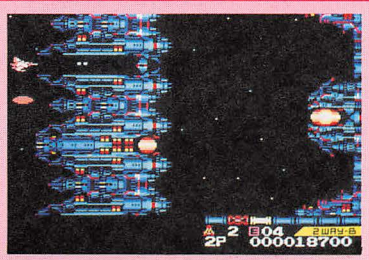


▲要塞内部でいきなりブルーボールが射出された。しかもここから左へスクロール。フォースフィールドなしでは突破は時の運だ

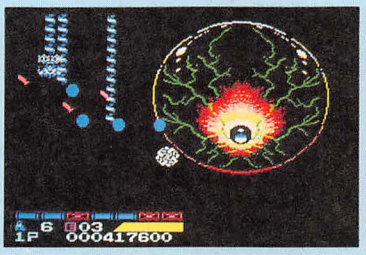


▲やはりというか何というか，大型ジャンプ・モアイが最後の防衛ライン。でも武装なしで十分抜けられるほどカンタン♥

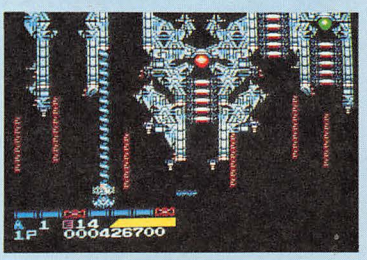
ステージ）



▲巨大な壁が大迫力の要塞。まず壁の赤いコアを壊して内部に侵入し，タイミングを見計らって中心部を撃破だ！



▲ついに巨大目玉との対決！　すみにいれば目玉につぶされることはないんだけれど，後方からわきでるキャラにオプションを食われる！



▲そして沙羅曼蛇軍の最強戦艦との対決！　目玉との戦いでオプションを失ってしまうと倒すのは至難のワザだ。中央部のダウン・レーザーをキミは突破できるか!?

日本テレネット 2大新作のデキは？

アンドロギュヌス／神羅万象

written by YK-2

みなさん，どーも，YK-2です。ボクも今月の12日でとうとう20歳。いよいよオトナの仲間入りかなってカンジです。これからもいい音楽をビシバシと作っていきたいと思っていますので，全国のみなさん，誕生日プレゼントをヨロシク（とくに美人の女性からのプレゼントを待ってま〜す）！

それでは今月は，テレネットの新作を2本ご紹介しましょう。

アンドロギュヌス

for PC-8801SR シリーズ

価格 7800円

『ファイナルゾーン』『夢幻戦士ヴァリス』『ルクソール』につづいて，シューティング路線を継承したテレネットの新作が登場！その名も『アンドロギュヌス』!!

みんなは，1年ぐらい前にゲーム・センターでハヤった『サイドアーム』というゲームを知っているかな？　そう，カプコンから発売されていた，縦横スクロールの「絶対合体！」ロボット・シューティングだ)(山下さんが基板を持っているという噂もある)。この『アンドロギュヌス』は，その『サイドアーム』を1人プレイにして，パソコン用にリメイクしたようなゲームで，とにかく画面はハデハデ。フルカラーで下へ下へとスクロールしていく画面の中で，鬼のような数の弾と敵が飛び回るのだ。



▲ゲームの基本画面がコレ。バリアをグルグルと回しながら，弾がたっくさんでちゃうんだ(決まってんだろ，そんなこと！)

もちろん，パワーアップもガンガンにある。3方向弾，誘導弾，レーザーに，バリア，スピードなど，上から落ちてくるパーツを取ると主人公キャラがどんどん強くなっていく。

それと，オモシロイのがステージ構成。全部で13ステージあるんだけど，1〜6ステージを繰り返すことになるんだ。ところが，繰り返すときには，主人公キャラが男から女に変わっていて，ゲームの難易度が少し高くなっている（タイトルの『アンドロギュヌス』っていうのは，〝両性具有〟って意味なんだ)。

そして，いよいよラストの13ステージ目へ突入していくっていうわけ。

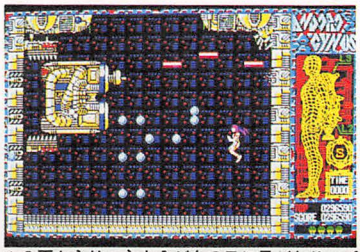


▲カタツムリに以たコイツが，1面のデカキャラだ！　はっきり言って，こんなヤツはまだまだ弱いぜ!!

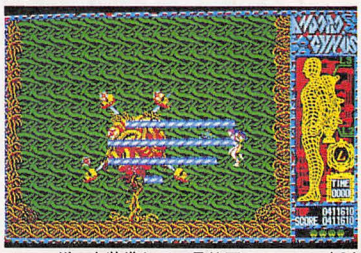
各ステージの最後には，当然のごとくデカキャラがでてきて，それぞれが個性のある攻撃を仕かけてくる。ま，ハデ好きな人（決して中山美穂の『派手！』が好きな人のことではない）なら，『ルクソール』のようなカンジで遊べるシューティングと言えるだろう。

YK-2先生から一言

ボクもベーマガで音楽のコーナーを担当している以上，やっぱりこのゲームの音楽について触れなくちゃいけないと思うしだいなんだけど，正直言ってテレネットの曲というのは，メロディ・ラインはともかくとして，音色がいつも似すぎていると思う。この『アンドロギュヌス』の主旋律の音は，『ルクソール』『女神転生』とソックリだ。ベースラインにいたっては，『ヴァリス』からほとんど変化がないように聞こえる。最近のテレネットのゲームの曲というのは，聞いて，どのゲームの曲なのか，ほとんど区別がつかないってのが本音だ。もうひとガンバリしてほしいなあ（キツイこと書いちゃって，ゴメンナサイ！)。



▲7面からは，主人公が女の子に早がわり。パワーアップすると弾がこんなになって，何が何だかわからんぞ！



▲レーザーを装備して，最終面のノーミソ(？)にアタック！　ついでにかわいい女の子にもアタック!?



▲ノーミソを倒すと，ラストのデカキャラが姿を現した！
いったい，コイツは何なんじゃい？

神羅万象

for PC88VA
価格7800円

待ちに待たされていたPC-88VA専用のシューティング・ゲーム『神羅万象』もついに発売になった!!　ズバリ言うと，このゲームは，88VA版の『スペースハリアー』。3Dスクロールの中を，主人公が弾を撃ちながら駆けぬけていくってパターンのゲームだ。

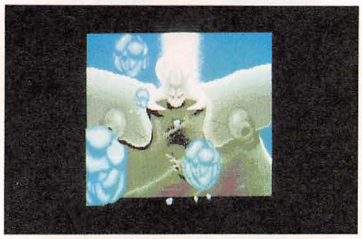
だけど，単に『スペハリ』をパロっただけじゃなくて，そこはテレネットなりの味付けというのがしっかりとなされている。まず，テレネットお得意のビジュアル・シーン。特定のステージ間に美しいグラフィックとストーリーを表示してくれるから，小説仕立てでアクション・ゲームがプレイできる（コレは『ファイナルゾーン』からずっとつづいている，テレネットの伝統的なシステムだね）。

それから，あるステージをクリアするとボスキャラと対決することになるんだけど，その際には画面が一転して，サイドビュー（横から見た画面）になり，ものすごい大きさのボスキャラとアクション・ゲームを繰り広げることになる。これがなかなかド迫力！それぞれの敵の攻撃を見ているだけでも，楽しめる（苦しめる？）ってもんだ。

また，ゲームのスタート時に，５人のキャラの中から１人を選べるんだけど，それぞれちがったESP（超能力）を持っているから，だれを選ぶかによって異なった雰囲気が味わえる。ラストは，マルチ・エンディングになっているとのことだ。まったく，いろいろやってくれるじゃありませんか，テレネットさん！

とにかく，このゲームで一見の価値があるのは，その美しいグラフィックだ。X68000と対等の65,536色を使用できる88VAで，グラデーションをかけたビジュアル・シーンは，とくに圧巻。VAユーザーの人には，ぜひとも見てほしい。きっとラストの女神ソラリスの正体には驚いてもらえることだろう。

P.S.だけど，せっかくVAなんだから，もうちょっとアニメーション処理を取り入れてもらいたかった気も…。



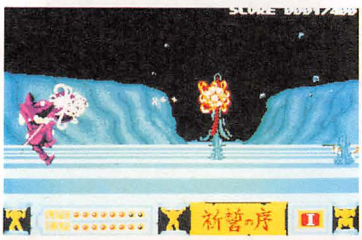
▲見て見てこのグラフィック！　さすが88VA，It'sビューティフル!!



▲コイツの目玉がギョロギョロと動くのが，リアルでとっても気持ち悪い。ゲロゲーロ



▲ゲームの最初に，５人の中から主人公を選ぶ。だれが何のために特殊能力を持っているのか，ちゃんと調べておこう



▲各ステージの画面は，だいたいこんなカンジ。地平線がちゃんと上下するんだ



▲最初に出会うボスキャラがコイツ。ボスキャラには，弾を当てるよりも，拳や剣で攻撃したほうが効果的だゾ



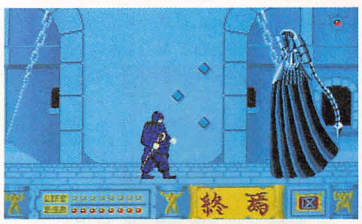
▲こちらは炎のステージ。ヤヤッ，地平線に見えるのは，『沙羅曼蛇』のプロミネンスか!?



▲２匹目のボスキャラは，鳥を使って攻撃してくる。とにかく速攻で倒すっきゃない



▲こういった宇宙ステージもある!!　敵の攻撃がとってもシレツ



▲特別公開，コレが最後の親玉だ！　コイツは一度倒しても，首だけになって逆襲してくるんだ。オーコワ！

チャレンジ！X68000

X68000『源平討魔伝』の画面を初公開!!

Written by 幸運私真矢

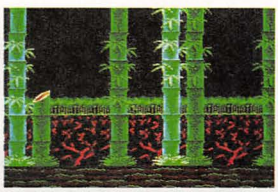
Hello！町を歩いていると，すれちがう人の衣服が厚くなってきたのが目につく今日この頃，みなさんのX68000はお元気でしょうか？このコーナーが連載になってとても喜んでいる幸運私真矢です。

さて，今月はどこよりも先に，今，電波新聞社で着々と移植が進められている「源平討魔伝」の画面を公開しちゃおうと思います。『源平』というと，美しい背景とデカいキャラが動き回ることで有名なゲーム。はたして，そのゲームをどの程度までX68000に移植できるのか，それを調べるべく，私は電波ビル8階のソフト開発室に潜入を敢行しました。(なんだか先月号と同じノリだな……)。

すると，開発室のX68000では，なんと『源平』の全マップが早くもスクロールしているではありませんか！

『ドラスピ』と同じく，ビデオゲーム版とのちがいがまったくわからないほどのカンペキなデキ。まだキャラクター類は入っていませんが，このペースだと，88年3月ごろには完成しそうな勢いです。BGMは，68Kの『スペースハリアー』の素晴らしい曲で一躍名をあげたYu-You氏が担当すると言うし，音声はすべてサンプリングでだすと言うから，完成度はますますビデオゲーム版に近くなりそう。ひょっとしたら，ビデオゲーム版ではボツ・ステージだった「飛弾」「伊豆」などにも行けるのでは？という期待も高まります。

こうした電波ソフトの『ドラスピ』『源平』の他にも，他のメーカーから『リベンジ・オブ・DOH(アルカノイドII)』『沙羅曼蛇』『Rタイプ』が確実に発売されると言いますから，X68000ユーザーにとっては，まさに胸躍る思いの日々がつづきそうですね。さあ，来月はどこまで移植が進んでいるのかな。ワクワク。



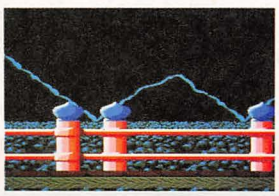
▲竹がならんだ豊前の国。ちなみに，「カルメン」を作曲したのはビゼー



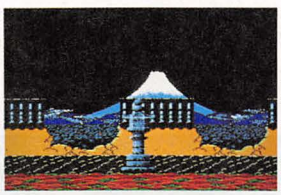
▲ボーナス・ステージだって，こんなキレイに再現。早く玉がいっぱい降ってきてほしい！



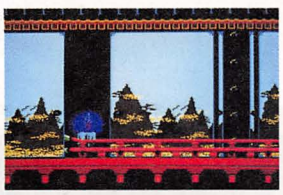
▲ビューティフルな丹波の国。タンバリンでもたたいて喜んじゃおうっと



▲山城の国の橋の上では，義経との戦いが繰り広げられるはず。このソフトを買いそこねて悔やまないよーにしろ！



▲甲斐の国からは，鎌倉が近づいてきたことを示す富士山が見える。アッ，絶景かな，絶景かな〜



▲ここがラスト・ステージの鎌倉。デカい頼朝との戦いは，かまんくらべになりそう。「我が魂は永遠に不滅じゃ！」の名ゼリフも聞けるゾ

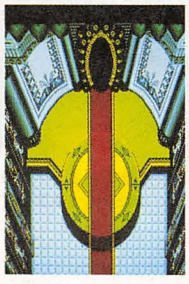
スクープ!

『ドラゴンスピリット』は三つの画面モードを持っていた!!

先月号のこのコーナーでレポートした，電波ソフトのX68000『ドラゴンスピリット』に，新たな事実が判明しました。なんと，X68000『ドラスピ』は，3種類の画面モードでゲームをプレイできるのです。三つのモードとは，以下のとおり。

①ディスプレイを縦にしてプレイする縦画面モード（ビデオゲーム版そのまま！）
②横画面をギリギリまで使うモード（ただし，このモードの場合，グラフィックが横長になります）
③ビデオゲーム版と同じ比率で，横画面でプレイするモード（①のモードとくらべると，画面が小さくなってしまうのは仕方がないところ）

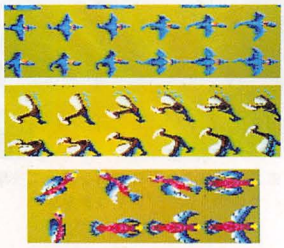
——今までにない試みを取り入れてくれるあたり，プログラマーのなにわさんの意気込みが感じられますね。



◀縦画面モード。先月号でも紹介した、アリーシャ姫の救出シーン



▲同じ場面を②の横画面モードにすると……。これでモニタを縦にしなくてもプレイできちゃう！



▲開発中の『ドラスピ』のキャラをいくつかお見せしよう。『ドラスピ』はアニメ・パターンが多いから，キャラデータもとにかく多いのだ。

ゲーム・ミュージック新譜試聴室

ハ～イ，今月から新連載のこのコーナーは，毎月のように発売されるゲーム・ミュージックの新譜＆ビデオなどをまとめてご紹介しちゃおうってコーナーだ。最近は，ゲーム・ミュージックと言っても，一般の音楽に引けをとらない作品が続々と登場している。ゲーム・ミュージック・ファンはぜひこのコーナーを参考にしてみてくれ。

P．S．ここに書いた寸評は，あくまでもボク個人の独断と偏見によるものなので，そのつもりで。（山下　章）

ファミコン・ミュージックVol.2



GMOレーベルの記念すべき第1作目だったのが『ファミコン・ミュージック』。今回は，それの続編という形で，大ヒットした任天堂のディスク版ゲームすべての音楽を収録している。『謎の村雨城』から『新鬼ヶ島』まで，1年ちょっとにわたるファミコン・ディスクの歴史を振り返るようで，聞いているとなかなか感慨深い。なかでも懐しかったのが，A面3曲目の『メトロイド』とB面3曲目の『謎の村雨城』。ゲームにハマってた日々を思わず回想しちゃったもんね。

B面1曲目の『ドキドキパニック』は，このレコードの中でイチバンの“聞き”。唯一のアレンジ・バージョンで，なかなかノリが良かったりするのだ（もっとアレンジ・バージョンを入れてほしかったという気もする）。

なお，GMOでは，12月21日には『セガ体感ゲーム・スペシャル』というのを発売するそうだから，そちらも楽しみ♥

発売元：GMO（アルファレコード）
〔☎03－455－1793〕
メディア／価格：
LP　ALR－22919　2,200円
CT　ALC－22919　2,200円
CD　28XA－197　2,800円
収録曲：新鬼ヶ島～前編（イントロ～スタッフロール）～／バレーボール／メトロイド／ゴルフJAPANコース／バルテナの鏡／夢工場ドキドキパニック（アレジ・バージョン）／リンクの冒険／謎の村雨城／ゴルフUSコース／新鬼ヶ島～後編（第5章～スタッフロール）

サウンド・ファンタジー ロマンシア



ファミコン版も発売されて，ノリにノッてるドラスレIII『ロマンシア』の音楽集。このレコードは，ちょっと変わった構成になっていて，A面がすべてアレンジ・バージョン，B面がボーカル・バージョン＋原曲（PC－88SRによるFM音源バージョン）となっている。つまり，ゲームのタイトル・ミュージックなどは，3パターンの演奏で聞けちゃうというわけだ。

A面1～5のアレンジは，かなりの上デキ。ストリングスをたくみに使用していて，曲ごとにちがったイメージを表現している。

ボーカル・バージョンも，ロック調とアイドル調の2曲で，けっこうオモシロイ。

ただ，ひとつだけ気になったのが，作曲者の古代祐三君の名前が，「古城祐三」と誤植されていたということ。ゲーム・ミュージックに限らず，音楽でもっとも重要なウェイトをしめる作曲者の名前をまちがえるというのは，大変失礼なことだと思うんだけど……。

発売元：アポロン音楽工業（☎03－353－0191）
メディア／価格：
LP　AY25－11　2,500円
CT　KSF－1500　2,500円
CD　BY30－5176　3,000円
収録曲：オープニング・ゲート／ソング・オブ・ロマンシア／ソング・オブ・アゾルバー天上のワルツ～迷路～城から城へ～／エンディング・テーマ／オープニング・ゲート～夢旅人～（ボーカル・バージョン）／ソング・オブ・ロマンシア～微風のロマンシア～（ボーカル・バージョン）／ロマンシア・ゲーム・オリジナル・サウンド・メドレー　※全曲譜面，解説書，ロゴ・アイロンプリント付
発売日：87年11月21日

オリジナル・サウンド・オブ グラディウス&沙羅曼蛇 バトルミュージック・コレクション

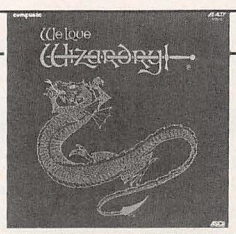


この1年半の間に同社より発売された4本のカセット（各1,000円）を1枚のLPにまとめあげた，お買い得総集編。なんと言っても，『グラ2』がサイコー!!　SCC音源によるミュージックは，ビデオゲーム版『グラディウス』よりも，美しい音色をかなでちゃうのだ。この『グラ2』が聞けるだけでも，このレコードは買い！

しかし，しかしである。美しいステレオ演奏で有名な『沙羅曼蛇』が，なんとモノラルで録音されてしまっているのだ！　たしか，以前に1,000円のカセットをだした時点で，モノラル録音に対する苦情が同社に殺到したはず。それを何の修正もなしに再び発売したってのは，正直言って，残念でならない。これで『沙羅曼蛇』さえステレオ録音だったら，文句なくみなさんにおすすめできる1枚なんだけど……。余談だけど，『グラディウス』の全楽譜が付いてくるのはウレシイね！

発売元：アポロン音楽工業（☎03－353－0191）
メディア／価格：
LP　AY25－15　2,500円
CT　KSF－1506　2,500円
CD　BY30－5180　3,000円
収録曲：グラディウス（アーケード版）／グラディウス2（MSX版）／沙羅曼蛇（アーケード版）／グラディウス（ファミコン版）　※グラディウス全曲譜面，沙羅曼蛇キャラクター・ステッカー付
発売日：87年11月21日

We Love Wizardry



あのRPGの代表的作品『ウィザードリィ』のレコードがでると聞いて，驚いている諸君もいるんじゃないだろーか。まさか，あの歩くときのBEEP音だけで音楽を作るのでは？　などと，ヘンな想像をしてもらっちゃ困る。

何を隠そう，このレコードは，今度発売されるファミコン版の音楽をアレンジしたものなのだ。『ウィザードリィ』関係のレコードがでるのは，これが最初ということだから，世間の注目を大きく集めることになりそう。

作曲＆演奏担当は，『戦国自衛隊』『復活の日』『積木くずし』『子象物語』などの作曲で有名な羽田健太郎氏。気になるデキのほうだけど，コレがなかなかGOOD。ウィザードリィ通のTOMMYも「こりゃイイっすねえ！」と叫んで，このレコードをBGMにもう1度『ウィザードリィ』を解き直したくらいだ。ファミコン版をプレイしたあとに，ぜひとも聞きたい1枚だネ。

発売元：アポロン音楽工業（☎03－353－0191）
メディア／価格：
LP　AY25－12　2,500円
CT　KSF－1505　2,500円
CD　BY30－5179　3,000円
収録曲：オープニング・テーマ／城／ギルガメッシュの酒場／冒険者の宿／ボルタック商店／カント寺院／町はずれ／地下迷宮／キャンプ／戦闘／全滅／ワードナ／任務完了　※全曲譜面，解説書，ロゴステッカー付
発売日：87年12月5日

軍人将棋

パック・イン・ビデオ

●対応機種：MSX2
●価　　格：5,800円(FD)

Written by MUNEPI♬

ブーム・ブーム・ブーム

世の中はおしなべて，レトロ（懐古）が流行りだそうだ。車，遊び，ファッションなどなど50年代，60年代の〝懐(なつか)しさ〟を感じさせるものが受けているみたいだ。〝ハイテク〟だの〝最先端技術〟だのといった言葉に，食傷ぎみの人間が多いためなのだろうか？　それとも，軽薄短小という言葉に象徴される〝現在〟よりも，いい意味での〝古さ〟の中に本物が隠されているような，そんな気分をみんなが味わっているのだろうか？

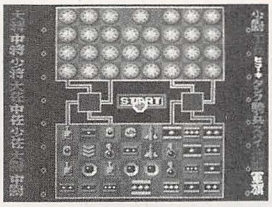
ところで，パソコン・ゲームでは何が流行っているのかといえば答えは簡単，シミュレーション・ゲームだ。あの『大戦略』という名作をはじめ，『三国志』，『地球防衛軍』など数々のシミュレーション・ゲームが長くヒットしているうえに新作ソフトの中でシミュレーション・ゲームが占める割合は高く，また，それらの解説書もいろいろな出版社からでている。これはもう，明らかにブームと呼べる状況だと思う（ちなみに『チャレンジ!!　パソコンシミュレーション・ゲーム』という本は，とてもいい本だから，みんな買うべきではないかなという気がする）。

〝レトロ〟と〝シミュレーション・ゲーム〟。この二つのブームにうまいこと目を着けた会心の一作，これがこの『軍人将棋』なんだ。

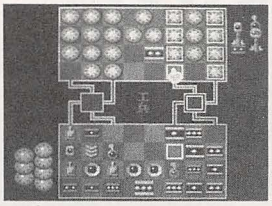
今月はこの『軍人将棋』をレポートしよう。



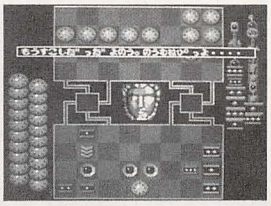
▲今のところ３人登録されている。セーブするときに日付も入るので曜日も入れる。〝おやつー〟はマイコンの担当さん



▲よく考えながら配置して，スタート。必ずプレイヤー側が先手だ



▲工兵は前にいくつでも進める。橋ではどっちにいっても直進とみなされる



▲油断大敵，火がぼうぼうって感じだあね

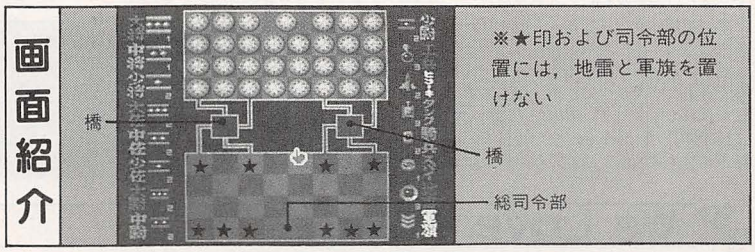
はてさて『軍人将棋』とはなんぞや？

知らない読者もいるかも知れないので説明しよう。〝将棋〟と名が付いているくらいだから，将棋に似ているゲームであることは確かだが，ちがっている点はけっこうある。

まず，盤の形がちがう。横８列，縦４列の陣地が二つ，向かい合った格好をしていて，互いの陣地を結ぶのは２本の橋。橋にはそれぞれ２か所ずつ突入口がついていて，ヒコーキ以外のユニットはそこを通らないと敵陣に攻め込むことはできないんだ。勝利条件は，敵ユニットを全滅させるか，敵総司令部を占領すること。

それと，将棋では駒の名前は動きかたに影響するだけで，強さには関係しないが，軍人将棋ではユニットの階級で強さが決まってしまったりする。その上，駒を置く位置は自分の陣地内なら自由に配置でき，さらに裏返して置くために，むやみに攻め込んでも返り討ちにあってしまうだけなんだ。相手のユニットの動かしかたや，どのユニットより強かったか，などの情報から，どこに何のユニットが配置されているかを推理し，戦略を練りながらプレイしないと，勝てないわけだ。

ね，立派にしみゅれーしょん，してるでしょ。



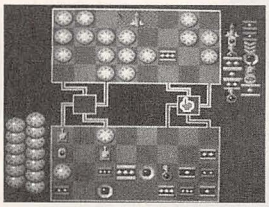
れっつ，ぷれい，ぐんぢん

この『軍人将棋』は，メディアがディスクだという利点を活かしてプレイヤー登録ができるようになっている。８人まで可能だが，最多勝ランキングや，連勝記録ランキングなどもディスクに保存してくれるので，友達とそれらを競うことも可能なんだ。とはいっても，プレイヤー同士の対戦はできない。

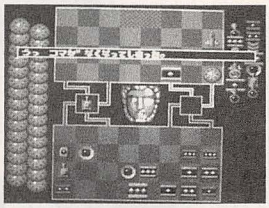
相手をしてくれるのは，「バグ」という名のコンピュータ。これがまた変なヤツなんだ。イカツイ顔をしているくせに，わけのわかんない駄ジャレをポンポン飛ばしてきたりする。「タンクといっても，水をためるものではない」とか，「スッパイは成功のもと」などなどとね。まあ，最初のうちは笑えるんだけど。〝おだまんなさい・モード〟をつけてほしかった。

さて，ゲームをプレイするにはまず登録

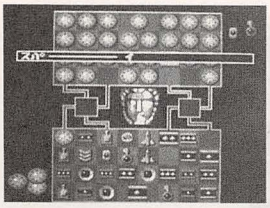
を済ませなくてはならない。すでに登録されている場合は，それを選択するだけでOKだ。あとは自分の好きなようにユニットを配置していくだけ。注意しなくてはならないのは，地雷と軍旗だけは置けない位置が決められているということだ。突入口の前と総司令部（軍旗の場合は最後列すべて）にはその2種類を置くことはできない。といっても，配置や移動範囲はコンピュータのほうで指示してくれるので，覚えなくてもいい。



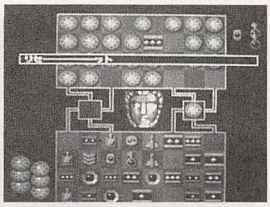
▲占領できるのは，大将，中将，少将，大佐，中佐，少佐だけ。したがってヒコーキではムリ



▲相手のユニットを全滅させても勝ち。全滅ではなくても，占領可能なユニットがなくなっても終わり



▲バグは大ウソをついたりもする



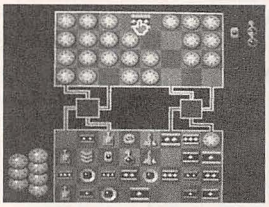
▲やばくなってくると，リセット・ボタンを押せと迫ってくる

完走？　乾燥？　いや感想！

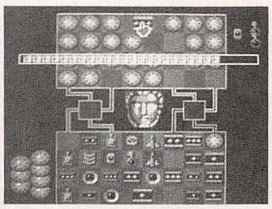
う～ん，おもしろい！って感じだね。相手がどこに何を置いてるか推理したり，敵の攻めてくると思われる場所に置いた地雷にうまく敵がかかってくれたりすると，もううれしくて。思わず童心にかえっちゃうね。「ロケット・パンチッ!!」なんてヒコーキが飛んできて，味方がどんどんやられちゃったりすると，頭にきちゃってマジにやり返したりして，けっこうのめりこめるよ，これ。

シミュレーション・ゲームをちょっとやったことがある人なら，慣れてくると相手が弱いと感じるかもしれないが，連勝できるようになったら，自分のパターンをいろいろに変えてプレイしても楽しめる。いつも決め手に使っているユニットを，わざと一番後ろにさげたり，総司令部を手薄にしたり……。

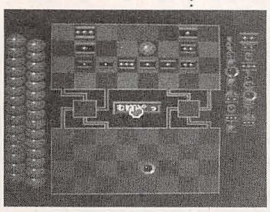
あっ，そう，F3キーを押すと，ランダムに配置することもできるんだ。これで勝てるようになればたいしたもんだよ。



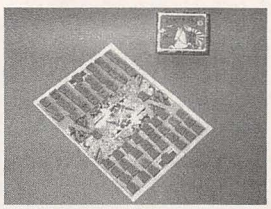
▲王手!!



▲負けてしまって，バグが狂った



▲チクチクいじめるのも快感だよ



▲これが本物の軍人将棋。箱のデザインがレトロっぽいでしょ

コマの説明

●大　将
その名のとおりユニットの中でも一番強く，この大将を倒せるのは地雷とスパイしかいない。攻守共に威力を発揮する。

●中　将
大将のつぎに強く，大将と地雷にしかやられない。大将を守りに使うときは，攻撃の要（かなめ）になる。

●少　将
将校クラスと地雷以外のすべてのユニットを倒せる上に，二つあるので様々な使いかたが可能。

●ヒコーキ
少将と同程度の戦力を持つ上に，突入口に関係なく縦方向にいくらでも動くことが可能。機動力もさることながら地雷も倒せるのが強み。

●タンク
ヒコーキより1ランク下の戦力を持ち，前方向に2コマ動かすことができる。敵のザコを片づけるのにもってこいのユニット。

●大　佐
名前がエラそうなわりにはタンクより弱く，あまり強くない。とはいえ，自分の陣地に攻めこんでくるザコ退治には使える。

●中　佐
自分より強いユニットと，自分より弱いユニットがちょうど同じだけある。どちらかといえば守り向きのユニット。

●少　佐
あまり強くないので，このユニットも守りの方が向いている。敵の総司令部を占領できるというのがせめてもの救い。

●大　尉
星が三つもついていて，一見強そうに見えるが実は弱い。ザコの部類に入る。

●中　尉
星が二つもついているのが恥しくなるぐらい弱い。

●少　尉
並べていくと，いつも最後まで残ってしまうということが，少尉の強さを物語っている。

●工　兵
縦，または横方向にいくつでも動ける。ただし橋を使わないと，敵陣に渡れない。地雷を破壊できるので非常に重要なユニット。

●騎　兵
スパイと工兵にしか勝てない。前方に2コマ動けるというのが得意ワザ。

●スパイ
移動可能なユニットの中で，ゆいいつ大将に勝つことが可能。しかし大将にしか勝てないので，大将を倒した後は実にむなしい。

●地　雷
移動可能なユニットのうち，ヒコーキと工兵以外すべて倒すことができる。突入口（橋への入口）と総司令部には置けない。

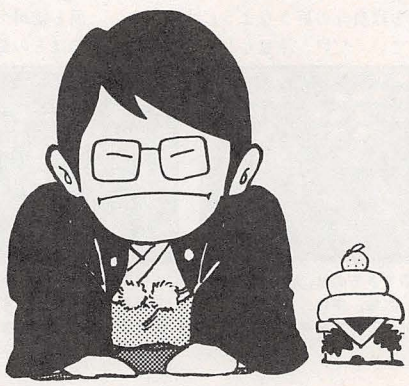
●軍　旗
このユニットの後ろに置いたユニットと同じ強さになる。したがって，軍旗の後ろには，大将か地雷を置くのがセオリー。

最後に……

学校で「パソコンの『軍人将棋』はいいっ!!」って叫んだら友達の1人が本物の軍人将棋を持っていることが判明した。早速，学校に持ってきてもらったら，結構みんな燃えちゃって休み時間のたびに遊んでる。審判が必要なんだけど，ポケコンでプログラムを組んだから2人でもできるんだ。

河野光のナムコット情報局

ベーマガ支局



ファミスタ情報

河野光のナムコット情報局の時間です。

こんにちは，先月募集した「あったらいいなファミスタ企画」にたくさんのお手紙，おハガキをいただき，ありがとうございます。ファミコンだけでなくＭＳＸにもだしてほしいなど，ファミスタの人気におどろかされています。

ファミコンでは，12月下旬（22日ごろを予定）にチーム数，データ変更など多少変えた改訂版的ファミスタ『ファミスタ87』を発売することが決まりました。価格はもちろん3,900円と変わらず。主な変更点は，チーム数が10チームより12チームに変更，メチャ強いメジャー・リーガーズ，そしてレールウェイズより独立したブラボーズ。

そしてメンバーの変更もあります。ドラサンズの“おちあい”，ガイアンツの“くわた”など，そして各バッターの打率も変わりました。そして球場が広くなった（実は同じ広さだけど各バッターのボールの飛距離をコントロールしてホームランがでにくくしてある）ので前より投手戦になり，１点を競そうスリリングな試合展開になりました。操作方法は，まったく同じ，Ｍチームは全員がホームラン・バッターと思ってまちがいないぞ!!やっぱりファミスタは野球ゲームのホームラン王です。

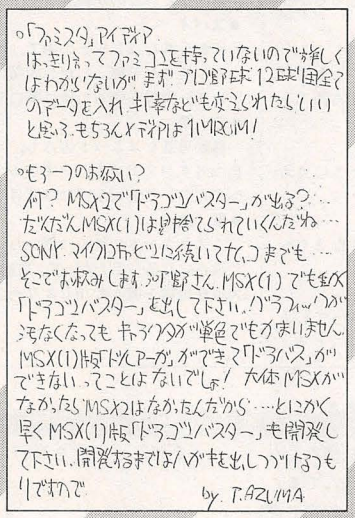
そして，このファミスタが今度は，パソコンでも遊べるようにと検討しました。その第１弾がＰＣ―88ＶＡ専用の『ファミスタ・ペナントレース版』です。発売は，シルフィード，テグザー，ぎゅわんぶらあ自己中心派などで有名なゲームアーツからです。パソコンでも88ＶＡという機種を選んだのは，ファミスタのおもしろさを最大限に発揮するには，かはりハード性能のすぐれたものが良いと考え，この88ＶＡにしました。以後ＰＣ―8801シリーズや他の機種への移植も検討しておりますので，ご期待ください。

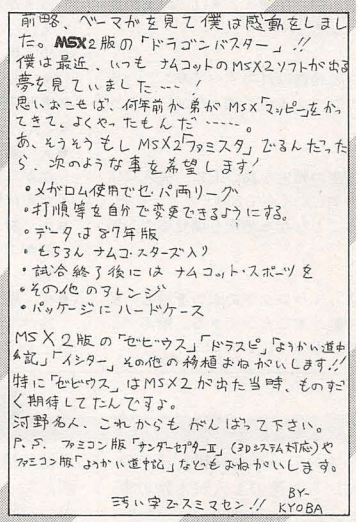
もちろん，このゲームの監修は私，河野光が担当します。発売は来年１月下旬から２月ごろにはできる予定です。メディアは，ディスク版。主な特徴として厚くなった選手層，オーダー（打順）の組み換えなど盛りだくさん。

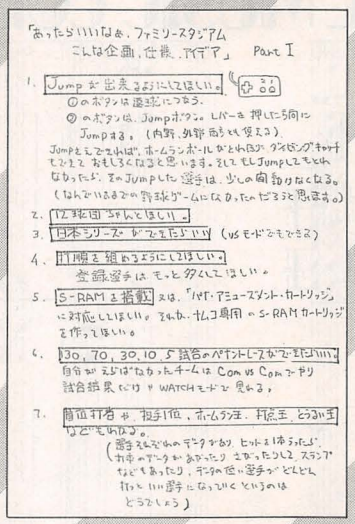
飯塚市の**川口隆宏君**，東京都小平市の**木下タカシ君**（サラリーマン２号もここに住んでいる），京都市の**奥村拓央君**，東京都台東区の**松田貴春君**，茨城県北茨城市の**我妻智之君**，千葉市の**小松栄勝君**をはじめ全国からたくさんのおハガキありがとうございました。ナムコオリジナルグッズをプレゼントいたします。

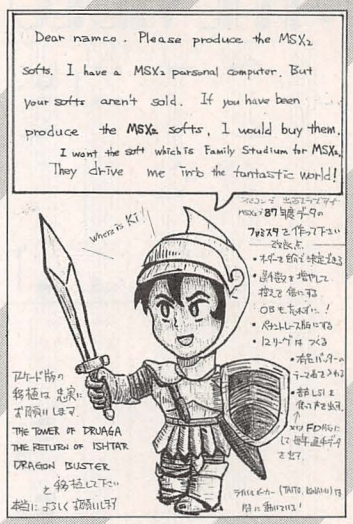
さて，今月のテーマは，パッとかわって「ナムコゲーム・イラストコンテスト」にします。絵に自信のある方はもちろん，そうでない方，また君オリジナルのドット絵も募集します。どしどしお送ってください。

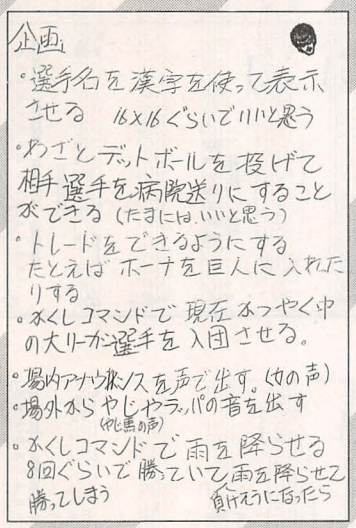
あて先は，〒146 **東京都大田区多摩川２―８―５　株式会社ナムコナムコット事業部　「河野光のベーマガ支局」**宛です。

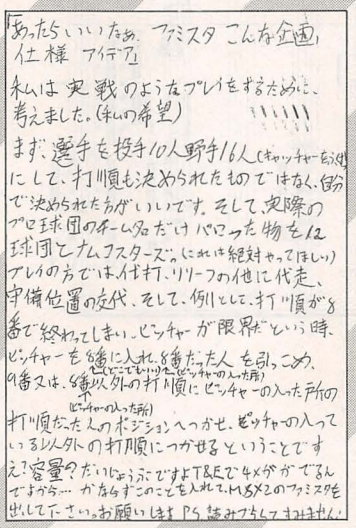












MSXコーナー

ついにナムコットが長い沈黙をやぶってMSX2のソフトを発売します（多少オーバーかな?)。第1弾，MSX2専用ソフト『ドラゴンバスター』。12月19日発売，価格5,800円，メガROMカートリッジで発売します。ゲーム内容については，先月号のベーマガを読んでください。

今月は，早くも攻略アドバイスということでいろいろなデータを集めてみました。このデータをもとに全面クリアにチャレンジ!アドベンチャーなのだ。

データその1

クロービス（いわずと知れた主人公，つまり君の分身）のバイタリティと攻撃力と防御力について

バイタリティ：初期値128,以後得点（経験値）が1万点ごとに32ポイント増えてMAX256になる。

攻撃力：最初の剣で4ポイント，カブト割りは8ポイント，垂直斬りは12ポイントを与える。そしてスーパーソードは，それぞれ2倍のポイントになり，エクスカリバー（ウルトラ・スーパーソード）は，4倍のポイントになり，経験値もそれぞれ2倍，4倍になります。

防御力：シールド（盾）を持っているときのみ，相手から受けるダメージを半分にすることができます。

また，マジック・ボールは，8ポイント火柱は8ポイント，クラウンは28ポイントを敵に与えます。ただし，これは，ドラゴン以外に与えられるポイント（攻撃力）であり，ドラゴンにはノーマルで1，カブト割りで4，垂直斬りで6のポイントになります。やはりスーパーソードによって2倍，4倍になり弱点には2倍のダメージを与えます。

データその2

ドラゴンに関する報告事項

ドラゴンのバイタリティ，弱点は**第1表**のようになっています。

《第1表》ドラゴンのバイタリティ弱点

ラウンド	バイタリティ	弱　点
1	45	頭
2	60	手
3	100	足
4	120	頭
5	140	手
6	160	足
7	200	手
8	255	足

うまく弱点をついてドラゴンを倒してください。

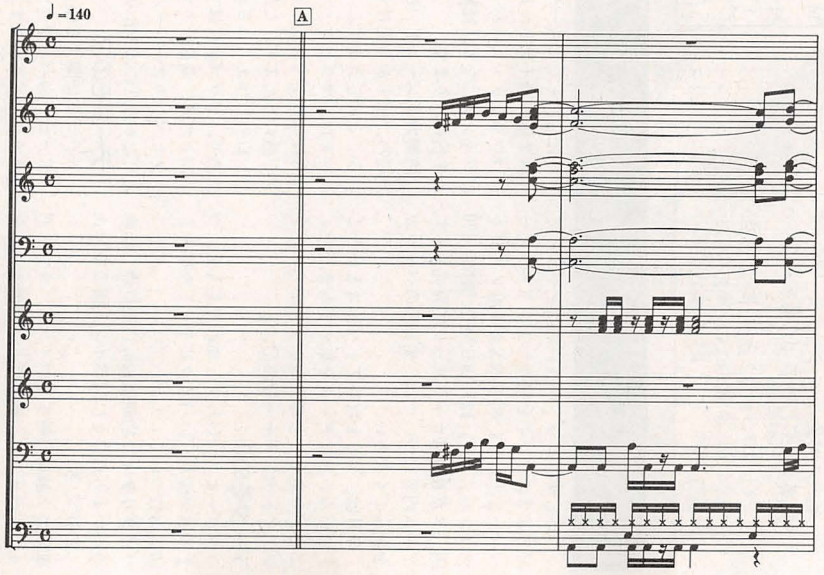
ドラゴンの攻撃は，4種類あり，それぞれの特性をつかんでください。最後のドラゴンは4種すべての炎で攻撃してくるメチャ強いドラゴンです。目指せ，勇気あるものだけに与えられる称号「ドラゴンバスター」を!!

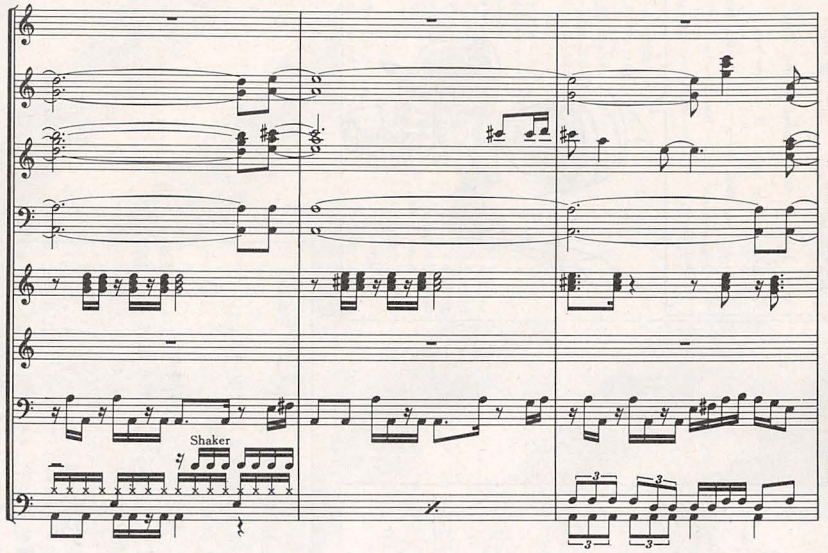
どうでしたか？　今月の情報局は。来月号は(来年1月発売)「お正月だ!ナムコット」と題してプレゼント（お年玉）盛りだくさんでお送りしたいと思います。

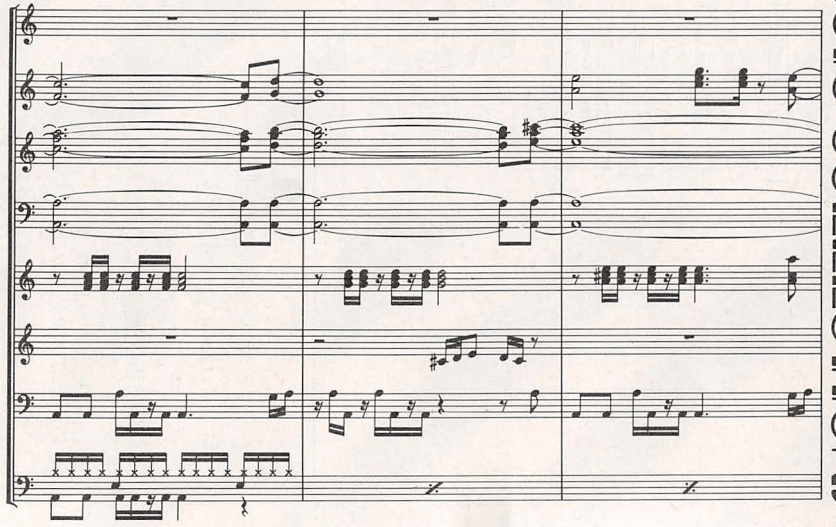
AFTER BURNER

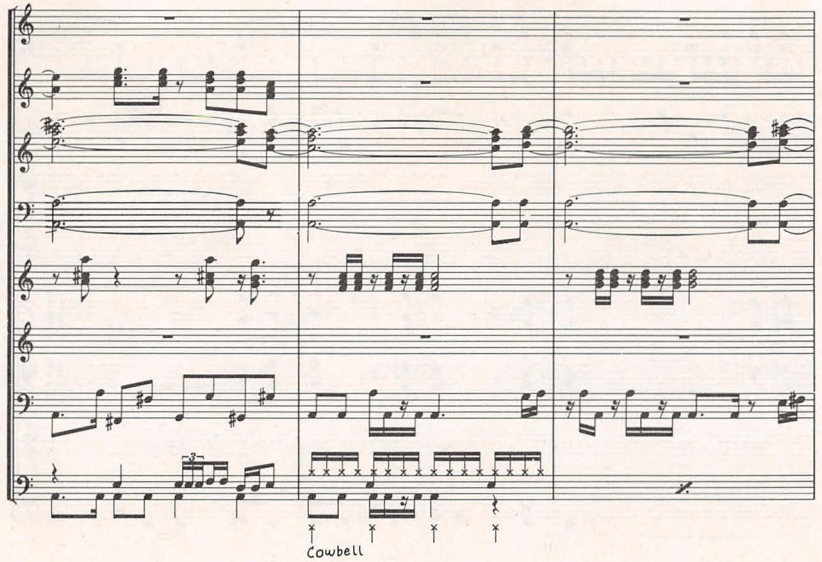
©SEGA

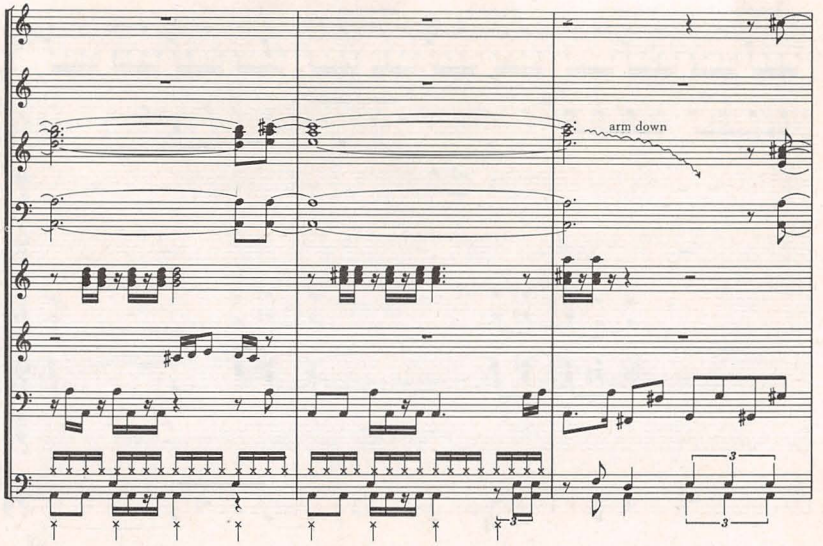
Final Take Off

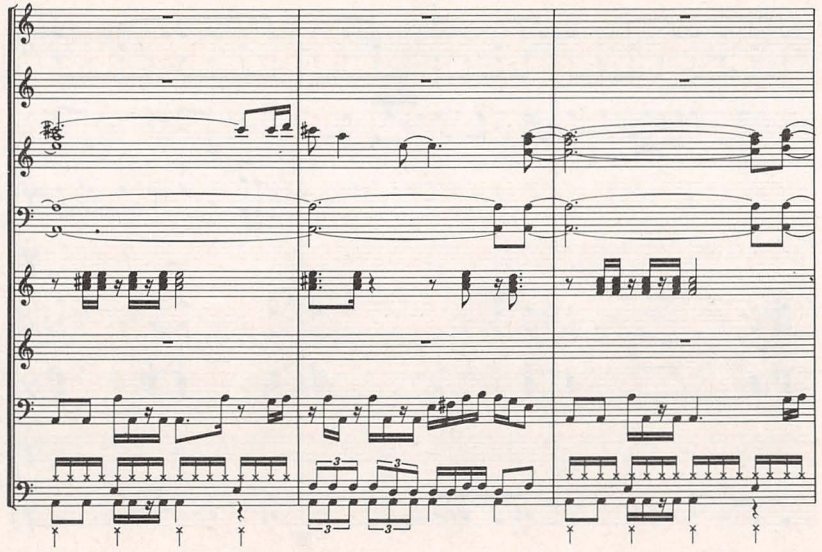


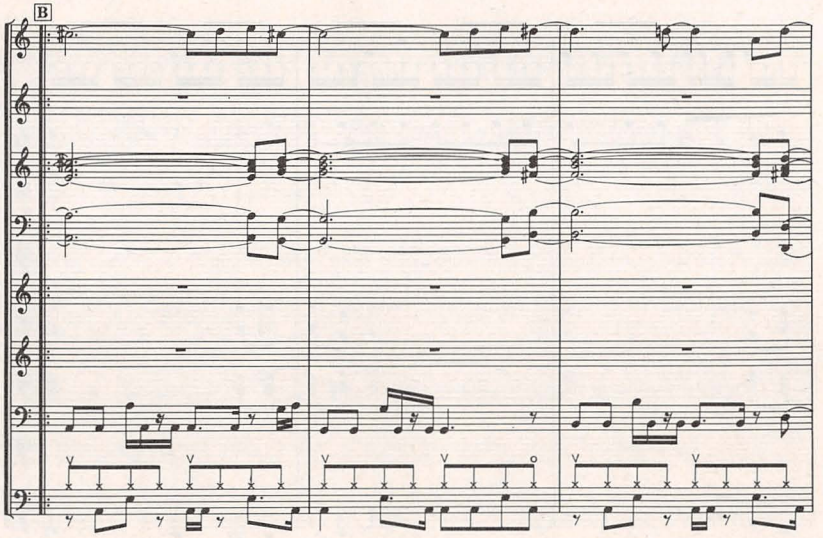


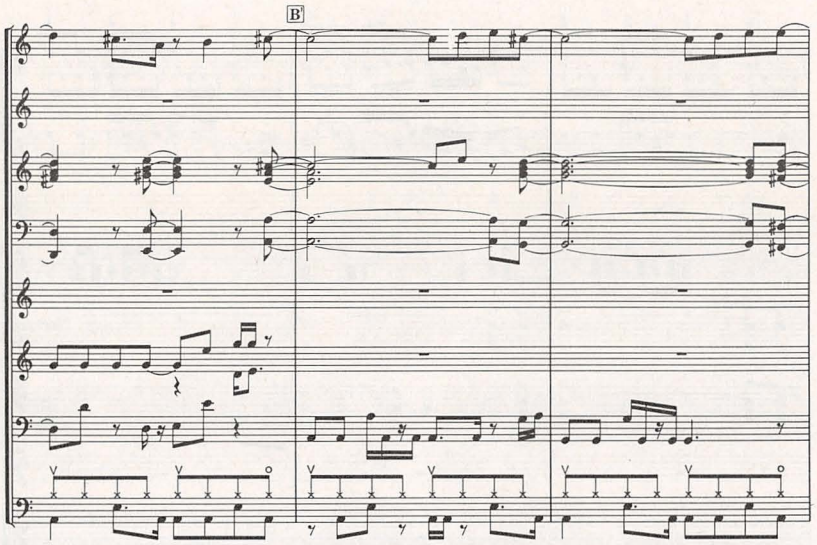


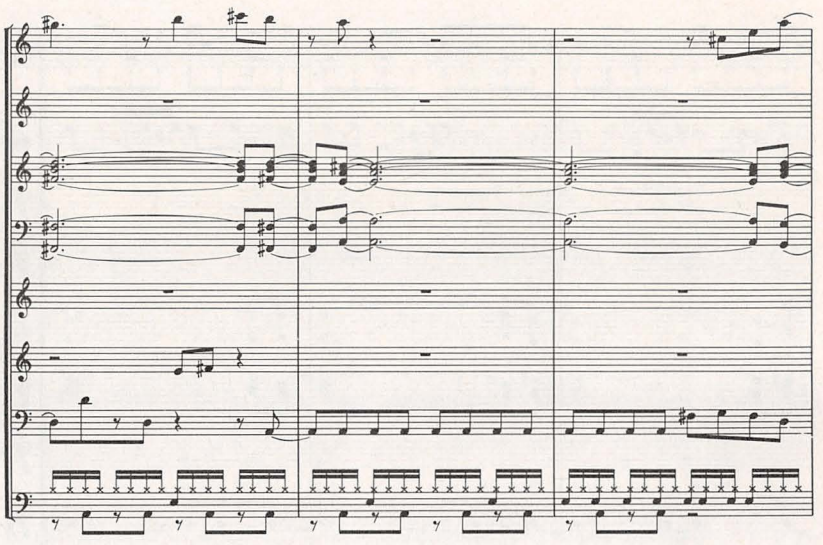

Cowbell

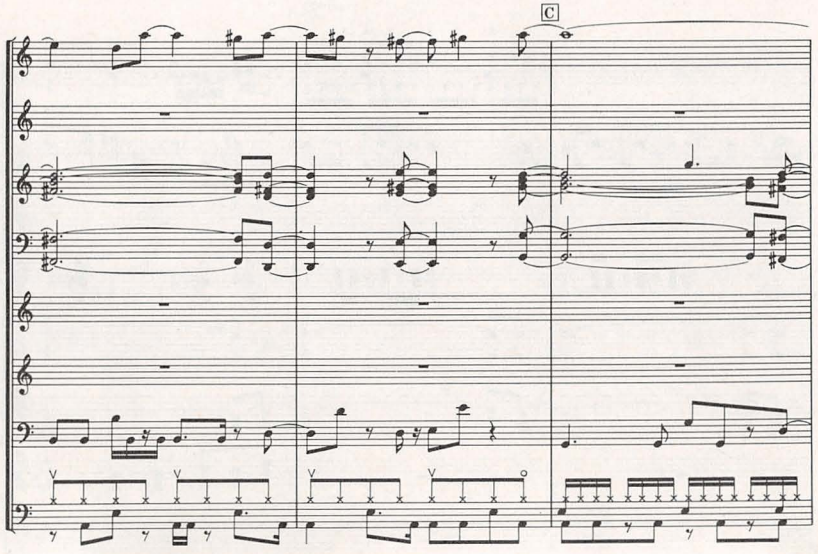

arm down

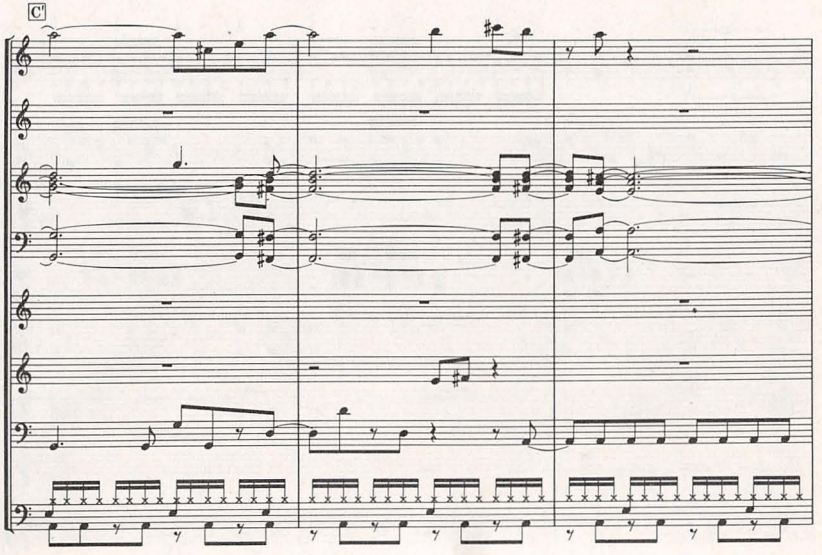


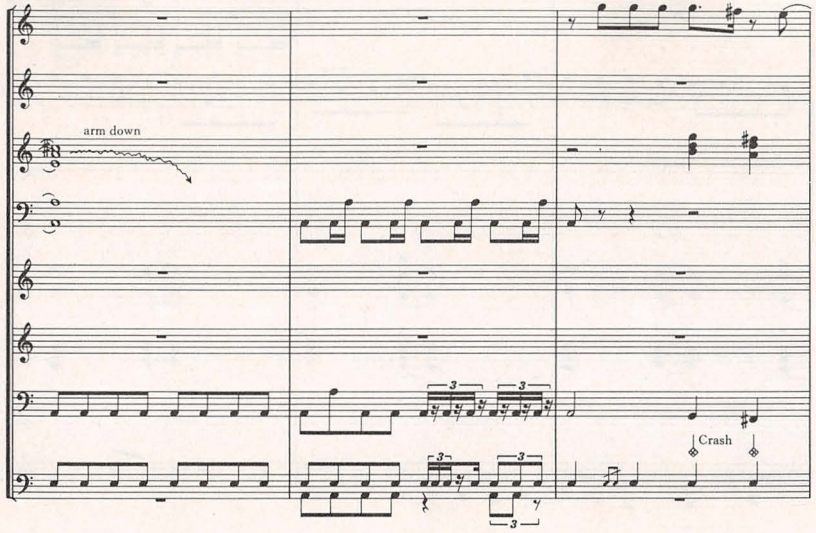

B

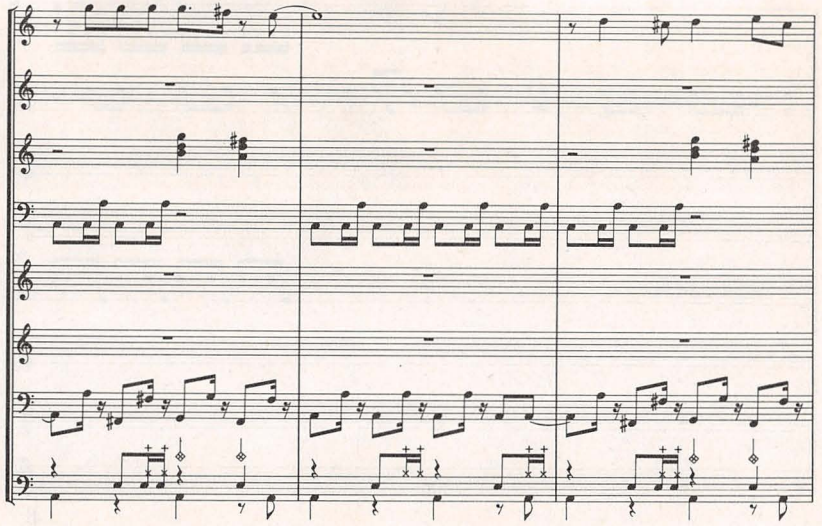

B

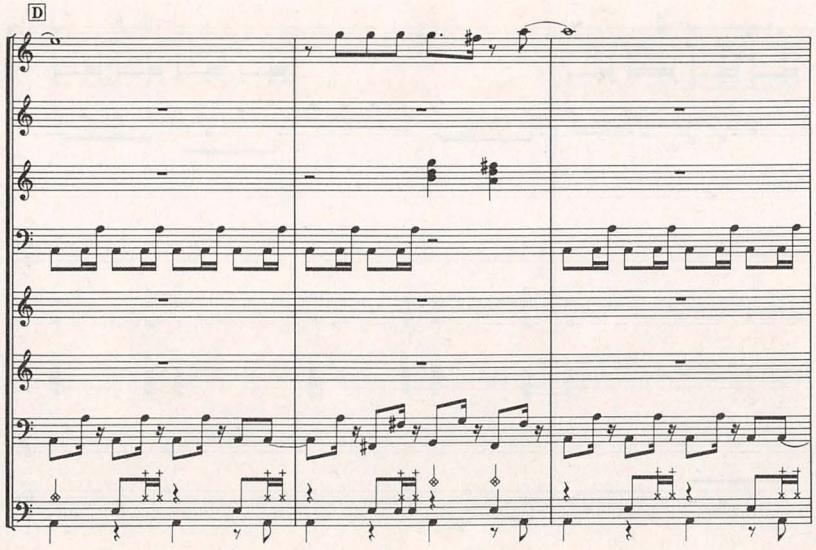


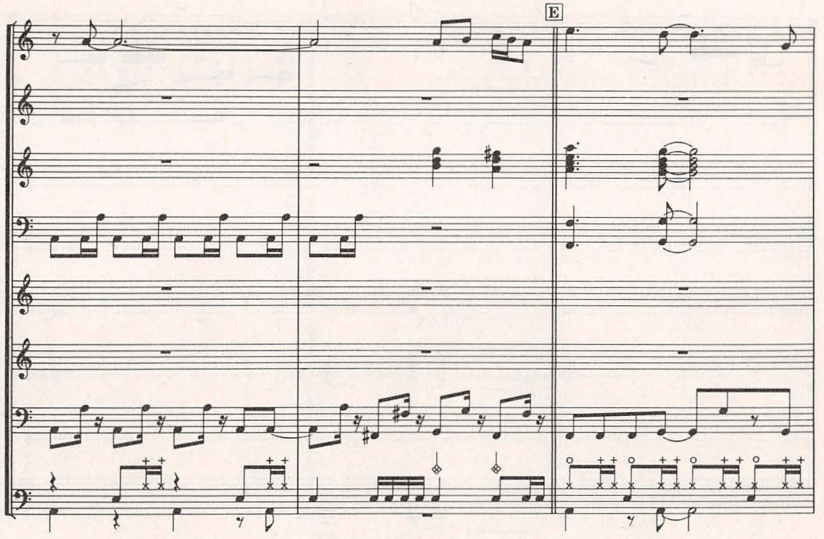

C

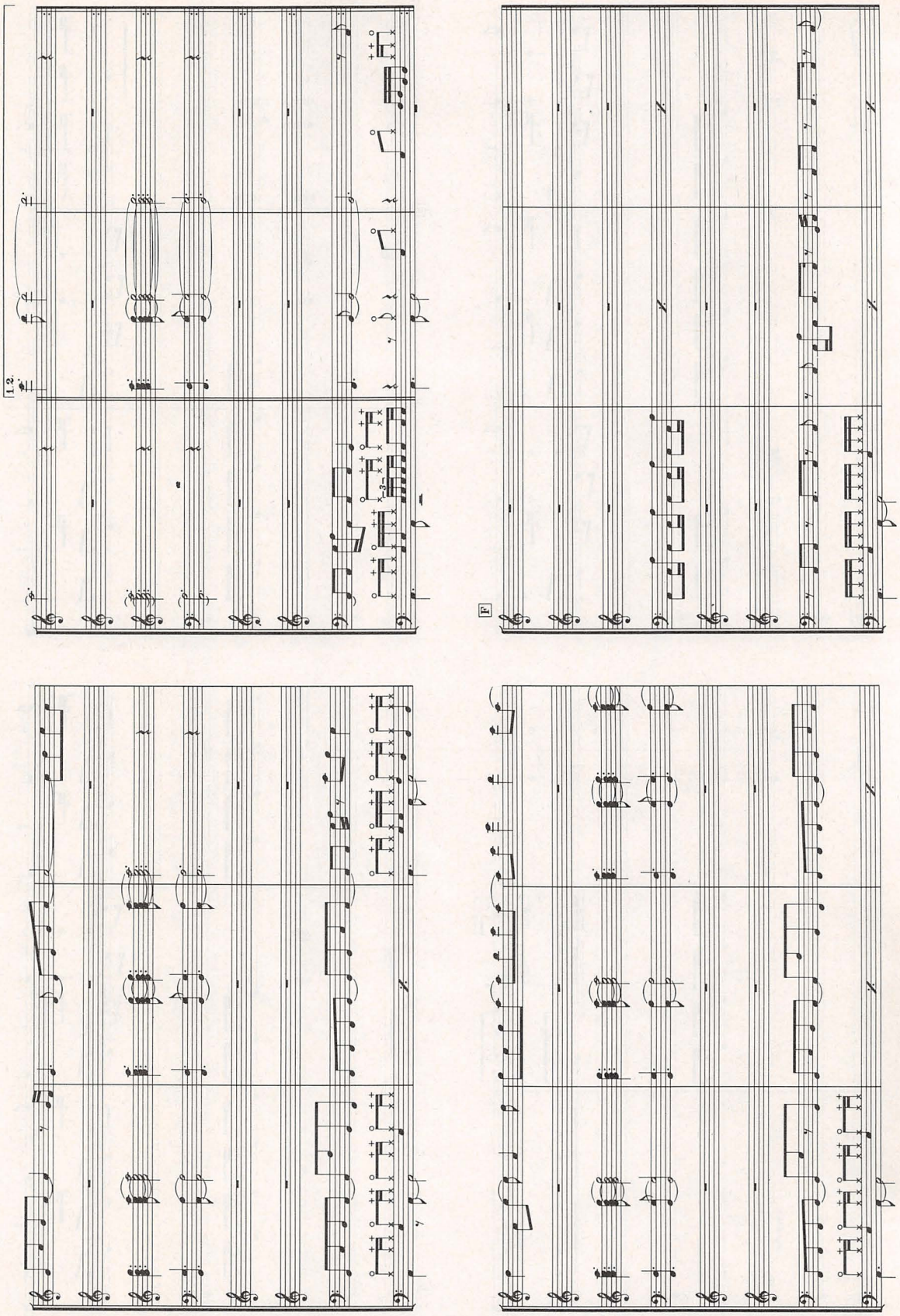

C'


arm down
Crash




D

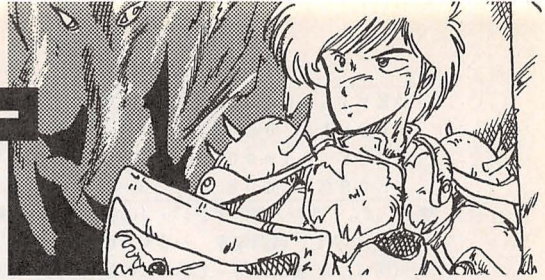

E



★この楽譜をセガ・エンタープライゼスの許可なくして転載することを固く禁じます。

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー



The Dungeon Of The Dark Satan

ザ ダンジョン オブ ザ ダーク サタン

by 石田隆之

STORY

平和なヴェルスランドに，魔の手が……。その名も「闇の魔王」。奴はヴェルスランドの財宝を奪いさった。そこで，お前にたのみがある。「闇の魔王」を倒し，ヴェルズランドに真の平和を取りもどしてほしい。

冒険のしかた

1～94までの行番号があります。選択肢を自分の考えで選びENDへ行けばよいのです。途中でアイテムなどがでてくるときがありますので，メモしておきましょう。なお，金貨のほうも同様です。

★ ★

技術 体力 魔力

- **技術点(SK)**…攻撃力・敏しょう性などの総合点
- **体力点(ST)**…体力です。0で死にます
- **魔法点(MP)**…二つの魔法が使えます

その1－戦闘の間だけ技術点を魔力点1点につき2点高められる

その2－魔力点1点につき体力点3点回復できます

※ゲームをはじめる前に三つの合計が30になるように数値を設定します。ただし，各要素とも最低8点以上なければなりません。

戦闘時の判定

敵との戦闘に入ったら，技術点の多いほうの勝ちです。もし自分が負けたら戦死でゲーム・オーバーになります。魔法点をうまく使って戦ってください。

戦闘に勝ったら，経験値として技術点に1点プラスされます。なお，相討ちの場合もゲーム・オーバーです。

★ ★

1 君は地下通路に潜入した。北へしばらく行くとわかれ道になる。壁に「西」と彫ってある。どちらへ行く？
東➡22 西➡50

2 通路は南東に走る。➡51

3 しばらくして通路は東へ曲がっていた。北側の角に鍵のかかっていない扉がある。開けて入る➡72 東へ行く➡2

4 北のほうが明るい。君は墓地をでた。➡7

5 君は，転がっていた墓石につまずいて転んでしまった(ST－1)。よく見ると地面に金貨5枚隠されていた。拾っておこう。そして行きずまったので西へ行く➡4

6 東へまっすぐ進むと正面に扉があり，通路は北のほうへ曲った。
扉を開けて入る➡46
北へ行く➡31

7 細い通路を通って行くと西の方向の壁に扉があった。
開けて入る➡85 す通り➡37

8 扉にぶつかったので入ると，中はうじ虫だらけで，君は気分が悪くなった(ST－3)。うじ虫をはらってさっきのわかれ道までもどった。どちらへ進む？
北➡17 北西➡79

9 前方の巨大な壁が道をふさいでいるので進む方向を変えることにした。
北東➡5 東➡88 西➡23 北西➡28

10 君は十字路にいる。どちらへ行く？
北➡15 南➡59 西➡21（東は来た道）

11 赤を押すと，北側の扉が音をたてて開いた。そして，床に鉄の鍵（26と刻まれている）が落ちていた。君は先を急ぐ。➡74

12 また小さな部屋だ。石の壁で囲まれていて殺風景だ。
でて先へ進む➡62 壁を調べる➡82

13 君が，右足を一歩を踏み入れると床がなく落ちてしまった。深さ5mぐらいの落とし穴だ!!君は負傷した（SK－2，ST－3)。だが，金貨が6枚落ちていたので拾った。それから，君は壁のくぼみを利用して上へよじ登ることができた。今度は向い側の扉を試してみることにする。➡36

14 不運なことに上から超巨大な大理石が落ちてきて頭を打って死んでしまった。
GAME OVER

15 少し行くと手前に扉があったので開けて入ってみた。すると中には書棚が並んでおり，中央に老人がすわっていた。その老人が「こんにちは，私は情報屋です。金貨3枚につき一つの情報を教えましょう」と話しかけてきた。どの情報を買うか？
「円形室」➡29の内容を読んでもどってくる
「アルネフ・ジュヌスの謎」➡75を読んでもどってくる
「死の罠の部屋」➡53を読んでもどってくる。
(※情報を読んだら必ず金貨を払うこと)
さっきの十字路にもどる➡10

16 通路はやがて銀色の門の前にきた。突然，上から番人がでてきて攻撃してきた。
戦闘用意－銀の騎士・SK24－
勝てば➡45

17 右手の壁に扉がある「鍛冶（かじ）職人マレードの店・営業中」という看板がかかっている。
入る➡70 す通り➡63

18 ほの暗い部屋の中に光るものがある。近づいてみると，それは幻の楯「光輝の御楯」だった(SK＋7)。この楯を持ってこの部屋をでた。どこへ行く？
東➡32 西➡77 南の扉➡69

19 この剣の切れ味は鋭く，SKを3点あげられる。君はここをでて元の通路を北へ行く。➡63

20 鍵で鉄の扉を開けることができた。東へ進もう。➡6

21 ぶ厚い扉を開けて中に入った。部屋の中は円形だ。と突然！うしろの扉が閉まり密閉状態になった。右にでてきた扉には下のような文字が刻まれていた。暗号を解読して脱出せよ!!できなければ
GAME OVER

DEVIL＝040516090C
190F15　0D0119
070F　050907081419
0E090E1408

22 しばらく進むと突然ダンジョンの番人が襲ってきた。戦闘用意。－番人ＳＫ９－(勝ったら)番人の持っていた鉄の鍵を取った。それには「26」と刻まれていた。その鍵を手に北へ曲る道を進むことにした。
➡35

23 突然，地面から手がでてきた。ミイラだ!!戦え!!－ミイラ・ＳＫ35－勝てば
➡84

24 土の中に何か固いものを見つけた。掘りおこしてみるとなんと「銅銅の鎧（よろい）」だった(ＳＫ＋５)。この鎧を身につけ通路へでた。わかれ道だ!
北➡23　北東➡９

25 この闇の中で奴を見わけるには「赤の光球」が必要だ。
持っていたら➡58　いなかったら➡65

26 通路が途中で右に折れる。そこには銅の扉があった。だが，その前に番人が立ちはだかった。戦え!!－銅の騎士・ＳＫ17－勝ったら➡60

27 円形の広間にでた。中央の池に金でできた魚が沈んでいた。取るなら➡47
無視して進むなら　北東➡３　北西➡２

28 少し行くと目の前に宝石が落ちていた。怪しい気配はないので取ろうとした瞬間床がなくなり奈落の底へ……。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

29 「円形の部屋には罠がしかけてあり，一度入ると二度とでられない」と書いてあった。君は部屋をでて別の扉に……。
東側➡13　西側➡36

30 金貨を払い銅の鍵を受け取る。それには「19」と刻まれている。どうする？
羊皮紙(金貨５枚)を買う➡76
ここをでて東へ進む➡22

31 また通路はわかれている。
北➡59　東➡94

32 左手の壁に「Ｊ.Ｙ.」と刻まれた扉があり，東への通路の壁には「Ｊ.Ａ.」と刻んである。
扉を開ける➡41　通路の先へ進む➡57

33 少し行くと今度は金色に輝く扉へ来た。例によって騎士が現れ「よくここまでこれたな。でもここまでだ」と言うやいなや襲ってきた。敵は強いゾ!－黄色の超騎士・ＳＫ40－もし勝ったら➡54

34 君はパンを口に入れた。すると口の中の水分をどんどん吸っていく。君は急いで吐きだしたがＳＴが１減った。すぐに君はここをでて北への通路へ向かった。
➡31

35 通路は北へ曲がりわかれ道になった。
北➡17　西➡８　北西➡79

36 中に入ると部屋の真ん中に「きさまは死にたいか」と落書きがある他は何もないので西の扉からでてどんどん進む。
➡10

37 しばらく行くと下に通じる二つの同じような階段があった。どちらへ行く？
右➡42　左➡80

38 とうとうアルネフ・ジュヌスをやっつけた(ＳＫ＋３)。また，奴の服の中から「時の薬・清く正しき者のみ使用可能」と書かれた小ビンがでてきた。君はそのビンを拾いその場所を去った。➡77

39 鉄の扉の前に来た。この扉は鉄の鍵でのみ開けることができる。鍵を持っているなら鍵の番号に４をかけて５で割った数の整数値の番号へ行け。
持っていないならＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

40 君は，魔王が目に見えない速さで動いていることがわかったが，もう遅い。…
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

41 開けると突然恐しい顔をした魔道師が襲ってきた。戦え!!－ユーナル・ジュヌス・ＳＫ34－もし勝ったら➡87

42 行こうと階段に１歩足をかけたとたん奈落の底へ落ちてしまった。その階段は魔王の作った幻覚だったのだ。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

43 とても美しい音色だ。そうやって君は死ぬまで聞きほれているだろう。
ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

44 君はブロンズのくずを横目にこの部屋を去った。通路は西へつづく。➡33

45 君は銀の扉の前にいる。銀の鍵を持っているならその鍵の番号を２乗し，７で割ったときの整数値をさらにそのあまりで割った整数値のところへ行け!!
なければ…ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

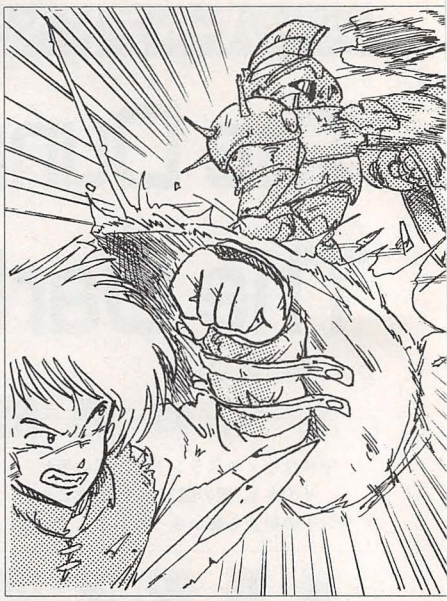
46 ここは小さな食糧庫だった。何を食べる？　パン➡34　肉➡49　卵➡64　食べずに部屋をでて北に進む➡31

47 君が池に手を入れた瞬間，激痛が走った。やけどだ…。なんとこの池の水は，強い酸だった(ＳＫ－３，ＳＴ－４)。君は急いでここを去る。どこへ行く？
北東へ行く➡２　北西へ行く➡３

48 押したとたん，部屋が爆発し，当然君も爆死した。　ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ

49 食べることができた。栄養がつきそうだ(ＳＴ＋４)。これからどうする？
パンを食べる➡34　卵を食べる➡64
ここをでて北へ行く➡31

50 扉があった。開けて入ってみるとそこにはきれいな装飾がほどこされた家具が並んだ部屋があった。部屋の中央には老人がいて，こちらに話しかけてきた。「我が輩は，パレロディオスである。汝が魔王を倒しに行くことは知っておる。そこで貴殿に銅の鍵か羊皮紙を一つ金貨５枚でわけてあげよう」と老人は言う。どちらを買う？
銅の鍵➡30　羊皮紙➡76，どちらも買わずに部屋をでてわかれ道を東に進む➡22



51 正面に鉄の扉がある。そこには見張りの兵がいた。戦え!!－鉄の騎士・ＳＫ12－勝ったら➡39

52 「ワナは二つ，一つは確実な死，もう一つは敵の攻撃」と書いてあった。この部屋をでて今度はどちらの扉へ行く？
東➡13　西➡36

53 「ワナは二つ，一つは確実な死，もう一つはブロンズに何か」と書いてある。元の番号へもどれ。

54 君は倒れた黄色の騎士の衣服を探り，金の鍵を見つけた。君はそれを使って扉を開けた。➡56

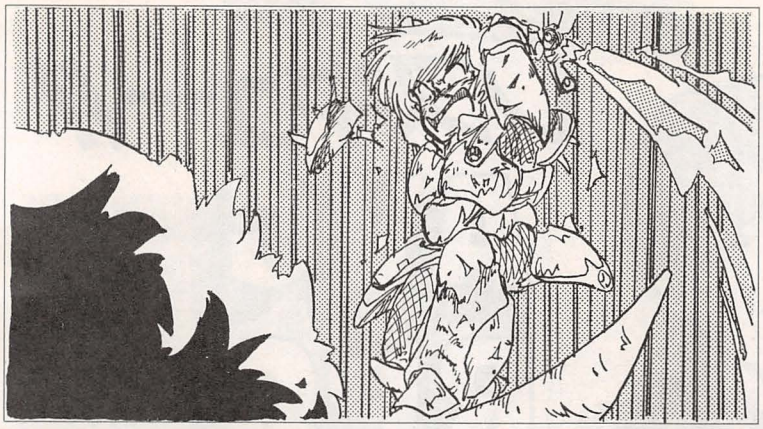
55 銀の鍵には「47」と彫ってある。
他に何か買いたいなら➡70
買わずに北へ行くなら➡63

56 すると，巨大な部屋にでた。部屋の西のほうに巨人が座っている。奴こそ「闇の魔王」だ!!君は静かに近ずいていった。そのとき魔王の口が開いた。「小僧!キサマは俺を倒して財宝を取りもどそうと考えているようだが，そうはいくか!お前は俺を倒さないかぎり二度と地上にはでれないのだ!!」と言うとあたりは突然闇につつまれた。➡25

57 広間にでた。と何かが近ずいてくる。「ヒューン!」突然，君の背タケの２倍もある剣が襲ってきた。戦え!!－魔剣・ＳＫ37－「勝った」と思ったら，粉々になった魔剣のうしろからアルネフ・ジュヌスが現れた。奴はケタちがいに強いぞ!!戦え!!－アルネフ・ジュヌス・ＳＫ46－もし勝ったら➡38

58 君は光球を投げつけた。すると，ぱっと明るくなった。奴は長剣を構えていた。
「時の薬」を持っている➡73
持っていなかったら➡40

59 突然うしろからなぐられ，君は気絶した。目を覚ますと見覚えのある通路にいた。



とりあえず北へ行く。➡35

60 奴はついに息絶えた。さあ銅の扉を開けよう!!銅の鍵を持っていたらその番号を逆から見た番号のところへ行け!
なければ立ち往生でGAME OVER

61 鍵を差し込み，回すと扉が開いた。いざ行かん!!➡68

62 また部屋があった。中央には鳥のブロンズ像がある。かなり大きいゾ。どうする？
調べる➡83
す通りして西の扉に行く➡33

63 T字路にぶつかった。どちらへ行く？
北➡27　東➡51

64 卵を振るとガチャガチャと鳴る。開けると金貨が8枚入っていた。もらっておこう。これからどうする？
パンを食べる➡34（肉は腐っていた）
部屋をでて北へ行く➡31

65 闇の中では「闇の魔王」の姿すら見ることもできない。君は殺された。
GAME OVER

66 「ユーナルは黒魔術師アルネフ・ジュヌスの息子で，アルネフの近くに住んでいる」と書いてあった。君は部屋をでた。すると二つの扉があった。どちらへ行く？
東➡13　西➡36

67 君は急いで礼拝堂から北へ行く通路を進んだ。通路は三つの扉がある場所で終わった。どの扉に入る？
北➡81　東➡13　西➡36

68 広い墓場にでた。石の十字架が無造作に並び，石碑もちらばっている。どちらへ進む？
北➡9　北東➡88　東➡14　西➡24　北西➡23

69 扉を開けるとそこは狭い部屋だった。目の前に長剣がある。これは，伝説のウェルズランドの聖剣「飛龍の剣」だった。君は剣を手に入れた（SK＋8）。これからどうする？
ここをでて「悪魔道」を進む➡32
もとの道へもどる➡77

70 開けて入ると中には職人がいた。「いらっしゃい！まけとくよ」と言って品物を並べた。何を買う？
銀の鍵（金貨7枚）➡55
銀の楯（金貨8枚）➡86
銀の剣（金貨10枚）➡19
何も買わないならここをでて北へ➡63

71 老人に話しかけると友好的に答えてきた。そして北の扉を指差し「この扉の向こうに宝があります。持っていってください」と言うと君に鍵を渡した。これからどうする？　行く➡93
もどってさっきの通路を東へ進む➡2

72 扉を開けると老人がいた。君を見ておどおどしている。
話しかける➡71　扉を閉めて東へ➡2

73 君は薬を飲んだ。すると魔王の動きが遅くなってきた。決着をつけろ!!－闇の魔王・SK46－勝ったら➡92
（※ただし，魔力は使えない）

74 通路がわかれている。どちらへ行く？
北➡3　北東➡27

75 「アルネフ・ジュヌスは悪魔道師。時の薬を持っているらしい」と書いてあった。君はここをでた。今度はどちらの扉をためす？　東➡13　西➡36

76 羊皮紙には「アルネフ・ジュヌスには近よるな！」と書いてあった。これからどうする。銅の鍵を買う➡30　ここをでて東へ行く➡22

77 君は悪魔道を引き返し北へ進む。➡12

78 銀の扉は音をたて開いた。さあ行け。➡90

79 扉があったので開けて入った。すると突然，向かい側の扉と入ってきた扉が閉まって開かなくなった。よく見ると壁に赤と黒の二つのボタンがあった。そこに，（A「扉を開けるにはどうすればいいの？」B「赤を押してほしいと思うはずがないわけでもないとは言わないでもないことではないから」A「なぜ？」B「1×1は1にならないから」）と書いてある。
どちらを押す？　赤➡11　黒➡48

80 君は慎重に降りる。➡16

81 なんと，中は書物庫だった。「一つしか読んではならぬ」と書いた看板がある。君は見たい本を絞った。どれを読む？
「円形室」➡29　「ユーナルとアルネフ」➡66　「アルネフ・ジュヌスの謎」➡75
「死のワナの部屋」➡52

82 なんとつり天井だった。君は圧死した。
GAME OVER

83 突然，ブロンズ像が動いて君に攻撃してきた（ST－5）。戦え!!－ブロンズの鳳凰（ほうおう）・SK40－もし勝ったら➡44

84 ここを去る。どこへ行く？
北➡28　北東➡4　東➡9

85 中は道具屋だった。何か買おう。
赤の光球（金貨10枚），銀の十字架（金貨7枚），金の小像（金貨11枚），青マント（金貨3枚）
君はここをでて北へ向かう。➡37

86 この楯を使うとSKが3あがる。他に何か買いたければ➡70
ここをでて北へ行く➡63

87 この場合，特別に経験値としてSKを3あげられる。ここをでてどちらへ行く？
東➡57　西➡77

88 地の底から不気味な笑い声が聞こえる。君は急いでここを立ち去る。
北➡5　西➡9　北西➡4

89 君は，壁の暗号を解読して西の扉を開けることができた。進め!!➡26

90 君は東側に細い通路があるのに気ずく。「悪魔道」と壁に彫られている。
行ってみる➡91　やめて北へ進む➡12

91 ずーっと進むと南北に扉がある。北の扉は鉄でできていてがんじょうそうだ。どうする？
南の扉➡69　北の扉➡18　無視して先を急ぐ➡32　もどる➡77

92 君はついに闇の魔王を倒した!!北にある扉を開けるとヴェルズランドから奪った財宝が隠してあった。これでヴェルズランドに平和がよみがえるだろう。
END

93 地下道は長々とつづく…。だが決して君は財宝を見つけることはできない。なぜなら，ここは，はじめも終わりもない永遠の通路なのだから。
GAME OVER

94 ここは礼拝堂だ。神父がパイプオルガンを弾いている。どうする？
聞く➡43　ここをでる➡67

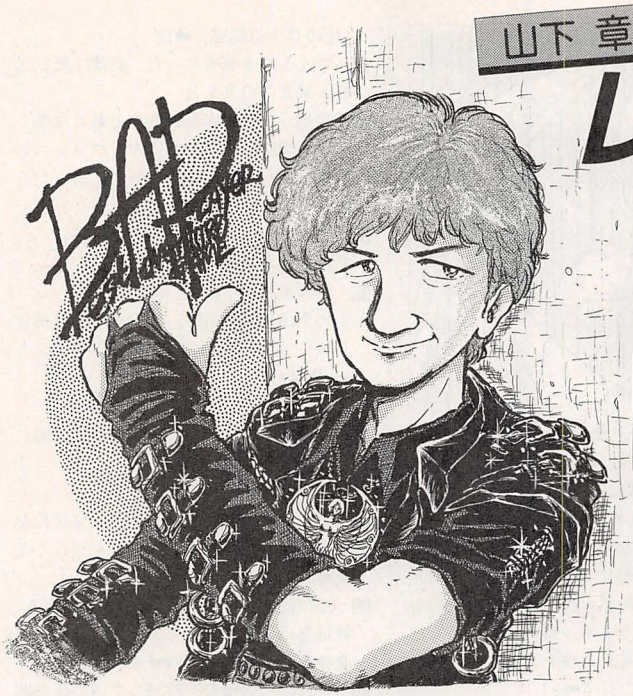
●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部　SUPERsoftコーナー「ペーパー・アドベンチャー」係



山下 章とレスキュー隊の 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。

今月は，レスキュー隊の諸君が大活躍をしてくれて，Q＆Aコーナーでは，ほとんどボクの出番がなくなってしまった。

だけど，レスキュー隊がモーレツにがんばったのには，ちゃんと理由がある。そう，今月のレス・アベでは，みなさんお待ちかねのレスキュー隊隊員第２次募集があるからなんだ，ベーマガで原稿を書いてみたい，ベーマガの仕事を手伝ってみたいと思っている諸君は，あとの応募規定をよく読んで，どしどし応募してちょうだいな。

ボクも新しいレスキュー隊の人たちと仕事ができるのを楽しみに待ってるヨ！

今月のお答え番

レスキュー隊No.１　私をスキーに連れてって清水（清水　毅）
No.４　ロッキー引本（引本高征）
No.５　委員長尾林（尾林安政）

AVG編

Q こんにちは，山下先生。ボクは，ＰＣ－8801ＦＲで『リバース』をやっています。それで，右の塔の１階にある地下室みたいな所に入ったんですけど奥に進むとドロ沼みたいな所に落ちてでられなくなってしまうんです。どういうふうにやれば脱出できるのでしょうか？　持ち物は，がれき，つた，ナイフ，頭がい骨，だけです。

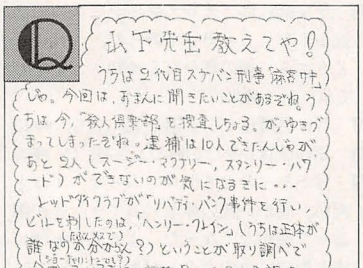
〔埼玉県本庄市・小松　忍14歳〕

A ハーイ，やっと登場したじゃない！のレスキュー隊No.４のロッキー引本です。

つい先日までベーマガ編集部にこれなかったのは，オレの宿命のライバル，ブラック団のブルースとの決着をつけていたからなのだ。やっと一息ついたので，これからバリバリ，みなさんの質問に答えていくヨ！どうぞよろしく！

それでは本題に入るけど，小松君が悩んでいるのは，地下室に入って少し進んだところの面だよね。そこでドロ沼に落っこちたときに，キミはまわりをちゃんと見たかな？　よーく見てみると，何かのすき間があるはず。そこに，キミの持っているアレをぶっさせばいいんだ。ホラ，見事に沼から脱出できたでしょう。このへんはまだまだ序の口だから，小松クン，がんばってみてネ！

Q



〔神奈川県横浜市・麻宮サキ15歳〕

A 「私は西脇だ。サキ，こんなところで何をやっているんだ。このようにわからない場面があるときこそ，仲間と力をあわせて事件を解決しなくてはならないのだぞ」「そうですわ，サキさん。この部分がわからないのなら，なぜ私かお京さんに聞いてくださらないのですか？」「そうだぜ，サキ。殺人倶楽部ならあたいが解いてるんだぜ。いいかサキ，証拠品は全部そろってるんだから，あとは取り調べが足りねえ～んだよ。今までつかまえたやつらを，徹底的に調べまくるんだよ。そうすれば，きっと残りの２人をつかまえることができるぜ」

「さあサキさん，３人で力をあわせて，殺人倶楽部を解きましょう」「エヘッ，２代目！，３代目スケバン刑事，風間　唯も２代目を応援しちょりますけん，がんばっちょくり！」

Q 山下大大大先生！　『道化師殺人事件』でお聞きしたいことがあります。ＰＣ－8801ＦＨでプレイしていて，持ち物は，警察手帳，ナイフ，手紙，書類，バケツ（エサが入っている），くぎぬきです。質問は，団長がどこにいるかということです。団長の写真がないので，団長の絵を取ろうと「エトル」と入力してもダメでした。どうか，お助けを！

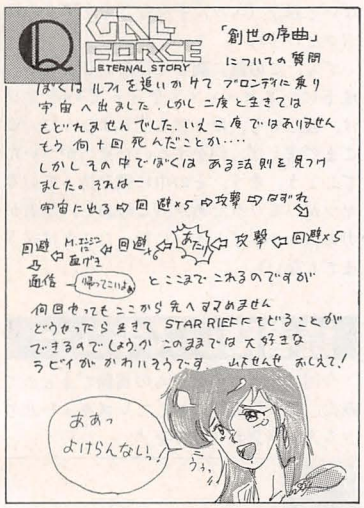
〔石川県金沢市・西野純平12歳〕

A 西野クン，べつに写真を持っていなくたって，団長を捜すことはできるヨ。人を捜すときに，誰かに聞いてみるってのは，よくあるトリック。

でも，団長がサーカス小屋の中にいるとは，限らない。パーマンだって，いつも家にはいないもんね（関係ないけどさ）。

じつを言うと，団長は，ある場所でくつろいでいるんだ。くつろげる場所といったらだいたい見当がつくよね！　そして，そこに行ったら，スケバン刑事のごとく桜の大門を見せて団長のことを聞けばOK！

（山下：でも，この先はまだまだ長いゾ。よし，『源平討魔伝』の安駄婆（ばあさん）の声で，西野クンにメッセージを送っちゃおう―「サキハナガイ!!」。ムムッ，まだ行があるな。それじゃ『道化師』にちなんだダジャレをひとつ。「どけ！視察ジジイ犬！」――お粗末サマでした。）



〔新潟県栃尾市・福岡英樹16歳〕

A ブロンディに乗ったのは，いいけれど，もしかしたら福岡君はブロンディの操作方法を知らないんじゃないかな？まあ，もし知っていても，操作はできないけれどね。じつは，ブロンディは，どうにかしてオート・スタートさせなくちゃいけないんだ。このヒントは，ビデオをしっかりと見ていればわかるはず。まあ，ブロンディに乗りこむ前に，よーく周囲を調べてみてほしい。そうすれば，きっと生きて帰ってこれるにちがいない。でも，そのあとには，大きな悲しみがキミを待っているんだ……。

Q 山下さん，たぁ～すけて～！もう古くなった『暗黒城』についてなんですが，鏡のひとつ前の暗闇そのものの敵の場面について教えてください。ここで矢を使ってもいいのですか？ユリアは「暗闇に勝つには？」と言っているので，「光」「太陽」「火」など明るいものを入力してみたのですが，ダメでした。もう，かれこれ1か月半は考えています。ど～か，力をお貸しください。これが解けないと受験に身が入りません。

〔東京都国立市・三浦百恵ちゃんちの近くだよぉ～ん15歳〕

A 引本クンに代わって，この質問には，レス・アベ初登場，レスキュー隊No.5の尾林安政がお答えしよう。まず，なぜボクが今までレス・アベに顔をだせなかったかというと…。

死んだ……。はっきり言って，この地獄の1か月間をよく乗り越えたと，つくづくテラリンと呼ばれた自分の耐久力に感心してしまう。なにしろ，中間テストが終わったとたんに，合唱コンクール。毎日の歌の練習が終わったと思ったら，文化祭の計画。ホッとひと息つく暇もなく期末テスト……安うけあいしすぎて，いろいろな役員をやっている自分がニクイ！――とまあ，言いわけはこのへんにして，本題に移ろう。

なつかしいそのAVG『暗黒城』。キミが悩んでいるその場面で矢を使っちゃうと，あとで困ると思うヨ（ボクは，そこで矢を使ったことはナァ～イ）。じゃあどうすればイイか。そこでは，自分の力（魔法）を最大限に利用するのだ。キミは何だって作れるんだから，コイツを倒す物ぐらい，モンカフェと同じくらい簡単に作れるはずだヨ。

RPG編

みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.Ⅰの清水　毅です。

このお正月には，話題のRPGが目白押しでやって来るね。『ハイドライド3』『ソーサリアン』『マイト＆マジック』『ゼリアード』『ティル・ナ・ノーグ』など，その他にもいろいろあるので，また眠れぬ夜が続きそう。でも，みんなの質問にビシバシ答えられるように頑張らなくちゃ！

みんなからのおハガキ待ってるよ！

Q ぼくは，PC－8801SR版の『女神転生』をやっていますが，どうしても善の世界と悪の世界をつなぐ「Daath」に行けません。

RPGの神，清水様！　ど～か教えてちょ。

〔高知県香美郡・安岡政則？歳〕

A RPGの神と言われては，答えないわけにはいかないじゃない！（山下：ノリやすいタイプだネ。）「Daath（ダート）」は，善の世界と悪の世界を結ぶ11番目のセフィラー。ここと通じているセフィラーは三つある。「Chesed（ヘセド）」「Binar（ビーチ）」「Kether（ケテル）」がそれだ。つまり，これらのセフィラーから「Daath」に行けるわけ，安岡君は，もうこれらのセフィラーに行ったと思うけど，そのときに通路があるのにどうしても入れないという奇妙な体験をしなかったかな？　その通路が，「Daath」への入口なのさ。それじゃ，どうすれば入れるかというと，中島の忠実なる下僕（しもべ）「ケルベロス」を呼びだして通ればいい。

なお，「Daath」は「ケルベロス」でないとフロア間の往来ができないから，注意してね！　（もっとも，ケルベロスにとって有効なアイテムがいっぱいあるから・・・）。

Q "崇高な心（セブンセンシズ）"，それが，ムウが俺たちに語ってくれた"小宇宙（コスモ）"の本質でした。俺たち青銅聖衣よりもはるかに強大な黄金聖衣を倒すには，"崇高な心（セブンセンシス）"に目覚め"小宇宙（コスモ）"を最大限に高めての一撃が必要なのです。

でも，この"十二官（ウルティマ）"を突破するために一輝が，氷河が，瞬が，そして俺までもが倒れてしまい，"教皇（しゃほん）"の間には星矢1人でしか乗り込めなくなってしまいました。"教皇"を倒すには，今までよりもはるかに大きな"小宇宙（コスモ）"が必要でしょう。そのためには，星矢に完全な"崇高な心（セブンセンシス）"に目覚めてもらうしかないのです。

お願いです，清水老師。倒れてしまったこの紫龍に代わって，星矢を究極の小宇宙，"崇高な心（セブンセンシス）"へ，勝利へ導いてやってください。

〔熊本市・春日恭介改め，紫龍18歳〕

A 紫龍よ，そなたの願いはしかと受けとったぞ。よいか，セブンセンシズすなわち"崇高な心"とは，気高いことを示す徳なのじゃ。

だが，この徳をあげるのは容易ではないぞ。というのはのう，紫龍，この徳だけは身に付けかたをブリタニアの住民から聞くことができないからなのじゃ。

ところで，神殿を見つけることができたかのう？　そなたの口ぶりからすると，もうルーンとマントラを見つけているようじゃから，わしは冥想を行なうことを勧めるぞ。

他の徳でもそうであったように，周期を深めることに何がしか手掛かりが得られるじゃろう。そして，この世界を治める"ブリティッシュ王"に"崇高な心"について，もう一度たずねてみるがよい。

わしが知っているのはこれだけじゃ。

紫龍よ，星矢にそう伝えてくれ。そなたらが，目覚めるのを楽しみにしているぞ。

Q 清水さん，こんにちは。ボクは，FM-77AVで『ウルティマⅣ』をプレイしています。

そして，パーティも全員そろい，七つの徳について聖者となりました。しかし，どうしても『名誉』のルーンが見つかりません。「街の南西に埋まっている」という情報は聞きました。だけど，そこに行ってみると魔術師がいてどいてくれません。

どうしたらいいのでしょう。どうか，良きアドバイスを・・・。

〔兵庫県伊丹市・三井宣志？歳〕

A おいおい七つの徳まで聖者となっているのに「名誉のルーン」が見つからないって？　それは，激

アマだぜ（激辛があるんだから，こういう表現もいいでしょ）。

いいかい，「街の南西に埋まっている」というのは，その付近に埋まっているということ。つまり，魔術師を倒してその下を探ってみても何も見つからないのさ。

ヒントを言えば，謙譲のルーンと同じように，情報の場所よりもホンのチョビッとだけずれて「名誉のルーン」は埋まっているのだ。くれぐれも，魔術師を倒すような，聖者の道を踏みはずす行動は取らないようにね。



〔長崎県諫早市・森　大志14歳〕

A オッと，ラトナ。いきなりビックリさせるなよ。そういえば，『ディーヴァ』なんてえらいひさしぶりじゃない（もう発売されて1年になるもんね）。でも，このことに関しては，まだ答えてなかったもんね。

ズバリと言ってしまうと，全艦隊を星系No.2の星に集結させるのだ～っ。そうすれば，クリシュナからお目当てのものがもらえるよ。だけど，もらうのはゲームの終盤になってからのほうが良さそう。なぜかといえば，全艦隊を星系No.2に集結させるということは，自分の植民星系をガラ空きにすることを意味するからなのさ。そのときに帝国軍からの攻撃を受けてしまうと・・・もうあとの祭りだからね。

そうそう，年末となるといつでも話題になるT&Eソフトだけど，『カリユガの光輝』がもうすぐ発売されるね。今後は，アクティブな要素を無くし，完全シミュレーションとなるらしいけど，ボクにとっては，とにかく楽しみなソフトの一つだ。

何せ，これで『ディーヴァ』が完結するんだからね。

T&Eソフトのみなさん！　期待してますよ！

Q 清水さん，こんにちは。ボクは，PC－88SR版『イース』をプレイしています。山下先生の別冊「チャレンジAVG&RPGIII」を買い，そのおかげでゲームも大詰めを迎え，ついに宿敵〝ダルク＝ファクト〟の部屋まで来れました。

しかし，〝ダルク＝ファクト〟は予想以上に強く，ヤツの不思議なマントの前にボクは手も足もでません。攻撃はできるのですが，ダメージがほんの少ししか与えられないのです。

やはり〝レア〟のいう「クレリアという金属でできた剣」を見つけてないと倒せないのでしょうか。

今，持っている武具は「フレームソード」「バトルアーマー」「バトルシールド」（スペースハリアーのボーナス・ステージの別名ではありません）です。

どうか〝ダルク＝ファクト〟の攻略法を教えてください。

〔東京都品川区・〝中〟は倍付け21歳〕

A 最初は，誰もが頭を悩ませる〝ダルク＝ファクト〟の攻略法だけど，これについてはヒントだけしかあげられないなぁ。だってズバリと答えてしまったら，「ゲームを解いた」という充実感を半減させることになりかねないからね。

ボクも〝レア〟からメッセージを聞いたとき，チョットだけは「クレリアソード」という剣を見つけてから〝ダルク＝ファクト〟を倒すんだと思ってた。だけど，そんなものは塔内のどこにも落ちていない。

それではどうすれば・・・そもそも，「クレリア」とは一体どんな金属なんだろう。

取りあえず「イースの本」を読んでみてごらん。「クレリア」についてのことが書かれているね。その中でも「第3巻，〝ダビーの章〟」の以下の文章がポイントとなっている。

我々は，クレリアを地下深く封じる。あれに手をだしたとき，この世にわざわいが舞いもどるだろう。

地下深く封じられたアイテムがあったでしょ。あれが，「クレリア」でできているのだ。オマケに，〝ダルク＝ファクト〟は，「クレリア」を苦手としているから，「クレリア」でできているアイテムをすべて装備していればきっと倒せると思うよ。

これで，『イース』についてのほとんどの謎は紹介できたわけで，もう誰もがこのゲームを解けるだろうな。

See you again.！

Q MSX2版『レリクス』の鍵の取りかたがわからないよ～！フラッシュを使うガイ骨（正体を現したあと）も倒したのに……。というわけで，どうかヒントを教えてください。

〔東京都田無市・吉祥寺の赤鬼？歳〕

A ハイ，またまた再登場しました，No.5の尾林です。さて，鍵と言えば，いつもRPGやAVGで悩まされるアイテム。『ハイドライドII』や『アルファ』（ちょっと古い），それにこの『レリクス』でもけっこう悩んでいる人が多いようで，ボクも学校でH.Oクンから質問されたりしたものだ。

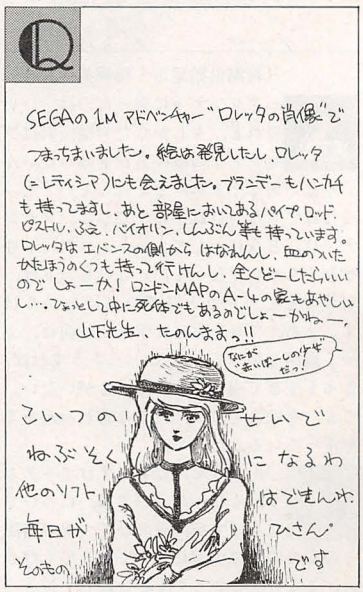
鍵を捜すためのコツは，やっぱり1画面1画面のキビシイCHECK。そして，このタイプのRPGでは，クサイところを徹底的に調べる必要がある。

さて，答えにうつると，キミは全部の敵を倒したかな？　この『レリクス』ってゲームは，とんでもないことに，敵を殺すとそれだけすべてのキャラが好戦的になり，最終的にゲームが解けなくなってしまうことがある。END寸前で，ウサギみたいなヤツに乗り移って，泣いている人も少なくないと思う（エッ，そんなことをするのはボクだけ？）。

でも，この鍵に関してはだいじょうぶ。地下にいる×××××を守っているヤツは，殺しても，乗り移らずにすむんだ。ここまで言えば，何をするのか見当がついたでしょう。そう，その中に鍵を持っているヤツがいるワケだあ!!（このあと，筆者が力の入りすぎでトイレに行ったことは言うまでもない）。

読者間レスキュー

今回は，セガのゲームの質問でまとめてみた。以下の質問に対してレスキューができる人，至急おハガキを！



〔佐賀市・沙那？歳〕

Q おれっちは今，セガの全機種用の『ブラックオニキス』で，カラー迷路に足……じゃなかった，手をやいているのだ！　読者のみなさん！ホラ，キミだよ，キミ！　色の順番教えて～!!

〔京都府長岡京市・木村俊弘13歳〕

読者の広場



〔北海道函館市・KUSARI15歳〕

山下：あいかわらずとどまるところを知らない，ジョジョネタ・シリーズ。おかげさまで『チャレンジ！AVG&RPGⅢ』は好調な売れ行きで，すでに増刷したくらいだ。それにしても，「ミハー」ってのは，何ざましょ？



〔千葉市・草薙　勉13歳〕

山下：「ああ！　う……美しすぎます！」というフレーズをうまく利用したね。たしかに『ミスター味っ子』もオモシロイけど，裏番組の『少女コマンドーいづみ』も捨てがたい。『味っ子』がオーバーなのは，日本サンライズが制作を担当しているからなのさ！



〔東京都八王子市・泡希詩16歳〕

山下：ハイ，ボクはマスターシステムを買いました。FM音源でプレイする『ファンタジーゾーンII』。はモウ迫力もの。それに，机の上にならんだ，日本版と海外版の2台のマスターシステムも，これまた迫力もの。



〔新潟県白根市・山田宜和14歳〕

山下：こりゃまた，ヘビーなネタだンと！　ボクがもしもドラゴンボールを七つ集められたら，願いごとはやっぱり，南野ちゃんとお付き合いすることかなあ。デートのときに，ボクのために『秋のINVITATION』を歌ってもらえたら，も一死んでもいい!!



〔滋賀県甲賀郡・あらまんにゃ？歳〕

山下：ホッホー，先月の『リンかけ』につづいて，車田正美の『風魔の小次郎』ですかい。だけど，『ハイドライド3』だけで決着がついたと思ってもらっちゃ困る。ファルコムについて，あのRPGの続編という隠し玉があるんだから……。



〔岡山県倉敷市・カミュー15歳〕

山下：ムゥ，すでに連載が終わった『プレゼント・フロム・LEMON』をネタに使ったのが，ポイント高い。髪を切ろうと切るまいと，南野ちゃんはやっぱり南野ちゃん。ボクの気持ちは変わりませんしぇん。にしても，髪を切ったってことは，失恋したのかなあ。気になるなあ。



〔三重県・んけしろ14歳〕

TOMMY：なんだかわからないが，ミョーにおかしいギャグ。早い話，まん中のコマのダジャレは，どうでもいいんじゃないだろうか。そこに，今ではダレも覚えていないようなハートさまを配したところに，んけしろの人間ばなれしたセンスがウシガエル，いや，うかがえる。



〔新潟県栃尾市・Dowik kyariver14歳〕

山下：フン，その程度で勝ったと思うのはアマイぜ！「くれ！　塩，ザル，うすくプレシオザウルス」「潜ぐりて～！　リアス式海岸（グリテリアス）」「デブのカーディガン（デスガーディアン）」「死んでみる？（シーデビル）」――どうだ，まいったか！



〔埼玉県朝霞市・芦田典良14歳〕

山下：ウン，こりゃ1本取られた！ザブトン3枚あげちゃおう！
それにしても，芦田クンは見事に毎号連続で載っているね。今月はよしりんからの手紙がなかったから，読者の広場大賞レースは芦田クンの独走に終わるのか？
（そんなのないってば！）



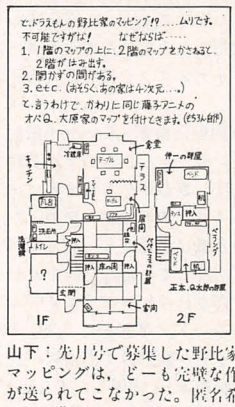
〔東京都台東区・Kyoe 15歳〕

山下：先月につづいて，女性ダジャラー，おKyouちゃんの登場だ。わざわざロゴをデザインし直したのが，掲載のポイント。それでは〝バラ〟にちなんだダジャレをひとつ。麻雀をしているときに，思わず叫ぶ言葉――「配牌バラバラ！」（HYPER―バルバーラ）



〔愛知県蒲郡市・杉浦利博？歳〕

山下：へへ～，これはもうただただ謝るしかありやせん。「どうもありがと」――オッと，これじゃワンダーモモだ。「あれま，どったの？」――ちがう，それじゃルパンだって。「決まってんだろ，そんなこと！」――これが謎を解くための鍵となることだろう。フフフ…！



〔千葉市・匿名希望？歳〕

山下：先月号で募集した野比家のマッピングは，どーも完璧な作品が送られてこなかった。匿名希望クンは代わりにオバQの大原家のマップを送ってきてくれたけど，野比家だって不可能なはずはない。引きつづき募集するので，マッピングのあらゆるテクを駆使して（？）マップを完成させてみてほしい。

秘 ボクが見つけた『チャレンジ！AVG&RPGIII』の秘です。

〈表紙編〉

・中央の少年が手にしている人形の顔は，山下先生のものだ。

〈イース編〉

・103ページのアイテム・インフォメーションで，偶像だけがイラストになっている（91ページも同じ）。

〈その他〉

・各ゲームのレビューのページの“これが画面割りだ！”または“これが画面構成だ!!”と書いてあるとなりに，ダジャレが書いてある（うる星のところが最高！）。〔宮城県泉市・松村　光14歳〕

山下：まだまだ秘はあるよ！　究極の秘を見つけられるのは，はたして誰か!?

Q ずーっと前から思っていたことなんですが，山下先生とMSX『はーりぃふおっくすスペシャル』とは，何か関係があるのでは？

例①：橋をかけたとき，「不思議な手品のように橋がかかりました」とでる。

②：リール神社のある町に，山下第1，第2牧場というのがある。新田恵美という人がでてきて「馬のロープをほどいちゃだめよ」と言う。モモコという人もでてくる。

——とにかく，山下先生に関連のあることばかり。これには絶対に答えてください！〔宮城県遠田郡・

涌中剣道部のいんけんバタリアン12歳〕

山下：コレはボクに関係があると言うよりも，むしろプログラマーの人がボクと同じミーハーだということなんだろうね。でも，「山下牧場」なんてのがあるってのには，イヤ～，驚いた，驚いた。

発見 発見！　ベーマガ1983年10月号から1984年6月号までのScotch（住友スリーエム株式会社）のフロッピーディスクの広告にでている人は，あの中山美穂さんに似ているのですが，同一人物じゃないでしょうか？（青いレオタードの変型したみたいなヤツを着ていて，フロッピーディスクを持った女の子の写真です）。

〔福岡県宗像郡・Random田村？オ〕

山下：ピンポ～ン，正解です。美穂ちゃんは「毎度おさわがせします」に出演する前に，スコッチのモデルをやったり，某L誌の表紙にでたりと，わりとパソコン関係で活躍していたんだ。それが今じゃ押しも押されぬビッグ・アイドル。音楽にうるさいアノYK－2氏が，「彼女には，アイドル歌手の中ではズバ抜けた歌の素質がある」と評価したくらいだから，こりゃホンモノだぜ！

災 10月31日の山下先生のトーク&サイン会」は，とんだ災難でした。ボクは，第1回のときに会場に1番に入った，赤いネクタイにブレザーを着た中学生です。そして，スピーカーの近くにすわったのですが，これがいけませんでした。最後に『スペースハリアー』を聞いたときに，いきなり「ビリッときたああ」になってしまいました。

〔東京都荒川区・小野田晃治13歳〕

山下：そりゃ悲惨だったね。今度は体にアースをつけて，イベントに参加してみれば？

告 ついにHYPER－バルバーラ姫著のワルキューレ本が完成した！　ハイテックの別冊として表紙もフルカラーで，なかなかのデキに仕上がってる。この本を購入するための申し込み方法は次号でご紹介するとして，来たる冬のコミケで，全国に先がけてワルキューレ本を独占販売することになった。ベーマガ・ライターズもかなり集まると思うので，東京近郊のみなさんは，ぜひ遊びにきてね。今年の冬コミはワルキューレ本！——これで決まりだぜ!!

日時：12月27日(日)

場所：東京流通センター（JR浜松町駅よりモノレールで約10分）

発表 10月号のフリートークボード1周年記念テレホンカード・プレゼントの当選者発表！

愛知県知多郡・小野田幸司クン，神奈川県川崎市・奥田真弓ちゃん，青森県中津軽郡・葛西光治クン，愛知県豊橋市・三谷哲史クン，大阪市淀川区・徳永康一郎クン，大阪府松原市・霧島早苗ちゃん——以上，6名のみなさん，おめでとさん！

レスキュー隊隊員第2次募集開始！

さあ，いよいよレスキュー隊の2次募集がやってきた！　もう，いまさら説明はいらないだろう。レスキュー隊というのは，ベーマガ・ライターズの予備軍だ。はじめのうちは，ペーパー・アドベンチャーのチェックやレス・アベの原稿，サンプル・ソフトのプレイなどをやってもらうけど，経験を積んでいけば，No.1の清水クンのようにライターとしてもひとり立ちできる日がやってくる。今回の募集では，即戦力になるような年令の高い人も採用する予定なので，我こそはと思わん人は，どしどし応募してほしい。キミがベーマガで原稿を書けるかどうかは，キミの才能&努力しだいなのだ!!

応募規定

①自分が今までに解いたことのあるAVGとRPGの全タイトル名

②400字づめ原稿用紙1～3枚程度で，「今のパソコン・ゲームに思うこと」という題で原稿を書く

③自分の写真

以上，①～③を同封のうえ，住所・氏名・年齢・職業(学校名)・電話番号を明記して，下のあて先まで送ってくれ。

また，No.1の清水クンは，応募の際に『ザナII』全マップと『ハイドライドII』終了認定証9番のコピーを，No.6の南クンは，『ザナII』全楽譜を同封してきて，レスキュー隊に選ばれた。今回でも，そうしたキミの努力の成果を同封してくれるのは大歓迎だ。ゲームを解いたときのデータ，マップ……etc.と，そこはキミの考えにまかせる。とにかく，真剣にベーマガで原稿を書いてみたいと思ってる人たちの応募を待ってるゾ！

あて先

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社出版部マイコンBASIC
マガジン編集部「レスキュー隊隊員第2次募集」係まで。〆切り：88年1月末日

レスキュー隊隊員五つの心得

一、山下隊長はもちろんのこと、ベーマガ編集部内で会う方々に対し，あいさつを忘れないこと。

一、与えられた仕事は最後まで責任を持ってやり通すこと。決して弱音を吐いてはならない。

一、自分がレスキュー隊員であることを自覚し、誇りに思い、慎しんで活動に励むこと。

一、自分が新人であるという初心を忘れないこと。隊長や編集部の方々のお使いには，にこやかに了解し，すみやかに行かねばならない。

一、常日ごろからAVG,RPGに接し，理解し，新分野獲得の日まで，次々と解きあげていくこと。

以上，五項目をレスキュー隊隊員の心得とする。

レスキュー隊No.1 清水　毅

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

ファンタジー通信

特別企画「ガルフェスの洞窟」

手塚 一郎

生命，それは悲しき宿命。黒き雲が，空を覆いつくすように，終わりをもたらす。

死，それは永遠の生命。静かな線が，大地に広がるように，永遠の静をもたらす。

光，それは人々の夢。宇宙が終わりを知らぬように，無限に広がり続ける。

闇，それは人々の心。大海の底のように誰にも知られることのない空間。

水，それはすべての源。すべてが，水からはじまった。

大司教アフレード・トルース・プレイナー

『水の物語』より

〔福島県郡山市・天照大神〕

ごあいさつ！

こんにちは，ベーマガ編集部のハイ・プリーストこと手塚一郎です。どうにか「ファン通」も無事に1周年を迎えることができました。これも，読者のみなさんの御支援と，たくさんのお手紙の賜物です。本当に，どうもありがとうございます。これからもガンバリますので，よろしくお願いします。

さて，今月はいつもとは趣向を変えて，読者のみなさんが参加して楽しめるように「ファン通・RPGもどき」というのを作ってみました。

MRPG——メイル・ロールプレイングゲーム：手紙のやりとりによって行なうRPG——をプレイしたことのある人ならわかってもらえると思いますが，要は非常に簡略されたRPGとでも考えてください。

全国規模で行なわれる冒険，キミは生き残ることができるかな？

プロローグ

ダークエルフ——それはエルフのみで構成された傭兵（ようへい）ギルドのこと。傭兵とはいっても殺しはもちろん，報酬によっては戦闘インストラクターや子守り（？）までこなしてしまうプロフェッショナルだ。

先日，この組合に入ったキミは仕事がなく，イライラしている。ダークエルフとはいえ，仕事がなければ食っていかれないのである。

そこへ依頼が入った。なんと邪神官ガルフェスを殺害してくれというのだ。ガルフェスのことは知らないが，10万ラピスという莫大な報酬からも，この依頼がどれ程困難かはわかるだろう。

それでも行かなくてはならない。なぜかって？キミもダークエルフだからさ。

キャラクターを作る

まずは，キミを構成する四つのパラメータ（体力，強さ，技術，素早さ）を決めよう。キミに与えられるポイントは10だ。これを分配して，自分だけのキャラクターを作るのである。

- **体力**……文字どおり，キミのキャラクターの体力を表す。これが0になると死んでしまう。
- **強さ**……キャラクターの強さを表す。この値が多いと戦闘が有利になる。
- **技術**……隠された物を捜したり，戦闘に微妙な影響を及ぼす。
- **素早さ**……敵の攻撃やワナを回避するときに関係する。

これで，四つのパラメータについてはわかってもらえたかな？　それでは与えられた10ポイントを自分なりに分配してみよう。ただし，0（ゼロ）はダメ。つまり，最低でも1ずつは分配するように！

あとはキャラクターに名前を付けて完成だ（名前は10文字以内）。

ガルフェスの洞窟

キミの冒険する洞窟は大きくわけて六つのブロックから成り立っている。まずは，それらのブロックについて説明していこう。

A:**大広間**……洞窟に入って最初にでるのがココだ。常に何らかの怪物が見張りを務めているという。

B:**礼拝堂**……　邪神を崇める彼らには，かかせない場所だ。清められたものしか入れないらしい。

C:**武器庫**……多くの武器が納められていると聞く。それだけに他の場所よりも警備が厳しいとか……。

D:**地下墓地**……たくさんの死者が埋められている墓場だ。名ばかりの邪神を信じるばかりに成仏できない者もいるらしい。

E:**大食堂**……邪教の信者とはいえ食事はする。洞窟の中で唯一くつろげる場所なのだろう。

F:**宝物庫**……邪神の名を借りて，私腹を肥すガルフェス。その財宝は，ここに貯えられているといわれる。ガルフェスにしか立ち入ることができないらしいが……。

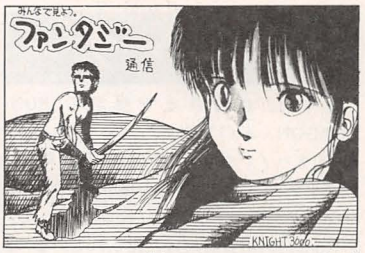
と，こんな具合だ。必ず通過しなければならないのがA（大広間）とB（礼拝堂），そして残るC～Fまでの内の1か所。もちろん全部通過してもいいわけだし，どの順番で通過するのかも重要だ。

（例）A→B→F

C→E→A→D→B　など

多くのブロックを通過すれば，アイテムなどが手に入る確率が高いけど，体力を減らしてしまう危険性もある。この辺は，キミのカンに頼って決めるしかないだろう。

キミの決めたルートをまわり終わったらついに邪神官ガルフィスとの対決だ。こいつは今までの敵とは比べものにならないぐらい強い！　体力を温存して挑め！



［京都府・KIGHT3000？才］

参加方法は？

ハガキにキャラクターの名前，四つのパラメータ，通過するルート（A，Bを含む最低三つ），そして20回サイコロを振り，その数を縦四つ，横五つの割合いで書く。これをファンタジー通信「ガルフェスの洞窟」係まで送るだけ。これでこのイベントに参加できちゃうんだ。

キミが冒険で得たラピス（お金のこと）やアイテム，経験値を数字に直して集計し，全国レベルでのキミの冒険の成果を順位で表すつもりでいる。目的を達成すれば，ある程度の順位には入れるだろう。だけど，それ以上は望めない。途中でいかにポイントを稼ぐかが問題なんだ。それでは死んでしまったら？　これは，それまでに得たポイントを半分にして集計する。

さて，最後にヒント（？）を一つ。運に頼る部分が多いけれど，パラメータの決めかたが，実はかなり重要だったりするんだ。キャラクターに何をさせたいのかを明確にすれば，いいところまで行けるんじゃないかな？　とにかくガンバってほしい。

（注）規定違反は失格となります。よく本文を読んでください。また，応募は1人1通，しめ切りは1月10日必着です。

読者のコーナー

まずは，長野県北安曇群のIRON-DRAGONくんのお便り。

★「どもっ！いつも軽いノリのI.Dです。今日はイラストではなく，お便りにしてみました。僕が紹介するのは「神星記ヴァグランツ」で，角川書店から発売されています。なかなかストーリーの規模が大きく，おもしろいので読んでみてください」

■㊐：ボクも「ヴァグランツ」は読んでいるよ。同様のお便りを他にも，たくさん送ってもらいました。ありがとね。他にも漫画に限らず，ファンタジー関連の作品を見つけたら，ぜひお手紙ください。待ってまーす。

さて，おつぎは大分県中津市のV-1 mkⅡくんのお便り。

★「こんにちは。クリスマスも近いので，私はサンタクロース関係のを2冊紹介させていただきます。1冊は「さむがりやのサンタ」という絵本です。この作者のレイモンド・ブリッグズは，最近話題になった「風が吹くとき」の原作者なので，知っている人もいると思います。内容は，クリスマスのサンタの1日といったところです。そしてもう1冊は，あのJ.R.R.トールキンの「サンタクロースからの手紙」。トールキンが息子のために書いただけあって，笑いも涙もある名作です」

■㊐：へぇー，指輪物語などで有名なトールキンがサンタの本を書いていたとは。エルフやノーム，ゴブリンなどがでてくるそうで，うーん，トールキンらしいなぁ。そうそう，できれば出版社や本の値段も書いてくれるとうれしかったんだけど……。

最後は福島県郡山市の大照大神くん。

★「ファン通の読者のみなさん。ファンタジー好きの仲間を，たくさん作ってみませんか？　このたび「ファンタジー通信ファンクラブ」の設立が決定しました。会誌発行などの企画もあります。興味のあるかたは，60円切手を同封して下記の住所までお願いします。くわしい案内書をお送りします」

〒963-02 福島県郡山市大槻町林の東53-4
「ファンタジー通信F.C」本部
菊池　康太朗　まで

■㊐：みんなの要望の多かった「ファン通F.C」が設立されました。ファン通の読者の人は，ぜひとも彼に連絡をとってみてください。ボクのほうからも，できる限りサポートしていきます。また，関西方面の人は，先月号の山本くんとも連絡をとってみてください。お願いします。

ファン通だけだと誌面が制限されすぎていて，どうしてもみんなが参加することができないからねー。とにかく，ガンバってください！

今月のC.Cコーナー

今回は，いつもよりもさらにレベルが高くて驚いております。例によって掲載作品は二つ。他にも東京都板橋区のGIDOHくんや仙台市のAKIくんも，なかなかのデキでした（バニーガールのネタが多かったのがショック！）。それでは来月の課題を。来月は京都市のW.L.Wくんのリクエストで「ライオンとアリ」です。年末進行で，今回のみ12月15日必着までしか受けつけないので注意してください。来月は載りやすいぞー！ガンガンと自信作をお送ってきてね。



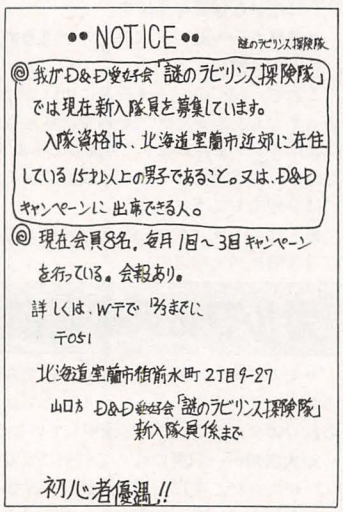
岐阜県各務原市・天野優耶



広島県三次市・HERTZⅡ

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは読者同志の交流の場として使ってほしい。





今月のD&D®コーナー

本当はD&D®プレゼントの当選者を発表する予定だったのですが，スペースの関係で来月にまわします。楽しみにしていた人，ゴメンなさい！　必ず来月号で発表します。

前回のプレゼントでは1,000通を突破してしまいましたが，今回は，それを上回る応募数です。1人で何十枚もハガキを書いてくれた人や，まちがえて㈱新和さんのほうに送ってしまった人もいました。これからも，こういったプレゼントは続けたいな。

ファンタジー私信

ごめんなさい。ファン通別冊の発売日がまた少し延期します。最初はA5版でだす予定でしたが，先日，急にB5――ペーマガと同じサイズ――に変わったこともあります

が，ボクの筆が遅いことが一番の原因です。
ボクとしても期待されている以上，自分自身でも納得のいくものが書きたいので，お願いですから，もう少しだけ待ってください。待っていてよかった，と思えるような本に必ずします。ごめんなさい。

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



群馬県前橋市・厩橋二人衆
㊐：おなじみ前橋市のDIL&森コンビの合作。これからもガンバレ！



愛知県西尾市・香瀬たかかず
㊐：少し前まで，ジャンプで連載されていた「くおん」の雰囲気に似てるね。好きだなー。



兵庫県豊岡市・だすく
㊐：スミの使いかたがうまいねー。他にもいい作品がたくさん！



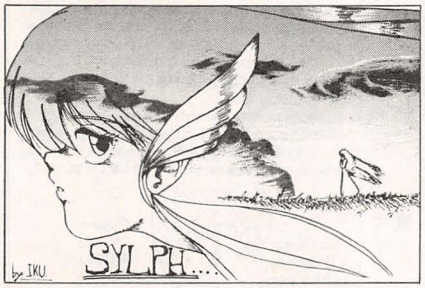
埼玉県春日部市・テラジ103号機
㊐：テラジくんは長谷川徳幸くんのファンらしい。そのうちにキミのファンもできるかもね。



プチトマトボーイズ
㊐：新生H&D改めプチトマトボーイズの第１作がコレだ！今月は合作が多いなー。



埼玉県草加市・善良な一市民
㊐：最近彼女から送られてくるイラストは暗いのばかり。こういう方が似合うと思うんだけど……。



東京都渋谷区・生井いく
㊐：ボクは，こういうイラストが大好きなんだ。さすが生井くんだなー。



愛知県稲沢市・空飛ぶ座頭鯨
㊐：泣いているドラゴンってはじめて見たなぁ。右下のセリフが意味深？



誕生！バトルホーク&TOHT
㊐：読者同志の交流が増えて，合作も続々と生れてきた。つぎにコンビを組むのは誰かな？

第15回 山下 章の フリートーク・ボード Free Talk Board

イベントの裏側，ちょっと見せます！

別冊の仕事も終わって，ちょっと気ラクになった今月のフリートーク・ボードは，全国各地で何回か行なわれている，ボクのイベントのお話。すでに，東京・青森・仙台・福岡・名古屋で開催したことことがあるから，イベントに参加してくれたみなさんは，だいたいどんなことが行なわれるのか，わかっているよね。でも，北海道や四国，大阪……etc.と，まだまだイベントを開いていない地方が多いから，ベーマガ読者のみなさんの多くは，〝イベント〟と言われてもピンとこないはず。そこで今月は，そうしたみなさんにもわかりやすく，イベントの内容や裏話なんかをご紹介しようって趣向だ。それでは，誌上イベントのはじまり，はじまり～。

まず，どこの会場でも必ず，みなさんがズラリと集まっているところにボクが入っていくわけなんだけど，このときがイチバン緊張する。ボクの一挙手一投足にみなさんの視線が集中し，体中に熱い電流が流れるかのようだ。でも，そこでガチガチになってたんじゃシャレにならないんで，とにかくひとことしゃべってみる。

「××のみなさん，こんにちは。山下 章です」

すると，今までの緊張がウソのように解きほぐれ，なめらかに舌が回りはじめる（これは，テレビにでているおかげかもしれないね）。そして，慣れてくると，序々に会場にきてくれているみなさん，ひとりひとりの顔が，はっきりと見えてくるんだ。このときにはじめて，「ああ，××にきたんだなあ」と実感できると言ってもいいだろう。ボクに集まる，みなさんの真剣な目・目・目―― 話しながらもそれを見てると，今日のイベントを楽しいものにしたいなという思いが胸にこみあげてくる（大ゲサじゃなくて，ホントなんだヨ）。

あいさつが終わると，おつぎは，ボクのゲームの実演。だけど，ボクは××名人のようにシューティング・ゲームがうまいのをウリにしてるわけじゃないから，コレがけっこうツライ。だって，AVGやRPGの場合，ちょっとやそっとの時間じゃなかなか先へ進めることができないから，どのゲームの場面を見せるか，ものスゴく選択がむずかしいのだ。短時間でできて，見ごたえがあって，それでいて解答がズバリは見せないような場面―― なかなかこうした条件を満たすようなのはないんだよねえ，コレが。

そこで，最近のイベントでよくやっているのが，仲のいいソフトハウスにお願いして，まだ市場に出回っていない新作をご紹介するという企画だ。福岡では『ジーザス』を，東京では『ハイドライド３』を，どこよりもいち早くみなさんにお見せできた。これはなかなか評判が良かったので，今後ともこの企画は残していくつもりだ。

また，イベントによっては，ベーマガ・ライターズのだれかがゲストにやってくることもあって，今までのトータル回数だとYu-Youが一番多い。Yu-Youは，自分が作ったミュージック・プログラムを会場でみなさんに聞かせたりするんだけど，イベントの当日は，たいてい眠そうな顔をしている。これには２パターンの理由があって，

①イベントで聞かせる曲を作るために，徹夜でプログラミングをしていた

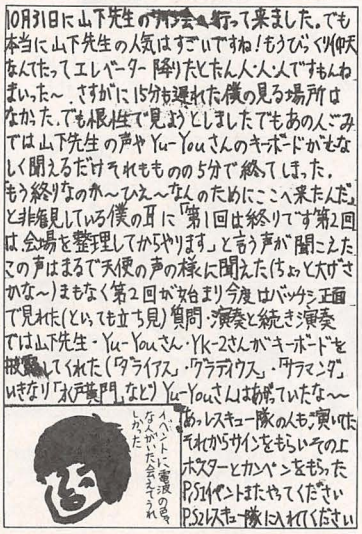
②イベントに着ていく服を洗うためにコインランドリーへ行って，そのままそこで眠ってしまった

――のどちらかなんだ。ま，彼もそれだけイベントに対して真剣になっているということをわかってやってほしい。

そして，最近のイベントで恒例のようになっているのが，ボクとYu-You，そしてときにはYK-2をくわえてのキーボード演奏だ。とは言っても，ボクらは決して，お金をもらってシンセ演奏を聞かせる人のようにじょうずにキーボードがひけるわけじゃない。ただ，本来はコンピュータで演奏するゲーム・ミュージックを，キーボードでだってこんなふうに楽しめるんだヨということを，みなさんにお聞かせしたいだけなんだ。ボクの近頃の十八番（おはこ）は『イース組曲』。Yu-You，YK-2の即興演奏というのもかなりウケてたみたいだ。

それから，イベントで忘れちゃならないのが，最後に必ず行なわれる会場のみなさんからの質問コーナー。正直言って，ボクはこのコーナーがサイコーに楽しい。だって，ふだんはベーマガという雑誌を通して，ボクのほうからの一方通行の交流にしかすぎないのが，この質問コーナーでは，みなさんとの相方向の交流ができるからね。このコーナーでは，ゲームに関する質問がでるのはもちろんなんだけど，最近ではそれにも増して，ボクらを思わずドキッ！とさせるような質問が増えてきた。「みなさんは就職をどうするんですか？」「ライターの人たちの女性関係は？」「一番キライなゲームはなんですか？」……etc.

ページの関係で，これ以上くわしいことは書けないけど，自分の住んでいる地方の近くでイベントがあったら，どんどん積極的に参加してほしい。そして，会場で会ったら，遠慮せずに気軽に話しかけてみてほしいな。ボクらがイベントに行く一番の楽しみというのは，やっぱり読者のみなさんと触れ合うことなんだから。88年も全国各地でイベントが行なわれると思うけど，ひとりでも多くの人と話ができますように，パンパン！（今月は新年号らしく，さわやかにキメちゃったい！）



［神奈川県川崎市・市川晴彦16才］



［東京都江戸川区・宇池 英15才］

読者が創る……

秘&意コーナー

ギョギョッ，今月は他のコーナーのパワーに圧倒されて，㊙コーナーが１ページになってしまった!!　だけど，内容はものスゴく濃いゾ！　来月号からは，また，ちゃんと２ページにもどるから，みなさん，どしどし㊙&㊗を送ってネ。みなさんからのハガキが多ければ，３ページになることだってあるかもョ？

★今月の㊙情報大賞★

早くも『ハイドライド3』にディスコを発見!!

PC-8801mkⅡFRで，『ハイドライド３』のミュージック・モードを見つけました。しかし，これは，だれでも見れるわけではなく，ゲームを解いた人だけにしか見れません。

それでは，ミュージック・モードへの入りかたです。まず，ゲームを解きます。そして，リセットを押してもう一度ゲームをはじめ，今までは入っても何の意味もなかった，×××の△△に入ります。すると，△△はなんとディスコになっていたんですねー。ちなみに，曲は11曲です。

P.S.　買って４日で『ハイドライド３』を解いたゾ！　なんとかレスキュー隊員の面目が立ったぜ!!

〔レスキュー隊No.４・引本高征16才〕

●曲名一覧

① OUT OF FREEDOM
② MYSTERIOUS DIMENSION
③ CAOS SEPARATER
④ FAIRYLAND
⑤ LIGHT METAL
⑥ THEME OF PRODUCTION
⑦ THE SKYSCRAPER
⑧ DRAGON!!
⑨ GAYZAC
⑩ OMISE
⑪ BATTLE IN THE SPLASH CAVE

㊙　エニックスのＰＣ-88版『ワールドゴルフⅡ』で誰でも１位になれる㊙です。

まず，トーナメント・モードを選びプレイします。そして，思いっきりたたいてトータル・スコアを128以上にします。

すると，＋128になった時点から，いきなりトップになれます。でも，ベストスコアにはなりません。

また，一度＋128になると，つぎからオーバーした打数は128から引かれていきますが，順位はあいかわらず１位のままです。なお，プレイ中の右上のスコアは＋92以上は変わりませんが，１回でもバーディなどを取ると順位はさがってしまいます。

〔岐阜県土岐市・山田明徳14才〕

㊙　FM-7版『イース』と『ザナドゥ』の㊙を発見しました。

まず，『イース』のキャラクターをほとんど完璧にして最後のところまで行きます。そして，そこでセーブをし，そのキャラクター・ディスクで『ザナドゥ』をプレイすると自分が最高キャラになっていて，キングドラゴンのいるとなりの部屋からスタートします。ただし，セーブはできません。

〔茨城県水戸市・大高康寛14才〕

㊙　セガ・マークⅢの『ＳＤＩ』で，プレイヤー・シップと照準を同時に動かしてしまう技を発見しました。やりかたは，コントロール２側の左を押したまま，コントロール２の内側のボタンを押してゲームをはじめます。すると，コントロール１で照準を，コントロール２でプレイヤー・シップを動かすことができるのです。２人で分担してやるととってもいいですよ。

〔岡山市・(株)佐藤泰之14才〕

㊙　山下大先生，ＰＣエンジン用の『ビックリマンワールド』でコンティニューのしかたを発見したので発表します。パッドの上を押しながらＲＵＮボタンでＯＫです。

〔栃木県下都賀郡・栃木工業高校Ｃ１の聖闘士熊倉15才〕

㊙　PCEngine「The功夫」の㊙秘

一、コンティニュー（マニュアルにはのっていなかった）
方向ボタンのどれかをおしたままRUNする。

二、裏面突入
タイトルのときに左上（右上も可）とⅠ.Ⅱボタンをおしたまま RUN すると表示がACT2 とでる。同じにACT2から同様作業でACT3へもゆける。

三、必殺拳
まず，敵の攻撃を２回くらうと
でかパンチができる。
さらに３回くらうと
あたたパンチができる。
（SEGAの北斗の拳の北斗百裂拳みたいなもの）

〔福島県いわき市・鮎の塩焼〕

㊙　ＭＳＸ版『グラディウス２』の㊙です。

★ロータリー・ドリル99秒の技

まず，６面へ行きロータリー・ドリルを取ります。取ったら生体粒子に入ってエクストラ・ステージへ行きます。このワープが終わってエクストラ・ステージに着いたときタイムが０だと，そのまま消えるはずのロータリー・ドリルが，再び99秒使えるようになります。

〔三重県多気郡・大辻　司14才〕

㊙　ソニーのＭＳＸ２版『奇々怪界』で㊙を見つけました。

タイトル画面で，1と5と0を押しながらスタートすると，小夜ちゃんが10人，お札（ふだ）のパワーが最高の状態でプレイできます。

〔神奈川県中郡・坂東　淳15才〕

★

★　　★

㊙&㊗大募集

この㊙&㊗コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもＯＫです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，㊗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「㊙&㊗コーナー」係

読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。まずは読者のお便りから。

★見城さん，こんにちは！11月6日の深夜(「TVゲーム展覧会」という番組で)，TVゲームについていろいろな人が語っていた中で，「プログラマーはいかにしてゲーマーにコインを入れさせるか」などということを言っていました。(中略)最近では，はじめてのゲームは数秒で終わってしまうのが多く，楽しむこともできません。やはり「コインを入れさせるか」よりは「ゲーマーを楽ませるか」になってほしいものです。

(東京都品川区・DOKA)

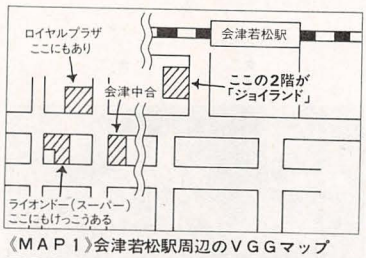
——ということです。お金をつぎ込ませようというのが見え見えのゲームってイヤラしいですね。本当に良い物を作ってくれればこっちだってお金に糸目をつけずにやる気になるのにねえ？それではVGGコーナーのスタートです。

VGGコーナー

福島県

★会津若松駅近くの「ジョイランド」には，『バイオアタック』，『ディフェンダー』，『マリンデート』等があり，そこからちょっと離れた「会津中合」の屋上には『ツタンカーメン』，『スペースパニック』が無料(？)で，その他『アッポー』，『プーヤン』，『パック&パル』，『ジャイラス』，『Mr.Do's ワイルドライド』があります(MAP1)。

(会津若松市・C.G.F.－N&S)



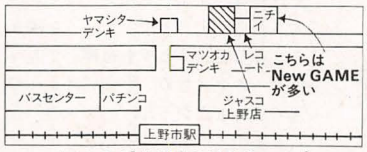
《MAP1》会津若松駅周辺のVGGマップ

■見城：ツタンカーメンというのは確かツタンカームのコピーですよね？ツタンカームは，4方向と3方向のツインレバーがユニークでした。知らない人のためにちょっと書いておくと，4方向レバーは主人公の移動で，3方向レバーは左右が弾の発射(つまりバラデュークと同じで上下には弾を撃てない)で，上方向に入れるとフラッシュボンバー(画面上の敵全滅)が使えるという操作の迷路脱出ゲームです。

三重県

★「ジャスコ上野店」には，『ペンゴ』，『ビッグプロレスリング』，『ギャラガ』，『いっき』『ハイパーオリンピック』，『ディグダグ』，『マッピー』，『バルガス』，『エクイテス』，『少林寺への道』，『ギャラクシーウォーズ』，『大相撲』その他あります(MAP2)。

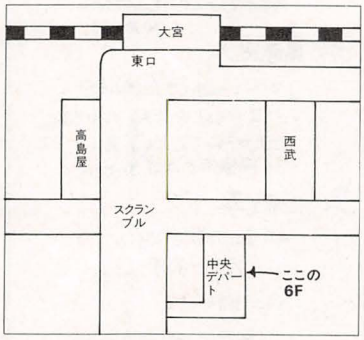
(上野市・高田直哉)



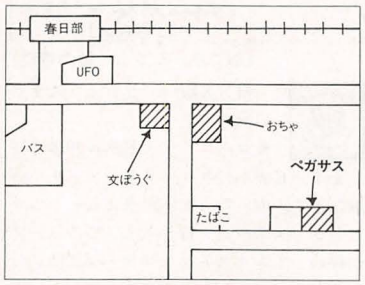
《MAP2》上野市のVGGマップ

全国指名手配

指名手配ゲーム『イシターの復活』逮捕に多数のご協力感謝いたします。では，今月は12月号で希望のあった埼玉と大阪のレポートをお送りします。レポートは全国各地より届いておりますので，プレイ希望者はおハガキをください。もよりのカイとギルにお引き合わせいたします。



《MAP3》大宮市のVGGマップ



《MAP4》春日部市のVGGマップ

——埼玉県のレポート——

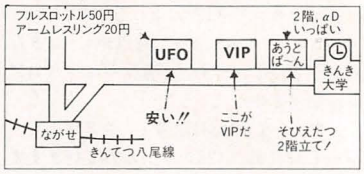
★埼玉県大宮市内の中央デパート6階のゲームコーナーと，チャレハイ参加店の春日部市の「ゲームセンターペガサス」にあります(MAP3・4)。

(春日部市・F・X－DR君他からのレポート)

——大阪府のレポート——

★近鉄八尾線の長瀬駅下車「VIP」にあります。「サイキック5」などもあります(MAP5)。

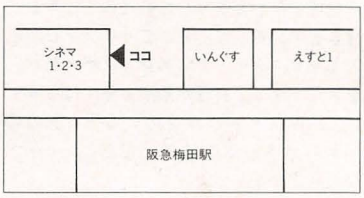
(東大阪市・けいあすぱにっく君他からのレポート)



《MAP5》長瀬駅周辺のVGGマップ

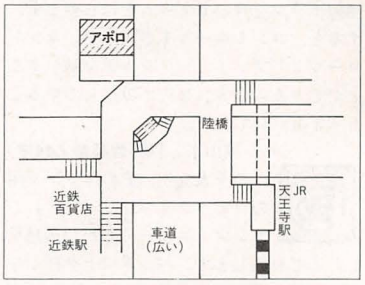
★梅田のシネマ1・2・3があるビル(三番街)の1階のゲーム・センターにある！でもおれハガキだしたらひんしゅくやのぉ(混雑するかも知れんので)。シネマにかよっとるイシター通にドツキまわされんのとちゃうか(MAP6)。

(箕面市・にょいくんからのレポート)



《MAP6》阪急梅田駅周辺のVGGマップ

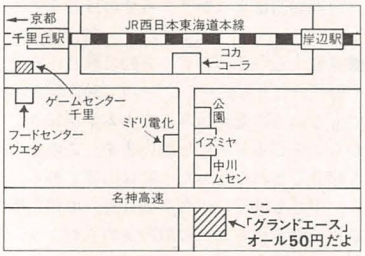
★天王寺駅下車，アポロビル6階「アポロゲームセンター」にあります。ここには10円で「リブルラブル」，「グロブダー」等あります(MAP7)。(兵庫県芦屋市・の～れむ君他からのレポート)



《MAP7》天王寺駅周辺のVGGマップ

★吹田市の「グランドエース」にあります(MAP8)。

(摂津市・**長瀬弘幸君**からのレポート)



《MAP8》吹田市のVGGマップ

ビデオゲーム史講座

続・複数同時プレイゲームを考える

■**見城**：別にシリーズ化しようというつもりじゃないんだけれど，2通ほどお便りを紹介しましょう。

★僕は一応ダライアスを全面クリアできます。この前友達とゲーム・センターに行っていっしょにダライアスをやりました。その友達はダライアスを一度もやったことがないのに全面クリアしました。そういうこともできるのです。まあそれがむなしいと思う人もいると思うけど，ゲーム会社の人たちは，楽しく遊べるようにと開発しているのだからどれもそれなりの理由があると思います。

(群馬県館林市・**小林　勝**)

★最近よくプレイしたゲームに『1943』があります。(たぶん)『サイドアーム』からの反省にもとづいているため，かなりやりやすくなっています。2人プレイの際にも，以下の親切設計がなされています。

①赤水編隊がしっかり2人分でてくる（弥七，エネルギータンク除く）

②エネルギー分配機能付

③2人目の乱入時，画面上の弾・ザコが消滅する　(愛知県名古屋市・**みゅうくん**)

P.S.たしか『マリオブラザーズ』って1クレジットで2人プレイできるんですよね？珍らしいというなかれ，複数プレイに必然性があるのなら当然の形と思うのですが。

■**見城**：1クレジットで1人用も2人用も可という設定なら『トイポップ』にもあるし，その『1943』にもあるじゃあないですか(ディップ・スイッチの変更によって)。まあそれはいいんですが，マリオブラザーズの1クレジット2プレイという設定には僕も当時かなり感動しまして響あきら氏とペアを組んでずいぶんプレイしました。と，そこまではいいのですが本題はその後，同じく任天堂のVSシステム台で『クルクルランド』というゲームがでたでしょう。あのゲームがでたとき，台の上にテーブルポップが置かれたのですが（もちろん任天堂のオリジナル・カラーポップ），僕がはじめてそれを見たとき，ゲーム・センターで遠くから見たのですが，ポップには「2人」という字と「100」という字が見えました。それで僕は「なるほど，マリオブラザーズ同様2人同時プレイでも1クレジット(100円)で遊べるのか，さすが任天堂だ」と思ったのですが，近づいてよく見るとそこには「**2人で遊べば楽しさ100倍！**」などと書いてあるではないですか！それも「2人」と「100」の部分だけ大きく強調して…。私はあいた口に萩の月を10個つめてもまだふさがらない状態を5分間保ちましたね。さすが商人(あきんど)任天堂，と…(実話)。

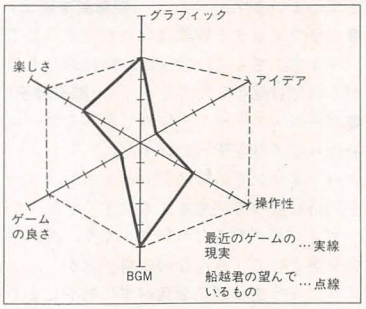
パワーアップ・ゲームを考える！

★僕も12月号の三島君の意見と同感です。一番大切なのはゲームの内容ではないかと思います。ただパワーアップができ，グラフィックがすぐれていても，それは“ゲーム”とはいえないのではないかと思います。利益を目的にゲームを作るのもいいでしょうが(というより当然でしょうが)，こんな僕らの意見も聞いてほしいなぁ。

それから個人的なことだけど，最近のゲームはシューティングなどが多く，パズル的要素の入ったゲームをあまり見かけません。ぜひ，思考的なゲームがほしいものです。

また，**第1図**は僕が最近考えたゲームについてです。

(千葉市・**船越隆志**)



《第1図》最近のゲームについて

■**見城**：いやぁ船越君，おもしろいこと考えるね。とくに最近のゲームに関して，「アイデア」と「ゲームの良さ」の項目の評価がメチャ低いのには共感するなぁ。

★12月号（の三島氏の意見）を見て僕は感動した。はっきり言って最近は特徴のあるゲームが少なくなってきましたね。見かけばかりよくして，中身はまったく今までと変わりないようなのばかりで，ただ単にむずかしくしたりメチャクチャ意地悪にしたりする。確かにグラフィックもBGMも大切な要素ですが，それはゲームをやる上でのおもしろさには関係しないのです。BGMがよいと臨場感がわき，グラフィックがいいとウットリしてしまう。でもゲームがおもしろくなく，似たりよったりの内容だと，何がよくてもそれがだいなし，水のアワになると思う。真のゲームとは「みんなが楽しめる」ものなのだ。バブルボブルなんかいい例だ。敵をアワで封じ込めて，つぶし，やっつける。それだけで楽しい!!

「ノーマル」とは，「普通」という意味なのはみなさんご存じでしょう。なぜか最近は「ノーマル」というのが「最弱」という意味に思えてしかたがない。

もう一つ，奥が深いというのは，謎解きということだけではないと思う。やるたびに何か「新しいテクニック」や「新しいパターン」をつかむことだと思う。

(東大阪市・**吉田　慎14才**)

■**見城**：はっきり言って何もフォローすることがありません。とくに「ノーマルうんぬん…」のくだりはぜひメーカーのかたがたに読んでもらいたいものです。じつに皮肉のきいたナイスな表現で感動しました。

★僕が最近熱中しているのは『SDI』だね。12月号で三島っていう人が言ったように，パワーアップにこだわるゲームは嫌いだ。その点『SDI』は死んでもそれほどキツくならないし，2人で分担して戦うとすごく楽しいと思う（たとえば1Pがミサイル，2Pが基地とザコキャラ担当をするなど)。BGMもすごくきれいだし，9面のグラフィックもすごくきれいだと思う。最近，大型の体感ゲームばかりでているけど，内容を見ると「ただ動くだけじゃねーか」と言いたくなってしまう。

(埼玉県幸手市・**高橋雅人**)

■**見城**：人の意見を聞く耳持つのは大切ですが，僕がどうしても聞くのもイヤな，よくある意見は「これからは大型機の時代だ。ファミコンでもできるようなゲームはもうだめだ」というものです。それではファミコンやMSXに，比較的原作に近い形で移植されたバブルボブルなんかはゲーム・センターに置かれる価値なんかなかったのでしょうか？本当にゲーム・センターが大型機だけになってそれでゲーム・センターがおもしろくなりますか，ウーヤーター？

あれですかね，体感も行くところまで行ったらそのうちジェットコースターにでもゲームを取り付けてプレイするようになるんですかね（それじゃ「ゲームセンターあらし」だよ)。

そうそう，『SDI』のおもしろさがわかる高橋君にはぜひ同ゲームのフリッキーモードもプレイしてほしいな。このゲームも，そろそろお店から姿を消していってしまっているし。フリッキーモードはクレジットを1枚入れた状態で，1P側のレバーを上上下右下左下下，つぎに2P側のショット・ボタンを3回，最後に2P側のスタート・ボタンを押します。これでステージ2から自機がフリッキーになり，オプションのピヨピヨが地上をオート爆撃してくれます。

もう知っていたらごめんね。

11月号のプレゼント当選者発表&ナムコに激励の一言

ナムコの『トイポップ』と『バラデューク』のテーブルポップ・プレゼント当選者発表ですが，その前に指定の「最近のナムコに激励の一言」をドッと紹介していきましょう。

●最近のナムコですかぁ。ブレイザー，あれは一体何だったんだろう。スピード感がなければソーカイ感もない，動きにこっているわけでもない。ドラスピはいいと言う人が多い。だけどキャラが消えてしまうのはなんとかならなかったのでしょうか？

（宮木浩）

●最近はどこのメーカーでもいえることですが，ゲームがむずかしい！ドラスピなんか初心者の見てるとイントロで終わっちまう人がいるぐらいですから。 **（岡田浩司）**

■見城：でもナムコもドラスピに関しては新バージョンをだしてくれましたね。あれならけっこう誰でも遊べる難易度だと思うな。

●最近どーしちまったんです？トイポップを最後に“めんこいなっ♡”ってゲームはやめちまったんですか？せっ者はトイポップ，(ホッピング)マッピー，パックランドといったナムコ独特のかわいらしさを持ったゲームが大好きでした。それらのゲームがあったからこそナムコのファンだったのです。マッピーの頃の，あの手のゲームには夢があったと思います。 **（高倉林太郎）**

●パックマンの頃からナムコゲーム＝キャラクター・ゲームと思っていました。また，操作方法もオリジナルなものばかりでナムコが一番と思ったときもありました（マッピーからドラバス，バラデュークあたり）。ナムコのオリジナルな動き，かわいいキャラはどこへ行ったんだ～。 **（Mr.DOI）**

●最近のナムコゲームには「ナムコらしさ」がないと思います。'84年頃はグロブダーしかり，メトロクロスしかり，モトスしかり，異色ながらも楽しめるゲームが多かった。

（さんだあぼると）

●いつも何か新しいものがあって奥が深くて，そして決して流行を追うことなく流行を作ってきた。それが今では二番煎じもいいところのクエスターとか，あっさり今のリメイク・ブームにのってしまってブレイザーにパックマニア…誰にでも楽しめるように，ということなのかも知れないけど，ナムコってそんなんじゃなかったはずですよ。チャレンジ精神を忘れないでください。たとえそれでマニアうけに終わってもいいじゃないですか。それはきっと次回作への大きな礎（いしずえ）となるでしょう。

（佐々木通雄）

■見城：今の２通のハガキに水をさすようなことを書いて本当に申しわけないんだけれど，チャレンジ精神を持って作ってことごとくマニア受けの域をでられずに終わった(しかし良質のゲームでもあった)のが，モトスやメトロクロスの頃の作品であり，それを反省してできたのが，ここ１年ちょいのナムコのゲームということになるわけです。ナムコも悩んでいるのだと思います。

●僕の持っているナムコのゲームのイメージというのは，「斬新なアイデア」，「その人のレベルに合わせて楽しめるバランスの良さ」，「独特のゲーム・サウンド」などですが，最近のナムコのゲームは，とくに「アイデア」の点が少し欠けているように思う。レバーとアタック・ボタンとジャンプ・ボタンというパターンで，あとはキャラを必要以上に大きくしたり，女の子にしたりしてマニア受けを狙っているように感じる。「ゲーム・サウンド」も他社(とくにセガ)と比べて少し物足りない。ゼビウスやマッピー，リブルラブルのように，聴いただけでナムコだとわかるようなサウンドがあまりない。ＰＳＧを駆使していたときのほうがよかったように思う。 **（すうぱあぜびうす）**

●ナムコのパワーが落ちた理由の一つは，マザーボードの多彩なグラフィック機能が原因ではないでしょうか。ナムコは今，機能に頼り過ぎているのではないでしょうか。本当にがんばってよね。 **（小池広経）**

●ハデでなくてもいい。時代の波にのまれない，革命的なゲームを作ってほしいのです。リメイクが悪いと言ってるんじゃありませんが，なんとなくワンパターンで，あきてしまいます。 **（艶芽麗素騎士）**

●グラフィックや音源はいやでも進歩していきます。でもここ数年間，精神的なものがどれだけ進歩したでしょう。 **（櫛田理子）**

●ゲーム・ストーリー以外で遊べるゲームを作って！君もやったはずだ。

○パックマンで最後のドットとモンスターを同時に食べて「てるてる坊主」とか

○ディグダグでやたら堀りまくり，画面半分を黒くして「みんなの広場」とか

○リブルラブルで花を食べずに増やしまくり「お花畑」とか

そんなくだらないことに燃えるゲーマーのいることを忘れないでほしい。

（Ｐ.Ｎ.ドラスピにかける青春）

●風流な私は「なむこ」で一句書きそうろう。

ないようは／むかしよかった／ことしこそ

これでは半殺しにされそうなのでもう一句

なまけるな／むくわれるのは／これからだ

（ＡＤＹシゲユキ）

●最近のナムコはパワー不足だとよく言われるけど，それは他のメーカーがナムコに負けないようなゲームをだしてきたので，そっちに目を奪われてちょっと目立たなくなっただけです。ナムコはちっとも変わっていません。今までどおり楽しいゲームをだしています。だからパワー不足なんてことは絶対ありません。 **（森元達也）**

●ＶＧＧの誌上バトルに新コーナー「ナムコの最盛期は来るか？」ってのはどうですか？ **（北村英治）**

■見城：というわけで一方的に厳しい意見のお便りばかり載せてしまってごめんなさい。でもこれらの意見はみんなナムコが好きだからこそでるものだと思います。この他にも紹介しきれなかった手紙は山ほどあるけど，中でも沖縄の伊舎堂盛行君，原稿用紙数枚に渡るナムコへの激励文ありがとう。ちょっと紹介しきれませんでした。

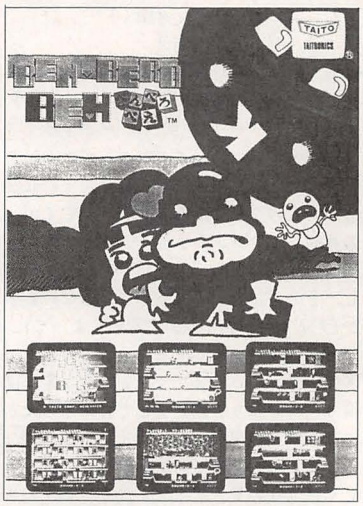
では，当選者の発表です。トイポップ▶静岡県田方郡・**ブシュマティーヌ**▶山口県宇部市・**ＴＵＣ－ＺＵＮＣＨＡＮ**（２人とも可愛いトイポップのイラストありがとう）バラデューク▶神奈川県横浜市・**菅原大介**▶大阪府枚方市・**小池広経**

今月のプレゼント

先月号に引き続き，タイトー特集で行きましょう。今月はあのタイトー１番の異色作と評価を受ける『べんべろべえ』のカタログを５名様にプレゼントします。今月の応募の際の条件ですが，タイトーのＶＧＭでもっともあなたの好きなものを書いてきてください。どのゲームのどこの部分という風にくわしくね。また，あて先はどうにでも自由に作ってください。一応例をあげておきましょう。

(例)「いや～そろそろプレゼントする物も底をついてきたよ，困ったな。まさかＦＣ奇々怪界・七福神スタンプ・プレゼントとかやっても石が飛んでくるだけだしなぁ，べんべろべえカタログ・プレゼント希望」

少なくとも以下のあて先はちゃんとつけないと届かないぞ。〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社 出版部マ



《“べんべろべえ”ゲーム・カタログ》炎の中に取り残された「ナオちゃん」を「快傑ダミちゃん」が助けだす熱血感動巨編!!ちゃっくんも登場するんだよ。

イコンBASICマガジン編集部VGGコーナーです。

VGG新年特別企画 “1・9・8・2”それはキャラクター・ゲームの年だった

当VGGコーナーで2回に渡って特集しました「詰めペンゴ」。おかげ様で大好評を博しております。そこでかなり強引ながら，名作『ペンゴ』がでた頃のビデオゲーム界のようすをちょっと特集してみたいと思います。

名作（最近この言葉うかつに使えないんだよな）『ペンゴ』は，1982年に生まれました。この年は，そう，タイトルにもあるとおり，キャラクター・ゲームの当たり年だったんです。今でも傑作として名高い『ディグダグ』，『ハンバーガー』，『Mr.Do！』そして『ペンゴ』などの作品がこの年に集中しています。こういった状況は偶然作られたのでしょうか？いいえ，ちがいます。たとえば『Mr.Do！』が『ディグダグ』を元に作られていることは，誰の目にも明らかですよね。それでは一つ一つの作品を見ていくことにしましょう。

●ディグダグ・偉大なる戦略穴掘りゲーム

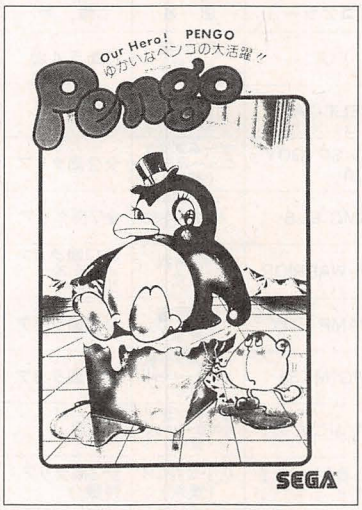
ディグダグは，ご存じナムコから，ボスコニアンとポールポジション，スーパーパックマンの間に発表された作品で，この年の春に発売になっています。このゲームの優れている点は，キャラクター・ゲームに飛距離を持つ武器の概念を持ち込んだことです。それが「岩石落とし」です。主人公が飛び道具を使うようなゲームは別として，これはじつに画期的なことだったと思う。



●EXTRA奪取ゲームの最高峰！Mr.Do！

Mr.Do！は，一見するとディグダグの単なる模倣作品のように見えてしまうのですが，このゲームに隠されていたゲーム性の高さはちょっと言葉に表せないほどです。このゲームのもっとも優れていた点は，ピンボール・ゲーム等に使われるEXTRAの概念を持ち込み，みごとにゲームに生かしきったことです。EXTRAというアイデアは同じくユニバーサル社のレディバグ等でもすでに使われていたものですが，ゲーム性との融合度ではMr.Do！を超えるものはないと言ってよいでしょう。まさにEXTRAをそろえるためだけにプレイしているようなゲームなのですが，そこに潜むかけひきの深さは並ではありません。

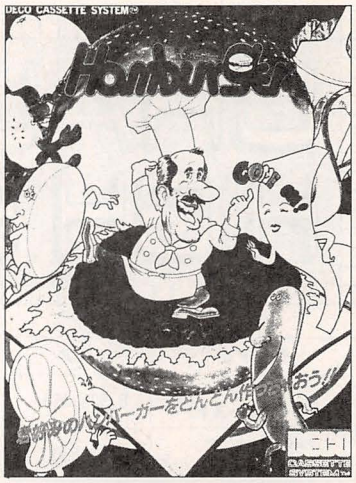
●ペンゴはどこから生まれた？



ご存じのかたも多いかも知れませんが，ペンゴはセガ・オリジナル作品ではなく，ある小メーカーが開発した作品です。筆者は，一度この開発メーカーのかたにお話をうかがったことがあるのですが，そのとき大変興味深いことをお聞きしました。それは，「ペンゴはディグダグから生まれた」ということです。当時ちまたではすでにディグダグというゲームがヒット中で，ここのメーカーでは，何とかこのディグダグのおもしろさを別の形で生かしたゲームは作れないだろうかと考えていたそうです。目をつけた箇所が，例の岩石落として，これをもっと主人公が自在に落としたり飛ばしたりできないかと考え，その結果ペンゴというゲームの形になったそうです。ディグダグがなければペンゴは生まれなかった，そうおっしゃっていました。こんなところにもディグダグの影響が現れていたとはじつにおもしろいことです。

●連鎖落としゲーム・ハンバーガー

データイースト社のハンバーガー，この作品もじつにユニークなゲームです。コックを操作して，床のハンバーガーの材料の上を通ると，その材料が下に落ちていき，すべて落とすと面クリアという不思議なゲームなのですが，このゲームの優れている点は，落ちた材料の下にまた材料があった場合，連鎖的に押しだすようにつぎつぎと落ちていくことです。あたかもドミノ倒しのように。このゲームの発想も，おそらくはディグダグから来たものだと思います。



●1982年その他のキャラクター・ゲーム

この年には他にもまだまだたくさんのキャラクター・ゲームが生まれています。そんな中でまずチェックの必要なのは，任天堂の『ドンキーコングJr.』そして『ポパイ』，前者はゲーム内容的にも大変ユニークな発想の散りばめられた作品ですが，とくにつかまったパパを助けに来たジュニアが主人公になるという，ビデオゲームではじめてストーリー性を持った連作という概念を取り入れた点が歴史的に重要です。任天堂の最高傑作である（と筆者が勝手に思っている）『マリオブラザーズ』は，この後，1983年の作品です。

ディグダグに似ているといえば日物の『ワイピング』，これなどもモロにディグダグの影響を受けたゲームでした。

異色なところで『クイックス（1981年タイトー・アメリカ）』の影響を受けたのかなというのが，データイーストの『ディスコNo.1』，女の子をラインで囲んでつかまえるゲームです。

その他に主だったキャラクター・ゲームをあげると，セガの『モンスターバッシュ』，SNKの『ラッソ』，サン電子の『アラビアン』などがどれも1982年作品です。

●そして1988年に——

現在はキャラクター・ゲーム不毛の時代と言われています。キャラクターものは内容がチマチマしているからダメなのでしょうか？　もう時代がちがうのでしょうか？　たとえば今ディグダグやペンゴのような単純なゲームがでたところで受けやしないのでしょうか？　そんなことはないはずです。どうなることかと思っていた『パックマニア』もサラリーマン層などを中心に受け入れられているようです。誰もが単純にのめり込めるような，ちょっとテクニカルな壮快感の得られるゲームが，今こそ必要なのではないでしょうか？

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
SRD (データイースト)	6,329,450	FUL	PC新宿 (東京)	11周目4面
パックマニア (ナムコ)	752,530	MELT-TAN	神宮前CH (宮崎)	9面
R・タイプ (アイレム)	2,294,200	ARC-SPYBOY -NOA	ゲームプラザ ニュー日の出 (長野)	全2周クリア
ジェミニウイング(1P) (テクモ)	1,929,900	GMC ELS	モンキー ハウス本館 (福岡)	全7面クリア
ラビオレプス <ノーマル・コース> (Vシステム)	6,097,200	EXP-WARRIOR	PC駒沢 (東京)	全12面クリア ノーミス リボン付
ラビオレプス <エキスパート・コース> (Vシステム)	12,852,400	CRAMP BOY	PC新宿 (東京)	全12面クリア
モンスターランド (セガ/WESTONE)	残りゴールド =6,465	FPG(MTS)	ゲームプラザ イエローハット (愛知)	全11面クリア
ヘビーウエイトチャンプ (セガ)	9,433	でぶごん	ゲームプラザ イエローハット (愛知)	10人目
フラックアタック (コナミ)	2,160,700	まさし君を抜いた? くりぼー	花小金井CH (東京)	全2周クリア 残機0
アフターバーナーII <スコア部門> (セガ)	321,243,300	TM(EXR) -CKTT!!	ゲームプラザ イエローハット (愛知)	全23面クリア
アフターバーナーII <HIT数部門> (セガ)	HIT数 =1,275	F. M.	ジャック& ベティ山大 前店(山形)	全23面クリア
クエスター <ニューバージョン> (ナムコ)	1,253,390	S. F. F-舞優	サンペデック ナムコランド (千葉)	全33面クリア ボーナス50万点
オペレーションウルフ (タイトー)	362,700	GMC. N・K	モンキー ハウス本館 (福岡)	2周目2面 ノーマル
特殊部隊UAG(1P) (タイトー)	1,518,100	岩田塾教生EXPO (サクッ)	PC金沢 (石川)	全面クリア
イグジーザス (タイトー)	3,027,130	G. M. C, HIS	サクセス香椎 (福岡)	3周目3面
フリーキック (セガ/日本システム)	210,510	フリーキックは SOHにおまかせ〜♬	PC金沢 (石川)	15面
アウトラン <デスバレイ> (セガ)	4′34″65	CHAT-YOU. A	PC巣鴨 (東京)	敵車イージー ↗↗↘↗
アウトラン <レイクサイド> (セガ)	4′37″09	CHAT-YOU. A	PC巣鴨 (東京)	敵車イージー

さあ，今月のトップを飾るのはデータイースト・ダーウィン4078の続編ＳＲＤ！ハイスコアラーは東京のいぶし銀，ＦＵＬ氏だあっ！にが笑いした顔が素敵っ！

ジェミニウイングやオペレーションウルフのハイスコア店「モンキーハウス本館」は，今月より初登場のお店。当コーナーの常連ゲームサークル〝ＧＭＣ〟のメンバーが多く集まる強豪店だ！よろしく！

ヘビーウエイトチャンプは通常どおりスコア優先で集計しましたが，同じくイエローハットで全10面クリアもでていることをここに記しておきましょう。

アフターバーナーIIは隠しボーナスがあまりにバカバカしいのでＨＩＴ数優先で集計するつもりだったのですが，参加プレイヤーから，隠しボーナスさえ別にすればＨＩＴ数で勝負するよりスコアで勝負したほうがゲームとしておもしろい，との意見がでていまして，今回は両部門で集計をすることにしました。

フリーキックは初期設定の20万点を突破するプレイヤーが現れたことが感動です。

スーパーハングオンは今月更新のなかったコースのところにも，先月以前のレコードを掲載することにしました（※印で区別）。つまり，これで現在の全日本12タイトル保持者が一目でわかるということです。

レインボーアイランドは東京近辺でのロケテスト期間が長かったこともあるので，公平を期して来月から集計を行ないます。店別集計の備考欄では，記入すべき事項が多過ぎるので略号を使っています。Ｓは入ったシークレット・ルームの数，Ｃは使用したコマンドの面数などを意味します。（見城）

■スーパーハングオン(セガ)タイムレコード

きょう体／コース	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビギナー	2′46″90	SPREAM-SOL(福島)	※2′47″75	SPREAM-FKS(静岡)	※2′42″79	AMM-清水正道(北海道)
ジュニア	※4′52″21	TM(EXR)(愛知)	4′50″17	LIBRINIAN(東京)	4′33″37	AMM-清水正道(北海道)
シニア	6′40″17	TM(EXR)-CKTT!! (愛知)	※6′40″86	SPREAM-FKS(静岡)	6′31″18	HART-S. C知美 &FZRまいど！(大阪)
エキスパート	※8′39″53	LAP-BMXER(北海道)	8′49″84	FUN(静岡)	8′20″17	NGM-橋本敏(北海道)

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
ラビオレプス（ノーマル）	3,664,000	HYPER-Yuki	全面クリア
SRD	1,367,890	HYPER-Yuki	3-2
レインボーアイランド	5,350,910	HYPER-紅尾	22面 B-3 C-2,9
バックマニア	419,300	AMM-つさだけ	8面
テラフォース	934,400	OAM-MRX	全面クリア
バトルフィールド	488,400	OAM-MRX	4人敗出
リブルラブル	983,270	HYPER-CNA®	24面 B-11
アフターバーナーII	64,382,180	AMM-つさだけ	ヒット=702 最終面
アウトラン（デュアルウエイ）	4'37"96	HYPER-Yuki	酢車イージー 自己満足!?
テラフォース（ジュニア部門）	777,300	GOROU	全面クリア

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
アフターバーナーII（クレイドルタイプ）	67,806,790	AMM-古川剛（札 幌）	最終面 ヒット=962
ジャミニウイング（1P）	879,270	TOM-NOBU（苫小牧）	7面
バックマニア	166,960	DECO（恵 庭）	4面
SRD	485,000	HIE-TUK（恵 庭）	9面
レインボーアイランド	1,709,790	ACB vol.2（千 歳）	19面
魔獣の王国	360,600	Y.O（恵 庭）	6面 ラブライナ
テラフォース	1,029,700	WWF-竹山（札 幌）	最終面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'45"27	LAP-BMXER（札 幌）	シニア イージー
ラビオレプス（ノーマル）	3,802,100	HIE-木内達夫（恵 庭）	最終面 ノーミサイル
モンスターランド	6,023,030	LAP-BMXER（札 幌）	最終面 ゴールド=5209

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森宇徳田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II	71,275,840	J.I	ヒット=1185
バックマニア	360,300	ZYX	8面
ラビオレプス（ノーマル）	3,691,000	VIEGLE-POP	最終面 ノーミサイル
スーパーハングオン	8'53"10	WAT	エキスパート
ワンダープラネット	10,246,270	良きサマリア人	全面クリア
モンスターランド	4,888ゴールド	SPREAM-KW	最終面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,181,980	K.M	最終面
クエスター（ニューバージョン）	388,910	TAK	19面
R・タイプ	993,300	PACK-OBA	2-6
ブラックドラゴン	3,791,550	SPREAM-KW	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）	9'22"85	工 藤	エキスパート ゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'16"13	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）	5'09"17	イワシ	ジュニア ゴール
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'53"46	GRM-KK	ビギナー ゴール
ヘビーウエイトチャンプ	3,729	イワシ	5人目
SRD	177,330	ま さ	5面
テラフォース	838,900	増 沢	全面クリア 5機残
ラビオレプス（ノーマル）	1,637,300	佐々木	12面1コイン
バックマニア	263,220	GRM-KK	6面
ワードナの森	9,999,990	GRM-AM	全面クリア

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
ラビオレプス（ノーマル）	3,852,600	Improt-Isaac	クリア ノーミサイル
ラビオレプス（エキスパート）	1,967,600	Improt-DSP	9面
SRD	3,067,290	Improt-DEEP-JET	5-10
スーパーハングオン（シットダウン）	2'58"84	FIGHTING-SPIRITS	ビギナー 敵車イージー
R・タイプ	1,907,800	Improt-Isaac	2-6
ワンダープラネット	10,258,860	D・D・T	クリア
ブラックドラゴン	2,493,800	開んでる意さん	クリア
モンスターランド	残りゴールド=5,218	LAP-BMXER	クリア
1943（1P）	3,042,580	Improt-DSP	16面 モビ×2
1943（2P）	4,138,160	DANGER FROM 遠辺	クリア モビ×1

宮城野原キャロットハウス　宮城

宮城県仙台市五輪1-10-7 ☎022-299-2817

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックマニア	306,520	ZYX	7面
レインボーアイランド	2,652,520	SPREAM-佐吉	25面
SRD	3,163,600	SPREAM MGC M.K	5周目10面
バトルフィールド	1,724,300	MGC（002） M.A	最終面残機2 5周設定
ラビオレプス（ノーマル）	4,692,200	VIGLE-POP	最終面 ノーミス・ノーミソ
ラビオレプス（エキスパート）	3,786,600	SPREAM-佐吉	12面
テラフォース	1,079,300	SPREAM K.S	最終面
ライフフォース（赤）	10,000,000	πEPI	18周目5面
ライフフォース（青）	3,825,200	πEPI	8周目2面
ワンダープラネット	10,262,500	MGC（013）YMS	最終面

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（デュアルウエイ）	4'35"18	AMM-つさだて	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'39"68	LAP-BMXER	エキスパート イージー
バックマニア	595,340	AMM-つさだて	11面 1コイン
テラフォース	989,800	やっちーBMXER	クリア 1コイン
ヘビーウエイトチャンプ	7,111	鎌山純一郎	8面
ラビオレプス（ノーマル）	3,809,500	IMPROT-ISAAC	クリア 1コイン
ラビオレプス（エキスパート）	2,440,400	AMM-幕田貴宏	ST-9 1コイン
SRD	1,446,660	IMPROT-DEEP-JET	3-5
モンスターランド	5,846,380	AMM-中川 剛	ゴールド5107 クリア
アフターバーナーII	70,702,260	AMM-中川 剛	ヒット=1239 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
レインボーアイランド	3,911,710	勝野雅志	全面クリア
R・タイプ	1,248,100	HSC イクロー	2-8
ワードナの森	1,604,720	HSC 山口	ノーミス クリア
オスカー	1,000,000+α	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
銀河任侠伝	2,430,500	宮 川	全面クリア
ダブルドラゴン	201,300	HSC 山口	全面クリア
飛翔館	10,000,000+α	HSC 山口 HSC イクロー	エリア999+α
リベンジオブDOH	2,092,780	大沢太盟	全面クリア
ダライアス	5,034,820	HSC 長原	Wゾーン クリア

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6 ☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	721,900	S.V.C PLUMP	2-4
レインボーアイランド	1,761,060	S.V.C 一美 / 4万円返せ/（SCM）	16面
沙羅曼蛇	3,236,600	S.V.C-森本一美-	5周目の1面
ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
ブラックドラゴン	2,445,700	S.V.C PLUMP	全面クリア
1943（2P）	3,994,660	S.V.C PLUMP SCM	最終面クリア モビ×1
ダブルドラゴン（1P）	885,250	S.V.C MMI	最終面クリア
ダブルドラゴン（2P）	496,920	S.V.C MMI SIR	最終面クリア
パニックロード	1,614,800	KIP（SVC）	3-2
コンバットスクール	236,010	S.V.C PLUMP	実戦

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
バックマニア	354,170	AMM-清水正道	8面
★スーパーハングオン（ライドオン）	4'33"37	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）	8'20"17	NGM-橋本敏	エキスパート 50秒設定
クエスター	719,520	FPS-STT	33面
クエスター（ニューバージョン）	706,070	西高ドラ	最終面
モンスターランド	5,255,990	伊藤ひろき	ゴールド4500
テラフォース	948,500	NGN-橋本敏	全面クリア
ブラックドラゴン	2,317,100	師 匠	全面クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,060,070	FPS-ESS	全面クリア
コンバットスクール	263,550	NGM-松井	卒業

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
バックマニア	493,950	赤坂まもる	7面（23面設定）
レインボーアイランド	4,875,490	呪いのゲーマー"DDT"	31面コマンド使用せず
SRD	187,550	赤坂まもる	5面
アフターバーナーII	19,196,770	まだまだ使える初代×1	全面クリア ヒット840
クエスター（ニューバージョン）	1,159,030	HIT-ARY	1コイン全面クリア 残機4
モンスターランド	5,215,000	赤坂まもる	全面クリア 残G=4560
テラフォース	899,400	赤坂まもる	全面クリア ノーミス
バトルフィールド（1P）	348,000	赤坂まもる	3人敗出
ハイパークラッシュ	513,510	S.O	
特殊部隊UAG	1,270,600	E.C	全面クリア

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
バックマニア	387,770	VIEGLE-はるか	7面
クエスター	648,490	CAT	32面
レインボーアイランド	9,049,350	PLE	全10ワールドクリア
SRD	1,777,020	VIEGLE-KEI	3-10
ラビオレプス（ノーマル）	3,830,600	VIEGLE-KEI	最終面 ノーミサイル
ラビオレプス（エキスパート）	4,264,200	JORI	最終面
テラフォース	867,700	VIEGLE-KEI	最終面
ザ・ハスラー	73%	JORI	7面
バトルフィールド（1P）	619,000	みじびん1号 BAKU	5人敗出 決戦
R・タイプ	1,667,100	NIN	全2周クリア

室蘭キャロットハウス　北海道

北海道室蘭市中島町1-33-3 ☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	67,530,500	AVG 舞奈	最終面 ヒット=1014
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'40"53	LAP-BMXER	エキスパート イージー
バックマニア	375,570	武市敏章	
SRD	340,810	HAN	7面
レインボーアイランド	2,603,710	ゆうちゃん	6-4
テラフォース	937,800	AVG-WAR	最終面
バトルフィールド（1P）	164,700	りょーざん道台1号	
特殊部隊UAG（1P）	778,500	根本くん	
ワンダープラネット	10,241,820	HAN	最終面
モンスターランド	ゴールド=4,967	LAP-BAM	最終面

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-8 銭一ビル2F ☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックマニア	420,430	たかおくん	10面
レインボーアイランド	22,147,460	SPREAM-K.W	最終面 C-9 B×9
特殊部隊UAG	1,407,900	SPREAM-K.S	最終面
SRD	2,656,040	SPREAM-P.V	5-7
ヘビーウエイトチャンプ	6,355	SPREAM-Y.U	8人目
バトルフィールド	739,000	Y.S	決戦
ラビオレプス（ノーマル）	5,833,200	SPREAM-I.Z	最終面 ボーナス3つ
ラビオレプス（エキスパート）	12,710,400	SPREAM-I.Z	最終面ノーミス・リボン付
テラフォース	945,600	PAC	最終面
アフターバーナーII	64,560,840	F.M	21面 ヒット=735

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II（ダブルクレイドル）	240,105,640	F.M.	最終面 ヒット 1275
ヘビーウエイトチャンプ	5,601	F.M	7人目
ストリートファイター	757,600	天草四郎	最終面
レインボーアイランド	15,623,300	SPREAM-SHOT	最終面 C-10 B×5
ジェミニウイング	1,488,950	YAS	最終面
バックマニア	200,640	大 友	5面
スーパーリーグ	1,409,800	F.M	3試合
SRD	617,100	ヒサビー	9面
テラフォース	949,200	島貫利光	最終面
ラビオレプス（ノーマル）	3,899,500	天草四郎	最終面

チャレハイ通信

★PC小樽（北海道）

●祝新装オープンいたしました！さらに大きく，また新コーナー新設!!人気のポケットピリヤードも設置いたしました。今後ともよろしくお願い申しあげます（従業員一同）。

★西野ナムコランド（北海道）

●スーパーハングオンのAMM-清水正道様とNGM-橋本敏君の記録は，ハイスコアに対する執念と努力の結晶で，それはほとんど神の域です。

★コミュニティスペースNTK（北海道）

●10月25日の「サークル交流の日」では，各地から13グループ50人余も集まり大成功でした。次回は12月27日です。サークルはもちろん，ゲーム好きのかたならどなたでもご参加ください。

★PC八戸（青森）

●「にんじん倶楽部」にお手紙くださったみなさん，ありがとうございました。好評につき，「1★Coin」次号からは増ページです。イラスト，原稿，お便り等お待ちして

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II	7,455,000	Y・Y	20面 ヒット=260
モンスターランド	残りゴールド=5,278	KAN	最終面 6041070pts
ブラックドラゴン	3,511,500	朝倉盾吉	最終面
バトルフィールド	1,842,100	FNN-TIME。GAL	最終面
R・タイプ	909,500	伊藤浩司	13面
スーパーリーグ	393,650	オーレン・クロマティー	9回表 G9-1T
ヘビーウエイトチャンプ	4,098	JNU	6試合

ウィルトークタイトー　群馬
群馬県高崎市錦町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II	16,529,310	茂木武士	最終面 ヒット=853
レインボーアイランド	14,848,770	WUL-真のエンディング	40面クリア C=1億点
オペレーションウルフ	172,550	K.A.	ヒット=45.0%
SRD	160,150	AAA	1コイン
特殊部隊UAG	279,200	WTTSMTH	1コイン ノーマル
ミッドナイトランディング	714	TRI-STRANGER-II	全面クリア

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7 ☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（ノーマル）	4,848,700	KC-MFP	最終面ノーミス・ノーミソ
パックマニア	564,310	NANISORE®	8面 3機
テラフォース	871,400	KC (?) NANDEMO®	ノーミス クリア 3機
SRD	3,230,540	KC-Mr.	5-5 3機
ワンダープラネット	10,249,600	KC-YEN	ノーミス 3機ノーマル
クエスター	647,450	K.S.N.S	最終面 イージー
特殊部隊UAG（1P）	1,386,400	KC-OKAN・K2	クリア 3機 5万点のみ
特殊部隊UAG（2P）	1,528,200	K.S.N.S & ERI	ノーミス その他同上
1943（1P）	3,180,990	K.S.N.S	モビ×2 トンボ×10
バルトリック	542,790	KC-Mr.	6面 3機 ノーマル

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
ラビオレプス（ノーマル）	5,860,600	SPREAM-SOL	最終面ボーナスクリア
ラビオレプス（エキスパート）	8,479,600	SPREAM-I,Z	ノーミサイルクリア
バトルフィールド（1P）	全面クリア	闘神	1コイン
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"90	SPREAM-SOL	36.1余り（ビギナー）
R・タイプ	2,059,300	WINNER & PCN	全面クリア 3機
ヘビーウエイトチャンプ	8,031	B.H	7人目
ブラックドラゴン	3,775,700	SPREAM-SHOT	全面クリア
アフターバーナーII（クレイドル）	20面	B.H	ヒット=595
ジェミニウイング（1P）	1,405,360	AIR-NEX-DYE	全面クリア 残機1
SRD	288,540	AIR-NEX-DYE	6面

ファンフル　群馬
群馬県前橋市千代田町4-12-3 ☎0272-34-7457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	3,249,750	JUN	7-1
オペレーションウルフ	194,700	群馬のガンマニア	5面 69.4%
ワードナの森	9,924,130	前橋の NG	全面クリア
SRD	185,230	永井　聡	1-3
イグジーザス	1,607,000	TAM	
フルスロットル	626,970	CLC	
オスカー	68,090	?	
R・タイプ	239,400	ABA	
ダブルドラゴン（1P）	89,210	高　橋	
ブラックドラゴン	276,350	T.M	

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II（ダブルクレイドル）	212,985,130	CHAT-INFINITE-ZUR	クリア 928機
レインボーアイランド	19,002,740	CHAT-YAM	クリア,残7
ラビオレプス（ノーマル）	3,774,100	CHAT-CG-COM	最終面 ノーミサイル
SRD	170,110	CHAT-CG-ZAIKE	4面
パックマニア	368,160	CHAT-SKB-Kel	7面
イグジーザス	1,510,890	SBT-すぶた	2-3のボス
テラフォース	703,600	CHAT-KIM	クリア バリア無し
ブラックドラゴン	4,053,750	CHAT-KIM	クリア
特殊部隊UAG	857,900	西洋占札	大型ヘリの次
★クエスター（ニューバージョン）	1,253,390	S.F.F-舞優	クリア ボーナス50万

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
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	68,467,360	ニャンタ1	最終面 ヒット=1089
スーパーハングオン（ライドオン）	8'52"01	H.I	エキスパート 敵車イージー
クエスター（ニューバージョン）	690,200	たかみ	31面 ノーマル
モンスターランド	残りゴールド=4,671	Mr.保田	最終面
ブラックドラゴン	3,546,800	NAZO	最終面
ラビオレプス（ノーマル）	3,686,100	ニャンタ3	最終面 ノーミサイル
ラビオレプス（エキスパート）	2,325,000	ニャンタ4	10面
ワンダープラネット	10,245,970	ぺんぺ万ぺえ玉川	最終面 ノーマル
テラフォース	811,000	方 世 殿	最終面 ノーマル
SRD	1,026,520	ニャンタ2	2-8面 ノーマル

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
レインボーアイランド	9,999,990+α	木村雅彦	9-3 C=8 S×0
レインボーアイランド	6,003,700	木村雅彦	9-4 C=0 S×0
オペレーションウルフ	154,950	竹内　忍	収容所の中盤 ノーマル
ダライアス（1P・エキストラバージョン）	10,703,680	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）	10,277,210	木村雅彦	W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）	2'55"58	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）	5'13"12	木村雅彦	アジア 敵車ノーマル
ミッドナイトランディング	774	ACU-TECCHI	98×2,97×2,96×4
イグジーザス（テーブルタイプ）	1,581,110	大武弘和	2周目3面 ノーマル
ワードナの森（装備＝星の剣	3,350,060	木村雅彦	1Cノーミス 最終面クリア

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4 ☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	5,598,840	VAL	ヒット=10
レインボーアイランド	1,264,170	SPC-Y…山ニ	隠しコマンド使用1コイン
ジェミニウイング	1,793,000	GMC-KOMINAMI	残5 クリア ボール12個
バトルフィールド	547,600	GMC-反省文36枚	5人救出 決戦で死
モンスターランド	5864ゴールド	HTL-GMC-KOM	ナイトアーマー
ザ・ハスラー	レート62%	SPC-Y…山ニ	ステージ5 9ボール
マーブルマッドネス	192,720	XEKU総帥-ANN	88秒・4死 1P クリア
F-14トムキャット	4,184,630	XEKU総統-KSD	
ペーパーボーイ	146,298	XEKU-XOR・PLUS	イージー
ドラゴンスピリット	1,634,050	HTL-GMC-KOM	2ミス（5面と8面）

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10 ☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	9,999,990+α	H-O.K.C ひでちゃん	最終面 C=9 S×8
バトルフィールド（1P）	1,631,000	小堀知宏	最終面 5人救出
パックマニア	376,050	DST まじっくすいーぱーじゅん	6面
テラフォース	863,500	H-O.K.C ひでちゃん	最終面 ハード
ワンダープラネット	10,259,060	宇塚正夫	最終面
モンスターランド	5,847,810	RCF-Yas.	最終面 G=5106
ラビオレプス（1P・ノーマル）	1,747,000	W-O.K.C OKC は謎の集団	最終面
スーパーハングオン（アップライト）	2'51"02	W-O.K.C はいからナンノ	ビギナー 敵車ノーマル

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
アフターバーナーII	69,370,750	プロジェクトA子	最終面 H-1187
スーパーハングオン	2'52"89	NANISORE®	ビギナー
スーパーハングオン	7'39"50	HACKER	シニア
アウトラン（ストーンヒル）	4'39"15	プロジェクト-ゴルベ	
モンスターランド	5,920,590	川越まつり	最終面 G-4652
ブラックドラゴン	2,044,850	KR	最終面 5機設定イージー
パーフェクトビリヤード	332,000	×××	15面
バトルフィールド	118,000	太　郎	2人救出
アルゴスの戦士	5,887,540	CAN	最終面

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 ☎03-452-6349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス（ノーマル）	4,971,400	SPREAM-REI	最終面ノーミス,ノーミサ
パックマニア	377,630	ACT-SKB	10面
クエスター	511,920	松山淳一	25面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,581,700	ACT-POO	最終面 3ライフ設定
テラフォース	841,700	TCK-HIM	ノーミス 最終面
R・タイプ	441,300	ACT-POO	
ブラックドラゴン	3,132,850	無所属-MIN	最終面
オスカー	323,300	ACT-ENPTY	
1943（1P）	2,867,640	ACT-もりくん	大和クリア モビ×1
1943（2P）	3,843,730	ACT-もりくん YAO	大和で死んだ モビ×0

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
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"83	うえっくさいたろう	ビギナー ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	5'01"84	TIP-ライン羽田 大出営 元気	ジュニア ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'08"52	TIP-ハコマか ヘコマカSしく	
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'40"98	TIP-SUC	
レインボーアイランド	2,667,660	TIP-SUC	19面
アフターバーナーII	12,247,650	TIP-SUC	21面 ヒット-670
アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"84	TIPSUC	ハード
ライフフォース（赤）	7,585,900	埼玉からきた人 ?	ハーデスト 時間切れ
ワードナの森	最終面クリア 多数		ハード
R・タイプ	810,300	TIP-SUC	ハード

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456 ☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	69,590,250	PAT 遠藤	最終面 1050機
アウトラン（デュアルウェイ）	4'41"62	T.I	ノーマル コックピット
ダライアス（エキストラバージョン）	10,227,040	アズキCH_3	ノーマル
R・タイプ	953,200	モリケン	2-4 ランク9
ダブルドラゴン	999,990	M.K	最終面
1943	3,154,860	荒巻英樹	最終面
オスカー	656,600	AKI	8面
魔獣の王国	394,100	SSS	最終面 ラプライヤ
ラビオレプス（エキスパート）	2,191,600	H.H	9面
レインボーアイランド	9,999,990	田　丸	残4

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II	27,617,550	SSC-たっくん	最終面 ヒット=761
ラビオレプス（ノーマル）	4,794,500	コスリ反対！ マイティ・スミス	最終面ノーミス・ノーミソ
ラビオレプス（エキスパート）	2,558,600	ビギャーゴ だぐま	10面
オペレーションウルフ	191,550	だだだだ だーい	1周目 空港
パックマニア	263,830	浅沼茂後援会 会長	6面
SRD（END有り）	644,920	後藤さん FC 会長	
バトルフィールド	221,100	LEGENDER BBA	
テラフォース	864,100	AGP-TAK	最終面
ドラゴンスピリット（4機設定ターボ付）	1,770,940	KILLER KELLY	残4クリア 氷バあり
ワンダープラネット（ターボ付）	10,251,610	SSC-MIY	最終面

おります。また,「1★Coin」特製テレホン・カードができました。Vol. 2で紹介します。お楽しみに。（にん倶楽「1★Coin」編集部）

★PC仙台（宮城）

●店内からバトランティスがなくなりましたが，SPREAM-K.W君がノーマルランク3機設定で1,817,060pts.という記録をだしました。拍手！（パチパチ）

★秋田CH（秋田）

●秋田CH発行の「にんじんあたっく」が大好評です！Vol. 5も発行され，ますます好調。よろしくね！ 欲しいかたは120円切手（送料分）を同封して秋田CHまで。

★DLL郡山（福島）

●当店の常連の中にデッパな高校生がいます。彼はR・タイプに燃えています。いつか全国トップをだしてくれることを信じています。

★上福岡BC（埼玉）

●SP²さんへ。住所を教えてください。手紙をだしたいのですが…。 by KC-END
P.S. バルトリックは5面からとてもムズイ。

★ビッグキャロットTOC（東京）

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F ☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーハングオン（シットダウン）	2'50"78	EXP-PARTNER	ビギナー
スーパーハングオン（シットダウン）	4'57"82	EXP-WARRIOR	ジュニア
スーパーハングオン（シットダウン）	6'48"81	EXP-WARRIOR	シニア
スーパーハングオン（シットダウン）	9'09"33	EXP-WARRIOR	エキスパート
★ラビオレプス（ノーマル）	6,097,200	EXP-WARRIOR	最終面 ノーミス・リボン
テラフォース	782,000	田　中	
ワンダープラネット	10,280,180	林　茂	最終面
アフターバーナーⅡ	ヒット-510	パックマニアよろしく!!	20面
ブラックドラゴン	3,531,500	EXP-WARRIOR	最終面 一人死亡
SRD	3,182,230	ⓟ	

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
ロードブラスター	534,935	FAL	ラリー1～16
パックマニア	407,840	FUL	1～10面
レインボーアイランド（MTJバブル◎無）	17,016,800	TCK-SYN	コマンド無し 全面クリア
レインボーアイランド（MTJバブル◎有）	9,999,990	SOLT & JOKER	コマンド無し 40面
テラフォース	814,900	FUL, AKA, ILR 参考(?)	ハード 全面 ノーミス多数
源平討魔伝	10,500	JOKER THANK'S 蛙	ランクB クリア
家元	56,200	大内"JOKER 俺には?" 京太郎	大三元つき
バトルフィールド	1,694,700	FUL	1コイン 全面クリア
ライフフォース（青）	10,000,000+α	めぞん一刻	19-3 (2ボタン)
モンスターランド	4,975,290	LEGENDER -K・O	4122G ハード

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創美ビル1F ☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	9,999,990	Lucky7 1/2 TMマイナーTAN	全面クリアワールド10失敗
ジェミニウイング（1P）	974,410	EXGANDER	7面
バトルフィールド（1P）	10,000,000+α	HTL-バイオX	かせぎ有 5人救助
SRD	488,100	EXGANDER	9面
ラビオレプス（エキスパート）	2,520,200	EXGANDER	10面
ラビオレプス（ノーマル）	1,888,200	HRC	全面クリア 1コイン
特殊部隊UAG	234,900	HRC	?
モンスターランド	5,355ゴールド	N.N	全面クリア
スーパーリーグ	830,200	福　兼	記載なし
R・タイプ	1,100,800	でーもん	2周目5面

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F ☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	420,890	LIBRINIAN パチンコリリー♥	8面 23面設定
クエスター（ニューバージョン）	750,490	M.C.K はやっとさとうとお友達だよ	33面-4機 1コイン
テラフォース	902,800	MGN まごん大塚	最終面 ランクC
クロスシューター	10,000,000+α	M.C.K-おちあいから千円もらって	1コイン 8周目に達成
アフターバーナーⅡ	ヒット-744	TAK	最終面
ブラックドラゴン	2,294,150	M.C.K それは愛だよ～んほえほえ	最終面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,296,130	MAI	最終面
ワンダープラネット	10,260,140	LUCKY7 1/2 TM H.I.M	最終面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'35"75	MAI	イージー
チャンピオンシップスプリント	16,150	XQS	1コイン

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
レインボーアイランド	22,791,180	OBY-HTL-まいた	最終面 C=10 S×9
SRD	5,991,620	RYU	10周目8面
ヘビーウエイトチャンプ	7,109	しゃれこーべ	8人目
パックマニア	503,500	NANISORE®	8面 ノーマル設定
特殊部隊UAG（1P）	1,421,000	OBY-HTL-P.S. (UAG)	最終面
アフターバーナーⅡ	318,703,990	EAC	最終面 ヒット=1165
ラビオレプス（ノーマル）	5,813,100	無所属-BIN	最終面ノーミスミソリボン
フリーキック	150,750	OBY-PAX	13面
★アウトラン（デスバレイ）	4'34"65	CHAT-YOU.A	敵車イージー ↗↗↘↗
★アウトラン（レイクサイド）	4'37"09	CHAT-YOU.A	敵車イージー

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20 ☎0424-63-5177.

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	291,260	ありもりなおみ ひらの おみ	7面3人 ランクB
ワンダープラネット	10,258,030	ハイスコアラー引退 GIL 浜田	最終面 かせぎなし
SRD	97,830	ひらいのひ	1-3
テラフォース	834,300	ありもりなりみ ひらの おみ	最終面ノーミスランクD
R・タイプ	1,427,800	AMショーでメモをとるな	最終面
ツインビー（1P）	18,109,350	超最低男 くりぼー♥	78面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	831,250	でーもん˜	最終面 ゲージ×2
★フラックアタック	2,160,700	まさし君を抜いた? くりぼー	1コイン 残機0
ブラックドラゴン	2,980,100	D.A	最終面 ノーミス
スーパーハングオン（シットダウン）	9'37"55	今年で引退する GIL-HAMAD	エキスパート ノーマル

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
パックマニア（黄色いマンゴーン）	349,540	スーパーリアルマンゴーンSずる>㊙<	ノーマル（23面設定）
SRD	561,940	MGNSずり（キロずり）○ぶⓒⓢ	最終面クリア残5
テラフォース（赤Pがシールド版）	1,662,600	人間妖怪・霊導師範 MGN >㊙>	ボス相討ち稼ぎ5上クリア
クエスター（ニューバージョン）	255,790	予知霊示の偶然快 MGN-KOZUKE	1～12面
ラビオレプス（1P）	5,695,100	宗教を超越した。。マンゴーン ⓒ	ノーマル
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,409,630	霊力者.光価御宗生 MGN＝：ⓙ>㊙<	
スーパーハングオン（アフリカコース）	42,856,750	感性とは霊魂の響き MGNKOZUKE	UP 2'49"87
スーパーハングオン（アメリカコース）	76,197,910	70%限界宗教団体 MGNⓒ	6'54"73
パラデューク	250,720	ピンクのゴーレムが見たいMGNISI	ノーマル
家元（麻雀）	総本山家元クリア	予知霊示の絶対性 MGN-KOZUKE	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9 ☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ（ダブルクレイドル）	319,217,410	EXCHANGER	最終面 ヒット=1051
パックマニア（23面設定）	453,700	LIBRINIAN	9面
ラビオレプス（1P・ノーマル）	5,920,200	LIBRINIAN	最終面
★スーパーハングオン（シットダウン）	4'50"17	LIBRINIAN	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）	6'48"01	RUN 鳥不会	シニア 50sec 設定
SRD	445,210	AI つんでるよ	9面
ライフフォース（青）	10,000,000+α	LIBRINIAN	18-6で達成 残機43
アウトラン（ヴァインヤード）	4'38"25	YAKKUN	↗↗↗↗ 敵車EASY
アウトラン（ストーンヒル）	4'37"40	YAKKUN	↗↗↘↘ 75sec設定
アウトラン（デュアルウェイ）	4'35"03	YAKKUN	↗↘↘↘

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14 ☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SRD	5,312,630	ⓟ	9-5 ノーマル
パックマニア（走るマンゴーン）	337,380	MGN-TOM'S & Joker	7面 ノーマル
テラフォース	1,293,400	㊙	ノーマル
R・タイプ	256,000	ただの大学生	ノーマル
ドラゴンスピリット	196,930	ただの大学生	ライフ3 ランクB
モトス	1,381,500	SHYPER か,感動～っ！	5機設定 62面クリア
グロブダー	6,313,650	SHYPER	5機設定 ??面のみ
オスカー	302,500	MAD-MAX	1コイン ノーミス クリア
マーブルマッドネス	163,020	DES	ベーリーイージー
フラックアタック	717,600	MGN-DR！ 師匠に続け！	全2周クリア 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
ラビオレプス（ノーマル）	3,906,100	SPREAM REI	最終面ノーミソ・1コイン
ラビオレプス（エキスパート）	2,173,200	GIL-HAMAD	1コイン 9面まで
バトルフィールド（1P）	765,000	GIL-HAMAD	1コイン 最終面まで
スーパーハングオン（シットダウン）	9'17"53	GIL-HAMAD	エキスパート イージー設定
特殊部隊UAG（1P）	1,463,500	ATARI-KAD	最終面 1コイン
SRD（1周クリアEND）	866,690	ATARI-KAD	最終面 1コイン
フラックアタック	721,900	ATARI-KAD	最終面 1コイン
ワンダープラネット	10,258,460	ATARI-KAD	最終面 1コイン
テラフォース	904,000	BPSの弟子	最終面 1コイン
ライフフォース（青）	1,611,800	沙羅マン○がしたいなあ！ やりたい！	3-6

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
パックマニア	444,140	SPREAM -REI	7面 1コイン
レインボーアイランド	15,000,080	福嶋一慶	最終面 C=9 S×9
テラフォース	906,800	YGF-RED	最終面 ノーミス
ラビオレプス（ノーマル）	4,797,300	ALT-M・A	最終面ノーミス,ノーミソ
モンスターランド	残4353ゴールド	CGP-MAX	ノーマル
ワードナの森	3,760,190	KPC-MANJI	最終面 ノーミス
ブラックドラゴン	4,022,100	KPC-ALT -SID	最終面クリア ノーマル
フラックアタック	1,160,200	CGP-MAX	最終面残2機 1コイン
ハイホー（1P）	正解率80%	KPC-わんだ	クイズ大王
ラビオレプス（エキスパート）	1,672,400	CGP-MAX	7面 ノーマル

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
アフターバーナーⅡ	25,570,120	ILS	22面 ヒット=714
パックマニア	324,540	ⓓ	7面……なぜだ?!
テラフォース	1,173,500	RAT-SUGI	最終面クリア 2タコミス！
フラックアタック	1,311,500	RAT-SUGI	全2周クリア 残機=1
ブラックドラゴン	3,342,300	JOE	わーまた6万点ちゃなひ！
R・タイプ	1,741,000	HYPER-雀卓がライバル（VAX）	やっと出た。残機=1
ラビオレプス（1P・ノーマル）	3,676,700	HTL-FANCY-YURI	最終面クリア ⓣボーナス
ラビオレプス（2P・ノーマル）	2,324,200	JOE HAN'S	HAN君は10面にて没す。
SDI（1P）	54,416,270	BNHR（ヴィーニヤ）	ICBM1本＋艦2コ逃し
SDI（2P・トータル）	63,810,520	ILS D.A	全面パーフェクト 艦33

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
ラビオレプス（ノーマル）	5,852,800	ALT-M.A	全面クリア
★ラビオレプス（エキスパート）	12,852,400	CRAMP BOY	全面クリア
★SRD	6,329,450	FUL	11周目4面
パックマニア	504,550	FUL	8面
テラフォース	1,368,400	マンゴーン!マンゴーン?マンゴーン♥	全面クリア
バトルフィールド	1,625,700	FUL	全面クリア
特殊部隊UAG	1,472,800	OBY-HTL -MGN-P.S	全面クリア
アフターバーナーⅡ	ヒット 1128	EAC	全面クリア
レインボーアイランド	9,999,990	CHAT-YAM	全面クリア コマンド=㊎
フルスロットル	4'17"78	NAV.BOO	ゴールイン

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20 ☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モンスターランド	2,856,180	RACCOON	ゴールド 2430
ワードナの森	9,999,990+α	伊藤陽介	5面 99990G
ドラゴンスピリット ニューバージョン	1,015,380	でーもん	9面クリア
ダライアス	3,763,970	左沢洋嗣	最終面クリア
リベンジオブDOH	1,573,260	MULTIPLE-Y.S	最終面クリア
ブレイザー	10,000,040	BAO	コンティニューで最終面
忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990+α	でーもん	1コイン 19シーン
1943	5,785,200	Superstar	1コイン大和
沙羅曼蛇	10,000,000+α	MULTIPLE-Y.S	14-2で達成
XXミッション	10,000,000+α	MIDI 名和	最終面

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F ☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ	67,442,830	EAC-T・K	最終面 ヒット=1.101
レインボーアイランド	22,228,790	ILG-K・M	最終面 C=8 S×5
SRD	3,460,970	AMP-H・H	6周目7面
ラビオレプス（ノーマル）	3,815,100	ECM-ベルシャ	最終面
ジェミニウイング（1P）	876,530	ABA	
ザ・ハスラー	53%	Y・U	ステージ5
モンスターランド	5,741,450	D・H	最終面 ゴールド5071
クロスシューター	21,094,000	ACTOUS	
特殊部隊UAG	331,300	ATC	
パックマニア	163,500	良子ちゃん	

●当店ではナムコ・キャラクター・グッズなどの物品販売はしておりません。PC笹塚等に行ってね！

★サンシャインゲームセンター（東京）

●昨年は遠いところからも多くのみなさんがこられました。今年も，きてよかったと思っていただけるような楽しいお店にしたいと思います。

★PC笹塚（東京）

●PC笹塚店の特徴①人気の新製品はほとんどある②ナムコキャラクター商品がある③ヘッドフォン取付機が15台もある（うち半数がステレオ対応）④連射装置取付機がある⑤ナムコOLD GAMEがある（リブルラブル・ニューラリーX）⑥楽しい落書き帳がある⑦ゲームの音を自由に録音できる⑧君がもう一度やりたいと思っているゲームを入れてくれるかも知れない。

★PC巣鴨（東京）

●日本全国に数台しかないと言われているAPB（ATARI）が入ったよん。

★亀戸CH（東京）

●最近夜になると有名GAMERが集まるようになりました。君も亀戸CHにきて確

ウィルトークタイトー上大岡店　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-9　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	9,999,990	河野 浩一	全面クリア
SRD	182,440	横山 道雄	1-5途中
オペレーションウルフ	229,350	深沢 正信	6面途中
バトルフィールド	350,000	横山 道雄	4人救出
特殊部隊UAG	407,600	深沢 正信	
R・タイプ	1,247,100	OGURA SAM	2周目クリア
フルスロットル	4'06"40	山田 栄治	ゴールイン
アフターバーナー	5,339,340	鍋倉 和也	
ワードナの森	10,000,000+α	深沢 正信	1コイン 全面クリア
オペレーションウルフ	81.50%	深沢 正信	命中率10万点以上の得点で

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	216,673,750	ヤルカン星人 Jr.	最終面 ヒット980
バックマニア	453,130	NASKA-KYO	7面
SRD	2,098,880	NASKA-AGE・K	4-5
レインボーアイランド	5,631,500	NASKA-AC.	35面
バトルフィールド	784,800	JOB-あつし	決戦のボスで死んだ。
ラビオレプス（ノーマル）	1,964,100	NASKA-AGE・K	最終面
クエスター	1,166,060	HOD	最終面
ブラックドラゴン	3,034,850	NASKA-KYO	最終面
ハイパークラッシュ	358,710	NASKA-Zin	ステージ6
アウトラン（デュアルウエイ）	4'38"87	NASKA-Zin	海外Ver.

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックマニア	294,660	スーパーSD	
ラビオレプス（ノーマル）	3,749,600	OBY-まいたのでし	
ラビオレプス（エキスパート）	6,411,400	スーパーSD	リボン付
レイボーアイランド	17,809,210	OBY-まいたのでし	
ワードナの森	9,999,990+α	駿台の星西山	ゴールド99990残8機
バトルフィールド	255,900	駿台の星西山	
クエスター	321,210	テラチン	
スーパークイックス	415,850	鎌谷龍一朗	
テラフォース	957,300	YOM-KOA	
モンスターランド	5,517,440	ポチャ	ゴールド4405 最終面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	9,999,990	YOU 吉くん	最終面 C-3 S×5
バックマニア	282,420	ちろりん杉山	5面
バトルフィールド（1P）	1,999,600	YOU 吉くん	最終面 5人救出
イグジーザス	1,681,860	YOU 吉くん	8面
クエスター	346,830	GOT	17面
モンスターランド	残りゴールド=4,356	YOU 吉くん	最終面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'14"01	WYP-森田	エキスパート 敵車イージー
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,073,320	ZAP	ベリーハード 最終面
ダブルドラゴン（1P）	259,540	MPD	最終面
R・タイプ	1,427,200	VMT-ABU	16面

ウィルトークタイトー新潟店　新潟
新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-244-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	1,988,390	五代響子	
バトルフィールド	86,400	犬山さとる	
ブラックドラゴン	2,160,700	ホシカン	最終面
アフターバーナーII	123,619,390	FGK-MARY	最終面
オスカー	527,600	オクトパスX	
ストリートファイター	646,200	ヤマダ	
SRD	120,640	犬山さとる	5面
ワードナの森	9,999,990	外山 & 坂井	
クロスシューター	15,397,290	猿 猴	
フラックアタック	581,500	新大の KOHHY	

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンスピリット	1,762,000	UNI (本田)/////	最終面 (ノーマル)
テラフォース	982,000	UNI (本田)	最終面 (ノーマル)
SRD	203,400	UNI (本田)	5面 (ノーマル)
ワードナの森	9,999,990	HTL [illegible]	最終面 (ノーマル)
バックマニア	285,680	UNI (B.I)	(ノーマル)
オスカー	855,500	UNI キャラメル- (B.I)	最終面 (ノーマル)
ラビオレプス（ノーマル）	4,734,400	OBY まいたのでし	最終面ノーミス・ノーミソ
ラビオレプス（エキスパート）	3,492,600	UNI (FLICKER)	最終面 リボン付
ダブルドラゴン	999,990	UNI (B・I)	最終面 (ノーマル)
ブラックドラゴン	3,400,200	UNI (FLICKER)	最終面 (ノーマル)

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックマニア	410,840	VMT-ABU	11面 ノーマル
レインボーアイランド	22,416,150	OBY-HTL-まいた	最終面 ノーマル
ラビオレプス（1P・ノーマル）	4,910,900	ECM-Z-BOY	最終面クリア たぬきなし
ラビオレプス（1P・エキスパート）	10,497,200	ECM-ZENJI	クリア3ミス
SRD	5,826,670	ECM-FISCHER	10-6残6機 途中画面停止
アフターバーナーII	11,862,230	MTH-MPU	18面 ヒット667
モンスターランド	5,476 G	ECM-Z-BOY	クリア
R・タイプ	1,298,100	ECM-ZENJI	クリア
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,684,070	ECM-FISCHER	クリア ゲージ×3
ブラックドラゴン	3,616,300	ECM-PON	クリア

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-3438

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックマニア	415,100	KAO-SOFINA (田島恒保教頭)	1コイン7面 3機ノーマル
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	999,999,990+α	おに	1コイン20面 ヒット=767
レインボーアイランド	9,999,990+α	岩田塾 No.1 やむ	1コイン 最終面
SRD	3,524,060	KAO-SOUSUI (サクッ)	1コイン 6周目8面
ラビオレプス（ノーマル）	3,838,000	SAN近攻隊死七炎	1コイン最終面ミサイル無
★特殊部隊UAG	1,518,100	岩田塾教生EXPO (サクッ)	1コイン 最終面・1P
テラフォース	1,588,300	KAO-POP	1コイン 最終面
★フリーキック	210,510	フリーキックは80Hにおまかせ〜〜	1コイン 15面
クエスター（旧バージョン）	1,293,400	KAO-SOFINA (田島恒保教頭)	1コイン 最終面
アウトラン（UP・デュアルウエイ）	4'36"78	やんちゃ姫	75秒設定 イージー

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	21,002,400	OBY-まいたのでし	最終面クリア MTJなし
バックマニア	402,500	Y・M	7面 全23面設定
バトルフィールド（2P）	2,851,000	DAZZLE (とよくんてらちん)	最終面
テラフォース	961,900	C&P・ILM	最終面 ノーミス
ラビオレプス（ノーマル）	3,847,000	OBY-まいたのでし	最終面 ノーミソ
ラビオレプス（エキスパート）	5,578,600	一 成	最終面
アフターバーナーII	69,055,630	C&P 中沢	最終面 ヒット976
ブラックドラゴン	3,240,150	UNI (B・I)	最終面
モンスターランド	4,902残し	DAZZLE (てらちん)	最終面
SDI（2P）	69,020,090	DAZZLE (てらちん・ぽちゃ)	全面パーフェクトノーミス

プレイシティキャロット伊勢佐木店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	21,587,120	OBY-HTL-まいた	最終面クリア
R・タイプ	932,500	マシン語の魔術師 KCN	1周7面
グラディウス	2,493,800	でんすけ	6周7面
バックマニア	250,070	KCN	7面
ドラゴンスピリット	756,040	自称歩くアセンブラ KCN	全面クリア
ブラックドラゴン	3,301,550	しおばん-T.S	全面クリア
テラフォース	885,200	AGP-TAK	最終面クリア
特殊部隊UAG	522,900	でんすけ	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-32-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルフィールド（1P）	191,000	KEN	
ワンダープラネット	10,251,250	NOBODY	全面クリア
アフターバーナーII	12,024,330	FOX	18面 ヒット674
ブラックドラゴン	2,084,000	工大のELIXIR	
スーパーリーグ	1,448,400	阿呆鳥	
ブレイザー	594,480	やんちゃ姫	
モンスターランド	2,880,380	TEL	
スーパーハングオン（アジア）	5'09"31		
ドラゴンスピリット	1,031,640	梶川 嘉彦 (くまさん)	全面クリア

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビル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II	15,100,940	Lucky7 1/2 TM RND	22面 ヒット832
ラビオレプス（ノーマル）	3,623,200	恵一 and 恵美	クリア
バトルフィールド	1,319,600	MBX-Sir	5人救出
テラフォース	828,100	Lucky71/2 TM H.I.M	1コイン クリア
レインボーアイランド	17,000,060	HITBIT	真のエンディング
ブラックドラゴン	3,302,900	Lucky71/2 TMマイナーTAN	1ミスクリア
SRD	2,681,580	MBX-宮下	5周目5面
特殊部隊UAG	449,900	GSX	4面
ヘビーウエイトチャンプ	3,729	H・O	5人目
バックマニア	127,730	BOZ	4面

カミノー古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938 カミノー古町5F　☎025-223-0863

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バックマニア	298,280	ANS	イージー 3機7面
バックマニア	247,720	UFO 米山の せいろく	ノーマル 3機8面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,409,890	FGK-VIRGO	最終面 1コイン
フラックアタック	984,000	FGK-いかづきていじ	三度のメシよりイカが好き
1943（1P）	3,206,050	FGK-VIRGO	最終面 モビ×2
1943（2P）	4,265,440	SLUCK WITH とくめ	最終面 モビ×3
モンスターランド	5,194ゴールド	FGK-by ゴッセージ	ノーマル ボンバーズ
バトランティス	446,160	FGK-N・Y ALF	ノーマル 5機21面
バラデューク	257,320	DEL	最終面 ノーミス
リブルラブル	1,424,540	FGK-by ゴッセージ	27面 奇跡16

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
忍者くん阿修羅ノ章	1,191,700	PFN	30面
ライフフォース（青）	2,826,100	PFN (K.N)	6周の3
ライフフォース（赤）	2,653,900	Y.N	5周の5
ドラゴンスピリット	619,190	THE (A.S)	全クリアゲージ2,3機設定
バトルフィールド	222,200	Y.S	未来
レインボーアイランド	4,313,600	松田啓二君	C=3,S=0 28面残り3島
ブレイザー	10,326,440	THE (A,S)	1コイン 全面クリア
ジェミニウイング	951,190	Y.N	最終面

ゲームコーナーマカオ　長野
長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1　☎0262-24-4038

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	2,289,000	ARC-ダイヤの中島浩一だ！	全2周クリア 3機設定
ライフフォース（赤）	10,000,000+α	ARC-ういにんぐらんなあずっちょん	18周目1面で打ち切り
ライフフォース（青）	2,816,600	ARC-SPYBOYNOA	6周目1面 絶不調だ！
ラビオレプス（ノーマル）	3,769,300	ARC-ダイヤの中島浩一だ！	全面クリア
レインボーアイランド	6,143,340	ARC-ダイヤの中島浩一だ！	全面クリア
モンスターランド	残りゴールド=4,507	ARC-ダイヤの中島浩一だ！	全面クリア ノーマル
ドラゴンスピリット（旧バージョン）	1,367,050	ARC-ダイヤの中島浩一だ！	全面クリア ノーマル
スーパーハングオン（ミニライドオン）	7'23"21	山口寛之様	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'49"32	ARC-ういにんぐらんなあずっちょん	ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	4'54"38	ARC-ういにんぐらんなあずっちょん	ジュニア

かめよう!!　　（KPC-わんだ&EMU）

★ゲーム中央プラザ（東京）

●最新のビデオゲームはもちろん，ファミコンなどに関する各種雑誌も取りそろえております。もちろん「BASICマガジン」もありますよ。

★ウイルトークタイトー上大岡（神奈川）

●我がウイルトークタイトー上大岡は，タイトーのゲームコーナーではもっとも早くカードを導入したお店です。ミッドナイトランディング，ダライアス等のカードのイラストはかっこ良く人気上々です。ぜひ一度ゲーマーのみなさん，ご来店ください。

★大船CH（神奈川）

●当店はナムコグッズの販売もしていますし，50円コーナーもあります。当店にくれば，楽しめることまちがいなし。大船にきたときはよっちくれ！

●ECMでは気合いの入ったメンバーを求めておる。どしどしきちくれ！

★PC長岡（新潟）

●今度「NASKA」で会報をだすことになりました。名前はまだ決まってません。けど思いっきり楽しい本にしてみせるぞ。

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
スーパーバブルボブル	3,136,920	ATM-Shizuka	2P コマンドアリ
ドラゴンスピリット	643,400	ULF	全面クリア 最終面
沙羅曼蛇	2,455,500	杉山 健	3周目6面
アーガス	369,460	ハイパーストレンジャー	4面
魂斗羅	1,260,000	M.T	全面クリア 最終面
ダブルドラゴン	119,610	MBX-宮下	
ファンタジーゾーン	13,200,000	DAA	4周目1面
スラップファイト	1,027,020	APO	エリア39
グラディウス	784,600	ERI	2周目3面
1943	2,354,000	ONO	

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
レインボーアイランド	4,489,710	ARC-SPYBOY-NOA	6-4 C=8 5×3
★R・タイプ	2,294,200	ARC-SPYBOY-NOA	最終面 限界は230万?
モンスターランド	3,944ゴールド	KID	最終面
ライフフォース（赤）	10,000,000＋α	ARC-SPYBOY-NOA	17-5 残27機
クエスター	986,860	BRV	最終面
スーパーリーグ	3試合目	常連多数	イージー
ジェミニウイング	1,358,940	A.F	最終面5機 ノーマル
パックマニア	288,520	MAX	
ラビオレプス（ノーマル）	3,662,100	ARC-SPYBOY-NOA	最終面 ノーミサイル
ラビオレプス（ノーマル）	1,739,600	ARC-AKINA	最終面

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナー（シティータイプ）	10,329,910	A TO Z	1コイン クリア
テラフォース	895,500	はみだしあんこ	全面クリア
R・タイプ	1,242,000	J. MAC	2-3
ブラックドラゴン	305,550	はみだしあんこ	4面ギス
ワードナの森	9,279,520	上杉達也	

プレイシティキャロット静岡店　静岡
静岡県静岡市紺屋町8-17 ☎0542-51-4653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	258,160	ホエホエ DTB	6面
テラフォース	830,300	CHAFF	最終面
SRD	173,550	ぶりぶりおじさん	5面
ラビオレプス（ノーマル）	3,609,100	ACE・YRK	最終面 ノーミサイル
モンスターランド		BBB	のこり3095G
クエスター	377,490	よおだ	
ブレイザー	12,075,700	HYPER-ACE 満里奈	最終面
ワンダープラネット	128,370	CHAFF	
R・タイプ	301,700	ゲロゲロはるき	7面
ワードナの森	9,999,990	K.K	最終面

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27 ☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	313,430	TAG YODA	7面
レインボーアイランド	21,130,660	SPREAM-FKS	最終面 C-10,S-9
アフターバーナーII（ヒット優先）	ヒット=1,175	SPREAM-FKS	最終面
アフターバーナーII（ロースコア）	2,127,620	SPREAM-FKS	最終面 ヒット=0
ラビオレプス	（ノーマルコース）	5,924,000	最終面
ラビオレプス（エキスパート）	4,270,000	SPREAM-FKS	最終面
★スーパーハングオン（シットダウン）	8'49"84	FUN	敵車イージー 接触5回
クエスター（ニューバージョン）	441,800	DTB	22面
ブラックドラゴン	4,010,650	SPREAM-FKS	最終面
ドラゴンズレア	425,841	誰でもできます	最終面

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II（ダブルクレイドル）	ヒット 1,080	ELPEY-KAMIRY	最終面 ノーマル
パックマニア（23面設定）	370,110	ニュータイプ	6面 ノーマル
レインボーアイランド(R-12369)	13,757,860	ニュータイプ & ピー	最終面 C-10
ハスラー	4面 76%	チキン	ノーマル 1P
ジェミニウイング（1P）	963,570	ELPEY-SPLENDI	7面 ノーマル
ジェミニウイング（2P）	1,000,620	ELPEY-ERN & SPLENDI	7面 ノーマル
フリーキック	147,360	大 猿	11面 ノーマル
ラビオレプス（1P・ノーマル）	4,840,900	ELPEY-SPLENDI	最終面 ノーマル
ラビオレプス（1P・エキスパート）	4,239,400	SPREAM-FKS	最終面 ノーマル
ラビオレプス（2P・ノーマル）	6,969,000	ELPEY-SPLENDI & ERN	最終面 ノーマル

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
レインボーアイランド	7,568,530	伊藤雅樹	
バトルフィールド	1,420,600	EXTEND-舞奈	決戦
フリーキック	116,820	SEED-風間	11面
ブラックドラゴン	2,400,250	SEED-SDR	全部消してしまった。
テラフォース	832,400	望月紀嘉	ハード設定 最終面クリア
アフターバーナーII	67,910,140	ADON	撃墜数=1153
ダライアス	6,388,240	望月紀嘉	Yゾーンクリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	9'04"60	田村 聡	エキスパート
アウトラン	4'37"18	浪越 (RCZ)	デュアルウェイ
ワードナの森	9,999,990＋α	一郷 真	ゴールド99990 残機9

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田310-1 ☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダープラネット	228,570	CHAFF	10面
ブレイザー	10,517,880	K²	クリア
ラビオレプス（ノーマル）	1,502,000	服 部	7面?
ラビオレプス（エキスパート）	1,112,000	とりい	面数不明
テラフォース	868,500	CHAFF	クリア ノーミス
オスカー	ノーミスクリア	名人 (X)	
快傑ヤンチャ丸	734,500	K²	5面
沙羅曼蛇（1P・1コイン）	5,512,500	LOXAPEX	7-6 7機設定
パックマニア	245,510	パーラーABC出ず	5面
クエスター（ニューバージョン）	509,600	から10発	

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
フルスロットル	758,220	XAM	4'30"65 最終面
レインボーアイランド	2,035,720	CBX	16面 コマンドなし
SRD	182,130	YZR	
バトルフィールド	1,032,800	GMC JPS	
フリーキック	104,270	GMC JPS	9面
F-14トムキャット	9,999,999	XEN	
ドラゴンスピリット	1,073,250	AOI H	全面クリア
R・タイプ	1,503,000	YMO	15面
オスカー	236,200	カラアゲ	
ダライアス（エキストラバージョン）	10,411,730	AOI,H	V. クリア ターボ

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
パックマニア	389,620	運.㊧ (CKTT)	7面
レインボーアイランド	9,999,990	VRC-Y.I	クリア.コマンドにあり
アフターバーナーII	67,014,530	レバーが腕っとる㊧ (CKTT)	クリア ヒット=802
ラビオレプス（ノーマル）	3,879,200	EXTRA-GAG	クリア ノーミサイル
SRD	292,270	YUU㊧ (CKTT)	6面
オペレーションウルフ	200,300	ペルシャ湾 SUG	空港
モンスターランド	残金 5,408	EXTRA-AGF	クリア
ブラックドラゴン	3,401,250	SPREAM-KCL	クリア
テラフォース	635,000	VRC-MSS	クリア
特殊部隊UAG（1P）	1,186,000	運.㊧ (CKTT)	最終面

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
パックマニア	366,080	ひまつぶし（たまに役立つ）	7面
レインボーアイランド（MTJなし）	16,000,080	S.小南1000円返せ（たまに役立つ）	最終面 C=8 S×4
ラビオレプス（ノーマル）	5,967,800	N. 狸1コ（たまに役立つ）	クリア ボーナス×3
ラビオレプス（エキスパート）	10,378,000	狸×0 泣きたい!（たまに役立つ）	クリア1ミス ボーナス×2
SRD	555,640	R㊊	クリア 一周 クリアエンド
アフターバーナーII（点数優先）	318,446,350	HITを減らしてスコア倍増!!	クリア ヒット=1016
パックマニア	231,300	AMP-ITR㊧	8面
テラフォース	891,400	時間つぶし（たまに役立つ）	クリア ノーミス
バトルフィールド	371,800	ビデオ12800円 貧乏 ㊧	4人救出
スーパーハングオン（シットダウン）	2'49"55	POU	ビギナー 敵車イージー

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II（ダブルクレイドル）	321,243,300	TM (EXR) -CKTT !!	コマンド有 スコア優先C
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	1,251	GMC-SCR㊧	コマンド有 ヒット優先C
レインボーアイランド	19,000,850	BFM㊧	最終面 銭コマンド使用
ジェミニウイング	1,105,170	GMC-P㊧ (CKTT)	7面
ヘビーウエイトチャンプ（クリア優先）	8,846	でぶごん	全2周クリア
★ヘビーウエイトチャンプ（スコア優先）	9,433	でぶごん	10人目
パックマニア（全11面制）	351,260	LGI	面数不明
★スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'40"17	TM (EXR) -CKTT !!	シニア
★モンスターランド	6,465 ゴールド	FPG (MTS)	クリア
ラビオレプス（ノーマル）	4,981,800	GMC-N㊧	ノーミス ノーミサイル

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5 ☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワンダープラネット	245,860	三輪大介	10面
モンスターランド	5,261,170	三輪大介	最終面,残ゴールド4545
コンバットスクール（1P）	255,800	久保田博昭	軍曹
フラックアタック	920,700	佐藤雅恩	最終面
ドラゴンスピリット	1,138,900	二村久志	最終面
タイムスキャナー	1,399,260	倉持政弘	4面
沙羅曼蛇（1P）	4,264,700	矢嶋重浩	6-2
R・タイプ	795,800	片桐圭司	12面
1943（1P）	3,089,990	杉山忠則	最終面
クエスター	602,680	相二大輔	28面

天野スポーツゲームコーナー　愛知
愛知県西尾市高砂町41 ☎0563-56-2670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルフィールド（1P）	195,600	EXI	ノーマル
バトルフィールド（2P）	183,500	究極超人-R&H.N	ノーマル
ジェミニウイング（1P）	1,160,270	M.T	ノーマル
ジェミニウイング（2P）	1,072,890	究極超人-RとH.N	ノーマル
1943	2,979,680	究極超人-R (T.F)	ノーマル(8)
超時迷宮レジオン	598,890	by IGY	ノーマル
ラビオレプス	1,989,800	by KAC	12面クリア
SRD	220,670	MINS	ノーマル
パックマニア	221,030	GORI	ノーマル
テラフォース	855,000	by BIC	1コイン 全面クリア

ドンキーハウス　愛知
愛知県半田市天王町1-50-1 ☎0569-22-8484

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	28,743,360	ガンシップmkIIが菅原智美さんに捧ぐ	全面クリア ヒット=1003
テラフォース	934,900	ラーメン有楽 LHE-Tom	最終面クリア
ラビオレプス	1,782,200	S.遊び人S.	1コイン ノーマル クリア
SRD	160,580	M.M さん…… 遊び人 S	4面
ドラゴンスピリット	1,150,360	W.L.S	クリア
バトランティス	191,140	W.L.S	10面
ワードナの森	2,629,630	F.R. 永田（歩くルマー回収機）	最終面クリア
スーパーハングオン	9'47"26	11/10 までに延期 ミンキーモモ	ヨーロッパ シットダウン
クエスター	303,960	Super 遊び人Special	
スーパーリーグ	248,700	今月限りのネーム ミンキーモモ	T5-D2 HLO HR3

！年末年始にはイベントも行なう予定。みなさんヨロシク!!　　　by　店員Zin

★PC金沢（石川）

●当店のアフターバーナーIIの記録について：コマンド使用せず，17面のボーナス・ステージにてスコア加算ポイントが左下まで表示されて記録されました（目撃者多数）。

■担当：アフターバーナーIIでカウンター振りきりがでたということですが，全国集計からはとりあえず除外させていただきました。ご了承ください。

★ゲームコーナーマカオ（長野）

●今月よりマカオがチャレハイの仲間入り！長野駅前ロイヤルホテルの地下1階にマカオは存在します。全国トップを目指しガンバリますのでどうぞよろしく！

（なぜか店員の㊠）

★プレイプラザ・ハスラー（愛知）

●当店は個人営業なので大型店についていけないところもあるのですが，お客様の中には，やはりチャレハイを目的に見えるかたもいます。ありがたいことです。しかし，本来ゲームは楽しみながらプレイするものだという考えのかたが増えることを望んで

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
ラビオレプス（ノーマルコース）	4,743,200	FPG-MTS	最終面ノーミス・ノーミソ
ラビオレプス（エキスパート）	7,868,400	FPG-SHO	最終面ミサイルなし
バトルフィールド	660,700	FPG (ODOR)	決戦
モンスターランド	G=5967	わぎゃんの足	クリア
テラフォース	857,100	MAXパターンRVV	ノーミスクリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'55"30	FPG-SHO	シニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'57"58	RS	エキスパート
レインボーアイランド	8,240,850	FPG-SHO	10-4 MTJなし
SRD	398,830	FPG-TEM	9面
パックマニア	347,430	HCM-FOX	ノーマル3機6面

なんばCITYビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	6,460,310	EXTEND-的場	40面
パックマニア	357,180	とりのふん脇村	10面
SRD	299,720	A,I-川本	6面
テラフォース	913,400	DP-樋井営	最終面
ラビオレプス（ノーマル）	3,766,300	京都の PPO	ノーマル最終面
ラビオレプス（エキスパート）	6,139,800	RX-牧くん	ノーマル最終面
アフターバーナーⅡ（得点）	16,518,870	GCF-KI.	最終面
特殊部隊UAG	1,132,400	オバQ-RX	最終面
アフターバーナーⅡ（ヒット数）	ヒット=1006	XIR-TAM	最終面
功天老師	58	HAG	

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1-8-8　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヘビーウエイトチャンプ	2,976	森實康裕	5人目
モンスターランド	2,819,960	児玉直也	最終面
ダライアス	9,910,510	木村充隆	ランクハードYゾーン
1943（1P）	2,550,790	児玉直也	16面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'18"53	水分裕一	ビギナー
ル・マン24	201,870	小山 学	ミニスピンタイプ
アルカノイド	606,570	味村晃司	最終面
オスカー	全面クリア	AKIRAKUN	

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
レインボーアイランド	9,999,990	Sgt.Pepper	最終面クリアMTJ有り
アフターバーナーⅡ（コマンダータイプ）	ヒット=999	ASKA	1コイン6機設定
ラビオレプス（ノーマルコース）	4,787,800	ハイホーTALL-P	最終面ノーミソ・リボン付
スーパーハングオン（ライドオン）	8'35"13	AMM-内海和子	エキスパート
アウトラン（デュアルウェイ）	4'36"00	AMM-PAO²	左右右右75秒イージー
ライフフォース（赤プレイヤー）	10,000,000＋α	近江からの使者藤内貴宏	17-2 残44機
ダライアス（エキストラバージョン）	10,983,900	目標まであと2万SOP	Zゾーンイージー
バトルフィールド	2,343,800	山元博志	全面クリア
テラフォース	927,700	あすか	ノーミスクリア
パックマニア	232,300	AMM-内海和子	1コイン6面

ゲームセンターニュー光　大阪
大阪府大阪市南区心斎橋筋2-33　☎06-213-1262

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フリーキック	188,760	ユーフオー	ハード
テラフォース	149,700	ヤマグチくん	ハードランク6
ジェミニウイング	184,390	本木三郎	ハード
ラビオレプス(1P・ノーマル)	700,100	ヤツターマン	7面
R・タイプ	261,400	楠 一幸	ハード
ワードナの森	144,840	クダケタヤロウ	ノーマルランク5
フラックアタック	66,900	スズキ	2面
SRD	93,910	タマゲタネ	ハード
魔獣の王国（1P）	97,200	川合順二	ノーマル
エアーウルフ	53,600	タケシ	ハード

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
ストリートファイター（1P・テーブル）	401,300	川 田	9面ノーマル
レインボーアイランド	1,563,460	須 方	14面ノーマル
ジェミニウイング	473,700	尾 崎	5面ノーマル
テラフォース	904,900	川 田	最終面ノーマル
ワンダープラネット	85,270	時 信	6面ノーマル
ラビオレプス(1P・エキスパート)	1,611,000	川 田	8面ランク4
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	908,480	おくやま	最終面
1943（1P）	2,937,290	石 井	最終面
モンスターランド	2,468,860	しばほそ	残2008最終面
スーパーハングオン（ミニライドオン）	3'03"57	川 田	アフリカクリア

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイター	660,900	MOON BLADE	全面クリア
ヘビーウエイトチャンプ	5,356	コブラ	5回戦クリア
レインボーアイランド	4,313,050	MOONBLADE	33面
モンスターランド	6,041,580	K.Y.H.	全面クリア5111GP
ブラックドラゴン	3,118,750	Sgt Pepper	全面クリア
クエスター	468,120	イシズミエイサク	26面
ドラゴンスピリット	976,510	RX-HTL-アルム	全面クリア
ワードナの森	9,999,999＋α	おゆきちゃん	全面クリア

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ	ヒット=961	HARTn't X!	1コインクリア
レインボーアイランド	13,999,990	INGS-FAN &ロリスカ館田	最終面ドア×6MTJなし
オペレーションウルフ	194,400	HART-TEF	6面空港
ヘビーウエイトチャンプ	4,206	HART-TEF	5人目
テラフォース	1,225,500	HART-てっち21	クリア 残4 3機設定
SRD	167,220	HARTn't X!	5面
特殊部隊UAG（1P）	1,411,000	HART-てっち21	クリア 7アップなし
パックマニア	228,570	HART-深夜族(モスに行こう!)	23面設定6面まで A
バトルフィールド（1P）	全面クリア	RX-クリちゃん	1コイン4人設定
★スーパーハングオン（ライドオンタイプ）	6'31"18	HART-S.C知美&F ZRまいど!	シニアコース限界!

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ	20,226,910	璃 魅	ヒット746 1コインクリア
テラフォース	921,200	YAN	クリア
ラビオレプス（エキスパート）	2,834,400	MAS	10面
ラビオレプス（ノーマル）	1,994,800	MAS	全面クリア
ワンダープラネット	10,276,670	YAN	クリア
R・タイプ	1,268,200	YAN	全2周クリア
SRD	325,940	YAN	6面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,289,680	AYA	クリア
クエスター	743,160	KURO	32面
ワードナの森	9,999,990	MAS RIMI	全面クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
R・タイプ	865,300	デビルマスター甲斐	14面
ドラゴンスピリット（ノーマル）	532,340	M.DEW	9面
ストリートファイター	637,300	増田と増田は増田	全面クリア
ワードナの森	9,999,990	デビルサイダーKAI	最終面クリア
SRD	128,930	デビルマスター甲斐	3面
ダライアス	10,289,610	デビルマスター甲斐	Zゾーンクリア
イグジーザス	1,452,950	デビルマスター甲斐	2周目3面
バトルフィールド	152,000	デビルマスター甲斐	3面
ミッドナイトランディング	692	北村塩見加納&ギョロロ	全面クリア
忍者くん阿修羅ノ章	3,026,200	山村北村塩見加納&ギョロチン	全面クリア

ハイテクセガ・103　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-21-7266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーⅡ	16,538,080 ヒット1042	GCF-KI	1コイン全面クリア
バトルフィールド	700,100	BIKE,T.K	
エアーウルフ	163,960	GCF.レーザー高野の	1コイン
ブレイザー	10,393,480	GCF.レーザー高野の	1コイン全面クリア
ヘビーウエイトチャンプ	5,989	A.I-BAD	星1つ
ドラゴンスピリット	1,209,840	A.I-BAD	1コイン全面クリア
1943	3,126,850	A.I-戸田	1コイン全面クリア
オスカー	427,700	KID.JR	1コイン全面クリア
フリーキック	104,940	A.I-COT	1コイン
モンスターランド	3,586,440	キャプテン-H・O	1コイン全面クリア

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
レインボーアイランド	17,455,660	猫まっしぐらOMAベス C㊤は邪道だ	40面真クリアC10S7
フルスロットル	878,320	㊙EFAX三女のりみ倒錯の世界	N4最終面4'17"57
バトルフィールド（1P）	671,900	NJP-真打ちは次女かずみBEFAX	1コイン決戦ボス
ブラックドラゴン	3,003,600	TUC-エロ本8P落丁返品BEFAX	最終面岩16
1943（1P）	3,402,110	NJP-TUC-KKK	1コイン100%モビ×3
エアウルフ	369,530	NJP-TUC-KKK	
ワードナの森	9,999,990＋α	TUC-TO-Y 6005000	最終面
オスカー	1,000,000＋α	NJP-TUC-OMA& JJI-Ⅱ	最終面
ダンクショット	全10試合クリア	TUC-DDD & SET & TO-Y	
ラスタンサーガ	933,800	SHADOW	1コイン最終面

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
ラビオレプス（ノーマル）	4,813,700	て ん	ノーミス・ノーミサイル
ラビオレプス（エキスパート）	8,031,400	水島み〜な♥ with ステラ	ノーミス
アフターバーナーⅡ	12,006,760	明日 香	18面ヒット686
テラフォース	1,106,200	あんぐ商事	ノーミス全面クリア
SRD	209,240	GPX250R "5面カギ" BOBBY	1-5
スーパーハングオン（シットダウン）	9'09"77	K・よしだ	エキスパート
スーパーハングオン（シットダウン）	7'05"08	MAX	シニア
ブラックドラゴン	3,000,700	YO3	ノーミス全面クリア
ブレイザー	10,485,840	なんば	6ミス全面クリア
バトルシティ（2P）	232,700	KUNI&YUTA	65面

マイコンゲーム1．B&ZONE　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	163,200 ヒット58%	K・T	ランクB
ストリートファイター	243,400	勇遊キッド	テーブルバージョン
アフターバーナーⅡ	10,202,110	東高将棋部のガン	1コイン最終面
ジェミニウイング	648,070	6丁目すみれ組	1コインノーマル
レインボーアイランド	1,216,770	MAY	最高難度
バトルフィールド	978,000	DamDam	ノーマル
ワンダープラネット	4,392,440	加 西	全面クリア
R・タイプ	1,262,100	トンガ松本	2-8面
スーパーハングオン	5'22"10	GPZ 400	
モンスターランド	残りゴールド898	夢来人	全面クリア

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
パックマニア	319,870	MAX	7面
ラビオレプス（ノーマル）	3,628,900	R.S	最終面ノーミサイル
ラビオレプス（エキスパート）	2,784,800	フォゾン一刻(DON)	10面
レインボーアイランド	9,999,990＋α	TOM	全40面クリア残り4人
テラフォース	898,500	MAX	最終面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,160,690	RUN	最終面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'38"84	RUN	
スーパーハングオン（ライドオン）	6'38"04	RUN	シニアコース
ブラックドラゴン	2,721,700	うそつきのペカリンコ	最終面
モンスターランド	4,186,810	RUN	最終面 残りゴールド3594

いるので、今度入場料いくらという形で1日中フリーゲーム（現在1プレイ50円）にするのもいいのでは、と考えてみました。

■担当：とてもいいですね。最近は上達するまでにやたらお金のかかるゲームが多く、手がでない人も少なくないですからね。確か東京の新宿にも以前そのような形式のお店があったと記憶しています。この形式だと、お店の人が注意してあげないと特定のグループが人気台を長時間占領したりするおそれがありますね。

★BC京都（京都）

●「必殺いとしのHYPERプリティーズ」はおかげさまで完売いたしました。来年夏にも本を作る予定ですのでそのときはよろしく。（IQ＝0）

★なんばCITYビッグキャロット（大阪）

●今月はオペレーションウルフが入ったのに誰もスコアをいいにきませんでした。ゲーマーのみなさん，いいスコアがでたら係員にお知らせください。

★ウイルトークタイトー山口（山口）

●今度新しくNJPというサークルができました。サークルというか組合のようなも

ビッグキャロット高松店　香川

香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアイランド	3,566,200	入江忠の弟師	ランクB 全面クリア
R・タイプ	1,029,100	RUN	2-7
テラフォース	637,200	入江忠の弟師	
ラビオレプス	2,865,300	フォゾン一刻(DON)	全面最終面ノーマル
ブラックドラゴン	2,643,800	うそつきのペカリンコ	全面クリアノーマル
モンスターランド	4,916,080	フォゾン一刻(DON)	全面クリア
バックマニア	393,490	渡辺英里 SUT	1コイン7面ランクA
ハイパークラッシュ	288,440	TOP	6面
クエスター(ニューバージョン)	334,340	きらきらボール	16面ランクA
ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,063,560	西本啓介	ランクA

モンキーハウス本館　福岡

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スーパーリーグ(1コイン)	3,255,200	GMC.内田大作	7試合目3回ウラ ノーマル
★オペレーションウルフ	362,700	GMC.N・K	2周目2面 ノーマル
ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	1,578,930	BA・BA	最終面クリア ノーマル
ストリートファイター(テーブルタイプ)	425,300	GMC NBA	1Cノーマル タイのアドン
アフターバーナーII(ダブルクレイドル)	ヒット=1,012	GMC N・K	1コイン 全面クリア
バックマニア	585,280	GMC ELS	1コイン8面 ノーマル
★ジェミニウイング(1P)	1,929,900	GMC ELS	全面クリア2ミスノーマル
ラビオレプス(エキスパート)	12,636,200	GMC N・K	ノーミス最終面ボーナス無
R・タイプ	1,678,100	Y. MAC	全2周クリア ノーマル
ライフフォース(青)	10,000,000+α	めぞん一刻	18-I 残8機

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原サヤコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
SRD	129,100	MAM	ノーマル
ラビオレプス(エキスパート)	2,699,800	ナムコおやじ	10面
テラフォース	854,300	AKI	最終面イージー
バトルフィールド	110,000	アッコちゃへん	ノーマル
ワンダープラネット	10,024,770	Pochi	最終面
ドラゴンスピリット(旧バージョン)	489,950	AMP-OH/ TA	9面 ノークリア
クエスター	293,100	王者 Pochi	スペシャル
R・タイプ	782,100	吉川です	12面
1943(1P)	1,254,860	1823は私のたんじょう日	ノーマル
リベンジオブDOH	806,370	マジンガーV	ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
フルスロットル	4'26"23	TUC-スピリットLEE	全面クリア
R・タイプ	912,200	HYPERTODAYWALK	2周目7面
レインボーアイランド	4,920,290	TUC-ドリームスタートJAN	28面
イグジーザス	2,238,950	TUC-麻雀新興組LEE	3周目2面
ストリートファイター	726,600	TUC-LEE	最終面クリア
ドラゴンスピリット	885,800	太っちょ FUT	全面クリア
ブラックドラゴン	2,313,550	ZAM 2号	全面クリア
コンバットスクール	272,060	TUC-猛魔蜂 LEE	曹長
バトルフィールド	1,345,800	GETOIおちっぴMAX	4人目
ワードナの森	10,000,000	びいたあへっど YT	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
エアーウルフ	30,720	橋本 雅和	2面
スーパーハングオン(ミニライドオン)	26,866,120	山下 邦人	5'21"21(ジュニア)
R・タイプ	1,109,500	前田 徹	2周目クリア
スーパーリーグ	299,650	森崎 敏宏	8対1
ラビオレプス(ノーマル)	3,843,900	片山 道久	1コイン全12面クリア
ドラゴンスピリット(ニューバージョン)	812,220	小林 春夫	全面クリア 隠たまご
スターフォース	4,657,800	浦本 正	37面 20円=1ゲーム
1943(2P)	3,954,220	山下 邦人 原原 徹	50円2ゲーム 1Cクリア
レインボーアイランド	2,697,680	大西 康満	19面
ワードナの森	3,886,270	橋本 佳尚	全面クリア

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラビオレプス(ノーマル)	3,895,000	MGF-NJP, NYA	最終面3機 ノーミサイル
ラビオレプス(エキスパート)	8,111,000	MGF-NJP, NYA	最終面3機 ノーミサイル
バトルフィールド(1P)	2,129,600	MGF-NJP, 河野	全面クリア 3人設定
★バックマニア(点獲優先)	752,530	MELT-TAN	Bランク 3人9面
アフターバーナー(コマンドなし)	ヒット=901	MGF-NJP, NYA	全面クリア 1コイン
ブラックドラゴン	3,146,750	MGF-NJP, 河野	全面クリア 3人設定
テラフォース	953,400	MGF-NJP, ZIN	ノーマル 全面3機
SRD	475,950	KCH-TAYO	1コイン 9面ボス
レインボーアイランド	6,927,680	MGF-NJP EVE	1コイン 3人34面
クエスター(ニューバージョン)	751,290	MGF-NJP, NYA	1コイン 33面3機

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II(ダブルクレイドル)	10,691,310	H.U	19面 ヒット=373
テラフォース	296,300	岡 林	ランクC
R・タイプ	1,509,200	YAMA…	ノーマル設定 全2周クリア
アウトラン(デスバレイ)	59,821,750	RYU	4'44"09
アウトラン(ストーンヒル)	52,560,320	RYU	4'48"37
アウトラン(デュアルウェイ)	50,760,800	MPS REO SPEEDWAGON	4'48"21
アウトラン(レイクサイド)	58,723,760	RYU	4'44"71
沙羅曼蛇(1P)	3,596,400	YAMA…	レベル最強 5周目2面
ファンタジーゾーン	9,680,000	YAMA…	19面 ノーマル設定
リベンジオブDOH	3,810,940	MPS REO SPEEDWAGON	ノーマル設定 全面クリア

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
ワンダープラネット	43,930	居原 宣典	4面
ワンダープラネット	25,900	江見 雅和	4面
エアウルフ	144,630	石本 章	4面
テラフォース	264,200	中島 和史	7面
魔獣の王国(1P)	303,300	永田 哲也	16面
キック&ラン(2P)	ポイント19	坂上 真一 & 谷川 定行	全勝 2Pトータル
ライフフォース	2,608,100	松本 淳一	5-5
バックマニア	163,750	永田 哲也	7面
ワードナの森		山口祐喜 櫻山圭佑 多歌の皆さん	ノーミス 全面クリア
スーパーハングオン(ミニライドオン)	3'05"69	片山 道久	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
レインボーアイランド	1,780,530	X.Y.Z.	22面
SRD	158,200	MAX-FAX	4面
バトルフィールド(1P)	198,800	DAN-DA	2人たすけた
フラックアタック	320,600	MNA	5面
ワードナの森	9,999,990+α	Mr-PON	水パ 最終面
R・タイプ	581,600	GO…KID /	8面
エアーウルフ	220,500	DAN.DA	2周目
ブラックドラゴン	2,068,500	Mラッキー-Jr	最終面
オスカー	280,700	花の西校生	最終面
特殊部隊UAG	240,500	MNA	不明

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
ラビオレプス(エキスパート)	12,654,500	G.M.C,N・K	全12面CIC ボーナス有
ラビオレプス(ノーマル)	2,821,800	KGC,YOU	全12面CIC ボーナス×1
ジェミニウイング			
ワンダープラネット	136,250	ねもちゃん	8面目
バトルフィールド	4,160,100	G.M.C,DURAN	1コイン1ミス 最終面クリア
SRD	430,260	G.M.C,DURAN	1コイン 7面
アウトラン(デュアルウェイ)	4'39"87	KGC,YRC	75秒イージー
★イグジーザス	3,027,130	G.M.C,HIS	3-3
アフターバーナーII	20面	XYZ,ISO	1コイン
モンスターランド	4,056 G	ねもちゃん	1コイン 最終面クリア

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
ドラゴンスピリット	1,147,470	白血球II号	1コイン 最終面クリア
R・タイプ	1,082,400	白血球II号	1コイン 2周目7面
オスカー	912,200	うる星狂!!	1コイン 最終面クリア
1943	3,343,590	白血球II号	大和撃沈100% モビ×3
ダブルドラゴン	141,710	ぱっちりぐーのFX	1コイン 最終面クリア
特殊部隊UAG	188,000	ミスターキャロット	1コイン10面
アフターバーナーII	5,818,630	安田愛美	ヒット65 1コイン10面
ブレイザー	302,040	白血球II号	1コイン 海上迷路
バックマニア	213,320	屋名希望	1コイン 8面
テラフォース	575,300	白血球II号	1コイン 最終面クリア

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	8,168,200	えっくす	ヒット430 1コイン
ジェミニウィング(1P)	589,400	えっくす	6面 ランク1
ジェミニウィング(2P)	697,440	T. JSHINGH しいびい	6面 ランク1
バックマニア	252,090	えっくす	7面 ランクB
スーパーリーグ	1,535,900	じょしちょあー	3試合1回ウラ ノーマル
スーパーリーグ	1,529,650	M.M	3試合4回表 ノーマル
R・タイプ	940,000	えっくす	2-7
フラックアタック	868,600	M.M	
1943(2P)	4,197,910	ロッキーとドラゴ	最終面 モビ×1
ダブルドラゴン(2P)	999,990	ひでのり&しょうじ	最終面

ゲームインプラザオリンピアン　福岡

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎093-521-2040

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レインボーアインド	9,999,990	BUI コマンド未使用	1コイン 最終面 残機=5
バトルフィールド(1P)	3,213,500	GMC.DURAN	1コイン 全面クリア
テラフォース	850,700	BUI	1コイン 全面クリア
ブラックドラゴン	2,366,650	GMC.DURAN	1コイン 全3面クリア
モンスターランド	2,337,510	GMC.MAMIKO	残りゴールド 1723
アフターバーナーII	15,990,540	ROI	ヒット858 22面
スーパーハングオン(ライドオン)	2'45"70	S.P.T.	アフリカ
SRD	1,057,190	ジージャンの男の子	残全乍ら覚えてないとの事
フラックアタック	1,447,000	GMC.DURAN	1コイン 全2周クリア
クエスター(ニューバージョン)	849,670	BUI	1コイン 全面クリア

プレイシティキャロットパーツボックス　熊本

熊本県熊本市手取本町4-1 大劇会館2F　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
テラフォース	866,100	真しみのオタク バンデル星人ハマダ	ノーミス クリア
ラビオレプス(ノーマル)	1,792,400	おたくはつらいよ	最終面
ワードナの森	109,580	SNT	最終面 低スコア
レインボーアイランド	6,750,140	ガイオスギレンデの鼎,なたあも伝説	最終面 1コイン
アフターバーナーII	10,204,310	FIN	撃墜数183機
ドラゴンスピリット	290,540	オタクの帝王ハマダ	最終面 低スコア
タッチダウンフィーバー	4面クリア	IBM	
特殊部隊UAG	960,400	アフターバーナー	最終面

のです（加盟サークル：STAC, ㊙, TUC, SURPASSER, MGF）。どうぞよろしくお願いします。

from NJP-TUC-SET

★モンキーハウス本館（福岡）

●九大教養部のすぐ近くにあるこの店は，県外から遊びにきてくれる人がいたり，GAME MATE CLUB（GMC）のメンバーがいたりと楽しい店です。このたびみんなでお金をだし合ってハイスコア・ボードを新設しました。

●GMCとはじつは友だちを増やすための会なのです。みなさん，こぞって遊びにきて連中の声をかけてやってください。モンキーは新たな常連を待っている。

（店員GMC-EPT）

■担当：という訳でチャレハイ初登場でいきなり全国トップを2機種もさらっていったこわい店，「モンキーハウス本館」をよろしくお願いします。

〔訂正〕今月号の店別集計の備考で「最終面」となっているのは，すべて「全面クリア」の意味です。

★　★

1987年チャレンジ・ハイスコア年

今年もいよいよ年間集計の時期がやってきました。今年の年間集計は，読者のみなさんからの人気投票を集計した読者集計部門，ゲーム・センターのかたの意見を集めたゲーム・センター部門，そして，チャレハイの登場回数を集計したチャレハイ登場回数集計部門の３部門で集計し，合計して1987年のベスト・ゲームをだしてみました。

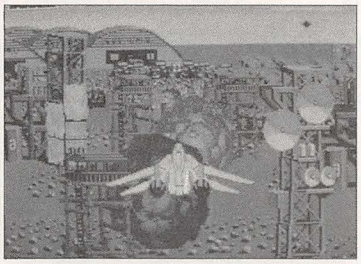
この年間集計を見てみると，どうやら1987年はアフターバーナーなどの大型筐体とドラゴンスピリットをはじめとするシューティング・ゲームが目立った年だったようです。

一方で年末あたりからレインボーアイランドをはじめとするキャラクター・ゲームも人気を集めはじめ，1988年のビデオゲームの展開なども考えながら87年のビデオゲームを振りかえってみましょう。!!

総合年間集計

1位 アフターバーナー（956点）（セガ）

読者部門，ゲーム・センター部門ともにダントツの第１位!! セガの体感ゲーム第６弾として登場して以来，現在まで人気はおとろえることを知らない。「トップガン」ブームにのったハデなゲーム性は，名実ともに今年No.１のゲームと言えよう。



2位 アウトラン（867点）（セガ）

同じくセガの体感ゲームとして86年に発売されたにもかかわらず，今だにその人気は衰えることを知らず，堂々の第２位。大型の可動筐体，選べるＶＧＭ，奥の深いゲーム性は多くのゲーム・フリークの共感を得，ゲーム業界に新風を巻き起こした。





3位 ドラゴンスピリット（857点）（ナムコ）

ナムコが生んだ久々の本格シューティング・ゲーム。「ドラ・スピ」の名で親まれているこのゲームは，ノリのいいミュージックや美しいグラフィックで多くのファンに支持され87年を代表するシューティングの一つと言える。

4位 Rータイプ（755点）（アイレム）

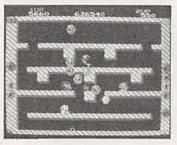
ドラゴンスピリットと並び，今年を代表するシューティング・ゲームにあげられる。人間の臓器をモチーフにした不気味なグラフィックには度肝をぬかれたし，フォースの理論はシューティング・ゲームに新たな方向性を見いだした。

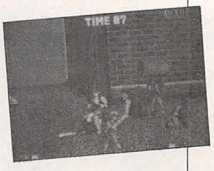




5位 スーパーハングオン（754点）（セガ）

人気ゲーム「ハングオン」の第２弾。難易度別にわけた４種類のコースは初心者からマニアまで幅広い層の人が楽しめ，マニアックになりはじめたビデオゲームに新鮮な印象を与えた。チャレハイ登場回数のNo.１機種でもある。



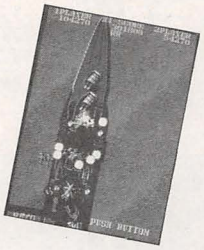


6位 バブルボブル（452点）（タイトー）

86年発売されたにもかかわらず６位に登場。１人でも２人でも楽しめるキャラクター・ゲームの雄。

7位 ダブルドラゴン（443点）（テクノスジャパン）

敵をなぐったりけったりしながら先に進んで行くエキサイティングなアクション・ゲーム。２人プレイでも楽しめる。





8位 1943（419点）（カプコン）

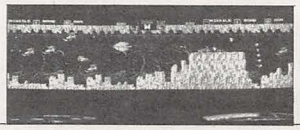
「1942」のパワーアップ版。小中学生から大人まで楽しめるゲーム性の良さから根強いファンを持つ人気ゲーム。

9位 ダライアス（362点）（タイトー）

画面３面を使った大型筐体にボディソニックの重厚なサウンドはゲームの革新児と言える。これも86年発売のゲーム。

10位 飛翔鮫（349点）（タイトー）

地味ながらも根強いファン層を持つ息の長いゲーム。大人から子供まで楽しめるゲーム性が光っている。



間集計 The Best of Videogame in 1987

11位 ローリングサンダー(345点)(ナムコ)
12位 沙羅曼蛇(329点)(コナミ)
13位 妖怪道中記(325点)(ナムコ)
14位 モンスターランド(280点)(セガ)
15位 奇々怪界(257点)(タイトー)
16位 サイドアーム(244点)(カプコン)
17位 カルノフ(195点)(データイースト)
18位 ワンダーモモ(187点)(ナムコ)
19位 怒号層圏(185点)(SNK)
20位 源平討魔伝(180点)(ナムコ)

21位 コンバットスクール(176点)(コナミ)
22位 魂斗羅(167点)(コナミ)
23位 アルカノイド(165点)(タイトー)
24位 サンダーセプターII(164点)(ナムコ)
25位 ブラックドラゴン(150点)(カプコン)
26位 レインボーアイランド(149点)(タイトー)
27位 ル・マン24(148点)(コナミ)
28位 ラスタンサーザ(143点)(タイトー)
29位 エイリアンシンドローム(141点)(セガ)
30位 忍者くん阿修羅の章(138点)(UPL)

読者集計部門

この部門は，本誌の読者のかたが読者カードで送ってくれた意見を集計した。ベーマガ読者が選んだビデオゲーム，ベスト20です。アフターバーナー，レインボーアイランドなどにまじってアウトラン，ダライアス，源平討魔伝などの1986年にでたゲームもまじっておもしろい結果になりました。

1位 アフターバーナー(455点)
2位 ドラゴンスピリット(320点)
3位 アウトラン(269点)
4位 R・タイプ(181点)
5位 ダライアス(108点)
6位 源平討魔伝(71点)
7位 妖怪道中記(65点)
8位 レインボーアイランド(64点)
9位 1943(60点)
10位 モンスターランド(51点)

11位 ヘビーウエイトチャンプ(41点)
12位 バブルボブル(36点)
13位 ストリートファイター(30点)
14位 スーパーハングオン(29点)
15位 パックマニア(26点)
16位 沙羅曼蛇(24点)
17位 ダブルドラゴン(23点)
18位 スーパーリーグ(21点)
19位 スペースハリアー(20点)
20位 ワンダーモモ(18点)

ゲームセンター集計部門

この部門はチャレンジ・ハイスコア参加店に協力してもらい，インカム(売り上げ)などの面で87年のベストゲームを選んでもらいました。ここで注目なのはファミリースタジアムが堂々7位に入賞していること。また，ダブルドラゴン，飛翔鮫，1943などの地味で息の長いゲームがけっこう上位にいることもゲーム・センターでの集計ならではおもしろいですね。

1位 アフターバーナー(368点)
2位 アウトラン(337点)
3位 R・タイプ(292点)
4位 スーパーハングオン(123点)
5位 ダブルドラゴン(161点)
6位 ドラゴンスピリット(156点)
7位 ファミリースタジアム(153点)
8位 ダライアス(108点)
9位 1943(81点)
10位 ストリーファイター(60点)

11位 モンスターランド(56点)
12位 バブルボブル(53点)
13位 妖怪道中記(44点)
14位 飛翔鮫(41点)
15位 ルマン・24(33点)
16位 レインボーアイランド(28点)
17位 ミッドナイトランディング(24点)
18位 スーパーリーグ(21点)
19位 沙羅曼蛇(20点)
20位 ワールドカップ(19点)

チャレハイ登場回数集計部門

毎月のチャレハイの登場回数の集計です。ただし，コースが何種類もあったり，1P，2Pの2種類で集計していたものに関しては，公平に集計するための操作を行ないましたので，これでほぼ公平だと言えると思います。つまり，この集計の数が多いほど多くの店に置いてあり，なおかつ息の長いゲームだと言えます。

1位 スーパーハングオン(480点)
2位 ドラゴンスピリット(381点)
3位 バブルボブル(363点)
4位 ローリングサンダー(329点)
5位 飛翔鮫(308点)
6位 沙羅曼蛇(284点)
7位 R・タイプ(282点)
8位 1943(278点)
9位 アウトラン(261点)
10位 ダブルドラゴン(259点)

11位 奇々怪界(257点)
12位 サイドアーム(242点)
13位 妖怪道中記(216点)
14位 カルノフ(195点)
15位 怒号層圏(185点)
16位 モンスターランド(173点)
17位 ワンダーモモ(168点)
18位 魂斗羅(167点)
19位 コンバットスクール(166点)
20位 サンダーセプターII(156点)

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－8001のマシン語の打ち込みかたをくわしく教えてください。

〔北海道札幌郡・**庭田尚武13才**〕

A マシン語を入力するには，行番地からマシン語を使用するか“Clear”コマンドによって宣言します。その後，モニタに入るため，“MON”と入力しリターン・キーを押します。

つぎに“Sコマンド”を使用しマシン語を入力します。

S〔変更のスタート・アドレス〕↵

そのアドレスの内容が表示されますので2桁の10進数で入力します。最後はリターン・キーを押してSコマンドから抜けます。入力した内容を表示するには，Dコマンドを用います。

モニタからBASICにもどるには“CTRL＋B”です。

〔回答者：**猫**〕

Q スキャナ・プリンタPC－PR406Sは何桁表示ですか？

また，漢字のプリント・アウト，カラー印字，ハガキ印字などはできますか？

〔埼玉県志木市・**大久保　俊13才**〕

A PC－PR406Sは基本的にPC－PR406シリーズのプリンタとして設計されていますから，80桁(A4タテ)の日本語熱転写プリンタです。

ただし，カラーの機能はなく，PC－PR406Mにスキャナが内蔵されたものと考えればいいでしょう。

ハガキ印字の機能もPC－PR406Mと同じで宛名の自動割付け印字なども可能です。ハガキに印字する場合は付属のハガキセッターを使うか，オプションで用意されているシートフィーダー(PC－PR406M－01　価格22,800円)を使うことでうまく印字できるようになっています。

スキャナのほうの原稿サイズはハガキ(A6)からA4程度で，分解機能は180ドット／インチのほか160ドット，90ドットの3モードがあります。

また，デジタイズ機能があるので写真や絵の入力も可能です。コマンドはすべてPC－IN5××シリーズに互換性を持たせて設計されています。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q このたび，NECから発売されたパソコン通信用ターミナル「NET　JACK」についてくわしく数えてください。

〔東京都町田市・**秋田一樹14才**〕

A NET　JACKはテレビとホームビデオをうまく利用して手軽にパソコン通信を楽しめる専用ターミナルです。

これを使えばパソコン用モニタのかわりに家庭用テレビを利用できます。ビデオ信号で出力されていますので，ビデオ入力のないテレビの場合はRFコンバータ（PI－RF001　価格3,500円)を使います。

また，プリンタ・インターフェースはありませんが，ホームビデオがあれば記録を残すことができます。

使用できる文字は受信に関してはANK日本語（JIS，シフトJIS，NEC漢字を自動受信，ただし，第一水準のみ）の両方が可能です。送信はANK，ひらがな，カタカナ（ローマ字カナ変換方式）だけになります。

表示画面は日本語で29文字×12行または40文字×12行，ANKで40文字×24行のいずれかをリアルタイムで切り替えられます。また内部に20画面程度の受信バッファを持っていますのでもし見のがしてもスクロール・バックして見なおすことができます。

その他，オート・ダイヤル，オート・ログイン機能もあり最大4局まで登録しておくことができます。

〔回答者：**ネットジャック**〕

Q PC－88シリーズに内蔵のドライブの他に外付ディスク・ドライブを取り付けて同時に使用することができますか？

〔福岡県飯塚市・**宗高元彦13才**〕

A 88シリーズに外付けの5インチのディスク・ドライブを接続しますと，内蔵のドライブと同じポートを使用するので，内蔵ドライブは使用できなくなります。

しかし，8インチのディスク・ドライブは，別のポートを使用していますので，5インチと共存できます。

また，88シリーズには，3.5インチのディスク・ドライブは，現在のところ接続できません。

〔回答者：**猫**〕

Q ディスプレイのPC－KD862はファミコンやセガMKIIなどに使えますか？

〔兵庫県西宮市・**俺はゲームが好きだ15才**〕

A 残念ながらファミコンのディスプレイとしてPC-KD862を使用するのは不可能です。

まず，ファミコンやSEGAのゲーム機は家庭用のテレビのVHFアンテナ端子へ接続するようになっています。つまり普通のテレビ放送と同じ形で電波として出力されたものをテレビで受信している形です。

少しテレビの話しになってしまいますがテレビの中では電波を受信してチャンネルを選ぶチューナーがあります。チューナーからは電波から検波されたビデオ信号がでてきます。このビデオ信号をさらに同期信号の分離回路と色の分離回路を通していわゆるアナログRGB信号になります。もちろんその他に音声信号もあります。PC－KD862は，いきなりアナログRGB信号を入力するようになっていますからこれはどうしようもありません。もし，どうしてもということであれば，テレビの中にあるチューナーや各種分離回路を自分で作らなければなりません。また音は別にステレオやラジカセを利用するなどしないとでてきません。

〔回答者：**Mr.66**〕

Q 今度，PC－88シリーズ用のサウンド・ボードIIが発売されましたが，これについてくわしく教えてください。

〔福岡県久留米市・**よした16才**〕

8801 mkII MRまでの機種はPC－8801－23 価格39,800円。8801FH／MHはPC－8801－24 価格39,800円。

PC－88VAには，PC－88VA－12 価格39,800円。

と，それぞれの機種に対応したボードが発売されています。

これらのボードを載せると，FM6音／リズム6音／SSG3音／デジタル・サンプリング機能が使用可能となりFA／MA用のソフトが使えるようになります。

また，サウンドボードIIには，拡張されたサウンド機能を制御するためのコマンドが追加されましたので，それらのコマンドをサポートしたシステム・ディスクが付属しています。

〔回答者：**猫**〕

ぼくは，今度PC－8801FHを買おうと思っているのですが，PC－8801mkII SR用のソフトがすべて使えると言うのは本当ですか？

〔東京都杉並区・**大島泰平12才**〕

PC－8801FHは，従来のPC－8801シリーズにくらべて，CPUクロックの速いものに変更しておりますので，CPUクロックの状態を選択(スイッチにより)することにより従来のPC－8801シリーズの80～90%くらいのソフトがそのまま使用できます。

〔回答者：**雄太郎**〕

PC－8801FHで漢字を半角フォントで表示させることは可能でしょうか？もし，できるならやりかたを教えてください。

〔埼玉県大宮市・**高野裕司16才**〕

PC88シリーズは，半角の漢字フォントを持っていませんのでBASICコマンドでは表示不可能です。

なお，市販のアプリケーション・ソフトなどでは，半角漢字フォントを作成して表示を行なっているものもあります。

〔回答者：**猫**〕

PC－8801MHに，マウス(PC－8872)を取り付けて動かしてみたのですがまったくカーソルが動きません。どうすれば動くようになるのでしょうか？

〔岡山市・**光畑和幸16才**〕

88シリーズで，BASICレベルでマウスをサポートしているのはPC－88VAのみです。88VA以外の機種でマウスを使用するにはマウス対応のソフトが必要になります。

マウス対応のソフトには，ペイントツール(PS88－012－2W)およびインスタントミュージック(PS88－013－2W)があります。これを使うには，オプション・ボード，ビデオアート・ボード(PC－8801－17)，サウンドボードII(PC－8801－24)などが必要です。また，他社からもマウス対応ソフトがでています。

マウスには，RS－232C接続のシリアル・マウスと汎用I／O接続のパラレル・マウス(PC－8872)の2種類あります。使用する際には注意してください。

〔回答者：**猫**〕

PC－88VAのオプションとして販売されているパソコン通信ソフト(PS88－VA102－HMW)について教えてください。

〔静岡県富士市・**村松洋利17才**〕

PS88－VA102－HMW(PC－88VA専用版)，PS88－205－2W(PC－8801シリーズ用)のNET－ACCESSについてですが，これらは，各BBSや，オンライン・データベースに接続できる日本語通信ソフトです。

オート・ログイン機能や，オート・ダイヤル機能など使いやすさを重視し，XMODEM（バイナリー形式でプログラムの転送が可能）手順を用いたファイル送受信など，PC－8801シリーズの機能をフルに活用することができるソフトです。

【特徴】

- ファンクション・キーによるコマンド実行メニュー形式による各パラメータの設定。
- オート・ログインは，一度センターに接続することにより，その手順を記憶する学習方式。
- ダウンロード，アップロード機能のサポート。
- 受信内容を本体メモリに保存するメモリセーブ機能。
- 先信漢字コードを自動判別，使用漢字コードは4種類（シフトJIS，NECJIS，JIS，新JIS）をサポートしています。

この他にもいろいろな機能を持っております。

〔回答者：**雄太郎**〕

PC－9801VX2で，PC－9801VM2のソフトウエアは使用できるのでしょうか？

〔北海道静内郡・**岡崎　純15才**〕

PC－9801VX2には，V30(クロック周波数，8MHz および10MHz）と80286(クロック周波数，8MHz）の2種類のCPUを搭載しています。

V30のCPUは，PC－9801VM2に搭載されているため，PC－9801VX2のV30モードを使うときには，ソフトウエアの互換性があります。

80286モードで，PC－9801VM2のソフトウエアを使った場合，正常に作動しないこともあります。

また，市販のソフトウエアを使うときには，適応機種が書いてありますので，注意ください。

〔回答者：**アタタ**〕

三　洋

僕はMSX2のWAVY23を持っています。これにMSX用のフロッピーディスクを接続して，ディスク版のゲームをやりたいのですが，どのような点に注意すればいいのですか？

〔茨城県日立市・**笹目真一13才**〕

MSX1用のフロッピーディスク・ドライブは，容量が1DD(アンフォーマット時500KB)タイプです。

MSX2用のフロッピーディスクのゲームソフトは1DDと2DDの2タイプあります。したがって，MSX1用のフロッピーディスク・ドライブで，MSX2用のゲームソフトはできるソフトとできないソフトがでてきます(**第1表**を参照)。

また，Panasonic A1ディスクは2DDのフロッピーディスク・ドライブですので，1DD，2DDの両方のゲームソフトができるようになっています。

《第1表》ディスク・ドライブと対応ソフト

フロッピーディスク・ドライブ ＼ ソフト	1DD	2DD
1DD (MSX1)	○	×
2DD(MSX1, MSX2)	○	○

〔回答者：**MS**〕

カシオ

カシオのポケコン「PB－80」用の増設RAMカードは発売されていますか？

〔新潟県中領城郡・**渡辺　俊15才**〕

PB－80では，PB－100やPB－110用の増設RAMパックOR－1E(価格3,000円)が使えます。これを使うことで，記憶容量が544ステップから1,568ステップに増えます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

PB－100用のカセット・インターフェース「FA－5」の価格を教えてください。

また，このインターフェースはどのようなデータ・レコーダに接続できますか？

〔東京都目黒区・**谷口敦史11才**〕

FA－5の定価は4,500円です。このインターフェースには，市販のテープ・レコーダが使用できます。

また，他のPB－100用のカセット・インターフェースとして，リモート機能のついたFA－3(価格7,900円)もあります。

《第2表》ＶＸ－１での命令の変更

ＰＢ－100，ＰＢ－110など	ＶＸ－１
ＳＴＡＴ，ＳＴＡＴＬＩＳＴ，ＳＴＡＴＣＬＥＡＲ ＥＯＸ，ＥＯＹ	ＶＸ－１の組込演算を使用するか，プログラム化します。
ＰＵＴ，ＧＥＴ	ＯＰＥＮ“ＣＡＳ０:”に変更します。 (例１) ＰＵＴ＄→ＯＰＥＮ"ＣＡＳ０:"ＦＯＲ ＯＵＴＰＵＴ ＡＳ#１:ＰＲＩＮＴ#１，Ａ＄:ＣＬＯＳＥ (例２) ＧＥＴ＄→ＯＰＥＮ"ＣＡＳ０:"ＦＯＲ ＩＮＰＵＴ ＡＳ#１:ＩＮＰＵＴ#１，Ａ＄:ＣＬＯＳＥ
≦を入力するとき	＜＝，＝＜
≠を入力するとき	＞＜，＜＞
≧を入力するとき	＞＝，＝＞
↑を入力するとき	＾
πを入力するとき	ＰＩ

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q ぼくは，スーパーカレッジ「ＶＸ－１」を持っています。このポケコンでＰＢ－100やＰＢ－110のプログラムを実行させることはできますか？

できないならどのような点を変更すれば良いのですか？

〔静岡市・**加塩可死夫15才**〕

A ＶＸ－１でＰＢ－100やＰＢ－110のプログラムを入力し実行する場合は，**第２表**の命令について変更が必要です。

なお，ＰＢ－100，ＰＢ－110などでカセット・テープに保存したプログラムをＶＸ－１の「ＰＢＬＯＡＤ」命令で読み込んだ場合は，そのプログラムは自動的にＶＸ－１で実行できるように変更されますので，上記の変更は必要ありません。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q ＰＢ－100用のプログラムは，ＰＢ－100Ｆでも使えますか？

また，ＰＢ－100＋増設ＲＡＭのものはどうですか？

〔熊本県玉名市・**ＡＴＥＮＡ12才**〕

A ＰＢ－100用のプログラムはＰＢ－100Ｆでそのまま入力し実行できます。

また，ＰＢ－100＋増設ＲＡＭパック(ＯＲ－１Ｅ)のプログラムも，ＰＢ－100Ｆ＋ＯＲ－１Ｅであれば入力，実行ができます。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q ＰＢ－100でデータ・レコーダにセーブするとき，「ＳＡＶＥ」とするよりも「ＳＡＶＥ Ａ」としたほうが早くセーブできるのですが，どうしてですか？

〔神奈川県相模原市・**中村明博13才**〕

A プログラムをデータ・レコーダにセーブする場合「ＳＡＶＥ」と「ＳＡＶＥ Ａ」の２種類の方法があります。

「ＳＡＶＥ」の場合，指定されたプログラム・エリアのみのプログラムを記録するのですが，そのとき，内部で「どこから，どこまで」記録するか範囲のチェックが行なわれるため，「ＳＡＶＥ Ａ」よりおそいわけです。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

Q ＭＳＸ用日本語ワープロＭＷ－24は，プログラム・リストを印字ができないと聞いたのですが，本当でしょうか？

〔千葉県茂原市・**井田洋貴12才**〕

A ＭＷ－24は「ＭＳＸパソコン用ワープロ・ユニット」ですので，残念ながらプログラム・リストの印字はできません。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕

任天堂

Q 今，ディスクカードには黄色と青の２種類しかありませんが，他の色のディスクカードをだす予定はないのですか？

〔岐阜市・**箕浦真一14才**〕

A 今のところ他の色のカードをだす予定はありません。

ディスクシステム用のディスクカードは，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 ディスクカードを１週間以内にセーブを50回以上するとカードが使えなくなるということはないのですか？

〔神奈川県横浜市・**三幣智之16才**〕

A セーブを50回ということは，100回動いていることになります。このくらいの回数なら，十分だいじょうぶです。

ディスクカードは，黄色カードもシャッター付青色カードも，使いかたにもよりますが，約１万回以上使えます。でも，指紋で汚したり，ホコリで傷つけたりすると，寿命が短くなったり，使えなくなったりします。

それに，ディスク・ドライブのほうのヘッドやパッドも痛んでしまいます。注意して，大切に使ってくださいね。

〔回答者：**マリオ**〕

Q ファミリーベーシック専用のカセットをなくしてしまいました。どうにか，手に入れることはできないのでしょうか？

〔大阪府泉佐野市・**堀田素次14才**〕

A 価格7,000円＋送料240円で販売しております。現金，もしくは切手でけっこうですから，任天堂まで送付先を書いて，注文してください。

〔回答者：**マリオ**〕

松　下

Q ＦＳ－Ａ１でエラーなどのときにでるBeep音が，低く変な音になってしまいました。どうしたら元の音にもどりますか？

〔山形県寒河江市・**Ｙ．Ｓ14才**〕

A ＭＳＸ２のＢＡＳＩＣ命令では，エラーなどのときにでるＢeep音を変更することができます。ダイレクト・モードでつぎのように入力してみてください。

ＳＥＴ␣ＢＥＥＰ␣１，３↵

カンマの前の数字は音色，後の数字は大きさです。それぞれ１～４の数値でセットします。音色は４種類の音から一つを選びます。大きさは数値が大きいほど大きくなります。

なお，セットした内容はバックアップ電池が入っている場合は電源を切っても保存されています。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q ＭＳＸオーディオユニットに対応する松下で販売しているキーボードにはどのようなものがありますか？

また，ヤマハのミュージック・キーボードＹＫ－01も使えます。

〔埼玉県入間市・**田村　広13才**〕

A ＭＳＸオーディオ・ユニット・ＦＳ－ＣＡ１用ミュージック・キーボードとして，ＦＳ－ＭＫＢ１価格34,800円を発売しております。また，ヤマハのミュージック・キーボードＹＫ－01も使えます。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q 友達がオーディオ・ユニットのＦＳ－ＣＡ１をＭＳＸで使うとオーディオ・ユニットの機能が制限されると言っていたのですが本当でしょうか？

〔岐阜県美濃市・**幅　智明**〕

A ＭＳＸオーディオ・ユニットＦＳ－ＣＡ１ 価格34,800円は，メインＲＡＭ32Ｋバイト以上のＭＳＸパソコンに対応しています。

従って，ＭＳＸ１でも機能を制限されることなく使うことができます。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q 僕はＡ１を買いました。今度，データ・レコーダを買おうと思っているのですが，友人から家にあるカセット・レコーダも使えると聞きました。もし，接続できるのなら，その方

法を教えてください。

〔京都府舞鶴市・**ホーパーグランドス14才**〕

A 音楽用のカセット・レコーダを使う場合は，必ずベリファイ(確認)をしてください。データが正しくセーブ，ロードされないことがあります。

接続にはオーディオ・カセット・ケーブルＣＦ－2501 価格1,200円が必要です。

正しくデータをセーブ，ロードするには，やはり専用のプログラム・レコーダＲＱ－8030 価格9,800円をお推めします。その場合も接続はＣＦ－2501を使ってください。

〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

Q ＦＳ－Ａ１には別売のマウスがありますが，そのマウスを使うためにはどのようなものが必要なのでしょうか？

〔山梨県南巨摩郡・**依田晃博16才**〕

A ＭＳＸ用マウスＦＳ－ＪＭ１ 価格7,800円はマウス対応のソフトを使用するときの入力装置です。ですから，マウスを使用できる仕様のＭＳＸ１，２のソフトウエアと共に利用してください。

主なマウス対応ソフトをつぎにあげておきます。コンピュータグラフィックス・ソフト“ユニペイント”ＦＳ－ＳＤ601 価格14,800円，“ビデオ・グラフィックス”ＦＳ－ＳＤ501 価格19,800円，“イメージスキャナ”ＦＳ－ＲＳ500 価格59,800円，“Ａ1テロッパ”ＦＳ－ＵＶ1 価格39,800円などがあります。

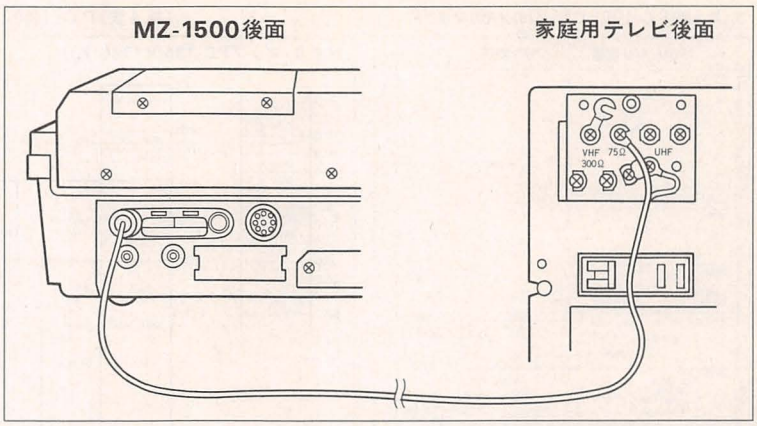
なお，はじめの２種はディスクソフトなので，ＦＳ－Ａ１で使用する場合にはＡ１ディスクＦＳ－ＦＤ１Ａ 価格39,800円が必要です。 〔回答者：**ＢＵＬＵＭＡ**〕

シャープ(ＭＺ)

Q ＭＺ－1500を家庭用テレビに取り付けるには何が必要ですか。また，取り付けられないのならどのようなディスプレイがありますか？

〔福井市・**川畑　大11才**〕

A ＭＺ－1500本体には，付属品として，家庭用テレビ接続用ケーブルが入っています。接続する場合は，このケーブルを使用します。接続方法については，**第１図**を参照してください。付属のケーブルのプラグを，本体後面のＲＦ端子へ差し込み，もう一方のＹ端子を家庭用テレビのＶＨＦ75Ω アンテナ端子へ接続します。つぎに，本体後面のチャンネル切り換えスイッチを，家庭用テレビで現在使われていないほうのチャンネル，１または２に切り換えます（地方や場所によって使用されていないチャンネルは異なります)。右となりの白黒／カラースイッチをＣＯＬＯＲ(カラー)側に切り換えます。家庭用テレビをディスプレイとしてご使用のときは，テレビのアンテナ線は必ず取りはずしてお使いください。また，マニュアルでもふれていますが，一般家庭用テレビをご使用の場合，つぎの点に注意してください。



《第１図》家庭用テレビとの接続方法

●家庭用テレビをＲＦ端子を使って接続する場合は，専用のディスプレイに比べて，色，画質がおとります。また，調整ずれのあるテレビを使ったときは，画面が正常にでなかったり，色がつかないこともあります。そのときは，微調整，色あいなどのツマミで調整してください。

●テレビによっては，画面の一部が欠けることがあります。これは，コンピュータ側の問題でなく，テレビによって水平周波数，垂直周波数の設定が異なるためです。

●ＭＺ－1500からの出力は75Ωです。やむをえず他のケーブルを使う場合は，必ず75Ωの同軸ケーブルを使ってください。

●ＲＦ端子から音声信号はでていませんので，テレビ側に音声はでません。テレビの音声ボリュームは，もっともしぼった状態でお使いください。

なお，ＭＺ－1500には，家庭用ＴＶに接続するための端子以外に，専用のＲＧＢ端子およびコンポジット端子（ＶＩＤＥＯ端子）がありますので，専用のディスプレイを接続することができます。プログラミング等行なわれる場合は，専用のディスプレイを接続することをおすすめします。また，最近の家庭用テレビには，コンピュータに接続するためのＲＧＢ端子がついているものがありますので，この場合は，専用ディスプレイと同じように使うことができますよ。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

Q ＭＺ－2500で使用できる実用ソフトウエアでシャープから発売されているものにはどんなものがありますか？

〔埼玉県入間郡・**毛呂山太郎15才**〕

A ＭＺ－2500用で使用できるシャープから発売されている実用ソフトウエアはつぎのものがあります。

●ＢＡＳＩＣ&テレホンソフトＶ2.0（ＭＺ－６Ｚ010）価格10,000円

●パーソナルＣＰ／Ｍ(ＭＺ－６Ｚ010）価格16,800円

●ＦＯＲＴＲＡＮ（ＩＰ－1213）価格13,800円

●Ｃ(ＩＰ－1214）価格13,800円

●ＣＯＢＯＬ(ＩＰ－1215）価格13,800円

●ＬＩＳＰ(ＩＰ－1216）価格13,800円

●ＰＲＯＬＯＧ(ＩＰ－1217）価格13,800円

●パソコンファックス25(ＩＰ－1243)価格30,000円

なお，Ｃ，ＣＯＢＯＬ，ＦＯＲＴＲＡＮ，ＬＩＳＰ，ＰＲＯＬＯＧについては，使用する場合に，パーソナルＣＰ／Ｍ（ＭＺ－６Ｚ001)が必要です。また，ＢＡＳＩＣ&テレホンソフトＶ2.0は，ＭＺ－2531（スーパーＭＺＶ２）に付属のシステムと同一のものです。

〔回答者：**ＭＺいちばん**〕

シャープ(ポケコン)

Q ＰＣ－1500にＣＥ－161を接続したときのメモリマップはどのようになるのでしょうか？くわしく教えてください。

〔千葉県香取郡・**藤井和彦14才**〕

A ＰＣ－1500にCE－161を接続した場合，メモリマップは**第３表**のようになります。

なお，ＰＣ－1500の機械語については当社が出版致しました“ＰＣ－1500”機械語の手引きにくわしく解説されていますので参考になると思います。

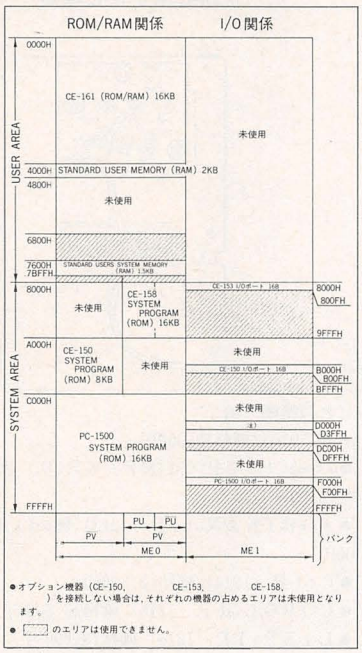
〔回答者：ＩＡＭ〕

Q ＰＣ－1360／60Ｋは，ＰＣ－1350のプログラムをそのまま使えるそうですが，マシン語のプログラムも使えるのでしょうか？

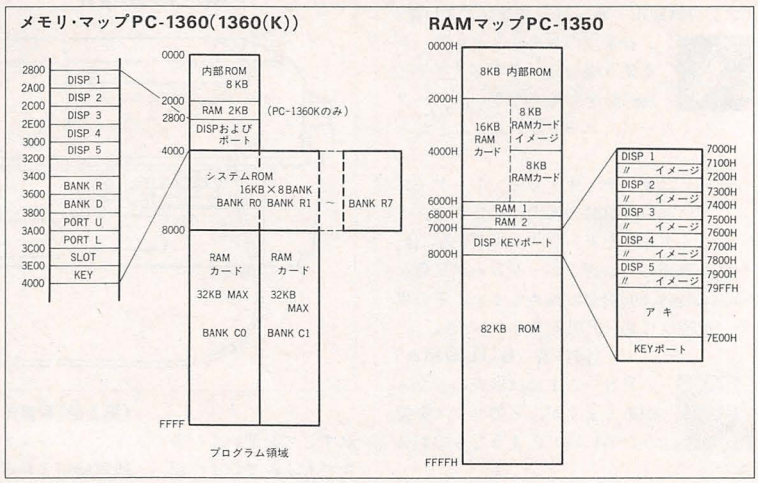
〔滋賀県栗太郡・**ざあっぷ16才**〕

A ２機種のメモリマップは**第４表**のとおりです。ご覧のように２機種のメモリマップは大幅にちがいますので，とくにＲＯＭ内ルーチンをコールしているものやグラフィックをマ

《第3表》PC-1500とCE-161のメモリマップ



《第4表》PC-1360とPC1350のメモリマップ



シン語で行なっているプログラムは，アドレスの変更が必要になります。

ただし，CPUは同じですので命令は同じです。

ROM内ルーチンの説明については，プログラムライブラリー第3集4にくわしく載っていますので，そちらを参考にしてください。

〔回答者：IAM〕

Q PC−1350でキャラクターをキー入力（2，4，6，8）で動かすにはどうすればいいのですか？

〔香川県三豊郡・**長江真寿夫16才**〕

A PC−1350には表示する位置を指定する命令として，CURSOR命令があります。この命令を利用してキャラクターを移動させるには，X座標，Y座標の値を変数にし，たとえば2がキーインされた場合，Y座標を示す変数に1を加えれば，キャラクターは一段下に移動します(**リスト1**)。

《リスト1》キー入力のサンプル・プログラム

```
  5 X=0:Y=0: WAIT 0: CLS
 10 A$=""":A$=INKEY$
 20 IF A$="" THEN 10
 30 IF A$="2" LET Y=Y+1: GOTO 70
 40 IF A$="4" LET X=X-1: GOTO 70
 50 IF A$="6" LET X=X+1: GOTO 70
 60 IF A$="8" LET Y=Y-1
 70 IF X<0 OR X>23 LET X=0
 80 IF Y<0 OR Y>3 LET Y=0
 90 CLS : CURSOR X,Y: PRINT "A"
100 GOTO 10
```

なお，PC−1350はフルドット・グラフィックも可能ですが，その場合にはGPRINT命令とGCURSOR命令を使用します。

〔回答者：IAM〕

シャープ(X1)

Q X1−Gに付属のジョイカードは別売していないのですか？もし別売しているなら価格を教えてください。

〔宮城県宮城郡・**砂口卓也17才**〕

A X1Gに付属のジョイカードはオプションとして発売されています。

CZ−8NJ1
価格1,700円

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1のマスターディスクで，BASIC V1.0をたちあげるにはどうすればいいのですか？ファイルをだして，V1.0をロードしようとすると“Bad file mode”ができます。

〔群馬県相生市・**山田則和14才**〕

A X1F(CZ−811C，CZ−812C)，X1G(CZ−820C，CZ−822C)には，BASIC V1.0とV2.0が搭載されています。V1.0はX1シリーズ用のソフトウエアを利用するためのもの，V2.0はV1.0の命令が拡張および削除されたものです。

ディスクタイプの場合，通常はV2.0が起動されますので，V1.0を起動するためにはまず，別のディスクにV1.0のBASICを作成する必要があります。BASICの作成にはマスターディスクの中のユーティリティプログラム“Disk Sysgen Uty”を利用してください。

“Disk Sysgen Uty”は，BASICのバックアップ・コピーを作成するためのプログラムです。くわしい操作手順はアプリケーション・ソフトの説明書を参考にしてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q X1 turbo モデル20にフロッピーディスク・ドライブを増設したいのですが，取り付け可能な機種を教えてください。

〔兵庫県朝来郡・**尾崎雅裕15才**〕

A X1 turbo モデル20(CZ−851C)にフロッピーディスク・ドライブを増設する場合は，増設用フロッピーディスク・ドライブCZ−51Fをご使用ください。

CZ−51F
価格39,800円

〔回答者：**多田太郎**〕

Q シャープのディスプレイ「CZ−880D」は，X68000に完全対応しているのでしょうか？

〔兵庫県神戸市・**井上　剛16才**〕

A CZ−880Dは15kHz，24kHzの2モード・スキャンタイプのディスプレイです。X68000は，31kHzのアナログ出力をしますので，CZ−880Dは接続には適しません。X68000には専用ディスプレイテレビCZ−600Dもしくは CU−15M1の接続をおすすめします。

〔回答者：**多田太郎**〕

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

HOT INFORMATION

エプソンからラップトップ型のPC-98互換機が登場

セイコーエプソンでは，ＮＥＣのＰＣ－9801シリーズと互換のあるラップトップ型パソコン「エプソンＰＣ－286Ｌ」を３タイプ発売しました。

このパソコンは，以前発売されたデスクトップ型パソコンの「ＰＣ－286シリーズ」の機能をラップトップ型に凝縮したものです。3.5インチのFDDを内蔵していますから，ＮＥＣの「ＰＣ－9801ＵＶシリーズ」のソフトウエアをそのまま使うことができます。さらに，周辺機器においても互換性があり，豊富なＰＣ－98シリーズ用周辺機器を使うことができます。

ＣＰＵはμＰＤ70116相当品を使用し，ノーウエイトで10MHzのクロックを実現。デスクトップ型と同様に8M/10Mのクロック切り換えも動作中に行なえます。さらにユーザーズ・メモリは640Kバイトを実装しています。FDDには3.5インチ１M/640Kを２基もしくは１基＋10ＭＢハード・ディスクを標準装備しています。

ディスプレイは，640×400ドットの液晶ディスプレイを使用。ＳＴＮ型(全反射型)とＮＴＮ型(白液晶)の２種類があり，ＮＴＮ型は非常に見やすい画面になっています。

さらに，このパソコンには外部ＣＲＴ端子があり，これにＣＲＴを接続することで4096色中16色選択でき，640×400ドット２画面にグラフィックを表示できます。ちなみにVRAMは256Kを標準装備しており，液晶ディスプレイを取りはずせば，デスクトップ・パソコンとしても十分な機能をそなえています。

さらに，ＪＩＳ第１，第２水準漢字ＲＯＭ実装，日本語ディスクＢＡＳＩＣ(Ver１)を付属，マウス，RS232Cなどの豊富なインターフェースなども付いています。

電源はＡＣアダプタの他にも充電バッテリーを装備していますので，折りたたんで持ち運んで使うこともできます。

タイプは，3.5インチFDD２基，ＳＴＮ型ディスプレイのついた「ＰＣ－286Ｌ－ＳＴＤ－Ｓ」(価格318,000円)，3.5インチＦＤＤ２基，ＮＴＮ型ディスプレイのついた「ＰＣ－286Ｌ－ＳＴＤ－Ｎ」(価格348,000円)，3.5インチＦＤＤ１基，3.5インチ・ハード・ディスク１基，ＮＴＮ型ディスプレイ付きの「ＰＣ－286Ｌ－Ｈ10－Ｎ」(価格468,000円)の３機種です。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和３－３－５　セイコーエプソン㈱広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲エプソンPC-286L

アイワから新型インテリジェント・モデムが発売

アイワから新型インテリジェント・モデム「ＰＶ－Ａ2400」(価格49,800円)が発売されました。

このモデムは，米インテル社と共同開発した高速・高信頼性モデムチップ・セットの89024を使用した16ビットのＣＰＵを使ったことにより，2400bpsの高速化を実現しました。2400bpsという高速通信速度を採用したことにより，短い通信時間により多くの情報が送受信可能となります。また，1200/300bpsにもコンパチブルなので，従来の機種とも交信が可能です。

このモデムの主な機能は，ＡＡ型自動発着信機能，設定値を電源を切っても保存する不揮発性メモリ，パルス／トーン回線の自動切り替えができるアダプティブ・ダイヤリング機能，回線の特性に合わせて最適値に補正する自動イコライゼーション機能，データの安全を確保するための先取り優先回路など，パソコン通信にはかかせない豊富な機能を持っています。

さらに，日本とヨーロッパで使用されているＣＣＩＴＴ規格と米国で使用されているＢｅｌｌ規格に準拠しており，幅広い通信が可能です。また，米国ヘイズ社のＡＴコマンド・コンパチブルですのでＡＴコマンドのソフトも利用できます。

このモデムさえあれば，パソコン通信をはじめてやる人から，ベテランの人まで楽しめるのはもちろん，データを送信する側のＢＢＳ局のホスト局としても十分使えますね。

問い合わせ先：〒110 東京都台東区池之端１－２－11　アイワ㈱「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲アイワのPV-A2400

エプソンから多機能パーソナル・モデムが発売

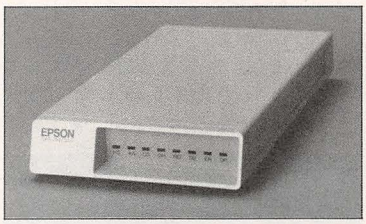
セイコーエプソンから2400bpsのパーソナル・モデム「エプソンＳＲ－240ＡＴ」(価格59,800円)と1200bpsのパーソナルモデムホン「ＳＲ－120ＰＨ」(価格44,800円)が発売されました。

ＳＲ－240ATは，米国ヘイズ社のＡＴコマンドを日本向けに拡張したモデムです。通信速度は，2400bpsの他に従来の300bps，1200bpsにも対応しており，すべて全二重方式で送受信ができます。また，２大規格である「ＣＣＩＴＴ」と「Bell」に準拠していますので幅広い通信が可能です。

主な機能として，自動発着信，トーン／パルスの切り替えができるＮＣＵ内蔵，４か所の電話番号が登録できる不揮発性RAM電話回線を内部スピーカで音声として聞くことができるモニタ機能などがあります。

ＳＲ－120ＰＨは，短縮ダイヤル，リダイヤル，オンフック，ポーズ機能などが付いた多機能電話機と，240ATと同じくATコマンドが使える，1200bpsのモデムとを合体させた，モデムホンです。両方の機能がフルに使えるのがうれしいですね。

問い合わせ先：〒392 長野県諏訪市大和３－３－５　セイコーエプソン㈱広報課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲SR-240AT

キョーワより，ビデオゲームが家庭用テレビで楽しめるボックスを新発売

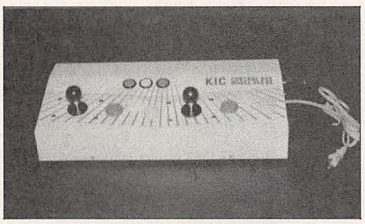
ベーマガの広告でおなじみのキョーワインターナショナルから，家庭用テレビでビデオゲームが楽しめる「コントロールＢＯＸ ＫＩＣ－045ＤＸ」が新発売されました。

このコントロールＢＯＸは，今までの１Ｐ専用機とちがい，８方向ジョイスティックが２本ついていますので，２人同時プレイも，交互プレイもできます。これでインターの復活のような，２人を操作するゲームも楽しめます。また，ゲームマシンと同じ部品を作っているのにコンパクトで，場所を取りません。さらに，ビデオ端子付のものは，フルカラーコンバータ付きで，家庭用テレビ(ＶＨＦ１～２チャンネル)に対応できるようになっています。

種類は，ビデオ・家庭用テレビ対応（価格34,000円)，RGB21ピン対応（価格23,000円)，ビデオ・家庭用・ＲＧＢ21ピン対応（価格37,000円)の三つがあり，いずれも図

解入り，技術資料付きです。なお，組み立てフルキットの場合は 5,000円引きになります。

問い合わせ先：〒141 東京都目黒区下目黒3－6－5 ㈱キョーワインターナショナル「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲コントロールBOX KIC-045DX

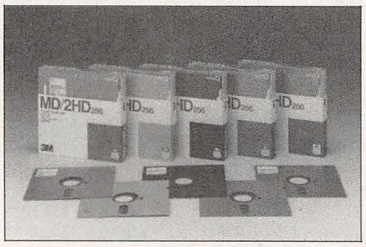
住友スリーエムから，カラー・フロッピーディスクを発売

住友スリーエムでは，カルガリー（カナダ），ソウル（韓国）の両オリンピックの公式スポンサーになり，フロッピーディスクが公式商品になったのを記念して，カラー・フロッピーディスク「マークQ MD/2HD256」を発売しました。

このフロッピーディスクは，人気のマークQ 2HDシリーズのジャケットを青・黄・黒・緑・赤の五輪色にして，専用ＰＰ製化粧箱に入れたもので，ファイリングに非常に便利です。

価格は従来品と変わらず，５枚で11,500円です。

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区玉川台２－33－１ 住友スリーエム㈱ 広報部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲マークQ MD/2HD256

スピタル産業からファミコン用マルチ・アダプタを発売

スピタル産業からファミコン用マルチ・アダプタ「ＡＸ－１」（価格2,980円〈予価〉）が発売されます。

このアダプタをファミコン本体のエキスパンド・コネクタに差し込むだけで３種類の機能が楽しめます。

〈連射機能〉

ファミコン本体のコントローラが，1秒間26発の連射パッドに変わります。Ａ，Ｂ独立スイッチ付きですので，Ａボタン，Ｂボタン個別に連射できます。もちろんスピード調節も可能です。

〈スローモーション機能〉

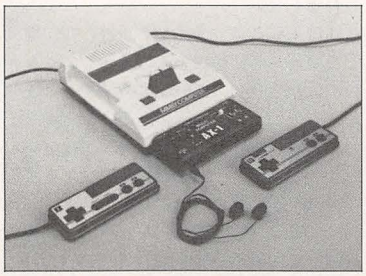
シューティング・ゲームなどのときに動きをゆっくりさせてプレイできるスローモーション機能です。スピード調整によりスローから超スローへ調整ができます。

〈サウンド機能〉

ステレオ機能を内蔵していますので，ステレオ・ヘッドホンをジャックに差し込めば，迫力のサウンドが楽しめます。

最近のファミコン・ゲームには，動きの速いシューティング・ゲームや音楽に凝ったゲームが増えてきているので，このＡＸ－１を使えば，普通にプレイするより何倍も楽しめることでしょう。

問い合わせ先：〒101 東京都千代田区外神田１－16－１万世ビル スピタル産業㈱「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲AX-1

THE LINKSより新作ネットワーク・ゲームが3本登場！

ＭＳＸ用パソコン通信ネットワークのＴＨＥ ＬＩＮＫＳが本格的ネットワーク・ゲームを３本発売しました。

ネットワーク・ゲームとは，パソコン通信のネットワークを利用して，一つのゲームの得点や順位を競い合ったり，対戦型ゲームで通信相手と戦ってみたりする，新しいタイプのゲームです。今まで１人でやっていたゲームが何百人，何千人の人といっしょにできるのですから，今までとはちがったおもしろさが楽しめます。

それでは，ネットワーク・ゲームの新作３本を紹介しましょう。

①ＧＩＲＹ ＢＬＯＣＫ

ＭＳＸ２対応，価格6,800円

ＴＨＥ ＬＩＮＫＳが開発したロボットアクション＆コンストラクション・ゲームです。

まず，ボディ，アーム，レッグス，オプションの四つのパーツを自分で選択し，自分のオリジナル・キャラクターを作成します。キャラクター・デザインはあのガンダムなどのデザイナー出渕　裕氏がデザインしただけあって，なかなかかっこいいキャラクターができると思います。

キャラ作りが終わったら，まずはＭＳＸパソコンが操るロボットと対戦。さまざまな戦闘シーンをくりかえし最終敵要塞基地オメガへ！

自信がついたら，パソコン通信ＬＩＮＫＳを通じて，全国のプレーヤーが創ったガーリーブロックと対戦していきます。

②ダイレス・ガイガーループ

ＭＳＸ２対応　価格6,800円

ボーステックから発売されたあの「ダイレス」がネットワーク・ゲームになりました。

プレイヤーの分身とも言える思考ルーチン「シミュラ」を操作して８×80のマス目のフィールドで相手のＡＩ（人工知能）と戦う，シミュレーション・ゲームです。

ルールは，相手のポールをいかに早く倒すかという簡単なものですが，相手のポールの置きかたを予想したり，先を読まなければならなかったりで，簡単には勝てません。また，コンピュータもＡＩを使ってどんどん学習していきますのでだんだんとむずかしくなっていくのです。

通信モードでは自分のシミュラを登録し，トーナメントの勝ち抜き戦が展開されます。

③DAIVA Dr. AMANDORA

ＭＳＸ/ＭＳＸ２対応

通信キット付―価格19,800円

オンライン販売―価格12,800円

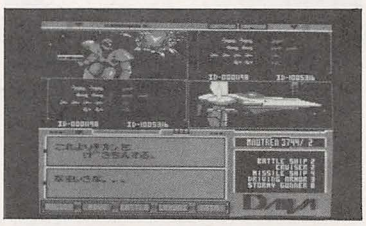
あの，Ｔ＆Ｅソフトのディーヴァがネットワーク・ソフトになりました。

このゲームは，カートリッジ販売ではなく，ゲームそのものがパソコン通信で送られてくる完全オンライン・グラフィック・ゲームです。ですから専用の通信キット「ＮＧＡ・ネットワーク・ゲーム・アダプター」が必要になります。また，ゲームをするときには毎回500円が必要という超マニア 500名に限定発売する超高級シミュレーション・ゲームです。

ゲームの内容は，自分に与えられた惑星から，ネットワークで参加している人の惑星に攻撃をしかけ戦略・征服をくりかえしながら自分の陣地を広げていくというものです。

このゲームの大きな特徴は，対戦する相手と通信できる「キャッチング機能」です。たとえば，「今から君の星を征服する！」と呼びかければ「帰りうちにしてくれる」と答えたり，会話でどんどんゲームが進んでいきます。まさに，マルチ・ネットワーク・ゲームだと言えるでしょう。

問い合わせ先：〒604 京都市中京区烏丸通御池下る リクルートビル８階 日本テレネット㈱ 「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲DIVA Dr. AMANDORA

――で・ば・ぐ――

87年12月号PC－8801シリーズ用の「BLOCK FIELEDS」のリストにまちがいがありました。リストの1410行のうしろのほうに60ｑＥというデータがありますが，これは601Eのまちがいでした。

同じく12月号ＰＣ－8001mkⅡ用の「PAINT BALL」はアスキー社発行の月刊「ASCII」の87年7月号に掲載された「ＸＯＲ」と１面の内容がまったく同一のものでした。

同じく12月号ＰＣ－8801mkⅡSR用「SPACE－WAR」は徳間書店発行の「プログラムポシェット」の85' NO.2に掲載された「A－one」と同一のゲームでした。

編集部のチェック不足により，関連出版社，原作者，また読者のかたがたにご迷惑をおかけしたことを，深くおわび申しあげます。また，以後は二度とこのようなことが起こらないように編集部一同心を引きしめてチェックを行ないます。（編集部）

お年玉プレゼント

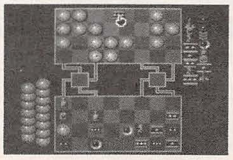
①パックインビデオより，ＭＳＸ２用「軍人将棋」のソフトを３名のかたに
②ＮＥＣより斉藤由貴のカレンダーを10名のかたに
③ＤＥＭＰＡマイコンソフトよりＸ68Kの「スペースハリアー」のポスターを10名のかたに

応募方法は，ハガキに①住所②氏名③年令④性別⑤職業⑥電話番号⑦所有パソコン（メーカー名，機種名）⑧希望の商品名を書いて１月８日（消印有効）までに，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15 電波新聞社出版部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」編集部「お年玉プレゼント」係まで送ってください。

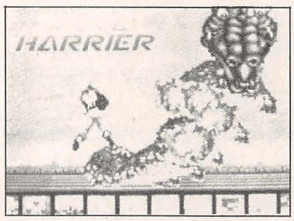
〈11月号のプレゼント当選者〉

①抜忍伝説のポスター
山口県下関市・岡本賢一さん他９名のかたに
②ＭＳＸ版フェアリーランドストーリー
新潟県上越市・西條　寛さん他４名のかたに決定いたしました。

なお，名前を発表していない方に関しては発送をもって発表と変えさせていただきます。（編集部）







楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は 編集長！

★今月の問題

読者のみなさん，明けましておめでとうございます。今年も編集部一同がんばってよりおもしろい誌面にしていこうと思いますのでよろしくお願いします。

おかげさまで「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」も６回目の新年号を迎えることになりました。ラジオの製作からわかれて，現在のプログラム・コーナーだけでスタートした本誌も，今ではスーパーソフト・コーナーも加わり，厚みも創刊当時に比べて倍以上まで厚くなりました。こうして88年１月号を見ていると感慨深いものがあります。

さて，ここで問題です。創刊してから６回目の新年号にあたる今月号は通巻何号目になるでしょうか？つぎの三つのうちから選んでください。

① 16号
② 41号
③ 67号

正しいと思われるものを，とじ込みハガキの解答コーナーの数字にマルを付けてお送りください。ちなみに昨年（87年）の新年号は通巻55号でした。

★12月号の正解

①ＡＭショー

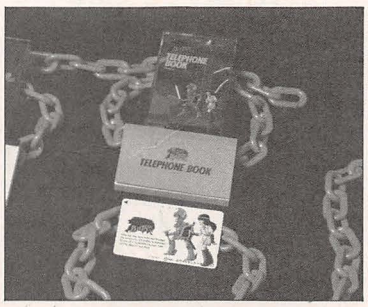
★11月号の当選者

多数ご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は②ヘビーウエイトチャンプでした）。

愛知県名古屋市・富田芳彰／神奈川県横浜市・石井正宏／京都府長岡京市・河田　諭／埼玉県熊谷市・佐藤滋行／兵庫県神戸市・中元昌文／北海道札幌市・白鳥正史／新潟県上越市・山本博明／岐阜県本巣郡・川瀬文俊／三重県桑名市・太田智之／大阪府枚方市・中里　哲／熊本県菊池市・票原紀章　以上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「リターン・オブ・イシター・テレホン・カード・セット」を５名のみなさんにさしあげます。カセット・ケース，メモ，テレホンカードのかっこいい３点セットです。ふるって応募してください。



★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：１月８日必着
●正解の発表：２月号（１月８日発売）
●当選者の発表：３月号（２月８日発売）

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旧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

■ニュータイトル・レポート

ともすれば雪すら降っても不思議ではない気候が続き，ハムスターのコートをはおった婦人を見かけたと云う報告迄入ってくる今日この頃。第二開発室は相も変わらず社員の熱気で暖房いらずの日々を送っています。

さて今回は前号で二，三行足らずで済ましてしまった「ARCUS」の内容を中心に送っていきたいと思います。

第二開発室の扉を開けると先ず目に映るのは所狭しと机上に並んだ6台のパソコン達。その内の2台はグラフィック担当者の瀬戸井女史と洗氏の2人が嵐の如きテクニックで（とにかく凄いと云う事です）次から次へと美しいグラフィック画面を描きあげていってます。その一部はちらほらと広告されていてもうご覧になった方もおられるでしょうがその美しさはとどまる所を知りません。手前味噌で誠に恐縮ですが，内容もさる事ながら数々のグラフィックスは今迄のウルフ・チーム作品同様もしくはそれ以上の素晴らしい物が期待できそうです。

處で肝心のゲームシステムはと云うと，担当者H氏がとある森の奥深くにて自然と戯れながら作りあげたと云う究極のシステムが完成し，現在ストーリーと照らし合わせつつゲームの基本部分を固めている処です。

とにもかくにもスタッフ一同命を削って作るこのソフト，それ相応の価値のある翌年初めの自信作です。首を長くして待ってて下さい。

（大西）

■再会　第2回

「ここ，いい？」彼は向かいの席を指しながら，そんなつまらないことをわざわざ僕に聞いた。僕は快く承諾しながらも『いいにきまってるじゃないか！』と，少々残念な思いがした。苦楽を共にした仲であっても，ちょっと離れていただけでよそよそしくなってしまうものなのか……ふと，そんな懐疑感をいだいたが，彼はすぐにそれを晴らしてくれた。座るなり，こちらにおかまいなしにしゃべりだしたからだ。

『ぜんぜん変わってねぇなあ！』その，喜ばしくも当たり前過ぎる，まったく以前のままの彼を見て，僕は今頃「FINAL ZONE」や「ヴァリス」の頃を思い出していた。それは，88の前で徹夜仕事をし，机の下でぐぅぐぅ寝ている僕にとって最も身近な，そして最も印象に残っている彼の姿だった。　ひとしきり話した後，彼は運ばれて来たばかりのアイス・コーヒーを無造作に摑んで，ぐいと一口飲んでからいきなり尋ねてきた。「それで，どうする？」もちろん，何の事かはすぐにわかった。彼と付き合うならそれくらいの器量は待ち合わせていないといけないのだ。いつもこんな調子なのだから。

「また一緒にやろうよ。ウルフ・チームのオリジナル・メンバーは俺と林君だけになっちゃったし。FZの2もやる予定あるんだぜ！」これで安息の日々ともおさらばだが，そんなことはもう，どうでもいいことなのだ。はやる気持ちを抑えるためにアイス・ティーを飲んだら，グラスはちょうどカラになった。

■YAKSA

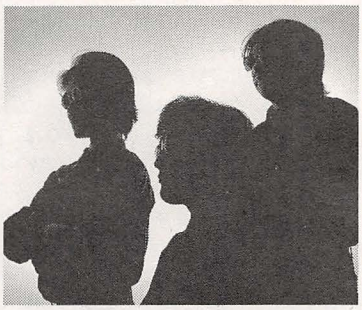


発売が，延びに延びてしまい，みんなに大変迷惑をおかけしました「YAKSA」は，きっと，この記事を，読む頃には，発売になっているはずです。移植の方は，順調で，発売は，次のようになります。

FM77／AV—12月12日
PC—98シリーズ—12月19日
MSX2（ディスク版）—12月19日
MSX2（ロム版）　—1月末日

PC98版のメディアは，5″2HD，5″2DD，3.5″2HDの3種類となります。

それと，先月号で，紹介しました「YAKSA外伝」は，三部作の形式を取り，「外伝I，円月心覚書」「外伝II，九条院家の呪い」「外伝III，天空への旅立ち」が，12月末日から，順次，発売致します。今年の年末はウルフ・チームから，目が，はなせませんよ！



■シナリオライター日記　第2回

さて，いつまでも自分の首をしめている訳にもいかないので，とりあえず渡されたA4の紙4～5枚にプリントアウトされた「F・ZII設定初期稿」とも云える資料を元に，いわゆる「お話し」を考える事にしました。その時点では「続き物」と云うよりはむしろ「様々な要素を与えられた新作」と云う意識を持ってとりかかった為，F・Zの世界と云う枠にとらわれない（それが良かったのか悪かったのかは未だによくわかっていませんが）様々な人間ドラマのアイデアが浮かび，早速端からノートに書きおろしていった処，何と11個程のシチュエーション・アイデアが産まれ，それを更に吟味した結果，内四つのアイデアを複合させ，ようやくF・ZIIのバックボーンの〝幻影〟とも云うべき物が完成したのであります。窓の外から差し込む光は眩しく，8月もこれから続くウルフ生活もまだ始まったばかりだと云うのに，私の心は既に不安と畏怖の念に…かられる事がなかったのは幸わいでした。

つづく（丘見）



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

今年もあますところあと数日。今回は，エニックスの１年をふり返ってみるぞ〜!!

1月　エニックスの年明けは，「ファミコンドラゴンクエストII」と共に始まった。もー発売当時はスゴかった。毎日，毎日電話のあらし!!

「すいませ〜ん，金の鍵が見つからないんですけど…。」

「すいませ〜ん，船はどこに…，ラゴスはどこに…。」

など，など。本当に大変だったぜい。

4月　「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」なーんていうスッゴイ宣伝文句をひっさげて，「ジーザス」が発売。「ジーザスに感激!!」のコーナーにはたくさんのお手紙をいただき，ありがとさんでした。「ラストには思わず涙が…」というおたよりも多かった事。それを読んだ担当者も涙ぐんでた，ってか。

5月　今までにない大きなキャラクターが広大な世界をスムーズに移動。フルカラー，フルグラフィックの自信作はこれ，「ガンダーラ」。その頃，ちょうど某社の某ゲームが発売されてしまったのだ（はっきり言って売れてたみたい，あのゲーム…）。しかし，エニックスだってまけてはいられない。年内中には，PC-88からX1 turbo，FM77AV，PC-9801など，ほとんどの機種に移殖。やるときゃやるぜ!!

7月　「アニマルランド殺人事件」発売。初のMSXオリジナル，メッセージアドベンチャーってことで，私，マリンもラストには涙でそうになっちゃうくらいジ〜んとしちゃったぜ!!

8月　あのゲーセンの星，「ドラゴンバスター」が発売。ゲーセンに通っていた頃を思いだし，ついついのめりこんで，「指が死ぬ〜」っていう人もいたのでは…？

10月　おまたせ〜，待ってたの？ってな具合に，ゴルフファン待望の「ワールドゴルフII」が２年の沈黙をやぶって発売。これは，ロールプレイングタイプのゴルフゲームなんだけど，エニックスならでは…って気しません？

11月　全国のウイングマンファンの熱き要望におこたえして，エニックスが贈るウイングマン第３弾，「ウイングマン　スペシャル」。涙なくしては見られないエンディング!!

ってことで，来年も皆様のハートをゆさぶる様なゲームを作るために，スタッフ一同はりきってますので，ヨロシク!!

おれにも言わせろ

今月のこのコーナーは，それぞれのゲームに感激したぜっ!!というお手紙をあつめてみました。

「アニマルランド〜」終わりました。もう，もう，最高っ！ラストが，何て言うのかな，母娘の人間の会話が凄くきいてて，動物達の叫びが痛くて，悲しくて嬉しくて…泣いてしまいました。これからもあんなメッセージゲーム作ってくださいねっ。

長野県　E・Hちゃん

▲う〜うれしい！そんなこと言ってくれちゃって。実は，あたしも開発中にエンディングをみて，涙がでそうになっちゃった。

初めましてこのJESUSを手にした時，MSX_2（僕の機種）であんなにすばらしいCGをどうやるのかなぁ…と不安を持ちながら電源を入れました。感激!!の嵐が家中を走り回りました。
あのCG，あのBGM…どれを取っても最高の出来です。
エンディングは大きな声で言えないけど涙が出てきてしまいました。（バルカスの一言は特に!!）

北海道　K.Mくん

▲大きな声ではいえないなんて!!「ジーザス」のエンディングで涙を流した人なんて数しれず。それにしても，感激の嵐が家中を走り回ったなんて，どんなだった？

お２人のお姉さまこんにちは，古いですが，つい最近『ザース』をやりました（MSX用です）。ちょっと古いので描画がおそいんじゃないかと思っておりましたら，とーんでもない！たいへんよくできました。ストーリーもよかったです（最後のドンデン返しには感動した）。

広島県　MR.P.N.ジュラルミン

▲そ〜だろ，そ〜だろ，エニックスのゲームは古かろうが，新らしかろうが最高だい!!なんちゃって。ところで，ペコとポコ。ポコって男の子なの知ってた？



鹿児島県　小浜　隆宏

▲スゴイ迫力！パツグンの臨場感って，こういうのをいうんだな。

エニックス展



◀いいなぁ，この風景。冬はこたつに限るネ。この雰囲気よ〜く伝わってくる。

千葉県　草雑　勉



◀点になってる目がかわいい!!大さっぱな絵なのに印象的だぜっ!!

新潟県　荒木　アフレ

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。

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。応募の際はハガキでお願いします。

また，当社作品を使ったパロディや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。ボツを恐れずにドンドン送ってください。採用された方には，エニックスグッズをプレゼントいたします。

編集後期

最近本当に寒くなってきた。私の住んでる横浜はまだまだ田舎で，東京より２℃は寒いというウワサがあるかどうかは知らないが…。そこから大都会　新宿に通勤している私は，早朝６：30になるとひえびえとした部屋で布団からはい出してくるのでR。会社に近い都会に住みたい。セントラルヒーティング欲しい。と毎日夢をみている今日この頃なのでR。

（マリン）

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ビー・エス
☎0245-45-5777

寒さ厳しくなりこちら福島では「わたいれ」が恋しい時期になりました。そうですねー，こたつにとっぷりあたって「みかん」なんか食べながらSPSスピリッツをお楽しみ下さい。

さて，ここエス・ピー・エスは吾妻山から吹く風，通称『吾妻おろし』がまともにあたってすごいんです。以前に強風にあおられて看板が落ちてしまう事件があったばかり，新しくあげた大きい派手な看板がこの風で落ちないようにと思う今日この頃です。

SPSに作って欲しいゲームBEST10☆の発表

この程PC88版のイシターをご購入された方で『愛用者カード』が毎日返送されておりますが，その愛用者カードに今後作って欲しいゲームを書く欄があるんですけど，たくさんのご希望される製品名がありましたので勝手に集計した『作って欲しいゲームBEST10』を発表させていただきます。まずこれは，PC-8801 又はX68000で作って欲しいということです。

1位 ドラゴンスピリット
2位 源平討魔伝
3位 沙羅曼蛇
4位 R-TYPE
5位 スペースハリアー
6位 妖怪道中記
7位 ドルアーガの塔
8位 Out Run
9位 アフターバーナー
10位 バラデューク

以上のようになっております。ドラスピと源平さんはやはり上位ですね。私の集計した結果ではこの2品はななんと1票の差でありました。この他に65製品もの名前があげられていました。それも私の知らないものばかり，何が何だかよくわかっていないけど，うーんすごい。皆さんの希望がかなうかどうかこの全製品ひっくるめまして，ただ今検討中もあり，これから開発を始める製品もありといったところです。乞うご期待！！

『ぼげら～』知っとるけー？

『ボケラーやボケラー』といきなり書きます。
ごぞんじの方もいらっしゃると思いますが，この「ぼげら～」はふとどきな考えをおこした人が御覧になっていることでしょう。一応手にはクリスタルロッドを持っています。そうです軽快なリズムにのってこれは「カイ」ちゃんなんですねぇ。大口開けて目もびっこおまけに鼻の穴は点です。一瞬何事が起きたのかとびっくりしたでしょっ？

実はこの『ぼけら～』始めからカイだった訳ではなく，原型は違うのです（もっとひどいという説もある）。さてここでひとつ，この『ぼけら～ちゃん』はただこればっかりではないんです。隠れキャラいやいや隠れBGMなんかと入ってるんだって。いまだにみつけたという話し聞いてないんです。気長に待って「みつけた」っていう人，ご一報下さい。

あっこ★

お待たせ，大五郎の登場だ

さあ　今月も大五郎が詳しいSPS情報をお送りしましょう。と，言ってももう何もない・・・・・・・どうしましょう。これじゃSPSファンが黙っていないだろうな～～～～街を歩いていると石をぶつけられそうですね。それでは，教えましょう。

まず，「ツインビー」「リベンジ・オブ・ドゥー」「ザ・リターン・オブ・イシター」この3本ダケ……ゴメン。あっ「棋太平」のPC-9801，FMR-50があったっけ。これが年末に集中してしまいました。ジァァ来年は？・・・・これこれ，来年のことを言っていると鬼が笑いますよ。あれこれは新春号だっけ？辛いところですね～～。教えてあげたいけど教えられないんですよ。ゴメン。でも，まもなく発表できる時が来ると思います。それまでガマン，「おしん」の心で待っていて下さい。絶対期待を裏切らないようなゲームを用意してありますから。とにかく今回はこれで勘弁して下さい。3月号には発表できると思いますけど。

話しは変わりますが，来春よりX68K部隊が強力になります。今までより制作ピッチが上がること受け合いです。よりよいソフトを作るために，日夜SPSは前進しているのです。F・Bなソフトハウスを目指ために・・・・・・。

コノ　SPSスピリッツ　ノ　ナカニ，ライネン　ヨテイシテイルソフトノ　ヒント　ガ　カクサレテイル……フフフフ



KONAMI

KONAMI
NEWS STATION

'86年7月 グラディウス…'87年8月 グラディウス2…そして '87年12月 物語は続いていた。

サラマンダ

MSX対応・16K以上・6,800円・SCC搭載



多くのサラマンダファンの御希望にお答えして，コナミのMSX開発スタッフが総力をあげて制作にあたり，ついに最強版ともいうべきサラマンダを完成したのです。
12月23日全国一斉発売というわけですが，買ったらまず取扱説明書を見てほしい。壮大なストーリーに感動してしまいます。というのもこれは1作目のグラディウスからグラディウス2，そしてこのサラマンダという具合にストーリーは続いているのです。コナミファンとしては，この3本はやっぱり持っていてほしいなって感じですネ。「炎の予言」学術研究結果報告書なんていうのがついてて，なんかかしこくなっちゃうような気がしたりします。

しっかり勉強してからゲームに挑んでもらおうってわけ。いざゲーム！っていうわけでまず発進デモがかっこいいったらっ！　ゲーム中もすばやい状況判断が必要とされる。とにかく甘くないわけです。武器の種類も豊富でMSX版のオリジナルっていうのが，もちろん加わっています。やってみるとわかりますからね。オプションは四つまでついちゃうからね。すごいでしょ。

それから，コナミの得意なLINK対応。要するに，サラマンダをスロット1，グラディウス2をスロット2にさしこんでプレイする。そしたら壮大なストーリーがも〜っと，壮大になっちゃう。ステージも1コふえて，大満足ってとこかな。涙のエンディングデモが待ってます。あ〜っはやくやりたいっでしょ。私やったもんね。

やりたい人は開催中のゲーム大会にどんどん参加して下さい。ごうかな賞品がもらえるんだよ♡　それからお店で予約すると，かっこいい記念品がもらえるんだ。その上，買ってくれた人にはもれなく，テレホンカードが付いてるっていう大サービス♡　ちょっとほめすぎかな〜って気もするけど，ほんとにオススメ。

年末2大作

9人の魔王を倒せっ！



【デビル弟】
グリーク城に一番近い山の中に潜んでいる。とりあえず最初に倒しておこう。するとオーマン地方に渡れる橋が現れるぞ。

【デビル兄】
この敵の弱点は脳天である。ゴンドラを上下させて転がってくる石を受け止め，敵の脳天めがけてタイミング良く石を投げよう。

【半魚人】
外周のブロック上を移動しながら，敵の顔の中心めがけてショットせよ！敵の吐いてくる弾はジャンプでかわせ。半魚人を倒すとハンマーが手にはいるぞ。

【一つ目アゴル】
一つ目が弱点だ。ここを狙うべし。しかしこの敵を倒したあとに悲しい出来事が……。

【リザード】
うれし懐かしいブロックくずし型の対戦。敵の吐いてくる〝紙おむつ〟に弾を当てるとカラーが変化し，それをキャッチすると3種類のパワーアップが可能。敵の涙は，シビレ薬だから要注意！

【ラーナ】
砂嵐に閉ざされた砂漠の向こうにいる魔女。コマンドモードで戦う。ラーナの攻撃をよく見ていると重大な事が解ってくる。果してラーナは敵か味方か？！

【ガンガン】
ある山中の岩に悪魔の魂が宿った。口から岩を吐き，天井からは落盤が！弱点は額だ。この敵は，一人の重要人物を監禁しているのだ！

【バズラ】
バズラの体内に捕らわれているチェルシー姫を助けだせ。ブロックを動かして姫の入っているブロックを一番下の中央の位置に持ってくると成攻だ。チェルシー姫がバズラから解放され，物語はいよいよ終盤を迎えるぞ。

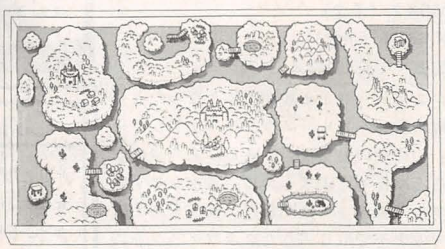
【大魔王ゴグ】
ついに大魔王ゴグとの対戦だ。しかし，ゴグは簡単にはあなたの前に姿を現さないぞ。コマンドモードでゴグの正体を暴け。そしていよいよ本当にゴグを倒す時がくる。
大魔王ゴグを倒す方法とは何か！グリーク王国に来てからのことを一つずつ振り返りコマンドを駆使してゴグの弱点を，会話の中から推理せよ！！

MSX対応・2メガビット・5,980円

シャロム
ヘブライ語。
正しい発音はシャローム。
ユダヤ人の伝統的な挨拶（別れ）の言葉。
平和の意味。
古くは，「平安あれ，神があなたとともにおられますように…」という意味を持つ。

★グリーク王国MAP★

全600面の
壮大なマップ！



まだまだ楽しいソフトがいっぱい登場します。コナミのソフトで冬休みはばっちり！

▷12月下旬	コナミの新10倍カートリッジ	●SRAM搭載でなんと便利の必携ソフトです。
▷1月下旬	THEプロ野球激突ペナントレース	●コナミなら野球ゲームもひと味ちがうぜっ。
▷1月下旬	ブレイクショット	●かっこい〜！コナミMSXオリジナルビリヤードゲーム。
▷2月中旬	あけみとモアイの占いセンセーション	●ご存知あけみさんとモアイさんが案内役をつとめます。

コナミ週刊テレホンサービス

じゃんじゃんかけ？最新ニュースをキャッチしよう!!

東京 03-262-9110　大阪 06-334-0399

★番号はまちがえないように気をつけてネ。

The inside affair of SACOM 5

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

The inside affair of SACOM vol.5

ほーら！でたでた3本も！

さーて！　世間では，今年も一歩一歩終わりを迎えようとしているんだから，我らサコムの開発室もめでたく最終段階を迎えたいと切に願っている今日このごろですが，皆さんお元気ですか？

今までこのコーナーでいろいろと新作の紹介をしてきましたが今回はその総まとめ！　年末に発売される3本のソフトを，ここに一挙にご案内してみまひょ!!

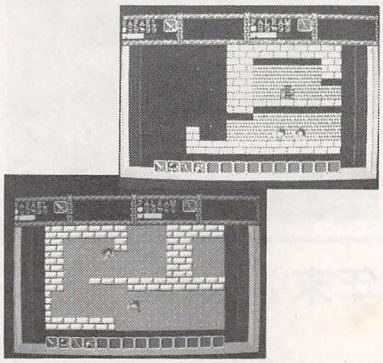
（前回の「次回につづく……」という文は見えなかったことにしてください……ネ）

…… ＊＊ ……

Euphory（ユーフォリー）

ドリームジャーニーへの片道切符

★11月30日発売！
★SHARP，X-1全機種対応（5'20）
★定価……6,800円！
★特徴
- 8重和音FM音源対応
- 動きのスムーズさ
- MAPの広さ
- 枝分かれするストーリー
- 水，陸，空の使い分け
- 2人同時プレイ

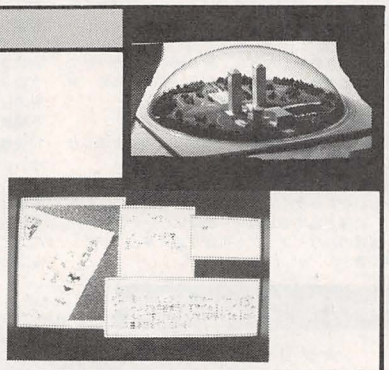


このソフトは，皆さんがこれを読んでいる時にはすでに発売になっているはずだから，もうプレイしてみた人もいるんじゃあないかな？！　ファルラムとラファールという2人の可愛い兄弟が愛と幸せを求めて旅を続ける，美しい夢の世界。今までのアクション・ゲームとは違う，新しい感覚で創られた，X-1を持っている諸君には見逃せない作品なのである。

DOME（ドーム）

ノヴェルウェアシリーズ第1弾！

★12月10日発売！
★PC-88シリーズ（SR以降）
PC-98シリーズ
シャープX-1全機種
シャープMZ-2500
FM 7／77シリーズ
MSX 2（予定）
X-68000（予定）
★定価……9,800円！



コンピュータと小説が一体となったという噂の新ジャンル，「ノヴェルウェアシリーズ」の待望の第1作目である。あの夏樹静子さん原作の近未来小説に，我がシステムサコムのスタッフ達が新たに構成を加え，スキャナーで取り入れたグラフィックを投入し，華麗な音楽を添えたという優れもの！　これだけ多くの機種に対応させるというのも，1人でも多くの人にプレイしてほしいというシステムサコムならではの細かい気配り！　この「ノヴェルウェア」は，絶対に皆さんの期待を裏切りません。

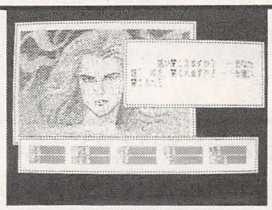
今年の年末は，この3本の新作ソフトがシステムサコムから発売されるのである。質，量ともに絶対お勧めの花まる印だから，皆さん期待して待っててネ!!

いやーサコムって本当にいいですね！

Chatty（シャティ）

ノヴェルウェアシリーズ第2弾！

★12月20日発売！
★PC-88シリーズ（SR以降）
PC-98シリーズ
SHARP，　X-1全機種
SHARP，　MZ2500
FM 7／77シリーズ
MSX 2（予定）
X68000（予定）
★定価……9,800円



「ノヴェルウェアシリーズ」の第2弾の作者は翻訳家の鎌田三平さん！　今度は，SFの世界でのストーリーである。異次元の空間内で起こる不思議な出来事の数々。美しい音楽の調べにのってスリルと冒険の世界を充分楽しんで下さい。

この〝シャティ〟にはノヴェルジェネレーターというプレイヤーの考えを文章にまとめてくれるお徳な機能も搭載されており，自分自身で創りあげたという実感を皆さんにお届けすることもできるのである。

怒 IKARI

12月11日全国一斉発売!!
MSX2対応　¥6,800

© 1987 SNK ELECTRONICS CORP.

はっきりいって、戦闘（コンバット）ゲームの決定版!!
もう、やめられないから止まらない。

この冬一番、あの〝怒〟が、MSX2で新登場なのだ。

いやはやジングルベェ～ルの歌声が、こだまする今日このごろ、心おどるシーズンもいよいよ佳境へと突入の気配であります。

それにしても、木枯し吹くこの季節、街行くカップルが、やたら目につくのは私だけでありましょうか。

思いおこせばサンタクロースのプレゼントも届かなくなって、久しいおじさんではありますが、せめて彼女の手編みセーターが、欲しいと願うのは、いけない考えでありましょうか。

まぁ、こういう時は、ブツクサいわず、一人しみじみとゲームに打ちこむのも正しい青春のあり方だと思うのだがね。

うん、やたらと前置が、長くなってしまったが、ここからが本題なのね。

お待ちかね、SNKからMSX2版〝怒〟が、ついに登場したのであります。

ゲーセンを始め、ファミコンでも話題集中だった、あのラルフとクラークが、MSX2でも大活躍だから、たまんないぜェ。おうっ！寿司喰いねェ。いやはや、いきなり江戸っ子になっちまったじゃ、あーりませんかの面白さ。

こいつは、いきなり楽しめてしまうから、この冬きみは〝こたつねこ〟なのだったのだ。

それから、これはここだけの話なのだが、〝怒〟は二人同時プレイ可能なのだ、だから彼女のいる幸福なオマエ！「そう、オマエの事だぜ』二人楽しく〝こたつねこ〟になってしまうのだぜ。

う～ん。いきなり力が、入ってしまったが、ゲーセン版を忠実に再現した、ゲーム内容は迫力そのもの、物語は不時着する偽装戦闘機から始まるのだ。

敵戦場に二人取り残された、見つめ合うあなたと私……ではなかった、もといラルフとクラーク、世界征服をたくらむ秘密結社の本部壊滅が、二人にかせられた過酷な任務だった。

俺たちにゃ明日はないぜ!!と、クラークがいった。

なかなか、血わき肉おどるプロローグではないか、いきなりジャングルに降りたったラルフとクラーク行く手には、敵本部へと続く長く複雑な地形そして、しつこく立ちはだかる敵兵たち……。

これぞ、まさしく男の世界、闘う勇士に明日はないのさ。

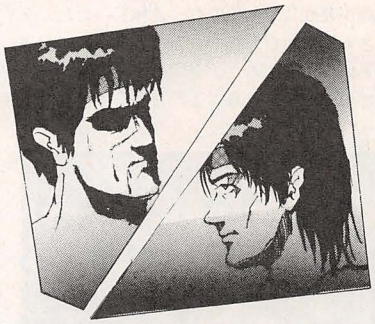
グラフィックも256色モードフル画面で、ゲーセン版と見ちがえるほどの迫力もの。

パワーアップアイテムも盛りだくさん、手に汗握るシューティングが、楽しめてしまうから思わずたまりませんなぁ～。

いやはや、とにかくこいつは、ひさびさの充実シューティング……。コンバットゲームの決定打なんだから、近ごろ辛口のシューティングをお探しの諸君には、ぜったいにお買得まちがいなしの大満足にちがいないぞ。

この冬、MSX2でも炸裂する〝怒〟パワー……。

なんてったって、コンバットゲームのダイゴ味を味わえるのは、やっぱり〝怒〟が一番、てなワケだ。



●ラルフとクラーク、もちろん〝怒〟は二人同時プレイ可、手に汗握る戦闘が、楽しめてしまう

お便りおくれ～。

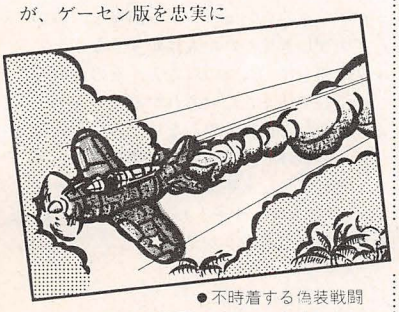
う～ん。早く〝怒〟をプレイしてみたきみ、さっそくプレイしてくれたきみも、〝怒〟へのメッセージやイラストなんかをSNKまで、送ってくれたまえ。

もちろん、SNKへのご意見や質問、他のSNKゲームへのファンレター・イラストなんていうのもOKだ。

とにかく、思いついた事や感想をじゃんじゃん、お送り下さい。

お便りを送ってくれた人には、抽選でステキなSNKグッズをプレゼントしてしまうからね。

【あて先】
〒564 大阪府吹田市豊津町14－10
丸萬ビル602号
㈱SNK広報部　BM係まで



●不時着する偽装戦闘機、物語はここからスタートしてしまうのだった。

今、一番新しいSNK情報が聞ける。

テレホン　東京(03)-865-4791
サービス　大阪(06)-338-2570

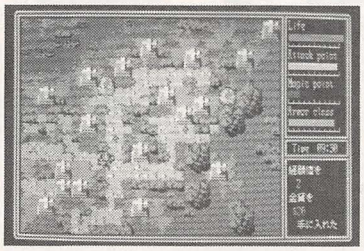
T&E PRESS 番外編

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

「ハイドライド 3」ついに……

どもっ!! 天上天下唯我独尊のバトル営業マン吉川です。

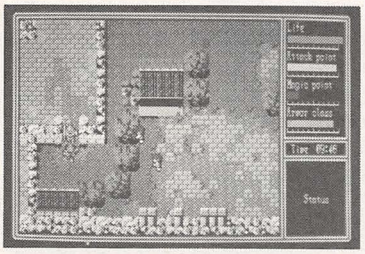
ついに，11／21にハイドライド3・PC-88版が発売になりました。連休前（ただしテスト期間中だったという噂もある）の発売ということもあり，全国のパソコンショップの店頭から，飛ぶような勢いで消えていったそうです。



実はあたしも，ハイドライド3のイベントで東京と神戸に行ってきたんですけど，ほんとすごかったですよー。ちょっと見ているあいだにも，次々とお客さんがハイドライド3を持ってレジに走って行くんです。「あーっ，これから徹夜でゲームするんだろーなー」と見ていて嬉しくなっちゃいました。ハイドライド3を買って下さった皆さん，ドーモありがとうございます。

「ハイドライド 3」早くも……

んで，やっぱり徹夜で頑張った人がいるんですよねー。まあ，予想はしていたんですけど，11/24 PM6:00現在では，4人の勇者が感動のエンディングにたどりついたみたいです。ただし，これはT＆Eに電話連絡をしてくれた人だけですから，その30倍の人がいると考えると……（おいおいゴキブリじゃないんだから），うーむ。

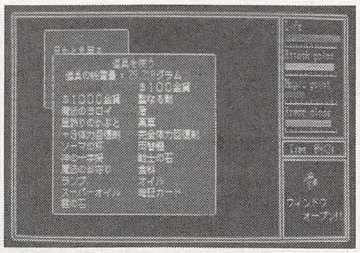


今回はイジワルな謎をなくしたためか，みなさん口を揃えて「スケールの大きなゲームだったにもかかわらず，すこしも行き詰まらないでエンディングまで辿り着いた」とハイドランド3の感想を語っていらっしゃいました。

ちなみにあたしのキャラクターは，盗賊でレベルは12，某所のダンジョン入口で立往生こいています。えーえぇ，どーせあたしはノロマですよお。ハイドライド3をプレイしているみなさん，がむばってねー。

「ハイドライド 3」続いて……

とかなんとか書いていると我慢できないのが，MSX・MSX2のユーザーのみなさんだと思います。「はやくハイドライド3がプレイしたい，したい，したい!!」とゆーわけで，期待度数200%の爆発寸前・危険状態だと思います。「ああ，あこがれのハイドライド3は，ほんとーに年内発売されるのであろうか？？？」などと夜も眠れないなんてゆー重病の人もいらっしゃるかもしれません。



しかし，てーへん，もーしわけにゃーのですが，発売日がいまだ決定してません……うるうる。いーわけするわけじゃないんですが，今年はROMカートリッジを作るのに必要なROMが極端に不足しておりまして，現在その確保にてんやわんやしているんです。

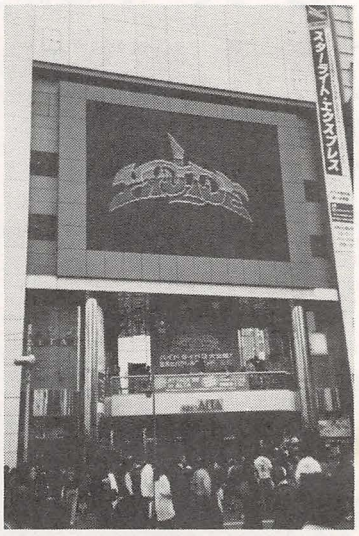
でもご安心下さい。ハイドライド3の製品マスター自体は11月に完成しており，あとは工場のラインが動き出せばいつでも発売できる状態にあります。ですから，よほどの事故がないかぎり，MSX・MSX2版ハイドライド3の発売が来年に延びてしまう……などという恐ろしいことにはならないと思います。

発売の予定としては12月中旬，遅くとも12月20日には全国のパソコンショップで発売されることでしょう。

「ATTACK '88 in ALTA」大成功！

去る11月15日，新宿スタジオアルタにおきまして，ATTACK '88 in ALTAが開催されました。

いやーっ，すごいのなんの南野陽子ってなもんで，むちゃくちゃでんがな。あたしたちスタッフが会場入りしたときは，ぜんぜん人が並んでいなかったので安心していたら，開演1時間前の10時頃になって急に人が集りだして，開演の11時には大パニック!!



7階の会場は，満員電車さながらの混雑で，身動きはとれず，機械の姿なんてとても見える状態ではありません。かーいい女子高生がいたらオシリをさわって……などと，やーらしーことも考えてはみたものの，それより男子中学生のボーズ頭に触ってしまうことのほーが怖かったのであきらめました（残念）。



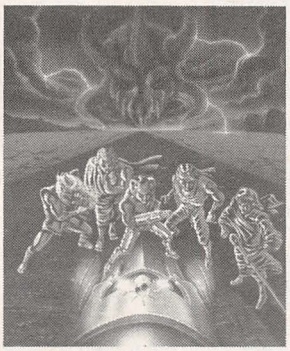
また，2階で行なわれたT＆Eゲームミュージックのシンセサイザー演奏も，わざわざ聞きにきてくれた人ばかりでなく，アルタの前をゆく人々の耳さえ，その大迫力で魅了していました（あれがパソコンゲームの音楽だとは誰も思わないだろーねえ）。

ちゅーわけで，今回も大成功を収めたアタックですが，来年はぜひ西村知美ちゃんとジョイントコンサートしたいと思うのは，あたしだけであろうか？

テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN





こんにちは！みんな元気かな？さて，お待たせしてました「神羅万象」がついに11月14日に発売されました。長い間待ってくれていたユーザーの皆さん。どうもありがとうございました。お陰様で，ＶＡ専用とゆう厳しい条件にもかかわらず，驚異的な話題を呼んでいます。今日は皆さんへ感謝の意を込めて，「神羅万象」の攻略法や隠しコマンドなどをおおくりします。題して〝「神羅万象」スペシャルサービス〟!!ＶＡユーザーは必見だ！

その前に，誰だ!!「神羅万象」を〝しんらまんぞう〟なんて言ってる人は！ちゃんと漢字の勉強をしなきゃだめだよ。これは〝しんらばんしょう〟と読むのですぞ。どうぞ，おまちがえなく。どうです，一つ勉強になったね。注意点をもう一つ。これは実際にPlayするときにだが，ゲーム立ち上げ時の注意として，〝セットアップメニューモードでの１画面あたりの行数を25行に設定すること。〟これを忘れると文字が読めなかったり，スクロールが変になったりするので注意してください。マニュアルに掲示してなくて本当にごめんなさい！ちょっとでもパソコンを知ってる人なら解ると思ったんですが……。

では，お待たせしました。「神羅万象」攻略ポイントから。

ゲームの最初に選択する自分の分身となる５人のキャラクターが，それぞれ異なった武器を使用するのはゲームを見ての通りだが，はじめにそのちがいに付いて話そう。武器のちがいは，威力・連射能力・進行方向などさまざまな要因で構成される。また武器と言っても攻撃的要素の濃いもの，防御的な比率の高いものと目的によっても左右されてくる訳だ。キャラクターによって使用できる武器は明確に区別されるので，自分に合った能力・性格の持ち主を選択すること……これがゲーム攻略ポイントで最も重要な点になるだろう。これはストーリーにも影響してくる問題だが，その話は後で話す事にして，まずはそれぞれのキャラクターの武器の特徴をここに示す。



独眼竜　軌九丸…新世紀最強の新選組リーダー。**通常弾**…斬光（剣の光エネルギーを念動力にて凝縮し放つ）。**特殊能力**…剣術（２Ｄ時のみ有効で３ＤではＥＳＰは持たない）



ガルシア…百戦錬磨・第三次世界大戦の英雄。**通常弾**…ガトリングガン（４方向に弾を放ち，破壊力は強い）。**特殊能力**…ナパーム弾（あたり一面の敵を破壊するが弾数に限りがある）



ビシャモン…帝釈天四天王の仏法守護神。**通常弾**…チャクラ（念の力によって敵を倒す）**特殊能力**…残留思念（念を持続させ竜の様に連ならせる）



マーラー…暗黒の力を手に入れた黒魔術師
通常弾…ビックバン（魔力より生み出す強力な半貫通弾）
特殊能力…メタモルフォーゼ（悪魔の使いのこうもりに変身する事により，無敵になる）



アマクサ…嵐を呼ぶ男・風神の化身
通常弾…カマイタチ（空気の渦を連射してだす）
特殊能力…テレポーテーション（瞬間移動で半透明状態になり敵をすり抜ける）

ここで問題となるのが，まずはガルシア。彼の通常弾はキーを押しっぱなしにすること！その方が連射率は良いはずだ。また彼のＥＳＰ値は回復することはないので浪費は絶対避けるべし。次にマーラー。連射率は低いが貫通性がある（強い敵には貫通しない場合もあるが……）。そしてアマクサ。彼の通常弾は一度キーを押すと一定時間発射されるのでキーを押すタイミングをおぼえると効率よく連射できる。また，彼の場合は他のキャラクターにくらべて早く動くはず。それぞれのキャラクターの持っている特徴をよく生かそう。

次に敵キャラで注意するのが「肉塊の果て」の面に出て来るボスキャラ。あれは口が弱点だが，２回開閉する間に一定のダメージを与えないと体力が回復してしまう。２Ｄ画面で敵にダメージを与えたかどうかは音で判断しよう。〝バシッ〟という音は効いてない証拠。また，弾の場合，頭に当てないと効果はないので注意して。２Ｄにおいては弾よりもパンチなどの格闘戦のほうが威力は強いし，体のどこを狙ってもダメージを与えられるので効果的だ。それと２Ｄクリアの秘訣のもう一つは安全地帯を見つける事。結構，意外な所にあったりするかもよ。

ゲームクリアのポイントはここまでにして，皆さんお待ちかねの「神羅万象」の特殊な機能に付いて述べよう。

「神羅万象」のＦＭ音源ボードは新しいサウンドボード２に対応しているぞ!!これを増設すれば，ＢＧＭがＳＴＥＲＥＯで聞けちゃうって訳だ。どうだすごいだろう。さらに，サウンドボード２を増設している人はＣＤモードで曲が鳴っている最中にＪＵＮといっぺんに押すと，曲が一曲おまけされちゃうぞ。何の曲かは聞いてからのお楽しみ。

そしてもう一つおまけ。ディスクとドライブの番号を逆に入れる……つまりディスク１をドライブ２に，ディスク２をドライブ１に入れてリセットしてごらん。ＢＡＳＩＣが判る人ならちがうゲームが遊べるぞ。

最後に，「神羅万象」をもっと楽しむ方法。このゲームは選んだキャラクターによってストーリーがちがってくることはもう諸君も知ってのとおりだ。普通ゲームにはハッピーエンドとバッドエンドがあるがこのハッピーエンドがくせもの。ハッピーエンドだからといって必ず明るく，幸せに終わるとゆう訳ではないのである。一人一人のメインキャラクターにとっての（ゲーム上での）ハッピーエンドであり，必ずしも本当の意味のハッピーエンド（ストーリーとしてのハッピーエンド）になるとは限らない。ストーリー上のエンディングはキャラクターによってハッピーエンド・ヴァーサスエンド・バッドエンドに分かれることになる。本当の意味でのハッピーエンドを迎えることができるのは果たして誰か，他の者たちはどんなエンディングを見せるのか，これがこのゲームの重要なポイントになる。まったく異なったエンディングを見せてくれる５人の戦士達。ぜひ，５人のキャラクター全員でゲームをクリアし，彼らの人生のそれぞれを諸君らにも歩んでほしい。それでこそ「神羅万象」を解いたと言えるし，それにより初めて大いなるメッセージを受けることも出来るだろう。５人の人生が「神羅万象」そのものなのだから……。

では，今日はここまで。次回にはみんなからよせられたお葉書を紹介するぞ!!力作のイラストなんかも載せちゃったりするから，どしどしテレネットまで送ってくれい！じゃあ，また……。

RANDOM POST

ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL0424-87-8631

山口祐平のゲームデザインNOW

連載4



待望！獣神ローガス発売！

獣神ローガス98版がやっと出来た。このプロジェクトには僕は参加していなかったけど，やはり気にしていたことは確かなんだ。みんながこの文を読む頃は，もう店先にパッケージが出ていると思う。

このゲーム，ゲームデザイナー泣かせのゲームだったと言っても過言ではない。なにせゲームのコンセプトが，出来るだけリアルな動きをするアニメーションを用いた，アクション・シミュレーション・ゲームを作ろう！ということだったからだ。そのためプロのアニメーターをグループに入れることまでやった。それに，アニメの再現性をよくするために，スクロールは8×4の精密なものとなった。

8ビット版の移植が遅れているのは，このスクロールと，キャラクタの無限重ね合わせ処理がスピードについてこないという，純粋にテクニック上の理由なんだ。それをどう処理したかは，8ビット版が出てのおたのしみに取っておこう。ただ，すでに解決しているとだけは言っておきたい。

プログラム・テクニックは，最高のものをいれた。では，ゲームデザインは……。

これは，ばりばりシミュレーションやってるといえるだろうね。いかにしたら，本格的シミュレーションを，リアルタイム化できるか？　この観点からデザインは出発した。ローガスは，決してリアルタイムゲームのシミュレーション風味ではない。このことだけを，頭にたたき込んで作ったゲームなんだ。

いろんな雑誌に，まぼろしのゲームとか変に期待されているローガス……これはこだわりゲームである，と言っておこう。

さて，裏話その1。

ローガス98版は，FM音源対応になっている。つまり，98のオプション・ボードを入れているマシンなら音楽が聞けるわけだ。それがないと，ちょっと寂しいビープ音になってしまう。しかし，音源ボードを実装しているユーザーのために，僕らはこだわりを捨てなかった。曲自体も，シンセサイザー演奏のプロに依頼して作曲した。

じつは，その時のサンプル曲として，日本ファルコムさんのイースの曲を渡したんだ。

「これよりいい曲を作ってください……」

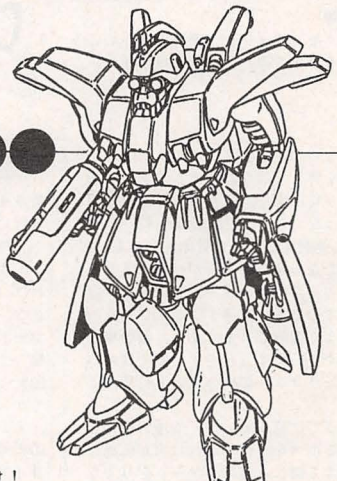
なんて無茶な注文だったんだろう，と今も思っている。でも，イースの素晴らしい音楽に匹敵する曲を，どうしても入れたかったのだ。

音源ボードを持っているユーザーの皆さん，期待してください。

で……僕は今何をやっているのでしょう？　じつは，秘密のプロジェクトの最高責任者として物凄く忙しいことになっているのだ。

秘密，と言うぐらいだから内容は明かせない。でも，それは今までのゲーム・プロジェクトを遥かに凌ぐ，いろんなメディアを巻き込んだ，総合エンタティナー作品になることはまちがいないと思っているんだ。

この号が出た後，しばらくして……おそらく，1月の終わり頃には，みんなも知ることになるだろう。楽しみにしていて下さい。



★おまけ！

ここに載っているイラストは，ローガスのために描かれた敵キャラクタの一つだ。ここまで詳しく描くことによって，ようよう一つのキャラクタの個性を出すことに成功した。と僕らは思っている。

ちなみに，名前は「BAZU」です。

では，また！

このページに関するご意見，ご感想をお待ちしています。

ビクター音産と読者を結ぶ

CROSS MEDIA CLUB NO. 9

ヤッピー！　BAマガ・ファンのみなさんはじめまして!!　クロスメディア・ソフトで宣伝を担当している南君で〜す。１年間クロスメディア・ソフトを応援してくれてありがとう。

今月は，クロスメディア・プレス今年最後というので，感謝をこめてクロスメディアの敏腕ディレクター４人に，今年１年の反省や来年の抱負などを１言ずつ語ってもらうことにしました。４人とも好き勝って言ってますので，複雑な思いもありましょうが，ゆっくりと落着いて味わいながら読んでください。みんなの感想を待ってます。

自称テニス界のコマネチ(?) 横井ディレクター

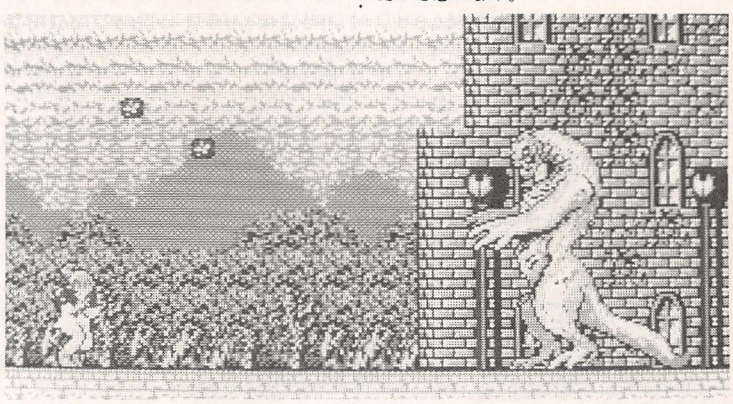


R.P.Gも他社からたくさんいいものがでてるし，アクションものも，やりつくした感じだし，来年はどーしようかなー？とない頭をひねって，夜も寝ないで（会社で寝た）考えた末〝釣り〟を題材としたスポーツ・シミュレーションでいくことにしました。ジャンルを越えた楽しいソフトを目指しガンバロウっと。

馬と呼ばれる中日ファン 石田ディレクター



今年はファン・ファクトリーレーベルが新たにはじまるということで，その担当をしている石田です。この年末にはいよいよMSX２でホラーアクション・アドベンチャーゲーム「死霊戦線」が発売となります。このゲームがたくさん売れて「終わりよければすべてよし」という１年になることを期待しつつ，来年もガンバリたいと思います。

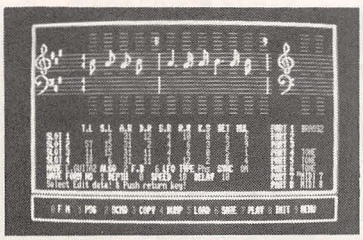


▲死霊戦線

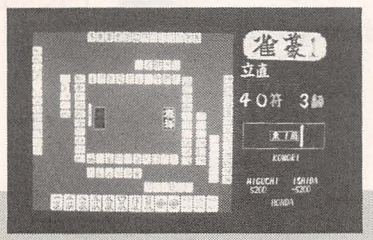
巨人ファン・女性ファンの 岡部ディレクター



「MUSIUM3」，「雀豪１」，「アドレナリンコネクション」を担当しました岡部です。昭和63年は「野球ソフト」，「MUSIUM4」，「雀豪２」の制作を考えております。江川が引退してプロ野球への興味が日々薄れていく今日この頃ですが，〝我が巨人軍は永遠に不滅です〟。来年もジャイアンツと共にビクター・パソコン・ソフトをよろしくお願い致します。



▲MUSIUM 3



▲雀豪

「女子大生交際図巻」を担当の心やさしいスケベ 吉岡ディレクター



ゲームファンのみなさーん，ゲンキでゲームってますかぁ!?　88年，私は，酒も女も断って，ゲーム作りに専念しますよ〜!!たいへんなことなんですよっ!!だから，みんなも健康的な遊びは止めて，どっぷり，ゲームしてくださーい。みんなで，クラくなろうよ!!

吉岡 賢でした。



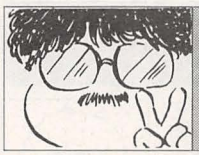
▲女子大生交際図巻

「クロスメディア・クラブ」では，みなさんからの，このコーナーに関する質問，ご意見をお待ちしてます。

宛て先：〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷３−16−１日世パレス５F
ビクター音楽産業㈱PS部
「クロスメディア・クラブ」係

ブレインブレイ

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



いーちゃんの 割り込み いきなり質問コーナー

職場の華菜タイプライター武藤



飯：ども，いつもわがままいっている飯島です。今回は，うちの乙女達を紹介しようってんで私が勝手に質問します。２人まとめてやっちゃうからね。じゃ自己紹介して。

武：どーも，武藤です。いつもは聞き手にまわってるんで，皆さんはもう知ってますよね。今回は質問される側なので何かテレちゃいます。

恩：とってもかわいい恩田どぇーす。はっきりいうけど，この会社って私がいるから何とかやっているのよね。もー，頼りにされて困っぴゃうわ。

飯：ハイハイ。２人とも良くできました。で，サイズは？

武＆恩の冷たい視線。でも，鈍感な飯島氏は何のことかわかっていない。

飯：サイズだよ，サイズ。Ｂ・Ｗ・Ｈの，サイズ。

武：いやらしー。変なこというのやめて下さい！！

飯：何で？

恩：まあ，あまりに美Ｐ，私のスリーサイズが気になるのはわかりますけどね。ウッフッフッ・・・

武：ちゃんとした質問して下さいよ。

企画の中心華シンドローム恩田



飯：彼氏いるの？

武藤さんは静かにため息をついている。恩田さんはきゃらきゃらと笑いながら，その辺をウロついている。

武：そんなこと聞かないで下さい！

恩：私？私はモテちゃってモテちゃって，困っぴゃう。もう，どうしてこんなにモテるのかしら？ウッフッフッ・・・

恩田さんが嬉しそうにきゃぴっとしているのに反して，武藤さんはムスッとしてる。

飯：あっ，そういえば２人とも企画なんだよね。

武：そーです。（今ごろ何聞いてんのよ）

飯：企画って，どーいう仕事なの？

恩：やっだーっ。飯島さん，私達が何やってるか知らなかったんですかぁ？

武：ひっどーい！！

飯：いや，だから，読者の方は知らないわけだから，そのために聞こうと・・・

恩：やーね，言いわけしてるーっ。

武：ほんとー。全々私達の紹介になっていなーい。話が違いますぅ。

恩：ちょっとぉ。どうしてくれんのよぉ。

飯島氏は，もう二度とこんなコーナーはやるまいと思い，来月からは，武藤さんに加えて恩田さんも聞き手に回そうと誓った。

武藤＆恩田のふたりごと

さてさて，前回までの「武藤さんのひとりごと」コーナーは，初登場恩田の圧倒的な迫力に押されて「恩田さんと武藤さんの漫才（もとい）ふたりごと」コーナーに変身することになりました。

武：では，前月からの伏線をへて，遂に登場した，パワフル恩田さんを紹介します。

恩：は～い恩田どえす。パソコン業界のアイドルになるべく，今月からこのコーナーに登場することになりました。よろしく★

武：登場することになった，じゃなくて無理矢理登場したとゆーか……。

恩：なんだって!?

武：いえっ，ひとりごとです……。

恩：や～ね～。まだ「武藤さんのひとりごと」に未練があるんでしょ。ほんとに目立ちたがりなんだからぁ。

武：違いますー。ただ私１人であなたのめんどうを見きれるか心配なだけよ。

恩：ぬっわによぉ。いい子ぶって！

果たして，パワフル少女とブリッ子少女に友情は芽ばえるのであろうか？迄う次号！



友情のバロムクロス



抜忍伝説 ついに発売!!

おまたせしました！我らが抜忍伝説が11月20日に公約どおり発売されました。えらいでしょ。もう挑戦した人はいるかな？なにせ３人分のストーリーだから苦労させられるけれど達成した後の充実感も３倍だと思ってね。それから，妙～な隠しコマンドがいっぱいあるんだ。余裕のある人は探してみたら面白いよ。

ラヂオGA夢ガム

㈱ホット・ビィ
〒160 東京都新宿区北新宿
2—1—16
第3松本ビル2F
☎03—361—4063

電脳 ADVENTURE
水滸伝

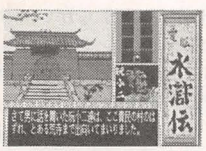
■グラフィック総数200枚以上！
■迅速画面表示
■マルチエンディング
■アイコン＋名詞コマンド＋画面サーチの簡単操作

ガガーズーズーピーピー，全国のベーマガ読者の皆さんコンニチワ。こちらは非合法放送局ラヂオＧＡ夢です。今月号から開局しまガーピーした，どうかよろしく。というわけでいきなり態度もでかくイクゼ！まず1発目は『電脳水滸伝』。今後のパソコンゲーム界を左右するに違いない，超大型斬新中国ＡＶＧだ。季節柄，これから正月に向けて何となく雰囲気も合ってるし，それに日中友好の掛け橋になるとなれば黙って見逃す手はない！絶好調発売機種と発売予定機種を下に書いておくので，everybody 1本と言わず，2本でも3本でもジャンジャン買ってくれピーズーズー。
おっと，もう時間がない。それじゃ，来月もマイケル富岡（いい奴だぜ）に負けないよう頑張るので応援を頼むぜ。お便り待ってます。See you next month, bye bye.!!

●PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR/MH/FH/VA（5'2D 3枚組）
●X1/turbo/II/III/Z（5'2D 3枚組）
●FM-77/L2/AV/20/40（3.5'2D 3枚組）
●FMR-50FD（5'2D）
●PC-9801/E/F/M/U/VF/VM/UV/VX（5'2HD, 5'2DD 2枚組, 3.5'??）
要漢ROM, 256KB以上 ※12月12日発売予定
全機種とも¥7,800

電脳水滸伝 すごろく（上）

すたあと



中国が世界に誇る一大長編小説「水□伝」のＡＶＧなのだ。

原画デザインは中国人画家，陳文光さん。う〜ん本物志向！！

４つのシナリオから３つを選んで平行プレイできる，斬新なシナリオ。

原作には出てこないオリジナルキャラもいっぱい登場するぞ。

主役の数は総勢７人。すべてキミの分身だ。

梁山泊の108人総登場。隠れキャラに気をつけよう。

巻の一


黒旋風季遠，しいさんで斧の切れ味を試そうとして1回休み。




道で出会った旅人をしばいて1回休み。



双頭の鬼人は首が痛い？さいころを振って奇数が出たら2つ進む。偶数は3つ戻る。

巻の二




新興宗教団体"馬頭族"から秘薬を盗んでトンズラ！


ヤク売り少女から買った○麻でラリホー，3つ進む。

□三娘と魯智深が痴話ゲンカ？1回休み。


ドケチ老人の呉子に入れ歯ポリグリップ攻撃を受けて5つ戻る。


巨大な白ヒョウに殺されてしまった／すたあとに戻る。




一粒で二度おいしい。みんなで一所懸命走って2つ進む。

次号へ続く



FM音源（or PCG）対応のすばらしいMUSICは全12曲。
※PC-88mkII，PC-98シリーズ，FMRを除く
※FM-77は要FM音源カード

ベーマガ読者特別プレゼントだぁ！

今回，初登場の記念として，ベーマガ読者だけに特別プレゼント！ハガキに下の問題の答えを書いて送ろう。抽選で10名様に，ＧＡ夢特製福袋（Tシャツ，キーホルダー他）が当るぞ！当選者は次号で発表するから，どんどん応募してね♡
問題：『電脳水滸伝』の原画を描いた人は誰でしょう。

宛先：〒160 東京都新宿区井新宿
2—1—16 第3松本ビル2F
GA夢「ラヂオGA夢
ベーマガプレゼント」係
☎03—361—4063

マイクロネット新作情報

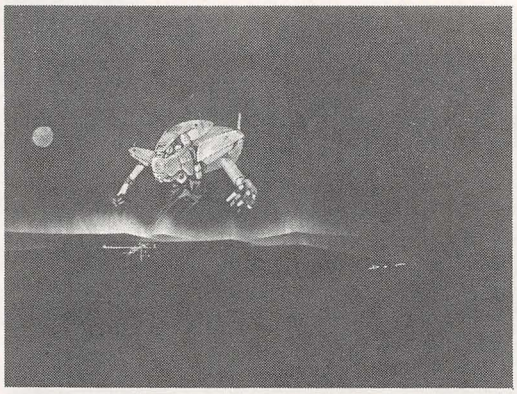
麻雀狂時代 SPECIAL



マイクロ・ネットでは年末にむかって２本の新作ゲームを出す事が決定いたしました！その内の１本がこの麻雀狂時代SPECIALです。「麻雀狂時代」ときいてオヤッ？と思った人は麻雀ゲームの鬼ですネ。そーですあのテーブルゲームで有名な「麻雀狂時代」です。「なーんだ移植版のゲームかぁ」と思うのはちょっと早い，マイクロネットが，ただの移植ゲームなんか作るわけないでしょうが，タイトルをよく見てホラホラ，〝SPECIAL〟とか英語で書いてあるでしょ！ただゴロが良いからって付けたんじゃないよ！　普通は，テーブルゲームからの移植ゲームとか言えば，うーんと想像力を働かせて，「そういえば，テーブルゲーム版と似てる！（ような気もする）」そんなの多いよね，中には「タイトルしか移植されてないんじゃないのコレ!?」なんてひどい物もあったりするけど，この麻雀狂時代SPECIALは違うぞ！なんたってプログラマーが「はっきり言って元のテーブルゲームよりも面白い！」って胸をはって言ってるくらいだからネ!!　パソコンの麻雀ゲームはよわい！とかどーせプログラムでイカサマやってんだろーとか考えてる君ィ!!こいつあーそーんな君のために作られたゲームなのだぜェ!!　もちろん初めての人にも楽しめるように出来てるョ！そんでは最後にパッケージの後に書いてあるコピーを載せておきましょう。

ただの移植版だと思ったら大まちがい！７人の対戦者・大真剣勝負２人打ちのトーナメント戦と４人打ちの半荘勝負の切りかえつき。コンピューター側から裏工作は，まったくナシ!!実戦にも役立つ初歩的なひっかけや，打ちまわしのノウハウをこのソフトから学べ!!賭麻雀はいけません！そのかわり勝つとごほうびに８人の美女が待ってるゾ！—勝つ事を想うと夜もねむれません…

STORM
NEO STRATEGIC SIMULATION



マイクロネット新作情報の２本目は，たいへ〜んおまたせいたしました！　いよいよSTORM発進です。この１年間で徹底的にお面白さをグレードUPし，待った甲斐があった〜と言うゲームに出来上がりました。今までシミュレーションゲームと言えばどうしても，操作が複雑で慣れないとムズカシイというのがあったんだけれどSTORMではそういった事が無いように作ったので安心です。操作は簡単だけれどストーリーはぐぐっと奥が深い，つまりだれにでも手軽に出来て長〜く楽しめるって事！
では，ストーリーについて軽く説明しておきましょう。

2115年，月に置かれた地球軍の前線基地であるMOON BASEは，突然の磁気嵐と時空間の変動によって他の天体へと転移してしまう。漠然とする基地クルーの前に現れ，攻撃をしかけてくる未知の飛行物体。ここはどこなのだろう…。
いったい何のために…？
我々は，元の世界へ戻れるのだろうか…。

うーんSFしてるねェ，ファンタジーゲームばっかりで本格的なSFゲームを求めていた人にはピッタリだね！さて君は無事MOON BASEを太陽系に戻す事が出来るか!?

製品に対するくわしいお問い合せは下記住所まで。
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル３F　☎011-561-1370　マイクロネット

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）

■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

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801VX41	440,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX21	298,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VX2	268,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801VM21	260,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
9801VX21	258,000円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター
PC-9801VX2	253,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	225,000円	有	有	有	有	4	1年間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM2	198,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801UV2	190,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801UV2	178,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801M2	178,000円	有		無	有			㈱日本マイコン流通センター
PC-9801UV2	178,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801UV2	168,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-9801VF2	148,000円	有	有	無	有	4	1年間保証 384KRAM付	㈱サードウェーブUP'S
PC98LT-1	145,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-9801F2	138,000円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	130,000円	有	有	有	有	3	1年間保証 第2漢 ロム512KRAM付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	118,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	115,000円	有	有	無	有	3	1年間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801U2	108,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801E	95,000円	有	有	無	有	3	1年間保証 第2漢 ロム256KRAM付	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801 FD1	56,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801	48,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801MH	115,000円	有	無	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡMH	115,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801MH	113,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
PC-8801MH	108,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡMH	108,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡFH30	105,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801MR	99,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FH/30	98,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡSR/30	98,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡMR	98,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801FH/30	98,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡFH/30	98,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801FR/30	92,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡFR/30	89,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801SR/30	85,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡFR/30	85,000円	有	無	無	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡFR/30	83,000円	有	有	無	有	4	1年間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡSR/30	83,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡMR	83,000円	有	有	有	有	4		㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ/30	65,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ/30	64,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8801mkⅡ/30	59,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡ/30	58,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/30	57,000円	有	有	有	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡ/20	52,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ/20	49,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ/10	39,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801 FD1	30,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801＋漢字ROM	23,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8201 ・	38,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8001mkⅡSR	16,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱ワールドインアオヤマ
PC-8001mkⅡ	13,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-6001mkⅡSR	20,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-6001mkⅡ	12,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
PC-100	79,800円	有		有				㈱日本マイコン流通センター
PC-100モデル30	58,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-100モデル20	48,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-100モデル10	42,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

アップル

アップルⅡC	50,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
アップルⅡJt	29,800円	無		無	無			㈱日本マイコン流通センター

EPSON

HDD-20S	138,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
HC-20	35,800円	有	無	無	有			㈱日本マイコン流通センター

カシオ

PV-7	5,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

■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

キャノン

V-20	8,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

サンヨー

PHC-23(MSX2)	22,300円	有			有			㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ880C	120,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ880C	118,000円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ822C	74,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ822CB	72,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ870C	69,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ820C	26,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-820C	24,800円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ811C	19,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CZ-801C	18,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
CZ803C	18,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ804C	18,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ811C	18,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ8-11C	16,800円	有	有	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
CZ802C	14,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
MZ-6541	348,000円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター
MZ-2861	238,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-2500	70,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
MZ-2521	68,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-2500	64,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
MZ-1500	23,800円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1200	14,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター
MZ-2000	12,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
X1turbo/30	75,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
X1G/30	65,000円	有	無	有	有	5		㈱スタンバイ
X1G/30(CZ822C)	60,000円	有	有	無	有	3	1年間保証	㈱サードウェーブUP'S
X1turbo/10	26,500円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ

SONY

HB-11	8,000円	有	有	無	有	5		ユニオン

東芝

HX-21	8,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
PA7010	7,800円	無		無	無			㈱日本マイコン流通センター

タンディ

TRS80	7,000円	有	無	有	有	3		ユニオン

トミー

ぴゅう太mkⅡ	8,800円	無		無	無			㈱日本マイコン流通センター

ビクター

HC-30	7,000円	有	有	有	有	4		ユニオン

富士通

FMR-50FD	188,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FMR30FD	158,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM77AV2	88,000円	有						㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20	78,000円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20-2	78,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM77D2	67,800円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV2	65,000円	有	有	有	有	4	1年間保証	㈱サードウェーブUP'S
FM77AV2	65,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-77D2	54,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
FM-77L4	50,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
FM-new7	18,000円	有	無	無	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
FM-7	12,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
MB25420	148,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
MB2501S	18,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

ナショナル

FS-A1	19,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FS-4700F	79,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
JR-200	7,800円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5911	30,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証 4050文字グリーン	㈱サードウェーブUP'S
KD851	79,800円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター
PCKD862	68,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PCKD854	52,000円	無	有	無	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PCKD852	50,000円	有	無	無	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-KD551	48,000円	有	無	無	有	3	4050文字カラー	㈱スタンバイ
PCKD551K	48,000円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
KD551	45,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-KD651	45,000円	無	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-60M43	18,000円	無	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8047	15,000円	無	無	有	有	5	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

カシオ

FP-1004(2000カラー)	28,000円	有			有			㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CU14AD	59,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CU14P1 デジタル	52,800円		無		有			㈱日本マイコン流通センター
CU14G	29,800円	有	有	有	有	5	新品	ユニオン
CU14G	29,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ820D	44,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
MO1291	30,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証 4050文字グリーン	㈱サードウェーブUP'S
20M202C	29,800円	有	有	有	有	4	20インチモニター	ユニオン

SONY

KX-13HG1(2000カラー)	26,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター

日立

BDHM12 4050グリーン	24,800円							㈱日本マイコン流通センター

富士通

MB27331	40,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S

ナショナル

TX-12T1(1000カラー)	19,800円	無		無	有			㈱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-9881K	98,000円	有	無	無	有	3	8インチ2Dドライブ	㈱スタンバイ
PC-98H31	58,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9831-4W	55,000円	有	有	有	有	4	6カ月間保証 5"2DDドライブ	㈱サードウェーブUP'S
PC-8881	78,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-80S31	42,000円	有	無	無	有	3	5インチ2Dドライブ	㈱スタンバイ
PC80S31	36,000円	無	有	無	有	5		ユニオン
PC-60S31SR	35,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター

EPSON

TF10/TF20	42,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター
TF20FM	42,000円	有	有	有	有	4		ユニオン
TF-20/PC	38,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証 5"2DDドライブ	㈱サードウェーブUP'S
TF-20	38,000円	有	無	有	無	3		㈱ワールドインアオヤマ
TF20PC	34,000円	有	有	無	有	4		ユニオン

SHARP

CZ300FS	12,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター

東芝

PA-7221	49,800円	有		有	有			㈱日本マイコン流通センター

TEAC

FD55B	16,000円	無	有	無	無	5	新品	ユニオン

富士通

MB27611	45,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

ナショナル

JA551	15,000円	無	有	無	無	5	新品	ユニオン

ロジテック

K305PC	45,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター
LFD550PC	45,800円	無		無	有			㈱日本マイコン流通センター
K-305FM	42,000円	有	有	有	有	5		ユニオン
K-305	38,000円	有	無	有	無	3		㈱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
NM9400S	108,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PC-PR601	288,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR201H2	150,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-PR201H	98,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PR101F	72,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
PR101TL	58,000円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PCPR101	45,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
PR406M	39,800円	有	有	有	有	4		㈱ワールドインアオヤマ
PC-8822	38,000円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8027	26,800円	有	無	有	有	3	たて型断裁	㈱日本マイコン流通センター
N5152-17	49,800円	無	無	無	無	3		㈱日本マイコン流通センター

EPSON

VP-80K	40,000円	有	有	有	有	4	6カ月間保証 PCコムケーブル付	㈱サードウェーブUP'S
AP-80K	30,000円	有	有	有	有	4	6カ月間保証 第2漢字ユーザーガイド付	㈱サードウェーブUP'S
FP80K	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ8PC1	35,000円	有	有	無	有	4		ユニオン
CZ8PK2	29,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-8PK2	26,800円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
CZ-8PD3	19,800円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
CZ-800P	18,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
CZ8PP2	9,800円	有	無	有	有	3		㈱ワールドインアオヤマ
MZ-1P17	39,800円	有	無	有	有	4	X1用ケーブル付	㈱日本マイコン流通センター
MZ1P17	39,000円	有	有	有	有	5	MZ-1R29, MZ-1C47付	ユニオン

スター

G10XPJ	32,000円	有	有	有	有	5		㈱ワールドインアオヤマ
TR24	22,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
TR-24X	20,000円	有	有	有	有	5		ユニオン

富士通

FMPR203B	44,800円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
MB27410B	40,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
MB27406	39,800円	有	有	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MB27411E	30,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S
MB27404	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

横河北辰

NP500/PC	30,000円	有	有	無	有	3	6カ月間保証	㈱サードウェーブUP'S

ワープロ

SHARP

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
WD-200	13,800円	有	無	無	有	3	当社6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

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
ロードランナーⅢ	30,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ロードランナーⅡ	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	15,000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	10,000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

コナミ

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
スクランブル	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	6,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

モモコ120%	35,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エクセリオン	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
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
パンクパニック	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
シンドバットミステリー	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	6,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セサミジャパン

バスター	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

エキサイティングアワー	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エレベータアクション	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データイースト

B・ウィング	15,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニングラバー	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
空手道	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
グロブター	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	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

UPL

ノバ2001	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
忍者くん	10,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ユニバーサル

Mr.DOvsワイルドライド	12,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル
Mr.DO	8,000円	有	無	無	無	4		㈱キョーワインターナショナル

■スタンバイ：〒556 大阪市浪速区日本橋5—7—19K・Mビル ☎06—641—1971
■ユニオン：〒556 大阪市浪速区日本橋東3—2—22フタバビル ☎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

■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

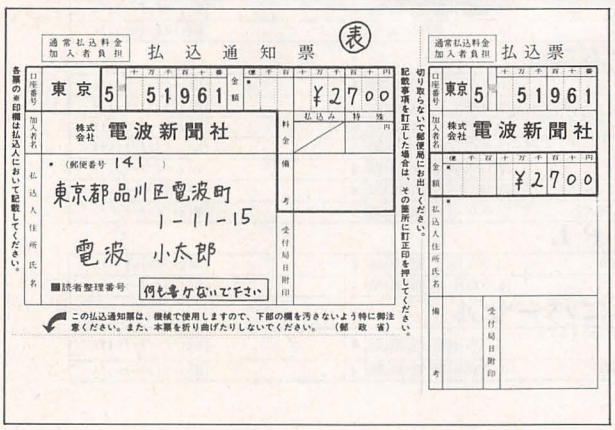
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

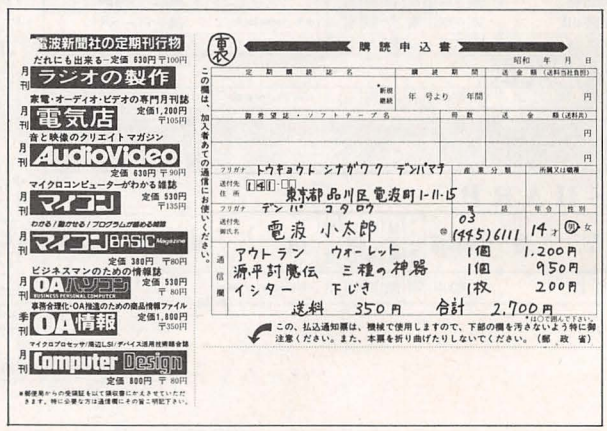
●これ以外の特別な場合

●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。





全国で大好評!! 目が楽だ！目が疲れない！

TVフィルター
FSII
エフエスツー

お支払いは正月でOK

いつもパソコンで遊ぶときは、視力の低下が気になりついついディスプレーの照度のしぼりをいじくるので文字や絵が見にくかった。しかし、これをつけたことにより、照度は全々気にしなくなったし、文字や絵も見やすくなった。それにこれは、目が全々疲れない。これは、まさしく「一石三鳥」以上の商品だ。
愛知県一宮市奥町字川崎　渡辺　努くん、
おたよりありがとう。





※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!!
付けたその時から目が楽になる。7日間無料使用OK！

テレビゲームから目を守る

今、買って、商品代金のお支払いは
正月（昭和63年1月10日まで）でOK!!

※小売店の皆様へ
すごい売れ行き！販売店募集中!!
お問合せは、06-720-7759まで

「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	F 1415	F 1617	F 1819	F 2021
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

※12月29日～1月4日まで、ハガキ注文のみ受付けいたします。

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

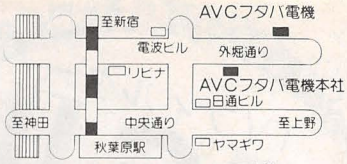
■受付時間
平　日/
午前9時～午後7時
日・祭日/
午前9時～午後6時

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)

X1F model 10set +シングルフロッピー(CZ-503F)

CZ-811C…￥89,800
CZ-820C…￥79,800
CZ-503F…￥49,800
合 計……￥219,400



大特価 ￥113,000

お支払例 初￥7,120＋￥3,800×35回
初￥5,900＋￥3,000×47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-8801MA



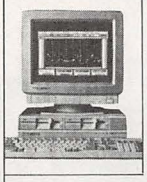
連文節変換の辞書ROM、FM・リズム・SSG計15音源によるサウンドが楽しめる。

PC-8801MA…￥198,000
PC-KD855…￥69,800
合計……￥267,800

特価 ￥203,000

お支払例 初￥10,220＋￥6,900×35回
初￥10,100＋￥5,400×47回

NEC PC-8801FA



5inch FDD2基内蔵、ステレオ12音源とSSG3音デジタルサンプリング機能搭載。

PC-8801FA…￥168,000
PC-KD855…￥69,800
合計……￥237,800

特価 ￥180,000

お支払例 初￥6,200＋￥6,200×35回
初￥8,400＋￥4,800×47回

SHARP X1 twin



HEシステムを搭載、最上級ゲーム機とパソコンが合体。

CZ-830C…￥99,800
CZ-830D…￥98,000
合計……￥197,800

特価 ￥1?3,000

お支払例 初￥7,720＋￥5,200×35回
初￥6,200＋￥4,100×47回

SHARP X68000



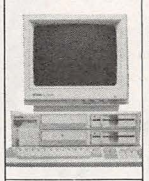
20MB大容量メモリ内蔵可能、しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-600C…￥369,000
CZ-600D…￥129,800
合計……￥499,800

特価 ￥???

激安…電話でお問い合せ下さい。

EPSON PC-286U(STD)



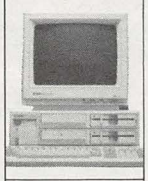
1M/640KB3.5"FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD)￥248,000
PC-286CD…￥118,000
合計……￥366,000

特価 ￥2?8,000

お支払例 初￥10,320＋￥9,200×35回
初￥10,000＋￥7,200×47回

EPSON PC-286U(H20)



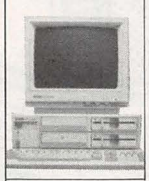
先進のハードディスク(20MB)を内蔵、今度の286は一味ちがう。

プリンター付Set
PC-286U(H20)￥393,000
CU-14AD(SHARP)￥84,800
VP-1000PC￥154,000
合計……￥631,800

特価 ￥494,000

お支払例 初￥17,560＋￥17,000×35回
初￥17,100＋￥13,300×47回

EPSON PC-286V(STD)



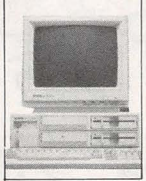
10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用!1M/640KB5"FDDを2基搭載、HDD(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD)￥298,000
PC-286CD…￥118,000
合計……￥416,000

特価 ￥3?8,000

お支払例 初￥10,920＋￥10,600×35回
初￥10,300＋￥8,300×47回

EPSON PC-286V(H20)



20MB HDD標準装備、夢の様な価格を実現。

プリンター付Set
PC-286V(H20)￥443,000
CU-14AD(SHARP)￥84,800
VP-1000PC￥154,000
合計……￥681,800

特価 ￥534,000

お支払例 初￥21,650＋￥18,300×35回
初￥17,400＋￥14,400×47回

NEC PC-88VA



8bit・16bit両用のオールマイティパソコン、ビジネス、ゲーム何でもこい。

PC-88VA…￥298,000
PC-KD862…￥99,800
合計……￥397,800

特価 ￥302,000

お支払例 初￥10,480＋￥10,400×35回
初￥11,900＋￥8,100×47回

NEC PC-9801VX21



処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21￥433,000
CU-14AD(SHARP)￥84,800
合計……￥517,800

特価 ￥354,000

お支払例 初￥15,460＋￥12,100×35回
初￥13,700＋￥9,500×47回

NEC PC-9801UX21



1M3.5"FDD2基内蔵20MBのHDDを内蔵可、最大ユーザーズメモリ16.6Mまで増設可。

PC-9801UX21…￥348,000
CU-14AD(SHARP)￥84,800
合計……￥432,800

特価 ￥323,000

お支払例 初￥12,020＋￥11,100×35回
初￥11,000＋￥8,700×47回

SHARP X1 turbo ZII



NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C…￥179,800
CZ-600D…￥129,800
合計……￥309,600

特価 ￥???

お支払例 初￥9,720＋￥7,800×35回
初￥9,700＋￥6,100×47回

SONY MSX2 HB-F1XD



HB-F1がフロッピーをつけ更に機能をUPして新登場。

スピードコントローラや連射ターボ(24発/秒)を内蔵。
標準価格…￥59,800

特価 ￥46,000

お支払例 初￥5,600＋￥5,000×9回

富士通 FM77AV40/EX



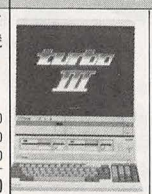
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン。

FM-77AV40EX…￥168,000
FM-TV152…￥89,800
合計……￥257,800

特価 ￥188,000

お支払例 初￥9,120＋￥6,400×35回
初￥9,400＋￥5,000×47回

SHARP X1turboIII



先進のターボが更に進歩。

CZ-870C…￥168,000
CZ-870D…￥109,800
合計……￥277,800

特価 ￥??8,000

激安…電話でお問い合せ下さい。

SHARP パソコンテレビ X1G



根強い人気のG。入門派の君にはまさにピッタリの価格。

CZ-820C…￥118,000
CZ-820D…￥79,800
合計……￥197,800

特価 ￥???

激安…電話でお問い合せ下さい。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

ディスプレイ

メーカー	型番	標準価格	販売価格	12回均等	24回均等
NEC	PC-KD855	￥69,800	￥54,000	￥4,995	￥2,655
	PC-KD863N	￥118,000	￥92,000	￥8,510	￥4,523
	PC-KD854	￥89,800	￥63,000	￥5,828	￥3,098
	PC-KD862	￥99,800	￥78,000	￥7,215	￥3,835
SHARP	CZ-600D	￥129,800	￥?3,000	￥7,678	￥4,081
	CZ-820D	￥79,800	￥?1,000	￥4,718	￥2,508
	CU-14AD	￥84,800	￥?8,000	￥5,365	￥2,852

プリンター

メーカー	型番	標準価格	販売価格	18回均等	24回均等
NEC	PC-PR101E	￥99,800	￥78,000	￥4,962	￥3,835
	PC-PR101TL2	￥83,800	￥65,000	￥4,135	￥3,196
EPSON	VP-1000(PC)	￥154,000	￥123,000	￥7,824	￥6,048
	VP-800(PC)	￥124,000	￥99,000	￥6,298	￥4,868
SHARP	CZ-8PC2	￥69,800	￥5?,000	￥3,499	￥2,704
	CZ-8PK5	￥129,000	￥1?0,000	￥6,361	￥4,917
富士通	FM-PR203B	￥80,000	￥61,000	￥3,880	￥2,999

MSX²他

メーカー	型番	標準価格	販売価格	
SONY	HB-F1II	￥29,800	￥25,000	現金一括のみ
	HB-F900	￥148,000	￥119,000	￥4,099×36回
	HB-TF	￥59,800	￥49,000	￥4,533×12回
SANYO	WAVY-23J	￥32,800	￥26,800	現金一括のみ
National	FS-4600	￥138,000	￥107,000	￥5,261×24回
	FS-A1F	￥54,800	￥45,000	￥4,163×12回
	FS-A1MKII	￥29,800	￥25,000	現金一括のみ

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。特に人気のある機種で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

製品先取り お支払いは約1 2カ月後から。

低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3 48回。ボーナス併用も可

完全保証 すべてメーカー保証書付アフターケア万全。

無料配送 全国どこでも無料配送。

全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金

18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

AM10時から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)

SOFT メールショップ

4周年記念「10%OFF」セール

〈当価格は1/7日消印まで有効とします。〉

○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

★全国無料配達 ★メンバーズカード発行（2回めから割引特典）



MSX

ザナドゥ	Ⓡ7,100円
信長の野望全国版	Ⓡ8,900円
グラディウスII	Ⓡ5,300円
F1スピリット	Ⓡ5,300円
ウシャス	II Ⓡ5,300円
棋聖	II Ⓡ6,200円
うる星やつら	II Ⓡ7,100円
○イース	II 3.5 7,100円
○ハイドライド3	I・II Ⓡ7,100円
○シャロム	Ⓡ5,400円
○ドラゴンバスター	Ⓡ5,300円
○サラマンダ	Ⓡ6,200円
○ファミリーピリヤード	Ⓡ5,300円
○ウルティマIV	II 3.5 10,700円
○天使達の午後2	Ⓡ5,300円

X1、X68000

ガンダーラ	turbo 7,100円
ルクソール	X1 5 7,100円
学園物語	X1 5 6,200円
ワールドゴルフII	turbo 5 7,100円
○マイト&マジック	X1 5 8,900円
○ラプラスの魔	X1 5 7,100円
○ダークストーム	X1 5 5,600円
魔神宮	X680007,100円
○上海	X680005,900円
マンハッタンレクイエム	X680007,100円

8801

自己中心派2	シリーズ6,200円
クリムゾン	SR7,100円
○ウイングマンスペシャル	SR7,100円
マイト&マジック	SR・VA8,900円
ハイドライド3	SR7,100円
ジンギスカン	SR8,900円
抜忍伝説	SR8,900円
○ソーサリアン	SR8,900円
○アンドロギュヌス	SR7,100円
○ガイフレーム	SR7,100円
○プロ野球ファン	SR8,000円
○ゼリアード	SR6,200円

FM7/77

大戦略FM	シリーズ6,200円
イース	シリーズ7,100円
ドラゴンバスター	AV5,400円
○ガンダーラ	AV7,100円
○ルクソール	AV7,100円
○自己中心派	シリーズ6,200円
○うる星やつら	AV6,200円
○マイト&マジック	シリーズ8,900円
○天女伝説	シリーズ7,100円

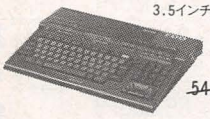
ハードコーナー〈全国無料配達〉

SHARP **X1twin**



5インチFDD×1内蔵
HE(PCエンジン)内蔵
~~99,800円~~→ 79,800円

SONY MSX2 **HB-F1XD**



3.5インチFDD×1内蔵
~~54,800円~~→ 46,800円

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



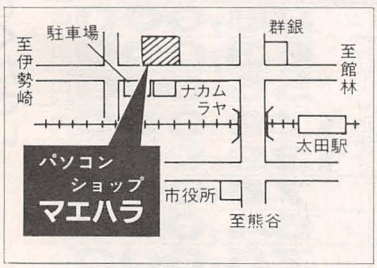
PW-833
29,500円→15,800円
幅620×高さ1280×奥行640mm

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



開店4周年記念フェアー開催中!!



（1/7日まで）

○ハード、ソフトの特別セール中

○年賀状（手作り印刷）実演中

98システムによる毛筆ワープロ、カラーイメージスキャナ実演

○中古マシン高額買取り、下取りセール中（地域の方に限定）

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〈4周年記念〉

〒 ご住所	□□□-□□ フリガナ	注文ソフト名	メディアと数量	金 額
TEL	（ ） －			
フリガナ ご氏名	様	パソコンデスク	数 量	金 額
機種名	年令 才	ハード	数 量	金 額

アイ・ツーOFF

	商品名	定価	アイ・ツー特価
本体	NEC PC-9801VX21 限定	433,000円	249,800円
	NEC PC-9801VM21	390,000円	237,800円
	NEC PC-9801UX21 NEW	348,000円	238,800円
	NEC PC-98LTm21 NEW	288,000円	199,800円
	NEC PC-8801FA NEW	168,000円	116,800円
	NEC PC-8801MA	198,000円	139,800円
	NEC PC-88VA	298,000円	198,000円
	エプソン PC-286U-STD	248,000円	179,800円
	エプソン PC-286V-STD	298,000円	218,800円
ディスプレイ	NEC PC-KD855 NEW	69,800円	47,000円
	NEC PC-KD854	89,800円	52,000円
	NEC PC-KD853	118,000円	75,000円
	NEC PC-KD863S NEW	118,000円	81,000円
	NEC PC-KD862	99,800円	65,000円
	NEC PC-TV453N	138,000円	87,000円
	NEC PC-TV352	115,000円	76,000円
	シャープ CU-14AD 0.31mm 4050文字	84,800円	お問い合せ下さい!
	シャープ MD-9PI (モノクロ9インチ)	34,800円	お問い合せ下さい!
	サンヨー CMT-146L アナログデジタルRGB 14型 0.39 4050文字	89,800円	45,000円
プリンター	NEC PC-PR201H2	245,000円	158,000円
	NEC PC-PR201TH NEW	145,000円	107,000円
	NEC PC-PR101TL2 NEW	83,800円	63,000円
	NEC PC-PR201F2	158,000円	106,000円
	NEC PC-PR101F2	138,000円	95,000円
	NEC NM-9950II NEW	245,000円	173,000円
	エプソン VP-1000 PCセット NEW	154,000円	112,000円
	エプソン VP-800 PCセット NEW	124,000円	88,000円
	エプソン VP-500 PCセット NEW	87,000円	63,000円
	エプソン AP-500 PCセット NEW	74,800円	56,000円
	エプソン HG-2550 PCセット NEW	258,000円	179,000円
	エプソン HG-2000 PCセット NEW	198,000円	139,000円
	ブラザー M-1724P (136ケタ ドットプリンター)	148,000円	76,000円
	ブラザー M-1024IIP/X	99,800円	54,000円
	スター精密 AR-2415	144,000円	75,000円
	スター精密 TR-24CL	69,800円	39,000円
ワープロ	NEC 文豪mini7H NEW	198,000円	136,800円
	シャープ WD-270F・271F・275F	128,000円	お問い合せ下さい
	シャープ WD-520・521	128,000円	お問い合せ下さい
	エプソン WORD Bank-NOTE NEW	69,800円	大好評 お問い合せ下さい
	Canon α-1 NEW	128,000円	83,800円
	Canon α-100	188,000円	123,000円
	富士通 OASYS Lite FRUM10 NEW	128,000円	大好評

★価格は変動しますのでTELにてお問い合わせください。

この価格は11月20日現在のものです。もっと安くなっている物もあります。
又パソコン・ソフト・モデム全般全て扱っております。ぜひ、お問い合せ下さい。

☎ 24時間テレフォンサービス 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

への挑戦!!

限・定・激・安

早い者勝ち売り切れ御免

■NEC、富士通、シャープその他ナンデモ。すべて新品、メーカー保証付!

ハードディスク

商品名	定価	アイ・ツー特価
エプソン HDD-20S(インターフェース・ケーブル付)	198,000円	128,000円
ICM MC-20(インターフェース・ケーブル付) NEW	125,000円	110,000円
アイテック ITH-520N(インターフェース・ケーブル付) NEW	99,800円	77,800円
ユーステック SP-520(ケーブル付)	98,000円	65,000円

★中古ハード、誌上オークション★

- PC8801FHモデル30 パッケージ、マニュアル付属品完備 定価¥168,000 スタート金額 ¥80,000
- PC8801MR マニュアル、付属品付 定価¥238,000 スタート金額 ¥83,000
- PC8801FHモデル30ブラックタイプ 本体のみ付属品ナシ 定価¥168,000 スタート金額 ¥75,000
- PC8801SRモデル30 マニュアル、付属品付 定価¥258,000 スタート金額 ¥70,000
- PC8801MR パッケージ、マニュアル、付属品付 定価¥238,000 スタート金額 ¥85,000
- PC9801VF2 パッケージ、マニュアル付 定価¥348,000 スタート金額 ¥100,000

12月25日を最終締切日として、25日時点で最も、高い値をつけていただいた方に、その金額でおわたしします。お申し込み、お問い合わせは、電話にてお願いします。 アイ・ツーオークション係まで

お知らせ

ビジネスソフト なんでも・ゲームソフト 取り扱いO.K!

★20%~30%off

中古ソフトも山積 販売スタート!

(但し、店頭販売のみです) 大特価

(超目玉激安セット)

PC-9801VX21……¥433,000
CU-14AD(ドットピッチ0.31mm)……¥84,800
PC-PR201F2……¥158,000
総額 ¥675,800

40%off
但し、限定販売につき、在庫確認お願いします。
¥409,800

■マクセル

5'2HD	¥188
5'2D	¥138
3.5'2HD	¥690
3.5'2DD	¥480

■3M

5'2HD	¥178
5'2D	¥118
3.5'2HD	¥750
3.5'2DD	¥480

■ノーブランド

5'2D	¥36
5'2HD(カラー・プラケース入)	¥118
5'2HD 白箱	¥78
3.5'2HD	¥430
3.5'2DD	¥148

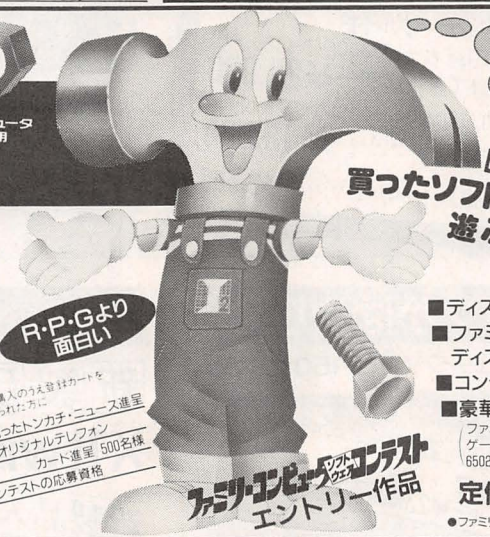
■ビデオテープ

スコッチEG-120 2本…	¥1,160
スコッチEXG-120 2本(オマケ付)…	¥1,280
スコッチ NEW EXG-120 2本	¥1,520
SONY T-120 1本…	¥580
Konica T-120 1本…	¥550

データライフ 5'2HD 大特価……¥160

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944B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、跳とは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 御購入のうえ登録カードを送られた方に…
1.ゲーム解析例の載ったトンカチ・ニュース進呈
2.抽選でアイ・ツーオリジナルテレフォンカード進呈 500名様
3.トンカチ解析コンテストの応募資格

ファミリー・コンピュータ ソフトウェア コンテスト エントリー作品

■お求め方法

有名パソコンショップ、ファミコンショップでお求め下さい。
なお、直接本社にお求めの方は、当社まで現金書留でお申し込み下さい。送料は当社負担です。

ファミコン用生ディスク

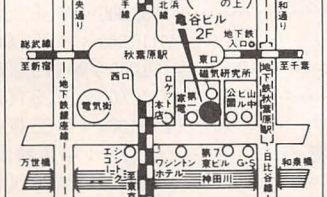
(アダプター付なので ファミコンにそのまま使えます)

黒(中身はマクセル)¥250
赤——¥350

●「トンカチ」+「子育て」+生ディスク10枚 セット価格¥15,000
●生ディスク 10枚… セット価格¥3,000
●「トンカチ」+「子育て」 セット価格¥12,000
●生ディスク 20枚… セット価格¥5,600

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)

銀行振込の場合業書か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

年末・年始'88にワケあり

一年間のご愛顧にお応えして
年末大特価感謝セール!

パーソナルワークステーション

X68000

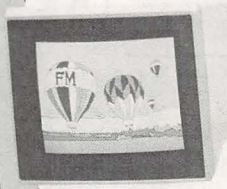
セットで大特価!

CZ-600CE+CZ-600DE



- 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
- MZ-1P27(水平プリンタ)…¥268,000→¥214,000
- MZ-1P28(8桁プリンタ)…¥148,000→¥118,000
- MZ-1P29(132桁プリンタ)…¥168,000→¥134,000
- MZ-1X29(光学マウス)…¥13,800→¥ 11,000





X1 turbo Z

パソコンテレビ

正価¥218,000

+14インチカラーディスプレイ (MB27331) 正価¥165,000

特価¥165,000

●コンパクトフロッピーディスク(2D)

X1シリーズ全機種使用可!

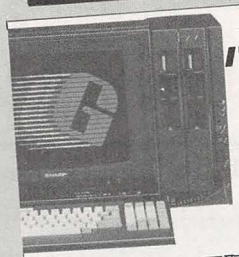
CZ-300F

¥79,800→**¥13,000** (ケーブル付)

◎8W301(DISK BASIC)、8B01(I/Fカード)、300F(3インチFD)……3点セットで¥101,600→**¥20,000**

(MZ-2000/2200/80B/1500/700を300FにつなぐI/Fカード)……**¥18,000**

◎3インチゲームソフト(7枚)……**¥3,500**



CZ-822C パソコンテレビ X1G

+カラーモニター+ジョイスティック

=¥157,000⇨

特価¥85,000

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。〉

タツ年はポケコンがはやりそう

〈シャープポケットコンピュータ〉〈PC-1501システム〉



サービス実施中12月末まで
「ソフトウエアライブラリー¥2,500(工学社)

- ●PC-1501(本体)……¥64,800→¥19,800
- ●CE-150(カラープリンタ)……¥49,800→¥10,000
- ●CE-152(カセットレコーダ)……¥19,800→¥ 9,800
- ●CE-127(マイクロデータレコーダ)……¥19,800→¥ 6,980
- ●CE-159(プログラムモジュール)……¥35,000→¥19,800
- ●CE-161(プログラムモジュール)……¥50,000→¥10,000
- ●CE-158(インターフェイス)……¥39,800→¥31,300
- ●CE-515L(接続ケーブル)……¥ 5,000→¥ 4,500

- ◉PC-1360……¥29,800→¥24,800
- ◉PC-1360K……¥36,800→¥33,800
- ◉PA-7000「電子手帳」……¥19,800→¥17,800

〈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

本体も超特価

新製品

X1twin

新製品入荷!
発売記念特価

¥99,800→¥??,?00



- ●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⇨¥75,000
- ●シャープCZ-870C……¥168,000⇨¥119,000
- ●シャープMZ-2200……¥128,000⇨¥28,000
- ●シャープMZ-2521……¥198,000⇨¥85,000
- ●シャープMZ-2861「MZ書院」……¥328,000⇨年末特価
- ●シャープMZ-5521……¥388,000⇨¥60,000
- ●富士通FMAV20-2……¥168,000⇨¥89,800
- ●NEC PC-6601……特価¥18,000

※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200円を同封の上、当社へお申し込み下さい。

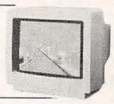
商品がズラリ揃いました。

低価格で品揃えが豊富！ディスプレイ&TV

●シャープCU-14A4
14型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥53,000



●シャープCU-14AD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥84,800→特価¥67,800



●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¥59,800



●シャープCU-14FA
14型カラー(FMAV2用)
X1シリーズ使用可、ケーブル別
¥49,800→特価¥29,800



●シャープCU-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→特価¥29,800



●シャープCU-15M1
15型カラーディスプレイ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥76,800



●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(映像入力端子付)
¥129,800→特価¥89,000



●シャープCZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000/RGB)
¥79,800→特価¥44,800



●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¥79,000



●シャープCZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ
(2000、4050/デジ・アナRGB)
¥109,800→特価¥87,800



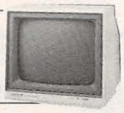
●シャープMD-9P1
9型モノクロディスプレイ
(4050/コンポジット)
¥34,800→特価¥27,800



●シャープMD-12P1
12型グリーンディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



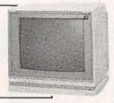
●シャープMD-12P2
12型モノクロディスプレイ
(4050)
¥39,800→特価¥28,000



●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥27,000



●シャープMZ-1D24
15型カラーディスプレイテレビ
¥128,000→特価¥95,000



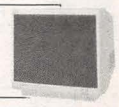
●シャープMZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800



●NEC PC-KD854
14型カラーディスプレイ
(2000/アナRGB)
¥89,800→特価¥55,800



●NEC PC-60M43
14型カラーディスプレイ
¥65,800→特価¥39,800



●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→特価¥79,800



●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、2Iピン)
¥89,800→特価¥56,000



●CZ-830D-BK 新発売 (14型/デジ・アナ両用/0.42ドット/ビデオモニタ、スーパーインポーズ、リモコン付)……㊟¥98,000

MZ、CZの拡張機器ならおまかせ下さい。

※16ビットボード・キット・漢字ROMなし……超特価¥10,000
●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-1R14(5500用辞書ROM)……¥40,000→¥24,000
●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→¥12,800
●MZ-1R27A(増設ビデオRAMボード)……¥13,000→¥10,000
●MZ-1R28A(MZ-2500辞書ROM)……¥13,000→¥10,000
●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)……¥79,800→¥39,800
●MZ-6P11(1P10カットシートフィーダ)……¥95,000→¥35,000
●MZ-1E15(1.2MミニF-Dインターフェース)……¥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
●CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800
●VM12モデム……¥39,800→¥33,800
●CZ-502F(ミニフロッピーディスク)……¥99,800→¥75,000
●CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……¥49,800→¥42,000
●CZ-6BE1(X68000用1MRAMボード)……¥35,000→¥29,800
●CZ-6VT1(カラーイメージユニット)……¥69,800→¥59,800
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)……¥14,800→¥12,600
●CZ-51F(代品)(X1ターボ増設フロッピー)……¥22,000
●CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥19,800
●CZ-8EP(X1拡張ボート)……¥11,800→¥10,000
●CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
●CZ-8PP2(X1用プロッタ・プリンタ)……¥54,800→¥ 9,800
●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-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→¥108,000
●CZ-8PK8(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥152,000→¥122,000
●CZ-8PD2(プリンタ)……¥25,000
●CZ-8PD3(プリンタ)……¥59,800→¥19,800
●CZ-8B01(X1用フロッピーインターフェイス)……¥14,800→¥ 8,000
●CZ-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→¥32,000
●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
●CZ-8NJ1(ジョイカード)……¥ 1,700→¥ 1,500
●マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……¥ 5,000
●NEC PC-PR405-01(第2水準ROM)……¥23,000→¥ 8,900

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。

ALBIT
アイビット電子株式会社
☎0426(45)3001～3

〒192 東京都八王子市
北野町560-5
●営業時間：10:00～19:00
●電話受付20:00迄可
●休日：日曜日
〈御振込先〉富士銀行 八王子支店
(普通)1752505
FAX.0426-44-6002

※正価は発売時のメーカー標準価格です。掲載されている商品は全て新品保証付です。

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
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躍したニューフェイス。
- PC-KD862
高解像度、鮮明。カラーグラフィックスの本格派デュアルスキャンディスプレイ。

標準価格 397,800円

商品番号 119	一括払価格 305,000円
24回	初回16,450円・14,800円×23回
36回	初回11,150円・10,400円×35回

NEC PC-8801MA

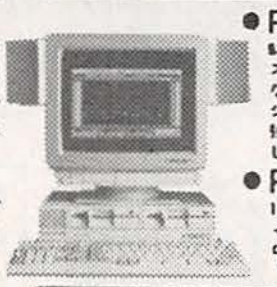


- PC-8801MA
ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能、魅力のサウンド機能に連文節変換等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 316,000円

商品番号 158	一括払価格 252,000円
24回	初回14,240円・12,200円×23回
36回	初回 8,960円・8,600円×35回

NEC PC-8801FA



- PC-8801FA
鮮明なサウンドを実現するステレオ12音源と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 157	一括払価格 228,000円
24回	初回11,460円・11,100円×23回
36回	初回10,940円・7,700円×35回

EPSON PC-286V



- PC-286V
NEC PC-9801VX VM対応機
- PC-286CD
14インチカラーディスプレイ

標準価格 416,000円

商品番品 160	一括払価格 335,000円
24回	初回17,050円・16,300円×23回
36回	初回13,050円・11,400円×35回

NEC PC-9801VX21



- PC-9801VX21
OAからFA/LAまで広範囲な分野をカバーする高機能。定評あるPC9800シリーズの豊富な資産を継承
- 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 522,800円

商品番号 156	一括払価格 378,000円
24回	初回19,060円・18,400円×23回
36回	初回13,440円・12,900円×35回

NEC PC-9801VM21

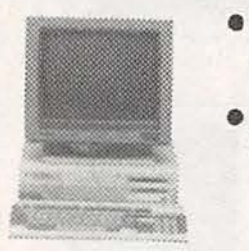


- PC-9801VM21
幅広いオフィスニーズに応える信頼性の高い機能。PC 9800シリーズの資産を確実に継承。
- PC-KD854
アナログRGB入力専用タイプのハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

標準価格 479,800円

商品番号 098	一括払価格 348,000円
24回	初回18,460円・16,900円×23回
36回	初回15,040円・11,800円×35回

NEC PC-9801UX21

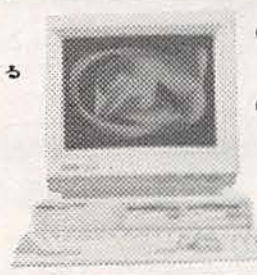


- PC-9801UX21
最先端のビジネスを高度化するコンパクト16ビット
- PC-KD854
14インチカラーディスプレイ

標準価格 437,800円

商品番号 159	一括払価格 338,000円
24回	初回18,260円・16,400円×23回
36回	初回13,240円・11,500円×35回

EPSON PC-286U



- PC-286U
NEC PC-9801CV,CX対応機。
- PC-286CD
14インチカラーディスプレイ。

標準価格 366,000円

商品番号 161	一括払価格 295,000円
24回	初回16,250円・14,300円×23回
36回	初回12,850円・10,000円×35回

SHARP X68000

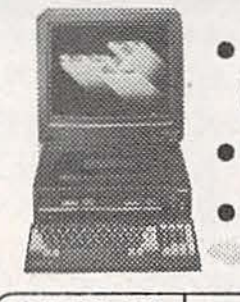


- CZ-600C
一新されたクオリティ&フォルム 夢を超えたパーソナルワークステーション
- CZ-600D
高精細カラーディスプレイテレビ
- CZ-6ST1 チルトスタンド

標準価格 504,600円

商品番号 166	一括払価格 特別価格
24回	初回19,060円・18,400円×23回
36回	初回13,440円・12,900円×35回

SHARP X1 turbo Z II



- CZ-881C
NEW-Z BASICを搭載してX1 turbo Zが生まれ変った。まさに、最強の8ビットマシンだ。
- CZ-880D
14型カラーディスプレイテレビ。
- CZ-6ST1 チルトスタンド。

標準価格 295,400円

商品番号 164	一括払価格 特別価格
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・8,100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 X1 twin



- CZ-830C
X1twinのtwinはtwincomだ。HEシステムを内蔵し、Xシリーズ新境地を開く入門機。
- CZ-830D
14型カラーディスプレイテレビ。
- CZ-6ST1 チルトスタンド。

標準価格 203,600円

商品番号 165	一括払価格 特別価格
24回	初回 9,050円・8,000円×23回
36回	初回 6,950円・5,600円×35回

富士通 FM77AV40EX



- FM77AV40EX
26万色表示、400ライン8色を実現した高機能AVパソコン
- FMDPC231D
カラーCRTディスプレイ－14
- FMDP-STO1
チルト台

標準価格 263,600円

商品番号 162	一括払価格 特別価格
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・7,400円×35回

富士通 FM77AV20EX



- FM77AV20EX
4096色同時発色が可能。究極のコストパフォーマンスを追求。
- FMTV-152
カラーCRTテレビ-15。

標準価格 217,800円

商品番号 163	一括払価格 特別価格
24回	初回10,260円・8,100円×23回
36回	初回 7,140円・5,700円×35回

SONY HIT BIT PRO MSX2



- HB-F900
1メガバイト×2ドライブメインメモリ256KバイトのMSX2。付属のソフトで本格ワープロになるヒットビットプロ。
- KV-14CP2
ブラックトリニトロンカラーテレビ
- HBK-0821
RGBマルチケーブル

標準価格 241,300円

商品番号 140	一括払価格 198,000円
24回	初回10,860円・9,600円×23回
36回	初回 9,040円・6,700円×35回

ナショナル ワープロ・パソコン



- FS-4600F MSX2
連文節一括変換に加え毛筆書体印字、イラストの文書内取り込みが可能(オプション使用時)。基本も応用も一段とパワーアップしたワープロパソコン。VRAM、メインRAMとも128K。ゲームにそしてパソコン通信に、パソコンの楽しさを満喫できる

標準価格 138,000円

商品番号 109	一括払価格 109,000円
24回	初回5,630円・5,300円×23回
36回	初回4,570円・3,700円×35回

周辺機器 この他なんでも揃います。

SHARP ディスクユニットCZ-503F 定価¥49,800 特価¥39,000	SHARP 熱転写プリンタCZ-8PC2 定価¥69,800 特価¥55,000	SHARP FM音源ボードCZ-8BS1 定価¥23,800 特価¥20,000
SONY ヒットビットF1XD:HB-F1XD 定価¥54,800 特価¥46,000	SONY ヒットビットF1II:HB-F1II 定価¥29,800 特価¥26,000	SONY ディスクドライブHBD-20W 定価¥44,800 特価¥38,000
NATIONAL パナソニックA1:FS-A1F 定価¥54,800 特価¥45,000	NATIONAL パナソニックA1:FS-A1MK2 定価¥29,800 特価¥25,000	NATIONAL A1ディスクFS-FD1A 定価¥39,800 特価¥34,000

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◀

TAKERU 通販で デキるあいつに差をつけろ!

品切れ無しにツーパンチ
いつでも無料配達でノックダウン!!
種類の多さにワンパンチ

買って安い、遊んで楽しい、タケルのとっておきゲームソフト!

ソフト名	ジャンル	市販価格	TAKERU価格	ソフトハウス	対応機種
二連星タケル編①		¥——	¥5,800	マイティーマイコンシステムズ	ⓓⓔⓕ
★HAYATO(隼人)		¥——	¥5,800	タケルソフト	ⓑⓙⓚ 2D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
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)
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	ⓑ
エルスリード戦史		¥8,000	¥6,400	NCS	ⓓⓕ

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
リ・バース		¥7,800	¥6,200	SPS	ⓓ
名監督		¥6,800	¥5,100	JDS	ⓒⓔⓕ
地球防衛軍		¥7,800	¥6,600	アートディンク	ⓑⓔⓕⓚ 98Uは除く
アルゴー		¥7,800	¥6,200	呉ソフト	ⓓⓔ
抄本 三国志		¥8,800	¥7,500	KOEI	ⓓⓔⓕⓘ
マンハッタンレクイエム		¥7,800	¥7,000	リバーヒル	ⓑⓒⓓⓔⓕⓘⓙⓚ
A列車で行こう		¥9,500	¥7,600	アートディンク	ⓘ
メルヘンヴェールII		¥7,900	¥6,000	システムサコム	ⓓⓔⓕ

※その他にも、各種のゲームソフトを豊富に取り揃えております。詳しくは、お電話にてお問い合わせ下さい。

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 をそれぞれ示します。



使いやすい、値がやすい、手に入れやすいの3拍子。
スグレ者のキミに、スグレ物の実用ソフト。

●グラフィックスアニメーション「ROSE」 グラフィックツール ¥9,000
対応機種ⓓ ファンシーソフト

あなたのアイデアを生かして気楽に、アニメーション、企画、宣伝、ホビー、CAIと使い方は自由、多目的アニメーションツール

●コマキの郵便番号辞書EX地域版タケルオリジナルユーティリティ ¥15,000
対応機種ⓓ コマキシステム

郵便番号の入力のみで、漢字住所の拍んどすべてを、入力することができる「コマキの郵便番号辞書EX」の地域版。全国を6地域に分割して各15,000円で提供。
①北海道・東北 ②関東・信越 ③中部・北陸 ④近畿
⑤中国・四国 ⑥九州・沖縄
(もちろん都市名までは全国をカバー) ※各地域名で注文して下さい。

●「タケル君のビジネス代筆」自動文書作成プログラム。 ¥6,000
対応機種ⓓ オリジナル (有)デクレット技術開発

ユーザーは目的にあった項目を選び、タケルから出されるユニークな質問に答えていくだけで文書が出来上がりです。その組合わせは7万通り。 ビジネス文書はこれでOK。

対応ワープロ 一太郎、新一太郎、松86
Queen、Queen II
Ninja

●「タケル君のお手紙代筆」上記プライベート版 ¥6,000
対応機種ⓓ オリジナル

ソフトタイトル	制作ソフトハウス	TAKERU価格	対応機種
グラフィックス/データ集			
グラフィックアート集1~3 (Z's STAFF、一太郎・花子用)	ツァイト	各 ¥3,000	ⓓ
GRAPHICS LIBRARY1・2 (PRINT SHOP用)	ブローダーバンドジャパン	各 ¥4,100	ⓓ
GRAPHICS SPECIAL (PRINT SHOP用)	ブローダーバンドジャパン	¥3,500	ⓓ
グラフィックデータ集No.1・No.2 (スーパー春望用)	デービーソフト	各 ¥3,000	ⓑ
ワープロ/文例集			
日本語WP美文	ジィスクソフトウェア	¥9,800	ⓓ
名文WP350(個人篇・ビジネス篇) ※一太郎、テラ2世、ユーカラart対応	ヒーズ・ジャパン	各 ¥4,000	ⓓ
カラーグラフィックWP「ファミリーライター」	テクニカルソフト	¥9,800	ⓓ
通信			
The TermTerm Ver·Three ※アマチュア無線パケット通信用	ICランド コンピュータルームぷん	¥3,800	ⓓⓔ
MS-DOS版コンカレント通信ソフトCCT-98	技術評論社	¥12,800	ⓓ
MD·COMMUNICATION	オムロン	¥5,000	ⓓ

ソフトタイトル	制作ソフトハウス	TAKERU価格	対応機種
実用ソフト			
Mr.勝馬	ニルス	¥16,000	ⓓ
ルンルンファイル4種(データベース、売上管理、仕入管理、理想の恋人選び)	ファンシーソフト	各¥5,000	ⓓ
キー入力を10倍速くする練習用プログラム	技術評論	¥6,000	ⓓ
実用アドレス帳	ICランドラスター	¥14,800	ⓓ
手相占い「バビルスJr.」	日本ソフトエンジニアリング	¥9,500	ⓓ
ニューファミリー(家計簿、恋人カード、アドレス帳)	テクニカルソフト	各 ¥8,800	ⓓ
ユーティリティ			
MS-LINER98 Ver.2 (MS-DOSアプリケーション対応スーパープリントプロセッサ)	ICランド コンピュータルームぷん	¥8,800	ⓓⓔ
縮小名人 (縮小印刷プログラム)	技術評論社	¥8,800	ⓓ
ピコワード5100「定義集」			
定義集 (ゴルファー篇、小中学校教師篇、高校教師篇、経営者篇、ビジネスマン篇、ファミリー篇)	ブラザー	各 ¥4,500	NP-5100

注: 対応機種 ⓐ8801mkII ⓑ88SR以降 ⓒ88VA ⓓ98M/VM/VX ⓔ98F/vF ⓕ98U/UV ⓖFM-7 ⓗFM-NEW7 ⓘFM-77AV20/40 ⓙX-1 ⓚX-1ターボメディアはMSX、MSXIIがROM、但し、MSXには(3.5"2DD)とあるものは、ディスク専用です。ⓓは5"2HD ⓔは5"2DD ⓕⓘは3.5"2DDで供給します。

※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。

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			

中部地区最大の パソコン専門店「テクノ」

TECHNO ゲームまつり

セール期間 12/31(木)まで

MSX 豊富なゲームソフトを楽しもう!!



標準セット価格73,100円
セット特価 14,800円

カシオMSXパソコン(MX10KIT)
- 最大64KBまでRAMを拡張可能
- MSXの豊富なゲームソフトがすぐ楽しめる

本体(MX10) | ゲームソフト7本 | ジョイスティック | 拡張ボックス | データレコーダー用ケーブル





標準価格29,800円
特価 27,800円

ナショナルMSXパソコン
(FS-A1MK2)
- 独立10キー装備でラクラク入力
- すぐ使える「面白ソフト」内蔵
- 連射式ジョイパッド付属

おこづかいで買える高性能ジョイスティック



50台限り

ナショナル ジョイパッド (FS-JS220)
- 使い易いジョイパッドタイプ

標準価格1,500円
特価 980円



電波新聞ジョイスティック(XE1B)
- ポイントがかせげる8方向タイプ
- スライドスイッチひとつでレバー操作を右手、左手に持ち替え可能

特価 3,680円



20台限り MSX仕様

アスキージョイスティック (アスキースティックターボII)
- 毎秒5~40までの間で連射スピード調整が可能

※ファミコン仕様もあります。

標準価格9,900円
特価 5,480円



ハドソンジョイカード(ジョイカードスーパーII)
- 1秒間に最大16.5連射が可能
- ウルトラシューティングマシン

標準価格2,980円
MSX仕様
特価 2,380円

ゲーム新時代を告げるPCエンジン

512色の色彩表示

ステレオ6チャンネル



本体価格 24,800円



〈上海〉(ソフト別売) 価格4,500円

NEC PCエンジン(PITG001)
- 手持ちのテレビにすぐ接続可能
- パソコン通信も楽しめる
- パソコンについでリアルなゲームを楽しめる



(ヒックリマンワールド) (ソフト別売) 価格4,500円



ソニーMSX2パソコン(HB-F1XD)
- 3.5インチフロッピーディスクドライブ1基内蔵。フロッピーならではの本格的ゲームソフトが楽しめる
- スピコン、連射ターボ内蔵

標準価格54,800円
特価 49,800円

パソコンを持っているキミに。



ジョイスティックインターフェイス(β-88MKII)
- PC88FH・MF用
- MSX仕様、連射タイプにも接続可能

標準価格9,800円
特価 8,800円

任意のキーが君の自由にインプットできる

スピタルジョイスティックインターフェイス(MACRO-88A)
- PC88FH・MHに接続可能

特価 9,800円

● パルテック MSXクリーナー (MSX100)
標準価格680円
特価 550円

● アーベルキーボードカバー (HBF1用・FSA1用)
標準価格2,000円
特価 1,800円

● アーベルダストカバー (HBF1用・FSA1用) ●小さなホコリもシャットアウト
標準価格700円
特価 550円

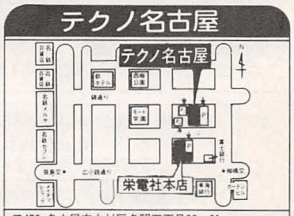


ゲームソフトもテクノにお・ま・か・せ

常時 10,000本以上を大展示中!!

話題の新作ソフトやグッズ情報をどこよりも早くキャッチ。
お買得品も満載!

テクノ名古屋



〒450 名古屋市中村区名駅四丁目22-21
☎(052) 581-1241 P 200台収容 立体駐車場完備
■営業時間/AM10:00~PM7:00

テクノ豊橋



〒440 豊橋市駅前大通二丁目33番地の1 開発ビルパセオ2F
☎(0532) 52-1231 P 24台収容 駐車場完備
■営業時間/AM10:00~PM7:00

年内無休営業

※テクノ豊橋のみ12月9日(水)臨時休業致します。

新春'88年は、1月3日(日)より営業
※テクノ豊橋のみ2日より営業いたします。

EIDEN COMPUTER FORUM
TECHNO
名古屋・豊橋

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 新発売!

〔KIC-045DX〕

君のお部屋はゲームコーナー!

●1P・2P同時プレイもOK!! ●ジョイスティック2つのゲームもOK!!ほとんどのP.C.B.(ゲーム基板)が使えます。パーツは全て業務用のものを使用(全て新品)、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ!ハイスコアにチャレンジ!!

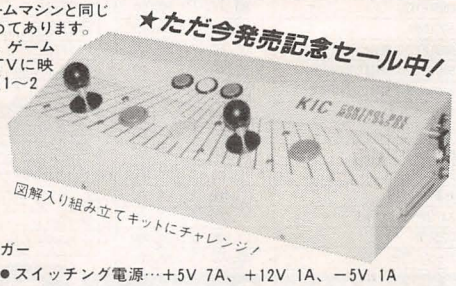
■価格(KICコントロールBOX)★いずれもTV接続ケーブル付

Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……¥37,000

★いずれも図解入り、技術資料付。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。VHF(1〜2チャンネル)

★ただ今発売記念セール中!



図解入り組み立てキットにチャレンジ!

■寸 法
W.450×D.200×H.110(㎜)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●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き。

RGBモニター(アナログ21ピン)対応もあります!!
(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!

★詳しい資料、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 BM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㈹

代金は郵便切手で 高品質フロッピーディスク

無銭家たちへのお助けマン!

大特価

■ノーブランド5インチ(10枚に付送料370円)
2HD(1枚)110円 プラスチックケース付
2HD 青又は赤(1枚)120円 (色を指定して下さい)プラスチックケース付
2D (1枚) 50円

■ノーブランド8インチ (10枚に付送料700円)
2D (1枚) 300円

■5インチクリーニングキット1,600円 (1セットに付送料260円)

■ノーブランドファミコン用生ディスク(1枚)360円 (1枚に付送料60円・10枚以上送料無料)

例えば ノーブランド5インチ2HD×20+5インチクリーニングキットでは
110円×20+370円×2+1,600円+260=4,800円(お求めは切手で!)

★商品注文は商品名,住所,郵便番号,氏名,年令,電話番号をはっきり書いて,商品価格および送料を切手にて右記にお送りください。
★5インチと8インチは10枚単位でお願いします。

㈱アルファコーポレーション
お申し込み先 BM1係
〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号 ☎03-802-5989

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!

エプソン286V、U……安い!
X1D……198,000→14,800円
X1Fモデル10……89,800円→19,800円
X1Gモデル30……118,000円→69,800円
X1ターボZ……142,400円
X1ターボⅢセット……161,000円
Cu14G……27,800円
X1用FM音源ボード……23,800円→18,900円
X68000,MZ2861……好評発売中♪
PC8801FH30……168,000円→ 99,800円
PC8801FA,MA……118,000円、138,000円
PC88VA……199,000円
PC9801VX21……255,000円
PC9801VM21、UV21……235,000円 200,000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……9,900円
セガマスターシステム……安い♪
PCエンジン……安い♪
CZ503F……37,000円
各種ラムボード……安い♪
5インチ2D,2HD,3.5インチ2DD……40円、90円、150円
KD854,853……50,000円、72,000円
ハードディスク20メガ/F、ケーブル付……84,000円
NM9950、AR2415……115,000円、67,000円
CZ8PC2,CU14AD……安い♪

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000	205,000	225,000
CZ600D	60,000	80,000
9801VX2	205,000	220,000
9801VM21	190,000	210,000
9801VM2	165,000	185,000
9801UV2	138,000	155,000
9801VF2	110,000	130,000
9801M2	130,000	140,000
9801F2	85,000	98,000
PC88VA	160,000	170,000
8801FH30	80,000	90,000
8801MR	78,000	88,000
8801FR30(SRは3000円高)	68,000	80,000
8801FR20(SRは3000円高)	53,000	65,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	38,000	49,000
8801mkⅡ20	25,000	36,000
8801mkⅡ10	14,000	26,000
8801	10,000	16,000
セガマークⅢ	3,000	7,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	35,000	55,000
CZ503F	20,000	31,000
アップルⅡc	30,000	50,000

中古機種	買取り価格	販売価格
ターボⅢ(Zは1.5万円)	69,000	88,000
X1ターボⅡ	67,000	80,000
X1ターボ40	57,000	70,000
X1ターボ30	64,000	78,000
X1ターボ20	45,000	63,000
X1G30	44,000	60,000
X1F20	30,000	45,000
X1F10、X1CK	7,000	16,000
X1、X1C	6,000	12,000
MZ1500	7,000	12,000
FM7、NEW7	5,000	10,000
FM77AV2	45,000	58,000
FM77L2、L4	33,000	45,000
FM77D2	30,000	42,000
MSX32K(64Kは1000円高)	3,000	6,000
MSX2 A1、F1	10,000	19,000
MSX2ディスク付	28,000	40,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	28,000	42,000
2000文字カラーモニター	10,000	20,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000
ファミコン	4,000	7,500
ディスクシステム	4,000	7,000
データーレコーダー	1,500	4,200
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

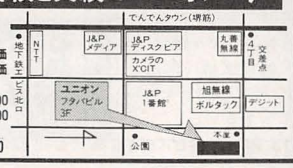
通販は、信頼と実績のユニオンへ!

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!

Apple
マックⅡ+……特価
アップルⅡGS……特価
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
アクセレーターカード……¥16,000



ユニオン

〒556 大阪市浪速区日本橋東3-2-22フタバビル3F

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出来ます。

夜間受付(PM8:00〜10:00)
0724-44-1781

USED PASOCOM SHOP

UP'S

03-257-0490
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。

〈下取り交換例〉

EPSON PC-286V-STD(新品)	
PC-8801mkⅡ/30	+¥157,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥138,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥133,000
PC-8801FH/30	+¥120,000
PC-9801F2	+¥ 98,000
PC-9801M2	+¥ 53,000
PC-9801VF2	+¥ 83,000
PC-9801VM2	+¥ 20,000
FM-77AV2	+¥153,000
FM-16βFDⅡ	+¥ 48,000

NEC PC-8801FA(新品)	
PC-8801mkⅡ/30	+¥76,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥56,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥51,000
PC-8801mkⅡMR	+¥50,000
PC-8801FH/30	+¥38,000
PC-8801MH	+¥28,000
FM-77AV2	+¥86,000
CZ-852C	+¥76,000
CZ-856C	+¥56,000
CZ-880C	+¥26,000

NEC PC-8801MA(新品)	
PC-8801mkⅡ/30	+¥97,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥76,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥71,000
PC-8801mkⅡMR	+¥70,000
PC-8801FH/30	+¥58,000
PC-8801MH	+¥42,000
FM-77AV2	+¥91,000
CZ-852C	+¥96,000
CZ-856C	+¥72,000
CZ-880C	+¥48,000

NEC PC-9801VX21(新品)	
PC-8801mkⅡ/30	+¥220,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥200,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥195,000
PC-8801FH/30	+¥182,000
PC-9801F2	+¥160,000
PC-9801M2	+¥115,000
PC-9801VF2	+¥145,000
PC-9801VM2	+¥ 80,000
PC-9801VX2	+¥ 40,000
FM-16βFDⅡ	+¥110,000

[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。

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(年週木曜定休)

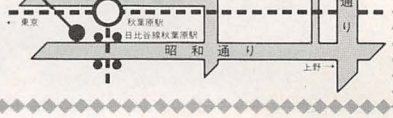
東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。

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)



渋谷駅
ハチ公口
駅前

日本マイコン流通センター

☎03-463-4455
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル

クリスマス・年末・年始激安BIGフェア開催!!

第1弾 クリスマスフェアー（12/23〜25）

クリスマスに今一番うれしいファミコンが、なんと￥8,900 しかも、フェアー中お求めの方にもれなくファミコンクリーニングキット「おそうじ探偵君」をもれなくプレゼント!! お楽しみファミコン福袋もあります。

ファミコンソフトも大量展示! クリスマスは、みんなでLet's ファミコン

第2弾 年末BIGフェアー（12/26〜30）

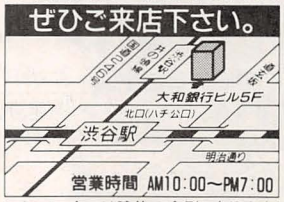
大晦日、お正月を家で過ごす君におくるゲームソフトの大バーゲン! 88ソフトからファミコンソフトまで、とにかく安い! お楽しみファミコン福袋もあります。

第3弾 年始すーぱーごうじゃすどっきりびっくりお年玉フェアー（'63. 1/5〜1/10）

とにかく、なんでもかんでも激安! 広告できない安さです。お楽しみファミコン福袋もあります。

期待に胸を高鳴らせ1月5日〜10日は渋谷の日本マイコン流通センターにLet's GO!!

尚、12月31日〜4日は休業です。



エレベーターは建物の裏側にあります。

スペシャルプレゼント
フェアー期間中に当社指定のSHARP製品お買い上げの方にもれなく「荻野目洋子 特製カード電卓」をプレゼント!!

※ここに掲載しましたフェアーの内容は、ほんの一部です。まだまだもりだくさんに大特価品を用意しておまちしております。とにかく是非ご来店してください。

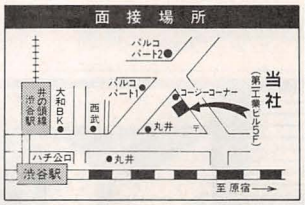
【正社員急募】パソコン業界で年々成長する当社へあなたも入社しませんか!!

ベーマガ誌上でもおなじみの日本マイコン流通センターです。パソコンに興味をお持ちの方、これからは仕事であなたの力を活かせます。

■募集要項■

勤務地▶渋谷区道玄坂（店舗）または渋谷区神南（営業本部）
勤務時間▶10：00〜19：00
資格▶高卒以上、30才まで
待遇▶昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、社会保険
休日休暇▶男子／週休（交代制） 女子／日曜、祝日（事務職）夏期休暇 年始休暇
業務▶パソコンアドバイザー（営業）、オペレーター、一般事務、その他パソコン販売に付帯する業務
追記▶未経験者でもOK! 大歓迎です。

〈応募方法〉お電話で面接時間を確認後、履歴書持参の上下記住所へご来社ください。
面接場所 東京都渋谷区神南1-20-13 第一工業ビル6階 株式会社 日本マイコン流通センター



NEW-HITソフトを 格安 全国通販

PC-8801シリーズ

抜忍伝説	8,750円
ソーサリアン	8,750円
ハウ・メニ・ロボット	8,350円
ヤシヤ	6,850円
SKYFOX	6,850円
Mr.プロ野球	8,650円
クリムゾン	6,850円
ゼリアード	6,600円
自己中心派2	5,980円
蒼き狼・ジンギスカン	8,750円
ハイドライド3	6,850円
電脳すいこ伝	6,850円
セイレーン	6,850円
麻雀狂時代スペシャル	5,980円
ストーム	6,850円
殺意の接吻	5,150円
マイト&マジック	8,650円
SHATTY	8,650円
マグニの石	6,850円
ミコール	6,850円
ARTofWAR	7,750円
ジハード	6,850円
信長の野望（全国版）	8,650円
三国志	12,800円
Y'S（イース）	6,850円
テスタメント	6,850円
アルカノイド	5,980円
ルクソール	6,850円
リタンオブ・イシター	5,980円
ラプラスの魔	6,850円
大戦略88	6,850円
ウルティマⅣ	8,650円
アンドロギュヌス	6,850円
地球防衛軍	6,850円
ラブチェイサー	5,980円
リバイバー	5,980円
PRODUCE	5,980円
ドラゴンバスター	6,850円
ガンダーラ	6,850円
ワールドゴルフII	6,850円
ガイアの紋章	6,850円
天使遠の午後パート2	6,850円
P.1（ピーワン）	33,000円
Shogun（将軍）	28,000円
SUPER蒼望クリエイII	28,000円
Z's STAFF Kid	23,800円
INK POTマウス付	29,800円

PC-9801シリーズ

ハウメニロボット	8,350円
リバイバー	5,980円
リタンオブイシター	5,980円
ラプラスの魔	6,850円
The Bard's Tale	6,850円
WORLD TOUR GOLF	6,850円
アルゴー	6,850円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	5,980円
蒼き狼と・ジンギスカン	8,750円
麻雀大会	8,750円
魔神宮	6,850円
太平洋の嵐	11,300円
エルスリード戦史	7,100円
プロ野球FAN	7,750円
T・D・F	5,980円
ディーバー	6,850円
Y'S（イース）	6,950円
抜忍伝説	8,650円
電脳すいこ伝	6,850円
獣神ローガス	6,850円
信長の野望（全国版）	8,650円
三国志	12,800円
フライトインハワイ	6,850円
大戦略II	8,750円
ウルティマIV	8,650円
エルスリード戦史	7,100円
ワールドゴルフII	6,850円
花子・一太郎V.3	47,800円
毛筆ワープロJr	28,000円
1-2-3R2、1J	79,500円
マルチプランVer3.1	55,800円
FANTAVISION	21,000円
IP（アイピー）	37,000円

X-1シリーズ

ルクソール	6,850円
マンハッタンレクイエム	6,850円
ラプラスの魔	6,850円
女神転生	6,850円
信長の野望（全国版）	8,650円
抄本三国志	6,650円
第4のユニット	5,980円
プロ野球FAN	7,750円
スーパーレイドック	5,980円
抜忍伝説	8,650円
電脳すいこ伝	6,850円
ストーム	6,850円
獣神ローガス	6,850円
蒼き狼ジンギスカン	8,750円
ヤシヤ	6,850円
アルカノイド	5,980円
ウルティマIV	8,650円
ガイアの紋章	6,850円
大戦略X-1	5,980円
エルスリード	6,200円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	5,980円
Y'S（イース）	6,850円
リバイバー	5,980円
HOTEL WARS	6,650円
タイムパラドックス	6,650円
ジーザス	6,850円
ガンダーラ	6,850円
うる星やつら	5,980円
めぞん一刻	5,980円
THE PRINT SHOP	12,300円
将軍（ワープロ）	28,000円

X68000

T・D・F	5,980円
マンハッタンレクイエム	6,850円
魔神宮	6,850円
Kamikaze（神風）	57,800円
MUSIC PRO-68K	16,800円
Z'S STAFF PRO-68K	49,800円

FM-77シリーズ

ラプラスの魔	6,850円
アルゴー	6,600円
ぎゅわんぶらあ自己中心派	5,980円
第4のユニット	5,980円
プロ野球FAN	7,750円
Y'S（イース）	6,850円
電脳すいこ伝	6,850円
抄本三国志	6,650円
獣神ローガス	6,850円
シルフィード	5,980円
ルクソール	6,850円
うる星やつら	5,980円
DIRES	5,980円
アーコン	6,850円
リタンオブ・イシター	5,980円
地球防衛軍	6,850円
信長の野望（全国版）	8,650円
三国志	12,800円
ウルティマIV	10,500円
ワールドゴルフII	6,850円
新玉取物語	8,650円
リバイバー	5,980円
女神転生	6,850円
マンハッタンレクイエム	6,850円
ロストパワー	6,850円
ホテルウオーズ	6,850円
ザナドウ	6,850円
ルーイン	6,850円
レイドック	5,980円
めぞん一刻	5,980円
デイーバー	6,850円
大戦略FM	5,980円
THE Print Shop	8,650円
玄 徳	22,800円
SamuRai	16,800円

MSX・2

信長の野望（全国版）	D 7,800円
三国志	D 11,350円
ハイドライド3	R 6,850円
エルスリードMSX	R 5,980円
ザナドウ	R 6,850円
奇々怪界	R 5,200円
将 軍	R 6,850円
F1スピリット	R 5,200円
ウシャス	R 5,200円
グラディウス2	R 5,200円
魔王ゴルベリアス	R 5,200円
バブルボブル	R 5,200円
ジーザス	D 6,850円
魔城伝説3	R 5,350円
太陽の神殿	R 6,850円
まじやべんちゃ・ねぎ麻省	R 5,980円
ドラゴンバスター	R 5,200円
うる星やつら	R 6,850円
リバイバー	R 5,980円
サラマンダ	R 5,980円
イース	D 6,850円
上 海	D 5,200円
ウルティマIV	D 10,500円
忍者くん・阿修羅の章	R 5,100円
大戦略	D 6,850円
めぞん一刻	R 5,980円
スーパーレイドック	R 5,980円
アニマルランド殺人事件	R 5,100円
ドラゴンスレイヤー4	R 5,750円
ルパン三世カリスロの城	R 5,800円
OGREオーガ	R 5,200円
ポルフェス2と3人の悪魔	R 4,650円
マンハッタンレクイエム	D 6,850円

MZ-2500・PC60・66・FM-7 又新作ソフト・他の価格はハガキかTELにて御問合せ下さい。

パソコン・ワープロ大特価

PC98VX21	￥433,000→☎大特価
PC88FA	￥168,000→☎大特価
PC88MA	￥198,000→☎大特価
FM7740EX	￥168,000→☎大特価
X1ターボZII	￥179,800→☎大特価
X-1twin	￥99,800→☎大特価
X-68000セット	￥498,800→☎大特価
MSX2（松下・ソニー）	→☎大特価

ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は御希望の商品をTELにて確認のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。TEL・商品名・機種名を必ず書いて下さい。
- 送料は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。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・プリンター・他についても御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜〜土曜12:00〜20:00、日祭9:00〜19:00
  定休日 第3、第4月曜（但年内無休）12/26〜1/7 9:00〜19:00 ½休み
- 特価品カタログ御希望の方は、機種名を書いて切手120円同封して申込み下さい。

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

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★★★★

PC-8801FA

ステレオ12音源、デジタルサンプリング機能。
憧れのサウンド機能が感性を鋭く刺激する。

新登場



〈4050文字基本セット〉

N E C PC8801FA	¥168,000
(本体特価	¥159,600)
4050文字アナログカラーディスプレイ	¥89,800
定価合計	¥257,800

注文No.B-0101 限定30セット

特価 **169,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	9,130	8,200×23
	36	0	8,370	5,700×35

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0102 限定30セット

N E C PC8801FA	¥168,000
(本体特価	¥159,600)
4050文字アナログカラーディスプレイ	¥89,800
アイワ PV-A1200MK2	¥26,800
アスキー 88TERM(通信ソフト)	¥12,800
定価合計	¥297,400

特価 **198,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,040	6,700×35
	48	0	8,300	5,300×47

88FA・MA 年末年始特別セール

FA・MAのセットをご注文の方にMD-2D(10枚)をプレゼント

※下記はほんの一例です。この他にPC-KD855との組合わせもありますのでお電話にておたずね下さい。

〈純正基本セット〉

注文No.B-0103 限定30セット ノバ特価

N E C PC8801FA	¥168,000
(本体特価	¥159,600)
N E C PC-KD863S	¥118,000
(本体特価	¥112,100)
定価合計	¥286,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	24	0	11,100	10,200×23
	36	0	9,800	7,100×35

〈プリンターセット〉

注文No.B-0104 限定30セット ノバ特価

N E C PC8801FA	¥168,000
(本体特価	¥159,600)
N E C PC-KD863S	¥118,000
(本体特価	¥112,100)
N E C PC-PR101TL2	¥83,800
(本体特価	¥79,610)
連続用紙(1,000枚)	¥3,000
定価合計	¥372,800

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	12,660	9,900×35
	48	0	8,300	7,900×47

ノバ 情報機器株式会社

NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

限定30セット 注文No.B-0105



X1 twin

シャープ CZ-830C	¥99,800
シャープ CZ-830D	¥98,000
定価合計	¥197,800

特価 **143,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,890	4,800・35
	48	0	7,300	3,800・47

限定30セット 注文No.B-0106



X1 turbo ZII（パソコンテレビ）

シャープ CZ-881C	¥179,800
シャープ CZ-880D	¥109,800
定価合計	¥289,600

特価 **210,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,800	7,100×35
	48	0	9,800	5,600×47

限定30セット 注文No.B-0107



パーソナルワークステーション

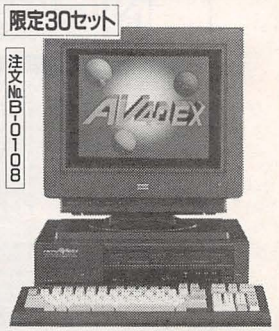
X68000

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	14,950	12,400×35
	48	0	13,900	9,800×47

限定30セット 注文No.B-0108



マルチ・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX

富士通 FM 77AV40 EX	¥168,000
富士通 FMTV 154	¥138,000
定価合計	¥306,000

特価 **193,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

- 現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
  お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
  振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)
- 代引きシステムをご利用いただく場合
  電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。
- クレジットをご利用いただく場合
  3〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC-8801MA〈4050文字基本セット〉

新登場

注文No.B-0109



NEC PC8801MA ¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
定価合計 ¥287,800

限定30セット 特価193,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

PC-9801UX21

最先端のビジネスを高速化するコンパクト16ビット！

注文No.B-0112

新登場



NEC PC9801UX21 ¥348,000
（本体特価 ¥330,600）
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 ¥561,800

限定30セット 特価389,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	12,200	10,500×47
	60	0	13,730	8,800×59

〈純正基本セット〉

注文No.B-0110

限定30セット ノバ特価

NEC PC8801MA ¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
NEC PC-KD863S ¥118,000
（本体特価 ¥112,100）
定価合計 ¥316,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	8,860	7,900×35
	48	0	10,200	6,200×47

〈パソコン通信セット〉

注文No.B-0111

限定30セット 特価221,000円

NEC PC8801MA ¥198,000
（本体特価 ¥188,100）
4050文字アナログカラーディスプレイ ¥89,800
アイワ PV-A1200MK2 ¥26,800
アスキー 88TERM（通信ソフト） ¥12,800
定価合計 ¥327,400

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,330	7,500×35
	48	0	10,000	5,900×47

PC-9801VX21

限定30セット

注文No.B-0113



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

特価409,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	48	0	14,700	11,000×47
	60	0	11,630	9,300×59

☎03-591-8761

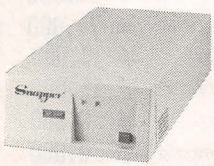
大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

ハードディスク大奉仕

●20MBユーステック SP-520 注文No.B-0114
（¥98,000）特価79,800円

●40MBユーステック SP-540
（¥145,000）特価116,000円

●20MBアイテック ITH-520S
（¥118,000）特価92,000円



●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

●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） ノバ特価

●エプソン AP-80EXPCセット
（PC カプセルケーブル、ハガキガイド付）
本体価格¥ 69,800➡ ノバ特価

●エプソン VP-1000 PCセット
本体価格 ¥154,000➡ ノバ特価

●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➡ 89,800円

●NEC PC-PR406M
本体価格¥ 59,800➡ ノバ特価

●NEC PC-PR101TL2
本体価格¥ 83,800➡ ノバ特価

●NEC PC-PR201TL
本体価格 ¥135,000➡ ノバ特価

この冬MSX2に注目!!

A1コンポでシステムしよう！
ナショナル FS-AIF
（3.5FDD内蔵）
（¥54,800）ノバ特価

ナショナルFS-A1 ¥29,800
5,800円のソフト1本（限定品）
定価合計 ¥35,600
特価28,800円

オドロキの3.5FDD内蔵！
SONY HB-F1XD ¥54,800
（3.5FDD内蔵）
特価42,800円

SONY HB-F1II ¥29,800
5,800円のソフト1本（限定品）
定価合計 ¥35,600
特価28,800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➡ ノバ特価

●エプソン VP-500 PCセット
本体価格¥ 87,000➡ ノバ特価

●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➡ ノバ特価

モデム

●オムロン MD-1200E
¥ 24,800➡ 19,800円

●アイワ PV-A2400
¥ 49,800➡ ノバ特価

●エプソン SR-120S
¥ 29,800➡ ノバ特価

●NEC PC-CM202
¥ 43,800➡ ノバ特価

●NEC PC-CM201
¥ 24,800➡ ノバ特価

●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。）

ノバ 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-8801FA

下取機種	下取差額
PC8801FR／30	65,000円
PC8801mkIISR／30	55,000円
PC8801mkII／30	90,000円

購入機種 NEC PC-8801MA

下取機種	下取差額
PC8801mkIIMR	68,000円
PC8801mkIIFR／30	88,000円
PC8801mkII／30	113,000円

購入機種 NEC PC-9801UX21

下取機種	下取差額
PC9801U2	170,000円
PC8801mkIIFR／30	190,000円
PC8801mkIISR／30	180,000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 X1turboZII

下取機種	下取差額
X1Turbo2	80,000円
X1G30	90,000円
X1F20	98,000円

購入機種 SANYO CMT-146L

下取機種	下取差額
2000文字／TV付	17,000円
2000文字カラー	28,000円
4000文字モノクロ	36,000円

購入機種 NEC PC-9801VX21

下取機種	下取差額
PC-9801VM2	100,000円
PC9801M2	155,000円
PC9801U2	200,000円

購入機種 富士通 FM77AV20EX

下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	45,000円
FM77-AV2	55,000円
FM77-L2	65,000円

購入機種 富士通 FM77AV40EX

下取機種	下取差額
FM77-AV20-2	75,000円
FM77-AV2	85,000円
FM77-L2	95,000円

購入機種 SHARP X1twin

下取機種	下取差額
X1Turbomodel 2	25,000円
X1Turbo30	30,000円
X1Turbo20	40,000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 武藤、深谷 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	¥ 14,000
	FM-new7	¥ 14,000
	FM-77AV2	¥ 59,800ぢ
	FM-77AV20-2(新同)	¥ 85,000
	FM-77AV40(新同)	¥115,000
	FM-77-D2	¥ 39,800ぢ
NEC	PC8801mkII／20	¥ 39,800
	PC-8801mkII／30	¥ 45,000ぢ
	PC-8801mkIISR/30	¥ 90,000ぢ
	PC-8801mkIIFR/30	¥ 79,800ぢ
	PC-8801mkIIMR	¥ 95,000ぢ
	PC-8801FH	¥ 95,000ぢ
	PC-8801MH	¥120,000ぢ
	PC9801UV21	¥169,800ぢ
	PC-9801U2	¥ 89,800
	PC-9801UV2	¥168,000
	PC-9801VF2	¥138,000
	PC-9801VM21	¥250,000
	PC-9801VX2	¥268,000ぢ
	PC-9801MII	¥168,000
	PC-9801V×21	¥275,000
シャープ	X1C	¥ 16,800
	X1CS	¥ 16,800
	X1CK	¥ 16,800
	X1Fmodel10	¥ 16,800
	X1Gmodel10(新同)	¥ 34,800ぢ
	X1Gmodel30(新同)	¥ 59,800ぢ
	X1ターボIII(新同)	¥105,000ぢ
	X1ターボ/10	¥ 25,000ぢ
	MZ-1500	¥ 15,000ぢ
	MX-10(MSX)	¥ 9,000
	HX-10(MSX)	¥ 9,000

プリンター

シャープ	CZ8PD2S	¥ 29,800ぢ
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
エプソン	RP-80	¥ 25,000
	VP-85K(新同)	¥ 71,000
富士通	MB27406	¥ 15,000
	MB27404	¥ 15,000
シャープ	CZ8PD2R	¥ 9,800
	CZ8PP2R	¥ 9,800

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	¥ 24,800
	CU-14FA	¥ 24,800
シャープ	CZ-811DE	¥ 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	PC-KD852	¥ 45,000
	PC-KD854	¥ 49,800

ワープロ

シャープ	WD-250F(新同)	¥ 64,000
キヤノン	アルファー10(新同)	¥105,000
	アルファー100(新同)	¥115,000
富士通	オアシスライトF-ROM8(新同)	¥ 79,800
東芝	JW-R70F2(新同)	¥ 64,800
	ルポ90F	¥115,000
エプソン	PWP-960LXT(新同)	¥ 62,800
	PWP-1000G(新同)	¥ 96,500

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ぢ

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-1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	

新製品が！超安値で買える。ファクシミリ情報センター
NECパーソナルコンピュータ



ステレオ12音源
デジタルサンプリング機能
憧れのサウンドが刺激する

FA MA

ファクシミリ情報センター
お年玉ビッグセール
◎低金利クレジット
PC-8801シリーズ



PC-8801FA
ニューフェイス
定価¥168,000 激安
えっホント！ 新古中古特価¥123,000円 限定10台

◎新品もびっくりプライス！お電話にて

PC-8801FA本体のみクレジット			PC-8801FA+PC-KD854セットクレジット		
回数	1回目	2回目以降	回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,140	¥5,900	24回	¥9,840	¥8,600
36回	¥4,280	¥4,200	36回	¥8,380	¥6,000

PC-8801MA
ニューフェイス
定価¥198,000 激安
えっホント！ 新古中古特価¥145,000円 限定8台

◎新品もびっくりプライス！お電話にて

PC-8801MA本体のみクレジット			PC-8801MA+PC-KD854セットクレジット		
回数	1回目	2回目以降	回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,360	¥7,000	24回	¥10,060	¥9,700
36回	¥6,620	¥4,900	36回	¥ 7,220	¥6,800

PC-88VA


定価~~298,000円~~
新古特価 ¥208,000

◎新品はお電話にて！

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,140	¥10,100
36回	¥ 9,980	¥ 7,000
60回	¥ 4,850	¥ 4,700

PC-9801UX21


定価~~348,000円~~
新古特価 ¥254,800

◎新品はお電話にて！

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,828	¥12,300
36回	¥11,076	¥ 8,600
60回	¥ 9,036	¥ 5,700



定価~~89,800円~~
特価¥58,000 (新古)

NEC PCKD854

新製品
定価~~118,000円~~
特価¥83,800 (新古)

NEC PCKD863S



定価~~99,800円~~
特価¥72,000 (新古)

NEC PCKD862



定価~~115,000円~~
特価¥78,000 (新古)

NEC PCTV352

- SHARPツインファミコン 定価~~¥32,800~~ 大特価にて！
- プリンター各種激安販売
- クレジットも月づき3,000円から最長60回迄

お支払いもら～くらく
低金利で大好評です。

最高品質の新古、中古品ズラ～リ。早い者勝ちですよ！

PC-9801VM21
定価~~390,000円~~
特価¥268,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥13,040	¥13,000
36回	¥ 9,680	¥ 9,100

PC-88VA
定価~~298,000円~~
特価¥208,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,140	¥10,100
36回	¥ 9,980	¥ 7,000

PC-8801FH30
定価~~168,000円~~
特価¥99,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥6,528	¥4,800
36回	¥3,976	¥3,400

PC-9801VX21
定価~~433,000円~~
特価¥289,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥14,400	¥14,000
36回	¥10,800	¥ 9,800

PC-9801UV21
定価~~318,000円~~
特価¥223,000

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,440	¥10,800
36回	¥10,780	¥ 7,500

PC-8801MH
定価~~208,000円~~
特価はお電話にて！

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,360	¥7,000
36回	¥6,620	¥4,900

【プリンター】
NEC PC-PR101F2
NEC PC-PR201TL
NEC PC-PR201V
NEC PC-PR201H
NEC PC-PR406M
【ディスプレイ】
NEC PC-KD854
NEC PC-KD352
NEC PC-KD862
シャープ CU-14A4,AD

※当センターから一言
良い品をどこよりも安くできるよう努力致します。とにかくご相談下さい。ガンバります。

全商品完全保証付

営業時間AM10:00～PM7:00
日曜休日／祭日は営業
株式会社ファクシミリ情報センター

お申し込み、お問い合せは、下記へ今すぐお電話下さい！

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ダイカンプラザ4F
● 振込先：協和銀行渋谷支店㊟487045

本社パソコン事業部受付
03-467-6311
FAX.03-467-7385

NEC新製品がビックリ価格で買える！ファクシミリ情報センター 03-467-6311

ゲームもおまかせ！大特価販売

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

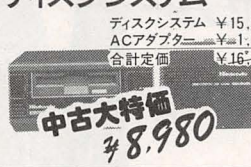
ゲーム機 激安販売

ファミリーコンピューター



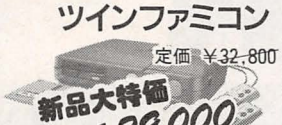
定価 ¥14,800
中古大特価 ¥8,900

ディスクシステム



ディスクシステム ¥15,000
ACアダプター ¥1,500
合計定価 ¥16,500
中古大特価 ¥8,980

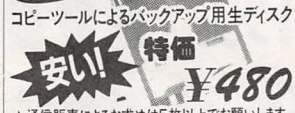
SHARP ツインファミコン



定価 ¥32,800
新品大特価 ¥29,000

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 ¥480

★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。

ファミリーコンピュータディスクシステム用 エミちゃんの 燃えろ野球拳！

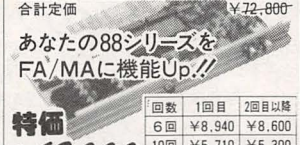
ちょっぴりHなファミリー野球拳!!



現金特価 ¥4,500

PC88用サウンドUPセット

NEC サウンドボードII ¥39,800
SONY ステレオスピーカーアンプ ¥33,000
合計定価 ¥72,800



あなたの88シリーズをFA/MAに機能Up.!!

特価 ¥49,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,940	¥8,600
10回	¥5,710	¥5,300
18回	¥3,160	¥3,100

ゲームソフトも激安販売！（新品）

PC8801シリーズ用

ソフト名	定価	特価
ソーサリアン(ドラゴンスレーヤーV)	¥ 9,800	¥ 8,820
ART of WAR88	¥ 8,800	¥ 7,920
ハイドライド3	¥ 7,800	¥ 7,020
ウイングマンスペシャル	¥ 7,800	¥ 7,020
自称ノ強豪雀士編	¥ 6,800	¥ 6,120
マイト&マジック	¥ 9,800	¥ 8,820
抜忍伝説	¥ 9,800	¥ 8,820
ワールドゴルフII	¥ 7,800	¥ 7,020
YAKSA(ヤシャ)	¥ 7,800	¥ 7,020
Ys(イース)	¥ 7,800	¥ 7,020
セイレーン	¥ 7,800	¥ 7,020
ウルティマIV	¥ 9,800	¥ 8,820
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	¥ 9,800	¥ 8,820
テスタメント	¥ 7,800	¥ 7,020
プロ野球FANデレネットスタジアム	¥ 8,800	¥ 7,920
ゼリアード	¥ 7,500	¥ 6,750
神羅万象	¥ 7,800	¥ 7,020
Mrプロ野球	¥ 9,800	¥ 8,820
ハウ・メニ・ロボット	¥ 7,800	¥ 7,020
上海	¥ 6,500	¥ 5,850
ジハード	¥ 7,800	¥ 7,020
反生命戦機アンドロギュヌス	¥ 7,800	¥ 7,020
麻雀狂時代スペシャル	¥ 6,800	¥ 6,120
マンハッタンレクイエム	¥ 7,800	¥ 7,020
インスタントミュージック	¥14,000	¥12,600

PC9801シリーズ用

ソフト名	定価	特価
ザ・バーズテイル	¥ 7,800	¥ 7,020
マイト&マジック	¥ 9,800	¥ 8,820
ウルティマIV(5インチ)	¥ 9,800	¥ 8,820
ウルティマIV(3.5インチ)	¥11,800	¥10,620
Ys(イース)	¥ 7,800	¥ 7,020
ぎゅわんぶらあ自己中心派	¥ 6,800	¥ 6,120
ハウ・メニ・ロボット	¥ 9,500	¥ 8,550
プロ野球FANデレネットスタジアム	¥ 8,800	¥ 7,920
抜忍伝説	¥ 9,800	¥ 8,820
ワンオンワン	¥ 7,800	¥ 7,020
ティル・ナ・ノーグ	¥ 9,500	¥ 8,550

MSX・MSX2用

ソフト名	定価	特価
沙羅曼蛇(MSX MSX2 ROM)	¥ 6,800	¥ 5,780
Ys(イース)(MSX2 DISK)	¥ 7,800	¥ 6,630
ジーザス(MSX2 DISK)	¥ 7,800	¥ 6,630
ハイドライド3(MSX MSX2 ROM)	¥ 7,800	¥ 6,630
ザナドゥ(MSX MSX2ROM)	¥ 7,800	¥ 6,630
グラディウス2(MSX MSX2 ROM)	¥ 5,800	¥ 4,930
プロ野球FANデレネットスタジアム(MSX2ROM)	¥ 7,800	¥ 6,630
太陽の神殿(MSX2 ROM)	¥ 7,800	¥ 6,630
虚空の牙城(MSX2 ROM)	¥ 6,800	¥ 5,780
復讐の炎(MSX2 ROM)	¥ 6,800	¥ 5,780
信長の野望(全国版)(MSX MSX2 ROM)	¥ 9,800	¥ 8,330
三国志(MSX MSX2 ROM)	¥12,800	¥10,880
大戦略(MSX2 ROM)	¥ 7,800	¥ 6,630

ソフトの値段表をもらおう！

上に書いてある以外のソフトを買いたい人は切手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」へ送って下さい。

●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。下の申込書に書いて下記の住所まで送ってね。(ソフトの値段表はPC-98、88、ファミコンのみです)

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。

ファミコン本体の故障品も買います。 買取価格は2,000円前後です。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。

●お申し込みは今すぐお電話か下記の申込書で!!

東京 03 [463] 4455（ヨシコ）

●申込書や品物の送り先/〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 ㈱日本マイコン流通センターB・M・G係



お申し込み方法

買いたい人 今すぐお電話でお申し込み下さい。お申し込みの際、ご住所・お名前・電話番号をお伝え下さい。当社の受付番号を申し上げます。その受付番号を申込書にご記入の上、現金書留に現金と申込書を入れてお近くの郵便局よりご送金下さい。入金確認後、早急に商品をお届け致します。

売りたい人 売りたい品を右の申込書にご記入の上、宅急便か郵便小包などでお送り下さい。商品が着き次第計算してその金額をお届け致します。

お近くの人 売りたい人も、買いたい人もぜひご来店下さい。

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〉

※□に○印をつけて下さい。

□売りたい ⬇売りたい品物

1	3
2	4

□買いたい ⬇買いたい品物

1	3
2	4

□ソフトの値段表が欲しい。
(240円分の切手が必要です)

キリトリ線

昭和 年 月 日

フリガナ	生年月日
氏名	昭和 (才) 年 月 日
住所(〒)	
TEL	
保護者氏名	

★書ききれない場合は別の紙に書いて送ってね。

Ⓑ1月号

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

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

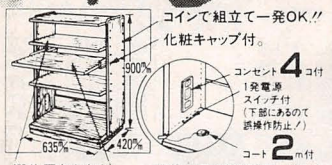
これ1台で3タイプの組立ができます。



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!!

今月のお勧め商品

防塵キーボードカバー

- EKBS-98V(98VX・VM用)
- FA-04(98U・UV用)
- EKBS-88H(88FH・MH・VA用)

全品 特価 ¥2,600

カバーの上からキーが打てます。

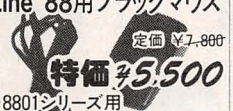
LAND アナログ・デジタル CRT変換ケーブル LC-DA11



定価 ¥5,600

特価 ¥5,000

PC-Line 88用ブラックマウス



定価 ¥7,800

特価 ¥5,500

- PC-8801シリーズ用
- ブラックタイプ超人気品!!

PC-Line 98用バスマウス

定価 ¥9,800

特価 ¥5,500

- PC-9801VM、VX、UVシリーズ用ソフト完全対応(PC-9872Lコンパチ)

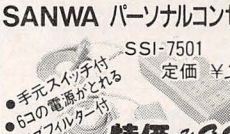
JOYスティック



+JOYスティック I/Fセット (88FH、MH、VA用)

特価 ¥9,900

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口の電源がとれる
- ノイズフィルター付

特価 ¥9,900

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。

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)

今がチャンス!

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!

PC-7MKII、PC-8MKII PC-9MKIIはプリンター台の高さが調整できます。

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)

オプションボード・周辺機器

アクセル FM-1



(PC-98用FM音源ボード)
(PC-9801-26とコンパチ)

大特価 ¥16,800

新品モデム	定価(円)	特価(円)
オムロン MD-2400H	98,000	79,800
オムロン MD-2400A	59,800	48,000
オムロン MD-1200A	34,800	27,800
オムロン MD-1200C	29,800	23,800
オムロン MD-1200E	24,800	21,000
TAXAN KM-1200H	29,800	19,800
新品周辺機器	**定価(円)**	**特価(円)**
NEC PC-9801-26K(サウンドボード)	25,000	21,000
NEC PC-9801-25(スーパーインポーズ)	58,000	49,000
NEC PC-9801-29N(GB-IBボード)	48,000	39,800
NEC PC-9801-33(データプロセッサ)	82,000	69,000
NEC PC-9801-37(FAXボード)	125,000	99,800
N/B 98用バスマウス	9,800	5,500
N/B 88用MKマウス(ブラックタイプ)	7,800	5,500
エプソン GT-3000Vカラースキャナー	178,000	139,000
エプソン GT-100ハンディスキャナー	54,800	45,000
HAL研究所 ハンディスキャナー	29,800	23,800
オムロン ハンディスキャナー	49,800	39,800
マルチファックス MF-01(FAXボード)	94,500	74,000
NEC PC-88VA-11(ビデオボード)	39,800	33,830
NEC PC-88VA-12(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-23(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-24(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-11(サウンドボード)	49,800	39,840
NEC PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800	39,840
シャープ CZ-8BR1(立体セット)	29,800	25,330
シャープ CZ-8BV2(カライメージ2)	39,800	33,830
シャープ CZ-8BS1(FM音源ボード)	23,800	19,800
シャープ AN-58C(RFアダプター)	2,980	2,900
シャープ CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,8000	59,330

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) ¥1,280
- 3.5インチ2D
- 2DD(10枚1箱) ¥2,400
- 2HD(10枚1箱) ¥6,500

ディスケットケース

- 5インチ・100枚収納・カギ付

定価¥5,000……特価 ¥1,580

※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。

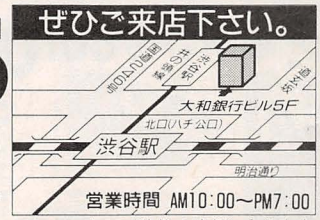
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

ぜひご来店下さい。



エレベーターは建物の裏側にあります。

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〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

12/23~30、1/5~10 激安BIGフェア開催!! 誠に勝手ながら、12/31~新年1/4は休業させていただきます。

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

※只今NEC製品（当社指定のセットに限る）をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント！

PC-8801FA

新登場



- PC-8801シリーズのソフトを継承
- JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装
- FM16音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能でサウンドを強化

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M01 FA純正高級セット

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（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 ~~¥335,800~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,720	¥20,200
24回	¥13,880	¥13,300
36回	¥ 9,750	¥ 9,400
60回	¥ 8,180	¥ 6,200

注文番号 B-M02 FA純正セット

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（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 ~~¥286,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,480	¥17,000
20回	¥14,840	¥13,200
36回	¥ 9,750	¥ 7,900
60回	¥ 9,220	¥ 5,200

注文番号 B-M03 FA格安セット

PC-8801FA（本体）
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥247,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,018	¥17,000
18回	¥12,332	¥11,600
30回	¥ 8,717	¥ 7,400
60回	¥ 5,844	¥ 4,200

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M04 FA純正高級ワープロセット

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（モニター）
PC-8801-17（ビデオアートボード）
NM-9950（15'カラー漢字プリンター）
スーパー書望クリエイティブII（ワープロソフト）
5'2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥633,600~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥33,208	¥31,900
24回	¥22,512	¥21,000
36回	¥17,500	¥14,800
60回	¥12,992	¥ 9,800

注文番号 B-M05 FAワープロ入門セット

PC-8801FA（本体）
4050文字カラーモニター
PC-PR406M（10'熱転写漢字プリンター）
スーパー書望クリエイティブII（ワープロソフト）
5'2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥360,400~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥20,104	¥18,900
20回	¥15,572	¥14,700
36回	¥ 9,750	¥ 8,800
60回	¥ 8,596	¥ 5,800

注文番号 B-M06 FAワープロ通信セット

PC-8801FA（本体）
PC-KD863S（モニター）
NM-9950（15'カラー漢字プリンター）
KM-1200H（1200ボーモデム）
スーパー書望クリエイティブII
5'2Dディスケット1箱（10枚）
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥513,600~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,168	¥25,700
24回	¥21,616	¥19,900
36回	¥14,250	¥14,100
60回	¥11,856	¥ 9,300

PC-88VA



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

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M07 VA純正高級セット

PC-88VA（本体）
PC-KD862（4050文字高解像度カラーモニター）
PC-VA11（ビデオボード）
合計定価 ~~¥437,600~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥29,500	¥28,600
18回	¥20,200	¥19,600
30回	¥14,150	¥12,500
60回	¥ 8,900	¥ 7,100

注文番号 B-M08 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 ~~¥382,000~~

回数	1回目	2回目以降
10回	¥27,102	¥27,000
18回	¥17,292	¥15,600
36回	¥ 8,750	¥ 8,600
60回	¥11,564	¥ 5,600

注文番号 B-M09 VAワープロセット

PC-88VA（本体）
4050文字カラーモニター
PC-PR406M（10'熱転写漢字プリンター）
ユーカラVA（ワープロソフト）
5'2HDディスケット1箱（10枚）
合計定価 ~~¥491,600~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥30,478	¥29,500
20回	¥19,468	¥18,500
36回	¥11,250	¥11,100
60回	¥10,624	¥ 7,300

PC-8801MA

新登場

- PC-8801シリーズのソフトを継承
- JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載
- FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載



斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M10 MA純正高級セット

PC-8801MA（本体）
PC-KD863S（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 ~~¥365,000~~

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,960	¥18,600
24回	¥15,720	¥14,400
36回	¥10,500	¥10,200
60回	¥10,420	¥ 6,700

注文番号 B-M11 MA・格安セット

PC-8801MA（本体）
4050文字カラーモニター
オリジナルデモソフト（プレゼント・非売品）
合計定価 ~~¥277,800~~

回数	1回目	2回目以降
12回	¥19,448	¥19,100
18回	¥14,752	¥13,000
30回	¥10,562	¥ 8,300
60回	¥ 8,084	¥ 4,700

注文番号 B-M12 Shintom VCR-4000

VAの機能をフルに生かすにはビデオが欲しい！

特価 ¥45,000

- 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	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

PC-9801VX21



- VM・M・Fシリーズのソフトを継承
- 80286（10MHz対応CPU）を搭載に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。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M13 VX21・純正高級セット

PC-9801VX21（本体）
PC-KD853（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥551,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥28,560	¥27,400
20回	¥22,180	¥21,300
36回	¥15,500	¥12,700
60回	¥12,240	¥ 8,400

注文番号 B-M14 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 ~~¥522,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,320	¥25,400
24回	¥18,280	¥16,700
36回	¥13,250	¥11,800
60回	¥10,380	¥ 7,800

注文番号 B-M15 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 ~~¥552,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,376	¥24,900
24回	¥17,864	¥16,400
36回	¥12,500	¥11,600
60回	¥ 7,724	¥ 7,700

PC-9801VM21



- 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。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M16 VM21・純正高級セット

PC-9801VM21（本体）
PC-KD853（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥508,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,040	¥25,500
24回	¥20,520	¥19,800
36回	¥14,500	¥11,800
60回	¥11,760	¥ 7,800

注文番号 B-M17 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 ~~¥479,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥23,500
20回	¥17,500	¥15,400
36回	¥12,250	¥10,900
60回	¥ 9,900	¥ 7,200

注文番号 B-M18 VM21・格安セット

PC-9801VM21（本体）
4050文字高解像度カラーモニター
合計定価 ~~¥473,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,856	¥23,000
24回	¥17,084	¥15,100
36回	¥11,500	¥10,700
60回	¥ 7,244	¥ 7,100

PC-9801UX21

新登場



- 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）
- 80286（10MHz対応CPU）搭載。より高速処理が可能になりました。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 お電話にて！

注文番号 B-M19 UX21純正高級セット

PC-9801UX21（本体）
PC-KD853（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥466,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,880	¥26,800
24回	¥21,240	¥20,800
36回	¥14,750	¥12,400
60回	¥11,620	¥ 8,200

注文番号 B-M20 UX21純正セット

PC-9801UX21（本体）
PC-KD854（4050文字高解像度カラーモニター）
合計定価 ~~¥437,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,040	¥24,700
20回	¥16,860	¥16,300
36回	¥12,500	¥11,500
60回	¥ 9,760	¥ 7,600

注文番号 B-M21 UX21格安セット

PC-9801UX21（本体）
4050文字カラーモニター
合計定価 ~~¥427,000~~

回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,696	¥24,300
24回	¥16,444	¥16,000
36回	¥11,750	¥11,300
60回	¥13,004	¥ 7,400

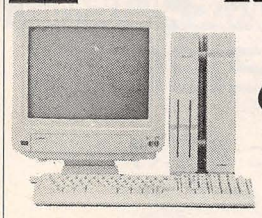
買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

各社人気パソコン新製品激安販売! 全国通信販売OK!

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カード電卓"をプレゼント!

注文番号 B-M22 SHARP X68000セット



CZ-600CE (本 体) ¥369,000
CZ-600DE (モニター) ¥129,800
合計定価 ~~¥498,000~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥25,320	¥25,200
24回	¥21,140	¥19,500
36回	¥14,500	¥13,800
60回	¥12,340	¥ 9,100

注文番号 B-M23 SHARP X turbo Z II セット



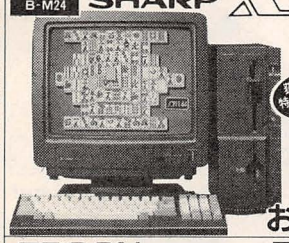
CZ-881CB(本体) ¥179,000
CZ-880DE(モニター) ¥109,800
合計定価 ~~¥288,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,200	¥17,500
24回	¥12,800	¥11,500
36回	¥10,250	¥ 8,100
60回	¥ 5,700	¥ 5,400

注文番号 B-M24 SHARP X1 twinセット



CZ-830CB(本体) ¥99,300
CZ-830DB(モニター) ¥98,000
合計定価 ~~¥197,300~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥12,880	¥11,800
24回	¥ 8,220	¥ 7,800
36回	¥ 6,250	¥ 5,500
60回	¥ 7,020	¥ 3,600

注文番号 B-M25 SHARP X1G/30セット



CZ-822C (本 体) ¥118,000
CZ-820D (モニター) ¥ 69,800
合計定価 ~~¥187,800~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥139,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,490	¥12,800
24回	¥ 7,620	¥ 6,800
36回	¥ 5,750	¥ 4,800
60回	¥ 8,920	¥ 3,100

EPSON PC-286V



注文番号 B-M26 PC-286V(STD)セット

PC-286V(STD)(本 体) ¥298,000
FTC-12GTS-A1(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥377,800~~

大特価 ¥272,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,820	¥25,100
20回	¥17,220	¥15,700
36回	¥11,000	¥ 9,400
60回	¥ 9,560	¥ 6,200

注文番号 B-M27 PC-286V(H20)セット

PC-286V(H20) (本 体) ¥443,000
FTC-12GTS-A1(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥522,800~~

大特価 ¥381,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥35,710	¥35,200
20回	¥23,960	¥22,000
36回	¥14,250	¥13,200
60回	¥12,480	¥ 8,700

EPSON PC-286U



注文番号 B-M28 PC-286U(STD)セット

PC-286U(STD)(本 体) ¥248,000
FTC-12GTS-A1(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥327,800~~

大特価 ¥235,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥22,150	¥21,700
18回	¥16,300	¥14,800
36回	¥10,250	¥ 8,100
60回	¥ 5,700	¥ 5,400

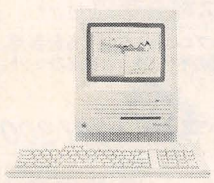
注文番号 B-M29 PC-286U(H20)セット

PC-286U(H20) (本 体) ¥393,000
FTC-12GTS-A1(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥472,800~~

大特価 ¥343,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥32,030	¥31,700
18回	¥22,120	¥21,700
36回	¥12,250	¥11,900
60回	¥13,140	¥ 7,800

Macintosh



注文番号 B-M30 Macintosh Plus

定価 ~~¥398,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥25,760	¥25,200
20回	¥19,680	¥19,600
36回	¥13,000	¥11,700
60回	¥12,140	¥ 7,700

注文番号 B-M31 Macintosh SE

定価 ~~¥598,000~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥33,420	¥32,100
24回	¥26,740	¥24,900
36回	¥19,000	¥17,600
60回	¥16,640	¥11,600

SONY HIT BIT PRO AV



注文番号 B-M32 ソニーホーム コンピューター HB-F900(B) MSX2

定価 ~~¥148,000~~

●スーパーインポーズやデジタイズも思いのまま。プロ並みのビデオ編集ができます。

特価 ¥114,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,040	¥10,500
20回	¥ 6,840	¥ 6,600
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

注文番号 B-M33 AV クリエーター HBI-F900

定価 ~~¥64,800~~

●文字のスクロールやワイプが可能●モザイク機能●フェードイン、アウト、5系統のミキシング可能●テロップソフトが付いて高度な編集が可能

特価 ¥51,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,408	¥9,100
12回	¥5,798	¥4,700
20回	¥3,088	¥3,000

注文番号 B-M34 SHARP MZ-2861セット



MZ-2861(本 体) ¥328,000
MZ-1D26(モニター) ¥ 89,800
合計定価 ~~¥417,800~~

大特価 ¥315,000

PC-98互換!! ワープロ機能内蔵!!

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥23,500
20回	¥19,600	¥18,200
36回	¥12,250	¥10,900
60回	¥ 9,900	¥ 7,200

注文番号 B-M35 SONY HB-F1II MSX2

定価 ~~¥29,800~~



現金特価 ¥26,800

注文番号 B-M36 Victor HC-95 MSX2

定価 ~~¥198,000~~

40% off

今がチャンス!! MSXマウス(定価¥12,800) プレゼント!!

大特価 ¥128,000

●3.5インチフロッピーディスク2基内蔵●漢字ROM内蔵●ビデオデジタイズ機能●スーパーインポーズ機能●RS-232C I/F内蔵

回数	1回目	2回目以降
15回	¥10,360	¥ 9,500
24回	¥ 8,440	¥6,200
36回	¥ 6,000	¥4,400

注文番号 B-M37 SANYO WAVY77 MSX2 PHC-77

定価 ~~¥138,000~~



大特価 お電話にて!

●3.5インチフロッピーディスク基内蔵●漢字ROM内蔵●24×24ドットプリンター内蔵●ハガキ印刷やレポート印刷も思いのまま!!複文節変更ワープロ搭載のワープロパソコン●もちろんMSXならではの人気ゲームも楽しめます(DISK,ROM共)●家庭用TVにそのままつなげます。

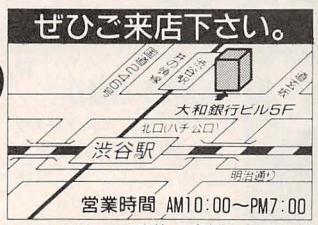
回数	1回目	2回目以降
6回	¥14,588	¥14,000
10回	¥ 9,582	¥ 8,600
15回	¥ 6,776	¥ 5,900
30回	¥ 4,157	¥ 3,200

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ)4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX. 03(463)2394



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 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊒6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊒5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊒1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊒451454〕

12/23~30、1/5~10 激安BIGフェア開催!! 誠に勝手ながら、12/31~新年1/4は休業させていただきます。

ビジネスもサポートします

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。

目的にあわせたトータルアドバイスシステムで、買って安心、使って便利!!

※只今NEC製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"斎藤由貴の特製ポストカード"をプレゼント!

NEC PC-9801VX21



注文番号 B-M38

PC-9801VX21ワープロセット

ベストセラーの機器をセット、まずはワープロから馴れて下さい。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

大特価 ¥518,500

PC-9801VX21 (本体)	¥433,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥ 89,800
NM-9950(15"カラー漢字プリンター)	¥245,000
一太郎 Ver.3 (ワープロソフト)	¥ 58,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	¥847,700

回数	1回目	2回目以降
12回	¥48,635	¥47,900
18回	¥33,490	¥32,800
24回	¥27,630	¥25,400
36回	¥18,125	¥18,000

注文番号 B-M39

PC-9801VX21ビジネス総合セット

ワープロだけでは物足りない方、図形を入れた文書作成や表集計、グラフ等ビジネス全般をこなします。

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

大特価 ¥636,000

PC-9801VX21 (本体)	¥433,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥ 89,800
NM-9950 (15"カラー漢字プリンター)	¥245,000
一太郎 Ver.3 (ワープロソフト)	¥ 58,000
花子 (図形プロセッサー)	¥ 58,000
Lotus 1-2-3(統合型表計算ソフト)	¥ 98,000
15"プリンター用紙	¥ 18,000
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	¥1,003,700

回数	1回目	2回目以降
12回	¥59,160	¥58,800
18回	¥41,640	¥40,200
24回	¥32,880	¥31,200
36回	¥25,000	¥22,000

注文番号 B-M40

PC-9801VX21トップビジネスマンセット

トップセールスマンの貴方に朗報、イラストや表入りの企画表の作成、表集計、グラフ作成が簡単にできます。昇進、昇給間違いなし!

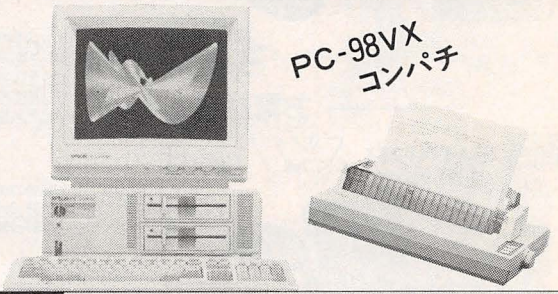
斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント!

大特価 ¥632,100

PC-9801VX21 (本体)	¥433,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥ 89,800
NM-9950 (15"カラー漢字プリンター)	¥245,000
一太郎 Ver.3 (ワープロソフト)	¥ 58,000
プランUP (企画書作成ソフト)	¥ 66,000
チャートUP (統合型表計算ソフト)	¥ 55,000
CLIP顧客台帳 (名刺、顧客管理)	¥ 19,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	¥987,700

回数	1回目	2回目以降
12回	¥59,231	¥58,400
18回	¥40,594	¥40,000
24回	¥32,878	¥31,000
36回	¥23,625	¥21,900

EPSON PC-286 (STD) (H20)



注文番号 B-M41

PC-286V(STD)ワープロ入門セット

会社の仕事を能率アップ。はじめてパソコンに触れる人でもらくらく使えるセットです。

大特価 ¥411,100

PC-286V(STD) (本体)	¥298,000
FTC-12GTS-A1(4050文字カラーモニター)	¥ 79,800
VP-135K(PCロム付)(15"漢字プリンター)	¥163,000
一太郎 Ver.3 (ワープロソフト)	¥ 58,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	¥620,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥38,321	¥38,000
15回	¥32,032	¥30,600
24回	¥20,498	¥20,200
36回	¥16,875	¥14,200

注文番号 B-M42

PC-286V(STD)ビジネス入門セット

ワープロから脱皮。表計算、集計でぐーっと差をつける。
もちろんグラフ表示もお手のもの。

大特価 ¥438,300

PC-286V(STD) (本体)	¥298,000
FTC-12GTS-A1(4050文字カラーモニター)	¥ 79,800
VP-135K(PCロム付)(15"漢字プリンター)	¥163,000
一太郎 Ver.3 (ワープロソフト)	¥ 58,000
VP-Planner (統合型表計算ソフト)	¥ 32,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	¥652,700

回数	1回目	2回目以降
15回	¥33,096	¥32,700
18回	¥28,762	¥27,700
24回	¥22,694	¥21,500
36回	¥15,875	¥15,200

注文番号 B-M43

PC-286V(H20)ビジネス総合管理セット

ハードディスク内蔵でスピードもグーンとUP! ワープロはもちろん、名刺整理、表集計、財務、グラフ、宛名印刷など、会社の業務のすべてをこなす実力セット。

大特価 ¥741,300

PC-286V(H20) (本体)	¥433,000
FTC-12GTS-A1(4050文字カラーモニター)	¥ 79,800
VP-135K(PCロム付)(15"漢字プリンター)	¥163,000
一太郎 Ver.3 (ワープロソフト)	¥ 58,000
ザ・パソコン会計IIIC (財務会計管理)	¥198,000
CLIP顧客台帳 (名刺、顧客管理)	¥ 19,800
Lotus 1-2-3 (統合型表計算ソフト)	¥ 98,000
15"プリンター用紙	¥ 3,900
5"2HDディスケット	¥ 18,000
合計定価	¥1,071,500

回数	1回目	2回目以降
15回	¥56,056	¥55,300
18回	¥47,782	¥46,900
24回	¥37,534	¥36,400
36回	¥27,125	¥25,700

特選!人気ビジネス実用ソフト ベストセラー商品を大特価で提供 あなたのビジネスライフに貢献します。

ジャストシステム 一太郎 Ver.3 PC-98シリーズ用
定価 ¥58,000 特価 ¥43,500
日本語ワープロソフト

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

ジャストシステム 花子 PC-98シリーズ用
定価 ¥58,000 特価 ¥43,500
図形プロセッサー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,285	¥4,000

dBソフト SUPER春望II クリエイティブII PC-88シリーズ用
定価 ¥34,800 現金特価 ¥27,800
日本語ワープロソフト

dBソフト PC-88シリーズ用
定価 ¥40,000 特価 ¥32,000
編集ワープロ

回数	1回目	2回目以降
6回	¥5,920	¥5,600

ロータス Lotus R2.1J 123 PC-98シリーズ用
定価 ¥98,000 特価 ¥77,000
統合型表計算

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,370	¥7,100

東海クリエイト VPplanner PC-98シリーズ用
定価 ¥32,000 現金特価 ¥27,200
統合型表計算

マイクロソフト Multiplan 3.1 PC-98シリーズ用
定価 ¥68,000 特価 ¥54,400
データプロセッサー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,384	¥5,000

サムシンググット Ninja PC-98シリーズ用
定価 ¥39,800 特価 ¥33,800
データプロセッサー

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,418	¥3,100

ダイナウェア チャートup PC-98シリーズ用
定価 ¥55,000 特価 ¥44,000
統合型表計算

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,840	¥4,000

RISOリソデスク PC-98シリーズ用
定価 ¥98,000 特価 ¥73,500
(デスクUP+イメージ画集)
日本語レイアウトワープロ

回数	1回目	2回目以降
12回	¥7,885	¥6,700

ダイナウェア プランup PC-98シリーズ用
定価 ¥66,000 特価 ¥52,800
企画書作成ソフト

回数	1回目	2回目以降
12回	¥5,808	¥4,800

ハドソン Hu-Print名筆 PC-98シリーズ用
定価 ¥29,800 現金特価 ¥23,800
筆文字ワープロ

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

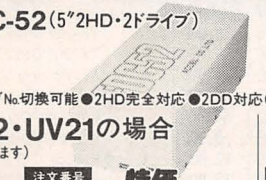
全国どこでもお電話一本! 渋谷駅前徒歩0分!

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-M44

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-M45

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-M46

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-M47

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-M48

特価 **¥59,000**

LDS-3VM2
定価 ~~¥74,000~~

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

新品ディスプレイ	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC PC-KD862(4050文字カラー、アナログ)	99,800	74,000	月々 6,800
PC-KD863(4050文字カラー、アナログ)	118,000	97,000	月々 8,900
PC-KD854(4050文字カラー、アナログ)	89,800	57,000	月々 5,200
PC-KD855(4050文字カラー、アナログ)	69,800	55,800	月々 5,100
PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV)	138,000	99,800	月々 9,200
PC-TV352(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV)	115,000	82,000	月々 7,500
シャープ CU-14AD(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	84,800	67,000	月々 6,100
CU-14A4(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	89,800	57,800	月々 5,300
東映 FTC-12GTSA(4050文字カラー、アナログ)	84,800	48,000	月々 4,400
FTC-12GTSA1(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	79,800	52,000	月々 4,800
FTC-12GTU-H(4050文字カラー、アナログ、デジタル)	114,800	68,000	月々 6,200

新品漢字プリンター	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
NEC PC-PR201V2(15″24ドットカラー漢字)	298,000	238,000	月々 22,000
PC-PR201V(15″24ドットカラー漢字)	298,000	218,000	月々 20,100
PC-PR201F2(15″24ドット漢字)	158,000	114,000	月々 10,500
PC-PR201TH(15″熱転写24Pカラー漢字)	145,000	116,000	月々 10,700
PC-PR201TL(15″熱転写24Pカラー漢字)	135,000	99,800	月々 9,200
PC-PR101F2(10″24ドット漢字)	138,000	99,800	月々 9,200
PC-PR101E(10″24ドット漢字)	99,800	79,800	月々 7,300

NEC PC-PR101TL2(10″熱転写24Pカラー漢字)	83,800	67,000	月々 6,100
PC-PR101TL(10″熱転写24Pカラー漢字)	79,800	57,800	月々 5,300
PC-PR406M(10″熱転写24P漢字)	59,800	45,000	月々 4,100
PC-PR406S(10″熱転写24P漢字/スキャナー内蔵)	94,800	72,800	月々 6,700
NM-9950(15″24ドットカラー漢字)	245,000	129,000	月々 11,900
NM-9900(15″24ドット漢字)	298,000	84,800	月々 7,800
NM-9700(10″24ドット漢字)	163,000	109,000	月々 10,000
スター AR-2415(15″24ドット漢字)	144,000	79,800	月々 7,300
AR-2410(10″24ドット漢字)	114,000	69,800	月々 6,400
TR-24CL(熱転写24Pカラー漢字)	69,800	39,800	月々 3,600
エプソン VP-135K(PC)(15″24ドット漢字)	163,000	89,800	月々 8,300
シチズン CKP-5240(PC)(15″24ドット漢字)	145,000	89,800	月々 8,300

新品ハードディスク	定価(円)	特価(円)	クレジット例(12回)
ランド LDP-521(20Mバイト)	98,000	78,000	月々 7,200
スナイパー SP-520(20Mバイト)	98,000	78,000	月々 7,200
SP-540(40Mバイト)	145,000	116,000	月々 10,700
NEC PC-9801-27(ハードディスク I/F)	20,000	18,000	
ICM ストライドMC-20(I/F付)	125,000	99,800	月々 9,200
アイテック ITH-520N(I/F付)	99,800	79,800	月々 7,300

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-9801VX21

定価 ~~¥433,000~~

特価 **¥279,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,800
36回	¥12,750	¥ 9,600

PC-9801VM21

定価 ~~¥390,000~~

特価 **¥249,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥19,880	¥18,500
36回	¥10,250	¥ 8,600

PC-9801UX21

定価 ~~¥348,000~~

特価 **¥269,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,000
36回	¥10,750	¥ 9,300

PC-9801UV21

定価 ~~¥318,000~~

特価 **¥214,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,080	¥15,900
36回	¥ 8,500	¥ 7,400

PC-98LT1

定価 ~~¥238,000~~

特価 **¥169,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥12,880	¥12,600
36回	¥ 8,250	¥ 5,800

PC-88VA

定価 ~~¥298,000~~

特価 **¥198,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,960	¥14,700
36回	¥ 9,500	¥ 6,800

PC-8801MA

定価 ~~¥198,000~~

特価 **¥148,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,760	¥11,000
36回	¥ 6,500	¥ 5,100

PC-8801FA

定価 ~~¥168,000~~

特価 **¥125,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥9,800	¥9,300
36回	¥5,750	¥4,300

PC-8801FH30

定価 ~~¥168,000~~

特価 **¥99,800**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥8,176	¥7,400
36回	¥5,750	¥3,400

PC-98LT2

定価 ~~¥288,000~~

特価 **¥199,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,680	¥14,800
36回	¥ 7,250	¥ 6,900

APPLE Mac II SE FD

DTPの最高峰!

定価 ~~¥598,000~~

特価 **¥466,000**

回数	1回目	2回目以降
18回	¥29,740	¥29,500
36回	¥19,000	¥16,100

APPLE Mac II Plus

DTPの先駆者

定価 ~~¥398,000~~

特価 **¥310,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,800	¥23,100
36回	¥13,000	¥10,700

EPSON PC-286V(STD)

定価 ~~¥298,000~~

特価 **¥228,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥17,360	¥17,000
36回	¥ 8,500	¥ 7,900

SONY HB-F900

ビデオ編集機パソコン

定価 ~~¥148,000~~

特価 **¥114,000**

回数	1回目	2回目以降
15回	¥ 8,680	¥ 8,500
36回	¥ 6,000	¥ 3,900

SHARP MZ-2861

定価 ~~¥328,000~~

ワープロ搭載パソコン
PC-98UV互換

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

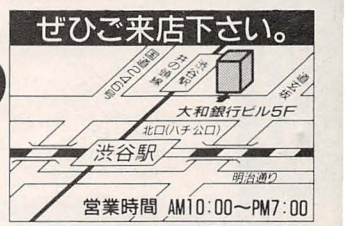
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463](ヨシコ) 4455

大阪受付 06(364)1258 / 福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

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。

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〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

12/23~30、1/5~10 激安BIGフェア開催!! 誠に勝手ながら、12/31~新年1/4は休業させていただきます。

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	239,000
PC-9801VM21	390,000	229,000
PC-9801VM2	415,000	209,000
PC-9801M2	415,000	168,000
PC-9801VF2	348,000	148,000
PC-9801F2	398,000	138,000
PC-9801UV21	318,000	179,000
PC-9801UV2	318,000	158,000
PC-9801U2	298,000	98,000
PC-9801E	218,000	69,800
PC-9801	298,000	48,000
PC-88VA	298,000	175,000
PC-8801MH	208,000	109,000
PC-8801MKIIMR	238,000	99,800
PC-8801FH30	168,000	89,800
PC-8801MKIIFR30	178,000	84,800
PC-8801MKIISR30	258,000	89,800
PC-8801MKIISR10	168,000	49,800
PC-8801MKII-30	278,000	58,000
PC-8801MKII-20	225,000	49,800
PC-8801MKII-10	168,000	39,800
PC-8801	228,000	22,800
PC-8001MKIISR	108,000	14,800
PC-8001MKII	123,000	10,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	38,000
PC-6601	143,000	29,800
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	20,800
CZ-804C(X1CK)	139,800	21,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	21,800
CZ-812C(X1F20)	139,800	49,800
CZ-820C(X1G10)	69,800	22,800
CZ-822C(X1G30)	118,000	58,000
CZ-850C(X1turbo10)	168,000	24,800
CZ-852C(X1turbo30)	278,000	74,800
CZ-862C(X1turboII)	268,000	75,800
CZ-870C(X1turboIII)	168,000	79,800
CZ-880C(X1turboZ)	218,000	98,000
MZ-5521	388,000	74,800
MZ-2861(書院98パソコン)	328,000	229,000
MZ-2531(MZ2500-V2)	199,000	89,800
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-1200	148,000	14,000
MZ-731	128,000	17,800
MZ-721	89,800	12,800
MZ-711	79,800	7,800
MZ-80B	278,000	15,800
MZ-80(K,K2,C)	148,000	12,000
ナショナル JR-100	54,800	5,000
JR-200	79,800	6,800
富士通 FM-16/β-FD1	355,000	99,800
FM-16/β-HD1	630,000	128,000
FM-16/β-FD2	405,000	168,000
FM-16/β-HD2	680,000	198,000
FM-16/β-SD	350,000	98,000
FM-11EX	398,000	89,000
FM-77-AV40	228,000	89,000
FM-77-AV20-2	168,000	78,000
富士通 FM-77-AV2	158,000	75,000
FM-77-AV1	128,000	69,000
FM-77-L4	238,000	65,000
FM-77-D2	228,000	59,800
FM-77-D1	198,000	54,000
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	8,900
PA-7010(パソピア)	163,000	6,900
PA-7012(パソピア0A)	163,000	8,900
カシオ FP-1100	128,000	9,800
FP-1000	99,800	7,800
FP-200	79,800	9,800
エプソン HC-20	138,000	26,800
MSX・MSX2		
サンヨー MPC-2(64K)	39,800	14,800
MPC-3(16K)	46,800	9,800
MPC-6(64K)	55,800	14,000
MPC-10(32K)	74,800	9,800
PHC-27(64K)	49,800	19,000
PHC-30(16K)	64,800	12,800
PHC-30N(64K)(レコーダー内蔵)	69,800	18,000
PHC-77(MSX2ワープロパソコン)	138,000	79,800
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	9,900
CF-2000(16K)	54,800	9,800
CF-3000(64K)	79,800	17,800
FS-1300(64K)	39,800	12,800
FS-4500(MSX2ワープロパソコン)	128,000	49,800
FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
ソニー HB-55(16K)	54,800	9,900
HB-75(64K)	69,800	14,800
HB-10(16K)	34,800	9,900
HB-101(16K)	47,800	9,900
HB-201(64K)	59,800	18,000
HB-F500(MSX2)	128,000	59,800
HB-F1(MSX2)	32,800	21,800
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	9,900
ML-8000(16K)	59,800	9,800
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	9,900
日　立 MB-H3(MSX2)	99,800	18,000
ビクター HC-80(MSX2)	89,800	18,000
HC-90(MSX2)	168,000	69,800
HC-95(MSX2)	198,000	108,000
ＮＥＣ文豪ミニ3	7,800	19,800
ＮＥＣ文豪ミニ3E	7,800	24,800
ＮＥＣ文豪ミニ7	19,000	89,800
キャノンα-10	15,000	78,000
フロッピーディスク		
ＮＥＣ PC-8031-2W(5'2D2ドライブ)	———	44,800
PC-80S31(5'2D2ドライブ)	———	47,800
PC-9881(8'2D2ドライブ)	390,000	79,800
PC-9881N(8'2D2ドライブ)	———	84,800
PC-8881(8'2D2ドライブ)	448,000	84,800
シャープ CZ-300F(3'2D)	79,800	12,800
CZ-520F(5'2HD2ドライブ)	118,000	59,800
CZ-502F(5'2D2ドライブ)	99,800	54,800
CZ-503F(5'2D)	49,800	29,800
エプソン TF-10PC(5'5D2ドライブ)	128,000	39,800
TF-10FM(5'2D2ドライブ)	128,000	49,800
TF-20PC(5'2D2ドライブ)	168,000	38,000
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	29,800
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	38,000
KD-390PC(5'2D2ドライブ)	148,000	39,900
ロジテック K-305PC(5'2D2ドライブ)	148,000	42,000
K-305FM(5'2D2ドライブ)	148,000	54,800
LFD-550PC(5'2D2ドライブ)	148,000	44,800
LFD-550FM(5'2D2ドライブ)	148,000	59,800
PC-Line HD-55(5'2HD2ドライブ)	168,000	65,000
各　社20MBハードディスク	———	68,000台
プリンター		
ＮＥＣ PC-PR201(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	64,000
PC-PR101L(80桁24ピン漢字ドット)	158,000	54,800
PC-PR101TL(80桁24ピン漢字熱転写)	79,800	45,000
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)	———	25,000
NM-9300S(80桁24ピン漢字ドット)	253,000	57,000
NM-9900(136桁24ピン漢字ドット)	298,000	79,000
PC-8023C	158,000	15,800
PC-6021	39,800	12,800
PC-PR401	49,800	15,800
PC-PR103	89,800	15,800
エプソン MP-130K(136桁24ピン漢字ドット)	510,000	49,000
VP-80K(80桁24ピン漢字ドット)	159,000	49,800
MP-80K(80桁16ピン漢字ドット)	189,000	18,000
SP-80PC	62,800	17,000
RP-80PC	89,000	16,000
精工舎 GP-550M-PC(80桁16ピン漢字ドット)	89,800	19,800
GP-550E-PC(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
GP-550E-FM(80桁16ピン漢字ドット)	118,000	19,800
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	22,000
シャープ MZ-80BP5	———	18,000
MZ-80P6	———	23,800
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ピンドット)	145,000	79,800
各　社PC,FM,X1対応プリンター	———	8,000台
ディスプレイ		
ＮＥＣ PC-KD854(4000文字アナログ)	89,800	47,800
PC-KD551(4000文字デジタル)	118,000	45,800
PC-KD551K(4000文字デジタル)	99,800	45,800
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	42,800
CU-14A2(4000文字アナログ)	99,800	44,800
CU-14A4(4000文字アナログ,デジタル)	89,800	48,000
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	45,800
東　映 FTC-12GTS-A(4000文字アナログ)	84,800	49,800
各　社4000文字カラーモニター	———	39,800台
2000文字カラーモニター	———	19,000台
1000文字カラーモニター	———	14,000台
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	6,900
ビクター HD-7100(VHDビデオディスク)	119,800	29,800
ナショナル 車載用6インチカラーTV	———	35,800
各　社G3規格FAX		78,000台

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。

12/23～30、1/5～10 激安BIGフェア開催!!

誠に勝手ながら、12/31～新年1/4は休業させていただきます。

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!!

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。

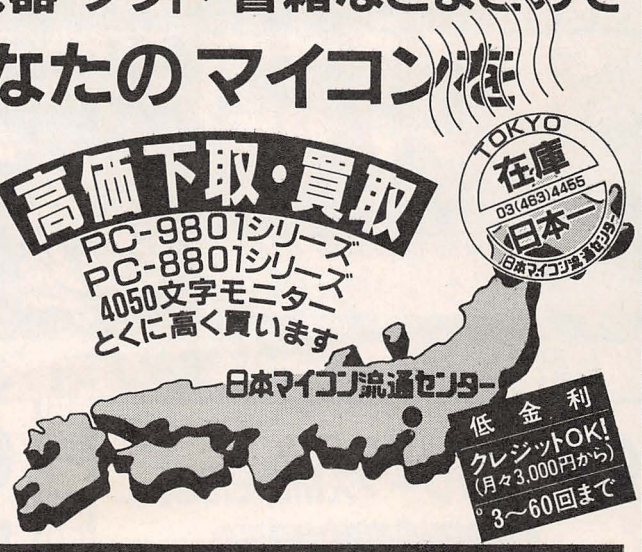
お知らせ③ 当社販売価格表が出来ました!!

●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¥480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
●お振込先〔大和銀行 渋谷支店(普)6400197〕〔三井銀行 渋谷支店(普)5546936〕
〔住友銀行 渋谷東口支店(普)1133110〕〔協和銀行 渋谷支店(普)451454〕

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。

Ⓑ1月号

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK! 全国通信販売OK!

MSX2パソコン・チャレンジ・セール

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!!

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986





▲Bタイプ（ビックバイパーキャラクター）

◀Aタイプ（沙羅曼蛇キャラクター）

今、すぐお電話ください。

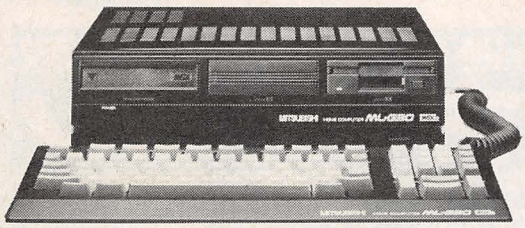
パーソナルコンピュータ お支払いは1月からでOK!



テレホンショッピング 仙台(022) 224-5591

MSX2はメガROMソフトで新エキサイティング!!

① 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を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“ジーザス”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〈ジーザス〉	¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブルセット	¥1,000

合計¥176,800を

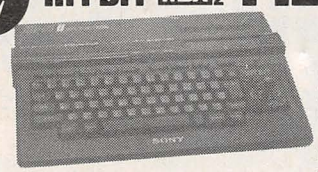
現金特価79,800円

頭金なし 第1回目5,170円 月々3,800円×23回

お支払い合計……92,570円

※残り50台です。申し込みはお早めに

② ソニー HIT BIT MSX2 HB-F1II



- あのF1をさらにチューンナップ
- 好評のスピードコントローラーに加えてさらに連射ターボまで内蔵
- HIT BITノートつきで届いたその日からすぐに活用できます

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F1II〉	¥29,800
●メガROMソフト〈ガルフォース〉	¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉	¥1,500

合計¥37,100を

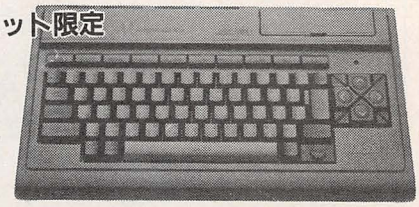
現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回

お支払い合計……32,490円

③ Panasonic A1 MSX2 Personal Computer FS-A1

処分特価10セット限定





RAM64K/
VRAM128K/
RGB対応

- 楽しみが広がるMSX2の世界

ゲームセンターの大迫力がそのままご家庭で楽しめます。

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1〉	¥29,800
●メガROMソフト〈ガルフォース〉	¥5,800
●MSX用ジョイパッド〈FS-JS220〉	¥1,500

合計¥37,100を **現金特価24,800円**

頭金なし 第1回目2,840円 月々2,200円×11回

お支払い合計……27,040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FDD1ドライブ内蔵
- 約100人分の住所録ソフト付



※お買い上げ特典あり，詳しくは係員まで!!

ナショナル・ワープロパソコン〈FS-4700F〉

¥158,000を **現金特価89,800円**

頭金なし 第1回目3,660円 月々3,000円×35回

お支払い合計……108,660円

ELECTRIC & LIVING

エルタウン

庄子デンキ

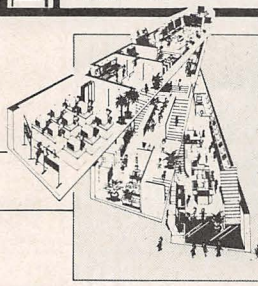
コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6-5 ☎022(224)5591

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



パソコンの大型専門店 コンピュータ中央

受付時間 AM10:00▶PM7:00 年中無休

全国どこでも **無料配達** / ご注文は **商品NOでどうぞ**

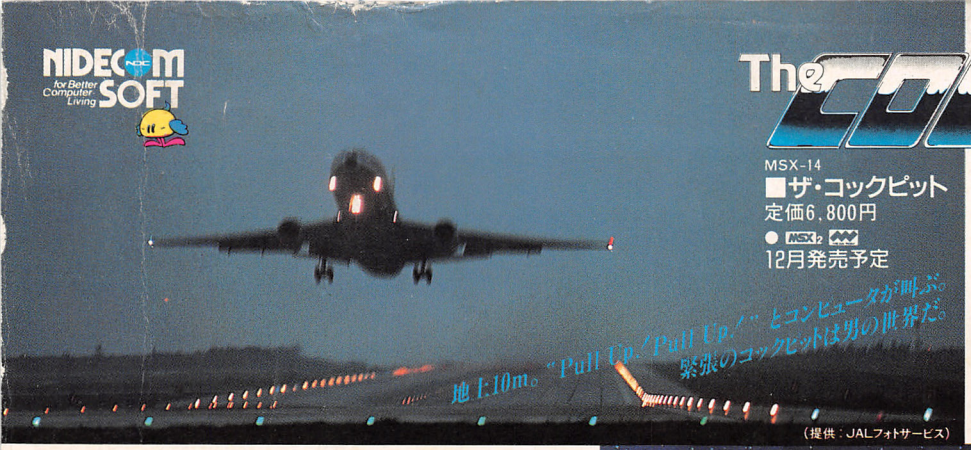
低金利でお得な **OAクレジット** / 手軽なクレジット **頭金なし**

らくらくお支払い 長期 **60回払まで OK!** / ゆっくりお支払い **1月からのお支払いで OK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい

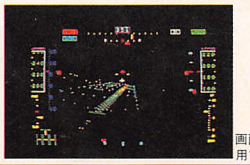
NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

The COCKPIT



MSX-14
■ザ・コックピット
定価6,800円
● MSX2
12月発売予定

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

ジョイコンドローラ付！
(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
近日発売予定

Super PIEROT スーパーピエロ

MSX-13
■スーパーピエロ
定価5,800円
● MSX / MSX2
11月発売予定



画面はテーブルゲーム用です。

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／

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
12月発売予定



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 アメリカン・サッカー

MSX-15
■アメリカンサッカー
定価5,800円
● MSX2 (ROM版)
近日発売予定

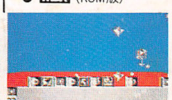


満場の観衆が君を注目する。ホット＆スピーディー／壁を使ってパス、シュート。これがアメリカンサッカーだ。2人でも1人でも熱くなれる。

影の伝説™

■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)

■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)



ELEVATOR ACTION



■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。
MSX 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。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

感・動・的。
ビデオにつなげる、アニメができる。
こんどの88は、創造力をかきたてる。

65,536色の鮮やかな色彩と高速描画を実現。
パソコン画面が収録できるビデオ出力端子を標準装備。
CPUに新開発16ビットカスタムマイクロプロセッサを搭載。
辞書ROMによる連文節変換など、充実した日本語機能。
簡単にアニメーションが作れる専用ソフトを提供(別売)。
PC-8800シリーズの多彩な資産を豊かに継承。*
*ボード類、外付けFDDを除きます。一部、ソフトウェアで動作しないものがあります。



斉藤由貴

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵……本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

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・PC-8801MA・PC-8801FA

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
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。

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18361-01 T4911836101389