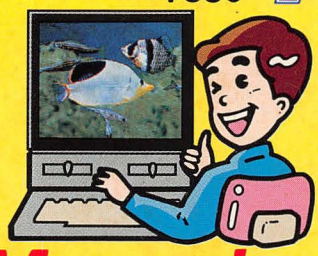
昭和63年7月1日発行（毎月1回1日発行）第7巻第7号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコンBASIC Magazine

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌

July 1988
7
定価 ¥380



ホンキでPlayホンネでReview

キャプテン翼の開発コンセプトを探る



ビデオゲーム一挙3作紹介！
ギャラクシーフォース
チェッカーフラグ
地獄めぐり

パソコン周辺機器大研究
キミのパソコンを活かす
ディスプレイ・テレビはこれだ！

MSX2が温度，光，音を感じる！
センサーキッド登場

だれでも打ち込める特選プログラム46本



BM-Jr./LII2 RUN/RUN/
BM-LIIIMK5 SPACE FIELD
ファミコン/ツインファミコン ペンギンSOCCER/EVIL CASTLE/ふたごちゃん
FM-7/77 HOVVUR RUBIN/戦え4人の戦士
JR-200 リバース
M5 DARK FORCE/はぎの月
MSX PEAマン「地上げ屋を倒そう」の巻/TWINKLE STAGE/押し忘れ
MSX2 HORROR OF ﾅ
MZ-1200/700 CHANGE THE BOX
MZ-700/1500 オリエンテーリング/THE LEGEND OF DRAGON
MZ-1500 SUPER GOLF
MZ-80B/2000/2200 Mole Game/UFO ATTACK
MZ-2500 ワタの鳴く夜は恐ろしい
PASOPIA7 トマホーク
PC-6001/mkII/6601/SR 特攻/ツナガ君//NABI3
PC-6001mkII/6601/SR VALORI
PC-6001mkIISR/6601SR CANDY LAND
PC-8001/mkII/SR WALL JUMP/Sterlit Circuit
PC-8001mkII/SR BATTLE
PC-8001mkIISR DRIVE OUT
PC-8801 2年生はおつかれさん
PC-8801mkIISR 妖怪道後記
PC-88VA NUMBER PUZZLE
PC-9801 フライング・アタックII
S1 BOWLING KID
SC-3000 Out of The FIRE
X1 Lip Lop Lap/おちゃはやっぱり/北岡園/
X68000 X68Kグランプリ F1レース
PB-100/110 ROCK LINER/6-GAME
PC-1500 DRAGON1500

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000 グラディウスII
PC-6001mkIISR/6601SR A-JAX COMMAND770
FM77AV スペースハリアー
MSX ギャラガ'88

新コーナー開設 チャレンジ！ PCエンジン/チャレンジ！ セガ・マスターシステム

SHARP

豊富なソフト環境がキミをサポート!



●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8万語)●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)

どこから始めるか、どう楽しむか、

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、というキミに捧げます。

●パソコン通信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●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●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)可能●高解像度グラフィック表示(640×400ドット・4色)、256色同時表示(320×200ドット表示)も実現●FM音源、SSG搭載●640KBの3.5インチFD2基搭載

(多彩なジャンルで豊富に揃ったMZ-2520アプリケーション)

ソフト名	価格	ジャンル	お問い合わせ先	Tel.
SUPER春望クリエイティブII	34,800円	ワードプロセッサ	デービーソフト	(011)251-7462
ユーカラK2+	28,000円	ワードプロセッサ	東海クリエイト	(03)456-4610
ビジレスAD	98,000円	データベース	MASH SYSTEMS	(0565)35-0809
FREE CALL	6,800円	通信	シスポート	(07746)3-1131
TOWN BBS Ver4.0	39,800円	通信(ホスト用)	シスポート	(07746)3-1131
PERSONAL CP/M	16,800円	CP/M	シャープ	(06)621-1221 (03)260-1161
FORTRAN	13,800円	開発言語	シャープ	
C	13,800円	開発言語	シャープ	
COBOL	13,800円	開発言語	シャープ	
LISP	13,800円	開発言語	シャープ	
PROLOG	13,800円	開発言語	シャープ	
Super Paint	12,800円	グラフィックス	エス・ピー・シーソフトウェア	(03)353-9241
ぱれっと	18,000円	グラフィックス	ダイナウェア	(0727)62-8201
G-EDIT 2500	8,000円	グラフィックス	データウエスト	(06)968-0136
ILLUST BOX ※1	7,800円	グラフィックエディタ	ロードス	(0852)21-9141
FMシンセサイザーボード	24,800円	ミュージック	ニッコーシ	(03)270-8851
サウンドギャル ※2	7,800円	ミュージック	ユニバース	(0862)44-1176
カレイドスコープ(第1弾)7万光年の胞子たち	9,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	(03)361-4063
カレイドスコープ(第2弾)発汗惑星	5,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	
カレイドスコープローダーセット	4,800円	ロールプレイングゲームツール	GA夢	
ムーンチャイルド	7,800円	ロールプレイングゲーム	GA夢	
トリトーン	6,800円	ロールプレイングゲーム	ザイン・ソフト	(0794)31-7453
九玉伝	7,800円	ロールプレイングゲーム	テクノソフト	(0956)33-5555
ザ・ブラックオニキス	7,800円	ロールプレイングゲーム	ビー・ビー・エス	(045)931-0151
ウィザードリィI	9,800円	ロールプレイングゲーム	フォアチューン	(03)667-2707
レリクス	7,200円	ロールプレイングゲーム	ポーステック	(03)407-4191
リ・バース	7,800円	アドベンチャーゲーム	エス・ピー・エス	(0245)45-5777
デーモンクリスタル	6,800円	アドベンチャーゲーム	電波新聞社	(03)445-6111
棋太平	7,000円	シミュレーションゲーム	エス・ピー・エス	(0245)45-5777
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	シミュレーションゲーム	光栄	(044)61-1861
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
三国志	14,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
信長の野望	7,800円	シミュレーションゲーム	光栄	
ザ・コックピット	6,800円	シミュレーションゲーム	コムバック	(03)375-3401
テグザー	6,800円	アクションゲーム	ゲームアーツ	(03)984-1136
ROBO WRES2001	6,800円	アクションゲーム	マイクロネット	(011)561-1370
ゼビウス	6,800円	シューティングゲーム	電波新聞社	(03)445-6111

※1「Print Shop」用グラフィックエディタ ※2 MZ-2520では自動ダビング不可
▶ここに掲載されているソフトは一例です。MZ-2500シリーズ用ソフトについての詳細は「APPLICATION LIBRARY」をご参照ください。

絵や写真をイメージデータとして手軽に取り込み編集・活用できるイメージ処理ツール

ハンディ・COPY KIT SS-SC25M 標準価格45,000円 ●モノクロハンディスキャナとスキャナ用画像取り込み処理ツールを組み合わせたキット。

カラースキャナ・ユーティリティ SS-SC25C 標準価格28,000円 ●ハンディカラースキャナ(WD-05HS 標準価格49,800円)をMZ-2500シリーズで活用するためのスキャナ用カラー画像取り込み処理ツール。

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。
また装着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・7月

SHARP

20Mバイトハードディスク搭載、
HDモデル登場。



X68000

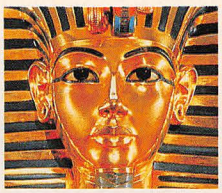
PERSONAL WORKSTATION

ACE HD

資料請求券
X68000ACE HD
マイコンセクション
1年

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

ますます熱くなる。
クリエイティブワークステーションX68000。



●新たなゆとりが創造力を刺激する——。20Mバイトハードディスクを本体に内蔵したX68000 ACE HDの登場です。もちろん、X68000としての本質は変わるはずもなく、あのクリエイティブなX68000そのものです。といって、たとえ3.5インチのハードディスクとはいえ、それをスリムなマンハッタンシェイプの本体内に搭載するには、これまで以上の実装密度が要求されます。このハードディスクモデルには、集積度をさらに高めたカスタムICや、メモリとして1Mビットのダイナミック RAMが採用されていますが、これは、いわば過去1年間の成果というべきもので、ある意味では、ビジュアルシェルなどのソフトウェアに対してハードウェアのユーザーインターフェイスとも言えるでしょう。ハードディスクそのものについては、C.G.やサンプリング音源などX68000のパフォーマンスがフルに発揮できるプロフェッショナルな分野への対応はもちろん、大量のデータを扱うビジネス分野にも余裕をもって対応。またハードディスク上のファイルメンテナンスが可能なユーティリティも装備しています。

●約80本、X68000のパフォーマンスにふさわしいさまざまなジャンルのソフトウェアがすでに流通。このマシンのソフト環境は着実な歩みを見せています。この間、ユーザー各位の熱烈なご支持とシステムハウス各位の開発ご努力に心からの感謝をささげるとともに、そうしたご厚意に対して、私たちは将来的な展望も含めて、でき得るかぎりのサポートをお約束するものです。ホビーマシンというより、ポテンシャルを秘めたホリゾンタルなマシンとしての確立。各ジャンルへの付加価値対応はこれからです。X68000の可能性にご期待ください。

〈X68000ACE HD の主な特長〉 ●3.5インチ20Mバイトタイプのハードディスク(平均アクセスタイム80ms)を内蔵 ●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ ●68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト) ●フレンドリーOS、Human68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理 ●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力 ●512×512ドット、65,536色同時発色 ●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能 ●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ ●テキストビットマップ方式採用 ●8重和音ステレオFM音源搭載 ●音声デジタイズ記録AD PCM*採用 ●マウス・トラックボール標準装備 ●1Mバイト5インチFDD2基搭載 ●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル

*Adaptive Differential PCM

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●15型カラーディスプレイ	CU-15M1(E)	標準価格 99,800円
●カラーイメージユニット	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●拡張I/Oボックス	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●2MB増設RAMボード*	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード*	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円

※ご使用の際にはCZ-6BE1Aが必要です。

■本体+キーボードCZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)標準価格145,000円
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円

さらに洗練されて信頼性を高めたハイコストパフォーマンスFDモデルX68000ACE
■本体+キーボードCZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉 X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

C&C Computers and Communications

パーソナル インフォメーション ツール PI

文字も絵も、アニメも、音も、簡単にカード化できちゃう。自分だけのスーパー情報基地、誕生!



誰だって、知りたいことや残しておきたい情報は山ほどあるよね。AVエイジの僕らにとって、それは文章だけじゃなくて、絵や写真、アニメやビデオや音楽なんかいろいろ。ひとまとめにしてパソコンで自由に引出すなんて、夢みたいなことだった。でも、これからはこんなことも夢じゃないんだ。PC-88VA2/VA3と新概念ソフトウェア「パーソナルインフォメーションツールPI※」。この2つがあれば、ワープロで打った文章やパソコン通信のデータなどの文字情報はもちろん、自分で書いた絵、イメージスキャナやビデオから取込んだ画像データ、アニメフレーマーで作ったアニメ、FM音源を駆使した音楽やサンプリングした生の音声まで、すべてが自在に組合せられるんだ。使い方もほとんどマウスの操作だけで、とっても簡単。たとえばPIで動物図鑑を作ったとすると、まず世界地図のカードが出てくる。その地図のインドの近くをマウスでクリックすると象の写真入りのカードが現われる。口のあたりをクリックすると吠え声が聞こえ、クリックする場所で分布とか習性とか大きさについての別のカードを引出せる、といったイメージ。スケジュール表や住所録はもちろん、音声インデックス付きのCDライブラリや、画像も登録したビデオリスト、音声付き単語帳、音楽入りの写真アルバムなどなど、応用範囲は無限に広がっている。使い方は君のアイデア次第。面白いデータをどんどん集めて、自分だけのスーパー情報基地として自由自在に使いこなしてほしい。

※PI 標準価格28,000円





斉藤由貴

PIを使った面白アイデア大募集!

というわけでもうすぐ登場、期待いっぱいの「パーソナルインフォメーションツールPI」。君なら、あー使いたい、こー作ってみたいというイメージがどんどん浮かんできていると思う。そんなオリジナリティあふれる君のアイデアを、ぜひ聞かせてほしい。面白いアイデアはこのページで紹介します。住所、氏名、年令を記入して官製ハガキで下記あて先まで。抽選で10名様に斉藤由貴オリジナルテレホンカードをプレゼントします。

◆締切り：6月末日(当日消印有効)
◆あて先：〒104 東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DMセンター「PIアイデア」係

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広　島) 082(242)5503

NEC

今度の由貴ちゃんは、月に吠える。
あの大森一樹監督が、88のCMにチャレンジした。









もう、ご存じだろうか。新しいPC-8800シリーズのテレビCM。夜、ふと目覚めた斉藤由貴ちゃんがPC-88VAにふれる。画面の月が満月になると(これはもちろんアニメフレーマーで作ったアニメーションだ)、外も満月。「感性とは、人間に残された最後の野性だと思います。」というナレーションの中、由貴ちゃんは窓を開け、何かの予感に月に向かって思いっきり吠えるのだ。ちょっとスリリングなこのCM、監督は由貴ちゃんと「トットチャンネル」「さよならの女たち」でコンビを組んだ大森一樹。映画のようなストーリーをCMの短い時間に凝縮した手腕はさすがです。でも、由貴ちゃんの吠え声、初めは彼女自身の声でいく予定だったのが、あんまりかわいい声過ぎて実際のオオカミの声を重ねないと使えなかったんだって。さてさて、もし変身したら、由貴オオカミはどんな感じになるんだろう。



88をもっと使いこなしたい君、近くのマイコンショップ教室へいってみよう。



パソコンを買ってみたい。触ってみたいけど操作が難しいんじゃないかな。友達もやってるから何とかマスターしたいけれど、どうすればいいんだろう。そんな君は、パソコンスクールを体験するのが一番。一度、近くのお店でPCシリーズパソコンスクールをのぞいてみませんか。いま、NECでは全国のパソコンスクールを紹介するパンフレット“パソコン／マイコン教室全国一覧”を進呈中。君の街の近くのスクールも簡単に探せます。ぜひほしいという人は、官製ハガキに“パソコン／マイコン教室全国一覧”希望と書いて、下記あて先まで。みんなに、もれなく差上げます。

◆あて先:〒108東京都港区三田3丁目14-10(明治生命三田ビル)
日本電気株式会社　NECパソコンインフォメーションセンター



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……298,000円



NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台 内蔵
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格……398,000円

東北支社(仙台) 022(261)5511　東京支社(東京) 03 (456)3111
北陸支社(金沢) 0762(23)1621　関西支社(大阪) 06 (231)3111
四国支社(高松) 0878(22)4141　九州支社(福岡) 092(261)2805

〈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 Computers and Communications

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

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
  自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- 専用回転台付。



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
(専用回転台はオプションです。)

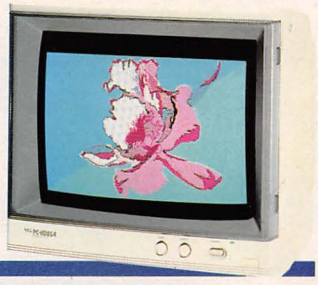
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害
  自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- オプションの専用回転台を使えば
  自由な角度に画面を設置できる

PC-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

NEC

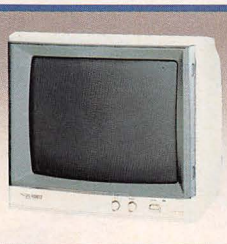
先進の粋を極めたNECのディスプレイ。
バリエーション豊かに堂々のラインアップです。



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-8801 FA MA	PC-8801MKII TR	PC-9801U UV UX	PC-9801VM21 VX	☆は高解像度専用
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					○			

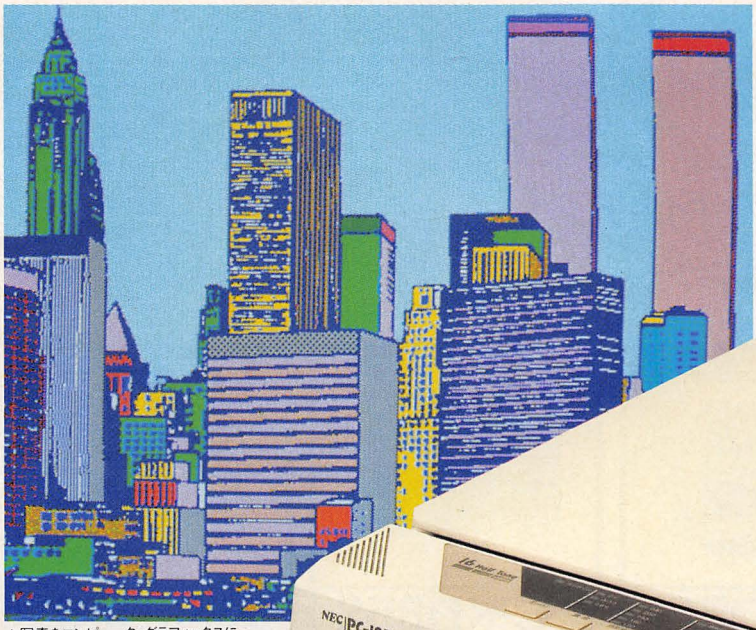
●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈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。

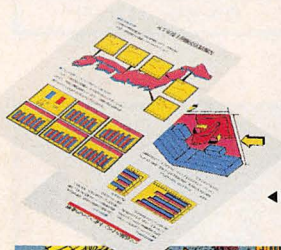
C&C Computers and Communications

NEC

高速、高精度で、ハイ・レベルな画像入力を実現。



▲写真をコンピュータ・グラフィックスに。



◀ビジネス文書に図やグラフを入れて。





◀アート感覚を活かして。



▲顧客管理カードに顔写真を入れて。

NECパーソナルコンピュータ

イメージスキャナ PC-IN503H

標準価格 165,000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が必要です。

より速く、より精密に。多階調、ディザ機能が高性能な画像読み取りを可能にしました。

■**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版まで16階調で読み取り可能。オフィスでの画像処理に威力を発揮します。

■**より高速になった画像入力。**精密で複雑な原稿も高速で読み取ります。PC-9800シリーズとGP-IBインタフェース(PC-9801-29N)を介して接続することで、より高速の画像転送(DMA転送)を可能にしています。

■**パソコンとの接続も簡単。**各種インタフェースを装備し、PC-9800シリーズ、PC-8800シリーズ本体との接続が可能。

■**直接プリンタに接続。**PCシリーズのプリンタを使用し、入力画像をダイレクトにプリントアウト。(モノクロプリントのみ)

■**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、再スタートが可能。

■**PC-IN501/PC-IN502とのソフトウェア的に高い互換性を保持。**



●最大A6判の読み取りが可能なハンディイメージスキャナ
PC-IN511
標準価格 69,800円



●A4版まで16階調で読み取り可能
●PC-IN501/PC-IN502とソフトコンパチブル
PC-IN503 標準価格 149,800円



●誰にでも"コピー感覚で"手軽に入力できる
PC-IN502 標準価格 99,800円

日本電気グループ

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

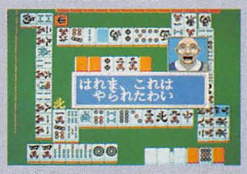
PCエンジンのソフトが充実して
闘いの世界が、限りなく広がる。

NEC

PC ENGINE SOFT NEWS ③

戦国麻雀（せんごくマージャン）

©1988 HUDSON SOFT



ハドソン

7月発売予定

乱れ切った世の中を、麻雀で天下統一だ。家康、信長、秀吉がいる。ねね、淀君、山内一豊の妻がいる。天下をとるのは、誰だ。



闘魂（とうこん）が 爆発（ばくはつ）するぞ。

さらに過激に――――、
どこまでも狂暴に――――。
異次元空間は、悪と恐怖に支配された。
これがバイド帝国の逆襲だ。
思わず手に汗握る、興奮の戦闘シーンが
PCエンジンのリアルなビジュアルと
エキサイティングなサウンドで
いま、よみがえる。

アーケード版で大人気の
シューティングゲームが
ついにPCエンジンに登場。
かわいらしいキャラクターと、
パステル調のカラーで完ペキに再現。



NECアベニュー
©SEGA 1986
7月発売予定
希望小売価格4900円

ファンタジーゾーン

好評発売中//

ハドソン
★カトちゃんケンちゃん ★ビクトリーラン
★邪聖剣ネクロマンサー ★遊々人生
ナムコ
★妖怪道中記

●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。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

アールタイプ

R-TYPE™ I

©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.



ステージ1

どこまでも続く洞くつ状の前線基地。四方八方から狙われている砲台を突破すれば、邪悪なボスキャラが立ちはだかる。



ステージ2

上下の壁から無数の異形生物がザワザワと迫ってくる。ここは、まさに悪の温床。不死身の大蛇が生息するボスキャラ、ゴマンダーに注目。



ステージ3

巨大な戦艦オンリーが、ズズンと目の前に出現する。全身の神経を自機R-9に集中させて、悪夢のような戦艦を撃沈しろ。



ステージ4

背すじも凍るメカ細胞面。異形キャラ、スカルトンが無数の細胞を生み落としていく。ボスのコンバイラーの分裂攻撃に気をつけろ。

R-9



POWアーマーをとると、自機R-9が3種類、3段階にパワーアップできる。

ハドソン 好評発売中 希望小売価格4900円

7月発売予定
★エイリアンクラッシュ
以下続々封切予定
★ワタル
★定吉七番
★ワードナの森
★ゲートボール
○タイトル・発売日等は変更される場合があります。

これが帝国の逆襲だ――好評発売中

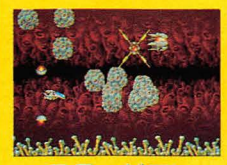
復讐のかたまりとなったバイド帝国の逆襲が、目の前に迫った。おぞましい異形生物たちが、地の底からわいて出るように、襲ってくる。死と隣り合わせの恐怖の連続に、キミはたえられるか。R-9に乗って、帝国の支配者バイドを、倒すのだ。

アールタイプ

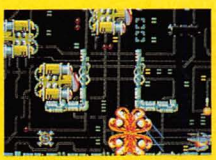
R-TYPE™ II

ハドソン

希望小売価格4900円 ©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP.



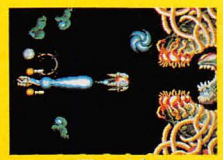
ステージ5



ステージ6



ステージ7



ステージ8

●全国で人気沸騰、PC Engine。
リアルなビジュアルとサウンドで、ゲーム機の常識を打ち破ったPC Engine。いま、全国で大人気。めざましい快進撃を続けています。

●リアルなビジュアル、パワフルなサウンド。
画面いっぱいに動く大きなキャラクター。512色の色彩が爆発する鮮明な画像。そして、臨場感あふれるサウンド。いま、ゲームの世界が過激になりました。

●ソフトがさらに充実して、パワーアップ。
アドベンチャー、シューティング、そしてロールプレイング。いま、新しいソフトが続々誕生して、闘いが、冒険が続々と広がります。

スピード感あふれる野球ゲームの決定版がついにPCエンジンに登場。
ダイビングキャッチや打順の入れかえも自由自在。



ハドソン 6月24日発売予定 希望小売価格4900円

パワーリーグ

©1988 HUDSON SOFT



PCエンジン、スタート。いま、異次元との闘いが、視覚、聴覚を通じて脳を直撃する。画面いっぱいにキャラクターが動きまわる超リアルなビジュアル。ステレオ6ch(内部)のスーパー・エキサイティング・サウンド。そして色彩はなんと512色。目と耳から、キミは、ゲームの世界にひき込まれていく。

ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

'88東京おもちゃショー

●会　期　昭和63年6月16日(木)～18日(土)　業者見本市
　　6月19日(日)　一般公開日
●時　間　9:00～17:00
●入場料　一般公開日のみ　500円(未就学児は無料)
●会　場　東京・晴海　東京国際見本市会場　B館

富士通



あそぼ。

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。
さあ、一緒に始めようね。

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〕

キミをパソコンワールドへ誘う、究極のコストパフォーマンス!

●鮮明なグラフィック表示。こんなに鮮やかなビジュアル機能を標準装備。AV40EXは、26万色カラー表示や、日本語表示に威力を発揮する400ライン8色に対応。AV20EXは、4096色同時発色をサポートします。圧倒的なビジュアル機能は、他をよせつけません。**●日本語機能も強力。**AV40EXには、OASYS Liteと同等な約4万語の辞書ROMを搭載。すばやく的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXは、オプションの日本語カード(¥29,800)を使用して、40EXに匹敵する日本語処理がおこなえます。**●メインCPUの動作クロックを25%アップ(AV40/20比)。**回路のLSI化により、MMR(Memory Management Register)使用時の処理スピードアップを実現。もちろん、AV40/20の動作クロックもサポートします。**●高速日本語処理をサポートするF-BASIC。**日本語処理スピードはAV40/20に比べ最大2倍。起動時にメニュー画面から選択する方式で使いやすさも向上しました。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

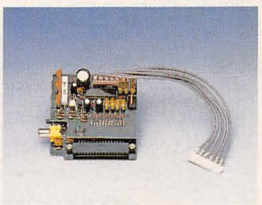
高度なAVC機能をスケールアップする、ハード&ソフト群。

●楽しさ広げる豊富な周辺機器。イメージデータの読み込みが可能なハンディイメージスキャナ(¥24,000)※ビデオディジタイズ機能とビデオコンバート機能を1枚に内蔵したビデオカード(¥29,800)。FM音源8音搭載、MIDI対応のステレオミュージックボックス(¥58,000)。そして、パソコン通信に不可欠のモデムカード-1200(¥39,800)など、多彩な周辺機器がAVCの世界を拡大します。**●ソフトウェアもますます充実。**美しいグラフィックが描けるFMグラフィックエディタII(¥20,000)。パソコンで簡単にアニメができるFMファンタビジョン(¥15,000)。作曲・編曲するならFMミュージックエディタII(¥20,000)。パソコン通信を始めるときはFMテレアクト/AV通信(¥15,000)。住所録やスケジュール表などを作成するFM日本語シート(¥12,000)など、楽しいソフトがいっぱいです。

※インタフェースカードが必要。



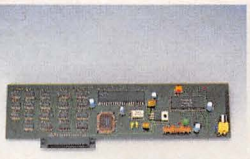
ハンディイメージスキャナ(¥24,000)



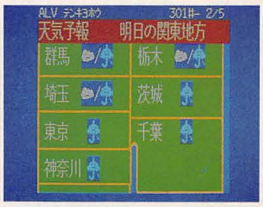
ビデオカード(¥29,800)

パソコンで文字放送が受信できる「文字放送カード」新登場。

テレビ放送の電波のすき間を利用して、文字や図形情報を送る「文字放送」。ニュースや天気予報をはじめ、交通情報、株式市況、スポーツ・レジャー情報などが、各放送局から無料でオンエアされています。文字放送カード(¥38,000)は、この文字放送をキャッチするためのオプション。AVシリーズ全機種に対応します。受信したデータをモニタ画面で見ることはもちろん、フロッピィディスクに保存したり、好きなときに再生することが可能。しかも、保存したデータは、FMグラフィックエディタやF-BASICで編集・加工できますから、楽しさは倍増します。テレビ放送の時間帯なら、役立つ情報がいつでも自由に手に入る文字放送カード。これ1枚で、AVシリーズは家族みんなの"マルチ情報ターミナル"に進化します。

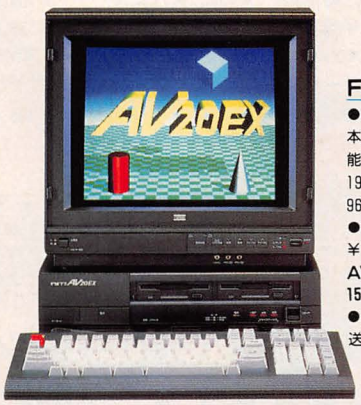


文字放送カード(¥38,000)



文字放送画面





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VRAM 192KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格(キーボード付)¥168,000

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●標準価格¥89,800

チルト台 標準価格¥5,800

FM77AV20EX

●4096色同時表示(200ライン)●日本語カード(オプション)で日本語機能拡充●メインメモリ128KB(最大192KB)、グラフィック用VRAM 96KB●ビデオ入力端子標準装備●本体標準価格(キーボード付)¥128,000

AV20EX用カラーCRTテレビ-15S ●15インチ●2000文字対応●21ピンマルチ端子●音声多重放送対応●標準価格¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX/20EX

「富士通FMプラザ」オープン

このたび、FMシリーズ用ビジネスアプリケーションソフトおよび関連図書を一堂に集めたソフトウェアライブラリセンタをオープン
問い合わせ先:東京都港区新橋5-36-11(横浜ゴムビル1階)富士通FMプラザ TEL03-434-3280(受付)
運営時間:AM9:00~PM5:00(土・日・祝日は休館)

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)251-7231 ●大阪(06)344-7648 ●広島(082)211-1717 ●福岡(092)713-0135

今年のツクモは夏よりあつい！

ツクモ 夏のジョイフルセール

みんな知ってる待っている
秋葉原電気まつり
6/24～8/7

1等10万円！
賞金総額7,000万円。
★5,000円以上お買い上の方に抽選券進呈（東京のみ）。

X1G モデル10
注番 B701

- CZ-820CB……¥69,800
- ソフトパック「横綱」……サービス

ツクモ大特価 ¥19,800

「横綱」……グラフィックソフト「嬉楽画」や「野球狂」など楽しいソフト6種類のパック♥

ツクモオリジナルドライブ



TS-FDMK II X1セット

- TS-FD MKII（5インチ2D）にケーブル及び特製I/Fをセットしたもので、これだけでディスクシステムが使用できます。

1ドライブ…… 特価 **¥32,800** 注番 B702
2ドライブ…… 特価 **¥49,800** 注番 B703

NEC PC-8800シリーズ PC-8801FA
注番 B710

- PC-8801FA……¥168,000
- PC-KD854……¥89,000
- マウス（TS-M88）＋ディスケット（10枚）＋ゲームパック サービス

合計定価 ¥257,800

ツクモ特価 ¥175,000

★上記セットとの下取り差額例

下取り機種	差額
PC-8801FR30＋4000文字RGBモニター	¥115,000
PC-8801SR30＋4000文字RGBモニター	¥115,000
PC-8801SR30＋2000文字RGBモニター	¥127,000
PC-8801mkII30＋4000文字RGBモニター	¥130,000

NEC PC-8800シリーズ PC-8801MA
注番 B711

- PC-8801MA……¥198,000
- PC-KD854……¥89,000
- マウス（TS-M88）＋ディスケット（10枚）＋ゲームパック サービス

合計定価 ¥287,800

ツクモ特価 ¥195,000

★上記セットとの下取り差額例

下取り機種	差額
PC-8801FH30＋4000文字RGBモニター	¥135,000
PC-8801MR＋4000文字RGBモニター	¥130,000
PC-8001mkII＋2000文字RGBモニター	¥182,000
FM7＋5'2ドライブ＋2000文字RGBモニター	¥167,000

X1 turbo Z パソコンテレビ
注番 B705

- CZ-880CB……¥218,000
- CZ-880DB……¥109,000
- マウス（TS-M88）……¥7,800
- ディスケット10枚＋ゲームパック……サービス

合計定価 ¥327,800

ツクモ特価販売中

ツクモオリジナル
5インチ2HD
TS-FDDMK II X1

X1ターボ（モデル10を除く）用
2HD/2DD自動切替
1ドライブ 特価 **¥39,800** 注番 B706
2ドライブ 特価 **¥61,800** 注番 B707

富士通 FM77AV20EX
注番 B708

- FM77AV20EX……¥128,000
- FMTV-152……¥89,800
- マウス（TS-M88）＋ディスケット（5枚）＋ゲームパック…サービス

合計定価 ¥217,800

ツクモ特価販売中

★上記セットとの下取り差額例

下取り機種	差額
FM77L2＋2000文字RGBモニター	¥120,000
FM77D2＋2000文字RGBモニター	¥125,000
FMnew7＋2000文字RGBモニター	¥135,000
PC-8001mkII＋2000文字RGBモニター	¥135,000

富士通 FM77AV40EX
注番 B709

- FM77AV40EX……¥168,000
- FMTV-154……¥138,000
- マウス（TS-M88）＋ディスケット（5枚）＋ゲームパック…サービス

合計定価 ¥306,000

ツクモ特価販売中

★上記セットとの下取り差額例

下取り機種	差額
FM77AV20＋FMTV-152	¥160,000
FM77AV2＋FMTV-151	¥165,000
FM77L2＋2000文字RGBモニター	¥174,000
FM7＋2000文字RGBモニター	¥187,000

富士通 FM77AV40
注番 B704

- FM77AV40……¥228,000
- FMTV-154……¥138,000
- マウス（TS-M88）……¥7,800
- ディスケット（5枚）＋ゲームパック……サービス

合計定価 ¥373,800



ツクモ特価→ ¥138,000

★月々¥12,400×12回払いなど。
下取り買い換えもご相談下さい。

◆高額下取り全力投球で受付中!! ツクモニューセンター店（03-251-0987）へ

現金書留申込書 BM7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

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。

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！

掲載商品(1万円以上)送料サービス！今がチャンス！(但し離島を除く)

好評！ワープロソフト ジョイフルパソコンライフ！

ソフト名	定価	特価	PC-8801 mk II	PC-8801 SR以降	PC-88VA	X1 シリーズ	X1ターボ シリーズ	FM77 シリーズ
スーパー春望プライマリII	(17,800)	¥15,800	○	○	○	×	○	×
スーパー春望ビジネスII	(27,800)	¥24,800	○	○	○	×	○	×
スーパー春望クリエイティブII	(37,800)	¥32,800	○	○	○	×	○	×
SamuRai	(19,800)	¥17,300	×	○	×	○	○	○
Shogun	(34,800)	¥30,000	×	○	○	○	○	×
ユーカラK2+	(28,000)	¥24,300	○	○	○	×	○	×
ユーカラart	(30,000)	¥26,000	○	○	○	×	×	×
いろどりAV	(25,000)	¥21,700	×	×	×	×	×	○

●スーパー春望シリーズは2D版の価格、2HD版は1,500円プラスになります。
●使用パソコン、メディアを指定して下さい。

MSX2 ソフトもハードもツクモにあるよ！



ソニー HBD-F1XD
HB-F1XD
定価¥54,800



ナショナル FS-A1F
定価¥54,800(漢字ROM内蔵)

どちらもジョイスティック+ディスケット(5枚)付
ツクモ特価¥49,800 注番 B712

■MSX用ドライブ

ソニー HBD-F1 注番 B713
特価¥34,800

ナショナル FS-FD1A 注番 B714
特価¥34,800
★どちらもディスケット10枚サービス

■MSX用プリンタ

ソニー HBP-F1 注番 B715
特価¥42,800

ナショナル FS-PW1 注番 B716
特価¥45,800
★どちらもリボンカセット5本サービス

ポケコンが今ブーム！

シャープ PC-E200 定価¥22,000
Z-80CPU、RAM容量32KB
特価¥17,800 注番 B717

シャープ PC-E500 定価¥28,800
32KB標準装備
特価¥24,800 注番 B718



ポケコンは
ポケコンコーナーの
あるツクモで

●7号店2F ☎ 03-253-4199
●名古屋1号店 ☎052-263-1655
●ツクモ札幌 ☎011-241-2199

ツクモオリジナルマウス 注番 B731

●TS-M88(88SR以降、FMAV以降、MSX) 特価¥5,500
●TS-MX1(X1/MZ-2500用)…… 特価¥5,500



プリンター ケーブル・用紙サービス

●熱転写カラープリンター

スター精密 TR-24CL(FM/PC)
定価¥69,800➡特価¥39,800 注番 B719

シャープ CZ-8PC2
定価¥69,800➡ツクモ特価販売中 注番 B720

シャープ MZ-1P17(X1/MZ-2500)
定価¥79,800➡特価¥44,800 注番 B721

NEC PC-PR101TL2
定価¥83,000➡特価¥62,800 注番 B722

富士通 FMPR-203W2
(FMPR-203B2のホワイト仕様)
定価¥80,000➡特価¥54,000 注番 B723

●ドットインパクトプリンター

ブラザー M-1024II(FM/PC/MSX)
定価¥99,800➡特価¥59,800 注番 B724

シャープ CZ-8PK6
定価¥159,000➡特価¥89,800 注番 B725

NEC PC-PR101E
定価¥99,800➡特価¥74,800 注番 B726

つい、パソコンに向きたくなるラック

シグマA.P.O. PW-811 定価¥19,500
特価¥9,800

●棚板3枚
●スチール製
●865(H)×660(D)×610(W)
注番 B727

シグマA.P.O. PW-822 定価¥23,500
特価¥12,800

●棚板3枚
●スチール製
●1250(H)×640(D)×620(W)
注番 B728

シグマA.P.O. PW-833 定価¥19,500
特価¥16,800

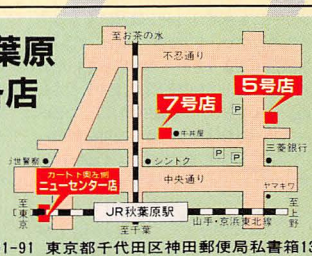
●棚板4枚
●デコラボード
●1280(H)×640(D)×620(W)
注番 B729

サンワサプライ SR-007 定価¥24,500

●棚板4枚
●1265(H)×700(D)×620(W)
ツクモ特価 ¥16,800
別売
マウステーブル¥5,800
ペーパートレイ¥4,800
注番 B730

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

秋葉原 各店



〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号
営AM10時～PM7時 休6/2・9・16・23、7/14
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
第1アメ横ビル内 定休日 毎週月曜日
第2アメ横ビル内 定休日 毎週水曜日

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
営業時間 AM10:30～PM7:30 定休日 毎週木曜日
☎011-241-2299
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

プロスタッフ
4th THANKS ツクモ カナクリ電機

今、時代はコンピュータ・ミュージック

音符が苦手…、楽器が苦手…。音楽が苦手な人にもいろいろタイプがあります。しかし、苦手だった音楽を得意にしてしまうのが「MUSIC-ART」。もちろん、まったくの初心者からセミプロ級まで幅広く楽しめ、かつ極めて使いやすい音楽ソフトです。簡単な曲も難しい曲もラクラク入力編集でき、それを約60音色のリアルで驚くほどグレードの高い音の中から、任意に選んだ音の組み合わせによる美しい演奏で楽しむことができるのです。そして、MIDIシンセサイザーを接続すれば、さらに大迫力の演奏が満喫できます。今日から音楽と親密になれることうけあいです。

MUSIC ART 88

ミュージックアート88

PC-8801SR以降　¥14,800

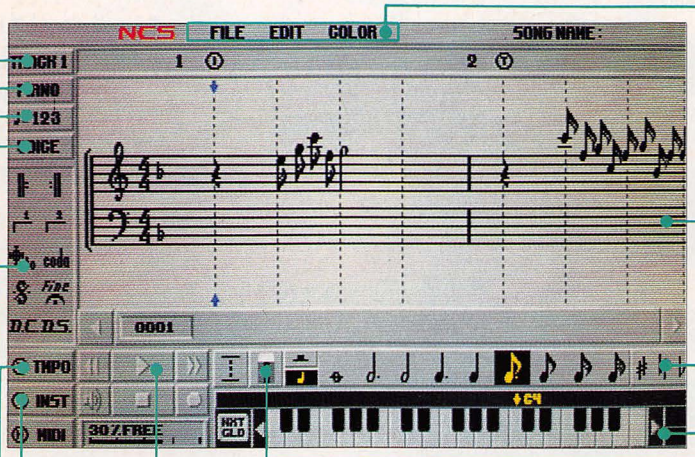
●トラック選択アイコン
TRACK1からTRACK6まではFM音源群。TRACK7はマイクロフォンで収録した実音によるサンプリング音源群。TRACK8と9はP・S・G音源群。TRACK10はリズム楽器群で合計10TRACKに約60音色以上が揃っており、この中から最高15音色(FA・MA)が同時演奏できます。

●音色表示
現在選択されている音色が表示されます。

●テンポ表示
設定したテンポが表示されます。

●モード選択アイコン
リピートなどさまざまな機能をこれで選択できます。

●モード表示
上で選択された機能のモードが表示されます。



●プルダウンメニュー
並んでいるメニューの中から動作させたい項目を選びます。

●譜面
下の音符、休符、変化記号などを拾って順々に置いていくだけで楽譜が作れます。

●音符・休符選択アイコン
すべての音符と休符が並んでいるので、この中から必要に応じて拾っていきます。

●鍵盤
音譜よりも鍵盤の方がいいという人は鍵盤をたたくような感じで入力できます。

●テンポチェンジアイコン
入力したテンポを変えるときに使います。

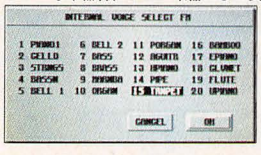
●インストチェンジアイコン
入力した音色を変えるときに使います。

●演奏・録音用アイコン
カセットデッキのボタンの要領で曲の先頭まで巻き戻したり、途中でストップさせたり、早送りさせたり、自由に操作できます。

●消しゴムアイコン
入力ミスをしてしまったら、この消しゴムで消すことができます。

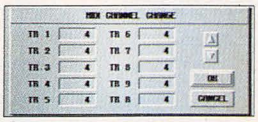
作曲家気分を味わってみたい。

自分だけのオリジナル曲作りにトライしてみるのも楽しみです。初心者だってOK、楽器が弾けなくてももちろんOK。小学校や中学校の音楽の時間で習った知識が少し残っていれば充分。音符が少し理解できたら作曲してみませんか？ユニーク斬新な名曲が誕生するかもしれません。手作りの曲が、既に用意されているマイクによって実際に生収録された音、リアルな楽器音、リズム楽器による美しい15音色のフルバンド(FA,MA)で演奏されるともう感激間違いなし。



楽器で弾いても入力できる？

MIDI楽器で演奏したものがコンピュータに記録でき、それを楽譜にして出力することができます。だから作曲の際たいへん重宝。パフォーマンスでノリまくり、即興で弾いた曲が注目を浴びるということだって大いに考えられます。それがリアルタイムでメモリーされ…。マニアにとって強い武器になるでしょう。



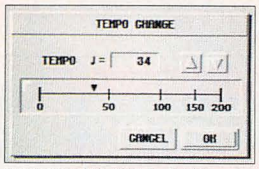
楽器のパート練習をしたいけど…

バンドのメンバーにとってはパート練習にもうってつけです。もちろんプロ、アマ問いません。たった一人でパート練習するより、バックが揃っていた方が本番の雰囲気が味わえて効果的なのは言うまでもありませんね。そんなとき、「MUSIC-ART」にセーブしたレパートリー曲を演奏すれば、効果抜群のパート練習ができるでしょう。誰よりも早い余裕の仕上がりに大満足！



カラオケ練習も自由自在に楽しめる。

どんな曲でもセーブできるので、さまざまな曲のボーカル練習が可能です。カラオケテープを買わなくてもこれで充分。しかも、大好きな歌なのにキーが合わないために自分には歌えないという場合にも、キー変更が自由にできるので持ち歌に加えることができます。テンポも自由に変更できますから、自分だけで楽しむときにはとても便利な機能です。



注1：MIDI対応時、要インターフェイス
注2：スロットルタイプのサウンドボードIIには、対応を検討中です。

NCS
日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル
TEL.03-486-6311
（お問い合わせはミュージックアート係まで）

PC Engine のすべて

HEシステム

話題の高性能ゲームマシンを徹底解剖

現行ゲーム10タイトルを完全紹介



A5判304頁
定価1,200円
(送料250円)

1987年秋に登場した話題の高性能ゲーム・マシン『PC Engine』。ファミリーコンピュータをしのぐと言われる高性能のグラフィック，サウンド機能を持ち，さらにコア構想に基づくCD-ROMプレイヤー,ワープロユニットとのドッキングなど，PC Engineを核（コア）にした将来的な発展性に富んだマシン。

このPC Engineの高性能ハードウエアの秘密を探るとともに，現在発売されている10タイトルのゲームソフトを徹底的に解析しました。また，ハンダゴテ派には，グレード・アップのための周辺機器の製作記事も満載./

《掲載内容》

第1章：PCEngineのゲームを徹底解析する./

現在発売されている全ゲーム10タイトルを徹底的に解析し，攻略法を含めて解説。

掲載タイトル：妖怪道中記／R-TYPEI／邪聖剣ネクロマンサー／ビックリマンワールド／THE功夫／遊々人生／上海／戦国麻雀／カトちゃんケンちゃん／ビクトリーラン

第2章：PCEngineの機能を探る./

PCEngine本体を，グラフィック機能，サウンド機能にわけて，その高性能なハードを徹底的に解析。

第3章：PCEngineの機能をフルに発揮させよう

PCEngineの高機能をフルに発揮させるためのグレード・アップ用周辺機器の製作記事を満載。

第4章：無限のパワーだ./PCEngine「コア構想」

コア構想に基づくCD-ROMプレイヤー，液晶テレビ，AVブースタ，ワープロブースタなどを紹介，コア構想の未来を予測してみました。

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

X1プログラム大全集 II

パソコン・ゲームが作れる本

大好評発売中



X1シリーズ用ソフト75本一挙掲載！

定価1,500円
(送料300円)

特別掲載

- ●X1/turboシリーズの歴史/現行周辺機器カタログ
- ●ゲーム・ミュージック・プログラム
  GRADIUS BGM COLLECTION 他

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

PC-8801・8001 プログラム大全集 II

PC-8801・8001シリーズ用ソフト101本満載

キミにもパソコンゲームが作れる…

大好評発売中!!



B5判328頁 定価1,500円(送料250円)

あの,PC-8801・8001プログラム大全集がさらにパワーアップして新登場しました。

掲載ソフトの数は,なんと! 101本。シューティングやパズル,アクションなどのゲームから,今流行のアドベンチャー,ロールプレイング,シミュレーションなどの新しい分野の作品も数多く掲載しています。多少,リストの長い作品もありますが,どの作品も,打ち込みやすく,しかも楽しい秀作ばかりです。

また,何も知らない人でもゲームが組めるようになる,『ゲーム作りなんて怖くない』や,PC-88シリーズの音源を使った音楽作りをくわしく解説した『サウンド機能を使いこなせ』などBASICもわかりやすく解説しています。

さらに,話題の9.3Mバイト3.5インチディスクを搭載したVAの新製品を紹介した『PC-88VA2/VA3登場』や各機種対応の周辺機器を紹介した『各種の拡張機器の紹介』などハードの面でもソフトにひけを取らない情報を満載しています。

PC-8801・8001シリーズのユーザーには見逃せない情報をいっぱいつめ込んだ本です。

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

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

GAME MUSIC PROGRAM大全集 III

ゲーム・ミュージック・プログラム大全集III

大好評発売中



待望のゲーム・ミュージック書第3弾堂々ここに登場！

B5判
定価1,500円
（送料300円）

■対応機種

●ファミリーBASIC●FM-7シリーズ●FM77AV●MSX／MSX2●MZ-1500●MZ-2500シリーズ●PC-6001／mkII／6601／SR●PC-8001mkIISR●PC-8801mkIISR以上／サウンドボードII対応●PC-9801シリーズ＋FM音源ボード●MB-SI●X1シリーズ／FM音源ボード対応●X68000

■掲載曲目

DRAGON SPIRIT●グラディウス●ダライアス●ダンクショット●カルテット●ジャイラス●Out Run●ザ・リターン・オブ・イシター●ワンダーモモ●スペースハリアー●愛戦士ニコル●火の鳥●ライフフォース●恋のホットロック●テラクレスタ●沙羅曼蛇●ファンタジーゾーン●ドルアーガの塔●ワールドゴルフII●スカイキッド●源平討魔伝●ASO●メルヘンヴェールI●ドラゴンクエストII●ニンジャウォーリアーズ●WECル・マン24●RAIWBOW ISLANDS●SDI●ツインビー●フェアリーランドストーリー●ドラゴンバスター●怒号層圏●トイポップ●ソーサリアン

ナムコ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集（1,800円）
ビデオゲーム・ミュージック・プログラム大全集II（1,600円）**もよろしく！**

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

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック II



大好評発売中!!

LET'S PLAY! コンピュータ・ミュージック III…近日発売!!

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

主な内容

INTERVIEW
コンピュータ・サウンドの第1人者　久石　譲

新製品レポート
噂のミュージック・パソコン"ATARI1040ST"

コンピュータ・ミュージック入門講座
PC-8801で音楽する 例題曲はYMOの『ライディーン』

128プリセット音，30のPCMリズム音搭載!
驚異の低価格、高性能MIDI音源"ローランドMT-32"大研究

デジタル音源最前線
サンプラのA～Zまで

作品レコーディングの決め手
コンピュータ多重録音講座

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

打込めば，そのままプロなみの演奏が! MUSIC DATAリスト

ホワイトサマーby SEGA，スラッグ渓谷の朝by久石　譲，シータの決意by久石　譲，幕末未来人のテーマby樋口康雄，ミッドナイト・ランディングby TAITO，風の伝説by久石　譲，バブルボブルのテーマby TAITO，スナフキンの歌by宇野誠一郎，マキシマム・パワーby SEGA，宿命by菅野光亮，ゴー！スペース・クルーザーby 大野雄二，ジムノペディ1番byエリック・サティ，レインボーアイランドby TAITO，ファイナル・テイク・オフby SEGA，グラディウスbyコナミ，スペースハリアーby SEGA

電波新聞社 出版販売部 〒141東京都品川区東五反田1－11－15

クロービスはスティックを4方向モードにして操作しよう

ドラゴンバスターといえば、ナムコが発表した剣と魔法のファンタジー・アクション・ゲームです。

このドラゴンバスターのＦＭ－77ＡＶバージョンをＸＥ－１ＰＲＯを使ってプレイしてみました。

ドラゴンバスターは上下左右の４方向ジョイスティックを使用します。８方向ジョイスティックではレバーが斜めに入ってしまうため，思ったようなプレイができないからです。

そんな時はコレ！ＸＥ－１ＰＲＯを使いましょう。スイッチ一つでストッパーをＯＮ，ＯＦＦできるのです。ストッパーをＯＮにすると，ハード的に４方向になり，斜めにレバーが入るのを防ぎます。これなら思う存分ゲームに熱中できますね。

ＸＥ－１ＰＲＯの特徴は，これだけではありません。今までは二つのボタンの位置が固定されていて，プレイしにくいと思った人はいませんか？ＸＥ－１ＰＲＯでは二つのボタンのポジションが270°回転させることができるのです。好みのポジションでこそ，自分の技を最大限に発揮できるのですからね。

さあ，ドラゴン退治の用意は整いました。あとはキミの腕次第です。

憎っくきドラゴンを倒し，連れ去られた王女セリアを助けだしてください！



©株式会社ナムコ

独立連射コントロールでハリアーをパワーアップ

美しい立体画面がガンガンとスクロールし，次々と現れる不気味な敵を撃ちまくる。スペースハリアーは，そんなゲームです。

このスペースハリアーのプレイにもＸＥ－１ＰＲＯが多いに役立ちます。

主人公ハリヤーに向かってくる不気味な生命体やモビルスーツ達，高速でせまる弾，そして乱立する木や柱。まさに１ドット単位の操作が要求されます。とてもキーボードでは対応できそうにもありません。そんな時こそＸＥ－１ＰＲＯの登場です。

アタリ仕様のコネクタを持ったこのジョイスティックはＸ68000にも使えます。

連射が苦手な人や真夜中のプレイには，連射機能が重宝しますね。

アーケード版のスペースハリアーは68000×2 Z80×１という重装備なので，X68000版ではどうしてもゲーム中にスローモーションがかかってしまうことがあります。そこで二つのボタンを独立で連射スピードが変えられる機能を利用してください。つまり，もう一つのボタンをスローモーションがかかってしまった時のためにセットしておくのです。これならゲーム中に弾を撃てずにイライラすることがなくなりますね。

さあ，キミもハリアーとなって，ドラゴンランドに再び平和を取り戻してください！



©SEGA



■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。

常（つね）に良好なセッティングでプレイ

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



●ソフトにより，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。

1ドットの精度にチャレンジ

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



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1PRO

■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)

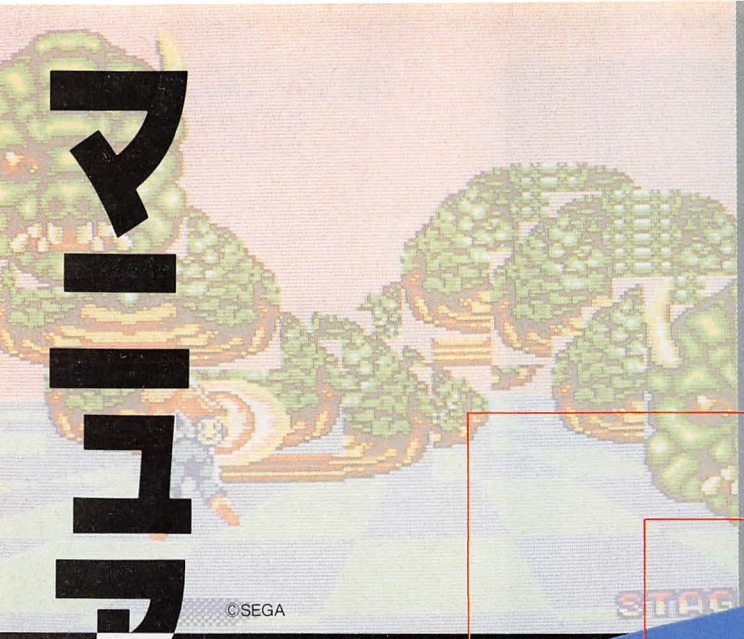
標準価格9,500円(送料500円)

出来るのがうれしいね。

(ゲームライター)手塚一郎

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

マニュアル派重視設計



ジョイスティックの基本的構想を追求し開発されたベーシックでローコストなXE-1ST新登場。

XE−1STはアタリ仕様のジョイスティック・ポートを持つパソコンおよびセガシリーズ対応に開発された高精度・高機能ジョイスティックです。

■コントロールレバー
本格的な業務用仕様のレバーを使用。また8方向，4方向メカニカル切換スイッチを採用していますのでゲームのスタイルに合わせて選ぶことができます。

■270°回転式ショットパネル
XE−1 PROで好評を得た270°回転式ショットパネルを採用しています。10°ごとに270°まで回転させ，好みのポジションを選ぶことができます。



■トリガホールドスイッチ
連射ユニットを装着した場合やソフトに連射機能がある場合に使用します。
AHOLDの位置でトリガAボタンが押された状態に固定されBHOLDの位置でトリガBボタンが押された状態に固定されます。通常はNOMALの位置にしておきます。

■パソコン／セガシリーズモード切換スイッチ
パーソナルコンピュータとセガシリーズを切換えるスイッチです。スイッチを対応する機種の位置に合わせてご使用ください。

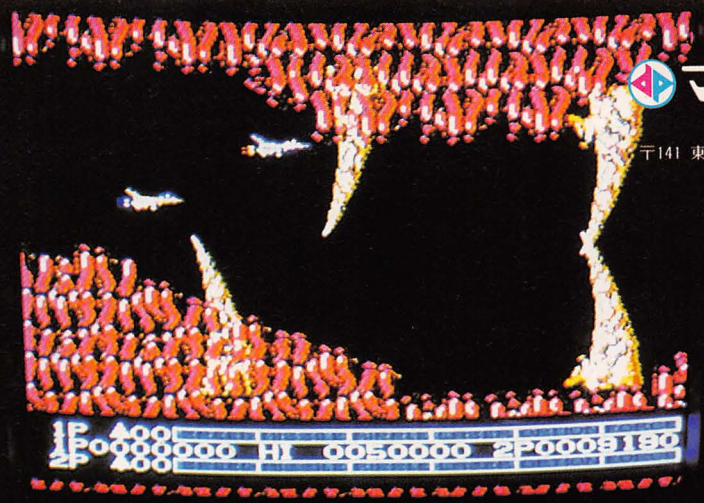
■ 対応機種 ■
セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKⅠ, MARKⅡ, MARKⅢ, マスターシステム), MSX, MSX$_2$, FM77AV, MZ-2500, X1シリーズ, X68000, ※PC-8801FH/MH/FA/MA, ※PC-8801mkⅡFR/MR, PC-88VA(アタリ仕様ジョイスティックポート機)
※ご注意:PC-88シリーズでは，ソフトにより，ジョイスティックが作動しないものがあります。

SEGA®
SG1000, SC3000, マークⅡ, マークⅢ, Master System 対応

高精度，高機能ジョイスティック

XE-1ST

標準価格 4,900円



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

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。

心を満たす先端技術—— Human Electronics

パナアミューズメントカートリッジで
アイテムやレベルを共用できる、ふたつのアシュギーネソフトだ。



「虚空の牙城」(T&Eソフト)
SW-M002 標準価格6,800円

「復讐の炎」(マイクロキャビン)
SW-M003 標準価格6,800円

パナアミューズメントカートリッジ
SW-M001 標準価格3,800円
※この広告のソフトはMSX2用です。
(RAM64K、VRAM128K)

けっきょく、フロッピーが欲しくなる。



A1+FD版ソフト
さらに漢字ROMで
なんと54,800円。

そこで、最初からフロッピーがついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

パナソニック MSX2 パソコン

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。

A1+ジョイパッドで29,800円。



こちらはA1マークII。連射式ジョイパッド、おもしろソフト内蔵、10キー採用。

NET-WORK
ボクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。
お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic A1F

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
7
1988年7月号 目次

CONTENTS

初心者のためのプログラム講座
ぶっちぎりテクニック考
入門編 for MSX/MSX2
最終回―スプライトについて― Kimco ―― 43

パソコン周辺機器大研究
キミのパソコンを活かすディスプレイ・テレビはこれだ！
丹治佐一 ―― 46

MSX2が温度，光，音を感じる!?
センサーキッド登場
多田太郎 ―― 50

短期集中連載 君のパソコンでLet's PLAY! コンピュータ・ミュージック
「PC-8801シリーズ」で音楽しようの巻 その2
バブリン鉄男 ―― 52

マイクロコンピュータ・ショウ'88レポート ―― 55

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
―仮想VRAMを使おう― EXPRESS ―― 56

ミュージック基礎講座
楽譜の読みかたからプログラミングまで
第1回 DEMPAサウンドチーム ―― 59

特別掲載
X1 NEW FM音源ドライバー アフターケア
GORRY ―― 62

FM音源110番
Yu-You ―― 63

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー
―ベーシックなBASIC命令 その4― くりひろし ―― 66

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 ―― 68

BBS電話帳追補版 ―― 74

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

新コーナー：チャレンジ！ セガ・マスターシステム/PCエンジン他 219

ゲーム・ミュージック新譜試聴室 300

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション（楽譜）
ニンジャ・ウォーリアーズ 301

ペーパー・アドベンチャー・コーナー
特別救助隊人質を救え だこちゃん&ひらしん 306

レスキュー！AVG&RPG
レスキュー隊がキミを救う 308

読者が創る…㊙&㊗コーナー 312

読者の闘技場 314

ファンタジー通信 316

ビデオゲームグラフィティ 319

CHALLENGE HIGH SCORE! 322

マイコンBASICマガジン HOT INFORMATION 330

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
ソフトハウス8社のPRページ 332

U-com Buyer's Guide
中古パソコン機器ガイド 341

BM特選プログラム・コーナー

BM-Jr/LII2	RUN./RUN./	どの道を進む？スクロール・ゲーム	小林　新…108
BM-LIIIMK5	SPACE FIELD	ワンキー・ゲームのショート・プログラム	渡部　正一…110
ファミコン/ツインファミコン	ペンギンSOCCER	それシュート！おもしろサッカー	芳村　武郎…111
	EVIL CASTLE	マリオは怪物退治に城へと向かった	佐藤　勝也…113
	ぱたどらごん	アキレスが活躍するシューティング	菅原　良也…115
FM-7/77	HOVVUR RUBIN	ユニークなアイデアのアクション・ゲーム	TPM CO…117
	戦え4人の戦士	4種類の攻撃パターンで敵をやっつけろ	森内　俊爾…119
JR-200	リバース	簡単そうでむずかしい180°回転パズル	山野辺俊一…122
M5	はぎの月	おなじみの「萩の月」がゲームになった!!	清野　智弘…124
	DARK FORCE	ハードの限界に挑戦した究極の作品	宍戸光太郎…127
MSX	PEAマン「地上げ屋を倒そう」の巻	おなじみPEAマンのシューティング版	TakaちゃんSoft…130
	TWINKLE STAGE	美しい！速い！楽しい！3拍子そろったシューティング	中原　智博…132
	浦島次子	かめをぶつけて敵をやっつけろ!!	ズ　オ…135
MSX2	HORROR OF ½	これはアクションというより新型パズルだ	細川　慎也…138
MZ-1200/700	CHANGE THE BOX	16パズル(？)もどきをパソコンで	基　克…140
MZ-700/1500	オリエンテーリング	矢印の向きにまどわされず，ゴールへ	まっぴー…142
	THE LEGEND OF DRAGON	ドラゴンはいずこに！RPGだよ	カリット…144
MZ-1500	SUPER GOLF	アニメーションをとり入れたゴルフゲーム	山本　進一…147
MZ-80B/2000/2200	Mole Game	たまには，もぐらたたきでも楽しんで	竹内　守…150
	UFO ATTACK	オーソドックスなシューティング・ゲーム	並木パソコンクラブ…152
MZ-2500	ワタの鳴く夜は恐ろしい	ストーリーも内容も究極のパズルゲーム	謎のパズル大好きおじさん…154
PASOPIA7	トマホーク	画面を横切る船を撃て！	高柳　浩次…157
PC-6001/mkII/6601/SR	特攻！ツナガ君！	新野くんがまたまたやってくれました	新野　恵貴…158
	NABI 3	これがNABIシリーズの最終作になるのか？	小野　孝臣…160
PC-6001mkII/6601/SR	VALOR I	今流行のロールプレイング・ゲーム	佐々木哲也…162
PC-6001mkIISR/6601SR	CANDY LAND	BGMがかわいいパズルゲーム	駒井　健也…165
PC-8001/mkII/SR	WALL JUMP	ショート・プログラムの優秀作	飛峪　龍一…168
	Sterlit Circuit	ミッドナイト・ラリーをお楽しみください	深沢　豪…169
PC-8001mkII/SR	BATTLE	ニュータイプのシューティング・ゲーム	さびしんぼう…171
PC-8001mkIISR	DRIVE OUT	2人用ゲームの決定版	はるまげ…173
PC-8801	2年生はおつかれさん	極悪なアクション・ゲーム	小林　和洋…176
PC-8801mkIISR	妖怪道後記	画面のきれいなアクション・ゲーム	菅原　貴光…179
PC-88VA	NUMBER PUZZLE	のりのいいミュージックがグッド!!	YAMATO…182
PC-9801	フライングアタックII	あのフライング・アタックがパワーアップ！	伊藤　正行…185
S1	BOWLING KID	うーん，アクション＋思考型のケッ作だ	えすいちくん…188
SC-3000	Out of the FIRE	君の戦車は敵基地を破壊できるか	TakaちゃんSoft…191
X1	Lip Lop Lap	敵誘導型アクション・ゲーム	Random田村 Live in 福間…193
	おちゃはやっぱり北岡園！	おもしろタイトルのパズルゲーム	数学倶楽部チーム はりくんT.M…196
X68000	X68Kグランプリ F1レース	思わず興奮，マウス用カーレース	樋口　裕司…199
PB-100/110	ROCK LINER	岩を動かす一種のパズルゲーム	544ステップ…202
	6-GAME	なに！六つのゲームがつまってるの!?	とるばどーる…203
PC-1500	DRAGON 1500	各ルームを渡り歩く，君はドラゴン・キラー	桐山　直己…205

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	グラディウスII		Yu-You…208
PC-6001mkIISR/6601SR	A-JAX～COMMAND770～		川野　俊充…211
FM77AV	スペースハリアー		KITTEN…214
MSX	ギャラガ'88		佐藤公一郎…216

広告さくいん

パソコン・メーカー

シャープ……表2，前付カラー3～5
NEC……表4，前付カラー6～11
富士通……前付カラー12～13
松下……前付カラー26
ソニー……折込，カラー230

ソフトハウス

日本コンピューターシステム……前付カラー16
T&Eソフト……折込，カラー219～221
エニックス……カラー222～225
日本デクスタ……カラー226～228
マイクロキャビン……カラー229
アーテック……カラー231
SPS……カラー232
ナムコ……カラー233
コナミ……カラー248～249
ウルフ・チーム……カラー250
ニデコ……表3
ヒューマンソフト……中付93

パソコン・ショップ

東北・北海道
庄子デンキ……後付378
関東・甲信越
九十九電機……前付カラー14～15
東映無線……中付75
シスペック……中付76～77
ウェーブアイ……中付78～83
パシフィックコンピューターバンク……中付84～87
マルゼン……中付88～89
P&A……中付90～91
パソコンショップマエハラ……中付97
ワールドインアオヤマ……中付98～105
パソコン情報センター……中付106
AVCフタバ……後付349
アイビット電子……後付350～351
OCT……後付352～353
アイ・ピー・エル……後付354～357
日本ウェーブ……後付362
メディアショップハイランド……後付363
サードウェーブ・アップス……後付365
ソフトショップラム……後付365
NOVA情報機器……後付366～368
日本マイコン流通センター……後付369～377
関西・中国
アイ・ツー……後付358～361
ユニオン……後付364

その他

シーレックスサングラス……中付92
サンクレスト……後付347
キョーワインターナショナル……後付348
アルファコーポレーション……後付364

自社広告

別冊集/XE1PRO他……前付カラー17～25
DEMPAマイコンソフト/ナムコット
ファミコン/ペンタン……カラー234～247

表紙のコンピュータ・グラフィックスは，Z'S STAFF PRO 68K（ツァイト社製）を使用して制作したものです。

©マイコンBASICマガジン7月号

第7巻　第7号
昭和63年6月25日印刷
昭和63年7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

センサーキットだ。

温度、光、音

3つのセンサーを キミのプログラミングで
MSX2につなげてやりたいホウダイ!

●「センサーキット」は、
温度センサー、光センサー、音センサーを
ROMカートリッジに接続して使う、
新しいMSX2おもしろアイテム。
●温度、光、音の変化をとらえて、
キミがプログラミングをすることで、
カンタンなゲームから様々な遊びや工作に発展OK!!
●画面に登場するドクターDの指示にしたがって、
さあ、初めての"センサー体験"へ。
キミのMSX2は、
いまだんぜんオモシロクなる!!



ドクターDの解説書付属

7月1日 新発売

温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキット
HBJ-H081C
¥6,800

(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA

センサーキットと
MSX2。
これは新しい
オアソビなのだ。



まず、温度センサーで腕ならし。



●〈温度センサー〉
体験画面。センサーの先っちょを指でつまむと、キミの体温で博士が汗をかきだす。

応用作品例①
お風呂湯わかし感知機

お風呂の浴そうに温度センサーをポチャン。画面には「センサーキット」に組みこまれたグラフ画面を呼びだす。例えば40℃のところで画面の色が変わるようにセットすれば、その色が"湯わかし完了"をキミにコール●他に、真休み中の気温を自動測定させる、なども朝メシマエ。

さらに、光センサーにすすめ。



●〈光センサー〉
体験画面。暗闇の中、グッスリおやすみ中の博士。センサーを光にかざすと、アレッ、まぶしさに目をつむってしまう博士。

応用作品例②
お目覚めコール

おやすみ前に、窓に向けて光センサーをセット。「センサーキット」にあらかじめ組みこまれているブザー音を連動させれば、朝の光を感知して、MSX2は目覚ましアラームに早がわりだ。●他に、〈ゴキブリ感知機〉(台所のある場所を通った"=光をさえぎった"ゴキブリの数を測定する)などで、お母さんの役にも立てる!

そして、音センサーに挑戦。



●〈音センサー〉
体験画面。画面の博士に呼びかけるように、センサーに向かって大声を出してみよう。アッ、博士が耳をふさいだ!

応用作品例③
音で占う自動おみくじ

グラフ画面上である音の大きさになったら、「大吉」「吉」「凶」などのあらかじめ用意した画面が出てくるようにプログラム。あとは音センサーに向かって手をたたくだけでその音の強さで自動占いしてくれる●他に、大声大会にも使えるぞ。

作品募集!

キミのアイデア、待ってるぞ!

「エレクトロニクス工作コンテスト」に応募しよう●電波新聞社主催/ソニー他協賛

7月1日~9月30日●くわしくは、①商品付属の「応募のご案内」、又は②ラジオの製作「8月号をご覧下さい。

何してあそぼ?



ゲームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン。

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポース機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーター●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800



スピコン、連射ターボ。遊びを極めた弟分。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1II HB-F1II ¥29,800



遊びが進化するなら、鮮明画像欲しい。

●ソフトも、プリンタも優秀だから、コレが欲しい。14型・アナログRGBモニターディスプレイ。●2000文字表示のブラックトリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

ビデオ入力つきF1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800



いいアイデアなら、高性能で、プリントアウト。

●切り換え一発/6種のマルチフォント。●音の静かなサーマル(熱転写)方式による美しい印字。
高性能プリンタだから、この天才ぶり。

F1プリンタ HBP-F1 ¥44,800



キミのF1IIを強力ディスクマシンに。

●キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身させる新鋭ディスクドライブ。●両面倍密(2DD)1MBの大容量とパワフル●しかもF1IIと合わせたカラーデザインで一体化

F1ディスクドライブ HBD-F1 ¥36,800



●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㈱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。

初心者のためのプログラム講座

ぶっちぎりテクニック考

入門編 for MSX/MSX2 最終回

—スプライト機能—

by Kimco

さて，短い連載でしたが，とうとう最終回です。今までは，キャラクターを動かしてゲームを作る方法を説明してきましたが，じつはＭＳＸではもう少し簡単にゲームを作ることができるようになっています。

一般的にキャラクターを使って動きを表現しようとすると，

「消す」→「移動する」→「描く」という手順が必要になり，おまけに，１キャラクターごとにしか動けないため，動きが細かく，満足のいくゲームを作ろうとすると大変です。かと言って，グラフィック画面に直接キャラクターを描いて動かそうとすれば，かなりの技術が要求されます。

そこで，ＭＳＸや，他のゲームにも重点を置いたパソコンには，「スプライト」という機能がついていて，ゲーム作りが楽になっています。

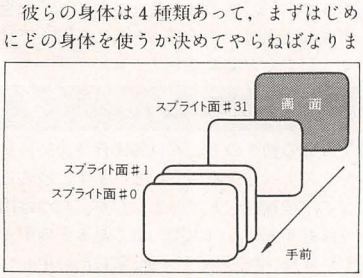
スプライトとは？

「スプライト」とは，“sprite”つまり「妖精」からきていて，画面上を自由に動き回り，現れたり消えたりできることからこういう名前がついたようです（実際，この機能が現れた当初は「アニメ」とか「セル」とかいろんな呼びかたがあった）。

ではＭＳＸのスプライト機能について，妖精になぞらえながら説明していきましょう。

ＭＳＸには，32人の妖精（スプライト）がいます。彼らにはそれぞれ０～31番まで番号がついていて，エライ順（小さい番号のスプライト面が手前）になっています(第１図)。

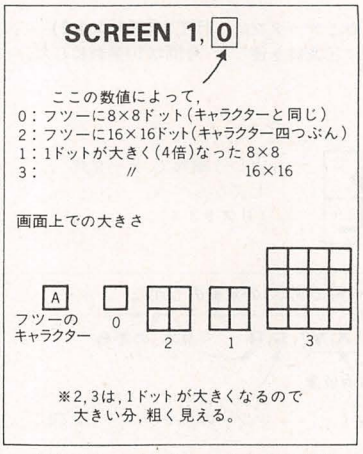
彼らの身体は４種類あって，まずはじめにどの身体を使うか決めてやらねばなりません。これはスクリーン・モードを決めるときに同時に決めます(第２図)。



《第１図》ＭＳＸのスプライト面

さて，この身体は色も形も決まってないので，それを指示してあげる必要がありま す。まず形ですが，これには見本を用意して，「その見本と同じ形になれ」と指示します。この見本の数は，最初に指示した身体の大きさによって異なり，

８×８→256種類（０～255）



《第２図》スプライト・サイズの定義

《リスト１》８×８ドットのパターン定義（２進データ）のプログラム・リスト

```
1000 RESTORE 2000:B$=""
1010 FOR I=0 TO 7
1020    READ A$
1030    B$=B$+CHR$(VAL("&B"+A$))
1040 NEXT I
1050 SPRITE$(0)=B$
1060 '
2000 DATA 00011000
2010 DATA 00000000
2020 DATA 01111110
2030 DATA 00000100
2040 DATA 00011000
2050 DATA 00101000
2060 DATA 01000110
2070 DATA 00000000
2080 '
```

16×16→64種類（０～63）

となっていて，その種類だけ見本を用意しておくことができます。見本の作りかたは，少々やっかいですが，定石をマスターしてしまえばどうということはありません。

見本を定義するには，

《リスト２》８×８ドットのパターン定義（10進データ）のプログラム・リスト

```
1000 RESTORE 2000:B$=""
1010 FOR I=0 TO 7
1020    READ A
1030    B$=B$+CHR$(A)
1040 NEXT I
1050 SPRITE$(0)=B$
1060 '
2000 DATA 24,0,126,4,24,40,70,0
```

《リスト３》16×16ドットのパターン定義（２進データ）のプログラム・リスト

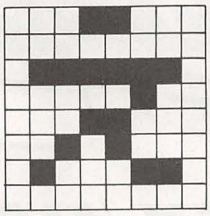
```
1000 RESTORE 2000:B$=""
1010 FOR I=0 TO 31
1020    READ A$
1030    B$=B$+CHR$(VAL("&B"+A$))
1040 NEXT I
1050 SPRITE$(0)=B$
1060 '
2000 DATA 00000011
2010 DATA 00000000
2020 DATA 00000000
2030 DATA 00111111
2040 DATA 00000000
2050 DATA 00000000
2060 DATA 00000000
2070 DATA 00000000
2080 DATA 00000001
2090 DATA 00000011
2100 DATA 00000110
2110 DATA 00001100
2120 DATA 00011000
2130 DATA 00110000
2140 DATA 01100000
2150 DATA 00000000
2155 '
2160 DATA 00000000
2170 DATA 11100000
2180 DATA 00000000
2190 DATA 11111100
2200 DATA 00011000
2210 DATA 00110000
2220 DATA 01100000
2230 DATA 11000000
2240 DATA 10000000
2250 DATA 10000000
2260 DATA 10000000
2270 DATA 10000000
2280 DATA 10000000
2290 DATA 01000000
2300 DATA 00111100
2310 DATA 00000000
```

《リスト４》16×16ドットのパターン定義(10進データ)のプログラム・リスト

```
1000 RESTORE 2000:B$=""
1010 FOR I=0 TO 31
1020    READ A
1030    B$=B$+CHR$(A)
1040 NEXT I
1050 SPRITE$(0)=B$
1060 '
2000 DATA 3,0,0,63,0,0,0,0,1,3,6,12,24,48,96,0
2010 DATA 0,224,0,252,24,48,96,192,128,128,128,128,128,64,60,0
```

◎8×8ドットの場合

①まずドット絵を考える



②ドットのないところを0
あるところを1
におきかえる
（2進数にするわけね）

```
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 0 0 0 0 0 0
0 1 1 1 1 1 1 0
0 0 0 0 0 1 0 0
0 0 0 1 1 0 0 0
0 0 1 0 1 0 0 0
0 1 0 0 0 1 1 0
0 0 0 0 0 0 0 0
```

③データにして読み込む
プログラムを作る(**リスト1**)

SPRITE$(n)＝B$

パターン・ナンバー（見本の番号）

読み込んだデータから，8文字の文字列に変換したもの

◎あるいは…(メモリを節約する場合)

②で作った2進数を，普通の数値※に変換する。

PRINT &B○○○○○○○○ で，変換した数がわかる。

2進数データ

```
0 0 0 1 1 0 0 0 → 24
0 0 0 0 0 0 0 0 → 0
0 1 1 1 1 1 1 0 → 126
0 0 0 0 0 1 0 0 → 4
0 0 0 1 1 0 0 0 → 24
    ⋮           ⋮
```

こうするとデータ文は1行ですむ(**リスト2**)

※普通は16進数を使うが，今回は10進数にした。

◎16×16ドットの場合

データの量が4倍になる。
8×8ドットと同じようにして，



という順番で，データ化してならべる。
(**リスト3，4**)

《第3図》スプライト・パターン(形の見本)の定義のしかた

PUTSPRITE a,(x,y),c,n

「妖精」の番号

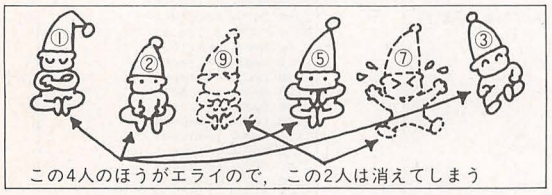
画面上の表示位置
(x：0～255
y：0～192)

カラーコード0～15で
フツーのカラーコードと同じ

「見本」の番号

これ以上の数も使えるが，それだとスプライトは画面外で見えない。
yで208，209は特殊な機能を持つ。208はそれよりもエラくない(番号の大きい)妖精を表示させなくする。209はそれ自身が表示されない。

《第4図》スプライト文の説明



《第5図》5番目以降のスプライトは……

SPRITE$（n）（nは見本の番号）という文字関数に，8文字(8×8の場合)か，32文字（16×16の場合）の文字列を代入してやります。この文字列の作りかたは**第3図**を見てください。

まず，ドット絵を考えます。それを0と1でおきかえ，データ化し，読み込みプログラム（**リスト1**）を作ります。**リスト2**には，メモリ節約を考えて，10進数のデータに変換したものを載せてみました。

リスト1，2は8×8ドットの場合ですが，16×16ドットの場合，データは4倍になります(**リスト3，4**)。

こうして見本まで作ってしまえばあとは楽です。スプライトをだそうと思ったら，

PUTSPRITEa，(x，y)，c，nという命令を使います(**第4図**)。

スプライトは，出現位置を変えるだけで移動させることができ，跡を消す必要がありませんから，かなり楽です。おまけに，ドット単位で動かせるし，重ね合わせもできるので(エライやつほど上になる)，ゲーム作りには好都合な機能です。

……と，ここまで書くとスプライトは万能のようですが，じつは大きな弱点があります。それは，横に5枚以上並ぶと，エライ順に4枚までしか表示されず，5番目以下の者は皆消えてしまうのです(**第5図**)。

ま，弱点もありますが，なかなか便利な機能であることは確かです。では試しに1本ゲームを作りましたので，楽しんでみてください(**リスト5**)。

The SPRITE GAME

安直なネーミングですが許してやってください。じつはこのゲーム，今月号の，FM—7/77用「HOVVUR RUBIN」(TPM CO作) を見て感激して作ったものなんです。

内容はというと，放っておくとクルクルと円を描いて回っている妖精を，スペース・キーで回転を反転させる(**第6図**)ことによって移動させ，“＊”をさけて“$”を取る，という単純なものです。単純だからといって，ナメてはいけません。この「円運動」と「反転」はなかなかクセ者で，慣れないうちは1面クリアもむずかしいはずです。

このゲーム・アイデアには本当にまいりました。やたらと凝った長いだけのプログラムの，ありがちな昨今，シンプルでかつおもしろいというベーマガの真髄のようなこのプログラムは，他のみんなにも良い影響を与えるにちがいありません（ちょっとホメ過ぎかな？)。

私はプログラムまで解読して作ったワケではないので，今回のゲームは移植とは言えませんが，あのアイデアの新鮮さをMSXユーザーの読者にも少しでも理解してもらえれば……と思って作りました。

遊びかた

ワンキー・ゲームですから，操作は簡単，スペース・キーを押すだけです。ウダウダ説明してもわかりにくいので，とにかく打ち込んで走らせてみてください。何度かやるうちに，だんだんコツがつかめてくるはずです。“＊”に当たらないように“$”を全部取れば面クリアです。1面に3回まではミスしても大丈夫です。

プログラム

自分の動きのところ（2000行～2050行）が，ちょっと複雑になっています。前のほうで，「円運動」と言いましたが，じつは円ではありません（実際，よく見るとゆがんでいる)。座標のxとyを，常に円の中心に向かって加速するようにしてあります。こ

れで，疑似的に円運動のように見せているわけです（三角関数を使う手もあったのですが，ちょっと遅かったもので……）。

まあ動きの部分はややこしいので，理解できなくてもいいとして，2060行だけは覚えといてください。ここは，スプライトの座標から，その下にあるＶＲＡＭのアドレスを求めて，そこにあるキャラクターを読みだしています。つまり，これで妖精が"＊"にぶつかったり"＄"を取ったりすることを判断できるようにしているのです（第７図）。

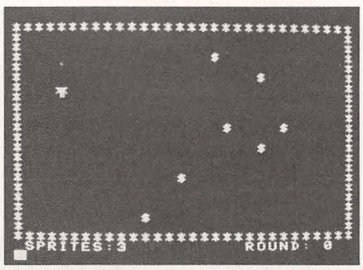
あとがき

さて，どうでしたか？はじめから今回まで読んでくれた人，ゲームが作れるようになったかな？これからもいろいろと勉強していけば，おもしろいゲームを作ることも夢ではありません。今回まで勉強してきたことだけでも，かなりのゲームが作れるはずです。学校の勉強も役に立ちますよ（とくに数学，物理とか）。

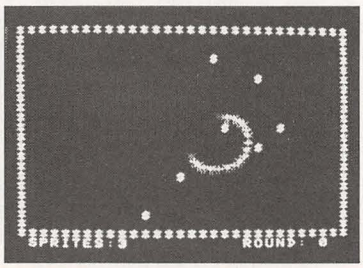
おもしろいゲームができたらベーマガに投稿してみるのもいいでしょう。ひょっとするとスター・プログラマーへの道が開けるかも……。

さて，短い間でしたがご愛読ありがとうございました。私の遅い執筆にも，文句一つ言わずに，つきあってくださった編さんにも感謝をしつつ筆を置くことにしましょう。

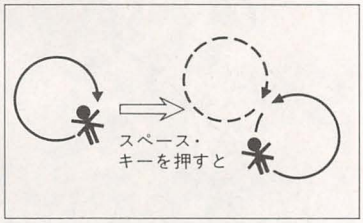
また，いつの日かお会いできる日まで，みなさん，がんばってください。



《写真１》The SPRITE GAMEの実行画面



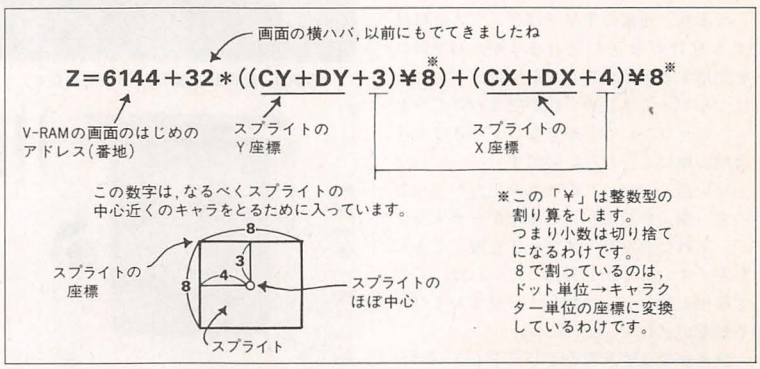
《写真２》妖精の動きの軌跡を見てみました



《第６図》The SPRITE GAMEの妖精の動き

《リスト５》The SPRITE GAMEのプログラム・リスト

```
 1000 SCREEN 1,0:WIDTH 32:COLOR 15,1,1:GOTO 5000
1990 '●●● MAIN
2000 XU=XU-SGN(DX):DX=DX+XU
2010 YU=YU-SGN(DY):DY=DY+YU
2030 SP=1-SP:PUTSPRITE 0,(CX+DX,CY+DY),7,SP
2040 A$=INKEY$
2050 IF A$=" " THEN CX=CX+2*DX:CY=CY+2*DY:DX=-DX:DY=-DY:XU=XU+SGN(DX):YU=YU+SGN(
DY)
2060 Z=6144+32*((CY+DY+3)¥8)+(CX+DX+4)¥8
2070 IF VPEEK(Z)=42 THEN 3000
2080 IF VPEEK(Z)=36 THEN 2200
2100 GOTO 2000
2190 '●●● GET $
2200 VPOKE Z,32
2210 BEEP:PT=PT+1:SC=SC+1
2220 IF PT=FD THEN 2300 ELSE 2100
2290 '●●● CLEAR
2300 LOCATE 10,10:PRINT"CLEAR !!"
2310 FOR I=1 TO 16
2320 BEEP:FOR J=0 TO 40:NEXT
2330 NEXT
2340 PUTSPRITE 0,(0,217)
2350 LE=LE+1:GOTO 5200
2990 '●●● OUT
3000 FOR I=0 TO 20
3010 PUTSPRITE 0,,7+(I AND 1)
3020 BEEP
3030 NEXT
3040 FA=FA-1:IF FA>0 THEN 5800
3100 '●●● GAME OVER
3110 LOCATE 1,22:PRINTUSING"SPRITES:#";FA
3120 LOCATE 10,10:PRINT"GAME OVER"
3130 LOCATE 8,12:PRINT"HIT ANY KEY ";
3140 A$=INPUT$(1):RUN
4900 '●●● READY
5000 '
5100 RESTORE 6000:FOR J=0 TO 1:B$=""
5110 FOR I=0 TO 7:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&B"+A$)):NEXT
5120 SPRITE$(J)=B$:NEXT
5130 SC=0:LE=0
5200 FD=8:FA=3:PT=0
5300 CLS:KEY OFF
5310 PRINT"********************************"
5320 FOR I=1 TO 20
5330 PRINT"*                              *"
5340 NEXT
5350 PRINT"********************************"
5360 IF LE=0 THEN 5400
5370 FOR I=0 TO LE
5380 X=INT(RND(1)*22+7):Y=INT(RND(1)*18+7):Z=6144+32*Y+X
5390 VPOKE Z,42:NEXT
5400 FOR I=1 TO FD
5410 X=INT(RND(1)*26+2):Y=INT(RND(1)*18+2):Z=6144+32*Y+X
5420 IF VPEEK(Z)<>32 THEN 5410
5430 VPOKE Z,36:NEXT
5790 '●●● START
5800 CX=30:CY=30:XU=6:YU=0:DX=0:DY=21
5810 LOCATE 1,22:PRINTUSING"SPRITES:#          ROUND:##";FA;LE
5900 GOTO 2000
5990 '●●● SPRITE DATA
6000 DATA 11011011
6010 DATA 01111110
6020 DATA 00111100
6030 DATA 01111110
6040 DATA 10011001
6050 DATA 00010100
6060 DATA 00010100
6070 DATA 00010100
6090 '
6100 DATA 00011000
6110 DATA 01011010
6120 DATA 11111111
6130 DATA 01111110
6140 DATA 10011001
6150 DATA 00101000
6160 DATA 00101000
6170 DATA 00101000
```



《第７図》スプライト座標からＶＲＡＭ番地を求める

特別企画 パソコン周辺機器大研究

キミのパソコンを活かす ディスプレイ・テレビはこれだ!

丹治佐一

キミは今，どんなディスプレイ・テレビを使っているかな？ マイコンBASICマガジンの読者アンケートによると，周辺機器購入予定者，または買い換え予定者の1/3以上の人が，ディスプレイ・テレビを希望しています。

また，これからパソコンを購入する人もまず先に問題となるのが，接続するディスプレイですね。

各メーカーからパソコンの数よりも多く，いろいろなディスプレイが発売されているのですから，購入に当たって迷ってしまうのは当然です。

そこで，どんなパソコンのとき，どのディスプレイＴＶがあればよいのかを考えてみることにしましょう。

パソコンの出力に応じたディスプレイを選ぼう

普通のＴＶの場合，価格も当然ながら，画面のサイズやデザイン，そして機能面を参考に購入しますが，パソコンに接続するディスプレイ・テレビの場合，ただ単に画面のサイズやデザインで選ぶことはできません。

つまり，通常のＴＶではアンテナを接続するだけで放送が見れますが，パソコンを使用するディスプレイの場合，パソコンにつながってはじめて絵が映るわけですから，パソコンにつながらないディスプレイは何の役にもたたないのです。

早い話，パソコンのモニタ出力がどんな内容（端子形状も）であるのかをチェックし，それに合うディスプレイを捜すことになります（あらかじめ知っていれば，店頭で掘出し物のディスプレイが見つかるかもしれない！）。

放送が受信できないといえども，パソコン専用ディスプレイも安価ではありませんから，そのへんを注意して購入しましょう。

どんな出力がでているのだろう？

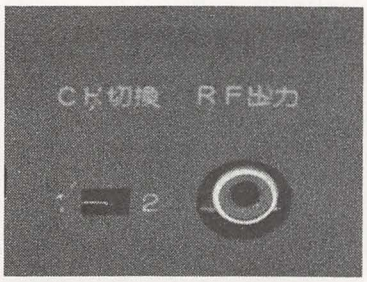
パソコンからの画像出力は，パソコンによって異なります。ただ，出力される信号内容でわけることができます。

●RF（アールエフ）出力

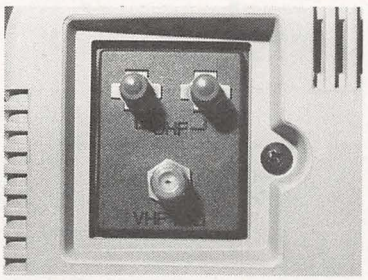
アンテナ出力とも言い，接続するＴＶはチャンネルのある一般の家庭用ＴＶを用います。

これは，ファミコンやＰＣエンジンの出力と同じですから（**写真１**），くわしく説明しなくてもわかってしまいますね。

接続は，家庭用ＴＶのアンテナ端子（**写真２**：ＶＨＦ端子）に接続し，空きチャンネルである１chか２chにチャンネルを合わせます。同様にパソコン側も同じチャンネルにすればＯＫです。



《写真１》ＲＦ出力端子（ファミコンなど）



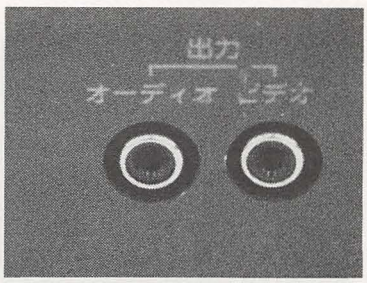
《写真２》家庭用テレビのアンテナ端子

●コンポジット・ビデオ（複合同期信号）出力

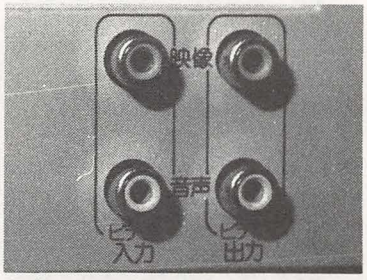
これは，放送を録画，再生できる〝ビデオデッキ〟の映像出力である〝ビデオ〟出力と同じ信号内容です。

最近流行のＡＶモニタＴＶでは，そのビデオデッキが何台も接続できるようになっていますが，それと同じように〝ビデオ〟出力を持ったパソコンであれば，ビデオを見るようにしてパソコンが楽しめます。

接続は，ビデオを接続するようにパソコンのビデオ出力（**写真３**）をモニタＴＶのビデオ入力（**写真４**）に接続します。パソ



《写真３》ビデオ出力端子（MSXなど）



《写真４》ディスプレイ側ビデオ入力，サウンド入力端子

コンのサウンド出力も接続しておけば，モニタＴＶ側からパソコンのゲーム・サウンドが聴けます。

●デジタルRGB出力

〝ＲＧＢ（アール・ジー・ビー）〟というのは，光の３原色である，赤（Red：レッド），緑（Green：グリーン），青（Blue：ブルー）の色信号を直接ドライブ（駆動）させる方法です。

ＲＧＢは三つの色の混ぜかたですべての色が作りだせるという便利な色で，たとえば白色なら赤＋緑＋青でだすことができます。

このＲＧＢ信号が〝デジタル〟であるのが〝デジタルＲＧＢ〟です（**写真５，６**）。

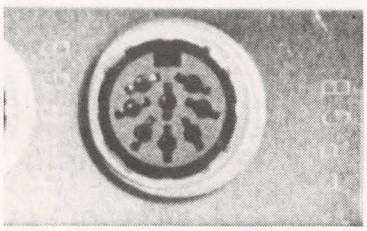
デジタルというとスゴそうに思えますが，信号が１か０，つまり色がでているかでていないかの２とおりしかなく（デジタル），それがＲＧＢ三つの色に対してあるのですから，計８とおりの色（８色：黒，青，赤，紫，緑，水色，黄色，白）がだせるものです。

逆に言えば，デジタルＲＧＢである限り，８色以上の色がでないということです（デジタルＲＧＢのモニタだと，入力段階で１か０のデジタルにされるため，アナログＲＧＢの信号を入れても，８色以上はでません）。

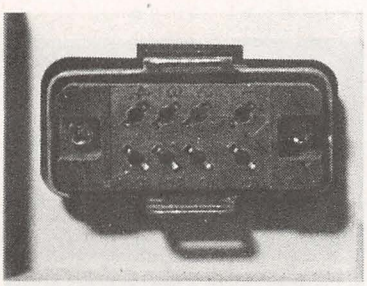
ＮＥＣのパソコンの場合，デジタルＲＧＢ出力は，パソコン側が８ピンの丸形ＤＩＮ（ディン）コネクタで，パソコン側が角形の８ピンコネクタになります。

●アナログRGB出力

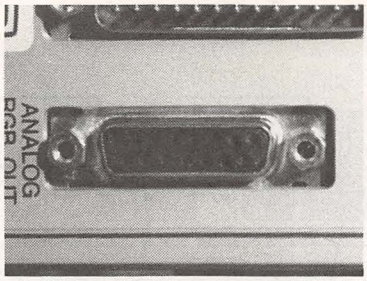
デジタルＲＧＢに対して，ＲＧＢ信号がアナログ的に変化するものが〝アナログＲＧＢ〟です。



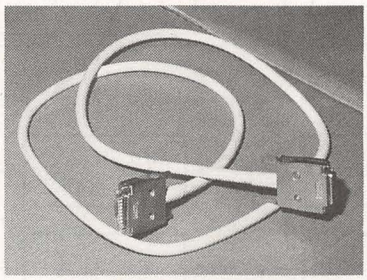
〈写真５〉デジタルRGB出力端子



〈写真６〉ディスプレイ側デジタルRGB入力端子



〈写真７〉15ピン・アナログRGB出力端子



〈写真９〉15ピン・アナログRGB接続ケーブル

ＧＢ〟です。

デジタルだと，たとえば，赤がでる，でないの２とおりでしたが，アナログでは明るい赤から暗い赤，そしてでない，のアナログ的な色の変化が可能になっています（無段階なのが普通のＴＶ）。

ＲＧＢそれぞれが８段階で変化するものは，８×８×８＝512色の表示ができ，16段階のものは16×16×16＝4,096色の表示ができます。

これらは，パソコン側の問題なので，アナログＲＧＢモニタであれば，何色表示のパソコンであっても問題なく接続でき（端子形状だけは注意），通常のＴＶ同様に無段階（自然な色）の表示が可能です。

注意として，パソコンによっても端子形状が異なり，ディスプレイによっても種類があるので購入時に注意しましょう。

ＮＥＣのパソコンでは，15ピンのＤサブコネクタ出力（**写真７**）ですし，ソニーのＭＳＸ２では丸形のＤＩＮコネクタを使っています。

モニタＴＶ側では，15ピンＤサブ用の端子（**写真８**）を持ったものやAVTVで多くみられる21ピンＲＧＢマルチコネクタ（**写真10**）を使ったものなどがあります。

出力によって画像の美しさが変わる!?

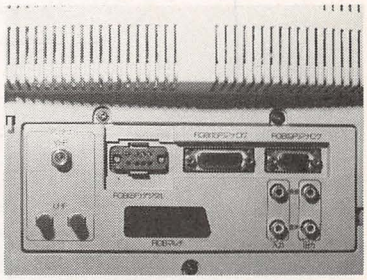
出力信号によって画像のきれいさが変わります。

きれいな順に並べると，アナログＲＧＢ，デジタルＲＧＢ，ビデオ出力，ＲＦ出力の順になります。

きれいに映しだせる信号がわかっているのなら，はじめからその信号のみだしておけばいいのに！と思われるかもしれませんね。



〈写真８〉ディスプレイ側アナログRGB 15ピン端子



〈写真10〉マルチスキャン・ディスプレイは，21ピン・マルチコネクタも持っている

当然なのですが，そうすると使用できるディスプレイが限定されてしまい，低予算で使えなくなってしまいます。

ファミコンの出力がＲＦ信号で見にくくても，現在家庭にあるＴＶが利用できたからこそ，ここまで普及したといえるのです（いちいち専用モニタＴＶを購入してまで，ゲームを楽しまないと思うのです）。

どうして美しさが変わるのか？

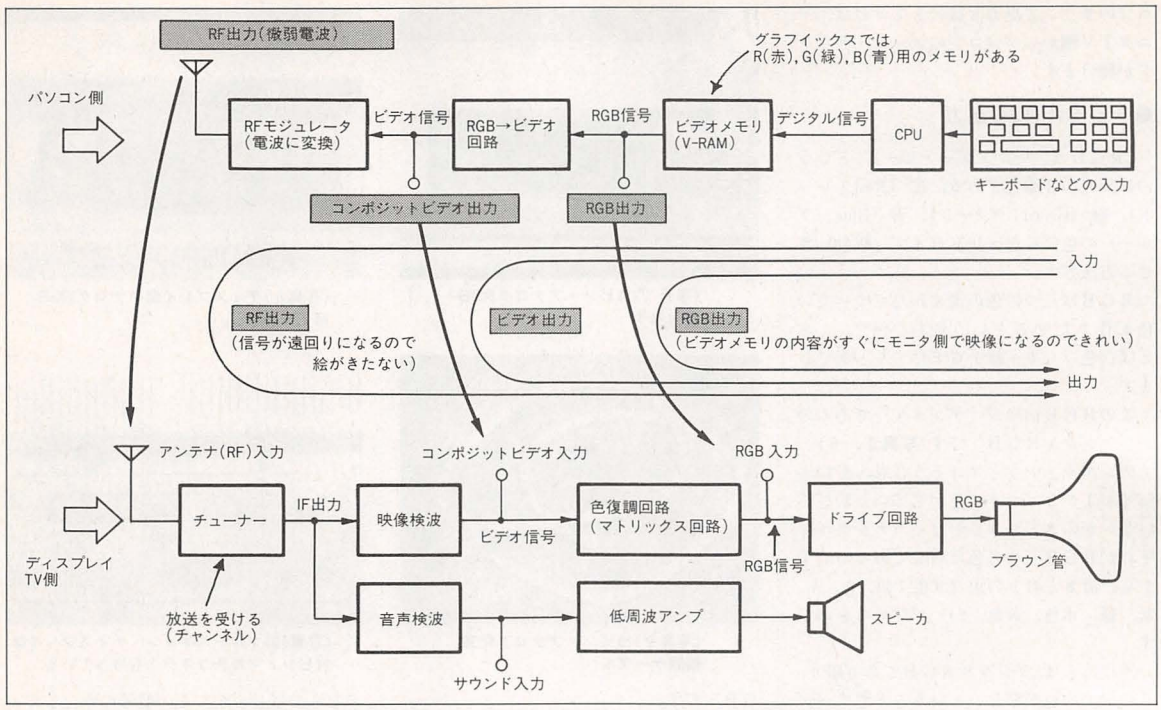
さて，信号によりどうして美しさが変わるのでしょうか？

それは，表示するための信号に変換するための処理に手間があればあるほどきたなくなるということです（**第１図**：ブラウン管に近い部分で信号が入れられるほどきれい）。

つまり，一番きれいだという〝アナログＲＧＢ〟では，ＴＶ信号の流れのブラウン管に一番近いところで入るために，不要な作業がなく，きれいに映るのです。

一方，ＲＦ信号では通常の放送と同じアンテナから入力されますから，信号の流れでは末端であるため，作業が多くあり，ブラウン管に届くまでにきたなくなってしまいます。

パソコンの映像はというと，ビデオメモリからＲＧＢ信号が作られます。そのあと，ＲＧＢ信号からビデオ信号が作られます。ＲＦ信号はアンテナから入力する必要があるため，ＲＦモジュレータでビデオ信号をＲＦ信号に変換します。



《第1図》RF，ビデオ，RGB各信号の入力から出力まで通る経路

このように，ＲＧＢ信号はモニタＴＶでもパソコンでも作業が少なく，その分だけきれいなわけです。ビデオ信号そしてＲＦ信号になるに従って遠回りになり，それだけ画像がきたなくなるのです。

つまり，ＲＦ信号，ビデオ信号，ＲＧＢ信号の各端子があったとき，ＲＦよりもビデオ，ビデオよりもＲＧＢ信号でモニタＴＶに接続したときのほうが，きれいに映るということです。

できたらこんなディスプレイを購入しよう！

安価なディスプレイはいくらでもあります。でも，よく考えて購入しないとあとあと不便な思いや再購入するはめになってしまいます。購入時はつぎのようなディスプレイを購入しよう。

●デジタルよりアナログRGBモニタを！

前記に説明したとおり，デジタルＲＧＢは8色しかだせませんが，アナログＲＧＢではパソコン次第で多くの色を発色できます。

購入するのなら，アナログＲＧＢを選びましょう。ただし，パソコンにアナログＲＧＢの出力があるものに限ります。

●400ラインのディスプレイを！

ディスプレイによって200ライン（2,000文字）のものと400ライン（4,000文字）のものがあります。

これらは，水平方向の走査周波数のちがいによるものですが，約15kHz(15.98kHz)のものが200ライン(標準ディスプレイともいう)，約24kHz(24.83kHz)のものが400ライン（高解像度ディスプレイ)です。

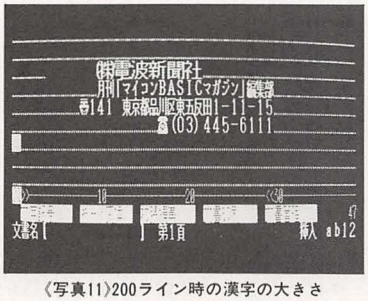
グラフィックスで640×200ドットを表示できるものが200ライン（15kHz）で，640×400ドットを表示させるには，400ライン（24kHz）のディスプレイが必要です。

また，パソコン側にも200ライン(15kHz)と400ライン(24kHz)の出力があり，ディスプレイに合わせる必要があります。

ＰＣ-88ではどちらでも使用できるように切り替えスイッチがあり，ＰＣ-98では400ラインのディスプレイを使用するようになっています。

また，漢字を使う場合は400ライン(高解像度）のほうが漢字が通常の英数字と同じサイズになって見栄えもよく便利です（**写真11，12**)。

漢字は16×16ドットなので，640×200ドットのグラフィックスでは，40文字×12行の漢字しかだせません（大きな文字)。



《写真11》200ライン時の漢字の大きさ

これに対して，640×400ドットのグラフィックスでは，40文字×25行の表示が可能です。つまり，英数字の40文字×25行表示と同じサイズで漢字が表示できるわけです。

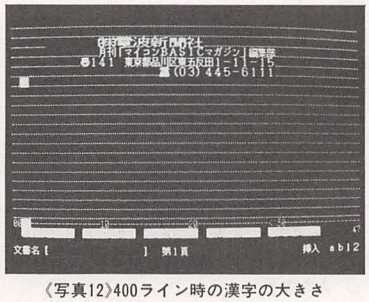
よって，400ラインのモニタがなければ多くの漢字は表示できません。

マルチスキャンのディスプレイを！

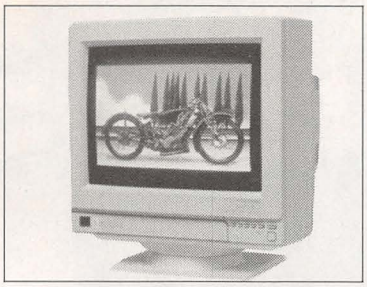
ちょっと高価になりますが，何でもつなげたいという向きには，〝マルチスキャン〟のディスプレイがあれば言うことありません(**写真13**)。

このディスプレイ・テレビは，入力される信号の水平方向の走査周波数に追従して15kHz／24kHzなどに切り替わるのです。つまり，信号によって200ラインや400ラインのディスプレイとなってしまうのです。

また，ビデオ入力のあるマルチスキャン・ディスプレイ・テレビもあるため，ＭＳＸからＰＣ-88そしてＰＣ-98もつながります(ビデオデッキもつながります)。



《写真12》400ライン時の漢字の大きさ



《写真13》マルチスキャン・ディスプレイ
NEC・PC-TV451N

さらにチューナー内蔵のものでは，ＴＶ放送を受けたり，ＲＦ信号でファミコンも楽しむことができます。

マルチスキャンは，相手を選ばない便利なディスプレイといえます（これ１台あればＯＫ！）。

まとめ

まとめると，購入するときは，パソコンの出力信号を確認し，その信号と端子形状にあったモニタを購入する必要があります（ディスプレイの入力端子の表(**第１表**)を載せておきますので，参考にしてください）。

もし，アナログＲＧＢ出力があるのなら400ライン（高解像度）のアナログＲＧＢモニタを購入しましょう。

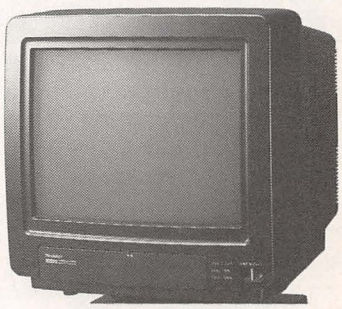
たとえば，ＰＣ-88を使用していて，ＰＣ-98に買い換えるときでも，アナログＲＧＢの400ラインのモニタがあれば問題ありません（グレード・アップすることも考えて購入しよう。パソコンはダメでもディスプレイが継続して使える）。

ディスプレイといえども安価ではありませんから，注意して，できれば将来のことも考えて選びましょう。購入の際の目安になれば幸いです。

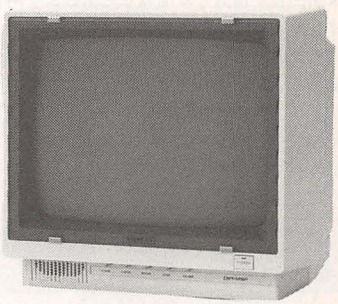
このつぎは，各パソコンと実際に接続して，編集部推せんのディスプレイ特集などを行ないたいと思います。

《第１表》主なディスプレイの仕様，入力端子

	メーカー	型番	価格	サイズ	ドットライン	水平走査周波数	アナログ21Ｐ	アナログ15Ｐ	アナログ９Ｐ	デジタルRGB	ビデオ	ＲＦ
カラー・ディスプレイ・テレビ	シャープ	CZ-820D	79,800円	14	640×200	15kHz				○	○	○
		CZ-830D	98,000	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz		○		○	○	○
		CZ-880D	109,800	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz		○		○	○	○
		CZ-601D	119,800	15	640×200 640×400	15kHz 24kHz 31kHz		○			○	○
		CZ-611D	145,000	15	640×200 640×400	15kHz 24kHz 31kHz		○			○	○
	NEC	PC-TV451N	158,000	15	640×200 640×400	15kHz 24kHz 31kHz	○	○	○	○	○	○
		PC-TV472	198,000	21	640×200 640×400	15kHz 24kHz 31kHz	○	○	○	○	○	○
	ソニー	KV-14MD1	104,800	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz	○			○	○	○
		CPV-14CD2	89,800	14	640×200	15kHz	○				○	○
カラー・ディスプレイ	シャープ	CU-14BD	64,800	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz		○				
		CU-14AD	84,800	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz		○				
	NEC	PC-KD855	69,800	14	640×400	24kHz		○				
		PC-KD862	99,800	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz		○				
		PC-KD863S	118,000	15	640×200 640×400	15kHz 24kHz		○				
		PC-KD871	158,000	14	640×200 640×400 640×500	15kHz 24kHz		○				
	ソニー	KX-14HD1	125,000	14	640×200 640×400	15kHz 24kHz 31kHz	○			○	○	
		CPS-14F1	64,800	14	640×200	15kHz	○				○	
	三洋	CMT-145F	64,800	14	470×230	15kHz	○			○		
		CMT-147S	74,800	14	640×400	24kHz			○			
		CMT-147L	79,800	14	640×400	24kHz			○	○		
		CMT-147H	84,800	14	640×400	24kHz			○			
	東映通信	FTC-12GTS-A1	79,800	12	640×400	24kHz			○	○		
		FTC-12GTU-H	114,800	12	640×400	24kHz			○	○		
		FTC-12AT	128,000	12	640×200	15kHz			○	○		



《写真14》シャープCZ-611D



《写真15》三洋CMF145F



《写真16》NEC PC-KD863S



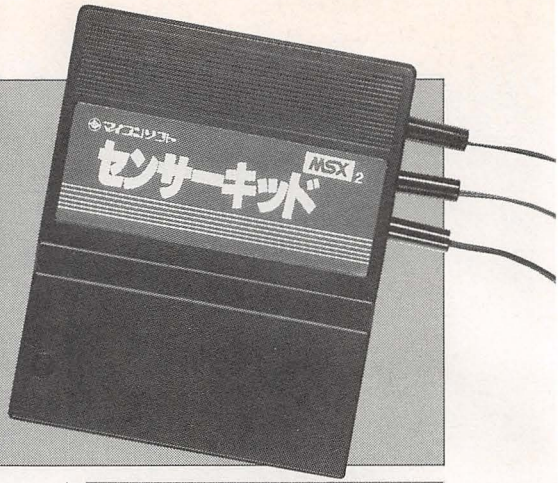
《写真17》ソニー
KV-14MD1

問い合わせ先：●シャープ㈱第４商品企画部　〒162 東京都新宿区市谷八幡町８番地　●ソニー㈱　〒108 東京都高輪局区内　●ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター　〒108 東京都港区三田３-14-10明治生命三田ビル　●三洋電機㈱情報システム事業本部コンピュータ企画部　〒550 大阪市西区江戸堀２-７-25　●東映通信工業㈱　〒113 東京都文京区湯島１-２-４神田セントビル

MSX2が温度，光，音を感じる！

センサーキッド登場!!

多田太郎



MSX2パソコンが感覚を待った！

皆さんは，パソコンをどんなふうに使っていますか？ゲームをしたり，ワープロとして使ったり，簡単なプログラムを組んで音楽を演奏させたりというのが普通でしょう。中には，もっと役に立つ使いかたはないだろうか，と考えている人もいるはずです。実際，世の中には，コンピュータを活用した機器がたくさんあるのですから，パソコンを活用できないはずはありません。

さて，今回ご紹介するのは，ソニーと電波新聞社が協力して開発したＭＳＸ２用のセンサー機能を持ったカートリッジです。

センサーというのは，周囲の環境の変化を感じ取り，それを電気の信号になおしてしまう，機械の目や耳のような役目をするものです。このカートリッジを差し込むと，君のパソコンがいろいろなことに反応してくれるのです。

温度，音，光を感じるぞ！

カートリッジの名前は，『センサーキッド』といい(**タイトル写真**)，価格は，6,800円です。カートリッジ本体の他に，温度を感じる「サーミスタ」，音を感じる「マイクロホン」，光を感じる「フォトダイオード」の三つのセンサーが付いています（**写真１～３**）。

センサーは，カートリッジの側面にあるジャックに差し込みます。センサーが感じた外部の変化は，連続的に変化するアナログ信号です。このままではパソコン側で読み取ることができないので，信号の最小値と最大値を256に分割してデジタル信号に変えています。

こういう作業をＡＤ変換といいます。

カートリッジの内部には，このＡＤ変換が三つ入っており，同時に動いています。

センサーから入ってきたデータは，ＢＡＳＩＣでも呼びだすことができるように，内部のＲＯＭに特別のプログラムが入っています。このおかげで，センサーキッドを使えば，光や音や温度の変化に対応したプログラムを作ることができます。

```
CALL HIKAR (  )
CALL OTO (  )
CALL ONDO (  )
```

とすれば，ＯＫです。( )の中には文字を使った変数を入れれば，その変数が各センサーから入力された信号を受けてくれるようになります。

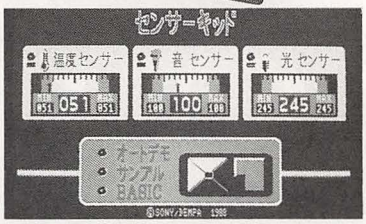
どんなことができるか

写真４が，センサーキッドを立ちあげたときの画面です。上の三つのメータの針と数字は，そのときのセンサーの値を読んで動いています。カーソル・キーとリターン・キーを使ってメニューが選べます。

『オートデモ』というのは，おなじみのDr. Dが画面に登場して，各センサーの働きをユーモラスなタッチで教えてくれるデモです。もちろん，一方的に画面が進行するのではなく，ユーザーが温度，音，光の状態を変化させると，それに対応して反応してくれる興味深い内容です。

『サンプル』というのは，みなさんが，自由研究などに使ったらよいだろうな……と思われる，おもしろいプログラムを紹介したもので，画面上に自動的にグラフを描いたり，その結果をプリンタに打ちださせてしまうというものです。

『BASIC』は，BASIC言語＋センサーキッド用の命令が追加されたものが動作するモードで，ユーザーが自分でプログラミングするためのものです。



《写真４》センサーキッドの画面

笑いながらお勉強！ Dr. Dのオートデモ

では，オートデモについてお話ししましょう。スタートすると，Dr. Dが現れてセンサーキッドの説明をはじめます（**写真５**）。まずは温度センサーからですが，温度センサー＝サーミスタをあたためたり冷やしたりすると，それに対応した反応をDr. Dがしてくれます。

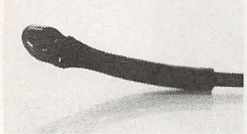
このセンサーは，０度から50～60度くらいの範囲なら壊れることはありませんから，いろいろためしてみてください。

写真６は説明しなくてもわかるでしょうが，かなり低い温度を与えたときのようすです。この画面を見るには，ちょっとした工夫（といっても，どこの家庭でもできますよ）が必要です。

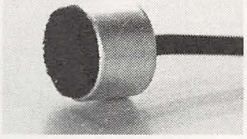
音センサーは，マイクロホンを使っています。早い話が，センサーに向かって大きな声をだすと，**写真７**のような画面になります。音センサーは音の大きさを感じます



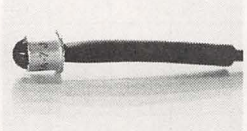
《写真５》Dr. Dが解説をしてくれる



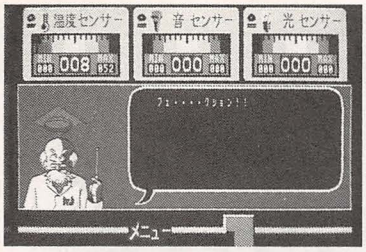
《写真１》温度の変化を電気抵抗値としてとらえるサーミスタ



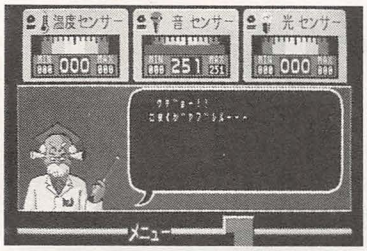
《写真２》音のセンサーには，だれでも知っているマイクロホンを使用



《写真３》光をするどい指向性でとらえるフォト・ダイオード



〈写真6〉センサーを冷やすと！



〈写真7〉大きい音を入力すると！

が，音がないということも感じるのです。音が一定時間に何回鳴ったか……ということも感じてくれますから，「なあんだ，マイクじゃないか」とバカにできないほど，いろいろな応用ができるセンサーです。

ただし，マイクロホンは音，つまり空気の振動の大きさを感じて，出力してきますから声をださなくても，息をふきかけるだけで大出力がパソコンに送り込まれてしまいます。このへんは，いろいろな応用システムを作るときには，注意してもらいたいポイントです。このデモで，ためしてみてください。

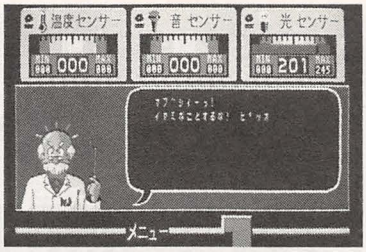
光センサーは，光の量を電気の信号に変えてくれますが，このセンサーにも注意点があります。それは，意外に指向性が高いということです。

指向性というのは，一つの方向に，ビームのようになっていることをいいます。光センサーは，するどいビームを持ったサーチライトのちょうど逆の特性を持っていると考えてください。

光の方向に，センサーの頭を向けないと光を感じにくい性質を持っているのです。センサーをよく見てもらえばわかりますが，頭のところにレンズがうめ込まれているのです。光が持つエネルギーは温度や音（空気の圧力）にくらべると，はるかに小さいので，部品自体でも，レンズを利用して，エネルギーの集中度を高めているのです。

「屋外の光を調べよう」と，センサーを外にだしただけでは，正確にはわからないということです。太陽の方向に向けたのとそうでないときとでは，測定値は大きくちがってしまいます。

光センサーは，何も光の量を測定するためにだけあるのではありません。廊下に設置して，その前を横切る人の影などにも，びんかんに反応しますから，指向性がある



〈写真8〉ビッカリ！光センサーに反応

ことを頭において工夫すれば，おもしろいことが考えられると思いますよ。

なお，**写真8**のような画面をだすのは簡単です。せいぜいDr. Dのことをおこらせてください。

『サンプル』について

温度，音，光の各センサーの値を，リアルタイムで視覚化してくれます。メータ，グラフ（標準，拡大）による表示，アラームの設定，感度（反応速度）の調節，グラフのプリント・アウトなどの機能が利用できます。

『サンプル』は，さらに三つのモードにわかれます。

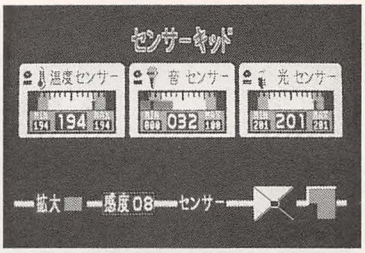
Ⓐ：設定
Ⓑ：アラーム
Ⓒ：グラフ　　となっています。

Ⓐでは，感度，グラフの拡大・標準，各センサーのmax・min・グラフへの出力スイッチの設定ができます(**写真9**)。

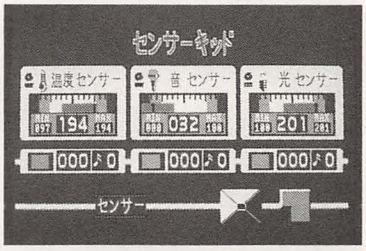
感度は0から15で数が大きいほど反応が鈍くなります。グラフ出力スイッチは，各メータの左上にあるランプで表されています。max・minは，本来自動的に設定されていますが，グラフに余裕を持たせたいときなどに設定しなおします。

Ⓑでは，アラーム・ポイントとアラーム音の設定をします。アラーム音は3種類，表示では0から3となっていて，0ではアラームは鳴りません(**写真10**)。

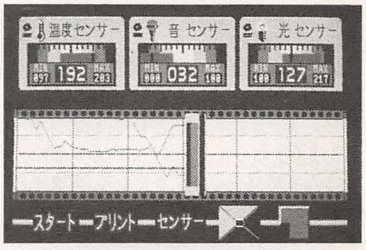
Ⓒはグラフの表示とプリント・アウトです。「スタート」でプロット開始，プロットするのは「設定」モードでグラフ・スイッチをONにしたもので，すべてOFFの場合は何もプロットされません。なおこの際それぞれのセンサーごとのmax/minをグラフの天地とみなします。「プリント」で現在の画面に表示されているグラフをプリント・アウト，各センサーのライン形状，max/min



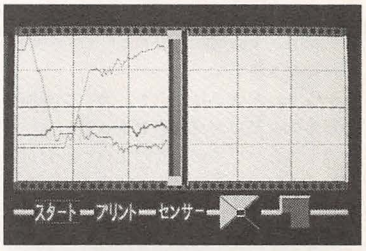
〈写真9〉感度設定をしているようす



〈写真10〉アラーム音も設定できる



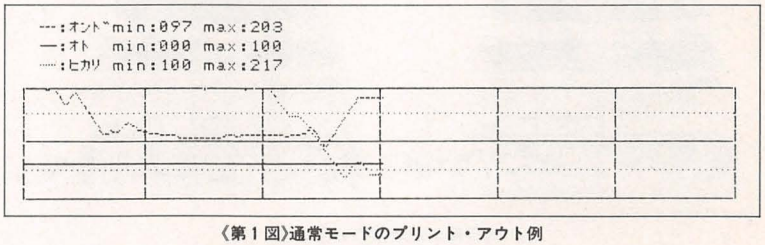
〈写真11〉センサーの結果をグラフ化



〈写真12〉拡大モードのようす

もプリント・アウトされます（**写真11，12，第1図**）。

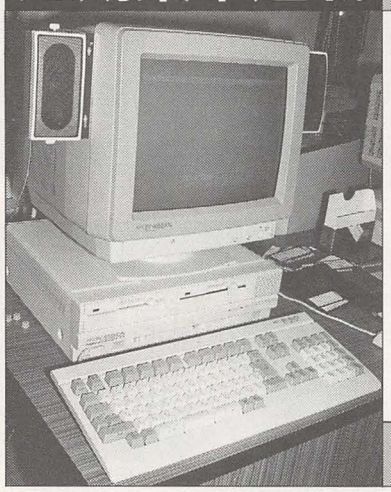
以上，かけ足で紹介してきましたが，センサーキッドには，2回路分，外部機器コントロール用の信号も出力されます。この製品は電波新聞社が主催する「エレクトロニクス工作コンテスト」の指定作品にもなっていますし，近く，全回路やソフト公開も載った応用製作記事満載の別冊が発刊されます。本機を利用した，皆さんの大発明を期待しています。



〈第1図〉通常モードのプリント・アウト例

短期集中連載

君のパソコンでLET'S PLAY!



コンピュータ・ミュージック『PC-8801シリーズ』で音楽しようの巻

その②

バブリン鉄男

VA2，VA3登場

さて，前号では，現在最強のミュージック・パソコンはＮＥＣのＰＣ-8801MA／FAだと書いたとたん，ＮＥＣからＶＡ２，ＶＡ３なる新機種がでてきました(**写真１**)。これは以前発売になったＶＡ（８ビットと16ビットの混合機種）の後継機種で，ＶＡに付いてなかったＡＤＰＣＭ（サンプリング機能，サウンドボードⅡで同じ機能をＦＨ／ＭＨ／ＶＡ他にもたせることができる）が付いたものです。

ＶＡ２，ＶＡ３はこれで，サウンド機能の基本的な部分がＭＡ／ＦＡに追いついたと言えるわけですが，ただ追いついただけでなく，ＭＡ／ＦＡを追い抜くようなＲＡＭ機能がＶＡ２，ＶＡ３には今回搭載されています。

ADPCM用ソフトもあるぞ

ＡＤＰＣＭは前号でも話したように，サンプリング用の機能で，このサンプリングという行為はへたをすると膨大なメモリを喰います。そこで，このＡＤＰＣＭを有効に使っていくために，今回ＶＡ２，ＶＡ３に付属になったのがサンプリング用の256Ｋバイトの ＲＡＭです。ＲＡＭとは〝Random Access Memory〟の略で書込み読みだしが自由なメモリのことで，このＲＡＭのおかげでＶＡ２，ＶＡ３用ではＡＤＰＣＭをより簡単で有効に使えるわけなのです。現在この機能を有効に使ったソフトがすでにではじめています。いくつかあげると，パーソナル・インフォメーション・ツール「Pi」(**写真2**)：絵や文字，音の情報を，カード感覚でパソコンの中にファイリングできるというものです)や，現段階では，６月20日以降，店頭に登場するデモ用ソフトですが，今年の秋には市販ソフトとして登場する「かえうたくん（**写真３**)」などです。

88シリーズ用音楽ソフト紹介

さて，こんどはＮＥＣのＰＣ-8801シリーズ用にでている音楽ソフトを紹介しましょう。ＰＣ-8801の音楽ソフトは大きく，二つにわけられます。

①スタンドアローン・ソフト

パソコン本体に内蔵されている音源を使って，演奏するソフト。

②ＭＩＤＩ(ミディ)ソフト

ＭＩＤＩという，デジタル楽器用の通信手段を使って外部のデジタル機器（ＭＩＤＩ機器ともいう)を管理・演奏するソフト。

では，①のパソコン本体に内蔵されている音源を使うスタンドアローン・ソフトについて見ていってみましょう。

ＰＣ-8801シリーズ用のスタンドアローン・ソフトは昔からいくつかでていましたが，現在では，ＡＤＰＣＭを使ったソフトが主流になってきています。現在ＡＤＰＣＭを利用する音楽ソフトとしては

●インスタント・ミュージック(写真４)

マウスを適当に動かすことによって，簡単な演奏をある程度コンピュータがやってくれるソフト。

●ミュージックワールド(写真５)

リズム・パターンを世界地図で選び，演奏をしていくソフト。

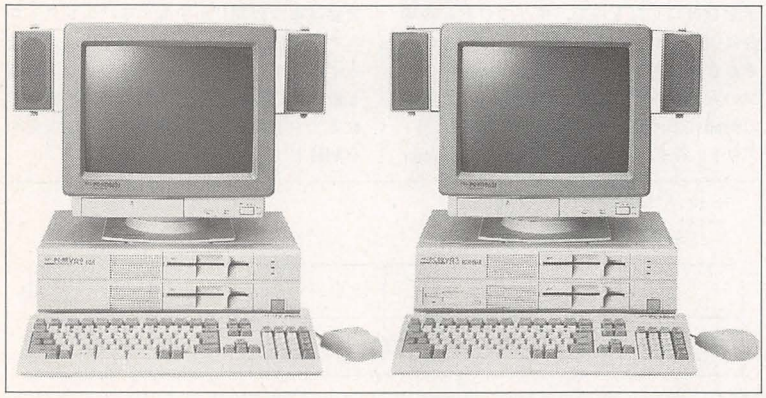
●ミュージック・アート88(写真６)

の三つがあります。ただし，ミュージック・アート88は拡張性として，ＭＩＤＩ音源をコントロールする機能も持っています。

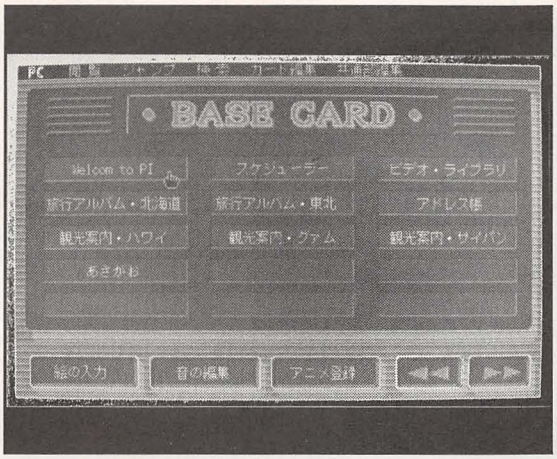
マイコンで操作するミュージック・アート88

画面（**写真７**）を見てもらうとだいたいのことがわかると思いますが，ミュージック・アート88は譜面に音符を入力していき，それを演奏させるというソフトです。もちろんＰＣ-8801MA以降についたＡＤＰＣＭでサンプリングした音を演奏したり，６種類のリズム音源を自由に設定を変えたりすること（**写真８**）も可能で，メロディ，伴奏，リズムの入った，いわゆる曲を作ることができます。

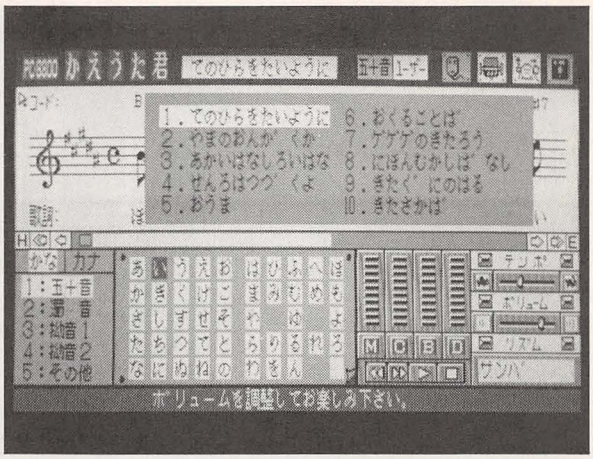
それ以外の作業は画面上部のアイコンをプルダウンし，メニューを選択して行な



《写真１》最強のVA２，３



《写真2》Piの画面，自分でカードのように音と絵を編集できるのが，このソフトの特徴，インスタント・ミュージックを使って曲を入れることもできるし，ＡＤＰＣＭでサンプリングした音を編集することもできる。



《写真3》かえうたくんの画面，ＡＤＰＣＭを使ったソフトで，画面の曲に合わせて歌を歌ってくれる。その歌の歌詞を自由に変えられるのがこのソフトのミソ。

うか，画面パネル上のアイコンの選択（マウスだとクリックして）で行ないます。

曲を作っていくうえで，一番重要なのは譜面の知識ということになりますから，ベーシックで曲を作ってきた人には，少しとまどうところがあるかもしれませんが，何曲か入力していくうちに，ベーシックを最初にやりはじめたときと同じように，だんだんコツがわかってきますから，ＢＡＳＩＣマガジンに載っている譜面などを，まず入力してみましょう。

音符の入力方法

音符の入力に関する操作は，マウスか画面右下（**写真7**）にあるキーボード(鍵盤)をクリックして行なうか，画面上のカーソルを通して行ないます。

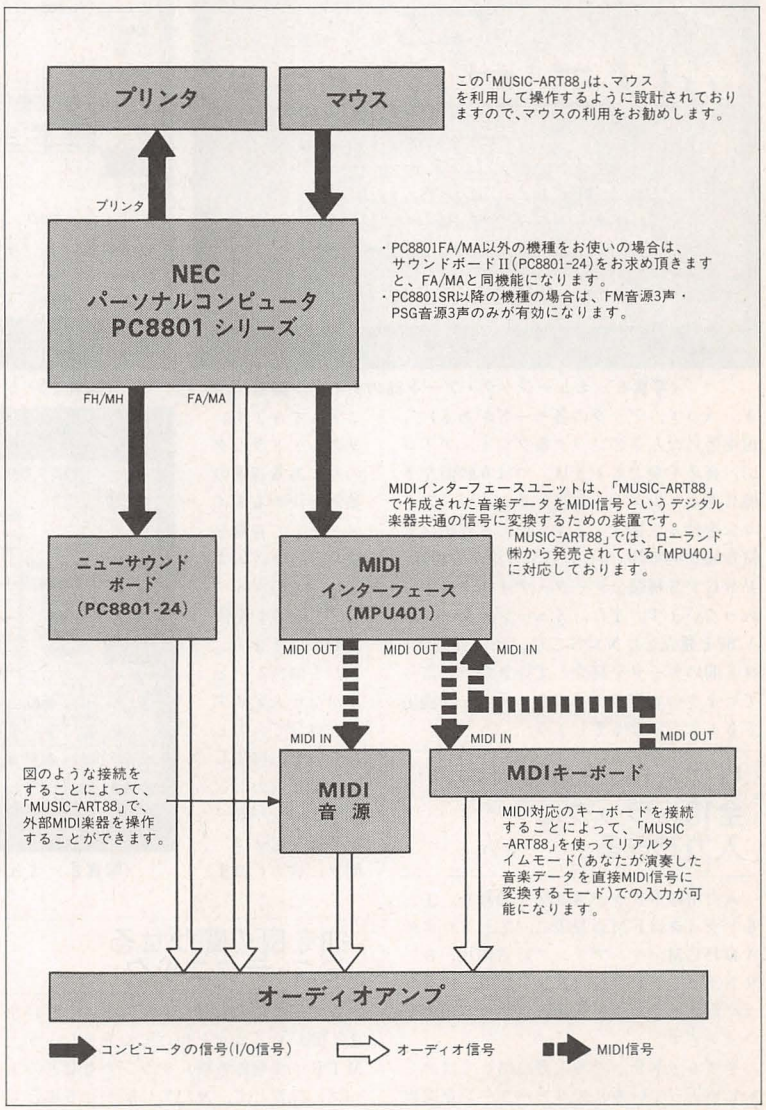
入力の操作はカーソルでもできますが，圧倒的にマウスが便利です（以降はマウスの例で説明)。

電源を入れると，すぐに画面上のカーソルは4分音符になります。音符を変えたいときは，グリッドスケール・アイコン（音符がズラっと並んでいるところの一番左にある上下に点線の延びたような記号のアイコン）をクリックして音符を変えます。こうやって一つずつ音符を置いていくわけです。続けて入力したいときは，ダブル・クリックしてつぎつぎに音を入力していくわけです。

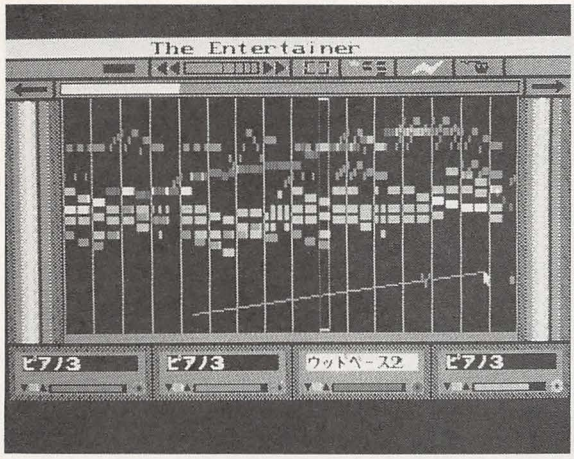
音符をまちがえたときは，もう一度入力しなおせば，最終的に入力されたものが，優先的に残りますから，簡単に修正がきくわけです。

音色もいろいろある

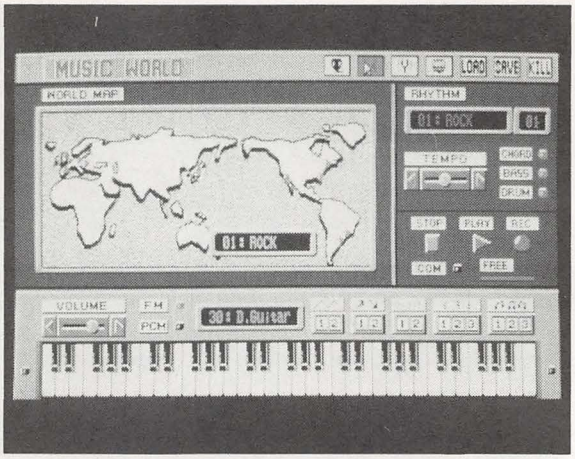
それ以外の音の強弱，譜面上の記号に関してはモード・アイコン（ボイス，リピー



《第1図》ミュージック・アート88のシステム図



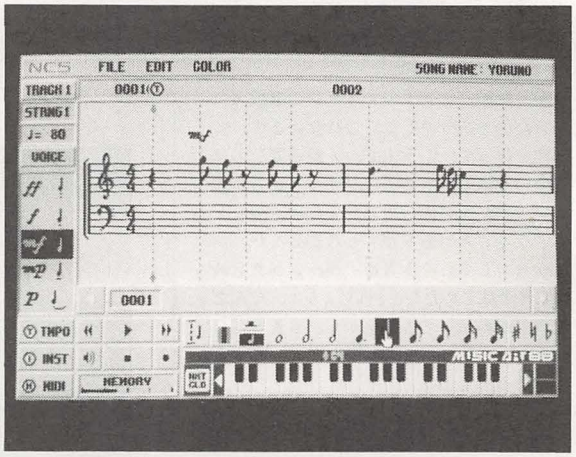
《写真4》インスタントミュージックの画面



《写真5》ミュージックワールドの画面



《写真6》ミュージック・アート88のタイトル画面



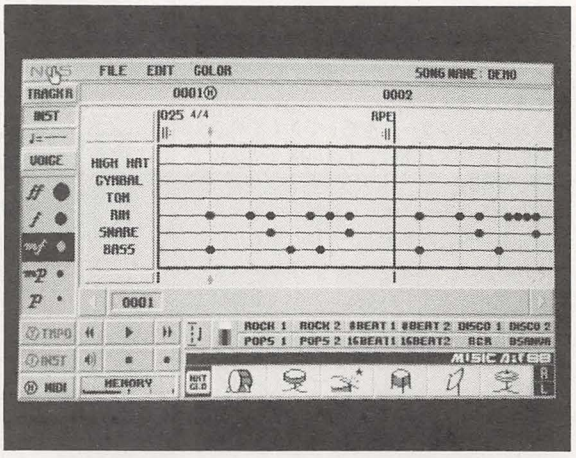
《写真7》ミュージック・アート88のメイン画面

ト，スコア，データの各モードがある)で，再生等には左下のレック&プレイ・アイコン，音色を変えるときは，やはり画面左下側にあるインスト（音色）チェンジ・アイコンを使って指定します。使える音色はFM音源が60種類。ADPCM音源が5種類，PSGが5種類分データ・ディスクの中に入っています。また，ミュージック・アート'88を発売したNCSでは，今後音色データと曲のデータを発売していきたいと言っていますので音色にうるさい人でも，満足できるようになるでしょう。

リズム・トラック付きで全10トラックに入力できる

入力用のトラックは全部で10あり，1～6トラックはFM音源用で，7トラックがADPCM（サンプリング）音源用，8～9トラックがPSG（SSG）用，10トラックがRトラックと呼ばれるリズム用のトラックです。

リズム・トラックの入力に関してはあらかじめ入っているリズム・パターンを選択することもできますが，自分で作っていくこともできます。リズム・トラックの左にある音量の強弱を決めるボイスモードで音量を決め，各リズムごとに，どのタイミングで鳴るかを決定していきます。これも慣れないとなかなか大変ですが，自分で入力したものを，再生して，また入力しなおすというパターンを繰り返せば，簡単に覚えられます。



《写真8》ミュージック・アート88のリズム選択画面

曲を良く聞かせるミニ・テクニック

さて最後に入力した曲をちょっとだけうまく聞かせるコツをかいておきましょう。MTR（多重録音機）やラジカセなどのテープに録音して，友だちに聞かせる場合もそうですが，普通のスピードより，少し早めに再生するということです。これはアイドルの女の子たちがレコーディングなどでよく使う方法ですが，歌をうまく聞かせるために，録音したスピードより，少し早めに再生するのです。ミュージック・アート88の場合はテンポチェンジ・アイコンで，テンポを変えることができますから，作った曲を良く聞かせるために，少しテンポを早めて再生してみましょう。

マイクロコンピュータ・ショウ'88 レポート

編集部

東京・平和島の東京流通センターを会場に，5月11日から14日までの4日間にわたって，「マイクロコンピュータ・ショウ'88」が開催されました。

今年も影さんを隊長とし，その他編さんつぐ美さんをはじめとする取材班が編成されました。仕事熱心な(？)影さんは，もちろん初日から会場へ直行。取材活動を開始したのでした。

それでは，それでは……。

新機種や〜い

昨年のマイコン・ショウでは，X68000という超大型ルーキーが出品され，来場者の足を釘づけにしていました。

さて，今年はどんな怪物マシンが登場するかと期待していたのですが……。

まずNEC。PC−88VA2／VA3，そして，PC−98CV21，LV21，UV11。これらメインとして出品されていた機種は，すべて従来機種のマイナー・チェンジ・バージョン。言ってみれば，今までの機械におまけが付いたり，価格が安くなったり，大きさが小さくなったりしただけ。

それでは富士通はどうかというと，TRONチップ仕様の32ビットマイクロ・プロセッサ「Gmicro F32」をはじめとするLSIや，ベーマガ読者にはあまり縁のない，オフコン互換のラップトップ，FACOM 9450 LTmk IIなどといったものばかり。

シャープもLSIやIC，光インターフェース関係などのデバイスがブースの大半を占めていました。昨年あれほど話題をふりまいたX68000も，今年は1台も置かれていませんでした。うーん，残念。

とまあ，パソコン業界大手3社からは，今回，めぼしい（X68Kを超えるような話題性をともなった）マシンは遂にあらわれなかったのです。

そのかわりといってはなんですが（パソコンとはちょっとちがうんですが），おもしろいマシンをいくつか見つけました。

その中でも，最近のビジネスに欠かせない機能が1台に凝縮された，キヤノンのNAVIというマシンが注目株です。ワープロやファクシミリ，多機能電話といった機能を，この1台で持ち合わせているのです。しかも，ファクス機能では，受信時に用紙切れの場合，自動的にディスクにデータを保管できるなどの，この機械ならではの復合技も使えます。

また，カード型データベース・ソフトが走ったり，FM音源で作曲できたりと，パソコンみたいな使いかたもできるのです。

AXパソコンとTRON

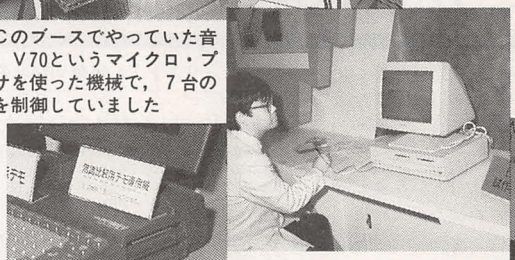
X68000のようにまったくのゼロから出発するという機械はありませんでしたが，すでに世の中にでているソフトを活用できる，「〜互換」という新製品はいくつかありました。



▲NECのブースでやっていた音楽演奏。V70というマイクロ・プロセッサを使った機械で，7台のシンセを制御していました



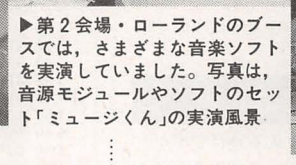
▶NEC，PC−98CV21。ディスプレイが一体となったコンパクトなボディが売り物。マッキントッシュを連想してしまいます(？)



◀BTRON(Business-TRON)試作機。TRON普及は近い!?それとも……



▶PC−98LV21に搭載された3.5インチ・ドライブ。縦に2段重ねしてもこの薄さ!!



▶第2会場・ローランドのブースでは，さまざまな音楽ソフトを実演していました。写真は，音源モジュールやソフトのセット「ミュージくん」の実演風景



まずはサンヨーのAXパソコン・MBJ−17Jシリーズ。80286を搭載し，世界的に普及しているPC／ATと互換性を持っています。日本語MS−DOS Ver. 3.21などが付属されているそうです。

松下のパナファコムM500／700というシリーズも，80286を搭載し，MS−DOS上で開発された流通ソフトの利用が可能ということでした。

「互換性」といえば，巷(ちまた)で話題になっている(？)TRONという規格があります。メーカーがちがうと互換性がないというコンピュータの大問題を根本から見なおし，さらに将来性や多方面への活用までを考慮したコンピュータの共通規格。それがTRON規格です。まあ，早い話しがずっとずっと高いレベルでのMSX規格みたいなものです。

今年もTRON協会はブースをだしていましたが，なんだか「まだまだ」という気がしました。TRONに参加し，開発に関っている富士通などのメーカーも，作っているというだけで，あまり熱意が感じられなかったような気がします。

CD-ROMはいずこ？

PC Engineの登場で，よく耳にするようになったCD−ROM。実用品として市場に出回るのも，そう遠い日のことではないようです。

しかし，昨年のマイコン・ショウでは，各社が参考出品としていたCD−ROMも，今年のマイコン・ショウではあまり見かけられませんでした。もしかすると，最近にわかに騒がれはじめている「CD−I」のせいかもしれません。

CD−Iとは，CD−ROMと同じCDを記録媒体としたメディアです。CD−ROMは，物理的なフォーマットの規格が定められているだけで，そのフォーマットをどう使うかは決められていません。CD−Iの場合，そのCDを読む機械にまで細かく規格が定められているので，CD−ROMよりさらに発展的な使いかたができるのです。とはいえ，CD−Iの規格はまだ未完成。ですから，うかつな物はだせなかったのではないでしょうか。

最後に

今年のマイコン・ショウは，昨年にも増して，専門的な色合いが濃くなり，新鮮味が薄らいできたような気がします。CPUやLSI，VLSIなどの，一般のパソコン・ユーザーにはいまいちわからないような石ばかり。また，新製品コンピュータもどんどん高くなっていくばかり。ゲームソフトを発表していたブースが，電波新聞社だけだったというのも……。別に，ゲームソフトをたくさん出品すればいいというわけではないのですが，もう少し，全体的に一般ユーザーをひきつける何かがほしかったような気がします。

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

―仮想VRAMを使おう―

全機種対応
（サンプル・プログラムはPASOPIA 7用）

EXPRESS

みなさんは，衝突判定や壁判定をどのように処理していますか？初心者のみなさんにとっては，これが悩みの種になっている人もいると思います。

しかし，これは仮想ＶＲＡＭという考えかたをもつことによって，単純かつスピーディに処理できるようになります。

そこで，今回は仮想ＶＲＡＭについて触れてみたいと思います。

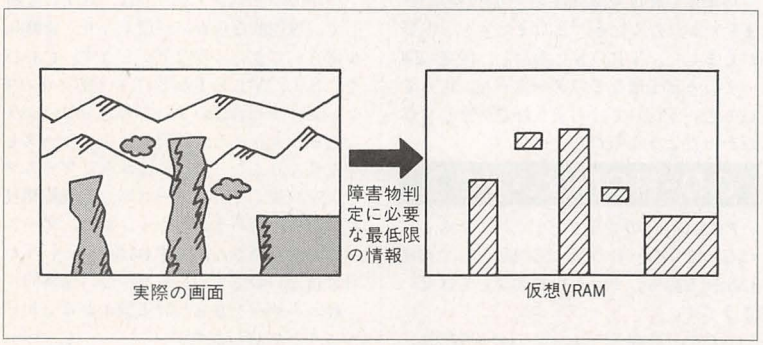
仮想VRAMとは

さて，これから説明に入るわけですが，いったい仮想ＶＲＡＭとはどのようなものことをいうのでしょうか。

いま，仮にあなたがパソコンでオール・グラフィックのゲームを作ろうとしたとします。そのとき，衝突判定や壁判定を実際の画面（ＶＲＡＭ）で調べて行なうとしたら，これはほとんど不可能に近いことです。

なぜなら，実際の画面では背景も障害物もすべて同じグラフィックなので，区別が非常につきにくく，また大量のデータを扱わなければならないため，スピード的にもよいものが得られないからです。

そこで，障害物判定に必要な最少限の情報だけをＶＲＡＭとは別に用意し，それを調べて判定を行なうようにします。この情報のことを仮想ＶＲＡＭと呼んでいるわけです（第１図）。



《第１図》仮想VRAMの原理

《リスト１》仮想VRAMの基本的使いかたのプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80:SCREEN 2:CLS:ﾓｰﾄﾞ": ﾃｷｽﾄ 80*25,ｸﾞﾗﾌｨｯｸ 640*200 8ｼｮｸ
20 DIM A(79,24)
30 FOR X=0 TO 79:A(X,0)=1:A(X,24)=1:NEXT
40 FOR Y=0 TO 24:A(0,Y)=1:A(79,Y)=1:NEXT
50 FOR Y=1 TO 23:FOR X=1 TO 78:IF X=40 AND Y=12 THEN 70
60 IF RND(.95 THEN A(X,Y)=1:C=INT(RND*7)+1:GOSUB 170
70 NEXT X,Y
80 X=40:Y=12:LOCATE 40,12:PRINT"●"
90 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 90
100 X1=X:Y1=Y
110 IF A$="4" AND A(X-1,Y)=0 THEN X=X-1
120 IF A$="6" AND A(X+1,Y)=0 THEN X=X+1
130 IF A$="2" AND A(X,Y+1)=0 THEN Y=Y+1
140 IF A$="8" AND A(X,Y-1)=0 THEN Y=Y-1
150 LOCATE X1,Y1:PRINT " ":LOCATE X,Y:PRINT"●"
160 GOTO 90
170 LINE(X*8,Y*8)-(X*8+6,Y*8+6),7,B:PAINT(X*8+1,Y*8+1),C,7:RETURN
```

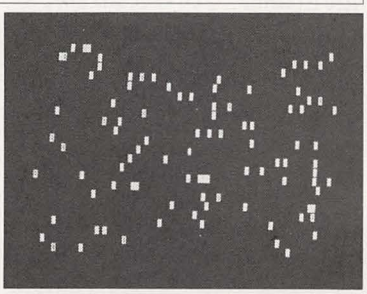
実際の使用法

では，実際にはどのように使われるのでしょうか。

ＢＡＳＩＣレベルで使う場合，多くが配列変数を利用しています。プログラムの中で２次元の配列変数を定義し，それをＶＲＡＭと見立てるわけです。ここで，障害物があるところを１，ないところを０とでもしておけば，いとも簡単に判定ができてしまいます。

また，仮想ＶＲＡＭは，敵などとの衝突判定にも利用することができます。

たとえば，敵を示す情報として，仮想ＶＲＡＭ上に２を置くことにしたとします。そうすれば，自分と敵が衝突したかどうか調べるには，現在自分がいる座標の仮想ＶＲＡＭの値が２であるかどうかを調べるだけですむことになります。この方法は敵の数が増えたときに有効で，かなりのスピード・アップにつながります。



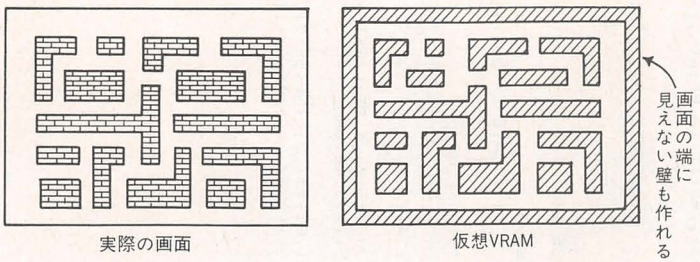
《写真１》リスト１の実行画面

プログラムの説明

文章で書いてもわかりづらいので，サンプル・プログラムを作りました。リストはすべてパソピア７用ですが，少しの改造で他機種に移植できます。

まずは**リスト１**です。このプログラムでは仮想ＶＲＡＭの最も基本的な使いかたをしています。テンキーで"●"を動かしてみてください。20行で２次元配列（＝仮想ＶＲＡＭ）を定義し，仮想ＶＲＡＭ上に１が置かれているとき障害物ありとしました。

30，40行ではなにをやっているのかというと，画面の端に"見えない壁"を作っているのです。これにより移動物処理のとき，はみだし判定をしなくてすむようになるという一つのテクニックです（第２図）。



《第2図》はみだし判定にも使える仮想VRAM

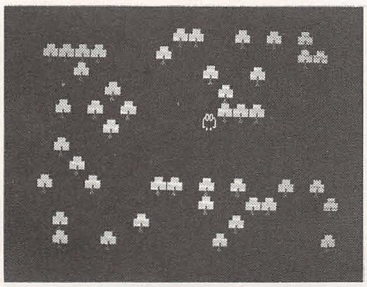
つぎにキャラクターを大きくしたのが**リスト2**です。ただ大きくしただけでは意味がありませんから，このプログラムでは16×8ドットごとの移動ができるようになっています。

しかし，仮想ＶＲＡＭの置きかたを**リスト1**と同じようにすると，衝突処理がちょっと面倒になります。そこで，処理を簡潔にするために仮想ＶＲＡＭの置きかたを工夫してみました。

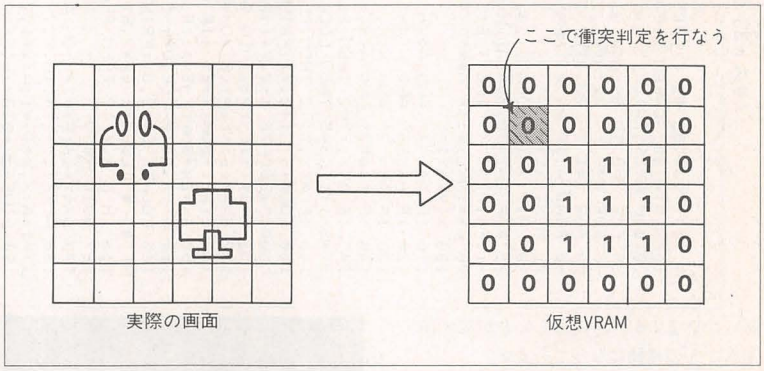
第3図を見てください。実際に画面上に現れる障害物は32×16ドットの大きさですが，仮想ＶＲＡＭ上にはそれより大きい部分に障害物を示す1が置かれています。このようにすると，衝突処理はキャラクターの左上部分だけで行なえばすむことになり非常に簡単になります。これも一つのテクニックですが，処理スピードの面においてかなり有効な方法だと思います。

最後にゲームのようなものを作っておきました（**リスト3**）。敵につかまらないように"＄"を集めてください。

仮想ＶＲＡＭには空白は0，障害物は1，"＄"は2として，敵は3を足したり引いたりしてあらわされています（**第4図**）。こうすると，1か所の仮想ＶＲＡＭに複数の情報が入っても混乱を防ぐことができます。



《写真2》リスト2の実行画面



《第3図》衝突判定にも便利な仮想VRAM

Dr.Dから一言

仮想ＶＲＡＭは複雑なゲームになるほど有効なテクニックとなるわけだ。今回のテクニックの中には，大きなキャラクターの移動判定（当たり判定）と，移動キャラクターを加算によって表す，などがあったが，どちらもユニークな発想で，かなり高度なテクニックだと思うぞ。

《第1表》変数表（リスト1，2，3共通）

A(,)	仮想ＶＲＡＭ
X, Y	自分のX, Y座標
X( ), Y( )	敵のX, Y座標
A＄	キースキャン用
E	敵判別用

最後に

仮想ＶＲＡＭという考えかたは，ゲームを作るうえでその内容が複雑になればなるほど，必要になってくるものです。ベーマガにも仮想ＶＲＡＭを使ったプログラムが

《リスト2》キャラを大きくし，障害物との衝突判定に工夫を加えたプログラム・リスト

```
10 WIDTH 80:SCREEN 2:CLS
20 DIM A(39,24)
30 FOR X=0 TO 39:A(X,0)=1:A(X,24)=1:NEXT
40 FOR Y=0 TO 24:A(0,Y)=1:A(39,Y)=1:NEXT
50 FOR Y=1 TO 23 STEP 2:FOR X=1 TO 38 STEP 2:IF X>17 AND X<23 AND Y>10 AND Y<15
THEN 70
60 IF RND>.8 THEN GOSUB 170
70 NEXT X,Y:X=37:Y=23:GOSUB 170
80 X=20:Y=12:LOCATE 40,12:PRINT"ﾍOOﾍ":LOCATE 40,13:PRINT"ﾚ..ｺ"
90 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 90
100 X1=X:Y1=Y
110 IF A$="4" AND A(X-1,Y)=0 THEN X=X-1
120 IF A$="6" AND A(X+1,Y)=0 THEN X=X+1
130 IF A$="2" AND A(X,Y+1)=0 THEN Y=Y+1
140 IF A$="8" AND A(X,Y-1)=0 THEN Y=Y-1
150 LOCATE X1*2,Y1:PRINT "    ":LOCATE X1*2,Y1+1:PRINT"    ";:LOCATE X*2,Y:PRINT
"ﾍOOﾍ":LOCATE X*2,Y+1:PRINT"ﾚ..ｺ";
160 GOTO 90
170 A(X-1,Y-1)=1:A(X,Y-1)=1:A(X+1,Y-1)=1:A(X-1,Y)=1:A(X,Y)=1:A(X+1,Y)=1:A(X-1,Y+
1)=1:A(X,Y+1)=1:A(X+1,Y+1)=1
180 GX=X*16:GY=Y*8
190 LINE(GX+8,GY)-(GX+23,GY+8),4,BF:LINE(GX+1,GY+4)-(GX+30,GY+10),4,BF:LINE(GX+1
4,GY+8)-(GX+17,GY+13),2,BF:LINE(GX+12,GY+14)-(GX+19,GY+15),2,B:RETURN
```

《リスト3》仮想VRAMを使ったサンプル・ゲームのプログラム・リスト

```
' 1987ｵ6ｶ20ﾆﾁ By EXPRESS : ﾃｷｽﾄ ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ﾉ ｶｻﾈｱﾜｾ ｶﾞ ﾃﾞｷﾙ ﾓｰﾄﾞﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
10 WIDTH 80:SCREEN 0:COLOR=(3,7):COLOR=(1,4):CLS:DEFINT A-Z
20 DIM A(39,24),X(5),Y(5)
30 FOR X=0 TO 39:A(X,0)=1:A(X,24)=1:NEXT
40 FOR Y=0 TO 24:A(0,Y)=1:A(39,Y)=1:NEXT
50 FOR Y=1 TO 23 STEP 2:FOR X=1 TO 38 STEP 2
60 READ A:IF A<>0 THEN GOSUB 170
70 NEXT X,Y
80 X=12:Y=13:LOCATE 24,13:PRINT"ﾊOOﾍ":LOCATE 24,14:PRINT"ﾚ,ｺﾞ":S=0
85 FOR E=1 TO 5:READ X(E),Y(E):LOCATE X(E)*2,Y(E):PRINT"●ﾊ●":LOCATE X(E)*2,Y(E)
+1:PRINT"くUゝ":NEXT E:E=0
90 A$=INKEY$:IF A$="" THEN FOR I=1 TO 120:NEXT:GOTO 151
100 X1=X:Y1=Y
110 IF A$="4" AND A(X-1,Y)<>1 THEN X=X-1
120 IF A$="6" AND A(X+1,Y)<>1 THEN X=X+1
130 IF A$="2" AND A(X,Y+1)<>1 THEN Y=Y+1
140 IF A$="8" AND A(X,Y-1)<>1 THEN Y=Y-1
145 IF A(X,Y)=2 THEN PLAY"o4l64cd":LINE(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),0,BF:A(X,Y)=0
:S=S+1:IF S=5 THEN LOCATE 39,13:PRINT"O.K.":END
146 IF A(X,Y)>2 THEN PLAY"o4s2m10l8eee14c":END
150 LOCATE X1*2,Y1:PRINT "  ":LOCATE X1*2,Y1+1:PRINT "  ":LOCATE X*2,Y:PRINT
"ﾊOOﾍ":LOCATE X*2,Y+1:PRINT"ﾚ,ｺﾞ";
151 E=E+1:IF E=6 THEN E=1
152 EX=X(E):EY=Y(E):DX=EX:DY=EY
154 EY=EY+SGN(Y-EY):IF A(EX,EY)=1 OR DY=EY THEN EY=DY ELSE 160
155 EX=EX+SGN(X-EX):IF A(EX,EY)=1 THEN EX=DX
160 A(DX,DY)=A(DX,DY)-3:A(EX,EY)=A(EX,EY)+3:X(E)=EX:Y(E)=EY
165 LOCATE DX*2,DY:PRINT "  ":LOCATE DX*2,DY+1:PRINT "  ":LOCATE EX*2,EY:PRI
NT"●ﾊ●":LOCATE EX*2,EY+1:PRINT"くUゝ";
166 IF A(X,Y)>2 THEN PLAY"o4s2m10l8eee14c":END
167 GOTO 90
170 GX=X*16:GY=Y*8:ON A GOTO 180,200
180 A(X-1,Y-1)=1:A(X,Y-1)=1:A(X+1,Y-1)=1:A(X-1,Y)=1:A(X,Y)=1:A(X+1,Y)=1:A(X-1,Y+
1)=1:A(X,Y+1)=1:A(X+1,Y+1)=1
190 LINE(GX+8,GY)-(GX+23,GY+8),1,BF:LINE(GX+1,GY+4)-(GX+30,GY+10),1,BF:LINE(GX+1
4,GY+8)-(GX+17,GY+13),2,BF:LINE(GX+12,GY+14)-(GX+19,GY+15),2,B:RETURN
200 A(X,Y)=2
210 LINE(GX+31,GY+3)-(GX+1,GY+6),3:LINE(GX+1,GY+6)-(GX+31,GY+10),3:LINE(GX+31,GY
+10)-(GX+1,GY+13),3:LINE(GX+12,GY)-(GX+12,GY+15),3:LINE(GX+19,GY)-(GX+19,GY+15),
3:RETURN
1000 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1010 DATA 0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1
1020 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1
1030 DATA 1,2,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,0,2,1,0,0
1040 DATA 1,0,0,1,0,0,0,1,0,0,0,0,1,1,1,0,0
1050 DATA 1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0
1060 DATA 1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0,0
1070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,0,0,1,0
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,2,0,0,0,1,0,0,1,0
1090 DATA 0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0
1100 DATA 1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1110 DATA 0,2,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1
1200 DATA 32,21,25,11,1,1,35,7,8,19
```

載っていますが，そのほとんどが32×16ドットごとの移動になっています。

スピードの問題もあるでしょうが，今回紹介した方法などを使って細かい動きのあるゲームを作ってみてください。

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。図や表などもあると親切でわかりやすい原稿になります。

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）

《写真3》リスト3の実行画面。$をすべて取る追いかけゲーム

《写真4》敵につかまると，即ゲーム終了。再びRUNしなおしてネ

《第4図》リスト3での仮想VRAM内の情報

短期連載　第2回

ミュージック基礎講座

――楽譜の読みかたからプログラミングまで――

DEMPAサウンド・チーム

はじめまして，栗田英樹です（あわたです）。DEMPAサウンド・チームでお手伝いしているのですが，今月は僕が話をすることになりました。よろしくお願いします。

では早速ですが話を進めます。

前回のおさらい

前回は，音程の説明にはじまり，半音記号について少し触れて終わりました。だいたいをまとめますと，

○１オクターブは等分された12の音程から成り立っている

○音長は全音符の長さの○分の１という単位で，1.5倍の音長は符点で表すが主な内容でした。そしてそれらをプログラムで表す方法も学びました。

それぞれ基本中の基本とも言えることですからしっかり頭に入れておいてください。でないと，これからの内容がチンプンカンプンになってしまいます。

それと，用語の説明をいくつか。

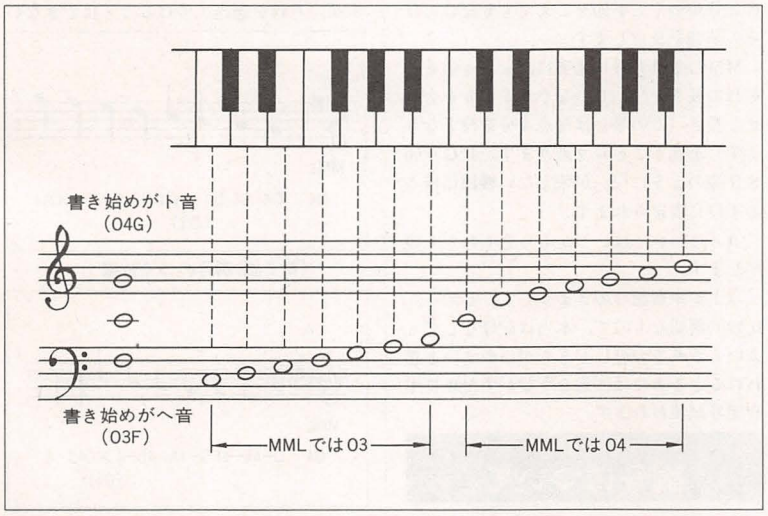
まず「MML」ですが，これは前回からすでに使われていますが，ミュージック・マクロ・ランゲージの略で，パソコン等で楽譜の音程や音長などを表す文字，記号の総称です。

あと「ト音記号」と「ヘ音記号」，前者は前回からでてますし，学校の授業で習っていると思うので説明はとくにいらないと思いますが，一応しておきますと，楽譜のソの位置を決めてしまい，書きはじめの黒丸がある線上がMMLでいうO4G（オクターブ４のソ）となります。もちろん，上や下に記号がずれるなんてことはありません。

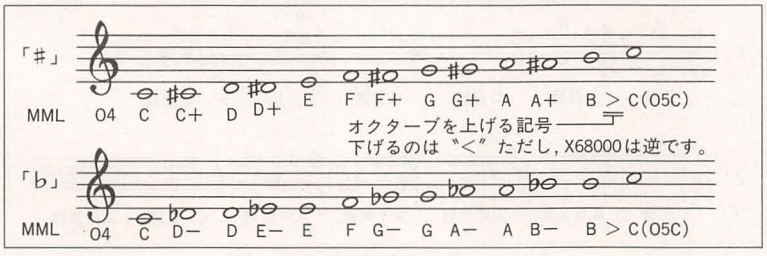
そして「ヘ音記号」ですが，これは楽譜のファの位置を決めてしかも低音域のときに使います。書きはじめの黒丸がある線上はMMLではO3F（オクターブ３のファ）となります。これも，ずれたりせず一定の位置に置かれます。

第１図にくわしく図示しておきますので参考にしてください。

というわけで復習はこれで終わりですが，以後はノーコメントでバシバシ使います。当然，新しい言葉がでたら説明はします。



《第１図》ト音記号・ヘ音記号とピアノの鍵盤



《第２図》「＃」と「♭」

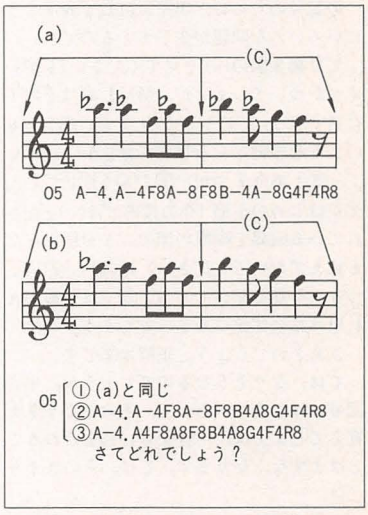
Lesson 1
半音記号 ―その２―

前回の終わりあたりから「半音」という言葉がでてきますが，これも説明はいらないと思いますが，１オクターブを12等分したときのそれぞれ隣りあった音との関係を「半音」といいます。そして，今回は話をそれにしぼって進めていきます。

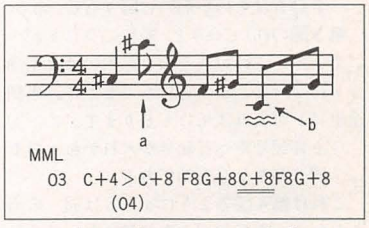
とりあえず，ピアノでいう白鍵と黒鍵の表しかたについて説明します。ド～シの白鍵を楽譜で表し，またMMLで表すことはもう前回やりました。

しかし，ドとレの間にまだ黒鍵があります。位置的に見ても実際鳴らしてみてもドとレの中間音であることがわかります。つまり，それはドより半音高い音であり，レより半音低い音なわけです。他の黒鍵もすべて同様です。

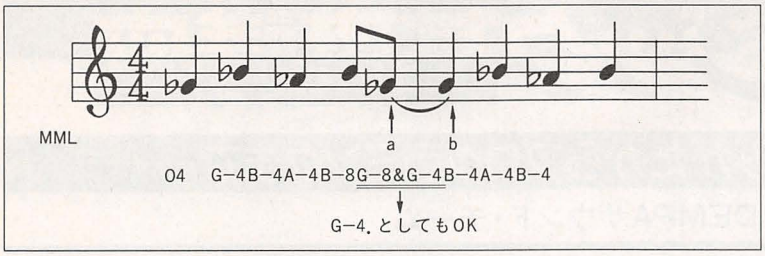
ではなぜミとファの間とシとドの間に黒鍵がないのでしょう。それはミとファ，シとドの関係が半音だからです。それで半音



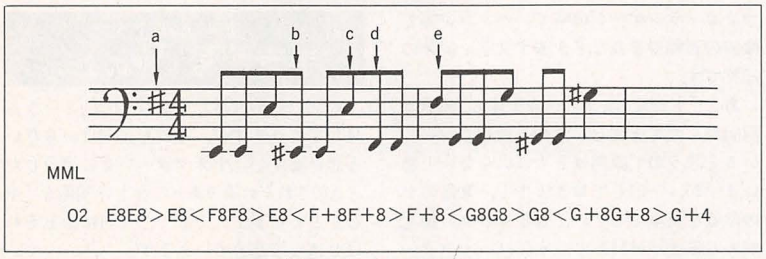
《第３図》半音記号の効力①



《第４図》半音記号の効力②



《第5図》「タイ」と半音記号



《第6図》調号と変化記号

高い音，たとえばドより半音高い音を，楽譜では「＃」(シャープ)をつけて表し，MMLでは「+」をつけて，ド＃，C＋のように表します(**第2図**)。

半音低い音，たとえばレより半音低い音は楽譜では「♭」(フラット)MMLでは「−」をつけて，レ♭，D−のように表します。これも**第2図**に示しておきます。そして残りは「♮」(ナチュラル)。これはさきほど「＃」「♭」で半音上げ下げした音を元の音にもどす記号です。

と簡単に書くことはできますが，この三つの記号のために，実際MMLで表すときにいろいろな問題が生じてくるのです。

では**第3図**の(a)を見てください。♭がいくつかついていますが，MMLではその下に書いてあるようになります。では，(b)のような楽譜ならみなさんはどうしますか。①〜③とありますが，①：(a)と同じでよい。②：はじめの小節（今の段階では(c)と記されている縦線と縦線の間のことを指すんだと覚えておいてください）は(a)と同じで，つぎの小節は元にもどる。③：はじめのA4.以外は全部元にもどってしまう。

さあどれでしょう。正解は②です。

では，なぜそうなるのでしょうか。半音記号にはきまりがあって，そのきまりさえ覚えてしまえば，半音記号に悩まされることはまずなくなります。では，そのきまりとは，

○半音記号のついたところ以降，同じ高さの音はその小節内に限り有効である。

第3図の(b)でいうと，最初のラに♭がついていて，それ以後その小節内のラは全部ラ♭になってしまうということです。当然途中に♮が入れば元にもどります。

○ト音記号やヘ音記号が入れかわっても同じ高さなら有効である。

これは**第4図**のようにaとbは同一の高さなのでヘ音記号がト音記号になっても元にもどったりはしません。

○半音記号のついた音がタイでむすばれているときは小節を越えてもタイでむすばれた音のみ有効である。

さてここで「タイ」という新しい言葉がでてきました。「タイ」とは音符をつなげる記号です。どういうときに使うのかというと，小節をまたがって長い音長を使用したいときに使うというのが一番多いです。具体的に**第5図**のように使い，aとbの音はつなげて演奏されます。そのときのaに半音記号がつくと小節をこえてもbだけにはその影響を及ぼします。

MMLでは楽譜に忠実に，aとbのそれぞれの長さを「&」でつなぐかaとbを合わせた長さ（この場合は符点4分音符となります）を使う2とおりあります。PC−66SR等のように「&」が使えない機種は後者の手段に限定されます。

タイについてはいつかもっとくわしく説明します。

以上が半音記号のきまりです。しかし，比較的親切なもので，本当は記号なしでもよいとされる音符にもまちがいやすいと思われるところには注意をうながすために半音記号が使われます。

Lesson 2
調号について

さて今まで説明してきた半音記号は毎回一つ一つ指定して半音上げたり下げたりしました。ここでもう一度**第3図**(a)の楽譜を見てください。ラの音には全部♭がついていますね。ちなみにこの曲は先のほうにもラとシ（本当はミにも）に♭がついてます。こんなとき，毎回小節ごとにラやシに♭をつけていたら楽譜を書くほうも読むほうも大変です。

そこでてくるのが調号というもので，半音記号にはちがいないのですが，曲などのはじめに指定すれば，それ以後ずっとその音に効力をもたらします。そうそう一つ前項で言い忘れましたが，半音記号は小節内であってもオクターブがちがうと無効です。**第6図**を見てください。aが調号で段ごとにト音記号やヘ音記号のすぐ後ろにつけます。bを見ておや，と思うかもしれませんが，ミのシャープはファ，シのシャープはドもしくはその逆にファの♭はミ，ドの♭はシなんだと思ってください（めったにでてきませんが本当です）。

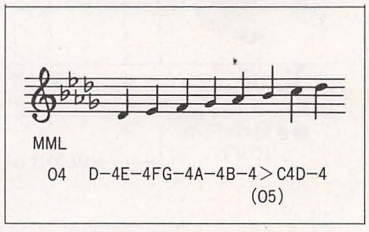
ようするにbはファとなります（ド＃じゃないですよ，ヘ音記号ですからね）。しかしcはファとはならないでミなのです。つまり，オクターブはなれているためにbの半音記号が影響を及ぼさないのです。

そして，dとeは何も指示がありませんが，aによって以後ファには＃をつけて演奏しなさいよ，という調号がつけられているため，dもeもファ＃となるのです。

調号はこのように楽譜を読みやすくしますが，それを適当につけることはできない



《第7図》調号のつく位置①



《第8図》調号のつく位置②



《第9図》調号の種類

のです。つまり，調号のつく位置は決まっているのです。**第7図**を見てください。ファに♯がついています。ここで楽譜にあるように打ち込むなり弾くなりしてみてください。何となくドレミファソラシドと鳴っているように聞こえませんでしたか。

ではつぎに今のをファを♮にしてやってみましょう。今度はちょっと変です。これでわかることは，ドからでもないのに調号に従ってある音から弾くと，ドレミファソラシドのように聞こえてくるのです。

つぎに**第8図**でも同じことをやってみましょう。♭がやたらと多いですが，調号どおりに弾くと，これもドレミファソラシドのように聞こえます。

同じようなことをすべての調号の種類でることができ，それらは全部で15種類あります。しかし，よく使われるのはせいぜい10種類ですが，**第9図**に13種類載せておきます。この図の説明ですが，○長調の○の部分は，どの音から順に弾くとドレミファソラシドに聞こえるかということです。

つまりロ長調の場合はシからとなります。ここで，ハとかロとかでてきますが，これは日本での言い表しかたで，ドレミファソラシが，ハニホヘトイロと対応しています。そして「♯」は"嬰","♭"は"変"をつけて表します。よってラ♯は嬰イでミ♭は変ホとなります。一応，音符で最初の音だけ記しておきます。

そして，つぎに長調という言葉ですが，長とあるからには短もあり，短調というのもあるのでは，と思った方はスルドイ。確かにそのとおりなのですが，そのちがいは何でしょうか。ズバリ簡単に言うと，明るい曲が長調で，暗くてしっとりとした曲が短調です。

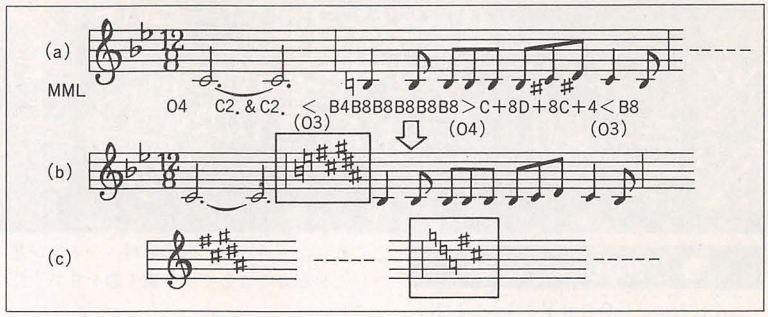
ですからたとえば，♭が四つついてる曲でも明るければ変イ長調ですし，そうでなければ短調（ただし変イ短調にはなりません）ということです。長調，短調については，後々，もっとくわしく説明しますので今回はこれくらいにしておきます。

こうして13種でてますが，その中でも※印はよくでてきます。

Lesson 3
転調について

ＶＧＭ等をパソコンに打ち込む場合に，元からある楽譜を見て入力する人，曲を聞いてそのままパソコンに入力し修正しながら作る人，まず自分で楽譜を書いてそれを元にして作る人，とまあこのような具合に分類すると，これからする説明は，とくに後者のような場合は役に立つと思います。

仮に今，曲を聞きながら楽譜を書いているとします。はじめのうちは調号の♭が二つあったとします。しかし，楽譜を書いていくうちに何か変だな，と思い，よく楽譜を見ると何だか，区切りのいいところあたりから急に半音記号がたくさん必要になってしまった，なんてことはありませんか（**第10図**(a)）。



《第10図》転調

しかもそれが，一時的な物ならいいのですが，しばらく続いたりすると，楽譜が非常に見ずらくなってしまいます。そこで，変だな，と思われるところからは，まったく別の調であると考えるのです。

具体的には，矢印のように，すなわち**第10図**(b)のようになり，実線で囲まれたところがポイントとなるわけです。この２小節だけからではわかりませんが，実際この曲はこの先しばらく実線内の状態がつづきます。

この実線内のような操作を「転調」といいそれによって楽譜が読みやすくなるだけではなく，曲の感じもいくぶんかわってきます。表記の方法として，もし以前に調号があり，新しい調号とちがうものがあれば，♮で元にもどして（転調の前後で重なる調号は♮をつけなくても構いません），それから新たなる調号をすべて書きます（**第10図**(c)）。転調は必ず小節のはじめで行なわれるもので，小節の途中では行なわれません。

以上が転調についてですが，楽譜を見ながら打ち込む方法も案外見落としたりしているのではないかと思って，触れましたが，それほどむずかしいということもないので，逆に言えば楽譜を読む人はそのまま書いてあるとおりに読んでいけば何ら問題はないのです。

Lesson 4
ま と め

今回は半音記号についていろいろ見ていきました。ひととおりまとめてみますと，まず半音記号の効力について学びました。それにともなって，いくつか新しい言葉がでてきました。つぎに調号について学んだわけですが，その場所ごとに使われる半音記号とはまったくちがうものであるということがわかれば，大丈夫でしょう（作曲したりするなら別ですが）。

最後に転調について少々の説明を加えました。どうですか皆さん。どれくらい頭に入りましたか。今すぐ一度には無理ですが復習として**第11図**に楽譜とＭＭＬを記しておきます。

★　　★



《第11図》今回のまとめ

今月の問題

ここに楽譜とプログラムがありますが，プログラムのほうには一切の半音記号がはぶかれています。自分でここだ，というところに「＋」か「－」を入れてみましょう。解答は次号に載せます。

《今月の問題》



先月の問題の解答

正解 〝O5 C2＜G2B-4＞C4＜F2＞C4＜B-8G8F8E8C8＜B-8＞C4R8＜B-8＞C2″

特別掲載

X1FM音源ボード対応 NEW FM音源ドライバー アフターケア

by GORRY

●ごめんなさい●

こんにちは。GORRYです。X1 NEW FM音源ドライバーを使っているうちに，バグが見つかってしまいました。

まずは，

●「ハードウエアLFOのDとSが逆」

そうです。PMDとPMS，AMDとAMSが逆になってしまっていたのです。今までハードウエアLFOを使ってなかったので気付かなかったのです。つぶしかたは**リストA**を見てください。先月号と同じようにこれを3月号の**リスト1**に付け加えてください。

また，4月号のVIP音源コンバータも直してください。**リストB**の□部分がそうです。

●「( )コマンド(ポルタメント)の中を小文字にできない！」

これは単なるこっちのミスです。くわしく言うと，小文字の処理ルーチンを付けるのを忘れてしまったのです。これは修正できません。プログラムするときに注意してください。

●「テンポが遅くなる！」

これは，ドライバー内の解析ルーチンが遅いため起こることです。**第1図**を見てください。

④のように，1ループ内での処理量が多くなると，割り込み周期に間に合わなくなってしまうのです。割り込みが1回分減ってしまうぶん，テンポがおくれてしまうのです。

しかし，遅くならないようにする方法はあります。ディレイをかけるのです。先頭(無限ループ曲の場合はそのループの直前)にr192，またはr96を置いてやることです。こうすればディレイをかけたチャンネルはそのぶん，処理するのが1，2ループ遅くなるので，1ループ内に同時に処理する量を減らせるわけです。

おまけに，さらにステレオをかけると，驚くほどの効果をだすことがあります。

もう一つ，

●「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲの29ページ・リスト①は90行でエラーになる！」

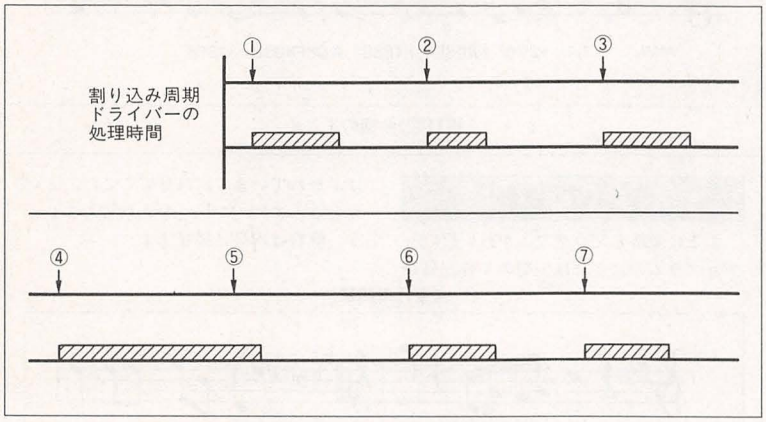
これもこちらのミスです。90行のRUN "FM CTRL KEY.1"を，

END

に直してください。

《リストA》NEW FM音源ドライバーリスト1追加プログラム・リスト

```
220 'PMD/PMS,AMD/AMS DEBUG ROUTINE
230 POKE &HFC9F,60        'AMD -> AMS
240 POKE &HFCBB,80        'AMS -> AMD
250 POKE &HFCBE,70        'PMS -> PMD
260 POKE &HFCE3,50-6      'PMD -> PMS
270 END
```



《第1図》割り込みと処理速度

●X68000との相違点●

NEW FM音源ドライバーはX68000のMMLと同じになるように作ったのですがやはりいくつかちがう点がでています。順に説明しましょう。

●「@Lがない」

X68000には@Lというコマンドがあります。これは，音長を直接ループ数で指定するもので，X1のほうでは音長を%の形で与えてやることで実行できます。

●「!:～:!コマンドでオクターブの処理が異なる」

X68000では!:コマンドがあると，そのときのオクターブの値をとっておいて，:!からでるときにオクターブをもとにもどすといった機能があります。X1にはありませんので注意。

●「&を置く位置の決まりがちがう」

X68000では前の音とつぎの音の間ならどこに入れてもよかったのですが，X1では音長のすぐ後に入れなければなりません。つまり，

C4>&B

はX68000では許されますが，X1では許されません。

●「音長を192にしたときの処理が異なる」

X68000では音長を192にするとキーオフしなくなりますが，X1ではきちんとキーオフします。&やQ0コマンドを使えば話は別ですが……。

近いうち，X68000→X1の移植法をお話ししますので，期待してお待ちください。

●最後に●

X1 FM音源ドライバーのディスク発売についてですが，7月上旬に「X1 FM音源の本—NEW FM音源ドライバーを使って—」(仮題)として出版することになりました。価格などは未定です。ただいま鋭意執筆中につき，しばらくお待ちください。

ところで，「ゲーム・ミュージック・プログラム大全集Ⅲ」はもう買ったかな？みなさんに喜んで買っていただけるようにと，春休みをつぶして作りあげたんですから，まだの人は今すぐ1,500円（前の本より100円安いんですよ）持って本屋さんへGO！

《リストB》VIP音源コンバータの訂正プログラム・リスト(アミがけ部分)

```
310 T(0,4)=PEEK(A+31):T(0,7)=PEEK(A+1)¥16:T(0,8)=PEEK(A+1)MOD16
320 T(0,5)=PEEK(A+32)-128:T(0,6)=PEEK(A+33):T(0,9)=3
```

FM音源110番

by Yu-You

FM音源ファン，そしてミュージック・プログラム・ファンのみなさん，コンニチハ!!

最近みんなのレベルがかなりあがってきたと見え，毎日届く質問の内容も日増しに高度になっていきます。今月もなっかなか濃い内容のハガキがたっくさん!!　う〜ん，やりがいを感じるなあ!!

あっそうそう，みなさんに一つお願いがあります。それは，このコーナーにハガキをだすときに，必ずつぎの事項を記入してほしいのです。

① ハガキの裏，左上スミに2センチ×2センチほどのスペースを作り，そこに〝Ⓠ〟とか〝㊙〟とか〝秘〟とかを必ず書くようにしてください。

② 自分の住所，氏名(本名)，年令，電話番号を必ず記入してください。

③ FM音源に関する知識度を自分なりに3段階で記入してください(L1，L2，L3でもA，B，Cでも松，竹，梅でもかまわない)。

以上を必ず守ってほしいと思います。それでは，今月の1枚目のハガキ，いってみようか!!

Q こんにちは！Yu-You先生，YK-2先生，GORRY先生。

質問というよりは，提案に近いのですが，いつになっても初心者というものはいるものです。この春はじめてFM音源内蔵のパソコンを買った人たちは，かなり苦労していると思います。そこで楽譜のことは教科書等に任せるとして〝ビブラート〟，〝ワウワウ〟，〝トレモロ〟などといった効果がどのようなものなのか，また，それを実際にFM音源でやるにはどのようにしたらよいのかなど，簡単でいいですので，説明されてはいかがでしょうか。そうすれば投稿作品のレベルアップもまちがいなしですよ!!

〔宮崎県宮崎市・**櫛間靖幸20才**〕

Yu-You：これと似たような内容のハガキを見つけたので，そちらもいっしょに載せておくことにします。

Q Yu-You先生，GORRY先生こんにちは。

僕はFM音源と出会ってまだ半年という未熟者ですが，ぜひ教えてほしいことがあります。

ベーマガを読んでいると，〝ポルタメント〟とか，〝ソフトLFO〟とかでてきますが，いったい何ですか？　それと，〝非12平均率〟についてもお教えください。お願いします。

〔兵庫県神戸市・**ドラスピ命18才**〕

A うーん，このことについてはもう何回も書いたことなんだけどな…。でも櫛間靖幸君の言うとおり，いつになっても初心者は出現するもの。よーし，今後のVGM界発展のためにも，上記の質問の解答，このYu-You確かに引き受けた!!　ってわけで，今回の最初の解答は，上の2枚の質問からいくことにしましょう。FM音源を極めんとするならば，一度は通らなければならない道。今後のためにもぜひ熟読してほしいですね。

——LFO——

LFOとは，周期的に何らかの作用を与え，音をゆらすことを言います。

通常私達が使っているLFOには2種類あります。

①フェイズ・モジュレーション（ビブラート）

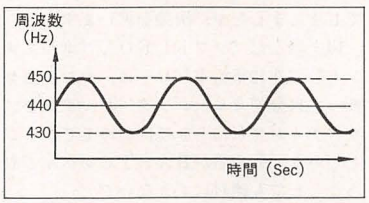
②アンプリチュード・モジュレーション(トレモロ)

これらの二つは，かけかたもちがえばそれによって得られる効果もまったくちがいます。さらにはこのタイプの音色には，こっちのLFOが良く似合う，な〜んてことまで考えなければなりません。で，それぞれがどのようなものなのか，と言いますと…，

①ビブラート：これは音程に対してかけるためのLFOで，音程（周波数）をほんのごくわずか（数ヘルツ程度）上下に規則的にずらし続けるものです(**第1図**)。このように基本音程（ユーザーが発しようとした音程：**第1図**の場合は440Hz）をほんの数Hz前後で上げ下げさせるのがビブラートで，これによって音が〝ウ〜〜〜〟といった具合で波打ちます。一般的には弦楽器系の音色に多く使われます。

この効果をソフトで与えようと思うなら，Key-On（キーオン：音を鳴らした瞬間）した後にKey-Onしたままの状態で周波数を微妙に変化させるのです。たとえば440Hzの音に対してビブラートをかけたいのなら，**第2図**のような手順で行なってください。

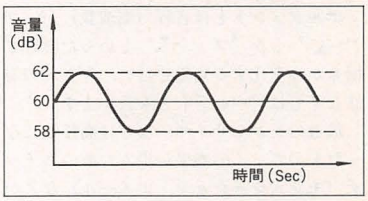
②トレモロ：ビブラートが音程に対するLFOであったのに対し，このトレモロは音量に対してかけるLFOのことを言います。つまり，音量を数デシベル(dB）の範囲で微妙に上下させてやることによって，〝フワ〜〜〜〟といった効果を得るわけです（**第3**



《第1図》ビブラート(基本音程440Hzの場合)

①440Hzの周波数データを送る
②Key-Onにする
③441Hzの周波数データを送る
④442Hz　〃
⑤443Hz　〃
⑥444Hz　〃
⑦443Hz　〃
⑧442Hz　〃
⑨441Hz　〃
⑩440Hz　〃
⑪439Hz　〃
⑫438Hz　〃
⑬437Hz　〃
⑭436Hz　〃
⑮437Hz　〃
⑯438Hz　〃
⑰439Hz　〃
⑱440Hz　〃
⑲③にループ

《第2図》440Hzの音に対するソフト・ビブラートのかけかた



《第3図》トレモロ(基本音量60デシベルの場合)

①＠V110をセットする
②Key-On
③＠V111をセットする
④＠V112　〃
⑤＠V113　〃
⑥＠V112　〃
⑦＠V111　〃
⑧＠V110　〃
⑨＠V109　〃
⑩＠V108　〃
⑪＠V107　〃
⑫＠V108　〃
⑬＠V109　〃
⑭＠V110　〃
⑮③にループ

《第4図》コンピュータ上で＠V110の音に対するトレモロのかけかた

図)。

さてこの効果の使いかたですが，これは主に管楽器系の音色に対して使います。たとえば，フルートの音なんかを聞いてみると，フルートの音は，〝フ～～～〟といった具合に音量が微妙に変化しているのがおわかりいただけるでしょう。

では，本題のかけかたについてですが，これについては①のビブラートとほぼ同じ原理でやることができます。たとえば，コンピュータ(FM音源)上で@V110の音に対してトレモロをかけたいのならば，@Vの数値を規則的に2～3前後の範囲で上下させるだけでよいのです。

実例を**第4図**にまとめておくので，参考にしてください。なお，@Vとは書いたものの，実際には，キャリアのアウトプット・レベルのことです(どちらもほとんど同じもの)。

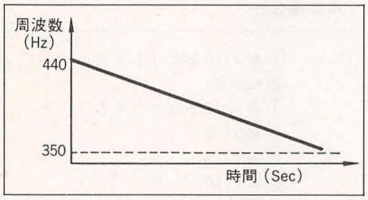
ほかにもLFOの中には質問にあったような〝ワウワウ〟と呼ばれるものがありますが，これは普通使わないうえ，音の一種のバグを利用したものと考えるため，ここでは簡単な説明を加えるだけとしておきます。

③ワウワウ：これは音色が規則的に変化するLFOのことを言います。かけかたは②のトレモロとほぼ同じで，モジュレータのアウトプット・レベルを規則的に変化させるだけです。つまり，モジュレータのアウトプット・レベルとは，変調量を調整するためのものであり，変調量とは言うなればFM音源音色の1パラメータなのですから。

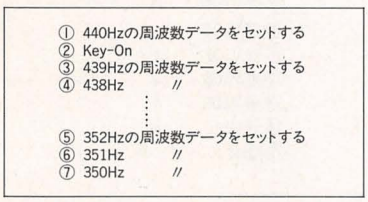
――ポルタメント――

ポルタメントとは音程(周波数)が〝ブ～～→〟とか〝ブ～～↗〟といった具合で滑らかに変化する効果を言い，ギターの奏法などでは〝ベンド〟とも言います。

最近のシンセサイザーなどは高性能になったもので，この効果を得るためのスイッチ(モジュレーション・ホイール)などが必ずと言っていいほど付いてるくらいです。



《第5図》ポルタメント(440Hzから350Hzまでさげた場合)



《第6図》440Hzから350Hzまでさげたポルタメントのかけかた

つまり，言うならば，この効果は音楽の中では必要不可欠なものなのです。最近のゲーム・ミュージックの中でも『スーパー・ハング・オン』の中などで使っています。

やりかたについてですが，Key-Onした後に，Key-Off(キー・オフ：音を止めること)させないようにして周波数をわずか(約1Hz)ずつ上げたり下げたりしてやるとできます(**第5図**)。一応**第6図**のほうでコンピュータ上での表現の仕方について記しておきます。

――非12平均率――

通常私たちが使用している音階は1オクターブ間に12個の音が入っているものです(ド，ド#，レ，レ#，ミ，ファ，ファ#，ソ，ソ#，ラ，ラ#，シの全12音)。

そしてそれらの12音は1オクターブを均等に12等分することによって位置が固定されています。このようなオクターブ間の音の割り振りを12平均率と言います(**第7図**)。

しかし音楽とは本来自由なものであるはず。なにも絶対に12音にわけられていなければならないという規則はないのです。つまり，1オクターブを5音にわけてもいいし，20音にわけても，時には100音ぐらいにわけたってかまわないのです。非12平均率とはこのように1オクターブ間を12以外の個数に分割した音階を言います(**第8図**)。

とまあこのように，長々とページを使ってしまいましたが，決論を言います。

以上話した〝ソフトLFO〟，〝ポルタメント〟，〝非12平均率〟などは，マシン語を使って自分でミュージック・ルーチンをプログラミングしたときにはじめてできることであり，初心者がBASICレベルでやろうとしても絶対にできない!!

Q Yu-You先生，YK-2先生，GORRY先生コンニチハ。僕はX1(NEW-FM音源ドライバー)でA-JAXの音楽を作っているのですが，オーケストラ・ヒットの音色が作れません。一度にヴァイオリンなどのオーケストラ楽器を鳴らしたりしましたがだめでした。そこで，音色データを教えてくれとまでは言いません。せめてヒントだけでも!!

それと，ディストーション・ギターの音色もできたらお願いします。

〔神奈川県小田原市・**福山　森15才**〕

A なっかなかいい質問だね。ところでさあ，他の読者のみなさんはオーケストラ・ヒットって何のことなのか知ってますか？　オーケストラ・ヒットって言うのは，クラシックなどの一番最後の部分で全部の楽器が一度に〝ジャン!!〟な～んてな感じで迫力のある演奏をする，あの部分のことを言うんだ。つまりコナミのA-JAXなんかも，どこかのオーケストラが演奏したその部分をサンプリングして使ってるってわけだね。

さてコンピュータ上での作りかたですが，ポイントはたっくさんのチャンネルで，たっくさんの音色を使って，めちゃくちゃデチューンをかけた状態で一度にそれらを鳴らすところにあるんだ。ボク自身もX68000上で作ってみたので参考にしてもらえればさいわいです(コナミのオーケストラ・ヒットとは多少ちがうけど…，**リスト1**にまとめてあります)。

あとディストーション・ギターについてですが，これは**リスト2**として載せるので入力してみてください。ちなみにこの音はボクがアフター・バーナーのファイナル・テイク・オフを作ったときに練りあげた音色です。

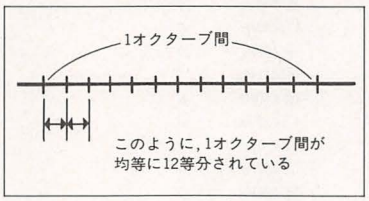
Q 私はPC-88SRで，今ソーサリアンの音楽を作っているのですが，ソーサリアンに使われている〝パシーン!!〟という感じの軽いスネアドラムと，〝ドーン〟という感じの重いシンセタムの音色がわかりません。どうか教えてくださいませ。

〔栃木県足利市・**TOM・BROWN16才**〕

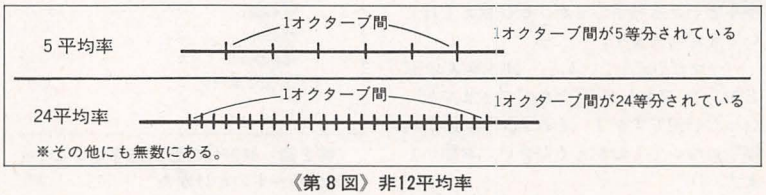
A そうそう!!　ボクもあの重～い感じのドラムの音に興味があったんだ。どうやったらあんな感じのドラムになるんだろうってね。

というわけであのドラムの音作りに取り組んで，四苦八苦した結果に完成しましたので，一応載せておきます(スネアドラム：**リスト3**／シンセタム：**リスト4**)。

Q Yu-You先生こんにちは。僕はつい最近『DRAGON QUEST Ⅲ』の音楽に魅せられて，GAME MUSIC作りに関心を持ち，自分でもプログラミングしてみようと思ったのですが，〝そして伝説へ…〟に使



《第7図》12平均率



《第8図》非12平均率

《リスト1》オーケストラ・ヒットのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
  200 m_init()
  250 dim str pd[256]
  260 dim char v(4,9),voi(4,10),vn
  300 /*
  310 for i=1 to 8
  320 m_alloc(i,1000):m_assign(i,i)
  340 next
  350 vdata():pdata()
  380 m_play():end
 1500 /*
 1510 /*  V O I C E  S E T
 1520 /*
 1530 func vset(vn)
 1540 voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
 1550 voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
 1570 for x=0 to 3:for y=0 to 9
 1590 voi(x+1,y)=v(x,y)
 1600 next:next
 1620 m_vset(vn,voi)
 1630 return():endfunc
 6000 /*
 6010 /*  V O I C E  D A T A
 6020 /*
 6030 func vdata()
 6040 /*
 7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2
 7010 v={  31,  2,  1,  3,  1,  7,  0,  2,  3,  0,
 7020      31,  5,  1,  2,  3, 20,  0,  1,  0,  0,
 7030      31,  3,  2,  3,  1, 50,  1,  1,  7,  0, /* CON FBL
 7040      25,  6,  3,  6,  4,  2,  1,  3,  0,  0,       0,  4}
 7050 vset(70)
 7060 /*
 7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2
 7110 v={  31,  3,  2,  3,  1, 30,  0,  4,  3,  0,
 7120      25, 10,  3,  6,  5, 10,  0,  3,  0,  0,
 7130      31,  3,  2,  3,  1, 30,  1,  3,  0,  0, /* CON FBL
 7140      25,  8,  3,  6,  5,  2,  1,  3,  7,  0,       4,  4}
 7150 vset(71)
 7160 /*
 7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2
 7210 v={  31,  2,  1,  3,  1, 20,  0,  1,  3,  0,
 7220      31,  5,  1,  6,  3,  0,  0,  3,  3,  0,
 7230      31,  3,  2,  3,  1, 28,  1,  3,  7,  0, /* CON FBL
 7240      25,  6,  3,  6,  4,  5,  1,  2,  7,  0,       4,  4}
 7250 vset(72)
 7260 /*
 9500 return():endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y  D A T A
10020 /*
10500 func pdata()
11000 pd="t150v15@70q8p3y48,20116o3a"
11020 m_trk(1,pd)
12000 pd="v10@70q8p3y49,32116o2a"
12020 m_trk(2,pd)
13000 pd="v15@70q8p3y50,40116o4a"
13020 m_trk(3,pd)
14000 pd="v15@71q8p3y51,20116o2a"
14020 m_trk(4,pd)
15000 pd="v15@71q8p3y52,40116o3a"
15020 m_trk(5,pd)
16000 pd="v15@72q8p3y52,40116o4a"
16020 m_trk(6,pd)
19000 return():endfunc
```

《リスト2》ディストーション・ギターのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
  200 m_init()
  250 dim str pd[256]
  260 dim char v(4,9),voi(4,10),vn
  300 /*
  310 for i=1 to 8
  320 m_alloc(i,1000):m_assign(i,i)
  340 next
  350 vdata():pdata()
  380 m_play():end
 1500 /*
 1510 /*  V O I C E  S E T
 1520 /*
 1530 func vset(vn)
 1540 voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
 1550 voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
 1570 for x=0 to 3:for y=0 to 9
 1590 voi(x+1,y)=v(x,y)
 1600 next:next
 1620 m_vset(vn,voi)
 1630 return():endfunc
 6000 /*
 6010 /*  V O I C E  D A T A
 6020 /*
 6030 func vdata()
 6040 /*
 7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        D . G U I T A R
 7010 v={  31,  4,  2,  0,  1,  7,  0,  3,  0,  0,
 7020      18,  1,  2,  9,  1, 23,  0, 15,  0,  0,
 7030      25,  4,  2,  5,  1, 25,  0,  2,  1,  0, /* CON FBL
 7040      31, 12,  0,  7,  1,  0,  0,  3,  2,  0,       0,  5}
 7050 vset(70)
 7060 /*
 9500 return():endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y  D A T A
10020 /*
10500 func pdata()
11000 pd="t150v15@70q8p3y48,20@12o3      cldlel
11020 m_trk(1,pd)
12000 pd="t150v15@70q8p3y48,20@12o3      flglal
12020 m_trk(2,pd)
19000 return():endfunc
```

われているシンバルのような音の作りかたがわかりません。どうかやりかたを教えてください（ＰＳＧで…）。

〔兵庫県川西市・**海地正和16才**〕



ねえ君，やりかたもなにも，あの音はファミコンの機能上から考えると，単なるＰＳＧノイズでしかないんだよ。よってやりかたも簡単。ＰＳＧで３チャンネルのうちのどこか１チャンネルをノイズ用チャンネルとしてオープンし（３チャンネル目を使うならレジスタ７番に28を送る：88ＳＲだったらＭＭＬ上で"Ｙ７，28"とやる），ハードのエンベロープ・パターンを９に合わせ（Ｓ９），エンベロープ・スピードを10000～15000ぐらいにして（Ｍ10000），そのチャンネルに適当な音符を書き込んでやるだけでですよ。

一応イントロの部分のサンプル・プログラムを作りましたので，**リスト５**として載せておきます。ちなみに，ＰＳＧをオクターブちがいで２音重ね，ファミコンのく形波に近い音色を作り，さらにエコーまでかけてありますぞ!!

《リスト3》スネアドラムのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
  200 m_init()
  250 dim str pd[256]
  260 dim char v(4,9),voi(4,10),vn
  300 /*
  310 for i=1 to 8
  320 m_alloc(i,1000):m_assign(i,i)
  340 next
  350 vdata():pdata()
  380 m_play():end
 1500 /*
 1510 /*  V O I C E  S E T
 1520 /*
 1530 func vset(vn)
 1540 voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
 1550 voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
 1570 for x=0 to 3:for y=0 to 9
 1590 voi(x+1,y)=v(x,y)
 1600 next:next
 1620 m_vset(vn,voi)
 1630 return():endfunc
 6000 /*
 6010 /*  V O I C E  D A T A
 6020 /*
 6030 func vdata()
 6040 /*
 7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2          S N A R E
 7010 v={  31,  0,  0,  7,  0,  0,  0, 15,  4,  0,
 7020      31, 15, 15,  9,  2,  0,  0, 15,  4,  0,
 7030      31, 21,  0, 15, 11, 10,  0,  4,  1,  0, /* CON FBL
 7040      31, 19, 17,  9,  2,  0,  0,  0,  7,  0,       4,  7}
 7050 vset(70)
 7060 /*
 9500 return():endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y  D A T A
10020 /*
10500 func pdata()
11000 pd="t150v15@70q8p3y48,20o4      g4
11020 m_trk(1,pd)
19000 return():endfunc
```

《リスト4》シンセタムのサンプル・プログラム・リスト（X68000用）

```
  200 m_init()
  250 dim str pd[256]
  260 dim char v(4,9),voi(4,10),vn
  300 /*
  310 for i=1 to 8
  320 m_alloc(i,1000):m_assign(i,i)
  340 next
  350 vdata():pdata()
  380 m_play():end
 1500 /*
 1510 /*  V O I C E  S E T
 1520 /*
 1530 func vset(vn)
 1540 voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
 1550 voi(0,1)=15:voi(0,9)=3
 1570 for x=0 to 3:for y=0 to 9
 1590 voi(x+1,y)=v(x,y)
 1600 next:next
 1620 m_vset(vn,voi)
 1630 return():endfunc
 6000 /*
 6010 /*  V O I C E  D A T A
 6020 /*
 6030 func vdata()
 6040 /*
 7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2          E . T O M
 7010 v={  31, 21, 21,  7, 15,  0,  0,  1,  4,  0,
 7020      31, 14, 11,  8, 15,  0,  0,  1,  4,  0,
 7030      31, 15, 23,  7,  5,  0,  1,  1,  3,  0, /* CON FBL
 7040      31, 15, 10,  7,  6,  0,  1,  1,  6,  0,       6,  7}
 7050 vset(70)
 7060 /*
 9500 return():endfunc
10000 /*
10010 /*  P L A Y  D A T A
10020 /*
10500 func pdata()
11000 pd="t150v15@70q8p3y48,20@l2o3      a&a-&g&g-&f&e&e-&d&d-&c
11020 m_trk(1,pd)
19000 return():endfunc
```

《リスト5》「そして伝説へ…」イントロ部分のプログラム・リスト（PC-8801mkⅡSR・V2モード用）

```
10 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
20 A@=*t150q8l16o4
30 A1$=*v12q-5q>v12cv5cv12dv5dv12g2.&g4v5g8
40 B@$=*t150q8l16o3
50 A2$=*v12fv5fv12fv5fv12av5av12g2.&g4v5g8
60 C@$=*t150q8s9m10000y7,28y6,6
70 C1$=*r4.a2.r4.
100 CMD PLAY #,,A@$,B@$,C@$
110 CMD PLAY #,,A1$,A1$,C1$
120 CMD PLAY #,,A2$,A2$,C1$
```

最後に

来月は，かなり質問がきている88ＳＲ用〝サウンドボードⅡ〟とＭＳＸオーディオの二つについてまとめて特集する予定です。それぞれのユーザーは楽しみに待っていてほしいと思います。

では，来月まで，さようなら!!

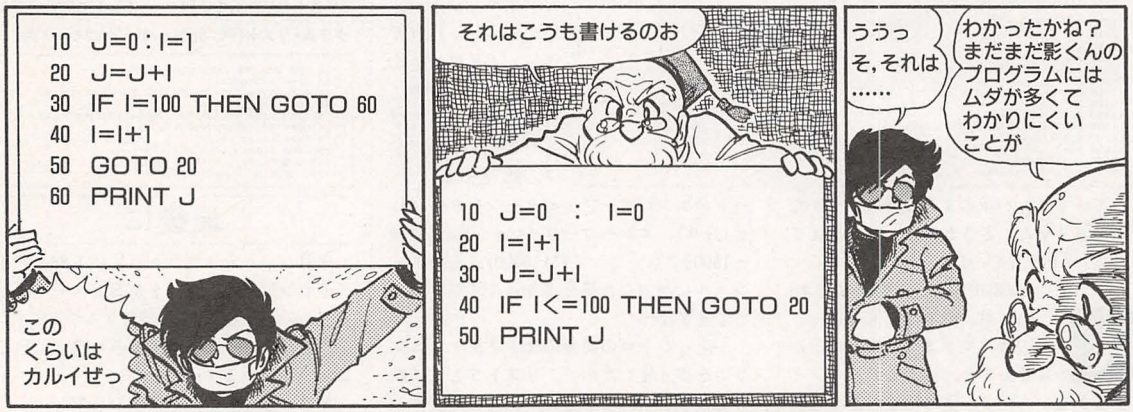
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー ㉞

——ベーシックなBASIC命令入門 その4——　by　くりひろし

★今月は，ようやくＦＯＲ～ＮＥＸＴ文です。この命令は，繰り返し処理には，なくてはならない命令です。
★ＩＦ文とＧＯＴＯ文だけで繰り返し処理をさせると，単純なループであっても，ひと目見ただけではわかりにくいものになりやすく，また，ＩＦ文はＢＡＳＩＣの命令でもとくに時間がかかるので，効率の悪いプログラムになってしまいます。
★繰り返し処理には，ＦＯＲ文の他にも，WHILE文などがあります。処理のしかたがちがうので，自分でよく調べてみましょう。ループの条件にとくに注意してください。
★今回までの命令を組み合わせるだけで，ひととおりのプログラムが作れます。次回では，基本命令のみで実際に簡単なプログラムを組んでみることにします。
★ではまた来月まで，自習を忘れずに。







しかし！ そんな悩みもこの奥義でスッキリ・サッパリだ！

FOR〈変数〉＝〈初期値〉TO〈終値〉
　⋮　　[STEP〈増分〉]
[〈命令〉]
　⋮
NEXT[〈変数〉]

変数が，増分ずつ，初期値から終値になるまでの間，命令を繰り返す。

▲FOR文のあとには，必ず終わりのしるしのNEXT文が必要です。

▼NEXT文の変数は，省略してもよいのですが，わかりにくいので必ずつけます。

```
10  J=0
20  FOR I=1 TO 10
30    J=J+I
40  NEXT I
50  PRINT J
```

FORループの中なので，字さげしてわかりやすくする！





さて注意！ こういう場合にバグがでる！

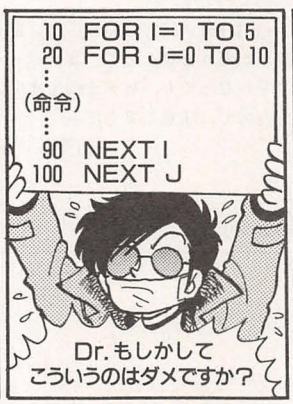
FOR I=A TO B STEP C

Cが正のとき　A＞B
Cが負のとき　A＜B
⇒ この場合，すぐにFOR～NEXTのつぎの行から実行する

C＝0のとき　A＝B
⇒ これは無限ループになる

無限ループに入ると，いつまでたっても終わらない





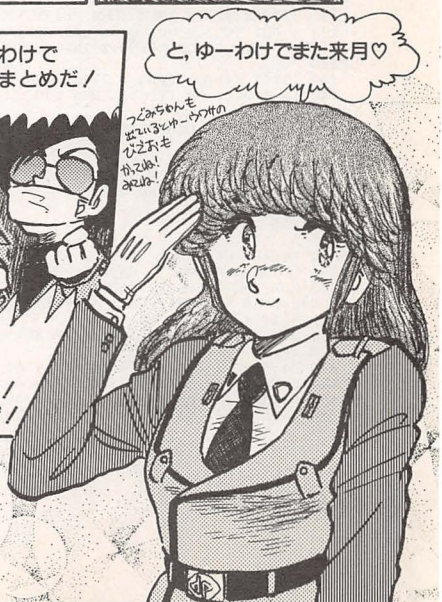












キミの疑問にメーカーがズバリ答える

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－ＴＶ453』にビデオを接続したいのですが，どのようにすれば接続できますか？

また，それに必要な周辺機器には，どのようなものがありますか？

〔茨城県日立市・**大沼浩二15才**〕

A 『ＰＣ－ＴＶ453』にビデオデッキを接続するには，ビデオ・ケーブルで『ＴＶ453』のビデオ入力端子とデッキのビデオ出力端子を接続すれば，ビデオ画像が見れます。

また，スーパーインポーズを行なう場合はつぎのようになります。

『ＰＣ－8800シリーズ』には，ビデオ入出力端子がありませんので（ＶＡには，ビデオ出力端子があります），ビデオ入力やビデオ出力を行なうには，『ビデオアートボード』を搭載する必要があります。

このボードは対応ディスプレイを使用すると，65,536色を発色することが可能になります。また，『ビデオアートボード』対応ソフトの『ビデオアートボード・ペイントツール』で，65,536色のグラフィック画面を作成し，スーパーインポーズを行なえます。

『ビデオアートボード』対応ディスプレイは，水平走査周波数が15.75 kHzを持ったアナログＲＧＢ対応のものです。

また，スーパーインポーズを行なった画面を見るには，上記の他，ビデオ入力端子を持っているディスプレイが必要となります。

ＮＥＣの製品では，『ＰＣ－ＫＤ861／862／863Ｓ／ＰＣ－ＴＶ型番』のディスプレイが『ビデオアートボード』対応となっております。また，スーパーインポーズを行なった画面を見るディスプレイは，『ＰＣ－ＴＶ』型番のものです。

『ＰＣ－ＫＤ861／862／863Ｓ』は，ビデオ入力端子がありませんので，スーパーインポーズを行なっても，ビデオ画像は出力されませんので，注意してください。

〔回答者：猫〕

《リスト１》２Ｄで使えるプログラム・リスト

```
100 '*****************************************
110 '
120 '       Disk mode change program
130 '
140 '*****************************************
150 CLEAR ,&HDFFF : DEFINT A-Z
160 GOSUB *READ.POKE
170 DEF USR0=&HE000 : DEF USR1=&HE023
180 '
190 IF USR(0) <> &HFE THEN PRINT "This machine is not MR":END
200 INPUT "Which drive do you want to change mode (1 or 2)";DRVNO
210 IF DRVNO<1 OR DRVNO>2 THEN GOTO 200 ELSE DRVNO=DRVNO-1
220 '
230 INPUT "Which type ( 1:2D  OR  2:2HD )";TYPE
240 IF TYPE<1 OR TYPE>2 THEN 230
250 '
260 IF TYPE=1 THEN D.TYPE1=1 : D.TYPE2=3 ELSE D.TYPE1=&H29 : D.TYPE2=&HA
270 '
280 POKE DRVNO.ADR,DRVNO
290 POKE DRVTYPE.ADR,D.TYPE1
300 POKE &HEF64+DRVNO,D.TYPE2
310 A=USR1(0)
320 END
330 '
340 *READ.POKE
350 STR.ADR=&HE000 : END.ADR=&HE03E
360 FOR I=STR.ADR TO END.ADR
370READ A$ : POKE I,VAL("&H"+A$)
380 NEXT I
390 DRVNO.ADR=&HE050 : DRVTYPE.ADR=&HE051
400 RETURN
410 DATA e5,3e,0b,cd,c9,37,3e,07,cd,d2,37,3e,ee,cd,d2,37
420 DATA 3e,00,cd,d2,37,3e,01,cd,d2,37,cd,47,38,e1,77,af
430 DATA 23,77,c9,3e,21,cd,c9,37,3e,01,cd,d2,37,3e,1f,cd
440 DATA c9,37,3a,50,e0,cd,d2,37,3a,51,e0,cd,d2,37,c9
```

Q 『ＰＣ－88ＶＡ』にＭＩＤＩ音源を接続し，鳴らすことはできますか？

また，接続するためには，どのようなものが必要でしょうか？

〔広島県佐伯郡・**中田知範14才**〕

A 『ＰＣ－88シリーズ』でＭＩＤＩを使用してシンセサイザーと接続するには，『ＭＩＤＩインターフェースボード〈ＰＣ－8801－10〉』が必要となります。

しかし，『ＰＣ－88ＶＡ』は，他の『8800シリーズ』と拡張スロットの形状・大きさが異なっているため，『8800シリーズ』対応のボードを搭載することはできません（『ＰＣ－88ＶＡ』の拡張用のボードはすべて『ＰＣ－88ＶＡ』専用となっています）。また，ＶＡ対応のＭＩＤＩインターフェースボードも発売しておりません。

従いまして，『ＰＣ－88ＶＡ』をＶ１／Ｖ２モードで立ちあげても，Ｖ３ＢＡＳＩＣと同様にＭＩＤＩを使用することはできません。

〔回答者：猫〕

Q 僕は『ＰＣ－8801mkⅡMR』を持っています。この機械でプログラムを組むとき，２ＨＤのＢＡＳＩＣでディスク・アクセスの命令（ＤＳＫＯ＄やＤＳＫＩ＄など）を使ったら，絶対に２Ｄにならないのです。

『Xfiles.j88』ではできるのに，なぜでしょう？

〔東京都東久留米市・**重田真幸13才**〕

A 通常，２Ｄのシステム・ディスクで立ちあげを行ないますと，２Ｄの媒体しか使用できないようになっています。

立ちあげディスクと異なる媒体を使用する場合は，**リスト１**のプログラムを実行すると可能になります。

このプログラムは，２Ｄから２ＨＤ，２ＨＤから２Ｄどちらも可能となっています。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－8801ＦＡ』で内蔵ドライブの他に，８インチの外付ディスクを取り付けることはでき

ますか？

また，このパソコンに取り付けられるハードディスクはありますか？

〔大阪市・**渡辺俊幸15才**〕

A 『8800シリーズ』に8インチの外付けフロッピーディスク・ユニットを接続するには，『PC－8881』(価格442,000円)が必要です。また，8インチのフロッピーディスク・ユニットを接続するには，インターフェース・ボードが必要ですが，『PC－8881』の場合には，添付されています（インターフェース・ボードの別売はしておりません)。また，拡張用として，『PC－8882』（価格400,000円）があります。ディスクのタイプはいずれも『1MB』です。

『PC－8800シリーズ』では，ハードディスクは，10MBを2台までサポートできます。『8800シリーズ』とハードディスクを接続するには，『5インチ固定ディスクインターフェースボード(PC－8801－07)』(価格21,000円)に『PC－98H33N』(1台用価格228,000円)『PC－98H34N』(2台目用価格228,000円)を接続することになります。BASICを使用する場合は，システム・ディスクとして，『PC－88H34』（価格7,000円）を使用します。また，CPU動作クロックは，4MHzのみで動作となります。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC－8801FA』でサンプリングした音に音程を付けることはできますか？

〔神奈川県川崎市・**大野純一14才**〕

A 『PC－8801FA／MA』や，『サウンドボードII』対応のシステム・ディスクには，デジタル・サンプリングのサンプル・プログラムが入っています。プログラム名は，「stone．j88」です。

このサンプル・プログラムは，サンプリングを行ない，音程をつけて再生しますので，曲を作ることができます。

〔回答者：**猫**〕

Q 僕は『PC－8801mkIIFR』に2,000文字対応のモニタを取り付けたいのですが，ゲームをするのに支障はありませんか？

〔千葉県市原市・**浅草達也15才**〕

A 『PC－8800シリーズ』対応のゲームソフトは，ほとんどの物が200ライン対応になっていますので支障が無いと思われます。

しかし，ワープロ・ソフト等で400ラインのみの対応となっているソフトは，使用できませんので注意してください。

〔回答者：**猫**〕

Q 『PC－9801VM2』でFORTRANを使用する方法は？

〔岐阜県養老郡・**大工・16才**〕

A MS－DOS(Ver.2.0以降)環境下で動作する『日本語PC－FORTRAN』があります。本製品は，『JIS FORTRAN C6201－1982(ANSI FORTRAN77)』の基本水準を備えており，さらに日本語処理やグラフィック処理，RS－232Cインターフェースによる通信処理等の拡張機能を備えています。

また，『N88－日本語BASIC(86)(MS－DOS版)』と同じデータ形式を採用しているため，FORTRANとBASICでデータ・ファイルを共有することができます。ぜひ一度おためしください。

〔回答者：**AKIRA**〕

Q 『PC－9801UX21』の『N88日本語BASIC(86)』で，『PC－8801シリーズ』の『N88－DISK BASIC V1，V2モード』のゲームやミュージックのプログラムを走らせることができますか？

〔埼玉県坂戸市・**徳毛靖昭13才**〕

A 『PC－98』用BASICと，『PC－88』用BASICでは，基本的部分で互換性を保っていますが，ゲームおよびミュージック等の，パソコン本体の機能をフルに使用したものについては，そのまま動かすことはむずかしいと思われます。

〔回答者：**おぼっちゃん**〕

Q 『PC－9801シリーズ』でジョイスティックを接続することはできますか？

また，接続するためにはどのようなものが必要ですか？

〔神奈川県横浜市・**匿名希望13才**〕

A ジョイスティックは，『PC－9801UV2／UV11／UV21／CV21／UX21／UX41およびPC－98LT』を除く，『PC－9800シリーズ』各機種で使用できますが，接続のためには別売の『サウンドボード〈PC－9801U2用はPC－9801U－03，その他の機種はPC－9801－26K〉』が必要になります。

BASICで使用する場合のサンプル・プログラム(**リスト2**)を作りましたので参考にしてください。なお，ジョイスティックはアタリ仕様の製品（MSX2用の製品等）が使用できます。 〔回答者：**りんご**〕

Q 『PC－9801VM21』を持っていますが，マシン語プログラムを打ち込みたくて，モニタモードで，h]E 0↵とすると，Feature not available というエラーがでてしまいます。どうしたら実行できるのですか？

〔愛知県春日井市・**掘川智久14才**〕

A 『PC－9801VM21』の，モニタモードでの，A(アセンブル)E(エディット・メモリ)，L(逆アセンブル）などのコマンドは，DISK－BASICの，拡張モニタモードでしか使用できません。

拡張モニタモードを使用するには，まず本体のディップスイッチSW2の5をONにし，システム・ディスク上のユーティリティ・プログラム“switch.n88”を起動します。画面にメニューが表示されますので，その中から「Basic mode」を選択し，「拡張モニタモード」を「使う」という設定に変更し，プログラムを終了させます。この状

《リスト2》BASICでジョイスティックを使用するプログラム

```
1 'ジョイスティック　サンプルプログラム
100 CONSOLE 0,25,0,1
110 CLS 3
120 CLEAR ,&H5F00                    '機種によって変更
130 PLAY ALLOC 50
140 X=40 : Y=12
150 LOCATE X1,Y1 : PRINT " ";
160 LOCATE X ,Y  : COLOR C : X1=X : Y1=Y
170 PRINT "*";
180 OUT &H188,&HF                    '出力レジスタライト
190 OUT &H18A,&H80                   '出力イネーブル
200 OUT &H188,&HE                    '入力レジスタライト
210 A%=INP(&H18A)                    'データリード
220 IF ( A% AND  1 )=0 THEN Y=Y-1
230 IF ( A% AND  2 )=0 THEN Y=Y+1
240 IF ( A% AND  4 )=0 THEN X=X-1
250 IF ( A% AND  8 )=0 THEN X=X+1
260 IF ( A% AND 16 )=0 THEN C=C+1
270 IF ( A% AND 32 )=0 THEN C=C-1
280 IF C > 7           THEN C = 1
290 IF C < 1           THEN C = 7
300 IF X > 78          THEN X = 0 : GOTO 320
310 IF X <  0          THEN X =78
320 IF Y > 24          THEN Y = 0 : GOTO 150
330 IF Y <  0          THEN Y =24
340 GOTO 150
```

態で，一度リセット・スイッチを押してＤＩＳＫ－ＢＡＳＩＣを立ちあげ直せば，拡張モニタ機能が使用可能です。

〔回答者：しょうちゃん〕

任天堂

Q 『ファミリーコンピュータ』の本体のカセット・コネクタの接触が悪いためゲームの画像が良くないのですが，カセット・コネクタを任天堂で通信販売してもらえるのでしょうか？

また，他にも原因があるのでしょうか。もし，修理にだすとしたらいくらぐらいでしょうか。自分で修理できるのなら，修理の方法の説明もしてもらえるのでしょうか。

〔神奈川県藤沢市・太田哲也〕

A ゲームの画像が悪くなる原因が，カセット・コネクタばかりとは限りませんが，調べてみるべき箇所の一つです。

まず，目で見てよく確認してみましょう。ひどい汚れや，金メッキがとれて端子がサビたりしていませんか？

つぎに，クリーニングです。必ずファミコンの電源を切ったうえで，接点クリーニング用液を布などに軽くつけてていねいにクリーニングしてみてください。静電気の発生にも気をつけてください。

これらは，カセットのほうにある端子部分についても，同様にして調べてクリーニングしてみてください。

ここまで行なってもよくならない場合，カセット・コネクタを交換してみることになります。しかし，基板自体の故障であったり，カセットが悪かったり，他のテレビとの接続が悪かったりということもありますから，よく考えて判断してください。任天堂へ修理にだされても結構です。

カセット・コネクタは，部品名『カードコネクタ60Ｐ』で価格700円＋送料170円でおわけしています。名前のとおりハンダが60箇所もあり，しかも両面基板ですから，腕に憶えがないとたいへんですよ。それから修理にだした場合，基板不良のことも考えて予算は2,700円から5,400円ぐらいです。

〔回答者：マリオ〕

Q 『ファミリーコンピュータ』をパソコンのディスプレイに接続できますか？ できるのであればこの方法も教えてください（私の持っているディスプレイはＮＥＣの『ＰＣ－ＫＤ854』です）。〔愛媛県西条市・越智優子13才〕

A 残念ながら，お手もちのディスプレイは，アナログＲＧＢ入力専用タイプで，『ファミリーコンピュータ』を接続することはできません。ファミコンはＲＦ出力になっています。ＲＧＢ出力はついていません。

〔回答者：マリオ〕

Q 『ファミリーベーシック』を購入したいのですが，ぼくの知っているデパートでは売っていません。どうすればよいでしょうか？

〔大分県西国東郡・荒川　崇15才〕

A 価格14,800円でおわけしております。現金書留にて送付先を書いて任天堂まで注文してください。送料はサービスします。

〔回答者：マリオ〕

Q 『ファミリーベーシックＶ３』がほしいのですが，お店では売っていません。通信販売もしていないんでしょうか？

〔東京都町田市・布川直人12才〕

A 価格9,800円でおわけしております。現金書留にて送付先を書いて任天堂まで注文してください。送料はサービスします。

〔回答者：マリオ〕

Q 『ファミコン用ファミリーベーシックV3.0』のマニュアルがなくなったので，入手するにはどうしたらいいですか？

〔新潟県西蒲原郡・涌井一範15才〕

A 『ファミリーベーシックV3.0』用の取扱説明書は，価格500円＋送料350円にておわけしております。現金，もしくは切手にて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〕

Q 本体上部のカバー(白い部分)が割れたんですけど通信販売してくれるんでしょうか。

〔香川県高松市・Ｈ・Ｎ16才〕

A 『ファミリーコンピュータ』本体の『本体ハウジング上』は価格500円＋送料350円でおわけしています。

現金，もしくは切手にて，任天堂まで，部品名と送付先を書いて注文してください。

〔回答者：マリオ〕

Q 『ファミリーベーシック』の『データ・レコーダ（ＨＵＣ－008）』の電池を入れるところの「フタ」がなくなりました。どうか手に入れたいんですが，任天堂で取りあつかっていますか？取りあつかっているならどのくらいの値段ですか？

〔福岡県北九州市・石橋泰徳13才〕

A 電池ブタは，価格150円＋送料120円でおわけしています。

現金もしくは切手にて，任天堂まで，部品名と送付先を書いて注文してください。

〔回答者：マリオ〕

カシオ

Q 僕は，『ＰＢ－100』と『ＦＡ－３』を持っていますが，『ＦＡ－３』の入力のしかたがよくわかりません。教えてください。

また，『ＰＢ－100Ｆ』と『ＰＢ－110』のちがいも教えてください。

〔東京都板橋区・松下哲夫25才〕

A カセット・インターフェースと『ＦＡ－３』の用途と使用方法は

①Ｐ０～Ｐ９までのどれか一つのプログラム内容をテープ・レコーダーのテープに記録する。

1　記録するプログラムの入っているエリア(Ｐ０～Ｐ９)の指定（ＭＯＤＥ 1 ＳＨＩＦＴ 0～9）をする。

2　テープ・レコーダを録音状態にする。

3　ＳＡＶＥ“ファイル名”ＥＸＥと操作する。

※ファイル名は８文字以内。また省略しても良い。

②Ｐ０～Ｐ９までのどれか一つのプログラム内容をテープからポケコンにもどす。

1　呼びもどすプログラム・エリアの指定（ＭＯＤＥ 1 ＳＨＩＦＴ 1～9）をする。

3　テープ・レコーダを再生にする。

③Ｐ０～Ｐ９の全プログラム内容をテープ・レコーダのテープに記録する。

1　テープ・レコーダを録音状態にする。

2　ＳＡＶＥ Ａ“ファイル名”ＥＸＥと操作する。

④Ｐ０～Ｐ９の全プログラム内容をテープからポケコンにもどす。

1　ＬＯＡＤ Ａ“ファイル名”ＥＸＥと操作する。

2　テープ・レコーダを再生にする。

⑤変数内のデータをテープ・レコーダのテープに記録する。

変数が１個のとき，

1　テープ・レコーダを録音状態にする。

2　ＰＵＴ“ファイル名”変数名ＥＸＥと操作する。

※変数名はＡ～Ｚ，Ａ＄～Ｚ＄，配列変数，および専用文字変数＄のどれか１文字

例）変数Ａのデータを，ファイル名ＣＡＳＩＯで記録する。

ＰＵＴ“ＣＡＳＩＯ”ＡＥＸＥ

変数が複数のとき，

1　テープ・レコーダを録音状態にする。

2　ＰＵＴ“ファイル名”はじまりの変数名，終わりの変数名ＥＸＥ

例）変数Ａ～Ｅまでの５個の変数のデータを，ファイル名ＣＡＳＩＯで記録する。

ＰＵＴ“ＣＡＳＩＯ”Ａ，ＥＥＸＥ

⑥変数内のデータをテープからポケコンにもどす。

1　ＧＥＴ“ファイル名”変数〔，変数名〕ＥＸＥと操作する。

※〔　〕内は省略可。

2　テープ・レコーダを再生にする。

⑦プログラムまたはデータがテープに正し

く記録されたかどうかチェックする。

1　VER"ファイル名"変数名〔，変数名〕 EXE と操作する。

2　テープ・レコーダを再生にする。ファイル名を表示し，読み込み終了後 EXE キーを押す前の表示にもどれば記録状態良好。ファイル名を表示しないときは，音量不足。ＥＲＲ９となるときはノイズ・テープ傷等ＳＡＶＥし直しの必要のある記録状態。

※ＳＡＶＥ・ＳＡＶＥ Ａ・ＬＯＡＤ・ＬＯＡＤ Ａ・ＶＥＲの各コマンドはプログラム中では使わない。

※ＰＵＴ・ＧＥＴコマンドはマニュアルでもプログラム中でも使える。

もう一つの質問の『ＰＢ－100Ｆ』と『ＰＢ－110』のちがいについては以下のようなものがあります。

1　『ＰＢ－110』にはデータバンク機能がついており，専用コマンド（ＮＥＷ＃・ＬＩＳＴ＃・ＬＯＡＤ＃・ＳＡＶＥ＃・ＲＥＡＤ＃・ＷＲＩＴＥ＃・ＲＥＳＴＯＲＥ＃）を持っており，また『ＰＢ－110』はＢＥＥＰコマンドを持っています。

2　『ＰＢ－100』で使えないコマンドはＯＮ～ＧＯＴＯ・ＯＮ～ＧＯＳＵＢ・ＲＥＡＤ・ＤＡＴＡ・ＲＥＳＴＯＲＥ・ＰＡＳＳ・ＲＥＭ・ＢＥＥＰ・およびデータバンク専用コマンドです。

〔回答者：**ターザン**〕

松　下

Q　僕は，ＭＳＸパソコンを持っています。今度，ゲームを作ろうと思っているのですが，ジョイスティックを使ってキャラクターを動かす方法がよくわかりません。くわしく教えてください。

〔愛知府春日井市・**伊原一郎12才**〕

A　ＭＳＸでもＭＳＸ２でも使えるサンプル・プログラム（**リスト３**）を載せておきますから参考にしてください。

100行は線を引いているところですので，ここを消せば，スプライトだけの動きになります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q　ＭＳＸ用のフロッピーディスク・ドライブ『ＦＳ－ＦＤ１Ａ』をＭＳＸ２パソコンに接続してＭＳＸ２用のゲームをすることはできますか？

〔山口県宇部市・**匿名希望17才**〕

A　フロッピーディスク・ドライブ『ＦＳ－ＦＤ１Ａ』はＭＳＸ，ＭＳＸ２どちらにもご使用いただけます。

ただし，パソコン本体スロットにドライブ本体を直接接続する型式のため，機種によっては取り付けが安定していない場合もありますので，お買い求めの際にご確認してください。

ＭＳＸ２パソコンに接続していただければＭＳＸ２用ディスク・ゲームを楽しんでいただけます。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q　『ＦＳ－Ａ１Ｆ』に付属の3.5インチ・フロッピーディスク・ソフトの内容を教えてください

〔山形県鶴岡市・**佐藤安彦14才**〕

A　『ＦＳ－Ａ１Ｆ』にはフロッピーディスク版の付属ソフトがついています。

内容はつぎの３種類のソフトとワープロ・プリンタ『ＦＳ－ＰＷ１』で使えるＪＩＳ第二水準漢字データです。

1：ディスク・ツール

フロッピーディスクに納められているファイル名表示，作成日時表示，ファイルサイズ表示，ファイル名の変更，ファイルの削除，一つのファイルのコピー(複写)，全ファイルのコピー(全複写)，ディスクのフォーマット(初期化)ができます。

2：カード・ファイル

漢字の使えるカード式簡易データベースです。住所録，電話帳，白紙メモ，ケイ線入りメモ，カセット・テープ索引管理用紙が使えます。最大100枚のカードが扱えます。

3：グラフィック・ツール

ＭＳＸ２のすぐれたグラフィック機能を使ったお絵かきソフトです。

入力にはキーボードの他にマウス，イメージ・スキャナが使えます。

描いた絵のディスクへの保存，プリント・アウト(プリンタが必要)ができますから便利です。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q　『ＦＳ－Ａ１Ｆ』でテープからＢＬＯＡＤしようとすると，データ・レコーダが反応しません。どうしたらよいのですか？

《リスト３》ジョイスティックでキャラを動かすサンプル・プログラム

```
10 SCREEN 2,0
20 COLOR 15,1,1:CLS
30 FOR I=0 TO 7
40 READ D
50 A$=A$+CHR$(D)
60 NEXT
70 SPRITE$(1)=A$
80 X=128:Y=96
90 PUT SPRITE 1,(X,Y),8,1
100 PSET (X,Y)
110 IF STICK(1)=1 THEN Y=Y-1
120 IF STICK(1)=2 THEN Y=Y-1:X=X+1
130 IF STICK(1)=3 THEN X=X+1
140 IF STICK(1)=4 THEN Y=Y+1:X=X+1
150 IF STICK(1)=5 THEN Y=Y+1
160 IF STICK(1)=6 THEN Y=Y+1:X=X-1
170 IF STICK(1)=7 THEN X=X-1
180 IF STICK(1)=8 THEN Y=Y-1:X=X-1
190 GOTO 90
200 DATA &B11111000
210 DATA &B11100000
220 DATA &B11110000
230 DATA &B10111000
240 DATA &B10011100
250 DATA &B00001110
260 DATA &B00000111
270 DATA &B00000011
```

〔熊本県八代郡・**こずえ元気16才**〕

A　ＢＬＯＡＤ命令でマシン語プログラムをテープからロードする場合には必ずＢＬＯＡＤ“ＣＡＳ：○○○○”(○印はファイル名)としてください。マシン語プログラムの中にはディスク・システムが使うメモリ領域を使っているものがあり，この場合にはプログラムが正常に動きません。ディスク・ドライブ付きのＭＳＸパソコンでこのプログラムを動かすためにはドライブ無しのシステムにする必要があります。そのためにはシフトキーを押したままでＢＡＳＩＣを起動してから，ＢＬＯＡＤ命令を実行してください。このようにすればソフトは動作しますが，もちろんディスク・ドライブの使用はできなくなります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q　『ＦＳ－4700Ｆ』についていたＭＳＸ―ＤＯＳのフロッピーディスクをなくしてしまいました。このディスクを入手することができるのでしょうか？

〔福岡県北九州市・**菊田裕次**〕

A　品番：ＤＦＪＮＯ38Ｚ，価格4,000円で，ナショナルサービス扱いにて販売しております。お近くのナショナルショップ店にご注文ください。

〔回答者：**ＣＨＩＫＡ**〕

Q　Ａ１コンポの中にある『ワープロ・プリンタ<ＦＳ－ＰＷ１>』がパソコン用プリンタとして使えると聞いたのですが，本当ですか？

〔茨城県北茨城市・**日＋光＝？16才**〕

A　『ＦＳ－ＰＷ１』のインターフェースには，和文ワープロ・ソフト，住所録ソフトが内蔵されています。これらのソフトで作成した文章やハガキの宛名印刷以外に，ＭＳＸパソコンのプリンタとして使用できます。

ＢＡＳＩＣでプログラムのリストを印刷する場合，また文字・数字・記号などを印刷するプログラムを作成するときでも，24ドット漢字ＲＰＭを内蔵していますのでＭＳＸソフトのプリンタとしても使用できます。

〔回答者：**ＣＨＩＫＡ**〕

Q　僕は，パソコンについてあまりよく知りません。そこで，フロッピーディスクについて，どのような役割をするものなのかを教えてください。

〔鹿児島市・**鳥越正三13才**〕

A　ＢＡＳＩＣなどで作成したプログラムは，パソコン本体の電源を切ると消えてしまいます。そこで大切なプログラムやデータなどは外部記憶装置に保存しておく必要があります。ＭＳＸパソコンでは外部記憶にカセット・テープやフロッピーディスクを使用していますが，フロッピーディスクはカセット・テープよりも必要なプログラムやデータを素

早く正確に保存，呼びだしすることができます。

フロッピーディスクを使用するにはフロッピーディスク・ドライブが必要ですが，パナソニック製のものではドライブ内蔵の機種(『ＦＳ－4600Ｆ』,『ＦＳ－Ａ１Ｆ』,『ＦＳ－Ａ１ＦＭ』,『ＦＳ－5000Ｆ２(2ドライブ)』)と周辺機器のドライブ(『ＦＳ－ＦＤ１Ａ』)があります。

〔回答者：ＣＨＩＫＡ〕

シャープ(ポケコン)

Q 僕は『ＰＣ－1251』を持っています。先日，プログラムを打ち込まずに“ＭＥＭ”すると，“1438”としか表示されません。プログラム・データエリアは3,486バイトのはずなのにどうなっているのですか？

〔千葉県君津郡・**倉田ひとみさん好きです！14才**〕

A 『ＰＣ－1251』のプログラム・データエリアは3,486バイトです。「ＭＥＭ」で“1438”と表示されるのは，『ＰＣ－1251』の内部状態が正常でないからです。

本体裏面のオールリセット・スイッチを押せば内部がクリアされた状態になり，「ＭＥＭ」で“3486”が表示されます。取り扱い説明書5ページのオールリセット・スイッチの説明も参照してください。

もし，オールリセット・スイッチを押しても「ＭＥＭ」で“3486”が表示されない場合は，本体の異常が考えられますので，シャープシステムサービス(株)にお問い合わせください。

〔回答者：Walking Pockecom〕

Q 『ＰＣ－Ｇ801』の４行ディスプレイを使って，キャラクターを動かすことができますか？

もし，できるのならその方法を教えてください。〔奈良県橿原市・**中森広巳16才**〕

A 『ＰＣ－Ｇ801』は表示開始位置を指定するＬＯＣＡＴＥ命令を持っていますので，この命令を使い，キャラクターを動かすことができます。

リスト４に「＊」を４行ディスプレイの左上から右下に移動させるプログラムを示しておきますので，参考にしてください。

〔回答者：Walking Pockecom〕

《リスト４》キャラクターを動かすプログラム

```
10:CLEAR :WAIT 30
20:FOR I=0 TO 3
30:FOR J=0 TO 23
40:CLS :LOCATE J,I:PRINT
   "*"
50:NEXT J
60:NEXT I
70:CLS :WAIT :END
```

シャープ(Ｘ１)

Q 『Ｘ１turboＺⅡ』で，２ＨＤ→２Ｄまたは２Ｄ→２ＨＤへプログラムを転送することはできますか？〔埼玉県三郷市・**佐藤栄作14才**〕

A 『X1turboZⅡ』の内蔵５インチ・ディスクは，初期モードでは２ＨＤ(両面高密度)タイプとなっており，システム・ディスクも２ＨＤ版が同梱されていますが，２Ｄ（両面倍密度）タイプのドライブとしての使用も可能です。

システム・ディスクを起動した後のディスク・タイプの設定にはつぎの三つの方法があります。

①ユーティリティ・プログラムの実行
②ＤＥＶＩＣＥ命令
③ワークレジスタの書き換え

①については“Disk Sysgen”プログラムで行なえます。

②の方法は，つぎの書式を使います。

ＤＥＶＩＣＥ“デバイス名：ディスク・タイプ番号”↵

ディスク・タイプ番号については，マニュアルを参考にしてください。たとえば，ドライブ０は２ＨＤタイプのままで，ドライブ１を２Ｄタイプにしたい場合は，

ＤＥＶＩＣＥ“１：０”↵

とします。設定後は，ドライブ１の読み書きは，すべて２Ｄタイプで行なわれ，ドライブ０からドライブ１への“ＣＯＰＹ”命令も行なえますが，“ＦＯＲＭＡＴ＆Utility”の“ＣＯＰＹ　ＡＬＬ”は，異種デバイス間のため実行できません。

注）内蔵のディスク・ドライブで１度書き込んだ２Ｄタイプのディスクは，本機以外のディスク・ドライブでは読み込みができません。〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『Ｘ68000』で，『Ｘ１ターボシリーズ』のソフトが動くと聞いたのですが，どのようなものが必要なのですか？

〔東京都練馬区・**落合哲也15才**〕

A 『Ｘ１シリーズ』用ソフトウエアやＭＳ－ＤＯＳ上のアプリケーション・ソフトを『Ｘ68000』で動かせるエミュレータが㈲アクセスより発売されています。

○『**Ｘ１エミュレータ**』**(価格9,800円)**

『Ｘ68000』上で『Ｘ１シリーズ』のソフトウエアを利用するためのソフトウエア・エミュレータです。ファイル・コンバート・ユーティリティとファイル転送ケーブルが付いています。

○『**ＣＯＮＣＥＲＴＯ－Ｘ68Ｋ**』**(価格99,800円)**

『Ｘ68000』のＯＳである『Human68Ｋ』上でＭＳ－ＤＯＳのアプリケーション・ソフトを利用するためのＭＳ－ＤＯＳエミュレータです。

両方とも，すべてのソフトをエミュレートできるものではありませんので，詳しくは，直接，㈲アクセス(☎03－233－0200)に問い合わせてみてください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『Ｘ68000』に，プリンタの『ＣＺ－８ＰＫ５』を取り付けて使っています。

ビジュアル・シェルやコマンド・シェルから，Ｘ－ＢＡＳＩＣでプリンタにコントロール・コードを送るにはどうすればいいのですか？

〔栃木県安蘇郡・**今井孝志19才**〕

A 『Ｘ68000』のＸ－ＢＡＳＩＣでプリンタにコントロール・コードを入力する方法を紹介します。

たとえば，“縦２倍拡大文字の設定”コードＳＵＢ　Ｖを入力する場合は**リスト５**のようにします。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『Ｘ68000』用のディスプレイにはどのようなものがありますか？「ＣＺ－81Ｄ」は使えますか？

〔埼玉県北埼玉郡・**別所良幸13才**〕

A 『Ｘ68000』シリーズ用ディスプレイは，現行２機種あります。

○『**ＣＺ－601Ｄ**』

ドットピッチ0.39㎜の高精細度タイプ
価格119,800円

○『**ＣＺ－611Ｄ**』

ドットピッチ0.31㎜の超高精細度タイプ
価格145,000円

どちらも，15型フラットスクエア，ハイコントラストブラウン管を採用し，水平周波数は31kHz/24kHz/15kHzの３モード・マルチスキャン・タイプです。入力方式はＲＧＢアナログ信号入力方式となっています。

ご質問の『ＣＺ－811Ｄ』は，『Ｘ１シリーズ』用ディスプレイで，水平周波数は15kHz，ＲＧＢデジタル入力方式となっていますので，『Ｘ68000』との接続はできません。

〔回答者：**多田太郎**〕

《リスト５》コードＳＵＢ　Ｖを入力するプログラム

```
100 int ai
110   ai=fopen("lpt","w")
120     fputc(&H1A,ai)          /* SUB out
130     fputc(&H56,ai)          /* "V" out
140   fclose(ai)
150 end
```

Q 『X1turboシリーズ』用の学習ソフトには，どのようなものがありますか？

〔岐阜県関市・**松田季也15才**〕

A 『X1turboシリーズ』用（5インチFD版）の学習ソフトは多数発売されていますので，ソフトウエア・ハウス名と主なソフトウエア名を紹介します。

○英語学習　他10本　オーク
○グラフィック日本地理　他6本　向陽学院
○中学1年英単語　他7本　システムコンピュータ
○中学徹底英語1年　他2本　ストラッドフォードコンピューターセンター
○がっちり君シリーズ算数四則計算　他・188本　SEICHI
○社会科Teacherシリーズ地理　他84本　パル教育システム
○問題作成ソフト暗記名人　他6本　東ヶ丘学習教室

〈連絡先一覧〉

株式会社オーク　☎075－391－0391
向陽学院　☎0487－37－5267
㈱システムコンピューター☎03-924-7573
ストラッドフォードコンピューターセンター㈱　☎0488－85－5222
㈱SEICHI　☎0720－34－4569
パル教育システム☎06－352－0427
東ヶ丘学習教室　☎0724－43－5247

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turboZ』に付属の『Z's STAFF－Z』のバックアップを取ろうと思いコピーしたのですが，エラーがでてしまいました。どうすればコピーできますか？

〔大阪市枚方市・**ミネノン14才**〕

A 『X1turboZ』付属の『Z'sSTAFF－Z』は他のツールやシステム同様バックアップを取ることができます。システム・ディスクに収められている“FORMAT&COPY”ユーティリティのCopyallを実行してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turbo Model 30』を持っていますが，マニュアルがないので『CZ－8FB01』もしくは，『CZ－8CB01』の立ちあげかたがわかりません。教えてください。

〔茨城県水戸市・**小園井　巧15才**〕

A 『X1turbo Model 30』のシステム・ディスクには，『turbo BASIC〈CZ－8FB02〉』の他，『X1用ディスクBASIC〈CZ－8FB01〉』と『X1用カセットBASIC〈CZ－8CB01〉』が入っています。

通常システム・ディスクを立ちあげるとturbo BASICが起動しますので，他のBASICを起動するためには別のフロッピーディスクにBASICを登録する必要があります。

BASICをディスクに登録するには，“DISK SYSGEN. Uty”のシステム・コピー・ユーティリティを使用してください。ドライブ0にシステム・ディスクを，ドライブ1にフォーマットしたブランク・ディスクを入れて，“DISK SYSGEN. Uty”を実行すれば，操作手順が画面に表示され，前述の3種類のBASICの中から1種，BASICを登録することができます。

作成したディスクは，立ちあげると登録したBASICが起動されます。

注）『CZ－8CB01』はX1カセットBASICですので，フロッピーディスクはサポートしておらず，起動以後フロッピーディスクは動作できません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000ACE－HD』には，グラディウスのディスクやAS. X, LX. Xが搭載されてないそうですが，これらを入手することはできるのですか？　〔愛知県安城市・**みきちゃん**〕

A 『X68000〈CZ－600C〉』のシステム・ディスクに入っている“福袋”ディレクトリ(ご質問のAS. XやLK. Xが含まれている)は，『X68000ACE HD 〈CZ－611C〉』や『X68000ACE〈CZ－601C〉』のシステム・ディスクには入っていません。

これらのアセンブラ（XAssembler），リンカ(XLinker)，デバッガ(XDebugger)，アーカイバ(XArchiver)に加えてX－BASIC Ver.2.00とOS Ver.1.01を搭載したソフト・パッケージ『THE福袋V2.0〈CZ－224LS〉』(価格9,980円)を発売しています。そのパッケージには，アセンブラ，リンカなどの使用方法を説明したアセンブラ・マニュアルと，Human68KのDOSコール，IOCSコール，デバイス・ドライバ，X－BASIC外部関数作成方法などを説明したプログラマーズ・マニュアルも含まれています。

また，グラディウスの別売りはございません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1turbo model 20』用の増設フロッピーディスク・ドライブは，『X1turbo model 10』に取り付けることはできますか？

もし，取り付けることができないなら，『model 10』用の増設ドライブの型番と値段をくわしく教えてください。

〔東京都世田谷区・**巨摩　郡19才**〕

A 『X1turbo model 20』用『増設ドライブ『CZ－51F(本体内蔵タイプ)』は，『X1turbo model 10』にはご使用できません。

『X1turbo model 10』にディスク・ドライブを増設する場合はつぎのものをご使用ください。

○ミニ・フロッピーディスク（2HD／2DD）
デュアル・ドライブ
CZ－520F　価格118,000円
○ミニ・フロッピーディスク（2D）
デュアル・ドライブ
CZ－502F　価格99,800円
○ミニ・フロッピーディスク（2D）
シングル・ドライブ
CZ－503F　価格49,800円

の以上です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q シャープから発売されているモデム・ユニット『CZ－8TM1』機能についてくわしく教えてください。

また，このユニットには接続するためのケーブルなどはついていますか？

〔東京都大田区・**本田　剛17才**〕

A 『CZ－8TM1』(価格29,800円)は，『X1・X1ターボシリーズ』をはじめとした種々のデータ端末装置（DTE）と接続し，電話回線を利用したデータ通信（パソコン通信）を行なうことができるモデル・ユニットです。

通信速度は300bps全二重(CCITTV. 21に準拠)で，ダイヤル／プッシュホン回線のどちらでも使用することができます。

また，AA（自動発信・着信）タイプのNCU（網制御装置）を内蔵し，CCITT V.25bisに準拠したコマンド・インディケーションを使用していますので，簡単な操作で通信を楽しむことができます。

さらに，豊富な表示機能（LED）を持っているため，回線と通信の状態が一目で確認できます。

また，もう一つの質問の接続ケーブルですが，『CZ－8TM1』には本体の他にRS－232Cケーブル，回線ケーブル，5インチ2D版モデム用通信ソフト，取り扱い説明書，端末設備接続（変更）請求書等が付属されていますので，パソコンさえあれば，すぐに接続してパソコン通信を楽しむことができます。

〔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

〔求む！イベント情報〕本誌では、各地で行なわれるネットワーカーによるオフライン・ミーティングや催事情報などを求めています。夏休み以降の予定を、読者からの問い合わせ先や担当者名を明記してどしどし編集部までお寄せください。

パソコンBBS電話帳追補版

NDB-NET

■『なら・シルクロード博』開催情報

「なら・シルクロード博」が開催されるので，これらの奈良県の情報を中心として，地域情報のデータベースの構築を目指したネットワークです。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶データベース

■アクセス電話番号/通信速度

07463-2-0969/300/1,200bps

■運用時間

24時間（毎週火曜日18：00～24：00，毎月第3日曜日10：00～18：00運休）

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒639-31 奈良県吉野郡大淀町新野220-1

☎07463-2-8646(但し，平日20：00～23：00に限る／代表：寺川)

■入会対象と入会方法

所定の用紙に記入し，SYSOPまで郵送する。なお，用紙はSYSOPに申し込む。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストID

GUEST

ゲストは使用の制限あり。

■シスオペより

みなさんのアクセスをお待ちしています。

BBS「MADONNA」（まどんな）

■小説「ぼっちゃん」に登場する，松山の「まどんな」を象徴

松山のローカルBBSとして，昨年の3月に開局。おしゃべり広場の「喫茶マドンナ」では，松山のかわいい「マドンナ」に会えるかも…。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶チャット

■アクセス電話番号/通信速度

0899-31-8916/300/1,200bps

■運用時間

24時間

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒790 愛媛県松山市一番町4-3

NTT四国総支社内

「まどんな」ファンクラブ事務局

〒0899-36-2125(代表：森口)

■入会対象と入会方法

別に無し，現在会員数823名。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストID

999

GUEST（パスワード）

■シスオペより

ぜひ入会を。

AMURO NET

■パソコンを通じてふれあいを

コミュニケーション広場として堅苦しくなく，楽しいNETを目指しています。勉強会，リクレーションなど，通信を中心に輪を広げています。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子会議▶電子メール▶PDS

■アクセス電話番号/通信速度

0858-23-0400／300/1,200bps：会員用。

0858-23-0401／300/1,200bps：ゲスト・会員共用。

■運用時間

24時間

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒682 鳥取県倉吉市宮川町2-21-3

倉吉マイコンクラブ

☎08582-22-7393（代表：鈴木）

■入会対象と入会方法

ゲスト専用ボードに入会希望と連絡先を書き込むか，事務局まで電話，ハガキで。入会金は無し。会費1,000円／月（5,000円／半年），市外半額，県外3,000円／年。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF

■ゲストID

GUEST

AMURO（パスワード）

■シスオペより

傍観者でなく参加する（書き込む）人であってほしい。また，コミュニケーションを大切に考える人が希望。

Wave-Net

■パソコン通信の実験・研究

都道府県の情報管理主管課が運営主体となって広く一般向けに開設するBBS局です。県が運営主体となるため，メニューも県下の情報を中心としている。

■サービス内容

▶BBS伝言板▶電子メール▶ファイル転送

■アクセス電話番号/通信速度

0734-32-4740/300/1,200bps

■運用時間

毎日（日曜・祭日も含めて）24時間。平日の13：00～15：00は運休。

■ネットワークのプロフィール

会員制

■運営者

〒640 和歌山県和歌山市小松原通り1-1

和歌山県企画部電子計算課

☎0734-32-5655

■入会対象と入会方法

どなたでも結構です。

入会申し込み書を事務局あてに郵送するか事務局へ電話で申し込む。あるいは，ゲスト・ログインでシスオペあてに電子メールを送る（シスオペのユーザー番号：2）。

■通信制御手順

▶シフトJIS▶300/1,200bps▶全二重▶8ビット▶パリティ＝NONE▶ストップビット＝1▶フロー制御＝XON▶Sコントロール＝SOFF▶ファイル転送＝XMODEM

■ゲストID

1

GUEST（パスワード）

15分以内の利用。

■シスオペより

「Wave-Net」はWakayama Voice Exchange Networkの略称です。皆さんの声や意見を交換する場として活用していただき，また，和歌山の黒潮を連想して名付けました。

〔アンケート回収にご協力を！〕

今月から，いよいよ「パソコンBBS電話帳1988年秋号」の編集がはじまりました。各ネットワークには，すでにアンケート用紙が届いていると思いますが，まだ届いていない，あるいは新設局のメンバーの方は至急編集室(03-221-1937：ツールボックス)までご連絡ください。また，アンケートご回答は，お早目にお願い致します。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. "通販センター"オープン一周年記念セール実施中!!

"通販センター"でお買上げのお客様に、もれなく記念品進呈

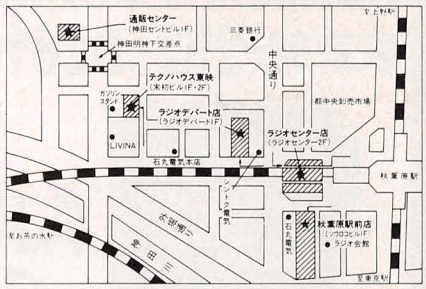
超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

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



NEC & エプソン

PC-286シリーズ 限定超特価 ¥???,???

PC-9801U2 限定超特価 ¥79,800

注番B07-01
PC-9801U2
+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)
¥387,800➡ 67%OFF ¥128,000

注番B07-02
PC-9801U2
+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)
+一太郎Ver.3(ワープロソフト)
+512kBRAM
+AP-80EXPC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥525,400➡ 56%OFF ¥233,000

注番B07-03
PC-8801mkII/20
+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)
¥304,800➡ 68%OFF ¥98,000

注番B07-04
PC-88VA2
+PC-KD863S(NEC、15型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥416,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-05
PC-9801VM21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+PC-PR101F(NEC、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
¥683,800➡ 47%OFF ¥360,000

注番B07-06
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
¥522,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-07
PC-9801VX21
+PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥688,800➡ 40%OFF ¥414,000

NEC & EPSON ラップトップ好評発売中!!

注番B07-08
PC-9801VX21
+PC-KD853(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
+NM-9950II(NEC、15"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(15"×11")500枚
¥808,000➡ 34%OFF ¥535,000

注番B07-09
PC-286U-STD
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可)
¥443,580➡ 35%OFF ¥288,000

注番B07-10
PC-286U-H20(3.5"2FDD+20MBHDD)
+FTC-12GTU-H(東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、D/A対応)
+FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥513,780➡ 33%OFF ¥342,000

注番B07-11
PC-286V-STD
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
¥417,800➡ 40%OFF ¥253,000

注番B07-12
PC-286V-STD
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
+NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
+プリンター用紙(10"×11")1,000枚
¥583,800➡ 42%OFF ¥336,000

注番B07-13
PC-286V-H20(5"2FDD+20MBHDD)
+FTC-1486(東映、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ、D/A対応)
+VP-1000PC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター)
+VP1000CSF(カットシートフィーダ)
+プリンター用紙(15"×11")1,000枚
¥748,800➡ 33%OFF ¥504,000

注番B07-14
PC-286L-STD-N(3.5"2FDD、白液晶)
+AP-500PC(エプソン、カラー熱転写漢字プリンター)
¥422,800➡ ??%OFF TOEI大特価

富士通

FM16βFDII +MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥198,000

FM16βHDI(5"1FDD+10MBHDD) +MB27110 (JISキーボード) 限定超特価 ¥363,000



注番B07-15
FM77AV40
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ ??%OFF ~~¥138,000~~

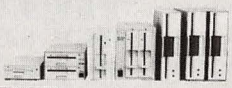
注番B07-16
FM77AV20EX
+FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-17
FM77AV40EX
+FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥306,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-18
FM16βFDII
+MB27110(JISキーボード)
+MB27333(富士通、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)
¥560,000➡ 54%OFF ¥258,000

注番B07-19
FM16βHDI
+MB27110(JISキーボード)
+MB27333(富士通、14型カラーディスプレイ、0.31mmドットピッチ)
¥785,000➡ 51%OFF ¥384,000

フロッピーディスク



注番B07-20
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B07-21
GD-33MF MAX
(クロリア、3.5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥74,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-22
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B07-23
TF-55W
(テックパーツ、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、NECドライブ使用、PC用)
¥79,000➡ 21%OFF ¥62,000

注番B07-24
GD-55MF MAX
(クロリア、5"デュアルFDD、2HD/2DD切替型、2HD/2DD同時接続・モード切替可)
¥84,000➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-25
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B07-26
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B07-27
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B07-28
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B07-29
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B07-30
FTC-1486:東映、14型カラーディスプレイ、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、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥119,800➡ ??%OFF 限定TOEI超特価

注番B07-31
FTC-12GTU-H:東映、超高解像度12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、ソフトノングレア・ハイコントラストCRT、D/A対応、アナログケーブル付、4050文字
¥114,800➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-32
FMTV-152:富士通、15型パソコンTV、21ピンアナログ対応、2000文字
¥89,800➡ 42%OFF ¥52,000

注番B07-33
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➡ ??%OFF TOEI大特価

注番B07-34
MD-9PI:シャープ、9型ホワイトページディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

注番B07-35
PC-PR101F(NEC、10"ドットインパクト漢字プリンター)
¥158,000➡ 60%OFF ¥62,000

注番B07-36
NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター)
¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000

注番B07-37
FMPR-203B2(富士通、カラー熱転写漢字プリンター、FM用)
¥80,000➡ 38%OFF ¥49,800

注番B07-38
FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)
¥138,000➡ 35%OFF ¥89,800

注番B07-39
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B07-40
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B07-41
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
+カラーリボン2個
+プリンターケーブル
¥80,800➡ 51%OFF ¥39,800

注番B07-42
AR-2410(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)
+オートシートフィーダ
+細ゴシック
¥144,000➡ 56%OFF ¥66,000

厳選周辺機器シリーズ

Ⓐ Little-B(緑電子、20MBハードディスク、69msec、増設可)+I/F+ケーブル……¥128,500➡ ??%OFF ~~¥98,000~~
Ⓑ HD202(ウインテック、20MBハードディスク、10MB+10MB可、85msec、増設可、I/F・ケーブル付)……¥98,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓒ R2Jr.(ウインテック、20MBハードディスク、10M+10MB可、85msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)¥125,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓓ R4HS(ウインテック、40MBハードディスク、20MB+20MB可、28msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)¥178,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓔ R8HS(ウインテック、80MBハードディスク、40MB+40MB可、35msec、キャッシュメモリ搭載、増設可、I/F・ケーブル付)¥328,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓕ ワードバンクXL(エプソン、ワープロ、白液晶)……¥198,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓖ GS-98EXP(クロリア、PC-9801用I/O拡張ユニット、6スロット、I/F・ケーブル付)……¥69,000➡ ??%OFF TOEI大特価
Ⓗ FD-1157D(増設FDD、PC-9801VMO/VXO用)+フロッピーケーブル……¥25,000
Ⓘ TK-85(NEC、トレーニングワンボードコンピュータ、CPU8085使用)+電源……¥38,000
Ⓙ MD2400A(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥59,800~~
Ⓚ MDI200E(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-15C(YHP、ポケットサイズ・コンピュータ、最上位機、行列・複素数演算機能内蔵)……¥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㈹

魅力の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%

オリジナルテレフォンカードが当たる!

夏のボーナス

エプソン PC-286



富士通 FM77 AV20EX 40EX

スーパー・クリエイティブ・パソコン

注番B07-7701 FM77AV40EX＋FMTV-154
セット合計定価￥306,000➡**特価￥218,000**
クレジット例 ￥6,000×36回 ㊟なし

注番B07-7702 FM77AV20EX＋FMTV-152＋MF-2DD(10枚)
セット合計定価￥217,800➡**特価￥148,000**
クレジット例 ￥6,400×24回 ㊟なし

NEC PC-9801 NEWシリーズ

好評発売中

PC-9801UV11 定価￥265,000
A4ファイル大のコンパクトサイズに高度なビジネス機能を凝縮した最新鋭3.5インチ・16ビット。

PC-9801CV21 定価￥355,000
多彩な機能とカラーディスプレイを一体化。ひとりひとりのデスクの上でビジネスパワーを発揮する16ビット・ニューフェイス。

ラップトップ **PC-9801LV21** 定価￥345,000
約6,000種のソフトと階調表示可能なバックライト付液晶ディスプレイにより本格ビジネスユースに応えるラップトップ98。



▲PC-9801CV21

FM7、77シリーズ オリジナルボード・ADAシリーズ

注番B07-7706 RS-232Cカード……(ADA-7009-2)…特価￥14,800
注番B07-7708 ビデオデジタイズカード…(ADA-7726)……特価￥ 9,800
注番B07-7709 拡張マザーボード……(ADA-7008-2)…特価￥ 6,800
注番B07-7710 リアルタイム・ROMカード(ADA-7020)……特価￥12,800

シャープX1シリーズ

パソコンテレビ X1G M30

53% OFF

注番B07-X01 CZ-822C＋CZ-820D＋MD-2D(10枚)
セット合計定価￥197,800➡**特価￥92,800**
クレジット例 ￥4,260×24回 ㊟なし

SHARP X1 twin

35% OFF

注番B07-X02 CZ-830C-BK
＋TV付14インチカラーCRT
セット合計定価￥179,600➡**特価￥115,000**
クレジット例 ￥5,270×24回 ㊟なし



X1turboZ

注番B07-X03 CZ-880C＋CZ-880D＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥327,800➡**シスペック特価**

46% OFF

クレジット例 ￥5,540×36回 ㊟なし

注番B07-X04 X1turboZ II
CZ-881C-BK＋CZ-880D
セット合計定価￥289,600➡**シスペック特価**
クレジット例 ￥6,900×36回 ㊟なし

NEC PC-8801FA/MA 新製品 PC-88VA2

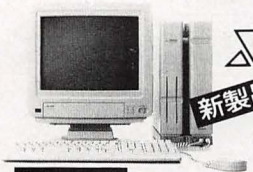


注番B07-8801 PC-8801FA＋14インチカラーモニター＋MD-2D(10枚)
セット合計定価￥247,800➡**特価￥175,000**
クレジット例 ￥5,540×36回 ㊟なし

注番B07-8802 PC-8801MA＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)
セット合計定価￥277,800➡**特価￥195,000**
クレジット例 ￥6,180×36回 ㊟なし

注番B07-8805 PC-88VA2＋14インチカラーモニター＋MD-2HD(10枚)
新製品 **シスペック特価**

※各セットで14インチカラーモニターを
PC-KD861に変更の場合……￥40,000
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￥43,000
PC-KD863Sに変更の場合……￥33,000
加算となります。



新製品

X68000 ACE HD

注番B07-X05
CZ-611C(本体)……￥399,800
CZ-601D(カラーディスプレイ)…￥119,800
CZ-6ST1(チルトスタンド)……￥5,800
Z's staff68K(ツアイト)……￥58,000
KAMiKAZE(サムシンググッド)
……￥68,000
合計定価￥651,400
シスペック特価
￥9,000×48回 ㊟￥20,000×8回

X68000

注番B07-X06
CZ-601C(本体)……￥319,800
CZ-601D(カラーディスプレイ)…￥119,800
CZ-6ST1(チルトスタンド)……￥5,800
CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)
……￥69,800
合計定価￥515,200
シスペック特価
￥8,360×48回 ㊟￥10,000×8回

下取交換のご相談は秋葉原2号店へ
☎03-257-0283

お申し込み・お問い合せは

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

シスペック株式会社
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052-241-0921	

製品が品切れの場合がございます、ご注文の際は在庫をご確認下さい。

シスペック特価は店頭、又は電話にてお問合わせ下さい。

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

BIGバーゲン!

フェアー開催中!!

ビジネスソフト得フェアー!!

各種大特価販売中/ お問い合わせ下さい。

- ユーカラart Ver2
- 一太郎Ver3
- CANDY 3
- ロータス1.2.3
- dBASEIIIPlus
- 二代目太番頭
- 創文α
- 花子
- 忍者 2
- Multiplan3.1
- The CARD2
- P1(ピーワン)
- Z's WORD JG
- 新松
- The GRAPH
- VP-Planner
- 桐Ver2
- Shogun

今、秋葉原で話題ふっとう!! パソコン・ワープロなんでもそろう秋葉原本店1F・2F





▲システムご相談コーナー(2階)
システムについてはどんなことでもお気軽にご相談下さい。

省エネ・省スペース ラップトップパソコン

家庭・オフィスでは14インチカラーモニター(DP.31)!! アウトドアーは3時間使用可能の液晶表示!!

EPSON PC-286L
(PC-286L-STD-N)



限定100台

EPSON PC-286LSS

3.5インチFDD2台標準装備
カラーCRT、インターフェース内蔵
ニッカド電池標準装備

注番 B07-R01

エプソン PC-286LSS
+14インチカラーモニター(DP.31)
特価¥298,000

注番 B07-R02

定価¥348,000➡
シスペック特価

TOSHIBA J-3100

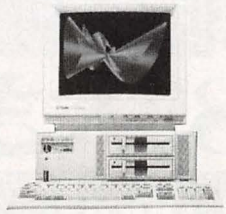
注番 B07-R03

J-3100SL/002(本体) ……¥298,000
PWS-5266A(パーソナルプリンタ) ‥¥58,000
一太郎(ワープロソフト) ……¥68,000
合計定価¥424,000
特価¥345,000
¥4,320×48回 ボ¥25,000×8回

注番 B07-R04

J-3100SL/011(本体) ……¥398,000
AP-500(エプソン熱転写プリンタ)‥¥74,800
一太郎(ワープロソフト) ……¥68,000
ロータス1・2・3(表計算ソフト)……¥98,000
合計定価¥638,800
特価¥480,000
¥8,540×36回 ボ¥40,000×6回

EPSON PC-286 SERIES



エプソン基本セット

注番 B07-2801 **PC-286V/STD**+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¥260,000**
クレジット例 ¥8,240×36回 ボなし

注番 B07-2802 **PC-286U/STD**+PC-KD854+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥337,800➡**特価¥218,000**
クレジット例 ¥6,900×36回 ボなし

※HDDつきは¥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-286CD2に変更の場合はお問い合わせ下さい。

NEC PC-9801 VX21/VM21/XL²/UX21



NEC基本セット

注番 B07-9801 **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¥330,000**
クレジット例 ¥6,560×60回 ボなし

注番 B07-9804 **PC-9801UX21**+14インチカラーモニタ+MF-2HD(10枚)
セット合計定価¥437,800➡**特価¥319,000**
クレジット例 ¥6,540×60回 ボなし

注番 B07-9805 **PC-9801XL²**+14インチカラーモニタープレゼント
セット合計定価¥988,000➡**特価¥839,800**
クレジット例 ¥17,200×60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 ……¥ 3,000
PC-TV352に変更の場合 ……¥23,000
PC-TV453Nに変更の場合 ……¥33,000
CU-14AD(シャープ)に変更の場合 …¥ 3,000
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-9950II(24ドットカラー漢字プリンター 定価¥245,000)の場合……¥138,000
+スター AR-2410(定価¥114,000)+CSF+細ゴシック付の場合 ……¥64,800
+スター AR-2415(136桁24ドット漢字プリンター 定価¥144,000)の場合 ……¥68,000
+VP-1000(136桁24ドット漢字プリンター 定価¥154,000)の場合……¥109,000
+VP-500(24ドット80桁漢字プリンター 定価¥85,000)の場合……¥63,800
+AP-500(80桁24ドット熱転写カラープリンター 定価¥72,800)の場合……¥52,800
+PC-PR201V2(24ドット136桁カラー漢字プリンター 定価¥298,000)の場合 ……¥194,800
+PC-PR201F2(24ドット136桁漢字プリンター 定価¥158,000)の場合 ……¥105,000
+PC-PR101E(24ドット80桁漢字プリンター 定価¥99,800)の場合……¥69,800

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

+エプソン SR-120Sの場合 ……¥20,000
+エプソン SR-240ATの場合 ……¥40,000
+オムロン MD-1200Eの場合 ……¥18,000
+オムロン MD-2400Aの場合 ……¥39,800

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。

STEP.3 一度使ったらやめられない!! さらにハードディスクをご購入の場合には

基本セット

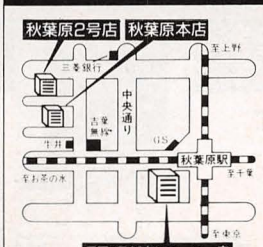
+ロジテック LHD-32N(20MB HDD IF付 定価¥158,000)の場合…¥95,000
+アイシーエム MC-20(20MB HDD IF付 定価¥125,000)の場合…¥96,000
+アイテック ITH-520N(20MB HDD 定価¥99,800)の場合……¥78,000
+アイテック ITH-320S(40MB HDD 定価¥135,000)の場合 ……¥98,000
+エプソン HDD-20S(20MB HDD 定価¥198,000)の場合 ……¥110,000

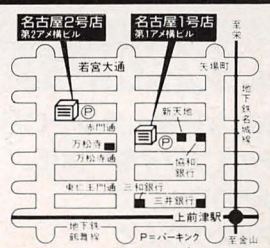
加算となります。

★ハードディスク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.4 マウス ……(定価¥9,500)¥3,480加算となります。

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

★社員、長期アルバイト募集中/パソコンに興味のある方大歓迎。総務部、薄井まで、03-257-6341

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!!

夏のボーナス一括払い。金利0（ゼロ）



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



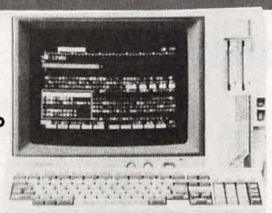
満足できる超特価&超低金利が魅力です。

JUST FOR PERSONAL BUSINESS

小さな98、大きく誕生。

PC-9801UV11

A4ファイル大の
コンパクトサイズに
高度なビジネス機能を凝縮。
置き方も自由な
ニューフェイス。



プラン701　UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UV11	265,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	378,800円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
3,000円×48回	ボーナス17,000円×8回
4,900円×60回	ボーナス　なし

プラン702　UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39㎜、アナログCRT)	74,800円
TR-24CL(80桁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Ver3.1(ワープロソフト)	58,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	520,900円

特価345,000円

11,000円×24回	ボーナス28,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

PC-9801LV21

約6,000種のソフトと
階調表示可能な
バックライト付液晶
ディスプレイで本格ビジネス
ユースに対応するラップトップ。



プラン703　LV21基本セット　TELにて

PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	369,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス23,000円×4回
4,000円×36回	ボーナス25,000円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
5,300円×60回	ボーナス　なし

プラン704　LV21通信セット　TELにて

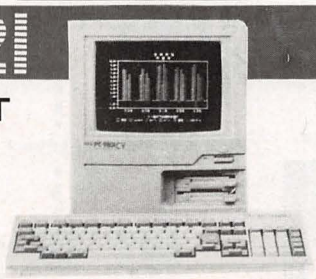
PC-9801LV21(V30採用、1MBFDD2基内蔵)	345,000円
PV-A2400(2400bps、通信モデム)	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	446,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス27,700円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,600円×6回
4,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
6,500円×60回	ボーナス　なし

PC-9801CV21

多彩な機能とカラーCRT
ディスプレイを一体化。
ひとりひとりの
ディスクの上で
ビジネスパワーを発揮。



プラン705　CV21基本セット　TELにて

PC-9801CV21(10インチカラーディスプレイ内蔵)	355,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	379,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス24,600円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,100円×6回
3,000円×48回	ボーナス20,900円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

だから安心 ウェーブ・アイ(テン)10ポイントチェック

チェック1 全品2倍保証!
メーカー保証の2倍の保証がついています。(メーカー1年保証+ウェーブ・アイ1年保証)

チェック2 夏のボーナス一括払いOK!
商品は今すぐお手元に、お支払いはまとめて夏のボーナスで!!

チェック3 超低金利クレジット
3回~72回までのクレジットが格安の金利でOK。また当社提示支払い例のほかにお客様独自の支払いプランが組めます。

チェック4 商品先取り、支技いは半年先から。
支払い開始は半年ぐらい先!でも商品はほしいというお客様でもOK/6ヵ月先からの支払いも可能。

チェック5 ボーナス2回払いOK!
月々の支払いは全くナシ!お支払いは夏と冬のボーナスでOK!

チェック6 代金引換OK!
現金一括にしたいというお客様、お支払いは現品到着時でOK!(但し離島の方はご利用できません。)

チェック7 全国無料配送
一部地域を除き送料無料で商品をおとどけします。(但し5万円以上の商品に限ります。離島の方は有料となります。)

チェック8 配達日指定OK!
留守がちの方の為に、ご都合に合わせて、配達致します。もちろん日曜・祭日もOK。

チェック9 下取り、買取りもOK!
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できます。

チェック10 ハガキ注文もOK!
いそがしくて電話をするひまが無いという方の為に、ハガキでのご注文もOK!

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 印 (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円×回
ボーナス 円×回

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706 VX21純正基本セット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	546,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス22,900円×6回
4,000円×48回	ボーナス21,700円×8回
6,300円×60回	ボーナス なし

プラン707 VX21超お買得ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39mm、アナログCRT)	89,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
プリンターケーブル	4,500円
一太郎Ver3.1(ワープロソフト)	58,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	780,500円

特価458,000円

10,000円×36回	ボーナス27,000円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,500円×8回
5,000円×60回	ボーナス26,300円×10回
8,200円×72回	ボーナス なし

プラン708 VX21本格ワープロセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD853(0.31mm、高解像度CRT)	118,000円
PC-PR201TL(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
PC-PR201TL-04(カット紙の連続給紙)	25,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
コラージュ(多機能ワープロソフト)	58,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
A4カット紙100枚	480円
15インチ連続紙500枚	2,400円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	841,180円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,800円×6回
9,000円×48回	ボーナス27,400円×8回
7,000円×60回	ボーナス25,800円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

プラン709 VX21お買得通信セット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147S(0.39mm、アナログCRT)	74,800円
PV-A2400(2400bps、通信モデム)	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD×10枚	24,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
定価合計	634,400円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス28,700円×8回
3,000円×60回	ボーナス30,900円×10回
7,100円×72回	ボーナス なし

プラン710 VX21実戦ワープロセット

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31mm、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-PR101TL-04(カット紙の連続給紙)	18,000円
PC-PR201V-08(ハガキの連続給紙)	5,000円
一太郎Ver3.1(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサー)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
Nisca-105(ハンディーイメージスキャナー)	29,800円
PC-MOUSE(マウス)	7,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	850,980円

特価558,000円

12,000円×36回	ボーナス34,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス28,300円×8回
7,000円×60回	ボーナス26,600円×10回
9,900円×72回	ボーナス なし

プラン711 VX21お買得ビジネスセット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31mm、高解像度CRTチルト台付)	84,800円
NM-9950II(136桁、高速カラープリンター)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
Lotus4Word(ワープロソフト)	25,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	952,500円

特価595,000円

13,000円×36回	ボーナス35,000円×6回
10,000円×48回	ボーナス27,700円×8回
8,000円×60回	ボーナス25,100円×10回
10,600円×72回	ボーナス なし

プラン712 VX21本格ビジネスセット

PC-9801VX21	433,000円
CU-14AD(0.31mm、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR201V2(136桁超高速カラー漢字プリンタースケーダー付き)	298,000円
PC-PR201H-24(カット紙の給紙)	65,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ)	98,000円
一太郎Ver3.1(ワープロソフト)	58,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
EX-120(横型パソコンラック幅1200mm)	47,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,138,200円

特価754,000円

17,000円×36回	ボーナス41,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス33,200円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,700円×10回
13,500円×72回	ボーナス なし

プラン713 VX21アートセット

PC-9801VX21	433,000円
CMT-147H(0.31mm、高解像度CRTチルト台付)	84,800円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
創造+写像(CGソフト、1677万色同時表示)	39,600円
GT-3000V(イメージスキャナー、カラー入力可能)	178,000円
＃5220(イメージスキャナー接続ケーブル)	7,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	872,180円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス39,700円×6回
8,000円×48回	ボーナス38,700円×8回
6,000円×60回	ボーナス36,300円×10回
10,500円×72回	ボーナス なし



湘南台店☎0466-43-1771

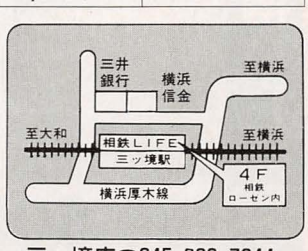
新歩人の情報ターミナル

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

第二・第三火曜日定休日



三ツ境店☎045-363-7044

PC-98XL² ダブル



32ビット80386搭載
40MBハードディスク内蔵
圧倒的パワーとPC-9800
シリーズの豊かな資産が、
大きく手をむすぶ。

プラン721　98XL²純正基本セット　TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換可能)	18,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,263,000円

ウェーブ・アイ特価

23,000円×36回	ボーナス38,000円×6回
18,000円×48回	ボーナス28,500円×8回
15,000円×60回	ボーナス24,000円×10回
16,600円×72回	ボーナス　なし

プラン722　98XL²本格ワープロセット　TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
PC-PR201V2(136桁、高速カラー漢字プリンター、トラクターフィーダー)	298,000円
PC-PR201H-24(カットシートフィーダー)	65,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	1,684,000円

ウェーブ・アイ特価

30,000円×36回	ボーナス54,500円×6回
25,000円×48回	ボーナス32,000円×8回
20,000円×60回	ボーナス31,800円×10回
22,100円×72回	ボーナス　なし

プラン723　98XL²本格ビジネスセット　TELにて

PC-98XL²	988,000円
N5924(0.26ミリ、超高解像度CRT、回転台付)	233,000円
NM-9950 II(136桁、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
NM-9032-01(連続紙の給紙)	10,000円
NM-9032-02(カット紙の給紙)	38,000円
NM-9036-01(プリンターバッファ)	30,000円
SUPER UP SET ・デスクUP　(統合ワープロソフト)	
(80386モード対応) ・チャートUP　(表計算、グラフ作成)	
・プランUP　(企画書等の作成)	
・UPクリッパー(カード型画像データベース)	220,000円
EX-120(横型パソコンデスク、1200×700×680)	47,000円
PC-98XL2-06(パソコン縦置き台)	10,000円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS、逐次変換)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	1,865,880円

ウェーブ・アイ特価

35,000円×36回	ボーナス53,000円×6回
28,000円×48回	ボーナス36,000円×8回
23,000円×60回	ボーナス32,000円×10回
24,800円×72回	ボーナス　なし

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。

プラン717　UX21純正基本セット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	461,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス28,000円×4回
5,500円×36回	ボーナス24,000円×6回
3,200円×48回	ボーナス25,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

プラン718　UX21お買得ワープロセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-KD854(0.39ミリ、高解像度CRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、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
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	40,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
MK MOUSE(マウス)	9,500円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	604,080円

特価398,000円

9,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

プラン719　UX21本格ビジネスセット　TELにて

PC-9801UX21	348,000円
CU-14AD(0.31ミリ、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	83,800円
Lotus 1-2-3 R2.1J(表計算、グラフ作成、データベース)	98,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	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)	24,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	737,380円

ウェーブ・アイ特価

10,500円×36回	ボーナス35,000円×6回
8,000円×48回	ボーナス28,000円×8回
6,000円×60回	ボーナス27,500円×10回
9,200円×72回	ボーナス　なし

プラン720　UX21本格ワープロセット

PC-9801UX21	348,000円
PC-TV453N(0.35ミリ、高解像度CRT、回転台付)	138,000円
PC-PR201TH(136桁、高速カラー熱転写プリンター)	145,000円
一太郎(ワープロソフト)	58,000円
花子(図形プロセッサ)	58,000円
PC-9872L(マウス)	10,000円
PS98-011-HV(日本語MS-DOS)	18,000円
A4カット紙100枚	480円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	799,480円

ウェーブ・アイ特価

11,500円×36回	ボーナス40,000円×6回
9,000円×48回	ボーナス30,500円×8回
7,000円×60回	ボーナス28,500円×10回
10,300円×72回	ボーナス　なし

PC-286V

コストパフォーマンスを追求したパーソナルマシン。

プラン724　286Vお買得基本セット　TELにて

PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	406,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス25,700円×4回
5,000円×36回	ボーナス20,900円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
5,400円×60回	ボーナス　なし

プラン725　286Vお買得ワープロセット　36%引

PC-286V-STD	298,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AR-2415(136桁、漢字プリンター)	144,000円
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
PC-286P01(日本語MS-DOS)	18,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
15インチ連続紙500枚	2,400円
定価合計	639,000円

特価408,000円

9,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス24,100円×8回
4,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
7,300円×72回	ボーナス　なし

PC-286U·L

3.5インチFDD、PC-98Uシリーズとのソフト互換機。

プラン726　286Uお買得ワープロセット　30%引

PC-286U-STD	248,000円
CMT-147H(0.31ミリ、高解像度CRT、チルト台付)	84,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
一太郎 Ver.3(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ディスケット)	24,000円
A4カット紙100枚	480円
定価合計	506,080円

特価349,800円

7,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
5,000円×48回	ボーナス21,500円×8回
3,000円×60回	ボーナス25,000円×10回
6,200円×72回	ボーナス　なし

プラン727　286Lワープロセット　TELにて

PC-286L STD-N(NTN型液晶(白)ディスプレイタイプ)	348,000円
PC-286MS(マウス)	9,800円
AP-500(80桁、カラー熱転写プリンター)	72,800円
PC-286P03(日本語MS-DOS)	18,000円
新・一太郎(ワープロソフト)	58,000円
3.5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	530,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス21,500円×6回
6,000円×48回	ボーナス22,500円×8回
4,800円×60回	ボーナス20,000円×10回
7,100円×72回	ボーナス　なし

お買得ハードディスク

1 ロジテック LHD-32N
20MBハードディスク



標準価格158,000円の品
特価**99,800円**

2 ICM MC-20
20MBハードディスク



標準価格125,000円の品
ウェーブ・アイ特価

3 緑電子 Little B
20MBハードディスク



標準価格128,500円の品
ウェーブ・アイ特価

4 コンピューターリサーチ CRC-HD4EA
40MBハードディスク



標準価格129,800円の品
ウェーブ・アイ特価

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤沢	0466(43)1775	静岡	0542(54)0696
札幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛岡	0196(24)3172	大阪	06(362)5057
仙台	022(267)5371	広島	082(293)0811
新潟	0252(75)5076	福岡	092(481)0502
東京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

PC-8801FA

プラン728 88FAお買得基本セット 32%引

PC-8801FA	168,000円
CU-14BD(0.42mm、アナログCRT)	64,800円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	249,800円

特価169,800円

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

プラン729 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(3M)	17,000円
定価合計	303,000円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス20,800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730 88FA超お買得ワープロセット 40%引

PC-8801FA	168,000円
PC-KD854(0.39mm、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、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
ユーカラmini(ワープロソフト)	9,800円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	24,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	384,180円

特価229,800円

10,000円×18回	ボーナス22,700円×3回
7,000円×24回	ボーナス21,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

プラン731 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・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2D)×10枚	17,000円
定価合計	474,680円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス34,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス23,500円×6回
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス なし

PC-88VA3

なんと9.3メガ3.5インチFDD搭載。AVに強い。

プラン739 88VA3純正基本セット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	540,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス24,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス20,400円×8回
4,000円×60回	ボーナス23,100円×10回
6,800円×72回	ボーナス なし

プラン740 88VA3ディスクパブリッシングセット TELにて

PC-88VA3	398,000円
PC-TV352(0.39mm、TV内蔵CRT)	115,000円
PC-PR406H(80桁、高速カラー熱転写プリンター)	94,800円
PS88-VA104-HMW(パーソナルインフォメーションツールPI)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	690,580円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス30,800円×6回
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
8,500円×72回	ボーナス なし

PC-8801MA

12音源搭載による強力サウンド。1MタイプFDD内蔵。



プラン732 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(3M)	24,000円
定価合計	340,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回
5,700円×48回	ボーナス なし

プラン733 88MAお買得ワープロセット 39%引

PC-8801MA	198,000円
PC-KD854(0.39mm、アナログCRT)	89,800円
TR-24CL(80桁、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
ユーカラart(ワープロソフト、アート機能付)	30,000円
PC-8872(マウス)	9,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	456,680円

特価278,000円

9,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス23,000円×8回
5,600円×60回	ボーナス なし

プラン734 88MA本格ワープロセット 31%引

PC-8801MA	198,000円
CU-14AD(0.31mm、高解像度CRT)	84,800円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
Shogun2(ワープロ、データベース表計算、通信、グラフィック)	34,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
PV-A1200mk2(1200bpsモデム)	24,800円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	490,780円

特価335,000円

10,000円×24回	ボーナス32,100円×4回
7,000円×36回	ボーナス21,600円×6回
5,000円×48回	ボーナス19,400円×8回
6,800円×60回	ボーナス なし

プラン735 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

PC-8801MA	198,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ・回転台付き)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-8801-17(65536色表示可能)	49,800円
PS88-012-2W(ペイントツール)	15,000円
ミュージアム・サウンドボードII(音楽のワープロ)	12,800円
PC-8872(マウス)	9,800円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	511,680円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス21,900円×6回
5,000円×48回	ボーナス24,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス21,200円×10回
6,500円×72回	ボーナス なし

PC-88VA2

あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。誰もがカード感覚であやつれる88VA2



プラン736 88VA2お買得基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD862(0.39mm、アナログCRT)	99,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	421,800円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×24回	ボーナス25,400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24,600円×8回
5,900円×60回	ボーナス なし

プラン737 88VA2純正基本セット TELにて

PC-88VA2	298,000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(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	440,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,200円×4回
6,000円×36回	ボーナス23,400円×6回
4,000円×48回	ボーナス22,100円×8回
6,400円×60回	ボーナス なし

プラン738 88VA2オーディオビジュアルセット TELにて

PC-88VA2	298,000円
PC-KD863S(アンプ内蔵、スピーカ付、回転台付)	118,000円
PC-PR101TL2(80桁、カラー熱転写プリンター)	83,800円
PC-88-VA103-HMW(インスタントミュージック)	14,000円
PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	577,600円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,200円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,000円×10回
7,400円×72回	ボーナス なし

X68000 ACE HD

X68000にHDモデル登場。
ますます熱くなる、
パーソナルワークステーション。



プラン743　X68000ACEHD純正基本セット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39㎜、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	543,600円

ウェーブ・アイ特価

8,500円×36回	ボーナス29,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
7,500円×72回	ボーナス　なし

プラン744　X68000ACEHDミュージックセット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39㎜、TV内蔵CRT)	119,800円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
MUSIC PRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
SOUND PRO-68K(FM音源サウンドエディタ)	15,800円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
A4カット紙100枚	480円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	675,480円

ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,500円×10回
9,800円×72回	ボーナス　なし

プラン745　X68000ACEHDビジネスセット　TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-611D(0.31㎜、TV内蔵CRT)	145,000円
BUSINESS PRO-68K(表計算、データベース、グラフ作成)	68,000円
CZ-8PK7(80桁、漢字プリンター)	122,000円
ED-700(2段パソコンラック)	27,000円
10インチ連続紙500枚	2,000円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	787,800円

ウェーブ・アイ特価

14,000円×36回	ボーナス34,500円×6回
10,000円×48回	ボーナス32,000円×8回
8,000円×60回	ボーナス28,700円×10回
11,100円×72回	ボーナス　なし

X68000 ACE

プラン741　X68000ACE純正基本セット　TELにて

CZ-501C	319,800円
CZ-501D(0.39㎜、TV内蔵CRT)	119,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	463,600円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
6,400円×72回	ボーナス　なし

プラン742　X68000ACE拡張基本セット　TELにて

CZ-501C	319,800円
CZ-501D(0.39㎜、TV内蔵CRT)	119,800円
CZ-8PC2(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
CZ-6ST1(チルトスタンド)	5,800円
ブランクディスケット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	539,200円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×36回	ボーナス25,400円×6回
6,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
5,000円×60回	ボーナス21,400円×10回
7,400円×72回	ボーナス　なし



パソコンテレビ X1 turbo ZII

NEW Z-BASICを搭載した
まさに最強の8ビットマシン。

プラン746　ターボZII純正基本セット　TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス　なし

FM77 AV40EX

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748　AV40EX純正基本セット　39%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC23ID(4050文字、カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

特価169,800円

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス　なし

プラン749　AV40EXお買得セット　42%引

FM-77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRTテレビ付)	138,000円
3.5インチ2DD×10枚(ブランクディスケット)	22,000円
定価合計	328,000円

特価188,000円

8,000円×18回	ボーナス22,500円×3回
5,000円×24回	ボーナス24,500円×4回
3,000円×36回	ボーナス20,300円×6回
5,000円×48回	ボーナス　なし

プラン750　AV40EXお買得ワープロセット　33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
玄徳 Word V2(ワープロ)	28,000円
玄徳 Calc(表計算簡易言語)	20,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,500円
定価合計	430,300円

特価285,000円

9,000円×24回	ボーナス24,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス23,800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

プラン751　AV40EX純正アートセット　33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

特価299,800円

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス　なし

パソコンテレビ X1 twin

HEシステムを内蔵し、
Xシリーズ新境地
を開く入門機です。



プラン747　X1ツイン純正基本セット　TELにて

CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
6,000円×18回	ボーナス24,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
5,400円×36回	ボーナス　なし

FM77 AV20EX

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752　AV20EX純正基本セット　46%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

特価128,000円

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス　なし

プラン753　AV20EXワープロアートセット　41%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80桁、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
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いろどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

特価228,000円

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス　なし

お申し込みは料金無料のフリーダイヤルで!!

0120-009898

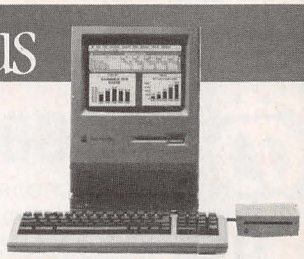
受付時間

AM9:30▶PM9:00 電話一本即納!

藤　沢	0466(43)1775	静　岡	0542(54)0696
札　幌	011(771)4971	名古屋	052(581)4325
盛　岡	0196(24)3172	大　阪	06(362)5057
仙　台	022(267)5371	広　島	082(293)0811
新　潟	0252(75)5076	福　岡	092(481)0502
東　京	03(226)9286	FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。

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756　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Plus 2MB kanji	428,000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	504,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス28,700円×6回
5,000円×48回	ボーナス29,500円×8回
4,000円×60回	ボーナス25,600円×10回

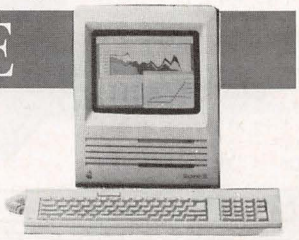
プラン757　マッキントッシュプラスバンドルセット　TELにて

マッキントッシュPlus 2MB kanji	428,000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	623,000円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×48回	ボーナス25,600円×8回
6,000円×60回	ボーナス25,300円×10回
5,000円×72回	ボーナス23,600円×12回
8,900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754　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 2MB kanji(FD)	648,000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
アップルカナキーボード	30,000円
定価合計	797,000円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×48回	ボーナス34,100円×8回
8,000円×60回	ボーナス30,400円×10回
11,400円×72回	ボーナス　なし

プラン755　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 2MB kanji(HD)	798,000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	1,045,000円

ウェーブ・アイ特価

13,000円×48回	ボーナス45,300円×8回
11,000円×60回	ボーナス36,800円×10回
17,100円×60回	ボーナス　なし
14,900円×72回	ボーナス　なし

HITBIT MSX2 HB-F1XD



大容量の
3.5インチFDD内蔵。
JIS配列キーボード。
スピコン搭載

プラン758　F1XD基本セット　TELにて

HB-F1XD	54,800円
TH-14GI(2000文字、TV内蔵)	66,000円
CRTケーブル	3,000円
JS-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス　なし
6,100円×18回	ボーナス　なし
4,700円×24回	ボーナス　なし
3,300円×36回	ボーナス　なし

Panasonic A1F



ジョイパッド、FDD、漢字
ROM、CGソフト…。
トータルにパワーアップ。

プラン759　A1F基本セット　28%引

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TV内蔵専用2000文字CRT	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC30II(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

特価89,800円

8,100円×12回	ボーナス　なし
5,600円×18回	ボーナス　なし
4,300円×24回	ボーナス　なし
3,000円×36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。)

PC-9801VM2	特価168,000円	MZ-2521	特価 65,000円	PC-9801F2	特価98,000円
PC-8801mkII/30	特価 39,800円	CZ-880CB(X1ターボZ)	特価 99,800円	PC-PR201H	特価98,000円
PC-8801mk IIMR	特価 89,000円	CZ-850CR(X1ターボ/10)	特価 29,800円	SP-800F(FM用グラフィックプリンター)	
PC-8801FH/30	特価 82,000円	CZ-820C(X1G/10)	特価 29,800円		特価10,000円
PC-8801mkIISR/30	特価 78,000円	CZ-822C(X1G/30)	特価 39,800円	GP-550F(FM用漢字プリンター)	特価15,800円
PC-8801mkIIFR/30	特価 75,000円	FM-77AV20/2	特価 68,000円		

即金買取り!/高価買取りもOK!

※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。

商品今すぐ!!夏のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!

(03)797(一)221(一)

COMPUTER BANK

J-DMA 日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

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。



・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。

☆PC-8801MA

NEC PC-8801MA ¥198,000

現金特別価格 ——— ~~¥198,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×20回〔ボーナス〕¥26,000×3回
②¥8,800×12回〔ボーナス〕¥31,000×2回
③¥9,600×18回〔ボーナス〕無し

☆PC-8801FA

NEC PC-8801FA ¥168,000

現金特別価格 ——— ~~¥168,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,000×18回〔ボーナス〕¥18,000×3回
②¥9,000×12回〔ボーナス〕¥16,000×2回
③¥9,000×16回〔ボーナス〕無し

☆PC-8801MAディスプレイセット

NEC PC-8801MA ¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカーセット) ¥118,000
標準価格合計 ¥316,000
現金特別価格 ——— ~~¥316,000~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,900×36回〔ボーナス〕¥20,000×6回
②¥8,800×20回〔ボーナス〕¥34,000×3回
③¥9,700×30回〔ボーナス〕無し

☆PC-8801FAディスプレイセット

NEC PC-8801FA ¥168,000
NEC PC-KD863S(スピーカーセット) ¥118,000
標準価格合計 ¥286,000
現金特別価格 ——— ~~¥286,000~~

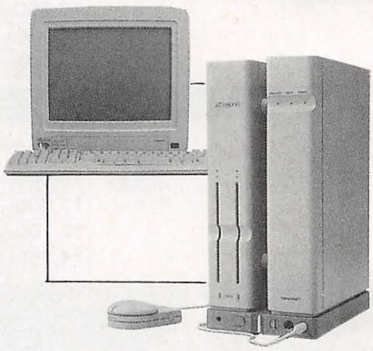
大特価にて提供中

お支払例
①¥5,000×30回〔ボーナス〕¥22,000×5回
②¥9,000×20回〔ボーナス〕¥23,000×3回
③¥8,700×30回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

X68000

"ついにベールが剥された!"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。



・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ス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(最大12Mバイト)。
・クロックは10MHzのハイスピード。
・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モードで同時発色の上、新開発スフライトIC採用で緻密でスムースな動きの本格G.Gが楽しめる。
・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る。
・もちろんJIS第1・第2水準漢字は標準実装、日本語処理機能は強力。

☆ACE- HDセット(HDモデル)

SHARP CZ-601C ¥399,800
SHARP CZ-611D ¥119,800
標準価格合計 ¥519,600
現金特別価格 ——— ~~¥519,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,900×60回〔ボーナス〕¥21,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥31,000×6回
③¥9,400×60回〔ボーナス〕無し

☆ACEセット(FDモデル)

SHARP CZ-601C ¥319,800
SHARP CZ-601D ¥119,800
標準価格合計 ¥439,600
現金特別価格 ——— ~~¥439,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,900×60回〔ボーナス〕¥18,000×10回
②¥9,200×30回〔ボーナス〕¥30,000×5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実施中!! ●今すぐお電話下さい

X1turboZ Ⅱ "マルチアーティストマシン"



・NEW Z-BASIC(CZ-8FB03)の搭載で4096色マルチモード、64色2画面合成、8重和音FM音源、ビデオデジタイズ機能などをフルサポートされています。
・内部は、さらにバンクRAMを64Kバイトを追加し、512KBバンクメモリを標準でサポートされました。
・複雑な入力も簡単に操作できるマウスを標準装備。
・大容量、1Mバイトディスクドライブ2期内蔵。

☆X-1turboZⅡセット

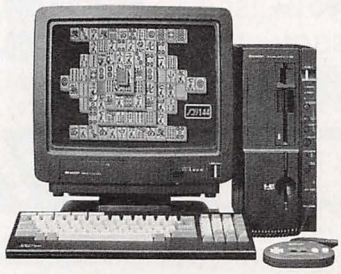
SHARP CZ-881CBK ¥179,800
SHARP CZ-880DB ¥109,800
標準価格合計 ¥289,600
現金特別価格 ——— ~~¥289,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,000×36回〔ボーナス〕¥15,000×6回
②¥8,900×18回〔ボーナス〕¥30,000×3回
③¥8,800×30回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

X1 twin "HEシステム" (PC Engine)搭載で楽しさ2倍



・HEシステム(PC Engine)を内蔵してゲーム機とパソコンのあいだを埋めたニューモデル。Joyカードも標準装備。
・HEシステムモード・X-1モード・又、同時に両方を動作可能。
・5インチ・320Kバイトディスクドライブを1基搭載。スーパーインポーズ機能内蔵、

☆X-1twinセット

SHARP CZ-830CBK ¥ 99,800
SHARP CZ-820DB ¥ 79,800
標準価格合計 ¥179,600
現金特別価格 ——— ~~¥179,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥5,200×16回〔ボーナス〕¥23,000×2回
②¥8,900×12回〔ボーナス〕¥10,000×2回
③¥8,100×16回〔ボーナス〕無し

●どこよりもお得な高額下取り実施中!! ●今すぐお電話下さい

※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。

次のページも中古コーナーです。



NEC
PC-8801
¥228,000➡**¥19,000**
PC-8801＋漢字ROM
¥266,000➡**¥22,000**



NEC
PC-8801MKⅡ/10
¥168,000➡**¥25,000**
PC-8801MKⅡ/20
¥225,000➡**¥42,000**
PC-8801MKⅡ/30
¥275,000➡**¥52,000**



NEC
PC-9801F2
¥398,000➡**¥98,000**



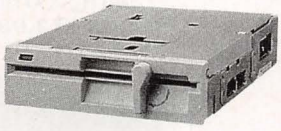
NEC
PC-9801U2
¥298,000➡**¥88,000**



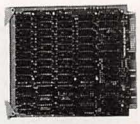
NEC
PC-9801VM2
¥415,000➡**¥198,000**



和知電子
MK MOUSE 新品
(PC-9801シリーズ用バスマウス、PC9872Kコンバチ品)
¥9,800➡**¥4,800**
MK MOUSEⅡ(ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-7TAV対応)
¥7,800➡**¥5,200**



TEAC
FD-55BR 新品
(PC-8801MKⅡ・MKⅡSR用増設ディスクドライブ)
¥60,000➡**¥22,800**
(FR用ケーブル付)
¥65,000➡**¥26,000**



和知電子
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-6001MKⅡSR……¥84,800➡**¥10,000**
PC-8001(附属品無し)……¥168,000➡**¥6,000**
PC-8201(ハンドヘルドコンピュータ)……¥138,000➡**¥35,000**
PC-8801……¥228,000➡**¥19,000**
PC-8801＋01(漢字ROM付)……¥266,000➡**¥22,000**
PC-8801MKⅡ/10……¥168,000➡**¥25,000**
PC-8801MKⅡ/20……¥225,000➡**¥42,000**
PC-8801MKⅡ/30……¥275,000➡**¥52,000**
PC-8801MKⅡSR/30……¥258,000➡**¥92,000**
PC-8801MKⅡFR/30……¥178,000➡**¥88,000**
PC-8801MKⅡTR(モデムフォン内蔵)……¥288,000➡**¥98,000**
PC-88VA……¥298,000➡**¥148,000**
PC-9801F1……¥328,000➡**¥88,000**
PC-9801F2……¥398,000➡**¥98,000**
PC-9801M2……¥415,000➡**¥178,000**
PC-9801U2……¥298,000➡**¥88,000**
PC-9801UV2……¥318,000➡**¥178,000**
PC-9801VM2……¥415,000➡**¥198,000**
PC-98XA/2……¥695,000➡**¥158,000**
PC-98XA/21……¥575,000➡**¥178,000**
PC-100/10……¥398,000➡**¥32,000**
PC-100/20……¥448,000➡**¥38,000**
PC-100/30……¥558,000➡**¥42,000**

ディスプレイ

PC-6042K(12"カラーコンポジット)……¥56,800➡**¥15,000**
PC-8048(12"カラー800文字)……¥59,800➡**¥15,000**
PC-KD201(12"カラー800文字)……¥59,800➡**¥15,000**
PC-KD251(14"カラー2000文字)……¥59,800➡**¥20,000**
PC-KD852(14"カラー4050文字)……¥99,800➡**¥48,000**
PC-KD855(14"カラー4050文字)……¥69,800➡**¥45,000**
N5911(98XA、XL専用)……¥65,000➡**¥25,000**
PC-KD651(PC-100/30専用)……¥198,000➡**¥42,000**

ディスクドライブ

PC-6031SR(3.5"1DD、1ドライブ)……¥59,800➡**¥20,000**
PC-8031-2W(5"2D、2ドライブ)……¥288,000➡**¥32,000**
PC-80S31(5"2D、2ドライブ)……¥168,000➡**¥35,000**
PC-9831-4W(5"2DD、2ドライブ)……¥198,000➡**¥48,000**
PC-8881(8"2D、2ドライブ)……¥442,000➡**¥72,000**
PC-98H33(10MBハードディスク)……¥288,000➡**¥78,000**
PC-98H81(10MBハードディスク・8"FDIドライブ)……¥530,000➡**¥118,000**

プリンタ・他

PC-6022(カラープロッタプリンタ)……¥39,800➡**¥10,000**
PC-8023C(10"ドットプリンタ)……¥153,000➡**¥18,000**
PC-8024(10"ドットプリンタ)……¥128,000➡**¥25,000**
PC-8821(10"ドットプリンタ)……¥198,000➡**¥28,000**
PC-8822(10"18ドット漢字プリンタ)……¥234,000➡**¥32,000**
PC-8825(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥176,000➡**¥32,000**
PC-PR104(10"24ドット漢字プリンタ)……¥148,000➡**¥42,000**
PC-PR201HC(15"24ドット漢字カラープリンタ)…¥308,000➡**¥118,000**
PC-PR401(80桁サーマルプリンタ)……¥39,800➡**¥12,000**
PC-PR406(10"24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥99,800➡**¥42,000**
PC-PR601(A4日本語ページプリンタ)……¥585,000➡**¥248,000**
PC-VC101(ビデオプリンタ) 新品同様……¥198,000➡**¥72,000**
NM9300(10"24ドット漢字プリンタ)……¥253,000➡**¥42,000**
NM9300S(10"24ドット漢字プリンタ)……¥253,000➡**¥52,000**
NM9400S(15"24ドット漢字プリンタ)……¥310,000➡**¥58,000**
NK-3618-22(10"漢字プリンタ)……¥234,000➡**¥38,000**
PC-2081(データレコーダ)……¥16,800➡**¥5,500**

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い！★

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

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社バシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30～PM9:30 年中無休

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

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!
☎03(797)1221

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

COMPUTER BANK

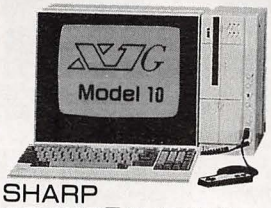
安心と信頼のシステムで新時代を切り開く



SHARP
CZ-801C(X-1C)
¥119,800➡ **¥10,000**



SHARP
CZ-811C(X-1F/10)
¥89,800➡ **¥12,000**



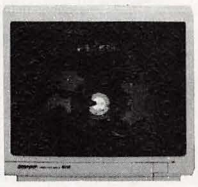
SHARP
CZ-820CE(X-1Gモデル10)
¥69,800➡ **¥16,800**
X-1Gモデル10RF
コンバータセット(本体+AN-58C)
¥72,780➡ **¥19,600**
X-1Gモデル10
ディスプレイセット(本体+CU-14GB)
¥119,600➡ **¥46,600**



SHARP
CZ-822CB(X1-Gモデル30)
¥118,000➡ **¥59,800**
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ **¥89,600**
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体+専用TVディスプレイ)
¥197,800➡ **¥99,600**



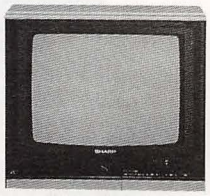
SHARP
CZ-880CB(X-1 Turbo Z本体)新品同様
¥218,000➡ **¥102,000**
CZ-880DB新品同様
¥109,800➡ **¥86,000**
セット価格
¥327,800➡ **¥188,000**



SHARP
CU-14GE/B新品
(14インチ2000字デジタルRGB)
¥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**



SHARP
CZ-820DE・B新品
(14インチ2000字RGBTV)
¥79,800➡ **¥39,800**

PC-6082(データレコーダ)	¥ 19,800	¥ 7,500
PC-6011(拡張ユニット)	¥ 19,800	¥ 4,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ)新品同様	¥ 14,000	¥ 4,000
PC-8001MKⅡ-01(8001MKⅡ用漢字ROM、8801も可)新品	¥ 32,000	¥ 18,000
PC-9801-14(9801用ミュージックジェネレータボード)	¥ 28,000	¥ 10,000
PC-9807(9801用N-BASIC ROM)	¥ 5,500	¥ 3,000
PC-10000-05(PC-100用256KB増設RAM)	¥ 86,000	¥ 18,000

＊NEC PCシリーズ用周辺器 新品特価コーナー＊

和知電子/MKマウス(PC-9801シリーズ用バスマウス)新品	¥ 9,800	¥ 4,800
和知電子/MK-1500(PC-9801シリーズ用マウスインターフェイス)新品	¥ 15,000	¥ 9,800
和知電子/MK-5100(プリンタ切替器)新品	¥ 9,800	¥ 7,800
和知電子/MKマウスⅡ(PC-8801シリーズ/MSX/FMAV用バスマウス)新品	¥ 7,800	¥ 5,200
和知電子/128KB・RAMボード(PC-9801シリーズ内部増設用)新品	¥ 11,000	¥ 6,800
和知電子/256KB・RAMボード(PC-9801シリーズ拡張スロット増設用)新品	¥ 19,800	¥ 9,800
和知電子/512KB・RAMボード(PC-9801シリーズ拡張スロット増設用)新品	¥ 29,800	¥ 14,800
SNE/SNE2(PC-9801シリーズ用5.2HD×2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用)新品	¥ 118,000	¥ 62,800
SNE/INTER-8(PC-9801シリーズ用1MB FDDインターフェイス)新品	¥ 24,800	¥ 15,000
ユーステック/SP-520(PC-9801シリーズ用20MBハードディスク、インターフェイス付)新品	¥ 118,000	¥ 82,800
ユーステック/SP-540(PC-9801シリーズ用40MBハードディスク、インターフェイス付)新品	¥ 165,000	¥ 118,000
ロジテック/LHD-32N(PC-9801シリーズ用20MBハードディスク、インターフェイス付)新品	¥ 158,000	¥ 118,000
アイテム/HARD DISK3020(PC-9801シリーズ用20MBハードディスク、インターフェイス付)新品	¥ 168,000	¥ 99,800
TEAC/FD-55BR(PC-8801MKⅡ内蔵増設用FDD)新品	¥ 60,000	¥ 22,800
スター精密/AR-2410(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)新品	¥ 114,000	¥ 64,800
スター精密/AR-2415(15"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)新品	¥ 144,000	¥ 69,800
スター精密/TR-24CL(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、ケーブル付)新品	¥ 74,700	¥ 39,800
ブラザー/M-1024Ⅱ P/X(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)新品	¥ 127,300	¥ 59,800
ブラザー/M-1724P(15"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)新品	¥ 148,000	¥ 79,800
EPSON/VP-135K(15"24ドット漢字プリンタ、#7623・PCケーブル付)新品	¥ 165,500	¥ 84,800
CITIZEN/CKP-5240(15"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付)新品	¥ 145,000	¥ 79,800

SHARP

本体・ディスプレイ

CZ-801C(X-1C)	¥ 119,800	¥ 10,000
CZ-804C(X-1CK)	¥ 139,000	¥ 12,000
CZ-811C(X-1F model 10)	¥ 89,800	¥ 12,000
CZ-812C(X-1F model 20)	¥ 139,800	¥ 42,000
CZ-822C(X-1G model 30)	¥ 118,000	¥ 52,000
MZ-1500	¥ 89,800	¥ 18,000
MZ-2200	¥ 128,000	¥ 18,000
MZ-2531(MZ-2500 V2)	¥ 198,800	¥ 88,000
12M-18B(12"グリーン4050文字)	¥ 44,800	¥ 20,000
12M-212C(12"カラー2000文字)	¥ 99,800	¥ 20,000
12M-312C(12"カラー2000文字)	¥ 89,800	¥ 20,000
12M-314C(12"カラー4050文字)	¥ 128,000	¥ 45,000
14M-111C(14"カラー1000文字)	¥ 67,800	¥ 15,000
14M-522C(14"カラー4050文字)	¥ 99,800	¥ 45,000
CU-14F1(14"カラー2000文字)	¥ 64,800	¥ 18,000
CU-14AG2(14"カラー4050文字)	¥ 84,800	¥ 45,000
CZ-801D(14"カラー2000文字RGBTV)	¥ 99,800	¥ 30,000
CZ-850D(15"カラー4050文字RGBTV)	¥ 129,800	¥ 52,000

ディスクドライブ・プリンタ・他

CZ-501F(5"2D、2ドライブ)	¥ 129,800	¥ 55,000
CZ-502F(5"2D、2ドライブ)	¥ 99,800	¥ 55,000
CZ-503F(5"2D、1ドライブ)	¥ 49,800	¥ 32,000
MZ-1F07(5"2D、2ドライブ)	¥ 158,000	¥ 55,000
CZ-800P(10"ドットプリンタ)	¥ 142,800	¥ 15,000
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥ 54,800	¥ 10,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)新品	¥ 79,800	¥ 15,000
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥ 79,800	¥ 28,000

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン☎03(797)1444

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

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

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

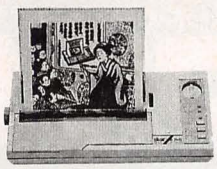
全商品6ヶ月保証付



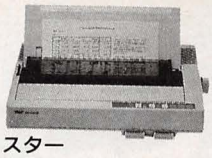
富士通
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡**¥42,000**
MB25255(FM77L2)
¥193,000➡**¥48,000**



CITIZEN
CKP-5240 新品
(15インチ24ドット漢字プリンタ)
¥145,000➡**¥79,800**



スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ、第2水準ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡**¥39,800**



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**



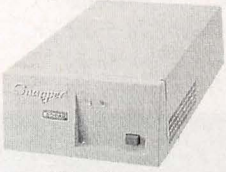
ブラザー
M-1024IIP/X 新品
(10インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥127,300➡**¥59,800**
M-1724P 新品
(15インチ24ドットインパクト漢字プリンタ、第2水準ROM、PC用プリンタケーブル付)
¥155,500➡**¥79,800**



EPSON
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➡**¥84,800**



OMRON
MD1200E 新品限定品
(300bps/1200bps全二重通信方式モデム、RS232Cケーブル付)
¥24,800➡**¥19,800**



ユーステック
SP-520 新品
(PC-9801シリーズ用20Mハードディスク・I/F付)
¥98,000➡**¥82,800**
SP-540 新品
(PC-9801シリーズ用40Mハードディスク・I/F付)
¥145,000➡**¥128,000**

CZ-8PD3(10"ドットプリンタ)……¥ 59,800➡¥ **28,000**
CZ-8PN1(80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥134,800➡¥ **32,000**
MZ-1P06(80桁漢字プリンタ)……¥234,000➡¥ **45,000**
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ) 新品……¥ 47,600➡¥ **25,800**
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンターCZ用ケーブル付) 新品……¥ 76,600➡¥ **42,800**
MZ-1P17(80桁24ドットカラー漢字熱転写プリンターMZ用ケーブル付) 新品……¥ 76,600➡¥ **46,800**
MZ-1T02(MZ-2200専用データレコーダ)……¥ 19,800➡¥ **6,000**
CZ-81EB(X-1シリーズ用拡張I/Oボックス)……¥ 29,800➡¥ **12,000**
CZ-8BM2(X-1シリーズ用マウスインターフェイス)……¥ 19,800➡¥ **10,000**
CZ-8RB(X-1シリーズ用ROM BASIC)……¥ 19,800➡¥ **10,000**
CZ-8SS2(システムスタンド)……¥ 5,500➡¥ **4,000**

＊SHARP X-1シリーズ特選極上品コーナー＊

CZ-820CE(X-1G/10) 新品同様……¥ 69,800➡¥ **16,800**
CZ-822CB(X-1G/30) 新品同様……¥118,000➡¥ **59,800**
CZ-880CB(X-1Turbo Z) 新品同様……¥218,000➡**¥102,000**

＊SHARPディスプレイ特選極上品コーナー＊

MD-12P1(12"グリーン4050文字) 新品同様……¥ 39,800➡¥ **29,800**
CU-14G(14"カラー2000文字) 新品……¥ 49,800➡¥ **29,800**
CU-14A4(14"カラー4050文字) 新品……¥ 89,800➡¥ **49,800**
CZ-820D(14"カラー2000文字RGBTV) 新品同様……¥ 79,800➡¥ **39,800**
CZ-880DB(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様……¥109,800➡¥ **86,000**
CZ-600D(15"カラー4050文字RGBTV) 新品同様……¥129,800➡¥ **90,000**

富士通

MB25010(FM-7)……¥126,000➡¥ **12,000**
MB25015(FM-new7)……¥ 99,800➡¥ **15,000**
MB25250(FM-77D2)……¥228,000➡¥ **42,000**
FM77AV-1……¥128,000➡¥ **42,000**
FM77AV-2……¥158,000➡¥ **58,000**
FM77AV20-2……¥168,000➡¥ **68,000**
MB25410(FM-16βSD)……¥350,000➡¥ **88,000**
MB25420(FM-16βFD)……¥425,000➡**¥108,000**
FM16β-FDII(キーボード込)……¥405,000➡**¥188,000**

MB27305(12"カラーTVグレード)……¥ 64,800➡¥ **18,000**
MB27343(14"カラー2000文字)……¥ 67,800➡¥ **22,000**
MB27607(5"2D、1ドライブ)……¥ 98,000➡¥ **28,000**
MB27410A(15"24ドット漢字プリンタ)……¥315,000➡¥ **58,000**

その他メーカー各種

EPSON/TF-10(PC対応5"2D、2ドライブ)……¥129,800➡¥ **32,000**
EPSON/TF-10(FM対応5"2D、2ドライブ)……¥129,800➡¥ **38,000**
EPSON/TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ)……¥142,000➡¥ **32,000**
EPSON/MP-80III(10"ドットプリンタ)……¥139,800➡¥ **15,000**
EPSON/FP-80(10"ドットプリンタ)……¥149,800➡¥ **25,000**
EPSON/RP-80F/TIIK(10"漢字プリンタ)……¥129,000➡¥ **35,000**
EPSON/SP-80(80桁ドットプリンタ)……¥ 56,800➡¥ **25,000**
EPSON/VP-130K(PCカートリッジ付)……¥190,000➡¥ **68,000**
EPSON/SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様……¥ 29,800➡¥ **24,800**
精工舎/GP-550E(80桁16ドット漢字プリンタ)……¥119,800➡¥ **22,000**
精工舎/GP-550M(80桁16ドット漢字プリンタ)……¥ 89,800➡¥ **22,000**
精工舎/GP-550F(80桁16ドット漢字プリンタ)……¥ 89,800➡¥ **22,000**
精工舎/GP-700M(カラードットプリンタ)……¥ 99,800➡¥ **18,000**
精工舎/SP-800M(PC対応ドットプリンタ)……¥ 64,800➡¥ **20,000**
ロジテック/LFD-550(PC対応)……¥148,000➡¥ **32,000**
ロジテック/LFD-550II(PC対応)……¥118,000➡¥ **32,000**
ロジテック/LPR-24T(PC対応、10"24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥148,000➡¥ **38,000**
アイテム/M-160(PC-9801専用、8"FD2ドライブ)……¥198,000➡¥ **52,000**
アイテム/HARD DISK 3020(PC-9801用20MBハードディスク)……¥168,000➡¥ **88,000**
スター精密/G-10XPJ(PC対応10"漢字プリンタ)……¥104,900➡¥ **20,000**
スター精密/TR-24CL(PC対応80桁24ドット漢字熱転写プリンタ)……¥ 69,800➡¥ **32,000**
ブラザー/M-1024P(PC対応、10"24ドット漢字プリンタ)……¥128,000➡¥ **45,000**
OMRON/MD1200E(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品……¥ 24,800➡¥ **19,800**
東芝/PA-7007(パソピア7)……¥119,000➡¥ **12,000**
MSX本体各種 **¥10,000~**
ディスプレイ各種 **¥12,000~**
データレコーダ各種 **¥ 5,500~**

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

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

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間／AM9:30~PM9:30 年中無休

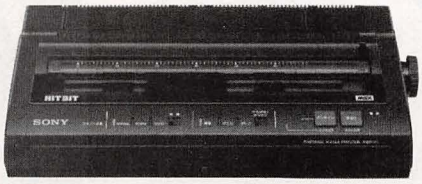
全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。
全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。
高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。
代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。
クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。
日曜配達可 留守の多い方でも安心です。
高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。
ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS（エックス）マルゼンムセン

SONY MSXプリンター

プリンター部
- JIS第1・第2水準漢字対応。
- 多彩な表現力のマルチフォント。
- 24×24ドットの美しい印字。
- 便利なハガキ宛名印字モード。

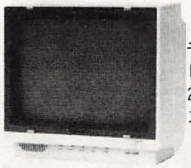


HBP-F1

定価 ~~¥44,800~~

ECCS特価!!

SONY HB-F1XD



モニター仕様
14インチ2,000文字
21ピンアナログ/8ピンデジタル
スピーカー内蔵



3.5インチFDD内蔵
連射ターボ・スピードコントロール付

本体……¥54,800
モニター……¥64,800
ケーブル……¥ 3,000
定価合計……~~¥122,600~~

特価¥85,500

Panasonic FS-A1F





3.5インチFDD内蔵
第一水準漢字ROM付で
スモールビジネスもOK

本体……¥54,800
モニター……¥64,800
ケーブル……¥3,000
定価合計……~~¥122,600~~

特価 ¥82,800

SONY HB-F1MKII



MSX²、RAM64K
スピードコントロール
連射ターボ搭載。

本体……¥29,800
モニター……¥64,800
ケーブル……¥3,000
定価合計 ~~¥97,600~~

特価 ¥62,500

Panasonic FS-A1MkII



MSX²・RAM64K
連射ジョイスティック付

本体……¥29,800
モニター……¥64,800
ケーブル……¥3,000
定価合計……~~¥97,600~~

特価 ¥62,500

超お買得品！

富士通 FM77AV40



FM-77AV40……~~¥228~~,000
FM-TV154……¥138,000
MF-2DD 5枚サービス

定価合計……~~¥366,000~~

特価¥148,000

※プリンター(FM-PR203B2 ¥86,800)本体と同時購入の場合はプラス49,000円で販売します。(ケーブル共)

NEC PC-8801 FAセット



※セットのディスプレイは写真のものとは異なります。

PC-8801FA(本体)……¥168,000
14インチアナログモニター
(ドットピッチ0.39mm)……¥89,800
定価合計……~~¥257,800~~

特価¥~~185,000~~
さらに特価!!

富士通 FM77AV-20EXセット

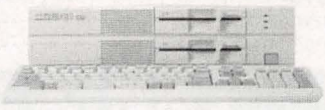


FM77AV20EX(本体)……¥128,000
FMTV152……¥89,800
定価合計……~~¥217,800~~

特価¥148,000

NEC PC-88VA2/VA3

PC-88VA2



定価 ~~¥298,000~~

クロック周波数8MHzの16ビットCPUμPD9002(V30/μPD70008-8AC命令コンパチブル)を採用。 メインメモリ512Kバイト、グラフィック用VRAM256Kバイト、テキストVRAM256Kバイト、1Mバイトタイプ5インチミニフロッピィディスクを2ドライブ内蔵。 新日本語連文節変換対応辞書ROM内蔵。FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音およびADPCMによるデジタルサンプリング機能を標準装備、マウス標準装備。

PC-88VA3 "6月上旬発売予定"



定価 ~~¥398,000~~

9.3Mバイトタイプ3.5インチマイクロフロッピィディスクを1ドライブ 内蔵。

ボーナス先取りセール!!

今なら金利・手数料とも無料!

SANYO ポータブル電子辞書 電字林



本体のみで35,000語の英語辞書に
12桁Iメモリー電卓機能
オプションカードも続々登場

定価¥~~34,800~~

特価¥27,800

オプション：ACアダプター……¥2,300
和英辞書……¥7,000
独和辞書……¥7,000
仏和辞書……¥7,000
漢字辞書……¥10,000
和英辞書パート2……¥10,000

SEIKO コンサイズディクショナリー

カードサイズの電子辞書

DF-310 **DF-340**





どちらも¥4,100を

¥3,200!

他に独和、仏和タイプもあります。

Panasonic MSX対応モニター&TV TH14-G1

テレビ、ビデオ端子付
21ピンRGB入力付



定価¥~~66,800~~

特価¥46,800

Panasonic FDDユニット FS-FD1A

外付用3.5インチディスクドライブ
※FS-A1Fに付けて
2ドライブも可



定価¥~~39,800~~

ECCS特価!!

SONY MSX用通信モデム HBI-1200

スロットに差し込むだけでカンタンに
パソコン通信が楽しめます。
1200/300全二重



定価¥~~32,800~~

ECCS特価!!

小型・低価格FAX ムラタ M-1

B4送信 A4受信
モジュラージャックに差し込むだけ



定価¥~~99,800~~ ➡ **¥83,000**

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!!

ちょっと大きめの
PD-99
横幅がちょっと
大きめでラクラク
使えます。
最大寸法：高さ128×
幅90×奥行70cm



定価¥~~48,800~~

特価¥34,800(〒共)

別売トレーユニット¥3,500
価格の中にハードは含まれておりません。

トールタイプ
PW-833
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
※価格の中にハード及びイスは
含まれておりません。



特価¥16,800(〒共)

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)

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-2000AV FM/AMラジオ付



定価¥32,800 **特価¥13,800**(〒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-6001



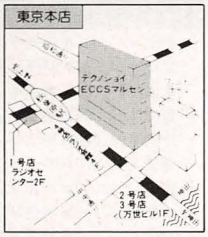
定価¥~~63,800~~

特価¥35,800(〒共)

※ACアダプターサービス

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

※必ず「通販部」と記入して下さい。



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。地域や商品によって手数料がかかりますので、事前にご確認下さい。

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。

また また また 秋葉原で おなじみの

冬のボーナス一括払い 手数料(金利)なし!
(63/12月末・64/1月末のどちらか指定下さい。)
夏のボーナス一括払いも ご利用下さい。
……手数料(金利)なし!

6/10～7/15

- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

さらに金利が安くなった!! 超低金利クレジット
- ▶12回…… 4.5%
- ▶24回…… 9.5%
- ▶36回……13.0%
- ▶48回……17.0%
- ▶60回……22.0%

NEC PC-88VA2/VA3/8801MA/FA

CU-14AD(シャープ・0.31mmピッチ、4050文字、アートボード対応)
THOMSON 4475N(0.31mmピッチ、4050文字、ケーブル・回転台付)
(送料¥2,000)



(A Bセットを PC-88VA3(¥398,000)に変更の場合¥65,000加算して下さい)

Aセット:PC-88VA2+PC-KD863S+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥416,000▶特価**¥293,000**

Bセット:PC-88VA2+PC-KD855+MD-2HD(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥367,800▶特価**¥260,000**

Ⓒ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**¥210,000**

Ⓓ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**¥175,000**

Ⓔ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**¥190,000**

Ⓕセット:PC-8801FA+PC-KD855+MD-2D(10枚)+ゲームソフト12種……定価¥257,800▶特価**¥157,000**

B、D、Fのモニターを

① 4475N	(定価¥ 99,800)に変更の場合	¥ 3,000
② PC-KD854	(定価¥ 89,800)に変更の場合	¥ 4,000
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	¥ 28,000
⑧ PC-TV453N	(定価¥138,000)に変更の場合	¥ 42,000
⑨ PC-TV451N	(定価¥158,000)に変更の場合	¥ 60,000

を加算して下さい。

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

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**¥154,000**
- Bセット:PC-PR201V2(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥203,000**
- Cセット:PC-PR201V.(NEC)……定価¥298,000▶特価**¥148,000**
- Dセット:PC-PR201F2(NEC)……定価¥158,000▶特価¥ **95,000**
- Eセット:PC-PR101TL2(NEC)……定価¥ 83,800▶特価¥ **58,000**
- Fセット:PC-PR201TH(NEC)……定価¥145,000▶特価**¥105,000**
- Gセット:PC-PR101E(NEC)……定価¥ 99,800▶特価¥ **70,000**
- Hセット:PC-PR406H(NEC)……定価¥ 94,800▶特価¥ **68,000**
- Iセット:NM-9950II(NEC)……定価¥245,000▶特価**¥133,000**
- Jセット:NM-9700(NEC)……定価¥163,000▶特価¥ **82,000**
- Kセット:AP-500(PCセット)(エプソン)……定価¥ 74,800▶特価¥ **47,000**
- Lセット:VP-800(PCセット)(エプソン)……定価¥124,000▶特価¥ **88,000**
- Mセット:VP-1000(PCセット)(エプソン)……定価¥154,000▶特価**¥107,000**
- Nセット:HG-2550(PCセット)(エプソン)……定価¥258,000▶特価**¥189,000**
- Oセット:VP-3000(PCセット)(エプソン)……定価¥290,000▶特価**¥213,000**
- 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¥ **74,000**
- Qセット:TR-24CL(スター)……定価¥ 69,800▶特価¥ **34,000**
- Rセット:AR-2415(スター)……定価¥144,000▶特価¥ **65,000**
- Sセット:CZ-8PC2(シャープ)……定価¥ 69,800▶特価¥ **53,000**
- Tセット:CZ-8PK8(シャープ)……定価¥152,000▶特価**¥118,000**
- 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-9801LV21

(送料¥1,000)
定価¥345,000▶特価**¥255,000**

PC-9801VM21/VX21/UX21/UV11/CV21

Aセット:PC-9801VM21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥479,800▶特価**¥260,000**

Bセット:PC-9801VX21+PC-KD854+MD-2HD(10枚)……定価¥522,800▶特価**¥303,000**

Cセット:PC-9801UX21+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥437,800▶特価**¥290,000**

Dセット:PC-9801UV11+PC-KD854+MF-2HD(5枚)……定価¥354,800▶特価**¥255,000**

Eセット:PC-9801CV21+マウス+MF-2HD(5枚)……定価¥362,800▶特価**¥270,000**

A～Dのモニターを

① CU-14AD	(定価¥ 84,000)に変更の場合	¥ 5,000
② PC-KD853	(定価¥118,000)に変更の場合	¥25,000
③ PC-KD871	(定価¥158,000)に変更の場合	¥57,000
④ PC-TV352	(定価¥115,000)に変更の場合	¥25,000
⑤ PC-TV453N	(定価¥138,000)に変更の場合	¥39,000
⑥ PC-TV451N	(定価¥158,000)に変更の場合	¥57,000
⑦ N-5913L	(定価¥138,000)に変更の場合	¥48,000

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**¥265,000**

Bセット:PC-286V-H20+CU-14AD+MD-2HD(10枚)……定価¥527,800▶特価**¥375,000**

A Bのモニターを PC-286CDII(エプソン14"カラー¥99,800)に変更の場合¥10,000加算して下さい。

PC-9801シリーズ用RAMボード

(郵送料¥1,000)
●(I/Oデータ)

- ●P10-9234G-0.5ME……定価¥20,000▶特価**¥15,000**
- ●P10-9234G-1ME……定価¥30,000▶特価**¥21,000**
- ●P10-9234G-1.5ME……定価¥40,000▶特価**¥28,000**
- ●P10-9234G-2ME……定価¥50,000▶特価**¥34,500**
- ●P10-9234G-3ME……定価¥67,000▶特価**¥48,000**
- ●P10-9234G-4ME……定価¥89,000▶特価**¥62,000**
- ●IOS-10……定価¥ 5,000▶特価¥ **2,500**
- ●P10-9X34P-2ME……定価¥60,000▶特価**¥45,000**
- ●P10-9X34P-4ME……定価¥105,000▶特価**¥80,000**

ソフトコーナー 23%off

(郵送料¥1,000)

PC-8801用
- ●P-1……定価¥40,000▶特価**¥28,000**
- ●SHOGUN……定価¥34,800▶特価**¥25,000**
- ●ユーカラVA……定価¥36,000▶特価**¥25,000**
- ●ユーカラart……定価¥30,000▶特価**¥21,000**
- ●Z'S STAFF Kid VA……定価¥28,000▶特価**¥21,000**
- ●Z'S STAFF Kid88……定価¥25,000▶特価**¥19,000**
- ●アニメフレーマー……定価¥28,000▶特価**¥21,600**

X-1シリーズ用
- ●SHOGUN……定価¥34,800▶特価**¥25,000**
- ●SAMURAI……定価¥19,800▶特価**¥15,200**

PC-9801用
- ●桐 Ver.2……定価¥98,000▶特価**¥75,000**
- ●ロータス1・2・3……定価¥98,000▶特価**¥64,000**
- ●NINJA2……定価¥39,800▶特価**¥28,600**
- ●新・松……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**

X68000用
- ●Z'S STAFF PRO68K……定価¥58,000▶特価**¥44,600**
- ●Cコンパイラ PRO68K……定価¥39,800▶特価**¥31,800**
- ●KAMIKAZE(神風)……定価¥68,000▶特価**¥52,300**

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

P&Aがズバリ超特価セールでご奉仕!!

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

超低金利クレジットOK.!!1回～60回払いまでOK.!!

全国通販 ★頭金なし.! ★即日発送

★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

SHARP
X68000セットでお買い上げの方に
●源平討魔伝￥7,800をプレゼント致します。

X68000 ACE-HD/X68000 ACE 送料￥2,000

A セット:X68000 ACE-HD (CZ-611C+CZ601D)+M-2HD(10枚)
……定価￥519,600▶価格はお電話下さい。

12回	35,200	24回	18,400	36回	12,700	48回	9,800	60回	8,200

B セット:X68000 ACE (CZ-601C+CZ-601D)+M-2HD(10枚)
……定価￥439,600▶価格はお電話下さい。

12回	29,600	24回	15,500	36回	10,600	48回	8,200	60回	6,900

※A B のモニターを(Z-611D 定価￥145,000)に変更の場合も特価で販売しております。お電話下さい。

X-1ターボZ/ZII 送料￥2,000

A セット:X-1ターボZ(CZ-880C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価￥327,800▶超特価**¥180,000**

B セット:X-1ターボZII(CZ-881C+CZ-880D)+M-2HD(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価￥289,600▶超特価**¥210,000**

X-1 TWIN 送料￥2,000

A セット:X-1twin(CZ-830C+CZ-830D)+M-2D(10枚)+ジョイカード+ゲームソフト3種
……定価￥197,800▶超特価**¥142,000**

ワープロ (送料￥1,000)

Ⓐ N E C:文豪ミニ7H……定価￥198,000▶特価**¥130,000**
Ⓑ N E C:文豪ミニ5H……定価￥128,000▶特価**¥ 85,000**
Ⓒ富 士 通:オアシス30SF……定価￥228,000▶特価**¥140,000**
Ⓓ東 芝:ルポ80F……定価￥128,000▶特価**¥ 79,000**
Ⓔ東 芝:ルポ90FII……定価￥178,000▶特価**¥123,000**
Ⓕナショナル:FW-U1S PRO……定価￥178,000▶特価**¥129,000**
Ⓖナショナル:FW-K102(イメージリーダー付)……定価￥118,000▶特価**¥ 73,000**
Ⓗサンヨー:SWP-340……定価￥128,000▶特価**¥ 87,000**
Ⓘキヤノン:a-200……定価￥168,000▶特価**¥116,000**
Ⓙキヤノン:a-250……定価￥218,000▶特価**¥143,000**
Ⓚシャープ:WD-270H……定価￥148,000▶特価**¥104,000**

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/PC-88VA (送料￥2,000)

Ⓐ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**¥210,000**

Ⓐのモニターを下記に変更の場合
①PC-KD854…￥4,000 ②PC-KD862…￥22,000 ③PC-KD863S…￥35,000
④PC-TV352…￥29,000 ⑤PC-TV453N…￥42,000 を加算して下さい。

ハードディスクコーナー (送料￥1,000)

20MB
Ⓐ ITH-320S(アイテック)……定価￥125,000▶特価**¥ 96,000**
Ⓑ ITH-520N(アイテック)……定価￥ 99,800▶特価**¥ 77,000**
Ⓒ MC-20(ICM)……定価￥125,000▶特価**¥ 94,000**
Ⓓ LHD-32N(ロジテック)……定価￥158,000▶特価**¥ 90,000**
Ⓔ LITTLE B(緑電子)……定価￥128,500▶特価**¥ 94,000**

40MB
Ⓕ ITH-540S(アイテック)……定価￥168,000▶特価**¥132,000**
Ⓖ ITH-540HS(アイテック)……定価￥188,000▶特価**¥148,000**
Ⓗ LITTLE-B4(緑電子)……定価￥232,500▶特価**¥174,000**
Ⓘ ND-3540(日本デクスター)……定価￥198,000▶特価**¥142,000**

富士通 FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付

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



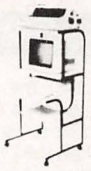
Ⓐセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥306,000▶特価**¥187,000**
Ⓑセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥217,800▶特価**¥140,000**
Ⓐセットのモニターを FMDPC231D ￥89,800に変更の場合
￥10,000差し引いて下さい。
Ⓑセットのモニターを FMTV-153 ￥108,000に変更の場合
￥10,000加算して下さい。

FM-77AV40
Ⓐセット:FM-77AV40+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価￥366,000▶特価**¥133,000**
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)

●875(H)×580(D)×610(W)

Ⓐ3段 **¥8,500**

●1245(H)×600(D)×614(W)

Ⓑ4段 **¥13,500**

●1280(H)×600(D)×620(W)

Ⓒ5段 **¥16,500**

周辺機器コーナー HD、スキャナ、プロッター、 (送料￥1,000)

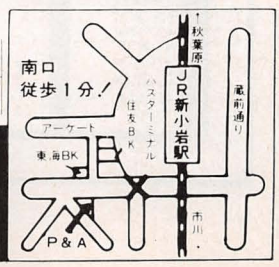
Ⓐ PC-IN503H(NEC)(イメージスキャナ)……定価￥165,000➡特価￥125,000
Ⓑ GT-4000(エプソン)(カラーイメージスキャナ)…定価￥198,000➡特価￥149,000
Ⓒ GT-100V(エプソン)(ハンディイメージスキャナ)…定価￥ 44,800➡特価￥ 36,000
Ⓓ HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)……定価￥ 34,800➡特価￥ 26,000
Ⓔ DXY-1200(ローランド)(プロッタ)……定価￥158,000➡特価￥119,000
Ⓕ DXY-1300(ローランド)(プロッタ)……定価￥228,000➡特価￥172,000
Ⓖ MD-2400A(オムロン)(モデム)……定価￥ 59,800➡特価￥ 42,000
Ⓗ MD-1200E(オムロン)(モデム)……定価￥ 24,800➡特価￥ 17,500
Ⓘ SR-240AT(エプリン)(モデム)……定価￥ 59,800➡特価￥ 45,000
Ⓙ PV-A2400(アイワ)(モデム)……定価￥ 49,800➡特価￥ 38,000

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 (フリンター・フロッピーの場合、本体使用機種名を明記のこと)
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください
(**電信扱いでお振込み下さい。**)
〔振込先〕東海銀行 新小岩支店
㊫No.620618 ㈱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	4.5	4.5	7.5	9.0	9.5	13	17	22



●マイコン
●ビデオ
●ビデオテープ

P&A

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

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

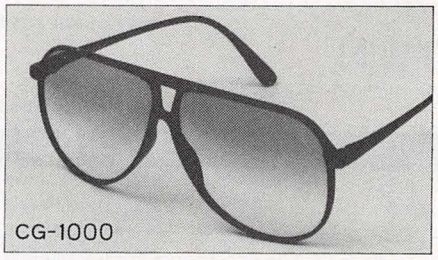
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

視力障害解消!

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

軽る〜いカーボン新登場!

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

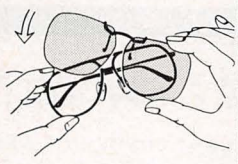


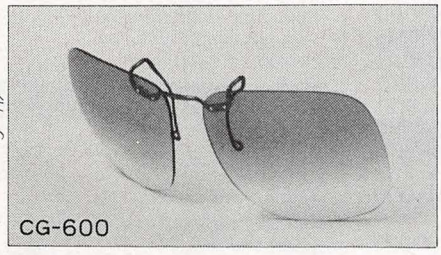
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を特別価格￥9,800(ハードケース付(送料込))

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

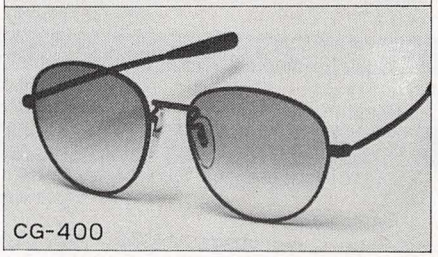
新発売





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

コンピュータグラスのベストセラー



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

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

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

通信販売をご利用下さい!!

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

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

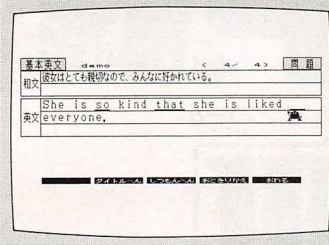
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

ゲーム大工さん

ゲーム大工さん
新発売!!
勉強方法の
新提案です。

大工さんシリーズで自分の覚えたいことがらを教科書や参考書から登録すると、たちまち楽しいカラーのドリルができあがります。

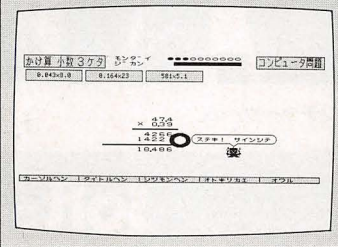
これで英語も得意科目 英語大工さん



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

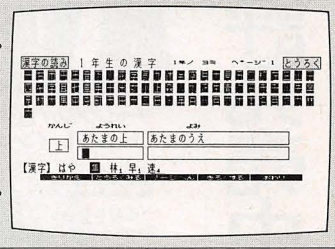
自分で地図を描ける 地理大工さん



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

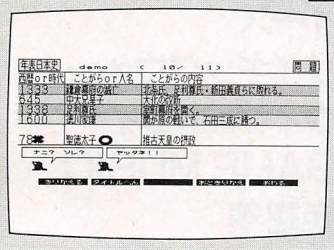
漢字の勉強を楽しくする 漢字大工さん 読み方編



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

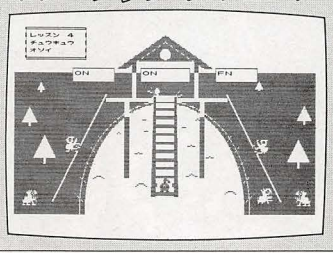
年表・史実を面白暗記 歴史大工さん



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

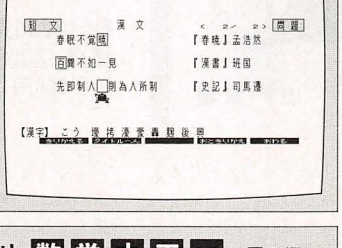
マザーダック タイピング 楽しいゲーム方式



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

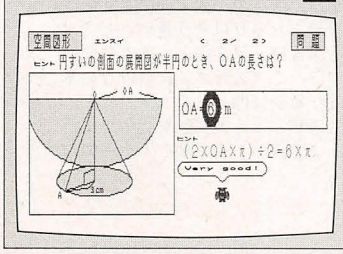
勉強法 新発見 ゲーム大工さん



あのゲームのようにおもしろく楽しく勉強できたら…と考えたことはありませんか。そんな夢から生れたのがこのゲーム大工さんです。創る楽しさ、完成の喜び、未知なる能力の発見や驚きを体験されることでしょう。

機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成

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

システム版 大工さんシリーズにはやさしい日本語入力機能が組み込まれていますが、システム版では①ユーザー辞書②ローマ字入力の機能が追加され、③2ドライブ方式が採用されています。

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・職業をご記入ください）

購入申込 ハガキまたは電話で。または全国有名店にご注文ください。常備店＝秋葉原：CVA，ヤマギワ，Bit-INN東京，池袋：西武デパート，ニック，渋谷：J＆P，銀座：マイコンベース銀座，町田：J＆P，大阪日本橋：J＆Pテクノランド，J＆Pメディアランド

♠PC98デモFD有¥1,000(要切手or現金)

○：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	ゲーム大工さん
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	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	⊙	開	
FM77AV	○	○	○	○	開	開	⊙	⊙	開	⊙	開	
構成	FD2枚(○は1枚)＋マニュアル											
定価	S 8000円 ⊙ 8000円 ○ 5000円											

※PC98向はPC286対応 ※送料1点240円、2点以上無料

♦お試しいただけます→(秋葉原)NEC C&Cセンター (大阪)NEC Bit-INN OSAKA

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

CHALLENGE! Personal Computer A.V.G&R.P.G

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

Ⅲ

大好評発売中!!



主な内容

- ●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
- ●GAME MUSIC 楽譜集
- ●GAME MUSIC プログラム集

B5判290頁
定価1800円
送料300円

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。

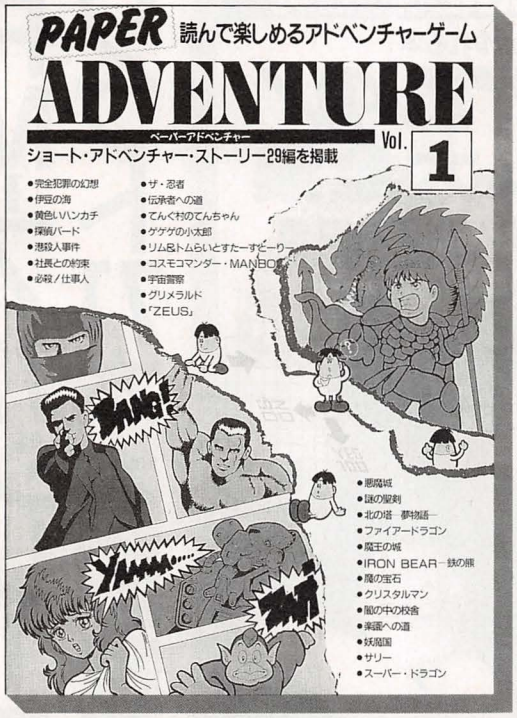
※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

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

PAPER 読んで楽しめるAVG！売れています！

ADVENTURE

おかげさまで1，2 2冊になりました！





どちらもA5判160頁 定価780円（送料250円）です

「ベーマガ読者なら，わかってくれると思うけど，ゲームブックの愛好家の皆さんがどんな評価をしてくれるだろうか…」

ペーパー・アドベンチャー1を発行したあと編集部では，一抹の不安を抱きながら，売れ行きを見守っていました。

愛読者カードを見る限りでは『とても中身の濃い本だった。2も3も4も発売されたら買います』（東京都品川区・山口眞一君）の感想に代表されるような，うれしいものばかりでした。

1月もおしつまったある日のこと，いつもは冷静な，手塚一郎先生が，編集部に顔をだすなり，「これを見てください！」と少し興奮気味に雑誌の書評欄を開いたのです。

そこには，ペーパーアドベンチャーのことが，大変好意的に紹介されているではありませんか。しかもその雑誌は，ファンタジーファンなら，必ず読んでいるという，社会思想社発行の月刊誌『ウォーロック』だったのです。私達はとても嬉しくなりました。投稿者の皆さんの力作が，専門の雑誌で評価されているのですから。

ベーマガのコーナーをずっとささえてきてくれた，読者の皆さんと共にこの喜びをわかちあうために，『ウォーロック』編集部にお願いして，その内容を御紹介させていただけることになりました。

以下は，その書評です。

この本は，雑誌『マイコンBASICマガジン』に連載されている読者投稿の「ペーパーアドベンチャー」を1冊にまとめたもの。

ペーパーアドベンチャーとは要するにゲームブック。ただ〝本〟というには，あまりにも小さいわけ。この本に収録されている29作品のほとんどは100パラグラフ前後。長いものでも150パラグラフ。「そんな少ないパラグラフで面白いものができるわけない！」と決めつけるのはちょっと待った。確かに凝ったことはできないかもしれないけれど，案外面白いものに仕上がっている。

推理もの・時代物・SF・ファンタジーなどさまざまな趣向の作品が29編。ゲームブックではちょっとできないパロディもあったりして，なかなか新鮮な味わいがある。

巻末にはペーパーアドベンチャーを創るためのアドバイスもある。ゲームブックを書こうという人にも参考になるだろう。

『ウォーロック』編集部の皆さん，それから書評を書いていただいた小泉雅也さん，ありがとうございました。第3弾もハリキッテ編集します。

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

FM-7/77/AV プログラム大全集

FM-7/77シリーズ用ソフト71本を満載！



キミにもパソコンゲームが作れる…大好評発売中!!

B5判272頁 定価1,500円(送料250円)

FM-7/77/AVシリーズのパソコン・ユーザー待望の，プログラム大全集が発売になりました。71本にのぼる厳選された作品を満載。マイコンBASICマガジンの誌上ではリストの長さで掲載できなかった超力作や，アドベンチャー・ゲーム，ロールプレイング・ゲーム，また，6809逆アセンブラ，パターン・エディタ等のベテランにも手応えのある実用プログラムも掲載しています。

その他，すぐに役立つF-BASIC講座，FMミュージック講座などの解説記事。愛機のグレードアップ計画に便利な，周辺機器とソフトウエアの紹介コーナー等FMユーザーには見逃せない情報も載っています。

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

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

パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

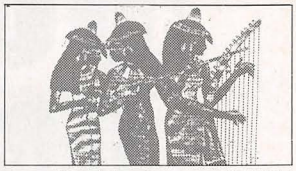
パソコンショップ マエハラ

TEL.0276-25-3410 〒373 群馬県太田市本町21－3

メールショッピング

★全国無料配達(ソフト、ハードとも)
★メンバーズカード発行(2回めから割引特典)
★ソフト○印：新作、発売日延期の可能性有、ご確認下さい。

SOFT



MSX

カインドウギャルズ……II⑯6,500円
学園物語……II Ⓡ II⑯6,500円
うる星やつら……II⑯6,500円、II Ⓡ7,500円
ザナドゥ……Ⓡ7,500円
信長(全国版)……II⑱8,400円 I Ⓡ/II Ⓡ9,400円
ハイドライド3……I /II Ⓡ7,500円
シャロム……Ⓡ5,700円
サラマンダ……Ⓡ6,500円
ダブルヴィジョン……II㉝/II Ⓡ5,600円
太陽の神殿……II Ⓡ7,500円
大戦略……II㉝/II Ⓡ7,500円
上海……II㉝/II Ⓡ5,500円
ジーザス……II Ⓡ7,500円
三国志……I Ⓡ II⑬12,200円、II Ⓡ14,100円
イース……II⑰7,500円
ウイザードリー……II⑲9,400円
サイキックウォー……II⑮8,400円
麻雀悟空……II Ⓡ6,500円
夜又……II⑯6,500円
王子ビンビン物語……II⑰7,500円
抜忍伝説……II⑰7,500円
プレデター……II Ⓡ5,600円
ファイアボール……II Ⓡ6,500円
軍人将棋……II⑮5,600円
ピクトリアス・ナイン2……II Ⓡ5,600円
ワールドゴルフ2……II⑰7,500円
ガンダーラ……II⑰7,500円
○天使達の午後2……II⑰7,500円
パロディウス……Ⓡ5,600円

マンハッタンレクイエム……II⑰7,500円
井出洋介実戦麻雀……II Ⓡ6,500円
めぞん一刻……II Ⓡ⑯6,500円
刑事大打撃……II⑯6,500円
ラスタンサーガ……II Ⓡ5,600円
魔神宮……II⑰7,500円
陽あたり良好……II⑮5,600円
ドラゴンクエスト2……I Ⓡ/II Ⓡ6,500円
ウルティマ……II Ⓡ6,500円
ゾイド……II Ⓡ5,600円
ファミクルパロディック……II Ⓡ6,500円
将棋指南II……MSXII Ⓡ5,300円
殺人倶楽部……II Ⓡ/⑮7,500円
ジンギスカン(MT付)……II⑬12,200円
マース……II Ⓡ 6,500円
激突ペナントレース……II Ⓡ5,600○

X1、X68000

アルギースの翼……X1/ターボ⑤7,500円
マイトアンドマジック……X1/ターボ⑤9,400円
信長(全国版)……X1シリーズ⑤9,400円
ジンギスカン……ターボ⑤9,400円
抜忍伝説……X1シリーズ⑤9,400円
ガイフレーム……X1シリーズ⑤7,500円
自己中心派2……X1シリーズ⑤6,500円
ハウ・メニ・ロボット……X1/X68000 7,500円
麻雀狂時代……X1/X68000 6,500円

ツインビー……X68000 7,500円
源平討魔伝……X68000 7,500円
ラプラスの魔……X1シリーズ⑤7,500円
パワフルまあじゃん……ターボ⑤6,500円
ソーサリアン……ターボ⑤9,400円
スーパー大戦略……ターボ⑤7,600円
グランドマスター……X68000 9,400円
○ドラゴンスピリット……X68000 8,400円
ドーム……X1/X68 9,400円
○ファンタジーIII……X1シリーズ9,400円
○イースII……X1ターボ7,500円
ゼリアード……X1ターボ7,200円

FM7/77

マイトアンドマジック……シリーズ9,400円
夜又……AV7,500円
ガンダーラ……AV7,500円
ワールドゴルフII……AV7,500円
プロ野球FAN……AV8,400円
女子大生交際図巻……AV7,500円
シルフィード……AV6,500円
サイキックウォー……77/AV8,400円
天使達の午後2……77/AV7,500円
ジンギスカン……77/AV9,400円
殺意の接吻……77/AV5,600円
DOME……7/77AV9,400円
○イースII……77AV7,500円
○ファンタジーIII……77AV9,400円

SUPER大戦略……88V2 7,600円
抜忍伝説……88V2/98シリーズ9,400円
アートオヴウォー海戦版‥98シリーズ(Uダメ)9,400円
○ファンタジーIII……88/98シリーズ9,400円
マイトアンドマジック……88V2/98シリーズ9,400円
ティル・ナ・ノーグ……98シリーズ(Uダメ)9,100円
ロードオブウォーズ……98シリーズ8,100円
○アンジェラス……88V2 7,800円
ウイングマンスペシャル……88V2 7,500円
アルギースの翼…88V2/98シリーズ(Uダメ)7,500円
カリユガの光輝……98/5HD/3.5HD7,500円
ヨトウーン……88V2/98シリーズ(Uダメ)7,500円
セイレーン……88V2/98シリーズ7,500円
天使達の午後II/○番外編・88V2/98 5HD7,500円
ジンギスカン……88/98シリーズ9,400円
信長(全国版)……88/98シリーズ9,400円
三国志……88/98シリーズ14,100円
○維新の嵐……98シリーズ 9,400円
プロ野球ファン……88V2/98シリーズ8,400円
めぞん一刻・完結編……88/98シリーズ7,500円
○ソリテアロイアル……88V2 6,500円
ミュージアムサウンドボードII……88V2 12,200円
ワールドゴルフII……88V2/98 7,500円
ハイドライドIII……88V2/○98 7,500円
ソーサリアン……88V2/98/○88VA9,400円
イースII……88V2/○98 7,500円
パワフルまあじゃん……88/98 6,500円
ドーム……88/98 9,400円
ARCUS……88V2/○98 7,500円

HARD

★全メーカー指定販売店
初期不良(7日以内)：交換
★低金利OAクレジット受付
ボーナス一括払い可

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



SR-007
24,500→16,800円
幅620×高さ1,265×奥行700
サイドテーブルペーパートレーは別売

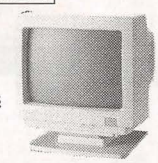
OAチェアー

SH-50
12,000円→9,800円

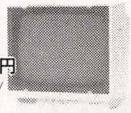


モニター

SHARP CU-14BD
64,800円→52,000円
400ラインアナログ
ケーブル付、チルト台別売



SANYO
CMT-145F
64,800円→38,000円
200ラインカラー・2Iピン/8ピン/RGBケーブル付



SONY MSX2 HB-F1XD

3.5インチFDD ×1内蔵
54,800円→46,800円
〈ツールディスク付〉



ナショナル MSX2 FS-A1F

3.5インチFDD×1
内蔵 漢字ROM内蔵
54,800円→46,800円



富士通 FM77AV40E

本体 168,000円
FMDPC231D 89,800円
システム価格
257,800円→193,000円



SONY MSX2ディスクドライブ HBD-F1

3.5インチ2DD
36,800円→32,000円

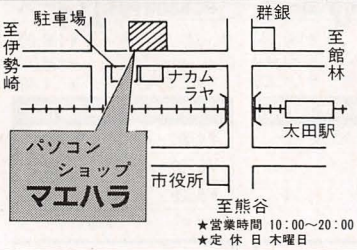


ナショナル MSX2ワープロプリンタ FS-PW1

ワープロソフト、住所録付き
49,800円→42,800円



ご来店お待ちしてます。



★営業時間 10：00～20：00
★定 休 日 木曜日

'88 夏のパソコンフェアー開催中!!

社員募集!!

○ブルーカラーとして独立欲ある方歓迎
○セールスエンジニア及び店長候補者
○高卒以上、要運転免許

SHARP X68000ACE

本体(BK/GY) 319,800円
CZ601D(BK/GY) 119,800円
システム価格439,600→マエハラ特価





NEC 88VA2

本体 298,000円
KD863S118,000円
システム価格416,000円→マエハラ特価
クレ例10,700円×35回11,900円×1回

お申し込み方法

①現金書留
申込書にご記入の上、郵便局にて手続き下さい。
②銀行振込(ソフトはご遠慮下さい)お電話の上、口座(群馬銀行太田西支店㊒297676マエハラ)にお振込下さい。
③クレジット、お電話にてお申込下さい。

書留申込書

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

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

THE 8801 SERIES

THE 9801 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



- CPUμPD70008AC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

限定20セット

PC-8801FA Aコース
サウンド感性コース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
PC-KD863S(フルチェンジ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

¥4,200 ×36回	㊎ 15,000	㊐なし
¥6,800 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥9,800 ×24回	㊎なし	㊐なし

PC-8801FA Fコース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
PC-TV453N(8.35 8色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

¥ 4,400 ×36回	㊎ ¥15,000	㊐なし
¥ 8,200 ×30回	㊎なし	㊐なし
¥13,000 ×18回	㊎なし	㊐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
CMT147L(8色文字アナログディスプレー)…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡現金大特価

¥ 3,400 ×36回	㊎ 13,000	㊐なし
¥ 6,600 ×30回	㊎なし	㊐なし
¥10,400 ×18回	㊎なし	㊐なし

PC-8801FA Hコース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
CU-14AD(8色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➡ 現金特価

¥3,500 ×36回	㊎ 13,000	㊐なし
¥6,700 ×30回	㊎なし	㊐なし
~~¥8,200~~ ×24回	㊎なし	㊐なし

ビデオアートボード対応

PC-9801VX21 Cコース

PC-9801VX21(本体)……¥433,000
PC-KD854(8色文字カラーディスプレー)…¥ 89,800

定価合計¥522,800➡現金特価

¥7,600 ×48回	㊎なし	㊐なし
¥9,700 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥6,600 ×36回	㊎なし	㊐10万

PC-9801VX21 Gコース

PC-9801VX21(本体)……¥433,000
N-5913L(8.33型ハイビットワンダディスプレー)…¥138,000

定価合計¥571,000➡現金大特価

¥6,900 ×36回	㊎ 25,000	㊐なし
¥8,600 ×48回	㊎なし	㊐なし
¥9,900 ×24回	㊎ 37,000	㊐なし

EPSON

PC-286V Cコース

PC-286V-STD(本体)……¥298,000
CU-14AD(8.33 8色文字カラーディスプレー)……¥ 84,800
ブランクディスケット(3.5 2HD 10枚)……¥ 24,000

定価合計¥406,800➡¥258,000

PC-286V Eコース

PC-286V-H20(本体 1MB内蔵)……¥443,000
CU-14AD(8.33 8色文字カラーディスプレー)……¥ 84,800
VP-1000PC(24ドット4色プリンター)……¥154,000
VP-1000CFS(カットシートフィーダ)……¥ 30,000
ブランクディスケット(3.5 2HD 10枚)……¥ 24,000

定価合計¥735,800➡現金特価

¥ 7,500 ×18回	㊎ 28000	㊐なし
¥ 9,000 ×36回	㊎ 40000	㊐なし
¥ 9,400 ×36回	㊎なし	㊐20万

PC-286V Fコース

PC-286V-H20(本体 1MB内蔵)……¥443,000
CU-14AD(8.33 8色文字カラーディスプレー)……¥84,800
TF14AD(オルドスタンド)……¥ 5,800

定価合計¥533,600➡¥363,000

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バイトドライブ2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

即納 限定10セット

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(8色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

¥5,100 ×48回	㊎なし	㊐なし
¥6,500 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥9,500 ×24回	㊎なし	㊐なし

PC-8801MA Aコース

PC-8801MA(本体)……¥198,000
PC-KD863S(フルチェンジ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(ビデオサンダイズ)……¥ 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➡¥360,000

¥ 9,100 ×30回	㊎30,000	㊐なし
¥ 9,200 ×48回	㊎なし	㊐なし
¥17,200 ×24回	㊎なし	㊐なし

PC-8801MA Eコース

PC-8801MA(本体)……¥198,000
PC-TV453N(8.35 8色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➡ 現金特価

¥ 4,800 ×36回	㊎ 18,000	㊐なし
¥ 6,000 ×48回	㊎なし	㊐なし
¥11,300 ×24回	㊎ 18,000	㊐なし

アートボード対応TV画像タイプ

即納 限定30セット

PC-8801MA Bコース
マルチビデオコース

PC-8801MA(本体)……¥198,000
PC-KD863S(フルチェンジ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

¥ 4,500 ×36回	㊎ 18,000	㊐なし
¥ 7,600 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥10,900 ×24回	㊎なし	㊐なし

© INTERFACE

PC-8801MA Fコース

PC8801MA(本体)……¥198,000
CMT147L(8色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➡¥184,900

¥5,400 ×24回	㊎ 20,000	㊐なし
¥6,000 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥8,700 ×24回	㊎なし	㊐なし

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(8色文字アナログディスプレー)…¥ 84,800
SP-A30(スティモFM音源スピーカー)……¥ 19,800

定価合計¥302,600➡¥215,000

¥ 4,900 ×30回	㊎ 20,000	㊐なし
¥ 8,200 ×30回	㊎なし	㊐なし
¥13,000 ×18回	㊎なし	㊐なし

ビデオアートボード対応

PC-8801MA Hコース

PC-8801MA(本体)……¥198,000
GD-V140(8.33 1ラージ34KHz カラーディスプレー)……¥128,000
バックアップキット……¥ 4,400

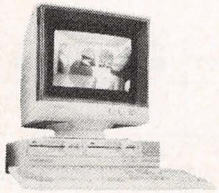
定価合計¥330,400➡ 現金特価

¥4,000 ×36回	㊎ 16,000	㊐なし
¥6,700 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥9,700 ×24回	㊎	㊐なし

ビデオアートボード対応

PC-88VA2/3

16ビットのパワーが描画機能・日本語機能を飛躍的に向上させた。



PC-88VA2 Aコース

PC-88VA2(本体)……¥298,000
PC-KD863S(フルチェンジステレオディスプレー)¥118,000
バックアップキット(ディスク)……¥ 4,800

定価合計¥420,800➡現金特価

¥ 9,800 ×36回	㊎なし	㊐なし
¥14,200 ×24回	㊎なし	㊐なし

PC-88VA3 Aコース

PC-88VA3(本体)……¥398,000
PC-KD863S(フルチェンジステレオディスプレー)¥118,000
バックアップキット(ディスク)……¥ 4,800

定価合計¥520,800➡現金特価

¥ 7,900 ×42回	㊎なし	㊐10万
¥12,400 ×36回	㊎なし	㊐なし

NEC PC-PR101F2

日本語ドットプリンター
定価¥135,000➡¥92,000

EPSON VP-1000

PC対応(135桁)
日本語ドットプリンター
定価¥154,000➡現金特価

NEC PC-PR406H 新製品

日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡ 現金大特価

NEC PC-PR101TL 限定お買徳品

日本語カラー熱転写プリンター
定価¥83,800➡¥49,800

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 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-9801VX21



PC-9801VX21 Aコース

PC-9801VX21(本体)	¥433,000
CU-14AD(10.1型 640×400 8色カラーディスプレー)	¥84,800
VP-1000PC(24ドル熱転写プリンター)	¥154,000
VP-1000CFS(カットシートフィーダー)	¥30,000
PC-9872(マウス)	¥10,000

定価合計¥711,800➡¥464,000

¥7,200×48回	㊥なし	㊦20万
¥8,000×48回	㊥25,000	㊦なし
¥12,000×36回	㊥22,000	㊦なし

¥8,600×6年リース対応

PC-9801VX21 Bコース

PC-9801VX21(本体)	¥433,000
PC-KD853(15.1型 1024×768 カラーディスプレー)	¥118,000
PC-KD902(チルトスタンド)	¥4,500
バックアップキット	¥4,400

定価合計¥559,900➡¥382,000

¥8,400×24回	㊥なし	㊦20万
¥12,500×24回	㊥50000	㊦なし
¥12,100×36回	㊥なし	㊦なし

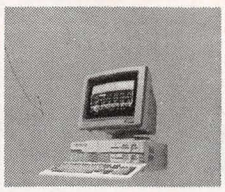
PC-9801VX21 Uコース

PC-9801VX21(本体)	¥433,000
CU-14AD(10.1型 640×400 8色カラーディスプレー)	¥84,800
TF14AD(チルトスタンド)	¥5,800
バックアップキット	¥4,400

定価合計¥528,000➡現金特価

¥5,300×24回	㊥なし	㊦20万
¥7,800×48回	㊥なし	㊦なし
¥10,000×36回	㊥なし	㊦なし

PC-9801VM21



PC-9801VM21 現金大特価

PC-9801VM21 Bコース

PC-9801Vm21(本体)	¥390,000
CU-14AD(10.1型 640×400 8色カラーディスプレー)	¥84,000
バックアップキット	¥4,400

定価合計¥479,200➡現金特価

AOYAMA WORLD IN

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

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	主な特長
NEC	PC-KD862(ディスプレー)	¥99,800	**¥70,000**	14インチ31万アナログRGB24ドットデジタルスキャンタイプ
NEC	PC-TV352(ディスプレー)	¥115,000	**¥77,800**	15インチ31万アナログ デジタルTVチューナー付
NEC	PC-KD863S	¥118,000	現金特価	フルチューンカラーディスプレー
SHARP	CU-14AD	¥84,800	現金特価	10.1型 640×200 8色カラーディスプレー
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**	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-PR101TL2	¥83,800	現金特価	日本語カラー熱転写プリンター
NEC	PC-8801-11	¥19,800	現金特価	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	FM音源サウンドボードII
NEC	PC-8801-24	¥39,800	現金特価	FM音源サウンドボードII
NEC	PC-8872	¥9,800	現金特価	マウス

PC-8801シリーズ アプリケーション インフォメーション

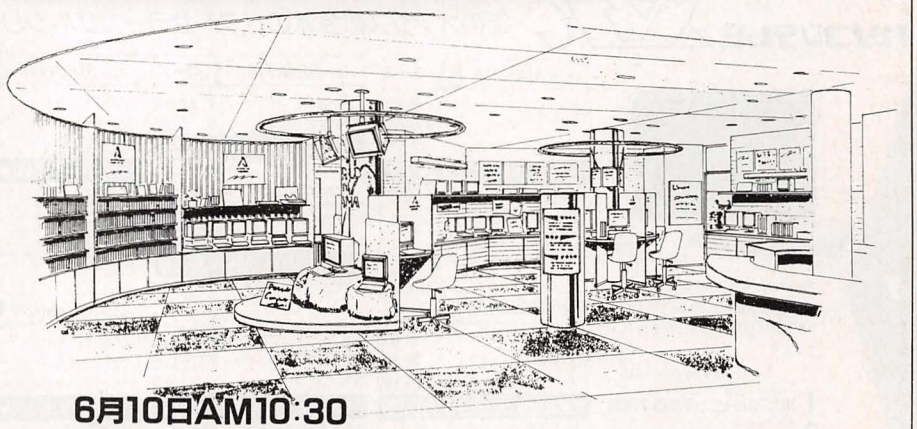
ソフト名	メディア	定価	現金特価	備考
日本語MYCARD Ver2.0	5'2D	¥58,000	¥47,000	
ユーカラart	5'2D/5'2HD	¥30,000	¥24,800	
SUPER春望クリエイティブII	5'2D	¥34,800	¥28,500	
SUPER春望クリエイティブII	5'2HD	¥37,800	¥31,000	
Z's staff kid88	5'2D/5'2HD	¥25,000	¥21,200	
INK POT M	5'2HD	¥20,000	¥17,000	
P1	5'2D/5'2HD	¥40,000	現金特価	
ユーカラVA	5'2D/5'2HD	¥36,000	¥30,600	
ユーカラmini	5'2D/5'2HD	¥9,000	¥8,330	
漢字・青色申告の友	5'2D/5'2HD	¥29,000	¥24,600	PC-8801, 8801II不可
	カナ版	¥25,000	¥21,200	

買い替え大作戦 ☆買い替えがこんなにもおとく…この機会のがすなョ! 7月18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-1G10	X1turbo Z30(本体)	¥52,800	PC-9801U2	PC-9801UX21	¥205,000
X-1ターボIIセット	X1turbo Z セット	¥106,000	PC-9801F2	PC-9801 VM21	¥170,000
X-1G30(本体)		¥145,000	PC-9801VF2		¥122,000
PC-8801/II30	PC-8801 FA	¥91,000	PC-9801F2	PC-9801 VX21	¥243,000
PC-8801SR30		¥59,000	PC-9801VF2		¥183,000
PC-8801MR		¥54,000	PC-9801VM21		¥158,000
X-1F10(本体)	X1twin(本体)	¥71,000	PC-9801F2	PC-286V STD	¥145,000
CZ-822C+CZ-820D	X68000 ACE HD セット	¥437,000	PC-9801VF2		¥83,000
CZ-870C+CZ-870D		¥414,000	PC-9801F2	PC-286V H20	¥245,000
PC-8801MH		¥405,000	PC-9801VF2		¥183,000
X-1G30(本体)		¥459,000	PC-9801VM2		¥158,000



ショウルームインフォメーション



6月10日AM10:30

ワールドインアオヤマ池袋店

ソフトアーデン池袋店

新装オープン

ショップオープニング大特価セール

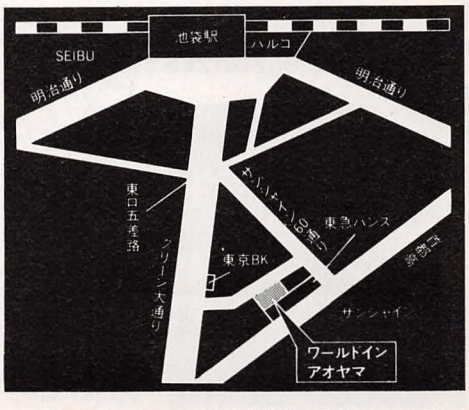
6月のお休み: 2(木)・8(木)・9(木)・16(木)・23(木)・30(木)

7月のお休み: 7(木)・14(木)・28(木)

ショールーム営業時間 11:00~18:30

4月29日~5月5日までの連休中は休まず営業します。

オープニングセール中お買上げいただいたお客様全員にオリジナルディスクをプレゼント!!



■ワールド イン アオヤマ オープニングセール

6月8日~9月30日まで
君の夢がきっとかなう
ワールドインアオヤマオープニングセール
新しい情報いっぱいで君を待っています。

株式会社 ワールド イン アオヤマ

アオヤマではハードとお客様のお好きなソフトを合せて御購入出来るシステムを取っておりますので合せて御相談下さい。

THE X-1 SERIES

THE X-1 SERIES

どちらから始めるか、
どこから楽しむか。
もう遊び心はトップギア。

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



ソフトは本体と合わせてお買上げ下さい。

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

¥3,000	×48回	㊎なし 勉なし
¥3,900	×36回	㊎なし 勉なし
¥5,600	×24回	㊎なし 勉なし

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

¥3,200	×30回	㊎なし 勉なし
¥5,100	×18回	㊎なし 勉なし
¥7,500	×12回	㊎なし 勉なし

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➡¥139,600

¥3,400	×12回	㊎なし 勉 2万
¥4,600	×36回	㊎なし 勉なし
¥6,600	×24回	㊎なし 勉なし

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

¥3,800	×12回	㊎なし 勉25,000
¥4,500	×36回	㊎なし 勉20,000
¥7,500	×24回	㊎なし 勉なし

TVも映るメディアコース

ICカードソフト

ソフト名	定価	現金特価	ソフト名	定価	現金特価
功夫	¥4,500	現金特価	ピクトリーラン	¥4,500	現金特価
ピクトリマンワールド	¥4,500	現金特価	カトちゃんケンちゃん	¥4,900	現金特価
上海	¥4,500	現金特価	ネクロマンサー	¥4,500	現金特価

SHARP
CZ-820D



定価¥79,800➡¥39,800
※NEC・富士通の場合ケーブル別売

SHARP
CZ-503F



〔X-1用ダブルドライブデスク〕
定価¥49,800➡現金特価

パソコンテレビ X1G 街のオアシス都会派のベストセラーX1Gシリーズ!!

多彩につき合える X1G を買って!



ファッションを選ぶ感覚でお決め下さい。2つのオリジナル・ブランドと無限のバリエーションを用意しています。

by World in Aoyama

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ビデオ一体接続）
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（横転装置cm 組み合わせ自由の）
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）

X1G Model10 A コース

CZ-820CE〔本体〕……¥69,800
CZ-503F〔シングルディスク〕……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,900

¥3,200	×18回	㊎なし 勉なし
¥4,600	×12回	㊎なし 勉なし
¥8,800	×6回	㊎なし 勉なし

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➡¥19,300

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➡¥39,800

¥3,700	×12回	㊎なし 勉なし
¥7,000	×6回	㊎なし 勉なし
¥13,800	×3回	㊎なし 勉なし

家庭用TVに直接可

X1G Model10 C コース

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

定価合計¥149,600➡¥56,600

クレジット支払側はお電話で

SHARP
CZ-8BS1



〔ステレオ音源ボード〕
定価¥23,800➡現金特価

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➡¥119,500

¥3,900	×36回	㊎なし 勉なし
¥5,700	×24回	㊎なし 勉なし
¥10,700	×12回	㊎なし 勉なし

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➡¥62,300

¥3,000	×24回	㊎なし 勉なし
¥5,700	×12回	㊎なし 勉なし
¥11,000	×6回	㊎なし 勉なし

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(5D2D,10枚)……¥17,000

定価合計¥184,800➡¥90,800

¥3,000	×36回	㊎なし 勉なし
¥4,300	×24回	㊎なし 勉なし
¥8,200	×12回	㊎なし 勉なし

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➡¥99,900

¥3,300	×36回	㊎なし 勉なし
¥4,700	×24回	㊎なし 勉なし
¥6,100	×18回	㊎なし 勉なし

TVも映るメディアコース

プレゼント

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「ファイブXフロッピーホルダー」をプレゼント!



X1 turboZ/ZⅡ はしゃぎすぎないのが立派です。

ZⅡ仕様コース（ハード的接続によりZⅡと全く同じ）

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!!

X1 turboZ 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〔チルトスタンド〕……¥5,800
CZ-141SF〔Z-BASIC・64KRAM〕¥18,800

定価合計¥333,600➡¥140,600

¥6,200	×36回	㊎なし 勉なし
¥4,800	×18回	㊎なし 勉なし
¥9,000	×24回	㊎なし 勉なし
¥17,100	×12回	㊎なし 勉なし

X1 turboZ B コース

CZ-880CB〔本体〕……¥218,000
CZ-880DB〔15 カラーディスプレー〕¥109,800
CZ-6ST1B〔チルトスタンド〕……¥5,800
CZ-141SF〔Z-BASIC・64KRAM〕¥18,800

定価合計¥352,400➡¥206,000

¥6,700	×36回	㊎なし 勉なし
¥5,200	×18回	㊎なし 勉なし
¥9,700	×24回	㊎なし 勉なし
¥18,500	×12回	㊎なし 勉なし

X1 turboZⅡ 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〔チルトスタンド〕……¥5,800
バックアップキット……¥4,800

定価合計¥300,200➡現金特価

¥4,100	×36回	㊎18000 勉なし
¥5,500	×18回	㊎なし 勉なし
¥7,100	×36回	㊎なし 勉なし
¥10,300	×24回	㊎なし 勉なし

X1 turboZⅡ 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〔チルトスタンド〕……¥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

¥5,400	×36回	㊎なし 勉150000
¥8,000	×18回	㊎なし 勉なし
¥9,200	×30回	㊎18000 勉なし
¥14,900	×24回	㊎なし 勉なし

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 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

ワールドインアオヤマでX68000をお買上げいただいた お客様に
今、X68000をコースでお買い上げいただいた方全員にもれなく
16ビット最速の68000だから……
ちょっと触れてみたい X68000

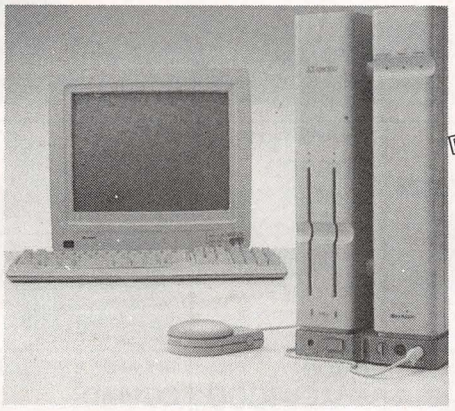
[Ver.2.0]福袋をプレゼント!
「アルカノイド」をプレゼント!
特典いっぱいのX68000
アルカノイドプレゼント

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE
お問い合せは 03-987-7771

シンプルさの中にも華やかさを持ったX68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで!

今、X68000をお買上げのお客様に
●オリジナルXメンバーズカード竜卓プレゼント●「それゆけX1」1年間無料購読●"X68000EXEクラブ"に入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント



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

即納 X68000 A コース

CZ-600C(本体+keyボード)…¥369,000
CZ-600D(15カラーディスプレーテレビ)…¥129,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)……¥ 5,800

定価合計¥504,600➡現金大特価

¥ 6,600×36回	㊎なし	頭15万
¥11,400×36回	㊎なし	頭なし
¥11,900×24回	㊎なし	頭10万

X68000をお買上げの方全員にVer.2.0福袋をプレゼント!
CZ-600C本体も取り揃えておりますのでご相談下さい…

X68000 B コース

CZ-600C(本体+keyボード)……¥369,000
CZ-601D(15カラーディスプレーテレビ)……¥129,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)……¥ 5,800
サウンドPRO68K(音声作成ツール)…¥ 15,800
ミュージックPRO68K(楽式入力ツール)¥ 18,800

定価合計¥539,200➡現金特価

¥ 7,600×36回	㊎なし	頭15万
¥12,300×36回	㊎なし	頭なし
¥17,900×24回	㊎なし	頭なし

X68000 C コース

CZ-600C(本体+keyボード)…¥369,000
CZ-601D(15カラーディスプレーテレビ)…¥129,800
CZ-6ST1E(チルドスタンド)…¥ 5,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)¥ 69,800
アルカノイド……¥7,800

定価合計¥582,200➡現金大特価

¥ 6,800×36回	㊎なし	頭20万
¥10,200×48回	㊎なし	頭なし
¥12,100×24回	㊎なし	頭15万

X68000 D コース

CZ-611C(本体+Keyボード)……¥399,800
CZ-611D(15カラーディスプレーテレビ)……¥145,000
CZ-6ST1(チルドスタンド)……¥ 5,800
CZ-8PC2(24ドット熱転写プリンター)…¥ 69,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)…¥ 69,800
AN-160SP(スピーカーシステム)…¥ 59,800
CZ-6BE1A(1MB増設ボード)……¥ 35,000
CZ-8NJ1(ジョイカード)×2……¥ 3,400

定価合計¥788,400➡現金大特価

¥ 9,800×47回	㊎なし	頭25万
¥10,000×36回	㊎25000	頭20万
¥20,500×36回	㊎なし	頭なし

X68000 E コース

CZ-611C(20MHDD付本体)…¥399,800
CZ-601D(15カラー0.39ディスプレーテレビ)…¥119,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)……¥ 5,800

定価合計¥533,200➡現金大特価

X68000 F コース

CZ-611C(20MHDD付本体)…¥399,800
CZ-611D(15カラー0.31ディスプレーテレビ)…¥145,000
CZ-6ST1(チルドスタンド)……¥ 5,800

定価合計¥558,400➡現金大特価

X68000 G コース

CZ-611CB(20MHDD付本体)…¥399,800
CZ-601DB(15カラー0.39ディスプレーテレビ)¥129,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)……¥ 5,800

定価合計¥535,400➡現金大特価

X68000にHDモデル登場

X68000ソフト&周辺機器

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。

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

タイトル	定価	販売価格	一言コメント	型番	商品名	定価	販売価格
Kamikaze	¥68,000	現金特価	統合型スプレッドシート	CZ-6VT1	カラーイメージユニット	¥ 69,800	現金特価
サウンドPRO 68K	¥15,800	現金特価	音色データ作成ツール	CZ-6BE1	1MB増設RAMボード	¥ 35,000	現金特価
スペースハリア	¥ 6,800	6,330	美しい高速3Dグラフィックス	CZ-6BE2	2MB増設RAMボード	¥ 79,800	現金特価
C compiler PRO68K	¥39,800	現金特価	プログラム自動車論(サポート)します。	CZ-6BE4	4MB増設RAMボード	¥138,000	現金特価
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	CZ-6EB1	拡張I/Oボックス	¥ 88,000	現金特価
BUSINESS PRO68K	¥68,000	現金特価	データベース、グラフ作成を一挙にしたビジネスツール	CZ-6BG1	GP-1Bボード	¥ 59,800	現金特価
ビジレスAD 68K	¥98,000	現金特価	BBSターミナル。	CZ-6BU1	ユニバーサルI/Oボード	¥ 39,800	現金特価

Hobbyソフトは本体と合せてお問い合せ下さい。

X-1 Twin/X-1 Turbo Z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 即納	¥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	¥ 6,000
CZ-8PK2	18ドット漢字プリンター	¥134,800	¥24,800
CZ-502F	320Kバイトデュアルフロッピー	¥ 99,800	現金特価
CZ-8BV1	カラーイメージボード	¥ 39,800	¥25,800
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

以前当社にてCU14Gシリーズを御購入いただいたお客様に限りスモークドフィルター[定価¥9,800]を¥2,980にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにてCall!!

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(X1シリーズケーブル付)…¥69,800

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

当社会員のお客様に限りこのプリンター御購入に際してプレゼント!! 5月5日~6月20まで

新製品 CZ-8PK8

ニーズに応える136桁
フッシュ式のトラクターユニット付
24ドット漢字プリンター
CZ-8PK8(ケーブル付)……¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価

¥4,100×36回	㊎なし	頭なし
¥6,000×24回	㊎なし	頭なし

新製品 CZ-8PK9

ハガキ印字可能
第2水準漢字装備
24ドット10インチ漢字プリンター
CZ-8PK9(ケーブル付)……¥89,800

定価合計¥89,800➡現金特価

¥3,500×24回	㊎なし	頭なし
¥6,600×12回	㊎なし	頭なし

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	¥ 8,100
turboターミナル		CZ-131SF(2D・5"FD版)	¥ 8,800	¥ 8,100
ランゲージマスター(CP/M用)		CZ-128SF(2D・5"FD版)	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M(漢字版)		CZ-130SF(2D・5"FD版)	¥14,800	¥13,600
ミュートビア		CZ-139SF(2D・5"FD版)	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO(漢字版)	CZ-117SF(2D・5"FD版)	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF(2D・5"FD版)	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

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 オリジナルプランニング 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。

★以前に本体をワールドインアオヤマでお買上げいただいたお客様に限りモデムターミナル[CZ-1SF定価25,800円]を¥4,800にてお届けいたします。会員の方は会員ダイヤルにて

株式会社 ワールド イン アオヤマ

REFRESH PASOCOM

特選中古パソコン

今月の限定お買得品

SHARP 新品
〔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-1360
シリアルインターフェイス装備
PC-1360(ポケコン・本体)・¥29,800
プログラム編集機能
RAMカード2スロット装備
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

SHARP X1 turboZ

このセットにCZ-14ISFを付けるとturboZIIになります
CZ880C(B・E)……¥218,000➡¥120,000
CZ880DB(ブラック)……¥109,800➡¥79,000
セット合計¥347,000➡**¥188,000**

SHARP X1C/10 新品同様品

CZ-820C(本体)……¥69,800
CZ-58C(RFコンバータ)¥2,980
セット合計¥72,780➡**¥19,300**

SHARP 新品同様品
CZ-820D

CZ-811D(2000文字ディスプレーテレビ)
(NEC、富士通、SHARPの本体に接続可)
定価¥79,800➡**¥39,800**

SHARP 限定品
CZ-8PK6
15インチ24ドットプリンター
第2水準漢字ROM付
定価¥159,000➡**¥89,800**

SHARP 限定品
CZ-8PK5
10インチ24ドット漢字プリンター
第2水準漢字ROM付
定価¥129,000➡**¥69,800**

SHARP 限定品
CZ-822C
CZ-822C……¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥59,800**

Victor 新品同機品
〈MSX²パソコン〉
HC-90(128K、3.5ドライブ付)
定価合計¥168,000➡**¥79,800**

Panasonic A1 MSX2
リンクスネットワークプレゼント
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**

NEC PC-9801VX21
¥433,000➡**¥248,000**

EPSON VP-1000

PC対応(135桁)
日本語ドットプリンター
¥154,000➡現金特価

SHARP 新品限定品
CU14AD
(0.3ミアナログビデオアート対応)
4050文字ディスプレー

CV14AD
定価合計¥84,800➡現金大特価

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PK-8PK以外ではご漢字出力は出来ません。

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23(MSX)PHC-23K0
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

SHARP CZ-800C CZ-801C(本体)
定価合計¥119,800➡**¥10,000**

NEC
PC8801 23……¥39,800➡**¥33,800**
PC8801 24……¥39,800➡**¥33,800**

NEC

6001シリーズ本体

PC-6001MKII〔家庭用TVに直接可能〕……¥ 84,800➡**¥ 12,000**
PC-6001MKIISR〔RFモジュレーター付〕……¥ 89,000➡**¥ 20,000**
PC-6601(3.5ドライブ付、家庭用TVに直接可能)……¥143,000➡**¥ 25,000**
PC-6601SR(3.5ドライブ付、家庭用TVに直接可能)……¥155,000➡**¥ 38,000**

8001シリーズ本体

PC-8001MKII……¥123,000➡**¥ 12,000**
PC-8001MKIISR……¥108,000➡**¥ 14,000**
PC-8001MKIISR〔新品〕……¥108,000➡**¥ 16,800**

データレコーダ

PC-DR312……¥ 12,800➡**¥ 6,800**
PC-DR321〔新品〕……¥198,000➡**¥ 12,800**
PC-DR312〔新品〕……¥128,000➡**¥ 9,500**
PHC-DRII〔新品〕……¥ 12,800➡**¥ 9,200**
PC-DR311……¥ 12,800➡**¥ 6,000**
PC-6081……¥ 12,800➡**¥ 6,000**
PC-6082……¥ 19,800➡**¥ 7,000**

ディスプレー NEC本体に接続できるディスプレーを紹介

●2000文字ディスプレー(デジタル)
PC-KD201……¥ 59,800➡**¥ 18,000**
PC-KD251K……¥ 59,800➡**¥ 25,000**
PC-KD351……¥998,000➡**¥ 25,000**
CU-14GE……¥ 49,800➡**¥ 26,800**
TH14G1〔アナログ2000文字ディスプレーテレビ〕……¥ 66,000➡**¥49,800**
CU-14GB〔新品同様〕……¥ 49,800➡**¥ 29,800**
CU-14GE〔新品同様〕……¥ 49,800➡**¥ 29,800**
CU-14G及びCU14FAI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➡**¥ 12,000**
CZ-811D……¥ 89,800➡**¥ 37,800**
CZ-820DB(2000文字ディスプレーTVテレビ)……¥ 89,800➡**¥ 37,800**
CZ-820D〔新品同様〕……¥ 89,800➡**¥ 39,800**

●4050文字デジタルディスプレー
PC-KD551……¥118,000➡**¥ 12,000**
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➡**¥ 50,000**
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➡**¥ 70,000**
CU-14AD〔アナログRGBビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥ 84,800➡~~**¥ 50,000**~~

●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➡**¥ 18,000**
CMT147S〔アナログRGB〕……¥ 89,800➡ 現金特価
CMT147L〔アナログRGB〕……¥ 89,800➡ 現金特価
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
CZ870C〔新品同様〕……¥108,000➡**¥ 68,000**

●4050文字 2000文字アナログディスプレーテレビ
PC-TV351……¥129,800➡**¥ 78,000**
PC-TV453N〔ビデオボード対応〕〔新品同様〕……¥138,000➡**¥現金特価**
PC-TV352〔新品同様〕……¥115,000➡**¥ 77,800**
CZ-600D〔BIK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➡**¥ 22,000**
PC-8801〔漢字ROM付〕……¥266,000➡**¥ 25,000**
PC-8801 II10……¥168,000➡**¥ 33,000**
PC-8801 II30(5"ドライブ2機増設)……¥275,000➡**¥ 58,000**
PC-8801 II30(5"ドライブ2機増設)……¥275,000➡**¥ 58,000**
PC-8801 II30(5"ドライブ2機標準装備)……¥275,000➡**¥ 58,000**
PC-8801 IISR30(5"ドライブ2機増設)……¥258,000➡**¥ 89,000**
PC-8801 IIFR20(5"ドライブ1機標準装備)……¥148,000➡**¥ 73,000**
PC-8801 IIFR30(5"ドライブ1機増設)……¥178,000➡**¥ 85,000**
PC-8801 IIFR30(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-8801FA……¥168,000➡**¥110,000**
PC-8801 IIMR(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➡**¥124,000**
PC-8801MA……¥198,000➡**¥130,000**
PC-88VA……¥298,000➡**¥169,000**

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/Oデータ〕〔新品〕……¥ 14,800➡**¥ 12,800**
512K増設ラムボード〔I/Oデータ〕〔新品〕……¥ 20,000➡**¥ 16,900**
1MB RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 45,000➡**¥ 28,000**
1.5MB RAMディスク〔RAMディスクソフト付〕〔新品〕……¥ 58,500➡**¥ 38,000**
PC-9801E〔漢ロム付〕……¥245,000➡**¥ 60,000**
PC-9801U2……¥298,000➡**¥ 88,000**
PC-9801UV2……¥318,000➡**¥190,000**
PC-9801UV21……¥318,000➡**¥169,000**
PC-9801F2(5"ドライブ2機標準装備)……¥398,000➡**¥108,000**
PC-9801m_2〔1Mバイトドライブ2機標準装備〕……¥415,000➡**¥148,000**
PC-9801VF2(5"ドライブ2機標準装備)……¥348,000➡**¥158,000**
PC-9801Vm_2(5"ドライブ2機標準装備)……¥415,000➡**¥198,000**
PC-9801Vm21……¥390,000➡**¥208,000**
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕……¥390,000➡**¥現金特価**
PC-9801VX2……¥433,000➡**¥238,000**
PC-9801VX21(本体)……¥433,000➡**¥248,000**
PC-9801VX41(本体)……¥630,000➡**¥400,000**
PC-98LT model 11……¥238,000➡**¥154,700**
PC-98LT model 21〔新品同様〕……¥288,000➡**¥187,200**

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➡**¥ 35,000**
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-PR101TL2〔新品〕……¥ 79,800➡**¥現金特価**
AP-80EX PC〔24ドット〕〔新品同様〕……¥ 69,800➡**¥ 46,000**
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**

●24ドット10インチ漢字プリンター
PC-PR101……¥238,000➡**¥ 58,000**
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➡**¥ 98,000**
HG-2500〔PCセットインクジェットプリンター〕〔新品同様〕……¥258,000➡**¥148,000**
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➡**現金特価**
PC-PR201V2〔15カラープリンター〕〔新品限定8台〕……¥298,000➡**現金特価**
PC-PR201F……¥188,000➡**¥ 89,000**
PC-PR201F2〔第2水準漢ロム付〕〔新品同様〕……¥158,000➡**¥100,000**
NM-9950〔カラープリンター〕……¥245,000➡**¥125,000**
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕……¥245,000➡**¥159,000**
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕……¥177,000➡**¥ 78,000**
VP135K〔カートリッジ、ケーブル付〕〔新品限定品〕……¥177,000➡**¥ 84,800**

●その他
PC-IN602〔イメージスキャナ〕……¥ 99,800➡**¥ 67,000**
PC-IN603〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕……¥149,800➡**¥115,000**
PC-IN603H〔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➡**¥118,000**
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕……¥118,000➡**¥ 74,800**
HD-4020(JCM 20M)〔新品同様〕……¥230,000➡**¥159,800**

SHARP

CZ-8BV1〔新古品〕……¥ 39,800➡**¥ 23,800**
CZ-81P(X-1G用プロッタープリンター)〔新古品〕……¥ 49,800➡**¥ 4,800**
シャープオリジナルディスク(5'2HD、10枚)……¥ 24,000➡**¥ 3,350**
シャープオリジナルディスク(5'2D、10枚)〔新品〕……¥ 18,000➡**¥ 2,350**

本体

MZ-1500……¥ 89,800➡**¥ 23,800**

東京都豊島区東池袋1-27-12明治生命池袋ビル 〒170 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。私共の自信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

03-986-9991

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 10:00～21:30 ●土・日曜日・祭日 10:30～19:00

SHARP

MZ-2200〔DR付〕	¥147,800	► ¥ 10,000
MZ2500 30	¥199,800	► ¥ 62,000
MZ-2500V2〔MZ-2531〕〔新品〕	¥199,800	► ¥120,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000	► ¥148,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000	► ¥245,000
ディスプレー		
CU14A4〔4050、アナログデジタルRGB〕〔新品同様〕	¥ 89,800	► ¥ 49,800
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
CZ-880D〔4050文字カラーディスプレーテレビ〕	¥109,800	► ¥ 72,000
CZ-880D 4050文字カラーディスプレーテレビ 新品同様	¥109,800	► ¥ 86,000
The.X-1		
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥155,000	► ¥ 49,000
X-1TurboII〔本体〕	¥178,000	► ¥ 65,000
X-1TurboII〔ディスプレー〕	¥119,800	► ¥ 60,000
CZ-870C〔X-1TurboIII〕〔本体〕	¥168,000	► ¥ 72,000
CZ-870D〔X-1TurboIII〕〔ディスプレー〕	¥109,800	► ¥ 64,000
CZ-880D〔X-1TurboZ〕〔ディスプレー〕	¥109,800	► ¥ 72,000
X-1F 10〔CZ811本体〕	¥ 89,800	► ¥ 16,000
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	► ¥ 49,800
CZ-800C〔本体、Gラム付〕	¥155,000	► ¥ 10,000
CZ-801C〔X-1C本体〕	¥119,800	► ¥ 10,000
CZ-803C〔本体〕	¥119,800	► ¥ 10,000
CZ-802C〔X-1D本体〕〔新品同様〕	¥198,000	► ¥ 19,000
CZ-820D〔X-1Gディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	► ¥ 37,800
CZ-820D〔X-1Gディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	► ¥ 39,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	► ¥ 11,800
CZ-820C〔X-1GModel 10〕〔新品同様〕	¥ 69,800	► ¥ 16,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕	¥118,000	► ¥ 54,800
CZ-822C〔X-1GModel 30本体〕〔新品〕	¥118,000	► ¥ 59,800
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕	¥ 99,800	► ¥ 76,000
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥ 99,800	► ¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	► ¥ 92,000
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	► ¥102,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-880DB〕〔新品同様〕	¥347,800	► ¥188,000
X68000セット〔CZ-600C＋CZ600D〕	¥498,800	► ¥333,000
CZ-620H〔20MBHDD〕〔新品同様〕	¥178,000	► ¥現金特価
X-1周辺機器		
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕	¥ 15,800	► ¥ 11,000
CZ-8VC〔X-1用RFモジュレーター〕〔新品〕	¥ 15,800	► ¥ 13,800
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	► ¥ 34,000
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1'F、ケーブルシステムディスク付		
CZ-8BV1〔カラーイメージボード〕	¥ 39,800	► ¥ 22,800
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	► ¥ 19,000
CZ8PP2〔プロッタプリンター〕	¥ 54,800	► ¥ 9,800
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
ポケコン		
PC-1246DB〔新品同様〕	¥ 7,900	► ¥ 6,200
PC-1248DB〔新品同様〕	¥ 11,000	► ¥ 8,600
PC-1360〔新品〕	¥ 29,800	► ¥ 19,800
PC-1360K〔新品〕	¥ 36,800	► ¥ 29,000
PC-1500	¥ 59,800	► ¥ 17,000
CE-150〔PC-1500/1用プリンター〕〔新品〕	¥49,800	► ¥ 9,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 69,800	► ¥ 55,000

FUJITSU

本体		
FM-7	¥126,000	► ¥ 15,000
FM-NEW7	¥ 99,800	► ¥ 18,000
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	► ¥ 88,000
FM-77AV40EX〔本体〕	¥168,000	► ¥118,000
ディスプレー		
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〕〔新品同様〕	¥ 79,800	► ¥ 39,800
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	► ¥ 34,000
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
FMPR-353A〔15'ドットプリンター〕〔新品〕	¥138,000	► ¥103,000
FMPR-302A〔10'ドットプリンター〕〔新品〕	¥128,000	► ¥ 98,000
FMPR-203B2〔10'熱転写カラープリンター〕〔新品〕	¥ 80,000	► ¥ 60,000
データレコーダ		
MB27502	¥ 12,800	► ¥ 7,200
MB27501	¥ 12,800	► ¥ 6,000
PHC-DR II〔新品〕	¥ 12,800	► ¥ 9,200

EPSON・日立・SONY・TOSHIBA

PC-286V-STD〔本体〕	¥298,000	► ¥189,000
PC-286V-H20〔本体〕	¥443,000	► ¥289,000
PC-286U-STD〔本体〕	¥248,000	► ¥159,800
PC-286U-H20〔本体〕	¥393,000	► ¥219,800
PC-286CD〔ディスプレー〕	¥118,000	► ¥ 59,800
J-3100SL002〔ラップトップ〕	¥298,000	► ¥230,000
HDD-20S〔HD3.5インチ20MB、1/Fケーブル付〕〔新品〕	¥198,000	► ¥110,000
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
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
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

MSX

TH14GI 2000文字アナログMSX使用可能ディスプレーテレビ	¥ 66,000	► ¥19,800
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	► ¥ 79,800
FS-4600F〔128Kドライブ1基付〕〔ワープロパソコン〕〔新品同様〕	¥138,000	► ¥ 99,800
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	► ¥ 39,800
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-30〔ピクター、RF、32K〕	¥ 34,800	► ¥ 13,000
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
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-A1mk2〔ナショナルMSX₂128k〕〔新古品〕	¥ 29,800	► ¥ 24,900
FS-A1F〔ナショナルMSX₂ 3.5'FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800	► ¥ 48,800
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 3.5'FDD内蔵〕〔新品同様〕	¥ 54,800	► ¥ 43,800
グラフィックエディター〔写画楽・3.5'DDソフト〕〔新品同様〕	¥ 12,800	► ¥ 9,000
NGA II〔MSX用モデム〕〔新品〕	¥ 14,800	► ¥ 11,800
リンクスソフト〔MSX用ROM〕〔新品〕	¥ 5,000	► 現金特価
リンクスネットワーク〔NT-190〕〔新品〕	¥19,800	► ¥ 14,800

FS-A1MKII及びFS-A1Fをお買上げいただいた方全員にリンクスネットワーク〔定価¥19,800〕をプレゼント。

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。パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

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。

9800シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
5"2DD・5"2HDシリーズ			
殺意の接吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
Art of War 海戦版	5FD	9,800	9,120
大戦略 2	5FD	9,800	9,120
大戦略2エディターセット	5FD	6,000	5,580
信長の野望全国版	5FD	9,800	9,120
セイレーン	5FD	7,800	7,260
A列車で行こう 2	5FD	12,800	11,910
ディガンの魔石	5FD	10,000	9,300
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
ヤシャ	5FD	7,800	7,260
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
アルキースの翼	5FD	7,800	7,260
フライトシミュレーション2	5FD	8,800	8,190
ドーム	5FD	9,800	9,120
ティル・ナ・ノーグ	5FD	9,500	8,840
○星占術	5FD	18,000	16,740
ハワフルまあじゃん	5FD	6,800	6,330
ファンタジー3	5FD	9,800	9,120
イース2(6月下旬発)	5FD	7,800	7,260
アークス	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム	5FD	8,200	7,630
維新の嵐サウンド付	5FD	12,300	11,440
アークティック	5FD	9,800	9,120
振飛車	5FD	7,800	7,260
かわいそう物語	5FD	7,800	7,260
麻雀大会	5FD	8,800	8,190
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
プロ野球ファン	5FD	8,800	8,190
ファンタジー・ナイト	5FD	7,800	7,260
囲碁	5FD	12,800	11,910
信長長者	5FD	9,800	9,120
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
維新の嵐	5FD	9,800	9,120
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
喜多嶋と白き戦士ジンキスカン	5FD	9,800	9,120
上海	5FD	6,500	6,050
司政官	5FD	7,800	7,260
リングマスター	5FD	7,800	7,260
めぞん一刻 完結編	5FD	7,800	7,260
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
昇龍（将棋）	5FD	7,800	7,260
サジリ	5FD	9,800	9,120
魔神宮	5FD	9,800	9,120
ディーダッシュ	5FD	7,800	7,260
リターンオブイシター	5FD	6,800	6,330
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
ウォーニング	5FD	6,800	6,330
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
ヨトゥーン	5FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
大戦略2データーコレクション	5FD	5,000	4,650
続・坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ハイド・ライト3(6味)	5FD	7,800	7,260
日本城郭セスナフライト	5FD	9,800	9,120
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
ディガンの魔石	5FD	10,000	9,300
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260
ラスヘガス	5FD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	5FD	7,800	7,860
項羽と劉邦	5FD	7,200	6,700
ロート・オフ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
エルスリート戦史	5FD	8,000	7,440
プロ野球番成キフス	5FD	3,900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
★東京女子医生ーラー5	5FD	4,800	4,600
★ソーフランストーリー	5FD	7,800	7,260
★カイントキャル	5FD	6,800	6,330
★熟手に成シャン	5FD	6,800	6,330
★美少女スタジオカット	5FD	3,800	3,600
★美しき獲物 3	5FD	4,000	4,000
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★リップスティック！～5	5FD	各3,000	各3,000
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★ふぇあいっている	5FD	7,800	7,260
★あふいな女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★少女伝説	5FD	6,800	6,330
★オレンジの蜻蛉	5FD	6,800	6,330
★華麗なえっち	5FD	5,800	5,400
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
5 2DDシリーズ			
お嬢様くらぶ	2DD	6,800	6,330
ソーサリアン	2DD	9,800	9,120
ねき麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
バンカー	2DD	6,800	6,330
★ラプリーGAL	2DD	7,800	7,260
★ホッホレモン	2DD	7,800	7,260
3 52HDシリーズ			
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	10,980
ベトナム1968	2HD	9,800	9,120
スターシップランデブー	2HD	8,800	8,190
ダイレス	2HD	6,800	6,330
ガンダーラー	5HD	7,800	7,260

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
谷川浩司の将棋指南 2	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻(くちづけ)	5FD	5,800	5,400
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
ザ・競馬2(予想)	5FD	10,000	9,300
ハイドライド 2	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
蒼き狼ジンギスカン	5FD	9,800	9,120
プラスティ	5FD	7,900	7,350
タなきのホライゾン	5FD	6,800	6,330
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
碁遊技	5FD	6,800	6,330
一石にかける青春	5FD	7,800	7,260
自己中心派	5FD	6,800	6,330
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
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
棋聖	5FD	7,800	7,260
ファンタジー 2	5FD	9,800	9,120
SHOGI 88	5FD	6,800	6,330
ガルフォース	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
パターンエディター 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
フ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
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
サンドラ	5FD	6,800	6,330
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
妖姫伝	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,190
1942	5FD	6,800	6,330
サ・マン・アイ・ラブ VA対	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
トゥプルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
道化師歴人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図巻 VA対	5FD	7,800	7,260
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
ジンキスカン・サウンド付	5FD	12,300	11,440
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
ビーチ・ヘッド VA対	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★成田でジャンケンを	5FD	6,800	6,330
★カインドキャル	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街 VA対	5FD	6,800	6,330
★ロールバイオレンスVA対	5FD	6,800	6,330
★ファンタシーロップVA対	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
★ソーフランストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラプリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ネキ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラプチェイサー	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
★ホッフレモン	5FD	7,800	7,260
★ドワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★くりむとレモン	5FD	6,800	6,330
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ファイナルロリータ	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★ヘルハー占い	5FD	8,000	7,440

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
天地を喰らう SR	5FD	6,800	6,330
続・坂田血風録 SR	5FD	8,800	8,190
エグザイルSR(7月)	5FD	8,800	8,190
ヘルツォーク SR	5FD	6,800	6,330
アクター SR	5FD	12,800	11,910
ヴァルツェル SR	5FD	8,800	8,190
デリンジャー SR	5FD	7,800	7,260
アッシュ SR	5FD	7,800	7,260
トーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
ヒラニフラ SR	5FD	7,800	7,260
イース SR	5FD	7,800	7,260
ディオーネ SR	5FD	7,800	7,260
アンジェラス SR	5FD	8,200	7,630
ディー・ダッシュSR	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説 SR	5FD	9,800	9,120
ゼリアード SR	5FD	7,500	6,980
ハイドライド3 SR	5FD	7,800	7,260
ウィクマン・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
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ザ・コックピットSR	5FD	5,800	5,400
王子ビンビン物語 SR	5FD	7,800	7,260
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
めぞん一刻 完結編	5FD	7,800	7,260
ガイアの紋章 SR	5FD	7,800	7,260
スティル・ソードSR	5FD	6,800	6,330
サジリ SR	5FD	7,800	7,260
ガンダーラー SR	5FD	7,800	7,260
スターシップランデブーSR	5FD	8,800	8,190
プロ野球ファンSR	5FD	8,800	8,190
アルキースの翼 SR	5FD	7,800	7,260
ガイフレーム SR	5FD	7,800	7,260
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アンドロメュース SR	5FD	7,800	7,260
ジーザス SR	5FD	7,800	7,260
華三銃 SR	5FD	7,800	7,260
ドラゴンバスター SR	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 SR	5FD	8,000	7,440
ビーチヘッド SR	5FD	6,800	6,330
アルカノイド SR	5FD	6,800	6,330
雀豪 I SR	5FD	8,800	8,190
ヤシャ外伝I～2名 SR	5FD	4,800	4,450
ハイデッカー SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球番成キフス SR	5FD	3,900	3,700
麻雀悟空 SR	5FD	6,800	6,330
イース 2	5FD	7,800	7,260
ハッカー SR	5FD	6,800	6,330
ミュージアムサンクチュアリ SR	5FD	12,800	11,910
ラプラスの魔 SR	5FD	7,800	7,260
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
アウトテンタース SR	5FD	7,800	7,260
第４のユニット SR	5FD	6,800	6,330
★東京女子医生ーラー5 SR	5FD	4,800	4,600
★天使たち番外編 II SR	5FD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑 SR	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物 3 SR	5FD	4,000	4,000
★大使の美奈子 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			
バスター・スペシャル SR	5FD	6,800	6,330
ミュージックアートBBSR	5FD	14,800	13,770
大戦略 88 SR	5FD	7,800	7,260
ファンタジー3 SR	5FD	9,800	9,120
ウルティマ Ⅳ SR	5FD	9,800	9,120
アート・オブ・ウォーSR	5FD	8,800	8,190
ソーサリアン SR	5FD	9,800	9,120
九玉伝 SR	5FD	7,800	7,260
新玉取物語 SR	5FD	10,000	9,300
リトル・コンピューターSR	5FD	6,800	6,330
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
T.D.F. SR	5FD	6,500	6,330
セイレーン SR	5FD	7,800	7,260
波動の標的 SR	5FD	9,800	9,120
ウォーニング SR	5FD	6,800	6,330
第４のユニットSR	5FD	6,800	6゛0
クリムゾン SR	5FD	7,800	7,260
マイト&マジック SR	5FD	9,800	9,120
ジハード SR	5FD	7,800	7,260
Mr.フロ野球 SR	5FD	9,800	9,120
サイキックウォー SR	5FD	8,800	8,190
ウインターゲームSR	5FD	6,800	6,330
ラビリンス SR	5FD	7,800	7,260
ミュージアム 3 SR	5FD	9,800	9,120
魔界村 SR	5FD	6,800	6,330
アートオブウォーゲイト SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇあいっている SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとシルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショキングクロスワード SR	5FD	7,800	7,260
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
大平洋の嵐 VA	2HD	12,800	11,910
ファンタジー3 VA	2HD	9,800	9,120
ソーサリアン VA	2HD	9,800	9,120
マイト&マジック VA	2HD	9,800	9,120
T.D.F. VA	2HD	6,800	6,330
かわいそう物語 VA	2HD	7,800	7,260
アート・オブ・ウォー VA	5FD	9,800	9,120
フライト・イン・ハワイ	5FD	7,800	7,260

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
T/Bシリーズ			
信長の野望	T/B	4 500	4,170
A列車で行こう	T/B	6 800	6,330
棋大平	T/B	4 500	4,170
オペレーショングレネード	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
ナイサー	T/B	4 100	3,800
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
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
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
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
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
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
タなきのホライゾン	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
棋大平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインフロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ボール	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
ドーム	5FD	9,800	9,120
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	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
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
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
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
トゥプルジップ	5FD	6,800	6,330
太陽の神殿	5FD	7,800	7,260
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
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
マンハッタンレクイエム	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
新玉取物語	5FD	10,000	9,300
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★ラプリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ソーフランストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりむとレモン	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
★ホッフレモン	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
★ドワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★ロ説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラプチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	5FD	8,000	7,440
FM-77			
三国志	3FD	14,800	13,770
抄本三国志	3FD	8,800	8,190
信長の野望	3FD	6,800	6,330
大戦略 FM	3FD	6,800	6,330
タなきのホライゾン	3FD	6,800	6,330
ポイントX 占領作戦	3FD	6,800	6,330
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
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7,800	7,260
棋大平	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	5FD	10,000	9,300
パターンエディター	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
女子大生交際図巻	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	5FD	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
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
トゥプルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
ファンタジー 2	3FD	9,800	9,120
電脳水滸伝	3FD	7,800	7,260
ラプラスの魔	3FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7,900	7,360
太陽の神殿	3FD	7,800	7,260
T.D.F.	3FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	3FD	9,800	9,120
レイドック	3FD	6,800	6,330
ソリテア・ロイヤル	3FD	6,800	6,330
サイダーユング	3FD	7,800	7,260
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
殺意の口吻	3FD	5,800	5,400
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
新玉取物語	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
ルーイン	3FD	7,800	7,260
ラスヴェガス	3FD	6,800	6,330
新ベストナインフロ野球	3FD	6,800	6,330
第４のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美奈子	3FD	7,800	7,260
★天女伝説	3FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	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
★ふぇあいっている	3FD	7,800	7,260
★ソーフランストーリー	3FD	7,800	7,260
★ロ説き方教えます	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
★くりむとレモン	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
★ショキングクロスワード	3FD	7,800	7,260
★美しき獲物 3	3FD	4,000	4,000
★学園物語	3FD	6,800	6,330
★ヘルハー占い	3FD	8,000	7,440
★幻夢の城	3FD	7,800	7,260
★ラプリー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	6,000	5,580
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	7,800	7,260
アムノーク AV	3FD	6,800	6,330
ファンタジー3 AV	3FD	9,800	9,120
イース2 AV(7月上旬)	3FD	7,800	7,260
ヤシャ AV	3FD	7,800	7,260
ティーフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストハワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
信万長者 AV	3FD	9,800	9,120
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
フロ野球ファンAV専	3FD	8,800	8,190
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
王子ビンビン物語AV専	3FD	7,800	7,260
第４のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニフラ AV	3FD	7,800	7,260
信万長者 AV	3FD	9,800	9,120
スペースハリアーAV	3FD	7,500	6,980
ドーム AV	3FD	9,800	9,120
シルフィード AV	3FD	6,800	6,330
アートクリエイターAV	3FD	14,800	13,770
T.D.F. AV	3FD	6,800	6,330
フロ野球番成キフスAV	3FD	3,900	3,700
ジンキスカン	3FD	9,800	9,120
ジンキスカンサウンド付	3FD	12,300	11,910
★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
ナイサー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
ボスコニアン	T/B	4,100	3,800
ポピンズ	T/B	4,100	3,800
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
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
棋大平	T/B	4,500	4,170
トゥプルジップ	T/B	5,800	5,400
フロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★ロ説き方教えます	T/B	6,800	6,330
★エリカ	T/B	4,800	4,440
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
大戦略 X1	5FD	6,800	6,330
ラプラスの魔	5FD	7,800	7,260
抜忍伝説	5FD	9,800	9,120
スーパーハードック	5FD	6,800	6,330
王子ビンビン物語	5FD	7,800	7,260
マーズ	5FD	6,200	5,770
アルギースの翼	5FD	7,800	7,260
ハイドライド 3	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー	5FD	7,800	7,260

SOFT ARDEN

商品名	メディア	価格	割引価格
ガイフレーム	5FD	7,800	7,260
殺意の口吻	5FD	5,800	5,400
ハーレッシュ	5FD	7,800	7,260
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
ディーダッシュ	5FD	7,800	7,260
ドーム	5FD	9,800	9,120
自己中心派	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 2	5FD	5,800	5,400
九玉伝	5FD	7,800	7,260
アルゴー	5FD	7,500	6,980
雑学オリンピック	5FD	6,800	6,330
フリントショップ	5FD	12,800	11,900
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
ハスタード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
ザ・コックヒット	5FD	5,800	5,400
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
ストーム	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
イース	5FD	7,800	7,260
第４のユニット	5FD	6,800	6,330
ユーフォリー	5FD	6,800	6,330
ウィザードリィ 3	5FD	9,800	9,120
ファンタジー 3	5FD	9,800	9,120
イシテーションシティ	5FD	7,800	7,260
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
ヨトゥーン	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
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
リ・バース	5FD	7,800	7,260
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
ヴァリス	5FD	7,800	7,260
ファイナルゾーン	5FD	6,800	6,330
マイト&マジック	5FD	9,800	9,120
T.D.F.	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール 1	5FD	7,900	7,350
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
ラビリンス	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
ドーム	5FD	9,800	9,120
タイムパラドックス	5FD	7,800	7,260
リバイバー	5FD	6,800	6,330
★夢少女さやか	5FD	6,800	6,330
★燃える野球拳	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後美奈子	5FD	7,800	7,260
★天女伝説	5FD	7,800	7,260
★東京女子高制服図鑑	5FD	7,800	7,260
★メロンソーダー	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★ホップレモン	5FD	7,800	7,260
★くりいむレモン	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
★ルナシティ殺人事件	5FD	5,800	5,400
★美しき獲物 3	5FD	4,000	4,000
★ラスウェガス	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
★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
★成田でジャンケン	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ラブリーGAL	5FD	7,800	7,260

X1 ターボシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醜覚(サジリ) 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
ハワフルまじゃん T専	5FD	6,800	6,330
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
イース2 T専(6月24日)	5FD	7,800	7,260
ぜリカード T専	5FD	7,500	6,980
ハウメニロボット T専	5FD	7,800	7,260
プロ野球ファン T専	5FD	3,900	3,700
ファンタジー3 T専	5FD	9,800	9,120
カサブランカに愛を T専	5FD	7,200	6,700
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	8,800	8,190
ジンギスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンギスカン・サウンド T	5FD	12,300	11,910
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
ワールドインクス169 T	5FD	12,500	11,630
ソーサリアン T専	5FD	9,800	9,120
★ソーフランストーリー T	5FD	7,800	7,260

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DVD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
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
ドーム	2HD	9,800	9,120
ラスウェガス	2HD	9,800	9,120
マンハッタンレクイエム	2HD	7,800	7,260
魔神宮	2HD	9,800	9,120
殺意の接吻	2HD	5,800	5,400
上海	2HD	6,500	6,050
源平討魔伝	2HD	7,800	7,260
麻雀狂時代	2HD	7,800	7,260
億万長者	2HD	9,800	9,120
ドラゴン・スピリット	2HD	8,800	8,190
ハウメニロボット	2HD	9,500	8,840
グランド・マスター	2HD	9,800	9,120
桃太郎伝説	2HD	7,800	7,260
ザ・コックヒット	2HD	6,800	6,330
アルカノイド	2HD	7,800	7,260
ツインビー	2HD	7,800	7,260
ビジネスPRO68K	2HD	68,000	63,240
ミュージックPRO68K	2HD	18,800	17,490
★シンテレヘルテュー	2HD	6,800	6,330

MZ-1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
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・コックヒット	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
アリオン	3FD	7,800	7,260
デーモンクリスタル	3FD	6,200	5,770
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
メルヘンウェール 1	3FD	7,900	7,350
未来	3FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	3FD	8,800	8,190
ドーム	3FD	9,800	9,120
雑学オリンピック	3FD	6,800	6,330
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
トーム	3FD	9,800	9,120
★成田でジャンケン	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			
ファミリー・ボクシング	ROM	5,800	5,400
カリオストロの城	ROM	6,800	6,330
垂空戦記グリフォン	ROM	6,800	6,330
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
フレデター	ROM	5,800	5,400
ハードホール 野球	ROM	5,800	5,400
信長の野望全国版	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	8,800	8,190
ザ・プロ野球	ROM	5,800	5,400
忍者くん・阿修羅の章	ROM	5,600	5,210
アンドロキュヌス	ROM	7,800	7,260
戦場の狼	ROM	5,900	5,570
ドラゴン・バスター	ROM	5,800	5,400
ドルイド	ROM	6,800	6,330
大戦略	ROM	7,800	7,260
谷川の将棋指南 2	ROM	5,500	5,120
マッドライダー	ROM	6,200	5,770
殺人倶楽部	ROM	7,800	7,260
ディーフフォレスト	ROM	5,800	5,400
ラビリンス	ROM	6,800	6,330
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
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
ティーフシション 2	ROM	6,800	6,330
ウルティマ	ROM	5,900	5,490
ファイア・ホール	ROM	6,800	6,330
ゾンビハンター	ROM	5,800	5,400
ブレイクショット	ROM	5,800	5,400
上海	ROM	5,800	5,400
ハッカー	ROM	5,800	5,400
トーンハトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
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
マース	ROM	6,800	6,330
牙龍王	ROM	5,800	5,400
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
ジンギスカン	ROM	9,800	9,120
ウシャス	ROM	5,800	5,400
エルスリード	ROM	6,800	6,330
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・裏ディスク	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・裏裏の穴	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
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
太陽の神殿	ROM	7,800	7,260
実戦麻雀	ROM	6,800	6,330
ラスタンサーガ	ROM	5,800	5,400
ヤシャ	ROM	7,800	7,260
F15-ストライクイーグル	ROM	5,800	5,400
★ダブルビジョン	ROM	5,800	5,400
FDシリーズ			
ヘルツォーク	2DD	6,800	6,330
殺人倶楽部	2DD	7,800	7,260
新ベストナインプロ野球	2DD	7,800	7,260
バスタード	2DD	5,800	5,400
波動の標的	2DD	7,800	7,260
ヤシャ	2DD	6,800	6,330
刑事大打撃	2DD	6,800	6,330
ディーダッシュ	2DD	7,800	7,260
ヒクセル 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
ザ・マン・アイ・ラブ	2DD	7,800	7,260
ミケランジェロ	1DD	18,000	16,740
キャンキャンコレクション	2DD	5,800	5,400
サイキックウォー	2DD	8,800	8,190
王子ピンピン物語	2DD	7,800	7,260
ハスルインロンドン	2DD	6,800	6,330
F15-ストライクイーグル	2DD	5,800	5,400
抜忍伝説	2DD	9,800	9,120
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	5,800	5,400
ウルティマ Ⅳ	2DD	11,800	10,980
ウィザードリィ 1	2DD	9,800	9,120
雑学オリンピック	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
ジンギスカン	2DD	9,800	9,120
ジンギスカンサウンド付	2DD	12,300	11,440
ヨトゥーン	2DD	7,800	7,260
あかんべドラゴン	2DD	5,800	5,400
イース2(7月15日)	2DD	7,800	7,260
ソリテア・ロイヤル	2DD	6,800	6,330
第４のユニット	2DD	6,800	6,330
ガンダーラー	2DD	7,800	7,260
マンハッタンレクイエム	2DD	7,800	7,260
カサブランカに愛を	2DD	7,200	7,260
フロ野球ファン	2DD	6,800	6,330
テスタメント	2DD	7,800	7,260
ワールドゴルフ 2	2DD	7,800	7,260
ハウメニロボット	2DD	7,800	7,260
隅あたり良好	2DD	5,800	5,400
ハル・ノート	2DD	29,800	27,700
写楽塾 ビデオ編集	2DD	29,800	27,700
文名人(ワープロ)	2DD	19,800	18,400
魔神宮	2DD	7,800	7,260
サジリ	2DD	6,800	6,330
★口説き方教えます	2DD	6,800	6,330
★東京女子高制服図鑑	2DD	7,800	7,260
★ガイントキャルス	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★パソコンおしゃれハー	2DD	8,000	7,440
★殺しのドレス	2DD	6,800	6,330
★女神たちの館	2DD	7,800	7,260
★天使たちの午後美奈子	2DD	7,800	7,260
★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
★フレイメイト	1DD	6,000	5,580
★独手に成ジャン	2DD	6,800	6,330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
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
カリウスの迷宮	ROM	5,300	4,930
ハロディウス	ROM	5,800	5,400
F1 スピリット	ROM	5,800	5,400
ザナドウ	ROM	7,800	7,260
ハイドライト 3	ROM	7,800	7,260
ロボレス2001	ROM	5,800	5,400
マース	ROM	6,800	6,330
スクーター	ROM	4,900	4,540
ブラックオニキス 2	ROM	6,800	6,330
クラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ディープダンジョンII	ROM	6,800	6,330
ドラゴンスレーヤーⅣ	ROM	6,800	6,330
ウィングマン 2	ROM	5,800	5,400
谷川浩司の将棋指南	ROM	4,900	4,540
ボンバーキング	ROM	6,200	5,770
アルバトロス	ROM+TE	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
フレイク・ショット	ROM	5,800	5,400
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
少年曼荼羅(サラマンダ)	ROM	6,300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディープ・ダンジョン	ROM	6,800	6,330
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
あけみとモアイの占い	ROM	5,800	5,400
ハング オン	ROM	4,900	4,540
コナミの新10倍カート	ROM	5,800	5,400
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
ジンギスカン	ROM	9,800	9,120
ペガサス	ROM	5,800	5,400
サ・ブラックオニキス	ROM	6,800	6,330
ホイントX占領作戦	ROM	5,800	5,400
MSX 英和辞典	ROM	7,800	7,260
グランフリーライター	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんフロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ソフィア	ROM	5,300	4,930
シャロム	ROM	5,980	5,570
ドラゴンクエスト 2	ROM	6,800	6,330
トーンハトロール	ROM	4,900	4,540
ゾイド	ROM	5,800	5,400
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
MSX-Cライブラリー	ROM	14,800	13,770
★エリカ	ROM	5,800	5,400
★くりいむレモン	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
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
サース	T/B	4,800	4,440
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

★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	1,500
データライフ52DD	10枚入	10,000	1,700
データライフ52HD	10枚入	17,000	1,980
フジ 52D	10枚入	8,000	2,000
フジ 52HD	10枚入	18,000	3,500
マクセル 52D	10枚入	8,000	1,550
マクセル 52HD	10枚入	18,000	2,200
データライフ352 D	10枚入	24,000	9,700
データライフ352 DD	〃	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	3,800
TDK 52HD	10枚入	24,000	5,600

商品名	メディア	価格	割引価格
▶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	19,800
X-1用ジョイカード		3,200	2,900
▶NEC周辺機器			
PC-8801-11		17,800	16,800
PC-8801-17		49,800	39,800
PC-8801-23 サウンドボードII		39,800	33,800
PC-8801-24 サウンドボードII		39,800	33,800



6月10日 Ikebukuro Open!

ソフトアーデン池袋 新装オープン!!

ショールームとお話のお問い合せ時間・営業日が異なります 御了承ください

営業時間 月～土 11:00～18:00
日・祭日 10:30～18:00
6月のお休み：16日、23日、30日
7月のお休み：7日、14日、28日

〒170 東京都豊島区東池袋1-28-6 ワールドインアオヤマ 5F

最近、新作ソフトで、発売が遅れている商品がありますが場合、発売予定日が分かり次第、ハガキにてお知らせ致します。

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

本体機種 2D 2DD 2HD 1DD T/B ROM

氏名

商品名 割引金額

御住所 〒

TEL ( )

郵送料は、ソフト、ディスケット 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー 500円 16Kはソフトと同じです
その他周辺機器、ディスプレー、本体は 500円です

郵送料を忘れずに御注文下さい。

郵送料

合計金額

03(973)5578 03(989)1121
4月20日より電話番号が変わります。
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まで……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円もクレジットOK!!

NEC PC-9801VX21



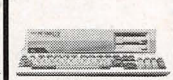
定価¥~~433,000~~
お電話にて激安

NEC PC-9801VM21



定価¥~~390,000~~
お電話にて激安

NEC PC-9801UX21



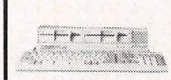
定価¥~~348,000~~
お電話にて激安

NEC PC-88VA2



定価¥~~298,000~~
お電話にて激安

NEC PC-8801MA



定価¥~~198,000~~
お電話にて激安

NEC PC-8801FA



定価¥~~168,000~~
お電話にて激安

NEC PC-9801LV21



定価¥~~345,000~~
お電話にて激安

NEC PC-KD854



定価¥~~89,800~~
特価¥52,000

NEC PC-KD862



定価¥~~99,800~~
お電話にて激安

NEC PC-KD863S



定価¥~~118,800~~
お電話にて激安

NEC PC-TV352



定価¥~~115,800~~
特価¥75,000

SANYO CMT-147S



定価¥~~74,800~~
特価¥45,800

SANYO CMT-147L



定価¥~~79,800~~
特価¥47,800

TAXAN SV-650



定価¥~~89,800~~
特価¥44,800

NEC NM-9950II



136桁 15インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~245,800~~
特価¥144,000

brother M-1024IIPX



80桁 10インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~99,800~~
特価¥55,000

star AR-2415



136桁 15インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~144,800~~
特価¥78,000

star TR-24CL



A4カラー24ピン
熱転写漢字プリンター
定価¥~~69,800~~
特価¥36,800

NEC PC-PR101E



80桁 10インチ
24ドット漢字プリンター
定価¥~~99,800~~
特価¥77,000

NEC PC-PR201TH



136桁15インチ
熱転写カラー漢字プリンター
定価¥~~145,800~~
特価¥114,000

SANYO sanword 7 (SWP-M7)



ポータブルワープロ
定価¥~~35,800~~
特価¥29,800

全国どこでも 電話1本、即お届け!!

東京 03-462-2294

- 販売価格をご確認の上お申し込み下さい。
- セット又は単体の価格が¥30,000以上の商品は、すべて分割払いができます。お問い合せ下さい。
- 3~60回、又はボーナス併用の分割払いもOKです。
- 全商品、完全メーカー保証つきです。
- その他の周辺機器、ソフトも取扱っております。

SHARP X68000 セット



CZ600C
(本体)
CZ600D
(専用ディスプレイTV)

回数	1回目	2回目以降
18	22,660	21,400
24	18,220	16,600
36	14,250	11,700
60	13,520	7,700

合計定価¥~~498,800~~
特価 ¥339,000

Victor HC-95 MSX2 限定5台



3.5インチFDD2基内蔵
ビデオ編集に最適
もちろん豊富なMSXゲームもOK!

回数	1回目	2回目以降
12	12,290	11,900
18	9,360	8,100
24	7,320	6,300
36	7,250	4,400

定価¥~~198,000~~
特価 ¥129,000

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~~
特価 ¥37,000

EPSON PC-286V (STD)



NEC・PC-9801VX21と同じ機能でこの価格~絶対お買得!

回数	1回目	2回目以降
12	20,890	20,200
20	12,740	12,700
36	7,750	7,600
60	7,220	5,000

定価¥~~298,000~~
特価 ¥219,000

SHARP パソコンテレビ X1G10



CZ820CE(本体)
¥69,800
AN58C(RFアダプター)
¥2,980
そのままTVにつなげます。
写真のTVは別売りです。

合計定価¥~~72,780~~
現金特価 ¥19,800

SHARP X1 turbo Z セット



CZ880CB
(本体)
CZ880DB
(純正ディスプレイ)

回数	1回目	2回目以降
15	14,000	13,800
24	11,300	9,000
36	7,250	6,400
60	7,500	4,200

合計定価¥~~327,800~~
特価 ¥185,000

SHARP パソコンテレビ X1G30 セット



CZ822CB(本体)
¥18,000
CZ820DB
(専用ディスプレイTV)
¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12	10,990	10,000
18	6,960	6,900
24	6,720	5,300
36	6,750	3,700

合計定価¥~~197,800~~
特価 ¥109,000

SHARP X1 twin セット



CZ-830CB本体
¥99,300
CZ-830DB(モニター)
¥98,000

回数	1回目	2回目以降
10	16,610	16,200
18	10,060	9,400
36	7,750	5,100
60	5,020	3,400

合計定価¥~~197,300~~
特価 ¥149,000

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

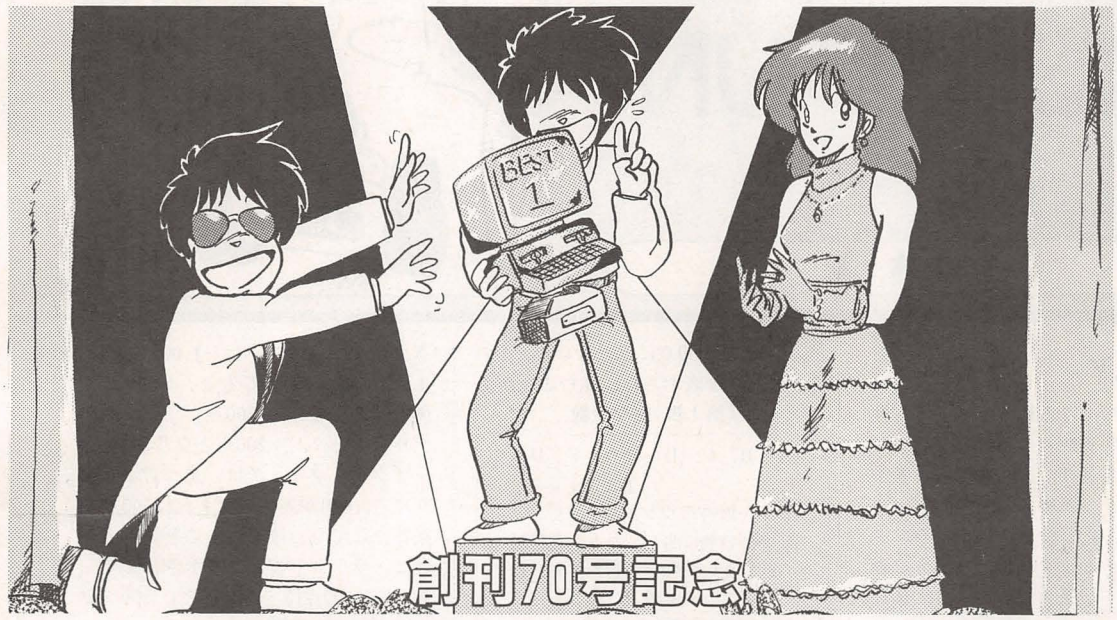
パソコン情報センター

☎ 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



「ザ・ベスト・プログラマー」コンテスト実施中

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

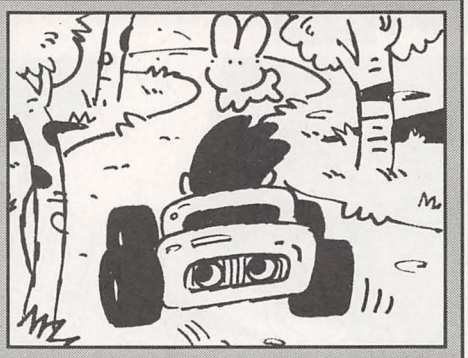
★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

作品No. 7-1

ベーシックマスターJr.用

迷路を進むスクロール・ゲーム

RUN(ラン)/RUN(ラン)/



小林　新

◆PLAY

ときどきでてくる動物をできるだけ避け，燃料（点数）を拾いながら，並木道の迷路を通り，〔♣〕を取ることができれば，ゲーム終了です。

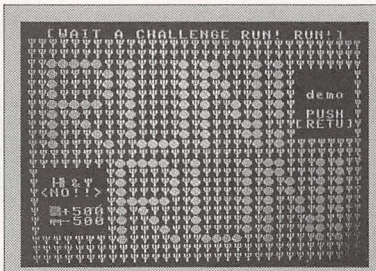
RUNすると，マシン語とラウンドDATAのチェックを行ない，デモ画面になります。適当なところで，RETURNキーを長めに押してください。

←→で左右に移動して，うまく迷路をクリアしてください。木〔Ψ〕や，ガードレールに当たったり，点数が0点になるとゲーム・オーバーで，また1ラウンドからになります。RETURNキーで，カウント500まで休息できますが，点数が5,000点に満たないと，そのときの点数が表示され，休むことができません。休めたときは−1,000点です。また，〔■〕に当てると，＋500点。〔▀〕に当てると，−500点。ラウンド・クリアごとに，＋200点となります。

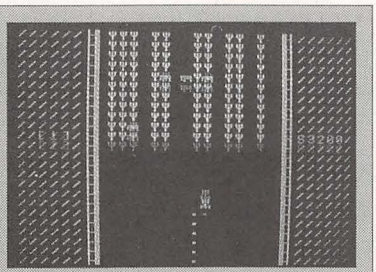
テクニックとしては，道が行き止まりでも，〔▀〕が並木道にあれば500点を犠牲にしても，抜けだすことです。点数は，ラウンドごとに表示されます。最初に3,000点持って出発です。100ラウンドまで，がんばってください。

《第1表》主な変数

A，B，C，D	…ラウンドDATAアドレス
D1	…最終ラウンドか？
E	…障害物に当たったときの判断
G，G1	…動物と燃料をだすための乱数
M	……デモか？
Q，Q2	…タイトル読みだしアドレス
S	……スコア
S1	…… ハイスコア
R	……ラウンド
R1	……ハイ・ラウンド

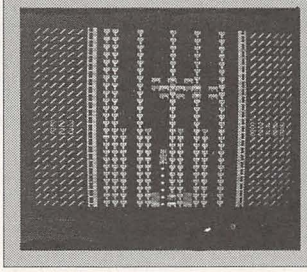


▲《写真1》デモ画面。リターン・キーを長めに押してスタート

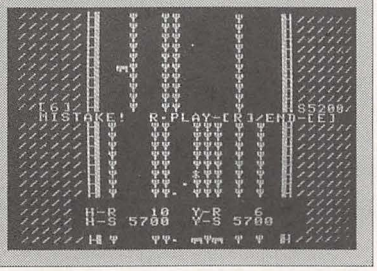


▲《写真2》さて，どの道を進もうか。スクロール・ゲームだぞ

▼《写真3》おっとこの道には動物がうろうろ。まだまだ先は長い



▼《写真4》木にぶつかってしまいました。100ラウンドまであるぞ



◆PROGRAM

プログラムは省略形で入力してください。

RUN/RUN/のプログラム・リスト

```
 10 REM ------RUN! RUN!------
 20 RANDOMIZE :LET S1=1000:LET R1=10:LET M=0:LET B$=CHR$($1A,$1A)
 30 LET A$=CHR$($8A,$F2)+SPC$(16)+CHR$($F5,$BB):LET A1$="/////"+A$+"/////"
 40 LET A2$="///^^^"+A$+"^^^///":LET A3$="/^^^"+B$+A$+B$+"^^^/":LET A$=B$+B$
 50 LET A$=A$+A$+A$+A$+A$:LET A$=A$+A$+A$:LET B$=B$+SPC$(20)+B$
 60 CLEAR :LET CURSOR=7,10:PRINT "TITOLE READ DATA":MUSIC T1P5U#>:GOSUB 990
 70 LET B=$2C00:LET C=0:LET CURSOR=26,6:PRINT "DATA":GOSUB 1120
 80 REM ------INTRO----------
 90 MUSIC POD>RD±RD>RD±:LET A=$30:LET B=0:LET C=$30:LET D=$F:LET D$=A1$:LET X1
=$330
100 LET D1=22:LET E=0:LET G=0:LET R=0:LET S=3000:LET X=0:IF M=0 THEN LET S=0
110 REM ------LOOP----------
120 FOR I=0 TO D1
130 IF (E=1)+(E=3)+(M=1) THEN GOTO 160
140 GOSUB 210
150 GOSUB 340
160 NEXT I
170 GOSUB 510
180 IF (E=1)+(E=3) THEN GOTO 80
```


《OVER FLOW》70号記念キャンペーンも，いよいよ最高潮！今月号もおもしろプログラムが満載。もちろんOFだって負けてはいません。さあ，のりにのって，OFの輪を広げましょう。ただし，立ち読みはいけません。

```
190 IF M=1 THEN GOTO 760
200 GOTO 110
210 REM -----WRITE WAY-------
220 IF R)127 THEN PRINT CHR$(3);A$:RETURN
230 IF (R=0)+(D1=0) THEN GOTO 260
240 IF R)49 THEN LET D$=A2$:IF R)79 THEN LET D$=A3$
250 LET G=INT(RND(13)+3):IF (I=G)+(I=G+3)+(I=G-3) THEN GOTO 310
260 POKE $3B,A,B,C,D,1,B:PRINT CHR$(3);D$:CALL $F009
270 IF (I()0)+(R=0)+(D1=0) THEN GOTO 300
280 LET CURSOR=2,0:PRINT R;"]":POKE $102,$5B
290 LET CURSOR=26,0:PRINT S:POKE $11A,$53:MUSIC POU#ｼ
300 RETURN
310 REM --POINT UP&DOWN CHR--
320 POKE $3B,A,B,C,D,$2C,$B0:CALL $F009:LET G1=INT(RND(7)+1)
330 LET G=INT(RND(3)+1):POKE $2CB0,G,G1:PRINT CHR$(3);D$:CALL $2C00:GOTO 270
340 REM -----MOVE&JUDGE------
350 IF R=0 THEN MUSIC POﾄ:RETURN
360 LET K=ASC(INKEY$):IF M=0 THEN GOSUB 460
370 IF (K=$5C)+(K=$5E) THEN LET X=X+(((($5D-K)*($5B-K)-3)+($5F-K))
380 IF K=$D THEN LET S=S-1000:GOSUB 550
390 LET K=$310+X:LET V=PEEK(K):POKE K,$9A:POKE X1,$A5:LET X1=K+$20
400 IF V=$20 THEN GOTO 450
410 IF V=$96 THEN GOTO 930
420 IF V=$9C THEN MUSIC PODﾚDﾐDﾌDｿDﾗ:LET S=S-500:IF S)0 THEN GOTO 450
430 IF V=$9D THEN MUSIC POUﾚUﾐUﾌUｿUﾗ:LET S=S+500:GOTO 450
440 LET E=1:GOSUB 600
450 RETURN
460 REM --------DEMO---------
470 IF (R=1)*(I(5)+(R=3)*(I=15) THEN LET K=$5C
480 IF (R)=6)*(I=5) THEN LET K=$5E:IF R=8 THEN LET S=S+4000:LET K=$D
490 LET K1=ASC(INKEY$):IF K1=$D THEN LET M=1:LET K=0:MUSIC P2ﾄﾐｿﾗｼUﾄ
500 RETURN
510 REM ------SC&ROUND------
520 LET R=R+1:IF R=100 THEN LET D1=0:LET D$=B$:FOR I=1 TO 48:MUSIC POU#ｼUﾗ:NEX
T I
530 LET B=B+16:LET D=D+16:IF B=$100 THEN LET B=0:LET A=A+1:LET D=$F:LET C=C+1
540 LET S=S+200:RETURN
550 REM --------REST---------
560 LET CURSOR=26,8:PRINT "REST!":IF S(4000 THEN LET S=S+1000:GOTO 580
570 FOR J=0 TO 500:LET CURSOR=26,9:PRINT J;" ":MUSIC POU#ｼR:NEXT J:RETURN
580 LET CURSOR=26,10:PRINT S:LET CURSOR=26,10:PRINT "S";CHR$(8,11);" NO! "
590 MUSIC P1DﾐDﾚDﾄDｿD7DｿRP7#UｼR:RETURN
600 REM --------MISTAKE--------
610 PRINT CHR$($E):MUSIC POUﾄｼﾗ7Dﾄ:POKE K,$2A:PRINT CHR$($F):MUSIC DﾄﾚﾐｿUｼUﾐ
620 LET E$="  MISTAKE!":IF S(=0 THEN LET S=0:LET E$=" NO!FUEL=0"
630 FOR I=1 TO 10:LET CURSOR=0,10:PRINT LEFT$(E$,I);:MUSIC P1Dｼ:NEXT I
640 MUSIC P3UﾗUｿUﾐUﾄUｿUﾌUﾚUﾄP7Uﾗ
650 FOR I=1 TO 22:LET CURSOR=10,10:IF E=3 THEN LET CURSOR=5,18
660 PRINT LEFT$("  R-PLAY-[R]/END-[E]  ",I):MUSIC PODｿ:NEXT I
670 FOR I=19 TO 22:LET CURSOR=5,I:PRINT SPC$(22):NEXT I:IF R)100 THEN LET R=10
0
680 IF R)R1 THEN LET R1=R
690 IF S)S1 THEN LET S1=S
700 LET CURSOR=6,20:PRINT "H-R  ";R1;"  Y-R  ";R
710 LET CURSOR=6,21:PRINT "H-S";S1;"  Y-S";S:IF E=2 THEN RETURN
720 IF M=0 THEN FOR J=0 TO 1000:NEXT J:GOTO 760
730 LET K=ASC(INKEY$):IF K=$45 THEN LET E=2:GOTO 760
740 IF K()$52 THEN GOTO 730
750 RETURN
760 REM --RETURN OF TITOLE---
770 LET Q=$E0:LET Q1=Q:LET Q2=$FF:FOR I=0 TO 23:IF M()0 THEN MUSIC POUﾚ
780 PRINT CHR$(3):POKE $3B,$2F-Q1,Q,$2F-Q1,Q2,1,0:CALL $F009
790 LET Q=Q-32:LET Q2=Q2-32:IF Q=-32 THEN LET Q=$E0:LET Q1=Q1+1:LET Q2=$FF
800 NEXT I:IF E()2 THEN GOTO 840
810 REM -----KEY GUIDE-------
820 GOSUB 670
830 POKE $1D9,$54,$6B,$61,$6E,$6B:POKE $21B,$59,$6F,$75,$2E:GOTO 870
840 LET CURSOR=26,8:PRINT "PUSH";CHR$(10,8,8,8,8,8);"[RETU]"
850 IF M=0 THEN POKE $1DA,$64,$65,$6D,$6F:GOTO 870
860 LET CURSOR=25,6:PRINT "START!";CHR$(10,10,8,8,8,8,8,8,$5B,$7C,$5D,$5B,$7B,
$5D)
870 REM -------MUSIC---------
880 FOR I=1 TO 2:MUSIC Q2P3ｿRﾗRﾝRﾗRUﾗUｿUﾐUﾄUｿUﾌUﾚUﾄDｿRDﾗRDｿRDﾗRﾗﾝﾐﾄﾗﾝﾐﾄ
890 MUSIC Dﾄ1DﾚDﾐDﾌDﾐDﾌDｿDﾗDｼﾄﾚﾐｿﾌｿﾗｼUﾄUﾐUﾌUｿUﾗUｿUﾗUｼUｿU#ｼ:NEXT I:MUSIC P9U#ｼ
900 IF M=1 THEN LET M=2:GOTO 80
910 IF E()2 THEN RETURN
920 END
930 REM -------NICE!---------
940 FOR I=0 TO 24:POKE K,$95:MUSIC POUﾄUﾚUﾐU7:POKE K,$9A:MUSIC UﾐUﾌUｿUﾗ:NEXT I
950 LET E=3:FOR I=2 TO 10:LET CURSOR=6,I:PRINT SPC$(20):NEXT I
960 LET J=0:LET A=2:FOR I=$228 TO $168 STEP -$20:IF I=$1E8 THEN LET A=1
970 POKE $3B,$38,J,$38,J+15,A,I:CALL $F009:LET J=J+16:MUSIC POUﾗUｼU#ｼ:NEXT I
980 FOR I=0 TO 3:MUSIC P4Dﾄ#ﾌﾗDｿUｿUｿRｼPﾄﾄP4ﾚﾌﾐUﾄﾚﾄ:NEXT I:MUSIC ｿﾗUPB#ｼ:GOTO 6
50
990 REM --------TITOLE---------
1000 FOR I=$2D00 TO $2D1F:POKE I,0:NEXT I:GOSUB 1080
1010 POKE $3B,$2D,0,$2F,$FF,1,0:CALL $F009:MUSIC P9R:FOR I=1 TO 28
1020 LET CURSOR=2,0:PRINT LEFT$("[WAIT A CHALLENGE RUN! RUN!]",I):MUSIC PO#ｿ:NE
XT I
1030 LET A=10:FOR J=1 TO 25 STEP 24:FOR I=4 TO 10:LET CURSOR=J,I+A:PRINT SPC$(6
):NEXT I
1040 LET A=0:NEXT J:LET CURSOR=2,15:PRINT CHR$($BA,$F2,$26,$1A,8,8,8,8,8,10);"(
NO!!)"
1050 LET CURSOR=2,18:PRINT CHR$($9D);"+500";CHR$(8,8,8,8,8,10,$9C);"-500"
1060 POKE $3B,1,0,3,$FF,$2D,0:CALL $F009:RETURN
1070 REM ------READ DATA------
1080 LET P=$2D20:LET D=$8232:LET B1=$1A:LET B2=$95:LET B3=0
1090 READ D$:MUSIC POUﾗ:IF D$="-1" THEN LET B=B3:LET CURSOR=14,12:LET E=$54:GOT
O 1480
1100 GOSUB 1200
1110 GOTO 1090
1120 READ D$:IF D$()"-1" THEN LET A=VAL("$"+D$):POKE B,A:LET C=C+A:LET B=B+1:GO
TO 1120
1130 LET E=$4D:GOSUB 1460
1140 LET P=$3000:LET B1=$20:LET B2=$1A:LET B3=0
1150 MUSIC POU#ｼ:POKE $1BA,$52,$45,$41,$44:READ D$:IF D$="-1" THEN GOTO 1180
1160 GOSUB 1200
1170 POKE $1BA,0,0,0,0:GOTO 1150
1180 LET E=$52:LET D=B3:GOSUB 1460
1190 POKE $37AB,$96:LET E=0:GOTO 870
1200 LET A=VAL("$"+D$):LET B3=B3+A:LET A1=$B0:FOR I=0 TO 7:POKE P,B1
1210 IF A)=A1 THEN LET A=A-A1:POKE P,B2
1220 LET A1=A1/2:LET P=P+1:NEXT I:RETURN
1230 REM --------T/DATA--------
1240 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3E,42,C5,0,21,42,C5,7E,21,42,A5,7E,21,42,A5,7E,3E,42
1250 DATA 95,7E,28,42,95,7E,24,42,BC,7E,22,42,BD,7E,21,3C,85,0,0,0,0,0,0,F9,B
1260 DATA 14,7E,85,B,14,7E,85,A,94,7E,85,A,94,7E,F9,A,54,7E,A1,A,54,7E,91,A,30
1270 DATA 7E,89,A,34,0,84,F2,14,0,0,0,0,0,0,0,0,-1
1280 REM --------M/DATA--------
1290 DATA F6,2C,B1,86,0,B7,2C,A0,1B,B7,2C,A1,CE,2C,B0,37,C6,0,8,5C,F1,2C,A1,26
1300 DATA F9,86,2,B1,2C,B0,26,A,E6,0,C1,20,26,4,86,9D,20,2,86,9C,A7,0,CE,2C,A0
1310 DATA 33,E1,0,27,10,6C,0,E1,0,27,A,6C,0,E1,0,27,4,A6,0,20,C2,CE,0,3B,86,2C
1320 DATA C6,B0,A7,0,E7,1,C6,8F,A7,2,E7,3,86,1,C6,8,A7,4,E7,5,BD,F0,9,39,-1
1330 REM --------R/DATA--------
1340 DATA 0,0,EC,DA,C8,92,DB,86,D9,A0,8C,EA,26,8,23,59,69,4D,3F,6D,98,6D,DB,49
1350 DATA 9B,5B,1,D8,6D,FA,69,82,7B,B6,2,36,AA,B4,EE,B1,80,F4,AE,16,2F,DE,60
1360 DATA 83,7A,28,62,EA,CA,CA,9E,E,82,B8,BA,A2,F,E8,61,CB,6D,19,6D,7D,7D,4,D
1370 DATA B6,AF,96,A1,DF,2D,B1,68,34,3B,76,A1,70,ED,C7,C,50,47,76,D1,14,95,C1
1380 DATA B4,7B,85,E,ED,A3,9,BA,7B,A2,42,2E,5E,E8,50,BA,D6,22,1E,BB,43,8F,58
1390 DATA A0,2,FA,AE,B,28,A9,6B,BD,63,1,37,79,86,41,BC,5D,A1,4C,ED,6E,8D,62,AC
1400 DATA 2A,BF,BA,80,A3,EA,A0,F,EE,41,2,75,7B,14,60,DF,E,3,AB,6B,FA,2A,43,BB
1410 DATA 58,99,DE,DD,4,99,75,3B,11,60,1D,6F,87,61,B0,6D,F6,CC,33,1D,B8,71,BE
1420 DATA 47,E8,4F,A,DB,5A,B,DE,6B,C6,6A,D6,EE,76,EE,36,E0,6,A0,2,B3,2,7,C2,E
1430 DATA C2,18,6,C,E,C,1C,80,C,80,41,20,E1,38,58,2C,6C,FC,18,0,10,F9,83,F9,83
1440 DATA C9,83,C9,83,D9,83,F1,93,D9,BB,C9,EF,C9,C7,F9,C7,0,0,E7,76,A5,55,B5
1450 DATA 55,85,55,85,55,A5,55,E7,76,-1
1460 REM ------DATA CHECK-----
1470 LET CURSOR=26,8:IF (C=$262D)*(D=$8232) THEN PRINT CHR$(E);"-OK":RETURN
1480 IF B=$19AE THEN RETURN
1490 PRINT CHR$(7,E);"-NO":END
```

さい。一部マシン語を使っていますので、必ずSAVEしてからRUNしてください。一応チェックはしています……が完全ではありませんので…。マシン語はそのラウンドを読んで、どこに動物と燃料をだすか決め、画面に表示するまでをやっています。★　★　★　★

BM-ジャーナル II₂

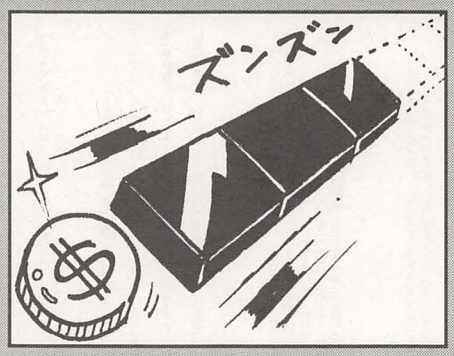
★今年の1月号から表紙のDr.Dは、手に必ず何かを持っている。影さん、気づかなかったろう。(東京都新宿区・岩川 徑15才)……【影：6月号では何か持ってるか？5月号のハガキじゃ、あまーい。】

作品No.7-2

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

ショート・プログラムのワンキー・ゲーム

SPACE FIELD
スペース　フィールド



渡部　正一

◎はじめに

何と！ベーマガ'85年12月号の「いないいないバァー」を移植していたら，少しちがうものができてしまったのです。

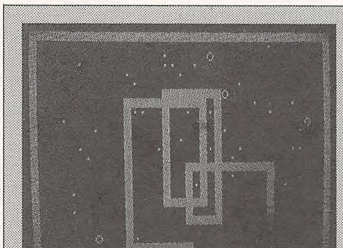
◎内容

フルキー側右下の回キーだけを使用します。1回押すごとに右へ90°方向転換するので，障害物(○)をよけてハート(♡)を取ってください。ハートを全部取ると面クリアで，障害物，ハートの数が増加して，つぎの面に進みます。

自分は消されないし，その残ったところも通ることができるので，あまり動いていると，どこにいるのかわからなくなります。ここは「いないいないバァー」と同じです。

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
RX，RY	画面作製用
M，K$	面数，キー入力
L	障害物の数
T	ハートの数
H	方向フラグ
C	取ったハートの数
P	衝突チェック用
S，I，J	ループ・カウンタ



▲《写真1》すべてのハートを取るワンキー・ゲームだ

◎プログラム

ON～GOTOと論理式を組み合わせて，IFをなくしています。IFを使ってないプログラムというのは，JR用のが載ったと思いますが，GOTOの行番号に式が使えない機種ではじめてだと思います。

このテクニックを説明すると，大切なベーマガの誌面を大幅にとることになるので，プログラムを見て各自研究してください。

SPACE FIELDのプログラム・リスト

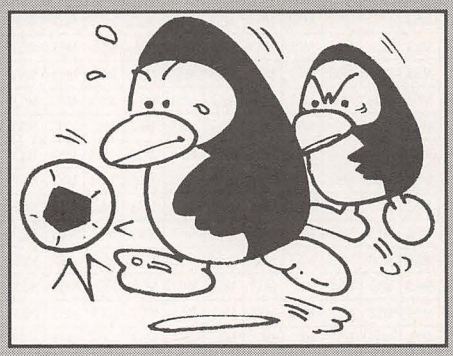
```
10 SCREEN 0,,1:WIDTH 40:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME
20 M=0:L=2:T=1
30 GOSUB 140
40 '----- MAIN ROUTINE ----- NOT USE IF STATEMENT ----------
50 LOCATE X,Y:COLOR 4:PRINT"&"
60 ON T-C+1 GOTO 250
70 K$=INKEY$:H=H-(K$="_")+(H)4)*4:X=X+(H=1)-(H=3):Y=Y+(H=2)-(H=4)
80 P=SCREEN(X,Y)
90 ON 2+(P=237)+(P=254) GOTO 270
100 ON -(P=233) GOTO 120
110 GOTO 50
120 C=C+1:GOSUB 230:GOTO 50
130 '----- SCREEN ----------
140 X=20:Y=23:H=1:C=0:L=L+2:M=M+1:T=T+1+(T)9)*(T-9)
150 CLS:LINE(0,0)-(40,25),"※",,B
160 FOR I=1 TO 40:GOSUB 210:COLOR 1:PRINT".":NEXT
170 FOR I=1 TO L:GOSUB 210:COLOR 6:PRINT"^":NEXT
180 FOR I=1 TO T
190 GOSUB 210:ON -(SCREEN(RX,RY)=233) GOTO 190
200 COLOR 2:PRINT"@":NEXT:RETURN
210 RX=RND(1)*37+1:RY=RND(1)*21+1:LOCATE RX,RY:RETURN
220 '----- SOUND ----------
230 FOR S=1 TO 3:POKE &HFFD3,255:POKE &HFFD3,0:NEXT:RETURN
240 '----- ROUND CLEAR ----------
250 COLOR 7:LOCATE 12,8:PRINT M;"Round Clear !":FOR J=1 TO 2500:NEXT:GOTO 30
260 '----- GAME OVER ----------
270 BEEP:COLOR 7:LOCATE 11,5:FOR I=1 TO 16
280 PRINT MID$("G A M E  O V E R",I,1);:FOR J=1 TO 200:NEXT:GOSUB 230:NEXT
290 LOCATE 14,8:PRINT"Round =";M
300 LOCATE 14,10:PRINT"Remain=";T-C
310 LOCATE 11,15:PRINT"Try Again (Y/N)?"
320 K$=INKEY$:ON 1-(K$="Y")+(K$="N") GOTO 320,20
330 CLS:PRINT"Good-Bye !!":END
340 '----- 'SPACE FIELD' Fast ver. ----- BY M.W ----- 1988/01/02 ----------
```

★♪6月へはツへユでバグがとれるぞへ，バグがとれる，とれるぞへ，バグがとれるぞへ。バグとりに悩むあなたへ贈ります。(神奈川県相模原市・古ダヌキ13才)……【編：プログラムにカビが生えないように注意しよう。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

でたでたおもしろスポーツ・ゲーム

ペンギン サッカー SOCCER



芳村　武郎

◉内容

ペンギンの，サッカー・ゲームです。

◉遊びかた

まず，タイトル画面でスタート・ボタンを押すと，自分のチームを聞いてきます。1から9で入力してください。2プレイヤーも同じように入力してください。

チームは1から，日本，アメリカ，ブラジル，ソ連，イギリス，中国，ドイツ，スペイン，フランスです（各チームは色がちがうだけで，力は同じ）。

《第1表》変数表

X，Y，I，R，XT，YT	…いろいろ
P1，P2	…得点
A$，B$，S1，S2	…チーム名
CO	……チームの色
J，J1	……ボール関係
YY	……ボールの高さ
E1，E2	…これもいろいろ

◉そうさ

✚ボタンでペンギンを上下左右に動かし，Ⓐボタンで，ボールをけります。ボールは，グラウンドからでると，勝手に止まります。

下にいるペンギン（しんぱん）が左はしまでいくと，試合終了です。

◉最後に

はじめての投稿です。改造は，1000バイトぐらいメモリが残っているので，なんとかできるでしょう。

参考：

スカイファイターとバスケット・ボールのマシン語

◉プログラム入力上の注意

リスト中のm6，k7，k5，l0，k4，k6，l1，l2，g1はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

KEY1，CHR$(254)↵…m6のように定義し，ファンクション・キーから入力してください。各キャラクタ・コードは，つぎのとおりです。

m6…254	k7…239
k5…237	l0…216
k4…236	k6…238
l1…241	l2…242
g1…201	

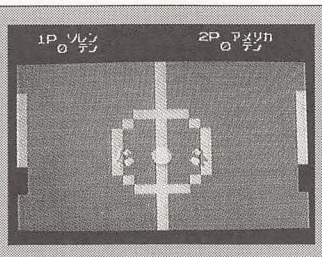
CHECKER FLAG

編：ファミリーBASICでは，これまで，いろんなスポーツ・ゲームがあったけど，このサッカーは，その中でもいいデキですね。ボールに影までついていますよ。

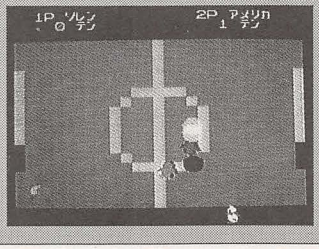
Dr.D：以前はファミリーBASICの機能に助けられているという感があったが，最近はうまく活用している投稿が増えたようじゃな。



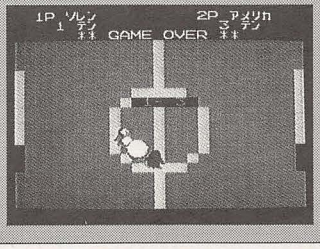
◀《写真1》タイトル画面。2人用おもしろゲームだよ



◀《写真2》ソ連対アメリカの試合が開始されました



◀《写真3》それキック！ボールの影までついてるんだ



◀《写真4》ピピーッ、試合終了。3対1でアメリカの勝ち

★友達にすすめられて，この本を買った。とてもくわしくて，わかりやすく，そして，おもしろいので，これからも続けてだしてほしい。（神奈川県川崎市・**野呂田忠晋11才**）……【影：ベーマガは月刊誌で毎月8日発売だぞ。】

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			1	P														2	P									
1							テ	ン														テ	ン					
2																												
3	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	
4	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	
5	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	
6	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
7	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
8	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M63	M63	M63	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
9	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
10	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
11	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
12	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
13	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M63	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	
14	M73	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M63	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M73	
15	M73	M53	M53	M53	M63	M63	M63	M63	M63	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M73	
16	M73	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M63	M63	M63	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M73	
17	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	
18	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	
19	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	
20	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M63	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	M53	

《第1図》ペンギンSOCCERのBGグラフィック

ペンギンSOCCERのプログラム・リスト

```
10 '*************** ｾｯﾄ
20 POKE&H6015,15:SPRITEON:CLS:GOSUB920:VIEW:PALETB 0,9,48,33,2:P1=0:P2=0:E1=0:E2
30 '*************** ﾒｲﾝ
40 GOSUB820:PRINT@4,LOCATE20,0;PRINT$
50 DEFMOVE(1)=SPRITEINO,8B,120:POSITIONO,144,120:FORI=0TO1:X=XPOS(I):Y=YPOS(
I):DEFMOVE(I)=SPRITE(4,3+I*4,1,1,0,1):POSITIONI,X,Y:MOVEI:NEXT
60 FORI=2TO3:X=XPOS(I):Y=YPOS(I):DEFMOVE(I)=SPRITE(B,0,1,1,0,3):POSITI
ONI,X,Y:MOVEI:NEXT:GOSUB640
70 '*************** ﾒｲﾝ
80 '*************** ﾒｲﾝ
90 '*************** SUB890
100 FMOVE(0)=0:GOTO210
110 FMOVE(2)=0:GOTO210
120 FPUSE(E1)=1:Z1=8:POSITIONE1,Z1,8:YPOSE(E1)
130 FPUSE(E1)=1:Z1=8:POSITIONE1,Z1,16:YPOSE(E1)
140 FPUSE(E1)=1:Z00:POSITIONE1,XPOSE(E1),16
150 SWAPE1,E2
160 GOSUB1370:GOTO200
170 X=XPOS(O):IFS=OORMOVE(O)<>O GOTO200
180 X=XPOS(O):Y=YPOS(O):DEFMOVE(O)=SPRITE(4,P,1,S,O,O):POSITIONO,X,Y:MOVEO
190 GOSUB1370:GOTO200
200 X=XPOS(1):Y=YPOS(1):DEFMOVE(1)=SPRITE(4,P,1,S,O,1):POSITION1,X,Y:MOVE1
210 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
220 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
230 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
240 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
250 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
260 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
270 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
280 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
290 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
300 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
310 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
320 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
330 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
340 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
350 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
360 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
370 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
380 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
390 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
400 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
410 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
420 FORA=1TO2:FORB=1TO2:FORC=1TO2:FORD=1TO2:NEXTD,C,B,A:RETURN
430 RETURN
440 '*************** SUB
450 '*************** SUB
460 '*************** SUB
470 '*************** SUB
480 FPOS(2)=0:FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
490 FPOS(2)=0:FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
500 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
510 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
520 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
530 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
540 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
550 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
560 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
570 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
580 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
590 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
600 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
610 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
620 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
630 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
640 '*************** SUB
650 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
660 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
670 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
680 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
690 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
700 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
710 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
720 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
730 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
740 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
750 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
760 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
770 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
780 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
790 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
800 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
810 FPOS(2)=212:CAN2:SPRITEO:GOTO840
820 '*************** SUB
830 '*************** SUB
840 '*************** SUB
850 '*************** SUB
860 '*************** SUB
870 '*************** SUB
880 '*************** SUB
890 '*************** SUB
900 '*************** SUB
910 '*************** SUB
920 '*************** SUB
930 '*************** SUB
940 '*************** SUB
950 '*************** SUB
960 '*************** SUB
970 '*************** SUB
980 '*************** SUB
990 '*************** SUB
1000 '*************** SUB
1010 '*************** SUB
1020 '*************** SUB
1030 '*************** SUB
1040 '*************** SUB
1050 '*************** SUB
1060 '*************** SUB
1070 '*************** SUB
```


★6月号の表紙で影さんが乗っている宝箱の中身はいったい何だろう。ま，まさか，たまりにたまったボツハガキでは…。(兵庫県豊岡市・孔雀より黄海峰のほうがかっこいいと思う僕16才)……【影：私の通勤カバンです。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

マリオの怪物退治ゲームをお楽しみあれ

EVIL CASTLE
エヴィル　キャッスル



佐藤　勝也

★ものがたり

ある村の山のてっぺんの，ある古城に，邪悪な怪物がすみついた。マリオは怪物を退治しに城へでかけた。

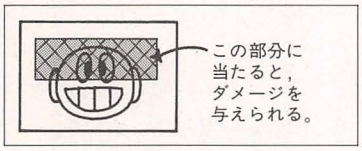
★遊びかた

RUNすると，タイトル画面が表示されます。✚ボタンの左右でマリオを動かし，Ⓐボタンでジャンプします。

敵の頭にぶつかると，ダメージを与えられますが，他の部分にぶつかると反対にダメージを受けます(**第1図**)。敵の体力を0以下にすると，面クリアで，体力が少し回復します。

また，ジャンプするごとに体力が1減り，0以下になると，ゲーム・オーバーです。全12面で，最後に，ちょっとしたデモがあります。

タイトル画面がでるのを待つのがめんどうな人は，タイトル画面がでる前からスタート・ボタンを押していれば，すぐはじまります。



《第1図》敵の弱点

★敵について

- **アオニタ1**…ウロチョロ飛びはねて，動きが読みにくい。
- **アオニタ2**…ジャンプ力はある。追いかけてくる。
- **アカニタ**…天井にはりついていて，ときどき降りてくる。
- **クロニタ**…姿を消している。ワープしながら，火の玉を吐く。
- **火の玉**…ルーム5から出現。不死身です。

★プログラムについて

サブ・ルーチンばかりで，よくわからないと思います。今回，はじめてマシン語で効果音をだしましたが，やりかたがよくわからないので，断空我先生，もっとくわしく教えてください。

★おわりに

最近，おもしろい市販ゲームが少ないので，ベーシックばかりやっています。本当に，新しいベーシック・カセットがでないかなあと思います。

それと，ゲーム中，画面の端でジャンプしていると，マリオが消えてしまい，ゲーム続行不可能な場合になるときがあるので，注意してください。

★プログラム入力上の注意

リスト中のm6は，とくに打ち込まなくとも大丈夫ですが，

KEY1，CHR$(254)↵

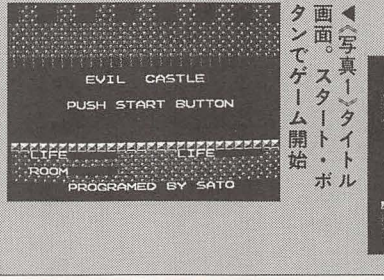
と定義し，F1キーを押すとでます。

★参考

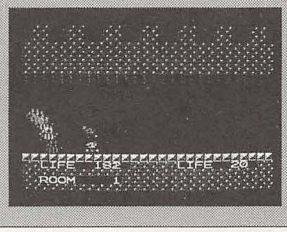
○ベーマガ'86年7月号「マリオ！ニットピッカーをやっつけろ!!バージョンアップ版」断空我先生作

○ベーマガ'87年9月号「THE LEGEND OF SATAN」安江信吾さん作

○ラジアメタイムス第1号「ラジアメタイムス創刊の歌」



◀《写真1》タイトル画面。スタート・ボタンでゲーム開始



◀《写真2》ウロチョロ飛びはねるアオニターとの対決

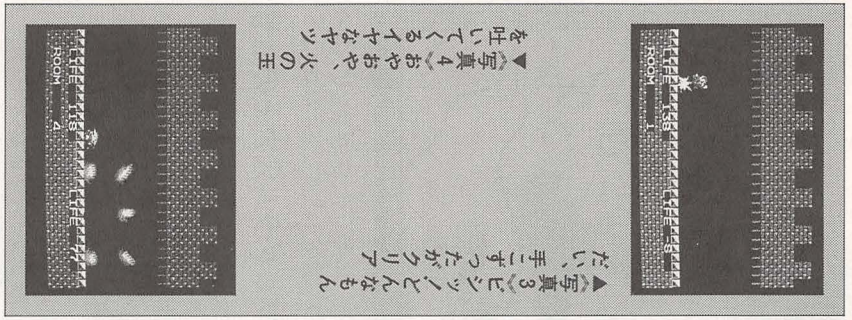
Y X:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0		F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32	
1		F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32			F32	F32	
2	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
3	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
4	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
5	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
6	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62	K62
7																												
8																												
9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02	F02
17	F32	F32	L	I	F	E					F32	F32	F32	F32	F32	F32	L	I	F	E							F32	F32
18	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
19	F32	F32	R	O	O	M					F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
20	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32

《第2図》EVIL CASTLEのBGグラフィック

★ニンジャウォーリアーズで，自分の顔を攻撃され，メカの部分がむきだしになったとき，ヘルメットをかぶって，パワーアップしたと勘ちがいしたのは僕だけだろうか。(埼玉県春日部市・**保倉史朋14才**)……**【影：はい。】**

EVIL CASTLEのプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:CGSET1,0:PALETS&H2,0,48,22,7:A$="EVIL  CASTLE":LI=200:RO=1:MU=0
20 POKE&H4015,15:CL=0:F=0
30 IFSTRIG(0)=1GOTO70
40 VIEW:FORI=1TO12:B$=MID$(A$,I,1):FORJ=26TO8+I STEP-1:LOCATEJ,8:PRINT" ":LOCATE
J-1,8:PRINTB$:POKE&H4000,139,97,45,12:NEXT:PAUSE50:NEXT
50 LOCATE6,11:PRINT"PUSH START BUTTON":LOCATE6,21:PRINT"PROGRAMED BY SATO
60 IFSTRIG(0)<>1GOTO60
70 T=1
80 VIEW:TL=T*20+CL*10
90 X=72:Y=136:JF=0:JU=0:N=3
100 GOSUB970:GOSUB990:GOSUB310
110 ONT GOSUB1010,1010,1020,1030
120 IFF=1GOSUB1040
130 ONT GOTO420,450,480,560
140 'mómómómó マ リ オ mómómómó
150 IFJF GOTO240
160 X=XPOS(0):Y=YPOS(0)
170 S=STICK(0):IFS=0ORS>2GOTO190
180 N=((S=1)*(X<224))*3+((S=2)*(X>16))*7:GOSUB300
190 IFSTRIG(0)<>8RETURN
200 JF=-1:VX=((M=7)*2+1)*4:VY=-14:ERA0:LI=LI-1:GOSUB980:IFLI<1GOTO910
210 IFM=7GOTO230
220 DEFSPRITE0,(0,1,0,1,0)=CHR$(13)+CHR$(12)+CHR$(15)+CHR$(14):GOTO240
230 DEFSPRITE0,(0,1,0,0,0)=CHR$(12)+CHR$(13)+CHR$(14)+CHR$(15)
240 X=X+VX
250 IFX<16VX=-VX:N=3:GOTO220
260 IFX>224VX=-VX:N=7:GOTO230
270 Y=Y+VY:VY=VY+4:IFVY>14SPRITE0:POSITION0,X,Y:JF=0:GOSUB300:RETURN
280 SPRITE0,X,Y
290 RETURN
300 IFN=M MOVE0:RETURN
310 M=N:DEFMOVE(0)=SPRITE(0,N,1,4,0,0):POSITION0,X,Y:MOVE0:RETURN
320 'mómó ﾆﾀﾆﾀ & ﾊﾝﾃｲ mómó
330 TY=TY+IY:IY=IY+4:IFIY>-YI JU=0
340 TX=TX+IX
350 IFTX<16TX=16:IX=-IX
360 IFTX>224TX=224:IX=-IX
370 SPRITE1,TX,TY
380 IFABS(X-TX)<16ANDABS(Y+16-TY)<5GOSUB730
390 IFABS(X-TX)<8ANDABS(Y-TY)<8D=ABS(X-TX):GOSUB900
400 RETURN
410 'mómómómó ｱﾎﾆﾀ 1 mómómómó
420 IFJU=0JU=-1:IX=(RND(2)*2-1)*4:YI=-12-RND(4)*2:IY=YI
430 GOSUB330:GOSUB150:GOSUB660:GOTO420
440 'mómómómó ｱﾎﾆﾀ 2 mómómómó
450 IFJU=0JU=-1:IX=SGN(X-TX)*8:YI=-16:IY=YI
460 GOSUB330:GOSUB150:GOSUB660:GOTO450
470 'mómómómó ｱｶﾆﾀ mómómómó
480 IFJU GOTO510
490 IFRND(15)=0JU=-1:IX=((IX=-4)*2+1)*4:IY=1:YC=0:GOTO510
500 GOTO540
510 IY=IY+(YC=1)*2+1:IFIY=10YC=1:IY=9
520 IFIY=0JU=0:TY=80
530 TY=TY+((YC=1)*2+1)*IY
540 GOSUB340:GOSUB150:GOSUB660:GOTO480
550 'mómómómó ｸﾛﾆﾀ mómómómó
560 IFMOVE(5)GOTO590
570 CAN1,2,3,4,5:TX=RND(176)+32:SPRITE1,TX,TY
580 FORI=1TO5:DEFMOVE(I)=SPRITE(5,I-(I>3)*3,1,20,0,3):POSITIONI,TX,TY:MOVEI:NEXT
590 IFABS(X-XPOS(1))<8ANDABS(Y-YPOS(1))<8D=ABS(X-XPOS(1)):GOSUB900
600 IFABS(X-XPOS(2))<8ANDABS(Y-YPOS(2))<8D=ABS(X-XPOS(2)):GOSUB900
610 IFABS(X-XPOS(3))<8ANDABS(Y-YPOS(3))<8D=ABS(X-XPOS(3)):GOSUB900
620 IFABS(X-XPOS(4))<8ANDABS(Y-YPOS(4))<8D=ABS(X-XPOS(4)):GOSUB900
630 IFABS(X-XPOS(5))<8ANDABS(Y-YPOS(5))<8D=ABS(X-XPOS(5)):GOSUB900
```



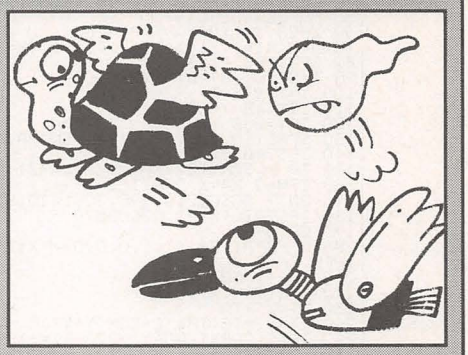

```
640 GOSUB380:GOSUB150:GOSUB660:GOTO560
650 'mómómómó ﾌｧｲｱ mómómómó
660 IFF=0 RETURN
670 IFMOVE(6)GOTO700
680 FN=0:IFRND(4)>0FN=7+(SGN(X-XPOS(6))=1)*4
690 DEFMOVE(6)=SPRITE(5,FN,3-CL,ABS(X-XPOS(6))/2):MOVE6
700 IFABS(X-XPOS(6))<8ANDABS(Y-YPOS(6))<8D=ABS(X-XPOS(6)):GOSUB900
710 RETURN
720 'mómó ｱﾀｯｸ & ｸﾘｱ mómó
730 POKE&H4015,15:POKE&H4000,139,97,45,56:TL=TL-(16-ABS(X-TX)):GOSUB990:IFTL>ORE
TURN
740 SPRITE1:CAN1,2,3,4,5,6:DEFMOVE(7)=SPRITE(10,0,1,20,0,2):POSITION7,TX,TY:MOVE
7
750 IFMOVE(7)PLAY"M1Y2T1V104E2":GOTO750
760 CAN7:LOCATE8,8:PRINT"ROOM"RO" CLEAR":PLAY"M0Y2T2V1503C2DEGCDEGR2G1BR2B1G"
770 PAUSE50:ERA0:SPRITE0:LI=LI+20+RND(3)*10:T=T+1:RO=RO+1:IFT MOD5<>0GOTO80
780 BL=LI:LI=100+BL:F=1:CL=CL+1:IFCL=3GOTO810
790 GOTO70
800 'mómómómó ｴﾝﾄﾞ mómómómó
810 PAUSE50:CLS:PAUSE50:LOCATE6,3:PRINT"CONGRATULATIONS!":PAUSE100:LOCATE2,10:PR
INT"YOU ARE A GREAT FIGHTER.":PAUSE50
820 MU=0
830 PLAY"T3Y2M0V1503C3GGF#D#D#D#D":PLAY"D5D3C3O2#AS#O3C3#G#GGFFF#D"
840 PLAY"D5D3#DF5#R3GG#G#A#A#A#A":PLAY"#G7#5CD7F5F#D8#5"
850 PLAY"D6#D3F7#D3#D#DFG5#":PLAY"#G#GG3F#DFG7#5#DO4C7C5C5"PLAY"O3#A6G3#A5#
860 IFMU=0PLAY"#G5#GGF#D8#6":MU=1:GOTO830
870 PLAY"#G7#GG8F5#D9"
880 LOCATE10,16:PRINT"THE  END":PAUSE300:RUN
890 'mómó ﾀﾞﾒｰｼﾞ & ｵﾜﾘ mómó
900 POKE&H4015,15:POKE&H4000,139,97,219,115:LI=LI-(8-D):GOSUB980:IFLI>ORETURN
910 SPRITE0:SPRITE1:CAN1,2,3,4,5,6:DEFMOVE(0)=SPRITE(10,0,1,20,0,2):POSITION0,X,
Y:MOVE0
920 IFMOVE(0)PLAY"M1Y3T1V102E0C":GOTO920
930 CAN0:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER
940 PLAY"M1Y2T4V1403D7R3CCD
950 PLAY"EG7F3DGF5DD3DFDFE3C7":PAUSE150:RUN
960 'mómómómó ﾒｯｾｰｼﾞ mómómómó
970 LOCATE9,19:PRINTRO
980 LOCATE7,17:PRINTLI" ":RETURN
990 LOCATE22,17:PRINTTL" ":RETURN
1000 'mómómómó ﾃｷ ﾃﾞｰﾀ mómómómó
1010 PALETS&H1,0,48,21,18:DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="XYZ｢":TX=176:TY=136:SPRITE1,TX
,TY:RETURN
1020 PALETS&H1,0,48,18,22:DEFSPRITE1,(1,1,0,0,1)="｣_¥」":TX=176:TY=80:IX=-4:SPRIT
E1,TX,TY:RETURN
1030 PALETS&H1,0,13,13,13:DEFSPRITE1,(1,1,0,0,0)="XYZ｢":TY=136:RETURN
1040 DEFMOVE(6)=SPRITE(5,3,1,1,0,3):POSITION6,224,136:MOVE6:RETURN
```

★「Dr.Dと影のパソコン・レクチャー」のつぐ美さんのかわいさが落ちてきた。ゆるさーん。(福岡県久留米市・つぐ美命14才)……【影：そりゃー、年をとった証拠だよ。くりひろし先生はよく見てます。つぐ美：ポカーン。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3)用

ブーメランの動きをとり入れたシューティング

ぱたどらごん



菅原　良也

◆お話

あるところに，平和な国がありました。この国はたくさんの勇者達に守られていたので，今まで一度もあらされたことがありませんでした。

ところが…何と，勇者達がたまたま別の国に行っているときに「ぱたどらごん」という悪物がこっちに向かいはじめたのです。１人残っていたアキレスはくいとめるべく飛びたちました。

◆遊びかた

タイトルがでたらスタート・ボタンでスタートです。✚ボタンでアキレスを上下に動かします。Ⓐボタンでファイアー・ボールを投げます。ファイアーはブーメランのようにもどってくるので，気をつけて使ってください。

ゲーム中にスタート・ボタンを押すとポーズがかかります。ふつうのシューティングと同じように敵にファイアーをぶっつけてやっつけます。

ミスは敵にぶつかったときで，ぶつかったときPOWが一つさがります。目盛りが0にいったらゲーム・オーバーです。

◆改造

まだメモリがあるので，スコアでもつけてみてください。数値データをいじると敵のでてくる順番が変わります。

◆終わりに

敵はみーんな曲線に動くよー。それと，敵の紹介でーす。

1．**ニタニタ**…かるくアキレスを追う。
2．**パタパタ**…空飛ぶカメ。くにゃくにゃ。
3．**ハエさん**…強敵！アキレスを追う。
4．**Bigニタニタ**…いちおう中ボス。ファイアーを吸い込む。倒すとなぜかアキレスのＰＯＷが満タンになる。
5．**ぱたどらごん**…パタパタの四つの合体。３方向にファイアー・ボールを発射する。倒すとエンディングでっせー。

◆プログラム入力上の注意

リスト中のｋ7，ｋ6，ｋ5，ｋ4，ｋ2，ｋ1，１０，１２は，キャラクタ・テーブルＢの各キャラが入ります。

ＫＥＹ１，ＣＨＲ＄(239)↵…ｋ７のように定義し，ファンクション・キーで入力してください。各キャラクタ・コードはつぎのとおりです。

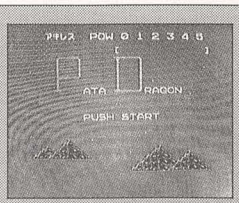
ｋ７…239　　ｋ６…238
ｋ５…237　　ｋ４…236
ｋ２…234　　ｋ１…233
１０…240　　１２…242

参考

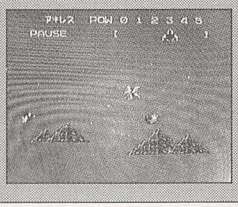
ファミコン・プログラム大全集　53ページ「ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう」断空我先生

《第１表》変数表

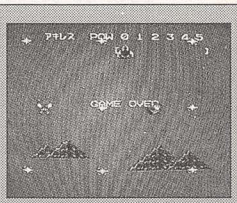
Ｘ，Ｙ	アキレスの位置
ＸＡ，Ｙ	ファイアーの位置
Ｐ	アキレスＰＯＷ
ＸＴ，ＹＴ	敵の位置
ＴＡ，ＴＢ	敵のＸ，Ｙの増分
Ｔ	敵の向き
ＴＫ	敵の数



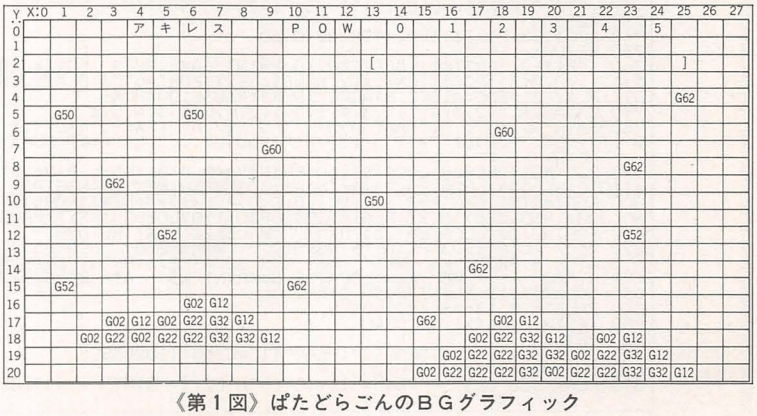
▲《写真１》タイトル画面。がんばれ勇者よ



▼《写真２》アキレスはぱたどらごんを倒せるか



▲《写真３》むなしくパワー０となっちゃった


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 ア キ レ ス P O W 0 1 2 3 4 5
G50 G50 G62 G60 G60 G62 G50 G52 G52 G62 G52 G62 G52 G52 G62 G52 G62 G52 G62

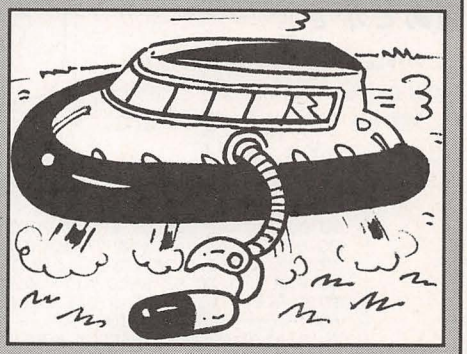
```
10 GOSUB820
20 DEFSPRITE0,(2,1,0,1,0)="A@CB":DEFSPRITE1,(2,1,0,1,0)="EDGF"
30 DEFSPRITE2,(3,1,0,1,0)="ｯﾁﾄﾃ":DEFSPRITE3,(2,1,0,0,0)="TUVW"
40 CGSET1,2:PALETB 0,18,48,33,2:SPRITEON:VIEW
50 POKE&H4015,15
60 X=20:Y=120:XA=X:P1=204
70 A=0:A1=1:Z1=16:T=1:T1=-1:TK=8
80 SPRITE3,P1,36
90 S=STICK(0):ST=STRIG(0)
100 Y=Y+((S=8)-(S=4))*8
110 IFY<48 Y=48
120 IFY>208 Y=208
130 SPRITEA,X,Y:SPRITEA1:SWAPA,A1
140 IFST=8 M=-1
150 IF M SPRITE2,XA,Y:XA=XA+Z1:Z1=Z1-1:IFXA<X M=0:XA=X:Z1=16
160 IFM=0 XA=X:SPRITE2
170 ON T GOSUB210,390,300,470,570,790
180 IFSTRIG(0)=1 GOSUB870
190 GOTO90
200 DEFSPRITE4,(1,1,0,0,0)="XYZ[":XT=200:YT=RND(220):T1=0:TA=-8:TB=0:POKE&H4000,
&HFF,&HAC,&HFF,0
210 IF T1 GOTO200
220 SPRITE4,XT,YT
230 XT=XT+TA
240 YT=YT+TB:TB=TB+SGN(Y-YT)
250 IFXT<OORYT<OORYT>220 T1=-1
260 GOSUB660
270 GOSUB680
280 RETURN
290 DEFSPRITE4,(1,1,0,0,0)="89:;":XT=200:YT=RND(164)+56:TA=26:TB=(Y-YT)/12:T1=0:
POKE&H4000,&HAA,&HDF,&HDE,0
300 IF T1 GOTO290
310 SPRITE4,XT,YT
320 XT=XT-TA:TA=TA-2
330 YT=YT+TB
340 IFXT>220 T1=-1
350 IFYT<56ORYT>220 TB=-TB
360 GOSUB660:GOSUB680
370 RETURN
380 DEFSPRITE4,(3,1,0,0,0)="e0Ae2C":TA=8:TB=10:Z=2:T1=0:POKE&H4000,&HFF,&HCC,&HA
A,0:XT=220:YT=50+RND(120)
390 IFT1 GOTO380
400 SPRITE4,XT,YT
410 XT=XT-TA:IFXT<0 T1=-1
420 YT=YT-TB:TB=TB-Z:IFABS(TB)>10 Z=Z*-1
430 GOSUB660:GOSUB680
440 RETURN
450 FORI=88TO91:DEFSPRITEI-84,(1,1,0,0,0)=CHR$(I)+CHR$(I)+CHR$(I)+CHR$(I):NEXT:X
T=200:YT=120:T1=0:TB=12:TA=4:Z=12
460 PLAY"T5O3M1Y3V15:T5O2M1Y3V15":PLAY"C3RCRC:G3RGRG":POKE&H4015,15
470 IF T1 GOTO450
480 SPRITE4,XT-8,YT-8:SPRITE5,XT+8,YT-8:SPRITE6,XT-8,YT+8:SPRITE7,XT+8,YT+8
490 YT=YT-TB:TB=TB-2:IFTB<-Z TB=Z:POKE&H4000,&HFF,&H8F,&HFF,3
500 XT=XT-TA:IFXT<100RXT>200 TA=-TA:Z=RND(12)+12
510 IFYT<20 YT=YT+200
520 IFYT>220 YT=YT-200
530 GOSUB660
540 GOSUB700
550 RETURN
560 FORI=4TO7:DEFSPRITEI,(3,1,0,0,0)="e0Ae2C":NEXT:XT=152:YT=120:Y1=YT:Y2=YT:Y3=
YT:Z=8:T1=0:FORI=0TO2:DEFMOVE(I)=SPRITE(5,6+I,1,76,0,2):NEXT
570 IF T1 GOTO560
580 SPRITE4,XT,YT:SPRITE5,168,Y1:SPRITE6,184,Y2:SPRITE7,200,Y3
590 Y3=Y2:Y2=Y1:Y1=YT
600 YT=YT-Z:IFYT<30ORYT>200 Z=-Z
610 IFMOVE(0)=0 FORI=0TO2:POSITIONI,XT,YT:MOVEI:NEXT:POKE&H4000,&HFF,&HF5,&HFF,0
620 GOSUB700
630 FORI=0TO2:IFABS(XPOS(I)-X)<12ANDABS(YPOS(I)-Y)<12 P1=P1-16:GOSUB740:POKE&H40
04,&HAA,&HAA,&H55,0
640 NEXT
650 RETURN
660 IFABS(X-XT)<12ANDABS(Y-YT)<12 P1=P1-16:GOSUB740:POKE&H4004,&HAA,&HAA,&H55,0:
IFT<4 T1=-1
670 RETURN
680 IFABS(XA-XT)<16ANDABS(Y-YT)<16ANDM=-1 TK=TK-1:T1=-1:IFTK=0 READT:TK=8
690 RETURN
700 IFABS(XA-XT)<16ANDABS(Y-YT)<16ANDM=-1 TK=TK-1:M=0:XA=X:Z1=16:POKE&H4004,&HAA
,&HAA,&HAA,&HAA:IFTK=0 READT:TK=8:SPRITE4:SPRITE5:SPRITE6:SPRITE7:GOTO720
710 RETURN
720 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,40,0,3):POSITIONI,XT,YT:MOVEI:NEXT:FORI
=0TO6:PLAY"V15M1Y3T1O1:V15M1Y3T1O1:T1O1":PLAY"G1FEDC:A1GFE:B1AGFE":NEXT:ERA0,1,2
,3,4,5,6,7:POKE&H4015,15:T1=-1:P1=204:GOSUB740
730 RETURN
740 SPRITE3,P1,36:IFP1<128 GOTO760
750 RETURN
760 SPRITE0:SPRITE1:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,
I+1,1,40,0,3):POSITIONI,X,Y:MOVEI:NEXT:FORI=0TO6:PLAY"V15M1YOT1O1:V15M1YOT1O1:T1
O1":PLAY"G1FEDC:A1GFE:B1AGFE":NEXT:PAUSE100:RUN
770 DATA2,4,1,2,3,4,1,2,3,4,1,3,2,3,4,2,3,3,4,5,6
780 DATA"ｿﾉﾄｷ ","ﾊﾊﾊ! ﾊﾞｶﾒ! ﾍﾞﾂﾉﾏﾓﾉ ｶﾞ","ｽﾃﾞﾆ ｻｷﾆ ｲｯﾃ ｵﾙﾜ!!","ｿﾅﾀﾊ ﾑﾀﾞﾎﾞﾈ ﾀﾞｯ
ﾀﾅ!!","ｼﾈ!","ｿｳｼﾃ ｱｷﾚｽ ﾊ ﾅﾆﾓﾉｶﾆ","ｺﾛｻﾚﾀ...","  ｾｲｻｸ HUMIYA.S","     1988/4/17","
    *END*"
790 CLS:RESTORE780:LOCATE5,10:PRINT"ﾔｯﾀ ﾊﾟﾀﾄﾞﾗｺﾞﾝ ﾖ ﾀｵｼﾀ":PAUSE100:GOSUB810:FORQ
=1TO10:READA$:LOCATE5,23:PRINTA$:GOSUB810:NEXT:PAUSE100
800 FORI=0TO7:DEFSPRITEI,(2,1,0,0,0)="©×÷ァ":NEXT:FORQ=0TO30:FORI=0TO7:SPRITEI,R
ND(200),RND(220):NEXT:PLAY"T10400FDC:T102G0EDC":NEXT:PAUSE100:RUN
810 FORI=0TO5:LOCATE0,23:PRINT"":PAUSE20:NEXT:RETURN
820 VIEW:LOCATE5,3:PRINT"k7k5k5l0    k2k5k5l0":LOCATE5,4:PRINT"k6  k6    k6  k6"
:LOCATE5,5:PRINT"k6  k6    k6  k6":LOCATE5,6:PRINT"k4k5k5l2    k6  k6":LOCATE5,7
:PRINT"k6      k6  k6":LOCATE5,8:PRINT"k1   ATA k1k5k5l2RAGON"
830 LOCATE9,12:PRINT"PUSH START "
840 PALETB 0,18,48,48,RND(60)
850 IFSTRIG(0)<>1 GOTO840
860 RETURN
870 LOCATE2,2:PRINT"PAUSE":PLAY"T104C3EG:T102C3EG"
880 IFSTRIG(0)<>1 GOTO880
890 PLAY"CEG:CEG":POKE&H4015,15:LOCATE2,2:PRINT"     ":RETURN
```

★6月号のハガキが郵便局から脱走しました。このままでは7月号に間に合いません。発見した方はOFまで。
（神奈川県横浜市・RBO21才）……【編：じつは，警察に補導されていました。影：ひとさわがせな！メッ。】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

新しいアイデアのゲーム

ホバー
HOVVUR
ルービン
RUBIN



TPM CO

■最初に

最近，リストの長い作品が多いとおなげきのあなたに，短めの作品を，どうぞ。

■遊びかた

「ホバールービン」をスペース・キー1本で操って「エネルギー・カプセル」をすべて取るのが目的です。青い「化石魚」にぶつかると1機失ない，5機失なうとゲーム・オーバーです（面ごとに5機用意されています）。

ルービンは，くるくる回転していて，スペース・キーを押すと逆回転になります。はじめは慣れていないのでぱかぱかぶつかってしまいますが，慣れれば平行移動でさえ可能です。

面は9面用意してありますが，解いてしまった人のためにランダム面モードを用意しました。RUNすると「0：NORMAL 1：RANDOM」とでますから，[1]を押してください。はじめての人は1以外を押してください。

《第1表》変数

A(n)……	ホバールービンのキャラ
B(n)……	カプセルのキャラ
C(n)……	わくのキャラ
D(n)……	化石魚のデータ
P……	面数
V……	回転の方向
L……	回転のカウント
X，Y……	ホバールービンの位置
S(X，Y)…	仮想VRAM

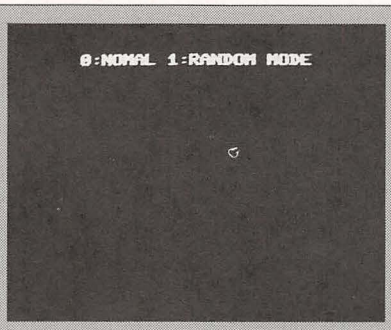
■プログラムについて

私は一部ちがうだけで同じような行がズラズラ並ぶプログラムはキライな

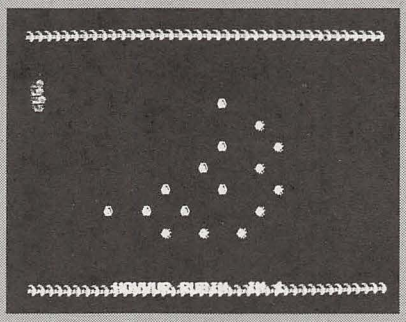
CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなゲーム・システムですね。

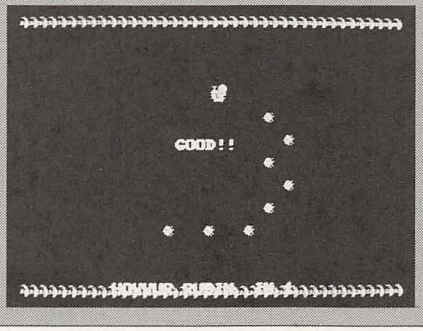
Dr.D：ふむ，回転の要素をうまく取り入れたゲームだな。自機の動きは右回転か左回転するかだけだが，アイデアによっては，こんなおもしろいゲームになるのじゃ。



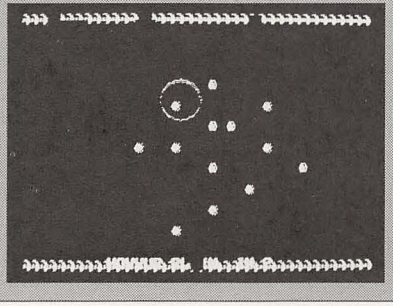
▲《写真1》まずは，モードの選択です。最初のノーマルのほうでやってみましょう



◀《写真2》ゲーム・スタート!!時間は関係ないので，まず自機の動きに慣れよう



▶《写真3》エネルギー・カプセルをすべて取るとラウンド・クリア



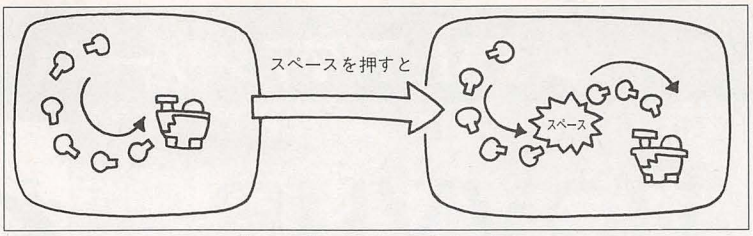
▼《写真4》化石魚にぶつかると1機減ります。1ラウンド内に5機死ぬとゲーム・オーバー

★6月号の表紙の影さんは，なんで顔が青いんですか？わかった！船酔いでしょう！汚ないから海に吐かないでくださいネ！（群馬県沼田市・**白岩道隆15才**）……**【影**：先月号では，とうとうスライムにされてしまった。】

ので，50行のようにまとめました。データの入れ換えが大変でしたが，これで4行短くなったわけです。

■あとがき

この作品は，ちょっとやるだけではそのおもしろさはわからないと思います。何度もトライしてコツをつかんでください。それでは　また！



《第1図》ルービンの動きかた

HOVVUR　RUBINのプログラム・リスト

```
 10 DEFINTA-Z:CLS:ON ERROR GOTO 480:RANDOMIZE TIME/4
 20 DEF FNN(I)=VAL("&H"+MID$(C$,I,1))
 30 DIM A(53),B(23),C(23),D(23),S(0),X(23),Y(23)
 40 FOR I=0 TO 53:READ A(I):NEXT:P=1
 50 FOR I=0 TO 23:READ B(I),C(I),D(I),X(I),Y(I):NEXT
 60 '------- CRT DRAWING -------
 70 A$=" 0:NOMAL 1:RANDOM MODE":E=0:F=0:GOSUB 460:RR=(INPUT$(1)="1")
 80 CLS:FOR U=0 TO 1:FOR I=0 TO 38:J=U*192
 90 PUT@A(I*16,J)-(I*16+15,J+7),C,PSET:NEXT:NEXT
100 A$="HOVVUR RUBIN  IN"+STR$(P):E=150:F=190:GOSUB 460
110 ERASE S:DIM S(25,15):READ C$
120 FOR I=1 TO LEN(C$)/2:N=1-(I>8)
130 E=FNN(I*2-1)+4:F=FNN(I*2):IF RR=0 THEN 150
140 E=RND*8+5:F=RND*7+2:IF S(E,F) THEN 140
150 S(E,F)=N:E=E*32:F=F*16:ON N GOSUB 420,430:NEXT
160 X=40:Y=20:L=0:V=1:K$=INKEY$:M$="T200S9M5000L8"
170 '------- LOOP -------
180 IF INKEY$=" " THEN V=-V:L=L+20+V*3:L=(L+20) MOD 20
190 GOSUB 440:X=X+X(L):Y=Y+Y(L)
200 L=(L+V+20) MOD 20:GOSUB 410:FOR U=0 TO 89:NEXT
210 A=(X+12)¥32:B=(Y+6)¥16:S=S(A,B):IF S=0 THEN 180
220 '------- DEATH -------
230 IF S=1 THEN 310
240 SOUND 7,7:SOUND 12,50:SOUND 8,16:SOUND 13,0
250 GOSUB 440:E=A*32:F=B*16:ON S GOSUB 420,430
260 FOR I=0 TO 8:GOSUB 450:GOSUB 450:SOUND 6,32-I*4:NEXT
270 Z=Z+1:IF Z<5 THEN 160
280 PLAY M$+"T150O6CC05GO6CCDDEFEDCC05BBGO6CC",M$+"T150O4CGCGCGCGDADADADACC"
290 A$="GAME OVER":E=200:F=96:GOSUB 460:K$=INPUT$(1):RUN
300 '------- GET CHIP -------
310 S(A,B)=0:E=A*32:F=B*16:LINE(E,F)-(E+31,F+15),PSET,0,BF:GOSUB 410
320 PLAY M$+"O5GCDE",M$+"O3EGFC":GOSUB 460:O=O+1:IF O<8 THEN 180
330 PLAY M$+"O5CDCGR8GFO5BO6C2",M$+"O4EFECR8CEDE2"
340 A$="GOOD!!":E=250:F=88:GOSUB 460:P=P+1:O=0:Z=0:IF P<10 THEN 80
350 '------- THE END -------
360 CLS:FOR I=0 TO 100:E=RND*24+5:F=RND*13+4
370 E=E*16:F=F*8:ON 1-(RND>.5) GOSUB 420,430:NEXT
380 FOR T=0 TO 2:READ E,F,A$:GOSUB 460:NEXT
390 PLAY "T170S9M2000L805GG16O6C16O5GO6CO5GO6CDER1O5AA16O6D16O5AO6DO5AO6DEFR1AR4
GGR8R4ER8R4D4EDCR2R4R8L16CCCR4CCC","T170S9M2000L804G1GABO5CO4BAGAA1ABABO5CO4BAGO
4AAACCDEFGGR4R8GGR8AGAGAEDEL16CCCR4CCC":END
400 '------- PUT SUB -------
410 PUT@A(X,Y)-(X+23,Y+11),A,PSET:RETURN
420 PUT@A(E+8,F+4)-(E+23,F+11),B,PSET:RETURN
430 PUT@A(E+8,F+4)-(E+23,F+11),D,PSET:RETURN
440 LINE(X,Y)-(X+23,Y+11),PSET,0,BF:RETURN
450 CIRCLE(X+12,Y+6),I*2+20,7,,,,,XOR:RETURN
460 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(E+I*2,F),A$,2,1,7:NEXT:A$=""
470 FOR I=0 TO 1:I=-(PEEK(1472)=0):NEXT:RETURN
480 RESUME 160
490 '------- DATA -------
500 DATA 1,-4096,4094,31,-256,127,0,5,21844,0,0,10912,21,16384,2728,1706
510 DATA 24579,21696,0,0,768,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1536,24579,192
520 DATA 0,-24534,-30892,2574,-31478,8065,16359,-6,-21846,13653,22013,21850
530 DATA 7850,-24449,21844,1621,24579,10944
540 DATA 160,5376,0,12,0,16,32,3208,11,2,8,16,16032,10,4,4,4180,25938
550 DATA 7,5,132,4180,-30040,4,6,8,10324,30032,0,6,336,40,14980,-4,6,0
560 DATA 32,544,-7,5,0,0,0,-10,4,0,0,0,-11,2,1632,0,0,-12,0,3888,0
570 DATA 6144,-11,-2,3888,0,24576,-10,-4,960,0,0,-7,-5,0,0,0,-4,-6,0,0
580 DATA 0,0,-6,3920,10880,0,4,-6,6920,464,1092,7,-5,14244,104,5456
590 DATA 10,-4,28114,27050,8873,11,-2,25938,27050,-27308,12,0,12660
600 DATA -11862,10920,0,0,7848,212,5442,0,0,0,208,272,0,0
610 '------- STAGE DATA -------
620 DATA 284867656356370839597988868497 95,6375656748188738444626 4A69889694
630 DATA 0666C63A9A923262359598 48C3096BDA,435374756757363544546465665646 45
640 DATA 2737283894958 76784A57576A6A71549,7465756676778605454453524748596A61
650 DATA 35547594B6A879494643736686B492C6,3545556575859525232647446366878 4
660 DATA 763272A4A87A3A065565758657677 7B6
670 DATA 190,50,EXCELLENT!!,190,80,PRESENTED BY
680 DATA 140,120,TPM.CO SOFT WORKS 1988
690 '|||||||| HOVVUR RUBIN  BY TPM.CO SOFT WORKS 1988 |||||||||
```

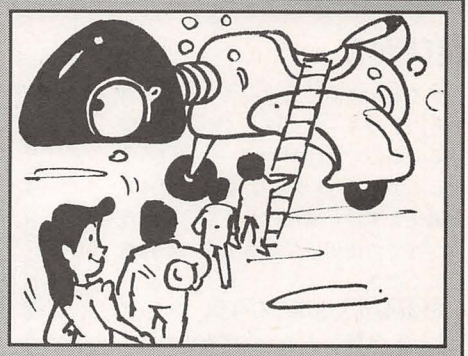
★影さん，なぜ自分の本名をかくすのですか？ひょっとして影さんの親がつけてくれなかったのでは？（神奈川県川崎市・**影さん弟子にしてください14才**）……**【影：名前がない人の出席番号は何番になるんでしょうか？】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

4種類の攻撃方法のシューティング

戦え！4人の戦士

森内　俊爾



ストーリー

ロゼット兄弟，それは，ある美しい国の戦士。彼らは4人兄弟と言っても1人女がいる。一番兄でリーダー格の「ナリカマ」，次男の「マミー」，三男の「ケイ」，そして末っ子で女の「サイ」の4人だ。

ある日，突然，美しかったこの国に不穏な影が忍びよってきた。影は，あっという間に人々の心に入り込み，この国は死んだように静まりかえってしまった。

この国を救うためには，影の指揮する戦闘機をすべて倒し，ヤツをやっつけなければならない！これを聞いたロゼット兄弟の4人は，影を倒すべく，新型戦闘機「GMF-G7」に乗り込んだ!!

名前＼説明	弾の形	性　質	動きかた	名　前
マミー	□	横に動いてワイドになる	□↖ ↗□ □↙	ワイドクラスター
サ　イ	⊓	自分の動きに合わせて左右に動く	⊓← →⊓ (自) (自)	グレートハンマー
ケ　イ	◇	ホーミング・ミサイル 射程が短かい	◇→ (敵)	ショート・ホーミング
ナリカマ	|	レーザー	| (自)	スラッシャー・レーザー

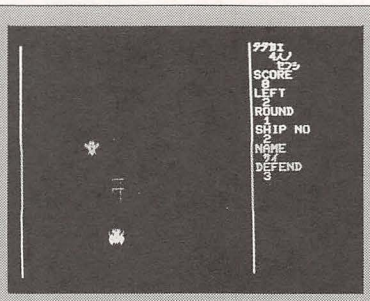
《第1図》キャラ別攻撃法

《第1表》変数表

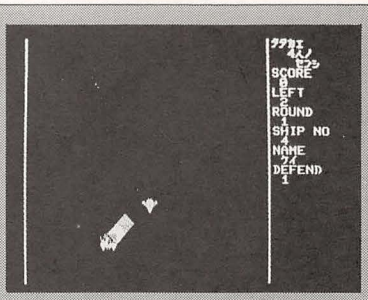
X，Y	自分の位置
MX，MY	弾
TX，TY	敵
GT	自分のタイプ
MC	ミサイルがでているか
LF	残機
SC	スコア
RO	ラウンド
GM	防御力
TH	倒した数



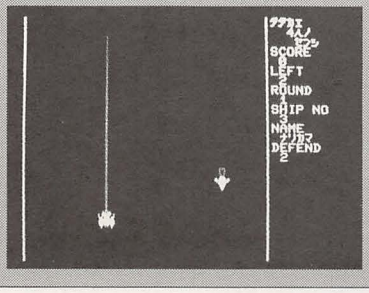
▲《写真1》このようにキャラを選びます。これはマミー



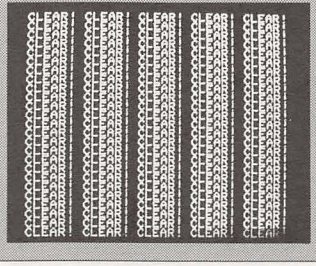
▲《写真2》これはサイだ！自分の移動に合わせて動く



▲《写真3》ケイは，ホーミング・ミサイルを撃つ



◀《写真4》ナリカマはレーザー。レーザーを撃つ敵に有効



◀《写真5》面クリアするとCLEAR！の文字が

★たしかに僕もゲーム・センターで弁当を食べたことはあります。でも，ポールポジションの筐体で昼寝したことだけはありません！（栃木県塩谷郡・**くろと18才**）……**【影：昼寝するんだったらミッドナイトランディングだ!!】**

内容

4種類の攻撃方法を持つ戦闘機で敵を倒すシューティング・ゲーム。

遊びかた

タイトル画面でスペース・キーを押すと，どのキャラクターでやるかを聞いてくるので，1で「マミー」，2で「サイ」，3で「ナリカマ」，4で「ケイ」を選びます。一度使ったキャラは二度つづけての使用はできませんので注意してください。

8 2 4 6で上下左右移動，スペース・キーで攻撃します。攻撃方法は**第1図**を参考にしてください。

プログラムについて

データを16進にしました。時間はかかりましたが，リストはすっきりしました。

それからいつもDr.が言われているように，GOTO文はあまり使わずGOSUB文を使いました。

また，サウンドは最高ですので，ぜひ打ち込んでみてください。

戦え！4人の戦士のプログラム・リスト

```
10 ' Fight! The four fighters! By S.MORIUCHI ﾅｶﾞｲ ﾅｰ---
20 ' ---------- SYOKI SCREEN ----------
30 DEFINTA-Z:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:RANDOMIZE TIME
40 PRINT "WAIT A MOMENT":GOSUB1730
50 ' ---------- TITLE ----------
60 COLOR 2:CLS:PRINT"ﾀﾀｶｲ!":COLOR7
70 PRINT"▗▄▖  ▗▄▖  ▗▄▖  ▗▄▖":COLOR1
80 PRINT"▐▀▜▌▗▞▀▜▌▗▞▀▜▌▗▞▀▜▌":COLOR2
90 PRINT"▐▌▐▌▐▙▄▟▌▐▙▄▟▌▐▙▄▟▌":COLOR3
100 PRINT"▐▌▐▌▐▛▀▀▘▐▛▀▚▖▐▛▀▀▘":COLOR4
110 PRINT"▝▙▟▘▝▚▄▄▖▐▌ ▐▌▝▚▄▄▖":COLOR5
120 PRINT"                  ":COLOR6
130 PRINT"▗▄▖  ▗▄▖  ▗▄▖  ▗▄▖":COLOR7
140 PRINT"▐▀▜▌▗▞▀▜▌▗▞▀▜▌▗▞▀▜▌":COLOR1
150 PRINT"▐▙▟▘▐▙▄▟▌▐▙▄▟▌▐▙▄▟▌":COLOR2
160 PRINT"▝▚▄▖▐▛▀▀▘▐▛▀▚▖▐▛▀▀▘"
170 COLOR5:LOCATE10,20:PRINT"PUSH [SPC] KEY!!"
180 FORI=0TO7:SCREEN7,I:NEXTI:IF INKEY$<>" "THEN180
190 ' ---------- GIKI  SET ----------
200 CLS:A$="ｺﾝｶｲ ﾉ FIGHTER ﾊ"
210 B$="MAMII.R=1:SAI.R=2:NARIKAMA.R=3:KEI.R=4"
220 PRINTA$:PRINTB$:INPUTA:GT=A
230 IF GT<1ORGT>4THEN200
240 MI$(0,0)="┌":MI$(0,1)="└":MI$(1,0)="┌┐":MI$(1,1)="└┘"
250 MI$(2,0)="▐":MI$(2,1)="▐":MI$(3,0)="▲":MI$(3,1)="▼"
260 ON GT GOSUB270,280,290,300:GOTO310
270 I$="ﾏﾐｰ･ﾛﾎﾞｯﾄ" :RETURN
280 I$="ｻｲ･ﾛﾎﾞｯﾄ"  :RETURN
290 I$="ﾅﾘｶﾏ･ﾛﾎﾞｯﾄ":RETURN
300 I$="ｹｲ･ﾛﾎﾞｯﾄ"  :RETURN
310 C$="SHIP NO.":D$="FIGHTER:"
320 CLS:COLOR GT:PRINT C$;GT:COLORGT+1:PRINTD$;I$:COLORGT+2
330 COLOR7
340 PUT@A(0,3*8)-(0*16+31,3*8+15),MY%,PSET
350 FORI=0TO2:LOCATE2,3+I:PRINTMI$(GT-1,I);:NEXT
360 LOCATE6,10:PRINT"PUSH [RET] KEY!"
370 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN370
380 FORI=199TO1STEP-2:LINE(0,I)-(639,I),PSET,1:PLAY"T255L64V10O4C-.":BEEP1:BEEP0
:NEXT
390 FORI=0TO198STEP2 :LINE(0,I)-(639,I),PSET,1:PLAY"C." :BEEP1:BEEP0:NEXT
400 FORI=199TO1STEP-2:LINE(0,I)-(639,I),PSET,0:PLAY"C+.":BEEP1:BEEP0:NEXT
410 FORI=0TO198STEP2 :LINE(0,I)-(639,I),PSET,0:PLAY"D." :BEEP1:BEEP0:NEXT
420 ' ---------- HENSU ----------
430 X=10:Y=20:MC=0:SC=0:LF=2:RD=1:T=0:TH=0
440 ON GT GOSUB 450,460,470,480:GOTO490
450 NA$="ﾏﾐｰ" :GM=4:RETURN
460 NA$="ｻｲ"  :GM=3:RETURN
470 NA$="ﾅﾘｶﾏ":GM=2:RETURN
480 NA$="ｹｲ"  :GM=1:RETURN
490 ' ---------- SCREEN ----------
500 COLOR7:FORI=0TO25:LOCATE30,I:PRINT"|";:NEXT:LOCATE31,0:PRINT"ﾀﾀｶｴ"
510 FORI=0TO25:LOCATE1,I:PRINT"|";:NEXT
520 LOCATE33,1:PRINT"4人":LOCATE34,2:PRINT"ｾﾝｼ":LOCATE31,3:PRINT"SCORE"
530 LOCATE31,4:PRINT SC:LOCATE31,5:PRINT"LEFT":LOCATE31,6:PRINTLF
540 LOCATE31,7:PRINT"ROUND":LOCATE31,8:PRINTRO:LOCATE31,9:PRINT"SHIP NO"
550 LOCATE31,10:PRINTGT:LOCATE31,11:PRINT"NAME":LOCATE32,12:PRINTNA$
560 LOCATE31,13:PRINT"DEFEND":LOCATE31,14:PRINTGM
570 ' ---------- MAIN ----------
580 LINE (X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),PSET,0,BF
590 I$=INKEY$:VX=0:VY=0:IF I$="8" AND Y> 5 THEN VY=-1
600                     IF I$="2" AND Y<23 THEN VY= 1
610                     IF I$="4" AND X> 2 THEN VX=-1
620                     IF I$="6" AND X<28 THEN VX= 1
630 X=X+VX:Y=Y+VY
640 IF MB=1 THEN GOSUB1440'MY CHR DEAD
650 PUT@A(X*16,Y*8)-(X*16+31,Y*8+15),MY%,PSET
660 IF I$=" " AND MC=0 THEN MC=1:MX=X:MY=Y:GOSUB760'TAMA JUNBI
670 IF MC=1 THEN GOSUB820' TAMA
680 IF T=0 THEN GOSUB1010'TEKI JUNBI
690 IF ABS(TX-X)<2 AND ABS(TY-Y)<2 THEN GOSUB1440'MY CHR DEAD
700 IF LF<0 THEN GOTO 1490'GAMEOVER
710 IF ABS(MX-TX)<2 AND ABS(MY-TY)<2 AND MC=1THEN GOSUB1310'TEKI HAKAI
720 IF TB=1 THEN GOSUB1310'TEKI HAKAI
730 IF T=1 THEN GOSUB1040'TEKI IDO
740 IF TH>30THEN GOSUB1360'CLEAR
750 GOTO570
760 ' ---------- TAMA JUNBI ----------
770 FORI=8TO10:SOUNDI,16:NEXT:ON GT GOSUB 780,790,800,810:RETURN
780 SOUND0,16:SOUND1,0:SOUND2,32:SOUND3,0:SOUND4,64:SOUND5,0:SOUND6,3:SOUND7,135
:SOUND11,152:SOUND12,2:SOUND13,1:A=1:RETURN
790 SOUND0,106:SOUND1,5:SOUND2,8:SOUND3,10:SOUND4,20:SOUND5,3:SOUND6,19:SOUND7,1
28:SOUND11,91:SOUND12,46:SOUND13,7:MS=0:RETURN
800 SOUND0,242:SOUND1,7:SOUND2,155:SOUND3,10:SOUND4,20:SOUND5,7:SOUND6,3:SOUND7,
130:SOUND11,152:SOUND12,2:SOUND13,13:RETURN
810 SOUND0,255:SOUND1,15:SOUND2,231:SOUND3,14:SOUND4,155:SOUND5,10:SOUND6,4:SOUN
D7,135:SOUND11,91:SOUND12,46:SOUND13,3:MS=0:RETURN
820 ' ---------- TAMA ----------
830 ON GT GOSUB860,910,940,980:RETURN
840 FORI=0TO1:LOCATEMX,MY+I:PRINT"  ":NEXT:RETURN
850 FORI=0TO1:LOCATEMX,MY+I:PRINTMI$(GT-1,I);:NEXT:RETURN
860 GOSUB840
870 MY=MY-1:IF MY MOD 2 THENA=-1ELSEA=1
880 IF MX+A>2 AND MX+A<28 THEN MX=MX+A
890 IF MY<2 THEN MC=0:MY=Y:MX=X:GOSUB840:RETURN
900 COLOR6:GOSUB850:RETURN
910 GOSUB840:MY=MY-1:MX=X:MS=MS+1
920 IF MY<2 OR MS>10THEN MY=Y:MC=0:GOSUB840:RETURN
930 COLOR2:GOSUB850:RETURN
940 FORI=Y-1 TO2STEP-1:LOCATEX,I:COLOR2:PRINT"▐":NEXT
950 TB=0:IF ABS(X-TX)<2 THEN TB=1
960 FORI=Y-1 TO2STEP-1:LOCATEX,I:COLOR7:PRINT"  ":NEXT:MC=0:SOUND13,0
970 RETURN
980 GOSUB840:MX=MX+SGN(TX-MX):MY=MY+SGN(TY-MY):MS=MS+1
990 IF MS>5 THEN MC=0:MY=Y:MX=X:GOSUB840:RETURN
1000 COLOR6:GOSUB850:RETURN
1010 ' ---------- TEKI JUNBI ----------
1020 TS=INT(RND(1)*(RO+1))+1:TX=INT(RND(1)*26)+2:TY=2:T=1
1030 RETURN
1040 ' ---------- TEKI IDO ----------
1050 ON TS GOSUB1080,1100,1130,1200,1250,1260:RETURN
1060 ON TS GOSUB2330,2340,2350,2360,2370,2380:RETURN
1070 LINE (TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),PSET,0,BF:RETURN
1080 GOSUB1070:TY=TY+1:GOSUB1060:IF TY>21 THEN T=0:GOSUB1070:RETURN
```


★僕の友人は，女の子から「つき合って」と言われて，「どこへ」と答えた大ボケ野郎です。（愛媛県北条市・Big-time17才）……【影：も，もったいないっ!!私なんか一度だってそんなこと言われたことないぞ!!】

```
1090 RETURN
1100 GOSUB 1070:TD=INT(RND(1)*3):IF TD=0 ANDTX>2THENTX=TX-1ELSEIFTD=2ANDTX<28THE
NTX=TX+1
1110 TY=TY+1:GOSUB1060:IF TY>21 THEN T=0:GOSUB1070:RETURN
1120 RETURN
1130 R=0:GOSUB1070:TD=INT(RND(1)*2):IFTD=0ANDTX>2THENTX=TX-1ELSEIFTD=2ANDTX<28TH
ENTX=TX+1
1140 GOSUB1060:IF RND>.5 THEN FOR I=3 TO15:COLOR6:LOCATETX,I:PRINT" ┃";:NEXT:GOS
UB800:R=1
1150 MB=0:IF R=1 AND ABS(TX-X)<2ANDY<15 THEN MB=1
1160 IF R=1 THEN FORI=3TO15:COLOR7:LOCATETX,I:PRINT"  ";:NEXT
1170 IF R=1 THEN SOUND13,0
1180 IF R=1 THEN T=0:GOSUB1070:RETURN
1190 RETURN
1200 R=0:GOSUB1070:TY=TY+1:GOSUB1060:IF TY=15 THEN FORI=16TO23:LOCATETX,I:COLOR6
:PRINT" ┃";:NEXT:GOSUB800:R=1
1210 MB=0:IF R=1 AND ABS(TX-X)<2ANDX>14THENMB=1
1220 IF R=1THEN FORI=16TO23:LOCATETX,I:COLOR7:PRINT"  ":NEXT:SOUND13,0
1230 IF R=1THEN FORTY=15TO2STEP-1:GOSUB1060:GOSUB1070:NEXT:T=0:RETURN
1240 RETURN
1250 GOSUB1070:TX=TX+SGN(X-TX):TY=TY+SGN(Y-TY):GOSUB1060:RETURN
1260 GOSUB1070:R=0:TX=TX+SGN(X-TX):TY=TY+SGN(Y-TY):GOSUB1060
1270 IF RND(1)<.05 THEN GOSUB810:TMX=TX:TMY=TY:R=1
1280 IF R=1 THEN FORJ=0TO3:FORI=0TO1:LOCATETMX,TMY+I:COLOR6:PRINTMI$(3,I);:LOCAT
ETMX,TMY+I:PRINT"  ";:NEXT
1290 MB=0:IF R=1 THEN TMX=TMX+SGN(X-TMX):TMY=TMY+SGN(Y-TMY):NEXTJ:IF TMX=X ANDTM
Y=Y THEN MB=1
1300 RETURN
1310 '_____ TEKI HAKAI _____
1320 TB=0:SOUND0,93:SOUND1,13:SOUND2,231:SOUND3,11:SOUND4,155:SOUND5,10:SOUND6,4
:SOUND7,128:FORI=8TO10:SOUNDI,16:NEXT:SOUND11,199:SOUND12,48:SOUND13,2
1330 MC=0:LOCATETX,TY:COLOR2:PRINT"╲╱":LOCATETX,TY+1:PRINT"╱╲":TH=TH+1:SC=SC+TS*
10:FORI=0TO1:LOCATEMX,MY+I:PRINT"  ";:NEXT:MX=X:MY=Y
1340 T=0:COLOR7:LOCATE31,4:PRINTSC;:FORI=0TO1:LOCATETX,TY+I:PRINT"  ";:NEXT
1350 RETURN
1360 '_____ CLEAR _____
1370 PLAY"V10L64O7CDEDE","V9L64O6EFGFG","V8L64O5GABAB":CLS
1380 FORI=0TO200:PRINT"CLEAR! ";:NEXT
1390 RO=RO+1:IF RO>5 THEN RETURN1540'ENDING
1400 CLS:PRINTA$:PRINTB$:X=10:Y=20:T=0:TH=0
1410 INPUTA:IF A<1 OR A>4 THEN1390
1420 IF GT=A THEN PRINT"ｲﾏ ﾀﾀｶｯﾃ ｷﾀ ﾓﾉﾊ ﾂｶｴﾅｲ｡":GOTO1410
1430 GT=A:CLS:ON GT GOSUB 450,460,470,480:RETURN490
1440 '_____ MY CHR DEAD&DAMERG _____
1450 COLOR7:BEEP:GM=GM-1:LOCATE31,14:PRINTGM;:IF GM>0 THEN RETURN
1460 SOUND0,175:SOUND1,6:SOUND2,244:SOUND3,5:SOUND4,78:SOUND5,5:SOUND6,4:SOUND7,
161:FORI=8TO10:SOUNDI,16:NEXT:SOUND11,199:SOUND12,48:SOUND13,1
1470 ON GT GOSUB 450,460,470,480
1480 LF=LF-1:LOCATEX,Y:COLOR2:PRINT"╲╱";:LOCATEX,Y+1:PRINT"╱╲";:FORI=0TO5000:NEX
T:X=10:Y=20:GOSUB1070:T=0:CLS:RETURN490
1490 '_____ GAME OVER _____
1500 CLS:LOCATE10,10:PRINT"GAME OVER!":LOCATE9,11:PRINT"PUSH SPC KEY"
1510 PLAY"O3L8CCDDEEFFE4D4C4"
1520 IF INKEY$<>" "THEN1520
1530 GOTO60
1540 '_____ ENDING _____
1550 CLS
1560 LOCATE10,0:PRINT"YOU ARE ALL ROUND CLEAR"
1570 LOCATE10,1:PRINT"ｼｶｼ､ﾅﾆﾓ ｵｺﾗﾅｲ｡ｿﾉﾄｷ､｢ｻｲ｣"
1580 LOCATE10,2:PRINT"ﾉ ｻｹﾋﾞｺﾞｴｶ･･･                "
1590 LOCATE10,3:PRINT"｢ｷｬｰ----------」                "
1600 LOCATE10,4:PRINT"｢････ﾄﾞｳｼﾀ!ｻｲ!」                "
1610 LOCATE10,5:PRINT"ﾏﾐｰｶﾞﾐﾃﾓ｢ｻｲ｣ﾉ ｽｶﾞﾀﾊ ﾅｶｯﾀ"
1620 LOCATE10,6:PRINT"｢ｻｰ----------ｲ!」                "
1630 LOCATE10,7:PRINT"ｿｺﾘ ﾉ 3人 ｶﾞ ｻｶﾞｼﾃﾓ､ｵｳﾄｳ"
1640 LOCATE10,8:PRINT"ﾊ ﾅｶｯﾌﾟﾄ､ｿﾉﾄｷ                "
1650 LOCATE10,9:PRINT"｢ﾊｯﾊｯﾊ､ﾛｾﾞｯﾄ4ｷｮｳｳﾀﾞｲﾉ 1人"
1660 LOCATE10,10:PRINT"｢ｻｲ｣ﾊ ﾓﾗｯﾀ｡ｺｲﾂ ﾉ ｲﾉﾁ ｶﾞ"
1670 LOCATE10,11:PRINT"ﾎｼｹﾘｬ ﾂｲﾃ ｺｲ ﾊｯﾊｯﾊ」      "
1680 LOCATE10,12:PRINT"｢ﾅﾆｨ ｲｯﾃﾅﾛｰ ｼﾞｬﾈｰｶ｡」    "
1690 LOCATE10,13:PRINT"｢ｵｵﾄﾓ!」
1700 LOCATE10,14:PRINT"3人ﾊ ｿｲﾂﾉｱﾄ ﾖ ﾂｹﾃｲｯｸ｡   "
1710 LOCATE10,15:PRINT"PART 1 ENDING          "
1720 PLAY"T150O4V6L4C2DE-F2E-8D8C8R4D8D3B8G8R4D5D8D4B8G8R4":GOTO1720
1730 '_____ CHR DATA&READ _____
1740 DIM MY%(95),T1%(95),T2%(95),T3%(95),T4%(95),T5%(95),T6%(95)
1750 FORI=0TO95:READD$:MY%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1760 FORI=0TO95:READD$:T1%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1770 FORI=0TO95:READD$:T2%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1780 FORI=0TO95:READD$:T3%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1790 FORI=0TO95:READD$:T4%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1800 FORI=0TO95:READD$:T5%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1810 FORI=0TO95:READD$:T6%(I)=VAL("&H"+D$)+(VAL("&H"+D$)>&H7FFF)*2^16:NEXT
1820 RETURN
1830 DATA 0006,6000,0006,6000,0006,6000,0007,E000,000F,F000,021E,7840,053C,3CA0
1840 DATA 1AF8,1F58,2EF8,1F74,2EFF,FF74,1ABF,FD58,0500,00A0,0200,0040,0000,0000
1850 DATA 0000,0000,0000,0000,0060,0600,00F0,0F00,61F8,1F86,60F0,0F06,7060,060E
1860 DATA 3801,801C,0203,C040,0707,E0E0,1B07,E0D8,1B00,00D8,0700,00E0,021F,F840
1870 DATA 0006,6000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1880 DATA 0007,E000,020F,F040,071E,78E0,1FFC,3FF8,3FF8,1FFC,7BF8,1FDE,7BFF,FFDE
1890 DATA 3FFF,FFFC,1F80,01F8,0700,00E0,0200,0040,0000,0000,0000,0000
1900 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,003F,FC00,003F,FC00
1910 DATA 0038,1C00,0038,1C00,003C,3C00,001E,7800,000F,F000,0007,E000,0003,C000
1920 DATA 0001,8000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0006,6000,001F,F800
1930 DATA 3C00,003C,7F80,01FE,3FC7,E3FC,07C7,E3E0,00C3,C300,0001,8000,0000,0000
1940 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
1950 DATA 0000,0000,0000,0000,003F,FC00,003F,FC00,0038,1C00,0038,1C00,003C,3C00
1960 DATA 001E,7800,000F,F000,0007,E000,0003,C000,0001,8000,0000,0000
1970 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0004,2000,0000,0000
1980 DATA 0038,1C00,0038,1C00,0038,1C00,001C,3800,000E,7000,0007,E000,0003,C000
1990 DATA 0001,8000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0006,6000,001F,F800
2000 DATA 3C3D,BC3C,7FBF,FDFE,3FC7,E3FC,07C7,E3E0,00C6,6300,0003,C000,0031,8C00
2010 DATA 0070,0E00,00C0,0300,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2020 DATA 0000,0000,0000,0000,0004,2000,0000,0000,0038,1C00,0038,1C00,0038,1C00
2030 DATA 001C,3800,000E,7000,0007,E000,0003,C000,0001,8000,0000,0000
2040 DATA 001F,F800,0038,1C00,007E,7E00,00FF,FF00,FF00,00FF,FF00,00FF,EF83,E1F7
2050 DATA E003,E007,E003,E007,E000,0007,7F00,00FE,73A0,05CE,71B0,0D8E,2198,1984
2060 DATA 030C,30C0,0000,0000,2000,0004,1307,E0C8,0981,8190,0400,0020,00FF,FF00
2070 DATA 00FF,FF00,E07C,1E07,E77C,1EE7,EFBC,1DF7,E73F,FCE7,7F1F,F8FE,73AF,F5CE
2080 DATA 71B7,ED8E,2199,9984,030F,F0C0,0001,8000,201F,F804,1038,1C08,087E,7E10
2090 DATA 04FF,FF20,FF00,00FF,FF00,00FF,0F83,E1F0,0703,E0E0,0F83,E1F0,0700,00E0
2100 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0001,8000,0003,C000,0001,8000
2110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0006,6000,001F,F800,0000,0000,0400,0020
2120 DATA 0407,E020,0007,E000,0003,C000,3801,801C,7060,060E,60F0,0F06,61FE,7F86
2130 DATA 00F6,6F00,0066,6600,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0006,6000,021F,F840
2140 DATA 0700,00E0,1B00,00D8,1B07,E0D8,0707,E0E0,0203,C040,3801,801C,7060,060E
2150 DATA 60F0,0F06,61F8,1F86,00F0,0F00,0060,0600,0000,0000,0000,0000,0200,0040
2160 DATA 0700,00E0,1F80,01F8,3FFF,FFFC,7BFF,FFDE,7BF8,1FDE,3FF8,1FFC,1FFC,3FF8
2170 DATA 071E,78E0,020F,F040,0007,E000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
2180 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0004,2000,0000,0000
2190 DATA 0038,1C00,0038,1C00,0038,1C00,001C,3800,000E,7000,0007,E000,0003,C000
2200 DATA 0001,8000,0000,0000,0000,0040,0000,0080,0000,0100,0006,6200,001F,FC00
2210 DATA 3C3D,BC00,7FBF,FC00,3FC7,E3C0,07C7,E3FC,00C6,63FE,0003,C03C,0031,8C18
2220 DATA 0070,0E18,00C0,0318,0000,003C,0000,003C,0000,0040,0000,0080,0000,0100
2230 DATA 0000,0200,0000,0400,0004,2000,0000,0000,0038,1C00,0038,1C00,0038,1C00
2240 DATA 001C,3800,000E,7018,0007,E018,0003,C018,0001,803C,0000,003C
2250 DATA 001F,F800,0038,1C00,007E,7E00,00FF,FF00,FF00,00FF,FF00,00FF,EF83,E1F7
2260 DATA E003,E007,E003,E007,E000,0007,7F40,02FE,73E0,07CE,71B0,0D8E,219F,F984
2270 DATA 0307,E0C0,0000,0000,2000,0004,1307,E0C8,0981,8190,0400,0020,00FF,FF00
2280 DATA 00FF,FF00,E07C,1E07,E77C,1EE7,EFBC,1DF7,E73F,FCE7,7F5F,FAFE,7FEF,F7FE
2290 DATA 7FB0,0DFE,3F9F,F9FC,1F07,E0F8,1C00,0038,201F,F804,1038,1C08,087E,7E10
2300 DATA 04FF,FF20,FF00,00FF,FF00,00FF,0F83,E1F0,0703,E0E0,0F83,E1F0,0700,00E0
2310 DATA 0000,0000,0C00,0030,0E00,0070,1E00,0078,1C00,0038,1C00,0038
2320 '_____ TEKI HYOUJI _____
2330 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),T1%,PSET:RETURN
2340 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),T2%,PSET:RETURN
2350 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),T3%,PSET:RETURN
2360 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),T4%,PSET:RETURN
2370 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),T5%,PSET:RETURN
2380 PUT@A(TX*16,TY*8)-(TX*16+31,TY*8+15),T6%,PSET:RETURN
```

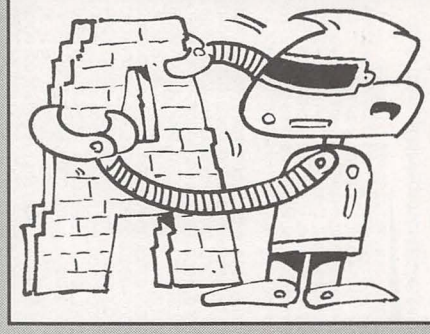
★影さんには、目と口がないって本当ですか？（徳島県麻植郡・メキシコにふく熱風13才）……【編：失礼な!!影さんにだって目や口はちゃんとあります!!ただ目が三つに口が二つあるだけです!!影：私は、ばけものか？】

作品No. 7-8

JR−200用

ユニークなパズルゲーム

リバース



山野辺 俊二

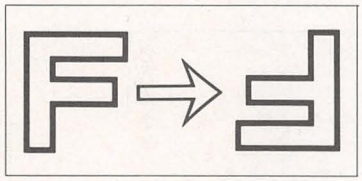
●物語

ある嵐の夜，屋外に放置されたままになっていた特殊作業用ロボット「ナンバーシックス」に雷が落ちた。そして，「ナンバーシックス」は行方不明になった。雷の落ちたことで意志を持った「彼」は，パラレル・ワールドへ飛ばされていた…。

●内　容

「ナンバーシックス」をカーソル・キーで動かして，敵から逃げながら，画面上のブロックを180°ひっくり返し（場所はどこでもよい）もし完成したらスペース・キーを押してください。もし，まちがっていたら「ナンバーシックス」は爆発します。

それから，敵はブロックでつぶすことができますが，再び復活してくるので気をつけてください。



《第1図》「180°ひっくり返す」とは？

●プログラムについて

プログラムが汚なくてすみません。JRにはRENUM命令がないのでつらいです。

それから，今回はデモなどに力を入れてみました。つぎの面に行くまでのデモを飛ばしたい人は，スペース・キーを押しっぱなしにしておいてください。

マシン語は，16倍角と画面展開ルーチンです。

●プログラムの入力，実行方法

リスト1（マシン語）を入力，セーブして**リスト2**（メイン）を入力，セーブしてください。実行は，**リスト1**をロ

CHECKER FLAG

Dr.D：山野辺君が，RENUMがないと言っているので，それに代わる方法を教えてあげよう。まずリストを取って，GOTO文やGOSUB文などをチェックしておき，上から順に10↵，20↵というふうに打ち直していけばいいんじゃ。試してごらん。

《リスト1》REVERSEのマシン語プログラム・リスト

```
100 REM WRITE MACHINE LANGUAGE
110 CLEAR &6FFF:ND=180:FOR I=&7000 TO &711F STEP 16
120 F=0:FOR J=0 TO 15:READ A$
130 A=VAL("&"+A$):F=F+A
140 POKE I+J,A:NEXT
150 READ A$:IF VAL("&"+A$)<>F THEN PRINT "Data Error on Line";ND:BEEP:STOP
160 ND=ND+10:NEXT
170 REM MACHINE DATAS----------------------------------------Sum
175 REM ------------------------ CHARACTER*16 ROUTINE
180 DATA f7,7f,f6,58,58,58,f7,7f, f7,ff,7f,f2,bd,70,96,ce, ae2
190 DATA 7f,f2,a6,00,cb,04,e7,02, e6,01,e7,03,4f,ee,00,bd, 7da
200 DATA 70,80,86,80,fe,7f,f4,bd, 70,80,fe,7f,f4,86,08,36, 949
210 DATA 44,24,00,7f,f2,fe,7f,f4, 20,05,7f,f2,fe,7f,f4,fe, 965
220 DATA f2,ff,7f,f9,fe,7f,f0,e6, 00,f7,7f,f0,c5,04,fe,7f, b71
230 DATA f9,a6,00,78,7f,f8,24,03, bb,7f,f9,78,7f,f8,24,03, 7fb
240 DATA bb,7f,f7,a7,00,08,5a,26, e8,7c,7f,f1,86,1c,08,4a, 728
250 DATA 26,fc,32,4a,26,b9,39,01, 01,01,01,01,01,01,01,01, 2bf
255 REM ------------------------ SCREEN-POKE & CHARACTER-ADDRESS-SEARCH R
OUTINE
260 DATA c6,04,a7,00,a7,01,a7,02, a7,09,37,c5,20,09,5a,26, 511
270 DATA fc,33,5a,26,ed,39,ce,1a, 00,ff,7f,f0,c5,03,48,79, 7b5
280 DATA 7f,f0,5a,26,f9,b7,7f,f1, 39,01,01,01,01,01,01,01, 54f
285 REM ------------------------ ROUND-POKE ROUTINE
290 DATA bd,70,96,ce,c1,89,7f,7f, f5,c5,00,ff,7f,f2,ce,7f, a59
300 DATA f0,a5,02,8b,04,a7,04,a6, 03,a7,05,ee,00,a6,00,fe, 6b9
310 DATA 7f,f2,37,c5,08,48,24,25, fe,7f,f4,36,85,42,a7,00, 71d
320 DATA a7,01,a7,20,a7,21,fe,7f, f2,86,91,a7,00,86,92,a7, 823
330 DATA 01,86,93,a7,28,86,94,a7, 21,7c,7f,f6,32,7c,7f,f3, 7d4
340 DATA 7c,7f,f3,7c,7f,f5,7c,7f, f5,06,08,5a,26,c7,c5,30, 81b
350 DATA 08,5a,26,fc,33,7c,7f,f1, 5a,26,a0,b6,7f,f6,39,01, 728
360 REM
370 PRINT "メイン プログラム ヲ LOAD , RUN シテクダサイ。"
380 END
```

《リスト2》REVERSEのメイン・プログラム・リスト

```
1 REM ------------------------ Reverse
2 GOTO 740
3 GOSUB 540
10 REM ------------------------ MAIN
20 PICK K:ON (K=0)+(K=&20)*2+1 GOTO 30,80,230
30 V=(K=&1C)*(K<&28)-(K=&1D)*(K>&2)):U=(K=&1F)*(Y<20)-(K=&1E)*(Y>2)
40 V=V+V:U=U+U:S=PEEK(D+X+Y+U)*&32):IF S=&91 THEN 180
50 COLOR 6,,1:LOCATE X,Y:PRINT CH$(0);:X=X+V:Y=Y+W
60 LOCATE X,Y:PRINT CH$(1+(V=-2)+(U=2)*2+(V=2)*3);:SOUND 700,2
70 IF S=&99 THEN 270
80 REM ------------------------ MOVE ENEMY
90 IF RND(1)<.8 THEN 10
100 V=SGN(X-L)*2:U=SGN(Y-M)*2
110 IF PEEK(D+L+V+M*32)<>&91 AND V THEN U=0:GOTO 140
120 IF PEEK(D+L+V+(M+U)*32)<>&91 THEN V=0:GOTO 140
130 V=0:U=0
140 COLOR 5,0,1:LOCATE L,M:PRINT CH$(0);:L=L+V:M=M+W
150 S=PEEK(D+L+M*32):LOCATE L,M:PRINT CH$(7);:IF S<>&80 THEN 270
160 SOUND 100,2:GOTO 10
170 REM ------------------------ MOVE WALL
180 O=X+V:R=Y+U:S=PEEK(D+O+Y+(R+U)*32)
190 IF S=&99 THEN SOUND 200,5:GOSUB 605:GOTO 210
200 IF S<>&80 THEN 10
210 SOUND 600,2:COLOR 2,,1:LOCATE O+V,R+U:PRINT CH$(5);
220 S=0:GOTO 50
230 REM ------------------------ CHECK TO CLEAR ROUND
240 SOUND 1300,7:FOR I=&C142 TO &C39C:IF PEEK(I)<>&91 THEN NEXT
245 I=I-D:A=INT(I/32):B=I-A*32:A=A-R2:B=B-R1:C=0
248 FOR I=A TO A+14 STEP 2:FOR J=B TO B+14 STEP 2:S=PEEK(D+J+I*32)
250 IF S=&91 THEN IF RND(J-B)/2.(I-A)/2<>S THEN C=1
260 NEXT:NEXT:IF C=0 THEN 350
270 REM ------------------------ OUT!!
280 L=L+L-1:BEEP:GOSUB 520
290 FOR I=0 TO 21:LOCATE X,Y:COLOR MOD(I,2)*5,1:PRINT CH$(3);:SOUND 100,2:NEXT
300 FOR I=1 TO 9:A=USR(&7000,&C246+I*4,&700+ASC(MID$("OUT",I,1)))):NEXT
310 FOR I=0 TO 1999:NEXT:IF L<>0 THEN 3
320 REM ------------------------ GAME OVER
```

★僕は，ベーマガのプログラム・コーナーを見て，ポケコンでこんなゲームが作れるのかと感心してしまった。なんと，僕は今まで電卓としてしか使っていなかったのだ！（大阪府羽曳野市・**清仁15才**）……**【編：もったいない。】**

ード，ランして**リスト2**をロード，ランしてください。

●書き忘れたこと

全32面，コンティニューなしなので，気長にどうぞ。

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
L，M	敵の座標
Q，R	ブロックの座標
V，W	移動量
S	PEEK用
RM(7，7)	チェック用画面データ
D	$C100

```
330 FOR I=1 TO 8:A=USR(&7000,&CC3C+I*4,&700+A*SGN(MID$("GAMEOVER",I,1)*3)):NEXT
340 FOR I=0 TO 3999:NEXT:BEEP:GOTO 610
350 REM ■■■
```

作品No. 7-9

M5(BASIC-I)用

見城先生も思わずニッコリ

はぎの月（つき）



清野　智弘

内　容

菓匠三全の「萩の月」は仙台だけにとどまらず，全国でも「これはうまい！」と評判になっていますが，そんなとき，この「萩の月」の類似品が出回りはじめたのです。そこであなたは元祖はぎの月となって類似品をつぶしてください。

遊びかた

黄色いのが元祖で，他の色をしたものはみな類似品です。やっつけるには，類似品より2段上に登ってその真上に飛び降りればよいのです。少しでもずれているとＭＩＳＳになります。必ず類似品の真上に落ちるようにしてください。そうすると類似品はつぶれ，一つやっつけたことになります。もたもたしてるとすぐ消えてしまいますからす早くつぶしてください。「ＮＯＲＭ」の下の数字はつぶすべき類似品の数で，「はぎの月」の下の数字はつぶした数です。このＮＯＲＭを達成するとつぎの面に移ります。面は13あります。

1面につきＭＩＳＳは3回までで，それ以上類似品につかまるとゲームは終了します。前の面で，類似品につかまった回数＋1が，つぎの面の（一度にでてくる）敵の数になります。

それから点数は上段でつぶしたほうが高くなります。それから書き忘れましたが，自分も敵も降りるときは何段でも飛び降りることができますが，登るときは1段ずつしかあがることができません。こういうわけで敵より1段上からのつぶしは危険です。いつ敵が登ってきて，ＭＩＳＳになるかわかりませんから。終わって，もう一度やるときは[1]～[8]のキーを押してください。操作はカーソル・キーです。

《第1表》変数の説明

R	面数×100
S	点数
E	一度にでてくる敵の数
Q	つぶした類似品
T	ＭＩＳＳ
L	ＮＯＲＭ
X，Y，Z	元祖はぎの月の位置
U	つぎに進む場所の高さ
A，B	元祖はぎの月の変位類似品の変位
N，M，W	類似品はぎの月の位置

入力方法

プログラムは3本にわかれていて，マシン語・音楽・キャラクター設定と，地形設定と，メイン・プログラムです。この順にＳＡＶＥして最初のプログラムをＲＵＮすると自動的に読み込んでくれます。

改　造

リスト2のデータ文を見なさい。5行，10個のデータで一つの面に相当します。見ればわかるでしょう。いろんな面を作って見てください。このとき注意することは，壁の陰になって見えない部分を作っても，実際は，はぎの月は丸見えになってしまうということです。マシン語では，はぎの月同士の見え隠れ，重なり合い，どちらがより前にいるのかということを考えて優先順位を変えるという仕事をしていますが，はぎの月が壁に隠される場合の処理はしていません。

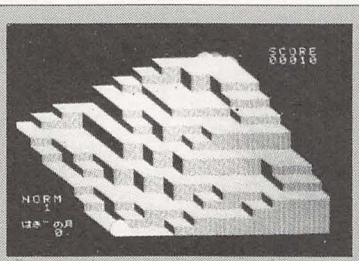
92行の＆51→＆11
　　43→64

と変えるとＢＧＭが変わります。

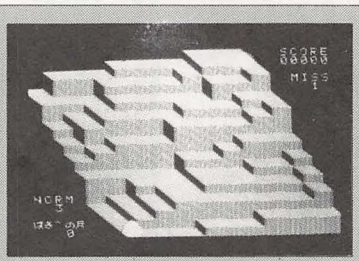
マシン語は＆７Ｆ７Ｃ～ＦＦまでででスプライトの優先順位の調整と，表示をしています。

CHECKER FLAG

Dr.D：おおっ，仙台名菓「萩の月」ではないかっ！
編：清野君の郷土愛あふれる作品ですね。
影：じゃあ，広島の人が作れば「もみじ饅頭」で，京都の人が作れば「生八ッ橋」になるわけですねェ…。
Dr.D：アホなことを言っとらんでプログラムを見なさい。この美しい3Ｄグラフィックは，**リスト2**のマシン語がカギじゃ。



▲《写真1》ゲーム・スタート!!はぎの月の動きは非常にスムーズだ!!



▲《写真2》場所を決めて，うまくおびきだして倒すのがベスト

★うちの近くのゲーム・センターのアウトランはギアが壊れて，変わりに右側ギアがついています。まさか福岡にまでYu-Youさんの手が…。（福岡市・**本山豊彦14才**）……【**編**：まさか，福岡での講演会のときに……。】

《リスト1》はぎの月の各種設定のプログラム・リスト

```
10 clear 256,&7EFF:Print "■■■■■■■■■■":Poke &7098,&3B:Poke &709
A,&28:Print "■":mag 2
20 for I=&7F0F to &7FFF:read A$:Poke I,val("&"+A$):next
29 data 00,00
30 data 57,41,3f,70,78,23,8a,08
31 data 88,10,86,10,8b,38,88,08
32 data 8a,20,60,08,06,06,08,0a
33 data 8a,18,8a,08,88,18,8a,08
34 data 88,10,87,28,83,08,8b,38
35 data 88,08,8a,40,86,08,88,10
36 data 86,08,88,10,86,10,88,20
37 data 60,08,08,08,06,08,8a,58
38 data 57,41,3f,70,74,22,60,08
39 data 06,06,05,01,21,88,28,22
40 data 60,08,06,05,01,21,88,20
41 data 22,60,08,06,06,05,01,21
42 data 8a,28,22,60,08,06,05,01
43 data 21,8a,20
70 data dd,21,00,3b
80 data 21,00,7f,1e,00,16,01,46
90 data 23,3e,7f,b8,30,06,1c,14
100 data 23,23,18,f3,4e,23,23,7e
110 data fe,80,38,02,18,05,b8,28
120 data 05,30,0c,23,18,0d,23,7e
130 data b9,38,08,4f,5a,18,04,47
140 data 23,4e,5a,14,7a,fe,05,38
150 data dc,7b,fe,05,d0,cb,27,83
160 data 6f,cb,f8,70,23,cb,f9,71
170 data 23,56,cb,20,cb,20,cb,21
180 data cb,21,cb,21,cb,22,cb,22
190 data cb,22,dd,e5,e1,78,92,c6
200 data 58,3d,d7,23,78,81,d6,04
210 data d7,7b,cb,27,cb,27,23,d7
220 data 23,cb,3f,c6,03,d7,23,7d
230 data fe,11,d0,e5,dd,e1,18,80
240 for I=0 to 3:read A$:for J=0 to 3:stchr A$ to J*4+I:next
:next
250 for I=0 to 27:read A$:stchr A$ to I+16:next
300 data 0000000030f1f3f7f,7fffffffff7f3f0f,000000c0f0f8fcfe,
feffffffffefcf0
310 data 01070f1f3f3f7f7f,7fffffffff7f3f0f,80e0f0f8fcfcfefe,
feffffffffefcf0
320 data 00000000000030f1f,3f3f7f7f7f3f0f00,0000000000c0f0f8,
fcfcfefefefcf000
330 data 000000000000030f,1f1f3f3f3f1f0700,0000000000c0f0,
f8f8fcfcfcf8e000
340 data 0000000000000003,0f0f1f1f1f0f0000,00000000000000c0,
f0f0f8f8f8f00000
350 data 0000000000000000,03070f0f0f070000,0000000000000000,
c0e0f0f0f0e00000
360 data 0000000000000000,0003070707000000,0000000000000000,
00c0e0e0e0e00000
370 data 0000000000000000,0000010303000000,0000000000000000,
000080c0c0000000
380 vPoke &3B90,&D0:vPoke &3B9C,&84:vPoke &3B9D,&■0
390 stchr "a55aa55aa55aa55a" to &E0,1
400 Poke &701A,16:chain
```

《リスト2》はぎの月の地形設定プログラム・リスト

```
10 view:cls
20 Print "                                    ▄▄▄▄▄";
30 Print "▄▄▄▄▄
```

```
280 let R=(R+110)mod 1430:let E=T
290 poke &7075,0:poke &7076,0:for I=0 to 599:next:print "■"
:goo 15
300 for J=0 to E+1:if vpeek(&3802+J*4)=(I-&7F00)/3*4 then le
t C=J
310 next:for J=11 to 0 step-1:cod C,40-J/2*4
320 out 32,&C1:out 32,J*3:out 32,&D0+J:for K=0 to 30:nexttne
xt:out 32,&DF:scol C,0
330 let G=G+1:let S=S+Z:gosub 500:return
400 for I=0 to E+1:if vpeek(&3802+I*4)=16 then let C=I
410 next:for I=0 to 14:out 32,&C1:out 32,I*2:out 32,&E7:out
32,&F1+I
420 scol C,(I mod 2)*11:for J=0 to 200:nextinext
430 let T=T+1:print cursor(27,4)"MISS←↓→" T:if T<4 then got
o 100
450 poke &7075,0:poke &7076,0:if inp(&31)then goto 10 else g
oto 450
500 print cursor(26,1)"SCORE←←←←" right$("0000"+num$(S),5)
cursor(1,21)"はぎの月←←←" G:return
```

```
439 data 01223446688,011233466666
440 data 24448889966,2334668889b
441 data 12345667889,12334667889
442 data 12337667779,00133677779
443 data 00133666666,00133344445
444 data 00111224444,00111122223
445 data 13345736666,02335699bbb
446 data 00133568bbb,00023579996
447 data 00001256996,00000044583a
448 data 00000003368,00000000246
449 data 00000000124,00000000002
450 data 012569accccc,00246accccc
451 data 00246accccc,00246aaaaab
452 data 00246888888,00246666667
453 data 00244444444,00222222223
454 data 00000000000,00000000000
500 chain
```

```
10 let R,S=0:let E=1:print "■■■":for I=0 to &FF:vpoke &3D00+I
,vpeek(&1000+I):next:print "■■■":for I=0 to 5000:next
15 cls:print cursor(2,12)"ROUND" R/110 "■■■":let J=0:pr
int cursor(I,I+13);:if vpeek(I*11+R)>0 then goto 80
40 print "■■■";
50 let J=J+1:if J=11 then print "▲";:next:goto 90
60 if vpeek(I*11+J+R)=H then print "▓▓▓";:goto 50 else let H=
H+1:print "←";
70 if vpeek(I*11+J+R)=H then goto 40
80 let H=H+1:print "←";:goto 70
90 for I=&3820 to &3DF:let U=vpeek(I-32):if vpeek(I)<33 and
(U=&80 or U=&EE or U=&E0)then vpoke I,&E0
91 next:let Q,T=0:let L=rnd(8)+1:print "■■■"
92 poke &7072,&51:poke &7073,&7F:poke &7074,43:poke &7075,43
:poke &7076,0
94 print cursor(1,18)"NORM4←←←" L:gosub 500
100 let Y=20:let X,Z,U=0
105 for I=0 to E:poke &7F00+I*3,2:poke &7F01+I*3,20:poke &7F
02+I*3,14:next:goto 180
110 if U<2 then let Z=Z-1:goto 170 else let P=peek(&7028)
130 let A=(P=54)-(P=55):let B=(P=51)-(P=46):let U=vpeek(X+A
+1)/2+Y+B-2)/2*11+R),
150 if X+A<0 or X+A>20 or Y+B<2 or Y+B>20 or U>Z+1 then let
U=14:goto 170
160 let X=X+A:let Y=Y+B:if U>Z then let Z=U
170 poke &7F0C,Y:poke &7F0D,X:poke &7F0E,Z:call &7F7C
180 for I=&7F00 to &7F00+E*3 step 3:let N=peek(I)and 127:let
M=peek(I+1)and 127:let W=peek(I+2)
200 if abs(X-M)+abs(Y-N)>1 then goto 220
210 if Z=W+1 and X=M and Y=N then gosub 300:goto 250 else if
Z=W then goto 400
220 if vpeek((M+1)/2+(N-2)/2*11+R)<W then let W=W-1:goto 270
230 let A=sgn(X-M):B=sgn(N-Y):A=0:let U=vpeek(
M+A+1)/2+(N+B-2)/2*11+R)
240 if U<W+2 then goto 260 else if rnd(19)then goto 270
250 let M=20:let N=2:let W=13:goto 270
260 let M=M+A:let N=N+B:if U>W then let W=U
270 poke I,N:poke I+1,M:poke I+2,W:next:if Q<L then goto 110
```

評…なっ，なんだこれゃ(影)



by Random田村

評…私のお気に入りっ！(つぐ美)



by MACOP

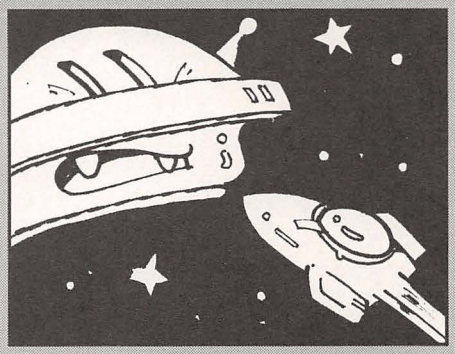
★先日，影さんに「追っかけ」がいるというわさを聞いた。なんでも，その人は金融関係の職業の人らしい。(岐阜県各務原市・長尾　守15才)……【編：不動産関係の人とパソコン・ショップの人達もお忘れなく。】

作品No. 7-10

M5(BASIC-G)用

究極のモビルスーツ・シューティング

DARK FORCE
（ダーク フォース）



宍戸光太郎

最初に

「いきまあ～す！」

僕は，謎の赤いモビルスーツが率いる軍隊，ダークフォースを壊滅させるべく，漆黒（しっこく）の宇宙に飛び立った…。

プログラムの入力

このゲームは，２本のプログラムから成り立っています。それぞれ順に入力し，テープにセーブしてください。１本目にはチェックサムが付いており，RUN500とするとデータを確認できます。スプライト，マシン語のデータは大文字，小文字どちらでもかまいませんが，BGMデータは小文字で入力しないと，チェックサムが狂います。２本ともRUNする前に必ずセーブしてください。POKE文のまちがいで暴走する危険がありますから。

遊びかた

M5の電源を入れ直した後，CHAINで１本目からロードします。タイトルがでたら適当なキーを押してスタートです。

哀愁漂うBGMの中，ジョイスティックまたはカーソル・キーと[1]～[8]キーで白いモビルスーツ，オディシスを操作。15のセクターを支配する敵を破壊しながら進んでください。オディシスはダメージ制でシールド・バーがなくなると爆発，ゲーム・オーバーです。

セクター５，10，15ではアップテンポのBGMと共にボス（全３種）が出現します。特定箇所に一定数の攻撃を加えなければ破壊できません。セクター15をクリアすると，シールドが回復しセクター１から繰り返しとなります。なお，１セクター・クリアするごとに敵軍のレベルが算出され，敵の同時出現数，攻撃力，機動力，ボスの耐久力が変化します。

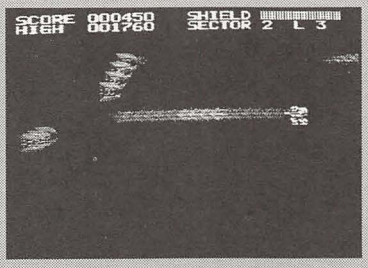
プログラムについて

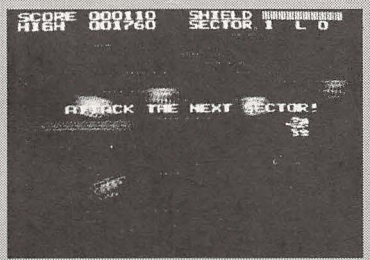
ほとんどのかたは知らないと思いますが，M5はワークエリアの内容を少々変更するだけで，ポストの数を増やしたり（！），エンベロープを変えたりできます。本プログラムでは21枚のスプライトの移動，BGMのフェード・アウト，ドラクエ風エコーに利用しています。興味のあるかたは，リストを解



▲〈写真１〉かっこいいタイトル画面。ミュージックもすごいゾ!!

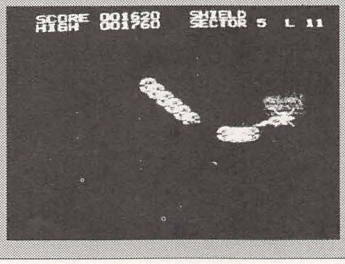
▼〈写真２〉超高速スクロール・シューティグです。速いゾ！!!





▲〈写真３〉一定数敵を倒すとつぎのステージへワープします。

▼〈写真４〉５の倍数面にはボスキャラが出現する。こいつは強いゾ!!



CHECKER FLAG

編：画面写真を見てくださいよ。スクロールが速すぎてブレちゃってますよ。

Dr.D：スピードはシューティングの命じゃからな。

影：キャラクターも細かいところまでよくできていますね。

編：音楽にもコッてますね。

Dr.D：しかし，それにしてもリストが長いな。

編：**リスト１**ではスプライトとマシン語，それに音楽の設定をしてますね。

Dr.D：短くするならここじゃな。

★酔っぱらったおじさんがタクシーに乗ろうと手をあげたら，そのタクシーに乗車拒否され，怒ったおじさんは電柱をけりひっくり返った(実話)。シェー！（長崎市・団長14才）……【影：もしや，そのおじさんとは…。】

析して見てください。

マシン語部分では，自機の慣性付き移動，エネルギー弾の発射，星のスクロール，ノイズ音量減衰，30番のスプライト消去，BGMの繰り返しを行なっています。

その他

背景の星が消えているとき，CTRL+RESETを押すと暴走することがあります。以上はBASIC－Gのバグなので我慢してください。メイン・プログラム実行中，シフト・キーを押すと実行を中断し，裏画面に移ります。1+2のキーで強制面クリア，タイト

《リスト1》DARK FORCEの各種データのプログラム

```
1!* DARK FORCE * Apr.1988 By しんごろたろう
2!** Program1 ** CHR,MACHINE L.BGM DATA
3!
10 print "■■■
```

ル画面で[S]キーを押すと，ノーマル，恐怖のスーパー・モードを切り換えることができます。

最後に

私の会心の一作です。ぜひ入力してください。スーパー・モードで15面クリアしたというとんでもないかたがおりましたら御一報を。素晴らしいBGMの作曲はパソピア7ユーザーの毛塚亮一氏です。

では，縁があったら，またお会いしましょう。

《リスト2》DARK FORCEのメイン・プログラム・リスト

```
1!* DARK FORCE * Apr.1988*MAIN PROGRAM*
2! ■■■
```

MSX/MSX2用

おなじみPEAマンのシューティング

PEA(ピー)マン

「地上(じあ)げ屋(や)を倒(たお)そう」の巻(まき)

TakaちゃんSoft



★STORY★

ある夜,PEAマンは夢を見た。なんと,日高団地が地上げ屋に占領されたのだ。

「オオーッ，何てこったぁ，早く何とかしなくては…。そうだっ！地上げ屋に乗り込むしか手がない！」と思ったPEAマンは1人で乗り込んでしまった。果たして誘導機雷を持つ地上げ屋に1人で勝つことができるのだろうか？

★内容★

パワーアップ型シューティング・ゲームです。ストレス解消用に!!と思って作ったのですが。

★遊びかた★

ジョイスティック対応ですので，ポートAにジョイスティックを差し込んでください。

RUNしてしばらく待つとタイトル画面になり，Aボタンを押すとスタートです。PEAマンはジョイスティックで8方向に移動できて，Aボタンでビーム発射です。

ある程度敵を倒すと出現するパワーアップ・ユニットを取ると，女の子ならスピード・アップ,PEAマンなら分身，さらに1UPや5秒間無敵になったりすることもできます。そして，ゲームが進むにつれ，ボスキャラとの対戦も待っています。倒すのに手こずると，つぎの敵が出現してよりむずかしくなります。ボスキャラは全6種類です。

あと，敵を倒して，爆発中にそこを通過すると，死にます。そして，敵に当たったり，ボスキャラに押しつぶされたり，敵の誘導機雷に当たったりすると，これも死にます。

★プログラムのしくみ★

メイン・ルーチンはマシン語なので，PEAマンがやられるまでCTRL+STOPはダメ。どうしても止めたいときは，CTRL+SHIFT+GRAPH+カナを押して止めましょう。それから，ディスクのワークエリアをキープするため，マシン語を&HCF00番地から置いてあります。ということは，32KB以上でないとこのプログラムは動かないのです。

★改造のアドバイス★

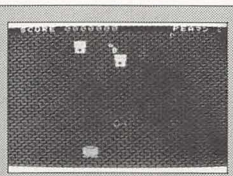
今回は久々にBGMを付けました。一応自分で作曲したのですが，気に入らなければ変えてください。データの作りかたは，音長，周波数の下位バイト,上位バイトの順に,データの終わりに&H00をつけて&HD7C5番地から入れてくれれば結こうです。それから，チェックサムですが，エラーがでなければもう不要なので,510行のIF VAL——END ELSEまでをDELしてもいいと思います。

★ラスト★

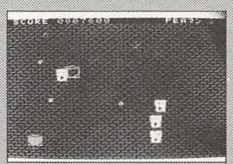
本当はこのゲーム，SC-3000版も作って同時投稿をねらっていたんだけど，たった1人で同時開発なんて無ぼうだ



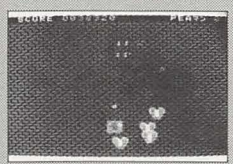
◀《写真1》タイトル画面。地上げ屋とゲーム内容の関連性やいかに？



▶《写真2》ゲーム・スタート!! 敵の弾は追いかけだから注意しよう！



◀《写真3》オーッ！PEAマンだ!! これを取ると分身が付くゾ!!

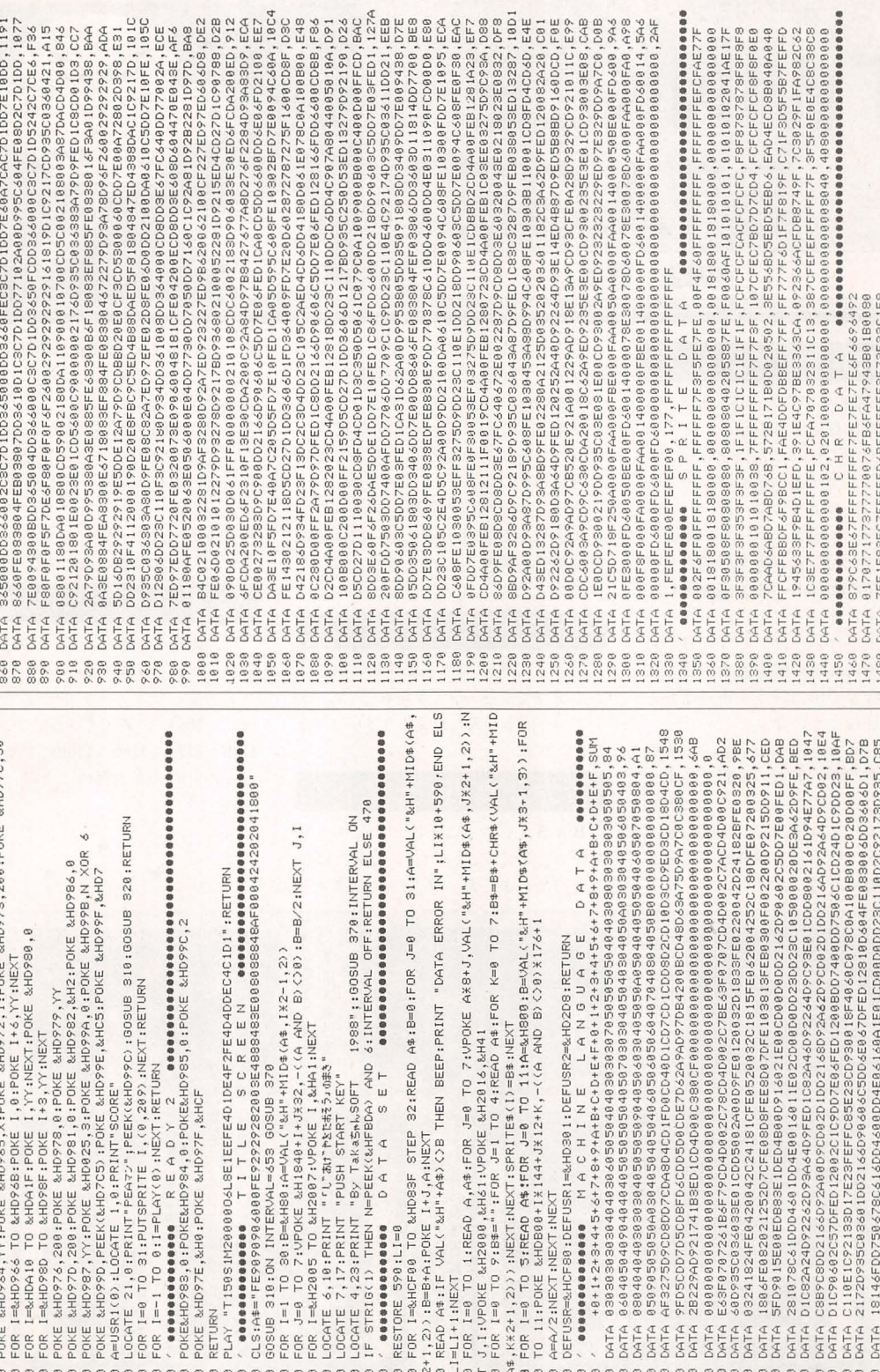


▶《写真4》ボスキャラを倒すとより強い敵が待ちかまえているゾ

PEAマン「地上げ屋を倒そう」の巻のプログラム・リスト

```
10 ' ●●●
```

と思いません？　それにリストも長いし―。だけど，ＳＣユーザーの中から「リストが長くてもいいから…」などのリクエストがあれば，すぐにでも改良版でグレード・アップさせて起動するといったこともあるかも…。ところでみなさん，アラン・パーソンズ・プロジェクト，を知っていますかあ？誰か教えてえ～。



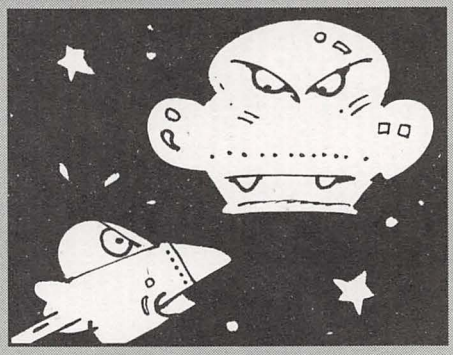
★私は本屋に売れ残りのベーマガがあると，ついつい買ってしまいます。ひと月に約10冊も買うので，かねがね金がありません。(岩手県二戸市・**天道なびき15才**)……**【影：10冊も残ってるなんて，何かのまちがいでは？】**

MSX/MSX2用

美しいステージのシューティング

TWINKLE STAGE
トゥインクル　ステージ

中原　智博



STORY

今から約500年過ぎた未来，地球の人口は現在の数百倍にものぼり，とても地球だけではこれほど人口を収容できなくなり，人々は他の星やスペース・コロニーに住むようになった。

このスペース・コロニーも旧型のものは老朽化が進み，新型の物と交換され，旧型の物はそのまま廃棄され広大な宇宙をさまよっていた。

この旧型コロニーに，いつの日からか，宇宙の流れ者や宇宙警察の目を盗む重罪犯などの俗に言う宇宙の悪党どもが移り住むようになった。

彼らは，コロニーを改造し，巨大要塞を築きあげた。彼らの要塞は巨大でしかも強力なものだった。これに加え戦闘機やミサイル艦などの生産も急ピッチで進み，いつしか要塞を旗艦とした強大な艦隊を造りあげた。

この巨大な艦隊の目ざすところは地球本星だ!!地球側が彼らの行動に気がついたのは，地球から一番遠いコロニーが壊滅してからだ。やつらの艦隊はコロニーをつぶしながらどんどん地球に近づいてくる。

そのとき，地球の危機を救うべく1人の勇気ある若者が現れた。彼は最新鋭戦闘機に乗り込み，宇宙へと飛びたって行った!!

遊びかた

ジョイスティックで8方向に動き，Aボタンでショット（3連射）。コンティニューは上を入れたままスタート（全2面）です。

苦労した点

BASICのところはべつに何ともなかったのですが，マシン語部には少々手をやきました。グラフィックス・キャラ表示法は'88年4月号P6ファイナルタイガーと同じ方法を思いついて，スプライトもなんとかできそうだと思い，それに'88年2月号MZ-2500のフォースアタックのハンド・アセンブルに勇気づけられ，いろいろ知りたいことがあったが，今あるうでだけでがんばってみるか，と思い，2か月以上かかってこれを作りあげました。

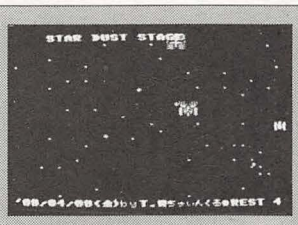
注意

打ち終えたら即セーブ。**リスト1**をロード，ラン。**リスト2**をロード，ランでスタートします。キーボードでやる場合は，100行のZ＝1を消して1130と1140と1170，1180，1190行を消してそれらの行のつぎの行の'を取ってください。

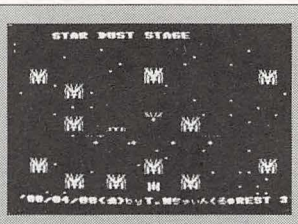
★
★　★



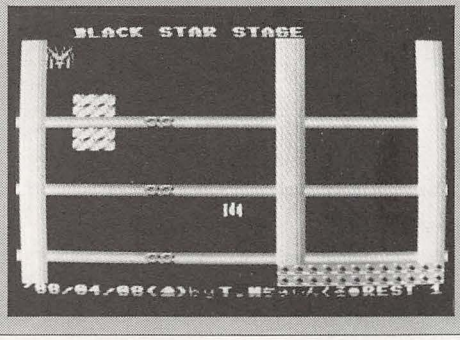
◀〈写真1〉タイトル画面。グラデーションがきれいだ!



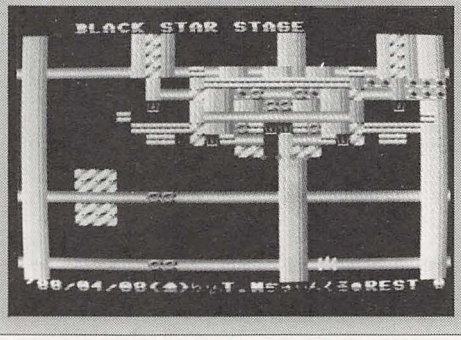
◀〈写真2〉上から降りてくる敵を撃ち落とせ!!



◀〈写真3〉こいつは、放っておくとどんどん分裂する



◀〈写真4〉これは2面。当たり判定のある壁に注意



◀〈写真5〉こいつが最後の親玉。きれいだゾ!!

★異性への関心が強いのか，ゲームが思うようにできず，欲求不満になってしまったオレ。（千葉県鴨川市・**尾高大樹15才**）……【影：はたして彼の欲求不満の原因は，異性への関心が強いからか，ゲームができないからか？】

《リスト1》TWINKLE STAGEのマシン語プログラム・リスト

```
10 '88/03/12 UTINAOSITA
20 CLEAR1000,&HD000:DEFINTA-Z:POKE&HFBB0,1
30 FORI=&HF20ATO&HF37F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:PRINTHEX$(I-1);"=";HEX$(PE
EK(I-1));:END
40 DATA E5,C5,D5,21,0E,F1,AF,06,1C,11,09,00,BE,28,09,19,10,FA,18,0D,D1,C1,E1,C9,
EB,21,36,F2,01,09,00,ED,B0,06,09,21,36,F2,77,23,10,FC,18,E8,00,00,00,00,00,00,00
,00,00
50 DATA E5,C5,06,03,CB,3C,CB,3D,10,FA,CD,4F,F2,C1,E1,C9
60 DATA E5,D5,C5,55,1E,20,CD,55,F3,5A,16,00,19,11,2B,EE,19,7E,C1,D1,E1,C9
70 DATA E5,D5,C5,11,EA,F0,2A,11,F3,3E,20,F5,1A,B7,20,04,13,13,18,43,FE,40,38,0A,
47,3A,13,F3,B7,78,28,02,18,41,E5,CD,B1,E9,E1,06,08,1B,10,FD,1A,13,13,FE,40,38,1F
,E5,1A,67,13,13,1A,6F,13,EB,4E,23,46,EB,CD,1C,F3,E1,13,13,13,3E,C8,CD,4D,00,3E,0
4,85,6F,18,3C
80 DATA 1A,FE,B4,38,13,3E,C8,12,1B,1B,1A,FE,03,38,02,AF,12,06,09,13,10,FD,18,DD,
CD,4D,00,13,13,1A,FE,F0,38,04,1B,1B,18,DF,23,CD,4D,00,23,13,1A,87,87,CD,4D,00,23
,13,1A,CD,4D,00,23,13,13,13,CD,0A,F3,F1,3D,B7,C2,70,F2,3E,04,85,6F,CD,0A,F3,22,1
1,F3,C1,D1,E1
90 DATA C9,3E,80,BD,C0,2E,00,C9,00,1B,00
100 DATA 23,23,4E,23,46,21,00,00
110 DATA E5,D5,55,1E,20,CD,55,F3,5A,16,00,19,11,6A,ED,19,16,00,0A,FE,71,20,03,D1
,E1,C9,FE,61,28,07,FE,62,28,0B,77,18,10,03,0A,D6,41,5F,19,18,08,03,0A,D6,41,5F,B
7,ED,52,23,03,18,D9
120 DATA C5,D5,16,00,2E,00,06,08,29,30,01,19,10,FA,D1,C1,C9
130 DATA F5,C5,AF,4F,2A,7E,F3,29,17,CB,54,28,01,0C,A9,28,01,23,22,7E,F3,C1,F1,C9
,52,4E
```

《リスト2》TWINKLE STAGEのメイン・プログラム・リスト

```
10 '88/02/20-'88/04/08(金)かんせい! byT.NaKahara 「TWINKLE¥STAGE」 UTUBESI!!
20 CLEAR300,&HE1C9:DEFINTA-Z:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH32:COLOR,0,0:POKE&HFBB0,1:V
DP(0)=2:VDP(8)=255:VDP(4)=8
30 DEFUSR=&HE361:DEFUSR1=&HE38E:DEFUSR2=&HE3BC:DEFUSR3=&HE3C9:DEFUSR4=&HE339:DEF
USR5=&HE348
40 RESTORE:FORI=0TO10:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+I¥32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J¥2+
1,2)):NEXTJ,I
50 FORI=0TO57:READA$:FORJ=0TO31+(I=57)¥19:POKE&HE339+I¥32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J¥2
+1,2)):NEXTJ,I:A=USR(0)
60 FORK=0TO1:FORI=0TO9:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1416+I¥8+K¥8192+J,VAL("&H"+MID$(A$,
J¥2+1,2)):NEXTJ,I,K:A=USR1(0)
70 A=&HE1C9:FORI=0TO5:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):POKEA,ASC(MID$(A$,J,1)):A=A+1:NEXTJ
,I
80 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●
90 CLS:GOSUB550:SOUND7,184:LOCATE10,24:PRINT"TWINKLE¥STAGE":FORJ=0TO15:PRINT:NEX
T:GOSUB490:LOCATE6,12:PRINT"HITオSPACEETORオAボ゛タンオ!!
100 SOUND9,15:SOUND10,15:FORI=0TO12:B=37-I¥3:A=USR4(B):A=USR5(B+3):FORJ=0TO120:N
EXTJ,I:Z=1
110 FORI=0TO1:I=STRIG(Z)+1:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(Z):NEXT:SOUND6,3:FORI=0TO30
120 A=USR5(I¥30):NEXT:A=USR5(30):SOUND10,16:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSUB500
130 ME=-(STICK(Z)=1)¥MC:GB=4
140 GOSUB500:CLS:IFMETHEN150ELSEPOKE&HE4B5,18:GOSUB540:GOTO170
150 POKE&HE4B5,23:FORI=0TO4:PRINT"      ワワワ":NEXT:FORI=0TO2:FORJ=0TO31:VPOKE6208+
I¥192+J,181-(J¥2=5)¥3:NEXTJ,I
160 FORI=0TO2:FORJ=0TO22:LOCATEI¥14+1-(I=1)¥4,J:PRINT"カ*":NEXTJ,I:FORI=0TO1:LOCA
TE19,15+I:PRINT"ワワワワワワワワワワ":NEXT
170 A=USR2(0):GOSUB490:PRINTCHR$(11);SPC(32);CHR$(11);SPC(5);:IFMETHENPRINT"BLAC
K STAR STAGE"ELSEPRINT"STAR DUST STAGE
180 FORI=0TO1:I=PLAY(0)+1:NEXT:SOUND6,3:A=USR3(0):IFPEEK(&HEA68)=1THEN260
190 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● しんた゛ ●●●●●●●●
200 SOUND7,185:FORI=8TO10:SOUNDI,14:NEXT:FORI=0TO31:SOUND6,31-I
210 FORJ=0TO10:NEXTJ,I:GOSUB550:GOSUB510:POKE&HEA69,0
220 POKE&HEA66,0:IFGBTHENGB=GB-1:GOSUB490:GOTO180ELSESOUND7,184
230 FORI=9TO11:LOCATE11,I:PRINTSTRING$(11,186):NEXT:LOCATE12,10:PRINT"GAMEコOVER
240 PLAY"T12004V13C2G4L12FED05C204G4FED05C204G4FEFD2..C1":FORI=0TO20000:NEXT
250 GOTO90
260 A=USR4(4075):A=USR5(4095):FORI=0TO2:FORJ=0TO3:SOUND9,15-J:SOUND10,15-J
270 FORK=0TO10:NEXTK,J,I:SOUND9,15:SOUND9,15:FORI=0TO30:B=4075-I¥100:A=USR4(B)
280 A=USR5(B+20):NEXT:FORI=0TO3:LOCATE,5-I:PRINTSTRING$(32+I¥64,186):NEXT
290 FORL=0TO3:SOUND9,15-L:SOUND10,15-L:FORI=1000TO4075STEP20:A=USR4(I):A=USR5(I+
20)
300 NEXT:LOCATE,2+L:PRINTSPC(32):LOCATE,8-L:PRINTSPC(32):NEXT:GOSUB550
310 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●♥
320 IFME=0THENPLAY"T120V13L16O6CDCDCDCDC4O5B4L8AGABA","T120V13L16O5GEGEGEGEG4E4L
8DCDED":ME=1:MC=1:GOTO140
330 VDP(7)=6:SOUND6,31:SOUND7,136:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,0:SOUND12,15
340 FORJ=0TO4:SOUND13,0:FORI=30TO40:A=USR4(I¥30):A=USR5(I¥30+20):NEXTI,J
350 SOUND7,135:A$="T255SM3000C4L16V7CV11CV15C2SM30000C2.":PLAYA$,A$,A$:A=0:FORI=
0TO11:A=15-A:VDP(7)=A
360 LOCATE,11-I:A$=STRING$(32,186):PRINTA$:LOCATE,11+I:PRINTA$:NEXT:VDP(7)=0
370 GOSUB500:SOUND10,15:FORI=0TO15:LOCATE,I:PRINTSPC(32):NEXT:FORI=0TO1:X=120
380 FORJ=0TO31:PUTSPRITE0,(X,190-J¥6),15-I¥4,I¥8:X=X+SGN(I¥240-X):SOUND6,31-J
390 NEXTJ,I:GOSUB550:GOSUB530:CLS:LOCATE1,10
400 PRINT"BLACK STARはいりしゅんにしてくきょた゛いなのた　まとなった。そのむかりは、とあくちゅうにまで゛とど゛いたと　いう。
410 A$="T120L16V13O3DF+A04DL4F+EC+O3L16F+A04DF+L4AF+D03B.O4O8O3A04L16EDO3AF+L4B.
O4D8O3GO4G
420 SOUND7,156:FORI=0TO1:PLAY"T120V12O4L16F#A05DF#L4AGF#D104L16EF#GAO5D404DEF#GO
5GF#DO4AG2O5D2",A$:NEXT
430 FORI=0TO1:PLAY"L4C#2DO4AO5F#EGF#L8EDO4B-GL4F#O5DO4G#8B8O5EDE","O4EEF+DDCEDB-
EDAG+EGG":NEXT
440 PLAY"F2E1L16V11EV10EV9EV8EV7E","C1C2L16V12CV11CV10CV9C":FORI=0TO23600:NEXT
450 CLS:GOSUB540:SOUND10,15:FORI=0TO100
460 PUTSPRITE0,(116,188-I),15,0:NEXT:FORL=0TO11:SOUND6,L+4:VPOKE6912,88-L¥8
470 FORJ=0TO2:VPOKE6543+L¥32¥(J-1),186:NEXTJ,L:GOSUB530:FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB5
50:GOTO90
480 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```

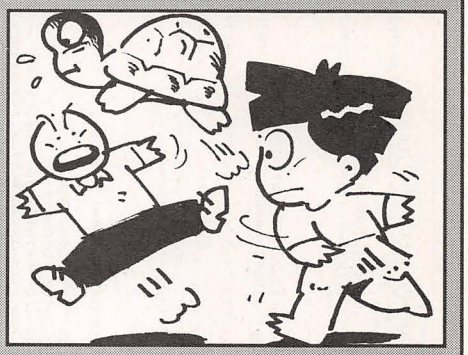
```
500 FORI=0TO3:POKE&HEA66+I,0:NEXT
510 FORI=&HF0EATO&HF209:POKEI,0:NEXT:A$="$##さ#さ#2##":FORI=0TO3:FORJ=1TO9
520 POKE&HF0E9+J+I*9,ASC(MID$(A$,J,1))-35:NEXT:A$="%#####$2##":NEXT
530 FORI=0TO31:VPOKE6912+I*4,200:NEXT:RETURN
540 FORI=0TO50:VPOKE6144+RND(1)*736,165:NEXT:RETURN
550 FORI=8TO10:SOUNDI,0:NEXT:RETURN
560 ’●●●● SP DATA ●●●●●●●●●
570 DATA 0000000119191B1B1B1B191800000000000809898B8B8B8B8B8981800000
580 DATA 180018181A1A1A1A1A1A181A1810081018001818585858585858185818081008
590 DATA 804121100D0E4703137 6E0C1121448001124408307 0E1CCC0EC703008044241
600 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
610 DATA 8748201820244944A4A4824231028428101AE410EA0585050585929CA300422C1
620 DATA 0000000000010303010000000000000000000000080C0C0800000000000000
630 DATA A8A8AA6A7C3D5DE3EDEBEFEEE5E5E141151555563EBCBAC7B717F777A7A78782
640 DATA E0EFEFE2E3E3EF4F4F3F07163E7E0F0307F7F747C7C7F712F23CE0687C7EF0C0
650 DATA FCC6B5B584FD41363641FD84B5B5C6FC3F63ADAD21BF826C582BF21ADAD633F
660 DATA FEC6FEC6FE1E81819FBF01FD29FD28FC7F637F637F788181F9FD80BF94BF143F
670 DATA A44464325A9E9EAFA7B332B337B131B12522264C5A7979F5E5CD4CCDEC8D8C8D
680 ’●●●●●●● マ DATA ●●●●●●●
690 DATA23235E3E02CD93003C235ECD9300C923235E3E04CD93003C235ECD9300C90000
700 DATAF0F0F0F0405070702100201159E31ACD4D0023133E61BB20F53E38BC20ED2100
710 DATA00CD4A0047CB38B0CB38B0CD4D00233E03BC20EDC93E0B32ACE311000001 0008
720 DATA626BCD4A00094FCD4D00790E0009CD4D00133E08BA20E93E2832ACE3BAC81100
730 DATA2018DA21001811 6AEA01E002CD5900C92113F37E3CE60377B7202A3E002F32D5
740 DATAE3B72016214 9ED1169ED01E002EDB8214AED116AEA012000EDB0216AEA110AEE
750 DATA01E002EDB0CD65F23A13F3B7200C210AEE1120180 1C002CD5C002A66EA3E0FBC:’MEN NA
GASA
760 DATACAA0E4232266EA3E003CE61F3221E4B7C2E0E4CD66F37DE607FE05D2E0E4C605
770 DATA2136F2772336000607B82004360A1807060 9B8200236012336002336000E07B9
780 DATA200E4F3E80B83804360 1181A36FF18160E08B920124FE5CD66F37DE1FE803804
790 DATA36FF1802360 17923E54FCD66F345E1702379D604470E01C6040C0C10FC3C773D
800 DATA2371CD0AF218403EFDBD3806232266EA18353EFFBD2830232266EA1812420000
810 DATA020AD1E10000430100FF067CE2000021B6E4180321BFE41136F2010900EDB0CD
820 DATA0AF23E203268EA3A68EAFE01C83A69EAFE01C8C3C9E3136B6246131A8012B720
830 DATA043601 1806FE06200236FF136B6246131A8012B72004360 11806FE0A200236FF
840 DATA1313131A3CE61F12B7202B06051B1B1B2136F236411B1B23231AC60377232313
850 DATA131A4F78878781772336C92336E1CD0AF210DD131313131A3CE60F12B7C00606
860 DATA1B10FD06052136F2360423360223 1A878787C628772233EFD80772313131A8787
870 DATA87C648772336052336 09CD0AF21B1B10D406061310FDC9 13131AFE0630083C12
880 DATA06061310FDC9 13626B13461AB8280E30063C0146E218253D010EE2181F3E0A3D
890 DATAB7280582B7E51810 3E0A32B7E5E5CD66F37DE60FC602E17701D1E11A12137912
900 DATA1378121 31A3CE60F12B720250602213 6F23641232336082323 1B1B1B1A3C4F78
910 DATA8781772336C92336E1CD0AF21313131 0DD131A3CE61F12FE09D006061B10FD1A
920 DATA878787C60F2136F2360423360123772336002313131A878787 47E5CD66F37DE1
930 DATAE62F80C6087723360523360DCD0AF21313131 3C9131 31A47FE1820061B1BAF12
940 DATA1313047120606 1310FDC90602131A134F1A811210F7131313 1A3C12FE192045
950 DATA06041B1B1B1B1B2136F2360923CB48200436FE1802360223 1A7723CB40280436
960 DATAFE1802360223131 31A7723360A23360B0000CD0AF210CE1B1B1B3E011213133D
970 DATA1213131313131A3CE61F121BB73E01CCE1E7C33BE70000131A47131A80124713
980 DATA1A4F131A811213131 34F1A626B06061B10FDB720223AEEF091C60CFE18300B3E
990 DATA0312131A4713AF12180413 1A47133EAAB8300236011 81A3EFD1213137EFE0228
1000 DATA103602131AFE6E38043EFE18023E021B1213131313131A3CE60F121BB73E01CC
1010 DATAE1E70605C3DDE9131A3D124F131AB112131A13471A0012131 31AFE0828043E08
1020 DATA18023E0712AF13B9CCE1E70605C3DDE9131 31A3C473AECF04F1AB9300 1047812
1030 DATA131378FE32380D3AEEF04F1AB938033C1801 8D12131313 1A3C12FE55201B4806
1040 DATA032136F236042336FF2371233E029077231B1B1BCD45E810E80605C3DDE91313
1050 DATA1AC602121313 3AEEF0471AB82093804D6021802C602121313131A3CE60F12B7
1060 DATACCE1E70605C3DDE92136F23604231B1B1B1BB7283F3AECF0471A90C60BFE16
1070 DATA30043600180A1AB8380436FF1802360123 1A772313133AEEF0471A90C60BFE16
1080 DATA30043600180A1AB8380436FF1802360123 1A771813 9AECF0471AB8300436011 8
1090 DATA0236FF231A772336001313231A772336052336091313 1CD0AF2C9130E0021EC
1100 DATAF00602C5131A4690C605FE0BC1CB1123231310EF3E03B920053E01 3269EA1B1B
1110 DATA1B1B06021A4F131AB1121310F7131313 9131313A0604801213131 31AFE053805
1120 DATA3E021218180604B8201 3EC81B1B1B121B1BAF12010800EB09EBC93C12133E0F
1130 DATA121313C9131 33E00B7280B3E01CDD800B7200332C0E81AFEC820213AC0E8B720
1135 ’DATA121313C9131 33E00B7280B3E00CDD800B7200332C0E81AFEC820213AC0E8B720
1140 DATA6C8E01CDD800B728643E0132C0E83AECF01213133AEEF0121B1B18DAD6051267
1145 ’DATA6C3E00CDD800B728643E0132C0E83AECF01213133AEEF0121B1B18DAD6051267
1150 DATA131313A6F1B1BCD3FF23DCB3FFE5820362168EA354B3E041E0FCD93003C1E00CD
1160 DATA93003E071EB8CD93003E0A1E10CD93003C1E00CD93003C1E09CD93003CCD9300
1170 DATA593EC8121807CD3FF2FEB328F413131313131 3C9000000F33E0FD3A03E8FD3A1
1175 ’DATA593EC8121807CD3FF2FEB328F413131313131 3C9000000F33E18D3AADBA90000
1180 DATA3E0ED3A0DBA2FB1313471ACB402004D6031806CB482007C603FEB03001121313
1185 ’DATA000000000000FB1313471ACB682004D6031806CB702007C603FEB03001121313
1190 DATA1ACB502004D6031806CB582007C603FEF03001121B1BEB5623235EEBCD3FF23D
1195 ’DATA1ACB602004D6031806CB782007C603FEF03001121B1BEB5623235EEBCD3FF23D
1200 DATACB3FCB3FFE2C20053E013269EA1313131 3C900000000000003DFE403802D637
1210 DATA8721C5E9856F4E23466069E950E9BDE88AE854E8B7E769E740E7D0E664E64DE6
1220 DATA90E5EFE41B10FD1A473AECF090C60CFE1830151313 1A473AEEF090C60CFE1830
1230 DATA053E0132693EA1B1B21F5F00603C51A4690C610FE2030481313232313A4690C60C
1240 DATAFE1830352B2B1B1B36C81B1B3E03120109000913134B3E071E9CCD93003E0A1E
1250 DATA10CD93003C1E00CD93003C1E0ACD93003C1E00CD9300593180B0107001B1B1803
1260 DATA01090009C110A60E06EB09EBC9
1270 DATADBDBDBDB5A5A427E,0000006800000034,74F8F1E3C78F1F3E,3060606060763418
1280 DATA0000000000000000,E8E8E8E8E8E8E8E8,E8E8E8E8E8E8E8E8,3C4019212598023D
1290 DATA3020081C0CC3C3C3,0000000000000000,C0C0202030303 0F0,FFFFEE90FFFFEE90
1300 DATAF0F4F5F7F7F5F4F0,FBF6F8F9FCD0D0D0,445577FFFF775544,F7F7F7F7F7F7F7F7
1310 DATA7474747474747474,F5F50505F5F50505,F5F5050505F57945,668899BBAA998866
1320 DATAIa_Ia_IqカaGキaNカオオクオクオオキaNカaBアケaBキaYカイオイキa
1330 DATANイイイイイオイイイイイaNアaアaアaアaIアqaGキa¥クオオキaNカオオクオアaZカaBアオイキイイイaXイイオイイaYイイaBアa
1340 DATAAアaXイaBアaAアqカa_カオオクa_アオクオオキaUイイイカイオアaBキaYイイオイイa[アaAアaBイa[アaAアaBイqカウキaN
1350 DATAカウキaLカウキaNカウキaLカウキaNカウキaLカウキaAイaAカキaAカキaAカキaAイaAカウキaMカaBカイイイイイイイイイキaBキ
1360 DATAaNカオオクカキククオオククカキウオオキaNアaBカカキカキククカキカキキaBアaLイaDカオオオオオオオオオキaDイaKイイイイウカキクイ
1370 DATAアアイクカキウイイイイaMイイaAウアイオオaBオオイアウaAイイaTウウaBウウq
1380 ’●●おつかれさま。セーブ してから、runしよう。●●
```

★口からＶＧＭ＋効果音を発しながら，アウトランの下敷のコースマップを指でなぞる級友のＳはアブナイ。（神奈川県川崎市・ＭＯＭＯ14才）……【影：ＶＧＭと効果音を同時にだすとは。彼はサウンドボードを付けているのか？】

MSX/MSX2用

カメを投げて敵をやっつけろ

浦島次子（うらしまじこ）



ズオ

ストーリー

オットー姫を倒して喜んでいた太子だが('87年10月号)，それはじつはニセ物で，太子は本当のオットー姫につかまってしまった。

それを知った妹の次子は，太子を助けるために竜宮城へ向かった。次子の目の前には，竜宮城へ行くための六つの島があった。

遊びかた

次子をカーソル・キーで4方向に移動，スペース・キーでカメのこうらを投げます。こうらを敵に当てて敵をすべて倒すとクリアです。

敵は2種類（オットー姫とその弟子たち）いて，多彩なフォーメーションを組んで攻めてきます（敵の数によってフォーメーションが変化する）。

そこで一つ注意ですが，「スネーク・フォーメーション」のときはオットー姫にダメージを与えることはできません。

敵にこうらを何発か当てると敵は消え，宝箱が現れます。その箱に敵が当たると箱は開いて中から「おにぎり」（体力アップ。ただし，七つ以上になるとおなかをこわして体力が減ります）と「剣」（攻撃力アップ）のどちらかがでます。

次子が敵に当たると体力が減り，なくなるとゲーム・オーバーです。

全6面クリアすると感動の手ぬきエンディングです。

CHECKER FLAG

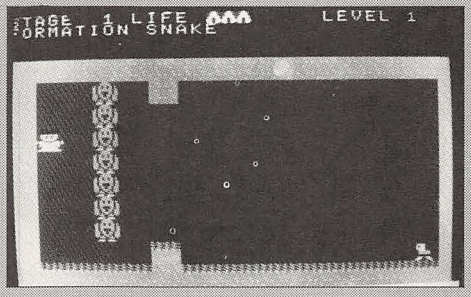
影：ギャハハハ！太子の妹で次子だってさ。ケッサク！

編：あいかわらずノリのいい作品が多いですね，ズオ君は。

Dr.D：彼がベーマガで常連になっている秘密，それは**センス**じゃな。テクニックやプログラミング能力は勉強すればある程度までは身につく。しかしセンスは生まれつきのものが多い。ただし，普段の生活の中で，何かゲームの題材になるものはないかと常に考える努力ならば，誰にでもできるはずじゃ。

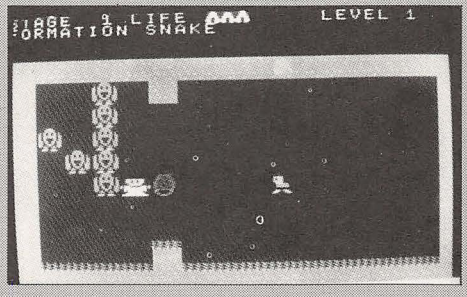


▲《写真1》タイトル画面。左上にいるキャラが次子です

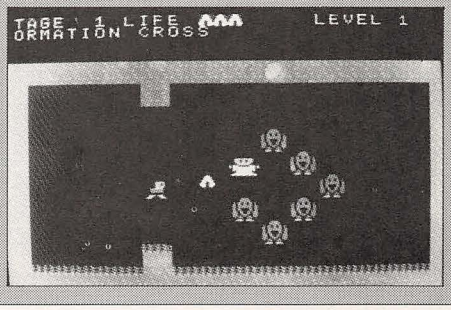


◀《写真2》左にいるのがにっくきオットー姫だ!!

▼《写真4》宝箱を開けると中からアイテムがでてくるゾ



▶《写真3》こうやって、こうらを投げてやっつけろ!!



★6月号の126ページで，つぐ美さんが言った「私の美しさは変わらないという意味かしら？」より，「私の強さは変わらない」という意味のほうがいい。(埼玉県入間郡・まゆ毛14才)……【つぐ美：もー！失礼しちゃうわね!!】

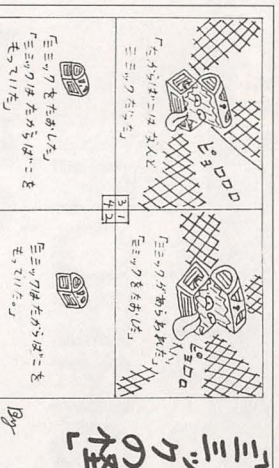
```
1 KEY1,"SCREEN0"+CHR$(13):KEY4,"LIST-1529"+CHR$(13)
10 CLEAR 1000,&HCFFF:SCREEN 1,0:KEY OFF:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1=&HDF00: GOSUB 10000
20 SOUND7,24:SOUND6,0:A$="T255L64V15":PLAYA$,A$,A$:AD=6144:WIDTH32
25 DIM C$(10),X(13),Y(13),T(13),F$(13),FX(13,13),FY(13,13),M$(30),MS$(11)
40 :
130 ' ┌──┤ MANY DATAS READ ├──┐
131 Q$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
140 RESTORE1600:FOR A=0 TO 10:READ A$,B$:C$(A)=A$+Q$+B$:NEXT
141 MID$(C$(5),1,1)=CHR$(&HA0):MID$(C$(7),1,1)=CHR$(&H90)
150 RESTORE1610:FORA=3TO13STEP2:FOR B=2TOA:READ FX(A,B),FY(A,B):NEXTB,A
160 RESTORE1650:FOR A=1 TO 13:READ F$(A):NEXT
170 RESTORE2000:FORA=1TO11:READ MS$(A):NEXT
180 FORA=1TO30:READB:M$(A)=MS$(B):NEXT
190 ON INTERVAL=192 GOSUB 1046:BG=-1:INTERVAL ON
220 R=1:L=3:FO=2:ST=1:RESTORE1540
230 :
240 ' ┌──┤ TITLE ├──┐
250 CLS:LOCATE0,5
260 PRINT"URASHIMAヲヲヲゥゥヲヲヲヲゥゥゥヲゥゥゥヲヲヲヲゥゥ"
270 PRINT"ゥゥゥゥゥゥゥヲゥゥゥゥヲゥゥゥヲゥゥゥヲゥゥゥヲ"
280 PRINT"ゥえかゥゥゥゥゥヲゥゥゥゥヲゥゥゥヲヲヲゥゥゥヲゥゥゥヲ"
290 PRINT"ゥあきゥゥゥヲゥゥゥゥヲゥゥゥヲゥゥゥヲゥゥゥヲゥゥゥヲ"
300 PRINT"ゥゥゥゥゥゥヲヲヲゥゥゥヲヲヲヲゥゥゥヲゥゥゥヲヲヲヲゥゥ"
310 LOCATE8,15:PRINT"(C)ZUO SOFT  1988"
320 LOCATE3,20:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START !!"
340 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)=0 THEN 340
350 CLS:GOTO 420
360 :
370 ' ┌──┤ STAGE WRITE ├──┐
380 LOCATE0,0:PRINTUSING"STAGE ## LIFE ";R;:FORA=1TOL:PRINT"、";:NEXT
390 PRINT"        ":LOCATE22,0:PRINTUSING"LEVEL##";ST:RETURN
400 LOCATE0,1:PRINT"FORMATION "+F$(FO)+"              ":RETURN
420 FORA=4TO23:LOCATE0,A:PRINTSTRING$(31,"ゥ");:NEXT
425 LOCATE2,22:PRINTSTRING$(28,"ィ")
430 GOSUB380:GOSUB400:FORA=6TO21:LOCATE2,A:PRINTSTRING$(28,"ェ"):NEXT:X=28:Y=20:L
OCATEX,Y:PRINTC$(8)
440 READ A:FOR B=1 TO A:READ C
450 E=INT(C/32):D=C MOD E*32:A$=C$(1):IFVPEEK(AD+(E-2)*32+D)=170THENA$="ィィ"+Q$+"
ゥゥ"
460 LOCATED,E:PRINTA$:IFVPEEK(AD+(E+2)*32+D)=168THENLOCATED,E+2:PRINT"ゥゥ"
470 NEXT:M=8:FORA=1TO R+6:X(A+1)=6+(A>8)*2:Y(A+1)=(A+(A>8)*8)*2+4
490 LOCATEX(A+1),Y(A+1):PRINTC$(7):GOSUB1460:NEXT:X(1)=2:Y(1)=10:LOCATE2,10
500 PRINTC$(9):GOSUB1460
530 T=R+7:FORA=1TOT:T(A)=R:NEXT:T(1)=R*4
540 FO=2:KK=0:BD=0:FT=T:T=T+1:GOSUB1030:T=T-1
550 :
560 ' ┌──┤ URASHIMA JIKO MOVE ├──┐
570 FOR F=1 TO T:IF KK>0 THEN 850
580 A=STICK(0)+STICK(1)+STICK(2):IF A MOD 2=0THENVX=X:VY=Y:GOTO600
590 M=A+1:VX=X+((A=7)-(A=3))*2:VY=Y+((A=1)-(A=5))*2
600 S$=CHR$(VPEEK(AD+VY*32+VX)):IF INSTR("ィうしゃく"+CHR$(&H90),S$)THENVX=X:VY=Y
610 ONINSTR("、く"+CHR$(&H90)+CHR$(&HA0),S$)GOSUB1120,1210,1210,1180
620 LOCATEX,Y:PRINTC$(0):LOCATEVX,VY:PRINTC$(M):X=VX:Y=VY
630 IF STRIG(0)+STRIG(1)+STRIG(2)THEN KK=1:GOTO 820
640 :
650 ' ┌──┤ ENEMY MOVE ├──┐
660 IFFO=1THEN670 ELSEIF FO MOD2=1THEN680 ELSE770
670 VX=X(F)+SGN(X-X(F))*2:VY=Y(F)+SGN(Y-Y(F))*2:GOTO700
680 IF F=1 THEN 670
690 VX=X(F)+SGN(X(1)+FX(FO,F)-X(F))*2:VY=Y(F)+SGN(Y(1)+FY(FO,F)-Y(F))*2
700 S$=CHR$(VPEEK(AD+VY*32+VX)):IF INSTR("ィう、・ァ"+CHR$(&HA0),S$)THENIFINSTR("ィう、・
ァ"+CHR$(&HA0),CHR$(VPEEK(AD+Y(F)*32+VX)))=0THENVY=Y(F) ELSEVX=X(F):VY=Y(F)
710 IF S$="し"THENGOSUB 1070:VX=X(F):VY=Y(F) ELSEIFS$="ゃ"THENGOSUB1160
720 IF S$=LEFT$(C$(M),1)THENGOSUB1210:VX=X(F):VY=Y(F)
730 IF T=1 AND RND(1)<.5 THENVX=X(F):VY=Y(F)
740 IF FO=1AND INSTR("く"+CHR$(&H90),S$)THENVX=X(F):VY=Y(F)
750 LOCATEX(F),Y(F):PRINTC$(-(FO=2)*7):LOCATEVX,VY:A=9+(F>1)*2:IFBD=1THENA=7
760 PRINTC$(A):X(F)=VX:Y(F)=VY:NEXT:GOTO570
770 ZZ=(ZZ+1)MOD4:IF ZZ<>0THENF=1:VX=X(1):VY=Y(1):GOTO700
780 LOCATEX(FT),Y(FT):PRINTC$(0):X(FT)=X(1):Y(FT)=Y(1):FT=FT-1-(FT=2)*(T-1)
790 F=1:GOTO670
800 :
810 ' ┌──┤ THROW KOURA OF KAME ├──┐
820 KX=X+((M=8)-(M=4))*2:KY=Y+((M=2)-(M=6))*2:XK=KX-X:YK=KY-Y
830 IFCHR$(VPEEK(AD+KY*32+KX))<>"ェ"THENKK=0:GOTO660 ELSELOCATEKX,KY:PRINT"ヲ"
840 GOSUB1470
850 S$=CHR$(VPEEK(AD+(KY+YK)*32+KX+XK)):IFINSTR("ィうゃ、し"+CHR$(&HA0),S$)THENXK=0:Y
K=0
860 IFINSTR("く"+CHR$(&H90),S$)THENGOSUB920:XK=0:YK=0
870 LOCATEKX,KY:PRINTC$(0):KX=KX+XK:KY=KY+YK:LOCATEKX,KY:A$="ょ"+Q$+"ゅっ"
880 PRINTMID$("・ァゃ",KK,1);:KK=KK+1:IFKK=4THENPRINTA$:KK=0
890 GOTO 660
900 :
910 ' ┌──┤ ENEMY DEAD ├──┐
920 A=KX+XK:B=KY+YK:LOCATEA,B:IFS$=CHR$(&H90)THENDE=1 ELSEDE=2
930 IF DE=2AND FO=2AND T>3THEN RETURN
940 PRINT"※※"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+"※※":GOSUB1460
960 FORC=1TOT:IF A=X(C) AND B=Y(C)THEND=C:C=T ELSENEXT
970 T(D)=T(D)-ST:IF T(D)<1THENLOCATEX(D),Y(D):PRINTC$(10) ELSERETURN
980 FORA=D+1TO T:SWAP X(A),X(A-1):SWAP Y(A),Y(A-1):SWAP T(A),T(A-1):NEXT
990 IF D=1 THEN BD=1:FO=1:GOSUB400 ELSEIF BD=0 THENGOSUB1030
1000 T=T-1:F=1:XK=0:YK=0:IF T>0 THENRETURN570 ELSE1330
1010 :
1020 ' ┌──┤ FORMATION CHANGE ├──┐
1030 IF(T-1)MOD 2=1THEN FO=T-1 ELSEFO=2:FT=T-1
1040 GOSUB400:RETURN
1045 IF PLAY(0)THEN1045 ELSERETURN
1046 PLAY"O4T150L8S0M12000"+M$(BG+1)
1047 BG=(BG+1)MOD 30:RETURN
1050 :
1060 ' ┌──┤ ITEM ├──┐
1070 GOSUB1490
1090 A=INT(RND(1)*4+R/2)+1:IF A>4 AND ST=5 THEN A=INT(RND(1)*4+1)
1100 IF A>4THENA$=C$(5)  ELSEA$=STRING$(A,"、")+STRING$(4-A,"ェ"):A$=LEFT$(A$,2)+Q
$+RIGHT$(A$,2)
1110 LOCATEVX,VY:PRINTA$:RETURN
1120 IFVPEEK(AD+VY*32+VX)=164THENL=L+1:IFVPEEK(AD+VY*32+VX+1)=164THENL=L+1
1130 IFVPEEK(AD+(VY+1)*32+VX)=164THENL=L+1:IFVPEEK(AD+(VY+1)*32+VX+1)=164THENL=L
+1
1140 IF L>8 THENL=3:LOCATE8,3:PRINT"ﾀﾍﾞｽｷﾞﾃ ｵﾅｶｶﾞｲﾀｲｯ!":GOSUB1460:GOSUB1490:GOSU
B1480:GOSUB1460:GOSUB1490:GOSUB1460:LOCATE8,3:PRINTSPC(20)
1150 GOSUB1480:GOSUB380:RETURN
1160 LOCATEVX,VY:PRINT"ェ";:GOSUB1460:PRINTCHR$(31)+"ェ";:GOSUB1460
1170 PRINTCHR$(30)+CHR$(29)+"ェ";:GOSUB1460:PRINTQ$+"ェ":VX=X(F):VY=Y(F):RETURN
1180 GOSUB1480:LOCATEVX,VY:PRINTC$(0)
1190 ST=ST+1:GOSUB380:RETURN
1200 :
1210 ' ┌──┤ JIKO DAMAGE AND DEAD ├──┐
1220 FORA=2TO8STEP2:LOCATEX,Y:PRINTC$(A)
1230 GOSUB1460:NEXT:LOCATEX,Y:PRINTC$(M):L=L-1:ST=ST+(ST>1):GOSUB380
1240 VX=X:VY=Y:IF L>0 THEN RETURN
1250 FORA=1TO20:FORB=2TO8STEP2:LOCATEX,Y:PRINTC$(B):NEXTB,A
1260 LOCATEX,Y:PRINTC$(0)
1270 CLS:LOCATE11,10:PRINT"GAME  OVER"
1280 :
1290 FORA=1TO500:IFI$=""THENNEXT
1300 GOTO 220
1310 :
```


★今度、茶道部に入りました。久留米近辺の人は、一度飲みにきてください。（福岡県久留米市・阿部康彦19才）
……【編：つく美ちゃんも彼みたいに茶道でもはじめたら。影：つく美ちゃんなら茶道より茶道って感じだな。】

```
1320 ' ┌──┤ ROUND CLEAR ├──┐
1330 LOCATEX,Y:PRINTC$(6):LOCATE10,10:PRINT"ROUND  CLEAR":SOUND7,24
1340 FORA=255TO0STEP-1:SOUND5,1:SOUND4,A:SOUND10,15:NEXT:SOUND10,0
1350 INTERVALOFF:GOSUB1045:CLS:R=R+1:IF R<7 THENCLS:FO=2:INTERVALON:GOTO 420
1370 :
1380 ' ┌──┤ ENDING ├──┐
1390 INTERVALON:CLS:FORA=0TO20:LOCATE0,A:PRINTSTRING$(31,"ｴ"):NEXT
1400 LOCATE14,8:PRINTC$(6)+CHR$(30)+"ｴｴ"+C$(6):LOCATE0,21
1410 A$="ｺｳｼﾃ ﾀｺﾄ ｼﾞｺﾉﾌｿｳﾊ ｲｴﾆ ｶｴﾙｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｼﾀﾄｷ　ﾒﾃﾞﾀｼ ﾒﾃﾞﾀｼ"
1420 FORA=1TOLEN(A$):PRINTMID$(A$,A,1);:NEXT
1430 GOTO 1430
1440 :
1450 ' ┌──┤ SOUND ├──┐
1460 SOUND7,24:SOUND5,1:SOUND4,222:SOUND10,15:FORZ=31TO0STEP-1:SOUND6,Z:NEXTZ:SO
UND10,0:RETURN
1470 SOUND7,56:FORZ=0TO80STEP4:SOUND5,0:SOUND4,80-Z:SOUND10,15:NEXTZ:SOUND10,0:R
ETURN
1480 SOUND7,56:SOUND0,188:FORZ=3TO1STEP-1:SOUND5,Z:FORZZ=80TO0STEP-2:SOUND4,ZZ:S
OUND10,15:NEXTZZ,Z:SOUND10,0:RETURN
1490 SOUND7,56:SOUND5,0:FORA=0TO20:ZZ=INT(RND(1)*255):SOUND4,ZZ:SOUND10,15:NEXT:
SOUND10,0:RETURN
1500 ' ┌──┤ MANY DATAS ├──┐
1540 DATA 2,202,650
1550 DATA 4,266,586,600,280
1560 DATA 7,282,346,410,474,538,602,666
1570 DATA 4,202,268,650,588
1580 DATA 8,604,602,598,662,470,472,474,476
1590 DATA 4,266,394,522,650
1600 DATAｴｴ,ｴｴ,ｳｳ,ｳｳ,♠♠,♥♥,ｲｲ,ｳｳ,えか,あさ,A「,」,ぃぇ,うぉ,Aい,あう,0と,●ま,くこ,いさ,しせ,すそ
1610 DATA-4,0,4,0,-4,-4,-4,4,4,-4,4,4,0,-6,0,-4,0,6,0,4,-4,0,4,0
1620 DATA-4,-4,0,-4,4,-4,-4,0,4,0,4,4,0,4,-4,4
1630 DATA-6,-2,-4,-4,0,-4,4,-4,6,-2,-6,2,-4,4,0,4,4,4,6,2
1640 DATA-4,-4,0,-4,4,-4,-2,-2,2,-2,-4,0,4,0,-2,2,2,2,-4,4,0,4,4,4
1650 DATAFREE,SNAKE,SIDE,,X,,CROSS,,BOX,,CIRCLE,,SPECIAL
1999 END
2000 DATAEEDDCCDDEEDC4CDC,FFEEDDEEFFEG4FED,C4D4CCDEDE4F4FED,CCDEDEFE4GFFEEDD
2010 DATAC4D4CCDEDE4F4FGA,BBAGBAGA4CCCDDEF,GGGGF4GAGF4E4EEE,F4E4D4C4ED4C4CCC
2020 DATADDDD4DDDEEEE4EEE,FFEFGGFGAAAAAAAA,FFEEDDEE4.F4.FFF
2030 DATA1,2,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,1,2,1,2,1,11,7,8,9,10,3,4,5,6,7,8,9,10
3600 ¥(8/150)
10000 RESTORE 10070:FOR D=&HDF00 TO &HDF2F:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE D,A:NEXT
D:A=USR1(0)
10010 READ A$:A=VAL("&H"+A$):IF A=256 THEN A=USR(0):RETURN
10020 TP=A*8+&H400:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
10030 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H1000,B:NEXT D
10040 TP=TP+&H2000:FOR D=0 TO 7:READ B$:B=VAL("&H"+B$):VPOKE TP+D,B
10050 VPOKE TP+D+&H800,B:VPOKE TP+D+&H1000,B:NEXT D
10060 GOTO 10010
10070 DATA 21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0,21,0,D0,11,0,8
10080 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,5
6,0,C9
10090 DATA 0,4,7,F,1F,1F,3F,3F,5F,CC,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
10100 DATA 1,6F,3F,1F,F,F,E,E,E,6C,4C,4C,4C,1C,BC,BC,DC
10110 DATA 2,20,E0,F0,F8,F8,FC,FC,F8,CC,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
10120 DATA 3,F0,FC,FC,F6,F3,70,70,0,6C,4C,4C,4C,1C,BC,DC,CC
10130 DATA 4,0,F,1F,1F,1F,17,17,1F,6C,6C,6C,6C,BC,BC,BC,BC
10140 DATA 5,F,F,F,F,7,E,1C,38,BC,4C,4C,4C,1C,BC,BC,DC
10150 DATA 6,0,E0,F0,F0,F8,F8,F8,F8,CC,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
10160 DATA 7,E0,E0,E0,E0,E0,E0,70,38,6C,4C,4C,4C,1C,BC,BC,DC
10170 DATA 8,4,7,F,1F,1F,1F,1D,5D,CC,6C,6C,6C,6C,BC,BC,BC
10180 DATA 9,6F,3F,1F,F,F,E,E,E,BC,4C,4C,4C,1C,BC,BC,DC
10190 DATA A,20,E0,F0,F8,F8,F8,F8,B8,B8,CC,6C,6C,6C,6C,BC,BC,BC
10200 DATA B,F0,FC,FC,F6,F3,70,70,0,BC,4C,4C,4C,1C,BC,DC,CC
10210 DATA C,0,7,D,E,1D,1A,35,3A,1C,2C,2C,2C,2C,2C,2C,2C
10220 DATA D,35,3A,35,1F,18,10,C,3,2C,2C,2C,2C,2C,9C,9C,9C
```

```
10230 DATA E,0,E0,70,B0,58,B8,5C,AC,1C,2C,2C,2C,2C,2C,2C,2C
10240 DATA F,5C,AC,5C,F8,18,8,30,C0,2C,2C,2C,2C,2C,9C,9C,9C,9C
10250 DATA 10,3,7,7,2D,6D,6F,6F,6C,4C,4C,4C,4C,4C,4C,4C,4C
10260 DATA 11,6C,76,76,73,75,2E,E,1E,4C,4C,4C,4C,4C,4C,BC,DC
10270 DATA 12,C0,E0,E0,B4,B4,F6,F6,36,4C,4C,4C,4C,4C,4C,4C,4C
10280 DATA 13,36,6E,6E,CE,AE,74,70,78,4C,4C,4C,4C,4C,4C,BC,DC
10290 DATA 14,0,7,F,F,1F,1F,1F,F,CC,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
10300 DATA 15,7,7,7,7,7,7,E,1C,6C,4C,4C,4C,1C,BC,BC,DC
10310 DATA 16,0,F0,F8,F8,F8,F8,E8,E8,F8,6C,6C,6C,6C,6C,BC,BC,BC,BC
10320 DATA 17,F0,F0,F0,F0,E0,70,38,1C,BC,4C,4C,4C,1C,BC,BC,DC
10330 DATA 18,C,12,17,1F,1F,1D,1D,F,1C,1C,1C,1C,BC,BC,BC,BC
10340 DATA 19,7,B8,BF,3F,2F,F,1F,7F,BC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
10350 DATA 1A,30,48,E8,F8,F8,B8,B8,F0,1C,1C,1C,1C,BC,BC,BC,BC
10360 DATA 1B,E0,1D,FD,FC,F4,F0,F8,FE,BC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
10370 DATA 1C,3,F,1F,3F,41,41,7F,41,AC,AC,AC,AC,AC,AC,AC,AC
10380 DATA 1D,6B,49,63,55,6B,55,7F,0,AC,AC,AC,AC,AC,AC,AC,4C
10390 DATA 1E,F0,E8,C8,98,28,58,A8,58,AC,AC,AC,FC,FC,FC,FC,FC
10400 DATA 1F,A8,58,A8,50,A0,40,80,0,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,4C
10410 DATA 20,1,3,3,7,7,7,7,3,EC,EC,EC,EC,EC,EC,EC,EC
10420 DATA 21,3,1,1,7,D,1,1,1,EC,EC,EC,8C,8C,4C,4C,4C
10430 DATA 22,80,C0,C0,E0,E0,E0,E0,C0,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
10440 DATA 23,C0,80,80,E0,B0,80,80,80,FC,FC,FC,8C,8C,4C,4C,4C
10450 DATA 24,18,3C,3C,7E,66,E7,E7,66,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC
10460 DATA 25,0,0,18,3C,18,0,0,0,4C,4C,2C,2C,6C,4C,4C,4C
10470 DATA 26,10,10,38,7C,38,10,10,10,AC,AC,AC,AC,AC,AC,AC,AC
10480 DATA 27,3C,7E,7E,7E,42,3C,0,0,2C,2C,2C,2C,2C,6C,6C,4C
10490 DATA 28,6F,F6,6F,F6,6F,44,80,80,84,84,84,84,84,84,44,44
10500 DATA 29,0,4,0,42,0,0,8,0,84,74,84,74,84,84,74,64
10510 DATA 2A,0,0,0,0,0,0,0,0,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
10520 DATA 2B,0,0,0,0,0,0,0,0,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C,6C
10530 DATA 100
```

評…うっ，笑える(影)





評…ハエのような私(影)

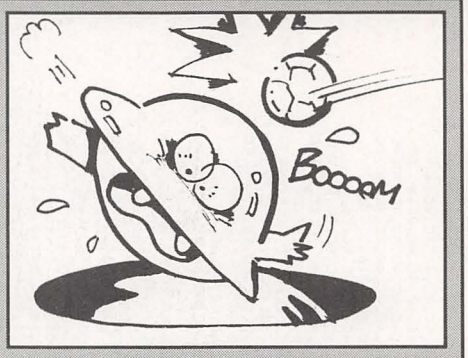
★見城先生ﾒ奈良には鹿せんべいという，とってもおいしいものがあります。(奈良県北葛城郡・ぶうめく14才)
……【見城：鹿せんべいは人間の食べ物じゃないっつーの！編：でも，影さんの大好物ですよ。影：モグモグ。】

MSX2用

ホラーと言っても恐くはないよ

HORROR(ホラー) OF(オブ) 1/2

細川　慎也



STORY!

ゴゴゴ……ドカン！ガシャン！バリン！ヒューッポンッポチャッズブズブズブ…。

というわけで，全部で13の部屋のボール型安全装置が壊れたので，リモコンで〝だいじょぶ君〟を操作して，全部穴に入れてほしい。

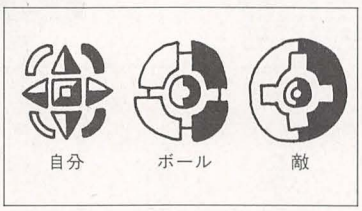
遊びかた

カーソル・キーで，自分を動かします。動きかたは半慣性の法則です。

主人公をボールにぶつけると，ボールと主人公の移動量が交換されますから，それを利用して緑の穴に入れてください。敵が自分にさわるとＬＩＦＥが減って飛ばされ，ボールが当たると，ボールが思わぬ方向に飛んでいきます。スペース・キーを押すとＬＩＦＥ 1と引きかえに，敵が動かなくなります(はなすとすぐ動く)。あと，面作成時にESCを押すと，９面まで飛ぶことができます。

プログラムについて!

簡単に言うと，各キャラの移動距離を８ドットまでにして，移動方向に，カラーコード３以上の色があったらはねかえるようにしているだけです（ブロックの影を除く）。



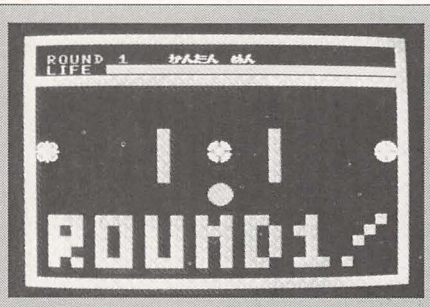
《第１図》各キャラクター

タイトルについて!

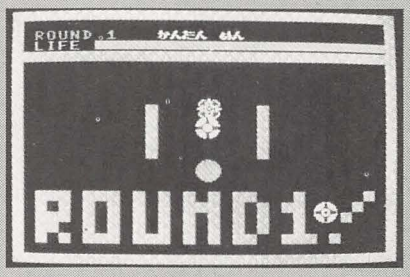
面データと，面作成ルーチンを，じっと見つめてみるとわかるはずです，1/2の意味が……。それでもわからない人は，……。

《第１表》変 数 表

X，Y	……自分の座標
X１，Y１	…ボールの座標
X２，Y２	…敵の座標
XX，YY	…自分の移動量
BX，BY	…ボールの移動量
TX，TY	…敵の移動量
ＬＩ	……ライフの移動量
A$(n)	……ブロック・パターン用

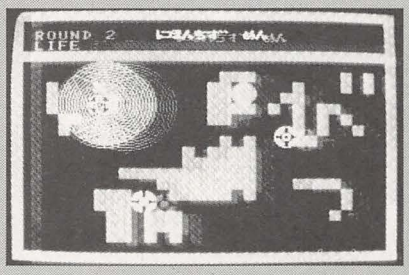


▲《写真１》左側から，自分，ボール，敵の順です。まちがえないように



◀《写真２》こうやってボールを押し込んで穴に入れるとクリア

▼《写真４》面は全部で13面あります。それぞれ個性的なネーミングがしてある



▶《写真３》ＬＩＦＥが０になるとゲーム・オーバー。よく考えて動かそう



★私は中学のとき文化祭でスライムのイラストをかいたのだが，先生が焼いてしまった。(石川県加賀市・ＫＡＧＥＣＨＩＹＯ15才)……【影：先生は，スライムをやっつけた。経験値１と１ゴールドを手に入れたってか～！】

ゲーム作成秘話！

'88年3月号のM5用のICE HOCKEYを移植しようとしたが，同号のMZ-2000用のCLAZY BALLOONもやりたくなったので，二つのゲームをくっつけてこのゲームができあがった。はじめタイトルは，SWAPだったが，辞典をよく見ていると，SWAPは，俗語に使われるようなので，HORROR OF 1／2 にしました。文法が合ってなかったらすいません。

改造について！

基本的なことしかやっていないのですぐわかるでしょう(無責任！)。

新しい面を作るときは，2×2の各ブロックのパターンに注意してください。面を先に書いてディスクにCOPYし，そのつどディスクから読みだせば，面作成が5秒ぐらいになる！

最後に

GOTO "STORY" フッこれで貴様はこのゲームのとりこだ！

HORROR OF $\frac{1}{2}$ のプログラム・リスト

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,0:R=RND(-TIME):DEFINTA-Z:DIM A1(38),A$(15),C(30):R=1:GOS
UB790:GOTO 530
20 SCREEN5:COLOR=(2,2,2,3)
30 ' MAKE THE SCREEN                    :NEXT
40 FORI=0TO23:COPYA1TO(0,I*8),,TPSET
50 FORI=1TO31:COPYA1TO(I*8,0),,TPSET:COPYA1TO(I*8,32),,TPSET:NEXT
60 RESTORE960:IF R=1THEN70 ELSE FORJ=1TOR-1:FORI=1TO9:READA$:NEXT:READ A,A,A,A,A
,A,A,A$:NEXT
70 'FORI=0TO8 :READD$
80 FORJ=0TO14:D=VAL("&H"+MID$(D$,J+1,1))
90 FORK=0TO1 :FORL=1TO2
100 IF MID$(A$(D),KXK+L*K,1)="1"THENCOPYA1TO((J%16+KX8)*8,(I%16+(L-1)*8)+40),,TP
SET
110 IF INKEY$=CHR$(27)THEN R=R-(R<9 ):BEEP:CLS:GOTO 30
120 NEXT:NEXT
130 NEXT:NEXT
140 READ X1,Y1,X2,Y2,GX,GY
150 FORI=1TO6:PAINT(GX,GY),3,3
160 FORI=1TO6:STEP2:COLORSPRITE(I)=&H8:COLORSPRITE(I+1)=&H47:NEXT
170 PUTSPRITE1,(X-8,Y-8),,0:PUTSPRITE2,(X-8,Y-8)
180 PUTSPRITE3,(X1-8,Y1-8),,1:PUTSPRITE4,(X1-8,Y1-8)
190 PUTSPRITE5,(X2-8,Y2-8),,2:PUTSPRITE6,(X2-8,Y2-8)
200 FORI=0TO5:COPYA1TO(I*8,184),,TPSET:NEXT
210 READA$:FORI=0TO31:COPYA1TO(I*8,184),,TPSET:NEXT
220 READA$:FORI=0TO1:COLOR8:PSET(16*I,16),1,OR:PRINT#1,"ROUND";R:COLOR15:PSET(96
+I,16),1,OR:PRINT#1,A#;' ｵﾜﾘ:COLOR2 :PSET(16*I,24),1,OR:PRINT#1,"LIFE";NEXT
230 LI=24:FORI=5ETOLI:LINE(I,24)-(I,30),3:NEXT
240 ' MAIN
250 XX=8:YY=8:BX=8:BY=8:TX=8:TY=8:AA(0)=-1:AA(1)=1
260 PLAY"SM99999O5L10CDEFEDG4","SM99999O7L10CDEFEDG4","SM99999O3L10EEDCDED4"
270 IF STICK(0)THEN290ELSE270
280 TX=RND(1)*16-8:TY=RND(1)*16-8:IF TX=0ORTY=0THEN280
290 A=STICK(0):IF A=0THEN XX=XX*2:YY=YY*2
300 XX=XX+(A=3)*(XXX<8)-(A=7)*(XXX>-8):XX=XX%AA((POINT(XX+XX,YY)>3)+1)
310 YY=YY+(A=5)*(YY<8)-(A=1)*(YY>-8):YY=YY%AA((POINT(XX,YY+YY)>3)+1)
320 X=X+XX:Y=Y+YY
330 ' BALL MOVE
340 BX=BX%AA((POINT(X1+BX,Y1)>3)+1)
350 BY=BY%AA((POINT(X1,Y1+BY)>3)+1)
360 X1=X1+BX:Y1=Y1+BY
370 IF STRIG(0)THENLI=LI-1:PLAY"sm1f64":GOSUB770:GOTO 420
380 ' ENEMY MOVE
390 TX=TX%AA((POINT(X2+TX,Y2)>3)+1)
400 TY=TY%AA((POINT(X2,Y2+TY)>3)+1)
410 X2=X2+TX:Y2=Y2+TY
420 ' PRINT SPRITE
430 PUTSPRITE1,(X-8,Y-8)
440 PUTSPRITE3,(X1-8,Y1-8)
450 PUTSPRITE5,(X2-8,Y2-8)
460 IF POINT(X1,Y1)=3THEN490
470 ' REBOUND
480 IF ABS(X-X1)<BANDABS(Y-Y1)<8THEN N=BX:M=BY:BX=XX:BY=YY:XX=N:YY=M:LI=LI-2:P
LAY"sM8111102E64":GOSUB770
490 IF ABS(X2-X1)<8ANDABS(Y1-Y2)<8THEN N=BX:M=BY:BX=TX:BY=TY:TX=N:TY=M:
LAY"sM8111102C64"
500 IF ABS(X-X2)<8ANDABS(Y-Y2)<8THEN N=TX:M=TY:TX=XX:TY=YY:XX=N:YY=M:LI=LI-5:P
LAY"sM8111102C64":GOSUB770:IF TX=0ORTY=0THEN TX=RND(1)*14-7:TY=RND(1)*14-7
510 COLOR=(8,C(0),0,0):I=0+1:IFI=9ITHENI=1
520 GOTO 290
530 ' TITTLE
540 COLOR 15,1,1:SCREEN3:OPEN"GRP:"AS#1
550 LINE(0,0)-(255,192),15,B
560 FORI=0TO1
570 PSET(32-I*4,16 ),1:COLOR8+I:PRINT#1,"HORROR"
580 PSET(96-I*4,64 ),1:COLOR4+I:PRINT#1,"OF"
590 PSET(80-I*4,112),1:COLOR2+I:PRINT#1,"1/2"
600 NEXT
610 IF STRIG(0) THEN20 ELSE610
620 ' GAME OVER
630 FORI=0TO48STEP2:CIRCLE(X  ,Y  ),I,15:SETADJUST(RND(1)*16-8,RND(1)*16-8):PLAY
"sm1e64":NEXT:SETADJUST(0,0)
640 LINE(88,96)-(168,160),1,BF:PSET(96,102),1:COLOR15:PRINT#1,"GAME OVER"
650 IF STRIG(0)THENR=1:GOTO660 ELSE650
660 FORJ=0TO1:FORI=0TO12STEP2:LINE(I*J,0)-(I*J,211),1:LINE(255-I*J,0)-(255-I*J,
211),1:NEXT:NEXT:CLS:GOSUB670:GOTO 30
670 ' ?
680 FORI=1TO8STEP2:COLORSPRITE(I)=&H0:COLORSPRITE(I+1)=&H0:NEXT:RETURN
690 FORI=1TO8STEP2:COLORSPRITE(I)=&H0:COLORSPRITE(I+1)=&H0:NEXT:RETURN
```

```
690 ' ROUND CLEAR
700 R=R+1:IF R=14THENR=1
710 PLAY"O6S8M9999L16CDEG4","O8S8M9999L16GEDC4"
720 IF PLAY(0)THEN720
730 FORJ=0TO1:FORI=1TO11STEP2:LINE(8,40+I)-(247,40+I),1:LINE(8,184-I)-(247,184-
I),1:NEXT:NEXT
740 LINE(8,8)-(247,32),1,BF
750 FORI=1TO3000:NEXT
760 GOSUB870:BEEP:GOTO 30
770 ' LIFE
780 IF LI<56THENLINE(56,24)-(247,30),6,BF:RETURN820 ELSE LINE(LI,24)-(247,30),6,
BF:RETURN
790 '
800 FORI=1TO6:A$="":FORJ=1TO32:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):     SPRITE$(I)=A
$:NEXT:NEXT
810 FORI=0TO11:READA$:FORJ=0TO11:PSET(J,I),VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1)):NEXT:NEXT:CO
PY(0,0)-(11,11),0TOA1
820 FORI=0TO15:READA$(I):NEXT
830 READA$:FORI=1TO30:C(I)=VAL(MID$(A$,I,1)):NEXT
840 RETURN
850 '
860 DATA 01,1D,3F,7F,7F,7F,3F,FF ,3E,07,6C,7F,7F,3F,1D,01 ,00,38,BC,9E,BE,DE,DC,
5F ,5C,C0,16,BE,9E,BC,38,00
870 DATA 01,1D,33,67,42,57,3E,F5 ,F5,3E,57,42,67,33,1D,01 ,80,B8,CC,E6,42,EA,7C,
AF ,AF,7C,EA,42,E6,CC,B8,80
880 DATA 06,1F,3F,7F,7F,7F,FF,FF ,7F,FB,FC,3F,0F,01,01,00 ,60,F0,F8,F8,F8,F8,F0,D0,
DE ,DE,98,38,F0,F0,80,80,00
890 DATA 06,1E,3E,7E,7C,7C,FB,F7 ,07,F7,FB,7C,7E,3E,1E,06 ,60,78,7C,7E,3E,DF,EF,
E0,E0,EF,DF,3E,7E,7C,78,60
900 DATA 07,1F,3F,7F,7F,FF,FF,FF ,FF,FB,FC,3F,0F,01,01,00 ,E0,F0,F8,F8,F8,F8,F0,D0,
DE ,DE,98,38,F0,F0,80,80,00
910 DATA 07,1E,3E,7E,7C,7C,FB,F7 ,86,F7,FB,7C,7E,3E,1E,07 ,E0,78,7C,7E,3E,DF,EF,
61 ,61,EF,DF,3E,7E,7C,78,E0
920 '
930 DATA 47744444420800,77554444422000,75554444422200,55554444422200,55554444422200,55554447
542222,45554475422222,44444555422222,02222222222222,00222222222222,00022222222222,00002222
2222
940 DATA 0000,1110,1101,1011,0111,1001,0110,1010,0101,1100,0011,0010,0001,0100,1
000,1111
950 DATA 11122334455667777655443322111
960 DATA 00000000000000,00000000000000,00000900A00000,00000900A00000,00000E0
0B0000,00000000000000,A9A3A4A4A59C0CE,A1A4A4A4A4A090E0,BBB7B7BBBEB7B00, 16, 88
,128, 88,240, 88,128,120,hﾙhﾙ
970 DATA 00000000D000DD,0900500A90C90EE,05DB0004A1EE91D0,0B000000D002E8B0,0000004
4F900000,000073FFF90B800,000F9077EE00090,000A9F900000B00,000BEEE000000000, 48, 72
, 88,144,152, 88,152, 64,ﾋ匹ﾙ51
980 DATA 09000900000000,F090090C8880000,F0900E0FF112000,70E000AFF99F900,00D0B8F
FF777EC0,F09003FF2D00B00,F090007FFFF1BB0,F8900C7D000000EE,0000E0B77775D0, 16, 48
, 32,104, 16,176,160,120,ﾋ^ﾞ34ﾌ
990 DATA 0BBC0000000DEE0,0000D0808C0000,0DED04E0B20CBC0,0000E28084B0000,0DEE039
FA10BBC0,00C08DF7FC8C000,0B80F1C8D3F00B00,0E0EEF0FBB00E0,0000000000000000, 24, 56
,128,176,232, 56,128, 88,ﾈﾙ"ﾄ
1000 DATA C000000D0A0D000,A7730CE0AA08888B,B7170ECEAA888880,B7770C
E00C000D0,0179E00C4D0CE0,071E00400ED0ED0,CE950400050F9E,BBE0000000000000, 40, 4
8,216, 48,112,128,240,176,bﾄ"ﾄﾇ
1010 DATA CCC0000F0000DDD,CC0000000000DDD,C0000C4F2D0000D,000C4F9FAF2D000,F0AF77
77777F90F,000B3800081E000,B0000B3F1E0000E,BBB0000F0000EEE,BBB0000F0000EEE,128, 6
4,112,176,112,176,144,176,ﾄhﾌLﾙﾋｳ
1020 DATA C8C8C8C8C8CDCDD,A4A4A4A4A4A4A4A0,E0B7B0B7B7BBBB0,0E0EE0EB0EB00000,00E0EF
B0E0000, 0,67777775500000,C00EBC0ED0367777,BDBB0B00C0E00000,0B777777E0000000,240,17
6,240, 64,216,104,152,160,ﾄ"ｯﾌｺﾝ
1030 DATA 0A0F90A0F0000000,00CF90A5E0000000,00AF090A00F00000,0A0F09A00F000000,0A090B
D0FFD0000,0A00F84FFFF90000,0000900FFF100000,0000E0B77E000000, 24, 5
6,216,136, 96,120,120, 88,ﾄcbﾌ"ﾄﾋ"
1040 DATA C8C0C8C8C800C,A4A0A8A4A8A80CE,A0A8A8A3C4A8C00,C8C80C888D8083D,09A8CE
000B27099,09A8A28884090719,0000BBFFFFE0E000,0000003FFF10E000,0000003F1000000, 72, 5
6,216, 72,232,168,192,120,PLEASE
1050 DATA FFF0000FFF77FF73,0FF0FFF0FEC00A9C0,0F70770F0B3209A0,0F80880FE0909A00,0FF017
0E0420EA0,0FF028084F728F0,8FF0FFF0FFE0B7EC,00000F0FECF888F0,FFF0FFF0F8FFFFFF, 64,17
6, 48,160, 16, 64,144,168,ﾄLﾙﾌ"ﾄ
1060 DATA 0000000000C0E0,0C00C008D000800,0A5C30AE0C0CE00,0AB5A0A00BD60000,0A0EA0
A8C05E000,0A00A00B9808D80,0A0000C9C5E90CE,0A0777770680ED2D,0A0000000E00E00, 24,14
9,232, 88,184, 72, 24,176,MSX2
1070 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFF000FFFF,FF7FFFFF70706000,FFF7FFF707060000,000D
0000A0000,0000000B00A00000,0000000D6000000,00000CC4DD000000,0000078E7E000000, 24,12
0,216,152,176, 64, 96,120,7ﾙX"ｲﾒ
1080 DATA 0900000000000000,0900000A7700000,09000CD0A0077177,0900CEBDA0009000,0900A0
09B730900,0900A0090A00900,0900A08900A0900,077EA009B7709000,0000A0090000000E00, 16, 4
8,232, 56, 72, 72,240, 96,LAST
```

★プログラムは組める。ゲームのアイデアも湧いてくる。なのに何でゲームが作れないんだ!!ボクもベスト・プログラマーになりたい!!（千葉県佐原市・**宮崎好昭18才**）……**【Dr.D：まずはキャラ作りからはじめてはどうかな？】**

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です）

たまには，こんなパズルゲームでも

CHANGE（チェンジ） THE BOX（ザ ボックス）

基克



▶遊びかた◀

簡単なパズルです。RUNして，[S]キーを押した後，16個（たて4×よこ4）のBOXが表示され，10から25までの数が**第1図**のようにならべられます。その後，コンピュータがならびかたをばらばらにします（この間25秒）。

左上にREADY！が表示されてから3～4秒後にGO!!が表示されますので，そのとき，同時に表示される右下のMOBILE NUMBERのBOXを[I][K][J][L]で上下左右に動かし，もとの**第1図**のようにならべ直してください。完成までかかった時間によってコンピュータのコメントが変わります。

《第1表》変数表

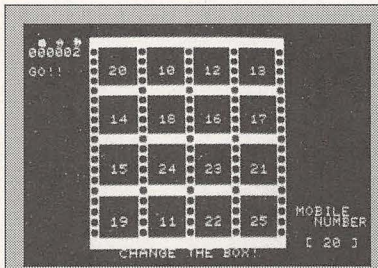
X……	x座標
Y……	y座標
MZ……	MOBILE NUMBER
V……	コンピュータによるBOXを入れかえる回数
T……	コンピュータによるBOXを入れかえる方向
A～P…	箱の名（**第2図**）
B$……	完成時における完成までかかった時間によるコメント

10	11	12	13
14	15	16	17
18	19	20	21
22	23	24	25

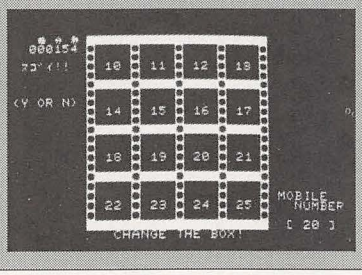
《第1図》完成図

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

《第2図》各箱の変数名



◀《写真1》BOXがならびかえられ，さあスタート！



▶《写真2》どう，もとのとおりにならべ直してクリア！

ただし，10分たっても完成しない場合は，悲惨なことになってしまいます。

▶改造◀

とても簡単なパズルですが，どうしても10分間でできない人は，370行のTI$の数を変えるか，150行の200を小さくするかしてください。

プログラムによるBOXのCHANGEを見たいときは，150行→130行 120行→140行，130行→120行に変えてください。

CHANGE THE BOXのプログラム・リスト

```
10 PRINT"■":TEMPO 7:MUSIC"D5O6O3OA4O6O3OF3OE4O6O3OB2O6O5O"
20 CURSOR 15,12:PRINT"HIT [S] KEY"
30 GET A$:POKE17828,0
40 IF A$="S" GOTO 60
50 GOTO 30
60 A=10:B=11:C=12:D=13:E=14:F=15:G=16:H=17:I=18:J=19:K=20:L=21:M=22:N=23:O=24
70 PRINT"■":TEMPO 6:MUSIC"E3G3GA3G3C"C3G3GA3G3D3G3GE3G3G":P=25
80 FOR X=10 TO 30:FOR R=1 TO 21 STEP5
90 CURSOR X,R:PRINT"■":NEXT R:TEMPO 7:MUSIC""FORO_CO":NEXT X
100 FOR Y=2 TO 20:FOR S=10 TO 30 STEP5
110 CURSOR S,Y:PRINT"□":NEXT S:TEMPO 7:MUSIC"DO_FO":NEXT Y
120 GOSUB 1040
130 TI$="000000":B$="ｷｮｳｲﾁ!"
135 MZ=INT(RND(1)*16)+10
140 CURSOR 14,22:PRINT"NOW CHANGING"
150 FOR V=1 TO 200:T=INT(RND(1)*4)
160 IF TI$="000022" THEN GOSUB 470
170 IF T=0 THEN GOSUB 480
```

★TVのCMで「金や金や～，世の中金や～」と言っているたろすけは，絶対天界には昇れないと思う。（大阪府寝屋川市・甲斐石太18才）……【編：影さんは畜生界ですかね。影：あー，そうてんかい。編：シラー。】

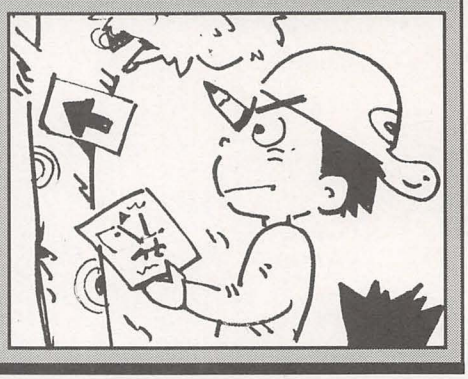
```
180 IF T=1 THEN GOSUB 620
190 IF T=2 THEN GOSUB 760
200 IF T=3 THEN GOSUB 900
210 NEXT V
220 MUSIC"C0D0E0F0A0B0":CURSOR 2,4:PRINT" GO!! "
225 CURSOR 32,18:PRINT"MOBILE[■■■■■NUMBER[■■■■■
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です）

ドラクエIIIの回転床だって!?

オリエンテーリング



まっぴー

★はじめに

このゲームは，ドラクエIIIの回転床をヒントに作りました。

★遊びかた

四つのチェック・ポイントを順番にクリアしてゴールへ向かいます。キーは↑↓←→キーで前後左右に移動します。

移動する際，自分のいるところの矢印の向きを前と考えたうえで，キーを押してください(たとえば，右向きの矢印のところで←キーを押すと画面では上に移動します。わかる？)。自分の位置は黄色い四角形で示されます。

落とし穴「×」に落ちたり，正しくないチェック・ポイントを通ったり，四つチェック・ポイントをクリアしないでゴールに入ったりした場合は，「リタイア」になってしまうので注意してください。

すべてのチェック・ポイントをクリアしてゴール「G」に入ると，「ゴールイン」になり，タイムがベストタイムより早かった場合，ベストタイムとしてそのタイムが残ります。

「リタイア」をしたり，「ゴールイン」するとゲーム・オーバーです。

★最後に

恵庭近辺のゲーム好きの人！ぜひ，「コミュニティスペースNTK」へ行こう！行ってソンはしないよ。

さでん君，カッパ(柏君)，黒田君，PABU君，YONEII君，DRAGON君，そして後藤　伸君，見てるかー？

提供は，北広島高校2年10・1・5組と恵庭北高校でしたー。K・H★

★　　★

CHECKER FLAG

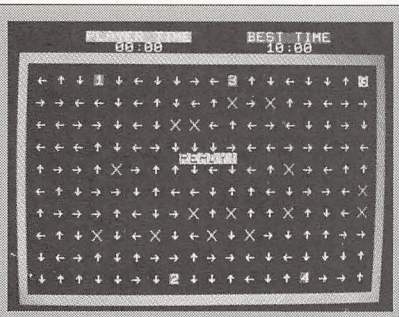
影：えーっと，右が上だから，左に行くには…(キーを押す)，ウギャーッ！またちがった!!

Dr.D：はっはっは。影君，だいぶ困っとるみたいじゃな。

編：こういうゲームは苦手ですからね，影さんは。

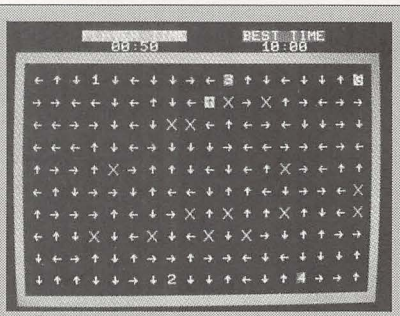
影：そうそう…じゃないよっ!!

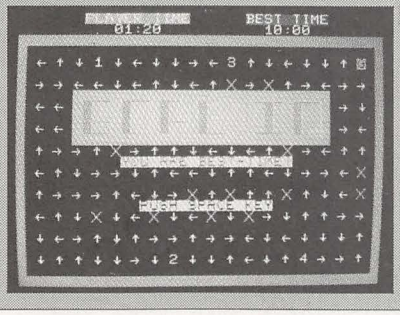
Dr.D：プログラムは短いし，簡単だから，みんな各自でいろいろくふうするとよいな。



▲〈写真1〉さあ，四つのチェック・ポイントをクリアしてゴールへ！

▶〈写真2〉矢印の方向が前だから，うーん。あわてずさわがず…





◀〈写真3〉やったね，ベストタイムでゴールイン！

★「母をさがして三千里」に対抗して，「ネタをさがして三十分」。く，くだらん。(群馬県館林市・敗退仮面15才)……

【影：しかし，30分も考えたすえのネタがこれか!?編：3時間も考えたあげくの返事がこれですか？】

```
1 REM ──────────────────────
2 REM ▼▼▼
```

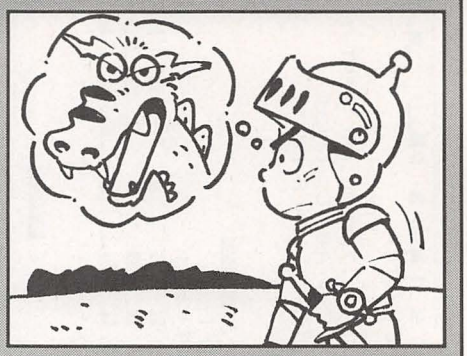
MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

1画面RPG，ここに登場

THE LEGEND OF DRAGON

（ザ レジェンド オブ ドラゴン）



カリット

STORY

私は町から町へと旅を続ける名もない兵士。

ラプスの町をあとにし，ペネトレイトの町へ行こうとしたとき，道のそばにすわっていた老人が私に話しかけてきた。「あの町へ行くのだけはやめたほうがよいぞ」

「どうしてですか」「あの町は昔は静かでよい町だったのじゃ。だが，今ではドラゴンが支配し，怪物たちが，我がもの顔で歩き回っておるのじゃ……その怪物に何人もの人間が殺された。わしの息子も孫もみんな……」

私は剣をにぎりしめ，老人に言った。「私の家族もあいつらに殺されたのです」

「な…なんと…」老人は大きく目を開き私を見た。

「おじいさんの息子と孫のかたきは私がとってきます」あきらめた表情で老人は袋の中から剣をとりだした。「しかたがない。どうせ，止めてもむだじゃろう。ならばこの剣をもってゆくがよい」「この剣は…」「息子のものじゃった。そなたの剣よりは役にたつじゃろう」

私はその剣を手にとってみた。この剣ならドラゴンを倒すことができるかもしれない…。

そして今まで自分が持っていた剣を投げ捨て，老人に礼を言った。

私の足は殺気がただようペネトレイトの町へと向かっていた。

GAME START

RUNするとタイトルがでて簡単な音楽が流れます。そしてネーミングです。ネーミングは4文字までです。訂正する機能がないので訂正するときはまた最初からRUNしてください。そして入力するときは英数字を使用してください。カナキーなどを押すとそれも1文字と数えられますので。

そうして，ネーミングが終わり，画面を描き終えるとゲーム・スタートです。

地形は**第1図**のとおりです。

キー操作

移動：カーソル・キーで上下左右

戦闘：1－戦う，2－呪文，3－逃げる

呪文：1－敵に10ポイントのダメージを与える（MP：－8）
2－自分のHPをあげる（MP：－17）
3－やめる

お店：1～3－品物を買う（1はHPがあがる，2はMPがあがる，3は××を×××ときに必要）
4－店をでる

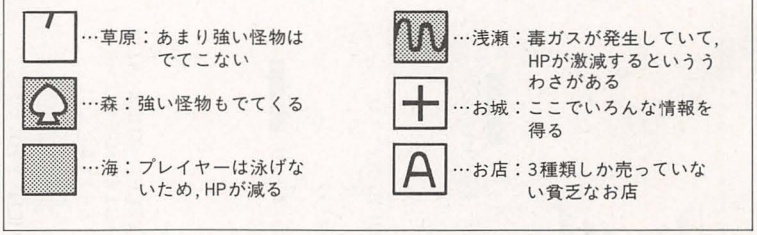
AT LAST

このゲームの目的はドラゴンを倒すことなのですが，ドラゴンがどこにいるのかは自分（PLAYER）は，わかっていません。そしてそこへ行く方法もわかっていないのです。こういった情報はお城にいる王様に会って話をすれば得ることができます。レベルがあがるごとに王様に会ってみましょう。

ドラゴンが現れるシーンには感動してください。

参考にしたもの

ベーマガ'87年6月号「SABER ROAD」



《第1図》マップ上のキャラ

CHECKER FLAG

影：あれっ，どうしたんですか，Dr.。肩がふるえてますよ。

Dr.D：わっ，私は猛烈に感動しているっ!!

影：わっ，びっくりした。なにをそんなに興奮してるんですか？

Dr.D：これを見たまえ，影君。ノーマル・キャラクターでこれだけの種類の敵キャラを作ったとるのだぞ！とくにこのドラゴンを見なさい。どうだ，すごいと思わんかね，えっ，おいっ。

影：くっ苦しい…。ちょっと離してくださいよ。

編：たしかに最近はPCGやスプライトに頼りきった作品が多いですからね。

Dr.D：まったくだ。

★先生と僕の会話－**僕**：先生，弁当忘れました。**先生**：じゃあ，となりの人に見せてもらいなさい。（広島市・VA3がほしい13才）……【**影**：肉だんごに玉子焼き，それにドラエモンふりかけ。**なにわ**：いいだろー。】

THE LEGEND OF DRAGONのプログラム・リスト

```
10 GOSUB 920:PLAY "D2FD":LOCATE X,Y:PRINT CHR$(99)
20  REM●―――――  MEIN  ―――――
30 CONSOLE 16,8,21,8:COLOR7,1:CLS:CONSOLE
40 PAUSE 1:Z$=INKEY$(0):IF Z$="" GOTO 40
50 AX=(Z$="■")*(X<15)-(Z$="■")*(X>0)+X:AY=(Z$="▼")*(Y<14)-(Z$="▲")*(Y>0)+Y
60 POKE V1+X+Y*40,PA(PP):POKE V2+X+Y*40,PB(PP)
70 P=PEEK(V1+AX+AY*40):FOR Z=1 TO 7:IF PA(Z)=P THEN PP=Z
80 NEXT:ON PP GOSUB 100,120,140,260,150,640,280
90 X=AX:Y=AY:POKE V1+X+Y*40,&HCA:POKE V2+X+Y*40,112:IF Z=0 GOTO 20 ELSE 290
100 Z=LV:IF Z>5 THEN Z=5
110 IF RND(1)<.8 THEN Z=0:RETURN:ELSE RETURN
120 Z=LV:IF Z<5 THEN Z=5 ELSE IF Z>10 THEN Z=5
130 IF RND(1)<.6 THEN Z=0:RETURN:ELSE RETURN
140 IF MS<>1 THEN Z=0:HP=HP-3:PLAY"#C2#D":"MA":RETURN ELSE Z=0:RETURN
150 CONSOLE 18,6,1,18:COLOR7,1:CLS:ME$="ｺｺﾛ ﾓﾁｾﾀﾞﾖ ﾅニヲ ｶﾜｶﾈ ?":"VA"
160 ME$="1 HP UP  326":"VA":ME$="2 MP UP  346":"VA"
170 ME$="3 MS  606":"VA":ME$="4 ESCAPE  66":"VA"
180 Z$=INKEY$(1):IF Z$>"4" OR Z$<"1" GOTO 180
190 IF Z$="4" THEN Z=4:GOTO 210
200 Z=VAL(Z$):IF G<NE(Z) THEN ME$="ｶｷｶｴﾙ ｸﾘｽﾀﾙﾝ ":"VA":GOTO 160
210 ON Z GOSUB 230,240,250:ME$="ﾏﾀ ｷﾃ ｸﾚﾖ !":"VA":G=G-NE(Z)
220 G$=INKEY$(0):IF G$="" GOTO 220 ELSE CLS:CONSOLE:Z=0:"MA":RETURN
230 HP=HP+30:PLAY"D3G4+ B":ME$="HPｶｲ ﾌｶｯﾀﾖ":"VA":CONSOLE:"MA":CONSOLE18,6,1,18:L
OCATE 1,23:RETURN
240 MP=MP+20:PLAY"E3A4+#B":ME$="MPｶｲ ﾌｶｯﾀﾖ":"VA":CONSOLE:"MA":CONSOLE18,6,1,18:L
OCATE 1,23:RETURN
250 MS=1:PLAY"F3E2+#F+G+F":ME$="ｺﾚﾃﾞ ﾓｳｶ ｳﾜﾚﾙ !":"VA":RETURN
260 CONSOLE 18,6,1,18:ME$="":COLOR7,1:CLS:FOR Q=1 TO LEN(QM$(LV)) STEP 2
270 ME$=ME$+HEXCHR$(MID$(QM$(LV),Q,2)):NEXT:"VA":Z=0:RETURN
280 MUSIC"-E1+E-D+D-C+C":HP=HP-100:Z=0:GOTO "MA"
290  REM●―――――  ENEMY  ―――――
300 Z=INT(RND(1)*Z)+1
310 CONSOLE 16,8,21,8:COLOR7,1:CLS
320 PLAY"O1FED"
330 PRINTNN$(Z):CONSOLE 18,6,1,18:CLS
340 ME$=NA$(Z)+"ｶ ｱﾗﾜﾚﾙ":"VA"
350 TH=TH(Z):TA=TA(Z):TD=TD(Z)
360 IF LV>Z+3 AND RND(1)>.5 THEN ME$=NA$(Z)+"ﾊ ﾆｹﾞﾀﾞｯｼｭ":"VA":GOTO 540
370 ME$="1 ﾀﾀｶｳ":"VA":ME$="2 ﾏﾎｳ":"VA":ME$="3 ﾆｹﾞﾙ":"VA"
380 Z$=INKEY$(1):IF Z$>"0" AND Z$<"4" THEN ON VAL(Z$) GOTO 390,430,550:ELSE 380
390 W=AT+BU-TD+INT(RND(1)*3)-1:IF W<1 THEN W=1
400 PLAY"D2GAC":ME$=STR$(W)+"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ ｦ ｱﾀｴﾀﾖ":"VA"
410 TH=TH-W:IF TH>0 THEN ME$=NA$(Z)+"ﾉ ｺｳｹﾞｷ !":"VA":W=TA-BD-DE:IF W<1 THEN W=1:
GOTO 490 ELSE  GOTO 490
420 PLAY"+A2GEA":ME$=NA$(Z)+"ｦ ﾀｵｾﾙｶﾞ !":"VA":GOTO 520
430 ME$="1 ATTACK":"VA":ME$="2 HP UP":"VA":ME$="3 ESCAPE":"VA"
440 Z$=INKEY$(1):IF Z$>"0" AND Z$<"4" THEN ON VAL(Z$) GOTO 450,470,370:ELSE 440
450 IF MP<8 GOTO 440 ELSE PLAY"GOFGFGFGF":W=10:ME$="ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾉ ﾄﾞｴｲﾀﾞ":"VA"
460 "VA":HP=HP-8:CONSOLE:"MA":CONSOLE 18,6,1,18:LOCATE 1,23:GOTO 400
470 IF MP<17 GOTO 440 ELSE PLAY"FOBFBFD":  ME$="ﾄﾞﾗｺﾞﾝ ｼﾞｪｾﾝﾀｲ":"VA"
480 MP=MP-17:W=0:CONSOLE:HP=HP+30:"MA":CONSOLE 18,6,1,18:LOCATE 1,23:GOTO 410
490 PLAY"#E2DCD":ME$=STR$(W)+"ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞｦ ｸﾜｴﾀ":"VA":CONSOLE:HP=HP-W:"MA"
500 CONSOLE18,6,1,18:IF HP<1 GOTO "ｼﾝｶﾞ"
510 LOCATE 1,23:GOTO 370
520 IF Z=11 GOTO 880
530 ME$=STR$(Z*3)+"G, ｶｲﾝｼﾁ "+STR$(Z*4)+"ﾖ ﾃﾆ ｲﾚﾀﾉﾃﾞ":"VA":G=G+Z*3:EX=EX+Z*4:IF EX>
EM GOTO 570
540 G$=INKEY$(0):IF G$="" GOTO 540 ELSE CLS:CONSOLE:"MA":GOTO 20
550 IF RND(1)>.4 AND Z<11 THEN PLAY"+E3+G+B":ME$="ﾆｹﾞﾙ ｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾏｾﾀ":"VA":GOTO 540
560 PLAY"-E3-G-B":ME$="ｼｶｼ ﾆｹﾞｷﾚﾅｶｯﾀﾞ":"VA":W=0:GOTO 410
570  REM●―――――  LEVEL UP  ―――――
580 LV=LV+1:EM=EM+LV*11:PLAY"R5+A3+D+BC+F2+G":ME$=K$+"ﾊ ﾚﾍﾞﾙｶﾞ  ｱｶﾝﾀﾞﾖ!":"VA"
590 AT=INT(LV*3/2):DE=INT(LV/3):IF LV<12 GOTO 540
600 ME$="ｱﾅﾀﾊ ﾘｯﾊﾟﾅ ｾﾝｼｭ ﾅﾘﾏｼﾀﾞ":"VA"
```


◀《写真1》《タイトル画面。名前を4文字で入力する

◀《写真2》《にっくきドラゴンを倒すにはまずは経験値をあげなきゃ

◀《写真3》《この町にはこの他にもいろんな怪物が歩き回ってるぞ

▼《写真4》とうとう，ドラゴンが姿を現した。いざ戦わん

★ジャイアンは「たけし」という名があるのに，ジャイ子は，それが名前だ。（東京都大田区・ⓌＦＡＮ14才）……
【影：こういうネタはDr.にはわからないでしょ。Dr.D：カールルイ子だってそうだぞ。一同：ぎゃふん。】

★MSX-BASICは気のいいやつです。「こんど1,000円かして□」と入力すると、「OK」と返事してくれます。(栃木県宇都宮市・あくあじえりい15才)……【影：X-BASICなら、5,000円借してくれるぞ。】

```
610 PLAY 7,"-#D4-#F-D-F+E-F":ME$="ｱ...ｱﾚﾊ...":"VA":CONSOLE:LOCATE 10,2:COLOR0,4
620 PRINT"●";:LOCATE 3,2:PRINT"●";:COLOR7,1:EM=9999
630 PLAY "C1FCFCDEDE":CONSOLE 18,6,1,18:GOTO 540
640  REM●--------      REM      ----------
650 PLAY"+DOFGFGFGFDEDEDEDRRB+D+D":FOR Z=3 TO 18:LOCATE 34,Z:COLOR 0,3
660 PRINT"++";:COLOR7,0:PRINT"■■■■■■";:NEXT:LOCATE 33,2:PRINT"■■■■";:COLOR5,0
670 LOCATE 34,3:PRINT"■■■■■";:LOCATE 33,17:PRINT"■■■■■";:COLOR 7,0
680 LOCATE 34,6:PRINT CHR$(99);:CONSOLE 18,6,1,18:COLOR 7,1:CLS
690 ME$="ﾄﾞｳｸﾂﾉ ﾅｶﾆ ﾊｲｯﾀ!":"VA":PAUSE 12:CONSOLE:FOR Z=6 TO 19:LOCATE 34,Z-1
700 COLOR 0,3:PRINT"+";:LOCATE 34,Z:COLOR 7,0:PRINT CHR$(99);:PLAY"+E1R3R":NEXT
710 LOCATE 34,19:PRINT" ";:LOCATE 3,2:PRINT CHR$(99);:CONSOLE 18,6,1,18
720 COLOR 7,1:CLS:ME$="ｺｺﾊ ﾄﾞﾗｺﾞﾝﾉ ｼﾏﾀﾞ!!!!":"VA":PLAY"+B2+#B+B+#B+B+#B+B"
730 ME$="ｱ...ｱﾚﾊ....!!":"VA":PAUSE 4:PLAY "C2FGB+F+G+B+B+B+B+B"
740 RESTORE 1670:CONSOLE 0,24,30,10:COLOR 4,0:FOR W=1 TO 2:READ W$
750 FOR W1=1 TO LEN(W$):W1$=MID$(W$,W1,1):WW=ASC(W1$)-35
760 WM=INT(WW/10):WN=WW-WM*10:PRINT DR$(WM);DR$(WN);
770 NEXT:NEXT:CONSOLE
780 LOCATE 37,19:PRINT"  ■■■!  ■■■!  ";:LOCATE 25,16
790 PRINT"■■■■■■
```

MZ-1500用

これぞゴルフゲームの決定版

スーパー SUPER ゴルフ GOLF

山本　進一



内容

全9ホールのゴルフコースで39人の相手と競ってください。

遊びかた

レベル（大きいほど強い）と，名前を入力してしばらくたつとはじまります。まず1キーでI9～W1のクラブを決めます（右に行けば行くほどよく飛ぶ）。つぎに2または3で高さを決めると，後は勝手に打ってくれます（アニメーションしてるんだよ！）。

うまくグリーンにのると（グリーンを越すとOBになるので注意），画面がグリーン上に変わります。後は芝のようすをみて1キーで強さのみを決めて球を沈めてください。

全ホール終了すると，成績が表示されてゲーム・オーバーです（賞金の最高額は，レベル×1,500＋1,000万円）。

《第1表》変数表

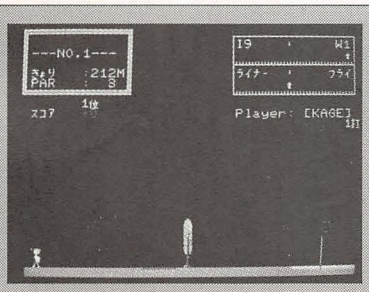
HS……全ホール数	FF……コース上の球の位置
PM……スコア	HO……今のホール番号
SC……総打数	DS……打数
PA……パー数	GE……飛ぶ距離の割合
A$( )……メッセージ	JU……順位
L$( )……人物キャラ	K$( )……カニキャラ
N$( )……MUSIC	M$( )……地形キャラ
LH……コースの表示開始位置	PM( )……コンピュータのスコア

ちょっとアドバイス

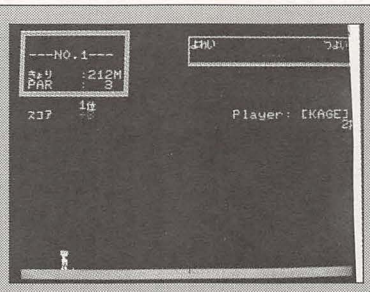
やはりスピンをかけて（3のキー）ブレーキをかけるようにすれば，ある程度スコアは伸びます。後はグリーン上の芝の読みが，勝敗をわけるでしょうネ（㊙4でも打てる）！

改造について

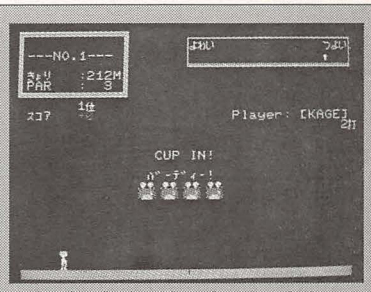
コースのデータはそれぞれ，■フェアウェイ，S池，Bバンカー，OOB，W木，Dバンカーの木，Gグリーン，



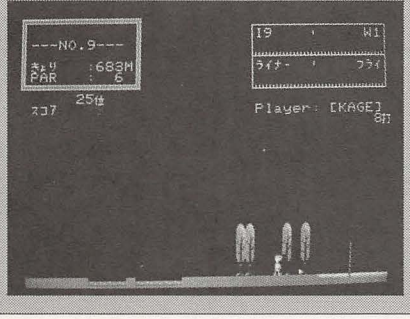
▲《写真1》計9ホールで競うゴルフゲーム。ビシッ！ボールを打つ動きに注目



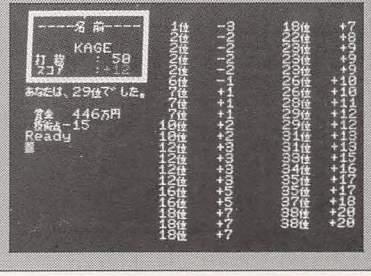
▲《写真2》グリーンにオンすると，画面はこのように変わる。芝目を読んでパットだ



▲《写真3》バンバカパーンと音楽とともにカニがおどる。おみごとバーディだぜ



◀《写真4》おやおや、林の中からのショットですぞ。最終ホールだ、がんばれ！



▶《写真5》9ホール終えると、成績が表示される。情けなや、29位だって

★福島名物「ままどおる」と「薄皮饅頭」と「ちびくろサンボ」をあずかっている。ほしければ，クロ○○ヤマ○の宅急便の送りかたを教えてください。（福島県耶麻郡・THE FANKS15才）……【見城：私が取りに行きます。】

SUPER GOLFのプログラム・リスト

```
10 LIMITMAX:CLS3:PAL:MUSICINIT:PRTY2:POKE23666,0:INIT"CRT:G
20 DIMA(4),PM(39),A$(3),K$(3),L$(7,3),M$(45,3),N$(3):INPUT"ﾚﾍﾞﾙ?(1-5) ";LV
30 COLOR7,0:MUSIC"S0M15T7""S0M15T7":INPUT",ﾅﾏｴﾊ?(5ﾓｼ)",";NA$:IFLEN(NA$)>5THEN30
40 CLS:FORI=2TO14:READA$:FONT$(3,I)=HEXCHR$(A$+A$+A$):NEXT:Z$="G1R3G1RGR2G6
50 Y$=CHR$(0,0,24,60,24,24,24):KA$=CHR$(0,0,0,0,0,0,0,0)
60 KE$=LEFT$(KA$,7):KK$=KA$+KA$+KA$+KA$:A(1)=1:A(2)=3:A(3)=2:A(4)=4:N=1
70 FORJ=2TO45:READA$:FORI=1TO47STEP2:B$=CHR$(VAL("$"+MID$(A$,I,2)))
80 A=INT(I/16)+1:M$(N,A)=M$(N,A)+B$:NEXT:N=N+1:NEXT
90 FORI=1TO3:FORJ=1TO4:K$(I)=K$(I)+M$(28+A(J),I):NEXTJ,I
100 FORI=1TO3:FORK=1TO7:FORG=1TO4:L$(K,I)=L$(K,I)+M$(A(G)+(K-1)*4,I):NEXTG,K,I
110 FORI=39TO43:K2$=K2$+M$(I,2):K3$=K3$+M$(I,3):NEXT
120 FORI=1TO3:READA$(I),N$(I):NEXT:HO=0:PM=0:SC=0:HS=9:JU=1:GT=100
130 X=20:LH=1:FF=1:GE=1:MN=-1:DS=1:HO=HO+1:COLOR7
140 M1=200:M2=M1:CLS3:Y=191:READK$,KY,PA,M$:GOSUB1220
150 '■■HOAL■■
160 LG=LEN(K$)-1:KK=LH+38:IFKK>=LGTHENLH=LG-39
170 BOX[0]0,150,319,191,0:CONSOLE19,5,32,8:PRINT"■":CONSOLE
180 X=X-(LH-FF)*8:FF=LH:XX=X-15:FORI=1TO40:P$=MID$(K$,I+LH,1):POSITIONI*8-8,192
190 R=33:IFP$="O"THENR=34:GOTO210ELSEIFP$="B"THENR=35:GOTO220ELSEIFP$="S"THENR=3
6ELSEIFP$="G"THENR=37:GOTO220ELSEIFP$="I"THENR=38:GOTO220ELSEIF(P$="W")+(P$="D")
THEN250ELSE210
200 PATTERNC[1]-8,M$(R,1):POSITIONI*8-8,192:PATTERNC[4,1]-8,M$(R,3):NEXT:GOTO280
210 PATTERNC[4]-8,M$(R,3):NEXT:GOTO280
220 PATTERNC[1,1]-8,M$(R,1):POSITIONI*8-8,192:PATTERNC[2,1]-8,M$(R,2)
230 POSITIONI*8-8,192:PATTERNC[4,1]-8,M$(R,3):IFR=38THENIFI<40THENCURSORI-1,19:PR
INT[2]"┌■■┘";:PRINT[6]"■■■■";ELSECURSOR39,19:PRINT[2]"■■┐";:PRINT[6]"
■■■■";
240 NEXT:X=X+1:GOTO280
250 POSITIONI*8-8,152:PATTERNC[2,1]-40,K2$:R=33
260 POSITIONI*8-8,152:PATTERNC[4,1]-40,K3$:POSITIONI*8-8,192
270 IFP$="D"THENR=35:GOTO220ELSE210
280 '■■MAIN■■:COLOR7
290 IFPOINT(X,Y)=0THENSETX,Y
300 POSITIONM2,41:PATTERNC[1]-7,KE$:MN=-1:POSITIONM1,17:PATTERNC[1]-7,KE$
310 GOSUB1290:GOSUB1280
320 SETX,Y:POSITIONX-15,Y-15:PATTERNC[1]-16,L$(1,1):POSITIONX-15,Y-15:PATTERNC[2,1
]-16,L$(1,2):POSITIONX-15,Y-15:PATTERNC[4,1]-16,L$(1,3):XX=X-15:YY=Y-15:SETX,Y
330 BOX198,5,315,52:LINE251,10,251,12:LINE251,33,251,35:BOX198,5,315,28
340 FORI=198TO315STEP3:SETI,26:SETI,27:SETI,50:SETI,51:NEXT
350 CURSOR25,1:PRINT"I9          W1":CURSOR25,4:PRINT"ﾗｲﾅｰ      ﾌﾗｲﾏｰ:GOSUB1260
360 G=0:S=199:E=307:T=2:GOSUB370:IFG=1THEN390ELSES=305:E=201:T=-2:GOSUB370:IFG=1
THEN390ELSE360:NEXT
370 FORI=STOESTEPT:POSITIONI,17:PATTERN-7,Y$:GETG$:IFG$="1"THENN1=I:G=1:RETURN
380 NEXT:RETURN
390 G=0:S=199:E=307:T=2:GOSUB400:IFG=1THEN420ELSES=305:E=201:T=-2:GOSUB400:IFG=1
THEN420ELSE390
400 FORI=STOESTEPT:POSITIONI,41:PATTERN-7,Y$:GETH:IFH>1THENN2=I:G=1:RETURN
410 WAIT0:NEXT:RETURN
420 '■■ｳﾝﾁ■■:ON ERROR GOTO740:DR=1:IFH=4THENDR=2.5
430 SP=1:IFH=3THENSP=.4
440 M1=N1:M2=N2:X1=X:S=(N1-100)*22/90.014:T=(N2-190)*.77-2:V1=S*COS(π/180*T):V2=
S*SIN(π/180*T):DS=DS+1:RC=SP*GE
450 W=9:A=1:GOSUB480:A=2:GOSUB480:A=3:GOSUB480:A=4:GOSUB480:A=5:GOSUB480
460 A=5:GOSUB480:A=4:GOSUB480:A=3:GOSUB480:A=2:GOSUB480:A=1:GOSUB480
470 A=6:GOSUB480:W=0:A=7:GOSUB480:GOTO500
480 FORG=1TO4:IFG=3THENNEXTG
490 POSITIONX+15*MN,176:PATTERNC[G,1]-16,L$(A,INT(G/1.2+.6)):NEXT:WAITW:RETURN
500 BU=1:A=X:B=Y:Z=1:COLOR7,0:FORI=0TO9999STEP.17/GE:Z=Z+(.005/GE)*DR:SOUND80-Y/
4-10,3
510 X=(V1*GE*I)/Z+X1:Y=191-(V2*I-I*I*4.9)*GE:ON-(Y>=192)GOTO530
520 P=POINT(X,Y):SETX,Y:SETC[0]A,B:A=X:B=Y:ON-(P<>0)*(Y<182)*(P<>7)GOTO560:NEXT
530 SETC[0]A,B:Y=191:X=A:B=Y:SETX,Y:H=1:GOTO700
540 BU=2:GOSUB600:BU=3:GOSUB660:IF(POINT(X,Y+1)=7)+(POINT(X,Y+1)=3)THEN820
550 WAIT99:RESETC[1]A,B:Y=191:SETX,Y:COLOR7,0:GOTO580
```

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，ゴルフゲームか。今ときめずらしいな。

編：プレイヤーがアニメーションで動くなんて，なかなかこってますね。

影：あと打つクラブが何番で，何メートルとばせるのか表示されたり，風の影響とか，そういうくふうがあったらいいと思うんだけどなあ…。それと，クラブのI9～W1は打つ強さと考えてプレイしてね。

Dr.D：ぜいたくを言っちゃイカンよ，影君。

```
560 NOISE"T7S2M1506G0B":FORJ=1TO190:RESETC[1]X,J:SETX,J+1:WAIT30:NEXT:Y=191
570 GT=GT-5:IFPOINT(X,Y+3)=6THENB10ELSEWAIT500:GOTO590
580 WAIT450:POSITIONXX,YY:PATTERN-16,KK$:IFGE<>1THENGE=1
590 LH=LH+INT(X/8-2.5):RESETC[1]X,Y:GOTO150
600 Z=(M2-190)/115*1.6:IFDR=2.5THENV1=20:V2=35
610 SOUND12,3:X1=X:V1=V1*SIN(π/180*(T/1.5)):A=X:B=Y:FORI=0TO999STEP1/SP/GE
620 X=V1*(I*.1*RC)/Z+X1:Y=191-(V2*I-I*I*4.9)/12*RC:ON-(Y>=192)GOTO640
630 P=POINT(X,Y):SETX,Y:SOUND80-Y/4-14,3:SETC[0]A,B:A=X:B=Y:IF(P<>0)*(Y<182)*(A<>
X)*(B<>Y)THEN560ELSENEXT
640 SETC[0]A,B:Y=191:SETX,Y:H=2:GOTO700
650 RETURN
660 SOUND12,3:X1=X:V1=V1*.7:A=X:B=Y:FORI=0TO999STEP1.2/SP/GE
670 X=V1*(I*.1*RC)/Z+X1:Y=191-(V2*I-I*I*4.9)/36*RC:ON-(Y>=192)GOTO690
680 P=POINT(X,Y):SETX,Y:SOUND80-Y/4-14,3:SETC[0]A,B:A=X:B=Y:IF(P<>0)*(Y<182)*(A<>
X)*(B<>Y)THEN560ELSENEXT
690 SETC[0]A,B:Y=191:SETX,Y:H=2
700 ON-(POINT(X,Y+6)=1)GOTO750
710 ON-(POINT(X,Y+2)+POINT(X,Y+3)+POINT(X,Y+4)=4)GOTO830
720 ON-(POINT(X,Y+3)=6)GOTO810:ON-(POINT(X,Y+1)+POINT(X,Y+2)=0)GOTO650
730 ONHGOTO540,650
740 SETC[0]A,B:CURSOR15,11:PRINT"OB...+2!":DS=DS+1:GT=GT-10:SOUND9,90:WAIT1300:CU
RSOR15,11:PRINTSPC(8):X=XX+15:Y=191:RESUME150
750 CURSOR13,10:PRINT"WATER HAZARD!":RESETC[1]X,Y:GOSUB1260:DS=DS+1:GT=GT-10
760 SETX+2,189:SETX-3,190:SETX,188
770 SOUND=(4,2):FORI=0TO15:SOUND=(7,I):WAIT60:NEXT:WAIT999
780 FORI=XTOOSTEP-1:ON-(POINT(I,Y+6)<>1)GOTO790:NEXT:STOP
790 X=I:Y=191:CURSOR13,10:PRINTSPC(13)
800 RESETC[1]X+2,189:RESETC[1]X-3,190:RESETC[1]X,188:GOTO590
810 NOISE"O6T7S0M15G0R62":CURSOR15,11:PRINT"BUNKER!":SETC[6]X+2,189:SETC[6]X-3,190
:WAIT1200:CURSOR15,11:PRINTSPC(7):GE=.7:RESETC[6,1]X+2,189:RESETC[6,1]X-3,190:GT=G
T-5:GOTO590
820 CURSOR15,11:PRINT"N.ICE ON!.":WAIT1300:CURSOR15,11:PRINTSPC(8):GOTO850
830 DS=DS-1:GOTO1080
840 '■■GREEN■■
850 X=INT(X):Y=191:PP=250:FORI=1TO90
860 IFX+I<320THENIFPOINT(X+I,194)+POINT(X+I,195)=4THENI=X+I:GOTO880
870 IFX-I>0THENIFPOINT(X-I,194)+POINT(X-I,195)=4THENI=X-IELSENEXT:STOP
880 X=(X-I)*5:MN=-SGN(X):X=X+160:MN=MN+.9*(MN=1):CLS3:GOSUB1100:GOSUB1220
890 FORJ=0TO4:FORK=7TOOSTEP-1:POSITION(J*8+7-K)*8,192
900 A=2+K ANDVAL("$"+MID$(M$,J*2+1,2)):IFA=0THENPATTERNC[4,0]-8,M$(33,3)ELSEPATTE
RNC[1,0]-8,M$(44,1):POSITION(J*8+7-K)*8,192:PATTERNC[4,1]-8,M$(44,3)
910 NEXTK,J:LINEC[0,0]160,192,160,195:BK=100:LL=1:MN=-2*(X<160)-1
920 GOSUB1100:GOSUB1290:SETC[0]X,191
```

おわりに

うーん！　なんて長いプログラムなんだろう（改良前は，おそろしいことに3000行近くもあったらしい）。でもコースの追加を簡単に，アニメをしてetc.を省きたくなかったので大目に見てください。

[1]穴，20行のHSがホール数。グリーン上は1が逆芝，0がノーマルで2進数→16進数データにします。

```
930 GOSUB1260:POSITIONPP,17:PATTERN[,1]-7,KE$:Z=MN
940 MN=-2*(X<160)-1:POSITIONBK+15*LL,176:PATTERN[,1]-16,KK$:IFZ<>MNTHENGT=GT-3
950 MN=-MN:IFMN=1THENMN=.1
960 A=2:GOSUB480:SET[,0]X,Y:BK=X:LL=MN
970 COLOR7,0:BOX158,5,313,28:FORI=158TO313STEP2:LINEI,26,I,27:NEXT
980 I=158:A=I:CURSOR20,1:PRINT".ﾖﾜｲ";SPC(13);"ﾂﾖｲ.
990 I=I+2*SGN(304-A):A=A+2:POSITIONI,17:PATTERN-7,Y$
1000 GETG$:ON-(G$="1")GOTO1010:ON-(A<450)GOTO990:GOTO980
1010 PP=I:N3=(I-100)/51:ON-(MN=.1)GOTO1030:A=2:GOSUB480
1020 A=3:GOSUB480:A=4:GOSUB480:WAIT200:A=3:GOSUB480:A=2:GOSUB480:GOTO1040
1030 A=6:GOSUB480:WAIT555:A=2:GOSUB480:MN=1
1040 MUSICINIT:TEMPO7:COLOR7,0:MUSIC"S0M15";"S0M15":MUSIC"O4D1O2":MN=-MN:A=X:B=Y
:FORI=N3TOOSTEP-.05:IF(POINT(X,192)=1)+(POINT(X-MN,192)=1)THENI=I*.99
1050 X=X+I*MN:SETX,Y:SET[0]A,B:A=X:B=Y:ON-(X<0)-(X>319)GOTO1130:WAIT16
1060 IFI<1.32THENIF(POINT(X,192)=0)+(POINT(X-SGN(MN),192)=0)THEN1080
1070 NEXT:DS=DS+1:GOTO920
1080 RESET[,1]X,Y:MUSIC2$;"R0"+Z$:CURSOR16,12:PRINT"CUP IN!":PM=PM+(DS-PA)
1090 GOSUB1280:SC=SC+DS:MUSIC"R0":GOSUB1960:WAIT1400:GOSUB1950:GOTO1150
1100 IFX<20THENX=20
1110 IFX>300THENX=300
1120 RETURN
1130 IFX<0THENSET[0]X,Y:X=20:GOTO920
1140 IFX>319THENSET[0]X,Y:X=300:GOTO920
1150 CLS3:FORI=1TO39:P=INT(RND*(6-LV)-LV/2+I/16):P=P+P*(P<-1)
1160 PM(I)=PM(I)+P:NEXT:JU=1:TP=1:FORI=1TO39:IFPM(I)<PM(TP)THENTP=I
1170 IFPM(I)<PMTHENJU=JU+1
1180 NEXT:IFHO=HSTHEN1330ELSEZ=PN(TP):IFZ>PMTHENZ=PM
1190 CURSOR4,3:PRINTUSING".ﾀﾀﾞｲﾏﾉ.ﾄｯﾌﾟ +###",Z
1200 CURSOR4,5:PRINTUSING".ｱﾅﾀﾊ ｲﾏ ##  ﾃﾞｽ｡.",JU:FPRINT[14,5]6
1210 GETG$:IFG$<>" "THEN1210ELSE130
1220 '■■ﾊﾟﾗﾒｰﾀｰ■■
1230 BOX[5]0,0,101,52,1:BOX[5,0]3,3,98,49,0
1240 CURSOR1,2:PRINT"---NO.";STR$(HO);"---";"  "
1250 CURSOR1,4:PRINTUSING".ｷｮﾘ.   :###M";KY:PRINTUSING" PAR   :###";PA:RETURN
1260 CURSOR1,8:PRINT"ｽｺｱ  ";:IFPM>=0THENCCOLOR,,2ELSECCOLOR,,5
1270 PRINTUSING"+##";PM:CCOLOR,,7:CURSOR36,9:PRINTUSING"###";DS
1280 FPRINT[39,9]4[8,7]6:CURSOR6,7:PRINTUSING"##";JU:RETURN
1290 CURSOR25,8:PRINTSPC(15)TAB(25)"■P.LAYER: .[";LEFT$(NA$,5);"]":RETURN
1300 DATA 1F2162941F29C90F,24FF00F195F59591,40EF424262C242C6,48EF495B542F6A549
1310 DATA 002444DF4A4A445F,2C7F9A243C243C66,007E101C22224244,287E7C7E7CFF38D6
1320 DATA 20F2027772725272,08087F49497E0808,485EE85E62CC4C52,44903BD0775A5642
1330 '■■ｼｮｳｹｲｹｯｶ■■:CLS3:FPRINT[0,0]9,10,11:PRINT"■   .ﾃﾞｽ｡.":FORI=39TO2STEP-1
1340 B=PM(I-1):IFPM(I)<BTHENA=PM(I):PM(I)=B:PM(I-1)=A:IFI<39THENI=I+1:GOTO1340
1350 NEXT:I=1:TP=PM(1):CLS3
1360 FORJ=1TO39:X=14+INT(J/21)*13:Y=J+20*(J>20)
1370 CURSORX,Y:PRINTUSING"##",I;:FPRINT[X+2,Y]6
1380 IFJ<39THENIFTP<PM(J+1)THENI=J+1:TP=PM(J+1)
1390 PRINTUSING"  +####";PM(J):NEXT
1400 BOX0,0,101,52,3:BOX[,0]3,3,98,49,0
1410 CURSOR1,1:PRINT"----   ----":FPRINT[5,1]2,0,3
1420 CURSOR1,3:PRINTUSING"    &    & ";NA$
1430 CURSOR1,4:PRINTUSING"      :###";SC:FPRINT[1,4]4,0,5
1440 CURSOR1,5:PRINT"ｽｺｱ   :";:IFPM>=0THENCCOLOR,,2ELSECCOLOR,,5
1450 PRINTUSING"+##";PM:CCOLOR,,7:PRINT:IFJU<>1THENFPRINT[7,7]6:PRINTUSING".ｱﾅﾀﾊ
､## ﾃﾞｼｮ｡",JUELSEPRINT"ﾔｯﾀﾈ!■■■!.ﾕｳｼｮｳﾃﾞｽ!!.":MUSIC"O3C3EGRO6C3CEGRO6C3RO6+C9
1460 FPRINT[1,9]7[8,9]8:CURSOR2,9:PRINTUSING"ｶﾈ ####  円",INT(LV*1500*(1/JU+.6)+GT*
10):FPRINT[1,10]12,13,14:PRINT"    ";GT:END
1470 '■■GRA DATA■■
1480 DATA 00101C107C447CAA,0007020502010207070707070703030400000707070307
1490 DATA 00E0A040800000800E0A0E0C0000000000A0E0C0000080
1500 DATA 0707070403000400C0201000000040400C0707070704040C
1510 DATA C0C040000000A0E0808080404OCQA0E0C0C040B0808080C0
1520 DATA 000F050A05020107070F0D0F0703030000000D0F07030307
1530 DATA 00E040A040000080C0E060E0C0000000000060E0C0000080
1540 DATA 0707060400000050D020101010105050D0707060606040C
1550 DATA C0C0C040000080C080000000000808080C0C0C0C0C0C08080C0
```

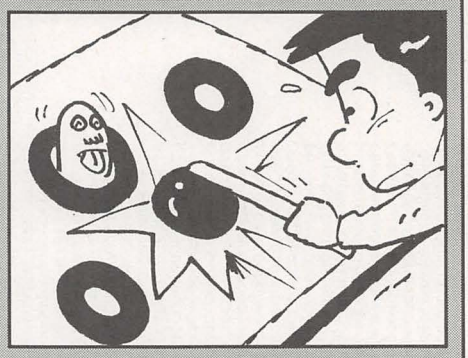
```
1560 DATA 000F050A05020107070F0D0F0703030400000D0F07030307
1570 DATA 00C040800000000C080C0C0C0C080000040000C0C0C0800000C0
1580 DATA 0707030400206400C040704081025640C0707030707050400
1590 DATA C0C0C040000080C080000000008080C0C0C0C0C0C0C0808OC0
1600 DATA 000F050A05020107070F0D0F0703030400000D0F07030307
1610 DATA 00C040800000008080C0C0C0800000800000C0C0C0800000B0
1620 DATA C7070704000040CFF0000000005040C0707070705040C
1630 DATA C0C0C040000080C0000000000B080C0C0C0C0C0C0808080C0
1640 DATA 000F858A05020107070F8D8F4723130C00000D0F07030307
1650 DATA 00C040800000008080C0C0C0800000000000C0C0800000B0
1660 DATA 0707070400000040C0300000000005040C0707070705040C
1670 DATA 80C0C040000040C080000000080C0C080C0C0C0C0808OC0C0
1680 DATA 0007020502010207030707070703030400000707070307
1690 DATA 00E0A040830200E0C0E0A0E0C302046800040E0C00000E0
1700 DATA 0707070400000040C0300000000040400C0707070707040400
1710 DATA E0C0C040000080C0F000000000B080C0E0C0C0C0B0808080C0
1720 DATA 203702050201020723370F0707030340000070707030307
1730 DATA 00E0A040800000C0C0E0A0E0C08040C00000A0E0C00000C0
1740 DATA 0703030000000018010200000000B0C180703030307OC0C18
1750 DATA E0C0C0C0000080C0000000000B080C0E0C0C0C0B0808080C0
1760 DATA 001C2E3E1C080000001C2E3E1CC8DF7F001C2E3E1C0B0000
1770 DATA 00387C7438100000003B7C7438138FBFE00387C7438100000
1780 DATA 000000070F1F1F003F3F3F3F3F3F1F0040B040B040B000000
1790 DATA 100B0BE0F0F8F800FCFCFCFCFCFCFB0012090A0102010000
1800 DATA 0000000000000000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
1810 DATA 000000000FF0000000000000FF0000000000000FFFFFF
1820 DATA 00000000000000AA55FF0000000000AA55FFFFFFFFFFF
1830 DATA 000000FFFFFF0000000002004000000000002004OOFFFF
1840 DATA FFFFFF0000000000FFFFFF0000000000AA5500FFFFFFFFF
1850 DATA F7F7F700000000007F7F7F70000000000A25500FFFFFFFFF
1860 DATA 0000000000000000003456ZA4F150301183C7E7EFFFFFFFF
1870 DATA 0000000000000000003010B0B0D494938FFFFF5F5F3B7B7C7
1880 DATA 00000000000000000181A1A1C1B583B18E7E5E5E3E7A7C7E7
1890 DATA 0000000000000000B1B1B1B1B1B1B1B1B0E7E7E76666000008
1900 DATA 0000000000006080181818181818187EFF0000000000006080
1910 DATA 55000000000000000000000000000000AAFFFFFFFFFFFFFF
1920 FORI=113TO176STEP16
1930 POSITIONI,120:PATTERN[1]-16,K$(1):POSITIONI,120:PATTERN[2,1]-16,K$(2)
1940 POSITIONI,120:PATTERN[4,1]-16,K$(3):I=I+5:NEXT:RETURN
1950 CURSOR0,14:PRINTSPC(40):CURSOR0,12:PRINTSPC(40):BOX[0,0]113,120,192,136,0:R
ETURN
1960 '■■MESSAGE■■:MUSICWAIT:WAIT400:IFPA<=DSTHEN1980ELSEA=PA-DS:IFDS=1THENA=3
1970 GOSUB1920:CURSOR15,14:PRINTA$(A);MUSICN$(A);"R0"+N$(A):MUSICWAIT:RETURN
1980 M$="":IFDS-PA=1THENM$="   ﾎﾞｷﾞｰ"ELSEIFDS-PA=2THENM$="ﾀﾞﾌﾞﾙ ﾎﾞｷﾞｰ"ELSEIFDS-P
A=3THENM$="ﾄﾘﾌﾟﾙ ﾎﾞｷﾞｰ
1990 IFM$<>""THENCURSOR14,14:PRINTM$ELSERETURN
2000 MUSIC"-C5R0-C9""R0-C5R0-C9":MUSICWAIT:RETURN
2010 DATA ﾊﾞｰﾃﾞｨｰ!,R2G4GAA+C+E,ｲｰｸﾞﾙ !!,+C2+D+G+F9
2020 DATA ﾎｰﾙｲﾝ.ﾜﾝ!,A2GA+C4R0A2GA-C4+D2+D+G+F+E+C9
2030 '■■ｺｰｽ DATA■■
2040 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■BBBD■W■■■■■■■■■■■■■■■■GGGIGGGG,212,3,0100000100
2050 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■W■■■■B■■BD■■■■■■■■■■■■■■SSSSSS■■■■■■■■■■■■WW■■GGGIGGG,475,4,55
55555555
2060 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■BBB■OOOOO■■■■■SSS■■■■■■■■■■BBBBWW■■■■■GGGIGG,423,4,0E4E0
03878
2070 DATA ■■■■■■■■■■BBBD■■■■BBBBBBBBSSSSSR■■■GIGGGGG,206,3,03CC0607F8
2080 DATA ■■■■■■■■■■■■WBB■■■W■■■■■■■W■■■■■■WW■■■■■■■■OOOOO■■■■■■■■■■WWWWWW■■■■■■GGIGG,5
01,5,0003C78FFF
2090 DATA ■■■■■■■■W■■■■■■SSSSS■■■■■■■■W■■■■■■■■■■■■SSSS■■■BBBGGIGG,398,4,3B5C0075B8
2100 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■SSSSSSSSSSS■■■■■SSSSSSS■■■■SSSSSSS■■■■BBB■■■■■GGIGG,489
,5,F803C7801F
2110 DATA ■■■■■■■■■■BBB■■DB■■BBW■■■R■■■■■■BBB■■■■■BBDB■■■GGIGGG,376,4,0005FF5000
2120 DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001)用

(※2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行)

もぐらたたきゲームの登場

Mole Game
モール　ゲーム



竹内　守

みなさま，はじめまして，いかがお過ごしですか？ゲームの作り過ぎには気をつけて……と言いつつ，早速ですが「もぐらたたきゲーム」です。

最近ＭＺ-2000用のソフト(プログラムなど)も少なくなりました。全盛期も終わったようですね。今回（と言ってもはじめてです）は，よくある「もぐらたたき」(ベーマガ1984年３月号ＭＳＸ用の移植版で，とっても古い化石に近い物）です。

★遊びかた

1 2 3 4 5 キーを使用します(テンキーでもいいわよ)。もぐらがでてきた穴の番号を押して，たたいてください。５回ミスするとゲーム・オーバー。

★苦労した点

たいしたことではないのですが，キャラクターがブロックみたいだったので，もっとかわいらしく，また，リアルなアクション性をだしたかったのよね。

それと，キーに慣れないように，穴の番号が変わるの，うふ♥

★プログラム

キー配列がゲームするたびに変わりますが，錯覚を起こさないように穴の位置が変わっているように見せています。

ボーナスも何点もらえるかわからなくしてあります。でも，面が進むにつれて，高得点がでるようにしてありますからね。

★CHECKER FLAGも書いちゃおーっと！

私：キャラクターがかわいくない。プログラムももっと短くできるよ。

私：GOSUBがやたら多いよね。プログラムの流れが読みにくいもの。

私：とどめー，オリジナルじゃない！

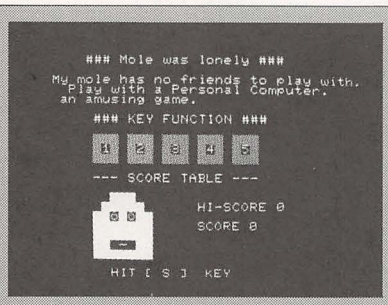
CHECKER FLAG

Dr.D：うーん，もぐらたたきゲームね。

編：ＭＺ-2000の投稿は，どうもオリジナリティにあふれたゲームが少なくなってきましたね。

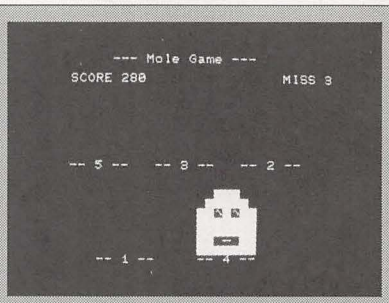
Dr.D：投稿本数自体が少なくなってきたからな。このままだと，カラーＢＡＳＩＣを含めたＭＺ2000系の掲載プログラムが月１本ということにもなりかねんな。

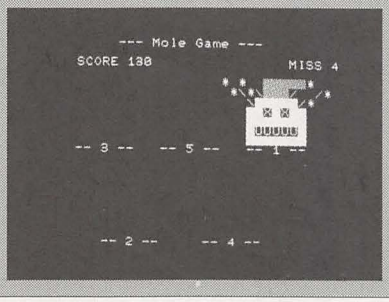
編：みなさんの奮起を期待します。



▲〈写真１〉タイトル画面。Ｓキーでスタート

▶〈写真２〉もぐらたたきだよ。それ4キーだ





◀〈写真３〉ボカッ！ほら，もぐらの痛そうな顔

★６月号のペーパー・アドベンチャーのイラストで，王女にだきつかれた主人公の顔は，めいわくそうだった。あんた，そりゃーぜいたくってモンですぜ。(福島県安達郡・**安田２号典生15才**)……【編：緊張してるだけ。】

Mole Gameのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE40:TEMPO7
20 SP=300:V=20:MR=30:DIM X(5),Y(5),M1$(6),M2$(6),MD(5)
30 X(1)=2:X(2)=5:X(3)=12:X(4)=17:X(5)=22
40 Y(1)=11:Y(2)=21:Y(3)=11:Y(4)=21:Y(5)=11
60 M1$(0)="      ▄▄▄▄"
70 M1$(1)="    ▄▄▄▄▄▄"
80 M1$(2)="   ▄▄▘▀▝▀▄▄"
90 M1$(3)="  ▄▄▄▄▄▄▄▄"
100 M1$(4)="  ▄▄▄▄▄▄▄▄"
110 M1$(5)="   ▀▀ ▄▄ ▀▀"
120 M1$(6)="  ▀▀▀▀▀▀▀▀"
130 M2$(0)="▚ ▞  ▒▒▒▒▒▞  "
140 M2$(1)=" ▚\▞\▒▒▒▒/  /▞"
150 M2$(2)="  `▀▀▀▀▀/▞  "
160 M2$(3)="   ▀▀X▀▀"
170 M2$(4)="  ▀▀▀▀▀▀"
180 M2$(5)="  ▀UUUUU▀"
190 M2$(6)="  ▀▀▀▀▀▀"
200 M3$="              "
210 REM
220 GOSUB 280
230 GOSUB1100:GOSUB 480
240 GOSUB 530
250 GOSUB 870
260 GOTO  230
270 REM
280 PRINT CHR$(6):CURSOR7,1:PRINT"### Mole was lonely ###"
290 CURSOR3,3:PRINT"My mole has no friends to play with."
300 CURSOR3,4:PRINT"  Play with a Personal Computer.          an amusing game."
310 CURSOR8,7:PRINT"### KEY FUNCTION ###"
320 CURSOR8,9:PRINT"▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒"
330 CURSOR8,10:PRINT"▒1▒ ▒2▒ ▒3▒ ▒4▒ ▒5▒"
340 CURSOR8,11:PRINT"▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒ ▒▒▒"
350 CURSOR8,13:PRINT"--- SCORE TABLE ---"
360 CURSOR20,16:PRINT"HI-SCORE";HI
370 CURSOR20,18:PRINT"SCORE";SC
380 FORI=0 TO6
390 CURSOR5,I+15:PRINT M1$(I)
400 NEXT:SC=0:ME=1
410 REM
420 REM
430 CURSOR10,23:PRINT"HIT [ S ]  KEY"
440 CURSOR10,17:PRINT"▒▒O":CURSOR11,20:PRINT"-":M$=CHR$(INT(RND(1)*7)+65):MUSIC M$+"2R"
450 GETK$:IF K$=""THEN CURSOR10,17:PRINT"▒▒o":CURSOR11,20:PRINT"~":M$=CHR$(INT(RND(1)*7)+65):MUSIC"+"+M$+"2R":GOTO440
451 IF (K$<>"S") THEN440
460 RETURN
470 REM
480 PRINTCHR$(6)
490 CURSOR10,0:PRINT"--- Mole Game ---"
500 CURSOR5,11:PRINT"--";MD(1);" --    --";MD(3);" --    --";MD(5);" --"
510 CURSOR8,21:PRINT"--";MD(2);" --      --";MD(4);" --";MS=0
515 MUSIC"+F5+CB+C+F+CB+C+F+CB+C+D+CB"
520 RETURN
530 REM
540 GOSUB 560
550 ME=ME+1:RETURN
560 FOR L=1 TO V
570 GOSUB 610
580 IF MS=5 THEN 950
590 NEXT
600 RETURN
610 R=INT(RND(1)*5)+1
620 GOSUB 670
630 GOSUB 710
640 GOSUB 760
650 GOSUB 820
660 RETURN
670 FOR C=0 TO6
680 CURSORX(R),Y(R)+C-7:PRINTH1$(C)
690 NEXT
700 RETURN
710 FOR C=1 TO SP-MR*ME
720 GET K$
730 IF K$="" THEN NEXT
740 K=VAL(K$):IF(K>5)+(K<0)THEN NEXT
750 RETURN
760 IF K<>MD(R)THEN MUSIC"C2+CE+E":MS=MS+1:CURSOR30,2:PRINT"HISS":MS:RETURN
770 FOR TT=0 TO 6
780 CURSOR X(R),Y(R)+TT-7:PRINT M2$(TT)
790 NEXT
800 CONSOLER:MUSIC"+D2":CONSOLEN:MUSIC"D2":CONSOLER:MUSIC"+C2":CONSOLEN:MUSIC"C2":SC=SC+10:CURSOR5,2:PRINT"SCORE";SC
810 RETURN
820 FOR TT=0 TO 6
830 CURSOR X(R),Y(R)+TT-7:PRINT M3$
840 NEXT
850 RETURN
860 REM
870 PRINT CHR$(6);
880 CURSOR14,11:PRINT"**********"
890 CURSOR15,12:PRINT"BONUS";(INT(RND(1)*ME)+1)*100
900 CURSOR14,13:PRINT"**********"
910 MUSIC"G4C":SC=SC+(INT(RND(1)*ME)+1)*100
920 CURSOR17,16:PRINT"ﾀｲﾏｲ";ME;"ﾒﾝ"
930 MUSIC"G4C"
940 RETURN
950 REM
960 CURSOR12,12:PRINT"GAME OVRE":IF HI<SCTHEN HI=SC
970 CURSOR11,14:PRINT"REPLAY(y/N)":MUSIC"-COR4"
980 GET K$:IF K$=""THEN 1010
990 IF(K$="Y")+(K$="y")THEN210
1000 IF(K$="N")+(K$="n")THEN END
1010 CURSOR18,14:PRINT"Y/n":MUSIC"-COR4":GOTO 970
1100 REM
1101 FOR I=1 TO 5:MD(I)=I:NEXTI
1110 FOR I=1 TO 5:R1=INT(RND(1)*5)+1:R2=INT(RND(1)*5)+1:M1=MD(R1):MD(R1)=MD(R2):MD(R2)=M1:NEXTI:RETURN
```



★このハガキは、修学旅行先から書いています。だから、載っけて／(神奈川県津久井郡・鈴木秀徳14才)……【影：修学旅行はまくら投げするところであって、ハガキを書くところではない。ハガキは授業中に／一同：ボカ。】

MZ-80B/2000/2200/2500(SB-5520/1Z001/1Z002)用

(※2500で動かすには，80Bモードもしくは2000モードで実行)

UFOをやっつけるシューティング・ゲーム

UFO(ユーフォー) ATTACK(アタック)



並木パソコンクラブ

このプログラムは，3年ほど前に作ったプログラムを調整したものです。それだけに，あまり自信のもてないものですが，遊んでやってください。

◉内容

空をふわふわと飛んでいるUFOをレーザーで撃ち落とすという，古いものですが，敵は，スーパー・ミサイルや倍速，たれ流しミサイル，体当たりといろいろな攻撃をしかけてきます。

操作方法は，スペース・キーでレーザー発射，4 6キーで左右に移動します。

とくに敵のスーパー・ミサイルに気をつけてプレイしてください。ミサイルの数ははじめ60発で，UFOを撃ち落とすごとに，その爆発エネルギーを吸収して，エネルギーを増やします。

◉プログラム

プログラム中に，REMを入れておきましたので，参考にしてください。

あと，9000行からのマシン語（スクロール）は，昔，ベーマガに載っていた，バギーホッパー(MZ-2000）のものを使いました。

それに，このゲームには，G-RAM 1が必要です。

◉最後に

このゲームは僕がBASICをやりはじめたばかりのときに作ったものなので，プログラム自体，簡単にできています。だから，改造はいくらでも，できると思います。たとえば，デカキャラを作ったり，エンディングをつけたりとか。

苦労した点はありません。しいて言えば，このプログラムを，投稿しようか，しまいかまよった点です（前作より，レベルが低いので)。

《第1表》変数表

UF, UF$	UFOのキャラ作り
BA, B1, B2, BA$, B1$, B2$	爆発のキャラ作り
SH, SH$	自分の戦闘機キャラ作り
BU, BS	消すキャラ
SP	シップの数
S	スコア
R, E	敵の座標
M	ミサイル数
TI	エネルギー
V	倍速か否か
U1, UV, DU, DE	敵の動き関係
MX, TM, KI, KJ	敵のミサイル関係
PS	UFOの得点

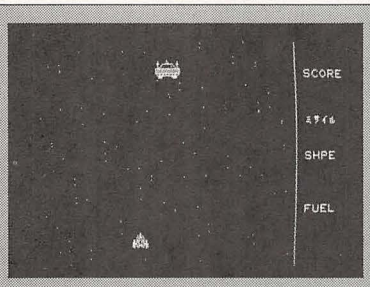
CHECKER FLAG

編：これはかなりオーソドックスなシューティングですね。

Dr.D：シューティング・ゲームの原点といえるだろうな。それだけにいかにオリジナル性を見せるかがむずかしいんじゃ。

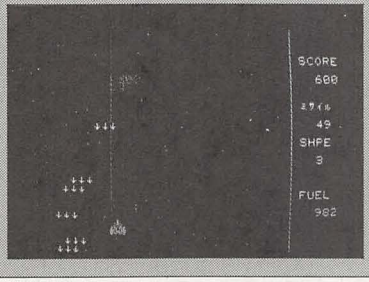
影：このゲームでは敵の攻撃パターンがそれですね。

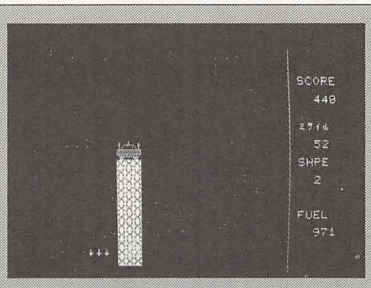
Dr.D：プログラムじゃが，2000行からのマシン語データは16進数で，読みやすくしてほしい。



▲〈写真1〉さあスタート。下が自機，上が敵UFO

▼〈写真2〉ビーッ！どうだ，このレーザーの強さを見よ





▲〈写真3〉これが敵のスーパー・ミサイルというやつか

★今は昔，点取りの影といふものありけり。ゲームにまじりて点を取りつつ，仕事のことを忘れけり。(東京都調布市・神子太郎15才)……【影：現代語に訳すと，影は，ゲームをしていても仕事のことを忘れたことがない。】

UFO ATTACKのプログラム・リスト

```
 10 PRINT CHR$(6):CONSOLE C40,N:GRAPH C,01,I1:TEMPO 7:DEF KEY(5)=POKE$952,166?
 20 POKE$952,0:HS=3500
 30 FORI=1TO 48:READ UF:UF$=UF$+CHR$(UF):NEXT
 35 FORI=1TO 48:BA=INT(RND(1)*255):BA$=BA$+CHR$(BA):NEXT
 37 FORI=1TO 32:B1=INT(RND(1)*255):B1$=B1$+CHR$(B1):NEXT
 38 FORI=1TO 32:B2=INT(RND(1)*255):B2$=B2$+CHR$(B2):NEXT
 40 FORI=1TO 32:READ SH:SH$=SH$+CHR$(SH):NEXT
 45 BU$=STRING$(CHR$(0),48):BS$=STRING$(CHR$(0),32)
 50 GOTO 9000
 53 SP=3:S=0:TEMPO7
 55 REM *** ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ***
 60 LINE 32*8,0,32*8,200:CURSOR 33,3:PRINT "SCORE":CURSOR 33,8:PRINT "ﾐｻｲﾙ"
 65 R=12:E=15:M=60:DE=-1:TI=1000:KI=0:KJ=3
 70 CURSOR 33,12:PRINT "SHPE":CURSOR 33,18:PRINT "FUEL":UV=2:DU=1
 80 FORI=1TO 100:GA=INT(RND(1)*250):GB=INT(RND(1)*200):SET GA,GB:NEXT
 90 POSITION E*8,2*8:PATTERN-16,UF$:POSITION R*8,21*8:PATTERN-16,SH$
 100 MUSIC"C3CCB8G3R5C3CCB8G3R5C3CCBAB+C7R5C3CCC7R9"
 105 REM *** ﾒｲﾝ ***
 110 CURSOR 34,20:TI=TI-1:PRINT TI;" ":IF TI<1 GOTO 330
 120 CURSOR 34,10:PRINTM;" ":CURSOR 34,5:PRINTS;" ":CURSOR34,14:PRINT SP;" "
 140 USR($A000):NM=INT(RND(1)*30):V=1:IFNM=15THENMN=20
 143 IFMN>0THENUSR($A000):MUSIC"-#FO":MN=MN-1:V=2
 145 REM *** ｼﾌﾄﾝ ﾉ ｳｺﾞｷ ***
 150 GET K$:IF K$=" " GOTO 260
 160 POSITION R*8,21*8:PATTERN-16,BS$
 170 IF(K$="4")*(R>1)THENR=R-2
 180 IF(K$="6")*(R<30)THENR=R+2
 190 POSITION R*8,21*8:PATTERN-16,SH$
 195 REM *** ﾃｷ ﾉ ｳｺﾞｷ ***
 200 POSITION E*8,UV*8:PATTERN-16,BU$
 202 IF U1=0 THEN U1=INT(RND(1)*7)+2:DU=-DU
 204 UV=UV+DU*V:U1=U1-1:IFUV>15THEN DU=-1
 206 IF UV<4THENDU=1
 210 IF E1=0 THEN E1=INT(RND(1)*40)+5:DE=-DE
 220 USR($A000):E=E+DE*V:E1=E1-1:IFE>24THEN DE=-1
 225 IFE<4THEN DE=1
 230 POSITION E*8,UV*8:PATTERN-16,UF$:MUSIC"-C0"
 235 REM *** ﾃｷ ﾉ ﾐｻｲﾙ ***
 240 IF(CHARACTER$(R,21)="↓")+(CHARACTER$(R+1,21)="↓")+(CHARACTER$(R,22)="↓")+(C
HARACTER$(R+1,22)="↓")GOTO330
 243 MX=INT(RND(1)*2):IFMX=1THENCURSOR E,UV+2:PRINT"↓↓↓"
 245 TM=INT(RND(1)*12):IFTM=1THENKI=1
 247 IF(TM<2)*(ABS(R-E)<5)THENKI=1
 248 KJ=KJ-KI:IF KI=1GOTO3000
 250 GOTO110
 255 REM *** ｼﾌﾄﾝ ﾐｻｲﾙ ***
 260 LINER*8+2,168,R*8+2,0:LINER*8+14,168,R*8+14,0:MUSIC"+C0G":BLINER*8+2,168,R*
8+2,0:BLINER*8+14,168,R*8+14,0:M=M-1
 270 IF(E=R-2)+(E=R-1)+(E=R)+(E=R+1)GOTO 300
 280 IF M<1 THEN CURSOR34,10:PRINTM:GOTO330
 290 GOTO 160
 295 REM *** ﾋｯﾀｰ ***
 300 POSITION E*8,UV*8:PATTERN-16,BA$:PS=INT(RND(1)*20+10)*10:S=S+PS:M=M+2
 310 CURSOR E,5:PRINT PS;:MUSIC"#F-C-#F":TI=TI+10:KI=0:KJ=3
 320 CURSORE,5:PRINT"     ":POSITIONE*8,UV*8:PATTERN-16,BU$:E=INT(RND(1)*15+5):GO
TO150
 325 REM *** ﾊﾗﾚﾀ ***
 330 FORI=1TO 6:POSITION R*8,21*8:PATTERN-16,B1$:CONSOLE R:MUSIC"C+C-C":POSITION
 R*8,21*8:PATTERN-16,B2$:CONSOLE N:MUSIC"C+C-C":NEXT:SP=SP-1:M=60
 335 IF SP<1 GOTO 1000
 340 MUSIC"R9":GRAPH C:PRINTCHR$(6):GOTO60
 345 REM *** GAME OVER ***
 1000 PRINTCHR$(6):GRAPH C:CURSOR 8,3:PRINTA$:CURSOR10,5:PRINT"HI-SCORE ";HS
 1010 CURSOR12,8:PRINT"SCORE ";S:IFS>HSTHEN CURSOR 8,11:PRINT"YOU PLAY HI-SCORE
!!":HS=S:MUSIC"C1DEFGAB+C+D+E+F+G+A+BC":POKE$952,166
 1020 CURSOR8,15:PRINT"PUSH ANY KEY REPLAY":MUSIC"C1-B-A-G-F-E-D-C3"
 1030 GET K$:IF K$="" THEN 1030
 1040 PRINTCHR$(6):POKE$952,0:GOTO 53
 2000 DATA 0,32,32,113,34,36,40,255,170,213,170,255,73,63,30,30,16,16,40,255,0,1
,0,255,170,85,170,255,36,255,0,0
 2010 DATA 0,4,4,142,68,36,20,255,171,85,171,255,146,252,248,120
 2020 DATA 1,1,5,5,11,10,109,110,106,250,251,235,238,100,0,0,128,128,160,160,208
,80,182,118,86,95,223,215,119,38,0,0
 2900 REM *** ﾃｷ ｽｰﾊﾟｰ ﾐｻｲﾙ ***
 3000 CURSORE,UV+2:PRINT"■■■":MUSIC"+A0"
 3010 CURSORE,UV+2:PRINT"   ":IFKJ=1GOTO5000
 3020 GOTO110
 5000 FORI=UV+2TO23:CURSORE,I:PRINT"▒▒▒":NEXT:MUSIC"-D0-#F":IF(CHARACTER$(R,22)=
"▒")*(CHARACTER$(R+1,22)="▒")GOTO330
 5010 FORI=UV+2TO 23:CURSORE,I:PRINT"   ":NEXT
 5020 KI=0:KJ=3:GOTO 110
 9000 LIMIT$9FFF:FOR I=0 TO 68:READA:POKEI+40960,A:NEXT
 10000 DATA 219,232,203,255,211,232,33,231,211,183,213
 10010 DATA 17,50,0,237,82,209,17,221,211,6,24
 10020 DATA 221,33,10,0,253,33,30,0,167,197,253
 10030 DATA 229,193,237,184,221,229,193,237,66,235,237
 10040 DATA 66,235,193,16,238,98,107,27,175,119,253
 10050 DATA 229,193,11,237,184,201,119,253,229,193,11
 10060 DATA 237,184,201
 10070 GOTO 53
 10080 REM *** BY T.O ***
```

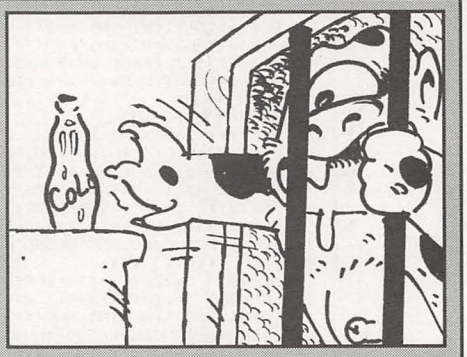
★私は，お尻の破けたズボンでゲーム・センターへ行き，笑い者になったことがある。(兵庫県姫路市・**柳井勅雄 15才**)……**【影：編君，お尻がわれてるぞ。編：あたりまえでしょ。影：ねえ，びっくりしたふりでもしてよ。】**

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

超難解パズルゲームの登場

ワタの鳴く夜は恐ろしい

謎のパズル大好きおじさん



★少し長めの物語

ナベ君は，この小さな町の動物園で，君たちもよく知っている，あの珍獣「ワタ」の飼育係をしています。ワタはかわいくて，大へんな人気なのですが，あまり人に知られていない秘密があります。それは，夜ワタが鳴くと不吉なことが起こるということです。

夜ワタを鳴かさないためにはどうすればよいか，長年の研究の結果，コーラの一気飲みをさせればよい（なんやそれ！）ということがわかりました。

動物園の予算では大量のコーラを買うことはできません。そこで町の人たちにも協力してもらうことになりました。毎日，家々の前にだしてあるコーラを動物園まで運ぶのは，ナベ君の仕事です。でもこれが大へんな重労働なのです。

何とかならないものかと，ナベ君は考えました。そして，思いついたのです。「そうだ！コーラを動物園に運ぶかわり，ワタを町に連れてこよう」と…。

★ゲーム内容

ワタがオリからでて，コーラやハート・チョコレートをすべて取って，オリに帰ればよいのですが，ワタは決まった動きしかしないので，ワタがうまく取れるように，コーラやハート・チョコレートを並びかえる，というパズルゲームです。

1．ワタはオリにいるとき，下左上右（時計回り）の順にコーラやチョコを捜し，見つかればそこまで行ってコーラやチョコを取り，今度は今向いている方向から時計回りに捜します。

もし，見つからなければ今向いている方向に進みます。すべてのコーラやチョコを取ってオリに帰るとき，これを利用します。

また，ワタはチョコを取ると眠ってしまい，起こすまで動かなくなります。

CHECKER FLAG

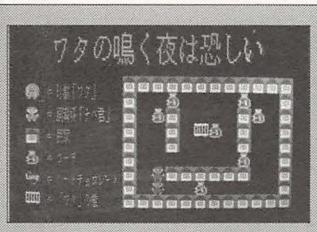
編：うーん，アイデアといい，タイトルといい，かなりいいですね。

Dr.D：内容はフツーのパズルゲームなんじゃが，テーマやキャラクターだけでこんなにも新鮮なものになるんじゃよ。

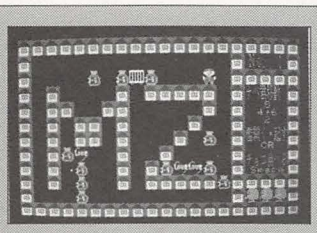
影：コーラやチョコにちゃんと文字が入ってるのが楽しいね。

編：それとデモに感心しましたね。今までいろんなパズルゲームの投稿があるけど，ここまではないですからね。

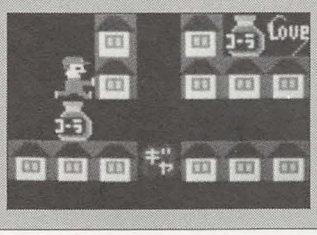
Dr.D：プログラムなんじゃが，さすがに長いな。これだけの内容じゃから，しかたなかろう。ただ，820行～860行のデータはなるべく2行にわたらぬように区切ってほしかったな。入力する立場も考えてほしい。



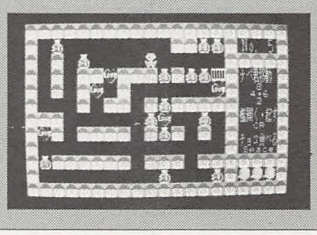
◀《写真1》タイトル・デモ画面。簡単な解答例を示します



◀《写真2》ワタがすべて取れるようにコーラやチョコを並びかえる



◀《写真3》ワタが民家につっ込んで、ギャというわけ。むずかしいぞ



◀《写真4》これは5面。全10面あるんだけど、君は解けるかな？

★パソコンのしすぎで運動不足なのだぁ～。もうすぐ，100kg！すもうとりになろうかなぁ～，プログラマーになろうかなぁ～。（福岡県北九州市・339寺田15才）……【編：プログラムできるすもうとり？危ない路線。】

```
430 MN=M:locate XN,YN:print NB$(MN)::return
440 '----< 押す >----------
450 if scrn$(XN+DX*2,YN+DY*2)<>" " then return
460 X=XN+DX:Y=YN+DY:I=instr(1,"+/",scrn$(X,Y))+1
470 if I=4 then XW=XW+DX:YW=YW+DY
480 locate X+DX,Y+DY:print CH$(I);:locate X,Y:print NB$(MN);
490 locate XN,YN:print CH$(0);:XN=X:YN=Y:return
500 '----< ナベ君 パートチョコレート を 食べる >----------
510 if SW<>0 then return
520 if scrn$(XN+DX,YN+DY)<>"+" then return
530 locate XN+DX,YN+DY:print CH$(0)::NC=NC-1:play "o7c16":return
540 '----< 起 開く, ワタ 起こす >----------
550 for I=1 to 4:locate XW,YW:print WT$(MW)::play "o4c32e32"
560 DX=((MW=1)-(MW=3))*2:DY=((MW=2)-(MW=0))*2:X=XW:Y=YW
570 repeat:X=X+DX:Y=Y+DY:I$=scrn$(X,Y):until I$<>" "
580 if I$="." or I$="+" then 620
590 MW=MW+1:if MW>3 then MW=0
600 next:DX=((MW=1)-(MW=3))*2:DY=((MW=2)-(MW=0))*2
610 '----< ワタ 移動 >----------
620 X=XW+DX:Y=YW+DY:I$=scrn$(X,Y):locate X,Y:print WT$(MW);
630 locate XW,YW:if SW=0 then print CH$(4)::SW=1 else print CH$(0);
640 play "o4e32g32":XW=X:YW=Y:if I$="." then 620
650 if I$="." then NC=NC-1:goto 550
660 if I$="+" then NC=NC-1:return
670 if I$="/" and NC=0 then GSW=1:return
680 '----< ﾎﾞｽｱｯﾌﾟ >----------
690 A=1:A$(1)=CH$(5):A$(2)=WT$(MW)
700 sound 7,252:sound 8,16:sound 11,240:sound 12,4:sound 1,0
710 for L=0 to 150 step 5:locate XW,YW:print A$(A)::if A=1 then A=2 else A=1
720 sound 13,4:for J=0 to 100 step 5:sound 0,255-J-L:next:next
730 pause 2:GSW=2:return
740 '----< 面 ｸﾘｱｰ >----------
750 cls 3:for I=1 to 2:symbol (72+(I=2)*4,64),&hcnv$(str$(MEN))+"面 CLEAR",3
,2,(I-1)*8+7:next
760 on play gosub 810:play on:restore 820:play init
770 for I=0 to 3:A$(I)=WT$(I):next:I=0
780 locate 0,18:print string$(10,A$(I));:for M=0 to 1100:next
790 I=I+1:if I>3 then I=0
800 if M1$<>"*" then 780 else play off:play init:return
810 read M1$,M2$,M3$,M4$,M5$:if M1$="*" then return else play M1$,M2$,M3$,M4$,
M5$:return
820 data @3t160o5q8g2f2l2,@3t160l8q3o5,@3t160l8q3o5,t160l8q3o3,t160l8v14q3o2
830 data ego6c2.o5e4,eereeereeereeere,ccrccrcccrccrc,ggrgggrgggrgggrg,crgrcr
grre-rf+rg
840 data faa6ed,fffffffffffffffff,ddrdddrdddrdddd,aaraaaraaaraaaaa,drardrardra
rfrd
850 data c205b214rgab,ffrffffffffffffff,o4bbrbbbrbbbrbbbrb,ggrgggrgggrgggrg,grd
rgrdrgrbrarg
860 data o6c18q3c4,eereq5(eee)2q3e4,o5ccrcq5(ccc)2q3c4,ggrgq5(a-a-a-)2q3g4,crg
ra-re-rcr,*,*,*,*
870 '----< ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ >----------
880 cls 3:for I=1 to 2:symbol (112+(I=2)*4,64),"GAME OVER",3,2,(I-1)*8+2:
next:pause 10:return
890 '----< 面 を 書く >----------
900 cls 3:for I=0 to 11:Y=I*2:locate 0,Y:print string$(20,CH$(1));:next
910 on MEN restore 1790,1810,1830,1850,1870,1890,1910,1930,1950,1970:NC=0
920 for I=0 to 9:read A$:for J=1 to 7:B$=mid$(A$,J,1):A=val("&h"+B$)
930 K=A*4:locate (J-1)*4+2,I*2+2:print CH$(K);:if K=2 or K=3 then NC=NC+1
940 K=A mod 4:locate (J-1)*4+4,I*2+2:print CH$(K);:if K=2 or K=3 then NC=NC+1
950 next:next:read XN,YN:print NB$(0);:MN=0
960 read XW,YW:locate XW,YW:print CH$(4);:MW=0:return
970 '----< タイトル デモ >----------
980 cls 3:cgen 1
990 A$="ワタの鳴く夜は恐しい":symbol (82,6),A$,3,2,3:symbol (76,4),A$,3,2,11
1000 A$(0)=WT$(0):A$(1)=NB$(0):for I=1 to 4:A$(I+1)=CH$(I):next
1010 restore 1740:for I=0 to 5:locate 1,I*3+7:print A$(I):read A$:symbol (64,I*
```

2．ナベ君は，ワタがオリにいるときと眠っているときにだけ動くことができます。

3．コーラとチョコは前に何もなければ，ナベ君が押して動かすことができます。また，ワタがオリにいるときだけ，ナベ君がチョコを食べることができます。オリを動かすこともできます。

★遊びかた

RUNするとデモ画面になります。デモでは簡単な問題をくり返し解いて見せてくれるので，解きかたのヒントにしてください。何かキーを押せばゲーム・スタートです。ナベ君は，8 2 4 6 で上下左右に動きます。スペース・キーでナベ君がチョコを食べます。オリを開けワタを外にだすのはCRキー，眠っているワタを起こすのもCRキーです。

ワタが民家やナベ君にぶつかるか，コーラやチョコが残っているのにオリに帰ればミス1，Gキーでギブアップしてもミス1，ミス3でゲーム・オーバーです。

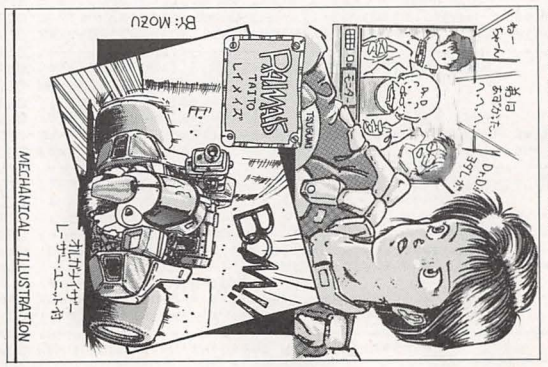
それと，Nキーでつぎの面に進めます。

ワタの鳴く夜は恐しいのプログラム・リスト

```
10 '==========================================
20 '==      ワタの鳴く夜は恐しい          4/10/88  T.Kodama      ==
30 '==========================================
40 '----< 初期設定 >----------
50 init "crt:40,25,0,0":init "crt2:640,200,16":def int A-Z:klist 0
60 console 0,25:repeat on ,2:on stop gosub 1110:stop on:NMAX=10:gosub 1130
70 MEN=1:gosub 980:cgen 1
80 WT=3
90 '----< ﾀﾞｰｸ 画面 >----------
100 gosub 900:line (482,0)-(639,193),1,BF
110 locate 32,2:print string$(3,CH$(0));
120 symbol (521,16),"No."+hcnv$(right$(str$(MEN),2)),1,1,11
130 for I=0 to 5:locate 32,I*2+6:print string$(3,CH$(0));:next
140 symbol (514,48),"ﾅﾍﾞ君移動",1,1,11:symbol (538,65)," 8 ",2,1,14
150 symbol (538,73),"4+6",2,14:symbol (538,81)," 2",1,14
160 symbol (514,92),"ﾜﾀ 起す",1,1,11:symbol (546,109),"CR",2,1,14
170 symbol (514,120),"ﾁｮｺ食べる",1,1,11:symbol (522,136),"Space",2,1,14
180 locate 32,20:for I=0 to 2:if 3-I=WT then print CH$(0); else print WT$(1);
190 next:GSW=0:SW=0
200 '----< ﾀﾞｰｸ ﾒｲﾝ >----------
210 K$=inkey$:if K$="" then 210
220 if K$="g" or K$="G" then gosub 690:goto 270
230 if K$="N" then MEN=MEN+1:if MEN>NMAX then MEN=1:goto 80 else goto 80
240 gosub 290
250 if GSW=1 then gosub 750:MEN=MEN+1:if MEN>NMAX then 70 else 80
260 if GSW=0 then 210
270 WT=WT-1:if WT=0 then gosub 880:goto 70 else goto 100
280 '----< ｲﾝﾌｧｯﾄ ﾁｪｯｸ >----------
290 if K$="" then gosub 510:return
300 if K$=chr$(13) then gosub 550:return
310 DX=((K$="4")-(K$="6"))*2:DY=((K$="8")-(K$="2"))*2
320 if DX=0 and DY=0 then return
330 M=-(DY=2)*2-(DY=-2)*3-(DX=2)*4-1
340 if MN<>M then gosub 430
350 '----< ﾅﾍﾞ君 移動 >----------
360 X=XN+DX:Y=YN+DY:I$=scrn$(X,Y)
370 if I$="+" then gosub 450:return
380 if I$="/" and SW=0 then gosub 450:return
390 if I$<>" " then return
400 locate X,Y:print NB$(MN);:locate XN,YN:print CH$(0);
410 XN=X:YN=Y:return
420 '----< ﾅﾍﾞ君 向き を 変える >----------
```


★プログラムがボツになっても，名前を載せてくれるベーマガは大好きだ。(秋田県雄勝郡・帝王15才)……【影：ペンネームで載ったっておもしろくないでしょう。ね，由利俊一君。これでもっと大好きになったかな？】

```
24+56),A$,1,1,14:next
 1020 for I=0 to 8:locate 15,I*2+6:print string$(12,CH$(1));:next
 1030 NC=0:MN=0:MW=0:GSW=0:SW=0:restore 1750:for I=0 to 6:read A$:Y=I*2+8
 1040 for J=1 to 10:A=val(mid$(A$,J,1)):X=(J-1)*2+17:locate X,Y:if A>4 then prin
t NB$(0); else print CH$(A);
 1050 if A=2 or A=3 then NC=NC+1 else if A=4 then XW=X:YW=Y else if A=5 then XN=
X:YN=Y
 1060 next:next:on int(rnd(1)*2)+1 restore 1760,1770:read A$:0=len(A$)
 1070 for R=1 to 0:K$=mid$(A$,R,1):if K$="0" then K$=" " else if K$="1" then K$=
chr$(13)
 1080 I$=inkey$:if I$<>"" then return
 1090 gosub 290:pause 2:next:goto 1020
 1100 '----< Break >----------------------------------------------------------
 1110 cls 3:init "crt:80,25,1,1":play off:play init:end
 1120 '----< ｷｬﾗ 設定 >-------------------------------------------------------
 1130 restore 1200
 1140 for I=1 to 53:read C$,D$:def chr$(val("&H"+C$))=hexchr$(D$):next
 1150 CH$(0)="  ⇩↤  ⇧":CH$(1)="#$⇩↤%&⇧":CH$(2)="'(⇩↤)*⇧":CH$(3)="+,⇩↤-.⇧"
 1160 CH$(4)="/0⇩↤12⇧":CH$(5)="ST⇩↤UV⇧":WT$(0)="34⇩↤56⇧":WT$(1)="78⇩↤9:⇧"
 1170 WT$(2)=";<⇩↤=>⇧":WT$(3)="?@⇩↤AB⇧":NB$(0)="CD⇩↤EF⇧":NB$(1)="GH⇩↤IJ⇧"
 1180 NB$(2)="KL⇩↤MN⇧":NB$(3)="OP⇩↤QR⇧":return
 1190 '----< PCG ﾃﾞｰﾀ >-------------------------------------------------------
 1200 data 20,0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 1210 data 23,000000000000003F00070F1F3F7FFF3FFFF8F0E0C08000FF
 1220 data 24,0000000000000F800C0E0F0F8FCFEF8FF3F1F0F070301FF
 1230 data 25,3F3F3F3F3F3F3F30303030303F3F3FF0F6F6F6F0FFFFFF
 1240 data 26,F8F8F8F8F8F8F8F8181818181818F8F8F81FDFDFDF1FFFFFFF
 1250 data 27,000F0F07070F1F00000F0F000000003F0000000707081000
 1260 data 28,00F0F0E0E0F0F80C00F0F000000000F0000000E0E0100804
 1270 data 29,7010161070003F1F7F7F7F7F7F7F0000701016107000201F
 1280 data 2A,E606E626660EFCF8F8F8F8F8F8F00000E202E222620204F8
 1290 data 2B,001C2240C0C4CA4A001C366BD5EEDFEA0000000040444A4A
 1300 data 2C,0000000000AEAAAE003854AA55AFFFAF0000000000AEAAAE
 1310 data 2D,4A74000000000000DFFE552A150A05034A740000000000000
 1320 data 2E,A84F02040810204 0FDEF56AC58B060C0A84E0000000000000
 1330 data 2F,00FFFF929292929200FFFF929292929200FFFF9292929292
 1340 data 30,00FFFF4949494949 00FFFF4949494949 00FFFF4949494949
 1350 data 31,92929292FFFF00009292929 2FFFF00009292929 2FFFF7830
 1360 data 32,49494949FFFF0000494949 49FFFF0000494949 49FFFF1E0C
 1370 data 33,00000F1F3F3F38071F3F7FF9F9FFFF071F3060C0C0C0C0
 1380 data 34,0000F0F8FCFCFC1CE0F8FCFE9F9FFFFFE0F80C0603030303
 1390 data 35,1F0030303000003EFFFFFFFF7F3F0C3EE0FFCFCF4F3F0C00
 1400 data 36,F8000C0C0C00007CFFFFFFFFFEFC307C07FFF3F3F2FC3000
 1410 data 37,00001F3F3F3F3F07070F1F3F27273F3F070F0000000000000
 1420 data 38,000080C0C0C0C0C2E0F8FCFEFEFEFEFEE0F87C3E3E3E3E3C
 1430 data 39,3F00C0C08000001F3F3FFFFF9F0F011F003F3F3F1F0F0100
 1440 data 3A,8202040800000E0FEFEFEFEFCF8C0E07CFCFAF6FCF8C000
 1450 data 3B,0000000000000001071F3F7FFFFFFFFF071F3F7FFFFFFFFE
 1460 data 3C,000000000000080E0F8FCFEFFFFFFFFE0F8FCFEFFFFFF7F
 1470 data 3D,0101010306000003EFFFFFFFF7F3F0C3EFEFEFEFC793F0C00
 1480 data 3E,8080800000000007CFFFFFFFFFEFC307C7F7F7FFFFEFC3000
 1490 data 3F,0000010303030303071F3F7F7F7F7F071F3E7C7C7C7C7C
 1500 data 40,0000F8FCFCFCFCE0E0F0F8FCE4E4FCFCE0F0000000000000
 1510 data 41,0100000000000000077F7F7F7F3F1F03077E7F7F7F3F1F0300
 1520 data 42,FC000303010000F8FCFCFFFFF9F080F800FCFCFCF8F08000
 1530 data 43,0F1F1F3F391F0E030000003F391F0F030001003F391F0E03
 1540 data 44,F0F8F8FC9CF870C0000000FC9CF8F0C0008000FC9CF870C0
 1550 data 45,677F7F3F3F1F1E0C6060600000000006060600000000C
 1560 data 46,E6FEFEFCFCF878300606060000000006860680003030 30
 1570 data 47,0F0F7F0F091F03070000000F091F0F070008000F091F0307
 1580 data 48,E0F0F08080C0E0C000000080 80C0E0C0000000F0F0E0E0C0
 1590 data 49,87FFFF0F0F5F7C7080808000000000008080800804040 40
 1600 data 4A,C0E0E0E0E0FE7E020000000000000000000000000020202
 1610 data 4B,0F1F1F2030180F0300000020301 80F030000003F3F1F0F03
 1620 data 4C,F0F6F8040C18F0C0000000040C18F0C0000000FCFCF8F0C0
 1630 data 4D,677F7F3F3F1F1E0C6040400000000006040400000000C
 1640 data 4E,E6FEFEFCFCF878300602020000000000602020000303030
 1650 data 4F,070F0F0101030703000000010103070300000000F0F070703
 1660 data 50,F0F0FEF090F8C0E0000000F090F8F0E0001000F090F8C0E0
 1670 data 51,03070707077F7E4000000000000000000000000000404040
 1680 data 52,E1FFFFF0F0FA3E0E0101010000000000010101000020202
 1690 data 53,000000041F041F040C1E3F7FFFFF7F3F000000041F041F04
 1700 data 54,0000005050000000 3078FCFEFFFFFEFC0000005050000000
 1710 data 55,0400000000000003F7FFFFF7F3F1E0C0400000000000000
 1720 data 56,40F8485040000000FCFEFFFFFEFC783040F8485040000000
 1730 '----< ﾃﾞﾓ ﾃﾞｰﾀ >-----------------------------------------------------------
 1740 data = 珍獣「ワタ」,= 飼育係「ナベ君」,= 民家,= コーラ,= ハートチョコレート,= 「ワタ」
の巣
 1750 data 0020000200,0210000120,0010420100,0010500100,0030000200,0011111100,000
0200000
 1760 data 240442266666664444444886688844222888662222448422866666666448888664422226688822244488822488 1
 1770 data 424484226266666668888688844442484466222244888186666226248886666222244448888666222888442222668 1
 1780 '----< 面 ﾃﾞｰﾀ >-----------------------------------------------------------
 1790 data 0000000,0088800,1004554,1414004,1144010
 1800 data 1144048,1B04100,12046F8,1204556,0200000,26,04,16,04
 1810 data 0080080,0555554,0400004,04AEE84,0081080
 1820 data 04AAA84,0540054,0140050,0015500,0000000,02,02,02,20
 1830 data 0000000,975D518,1659510,0203110,1561114
 1840 data 1002100,1561116,0803024,1551554,1800000,04,02,06,12
 1850 data 0020000,1517544,1910444,1110844,3114004
 1860 data 90048B4,0905454,1902070,1595454,2000008,18,02,16,06
 1870 data 200005A,1200000,1175668,11C4003,0114655
 1880 data 5000B08,D154644,0000000,9554545,0000202,18,04,28,06
 1890 data 0080000,1088796,2054F14,1540F10,0044591
 1900 data 1864411,0040400,1964810,1044596,0004000,08,06,08,12
 1910 data 0842000,044ED54,9450004,0000884,5454554
 1920 data A448808,0088444,A404404,0454514,0060000,12,04,08,08
 1930 data 0010000,0012558,A290410,0010012,5154400
 1940 data 2100554,2108400,21886AA,0300400,1505400,02,20,06,06
 1950 data 0252000,0001544,15110A8,12100A8,1001544
 1960 data 1361004,1040284,1241004,1461544,0001800,12,04,06,04
 1970 data 0000000,5155550,21029D8,2102800,2106918
 1980 data 1545510,0000018,2965A50,0045318,8840000,04,20,08,18
```



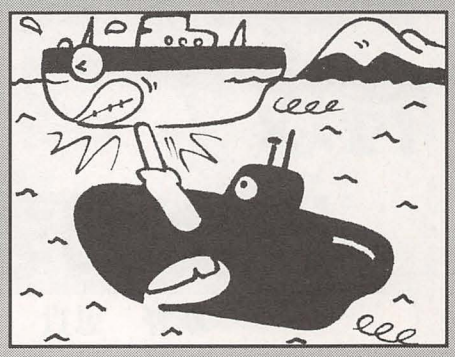
評…きまってるね(つく美)

★僕のクラスには、「やってやるぜ!!」とか、「パソコンが壊れた～影さんのせいだ!!」と叫びまくったり、サングラスとマスクをつけて登校する、たわけ者がいる。(北海道紋別市・**それは私のことだ14才**)……【影：ほほー。】

PASOPIA 7用

画面を横ぎる船を撃つ

トマホーク



高柳　浩次

◉内容

左から右へ敵の船が移動して行きます。潜水艦の乗組員であるあなたは，画面下のスコープを移動させながらミサイルを撃ってください。

◉操作方法

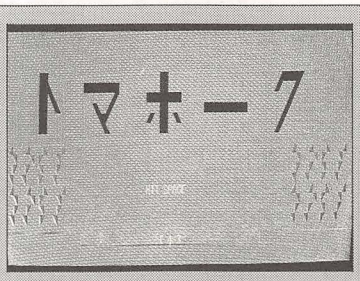
タイトル画面でスペース・キーを押すと，スピードの入力要求がきますから，1～9の数字を入力してください。

スコープの移動は4で左，6で右，スペース・キーでミサイルが発射されます。

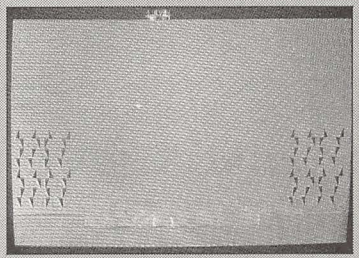
◉最後に

中古のパソコンをはじめて買って，使いかたもよく理解しないままプログラムを作ってしまいました。パソピア7のプログラムが掲載される雑誌はマイコンBASICマガジンだけなので，ガンバッテこれからもいろいろなゲームを作っていきたいと思います。

★



▲〈写真1〉タイトル画面。その後，スピード設定をする



▼〈写真2〉移動していく船にミサイルがみごとに命中！

トマホークのプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR,&H6FFF:SCREEN 2:WIDTH 80:DEFINT X-Z
20 DIM T$(6):ｻｳﾝﾄﾞｾｯﾃｲ
30 RANDOMIZE(TIME):GOSUB 220:ON ERROR GOTO 50:RESTORE:A=&HE800:I=0:X=35:Y=10:L=20:A=1:M=20
40 ERROR 47:ｴﾗｰ ｶﾞ ﾃﾞﾃﾙﾄｷﾊ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾊｼﾘﾏｽ
50 READ K$:IF K$="DT$" THEN I=I+1:GOTO 40
60 DATA 0A,00,3E,12,D3,30,DB,31,CB,67,20,02,06,FF,CB,77,20,04,3E,01,00
70 DATA 47,0E,00,3E,12,D3,30,DB,31,CB,57,20,02,0E,01,3E,14,D3,30,0B,31
80 DATA CB,47,20,04,3E,FF,81,4F,21,3E,E3,71,23,78,C9,END
90 'Key ﾊﾟﾗﾒﾀ ｸﾘｱ
100 POKE &HE33F,0:POKE &HE33E,0
110 'ﾀｲﾄﾙ ｾｯﾃｲ
120 LINE(0,16)-(639,183),1,BF
130 LINE(0,184)-(639,199),4,BF
140 LINE(0,174)-(135,199),4,BF
150 LINE(465,174)-(639,199),4,BF
160 B$(0)="■■■
```

作品No.7-23

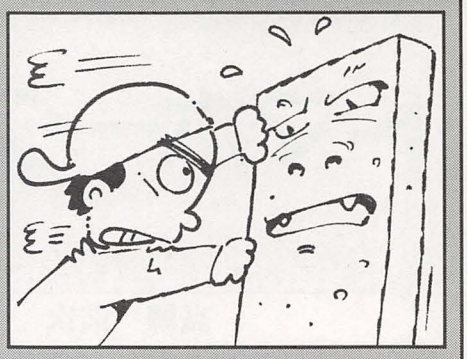
PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

(※ディスク使用不可)

ニュータイプのアクション・ゲーム

特攻(とっこう)！ツナガ君(くん)！

新野　恵貴



◆ねむれなくなるストーリー

その日，悲劇は起こった。

M. A. ツナガ君はきらいな桜エビを夕食のときに食べ残したのだった。

夜，なにやら寒さを感じたツナガ君は目を開いた。すると，そこは自分の部屋ではない！そう，彼はねぼけて…ではなく，あのもった○な○オバケの呪いにより，部屋に閉じ込められたのだった。

ツナガ君は，恐怖と戦い，その部屋を脱出することをちかったのでした。

◆起きれなくなる遊びかた

リスト2をRUNしてちょっと待つとタイトルがでます。そこでスペース・キーを押すとスタートです。

ルールはごく簡単で，ツナガ君（人のような形をしたもの）をカーソル・キーで動かして，画面下に黄色の線で表されるタイムを越えないように，「E」の字の書かれた出口へ体当たりすればいい，というものです。

ツナガ君はカーソル・キーを押した方向にずっと動きつづけます（止まらない）。

そして，ブロックに当たるとブロックを押します。押したところに何かある場合は動きません。

面（レベル）がスタートした時点では画面はマスクされています。見えるのは自分の両側のたて方向と出口だけです。そして自分が動いていくとだんだんマスクが取れていきます。しかし，自分のまわり3キャラ分だけです。

つぎに，画面下に青いワクがあり，そこに黄色の線が伸びていきます。これはツナガ君の恐怖度（よーするにタイム）で，ワクからはみでるとゲーム・オーバーです。

スペース・キーを押すと1面につき2回だけ自分の両側の横方向のマスクがはがれます。

で，出口へ行けば面クリアですが，このときその面の最高タイム・カウントを越えていると，〝BEST〟と表示され登録されます。

ちなみに全7面です。

◆プログラムについて

リスト1をロード，RUN，**リスト2**をロード，RUNでBUGがなければ動きます。

テクニックも大したことはしていませんが，あえてあげると仮想画面にテキスト画面を使ったことと，「ECR」(と，勝手に名前をつけてしまった)で，PSGの究極にせまっていることです（スピーカにつないでください）。

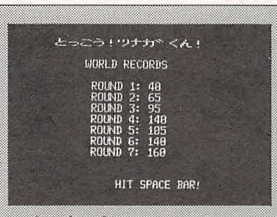
あっ，それとBGMが鳴っているときは[STOP]キーを押しても止まりませんので，『GOSUB930↵』とダイレクトで打ち込んでください。

◆最後に

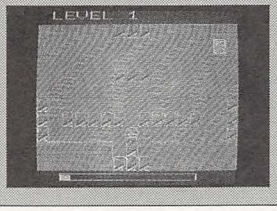
このゲームのモデルになってくれて，なおかつ，こんなひどい内容（ストーリー）にしても怒らない『松永浩志』君に感謝して，終わりです。ヘラヘラ。

〈第1表〉主な変数表

X，Y	ツナガ君(自分)の位置
F，S(n)	自分の向いている方向
WL	スペース・キーを使える回数
RO	レベル
TM	タイム
H(n)	レベルの最高タイム
DX	DE14H
E2	E200H
P(a, b)	C200H＋a＋b×32



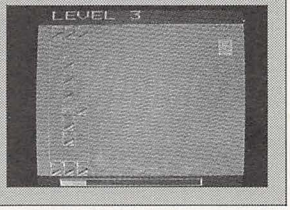
▲〈写真1〉タイトル画面。各ラウンドのハイスコアが付いています



▼〈写真2〉ゲーム・スタート。ブロックを動かしながら出口へ急げ!!



▲〈写真3〉タイムがなくなる前に出口に入ればラウンド・クリア



▼〈写真4〉これはレベル3だ!!ブロックにはまらないように動かせ

★先日，東京に行きました。電波新聞社のビルがあまりにもりっぱだったのでびっくりしました。将来，電波新聞社で働く予定ですのでよろしくお願いします。(鹿児島県枕崎市・**メタルスライム17才**)……【影：待ってるゾ！】

《リスト1》特攻ノツナガ君ノの各種データ・プログラム・リスト

```
5 CLEAR100,&HDBFF:E$=CHR$(7)
7 REM●●●●●● ﾀｲﾄﾙ ﾃﾞﾓ ●●●●●●●
10 DATA2A9590909080808080808038FBDB5962AA8020202020202020E3EF6D65A6AA696A8
20 DATA552AA556656656A656524862486248624862485555A953A9690352E4B92418921825555
30 DATA0AA2AAAAAAA9A555A9590E6A6A2A28FCA0A8A8AA6A5A5655A99550A9A9A8A8FF
105 REM●●●●●● ﾏｼﾝｺﾞ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●♥
106 REM          CHR PUT
110 DATA06,10,1A,77,D5,11,20,00,19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
120 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD,00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
125 REM          BGM
130 DATACD,C7,DC,00,21,80,DE,7E,C6,01,77,FE,50,20,24,AF
140 DATA77,21,85,DE,3A,81,DE,4F,06,DF,16,04,0A,5F,7E,CD
150 DATAC5,1B,03,23,15,20,F5,79,21,81,DE,77,FE,C0,20,03
160 DATA3E,40,77,E1,D1,C1,F1,C3,74,0F,F3,21,C0,DC,22,06
170 DATAFA,FB,C9
355 REM      MAZE PRINT
360 DATA21,0F,C2,0E,FF,3E,01,1E,20,F5,A1,C4,B5,DC,73,2B
370 DATAF1,87,D8,18,F2,1E,40,C9,00,00,00,00,00,00,00,00
375 REM          ECR
380 DATAF5,C5,DE,E5,C3,20,DE,21,FE,DC,00,00,00,00,00,00
390 DATA3A,80,DE,FE,4F,CC,FE,DC,23,35,C0,3E,05,77,2B,6E
400 DATA26,DE,0E,08,5E,7E,CD,C5,1B,23,0C,79,FE,0A,20,F4
410 DATA7D,32,FE,DC,C9,3E,E0,77,3E,05,23,77,2B,C9
495 REM●●●●● MUSIC DATA ●●●●●●●
500 DATA V...V...V.V.V.VVVVFFかかねVVVVFFかかねVVVVFFかかねVVVVFFかかねV
510 DATA 7...7...7.7.7.777765554777655547777655547776655477
520 DATA 1000100010101111001000100010001000100010001010111
575 REM●●●●●● WAVE DATA ●●●●●●●
580 DATA DF9DBBB9B7757493929170707050100O
595 REM●●●●●●● POKE ●●●●●●●●●●●
600 CLS:PRINT"おねが~い♥まって♥"
700 M=0:AD=&HDD40
710 FOR L=1 TO 3:READ A$:Z=1:FOR I=AD TO AD+&H1F
720 A=VAL("&H"+MID$(A$,Z,2)):POKEI,A:M=M+A:Z=Z+2:NEXT
730 AD=AD+&H20:NEXT
735 IF M<>10572 THEN PRINT"10-30ｷﾞょうのとﾟっかが ま5が ｯとるっ!";E$:END
736 M=0
740 FOR I=&HDE00 TO &HDE62:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
755 IF M<>11715 THEN PRINT"110-350ｷﾞょうのとﾟっかが ま5が ｯとるっ!";E$:END
756 M=0
760 FOR I=&HDCA0 TO &HDCFD:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
775 IF M<>10173 THEN PRINT"360-410ｷﾞょうのとﾟっかが ま5が ｯとるっ!";E$:END
780 AD=&HDF00:SCREEN 1,2
785 FOR L=1 TO 2:A1=AD:CLS:READ A$:PRINT A$
790 FORI=&HE200T0&HE22F:A=PEEK(I):A=A+(A=46)*46:POKEA1,A
795 A1=A1+4:NEXT:AD=AD+1:NEXT
800 READ E$:C1(0)=0:C2(0)=0:C1(1)=118:C2(1)=55
810 N=1:FORI=&HDF02T0&HDFBFSTEP4:A=VAL(MID$(E$,N,1)):N=N+1
820 POKEI,C1(A):POKEI+1,C2(A):NEXT:N=1:READ A$
830 FORI=&HDEE0T0-8449:POKEI,VAL("&H"+MID$(A$,N,1)):N=N+1:NEXT
840 N=0:FORI=&HDE85T0&HDE88:POKEI,N:N=N+1:NEXT
850 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&HDE
860 FOR I=&HDD20 TO &HDD3F:POKEI,0:NEXT
880 SCREEN,1,1:CLS:PRINT"OK!てﾞす。LIST 2をロードﾞして<だﾞさい。"
```

《リスト2》特攻ノツナガ君ノのメイン・プログラム・リスト

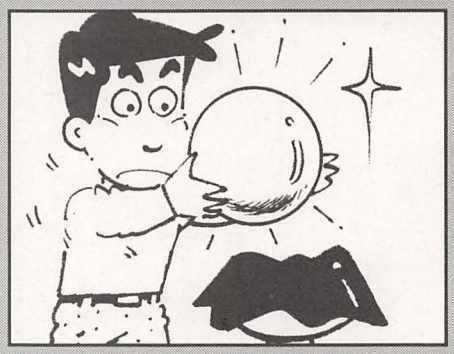
```
10 CLEAR200:DIM P(15,11)
20 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 15:P(X,Y)=&HC200+X+Y*&H20:NEXT:NEXT
110 DX=&HDE14:E2=&HE200
120 S(1)=1:S(5)=2:S(7)=3:S(3)=4
140 FOR I=1 TO 4:READ VS(I),WS(I):NEXT
150 FOR I=1 TO 7:READ H(I):NEXT
160 FOR I=1 TO 8:READED(I):NEXT
190 GOTO 1000
195 REM●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●
200 S=STICK(0):IF S<>0 THEN F=S(S)
210 POKEDX,&H20:A=USR(E2+X*2+Y*512)
220 X1=X:Y1=Y
310 X=X+(F=3)-(F=4):Y=Y+(F=1)-(F=2)
320 X=X+(X>14)-(X<1):Y=Y+(Y>9)-(Y<2)
330 P=PEEK(P(X,Y)):IF P<>&H20 GOTO 600
340 IF STRIG(0)=1 GOTO 550
510 POKEDX,&H80:A=USR(E2+X*2+Y*512)
530 LINE(TM,180)-(TM,185),2:TM=TM+2:IF TM>200 GOTO 770
540 GOTO 200
545 REM●●●●●● Want to look ●●●●●
550 WL=WL-1:IF WL<0 GOTO 510
555 SOUND7,&HDC:SOUND6,0:SOUND10,12
560 FOR L=Y-1 TO Y+1
570 FOR I=0 TO 15:POKEDX,PEEK(P(I,L)):A=USR(E2+I*2+L*512):NEXT
580 NEXT:SOUND10,16:SOUND7,248:GOTO 510
595 REM●●●●●● Oh? What? ●●●●●●●●●
600 IF P=&H60 GOTO 690
610 BX=X+VS(F):BY=Y+WS(F)
620 Q=E2+X*2+Y*512:POKEDX,&H40:A=USR(Q)
630 IF PEEK(P(BX,BY))<>&H20 THEN X=X1:Y=Y1:GOTO 340
640 R=E2+BX*2+BY*512
650 POKEDX,&H20:A=USR(Q):POKEDX,&H40:A=USR(R)
660 POKEP(X,Y),&H20:POKEP(BX,BY),&H40
670 SOUND5,3:SOUND4,0:SOUND13,0:GOTO 340
685 REM●●●●●● CLEAR! ●●●●●●●●●●
690 POKE P(X,Y),&H80:SOUND5,0:SOUND4,100:SOUND13,0
710 LINE(0,40)-(255,90),4,BF:LINE(0,40)-(255,90),2,B
720 COLOR 2:LOCATE3,4:PRINT"NICE CLEAR!":PRINT" YOUR COUNT";TM-30
730 IF TM-30>H(R0) GOTO 750
740 PRINTSPC(6)"BEST!";H(R0)=TM-30
750 PLAY " "," "," ","l16sm3000o5GCGCGCGC":GOSUB1540
755 R0=R0+1:POKE&HDE81,0:IF R0=8 GOTO 830
760 CLS:GOTO1230
765 REM●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
770 COLOR,,2:GOSUB930:EXEC&H1BB3:SOUND7,&HDC:SOUND6,9
780 FOR I=1T0200:NEXT:COLOR2,,1
790 PLAY " "," "," ","sm40000c1.":CLS:LOCATE4,6:PRINT "GAME OVER"
800 GOSUB1540:SOUND6,0:GOTO1000
810 IF STRIG(0)=0 GOTO 810
825 REM●●●●●●● GOOD! ●●●●●●●●●●●●
830 COLOR 3,1:CLS:PRINT"Congratulations!"
840 PRINT:PRINT:PRINT"ﾊｯｽﾋｬ!M.A.ﾂﾅｶﾞ(A.I"
850 PRINT"ｺれからはすきなもんどもくそうｶﾞ!:POKEDX,&H40:K=&HF30E
860 SOUND6,1:SOUND7,232
870 A=USR(&HF50E):FORL=1T030:FOR I=1T08:POKEDX,&H20:A=USR(K)
880 K=K+ED(I):POKEDX,&H80:A=USR(K):NEXT:NEXT:GOTO 770
915 REM●●●●●● BGM ON ●●●●●●●●●●●●
920 A1=&HC0:A2=&HDC:POKE&HDE81,&H00:J=&HDCFE:POKEJ,&HE0:POKEJ+1,0
921 SOUND12,8:SOUND7,248:GOTO 940
925 REM●●●●●● BGM OFF ●●●●●●●●●●●
930 A1=&H74:A2=&H0F
940 AD=&HDE5C:POKEAD,A1:POKEAD+1,A2:EXEC&HDE5A
950 SOUND8,0:SOUND9,0:RETURN
955 REM●●●●●●● START ●●●●●●●●●●●
1000 SCREEN1,2,2:CONSOLE0,16,0,0:COLOR1,0,2:CLS
1010 POKE&HFD92,2:COLOR4:LOCATE2,2:PRINT"ﾄっこうﾔﾛｳｶﾞ(A!"
1020 POKE&HFD92,3:LOCATE8,15:PRINT."HIT SPACE BAR!";
1030 LOCATE9,4:PRINT"WORLD RECORDS"
1040 FOR I=1T07:LOCATE10,5+I:PRINT"ROUND";I;":";H(I):NEXT
1050 IF STRIG(0)=0 GOTO 1050
1185 REM●●●●●●●● START ●●●●●●●●●●
1190 SCREEN 3,2,2:COLOR,3,1:CLS
1200 SC=0:R0=1:X=7:Y=5:F=2
1210 RESTORE 2050:GOSUB920
1230 LINE(0,0)-(255,15),4,BF:LINE(0,191)-(255,176),4,BF
1240 COLOR 2:LOCATE1,0:PRINT"LEVEL";R0
1250 LINE(28,179)-(202,186),3,B
1275 REM●●●●●● ROUND MAKE ●●●●●●●
1280 SCREEN 1,1:CLS:N=1:READ Z$:A$="FFFF"+Z$+"FFFF
1290 FOR I=1 TO 10:Z=&HC2-(I>7):POKE&HDCA2,Z:K=&H20*I+(I>7)*&H100+7
1300 Q=VAL("&H"+MID$(A$,N,2)):R=VAL("&H"+MID$(A$,N+2,2)):N=N+4
1310 POKE&HDCA1,K:POKE&HDCA4,Q:EXEC&HDCA0
1320 POKE&HDCA1,K+8:POKE&HDCA4,R:EXEC&HDCA0
1330 NEXT:POKEDX,&H60
1335 REM●●●●●●● GET READY ●●●●●●
1340 READ Q,R:POKEP(Q,R),&H60:A=USR(E2+Q*2+R*512)
1350 FOR L=X-1 TO X+1
1360 FOR I=1 TO 10:POKEDX,PEEK(P(L,I)):A=USR(E2+L*2+I*512):NEXT
1370 NEXT
1400 TM=30:WL=2:F=2:SCREEN ,2
1500 SOUND10,16:GOTO 510
1540 IF PEEK(&HFD1B)<>0&GOTO1540
1550 RETURN
1995 REM●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●
2000 DATA0,-1,0,1,-1,0,1,0
2010 DATA40,65,95,140,105,140,160
2020 DATA -256,-128,-64,-32,32,64,128,256
2050 DATA80018001FFFF80018001BFF980018001,14,02
2060 DATA8001908DBCF194A1942194219461800l,02,06
2070 DATA8625A62DA761A00FBE0FA009A0098D87,14,02
2080 DATA94459455B5558555B555D5459559111,01,09
2090 DATA9041A0B78849F5B58847A811A075BC01,10,02
2100 DATA9411915DDC71D83DC385F65DF75DE041,02,03
2110 DATAC4019DFDA93DA785A455A945BFFD8001,06,06
```

★影さん、おろしたてのくつでガムをふんでしまったときほど、頭にくることはないですねえ。(大分県宇佐市・S-KA114才)……[影：それより、満員電車でみんなから踏まれ、ボロボロにされたときのほうが…。]

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用

P6おなじみのシリーズ第3弾

NABI(ナビ) 3



小野　孝臣

◆ストーリー◆

前回，みごとに「べいべえ」を助けた「ＮＡＢＩ」は「べいべえ」の国(？)にきたのでした。「べいべえ」の国は今，大混乱なのです。王家に代々伝わる台座の水晶玉が，ばらばらになってしまったのです。「べいべえ」はいいました。「ＮＡＢＩ！助けて～」(ピーチ姫の声で)。

◆プレイ◆

水晶玉を動かしながら台座の上に置けば面クリアです。しかし，そんなに人生甘くはないのです。「チェンジャー」というものを取ると重力が変わるんです。さあ，「べいべえ」のために全10面をつき進め。

◆操作方法◆

カーソル・キーで「ＮＡＢＩ」を動かします。スペース・キーでギブアップできます。

◆入力方法◆

まず，**リスト1**を入力，セーブ。つぎに**リスト2**を入力，セーブ。このとき**リスト2**のファイル名は〝ＬＩＳＴ-2〟にしてください。

◆実行方法◆

リスト1をロード後，ＲＵＮすると自動的に**リスト2**を読み込みますので

《第1表》変数表

X，Y	自分の座標
BX，BY	玉の座標
R	ラウンド数
LE	残り人数
S	キー入力
I，L，K	ループ用

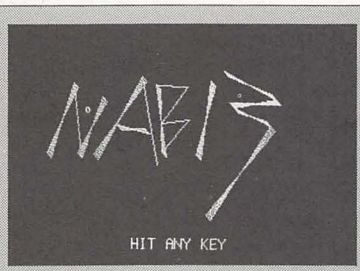
ＲＵＮすればはじまります。

◆P.S.◆

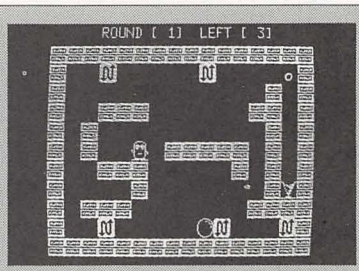
やっと，「ＮＡＢＩ３」ができました。今回のゲームはむずかしいのでがんばってください。

次回作は「ＮＡＢＩ４」がでるかそれとも新シリーズ「ＡＮＩＫＡ」にするか迷っています。それと面を考えてくれたＣＨＯＣＯ・幾久と，木島ありがとう！

★　　★

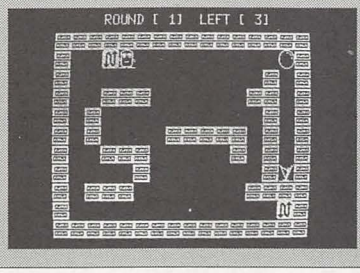


▲《写真１》ＮＡＢＩ３のタイトル画面。描きかたがかっこいい!!

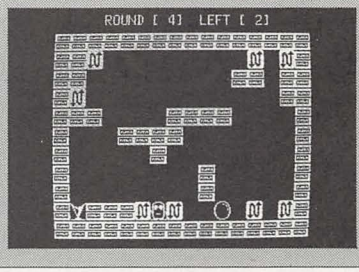


▲《写真２》ゲーム・スタート!!チェンジャーを取ると重力が逆転する

▼《写真３》このチェンジャーを取ればラウンド・クリアだ!!



▼《写真４》これは４面だ!!よく考えてからチェンジャーを取ろう



《リスト１》NABI３のマシン語・プログラム

```
10 REM ----------------------------
20 REM --------- CPS 6.4 ----------
30 REM ----------------------------
40 CLS:PRINT"WAIT A MINUTE"
50 REM ましんご゛ て゛-た よみこみ～～～～～～～～
60 C=0:FOR I=&HC400TO&HC43F
70 READD$:D=VAL("&H"+D$)
80 POKE I,D:C=C+D:NEXT
90 IFC=36908THENPRINT"READY!":CLOAD"LIST-2"
100 PRINTCHR$(7)"ましんご゛ て゛-たに まちが゛いか゛ あります!":LIST110-
110 REM ましんご゛ て゛-た～～～～～～～～～～～～
120 DATA01,00,00,21,00,00,DD,21
130 DATA00,D8,29,29,29,29,29,29
140 DATA29,29,09,01,00,E2,09,54
150 DATA5D,21,00,00,01,00,D0,29
160 DATA29,29,09,44,4D,3E,10,21
170 DATA00,D8,77,0A,12,03,13,0A
180 DATA12,03,21,1F,00,19,EB,21
190 DATA00,D8,7E,3D,C2,27,C4,C9
```

★ある日の会話…私「よし！ハガキを送るぞ!!」友人㋮「えっ！ハイレグの水着を送るの？」(和歌山市・**牧野恵史19才**)……【編：その友人は影さんのような耳を持ってるなぁ。影：なに!!私がそんなにかっこいいのか？】

```
1000 REM -_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_
1010 REM        NABI 3
1020 REM   PRØGRAM  ~TAKAØMI
1030 REM   RØUNDEDIT~CHØCØ
1040 REM   TESTPLAY ~KIJIMA
1050 REM -_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_-_
1060 SCREEN4,2,2:CØLØR1,,2:CLS
1070 CØNSØLE0,16,0,0:R=1:LE=3
1080 ÐIMV(15,10):GØSUB1790
1090 IFPEEK(&HD020)=127THEN1120
1100 RESTØRE:GØSUB1870
1110 REM かめん----------
1120 ØNRGØTØ1130,1140,1150,1160,1170,1180,1190,1200,1210,1220
1130 RESTØRE2110:GØTØ1230
1140 RESTØRE2130:GØTØ1230
1150 RESTØRE2150:GØTØ1230
1160 RESTØRE2170:GØTØ1230
1170 RESTØRE2190:GØTØ1230
1180 RESTØRE2210:GØTØ1230
1190 RESTØRE2230:GØTØ1230
1200 RESTØRE2250:GØTØ1230
1210 RESTØRE2270:GØTØ1230
1220 RESTØRE2290
1230 ØUT&H93,2:E1=&HC400:E2=E1+1:E3=E2+3:E4=&HC41A:PØKEE4,12
1240 CLS:C(0)=0:C(1)=4:C(2)=8:C(3)=12:PRINT"      RØUNÐ ["R"]";
1250 PRINT"   LEFT ["LE"]";
1260 FØRI=0TØ15:PØKEE2,I*2:PØKEE3,2:EXECE1:PØKEE3,22:EXECE1
1270 V(I,0)=3:V(I,10)=3:NEXT
1280 FØRI=1TØ9:READÐ$:FØRL=0TØ7:Ð=VAL("&H"+MIÐ$(Ð$,L+1,1))
1290 C=0:IF(8ANÐÐ)=8THENC=C+2
1300 :  :IF(4ANÐÐ)=4THENC=C+1
1310 PØKEE2,L*4  :PØKEE3,I*2+2:PØKEE4,C(C):EXECE1:V(L*2,I  )=C
1320 C=0:IF(2ANÐÐ)=2THENC=C+2
1330 :  :IF(1ANÐÐ)=1THENC=C+1
1340 PØKEE2,L*4+2:PØKEE3,I*2+2:PØKEE4,C(C):EXECE1:V(L*2+1,I)=C
1350 NEXTL,I:READX,Y,BX,BY,G
1360 PØKEE2, X*2:PØKEE3, Y*2+2:PØKEE4,16:EXECE1:V( X, Y)=5
1370 PØKEE2,BX*2:PØKEE3,BY*2+2:PØKEE4,20:EXECE1:V(BX,BY)=4
1380 ØUT&H93,3:PLAY"05L16EFEFGFEG","04L16BABACÐE":FØRI=0TØ420:NEXT
1390 REM NABI うごく--------------
1400 V=V(X,Y+G):VX=X:VY=Y:IFV=0ØRV=1THENY=Y+G:GØTØ1420
1410 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):X=X+X1:IFSTRIG(0)THEN1700
1420 ØNV(X,Y)+1GØTØ1450,1440,1430,1540,1480
1430 X=VX:Y=VY:PLAY"04L64FC","03L64BA":GØTØ1480
1440 PLAY"06L64GEF","04L64BAC":G=-G
1450 PØKEE2,VX*2:PØKEE3,VY*2+2:PØKEE4, 0:EXECE1:V(VX,VY)=0
1460 PØKEE2, X*2:PØKEE3, Y*2+2:PØKEE4,16:EXECE1:V( X, Y)=5
1470 REM たま うごく--------------
1480 V=V(BX,BY+G):VX=BX:VY=BY:BY=BY+G:IFV=2THEN1580
1490 IFVTHENBY=BY-G:GØTØ1400
1500 PØKEE2,VX*2:PØKEE3,VY*2+2:PØKEE4, 0:EXECE1:V(VX,VY)=0
1510 PØKEE2,BX*2:PØKEE3,BY*2+2:PØKEE4,20:EXECE1:V(BX,BY)=4
1520 GØTØ1400
1530 REM たま うごかす--------------
1540 IFV(BX+X1,BY)THENGØTØ1430
1550 PØKEE2,BX*2:PØKEE4,0:EXECE1
1560 BX=BX+X1:PØKEE2,BX*2:PØKEE4,20:EXECE1:V(BX,BY)=4:GØTØ1450
1570 REM めん(いち)--------------
1580 PLAY"05L16CABCÐEGAFBFEÐCGB","04L8BCAFÐECÐ","04L8GCFEBAGÐ"
1590 LINE(97,81)-(156,97),0,BF:FØRI=0TØ2STEP2
1600 LINE(97+I,81+I)-(156-I,97-I),1,B:NEXT:LØCATE13,7
1610 PRINT"CLEAR!":FØRI=0TØ1200:NEXT:R=R+1:IFR<11THEN1120
1620 REM せーんめんくいち--------------
1630 CLS:RESTØRE2310:FØRI=0TØ6:READÐ$:X=INT((32-LEN(Ð$))/2):LØCATEX,15
1640 FØRL=XTØX+LEN(Ð$)-1:PLAY"T25506C64":PRINTMIÐ$(Ð$,L-X+1,1);
1650 FØRK=0TØ22:NEXTK,L:PRINT:PRINT:NEXT
1660 P1$="T120L804AA05A04AA05A04AAAA05A04AA05A04AA"
1670 P2$="T120L804FGF05F04FEF05F04FB05C04FEFGF"
1680 EXEC&H1058:FØRI=0TØ1:PLAYP1$,P2$:I=-(INKEY$<>""):NEXT:ENÐ
1690 REM きゃらくたー--------------
1700 LE=LE-1:IFLE=0THEN1740
1710 PLAY"03L16BCÐEFGÐ","02L16CÐGABFE","02L16ÐCBÐFEC"
1720 FØRI=0TØ600:NEXT:GØTØ1120
1730 REM おわり----------
1740 PLAY"03L16CBAFCÐFEGACÐ","03L16BACGÐCEGFABC","03L8BCÐGAF"
```

```
1750 LINE(84,81)-(164,97),0,BF:FØRI=0TØ2STEP2
1760 LINE(84+I,81+I)-(164-I,97-I),1,B:NEXT:LØCATE11,7
1770 PRINT"GAME ØVER":FØRI=0TØ1300:NEXT:RUN
1780 REM たいとる----------
1790 RESTØRE2040:EXEC&H1058
1800 READX,Y,Z:IFZ=001THEN1830
1810 :  :IFZ=999THEN1840
1820 LINE-(X,Y),1:GØTØ1800
1830 READM,W:FØRI=0TØ4:LINE(X+I,Y+I)-(M-I,W-I),1:NEXT:GØTØ1800
1840 LØCATE10,13:PRINT"HIT ANY KEY":IFINKEY$=""THEN1840
1850 CLS:RETURN
1860 REM きゃらくた せっと--------------
1870 LØCATE10,6:PRINT"すこし おまちください":CS=0:FØRI=&HÐ020TØ&HÐ0BF
1880 READÐ$:Ð=VAL("&H"+Ð$)
1890 CS=CS+Ð:PØKEI,Ð:NEXT
1900 IFCS=17824THENFØRI=&HÐ000TØ&HÐ01F:PØKEI,0:NEXT:RETURN
1910 SCREEN1,1,1:CLS:PRINTCHR$(7)"きゃらくた でーたに まちがいが あります":ENÐ
1920 REM きゃらくた でーた----------
1930 ÐATA 7F,FE,FF,E7,F1,C3,E0,81,E4,67,E6,67,E6,67,E6,67
1940 ÐATA E6,67,E6,67,E6,67,E6,27,81,07,C3,8F,E7,FF,7F,FE
1950 ÐATA 00,00,80,01,60,06,30,0C,1E,78,13,F8,08,F0,08,70
1960 ÐATA 04,60,04,E0,02,C0,03,C0,01,80,01,80,07,E0,7F,FE
1970 ÐATA 00,00,FF,FF,FF,C0,01,Ð9,ED,Ð7,55,C0,01,FF,FF
1980 ÐATA 00,00,FF,FF,80,03,B7,9B,AA,EB,80,03,FF,FF,FF,FF
1990 ÐATA 07,E0,18,18,20,04,2E,74,3F,FC,2E,74,2C,34,A0,04
2000 ÐATA A0,06,60,05,23,C5,20,04,20,04,10,08,1F,F8,FE,7F
2010 ÐATA 07,E0,18,18,20,C4,40,12,40,0A,80,01,80,05,80,05
2020 ÐATA 80,01,80,01,80,01,40,02,40,02,20,04,18,18,07,E0
2030 REM たいとる でーた----------
2040 ÐATA 003,090,001,029,039,035,094,000,052,046,001,035,094
2050 ÐATA 046,091,001,091,034,103,099,000,066,068,001,095,075
2060 ÐATA 100,036,001,111,093,131,064,000,106,067,000,129,038
2070 ÐATA 000,100,037,000,150,033,001,142,095,162,025,001,210
2080 ÐATA 047,210,047,001,172,054,172,054,001,205,068,205,068
2090 ÐATA 001,152,142,999,999,999
2100 REM かめん でーた----------
2110 ÐATA C1001003,C0000033,C3F000F3,CC0000033,CC03FF33
2120 ÐATA C3F00333,C030003B,CFC000FF,C1000407,05,05,09,09,+1
2130 ÐATA C0000007,C0000003,C0CC003F,C0CC0003,C0FC0FC3
2140 ÐATA C000F003,C30FFFC3,C0000003,EC000103,12,04,10,09,+1
2150 ÐATA C0000007,C0000003,C0FFFC03,C3000003,C0000003
2160 ÐATA C0FFF3C3,C0403003,C0030003,E1010003,13,09,06,09,+1
2170 ÐATA F40000047,F00003CF,Ð000000F,FC03FC03,C0FF0003
2180 ÐATA C00C0003,C0003003,C0003003,EFÐ10047,06,09,10,09,+1
2190 ÐATA C1005003,C03000F3,ÐF30FC33,Ð01031C3,C4FF3303
2200 ÐATA C0303037,ÐF31000F,Ð033C003,Ð0B01043,07,04,06,04,+1
2210 ÐATA C0100047,CC30C303,EFFCCF0F,C000000C3,CC3C3003
2220 ÐATA CC30C303,CC30C303,CC30C303,Ð4000017,06,04,05,04,+1
2230 ÐATA Ð0010003,F0FF4003,C3C0C003,C403F003,CC043003
2240 ÐATA CC3C3003,C000C0EF,FÐ0300FF,Ð4100003,03,09,04,09,+1
2250 ÐATA C4441013,C0000003,FFC00003,C0400333,C0004003
2260 ÐATA C0FCF003,C03033E3,C0003333,Ð4001113,04,05,06,05,+1
2270 ÐATA Ð0004107,Ð3FFCF03,C0000303,C3FFF303,Ð0000343
2280 ÐATA C303FFCF,CBÐ00003,C71FFF03,C7400117,08,09,11,07,+1
2290 ÐATA C0111353,C00303C3,C0F1F043,C1404033,C0400803
2300 ÐATA CFC00C03,C0000103,C0003403,Ð1015007,06,01,04,01,-1
2310 ÐATA "---------CØNGRATULATIØN!--------"
2320 ÐATA "ALL RØUND CLEAR!"
2330 ÐATA "YØU ARE SUPER GAMER!"
2340 ÐATA "GØØÐ BYE ANÐ SEE YØU AGAIN"
2350 ÐATA "PRØGRAMEÐ·····TAKAØMI-ØNØ  "
2360 ÐATA "RØUND EÐIT····CHØCØ-IKUHISA"
2370 ÐATA "TEST PLAYER···HAYATØ-KIJIMA"
```

★　★　★

★親子の会話：母「ひろし、おふろを見てきておくれ」子「母ちゃん、いつもどおり四角だったよ」(香川県大川郡・大嶋将弘12才)……【影：おふろのお湯を見てくれというと、いつもどおり透明だったよと言うんだろう】

ログイン 6001 mk II

PS-6001mkII/6601/SR(モード5，ページ2)用

本格ロールプレイング・ゲーム

VALOR I
（バロール）



佐々木　哲也

★STORY

ある王国の祈とう師が，その国の平和のシンボルである虹の水晶をうばい，あらゆる魔物を復活させてしまった。そのため，平和であった王国は，だんだん崩壊していった……。

困りはてた王は，この国一番の勇者を呼んだ。それが，あなたなのだ。

★START

まず，RUNすると，名前を聞いてきます。4文字以内で名前を入れるとゲーム・スタートです。

★キー

- **移動**…カーソル・キーで4方向に動かす。
- **敵と会う**…1で戦う，2で魔法，3で逃げる。
- **やどや**…泊まるなら[Y]，泊まらないなら[N]。
- **武器屋**…0で店をでる，1～4で品物を買う。

★魔法

- **ひのたま**…敵に5以上のダメージをあたえる。MPを5消費する。
- **くすり**…自分の体力を上限まで回復する。MPを10消費する。
- **かみなり**…敵に10以上のダメージをあたえる。MPを15消費する。

★入力方法

リスト1，**2**ともに普通に打ち込んでください。**リスト1**のMAP・DATAの大文字と小文字は区別して打ち

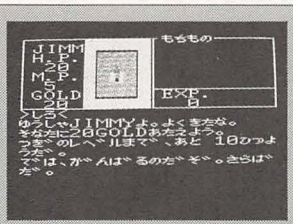
CHECKER FLAG

編：ロールプレイング・ゲームですが。

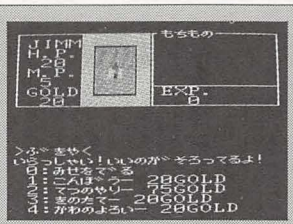
Dr.D：今流行の経験値をかせぎながら最後にボスを倒すというタイプのゲームだ。

影：でも，ゲーム・バランスはあまりよくないんじゃないですか。最初の頃はダメージをあたえられずに，すぐ死んでしまうんですよ。

Dr.D：それを考えて，死んだらすぐにコンティニューできるようになっているのじゃが，もう少し気を使ってもらいたいものじゃ。また，気になるのは，このリストの長さじゃ。**リスト1**の各データはうまくまとめているが，**リスト2**のIF文とPRINT文の嵐はかんべんしてほしいものじゃ内容のわりに長すぎるゾ!!



◀《写真1》ゲーム・スタート！まずは上の王様に会おう！



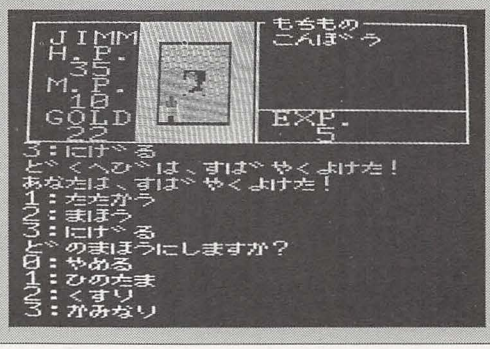
◀《写真2》ここは武器屋だ!!金をかせいで良い武器を買え



◀《写真3》スライムが現れた!!当然戦うしかない!!



◀《写真4》ここは宿屋だ!!別のいいこともしてくれるゾ!!



◀《写真5》ここは魔法で勝負だ!!M.P.をよく考えよう！

★BMスーパークイズってどこに載ってるの？わかんないから適当に丸つけといたけど。(愛知県西尾市・**ナナシノゴンベ14才**)……【編：ホットインフォメーションの一番うしろにありますよ。うしろのページも読んでネ!!】

込んでください。打ち込んだら，**リスト1**のすぐ後に**リスト2**をSAVEしてください。**リスト1**をRUNすると，自動的に**リスト2**をLOADしてRUNします。

★アドバイス

まず，スタート地点の上の王様のところへ行きましょう。それと，最初は，とても弱いのでスライム以外の敵ができたら，逃げたほうがいいと思います。また，弱いうちは森(木のあるところ)へは入らないほうがよいでしょう。

どうしても自分が弱いのはいやだという人は，2450行の1，2，3，4番目を3ケタ以内の数に変えると，めっぽう強くなりますが，こういうことは，あまりやらないほうがいいでしょう。

★苦労した点

ゲーム・チェックにすごい時間がかかりました。また，移動が少し遅いと思うかもしれませんが，がまんしてください。

《リスト1》VALORIの各種データ・プログラム・リスト

```
10 SCREEN1,2,4:CLS:CONSOLE0,20,0,0:CLEAR50,&HCFFF
15 PRINT"ｺﾝﾆﾁﾊ ｷｮｳｶﾗﾉ ﾎﾞｳｹﾝﾃﾞｽ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ ﾈ.":PRINT"ｺﾝﾆﾁﾊ ｷｮｳｶﾗﾉ ﾎﾞｳｹﾝﾃﾞｽ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ ﾈ."
20 FORI=&HD000TO&HD168STEP20:READA$:FORJ=0TO19STEP2
30 B$=MID$(A$,J,2):A=VAL("&H"+LEFT$("HEX$(ASC(B$)),1))
40 B=VAL("&H"+RIGHT$("HEX$(ASC(B$)),1)):NEXTJ,I
50 FORI=&HD169TO&HD1A8STEP2:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$)
60 B=A+(A=8)*16:NEXT:END
70 PRINT"ﾀｶﾗｶﾞﾀﾐﾂｶﾗﾅｲﾄｷﾆ ﾐﾂｹﾙﾄﾞｳｸﾂﾃﾞｽ ｶﾞ ｱﾅﾀﾉ ﾁｶﾗﾃﾞﾓ ｱﾘﾏｽ.":END
80 A=A+(A=8)*16:POKEI,A:NEXTJ,I
85 A=8:FORI=&HE400TO&HE7E7:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$)
90 B=A+(A=8)*16:NEXT:END
100 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
110 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
150 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
155 PRINT"LIST2ﾆﾓﾄﾞﾙﾅﾗ ｷｰ ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ.":END
160 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
165 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
170 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
175 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
180 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
185 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
190 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
195 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
200 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
205 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
210 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
215 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
220 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
225 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
230 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
235 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
240 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
245 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
250 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
255 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
260 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
265 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
270 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
275 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
280 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
285 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
290 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
295 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
300 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
305 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
310 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
315 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
320 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
325 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
330 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
335 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
340 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
345 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
350 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
355 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
360 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
365 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
370 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
375 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
380 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
385 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
390 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
395 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
400 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
405 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
410 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
415 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
420 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
425 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
430 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
435 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
440 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
445 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
450 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
455 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
460 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
465 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
470 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
475 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
480 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
485 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
490 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
495 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
500 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
505 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
510 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
515 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
520 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
525 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
530 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
535 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
540 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
545 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
550 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
555 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
560 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
565 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
570 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
575 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
580 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
585 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
590 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
595 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
600 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
605 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
610 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
615 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
620 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
625 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
630 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
635 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
640 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
645 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
650 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
655 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
660 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
665 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
670 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
675 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
680 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
685 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
690 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
695 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
700 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
705 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
710 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
715 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
720 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
725 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
730 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
735 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
740 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
745 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
750 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
755 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
760 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
765 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
770 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
775 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
780 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
785 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
790 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
795 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
800 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
805 PRINT"ﾏﾎｳﾉﾂｴｶﾞ ｱﾘﾏｽ.":END
810 REM --- ﾃﾞｰﾀ DATA ---
```

《リスト2》VALORIのメイン・プログラム・リスト

```
820 DATA21,00,FE,06,00,0E,00,3E,00,04,0C,3C,23,23,10,FC
830 DATA11,80,02,19,0D,20,FC,E5,21,C0,DF,11,40,00,19,3D
840 DATA20,FC,EB,E1,22,41,E4,F3,3E,DD,D3,F0,0E,02,06,10
850 DATA1A,77,23,13,1A,77,D5,11,27,00,19,D1,13,10,F1,D5
860 DATA21,00,00,11,00,20,19,D1,0D,20,E3,3E,11,D3,F0,EB
870 DATA03,21,00,00,D1,03,03,11,45,00,19,7E,E5,21,03,E4
880 DATA1A,FE,28,10,FA,23,18,F7,FF,19,66,03,6D,20,DD,C9
```

《リスト2》VALORIのメイン・プログラム・リスト

```
1 REM --- VALOR I ---
5 CLS:PRINT"      VALOR I <<<<"
10 SCREEN2,2,0:CONSOLE0,20,0,0
20 DIMMS$(10),WP(10),WG(10),MS$(8),MP(8),MD(8),ME(8),MI(5),SH(9)
30 DIMSI(4),GD(8),D(4)
40 GOSUB2220
50 REM --- KEY ---
60 ON STRIG(0)GOSUB2000:STRIG(0)=ONSTOP
70 ON STRIG(1)GOSUB2000:STRIG(1)=ONSTOP
80 B=2:S=2:ON SPEEK(MD,E)GOTO980,90,120
90 GD(5)=MD:A=HEX$(GD(5)):A=VAL("&h"+LEFT$(A$,2))
100 A=INT(RND(1)*10)+1:B=2:B=B+(INT(A/5)=A/5):ONBGOTO140,60
110 PLAY"V15O1L64CDE"
120 A=INT(RND(1)*10)+1:B=2:B=B+(INT(A/5)=A/5):ONBGOTO140,60
130 REM --- RETURN ---
140 PRINT"ﾎﾟｰｽﾞﾁｭｳ ｶﾞﾒﾝﾁｭｳﾆ ﾓﾄﾞﾙﾆﾊ ｷｰｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ.."
150 IFMI(4)=1THEN1000:GOTO240
160 IFGD(8)=1THEN1000:GOTO240
170 B=2:B=B+(PEEK(GD(5))=17-(PEEK(GD(5))=3):ONBGOTO180,210
180 A=INT(RND(1)*10)+1:B=2:B=B+(INT(A/3)=A/3):ONBGOTO200
190 EN=1:GOTO240
200 EN=INT(RND(1)*10)+1:B=2:B=B+(INT(A/3)=A/3):ONBGOTO230
210 EN=3:GOTO240
220 EN=4:GOTO240
230 GOSUB260:GOTO50
240 REM --- BATTLE ---
250 RU=0:BE=0:V=MH(EN):GOSUB2100:PRINTMS$(EN)"ｶﾞｱﾗﾜﾚﾏｼﾀ!!"
260 PRINT"1:ﾀﾀｶｳ 2:ﾆｹﾞﾙ 3:ﾏﾎｳ":PRINT"ﾄﾞｳｽﾙ ﾉﾃﾞｽ ｶ?"
270 EA=INT(RND(1)*10)+1:IFA<=2THENA=3
280 ONVALA$GOTO310,470,280
290 GOTO280
300 MWHP=MI(0)+GD(2):MM=MP(MI(2))+GD(3)
310 IFA=2THEN380
320 MAMM=INT(RND(1)*10)+1:EDMM(EN)+INT(RND(1)*10)+1
330 MLMM=INT(RND(1)*10)+1:EAMM(EN)+INT(RND(1)*10)+1
340 PRINTMS$(EN)"ﾆ ﾏﾎｳｦ ﾂｶｯﾃｷﾏｼﾀ!"
350 IFA=2THEN730
360 IFVC=0THEN470
370 GOTO390
380 PLAY"V15T255O5L64CDEFGA06B+3":PRINTMS$(EN)"ﾆ ﾏﾎｳｦ ﾂｶｯﾃｷﾏｼﾀ!"
390 MBMM=INT(RND(1)*10)+1:EAMM(EN)+INT(RND(1)*10)+1
400 IFA=2THEN450
410 PLAY"V15T255O5L64CDEFGA06B+3":PRINTMS$(EN)"ﾆ ﾏﾎｳｦ ﾂｶｯﾃｷﾏｼﾀ!"
420 GOSUB2130:IFP(0)<2THEN870
430 GOSUB2130:IFP(0)<2THEN870
440 GOTO270
450 PLAY"V15T255O5L64CDEFGA06B+3":PRINT"ﾏﾎｳﾊ ﾂｶｴﾏｾﾝ ｶﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾂｶｯﾃｷﾏｽｶ?":GOTO270
460 REM --- CAST A SPELL ---
470 PRINT"ﾄﾞﾉﾏﾎｳｦ ﾂｶｯﾃｷﾏｽｶ?":PRINT"1:ﾌｧｲﾔｰ ﾎﾞｰﾙ 2:ﾋｰﾘﾝｸﾞ 3:ｶｲﾌｸ":PRINT"4:ﾊﾘｹｰﾝ 5:ﾓｳﾁｭｳ"
480 A=INKEY$:IFA$=""THEN480ELSEA=VAL(A$)
490 ONALA$+1GOTO510,520,570,620,670
500 PRINT"ﾏﾎｳｶﾞ ﾃﾞｷﾏｾﾝ.":GOTO390
510 GOSUB2130:PLAY"V15O4T255L8CD+D+ED+F":GOTO390
520 IFP(1)<5THENPRINT"M.Pｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ.":GOTO390
530 B(1)=B(1)-5:GOSUB2130:PLAY"V15O4T255L8CD+D+ED+F"
540 PRINT"ﾏﾎｳｶｲﾌｸ ﾉ ﾏﾎｳｦ ﾂｶｲﾏｼﾀ!":A=INT(RND(1)*(GD(6)+5))+5
550 PLAY"V15T255O1L64C6CDE4":PRINT"ﾏﾎｳﾊ ﾂｶｴﾏｾﾝ ｶﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾂｶｯﾃｷﾏｽｶ?":GOTO390
560 IFP(1)<10THENPRINT"M.Pｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ.":GOTO390
570 PLAY"V15T255O5L64CDEFGA06B+3":PRINT"ﾏﾎｳﾊ ﾂｶｴﾏｾﾝ ｶﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾂｶｯﾃｷﾏｽｶ?":GOTO390
580 B(1)=B(1)-10:PLAY"V15O4T255L8CD+D+ED+F"
590 PRINT"ﾏﾎｳｶﾞ ｶｶｯﾀ!":B(0)=GD(0)
600 GOSUB2130:GOTO390
610 PRINT"ﾏﾎｳｶﾞ ｶｶﾗﾅｶｯﾀﾆﾞ!"
620 GOSUB2130:GOTO390
630 IFA$="1"THENGOSUB2140:PLAY"V15O4T255L8CD+D+ED+F":GOTO390
640 IFA$="2"THENGOSUB2140:PLAY"V15O4T255L8CD+D+ED+F":GOTO390
650 PRINT"ﾏﾎｳｶﾞ ｶｶﾗﾅｲﾖｳﾆ ﾓｳｼﾞｭｳﾋﾞﾝﾃﾞｽ!":A=INT(RND(1)*(GD(6)+10))+10
660 PLAY"V15T255O1L64C6CDE4":PRINT"ﾏﾎｳﾊ ﾂｶｴﾏｾﾝ ｶﾞ ﾓｳｲﾁﾄﾞ ﾂｶｯﾃｷﾏｽｶ?"
670 V=V-(V<10THENV=V+2)
680 REM --- RUN AWAY ---
690 PLAY"O0V15T255L8CCCCC":PRINT"ﾏﾎｳﾃｲｶｼﾃﾆｹﾀ!":A=INT(RND(1)*10)+1:B=2
700 RU=B:B=B+(INT(A/3)=A/3):ONBGOTO710
710 IFA=1THENPRINT"ﾆｹﾙｺﾄﾆ ｼｯﾊﾟｲｼﾏｼﾀ!":GOTO390
720 REM --- VICTORY ---
730 PRINTMS$(EN)"ﾀｵｼﾀ!!":PRINTME(EN)"ﾎﾟｲﾝﾄｦ ｹﾞｯﾄｼﾏｼﾀ!!":EXEC&HE451
740 G=INT(MH(EN)/2):PRINTG"ｺﾞﾙﾄﾞﾆﾅﾘﾏｽ!!"
750 IFGD(7+G)>999THENGD(7)=999:GOTO770
760 GD(7)=GD(7)+G:ME(EN)=0:B=2:GOSUB2130:RETURN
770 GD(4)=GD(4)+ME(EN):GOSUB2130:RETURN
```

★「キーン，コーン，カーン，コーン……」とベルの音が鳴ったとき思った，この曲は誰が作曲したのだろう？（神奈川県横浜市・**はなポン13才**）……**【編：身近なことでもけっこうわからないことって多いんですよね。】**

★クシャミをしたとき，思わず屁をこいてしまったのは，俺だけではないはずだ〜//彩さんもしたでしょう。(千葉市・香川智康14才)……【彩：おならをしようと思って，くしゃみがでたことはあるのだが。編：きたないなー/】

```
790 PRINTNM$"はレベルが"あが"った!":A=INT(RND(1)*8)+1:B=INT(RND(1)*8)+1
800 UH=A+B:A=INT(RND(1)*8)+1:B=INT(RND(1)*8)+1:UM=A+B
810 IFGD(0)+UH=>999THENGD(0)=999:PRINT"H.Pが"し"ょうげ"んまで"いった!":GOTO830
820 PRINT"H.Pが"UH"UH"Pあが"った!";GD(0)=GD(0)+UH:D(0)=D(0)+UH
830 IFGD(1)+UM=>999THENGD(1)=999:PRINT"M.Pが"し"ょうげ"んまで"いった!":GOTO850
840 PRINT"M.Pが"UM"UM"Pあが"った!":GD(1)=GD(1)+UM:D(1)=D(1)+UM
850 GD(6)=GD(6)+1:GD(4)=8:GD(2)=GD(2)+1:GD(3)=GD(3)+1:GOSUB2130:RETURN
860 REM ---- DEAD ---
870 PLAY"V15T2550L8CC-D+D-E+ED0+C-C3"
880 PRINT"あなたは，"MS$(EN)"にころされてしまった・・・・":PRINT"REPLAY?[Y/N]"
890 A$=INKEY$:IFA$=""THEN890
900 IFA$="Y"ORA$="y"THEN930
910 IFA$="n"ORA$="N"THENEND
920 GOTO890
930 GD(7)=INT(GD(7)/2):POKE&HE452,&H4C:POKE&HE453,&HD0:GD(5)=&HD04C
940 PRINT"まっくらだ・・・・":PRINT"ここが"てんご"くなのか・・・・":GD(8)=0
950 PRINT"ひこうにあかりが"・・・・!":PRINT"ぼうぜんがさめると，たおれ"ほしが"めたところで"たおれていた。"
960 D(0)=GD(0):D(1)=GD(1):EXEC&HE451:GOSUB2130:DE=1:RETURN
970 REM ---- HOUSES ---
980 EXEC&H1058:GD(5)=MD:A$=HEX$(GD(5)):A=VAL("&h"+LEFT$(A$,2))
990 B=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE&HE452,B:POKE&HE453,A:EXEC&HE451
1000 SH=0:FORI=1TO9:IFGD(5)=SH(I)THENSH=1:NEXTI:GOTO1020
1010 NEXTI
1020 ONSH+1GOTO2050,1040,1240,1300,1510,1680,1300,1300,1510,1940
1030 REM ---- INN ----
1040 PRINT"ゃどゃく":PRINT"いらっしゃいませ。おとまりで"すか?[Y/N]"GD(6)*2"GOLDで"す。)"
1050 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1050
1060 IFA$="Y"ORA$="y"THEN1090
1070 IFA$="N"ORA$="n"THEN1180
1080 GOTO 1050
1090 IFGD(7)<GD(6)*2THENPRINT"おかねが"たりませんよ。":GOTO 1180
1100 PRINT"ご"ゆっくりおやすみください。":D(0)=GD(0):D(1)=GD(1)
1110 GD(7)=GD(7)-GD(6)*2:GOSUB2130
1120 FORI=0TO5:PRINT:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:PRINT"おはようご"ざ"います。よくねれましたか?"
1130 PRINT"どうんで"は、ただ"いまおることと"ばっているので"すが"、やりますか?[Y/N](100GD"す)"
1140 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1140
1150 IFA$="Y"ORA$="y"THEN1190
1160 IFA$="N"ORA$="n"THEN1180
1170 GOTO1140
1180 PRINT"どうもありがとうございました。":PRINT"またごりようくだ"さい。":GOTO60
1190 IFGD(7)<100THENPRINT"おかねが"たりません。":GOTO1180
1200 POKE&HD057,1:POKE&HD06A,1:POKE&HD06B,2:POKE&HD06C,1
1210 POKE&HD07F,1:POKE&HD093,1:FORI=0TO500:NEXTI
1220 GD(7)=GD(7)-100:PRINT"ありがとうございました。":GOSUB2130:GOTO1180
1230 REM --- CASTLE ---
1240 PRINT"ようこそ"。PRINT"ゆうしゃ"NM$"よ。よくきたな。"
1250 IFMI(5)=0THENPRINT"あなたに200GOLDおだ"そよう。":MI(5)=1:GD(7)=GD(7)+20
1260 PRINT"つき"のレベルまで、あと"GD(6)*10-GD(4)"ひつよだ"。"
1270 PRINT"で"はくが"んは"るのだ"と"。きらば"だ"。"
1280 GOSUB2130:GOTO60
1290 REM --- SHOP ---
1300 IFSH=3THENRESTORE2540
1310 IFSH=6THENRESTORE2560
1320 IFSH=7THENRESTORE2550
1330 FORI=1TO4:READSU(I):NEXTI
1340 PRINT"ふ"きゃく":PRINT"いらっしゃい!いいのが"そろってるよ!":PRINT" 0:おせ"て"る"
1350 FORI=1TO4:PRINTI;":";WS$(SU(I));"-"WG(SU(I))"GOLD":NEXTI
1360 A$=INKEY$:IFA$=""THEN1360
1370 IFASC(A$)<&H30ORASC(A$)>&H34THEN1360
1380 ONVAL(A$)+1GOTO1390,1400,1410,1420,1430
1390 PRINT"ありが"とうご"ざいました!またごりようくだ"さい!":GOTO 60
1400 A=1:B=0:GOTO 1440
1410 A=2:B=0:GOTO 1440
1420 A=3:B=1:GOTO1440
1430 A=4:B=2:IFSH=7THEN1470
1440 IFGD(7)<WG(SU(A))THENPRINT"おかねが"たりませんよ。":GOTO 1390
1450 PRINTWS$(SU(A))"ですね。":GD(7)=GD(7)-WG(SU(A))
1460 MI(B)=SU(A):GOSUB2130:GOSUB2180:GOTO1390
1470 PRINT"おとまりで"ですか!":PRINT"ご"ゆっくりおやすみください。":GD(7)=GD(7)-30
1480 FORI=0TO7:PRINT:FORJ=0TO40:NEXTJ,I
1490 PRINT"おはようご"ざ"います。":D(0)=GD(0):D(1)=GD(1):GOSUB2130:GOTO 1390
1500 REM --- けんじゃ ---
1510 PRINT"ようけんじゃのいえく":PRINTNM$"よ、よくきたな。"
1520 IFSH=4THEN1540
1530 IFSH=8THEN1610
1540 IFMI(3)=1ANDMI(0)=4ANDMI(4)=0THEN1560
1550 GOTO1580
1560 PRINT"おまえは、しんのゆうしゃだ"。おま"えにこのレベルのクリスタルをさず"けよう。":MI(4)=1
1570 POKE&HD0D3,1:PRINT"いまやみちはひらかれた!!さあ、いそ"のだ"、NM$"よ":GOTO60
1580 IFMI(3)=1ANDMI(0)<4THENPRINT"せいなるけんをさず"せ。":GOTO1660
1590 IFMI(3)=0THENPRINT"のろいのけんをたおすのだ"!!":GOTO1660
1600 PRINT"おまえにうことばない・・・":GOTO1660
1610 IFMI(3)=1ANDMI(0)<4THENMI(0)=4:PRINT"おまえにせいなるけんをさず"けよう。":GOTO1640
1620 IFMI(3)=0THENPRINT"のろいのけんをたおすのだ"!!":GOTO 1660
1630 GOTO 1600
1640 POKE&HE452,&H57:POKE&HE453,&HD1:GD(8)=0:GD(5)=&HD157
1650 PRINT"あなたは、もとのせかいにもど"った!":GOSUB2180:EXEC&HE451:GOTO60
1660 PRINT"で"はいきらば"だ"・・":GOTO60
1670 REM ---- さとうじ ---
1680 PRINT"やっときたか、しかしおそかったようだ"な・・・":PRINT"まあ、これからしかあまえにはかんけいのないことだ"がな。
1690 EN=7:GOSUB260
1700 IERU=0THEN1730
1710 IFDE=1THEN60
1720 PRINT"よわいやつめ・・・おまえなど"、わしのおいて"ではかいわ!!":GOTO60
1730 PRINT"くっ!おまえなど"にやられるとは!!":PRINT"しかし、おまえも、もうおわりだ"・・・く"ふ!!"
1740 PRINT"きとうしたおれしたあなたはいえ"にかえ"ってようとした。":GOSUB2030
1750 PRINT"そのとき・・・!!":PRINT"あのじ"ゃあくしんが"ふっかつした!!":EN=8:GOSUB260
1760 IERU=0THEN1800
1770 IFDE=1THEN60
1780 PRINT"さすまで"ときに、このわしが"たおせるとおもうか!!":PRINT"おまえは、にか"さめそ"!!"
1790 EN=8:GOSUB260:GOTO1760
1800 PRINT"じ"ゃあくしんシェーク"ーはたおれた・・・。":PRINT"このうわさは、くにじ"ゅうにひろが"った。"
1810 PRINT"あなたは、このくにのえいゆうとなった。":PRINT"しかし、あなたはひとしれず"たび"にで"た・・・"
1820 PRINT"そして20年のとしつきが"すぎ"た。しかし、あなたのことは、わすれられないた"ろう。"
1830 PRINT"そして、あなたのことは、かぶいえいこ"うかたりつが"れていくことだ"ろう。"
1840 PRINT"・・・・・・ もかし、あるところに、ひとりのゆうかんなせんし"がいた・・・・・ そのなは、"NM$
1850 PLAY"S0M10000T16004L4CD8GE8D4,","S0M30000T16003L8CEGCEGDFACEG"
1860 PLAY"S0M10000T16004L4CD8GE8D4,","S0M30000T16003L8CEGCEGDFACEG"
1870 PLAY"CE8GE8E-4.E8R4","CEGCEGCE-GCEG"
1880 PLAY"EG8AG8E+4.G8R8S0M3000G8","CEGCFACF+ACEGS0M3000"
1890 PLAY"L8GF+EF+EDEDCDCG3B04CEGGFD","G4R8F4R8E4R8D4R8CEGGFD"
1900 PLAY"CEGGFDS0M10000L4CD8GE8","CEGGFDS0M10000L8CEGCEG"
1910 PLAY"D4.E16D16C4.R8R4R4C4.R4","DFACDES0M3000CEGGFDS0M10000C4.R4."
1920 FORI=0TO500:NEXTI:END
1930 REM --- のろいのけん ---
1940 PRINT"いえのなかにはいると、とつ"ぜんからこえが"してきた!"
1950 PRINT"フハハハハハやっとときたか。しかしここが"おまえのほかば"になるのだ"!"
1960 EN=5:GOSUB260
1970 IFRU=1THENGOTO2020
1980 IFDE=1THEN60
1990 PRINT"ぬ!、これで"かったとおもったらおおまちが"いだ"そ。"
2000 PRINT"おおよりっぱいやっぱいくらで"もいるのだ"。おうっっ!!"
2010 PRINT"のろいのけんをたおしたあなたは、いえからで"ていった。":MI(3)=1:GOTO60
2020 PRINT"フハハハハハにげ"るのか。よわいやつめ・・・・":GOTO60
2030 FORI=0TO300:NEXTI:RETURN
2040 REM --- ENTER ---
2050 PRINT"おかた"いえのなかにはいると、いえのまわりが"とつぜ"んめばた!!"
2060 POKE&HE452,&H15:POKE&HE453,&HD2:GD(5)=&HD215:EXEC&HE451
2070 FORI=0TO7:PRINT:FORJ=0TO40:NEXTJ,I
2080 PRINT"さが"ってと、いままで"みたことが"ないようなとこるにきていた。":GD(8)=1:GOTO60
2090 REM --- ENEMIES PUT ---
2100 POKE&HE404,2:POKE&HE406,2:POKE&HE408,EN+4:EXEC&HE400
2110 PLAY"V1502T255L32EDCD2","V1004T255L32CDED2":RETURN
2120 REM ---- かきかえ1 ----
2130 LINE(5 ,30)-(79 ,39),0,BF:LINE(5,50)-(79,59),0,BF
2140 LINE(5,70)-(79,78),0,BF:LINE(180,70)-(315,78),0,BF
2150 LOCATE1,3:PRINTD(0):LOCATE1,5:PRINTD(1):LOCATE1,7:PRINTGD(7)
2160 LOCATE12,7:PRINTGD(4):LOCATE0,19:RETURN
2170 REM --- かきかえ2 ---
2180 LINE(170,10)-(315,58),0,BF:WS$(0)=""
2190 LOCATE11,1:PRINTWS$(MI(0)):LOCATE11,2:PRINTWS$(MI(1))
2200 LOCATE11,3:PRINTWS$(MI(2)):LOCATE0,19:RETURN
2210 REM --- START ---
2220 INPUT"このせかいにはいりしものへ"よ":NM$
2230 IFLEN(NM$)>5THENPRINT"なが"すぎ"る・・・・":GOTO2220
2240 PRINT"けんとうせいの"る・・・・"
2250 SCREEN3,2,1:CLS:CONSOLE8,20,0,0
2260 LINE(3,4)-(80,79),16,B
2270 LINE(82,4)-(160,79),6,BF:LINE(164,4)-(320,79),16,B
2280 LINE(94,17)-(144,68),0,BF
2290 LINE(170,0)-(240,5),0,BF:LOCATE11,0:PRINT"もちもの"
2300 LINE(164,59)-(320,59),16
2310 LOCATE1,1:PRINTNM$:LOCATE1,2:PRINT"H.P."
2320 LOCATE1,4:PRINT"M.P.":LOCATE1,6:PRINT"GOLD"
2330 LOCATE11,6:PRINT"EXP."
2340 FORI=0TO7:READGD(I):NEXTI
2350 FORI=1TO9:READSH(I):NEXTI
2360 FORI=1TO10:READWS$(I),WP(I),WG(I):NEXTI
2370 FORI=0TO8:READMS$(I),MH(I),MP(I),MD(I),ME(I):NEXTI
2380 LOCATE1,3:PRINTGD(0):LOCATE1,5:PRINTGD(1):LOCATE1,7:PRINTGD(7)
2390 LOCATE12,7:PRINTGD(4)
2400 D(0)=GD(0):D(1)=GD(1)
2410 A$=HEX$(GD(5)):A=VAL("&h"+LEFT$(A$,2))
2420 B=VAL("&H"+RIGHT$(A$,2)):POKE&HE452,B:POKE&HE453,A:EXEC&HE451
2430 SCREEN3,2,2:GOTO60
2440 REM --- DATUM ---
2450 DATA20,5,1,1,0,&HD04C,1,0
2460 DATA&HD02D,,&HD038,&HD04A,&HD157,&HD115,&HD22E,&HD307
2470 DATA&HD2BD,,&HD366
2480 DATAこんぼ"う,5,3,20,てのやり,7,75,ほが"ねのけん,20,150,せいなるけん,30,0
2490 DATAきのたて,,2,20,めが"みのたて,10,150,ゃねのよろい,3,20
2500 DATAほが"ねのよろい,10,150,めが"みのよろい,35,200,たいりょく,0,30
2510 DATAスライム,4,2,3,1,と"くへひ",6,4,6,3,けん,14,12,10,5
2520 DATAシャド"ー,17,14,10,6,ハーピ"ー,20,18,16,10,のろいのけん,40,31,32,20
2530 DATAまんのまし,50,45,44,15,きとうし,70,56,59,50,シェラ"ー,100,70,70,0
2540 DATA1,2,5,7
2550 DATA2,3,6,10
2560 DATA2,3,5,9
2570 REM --- おつかれさま!! ---
2580 REM ************************
2590 REM *    VALOR I           *
2600 REM *      (まおうのふっかつ)    *
2610 REM *                      *
2620 REM *                      *
2630 REM *          By T.SASAKI *
2640 REM ************************
```



作品No.7-26

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

ゆかいなBGMのパズルゲーム

キャンディー
CANDY
ランド
LAND

駒井　健也



ストーリー

ある日，アリのあんと君が山道を散歩していると，大好物のキャンディーが落ちていました。あんと君はさっそくキャンディーを家まで持って帰ろうとしましたが…。

遊びかた

あんと君を操作して，キャンディーを家まで運んでください。

キャラクター

○**あんと君**…アリですのでキャンディーを持ちあげたりできません。
○**キャンディー**…坂道ですので下に何もないところがっていきます。
○**岩**…ごつごつしているので上下左右に1マスずつ押せ，下に何もなくても落ちません。
○**石**…丸っこいので，つぎのような性質があります。
- 上に押したとき…1マス動かせます。
- 下に押したとき…何かに当たるまで止まりません。
- 左右に押したとき…それぞれ1マスずつ動き，その後,下に何もなければ落ちます。

なお，右の下にある岩やキャンディーを動かしても石は落ちません。

○**木**…押せません。
○**家**…ここにキャンディーを運びます。

操作方法

○コマンド選択画面のとき
上下キーで選択，スペース・キーで決定。
○ゲーム中
上下左右キーであんと君を操作。スペース・キーでやり直し。

エディット・モード

タイトル画面でＥＤＩＴを選ぶとエディット・モードに入ります。
○ＣＯＮＳＴ…画面を作ります。カーソル・キーでカーソルを上下左右，Ｚ Ｘキーでキャラクタ・カーソルを左右，スペース・キーでキャラクタをセット，リターン・キーでメニュー画面にもどります。
○ＰＬＡＹ…ＣＯＮＳＴで作った画面をプレイするとき選びます。ラウンドのところは0と表示されます。
○ＴＩＴＬＥ…タイトル画面にもどります。

最後に

ラウンドは12まであります。ゲーム・オーバーのときにＣＯＮＴを選ぶと今の面からスタート。ＴＩＴＬＥを選ぶとタイトル画面にもどります。

《第1表》主な変数表

ＡＸ／ＡＹ……あんと君の座標	ＥＦ……ラウンド0用のフラグ
ＣＸ／ＣＹ……キャンディーの座標	Ｔ……タイム
Ｒ……ラウンド	Ｍ$(①)……ＢＧＭデータ
ＡＮ……あんと君の数	Ｍ……ＢＧＭ演奏用
Ｒ(①,②,③)…画面データ（①ラウンド②Ｘ③Ｙ）	ＷＯ(①)……木のキャラクター
ＲＤ(①,②)…プレイ中の画面のデータ(①Ｘ②Ｙ)	ＲＯ(①)……岩のキャラクター
ＣＸ(①)／ＣＹ(①)…キャンディーの座標（①ラウンド）	ＳＴ(①)……石のキャラクター
	ＣＡ(①)……キャンディーのキャラクター
	ＨＯ(①)……家のキャラクター
	ＡＬ(①)……あんと君の左のキャラクター
	ＡＲ(①)……あんと君の右のキャラクター

CHECKER FLAG

編：なかなかおもしろいゲームですね。
Dr.D：そうじゃな。岩，丸い石，キャンディーと，動かしかたを変えたところがおもしろさをだしているのじゃろう。
影：けっこう考えさせられますからねえ。
Dr.D：うむ，ただ一つ気をつけなければいけないのは，多くの要素がからみ合ってくると，作者が意図した答えの他にも複数解答があるということじゃ。

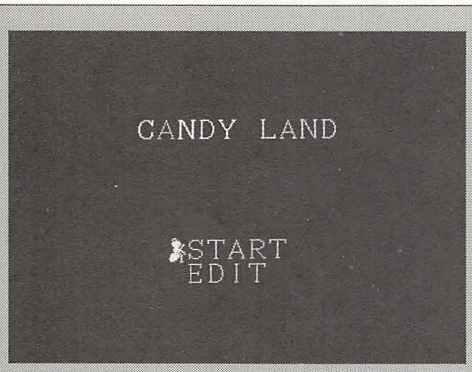


評…ギョエーッ（影）
by POP2

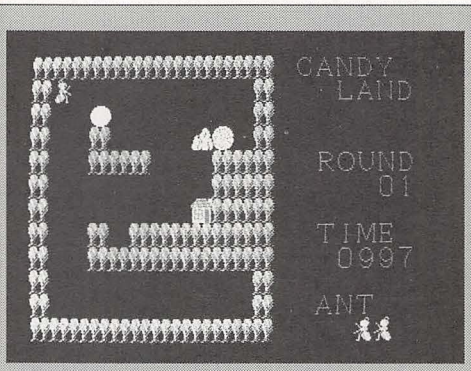
★友人Mは「パックマニアのウォシュレットほしいなあ」と言っている影さんみたいなやつです。（北海道千歳市・ＴＡＲＯ16才）……【影：なに！ＴＯＴＯさんがついにキャラクター便器の開発にのりだしたんだって？】

CANDY PANICのプログラム・リスト

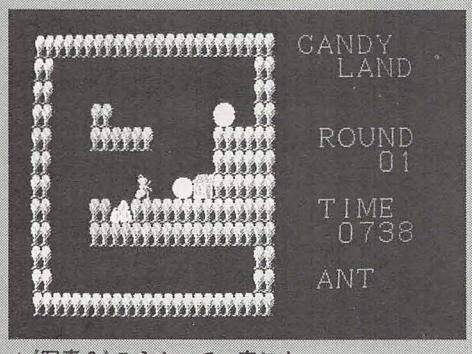
```
10 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● CANDY LAND ●●●
20 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● BY K.KOMAI ●●●
30 REM
40 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● きめるんだ でふぉ ●●●
50 DIM H0%(55),R0%(55),ST%(55),CA%(55),H0%(55),AL%(55),AR%(55)
60 SCREEN 2,2,0:CLS
70 FOR I=0 TO 15 STEP 16:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR K=0 TO 15
80 PSET(I+K,J),VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1))+1:IF I<80 THEN 100
90 PSET(112-K,J),VAL("&H"+MID$(A$,K+1,1))+1
100 NEXT K,J,I
110 GET@(0,0)-(15,15),W0%:GET@(16,0)-(31,15),R0%:GET@(32,0)-(47,15),ST%
120 GET@(48,0)-(63,15),CA%:GET@(64,0)-(79,15),H0%:GET@(80,0)-(95,15),AL%
130 GET@(96,0)-(111,15),AR%:CLS
140 PRINT"ﾊﾝﾄﾞﾙｦｳｺﾞｶｽﾄｷﾆﾊ ｽﾍﾟｰｽｷｰ ｦ ｵｽﾄｷﾃﾞｽ"
150 SCREEN 2,1,0:CLS:PRINT"ﾏｳｽｶﾞﾄﾞｺﾆｱﾘﾏｽｶ?"
160 A=VAL("&H"+MID$("0A8C",K/2+1,1))
170 FOR I=1 TO 12:FOR J=1 TO 10:READ A$:FOR K=0 TO 8 STEP 2
180 A=VAL("&H"+MID$("0A8C",K/2+1,1))
190 IF A-8>=0 THEN R(I,K+1,J)=R(I,K+1,J)+2:A=A-8
200 IF A-4>=0 THEN R(I,K+2,J)=R(I,K+2,J)+1:A=A-4
210 IF A-2>=0 THEN R(I,K+2,J)=R(I,K+2,J)+2:A=A-2
220 IF A-1>=0 THEN R(I,K+2,J)=R(I,K+2,J)+1:A=A-1
230 NEXT K,J,I
240 READ CX(I),CY(I),A,B:R(I,A,B)=5:R(I,CX(I),CY(I))=4
250 NEXT
260 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾀｲﾄﾙｶﾞﾒﾝﾝ ●●●
270 DIM M$(45)
280 FOR I=1 TO 45:READ M$(I):NEXT
290 SCREEN 2,2,2:CLS
300 FOR I=1 TO 14
310 LINE(I*16,48),INT(RND(1)*15)+2,MID$("CANDY LAND",I-4,1)
320 NEXT
330 KANJI(120,128),11,"START":KANJI(120,144),11,"EDIT"
340 XX=128:YY=128
350 PUT@(104,YY),AR,PSET
360 IF STICK(0)=5 THEN LINE(104,128)-(119,143),1,BF:YY=144
370 IF STICK(0)=1 THEN LINE(104,144)-(119,159),1,BF:YY=128
380 IF STRIG(0)=1 THEN 410
390 GOTO 360
400 IF YY=144 THEN 1690
410 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● しょきｾｯﾃｲ ●●●
420 R=1
430 AN=3:CONSOLE ,,,0
440 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● ｶﾞﾒﾝ ｾｯﾃｲ ●●●
450 CLS
460 FOR I=0 TO 11
470 RD%(I,0)=1:RD%(I,11)=1:PUT@(I*16,0),W0,PSET:PUT@(I*16,176),W0,PSET
480 RD%(0,I)=1:RD%(11,I)=1:PUT@(0,I*16),W0,PSET:PUT@(176,I*16),W0,PSET
490 NEXT I,J
500 KANJI(208,0),3,"CANDY":KANJI(240,16),3,"LAND"
510 KANJI(224,64),11,"ROUND":LR=LEN(STR$(R)):KANJI(272,80),11,MID$("0"+RIGHT$(STR$(R),LR-1),LR+1)
520 KANJI(224,112),11,"TIME":KANJI(224,160),11,"ANT"
530 FOR I=1 TO 160 STEP 16:FOR J=16 TO 160 STEP 16
540 RD%(I/16,J/16)=RD%(I/16,J/16)+2:R=RD%(I/16,J/16)
550 IF R=2 THEN PUT@(I,J),W0,PSET
560 IF R=3 THEN PUT@(I,J),R0,PSET
570 IF R=4 THEN PUT@(I,J),ST,PSET
580 IF R=5 THEN PUT@(I,J),CA,PSET
590 IF R=6 THEN PUT@(I,J),H0,PSET
600 NEXT J,I
610 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾏｽﾀｰ ●●●
620 FOR W=1 TO 4500:NEXT:M=1:AD=2
630 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●● ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ ●●●
640 TALK "GE-MU/SU +TA-TO":FOR W=1 TO 4500:NEXT:M=1:AD=2
650 CX=CX(R):CY=CY(R):AX=1:AY=1:IF EF=5 THEN 4180
660 IF AD=1 THEN PUT@(AX*16,AY*16),AL,PSET:PUT@(AX*16,AY*16),AR,PSET
670 PUT@(CX*16,CY*16),ST,PSET:PUT@(240,152),CA,PSET:PUT@(240,168),H0,PSET
680 FOR I=0 TO 128:NEXT:LOCATE 24,3:PRINT USING"###";TI
690 PLAY"T150L4O4";M$(M):M=M+1:IF M=46 THEN M=1
700 ST=STICK(0):SR=STRIG(0)
710 IF SR=1 THEN 1360
720 IF ST<>0 THEN 770
730 IF SR=1 THEN 1360
740 IF ST=1 THEN XX=0:YY=-1:GOTO 820
750 IF ST=2 THEN XX=1:YY=-1:GOTO 820
760 IF ST=3 THEN XX=1:YY=0:GOTO 820
770 IF ST=4 THEN XX=1:YY=1:GOTO 820
780 IF ST=5 THEN XX=0:YY=1:GOTO 820
790 IF ST=6 THEN XX=-1:YY=1:GOTO 820
800 IF ST=7 THEN XX=-1:YY=0:GOTO 820
810 IF ST=8 THEN XX=-1:YY=-1:GOTO 820
820 GOTO 750
830 SE=RD%(AX+XX,AY+YY)
840 IF SE=1 OR SE=5 THEN TALK "M1 ^I +TE":FOR W=1 TO 300:NEXT:GOTO 750
850 IF SE=2 THEN 900
860 IF SE=3 THEN 1030
870 IF SE=4 THEN 1130
```



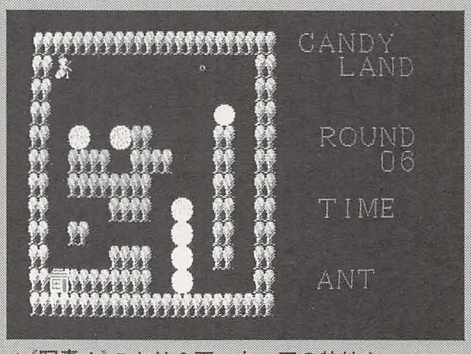
▲〈写真1〉タイトル画面。スタートかエディットかを選択できます



▲〈写真2〉ゲーム・スタート。キャンディーをうまく家まで運ぼう



▲〈写真3〉こうやって，家にキャンディーを運べばラウンド・クリア



▲〈写真4〉これは6面。丸い石の特性をうまく理解しないとクリアできないゾ！

★ドラクエIIIで職業を6月号の表紙のようにして，影さんを遊び人にした。そうすると，カゲはツグミのおしりをさわるし，ツグミは恐ろしく強くなるし…。(岐阜県美濃市・**と友人が言った13才**)……**【編：なるほど。】**

```
880 LINE(AX*16,AY*16)-(AX*16+15,AY*16+15),1,BF
890 AX=AX+XX:AY=AY+YY
900 IF AB=1 THEN PUT@(AX*16,AY*16),AL,PSET ELSE PUT@(AX*16,AY*16),AR,PSET
910 GOTO 750
920 REM ********** いも おす ***
930 IF S2<>0 THEN 750
940 LINE((AX+XX)*16,(AY+YY)*16)-((AX+XX)*16+15,(AY+YY)*16+15),1,BF
950 PUT@((AX+XX*2)*16,(AY+YY*2)*16),R0,PSET
960 RD(AX+XX,AY+YY)=0:RD(AX+XX*2,AY+YY*2)=2:GOTO 1180
970 REM ********** いし おす ***
980 IF S2<>0 THEN 750
990 IF ST=1 THEN 1090
1000 IF ST=5 THEN SX=AX:SY=AY+1:GOTO 1050
1010 LINE((AX+XX)*16,(AY+YY)*16)-((AX+XX)*16+15,(AY+YY)*16+15),1,BF
1020 PUT@((AX+XX*2)*16,(AY+YY*2)*16),ST,PSET
1030 RD(AX+XX,AY+YY)=0:RD(AX+XX*2,AY+YY*2)=3
1040 SX=AX+XX*2:SY=AY+YY*2
1050 IF RD(SX,SY+1)<>0 THEN 1180
1060 LINE(SX*16,SY*16)-(SX*16+15,SY*16+15),1,BF
1070 SY=SY+1:PUT@(SX*16,SY*16),ST,PSET
1080 RD(SX,SY-1)=0:RD(SX,SY)=3:GOTO 1050
1090 LINE((AX+XX)*16,(AY+YY)*16)-((AX+XX)*16+15,(AY+YY)*16+15),1,BF
1100 PUT@((AX+XX*2)*16,(AY+YY*2)*16),ST,PSET
1110 RD(AX+XX,AY+YY)=0:RD(AX+XX*2,AY+YY*2)=3:GOTO 750
1120 REM ********** きゃんてぃん おす ***
1130 IF S2=5 THEN 1240
1140 IF S2<>0 THEN 750
1150 LINE(CX*16,CY*16)-(CX*16+15,CY*16+15),1,BF
1160 CX=CX+XX:PUT@(CX*16,CY*16),CA,PSET
1170 RD(CX-XX,CY)=0:RD(CX,CY)=4
1180 IF RD(CX,CY+1)=5 THEN 1230
1190 IF RD(CX,CY+1)<>0 THEN IF EF=1 THEN EF=0:GOTO 680 ELSE 750
1200 LINE(CX*16,CY*16)-(CX*16+15,CY*16+15),1,BF
1210 CY=CY+1:PUT@(CX*16,CY*16),CA,PSET
1220 RD(CX,CY-1)=0:RD(CX,CY)=4:GOTO 1180
1230 REM ********** くりあ ***
1240 CLS
1250 IF R=12 THEN 1420
1260 IF R=0 THEN 1690
1270 PUT@(64,160),AR,PSET
1280 FOR I=1 TO R:PUT@(64+I*16,160),CA,PSET:NEXT
1290 FOR I=1 TO 5
1300 LINE(64,160)-(79,175),1,BF:PUT@(64,144),AR,PSET
1310 TALK "M1 ^WA-I":FOR W=1 TO 300:NEXT
1320 LINE(64,144)-(79,159),1,BF:PUT@(64,160),AR,PSET
1330 NEXT
1340 R=R+1:GOTO 460
1350 REM ********** おす ***
1360 LINE(64,80)-(127,95),3,BF:KANJI(64,80),11,"MISS"
1370 PLAY "93L16O5EGEGC8R8@12C4"
1380 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1390 AN=AN-1:IF AN=0 THEN CLS:GOTO 1570
1400 LINE(192,0)-(319,199),1,BF:LINE(16,16)-(175,175),1,BF:GOTO 510
1410 REM ********** えんてぃんぐ ***
1420 LINE(15,79)-(304,192),16,B:LINE(16,0)-(303,79),11,BF
1430 LINE(15,0)-(0,79),11:LINE(0,79)-(15,79),11:PAINT(15,78),11,11
1440 LINE(304,0)-(319,79),11:LINE(319,79)-(304,79),11:PAINT(304,78),11,11
1450 I=1:J=24
1460 FOR K=8 TO 11:FOR L=1 TO I
1470 PUT@(J+L*16,K*16),CA,PSET
1480 NEXT:I=I+1:J=J-8:NEXT
1490 PUT@(80,176),CA,PSET:PUT@(96,176),CA,PSET
1500 KANJI(72,96),3,"ROUND 12 CLEAR"
1510 KANJI(64,128),3,"CONGRATULATIONS"
1520 KANJI(128,176),11,"THE END"
1530 PUT@(40,112),AR,PSET:FOR W=1 TO 300:NEXT:LINE(40,112)-(55,127),1,BF
1540 PUT@(40,96),AR,PSET:FOR W=1 TO 300:NEXT:LINE(40,96)-(55,111),1,BF
1550 GOTO 1530
1560 REM ********** げーむ おーばー ***
1570 IF R=0 THEN 1690
1580 KANJI(88,48),3,"GAME OVER"
1590 KANJI(120,128),11,"CONT":KANJI(120,144),11,"TITLE"
1600 YY=128
1610 PUT@(104,YY),AR,PSET
1620 IF STICK(0)=5 THEN LINE(104,128)-(119,143),1,BF:YY=144
1630 IF STICK(0)=1 THEN LINE(104,144)-(119,159),1,BF:YY=128
1640 IF STRIG(0)=1 THEN 1660
1650 GOTO 1610
1660 IF YY=144 THEN 300
1670 GOTO 440
1680 REM ********** えでぃっと もーど ***
1690 CLS
1700 KANJI(88,48),3,"EDIT MODE":KANJI(120,128),11,"CONST"
1710 KANJI(120,144),11,"PLAY":KANJI(120,160),11,"TITLE"
1720 YY=128
1730 PUT@(104,YY),AR,PSET
1740 IF STRIG(0)=1 THEN 1800
1750 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN 1740
1760 LINE(104,YY)-(119,YY+15),1,BF
```

```
1770 IF ST=1 THEN YY=YY-16:IF YY=112 THEN YY=128
1780 IF ST=5 THEN YY=YY+16:IF YY=176 THEN YY=160
1790 PUT@(104,YY),AR,PSET:GOTO 1740
1800 IF YY=160 THEN 300
1810 IF YY=144 THEN R=0:EF=1:GOTO 440
1820 CLS
1830 FOR I=0 TO 11
1840 PUT@(I*16,0),W0,PSET:PUT@(I*16,176),W0,PSET
1850 PUT@(0,I*16),W0,PSET:PUT@(176,I*16),W0,PSET
1860 NEXT
1870 PUT@(224,128),W0,PSET:PUT@(240,128),R0,PSET
1880 PUT@(256,128),ST,PSET:PUT@(272,128),CA,PSET
1890 PUT@(288,128),H0,PSET
1900 FOR I=16 TO 160 STEP 16:FOR J=16 TO 160 STEP 16
1910 RD=R(0,J/16,I/16)
1920 IF RD=1 THEN PUT@(J,I),W0,PSET
1930 IF RD=2 THEN PUT@(J,I),R0,PSET
1940 IF RD=3 THEN PUT@(J,I),ST,PSET
1950 IF RD=4 THEN PUT@(J,I),CA,PSET
1960 IF RD=5 THEN PUT@(J,I),H0,PSET
1970 NEXT J,I
1980 XX=1:YY=1:CC=208
1990 IF CC=192 THEN CC=288 ELSE IF CC=304 THEN CC=208
2000 LINE(XX*16,YY*16)-(XX*16+15,YY*16+15),11,B:LINE(CC,145)-(CC+15,147),11,BF
2010 ST=STICK(0):I$=INKEY$
2020 IF I$=CHR$(13) THEN 1690
2030 IF I$="Z" OR I$="z" THEN LINE(CC,145)-(CC+15,147),1,BF:CC=CC-16:GOTO 1990
2040 IF I$="X" OR I$="x" THEN LINE(CC,145)-(CC+15,147),1,BF:CC=CC+16:GOTO 1990
2050 IF STRIG(0)=1 THEN 2130
2060 IF ST=0 THEN 2010
2070 LINE(XX*16,YY*16)-(XX*16+15,YY*16+15),1,B
2080 IF ST=1 THEN YY=YY-1:IF YY=0 THEN YY=10
2090 IF ST=3 THEN XX=XX+1:IF XX=11 THEN XX=1
2100 IF ST=5 THEN YY=YY+1:IF YY=11 THEN YY=1
2110 IF ST=7 THEN XX=XX-1:IF XX=0 THEN XX=10
2120 GOTO 2000
2130 IF R(0,XX,YY)=4 THEN CX(0)=0:CY(0)=0
2140 R(0,XX,YY)=CC/16-13:ON R(0,XX,YY) GOTO 2160,2170,2180,2190,2210
2150 LINE(XX*16,YY*16)-(XX*16+15,YY*16+15),1,BF:GOTO 2010
2160 PUT@(XX*16,YY*16),W0,PSET:GOTO 2010
2170 PUT@(XX*16,YY*16),R0,PSET:GOTO 2010
2180 PUT@(XX*16,YY*16),ST,PSET:GOTO 2010
2190 IF CX(0)<>0 THEN R(0,XX,YY)=0:PRINT CHR$(7):GOTO 2150
2200 PUT@(XX*16,YY*16),CA,PSET:CX(0)=XX:CY(0)=YY:GOTO 2010
2210 PUT@(XX*16,YY*16),H0,PSET:GOTO 2010
2220 REM ********** きゃらくた でーた ***
2230 REM W0
2240 DATA06CCC00006CCC00,06C6CCC006C6CCC0,0CCC6CC00CCC6CC0,66CCCCCC66CCCCCC
2250 DATA6CC6CCC06CC6CCC0,CC6CCC0CCC6CCC0C,6CCCC0C06CCCC0C0,CCCCCC0CCCCCCC0C
2260 DATA0CC0C0C00CC0C0C0,0CCC0C000CCC0C00,00C0C00000C0C000,00EE200000EE2000
2270 DATA00E2020000E20200,0022200000222000,02E2022002E20200,E2002002E2002002
2280 REM R0
2290 DATA0000000000000000,0000000000F700000,00000000F7770000,00000000F7777000
2300 DATA000000000F77077000,000000F77707F700,000F70F7707F7700,00F700F7707F7000
2310 DATA00F7770777770770,0F7F777077F77770,0F7F70707F770770,077F70777F770777
2320 DATA77F770777F770777,77F70777F7777077,77770770777770070
2330 REM ST
2340 DATA000000777F7700000,000F7777707F7000,00F7707077777F00,077077777F707770
2350 DATA077F707777777770,777777F770F70F77,77707707777777,F07F7777F0777070
2360 DATA77077707777707777,0F7777F707777F77,7777770777770777,0707F777770F7070
2370 DATA07F7707F77777770,007777770777F700,00077F0777F77000,0000077F70700000
2380 REM CA
2390 DATA0000000000000000,0000000000000000,000000DDDDD00000,000DDFFDDDDDD000
2400 DATA00DFFFFFDDDDDD00,0DFFFFFDDDDDDDD0,0DFFFDDDDDDDDDDD,DFFFDDDDDDDDDDDD
2410 DATADFFFDDDDDDDDDDD,DDFDDDDDDDDDDDDD,DDDDDDDDDDDDDDDD,DDDDDDDDDDDDDDDD
2420 DATADDDDDDDDDDDDDD0,00DDDDDDDDDDDD00,000DDDDDDDDD0000,00000DDDDDD00000
2430 REM H0
2440 DATA0000FAFAFAFA0F77,000AAAAAAAAAAF77,00AFAFAFAFAFAF77,0AAAAAAAAAAAAAA7
2450 DATAFAFAFAFAFAFAFAFA,AAAAAAAAAAAAAAAA,0FFFFFFFFFFFFFF0,0F2222222F2222F0
2460 DATA0F2D52D52F2222F0,0F2552552F2222F0,0F2D52D52F22A2F0
2470 DATA0F2552552F2222F0,0F2222222F2222F0,0FFFFFFFFF2222F0,0FFFFFFFFF2222F0
2480 REM ANT(AL)
2490 DATA0000000009900000,0000000090090000,0000009999000000,000009FF99990000
2500 DATA00E0098FF9990000,000900FFF9900000,0009009999000000,0000099999900000
2510 DATA0000999999900000,0099099999900000,0E0009099999900000,0000909999990000
2520 DATA0000909999999000,0000909099999900,0000900099999900,000EE000009990000
2530 REM ********** かーみん でーた ***
2540 DATA00000,00000,0402C,05405,00005,00005,04555,05555,00000,00000,3,2,8,6
2550 DATA00000,00000,10020,00000,00000,00000,00000,00000,00000,00000,2,2,7,5
2560 DATA00000,00300,00300,00000,00000,40004,09200,41454,71554,41554,9,5,1,7
2570 DATA00000,00000,00545,10000,15300,01400,00000,00000,00840,04540,9,2,4,10
2580 DATA00300,14543,00000,000C3,45555,00000,000C0,05550,00000,44444,2,1,10,10
2590 DATA00000,00000,00000,33404,14504,15404,014C4,100C4,014C4,15400,9,3,1,10
2600 DATA00000,0000C,0000C,50000,54000,55004,01401,11504,51540,51554,2,3,9,7
2610 DATA05555,40001,30030,01450,00100,04004,42310,50541,54005,55555,4,3,6,6
2620 DATA00011,13004,10011,14004,05011,00845,00001,00114,00005,04414,4,1,2,10
2630 DATA00000,00000,00500,05050,00C30,04410,06430,04540,00040,00000,3,3,8,9
2640 DATA00040B,1440E,1010B,1000E,0330B,1BA0E,0000B,1000E,04400,10050,2,1,9,10
2650 DATA05555,08895,02215,08895,02215,08895,05555,00000,00000,10005,9,9,1,10
2660 DATA G,G,E,G,05C,05C,B,A,G,G,A,A,G,R12,R12,A,A,A,G,F,F,F,E,D,D
2670 DATA E,E,D,R12,R12,E,G,E,G,05C,05C,05C,05C,E,G,E,G,C,R12,R12
```


PC-6001 mkII

★ペーマガは、他の雑誌とちがって、おちつきと風格が感じられます。なぜでしょう。ふしぎです。(長崎県大村市・田中政則15才)……【影：それは、私がいるからでしょう。編：それだけは、まちがってもありません。】

作品No.7-27

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

ショート・プログラムの優秀作

WALL（ウォール） JUMP（ジャンプ）



飛峪　龍一

◆遊びかた

ワンキー・ゲームです。自分（>）を動かし，WALL（X）を飛び越えて，金（$）を取ればいいのです。自分はスペース・キーを押すとジャンプし，はなすと落ちます。落ちている間は，ジャンプできません。

金を取ると，1～5の点が入ります。WALLにぶつかると，ゲーム・オーバーです。リプレイもスペース・キーです。なお，天井にぶつかってもゲーム・オーバーです。

◆テクニック

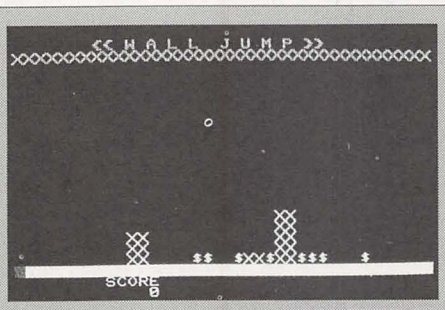
ワンキー・ゲームにテクニックというのも何ですが，金に目がくらんで，ジャンプするのが遅れたりしないことです。金は安全なときに拾いましょう（ね～影さん）。

◆最後に

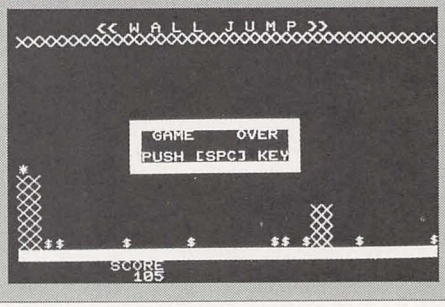
このプログラムは，私がはじめてマシン語をまともに使ったものです。マシン語ルーチンは，2行目から20行目までを左にスクロールさせるものです。よければそのまま使ってやってください。あ，それから，リストのほうは，マシン語のデータを打ったら必ず見直してください。

《第1表》変数表

S	スコア
K	距離カウンタ
J	WALLの最大の高さ
Q	WALLの高さ
T	WALL出現の間隔カウンタ
Y	自分のY座標
VY	移動方向
P	PEEK用
U	USR用
I	ループ用
A$	マシン語書き込み用



◀《写真1》ゲーム・スタート!!スクロールしてくるカベをよけて$を取れ



▶《写真2》カベにぶつかるとゲーム・オーバー!!
$に目がくらむと……

WALL JUMPのプログラム・リスト

```
10 CONSOLE0,25,0,1:WIDTH40,25:CLEAR300,&HCFFF
20 DEFUSR=&HD000:COLOR7,32:PRINTCHR$(12);
30 GOSUB 230
40 '●●●●●●●● SCREEN ●●●●●●●●
50 LINE(0,1)-(38,1),"X",7:LINE(0,21)-(38,21),"■",7
60 LOCATE8,22:COLOR5:PRINT"SCORE"
70 LOCATE7,0:COLOR6:PRINT"<< W A L L  J U M P >>"
80 LOCATE12,23:COLOR7:PRINT"0"
90 '●●●●●●●● START ●●●●●●●●
100 S=0:K=0:J=5:T=0:Q=0:Y=3:VY=1:LOCATE0,Y:PRINT">"
110 '●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●
120 IF INP(9)=191 AND VY<1 THENVY=-1ELSEIF Y<20 THEN VY=1
130 P=PEEK(&HF304+(Y+VY)*120):IF P=32 THEN 170
140 IF P=240 THEN 260
150 IF P=36 THENBEEP1:S=S+RND(1)*5+1:LOCATE9,23:PRINTUSING"####";S:BEEP0
160 IF P=35 THENVY=0:GOTO 130
170 U=USR(0):Y=Y+VY:LOCATE0,Y:PRINT">"
180 IF RND(1)>.8 THENLOCATE38,20:PRINT"*"
190 T=T+1:IF T=0*4+3 THENQ=INT(RND(1)*J):LINE(37,20)-(38,20-Q),"X",7,BF:T=0
200 K=K+1:IF K=100 AND J<14 THENBEEP1:K=0:J=J+1:BEEP0
210 GOTO 120
220 '●●●●●●●● DATA READ ●●●●●●●●
230 FOR I=&HD000 TO &HD020:READ A$
240 POKE I,VAL("&h"+A$):NEXT I:RETURN
250 '●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●
260 LOCATE0,Y:PRINT"*":FORI=1TO400:BEEP1:BEEP0:NEXT
270 LOCATE12,10:PRINT"GAME    OVER"
280 LOCATE11,12:PRINT"PUSH [SPC] KEY"
290 LINE(10,9)-(25,13),"■",7,B
300 WAIT 9,64,255:PRINTCHR$(12);:GOTO 50
310 '●●●●●●●● MACENE DATA ●●●●●●●●
320 '&hD000-&hD020
330 DATA 21,F4,F3,0E,13,06,26,E5,7E,2B,2B,77,23,23,23,23
340 DATA 10,F6,3E,20,2B,2B,77,E1,11,78,00,19,0D,C2,05,D0
350 DATA C9
```

★「俺を誰だと思ってるんだ!」と言おうと思って「オレは誰なんだ!」と叫んでしまった，僕。(和歌山県東牟婁郡・生ハゲマンII13才)……【影：これは私が借金取りが来たときによく使う瞬間記憶そう失じゃないか!!】

作品No.7-28

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

タイトなコーナーがつづくカーレース

Sterlit Circuit
スターリット　サーキット

深沢　豪



最初に

ヒマな時間をつぶすため，ひさしぶりにN－BASICを起動させ，ゲームを作ってみました。星が輝く夜，あなたは情けない形をした車に乗ってサーキットをひたすら走り続けるのです。

あそびかた

ゲーム内容は単純明解明確明瞭な3Dカーレース(？)ゲームです。自車は4 6で左右に動き，スペース・キーを押すと加速，離すと減速するので，道の彼方から転がってくるボールを避けつつコースを走ってください。そしてコースを完走し，ゴールしたときにタイムが規定時間をオーバーしていなければボーナスが入り，つぎの面に進めるというわけです。5面クリアすると月が昇ってあなたの栄誉をたたえて(？)くれます。

なお，タイトル画面のときにスペース・キーと一緒にテンキーの0を押すと，続きができます。

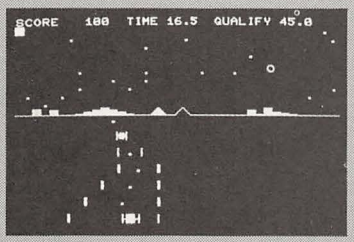
プログラムについて

ゲーム内容が単純なわりにはプログラムが長くなってしまいました。それというのもマシン語部がプログラムを改良していくうちに肥大化してしまったためです。おまけにタイトルだ，面クリアだ，クラッシュだ，といろいろ手を加えたため，プログラムが知らない間に長くなってしまいました，はっはっは（おいおい）。

マシン語は道路表示，車の移動，表示，背景のスクロール等をやっています。なお，5面クリアしたという人はコースデータを変えて遊ぶのもよいでしょう。データは1190行から1面につき2行ずつあり，曲率（－4～4以内にしてください），その長さの順です。

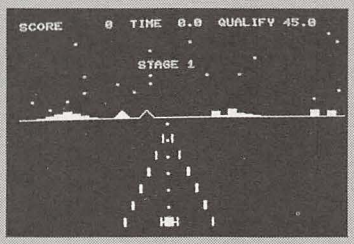


▲《写真1》タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!



▲《写真3》このように曲りくねったコースに石までころがっている

▼《写真2》これがゲーム画面。ミッドナイト・レースのはじまり!



▼《写真4》石にぶつかるとクラッシュだ!!アクセル・ワークがむずかしい



最後に

最後に，静岡の国本さんとP.A.Cのみなさん，見てますか？ついでにすばる・ゆずりはさん，僕ですよ，会員No.1の深沢ですよー，憶えてますか？

参考

Z80マシン語入門　工学社

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう，ノーマル・キャラクターで3Dカー・アクションとは恐れ入ったな。

編：しかし，リストが長いですね。

Dr.D：短縮するとすればやはりタイトルや画面作成の山のようなPRINT文じゃろう。キャラクターに番号をつけてデータ化したら，ずいぶんと短くなるぞ。面データも，－8～8じゃから，16進数にすれば8以外は1ケタですむ。

編：8か－8をなくせば全部1ケタですみますね。

★見学に行こうと思うのですが，差し入れは何がよろしいでしょうか？(東京都世田谷区・**菅原隆志19才**)…【つぐ美：私はダイヤモンドがいい。影：私はお金だな。Dr.D：わしは金歯。**編集長**：私は新品のヘルメット…。】

Sterlit　Circuit のプログラム・リスト

```
10 CLEAR 200,&HD9FF:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12)
20 DEFINT A-Z:DEFSNG L:PRINT "Wait.":GOSUB 760:GOTO 480
25 ' Main routine
30 FOR CN=1 TO 2:FOR LN=1 TO 20:RR=CR(LN,R):FOR LQ=1 TO CL(LN,R)
40 RX=RX+RR:POKE &HDF04,RX:A=USR1(0)
50 I9=INP(9):VX=SGN(PEEK(&HDF05)+MH-TX):VY=-(I9=191)*2
60 TX=TX+VX:TY=TY+VY:IF TY>24 THEN MH=RND(1)*9:TY=12:TX=PEEK(&HDF05)+4:GOTO 50
70 COLOR C:LOCATE TX,TY:PRINT "●";
80 S=S+3:FOR J=0 TO -(I9<>191):BEEP 1:BEEP 0:A=USR2(0):LP=LP+.1:S=S-1:NEXT J
90 XX=PEEK(&HDF0A):X=PEEK(&HDFD0)
100 IF (X<XX-1)+(X>XX+7) THEN FOR I=0 TO 3:BEEP 1:BEEP 0:LP=LP+.1:NEXT I
110 IF TY=24 THEN IF (X-1<TX)*(X+3>TX) THEN 300
120 LOCATE 0,0:COLOR 6:PRINT USING "SCORE #####  TIME###.#";S,LP
130 ON RR+5 GOTO 150,150,150,150,160
140 A=USR3(0):GOTO 160
150 A=USR4(0)
160 NEXT :NEXT :NEXT
165 ' Gole in & Game over
170 FOR I=0 TO 6:POKE &HDF04,RX:A=USR1(0):LINE (0,I*2+12)-(38,I*2+12),"=",C
180 COLOR C:LOCATE X,24:PRINT "▟▙";:BEEP 1:BEEP 0:FOR J=0 TO 75:NEXT J,I
190 LOCATE 9,4:PRINT "STAGE";R;"COMPLETE":PRINT :PRINT
200 IF LP>LP(R) THEN 260
210 BO=(LP(R)-LP)*50:PRINT TAB(9);:PRINT USING "BONUS:##### pts.";BO
220 FOR I=BO TO 0 STEP -5:S=S+5:COLOR 6:LOCATE 6,0:PRINT USING "#####";S:COLOR C
:LOCATE 15,7:PRINT USING "######";I:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
230 IF R=5 THEN 380
240 COLOR C(R+1):LOCATE 8,7:PRINT "  GO NEXT STAGE!   "
250 GOSUB 470:GOSUB 470:R=R+1:GOTO 630
260 PRINT TAB(12);"TIME OVER"
270 GOSUB 470:BEEP 1:LOCATE 12,7:COLOR 2:PRINT "GAME OVER":BEEP 0
280 IF S>HI THEN COLOR 7:LOCATE 5,4:PRINT "Your score is Hi-score !!":HI=S
290 GOSUB 470:GOSUB 470:GOTO 480
295 ' Crash!
300 FOR I=1 TO 20:COLOR 2:BEEP 1
310 LOCATE X-2,23:PRINT "◣◢▆◣◢":LOCATE X-2,24:PRINT "◢CRASH◣":BEEP 0
320 BEEP 1:LOCATE X-2,23:PRINT " ◣◣ ◢◢ ":LOCATE X-2,24:PRINT "◥CRASH◤";
330 BEEP 0:NEXT I
340 FOR I=0 TO 200:BEEP I MOD 2:NEXT I
350 COLOR C:LOCATE 14,5:PRINT " MISS !":GOSUB 470
360 LOCATE 14,5:PRINT "        ":LOCATE X-2,23:PRINT "        ":LOCATE X-2,24:PRIN
T "        ";
370 LP=LP+5:TY=25:GOTO 50
375 ' Ending & Moonrise
380 BEEP 1:COLOR 6:LOCATE 9,4:PRINT "CONGRATULATIONS !"
390 COLOR 7:LOCATE 6,7:PRINT "YOU CLEARED ALL STAGE.":BEEP 0:GOSUB 470
400 BEEP 1:PRINT :PRINT TAB(8);"THANKS FOR PLAYING.":BEEP 0:GOSUB 470
410 COLOR 5:LOCATE 5,16:PRINT "GOOD BY AND SEE YOU AGAIN.":GOSUB 470
420 P$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29):M$="  ◣"+P$+"  ◢"+P$+"  ◥"+P$+"    "
430 COLOR 6:FOR I=7 TO 2 STEP -1:LOCATE 30,I:PRINT M$:BEEP 1:BEEP 0
440 FOR J=0 TO 500:NEXT J,I
450 IF S>HI THEN HI=S
460 R=1:IF INKEY$=" " THEN 480 ELSE 460
465 ' Wait sub
470 FOR I=0 TO 2000:NEXT I:RETURN
475 ' Title
480 PRINT CHR$(12):COLOR 1:PRINT USING "SCORE #####  HI-SCORE #####";S,HI
490 LOCATE 0,5:PRINT "THE ┌─┬─┬─┐ │  ┌──┐":COLOR 5
500 PRINT "    │  │ │  │ │ │  │  │
510 PRINT "    └┐ │ ├─ ├┘ │  │  │
520 PRINT "     │ │ │  ││  │  │  │ ":COLOR 1
530 PRINT "   ──┘ │ └──┴└──┘──┴  │ ":PRINT
540 PRINT TAB(9);"┌─ ┬ ┌─┐ ┌─┤  │ └──┘":COLOR 5
550 PRINT TAB(9);"│   │ │ ├┤  │  │ │  │ "
560 PRINT TAB(9);"│   │ ├┘ │  │  │ │  │ "
570 PRINT TAB(9);"└   │ ┘└ │  │  │ │  │ ":COLOR 1
580 PRINT TAB(9);"└──┴─┴──┘──┘──┴─┘  │
590 COLOR 5:PRINT :PRINT TAB(15);"Programed by T.Fukasawa "
600 COLOR RND(1)*7+1:LOCATE 6,22:PRINT "Hit Space key to start !!"
```

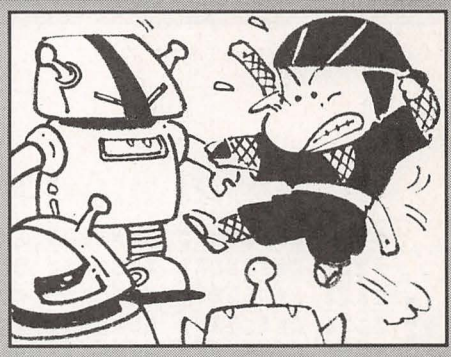
```
610 IF INKEY$<>" " THEN 600
615 ' Stage & Start
620 S=0:IF INP(0)=255 THEN R=1
630 FOR I=0 TO 6:POKE &HDF04+I,13:NEXT I:RX=13:X=16:LP=0:MH=RND(1)*9
640 TX=17:TY=12:C=C(R):POKE &HDFD0,X:COLOR C(R):PRINT CHR$(12):A=USR1(0)
650 LOCATE 0,11:COLOR 1:PRINT "▁▂▃▅▃▂▁▁▁
```

作品No.7-29

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

ちょっと変わったシューティング・ゲーム

BATTLE（バトル）



さびしんぼう

▶内　容◀

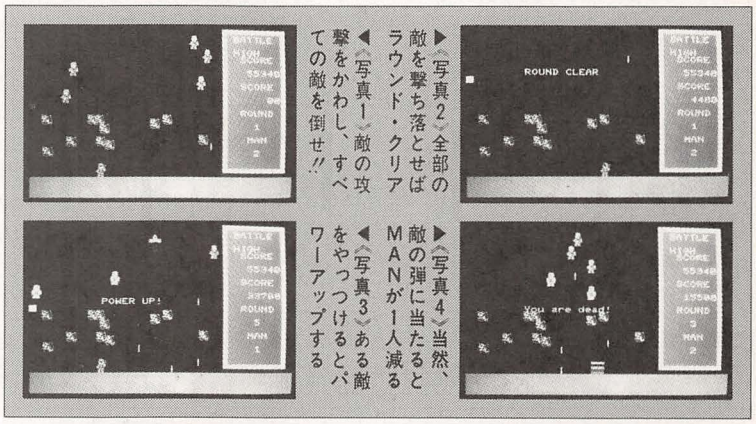
BASICじゃできないゲームをと，がんばって作りました。メインのほとんどはマシン語なので，スピードもあり，なかなか遊べると思います。

▶遊びかた◀

下にいる兵士を4 6で動かし，スペース・キーで弾を撃ちます（画面上に一つ）。上には，5機敵がいて，弾を撃ってきます。弾は，いがいに遅いのでうまくよけてください。

弾を当てるとダメージを与えられます。敵のHPを0（敵によってHPはちがう）にすれば破壊できます。この敵は4種類います。また，はじめは，自分の弾は敵に1のダメージしか与えられませんがパワーUPによってだんだん強くなります。パワーUPは，5機いる中である敵（面ごとにちがう）をはじめにやっつければいいのです。死んでも，パワーはそのままです。

このように，パワーUPしながら全20面クリアしてください。また，タイトルでCキーを押すとコンティニューで



▶〈写真2〉全部の敵を撃ち落とせばラウンド・クリア

◀〈写真1〉敵の攻撃をかわし，すべての敵を倒せ!!

▶〈写真4〉当然，敵の弾に当たるとMANが1人減る

◀〈写真3〉ある敵をやっつけるとパワーアップする

CHECKER FLAG

編：PC−8001mkIIにしてはキャラクターも凝っているし，動きも速いですね。

Dr.D：自分，敵，自分の弾，敵の弾を動かすのにマシン語を使っているからじゃ。このゲームは，シューティング・ゲームなので，この速さという点は重要なキー・ポイントじゃ。遅いとやる気がしなくなるからな。

BATTLEのプログラム・リスト

```
10 ' ********** a fox in battle filed By Sabishinbou **********
20 ' ********** MAIN **********
30 ' ********** INITIAL **********
40 CLEAR 300,&HCFFF:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:COLOR 7,32
50 CMD SCREEN 2,0,7:CMD CLS3:DIM R$(20),KU%(33),P%(20)
60 IF PEEK(&HE140)<>&H14 THEN GOSUB 1070
70 COLOR 7,0,1:PRINT CHR$(12):LINE(10,10)-(65,80),PSET,7,B
80 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 19,9:PRINT "a":FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
90 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 15,9:PRINT "COMPUTER":FOR J=0 TO 200:NEXT J,I
100 FOR I=0 TO 2000:NEXT:COLOR 7,32,0:PRINT CHR$(12):GOTO 190
110 ' ********** SUB **********
120 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE X+I,Y:COLOR CO:PRINT MID$(A$,I,1)
130 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I
140 RETURN
150 FOR I=1 TO LEN(A$)¥2:COLOR CO:LOCATE X,Y:PRINT LEFT$(A$,I)
160 LOCATE X+LEN(A$)-I,Y:PRINT RIGHT$(A$,I)
170 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:RETURN
180 ' ********** SHOKI **********
190 DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD300:DEFUSR2=&HD500:DEFUSR3=&HD700
200 RESTORE 940:FOR I=1 TO 20:READ R$(I):NEXT I:FOR I=1 TO 20:READ P(I):NEXT
210 RESTORE 1000:FOR I=0 TO 32:READ A$:KU%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
220 XD=&HE900:MS=&HE915:TM=&HE920:GS=&HE8FD
230 DT=&HE8FE:SA=&HE8FF:TD=&HE901:TH=&HD340:HS=500:R=1
240 ' ********** GAME **********
250 GOSUB 800:SC=0:H=2:PA=1:POKE TK,6+R:POKE MS+3,1
260 CMD CLS 3:LINE(0,22)-(39,25),"■",4,BF
270 CMD LINE(235,0)-(309,170),3,BF:CMD LINE(248,5)-(304,165),1,BF
280 RESTORE 980:FOR I=1 TO 6:READ X,Y,A$:LOCATE X,Y:COLOR 7:PRINT A$:NEXT
290 FOR I=0 TO PA*10:X=(RND(1)*220)+1:Y=(RND(1)*40)+100
300 CMD PUT@(X,Y),KU%:CMD PSET(RND(1)*220,(RND(1)*40)+100),1:NEXT
310 ' ********** SCREEN **********
320 LINE(0,0)-(27,21),"",BF:COLOR 7
330 CMD LINE(0,0)-(234,87),0,BF:CMD LINE(0,160)-(234,200),0,BF
340 AD=TD:FOR I=1 TO 5:A=VAL(MID$(R$(R),I,1)):POKE AD,3*A:AD=AD+1
350 POKE AD,I*2-1:AD=AD+1:POKE AD,(RND(1)*24)+2
360 AD=AD+1:POKE AD,A:AD=AD+1:NEXT
370 RESTORE 970:FOR I=1 TO 5:READ A$:B:POKE VAL("&H"+A$),B:NEXT
380 T=5:A=USR(0):A=USR1(0)
390 LOCATE 31, 6:PRINT USING"######0";HS:LOCATE 31,10:PRINT USING"######0";SC
400 LOCATE 32,14:PRINT USING"##";R    :LOCATE 32,18:PRINT USING"##";M
410 FOR I=0 TO 50:LOCATE 9,11:COLOR 6+I%OD2:PRINT "BATTLE START"
420 BEEP1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP0:NEXT
430 COLOR7:LOCATE 9,11:PRINT SPC(12);
```

★最近，父と2人で新しいパソコンに買い替えたいと話しているのですが，母のさいふのヒモが固くて買い替えれずに困っています。影さん！何とかして!!（広島市・**加藤英明14才**）……**【影：お母さん！よろしくたのみます！】**

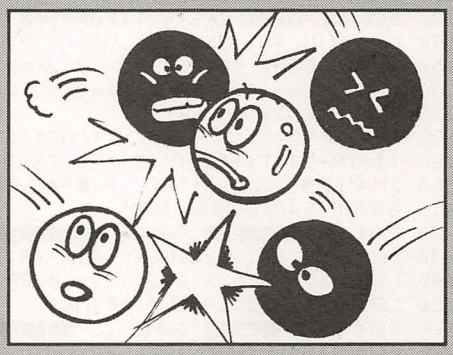
```
440 '■■■■■■■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■
450 A=USR0(0):FOR I=1 TO  2:A=USR3(0):NEXT:IF PEEK(DT)<>0 THEN 540
460 A=USR1(0):FOR I=1 TO PA:A=USR2(0):NEXT:IF PEEK(GS)<>0 THEN 670
470 IF INP(9)=191 AND PEEK(MS)=0 THEN GOSUB 510
480 SC=SC+PEEK(SA):LOCATE 31,10:PRINT USING"#####";SC
490 POKE SA,0:GOTO 450
500 '■■■■■■■■■■■■■■■ Fire! ■■■■■■■■■■■■■■■
510 POKE MS,&HFF:POKE MS+1,19:POKE MS+2,PEEK(XD)+1
520 BEEP1:FOR J=0 TO 20:NEXT:BEEP0:RETURN
530 '■■■■■■■■■■■■■■■ TEKI DEAD ■■■■■■■■■■■■■■■
540 CMD SCREEN 3,0,6:BEEP1:FOR I=0 TO 200:NEXT:BEEP0:CMD SCREEN 2,0,7
550 SC=SC+2*PEEK(DT):T=T-1:IF T=4 AND P(R)=PEEK(DT) THEN GOSUB 630
560 IF T>0 THEN POKE DT,0:GOTO 450
570 '■■■■■■■■■■■■■■■ ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■
580 A$="ROUND CLEAR":X=7:Y=6:CO=7:GOSUB 120
590 SC=SC+100:FOR I=0 TO 2000:NEXT:POKE TK,PEEK(TK)+1
600 R=R+1:IF R MOD 6=5 THEN M=M+1
610 IF R<21 THEN GOTO 320 ELSE 760
620 '■■■■■■■■■■■■■■■ POWER UP ■■■■■■■■■■■■■■■
630 FOR I=0 TO 30:LOCATE 10,11:COLOR 6+IMOD2:PRINT "POWER UP!"
640 BEEP1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP0:NEXT:COLOR 7:LOCATE 10,11:PRINT SPC(9)
650 POKE MS+3,PEEK(MS+3)+1:RETURN
660 '■■■■■■■■■■■■■■■ MAN DEAD ■■■■■■■■■■■■■■■
670 X=PEEK(XD):FOR I=0 TO 15:CO=(RND(1)*7)+1:FOR J=0 TO 20
680 BEEP1:BEEP0:NEXT:CMD LINE(X*8,160+I)-(X*8+15,160+I),CO:NEXT
690 FOR I=0 TO 50:BEEP1:CMD SCREEN 3,0,(RND(1)*7)+1
700 CMD SCREEN 2,0,(RND(1)*7)+1:BEEP0:NEXT:CMD SCREEN 2,0,7
710 A$="You are dead!":X=7:Y=12:CO=5:GOSUB 120
720 FOR I=0 TO 2000:NEXT:M=M-1:IF M>-1 THEN GOTO 320
730 A$="  GAME OVER  ":X=7:Y=12:CO=4:GOSUB 120:IF HS<SC THEN HS=SC
740 FOR I=0 TO 2000:NEXT:GOTO 250
750 '■■■■■■■■■■■■■■■ ALL ROUND CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■
760 CMD LINE(0,0)-(234,200),0,BF:LINE(0,0)-(27,21)," ",BF:RESTORE 1040
770 FOR G=1 TO 5:READ X,Y,A$:CO=8-PA:GOSUB 150:FOR J=0 TO 200:NEXT J,G
780 FOR I=0 TO 2000:NEXT:R=1:PA=PA+1:GOTO 290
790 '■■■■■■■■■■■■■■■ DEMO ■■■■■■■■■■■■■■■
800 CMD CLS3:LOCATE 0,2:COLOR 7:CMD LINE(0,4)-(320,60),2,BF
810 PRINT SPC(6);"■■■■■■■■■■■■■■■
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

ユニークな2人用ゲーム

DRIVE OUT
ドライブ　アウト

はるまげ



内容

相手を画面の外へ追いだすという2人用のゲームです。

使いかた・遊びかた

青のボールを8246,赤のボールをWXADのキーで操り,相手を画面の外へ押しだしてください。先に5回勝ったほうが勝ちです。

改造について

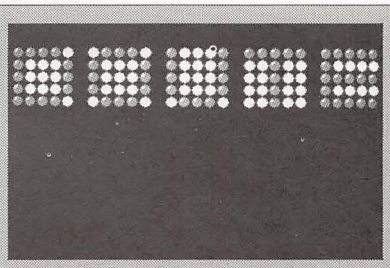
面数を増やすとか，障害物をつけるとか，トーナメントにするとか，いろいろとできると思うのでやってみてください。

あと,「時間が長い，または短い」と思う人は，320行の〝FOR　I＝100 TO…〟の100を変えてみてください。

最後のデータは，カラーコードで入れてありますので自由に改造してください。

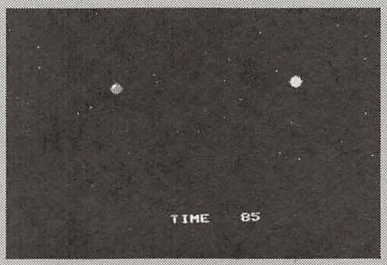
《第1表》変数表

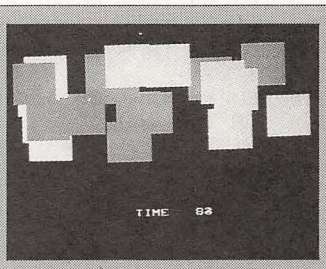
M1%, M2%	キャラクター
V0%	VOICE用
T0, T1, T2, TI, TT, TL, TM, TK	PAINT用
J, I, II, C, CC	雑用
KA	勝ち，負け
K	勝ち
M	負け
X，Y	青の座標
Q，Z	赤の座標
KX，KY	仮の青の座標
KQ，KZ	仮の赤の座標



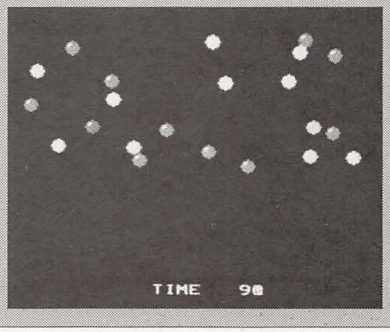
▲《写真1》タイトル画面。このボールがこのゲームの主役

▼《写真2》ゲーム・スタート！敵を画面外まで押しだせ！

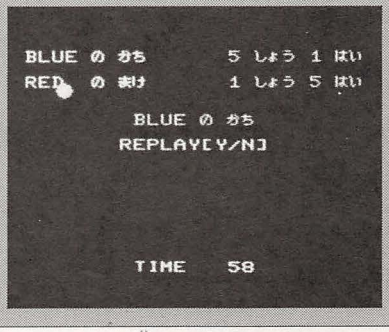




▲《写真3》おやっ！背景が同じで位置がわからないゾ



◀《写真4》これは，いったいどれが敵の玉なんだ？



▶《写真5》5勝1敗でブルーの勝ち！Yキーでリプレイ

★僕の友だちJ.S君は，授業中に目が合うと，にっこりほほえみ，投げキッスをしてきます。そのため授業中に気絶する人がいっぱいいます。(岩手県水沢市・東水沢中3年1組11番14才)……【影：おおー，きもちわりい。】

```
100 REM ■■■■■■■■■■ ショキセッテイ ■■■■■■■■■■
110 CLS 3:CONSOLE,,0,1,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0:SCREEN 2,1,1:BGM 1:STOP M
120 ON ERROR GOTO 840
130 DEFINT A-Z:DEFSTR T:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT I:COLOR 7
140 DIM M1%(46),M2%(46),VO%(4,9)
150 VOICE COPY 48,VO%:VO%(0,2)=0:VO%(0,3)=2:VO%(0,4)=6000
160 VO%(0,5)=120:VO%(0,7)=8:VOICE VO%:PLAY "o5v15"
170 R=1:CLS 2:T=CHR$(0)
180 T0="\"+"ﾏ"+"\":T1="\"+CHR$(&H8)+"ﾏ":T2="\"+T+CHR$(&H8):T3=T+T+T
190 TI=T0+T1+T1+T1+T1+T1+T2+T3:TT=T0+T2+T+T+T:TL=","+","+","+"ﾂ"+"ﾂ"+"ﾂ"
200 TM="DW┓､ﾉﾏﾆｮ"+"+L<_P%■♦♣":TK="ﾄﾁｼﾍ▼◢､"+"■ｷXiofJA+"
210 GOSUB 940:GOSUB 1050
220 REM ■■■■■■■■■■ GAMEN ■■■■■■■■■■
230 PAINT(0,0),TI:LINE(0,31)-(319,167),0,BF
240 LINE(100,175)-(202,182),0,BF:VIEW(16,33)-(300,166)
250 LOCATE 13,22:PRINT "TIME"
260 REM ■■■■■■■■■■ GAMEN.S ■■■■■■■■■■
270 CLS 2:SCREEN ,,1:CLS 2
280 ON R GOSUB 460,620,460,460,530,530,460,460,630:SCREEN ,,0
290 X=210:Y=60:Q=70:Z=60:KX=0:KY=0:KQ=0:KZ=0
300 PUT@(X,Y),M1%:PUT@(Q,Z),M2%
310 REM ■■■■■■■■■■ MEIN ■■■■■■■■■■
320 FOR I=100 TO 0 STEP -1
330 LOCATE 19,22:PRINT I
340 KX=KX+(INP(0)=239)-(INP(0)=191)
350 KY=KY+(INP(1)=254)-(INP(0)=251)
360 KQ=KQ+(INP(2)=253)-(INP(2)=239)
370 KZ=KZ+(INP(4)=127)-(INP(5)=254)
380 IF ABS(X-Q)<15 AND ABS(Y-Z)<15 THEN PLAY"c":SWAP KQ,KX:SWAP KZ,KY
390 PUT@(X,Y),M1%:X=X+KX:Y=Y+KY:PUT@(X,Y),M1%
400 PUT@(Q,Z),M2%:Q=Q+KQ:Z=Z+KZ:PUT@(Q,Z),M2%
410 NEXT I
420 LOCATE 13,22:PRINT " TIME OUT"
430 BEEP1:FOR I=0 TO 200:BEEP1:BEEP0:NEXT I:CLS 3:BEEP 0
440 GOTO 250
450 REM ■■■■■■■■■■ STAGE ■■■■■■■■■■
460 REM ●●●●●STAGE 1,3,4,7,8●●●●●
470 IF R=1 THEN PAINT(0,0),TT
480 IF R=3 THEN LINE(0,0)-(150,166),2,BF:LINE(139,0)-(300,166),1,BF
490 IF R=4 THEN PAINT(0,0),TL
500 IF R=7 THEN PAINT(0,0),TM
510 IF R=8 THEN PAINT(0,0),TK
520 RETURN
530 REM ●●●●●STAGE 5,6●●●●●
540 FOR I=0 TO 9
550 X=INT(RND(1)*243):Y=INT(RND(1)*92)
560 Q=INT(RND(1)*243):Z=INT(RND(1)*92)
570 IF R=5 THEN LINE(X,Y)-(X+40,Y+40),1,BF:LINE(Q,Z)-(Q+40,Z+40),2,BF
580 IF R=6 THEN PUT@(X,Y),M1%:PUT@(Q,Z),M2%
590 NEXT I
600 RETURN
610 REM ●●●●●STAGE 2,9●●●●●
620 II=5:CC=5:GOTO 640
630 II=12:CC=12
640 FOR I=0 TO II
650 FOR C=0 TO CC
660 IF R=2 THEN X=INT(RND(2)*283):Y=INT(RND(2)*132):PSET(X,Y),C
670 IF R=9 THEN PUT@(I*10,C*10),M2%:PUT@(C*10+150,I*10),M1%
680 NEXT C
690 NEXT I
700 RETURN
710 REM ■■■■■■■■■■ カチ・マケ ■■■■■■■■■■
720 LOCATE 5,5:PRINT "BLUE ﾉ ";:IF KA=1 THEN PRINT "カチ":K=K+1 ELSE PRINT "マケ"
730 LOCATE 5,7:PRINT "RED  ﾉ ";:IF KA=2 THEN PRINT "カチ":M=M+1 ELSE PRINT "マケ"
740 COLOR 6:KA=0
750 LOCATE 19,5:PRINT K;"ショウ";M;"ﾊｲ":LOCATE 19,7:PRINT M;"ショウ";K;"ﾊｲ":COLOR 2
760 IF K=5 OR M=5 THEN 880
770 LOCATE 10,11:PRINT "HIT SPACE KEY "
```


★僕の友人Sは，ものすごーくのどがかわいたので，トイレにかけこみ，ウォシュレットの水をがぶ飲みしたというほほえましい事実を持った男です。(愛媛県松山市・竹内　誠13才)……【影：洗面所ぐらいあっただろうに…。】

```
780 IF INP(9)=&HBF THEN COLOR 7:CLS 3:R=R+1:GOTO 250 ELSE 780
790 K$=INKEY$
800 IF K$="y" THEN COLOR 7:CLS 3:R=R+1:GOTO 250
810 IF K$="n" THEN COLOR 7:END
820 GOTO 790
830 REM ■■■■■■■■■■ Error ■■■■■■■■■■
840 SCREEN ,,1:CLS 2:SCREEN ,,0
850 IF 0<X AND X<274 AND 0<Y AND Y<117 THEN KA=1 ELSE KA=2
860 RESUME 720
870 REM ■■■■■■■■■■■■ ｻｲｼｭｳ ｳｯｶ ■■■■■■■■■■
880 COLOR 6:LOCATE 13,10
890 IF K<M THEN PRINT "RED  ﾉ ｶﾁ"
900 IF K>M THEN PRINT "BLUE ﾉ ｶﾁ"
910 COLOR 7:LOCATE 12,12:PRINT "REPLAY[Y/N]"
920 R=0:K=0:M=0:FOR I=0 TO 500:NEXT:GOTO 790
930 REM ■■■■■■■■■■■■ ｷｬﾗ ■■■■■■■■■■■■
940 FOR Y=0 TO 9
950 READ T1,T2
960 FOR X=1 TO 10
970 PSET(X,Y),VAL(MID$(T1,X,1))
980 PSET(X+10,Y),VAL(MID$(T2,X,1))
990 NEXT X
1000 NEXT Y
1010 GET@(1,0)-(10,9),M1%:GET@(11,0)-(20,9),M2%
1020 SCREEN ,0:RETURN
1030 REM
1040 REM ■■■■■■■■■■■■ TAITOL ■■■■■■■■■■■■
1050 CLS 2:COLOR=(1,6):COLOR=(2,6):COLOR=(7,6)
1060 FOR Y=20 TO 70 STEP 11
1070 READ TA,TB
1080 FOR X=0 TO 310 STEP 11
1090 C1=VAL(MID$(TA,(X/11)+1,1)):C2=VAL(MID$(TB,(X/11)+1,1))
1100 IF C1=1 THEN PUT@(X,Y),M1%
1110 IF C2=1 THEN SCREEN ,,0:PUT@(X,Y),M1%:SCREEN ,,1
1120 IF C1=2 THEN PUT@(X,Y),M2%
1130 IF C2=2 THEN SCREEN ,,0:PUT@(X,Y),M2%:SCREEN ,,1
1140 NEXT X
1150 NEXT Y
1160 FOR I=0 TO 100
1170 COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(7,7)
1180 FOR J=0 TO I:NEXT J
1190 COLOR=(1,6):COLOR=(2,6):COLOR=(7,6)
1200 FOR J=0 TO 100-I:NEXT J
1210 NEXT I
1220 COLOR=(1,1):COLOR=(2,2):COLOR=(7,7)
1230 SCREEN ,,0:FOR Y=0 TO 60:ROLL 1,2:NEXT Y:SCREEN ,,1
1240 FOR I=1 TO 31
1250 LOCATE 0,18:PRINT RIGHT$("              PUSH SPACE KEY",I)
1260 LOCATE 0,19:PRINT RIGHT$("               <<By ﾊﾙﾏｹﾞ>> ",I)
1270 NEXT I
1280 IF INP(9)=&HBF THEN 1290 ELSE 1280
1290 SCREEN 0:SCREEN 2:CLS:RETURN
1300 REM ■■■■■■■■■■ DATA ■■■■■■■■■■
1310 REM ●●●●● ｷｬﾗｸﾀｰ DATA ●●●●●
1320 DATA 0000110000,0000220000
1330 DATA 0011111100,0022222200
1340 DATA 0117111110,0227222220
1350 DATA 0171111110,0272222220
1360 DATA 1111111111,2222222222
1370 DATA 1111111111,2222222222
1380 DATA 0111111110,0222222220
1390 DATA 0111111110,0222222220
1400 DATA 0011111100,0022222200
1410 DATA 0000110000,0000220000
1420 REM ●●●●● TAITOL DATA ●●●●●
1430 DATA 2222102222101222102111202222,000000122210211120222220000000
1440 DATA 2111202111201121102111202111,000000211120211120112110000000
1450 DATA 2111202222101121102111202222,000000211120211120112110000000
1460 DATA 2111202211101121101212102111,000000211120211120112110000000
1470 DATA 2222102122201222101121102222,000000122210122210112110000000
```

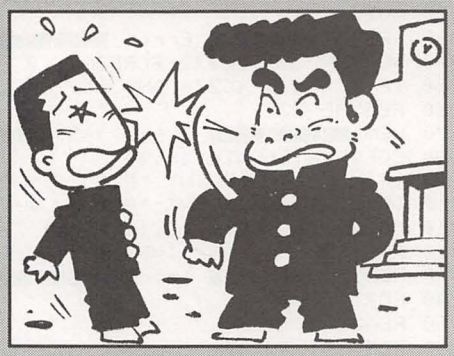
★私は，あまり男の人と話したことがないせいか，男の人にあまり興味がないんです。ペンパルするとイタズラされてこまるんだよな！これが…。（兵庫県伊丹市・**向江真由美16才**）……**【編：でも，ハガキに切手だけはちゃんとはってネ!!】**

作品No.7-31

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

きょう悪なストーリーのアクション

2年生はオツカレさん



小林　和洋

STORY

俺様は○○工業高校の2年だ。2年になったからには，じゃんじゃん1年をぶっとばしてやるぜ！　しかし，こんな俺様でも3年にかかっちゃぶっころされる。しかたない，3年の見てないところで1年をぶっとばすか…。

おっ！　やばい…3年だ…そーれ，ねこぜっ！

遊びかた

テンキーで4方向に動くことができます。ま，とりあえず，1年とかさなってみてちょーだいな。ほれ，なぐるアニメになったでしょ？3年に見つかりそうになったらスペース・キーを押してーな。ほらほら，ねこぜになったでしょ？（ねこぜになれば3年はゆるしてくれるんです）…へへっ，こんなのかんたんだぜ…ほーれボカスカ！…ん？なんだこいつはっ！3年が2人になっちゃったぜ！…ふふっ…そーれねこぜっ！…ん？この3年はねこぜになっても俺様の前を通りすぎないじゃないかっ（ちなみに，1人の3年は，ねこぜになると通りすぎ，もう1人は立ち止まります)。ねこぜは1面に2回までできるので有効に使いましょう。それでは3年に見つからないようにして1年をぶっとばしてくださいな。

PROGRAM

メインはほとんどマシン語です。1年をぶんなぐるとき，または，やられるときにBASICにもどってきます。プログラムが長いですがキャラクターが32×32なのでしかたありません。どうしても32×16のキャラじゃちっちゃくって…。本当は，1年をなぐるアニメなどもっと大きくしたかったのですが，プログラムが長くなるのでやめました。

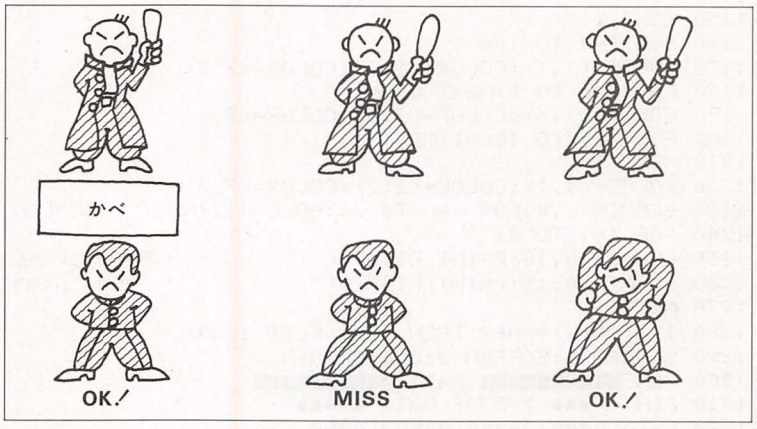
チェックサムがあるので安心して入力することができますが，SAVEは，しておきましょう。

最後に

Dr.が昔から「身のまわりのことをゲームにするといいんじゃよ！」って言ってましたのでこのゲームができました。…おいおい，なんちゅー学校じゃ！　このゲームを思いついたのは，高2のときでしたが，今はとーとー高3になっちゃいましたよ！

プログラムの日数はだいたい1か月ぐらいですかね。それからマシン語は初心者でもわかるように簡単な命令しか使ってませんし，少々プログラムは長くなりますが，メモリを書き込む番地などひと目見てわかるようにしました。

書き忘れましたが，3年の判定は，あまくしてあります。少しむずかしいですから…。それから，2人目の3年は5面からでてきます。V2モードでも使用できます。



《第1図》3年生のよけかた

CHECKER FLAG

編：うひゃー！それにしても，きょう悪なゲーム内容だなぁ。

影：ゲーム・センターでは，なぐったり，けったりするゲームもやりましたが，このゲームの内容にはまいりました。

Dr.D：ゲームのストーリーはともかく，プログラムについて少し見てみよう。このプログラムは，画面・キャラクターの作成，それにメインの処理をマシン語で行なっている。BASICに帰ってくるのは，アニメーションの処理のときぐらいだ。だから，このスムーズな動きを十分に表現できているのじゃ。

つぎは，もっとまともなストーリーのものをたのむゾ!!

★この前，郵便局で東京行きの切手くださいと言い，みんなに笑われ泣いてでていった人がいた。(北海道札幌市・大西敏孝14才)……【つぐ美：切手1枚で，どこにでもいけたらいいだろうなー。影：そうだネ。】

2年生はオツカレさんのプログラム・リスト

```
10 GOTO 400
20 GOTO 510
30 SCREEN ,2:SC=0:RO=1:LE=3
40 GOSUB 660:FOR I=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
50 '■■■■■  MAIN
60 A=USR(0):HH=PEEK(&HB01C)
70  ON HH GOTO 90,150,220
80 '■■■■■  1ﾋﾄ vs 2ﾋﾄ
90 SCREEN ,2:FOR L=1 TO 2:RESTORE 1680:GOSUB 280:NEXT:SC=SC+300
100 GOSUB 340:GOSUB 260:SCREEN ,1:POKE &HB01C,0
110 U=PEEK(&HB01D):IF U=&H13 THEN POKE &HB018,&HFF:GOTO 60
                   IF U=&H15 THEN POKE &HB019,&HFF:GOTO 60
                             POKE &HB01A,&HFF:GOTO 60
120
130 '■■■■■  2ﾋﾄ vs 3ﾋﾄ
140 FOR U=1 TO 3:FOR I=1 TO 30
150 BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I,U
160 FOR I=1 TO 40:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BEEP 1:BE
EP 1:BEEP 0:NEXT
170 SCREEN ,2:FOR L=1 TO 2:RESTORE 1720:GOSUB 280:NEXT:LE=LE-1:SCREEN ,1
180 IF LE=-1 THEN 370
190 CLS:GOSUB 670:POKE &HB01C,0:GOTO 60
200
210 '■■■■■  ROUND CLEAR
220 FOR I=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RO=RO+1:SC=SC+500:GOSUB 670
230 A=PEEK(&HAD18):IF A>17 THEN A=A-16:POKE &HAD18,A
240 GOTO 60
250 '■■■■■  ｱﾆﾒ ｹﾝ                    ':NEXT:RETURN
260 FOR I=10 TO 17:LOCATE 10,I:PRINT"
270 '■■■■■  ｱﾆﾒｰｼｮﾝ
280 FOR J=1 TO 2
290   FOR I=1 TO 5:READ A$(I):NEXT:FOR I=1 TO 5:READ B$(I):NEXT
300     FOR I=1 TO 5:LOCATE 10,I+9:COLOR 7:PRINT A$(I):NEXT:BEEP 1:BEEP 0
310     FOR I=1 TO 5:LOCATE 14,I+12:        PRINT B$(I):NEXT:BEEP 1:BEEP 0
320 NEXT:RETURN
330 '■■■■■  PRINT [SCORE] AND [ROUND] AND [LEFT]
340 COLOR 7:LOCATE 33,9:PRINT USING"#####";SC:LOCATE 35,14:PRINT RO
350 LOCATE 35,19:PRINT LE:RETURN
360 '■■■■■  GAME OVER
370 GOSUB 260:LINE(160,88)-(336,112),0,BF:COLOR 6:LOCATE 11,12:PRINT"GAME-OVER"
380 FOR I=1 TO 150:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:FOR I=1 TO 3000:NEXT:GOTO 570
390 '■■■■■  ﾃﾞｰﾀ ｶｷｺﾐ
400 CLEAR &HA9FF:RANDOMIZE (TIME):DEFINT A-Z:RESTORE 940:DEF USR=&HAA84:DEF USR1=&HBA00
410 P(0)=&HAA00:P(1)=&HBA00:P(2)=&HD000:L(0)=&HAD38:L(1)=&HBA80:L(2)=&HD54B
420 P(3)=&HAF00:L(3)=&HAF61:G=940
430 J=1:READ A$,B$:T=0
440 FOR I=0 TO 3:FOR U=P(I) TO L(I):M=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):POKE U,M
450 T=T+M:J=J+2:IF J=67 THEN J=1:IF RIGHT$(HEX$(T),2)<>B$ THEN PRINT"Error in ";G:END ELSE
 READ A$,B$:G=G+10:T=0
460 NEXT U,I:IF RIGHT$(HEX$(T),2)<>B$ THEN PRINT"ｻｲｺﾒﾆｭｰﾀ ｶﾞ ﾁｶﾞｲﾏｽ。":END
470 FOR I=&HD5BF TO &HD6BF:POKE I,&HFF:NEXT
480 FOR I=&HD540 TO &HD5BF:POKE I,0:NEXT
490 GOTO 20
500 '■■■■■  ﾀｲﾄﾙ
510 SCREEN 0,2,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS:COLOR 7
520 FOR J=0 TO 97:A=PEEK(&HAF00+J):FOR I=1 TO 8
530 B=A MOD 2:D=A ¥ 2:A=D
540 IF B=1 THEN C$(1)="■■" ELSE C$(1)="
550 NEXT I:FOR H=1 TO 2:LOCATE 7,24:FOR I=1
560 PRINT:NEXT H,J:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
570 SCREEN ,3:CLS:FOR I=1 TO 5:LOCATE 3,10:PRINT"■
580   FOR S=1 TO 150:NEXT:LOCATE 3,10:PRINT" ":FOR S=1 TO 150:NEXT
590   NEXT:A$="ｹﾞｰﾑｶﾝﾘｮｳ ﾔｯﾀﾉｶ(S)ｷｰﾃｵｽﾝﾀﾞﾈﾖ。":POKE &HAD18,&H80
600 FOR I=1 TO 32:LOCATE I+3,10:PRINT MID$(A$,I,1);"■":BEEP 1:BEEP 0:NEXT
610 A$=INKEY$:IF A$<>"" THEN 610
620 A$=INKEY$:IF A$="S" OR A$="s" THEN 30
```


▲《写真1》この大きな文字がタテにスクロールしているのはすごい!!

▲《写真2》ゲーム・スタート!!右下にいるのが2年生の自分

▲《写真3》1年生をぶんなぐるアニメ。それにしてもきょう悪だ!

▲《写真4》この1年生をなぐればラウンド・クリア。楽勝だぜ!!

★グラフィックの美しさを競うプログラムのコーナーを作っていただければ「災い」だと思います。(宮城県古川市・**トマトケチャ15才**)……**【編：災いが，幸いになるよう努力してくださいネ。Dr.D：ガンバレ!!】**

★僕はこの前、自己紹介の紙のあいている部分に影さんの顔を描いた。(埼玉県越谷市・西中2年5組のきくちくん13才)……【編：その後、みんなから変な目で見られるようになりませんでしたか？つぐ美：なるほどネ！】

```
630 LOCATE 36,10:PRINT" ":FOR I=1 TO 150:NEXT:LOCATE 36,10:PRINT"■"
640 FOR I=1 TO 150:NEXT:GOTO 620
650 '■■■
```

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

ユニークなキャラクター・ゲーム

妖怪道後記



菅原　貴光

「お前は誰だ!?」
「お前まで地獄へいったのでは，我々，浦島一族の恥だ。そうなる前にここで修行してりっぱな人間になってもらわねばならん」
「誰なんだ!?」
「後でわかる。最後までやりとげることができればの話だがな」
「くそう。どうすればいいんだ！」
「……。がんばるんだ，次郎助」

あそびかた

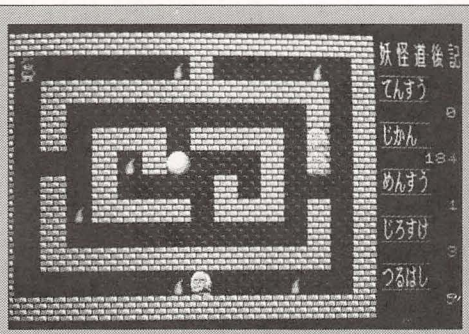
テンキーで次郎助を動かし，スペース・キー（つるはし・ちなみに各面5回まで）で壁をぶっこわします。まず最初に，水晶を取ってください。そうしたら，つぎに火の玉を消してください。全部消すとラウンド・クリアになるのですが，せっかく消しさったはずの火の玉は，妖怪に触れると，また火がついてしまいます。うまくやってくだされ。

必殺テク，および，ボーナス

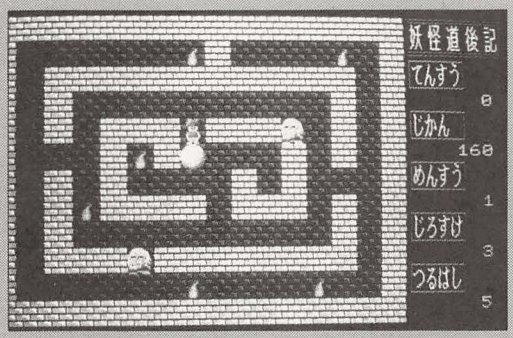
- 上の方向にのみ，ななめ移動ができます。
- ラウンド・クリアのときのボーナスはつるはしの残り×100です。
- また，つるはしを1回も使わずにクリアすると，スペシャル・ボーナスで次郎助が1匹？増えます。
- ひそかに時間制限もあります。
- はっきりいってスコアは意味がありません。

改造について

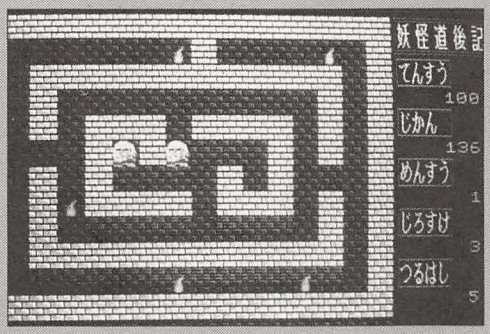
はっきりいってゴチャグチョしたリストなので手は付けないほうがええと思います。



▲《写真1》ゲーム・スタート！左上の次郎助を操作して火を消せ!!

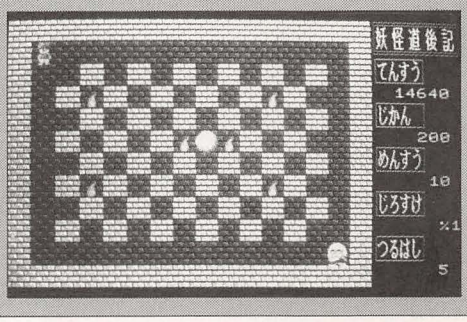


◀《写真2》まずは、水晶玉を取ろう。そうしないと火が消えないゾ！



▶《写真3》ハルクホーガンみたいな敵につかまると1人減ります

▼《写真4》これは10面。上にナナメに動かないとクリアできないぞ



★ある病院の常連(？)の老人達の会話…A：近頃，B婆さんは，来ませんなあ。C：病気にでもなったのかしらねえ。D：そうかもしれませんのう。（東京都足立区・**厚綿大輔15才**）……**【編：これは，ありそうだな!!】**

ただ，むずかしい人は530行のCMD PLAY文の音符を長くする。
やさしい人は530行のCMD PLAY文を取っちゃうといいでしょう。

最後に

けっこう，むずかしいでしょう。がんばって感動？のエンディングを見ましょう。

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなゲームですね。

Dr.D：そうじゃな。キャラクターやミュージックもなかなか凝っていて，いい味をだしている。

影：けど，ゲームは今一歩単調な気がするんですけど。

Dr.D：そうじゃな。敵キャラの動きがきびしいな。せっかく消した火もすぐについてしまう。これでは，あまりにもむずかしすぎる。たとえば，敵もカベを通りぬけることができないようにするとか，敵を攻撃できるとかの要素を加えてみてはどうかな？

```
600 GOTO 630
610 FY=(JY<TY1(MT))-(JY>TY1(MT)):IF JY=TY1(MT) THEN FX=(JX<TX1(MT))-(JX>TX1(MT))
620 GOTO 570
630 MT=MT+1:TI=TI-1:GOSUB 340:IF TI=50 THEN 640 ELSE IF TI=0 THEN 660 ELSE 420
640 CMD PLAY "o8c8c8o7":GOTO 420
650 FX=0:FY=0:RESUME
660 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  D e a d  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
670 PUT (JX*32,JY*16),C(0,M(JX,JY)),PSET
680 JX=JX+FX:JY=JY+FY:FOR I=0 TO 10:PUT (JX*32,JY*16),C(0,1),PSET
690 PUT (JX*32,JY*16),C(0,M(JX,JY)),PSET:NEXT
700 CMD BGM 0:CMD PLAY "baeAb&B&B&b","baeab&B&B&B","eabae&E&E&E",,"q2ccq8C&Cq2rcq8c":CMD BGM1
710 JR=JR-1:IF JR=0 THEN 1310
720 CLS:FOR I=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO 10:ROLL 24:NEXT
730 BW=5:TI=200:GOTO 160
740 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  C l e a r  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
750 IF FX<>0 OR FY<>0 THEN PUT@(JX*32,JY*16),C(0,M(JX,JY)),PSET:JX=JX+FX:JY=JY+FY:PUT@(JX*32,JY*16),C(0,1),PSET
760 FOR I=0 TO 2000:NEXT:TI=TI-1:GOSUB 340:SC=SC+TI*10
770 CLS:FOR I=0 TO 20:ROLL -10:NEXT
780 A$="0157"
790 FOR I=1 TO 4:FOR R=0 TO 150:NEXT:COLOR VAL(MID$(A$,I,1))
800 LOCATE 12,10:PRINT USING "## Round Clear";RO
810 LOCATE 16,12:PRINT USING "Bonus ####";BW*100:NEXT
820 CMD BGM 0:A$="b&B&bbaB&Bbbaeab&B&B&B":CMD PLAY A$,A$,"eeeeeeeeeabaE&E&E&E",,"rrq8C&Cq2ccq8c&Cq2ccq8Cq2crcq8c16c16c":CMD BGM 1
830 IF BW=5 THEN LOCATE 12,20:PRINT "Specail Bonus":BEEP:JR=JR+1
840 A$="7510":FOR I=1 TO 4:FOR R=0 TO 150:NEXT:COLOR VAL(MID$(A$,I,1))
850 LOCATE 12,10:PRINT USING "## Round Clear";RO
860 LOCATE 16,12:PRINT USING "Bonus ####";BW*100:NEXT
870 BW=5:TI=200:RO=RO+1:IF RO=11 THEN 1120 ELSE 40
880 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Initialize  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
890 SCREEN 0,3:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z
900 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):LOCATE 11,9:PRINT "Wait for a minute!"
910 DIM C(98,7),M(19,11),M2(19,11),H$(15):GOSUB 1040:SCREEN 0,1
920 A$="4d453278463b3865352d":B$="0157751":A=1
930 FOR I=0 TO 160 STEP 10:LINE (320-I,100-I/20)-(320+I,100+I/20),1,BF:NEXT
940 LINE (160,92)-(480,108),7,BF:CLS 3
950 FOR I=0 TO 4:PUT (160+64*I,92),KANJI(VAL("&H"+MID$(A$,I*4+1,4))),PSET:NEXT
960 GOSUB 1010
970 A=A11:FOR I=0 TO 150:NEXT:IF A=9 THEN A=1
980 COLOR VAL(MID$(B$,A,1)):LOCATE 7,23:PRINT "Push space key to start."
990 IF INP(9)=191 THEN 1000 ELSE 970
```

妖怪道後記のプログラム・リスト

```
10 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  Youkaidougoki  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
20 CLS 3:NEW CMD:GOTO 880
30 GOTO 40
40 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  S c r e e m  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
50 CLS 3
60 FOR I=0 TO 11:READ A$
70 FOR R=1 TO 4:B$=MID$(A$,R,1)
80 FOR Q=1 TO 4:M2((R-1)*4+(Q-1),I)=VAL(MID$(H$(VAL("&H"+B$)),Q,1))
90 NEXT Q,R,I:GOTO 110
100 M(AX,AY)=B:M2(AX,AY)=B:RETURN
110 READ FC:FOR I=1 TO FC
120 READ AX,AY
130 B=2:GOSUB 100:NEXT
140 FOR I=0 TO 1:READ TX1(I),TY1(I):TX2(I)=TX1(I):TY2(I)=TY1(I):NEXT
150 READ AX,AY:B=3:GOSUB 100
160 FOR I=0 TO 11:FOR R=0 TO 15
170 PUT@(R*32,I*16),C(0,M2(R,I))
180 M(R,I)=M2(R,I)
190 NEXT R,I:FOR I=0 TO 1:TX1(I)=TX2(I):TY1(I)=TY2(I):NEXT
200 PUT@(32,16),C(0,1),PSET:FOR I=0 TO 1:PUT@(TX1(I)*32,TY1(I)*16),C,PSET:NEXT
210 FOR I=0 TO 2 STEP 2:LINE (64*8+3+I,1)-(639-I,23-I),2,B:NEXT
220 A$="4d4532784 63b3865352d":FOR I=0 TO 4
230 B$=MID$(A$,I*4+1,4):PUT (65*8+I*24,4),KANJI(VAL("&H"+B$)):NEXT
240 GOTO 270
250 FOR I=0 TO 3:B=VAL("&H24"+MID$(A$,I*2+1,2))
260 PUT (65*8+I*16,Y),KANJI(B):NEXT:LINE (65*8-2,Y-1)-(65*8+66,Y+16),1,B:RETURN
270 A$="46733926":Y=28:GOSUB 250:A$="382b7320":Y=60:GOSUB 250
280 A$="61733926":Y=92:GOSUB 250:A$="386d3931":Y=124:GOSUB 250
290 A$="446b4f37":Y=156:GOSUB 250
300 COLOR 5:GOSUB 370
310 CMD BGM 0:CMD PLAY "@ 0t130o7v1418q8","@ 0t130o6v 818q8","@ 4t130o4v131 8q5","y7,234t130164q6o4s0m2300","s0m2300y6,15t13018"
320 A$="l16cdef18e&E&EAB&B&B&Bbaeab&B&B&B":CMD PLAY A$,A$,"rrbbbbeeeeeabae&errrr",,"RRq2cRq8C&cq2ccq8C&cq2ccq8cq2crcq8c&c":CMD BGM 1
330 GOTO 390
340 LOCATE 34,6:PRINT USING"#####";SC:LOCATE 35,10:PRINT USING" ###";TI:RETURN
350 LOCATE 35,14:PRINT USING"  ##";RO:LOCATE 35,18:PRINT USING"   #";JR
360 LOCATE 35,22:PRINT USING"   #";BW:RETURN
370 GOSUB 340:GOSUB 350:RETURN
380 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲                ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
390 JX=1:JY=1:MT=0:FF=0:SF=0:BW=5
400 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  M a i n  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
410 ON ERROR GOTO 650
420 FX=0:FY=0
430 I=INP(0):FX=(I=239)-(I=191):FY=(INP(1)=254)-(I=251)
440 IF (TX1(0)=JX AND TY1(0)=JY) OR (TX1(1)=JX AND TY1(1)=JY) THEN FX=0:FY=0:GOTO 660
450 IF M(JX+FX,JY+FY)=6 THEN 530
460 D=M(JX+FX,JY+FY):IF D<>7 THEN 490 ELSE IF INP(9)<>191 THEN FX=0:FY=0:GOTO 530
470 IF BW=0 THEN FX=0:FY=0:GOTO 530 ELSE BW=BW-1:GOSUB 350
480 M(JX+FX,JY+FY)=6:CMD PLAY ,,,,"y6,30c4y6,5":PUT ((JX+FX)*32,(JY+FY)*16),C(0,6),PSET:FX=0:FY=0:GOTO 530
490 IF D=3 THEN M(JX+FX,JY+FY)=6:SF=1:CMD PLAY "o7e64d64c64d64":GOTO 530
500 IF D=4 THEN 530
510 IF SF=1 AND D=2 THEN M(JX+FX,JY+FY)=4:FF=FF+1:SC=SC+100:CMD PLAY "b16b16":IF FF=FC THEN 740 ELSE 530
520 GOTO 660
530 IF FX<>0 OR FY<>0 THEN PUT@(JX*32,JY*16),C(0,M(JX,JY)),PSET:JX=JX+FX:JY=JY+FY:PUT@(JX*32,JY*16),C(0,1),PSET:CMD PLAY ,,,"cd"
540 FX=0:FY=0
550 IF MT=1 THEN 610 ELSE IF MT=2 THEN MT=-1:FOR I=0 TO 200:NEXT:GOTO 630
560 FX=(JX<TX1(MT))-(JX>TX1(MT)):IF JX=TX1(MT) THEN FY=(JY<TY1(MT))-(JY>TY1(MT))
570 PUT@(TX1(MT)*32,TY1(MT)*16),C(0,M(TX1(MT),TY1(MT))),PSET
580 TX1(MT)=TX1(MT)+FX:TY1(MT)=TY1(MT)+FY:PUT@(TX1(MT)*32,TY1(MT)*16),C,PSET
590 IF M(TX1(MT),TY1(MT))=4 THEN M(TX1(MT),TY1(MT))=2:FF=FF-1
```


★僕の住む，ここ防府市には防府天満宮がある。ぜひ一度来てみてください。（山口県防府市・渡辺晃司14才）…

…【編：私の働いている電波新聞社には，影さんがいますので，ぜひ一度見にきてくださいネ！ヨロシク！！】

```
1000 SC=0:RO=1:JR=3:BW=5:TI=200:GOTO 30
1010 CMD PLAY "@49t130o718v12","@49t130o718v12","@49t130o718v12",
1020 CMD PLAY "e1","a1","b1"
1030 RETURN
1040 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  d e f i n t  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
1050 RESTORE 1370:FOR I=0 TO 15:READ H$(I):NEXT
1060 FOR R=0 TO 5:FOR I=0 TO 98:READ A$:C(I,R)=VAL("&H"+A$):NEXT I,R
1070 FOR R=6 TO 7:FOR I=0 TO 23:READ A$:C(I,R)=VAL("&H"+A$):NEXT I,R
1080 FOR L=6 TO 7:FOR I=0 TO 1:FOR R=0 TO 1:PUT@(I*16+(L-6)*32,R*8),C(0,L):NEXT R,I,L
1090 GET@(0,0)-(31,15),C(0,6):GET@(32,0)-(63,15),C(0,7)
1100 CLS 3
1110 RETURN
1120 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  B o s s  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
1130 CLS 3:FOR I=0 TO 19:FOR R=0 TO 1:PUT (I*32,R*48),C(0,7),PSET:NEXT R,I
1140 FOR I=0 TO 19:FOR R=0 TO 1:PUT (I*32,R*16+16),C(0,6),PSET:NEXT R,I
1150 PUT (0,32),C(0,1),PSET:PUT (32*18,32),C,PSET
1160 FOR I=0 TO 1000:NEXT:COLOR 6:LOCATE 18,9:PRINT "ｴｲｯ"
1170 CMD PLAY ",,,,"c":FOR I=1 TO 18:PUT (I*32,32),C(0,3),PSET:PUT (I*32,32),C(0,6),PSET:NE
XT
1180 CMD PLAY "o2c1",,,,"c1":PUT (32*18,32),C(0,5),PSET:FOR I=0 TO 1500:NEXT
1190 FOR I=0 TO 16:PUT (I*32,32),C(0,1),PSET:PUT (I*32,32),C(0,6),PSET:NEXT
1200 PUT (i7*32,32),C(0,i),PSET
1210 FOR I=0 TO 5000:NEXT
1220 REM ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲  E n d i n g  ▲▼▲▼▲▼▲▼▲▼▲
1230 CLS:CMD PLAY "o2d1","o2g1","@0o2b-1
1240 RESTORE 2190
1250 COLOR 7:LOCATE 0,9:FOR I=0 TO 5:READ A$:PRINT A$:FOR R=0 TO 6000:NEXT:PRINT :NEXT
1260 FOR I=0 TO 8000:NEXT
1270 CLS 3:LOCATE 0,5:FOR I=0 TO 7:READ A$:PRINT A$:PRINT :NEXT
1280 CMD BGM 0:CMD PLAY "@ 0t130o7v1418q8","@ 0t130o6v 818q8","@ 4t130o3v131 8q5","y7,234t
130164q6o4s0m2300","s0m2300y6,15t13018"
1290 CMD PLAY "e1&e1","b1&b1","q8a2{aeaeaea
```

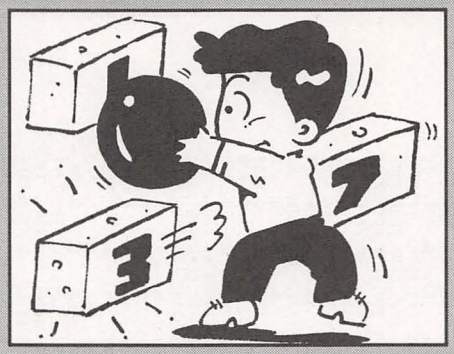
作品No.7-33

PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用

(※要高解像度CRT)

ゆかいなパズルゲーム

NUMBER(ナンバー) PUZZLE(パズル)



YAMATO

遊びかた

2 4 6 8 で，緑色のキャラを動かして，水色の球（これにのみ重力がはたらく）を黄色い壁の上に置いてください。その他のキャラに数字のブロックがありますが，これは押した方向へその数だけ移動します。もちろん途中に何かあればそこで止まります。数字ブロックの上に球がある場合ブロックは動きません。↵でギブアップです。あとは画面の指示でわかるでしょう。

プログラム

キャラクター定義プログラムが存在しません。外字作成モードで各自作ってください(くわしくは後述)。このぶんリストが短くなると思ったのですが，面データのためにまた長くなってしまいました（そのくせ面数は少ない）。

入力方法

まず，システム(〝PCENGINE.COM〟)をコピーしてあり，かつ外字ファイル(〝NECGAIJI.DAT〟)をコピーしていないディスクを用意します。つぎに 全角 を押し，SHIFT+F8 で外字作成モードに入り↵を押して外字ファイルを新規作成します。その後，ESC を押し，さらにリセットしてから，再び外字作成モードにしてください。そして，つぎの番号に合わせてキャラを作っていきます（オペレーションガイド3章9参照）。

(外字No.)

1　　：空白
2～10：数字ブロック 1 ～ 9 (僕は数字を入力して白黒反転させ，4すみをけずって作った)
11　　：壁(れんが)
12　　：ゴール（壁と同じキャラでもよい）
13　　：球
14～17：自分のキャラ（上下左右の順の向きで）

できたら，このモードからぬけ，BASICから**リスト1**を打ち込みSAVE，RUN。NEWして**リスト2**を打ち込みSAVE。

《第1表》変数表

SC(,)	画面情報
CL( )	キャラクターの色
MS	総画面数
S	現画面数
ADD	キャラ表示用基本値
PC	演奏順番
X，Y／XX，YY	自分座標／移動増分
M，N	ブロック等移動用座標
PF	衝突フラグ
H	自分の向き
W，Z	ゴールの位置
頭文字がJ	キー入力関係
頭文字がI	ループ関係

CHECKER FLAG

編：ユニークなパズルゲームですね。

Dr.D：ふむ。フラッピーや倉庫番の要素をうまく取り入れているゾ!!

編：面データを別のファイルにセーブして，メイン・プログラムから呼びだすというおもしろいスタイルをとっていますね。

Dr.D：面を自分でエディットして楽しむならこのほうがやりやすいだろう。

2度目からは**リスト2**だけでOK。

いろいろと

リスト2にエディタを加えようとしたけれども，長くなるのでやめました(面を一つずつBSAVEするのはそのなごり)。気力のある人はやってみてください。

ストーリーも書けませんでした（説明が長いから）。

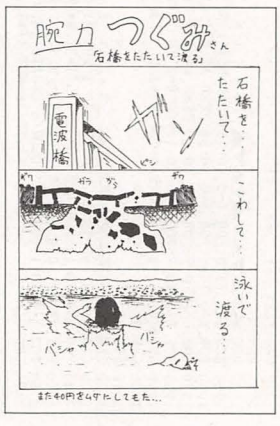
ゲーム中数字キーによる選択がありますが，0 でキャンセルですので（表示してない）。

曲は何も考えずに作ったので脳天気です。

マイ・キャラを作るのがめんどうなら，たとえば，パックマンを作り90°回転で四つにするとか，動きを無視して同じものを四つにするなど勝手にやってください。ちなみに僕は手と目だけ変えて四つにしました。

リスト中の外字の下にはREMで説明をつけました。これも含めREMはすべて省略可能です。

参考　「倉庫番」・「フラッピー」



by 金子修一

評…もーっ！（つぐ美）

★この愛読者カードをカッターで切ったら，影さんの足が切れてしまいました。ごめんなちゃい。(北海道室蘭市・ぜくう14才)……【影：君が私の足をきったから，普通の長さになったじゃないか！編：前は長かったとでも…。】

《リスト1》NUMBER PUZZLEのステージ作成プログラム・リスト

```
960 '
970 '  NUMBER PUZZLE
980 '       ――STAGE DATA――
990 '
1000 CLEAR ,&H7F70:DEF SEG=&H7F70:DEFINT A-Z:CLS 3:MS=6
1010 PRINT "しばらくお待ち下さい。データ作成中です。"
1020 POKE 0,MS:BSAVE"NO.bin",0,1
1030 FOR IA=1 TO MS:C=0
1040   FOR IB=1 TO 16:READ A$
1050     FOR IC=0 TO 7:C=C+1:B=VAL("&H"+MID$(A$,IC*2+1,2)):POKE C,B:NEXT IC
1060   NEXT IB:BSAVE "STAGE-"+HEX$(IA)+".bin",1,128
1070 NEXT IA
1080 PRINT "終わりました。":END
1090 '  データ
1100 '    0  1  2  3  4  5  6  7  8  9  A  B  C  D  E  F
1110 '                                  ――使用しないで下さい。
1120 '笘 1 2 3 4 5 6 7 8 9 壁 ゴ 球 自
1130 '┏1┗
1140 DATA 00000000000000cd,00000000000000aaa,0000000400000000,0000000000aaa00
1150 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000aa0,0000200000000a0
1160 DATA 00000000000000a0,0000000000aa000,0003000000000aaa0,0000000000000a000
1170 DATA 00000000000000a000,0000000000000a000,0000000000000a000,00b0000000000a000
1180 '┏2┗
1190 DATA 00000000000000000,0c0000000300000d,0aa0aa0aaaa0aa0a,0000000000000000
1200 DATA a0000000a0000000,a0aaaaaaaa040000,0000000000000a00,0007000000000aa0
1210 DATA 0000000000aaa00,0006000000000000,0000a00000000aa0,0a05000aaaaa0000
1220 DATA 0a0000000000000,0a0000000000000,0030000000000a,00000a0000040baa
1230 '┏3┗
1240 DATA 00000a0000000c0,0000050600000a0,00000a0000000000,00000a0000000000
1250 DATA 000aa0000000000,0000000000008800,00000aa0a0aaaaaa,0000000000000a00
1260 DATA 0000000050000000,0000000000000000,0000000000009900,0a0700000080000
1270 DATA 0a0000a000000000,0a0800d000000040,0a0000a070000000,ba00000a00000000
1280 '┏4┗
1290 DATA 020000005000a00,000c0000000000000,0aa30aaaaaaa0020,0500000000aa00
1300 DATA 0d000000a0a00000a,0a000800a00aaa0a,0000000a0a000000,0000000a00100010
1310 DATA 30000a0a0a000aaa,0007a00a0a0a0a00,0400a0a00a000a00,00aa003000a0a000
1320 '┏5┗
1330 DATA 0a0000a000000020,0a0000000020a000,0000000a00002020,aaaaaaaaa000aab
1340 DATA 0000000000000000,0080000000000000,00a0000000006000,0000000000000000
1350 DATA 000a0000000000000,00000a0000000000,0000000000000c0,0b0000a0050a00000
1360 DATA 400a0000000000000,0080000a0000000,0000000d00080a0,0600000a000060a0
1370 DATA 0007000000000000,08000000a0000000,0090000000009900,0000000500000000
1380 '┏6┗
1390 DATA d800000004000000,0c900000000000,5a0a0000a0aaaa00,0000600000a00000
1400 DATA 0500000000a000a0,0a0a0000000a0000,0a0000000aa00080,0500000000000000
1410 DATA aa000000000a0aaa,0600000000aa0000,0a0000005000a0a0,0000006a000a00a0
1420 DATA 0a0000aa0a000000a,000000a0000aaa00,a0008000000a0000,a0000a0000ab0000
```


▲《写真1》普通に1面からプレイする人は1，面セレクトは2を押します

▲《写真2》軽快なリズムにのってゲーム・スタート!!一番右上が自分

▲《写真3》このように，数字ブロックを動かしながら，ボールを動かす

▲《写真4》黄色い壁の上にボールを置けばラウンド・クリア

★ぼくの友人Yは，「ナイト2000だ！」と言って，ママさん自転車を乗りまわしている困ったＭＳＸ２ユーザーです。(神奈川県横浜市・**謎のナイコン人X16才**)……【編：ママさん自転車というのが笑えるなあ。】

《リスト2》NUMBER PUZZLEのメイン・プログラム・リスト

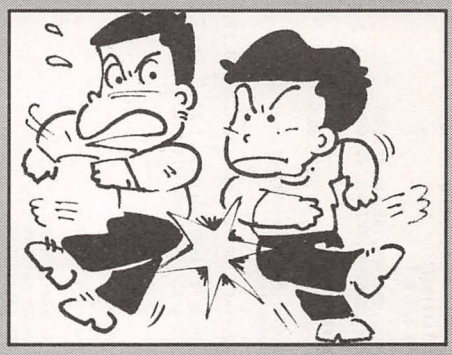
```
60 '
70 '    NUMBER PUZZLE
80 '              ――MAIN PROGRAM――
90 '
100 CLEAR ,&H7F70:DEF SEG=&H7F70:DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1
120 DIM SC(17,17),CL(14),C$(4),PA$(6),PB$(6),PC$(6)
130 '  初期設定
140 BLOAD "NO.bin",0:MS=PEEK(0):ADD=&HEB9F
150 FOR IA=0 TO 17:FOR IB=0 TO 17:SC(IA,IB)=10:NEXT IB,IA
160 A$=STRING$(18," "):C$(1)="  ":C$(2)="  ":C$(3)="  ":C$(4)="  "
170 '                壁  (自分)上        下        右        左
180 P1$="t150@13l16o5":P2$="t100@23l16o5"
190 GOSUB 1110:GOSUB 1160
200 '===== START =====
210 GOTO 910
220 '===== STAGE DRAW =====
230 PLAY P1$+"ceg>c8",P1$+"gggg8",P1$+"cccc8":GOSUB 1030
240 CLS 1:COLOR 6:PRINT "  Let's try stage";S
250 '===== BGM =====
260 PC=0:STOPM:ON PLAY(2) GOSUB 290:PLAY ON
270 PLAY PA$(0),PB$(0),PC$(0):GOTO 610
280 '  BGM演奏
290 PC=PC+1+(PC>3)*4:PLAY PA$(PC),PB$(PC),PC$(PC):RETURN
300 '  時間待ち
310 FOR IT=1 TO 500:NEXT IT:RETURN
320 '  キャラ表示
330 COLOR 4:LOCATE X*2,Y:PRINT C$(H):GOSUB 310:RETURN
340 COLOR 5:LOCATE M*2,N:PRINT "  ":GOSUB 310:RETURN
350 '                球
360 '  移動サブ
370 '===== ブロック =====
380 IF SC(M+XX,N+YY)<>0 THEN 680
390 IF YY=0 THEN IF SC(M,N-1)=12 THEN 680
400 GOSUB 330:I=0:SC(M,N)=0
410 WHILE I<PF:I=I+1
420   LOCATE M*2,N:PRINT "  ":M=M+XX:N=N+YY
430   COLOR CL(PF):LOCATE M*2,N:PRINT CHR$(PF+ADD):GOSUB 310
440   IF SC(M+XX,N+YY)<>0 THEN 460
450 WEND
460 SC(M,N)=PF:GOTO 670
470 '===== ボール =====
480 IF SC(M+XX,N+YY)<>0 THEN 680 ELSE SC(M,N)=0:GOSUB 330
490 LOCATE M*2,N:PRINT "  ":M=M+XX:N=N+YY:GOSUB 340
500 IF SC(M,N+1)=0 THEN 530
510 SC(M,N)=12:GOTO 670
520 '===== ボール落下 =====
530 LOCATE M*2,N:PRINT "  ":N=N+1:GOSUB 340
540 IF SC(M,N+1)=0 THEN 530 ELSE 510
550 '  キャラ移動
560 M=X+XX:N=Y+YY
570 IF (PF>=1)*(PF<=9) THEN 380
580 IF (PF=10)+(PF=11) THEN 680
590 IF PF=12 THEN 480
600 '  メイン
610 XX=0:YY=0:J0=INP(0):J1=INP(1)
620 IF (J0<>239)*(J0<>191)*(J0<>251)*(J1<>254)*(J1<>127) THEN 610
630 IF J1=127 THEN 720
640 XX=(J0=239)-(J0=191):YY=(J1=254)-(J0=251):IF (XX<>0)*(YY<>0) THEN 610
650 H=-(YY=-1)-(YY=1)*2-(XX=1)*3-(XX=-1)*4
660 PF=SC(X+XX,Y+YY):IF PF<>0 THEN 560
670 LOCATE X*2,Y:PRINT "  ":X=X+XX:Y=Y+YY
680 GOSUB 330
690 IF SC(W,Z-1)=12 THEN 750
700 GOTO 610
710 '  ギブアップ
720 STOPM:CLS 1:COLOR 15:PRINT "Do you give up !? [1]:Replay"
730 JC$="1":GOSUB 870:IF -JC THEN 230 ELSE 210
740 '  面クリア
750 STOPM:CLS 1:COLOR 3:PRINT "  Stage";S;" clear !"
760 PLAY P2$+PA$(5),P2$+PB$(5),P2$+PC$(5)
770 S=S+1:IF S>MS THEN 810
780 COLOR 7:PRINT "Do You try next stage ?   [1]:Yes"
790 JC$="1":GOSUB 870:IF -JC THEN 230 ELSE 210
800 '  全面クリア
810 CLS 1:PRINT "All stage clear!   ":COLOR 5:PRINT "Congratulations!"
820 PLAY PA$(6)+PA$(5)+PA$(6),PB$(6)+PB$(5)+PB$(6),PC$(6)+PC$(5)+PC$(6)
830 COLOR 6:PRINT "  The end   Push [0]":JC$="0":GOSUB 870:GOTO 210
840 '  バッファ・クリア
850 WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN
860 '  選択入力
870 GOSUB 850
880 J$=INKEY$:IF (J$<"0")+(J$>JC$) THEN 880
890 JC=VAL(J$):GOSUB 850:RETURN
900 '  画面設定
910 CLS 3:COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT A$:LOCATE 0,17:PRINT A$
920 FOR I=1 TO 16:LOCATE 0,I:PRINT "  ";SPC(32);"  ":NEXT I
930 '                                    壁          壁
940 CONSOLE 20,5:CLS 1:COLOR 5:PRINT "NUMBER   PUZZLE"
950 '                                      上(自分)
960 COLOR 7:PRINT "[2]:Game start   [1]:Stage select":JC$="2":GOSUB 870
970 IF JC=2 THEN S=1:GOTO 230 ELSE IF JC=1 THEN 1000
980 WIDTH 80:CONSOLE 0,25,2,1:END
990 '  面選択
1000 CLS 1:PRINT "Please input No. 1 to No.";MS
1010 INPUT "  Stage ":S:IF (S<1)+(S>MS) THEN 1000 ELSE 230
1020 '  画面表示
1030 BLOAD "STAGE-"+HEX$(S)+".bin",1:C=0
1040 FOR IA=1 TO 16:D=0:FOR IB=1 TO 8
1050   C=C+1:B$=HEX$(PEEK(C)):C$=STRING$(2-LEN(B$),"0")+B$
1060     FOR IC=1 TO 2:D=D+1:E=VAL("&H"+MID$(C$,IC,1)):SC(D,IA)=E
1070       IF E=13 THEN X=D:Y=IA:SC(D,IA)=0 ELSE IF E=11 THEN W=D:Z=IA
1080       COLOR CL(E):LOCATE D*2,IA:PRINT CHR$(E+ADD):NEXT IC
1090 NEXT IB,IA:RETURN
1100 '  色設定
1110 RESTORE 1140
1120 FOR I=0 TO 13:READ CL(I):NEXT I:RETURN
1130 '===== DATA =====
1140 DATA 7,7,8,15,8,15,8,15,8,15,2,6,5,4
1150 '  BGM設定
1160 RESTORE 1190
1170 FOR I=0 TO 6:READ PA$(I),PB$(I),PC$(I):NEXT I:RETURN
1180 '===== DATA =====
1190 DATA "T120@42L32@V105","T120@50L8@V100o4facafaca","T120@57L4@V108o3fcfc"
1200 DATA "o5c8frfrf8a8g8f8e8c8 dddddddd erfrercrd8e8 ffffffff","facafaca facafaca","fcfcf
cfc"
1210 DATA "d8b-rb-rb-8a8g8f8e8c8 dddddddd ffff f8fefed8e4","dg<b->gdg<b->g fb-db-egcg","d<
b->d<b->gdgc"
1220 DATA "c8frfrf8a8b-8a8g8f8 d8grgrg8b-8>c8<b-8a8g8","facafacag b-db-gb-db-","fcfcgdgd"
1230 DATA "a8frfra8>d8c8<b-8a8f8 aaaagrfreferdrer ffffffff ffffffff","facafaca egcgfaca","
acacgca8c8d8e8"
1240 '===== DATA2 =====
1250 DATA "e8fga8b>cd8cde8c8<","e8dcf8gfg8agg4","c8fec8fag8g8c4"
1260 DATA "e8fga8>dcc8<b8>c4<","e8dcf8gaa8g4.","c8fec8f4d8e4"
```

★シャープが浅香　唯を広告に使って、NEC、富士通とスケバン刑事戦争をするって本当ですか？（静岡県磐田郡・まんま1／217才）……【影：そうなると編集部でも、私と山下先生とDr.のスケバン刑事戦争になるな―。】

PC-9801シリーズ(N88-DISK BASIC(86))用

前作のパワーアップ・バージョン

フライング アタックII



伊藤　正行

はじめに

前作「フライング・アタック」(1987年7月号)でDr.Dからの「これからもおもしろいゲームを送ってきてくれ」という言葉を聞いて（読んで),すかさず(1年後)続編を作りました。

内　容

今回は1人用で，異なった4種類の敵と戦います。敵に体当たりしてダメージをあたえ,体力をなくせば勝ちです。

操作は，1 3で左右（落ちて行くときも曲れる),Zでジャンプ，Xで小ジャンプ，1か3を押しながらだと，キック（低くすばやいジャンプ）ができます。

敵も走ったり，ジャンプやキックをしてきます。種類によって，体力，ジャンプ力,足の速さなどや,動きかたもそれぞれちがっています。

敵とぶつかったときに，自分が敵よりも高い位置にあって，勢いよくぶつからないとダメージを与えることができません。逆に敵からも，そうならないとダメージは受けません。

体力は，ダメージを受けると一つずつ減っていき，敵を倒すと二つ回復します。5人倒せば面クリアで，1人増えます。5面の最後，青い敵を倒せば終わりです(5面で左右のみぞに敵といっしょに落ちた場合は,1か3とZを押し続けていれば，必ずでられます)。

《第1表》主な変数

自分用　敵用
HP，THP…体力
MN，TMN…何人いるか
X，TX……X座標
Y，TY……Y座標
XA，TXA…横の移動量
YA，TYA…縦の移動量
A，TA……足が地面についているか
MEN……面

プログラムについて

キャラクター・データで16進数を使うためのプログラムを作りました。あと，各面ごと，エンディング，ゲーム・オーバーに，BEEPで音楽を鳴らしています(7曲)。一番苦労したのは，なんと言っても，ジャンプと着地です。

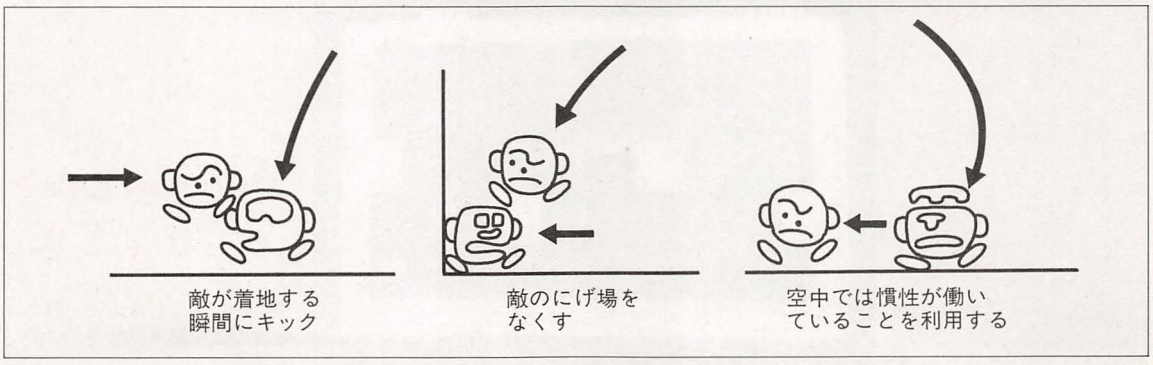
最後に

このゲーム操作になれて，戦いかたのコツをつかめば，なかなかおもしろいと思います。

CHECKER FLAG

編：画面の設定もキャラクターの動きも前回より数段パワーアップしていますね。

Dr.D：そうじゃな，第2弾をだすには,第1弾の要素を基本にして,新しい要素を加えていき，第1弾とは別の楽しみかたができるようにしなければだめだ。そうしなければ，マンネリでつまらないゲームになってしまう。そのためには，第1弾目の作品を再度見なおして，悪かった点などを改善しながら新しい要素を付けていく必要があるぞ！



《第1図》テクニック

★僕の友人のM君は，ロッテリアに行き，フライドポテトのSサイズのことを「芋のちっちゃいやつください」と言った。(福島県会津若松市・根本由紀夫14才)……【影：さつま芋の小さいのがでてきたら気まずい.〃】

フライングアタックのプログラム・リスト

```
10 '!!!!!!!!!!!!!!!!  ﾌﾗｲﾝｸﾞ ｱﾀｯｸ  !!!!!!!!!!!!!!!!
20 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:CLS 3:SCREEN 0,3,0,1
30 DIM A4(50),A6(50),A7(50),A9(50)
40 DIM TA4(50),TA6(50),TA7(50),TA9(50),TB4(50),TB6(50),TB7(50),TB9(50)
50 DIM TC4(50),TC6(50),TC7(50),TC9(50),TD4(50),TD6(50),TD7(50),TD9(50)
60 DIM C1(50),T4(50),T6(50),T7(50),T9(50)
70 '■■■
```

```
660 LOCATE 16,12:COLOR 7:PRINT "STAGE";MEN:GOSUB 1660:CLS
670 '■■■
```

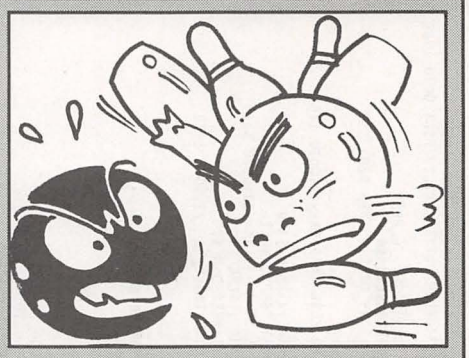
作品No. 7-35

S1用

ニュータイプのどたばたパズルゲーム

ボーリング
BOWLING
キッド
KID

えすいちくん



新スポーツ誕生！

君の名はボーリング・キッド！宿敵ガーターをかわしつつ，巧みにピンを操り，10本のピンをすべて倒すのだ!!

ルール

テンキーでキッドを操作します。ただし上下はハシゴのところしかできませんし，落下中は左右に移動できません。

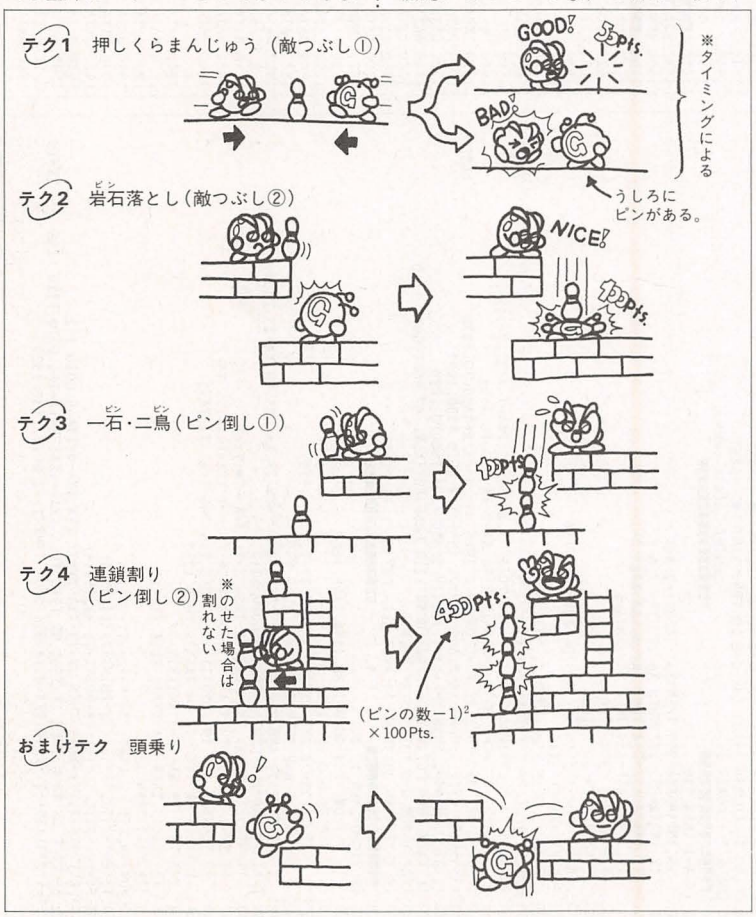
壁やピンは通れませんが，ピンの横でスペース・キーを押すと，ピンを押せます。ただし，ピンの上にさらにピンが乗っていると，重くて押せません。

また，押す方向が壁もしくはピンのときは，最初5あるPowerの1と引き換えにどっこいしょ，と自分の後ろに持っていけます。敵をつぶした場合は，敵は上から復活しますが，ピンは消滅し，倒したことになります。

ピンは下になにもないと落下します。落とすだけではなにも起きませんが，ピン同志をぶつけると，両方のピンが消えます。こうやって，各面各10本あるピンをすべて倒せばいいのです。また，落としたピンで敵を倒すこともできます。わかりやすく**第1図**にまとめます。

当然のことながら敵ガーターにつかまったり，ＴＩＭＥがなくなると，1人減ります。キッドははじめ3人で5,000点ごとに1ＵＰします。全員なくなるとゲーム・オーバーです。

面は8面で，面クリア時にはTIME BONUSが入ります。数々のテクを駆使しないとクリアできない面もありますよ！もしも，クリア不可能になったらＥＳＣキーで自滅します。



《第1図》テクニックあれこれ

ルールの変更について

それほど変わったことはやってないので，ゲームのルールがわかれば他機種の人も自分で作れると思います。唯一変なところは面データで，かなり強

《第1表》変数表（主なもの）

X，Y	キッドの座標
TX，TY	ガーターの座標
YH，TH	キッド，ガーターの向き
PX，PY	押したピンの座標
PN	ピンの数
RO	ラウンド
YO	キッドの数
CH	POWER
SC	SCORE
HI	HI−SCORE

★特選プログラム・コーナーへ，FM77AV専用のプログラムを送ってもいいのですか？（神奈川県茅ヶ崎市・**奥本邦尚16才**）……**【編：**もちろん，いいですよ。投稿が増えれば，どんな機種でも掲載します。よろしく。**】**

引なやりかたをしてるので，参考にしないほうがいいと思います。

閉会式

これはNEW TYPE ACTIVE SIMULATION PUZZLE GAMEです(大ウソ)。どんなゲームかというと，パズル的要素もかなり強いのですが，パズル嫌いの人のためにアクションでもクリアできるような構成に仕上げました。

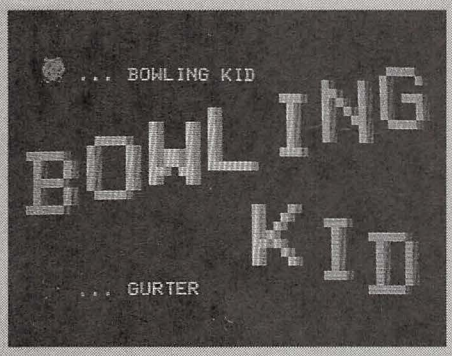
とはいえアクション部もけっこうむずかしく，最初3匹いた敵も1匹になりました。そうそう，タイトル画面のときは1～5のキーでスタートします。これは難度調節で数字の少ないほうがむずかしくなります。やっぱ3程度がおもしろいでしょう。

アクションのみでクリアしていた人もパズル（いかに高得点を得るか）としてPLAYすれば難度が増し，かつおもしろくなっていくでしょう。言うなればDIG DUGII(©ナムコ)のようなノリのゲームですね。

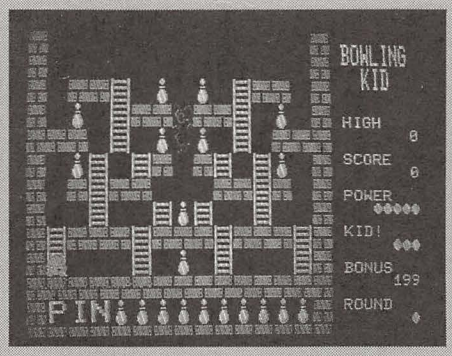
なお，このスポーツものはシリーズ化する予定で，以下野球，ゴルフと続くかもしれません。そのときはまたよろしくお願いします。

BOWLING KIDのプログラム・リスト

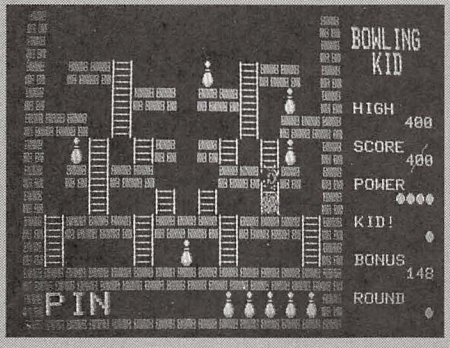
```
10 'BOWLING KID, for S1  1988  by Esuichi kun.
20 DEFINT A-Z:SCREEN 0:WIDTH 40:CONSOLE 0,25,0:DIM P(255),WX(4):GOSUB 920
30 GOSUB 1090:POKE&HFFE0,4:SC=0:YD=3:RO=0:UP=5000:COLOR ,,1:CLS
40 FOR I=0 TO 11:LOCATE 0,I*2:PRINTBL$;:LOCATE 28,I*2:PRINT BL$;:NEXT
50 SYMBOL(16,176),"PIN",2,2:FOR I=0 TO 14:SYMBOL(I*16,192),"=#":NEXT
60 FOR I=1 TO 13:LOCATE I*2,20:PRINT BL$:NEXT
70 SYMBOL(248,8),T1$(0),,,2:SYMBOL(264,24),T1$(1),,2
80 FOR I=0 TO 5:LOCATE 31,7+I*3:PRINT PR$(I):NEXT
90 FOR I=0 TO 12:SYMBOL(I*8,160),CHR$(I+160):NEXT
100 CH=5:PN=0:GOSUB 850:X=1:Y=9:TX=INT(RND*13)+1:TY=0:LOCATE 2,18:PRINT Y$(2)
110 TIME$="00:00:00":PLAY MU$(0):PLAY MU$(1)
120 '------------ MAIN ------------
130 LOCATE 36,20:PRINTUSING"###";200-TIME:IF TIME)200 THEN GOSUB 670
140 KK=KK+1:KK=KK+((KK=SP)*SP):QQ=PEEK(&HFFE0):IF KK=0 THEN GOSUB 630 ELSE FOR I
=0 TO 100:NEXT
150 IF SCREEN(X*2,Y*2+2)=&H20 AND POINT(X*16+1,Y*16)=0 AND POINT(X*16+1,Y*16+16)
=0 THEN YY=1:XX=0:GOSUB 240:GOTO 130
160 Q=PEEK(&HFFE0):ON P(Q) GOSUB 180, 200, 220, 220, 260, 670:GOTO 130
170 '------------ KID MOVE ------------
180 IF POINT(X*16+1, Y*16)=7 AND SCREEN(X*2,Y*2-1)=&H20 THEN YY=-1 ELSE YY=0
190 XX=0:GOTO 240
200 IF (POINT(X*16+1, Y*16+16)=7 AND SCREEN(X*2,Y*2+2)=&H20) OR SCREEN(X*2,Y*2+2)
=&H20 THEN YY=1 ELSE YY=0
210 XX=0:GOTO 240
220 YH=P(0)-3:IF SCREEN((X+HO(YH))*2,Y*2)=&H20 THEN XX=HO(YH) ELSE XX=0
230 YY=0
240 YC=-(YC=0):LOCATE X*2,Y*2:PRINT W$;:X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X*2,Y*2:PRINT Y$(YC+
YH*2):RETURN
250 '------------ PUSH & BREAK ------------
260 PX=(X+HO(YH)*2)*2:PY=Y*2:IF SCREEN(PX-HO(YH)*2,PY)()&HE4 OR SCREEN(PX-HO(YH)
*2,PY-2)=&HE4 THEN RETURN
270 ON INSTR(1," ▄","CHR$(SCREEN(PX,PY))") GOTO 290,580,580
280 SC=SC+50:LOCATE PX-HO(YH)*2,PY:GOTO 330
290 LOCATE PX-HO(YH)*2,PY:PRINT W$:LOCATE PX,PY:PRINT PN$
300 ON INSTR(1," ▄","CHR$(SCREEN(PX,PY+2))") GOTO 350,370,420
310 LOCATE PX,PY:PRINT" "+LOCATE PX,PY+1:PRINT PN$:LOCATE PX,PY+3:PRINT"▄▄"
320 SC=SC+100:LOCATE PX,PY
330 SOUND 8,12:SOUND 7,&HFE:FOR J=0 TO 99 STEP 4:SOUND 0,J:NEXT:SOUND 8,0
340 PRINT W$:GOSUB 810:PUT@C(TX*2,TY*2),WX:PN=PN+1:TX=INT(RND*13)+1:TY=0:GET@C(2
,0)-(3,1),WX:GOTO 410
350 IF POINT(PX*8+1,PY*8+16)=7 THEN RETURN
```



▲《写真1》BOWLING KIDのタイトル画面。1～5でスタート

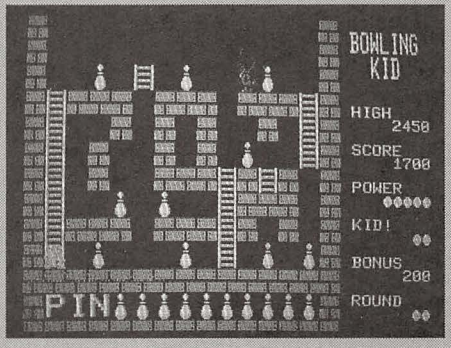


◀《写真2》10本のピンをすべて倒すのがキミの使命である



▶《写真3》あと半分。敵の追いかけはきびしいから要注意

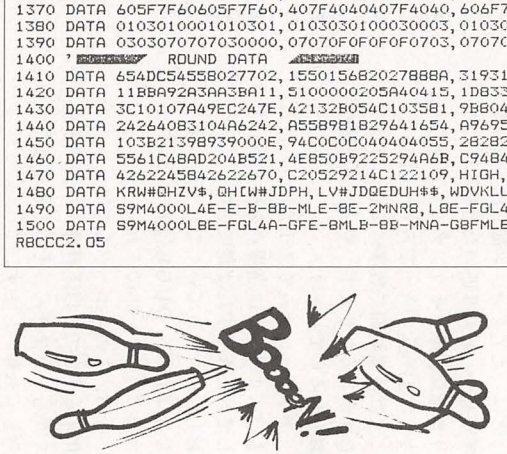
▼《写真4》これは2面。うまく敵を誘導してつぶすのがミソ



★電波新聞社に入ったら，クラブは，デザ部に入部するんでい。(大阪府牧方市・X680000II 12才)……【影：ベーマガ編集部もいいクラブだぞ。つぐ美：デザ部も編集部もクラブじゃないでしょ。影：あ，オデ部があった。】

★ワナか？逃げれば勝ちだ。自分の勘にかけろ。影名人の実戦食い逃げ道場、好評発売中。編：食い逃げは、この私が許さない。(北海道上川郡・仁丹森下13才)……【影：私の場合は「心よくごちそうになる方法」だ。】

```
360 LOCATE PX,PY:PRINT W$:PY=PY+2:LOCATE PX,PY:PRINT PN$:GOTO 300
370 I=PN:IF PY/2=Y THEN RETURN
380 PLAY"SOM1000O8C405":PN=PN+1:LOCATE PX,PY:PRINT W$:FOR J=0 TO 300:NEXT
390 IF SCREEN(PX,PY+2)=&HE4 THEN PY=PY+2:GOTO 380
400 SC=SC+(PN-I-1)^2*100:GOSUB 810
410 FOR I=22 TO 23:LOCATE 8,I:PRINTSTRING$(PN*2," "):NEXT
420 IF PN()10 THEN RETURN ELSE PLAY MU$(2):RO=RO+1
430 FOR I=TIME TO 200:LOCATE 36,20:PRINTUSING"###";200-I:SC=SC+10:GOSUB 810
440 NEXT:IF RO()8 THEN RETURN 100
450 '■■■■■■■ ENDING ■■■■■■■
460 CLS:LOCATE 12,0:PRINT"CONGRATULATIONS!"
470 LOCATE 9,3:PRINT"WINNER IS BOWLING KID!"
480 LOCATE 6,6:PRINT"1988  CREATED BY ESUICHI KUN"
490 PLAY MU$(0):PLAY MU$(1):PLAY MU$(0):PLAY MU$(2)+"MF"
500 FOR I=4 TO 16:J=-(J=0):LOCATE I,20:PRINT W$:LOCATE I+2,20:PRINT T$(J+2)
510 LOCATE 38-I,20:PRINT W$:LOCATE 36-I,20:PRINT T$(J):FOR K=0 TO 500:NEXT:NEXT
520 FOR I=7 TO 18:LOCATE 19,I:PRINT"  ":LOCATE 19,I+1:PRINT PN$:FOR J=0 TO 100
530 NEXT:NEXT:LOCATE 18,20:PRINT" "+MKI$(&H1C1C)+" ":LOCATE18,21:PRINT"
540 FOR I=0 TO 6:LOCATE 39,24:PRINT:FOR J=0 TO 300:NEXT:NEXT
550 FOR I=0 TO 3:LOCATE 19,12:PRINT Y$(I):FOR J=1 TO LEN(ME$(I)):LOCATE 7+J-(J)1
)*15,11-((I=1)+(I=3))*2:PRINT CHR$(ASC(MID$(ME$(I),J,1))-3):PLAY"C32":NEXT:NEXT
560 PLAY"MB":GOTO 730
570 '■■■■■■■ CHANGE ■■■■■■■
580 I=-(YH=0):PX=(X+HO(I))*2:IF CH(1 OR SCREEN(PX,PY)()&H20 THEN RETURN
590 CH=CH-1:LOCATE 33+(5-CH),14:PRINT" "
600 LOCATE (X+HO(YH))*2,PY:PRINT W$:LOCATE PX,PY:PRINT PN$
610 IF SCREEN(PX,PY+2)=&H20 THEN 300 ELSE RETURN
620 '■■■■■■■ ENEMY ■■■■■■■
630 IF (SCREEN(TX*2,TY*2+2)()&HE0 AND POINT(TX*16+1,TY*16+16)=0 AND POINT(TX*16+
1,TY*16)()7) OR (Y)TY AND SCREEN(TX*2,TY*2+2)()&HE0) THEN YY=1:GOTO 760
640 IF Y(TY AND POINT(TX*16+1,TY*16)=7 AND SCREEN(TX*2,TY*2-2)()&HE0 THEN YY=-1:
GOTO 760
650 YY=0:ON INSTR(1," ◢=",CHR$(SCREEN((TX+HO(TH))*2,TY*2))) GOTO 740,740,750
660 '■■■■■■■ KID OUT! ■■■■■■■
670 PLAY MU$(3):FOR I=0 TO 1:PALETTE 0,15:FOR J=0 TO 50:NEXT:PALETTE
680 FOR J=0 TO 50:NEXT:NEXT
690 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 7:PALETTE I,I*-(J=0):LOCATE X*2,Y*2:PRINT Y$(K)
700 K=K+1:K=K+((K=4)*4):FOR M=0 TO 150:NEXT:NEXT:NEXT
710 LOCATE 39-YO,17:PRINT" ":YO=YO-1:IF YO)0 THEN RETURN 100
720 CLS:PALETTE:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER."
730 POKE &HFFE0,&H44:FOR I=0 TO 10000:NEXT:RETURN 30
740 XX=HO(TH):GOTO770
750 XX=0:TH=-(TH=0):GOTO 770
760 XX=0:TH=SGN(SGN(X-TX)+1):IF X=TX AND Y=TY+YY THEN 670
770 TC=-(TC=0):PUT@C(TX*2,TY*2),W%:TX=TX+XX:TY=TY+YY:GET@C(TX*2,TY*2)-(TX*2+1,TY
*2+1),W%:LOCATE TX*2,TY*2:PRINT T$(TH*2+TC):RETURN
780 '■■■■■■■ STATUS ■■■■■■■
790 LOCATE 38-RO,23:PRINTSTRING$(RO+1,"●");:LOCATE 34,14:PRINTSTRING$(CH,"●")
800 LOCATE 39-YO,17:PRINTSTRING$(YO,"●")
810 LOCATE 33,11:PRINTUSING"######";SC:IF SC)HI THEN HI=SC
820 IF SC=)UP THEN UP=UP+5000:YO=YO+1:GOTO 800
830 LOCATE 33,8:PRINTUSING"######";HI:RETURN
840 '■■■■■■■ SCREEN PUT ■■■■■■■
850 FOR I=0 TO 19:LOCATE 2,I:PRINTSTRING$(26," "):NEXT:GET@C(2,0)-(3,1),W%
860 LINE(32,32)-(28*16,159),,O,BF:PALETTE:FOR I=0 TO 12:FOR J=0 TO 7
870 LOCATE I*2+2,J*2+4:PO=POINT(RO*13+I,J+160):IF PO=0 THEN 900
880 IF PO=1 THEN FOR K=0 TO 1:SYMBOL(I*16+16,J*16+32+K*8),"ｵ♥":NEXT:GOTO 900
890 IF PO=2 THEN PRINT BL$ ELSE PRINT PN$
900 NEXT:NEXT:FOR I=4 TO 13:LOCATE I*2,22:PRINT PN$;:NEXT:GOSUB 790:RETURN
910 '■■■■■■■ CHR MAKING ■■■■■■■
920 COLOR ,,1:FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 6 STEP 2:READ R1$,G1$,B1$,R2$,G2$,B2$
930 K=I+J*16+128:IG$(K)=R1$,G1$,B1$:IG$(K+1)=R2$,G2$,B2$
940 SYMBOL(0,0),CHR$(K+1)+CHR$(K),-1:IMAGE(0,0),K+8:IMAGE(8,0),K+9
950 NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 5:READ R$,G$,B$:IG$(I+224)=R$,G$,B$
960 SYMBOL(0,0),CHR$(I+224),-1:IMAGE(0,0),I+230:NEXT
970 FOR I=0 TO 12:READ R$,B$:IG$(I+160)=R$,"0",B$:NEXT:CLS
980 FOR J=48 TO 90:FOR I=0 TO 1:COLOR 6+I:SYMBOL(-(I=0),0),CHR$(J),,,,PSET
990 NEXT:IMAGE(0,0),J:CLS:NEXT
1000 '■■■■■■■ イニシャライズ ■■■■■■■
1010 P(&H8D)=1:P(&HCD)=2:P(&HB7)=3:P(&HBE)=4:P(&H80)=5:P(&H8C)=6
1020 R$=MKI$(&H1D1D)+CHR$(31):W$="  "+R$+"  "
1030 BL$="=┣"+R$+"┫=":PN$="◢◆"+R$+"◣◆"
1040 FOR I=0 TO 12 STEP4:Y$(I/4)=CHR$(I+128)+CHR$(I+129)+R$+CHR$(I+130)+CHR$(I+1
31):T$(I/4)=CHR$(I+144)+CHR$(I+145)+R$+CHR$(I+146)+CHR$(I+147):NEXT
1050 TI$(0)="BOWLING":TI$(1)="KID":FOR I=0 TO 5:READ PR$(I):NEXT
1060 FOR I=0 TO 3:READ ME$(I):NEXT:HO(0)=-1:HO(1)=1
1070 PLAY"T15805":FOR I=0 TO 3:READ MU$(I):NEXT:RETURN
1080 '■■■■■■■ TITLE ■■■■■■■
1090 CLS:COLOR ,,1:A$="HIT [1~5] KEY TO START!"
1100 FOR I=6 TO 0 STEP-1:SYMBOL(I*40+10,70-I*8),MID$(TI$(0),I+1,1),5,5:NEXT
1110 FOR I=0 TO 2:SYMBOL(I*40+160,100+I*8),MID$(TI$(1),I+1,1),5,5:NEXT
1120 COLOR 2:FOR I=1 TO 24:FOR J=0 TO 1
1130 SYMBOL(I*12+J+10,SIN(I*90/180)*6+180),MID$(A$,I,1),,,,PSET:NEXT:NEXT
1140 COLOR ,,1:LOCATE 6,3:PRINT"... BOWLING KID":LOCATE 6,18:PRINT"... GURTER"
1150 I=-(I=0):LOCATE 3,2:PRINT Y$(I):LOCATE 3,17:PRINT T$(I)
1160 FOR J=0 TO 300:NEXT:A=VAL(INKEY$):IF A(1 OR A)5 THEN 1150 ELSE SP=A:RETURN
1170 '■■■■■■■ CHR DATA ■■■■■■■
1180 DATA 0000103830110A0A,000010230F2E3575,0000103F3F3F7F
1190 DATA 0000387CC4000000,000020B03BFCFEFE,000038FCFCFCFEFE
1200 DATA 353180C6420038FC,6B4E7F393D1F2380,7F7FFFF97D1F3FFC
1210 DATA B0983C1802070F1E,7B67D2E4FBF4CB00,FFFFFEFCFEFFCF1E
1220 DATA 00103B30110A0A35,0010230F2E35756B,00103F3F3F3F7F7F
1230 DATA 003B7CC400000080,0020B03BFCFEFE7F,003BFCFCFCFEFEFF
1240 DATA B1804404000030F,4E7F3B3B1F050208,FFFF7B3B1F07030F
1250 DATA B00C1E0C0000D0DB,7BF3E8F0F8E00000,FFFFFEFCF8E0F0F8
1260 DATA 300804071F3F3F7F,3048E4440A10272C,0000000008102020
1270 DATA 000C30E0F8FCFEFE,000C32478200B0C0,0000000000000000
1280 DATA 7F7F7F3F3F1F23B0,181B98CD470038FC,0000000000002480
1290 DATA FBE7D2E4FBF4CB00,C018FCDB42070F1E,040010000040C0B00
1300 DATA 1804071F3F3F7F7F,1824742A10272C18,0000000810202000
1310 DATA 1B20E0F8FCFEFEFF,18244EB400B0C0C0,0000000000000000
1320 DATA 7F7F3F3F1F050208,9B9B4D070000030F,0000000000020208
1330 DATA FBF3E8F0F8E00000,00CCDE4C0000D0DB,0400080000002020
1340 DATA FFFFFFFFFFFFFF80,007F5F7F7F5F7F00,0000000000000000
1350 DATA FFFEFEFEFEFEFE00,00FEFAFEFEFAFE00,0000000000000000
1360 DATA 2018479F3F3F2F80,E01840E3CC0730FC,0000040800002000
1370 DATA 605F7F60605F7F60,407F4040407F4040,606F7F60606F7F60
1380 DATA 0103010001010301,0103030100030003,0103030100030003
1390 DATA 0303070707030000,07070F0F0F0F0703,07070F0F0F0F0703
1400 '■■■■■■■ ROUND DATA ■■■■■■■
1410 DATA 654DC54558027702,1550156820278B8A,31931811D1007301,415444B424248C8D
1420 DATA 11BBA92A3AA3BA11,5100000205A40415,1DB3311196B49C4B,2160495A080C226A
1430 DATA 3C10107A49EC247E,42132B054C103581,9BB0402A1155CA44,A440201B8ACE0444
1440 DATA 24264083104A6242,A55B981829641654,A96951909148C901,2B051428C2EA1225
1450 DATA 103B21398939000E,94C0C0C040404055,282B292B2929292C,5CA44C644C654C60
1460 DATA 5561C4BAD204B521,4E850B9225294A6B,C94B4612C7414D04,2A74900A08499296
1470 DATA 4262245842622670,C20529214C122109,HIGH, SCORE, POWER, KID!, BONUS, ROUND
1480 DATA KRW#QHZV$,QHIW#JDPH,LV#JDQEDUH$$,WDVKLUR#NXQ$
1490 DATA S9M4000L4E-E-B-BB-MLE-8E-2MNR8,L8E-FGL4A-GF8E-MLF8F2.MNR4
1500 DATA S9M4000L8E-FGL4A-GFE-8MLB-8B-MNA-G8FMLE-8E-1MN,S9M6000D4L8EF4E4CCCEEFE
R8CCC2.05
```

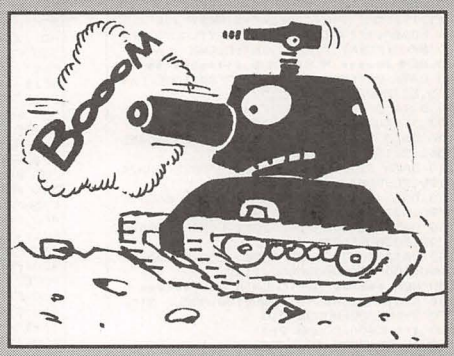


SC-3000(LEVELIIIB)用

敵基地を破壊せよ！タンクゲーム

Out of The FIRE
アウト オブ ザ ファイヤー

TakaちゃんSoft



内　容

敵を撃ったりしながら敵基地を破壊していくというただのシューティング・ゲームです。

遊びかた

ジョイスティックを使い，レバーで上下左右の4方向に戦車を動かし，左ボタンでビームを発射して敵をやっつけたり，基地を破壊してください。基地を制限時間内に破壊すると，ラウンド・クリアで，タイム・オーバーすると，ゲーム・オーバーです。

プレイヤーは1人制を採用したので，1人死ぬとあとはありません。そして，10面まであり，それをクリアすると，また1面からになります。

プログラム

ついに，というか，やっと音楽演奏サブ・ルーチンが完成しました。でも，使い勝手が悪く，割り込みを使って鳴らせないので，ＢＡＳＩＣで使うのには少し苦しいものがあるような気がします。それに，データは周波数で入力しなければダメなんです。とりあえず，ＭＳＸのＰＳＧに使われている周波数データがそのまま使えるので，それを参考にして入力するとよいでしょう。

データの入力法は，音の長さ，周波数下位，上位の3バイト単位で行ないますが，下位データに…チャンネル1は＆H80，チャンネル2は＆ＨＡ０，チャンネルCは＆ＨＣ０を加えてください。かなり使いずらいですが，3重和音の演奏ができるようになってるので，がまんしてください。

付けたし

プログラムは2本組（ミュージック・リスト＆メイン・リスト）なので，**リスト1**をロード，ランしてから，**リスト2**をロード，ランしてください。

最後に！

久しぶりにＳＣ－3000を使ったんですけど，それまではＭＳＸばかり（と言っても周辺機器に対する命令が豊富なんだもん）だったので，使いにくいったらありゃしない…。セガさんもホームベーシックじゃなくて，Ｘ１やＭＳＸみたいなベーシックを作ってくれたらなあ…。やっぱり無理か。

それじゃあ，また今度ね♥

See You Later.

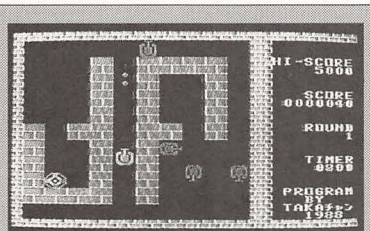
《第1表》マシン語開始番地

F53C	自機戦車ＭＯＶＥ
F67D	敵戦車ＭＯＶＥ
F61A	自機ビーム発射(セット)
F649	自機ビームＭＯＶＥ
F71D	敵ビームセット
F759	敵ビームＭＯＶＥ
F７ＤＢ	当たり判定①
F82E	当たり判定②
F870	当たり判定③
F897	タイマー・カウント・ダウン
※E020	ＭＵＳＩＣ演奏

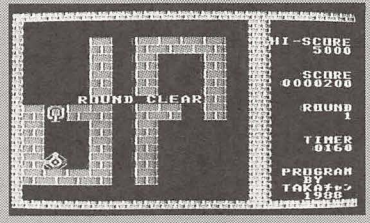
《第2表》オクターブ4周波数表

	上位	下位
ド	1A	C
ド#，レb	19	4
レ	17	D
レ#，ミb	16	8
ミ	15	3
ファ	14	0
ファ#，ソb	12	E
ソ	11	D
ソ#，ラb	10	D
ラ	0F	E
ラ#，シb	0F	0
シ	0E	3
	⋮	⋮

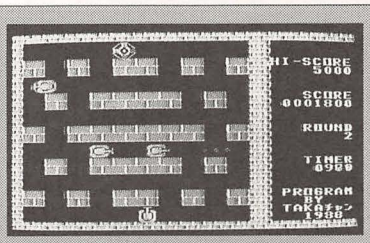
(例)○チャンネル1の場合，“ド”の音の下位データは“８Ｃ”
○チャンネル2……“ド”の音の下位データは“ＡＣ”
○チャンネル3……“ド”の音の下位データは“ＣＣ”



▲《写真1》敵タンクをびしびしやっつけ基地を破壊せよ



▲《写真2》ほら，このとおり，敵基地を破壊したぞ



▲《写真3》これは2面。10面まであるからがんばれよ

★つぐ美さん，いくらよく食べるからって，船まで食べることはないでしょう。Dr.Dが上から指をさして見てるじゃないですか。6月号の表紙を見なさい。(大阪府堺市・**ボツ1回12才**)……**【つぐ美：おいしかったわよ。】**

《リスト1》ミュージック・プログラム・リスト

```
10 D=80:RESTORE 80
20 FOR I=&HE020 TO &HE0C7 STEP 24
30 C=0:FOR K=0 TO 23 STEP 8:READ A$
40 FOR J=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE I+K+J,B:C=C+B:NEXT J,K
50 READA:IFC=ATHEND=D+10:NEXT:GOTO160
60 BEEP:PRINT "ERROR IN":D:END
70 REM ◆◆◆◆◆◆ MUSIC SUB ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
80 DATA 2115E035C03A16E0,77DD2100E0069
0C5,DD7E02A72857DD6E,2745
90 DATA 00DD66017ED37F23,7ED37FDD7E04B
0D3,7FE60FFE0F280EDD,2941
100 DATA 35032009DD7E06DD,7703DD3404DD
3502,201BDD6E00DD6601,2060
110 DATA 110200197EDD7702,23DD7500DD74
01DD,7E05DD7704110700,1943
120 DATA DD19C13E208047FE,F0C22FE0C93E
0FB0,D37FC37DE0CD20E0,3488
130 DATA 3A02E0A7200B2A17,E02200E02B7E
3202,E03A09E0A7C02A19,2203
140 DATA E02207E02B7E3209,E0C900000000
0000,0000000000000000,1142
150 REM ◆◆◆◆◆◆ MUSIC DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
160 RESTORE230:C=0:I=&HE100:GOSUB 210
170 I=&HE200:GOSUB 210
180 I=&HE400:GOSUB 210
190 IF C=17978 THEN END
200 PRINT "ERROR IN 230-510":END
210 READ A$:IF A$="*" THEN RETURN
220 FOR J=0 TO 2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKE J+I,A:C=C+A:NEXT:I=I+3:GOTO 210
230 DATA018100,088F08,088F08,048E0B
240 DATA048E0B,048E0B,048E0B,088F08
250 DATA088F08,108F05,04860D,048E0B
260 DATA048A0A,04800A,048F08,048F07
270 DATA048807,048107,108B06,048B06
280 DATA048100,04800A,048F08,000000
290 DATA018100,08800F,088C1A,088A0C
300 DATA08800F,088E12,08800F,088A0C
310 DATA08B709,10B30E,108D10,108D10
320 DATA108100,000000,018100,408100
330 DATA08BC1A,10BD17,088315,10BD17
340 DATA108419,08B60D,10BE0B,10BA0A
350 DATA08B40B,10BE0B,10B60D,108100
360 DATA10BB06,108100,000000,000000,*
370 DATA01A100,40A100,10A60D,10A00F
380 DATA08A60D,08AD11,08AD11,08A100
390 DATA000000,01A100,08AC1A,08AB16
400 DATA08AA0C,08A60D,08A00F,08A419
410 DATA08AC1A,08AA0C,10AB16,10A419
420 DATA10AC1A,10A100,000000,01A100
430 DATA08A735,10AA2F,08A72A,10AA2F
440 DATA10A732,08A735,10AA2F,08A72A
450 DATA10AA2F,10A732,08A735,10AA2F
460 DATA10A72A,08AF2C,10AA2F,10A735
470 DATA10A100,10A735,10A100,000000,*
480 DATA01C100,01CD1F,01CB21,01CB23
490 DATA000000,000000,000000,000000
500 DATA000000,000000,01C100,04C735
510 DATA000000,*
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 CLS:CURSOR 12,8:PRINT"Wait For Me"
20 GOSUB 680:HS=5000
30 GOSUB 630
40 GOSUB 290
50 REM ◆◆◆◆◆ MAIN LOOP ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
60 CALL&HF8C6
70 ON PEEK(&HF30F) GOTO 190,100
80 GOTO60
90 REM ◆◆◆◆◆◆ GAME OVER ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
100 GOSUB 590:SOUND 0:FOR I=15 TO 8 STEP -1:SOUND 4,2,15:A=RAD(6)
110 FOR J=I TO I-7 STEP -1:SOUND 4,,J:FOR K=0 TO 2 :NEXT K,J,I:SOUND 0
120 A$="GAME OVER":X=6:Y=10:GOSUB 580
130 CALL &HF5BB:GOSUB 260:IF SC*10>HS THEN HS=SC*10
140 POKE &HE000,73:POKE &HE001,225
150 POKE &HE007,28:POKE &HE008,226
160 POKE &HE002,1:POKE &HE009,1
170 FOR I=0 TO 500:CALL &HE020:NEXT:GOTO 30
180 REM ◆◆◆◆◆◆ CLEAR ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
190 SOUND0:A$="ROUND CLEAR":X=5:Y=10:GOSUB 580:CALL &HF5BB
200 SOUND 4,2,15:FOR I=0 TO 80:SPRITE 31,,,(IMOD2)*7+8:NEXT:SOUND0
210 RO=RO+1:RD=RD+1:IF RD>10THEN RD=1
220 BO=VAL(RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HF313)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HF312)),2)):GOSUB 260
230 SC=SC+BO:A$=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6)
240 POKE &HF30C,VAL("&H"+MID$(A$,1,2)):POKE &HF30D,VAL("&H"+MID$(A$,3,2))
250 POKE &HF30E,VAL("&H"+MID$(A$,5,2)):GOTO 40
260 SC=VAL(RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HF30C)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HF30D)),2)+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(&HF30E)),2))
270 FORI=0TO1000:NEXT:RETURN
280 REM ◆◆◆◆◆◆ SET ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
290 GOSUB610:GOSUB 590:CALL&HF5AC:A$="ROUND"+STR$(RO)+" START":X=8:Y=12:GOSUB580:CALL&HF5BB:CALL&HF5AC
300 FOR I=&HF000 TO &HF01F:POKE I,97:POKE I+736,97:NEXT
310 FOR I=&HF000 TO &HF2FF STEP 32:POKE I,97:POKE I+21,97:POKE I+22,97:NEXT
320 FOR XX=1 TO 10:B=VAL("&H"+MID$(M$(RD),XX*3-2,3)):C=&H800
330 FOR YY=1 TO 11:IF B AND C THEN A$="bc":X=XX*2-2:Y=YY*2-1:GOSUB 580:A$="cb":X=XX*2-2:Y=YY*2:GOSUB 580
340 C=C/2:NEXT YY,XX
350 FORI=31TO34:C(I-30)=VAL("&H"+MID$(M$(RD),I,1)):NEXT
360 RESTORE 1460
370 FOR I=&HF300 TO &HF30B:READ A$
380 POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
390 POKE &HF309,C(4):POKE &HF30F,0:POKE &HF312,0:POKE &HF313,&H10
400 POKE &HF310,C(2)*16-8:POKE &HF311,C(1)*16-8
410 POKE &HF314,2:POKE &HF315,2
420 FOR I=&HF320 TO &HF32B:POKE I,209:POKE I+&H3C,209:NEXT
430 FOR I=&HF320 TO &HF32B
440 EX=INT(RND(1)*9+1)*2-1:EY=INT(RND(1)*10+1)*2-1
450 IFPEEK(&HF000+EY*32+EX)<>32THEN440
460 POKE I,EY*8:POKE I+&H0C,EX*8
470 POKE I+&H18,248:POKE I+&H24,0
480 POKE I+&H30,0:POKE I+&H6C,0
490 POKE I+&H78,C(3):NEXT
500 RESTORE1440:FORII=1TO8:READ X,Y,A$:GOSUB 580:NEXT
510 A$=RIGHT$("      "+STR$(HS),7):X=23:Y=4:GOSUB 580
520 A$=RIGHT$(" "+STR$(RO),2):X=28:Y=12:GOSUB 580
530 POKE &HE000,115:POKE &HE001,225
540 POKE &HE007,70:POKE &HE008,226
550 POKE &HE002,1:POKE &HE009,1
560 FOR I=0 TO 250:CALL &HE020:NEXT:SOUNDO
570 CALL &HF7BE:CALL &HF5BB:RETURN
580 FOR I=1 TO LEN(A$):POKE &HF000+X+Y*32+I,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT:RETURN
590 RESTORE 1370:FOR I=&HE000 TO &HE016:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
600 RETURN
610 FOR I=0 TO 31:SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
620 REM ◆◆◆◆◆ TITLE ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
630 SCREEN ,2:GOSUB 610:CALL &HF5AC:FOR I=&HF30C TO &HF30E:POKE I,0:NEXT
640 A$="PUSH START KEY":X=8:Y=15:GOSUB 580
650 CALL &HF5BB:IF STRIG(1)THENBEEP:RD=1:RO=1:RETURN
660 GOTO 650
670 REM ◆◆◆◆◆ READ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
680 DIM M$(10),C(4):D=820
690 FOR I=&HF500 TO &HF907 STEP 24
700 C=0:FOR J=0 TO 23 STEP 8:READ A$
710 FOR K=0 TO 7:B=VAL("&H"+MID$(A$,K*2+1,2)):POKE I+J+K,B:C=C+B:NEXT K,J
720 READ A$:IF VAL("&H"+A$)<>C THEN BEEP2:PRINT "ERROR IN";D:END
730 D=D+10:NEXT
740 CALL &HF5FA:SCREEN 2,1:MAG1:COLOR15,1,,1:CLS
750 FOR I=0 TO 23:READA$:PATTERN S#I,A$:NEXT
760 FOR I=97 TO 99:READA$:PATTERN C#I,A$:NEXT
770 FOR Y=0 TO 16 STEP 8:FOR I=32 TO 255 STEP 32:FOR J=0 TO 31:CURSOR J*8,(I/32+Y)*8:PRINT CHR$(I+J):NEXT J,I,Y
780 FOR I=97 TO 99:READ A$:FOR J=0 TO 7:B=I*8+J+&H2000
790 C=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE B,C:VPOKE B+2048,C:VPOKE B+4096,C:NEXT J,I
800 RESTORE 1390:FOR I=1 TO 10:READ M$(I):NEXT:RETURN
810 REM ◆◆◆◆◆ ﾏｼｺﾞ DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
820 DATA 07076F263BCDC52B,79CDC82B78CDC82B,7A0707CDC82B7BCD,A9C
830 DATA C82BC97C00E6FB0F,0F0F00677D00E6FB,0F0F0F00006FC54C,8B2
840 DATA 0638260029292929,2909C1C9210003E,07D3DEDBDCCB4720,7C4
850 DATA 062EF8160018E3E,07D3DEDBDCCB5720,0626F816011B1E3E,826
860 DATA 07D3DEDBDCCB4F20,062E08160218E3E,07D3DEDBDCCB5F20,A1A
870 DATA 23260816037A3208,F32204F33A00F385,6F3A01F38467E5CD,916
880 DATA 1BF500CDD2F5E120,032200F33A08F357,ED4B00F31E0E3E00,9DE
890 DATA CD00F5C92100F011,000336201B237AB3,20FBC9210038CDC5,93D
900 DATA 2B2100F01100037E,CDC82B231B7AB320,F6C9CDCB2BDBBEFE,B32
910 DATA 20201BDBBEFE2020,1501200009CDCB2B,DBBEFE202008DBBE,9AC
920 DATA FE2020024FC93EFF,A7C921001801000B,CDCB2BCDCE2B57CB,A52
930 DATA 0AB2000000CDC52B,CDC82B230B7BB120,E7C93E07D3DEDBDC,B0D
940 DATA CB67C03A02F3FED1,C02A04F32206F32A,00F32202F3210EE0,B2F
950 DATA 36012336E4233601,232336002336 0000,C93A02F3FED12819,6AB
960 DATA 2A06F3856F3A03F3,8467E5CD1BF5 0000,CDD2F5E120102202,ABD
970 DATA F33E01ED4B02F311,0F04CD00F5C9 3ED1,3202F318ECDD2120,A66
980 DATA F33A09F347C5DD7E,00FED1C4B9F6C178,C5C602DD460CDD4E,DF2
990 DATA 00DD5630DD5E78CD,00F5DD23C110DEC9,C5ED4B0AF3ED5F81,D17
1000 DATA B04847ED430AF3C1,C9DD7E00DDB6186F,DD7E0CDDB62467E5,C45
1010 DATA CD1BF50000CDD2F5,E1200FDD750ODD74,0CDD346CDD7E6CFE,C72
1020 DATA 04C0DD366C00CDAB,F6E6012817CDA8F6,E610D608DD7718DD,C5C
1030 DATA 362400C608F0F0F,DD7730C9CDA8F6E6,10D608DD7724DD36,A6C
1040 DATA 1B00C608F0F0FC6,01DD7730C9DD2120,F33A09F347C5DD7E,9D5
1050 DATA 00FED12826CDA8F6,E61F201FDD7E3CFE,D1201BDD660CDD6E,C04
1060 DATA 00DD753CDD7448DD,7E18DD7754DD7E24,DD7760DD23C110CD,C13
1070 DATA C9DD2120F33A09F3,47C5DD7E3CFED1C4,B1F7C178C5C60EDD,E6D
1080 DATA 4648DD4E3C110A04,CD00F5DD23C110E1,C9DD7E3CDDB6546F,B0E
1090 DATA DD7E48DDB66067E5,CD1BF50000CDD2F5,E12007DD753CDD74,D0A
1100 DATA 48C9DD363CD1C92A,0DF37B842767 7A8D,276F220DF33A0CF3,AA9
1110 DATA CE0027320CF3210C,F30118F11E033E30,ED6F0203ED6F0203,7A1
1120 DATA ED6F231D20F2003E,3002C92A02F37DFE,D1C8DD2120F33A09,A6E
1130 DATA F347C5DD7E00FED1,2B3695C608FE1030,2FDD7E0C94C608FE,C1E
1140 DATA 103025210EE0361F,2336E423360 12323,233600DD7E7B8727,680
1150 DATA 005F1600CDA7F7DD,3600D13ED13202F3,DD23C110BDC92A00,A7B
1160 DATA F3DD2120F33A09F3,47C5DD7E3C9 5C608,FE10300BDD7E4B94,BC0
1170 DATA C608FE10DC6AF8DD,7E0095C608FE1030,0BDD7E0C94C608FE,BE8
1180 DATA 10DC6AF8DD23C110,D0C93E02320FF3C9,2A10F33A02F395C6,BAC
1190 DATA 08FE10300F3A03F3,94C608FE1030053E,01320FF3444D3E1F,78B
1200 DATA 110E05CD00F5C92A,12F37D3D276F7CDE,0027672212F33005,B72
1210 DATA 3E02320FF32113F3,011BF21E023E30ED,6F0203ED6F0203ED,7E6
1220 DATA 6F2B1D20F2C9F3CD,B8F52114F3352005,3603CD3CF52115F3,AE4
1230 DATA 3520053604CD7DF6,CD1AF6CD49F6CDDB,F7CD1DF7CD59F7CD,E27
1240 DATA 2EF8CD70F8CD97F8,CD20E0FBC900000000,0000000000000000,948
1250 REM ◆◆◆◆◆ SPRITE DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1260 DATA 0701011D3D393737,373737373B3C1F0F,E0B080B8BC9CECEC,ECECECECDC3CF8F0
1270 DATA 00000F1F1C9B83FF,FF839B1C1F0F0000,0000FCFE0FF7FBFB,FBFBF70FFEFC0000
1280 DATA 0F1F3C3B37373737,3737393D1D010107,F0F83CDCECECECEC,ECEC9CBCB880B0E0
1290 DATA 00003F7FF0EFDFDF,DFDFEFF07F3F0000,0000F0F83BD9C1FF,FFC1D938F8F00000
1300 DATA 0000000000000103,03010000000000,0000000000080C0,C0B0000000000000
1310 DATA 070B1323478EFCF9,F9FCBE4722110A05,E0D0C8C4E2713A95,9A3571E2844890600
1320 REM ◆◆◆◆◆ CHARACTER DATA ◆◆◆◆◆◆◆
1330 DATA FEFEFE00EFEFEF00,7F7F7F7F7F7F7F00,FFFFFFFFFFFFFF00
1340 REM ◆◆◆◆◆ COLOR DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1350 DATA 4F4F4F4F4F4F4F4F,8F8F8F8F8F8F8F8F,8F8F8F8F8F8F8F8F
1360 REM ◆◆◆◆◆ MUSIC DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1370 DATA 00,00,00,02,00,00,02,00,00,00,00,02,00,00,02,00,00,01,00,00,01,01,01
1380 REM ◆◆◆◆◆ MAZE DATA ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆
1390 DATA 07C0040447FC0007FC4404007C00002925,4441104441505545541504441104445153
1400 DATA 0004B85E0DFE9C03D00D44147D40103874,0207AC4245E44345D4794014BE4B085668
1410 DATA 1005EC4047FE6006007EE7867BE03E3B9B,1105545544447FC004FF40067FC0009B7B
1420 DATA 0004044044047FC7FC4044044040007437,0001C03F03F81FC1FC3F83F01C000063BA
1430 DATA 0000444C8570E404784C404402C0004145,0600801FC6001007C013050C50B0001575
1440 DATA 22,3,"HI-SCORE",22,7,"  SCORE",22,11,"  ROUND",22,15,"  TIMER"
1450 DATA 22,19," PROGRAM",22,20,"  BY",22,21," TAKAﾁｬﾝ",22,22,"  1988"
1460 DATA A8,58,D1,00,F8,00,00,00,00
```

★オラの愛用しているドラゴンバスターのさいふは，機械油のにおいがしみついていて，とっても好きです。(神奈川県秦野市・A.I-DRAGON in Toyo Thermo Control Co., LTD)……【影：「くさいふ」というわけだな。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

敵誘導型アクション・ゲーム

Lip Lop Lap!

リップ　ロップ　ラップ



Random田村 Live in 福間

X1ユーザーの諸君，お初にお目にかかる。東○第五高校のストリート・プログラマーの帝王Random田村だ。何？私を知らない？愚か者め，諸君は毎月X1の良きライバルMZ−1500のページを読んでおるのかっ!!

X1初登場のRandom田村である。しっかり覚えておくように。

打ち込んでしまった人達へ①

ある日，今まで平和ではなかったLip星に突然Lop星人(Ⓢ)が現れ，なおー層平和じゃなくなってしまった。奴らを消滅させるにはLip星特製スリップ・インク(⊡)を使い，ブラック・ホールへ落とすしかない！

そこでLip星ただ1人スリップ・インクが使える男Lap(▟)を戦場へと送りだしたが，彼は気が進まなかった…。

打ち込んでしまった人達へ②

テンキーまたはジョイスティックでLap君を移動させ，スペース・キーまたはトリガでスリップ・インクのモードがNOMALならPAINTに，PAINTならNOMALに変わります。

NOMALとはただの移動，PAINTならスリップ・インクをだしながらの移動になります。Lop星人の殺しかたは**第1図**を見てください。

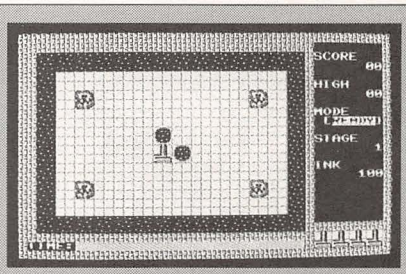
Lop星人を全部ブラック・ホールに落としたら面クリアです。10面まであります。5面以降が勝負だぜっ!!

打ち込まなかった人達へ

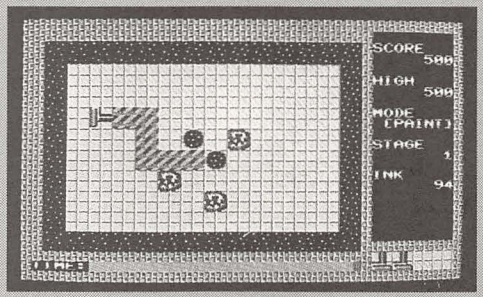
このゲーム，一度ボツになったんだ



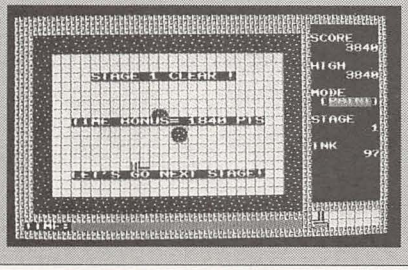
◀〈写真1〉タイトル画面。ジョイスティックでも遊べるぞ



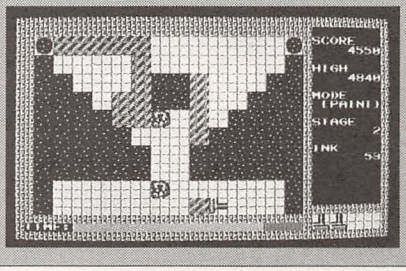
▶〈写真2〉さて1面。まん中に現れるハケが主人公のLap



◀〈写真3〉ススースーッと，スリップ・インクをだして敵を誘い込め



◀〈写真4〉敵をすべてブラック・ホールに落とすと面クリア



▶〈写真5〉さてさて2面です。敵それぞれに動きのパターンがある

★影さん，6月号のBMスーパー・クイズで"超絶倫人ベラボーマン"と答えを言ってしまっているではないか。
(群馬県前橋市・**ゴリラ15才**)……【**影**：あれは，ひっかけだったんだが，だれもひっかからなかったみたいだね。】

けど，アイデア的には自信があったので敵の移動，地型の変化，グラフィックス，処理速度等大幅にパワーアップさせ，私が求めていた物に近いゲームに仕上がりました。

しかし，私は受験生なのでこの作品を最後にプログラミングを中断します。ファンの諸君，私が復活するまで待っててくれ，よりパワーアップして帰ってくるだろう。他機種にも移植しやすいであろうから移植版を作って，どしどし送ってくれ。

《第1表》変数表

TX( )，TY( )	…敵の位置
TA( )，TB( )	…敵の移動方向
ED( )	……値が1なら敵は死んでおり，0なら敵は生きている
DT$( )	……面データ
SC$( )	……面データに対するキャラクター
PX( )，PY( )	…面がはじまるときの自分の座標
ST	……面数
SC	……スコア
HI	……ハイスコア
MA	……残機
TM	……現在のタイマーの位置
PX，PY	……自分の移動方向

■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE &H01A2，&HB7↵と打ち込んでから，ESCキーを1回押すごとに，その方向のカーソル・キーを押すと，矢印がでます。

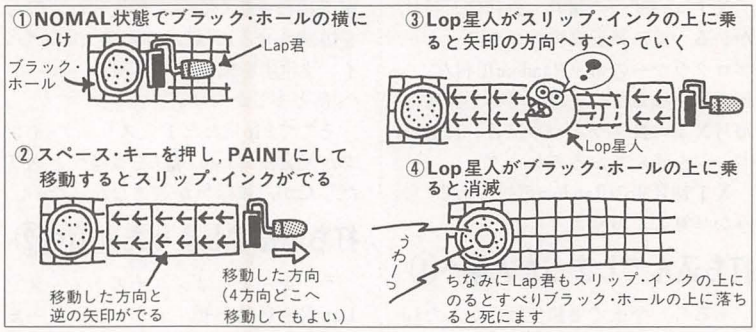


CHECKER FLAG

編：なかなか，楽しいゲームですよ，これは。

Dr.D：ほほう。ハケがでてきたから，よくあるペイント・ゲームかと思ったが，インクをしいてその上に敵を誘導し，すべらせる，というアイデアは，いいぞ。画面もきれいだし，さすがX1といったところだ。

編：毎月，X1の投稿は激戦ですね。ターボBASIC用の投稿もくれば載せますので，みなさん，がんばってください。



《第1図》Lop星人の殺しかた

Lip Lop Lap!のプログラム・リスト

```
10 '  ―――――――――――――――――――――――――――――――
20 '  [LIP LOP LAP]v1.2 1988.4 TAS
30 '  PROGRAMED BY SHINICHI TAMURA
40 '  ―――――――――――――――――――――――――――――――
50 '  ▒▒▒[ INTTIALISE ]▒▒▒
```

```
600 ' ▒▒▒[ PAINTER ERASE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
610 C$=CHARACTER$(X+PX,Y+PY):IF C$="ナ" OR C$="■" THEN RETURN
620 IF PM=0 THEN LOCATE X,Y:PRINT CL$:GOTO 640 ELSE IF YA=0 THEN YA=YM
630 LOCATE X,Y:PRINT YA$(YA):PL=PL-1:GOSUB 780
640 X=X+PX:Y=Y+PY:YA=YM:RETURN
650 ' ▒▒▒[ INTO BLACK HOLE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
660 LOCATE DX,DY:PRINT"ノハレ←←ヒフ"F3F3C3E3F3FB 3C70F0E1C383031A
670 FOR N=0 TO 255 STEP 4:SOUND 4,N:SOUND 7,59:SOUND 10,15:NEXT N:SOUND 10,0
680 LOCATE DX,DY:PRINT BO$:RETURN
690 ' ▒▒▒[ MISS ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
700 IF C$="ス" THEN DX=X:DY=Y:GOSUB 660
710 FOR I=1 TO 40:PALET 0,2:PLAY "-E0:-D0:-C0":PALET:NEXT I
720 MA=MA-1:IF MA=-1 THEN 1070 ELSE GOSUB 950:GOTO 200
730 ' ▒▒▒[ SCORE PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
740 IF SC>HI THEN HI=SC
750 LOCATE 33,3:PRINTUSING"#####0↓↓↓←←←←←#####0";SC,HI:RETURN
760 ' ▒▒▒[ PAINT PRINT ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
770 IF PM=0 THEN MO$="NOMAL" ELSE IF PM=1 THEN MO$="PAINT" ELSE MO$="READY"
780 CFLASH1:LOCATE 33,9:PRINT MO$:CFLASH:LOCATE 36,15:PRINTUSING"###";PL:RETURN
790 ' ▒▒▒[ STAGE CLEAR ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
800 PLAY"G4R0G4R1G5AB+CR6-A6:R0G4R0G4R1G5AB+CR5A6:R1G4R0G4R1G5AB+CR2R4-A6"
810 LOCATE 8,6:PRINT"STAGE";ST;"CLEAR !":TB=0:FOR I=TM TO 47 STEP-1
820 TB=TB+ST:LOCATE 6,11:PRINT USING"TIME BONUS=####0 PTS";TB
830 LINE (I,184)-(I,191),PSET,1:PLAY "-C0:-D0:-E0":NEXT I:SC=SC+TB:GOSUB 740
840 IF ST=10 THEN 870 ELSE LOCATE 6,17:PRINT"LET'S GO NEXT STAGE!":ST=ST+1
850 MU$="A7B5+CB7A5GA7":PLAY MU$+":R0"+MU$+":R1"+MU$:GOSUB 930:GOTO 210
860 ' ▒▒▒[ ALL STAGE CLEAR ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
870 LOCATE 7,17:PRINT"ALL STAGE CLEAR !!":RESTORE 1390
880 MU$="+D4B+CABGAFC2DEFGAB+C+D+E+F4":PLAY MU$+":R0"+MU$+":R1"+MU$:CLS 4
890 RESTORE 1390:CSIZE 3:TEMPO 200:FOR I=1 TO 8
900 READ M1$,M2$,M3$:LOCATE 0,6:PRINT#0,M1$:LOCATE 38-LEN(M2$)*2,16:PRINT#0,M2$
910 PLAY M3$+":R0"+M3$+":R1"+M3$:CLS:NEXT I:CSIZE:GOTO 190
920 ' ▒▒▒[ SCREEN ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
930 PALET:CLS 4:LINE(0,0)-(39,24),"メ",,B:FOR I=1 TO 4:ED(I)=0:NEXT I:DE=0
940 LINE(1,1)-(30,22),"メ",B:LINE(30,21)-(39,24),"メ",B:LOCATE 31,2:PRINTUSING"SCO
RE↓↓↓←←←←HIGH↓↓↓←←←←MODE↓←←[      ]↓↓←←←←←←←STAGE↓###↓↓←←←←←←←INK";ST
950 LOCATE 1,23:PRINT"TIME:":LINE(48,184)-(238,191),PSET,6,BF:TM=238
960 T=1:Q=2:W=2:FOR I=1 TO 70 STEP 2
970 S$=RIGHT$("0000000"+BIN$(VAL("&H"+MID$(DT$(ST),I,2))),8):FOR L=1 TO 8 STEP 2
980 SP=VAL(MID$(S$,L,2)):LOCATE Q,W:PRINT SC$(SP)
990 IF SP=10 TX(T)=Q:TY(T)=W:T=T+1:IF ED(T-1)=1 LOCATE TX(T-1),TY(T-1):PRINT CL$
1000 Q=Q+2:IF Q=30 THEN Q=2:W=W+2
1010 NEXT L,I
1020 X=PX(ST):Y=PY(ST):LOCATE X,Y:PRINT P1$:YM=0
1030 LINE(31,22)-(38,23),"ヘ",BF:FOR I=1 TO MA:LOCATE 29+I*2,22:PRINT P1$:NEXT I
1040 FOR I=1 TO 4:TA(I)=SGN(X-TX(I))*2:TB(I)=0:NEXT I
1050 PM=2:PL=100:GOSUB 740:GOSUB 770:PLAY"C3R0C3R3C4R0C4R0C4D5EC3R0C3R3C4R0C4R0C
4D5ED5R0D5R3C5D":PM=0:GOSUB 770:RESTORE 1350:RETURN
1060 ' ▒▒▒[ GAME OVER ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1070 CLS 4:LOCATE 15,10:PRINT "GAME OVER"
1080 LOCATE 5,15:PRINT"THANK YOU FOR PLAYING FROM ホマミム":PAUSE 25:GOTO 190
1090 ' ▒▒▒[ TITLE ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1100 CLS 4:LOCATE 6,10:PRINT"1988 TAS SOFT WARE PRESENTS.":PAUSE 15:CLS
1110 PRINT"↓↓ﾁﾁ  ﾁﾁ ﾁﾁﾁ     ﾂﾂ  ﾂﾂﾂ ﾂﾂﾂ     ﾃﾃ  ﾃﾃﾃ ﾃﾃﾃ";
1120 PRINT  "ﾁﾁﾁ     ﾁ ﾁ     ﾂﾂﾂ ﾂ ﾂ ﾂ ﾂ     ﾃﾃﾃ ﾃ ﾃ ﾃ ﾃ";
1130 PRINT  "ﾁﾁﾁ ﾁﾁ ﾁﾁﾁ     ﾂﾂﾂ ﾂﾂﾂ ﾂﾂﾂ     ﾃﾃﾃ ﾃﾃﾃ ﾃﾃﾃ";
1140 PRINT  "ﾁﾁﾁ ﾁﾁ ﾁﾁﾁ     ﾂﾂﾂ ﾂﾂﾂ ﾂﾂﾂ     ﾃﾃﾃ ﾃﾃﾃ ﾃﾃﾃ";
1150 PRINT  "ﾁﾁﾁ ﾁﾁ ﾁ       ﾂﾂﾂ ﾂﾂﾂ ﾂ       ﾃﾃﾃ ﾃ ﾃ ﾃ  ";
1160 LOCATE 6,10:PRINT"1988 TAS ALL RIGHTS RESERVED."
1170 LOCATE 4,12:PRINT"PRESENTED BY TAS X1 PROJECT TEAM."
1180 LOCATE 5,14:PRINT"TAS X1 APPLICATION SERIES NO.1"
1190 CSIZE 3:LOCATE 16,17:PRINT #0,"ホマミム":CSIZE 0
1200 LOCATE 8,22:PRINT"PUSH [SPACE] BAR TO START."
1210 IF STRIG(0)+STRIG(1)=-1 THEN 1220 ELSE 1210
1220 MUSIC"O3F2DFDCDEFG4:O4D2DCCDDCCA4:O3C2BCBCBCBE4":RETURN
1230 ' ▒▒▒[ MAP DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
```

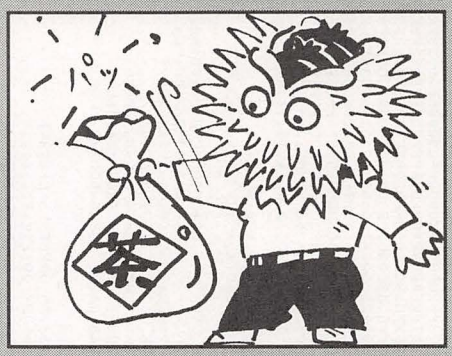
```
1240 DATA 00000003FFFFFC3BFFFEC3FFFFFC3FF7FFC3FFDFFC3FFFFFC3BFFFEC3FFFFFC0000000
1250 DATA 7FFFFFD3FFFFFC0FF0FF003F0FC000FFF00003FC00000F000000F0002FFFFF82FFFFF8
1260 DATA 0000000000000000BFFFFFEDFFFFFFD7FFFFFD5FFFFFD7FFFFFDFFFFFFBFFFFFE0000000
1270 DATA 0000000BFF0000F5FFFE0F5FFFF0FFF03F00FC03F00FC0FFF0FFFF5F0BFFF5F0000FFE
1280 DATA B3FD1FF3FFC00E3C3000F0F0003C0F0003C03C00F003C00F030F03C0FFF03C07E3FF80
1290 DATA B00000EF00700F3C0F03C0F0C0F003CF3C000F3F00003F0001C0F0343FFFFFCFBFFFEF
1300 DATA 55000006E000007F000007FFFFFF7F555577F555577FFFFFF7F000006E000005500000
1310 DATA 5555555555FF955FFFFD55BF55D55D555D55D555D55D555E55F555F55B555555555555
1320 DATA 0140140041041010050041005004100F004103FC0400FFF000FFFFF02FFFFF8BFFFFFE
1330 DATA 5556FFDFFFFFFDF140000FFFC7FDF17C7CFF03C74FF03C74FF03C74FF03C74FB41EF5E
1340 DATA 14,12,14,2,24,12,10,10,8,10,16,16,8,10,12,8,14,16,14,8
1350 ' ▒▒▒[ MUSIC DATA ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1360 DATA A,A,G,A,R,E,E,E,F,F,G,G,A,A,G,A,R,E,E,E,F,F
1370 DATA G,G,F,F,F,F,F,G,G,F,F,E,E,E,D,D,C,C,A,A,A,*
1380 ' ▒▒▒[ ALL STAGE CLEAR MESSAGE ]▒▒▒
1390 DATA CONGRATURATIONS!   ,"YOU ARE GREAT!!",C3+CC+CC+CCB+BB+BB+BR9R
1400 DATA LIP LOP LAP        ,"STAFF"          ,G4+CBAG+CBAG+CABG+CBA
1410 DATA PROGRAMED BY       ,"RANDOM TAMURA"  ,G6F4G6A8R4A6F4G6E8
1420 DATA STORY & IDEA       ,"CAROLINE TAMURA",F6G4E8D6CD8
1430 DATA CHARACTER DESIGN BY,"SHINJITSU-1 ROH",E8G4F6GE8D8F4E6FD8
1440 DATA MUSIC BY           ,"CHON BAKERY"    ,E8G4F6GE8D8F4E6D8
1450 DATA SPECIAL THANKS TO  ,"KOH-1 TAMURA"   ,C8D8-B7C8RR
1460 DATA 1988               ,"ホマミム"        ,R8RRR
1470 ' ▒▒▒[ CHARACTER DATAS ]▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1480 DATA FDF9F9F9F9F9F9F9 018383838383FB 00F8F8F8F8F8F8F8
1490 DATA 3F1F1F1F1F1F1F1F 80C0C0C0C0C0C0DE 001E1E1E1E1E1E1E
1500 DATA F901FF8080C0C000 0303FF8080FFC000 0000FF80BFFFFF3F
1510 DATA 1F1FDF0301010101 C0C0C00000FC0000 001EDE02FCFCFCFC
1520 DATA 7D65050505040407 0004242424242727 7C64F4F4F4F4F4F4
1530 DATA FFFFFFFFFF0100FF 8080808080000FEFF 80FEFEFEFE000000
1540 DATA 0404000707070FFF 27272020202000FE F4F4F0F6F6F60EFE
1550 DATA 000001FFFFFFFFFF FFFE0080808080FE 000000FEFEFEFEFE
1560 DATA 80002D3E18181800 937BDDFE5839EF7D 8C04020FB9D80000
1570 DATA 1F0F83E131317860 00E0F0FC3C3CFEE7 000E0AE030300028
1580 DATA 848C0001792D0880 BC8C64F1B9ED549E 848C041119122381
1590 DATA 60001890C081030F 67279894CEFCF04E 6020868AF000028E
1600 DATA F8E0C08082000000 879FB8E0E2C0C0C0 87F8E0C0C2808080
1610 DATA 1F07030141001000 E0F81C0606031303 E01E060202011101
1620 DATA 0100008082C0E0F8 C9C0C0E0E2B89FFF 898080C0C2E0F8FF
1630 DATA 0000000103071F 03030326061CF8FE 0101012202061EFE
1640 DATA 000010307EFE0000 FFFFEFCF8101FFFF 3C78E0C181010F1E
1650 DATA 0000080C7E7F0000 FFFFF7F38180FFFF 3C78F0E181800F1E
1660 DATA 000C0C0C3C1C0C04 FFF3F3F3C3E3F3FB 3C70F0E1C383031A
1670 DATA 2030383C30303000 DFCFC7C3CFCFCFFF 1C48C0C1C3870F1E
1680 DATA 0020000008000010 0020000000000010 0020000000000010
1690 DATA 0000080000400400 0080080000400000 0080080000400000
1700 DATA 0000000000040000 0002000040040000 0002000040040000
1710 DATA 0010000000008000 0010000000080000 0010000000080000
1720 DATA F8E0C08180000000 879FB8E0E0C4C2C1 87F8E0C0C0848281
1730 DATA 1F0703010100800 E0F81C0606234383 E01E060202214181
1740 DATA 1000008080C0E0F8 C1C2C4C0E0B89FFF 818284C0C0E0F8FF
1750 DATA 0000000183103071F 834323060061CF8FE 8141210202061EFE
1760 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF 8080808080808FFE 80FEFEFEFEFEFEFE
1770 DATA FFFF0C0C0C0C0C0C FFFF0C0C0C0C0C0C 0000000000000000
1780 DATA FFFF000F1F181F0F FFFF000F1F181F0F 0000000000000000
1790 DATA F1FB1BFBF918FFFF F1FB1BFBF918FFFF 0000000000000000
1800 DATA FFFF00FEFF03FFFE FFFF00FEFF03FFFE 0000000000000000
1810 DATA 0F69690FF09696F0 F8F8F8FE8F8F8FEF 888E8EEE88E8E8EE
1820 END:' 1988年4月21日17時55分 FROM.トウカイダイ5コウコウ 3-4 Random タムラ with LOVE
```

作品No.7-38

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

おかしなタイトルのパズルゲーム

おちゃはやっぱり！北岡園(きたおかえん)！



数学倶楽部チーム はりくんTM

今回は，パズルゲーム

「〝あとらんた〟は北岡園で売っている！」そのうわさを聞いたクリ丸は，その北岡園へと，すっとんでいった。これから起こるできごとも知らずに……。

ちょっとルールがむずかしいよっ

2 4 6 8で，クリ丸を上下左右に動かし，わなと困難を乗りこえ，画面上の五つのあとらんた（茶ぶくろに入ったお茶のこと）を取ればクリア…ですが，ちょっとルールがむずかしいので，表にしました(**第1表**)。

あっそれと，ときたまおじゃま虫の〝店長さん〟が，画面の左上に現れ，わけのわからないことをしゃべってきます。それが終わると〝▼〟が表示されるので，スペース・キーを押してください。ゲームが再開されます。

リストが2本立てだよ

リストが二つにわかれています。**リスト1**はＰＣＧ設定ですので，一度ＲＵＮしたら，もう用はないです。

打ち込みかたは，ＢＡＳＩＣですので，ふつうにできます。

ロードは，**リスト1**をロード，ランして，つぎに，**リスト2**をロード，ランすると，ゲームがはじまるよ!!

苦労点と，改造アドバイス

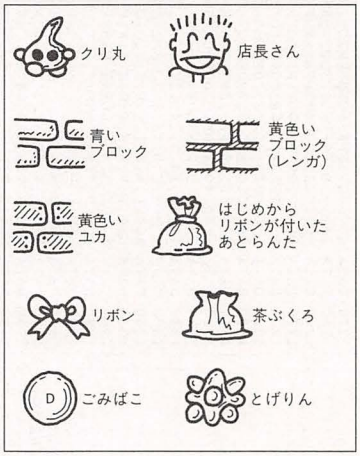
まず，面の改造ですが，紙に書いてやろうとすると，むずかしいので，コンストラクション・プログラムが必要ですが，付け加えると長くなるのでやめました。

一番苦労したのは，やっぱり，むずかしい面を作ることでした。

親切(!?)な，コンティニューとパスワード付き

面のはじめに，まず五つのチャンスが与えられます。ミスをするたび減っていき，すべて失うと，ゲーム・オーバーですが，そのときに，店長さんが，コンティニューするかどうかを聞いてくるので，2 8でカーソルを動かし，リターン・キーで決定です。

また，コンティニュー選択のとき，パスワードが表示されますので，メモしておいてください。タイトル画面でESCキーを押すとパスワードの入力待ちとなり，入力後，リターン・キーを押すと，その面からはじめられます（パスワードがちがってると，１面から)。なお，リターン・キーでギブアップです。



《第１図》登場キャラクター

《第１表》15の部屋のルール

- ●自分は一度動くと，何かにぶつかるまで止まらない。
- ●はじめから，赤いリボンがついたあとらんたはそのまま取れる。
- ●しかし，リボンと茶ぶくろが一つずつある場合がある。その場合は，リボン→茶ぶくろの順番でないと，取れない。それ以外のときリボンや茶ぶくろを取ろうとすると，障害物とみなされる。
- ●あとらんたが五つ以上取れる面があるが，その場合でも，五つでよい（ダミーがある)。
- ●まわりのカベや，とげりんにぶつかったり，ごみばこに入ると，やりなおしだ!!
- ●青いブロックにぶつかると，そのブロックが，何かにぶつかるまで，動く。が，ごみばこに入ると，両方ともなくなる。
- ●黄色いブロック（レンガ）にぶつかると，ひびが入る（はじめから入っているものもある)。それにもう一度ぶつかると，消える。
- ●黄色いユカの上を通ると，通りすぎて，青いブロックに変わる。このユカに，青いブロックを通らせるとなくなる（青いブロックは通りすぎる)。
- ●五つのあとらんたを取った時点で，クリアです。

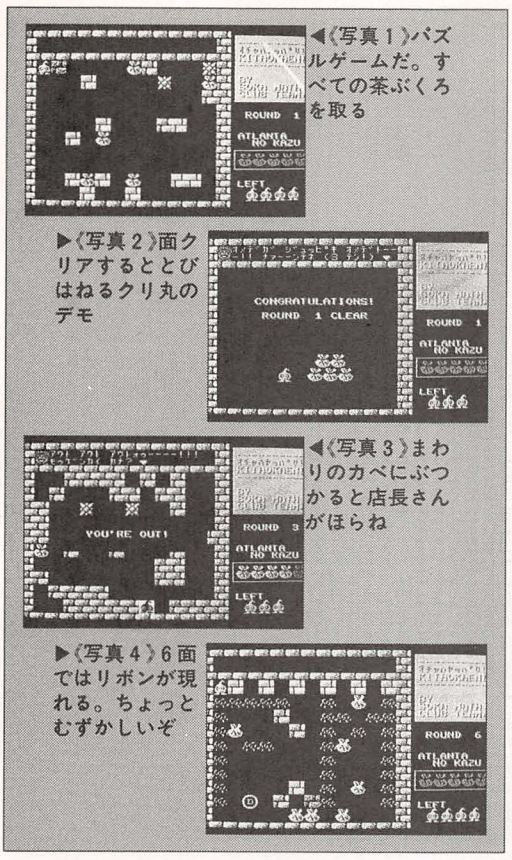
●参考にしたもの

- ●カベのキャラ―ＭＳＸのザナドゥ
- ●ベーマガの特選プログラム
  「Bon Boko Ball」
  by はりくん TM.

■プログラム中のコントロール・コードのだしかた■

POKE &H01A2, &HB7↵と打ち込んでから ESC キーを１回押すごとに，矢印ならその方向のカーソル・キーを，Ô，M̂は，CTRL＋O，CTRL＋Mを押すと，でます。

★ベーマガには，〝ふくろとじ〟はないんですか？（栃木県鹿沼市・**伊沢孝夫15才**)……【**編**：影さん，今月から，ふくろとじでもはじめましょうか？**影**：う～ん，ふくろはりなら得意なんだがなー。**編**：今晩もですか？】



◀〈写真1〉パズルゲームだ。すべての茶ぶくろを取る

▶〈写真2〉面クリアするととびはねるクリ丸のデモ

◀〈写真3〉まわりのカベにぶつかると店長さんがほらね

▶〈写真4〉6面ではリボンが現れる。ちょっとむずかしいぞ

《リスト1》PCG定義のプログラム・リスト

```
100 REM              ||||||||||||||||||  KITAOKAEN  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||    LIST 1    ||||||||||||||||||
110 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:RESTORE:CLS:LOCATE 13,12
120 PRINT"Wait a moment .":FOR I=32 TO 90:A$="":B$="":B=0:FOR J=1 TO 8
130 A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A=A OR A*2:A$=A$+CHR$(A OR B/2):B$=B$+CHR$(A)
140 B=A:NEXT:DEFCHR$(I)=A$+B$+B$:NEXT
150 FOR I=167 TO 216:READ D$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(D$):NEXT:CGEN 1:CLS
160 PRINT"PLEASE LOAD!!":BEEP:PAUSE 1:BEEP:PAUSE 1:BEEP:END
1000 REM             ||||||||||||||||||  D A T A S !  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
1010 DATA FDBB09A203280000 FFFFFFFFFFFFF00 FFFF29F74FF88000
1020 DATA 070D0C0A09000200 C76DEFEFEF6DC700 C76DCF0F8D0C0200
1030 DATA FFFFFFFFFFFFFF00 FD8854A900A80000 FFFEFFFDEAB88000
1040 DATA C7EFEFEFEFEFC700 474F0C00A0A00000 C7EF4F8F8F0F0200
1050 DATA 1F1B1D0E06003C7D 1F1B1D0E06033F55 1F1B1D0E06003C7D
1060 DATA 185CBCB8E00038FC 0054AC1860C0F884 185CBCB8E00038F4
1070 DATA 1F1B1D0E0E0F3F7D 1F1B1D0E0A0E3F55 1F1B1D0E0E0F3F7D
1080 DATA 185CBCB8F0F0F8FC 0054AC1870907884 185CBCB8F0F0F8F4
1090 DATA FFFFFDFAD5A84000 FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFF00
1100 DATA CF8F4F8F0F0A0500 FFFFFFFFFFFFFFFF EFEFEFEFEFEFEF00
1110 DATA FFFFFDE0D4880000 FFFFFFE0DEDDBDBC FFFFFFE0DEDDBD00
1120 DATA 8F8F0F8F0F020500 BFBF3FBFDFE3EDF7 AFAF2FAFCFE3ED00
1130 DATA 0000000018202122 000000001C3E353B 0000000018202122
1140 DATA 0000000030400004 00000000387CACDC 0000000030400004
1150 DATA 00617B3D3E1D2B77 00617B3D0E010306 00617B3D3E1D2B77
1160 DATA 0086DEBC7CB8D4EE 0084983060808000 0086DEBC78B0C4CC
1170 DATA 8386860584000100 E3B6F7F7F7B6E300 E3B6E787C6060100
1180 DATA FEDD045181140000 FFFFFFFFFFFFFF00 FFFF94FBA77C4000
1190 DATA E3F7F7F7F7F7E300 A32706850500000 E377A7C747070100
1200 DATA FFFFFFFFFFFFFF00 FEC42A5400540000 FFFFFFFEF5DC4000
1210 DATA FEFA777F3F1F0700 A2F0464430180700 FEFA777F3F1D0700
1220 DATA 77B7B6BBAA10A000 77B7B7BBBBBBBFBF 77B7B7BBBBBBFB00
1230 DATA FEDF677EFEFCE000 82010102021CE000 FACB65326ABCE000
1240 DATA 0000FEFF7F3E1C08 0000FEFE7C381000 0000FEFE7C381000
1250 DATA 00000033CC000000 00000033CC000000 00000033CC000000
1260 DATA E7C7A74787050200 FFFFFFFFFFFFFFFF F7F7F7F7F7F7F700
1270 DATA FFFFFEFDEA54A000 FFFFFFFFFFFFFFFF FFFFFFFFFFFFFF00
1280 DATA A5C3A34387050200 BDFBFBFBFFFFFFFF B5F3F3F3F7F7F700
1290 DATA 0A488080080800000 3B5BE1FC38180000 0A488080080800000
1300 DATA 4448812110100000 DCDA873F1C180000 44488121101000000
1310 DATA 772B1D3E3D7B6100 0608183020400000 670B1C3C39736000
1320 DATA EED4B87CBCDE8600 0000000000000000 8810387CB8000000
1330 DATA 071F3F7870E7E2E2 0718204040878282 071F386060C7C2C2
1340 DATA E0F8FC1E0EC72727 E0180402022C1212 1 E0F81C0606C32323
1350 DATA E2E2E770783F1F07 8282874040201807 C2C2C76060381F07
1360 DATA 2727C70E1EFCF8E0 2121C102020418E0 2323C3060061CF8E0
1370 DATA 124A2AA080008000 124A2AA09F33AD6F 124A2AA09F33AD6F
1380 DATA 90A4A90A02010200 90A4A90AF2996AEC 90A4A90AF2996AEC
1390 DATA 000007030060F8FC 5F70673B1C070003 5F70673B1C070000
1400 DATA 0000C080000C3E7E F41CCCB870C00080 F41CCCB870C00000
1410 DATA 000000000060F8FC 5F7F603C1F070003 5F7F603C1F070000
1420 DATA 00000000000C3E7E F4FC0C78F0C00080 F4FC0C78F0C00000
1430 DATA 00000101030F1F3F 00000101030F1E00 00000101030F1F33
1440 DATA 60F0D880C0E0F8FC 60E0808000000000 60F0D880C0E0F8CC
1450 DATA 3F7F7F7F211E7E00 0484808000007E00 2565737F211E7E00
1460 DATA FCF8F8F8FCF07E00 2027070700000000 A4A0C8F848507E00
1470 DATA 3F7F3F3F3F0F1E7E 0404C0C0C000007E 2565333F3F0D1E7E
1480 DATA FCFEFCFCFCF0787E 2020030303000007E A4A6CCF84850787E
1490 DATA 3F1F1F1F3F0F7E00 04E4E0E0000000000 2505131F3F0D7E00
1500 DATA FCFEFEFE84787E00 2021010100007E00 A4A6CCFA00787E00
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
100 REM              ||||||||||||||||||  ｵﾁｬﾊｯﾊﾟﾘ  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||    ｷﾀｵｶｴﾝ    ||||||||||||||||||
110 WIDTH 40:INIT:DEFINT A-Z:CLICK OFF:CGEN 1:TEMPO 600:PLAY"O6V15:O5V15"
120 DIM M$(13,11),PA$(15),TM$(10)
130 FOR I=0 TO 13:M$(I,0)="9":M$(I,11)="9":NEXT:FOR I=0 TO 11:M$(0,I)="9"
140 M$(13,I)="9":NEXT:CLS=" ↓←← ":RESTORE 1460:FOR I=0 TO 3
150 KU$(I)="ﾑﾒﾚｰｰ"+MID$("ｺｺｷｻﾄｺﾗﾘﾚ",I*2+1,2):NEXT:FOR I=0 TO 9:READ A$,B$
160 MD$(I)=A$+"↓←←"+B$:NEXT:FOR I=1 TO 15:READ PA$(I):FOR J=1 TO LEN(PA$(I))
170 MID$(PA$(I),J,1)=CHR$(ASC(MID$(PA$(I),J,1))-1):NEXT J,I:TE$(0)="ﾋﾌﾚ←←ﾏﾐ"
180 TE$(1)="ﾋﾌﾚ←←ﾑ&":FOR I=0 TO 9:READ TM$(I):NEXT
190 SOUND 7,56:SOUND 11,0:SOUND 12,15:SOUND 13,0:SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
200 REM              ||||||||||||||||||  GAME START!  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
210 RO=1:GOSUB 940   ||||||||||||||||||  CONTINUE GO  ||||||||||||||||||
220 REM              ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
230 KU=5:LOCATE 30,22:PRINTSTRING$(4,KU$(0)+"↑");    ||||||||||||||||||
240 REM              ||||||||||||||||||  NO GAMEN !!   ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
250 CONSOLE 4,20,2,24:FOR I=0 TO 19:LOCATE 2,4:PRINT"◇";:NEXT:CONSOLE
260 LOCATE 11,11:PRINTUSING"ROUND ##";RO;            ||||||||||||||||||
270 FOR I=1 TO 5:FOR J=1 TO 3:COLOR VAL(MID$("157",J,1)):LOCATE 8,13
280 PRINT"LET'S START !!";:PAUSE 1:NEXT J,I:LINE(8,11)-(21,13),,BF:COLOR 7
290 ON RO RESTORE 1300,1310,1320,1330,1340,1350,1360,1370,1380,1390,1400,1410,14
20,1430,1440,1450:KA=0:AC=0:RF=0:AT=5:TIME=0:IF KU=5 THEN TM=0:GOSUB 630
300 IF KU=1 THEN TM=6:GOSUB 630                      ||||||||||||||||||
310 FOR I=1 TO 10:READ D$:LOCATE 2,I*2+2:FOR J=1 TO 12:M$(J,I)=MID$(D$,J,1)
320 PRINT MD$(VAL(M$(J,11)));"↑";:NEXT J,I:READ X,Y:LOCATE 36,11  ||||||||||||||||||
330 PRINTUSING"##";RO;:COLOR 1:LOCATE 29,17:PRINT STRING$(5,MD$(5)+"↑");
340 COLOR 7:LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT KU$(0);           ||||||||||||||||||
350 PLAY"V16C7DEFGAB+C+D+CBG+CR0+C7R7+C7:V16C7DEFGAB+C+D+CBG+CR0+C7R7+C7"
360 REM              ||||||||||||||||||  M A I  N!  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
370 PAUSE 1:S$=INKEY$(0):VX=(S$="4")-(S$="6"):VY=(S$="ﾟ8")-(S$="2"):DC=-(RF=0)*2
380 AC=AC MOD (2+DC)+1:KA=KA-(AC=1+DC):KA=KA MOD 4:LOCATE X*2,Y*2+2
390 PRINT KU$(KA);:IF TIME>60 THEN TM=1:GOSUB 630:TIME=0
400 ON -(S$="ﾑ") GOTO 810:ON -(VX+VY=0) GOTO 370:TIME=0
410 ON VAL(M$(X+VX,Y+VY))+1 GOTO 510,550,420,440,510,490,480,460,810,810
420 LOCATE (X+VX)*2,(Y+VY)*2+2:PRINT MD$(3):M$(X+VX,Y+VY)="3"
430 PLAY"O3G0O6:O2G0O5":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 370
440 LOCATE (X+VX)*2,(Y+VY)*2+2:PRINT MD$(0):M$(X+VX,Y+VY)="0"
450 PLAY"O3G0O6:O2G0O5":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 370
460 IF RF=1 THEN PLAY"O3G0O6:O2G0O5":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 370
470 RF=1:M$(X+VX,Y+VY)="0":PLAY"B0:G0":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 510
480 IF RF=0 THEN PLAY"O3G0O6:O2G0O5":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 370 ELSE RF=0
490 M$(X+VX,Y+VY)="0":AT=AT-1:LOCATE 37-AT*2,17:PRINT MD$(5):IF AT=0 THEN 700
500 PLAY"B0:G0":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 510       ||||||||||||||||||
510 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT CL$:NM$=M$(X,Y):X=X+VX:Y=Y+VY:KA=KA+1:KA=KA MOD 4
520 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT KU$(KA):PLAY"V16C0:V16G0":ON -(NM$<>"4") GOTO 410
530 LOCATE (X-VX)*2,(Y-VY)*2+2:PRINT MD$(1):M$(X-VX,Y-VY)="1":GOTO 410
540 REM              ||||||||||||||||||  BLOCK MOVE!  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
550 BX=X+VX:BY=Y+VY                                  ||||||||||||||||||
560 D$=M$(BX+VX,BY+VY):IF D$="0" OR D$="4" OR D$="8" ELSE 610
570 LOCATE BX*2,BY*2+2:PRINT CL$:M$(BX,BY)="0":BX=BX+VX:BY=BY+VY
580 LOCATE BX*2,BY*2+2:PRINT MD$(1):M$(BX,BY)="1"
590 PLAY"C0:G0":SOUND 8,16:SOUND 9,16:IF D$="8" ELSE 560
600 M$(BX,BY)="0":LOCATE BX*2,BY*2+2:PRINT MD$(0)
610 PLAY"V16O7G6O6:V16O7G6O5":SOUND 8,16:SOUND 9,16:GOTO 370
620 REM              ||||||||||||||||||  TENCHO-SAYS  ||||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||||                ||||||||||||||||||
630 LOCATE 2,1:PRINT TE$(0);:PAUSE 3:PLAY"V16B5GBGBG9:V16B5GBGBG9":PAUSE 3
640 FOR I=0 TO LEN(TM$(TM)):CGEN 1:D$=MID$(TM$(TM),I+1,1):LOCATE 2,1
650 PRINT TE$(-(D$<>" "));:CGEN:LOCATE 4+I MOD 22,1-(I>21):PRINT D$;
660 IF D$=" " THEN PLAY"V16R1" ELSE PLAY"V16E0C"
```

★最近，ベーマガの別冊があふれんばかりにでてきますね。今こそは，電波新聞社の黄金時代といっても，過言ではないでしょう。（大阪市・**五反田，御飯だ！13才**）……**【編：みんな，買ってくれてるかな？よろしく。】**

★影さんの家はどこにあるの？年はいくつ？本名は？……教えてくんなきゃ，いやじゃん，いやじゃん。(静岡県 庵原郡・としひろみてるか？ただたかです12才)……【影：そう言われても，私にもわからんのだよ，ふむ。】

```
670 NEXT:CGEN 1:PRINT" ｔ";:REPEAT:UNTIL STRIG(0):LINE(2,1)-(25,2)," ",BF
680 RETURN
690 REM             ||||||||||||||||  C L E A R !  ||||||||||||||||
                    ||||||||||||||||                ||||||||||||||||
700 LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT CL$;:X=X+VX:Y=Y+VY:LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT KU$(KA);
710 FOR I=1 TO 20:PALET 0,-(I MOD 2=1)*7:PLAY "V16"+MID$("EG",I MOD 2+1,1)+"2"
720 NEXT:LINE(2,4)-(25,23)," ",BF:LOCATE 8,10:PRINTUSING"ROUND ## CLEAR";RO;
730 LOCATE 29,17:COLOR 1:PRINT STRING$(5,MD$(5)+"↑");:COLOR 7:LOCATE 15,16
740 PRINT STRING$(2,MD$(5)+"↑")+"↓↓←←←←"+STRING$(3,MD$(5)+"↑");:FOR I=0 TO 3
750 FOR J=0 TO 5:COLOR VAL(MID$("157",J MOD 3+1,1)):LOCATE 7,8
760 PRINT"CONGRATULATIONS!";:LINE(10,12)-(12,19)," ",BF:COLOR 7
770 LOCATE 10,VAL(MID$("310136",J+1,1))+12:PRINT KU$(KA);:KA=KA+1:KA=KA MOD 4
780 PLAY"V16"+MID$("EGBGEC",J+1,1)+"4":NEXT J,I:PAUSE 3:TM=2:GOSUB 630
790 RO=RO+1:IF RO=16 THEN 1200 ELSE 230
800 REM             ||||||||||||||||  GIVE UP OR  ||||||||||||||||
                    ||||||||||||||||      OUT !!  ||||||||||||||||
810 CREV 1:LOCATE X*2,Y*2+2:PRINT KU$(KA);:CREV:PALET 0,2:FOR I=1 TO 21
820 PL$=MID$(" +B+A+G+F+E+D+C B A G F E D C-B-A-G-F-E-D-C",I*2,2)+"0"
830 PLAY"V15"+PL$+":V15"+PL$:SOUND 8,15:SOUND 9,15:NEXT:PALET
840 IF S$="ｍ" THEN D$="YOU'RE GIVING UP!" ELSE D$="YOU'RE OUT!"
850 LINE(4,10)-(24,14)," ",BF:CFLASH 1:LOCATE 9+(S$="ｍ")*3,12:PRINT D$;:CFLASH
860 KU=KU-1:LOCATE 28+KU*2,22:PRINT CL$;:IF KU=0 THEN BEEP 0:PAUSE 10:GOTO 890
870 TM=3:GOSUB 630:GOTO 250
880 REM             ||||||||||||||||  GAME OVER !  ||||||||||||||||
                    ||||||||||||||||               ||||||||||||||||
890 LINE(2,4)-(25,23)," ",BF:TM=4:GOSUB 630:LOCATE 13,10:PRINT"CONTINUE";
900 LOCATE 13,13:PRINT"GAMEOVER";:Y=1:LOCATE 9,9:PRINT KU$(0);:LOCATE 4,15
910 PRINT "PASSWORD:";PA$(RO);:TM=5:GOSUB 630:REPEAT:S$=INKEY$(0)
920 LOCATE 9,6+Y*3:PRINT CL$;:Y=Y+(Y=2 AND S$="8")-(Y=1 AND S$="2")
930 LOCATE 9,6+Y*3:PRINT KU$(0);:UNTIL S$="ｍ":ON Y GOTO 230,210
940 REM             ||||||||||||||||  T I T L E !  ||||||||||||||||
                    ||||||||||||||||               ||||||||||||||||
950 CLS 4:CGEN 1:PALET 0,5:RESTORE 1600:FOR I=0 TO 3:READ A$,B$:LOCATE 15,24
960 PRINT A$:PRINT:LOCATE 12,24:PRINT B$:FOR J=0 TO 9:PRINT:NEXT
970 PLAY"O4V15E9DC-G-AC-BD:O5V12G5EDC"+STRING$(7,"GEDC"):A$="-G0G0 "
980 PLAY MID$(A$,(I MOD2)*2+1,3)+":"+MID$(A$,(I MOD2)*2+1,3):FOR J=0 TO 9
990 SOUND 8,15-J/2:SOUND 9,12-J/2:PRINT:NEXT J,I:PLAY"V15O6:V15O5"
1000 A$="KITAOKAEN!":CSIZE 3:PLAY"G0:C0":FOR I=0 TO 9:SOUND 8,I+6:SOUND 9,I+6
1010 FOR J=0 TO 2:LOCATE I*2+10,8:COLOR VAL(MID$("157",J+1,1))
1020 PRINT#0 MID$(A$,I+1,1):PAUSE 1:NEXT J,I:CSIZE:PAUSE 5:FOR I=0 TO 15
1030 SOUND 8,15-I:SOUND 9,15-I:FOR J=0 TO 9:PALET 0,INT(RND*7)+1:NEXT J,I
1040 PALET 0,5:BEEP 0:CGEN:COLOR 1:LOCATE 5,7:PRINT"ｵﾁｬﾊﾔｯﾊﾟﾘ!";:CGEN 1
1050 A$="FROM HARIKUN TM. & M.C.TEAM":COLOR 7:FOR I=0 TO 26:LOCATE I+6,22
1060 B$=MID$(A$,I+1,1):PRINT B$:PLAY MID$("CR",-(B$=" ")+1,1)+"0R4":NEXT
1070 COLOR 2:LOCATE 15,14:PRINT"PUSH SPACE":COLOR 7
1080 C$=INKEY$(0):ON -(C$=" ")-(C$="ﾓ")*2 GOTO 1130,1090:GOTO 1080
1090 CLS:PALET:KEY0,"":INPUT"PASSWORD";D$:I=0
1100 I=I+1:IF D$=PA$(I) THEN RO=I:GOTO 1130
1110 IF I<15 THEN 1100
1120 REM             ||||||||||||||||  G A M E N !  ||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||               ||||||||||||||||
1130 CLS:PALET:FOR I=0 TO 22 STEP 2:LOCATE 0,I:FOR J=0 TO 13:PRINT MD$(1);"↑";
1140 NEXT J,I:LOCATE 0,24:PRINT STRING$(14,"ｳｪ");:RESTORE 1620:FOR I=0 TO 1
1150 READ A,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D)," ",BF:NEXT:LINE(228,4)-(315,76),PSET,7,B
1160 LINE(229,5)-(314,75),PSET,5,BF:LINE(228,132)-(315,154),PSET,7,B
1170 FOR I=0 TO 7:READ A,D$:LOCATE 29,A:PRINT D$;:NEXT:CGEN:LOCATE 29,2
1180 COLOR 1:PRINT"ｵﾁｬﾊﾔｯﾊﾟﾘ!";:COLOR 7:CGEN 1:RETURN
1190 REM             ||||||||||||||||  E N D I N G  ||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||               ||||||||||||||||
1200 CLS 4:CSIZE 3:LOCATE 0,5:PRINT#0"YOU GET ALL ATLANTA!";:CSIZE:RESTORE 1650
1210 FOR I=0 TO 3:READ A,B,D$:LOCATE A,B:PRINT D$;:NEXT:FOR I=0 TO 7
1220 LOCATE 18-I,8+I*2:PRINT STRING$(7+I,MD$(5)+"↑");:NEXT:LOCATE 5,22
1230 PRINT KU$(0);:PL$="V15D5C-BCDCDEFEDEFAB+C":PLAY"O6:O5:O4":FOR I=0 TO 1
1240 PLAY":"+PL$:PLAY":"+PL$+":"+PL$:PLAY PL$+":"+PL$+":"+PL$:NEXT:CSIZE 3
1250 FOR I=0 TO 5:FOR J=1 TO 4:COLOR VAL(MID$("1577",J,1)):LOCATE 0,5
1260 PRINT#0"YOU GET ALL ATLANTA!";:NEXT J,I:CSIZE:FOR K=7 TO 9:TM=K
```

```
1270 GOSUB 630:NEXT
1280 KA=KA+1:KA=KA MOD 4:LOCATE 5,22:PRINT KU$(KA);:PAUSE 3:GOTO 1280
1290 REM             ||||||||||||||||  ROUND DATA!  ||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||               ||||||||||||||||
1300 DATA 040000510009,000200009005,000000000001,000000000000,000020001200,00205
0000000,000000000000,000000000000,002520500220,000200200000,1,1
1310 DATA 010000000010,100000000001,000002000000,250005000020,020000000005,00000
0100500,000001010000,000000100200,100000500001,010000000010,7,7
1320 DATA 001111000100,010001101100,100900910100,109050050100,010000000100,50111
1100100,000000010100,100000510100,010000100150,001111010111,9,10
1330 DATA 000000000000,222200022200,205029200020,200590200500,200020200000,22220
0209000,200005200000,200100200025,200009022200,060000000000,12,9
1340 DATA 000100000000,000500020000,000000000051,020000200000,000100501001,00000
0000000,010000000000,100000050001,000000025000,010000000010,8,5
1350 DATA 020202020202,777770070607,700010077077,760001070707,707700076007,70000
0070007,700000070007,700002070607,708010470007,000006606000,1,1
1360 DATA 000000000000,001000000010,011100115010,001101501010,001010001010,00115
0001010,021000001010,021000010000,001500100005,000000800000,11,9
1370 DATA 050000009000,000000000000,000090100200,820004050200,090010000520,00920
0000000,000900504000,000092005000,000009810002,000000202000,3,4
1380 DATA 030000000030,301333333333,035111111030,031888888930,031855559130,03180
0009130,032888840000,030111110030,333333333330,030000000030,2,2
1390 DATA 494444444444,444444444244,444442444444,444244459444,424454444444,24442
4444444,452445444444,424444444424,444444444445,444442444444,6,8
1400 DATA 005292222000,002000040200,521000511120,201000100102,201110100102,20100
1011102,201501000102,021115000120,002000000200,000222222000,1,1
1410 DATA 100000190120,150079101150,610001016185,001010070140,000100000100,00101
0005100,010001000100,100000900100,190010222210,000200022200,9,8
1420 DATA 000000090010,000000000005,020000010000,050000002001,000025000090,00000
0004009,200000000050,000000000200,000205000001,000001001000,6,8
1430 DATA 200620100100,020200180100,002500100100,002700105100,002000911000,00100
0102002,050101002002,000010002002,100010002572,000010000220,2,3
1440 DATA 333333033333,333333533333,333333133333,330333133353,350933599933,99333
4933333,393330133933,933333394373,333390333633,333333333303,7,1
1450 REM             ||||||||||||||||  D A T A S !  ||||||||||||||||
                     ||||||||||||||||               ||||||||||||||||
1460 DATA "   ","   ",ｳｴ,ｹｺ,ｯｰ,ﾀﾁ,ｱｲ,ｳｼ,ｱｲ,ｷｸ,ｵｬ,ｻｽ,ｭｮ,ｻｽ,ｳｴ,ﾃﾄ,ﾇﾈ,ﾉﾊ,ｵｶ,ﾅﾆ
1470 DATA HFU!BXBZ,SBJOCPV!3,ZPVS!TPOH,UX/OJHIU,QSPQIFU,BDDJEFOU,UJNF,GBOUBTUJD
1480 DATA HJSM,TFMG!DPOUSPM,HFU!XJME,SFTJTUBODF,LJTT!ZPV,UIJT!OJHIU,MBTU!HJHT
1490 REM  01234567890123456789012345678901234567890123456789
1500 DATA ｻｱ ﾒﾉﾉ ﾊｼﾞﾒﾀﾞ！ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ﾔｯﾃﾐｲｰｰｰ!!
1510 DATA ｵﾈｶﾞｲ♥ ﾓﾀﾓﾀｼﾃﾅｲﾃﾞ ﾊﾔｸｼﾃﾁｮｰｰｰ!!
1520 DATA ｵﾒﾃﾞｶﾞ ｼﾞｭｯﾋﾟｷ ｵﾒﾃﾞﾄｰｰｰ!! ﾅｱｰﾝﾃﾅ (3 ﾃﾝ!)
1530 DATA ｱｳﾄ ｱｳﾄ ｱｳﾄｵｳｰｰｰ!!!  ﾓｳｹﾞﾝｶｲ ｶﾅ?
1540 DATA ｴｪｰｰ!! IQ=??? ﾉ ｱﾝﾀｶﾞ ﾓｳ GAME OVER ｶｲﾅ!
1550 DATA ｼﾝｾﾂﾆ ﾕｰﾄｹﾃﾞ ﾓｳｱﾝﾀ ｱｷﾗﾒﾙﾝ ｶｲﾅ ?? (ｾﾝﾀｸｾﾖ)
1560 DATA LAST CHANCE!!! ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｸﾘﾔｼﾃﾔ!!
1570 DATA ｵﾒﾃﾞﾄｻﾝ ｱﾅﾀﾆﾊ ｺｺﾆｱﾙ ｱﾄﾗﾝﾀ ｾﾞｰｰｰﾝﾌﾟ ｱｹﾞﾖｵ!
1580 DATA ｵﾁｬ ﾊﾞｯｶﾘ ﾉﾐｽｷﾃ ﾈｺﾏﾝﾖｰﾆ ｷｵﾂｹﾅﾊﾚﾔ
1590 DATA ﾃﾞﾊ "KITAOKAEN 2(ｱﾙｶ ﾄﾞｳｶ...)" ﾏﾃﾞ ﾊﾞｲﾊﾞｲ!
1600 DATA " PROGRAM  "," HARIKUN TM.  "," GRAPHIC  "," YU-YU-JIRUSHI "
1610 DATA "  MUSIC   ","  JON.BOVI   "," PRESENTED "," BY MATHCLUBTEAM"
1620 DATA 2,1,25,2,2,4,25,23
1630 DATA 1,"----------",3,"KITAOKAEN!",4,"----------",6,"BY↓←←SOKA MATH"
1640 DATA 8,"CLUB TEAM.",11,"→ROUND",14,"ATLANTA↓←←←←←NO KAZU",21,"LEFT"
1650 DATA 27,1,"BY SOKA MATH↓←←←←←←←←CLUB TEAM",1,9
1660 DATA "THE↓←KITAOKAEN↓←←←IS END",1,13
1670 DATA "NEXT GAME IS↓←←←←←←←←←←KITAOKAEN2?",1,17,"SEE YOU↓←←AGAIN!"
```

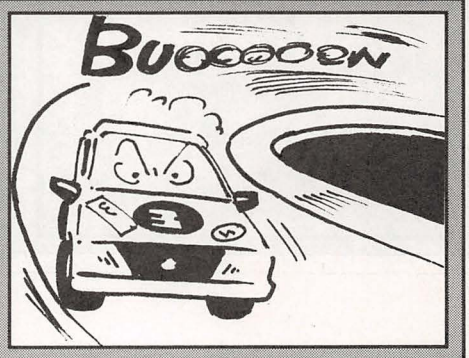
★　★

X68000用

きわめつけF1レースの登場だ！

X68Kグランプリ F1(エフワン)レース

樋口　裕司



内　容

マウスを使った時間内にコースを回るタイム・トライアル・レースです。

遊びかた

最初にマウスの右ボタンでレベルを選んで左ボタンを押してゲームをはじめます。レベルが高いほどゲームがむずかしくなっています。コースからはみださないように，できるだけ速くコースを回ってください。

1周するごとにタイムは加算されますが，途中のチェック・ポイント（色のついたボックス）の上を通過していないと周回は数えられないので注意してください。

タイムが0になるか4周クリアすると終わりです。最後に結果がでます。エキスパート目指してがんばってください。

操作方法

マウスのボタンを使って操作します。右のボタンで右，左のボタンで左に曲がります。また何も押さない状態では，勝手に加速し，両方のボタンを押すとブレーキがかかりますが，ブレーキはおそらく使わないでしょう。

その他

最初はジョイスティックで動かすようにしていたのですが，やはり気軽にやるにはマウスのほうがいいと思い，作り直しました（何たって片手でできる）。

《第1表》変数表

X，Y	homeの座標
X1，Y1	getの座標
AN	自機の向き（これによりdx, dy, patが決まる）
CH	チェック・ポイント通過度
LAP	周回数
H	曲がりにくさ
SP	速さ
TIME	時間
LEVEL	レベル
LC	ループ・カウンタ（13回でタイム1減）
G(31)	getによるデータ

★

X68000

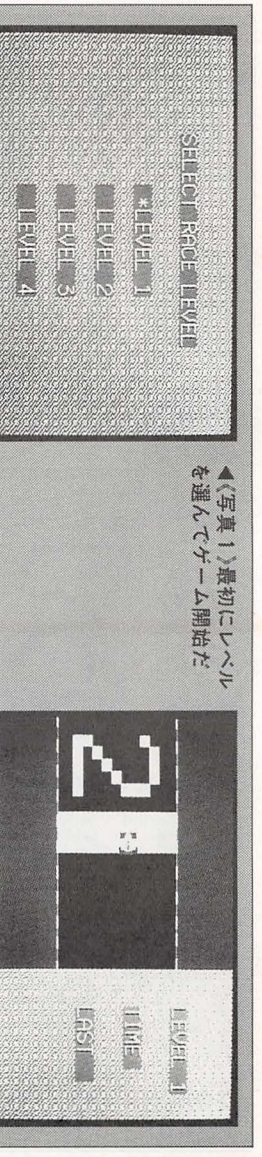
X68Kグランプリ F1レースのプログラム・リスト

```
10 int x,y,dx(15),dy(15),pat(15),x1,y1,mx,my
20 int an,bl,br,lap,ch,lc,h,sp,time,level=1,maxsp
30 dx=(0,4,7,9,10,9,7,4,0,-4,-7,-9,-10,-9,-7,-4)
40 dy=(-10,-9,-7,-4,0,4,7,9,10,9,7,4,0,-4,-7,-9)
50 pat=(
60   256,257,258,259,260,33027,33026,33025,33024,
70    49409,49410,49411,16644,16643,16642,16641)
80 char g(31)
90 music():sprite_pattern():bg():course()
100 sp_disp(1):vpage(1):mouse(0):mouse(2):mouse(4)
110 while 1:select():main():result():endwhile
120 end
130 /*************  main loop  ****************/
140 func main()
150 repeat
160   msstat(mx,my,bl,br)
170   sp=sp+(bl+br+1)*4
180   if sp<0 then sp=0
190   if sp>maxsp then sp=maxsp
200   if sp and h=0 then {an=an+bl-br
210   if an>15 then an=0
220   if an<0 then an=15
230   h=2-(sp=maxsp):sp=sp-1}
240   if h then h=h-1
250   x=x+(2*dx(an)*sp)¥130:y=y+(3*dy(an)*sp)¥130
260   if x<0 then x=x+1024
270   if y<0 then y=y+1024
280   if x>1023 then x=x-1024
290   if y>1023 then y=y-1024
300   home(0,x,y):sp_set(0,88,100,pat(an))
310   x1=x+76:y1=y+88
320   if x1<0 then x1=x1+1024
330   if y1<0 then y1=y1+1024
340   if x1>1023 then x1=x1-1024
350   if y1>1023 then y1=y1-1024
360   if x1<1017 and y1<1017 then {
370     get(x1,y1,x1+7,y1+7,g) }
380   if g(0) or g(3) or g(28) or g(31) then judg()
390   m_assign(1,sp¥9+1):m_play(1)
400   lc=lc+1:if lc=13 then { lc=0
410   time=time-1:a=time¥10+48:b=time mod 10+48
420   bg_asc(28,10,chr$(a)):bg_asc(29,10,chr$(b))}
430 until time=0 or lap=4
440 m_stop():m_assign(8,16):m_play(8+(time=0))
450 while m_stat():endwhile:m_assign(8,15)
460 fill(895,901,949,999,0)
470 endfunc
480 /********* judgment of g_data ***************/
490 func judg()
500 switch g(13)
510   case 170 : if ch=0 then {ch=1:m_play(8)
520     line(400,350,450,300,0):line(400,350,400,450,15)
530     line(400,450,450,400,0):line(450,300,450,400,15)
540     line(400,350,400,450,5,&HFF)
550     line(450,300,450,400,5,&HFF)}
560     break
570   case 34  : if ch=1 then  ch=2:m_play(8)
580     break
590   case 102 : if ch=2 then { ch=3:m_play(8)
600     line(400,350,400,450,0):line(400,350,450,300,15)
610     line(450,300,450,400,0):line(400,450,450,400,15)
620     line(400,350,450,300,5,&HFF)
```

★入院していたとき，隣のヘヤの子がやっていたドラクエIIIの音を，ラジカセで録音していた私は，ドラクエをしたことがない。(石川県河北郡・**ロッキー7サーガ17才**)……**【影：ところできれいな看護婦さんはいた？】**

```
630 line(400,450,450,400,5,&HFF)}
640     break
650 case 68 :if ch=3 then ch=4:m_play(8)
660  if lap=3 then symbol(900,995,"GOAL",4,4,0,11,1)
670     break
680 case 238:if ch=4 then{bg_asc(28,15,chr$(51-lap))
690    ch=0:m_play(8):lap=lap+1:if lap=4 then break
700    time=time+45-lap*level
710    a=time¥10+48:b=time mod 10+48
720    bg_asc(28,10,chr$(a)):bg_asc(29,10,chr$(b))}
730     break
740 default:if sp>20-level then sp=sp-6-level
750         sp_set(0,87+rnd()*3,99+rnd()*3,pat(an))
760 endswitch
770 endfunc
780 /********** level select ***************/
790 func select()
800 x=890:y=850:home(0,x,y)
810 for i=1 to 256:bg_scroll(1,256,256-i):next
820 repeat
830   msstat(mx,my,bl,br)
840   if br then { bg_asc(45,level*4+5," ")
850   level=level+1:if level=5 then level=1
860   for i=0 to 1000:next}
870   bg_asc(45,level*4+5,"*")
880 until bl
890 bg_asc(29,5,chr$(level+48))
900 for i=1 to 256:bg_scroll(1,256-i,0):next
910 window(901,901,949,999)
920 sp_set(0,88,100,16644,1):m_play(6)
930 for i=1 to 3
940   symbol(900,900,chr$(52-i),8,8,0,15,0)
950   for j=0 to 4000:next:wipe()
960 next:window(0,0,1023,1023):m_play(2,3,4,5)
970 an=12:lap=-1:ch=4:time=0:sp=0:lc=0
980 maxsp=60+level*2
990 endfunc
1000 /*************** result ********************/
1010 func result()
1020 bg_asc(16,40,chr$(level+48)):a=time¥10+48
1030 bg_asc(16,44,chr$(lap+48)):b=time mod 10+48
1040 bg_asc(16,48,chr$(a)):bg_asc(17,48,chr$(b))
1050 a=(5*lap+ch)*level¥2+time:b=a¥10+48:c=a mod 10
1060 bg_asc(16,52,chr$(b)):bg_asc(17,52,chr$(c+48))
1070 sp_off(0):bg_asc(16,56,"FRESHMAN")
1080 if a>10 then bg_asc(16,56,"JUNIOR  ")
1090 if a>30 then bg_asc(16,56,"SENIOR  ")
1100 if a>50 then bg_asc(16,56,"EXPERT  ")
1110 for i=1 to 256:bg_scroll(1,0,i):next
1120 repeat:msstat(mx,my,bl,br):until bl or br
1130 for i=1 to 256:bg_scroll(1,i,256):next
1140 endfunc
1150 /************ print for bg ***************/
1160 func bg_asc(a,b,c$;str)
1170 for i=1 to strlen(c$)
1180   k=asc(mid$(c$,i,1))
1190   bg_put(1,a+i-1,b,k+246)
1200   bg_put(1,a+i-1,b+1,k+337)
1210 next
1220 endfunc
1230 /************* set sprite ****************/
1240 func sprite_pattern()
1250 screen 1,2,1,1:sp_init()
1260 vpage(0):fill(0,0,511,511,6)
```

```
1270  dim char c(255)={
1280    0,0,0,0,0,2,2,3,3,2,2,0,0,0,0,0,
1290    0,0,1,1,1,2,3,3,3,3,2,1,1,1,0,0,
1300    0,0,1,1,1,10,3,3,3,3,10,1,1,1,0,0,
1310    0,0,1,1,1,10,3,11,11,3,10,1,1,1,0,0,
1320    0,0,1,1,1,3,11,3,3,11,3,1,1,1,0,0,
1330    0,0,0,0,0,3,11,2,2,11,3,0,0,0,0,0,
1340    0,0,0,3,3,3,11,2,2,11,3,3,3,0,0,0,
1350    0,0,0,3,3,3,2,3,3,2,3,3,3,0,0,0,
1360    0,0,0,3,3,3,3,2,2,3,3,3,3,0,0,0,
1370    0,0,0,3,3,3,3,2,2,3,3,3,3,0,0,0,
1380    0,0,0,3,3,3,3,2,2,3,3,3,3,0,0,0,
1390    0,1,1,3,3,3,3,2,2,3,3,3,3,1,1,0,
1400    0,1,1,1,1,10,10,3,3,10,10,1,1,1,1,0,
1410    0,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,0,
1420    0,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,0,
1430    0,1,1,1,2,2,2,2,2,2,2,2,1,1,1,0 }
1440  sp_def(0,c)
1450 c={0,0,0,0,0,0,0,1,1,2,2,0,0,0,0,0,0,
1460    0,0,0,0,0,0,1,1,1,2,3,3,3,0,0,0,0,
1470    0,0,0,0,0,0,1,1,1,10,3,3,3,3,2,0,0,
1480    0,0,0,0,0,0,1,1,10,3,3,3,3,3,2,1,0,
1490    0,0,0,0,0,0,1,1,3,11,11,11,11,3,10,1,1,1,
1500    0,0,0,0,3,3,3,11,2,2,11,3,10,1,1,1,
1510    0,0,0,0,3,3,3,11,2,2,11,3,1,1,1,1,
1520    0,0,1,0,3,3,3,2,3,2,11,3,3,1,1,0,
1530    0,1,1,1,3,3,3,2,2,2,3,3,3,3,0,0,
1540    1,1,1,1,3,3,3,2,2,3,3,3,3,3,0,0,0,
1550    1,1,1,3,3,3,2,2,3,3,3,3,3,0,0,0,
1560    1,1,1,1,10,3,2,2,3,3,3,3,1,0,0,0,
1570    0,1,2,2,2,10,3,3,3,3,3,1,1,1,0,0,0,
1580    0,0,0,2,2,2,2,10,10,1,1,1,1,0,0,0,
1590    0,0,0,0,0,2,2,2,2,1,1,1,1,0,0,0,
1600    0,0,0,0,0,0,0,2,2,1,1,1,0,0,0,0 }
1610  sp_def(1,c)
1620 c={0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,
1630    0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,2,0,0,0,0,
1640    0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,10,3,3,0,0,0,
1650    0,1,1,0,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,
1660    1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,11,11,3,3,3,2,0,
1670    1,1,1,3,3,3,3,3,11,11,3,3,11,3,10,1,1,
1680    1,1,1,3,3,3,3,3,2,3,2,3,11,3,1,1,1,
1690    1,1,3,3,3,3,2,2,3,3,11,3,3,1,1,1,
1700    1,1,10,10,3,3,2,2,2,11,3,3,3,1,1,0,
1710    0,2,2,2,10,2,2,2,3,3,3,3,3,0,0,0,
1720    0,0,2,2,2,3,2,3,3,3,3,3,3,0,0,0,
1730    0,0,0,2,2,2,10,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0,
1740    0,0,0,0,2,2,10,10,3,1,1,3,0,0,0,0,0,
1750    0,0,0,0,2,2,2,1,1,1,1,1,0,0,0,0,
1760    0,0,0,0,0,0,2,1,1,1,1,1,0,0,0,0,
1770    0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0 }
1780  sp_def(2,c)
1790 c={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,1,1,0,0,0,
1800    0,0,1,1,0,0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,
1810    1,1,1,1,0,3,3,3,0,0,1,1,1,1,2,0,0,
1820    1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,10,10,2,0,0,
1830    1,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,0,
1840    1,1,3,3,3,3,3,3,3,11,11,11,11,11,3,3,3,0,
1850    0,2,2,10,3,3,3,2,2,2,3,11,3,3,2,0,
1860    0,2,2,10,3,2,2,3,2,2,2,3,11,3,10,10,2,
1870    0,2,2,2,2,2,2,2,2,2,11,11,3,3,1,1,1,
1880    0,0,2,2,2,2,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,
1890    0,0,2,2,10,3,3,3,3,3,3,3,0,1,1,1,
1900    0,0,2,2,2,10,3,3,3,3,3,3,0,1,1,0,
```



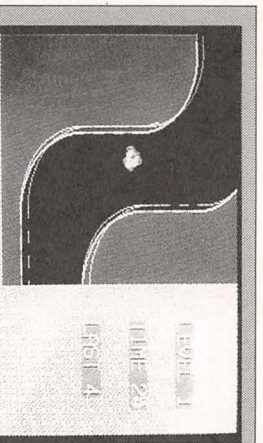
◀〈写真1〉最初にレベルを選んでゲーム開始だ

▶〈写真2〉ピッピッ、いよいよスタート、緊張の一瞬

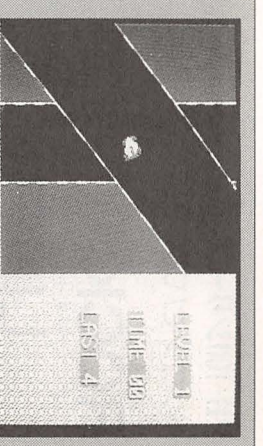
★僕の弟は、ソフトボールをしながら卓球をするという技を練習している。影さん、どうしてくれるんだー。(愛知県日進町・ハナクソをほじる弟の兄14才)……【影：ワタシは眠りながら歌えるぞ。編：寝言でしょ。】

```
1910      0,0,0,2,2,1,1,1,3,3,3,0,0,0,0,0,
1920      0,0,0,2,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
1930      0,0,0,0,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,
1940      0,0,0,0,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0 }
1950    sp_def(3,c)
1960   c={0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
1970      0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,
1980      0,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,0,1,1,1,1,0,
1990      0,1,1,1,3,3,3,3,3,3,3,0,1,1,1,1,0,
2000      0,2,2,1,3,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,0,
2010      0,2,2,10,3,3,3,3,3,3,3,3,10,10,2,0,
2020      0,2,2,10,3,3,3,2,11,11,11,3,3,3,2,0,
2030      0,2,2,3,2,2,2,3,2,2,3,11,3,3,3,0,
2040      0,2,2,3,2,2,2,3,2,2,3,11,3,3,3,0,
2050      0,2,2,10,3,3,3,2,11,11,11,3,3,3,2,0,
2060      0,2,2,10,3,3,3,3,3,3,3,3,10,10,2,0,
2070      0,2,2,1,3,3,3,3,3,3,3,1,1,1,1,0,
2080      0,1,1,1,3,3,3,3,3,3,0,1,1,1,1,0,
2090      0,1,1,1,3,3,3,3,3,3,0,1,1,1,1,0,
2100      0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1,1,1,0,
2110      0,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0 }
2120    sp_def(4,c)
2130  endfunc
2140  /************* set bg ****************/
2150  func bg()
2160  dim char a(65),b(65),c(65)
2170  for i=0 to 65:b(i)=6
2180  if i mod 3=0 then b(i)=7
2190  next
2200  sp_def(20,a,0):sp_def(21,b,0)
2210  for i=0 to 90
2220    p=0:if i>31 then p=8:if i>63 then p=16
2230    q=i*16 mod 512
2240    symbol(p+1,q+1,chr$(i+32),1,1,1,12,0)
2250    symbol(p,q,chr$(i+32),1,1,1,13,0)
2260    get(p,q,p+7,q+7,c):sp_def(i+22,c,0)
2270    get(p,q+8,p+7,q+15,c):sp_def(i+113,c,0)
2280  next
2290  screen 0,0,1,1
2300  bg_set(1,1,1):bg_fill(1,277)
2310  for i=0 to 19 :for j=0 to 24
2320  bg_put(1,i,j,20):next:next
2330  bg_asc(23,5,"LEVEL "):bg_asc(10,61,"PUSH BUTTON")
2340  bg_asc(23,10,"TIME "):bg_asc(23,15,"LAST  ")
2350  bg_asc(4,28,"X68K GRAND PRIX F1 RACE")
2360  bg_asc(44,9,"  LEVEL 1"):bg_asc(44,13,"  LEVEL 2")
2370  bg_asc(44,17,"  LEVEL 3"):bg_asc(44,21,"  LEVEL 4")
2380  bg_asc(40,4,"SELECT RACE LEVEL")
2390  bg_asc(43,26,"PUSH BUTTON")
2400  bg_asc(10,35,"RESULT"):bg_asc(10,40,"LEVEL ")
2410  bg_asc(10,44,"LAP   "):bg_asc(10,48,"REST  ")
2420  bg_asc(10,52,"POINT "):bg_asc(10,56,"RANK  ")
2430  endfunc
2440  /************* set course ***********************/
2450  func course()
2460  window(0,0,1023,1023):vpage(0)
2470  dim char x(79)={
2480    21,11,10,10,12,12,13,15,16,16,18,18,19,21,0,1,2,2,4,4,
2490    5,8,9,9,11,11,11,14,14,17,18,18,17,15,15,7,7,7,6,0,
2500    21,12,13,13,15,15,16,18,19,19,20,21,1,1,2,4,5,5,6,7,
2510    8,8,9,11,12,12,12,15,15,18,19,19,18,14,14,6,6,6,5,0 }
2520  dim char y(79)={
2530    20,20,19,16,14,13,12,12,13,14,14,13,12,12,12,12,13,14,
2540    14,5,4,4,5,10,10,8,8,5,5,5,4,3,2,2,2,10,10,19,20,20,
```

```
2550    18,18,15,14,14,15,16,16,15,14,13,13,14,15,16,16,15,6,
2560    5,5,6,11,12,12,11,9,9,6,6,6,5,2,1,1,1,9,9,17,18,18 }
2570  dim cx(35)={
2580    14,15,0,1,7,8,17,18,11,12,13,14,19,20,5,6,11,12,
2590    16,17,2,3,9,10,11,12,17,18,3,4,5,6,10,11,17,18 }
2600  dim cy(35)={
2610    14,13,14,13,6,5,3,2,16,17,13,14,13,14,5,6,19,17,
2620    15,14,15,14,11,10,14,15,14,15,14,15,17,19,10,11,4,5 }
2630  fill(0,0,1023,1023,8)
2640  for i=0 to 39
2650    p=x(i*2)*50:q=y(i*2)*50
2660    r=x(i*2+1)*50:s=y(i*2+1)*50
2670    line(p,q,r,s,15):line(p,q,r,s,5,&HFF)
2680  next
2690  for i=0 to 35 : di=270
2700    if i<24 then di=180
2710    if i<16 then di=90
2720    if i<8  then di=0
2730    circle(cx(i)*50,cy(i)*50,50,15,di,di+90)
2740  next
2750  paint(300,201,0):paint(401,400,0)
2760  paint(350,450,0):paint(700,100,0)
2770  paint(750,650,0):fill(301,700,349,725,4)
2780  fill(687,601,712,649,10):fill(901,175,949,200,6)
2790  fill(325,201,350,249,2):fill(950,901,975,999,14)
2800  endfunc
2810  /************* set music ******************/
2820  func music()
2830  m_init():for i=1 to 16:m_alloc(i,1000):next
2840  m_trk(1,"@52 v11 o0 e32"):m_trk(2,"o0 e+32")
2850  m_trk(3,"o0 f32"):m_trk(4,"o0 f+32")
2860  m_trk(5,"o0 g32"):m_trk(6,"o0 g+32")
2870  m_trk(7,"o0 a32"):m_trk(8,"o0 a+32")
2880  str a$[100],b$[100],c$[100],d$[100],e$[100],f$[100]
2890  a$="ceg16c>b<d>b16<e>b<c>a16<c>ab<d>b16<e16e16>b<"
2900  b$="cce16cccc16ffecr4r2"
2910  c$="r8ff4e.c16&c4r8ff16f.e.d16&dcr8ff4e4c4d2"
2920  d$="a<c&c16>aa<c>a16<c16c16>ag<c&c16>gg<c>g16g16g16<c>"
2930  e$="a<c&c16>aa<c>a16<e16e16dc2r4g16g."
2940  m_trk(9,"@7 o518|:20"+a$+a$+a$+b$+c$+"c.>b16&b4<")
2950  m_trk(9,c$+"r16gg16g4>"+d$+d$+d$+e$+":|")
2960  a$="ggg16gggg16gg ff16ffggg16g16g16g"
2970  b$="ggg16gaaa16aaggr4r2"
2980  c$="r8aa4g.g16&g4r8aa16a.g.g16&ggr8aa4g4g4g2"
2990  d$="ff&f16ffff16f16f16f ee&e16eeee16e16e16e"
3000  e$="ff&f16ffff16g16g16ge2r4g16g."
3010  m_trk(10,"@21q6 o4 l8 |:20"+a$+a$+a$+b$+c$+"g.g16&g4")
3020  m_trk(10,c$+"r16gg16g4"+d$+d$+d$+e$+":|")
3030  a$="c.>g16&g<c16>b16&b.<d16&d>bf.c16&cf16g16&g.b16&b<d"
3040  b$="cce16cccc16ffccr4r2>"
3050  c$="f.f16&ffc.c16&c<c>":d$="g4g.g16&g16gg16ag"
3060  e$="f.a16&a<cddc>ac.e16&egaage"
3070  f$="f.a16&a<cddc>a<c2r4>g16g.<"
3080  m_trk(11,"@38 o4 l8 v10|:20"+a$+a$+a$+b$+c$+c$+c$)
3090  m_trk(11,d$+c$+c$+c$+d$+e$+e$+e$+f$+":|")
3100  a$="ccce16e8.ccce16e8.":b$="ccce16e8."
3110  c$="ce16e8.ce16e8.ce16e8.ce16e8."
3120  m_trk(12,"@4514v12 |:20"+a$+a$+a$+b$+"e8e8r4r2")
3130  m_trk(12,c$+c$+c$+c$+a$+a$+a$+b$+"e2r2:|")
3140  m_trk(13,"@31 l4 o5 v12 ererer<e.")
3150  m_trk(14,"@31l16o5v10 fdfab-afce->b-<egb-8.ab-<c2r2")
3160  m_trk(15,"@31o6v15c32")
3170  m_trk(16,"@31l16v12cdfefaga<c>b<cedegfgbab<c2")
3180  for i=2 to 8:m_assign(i,i+7):next:m_tempo(147)
3190  endfunc
```



◀〈写真3〉このへんのハンドル操作が，勝敗の決め手



▶〈写真4〉立体交差まであるんだから，もう興奮のウズ

★影が現れた。つく美は，メダパニをとなえた。影の頭はこんらんした。影の攻撃！影は仕事をはじめた。カリカリカリ。(長野県北安曇郡・**堀島正義13才**)……**【編：影さんの仕事とは，きびしい攻撃だなー。影：グハハ。】**

作品No.7-40

PB-100シリーズ用
ポケコンでパズルを

ROCK（ロック） LINER（ライナー）



544ステップ

ルール

パズルゲームで一番いやなのが，ルールの説明ですが，わかりにくいけど言います。まずゲームをスタートさせると，**第1図**のように表示します。その前に面数なども表示されます。2のところの上に自分が点滅（岩に重なってる場合もある）しています。

目的は，岩を全部一番上にすることです。どうすればいいのかと言うと，**第2図**のように，自分が動けば岩は自分のいた場所へ移動します。もちろん，**第1図**の1・12のところや，岩の上などへは移動できないのであしからず…。

操作方法

いたって簡単ピッタシカンタン（カンカン？），泣く子も，もっと泣く？[2][4][6][8][C]のキーです。[2][4][6][8]は，下左右上で，[C]は岩を全部上にしたときの面クリアと，自分が岩で囲んで動けなくなったときの自殺用です。自殺をしたときは，その面からはじまります。

ここで注意!!面クリをしたと思って[C]キーを押す場合は，よく確認して押さないと自殺キーとなってしまい，その面の最初になってしまいます。



《第1図》画面表示

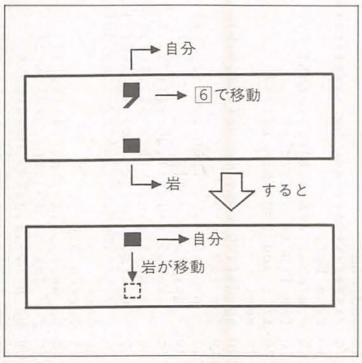
ROCK LINERのプログラム・リスト

```
P0
  1 A$="'":B$=".":C
    $=",":M=0:PRINT
     " ROCK LINER"
  2 PRINT :PRINT "
     Scene:";M+1:GO
    SUB #1
  3 IF KEY="4";IF X
    >1;IF MID(X,1)=
    A$(Y);GOSUB 11:
    X=X-1
  4 IF KEY="6";IF X
    <10;IF MID(X+2,
    1)=A$(Y);GOSUB
     11:X=X+1
  5 IF KEY="8";IF Y
    >0;IF MID(X+1,1
    )=A$(Y-1);GOSUB
     11:Y=Y-1
  6 IF KEY="2";IF Y
    <2;IF MID(X+1,1
    )=A$(Y+1);GOSUB
     11:Y=Y+1
  7 IF KEY="C" THEN
     9
  8 PRINT CSR 0;$;C
    SR X;A$(Y);:GOT
    O 3
  9 IF $="')''''''''
    ''(" THEN 2
 10 M=M+1:GOTO 2
 11 $=MID(1,X)+A$(Y
    )+MID(X+2):RETU
    RN

P1
  1 X=1:Y=0:GOSUB 2
    +M:$=")"+$+"(":
    RETURN
  2 $=".........,":
    RETURN
  3 $="'.'.'.'.'.":
    RETURN
  4 $="'..'...'.":
    RETURN
  5 $=".'.'.'.'.'":
    RETURN
  6 $="'.'.''..'":
    RETURN
  7 $=".'.'.'.'.":
    RETURN
  9 $="END..'.'.":
    Y=1:RETURN
  9 $=A$(INT (RAN#*
    2)*2):FOR Z=1 T
    O 8:$=$+A$(RAN#
    *3):NEXT Z
 10 $=$+A$(INT (RAN
    #*2)*2):M=6:RET
    URN
```

最後に

と言うわけで，このゲームは7面まで作った面が入っていて，あとはPB君が作ってくれます。なのでエンディングはありません。じつは，8面以降面が変わるのですが，「シーン8」としか表示されないわ，自殺すると7面にもどってしまうわで，少ないメモリの痛みを感じました。

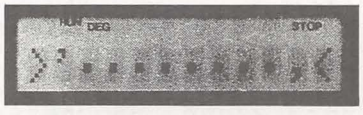


《第2図》岩の動かしかた

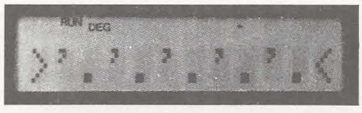
なお，ゲーム中自分をみうしなってしまうことがあります。そんなときは，よく見ると，自分のほうが濃くて，岩が薄く表示されているはずです。

《第1表》変数表

A$	上のキャラ
B$	中のキャラ
C$	下のキャラ
M	面数
X	自分のX座標
Y	自分のY座標
$	面データ



▲《写真1》"・"が岩だ。これをすべて上にもっていく



▲《写真2》これは2面。8面からはランダム面に

★僕の行っている塾の先生は，授業の前に，大橋巨泉のようなぜんぜんおもしろくない小話を言っては自分で笑っている不気味な人です。(岐阜県安八郡・田中　聡14才)……【影：そこでみんな笑うと，小話で授業が終わるかも。】

作品No.7-41

PB-100＋増設RAM用

ポケコンで六つのゲームを！

シックス ゲーム
6-GAME



とるばどーる

●まえおき

このプログラム1本で，なんと六つのちがったゲームが楽しめる！組みかえ自由，ゲームの詰め合わせセット。

●Ball Attack

S 0でスタート。ハイスコアラーとハイスコア表示の後，ゲーム・スタート。〝♥〟と〝○〟が表示されます。何かキーを押し，離すと〝○〟が飛んでいきます。キーを押している長さが長いほど，遠くまで飛びます。うまく〝♥〟に重ねてください。10点です。

これを，No. 1～No. 20までくり返し，その後，合計点を表示し，ハイスコアなら名前を聞いてきます（7文字まで）。そしてまた最初にもどります。

●Hole Down

S 1でスタート。1で左へ二つ，2で左へ一つ，3で右へ一つ，＋で右へ二つ動きます。両側の壁にぶつからないように，下へ降りていってください。だんだんとスピードが速くなります（50点ごとに元にもどる）。

また，100点ごとに，穴が狭くなります。1段さがるごとに1点です。ゲーム・オーバーの後，ハイスコアなら，名前の登録があります。

●Tennis

S 2でスタート。左の〝I〟が相手のラケット，右の数字が自分のラケットで，ミスできる回数を示しています。相手がサーブをしてくるので，ボールが自分のラケットのすぐ左にきたときに，す早く何かキーを押してください。ボールを打ち返すことができます。

キーを押すタイミングが早ければ早いほど，速いボールを返せます。ボールを返すと1点です。相手もミスすることがあります（10点）。こちらが返したボールが速いほど，ミスしやすくなります。5回ミスでゲーム・オーバー。

●Cameleon

これはかなり以前にベーマガに載った，森　巧尚さんのゲーム，〝フルーツ・カメレオン〟の移植です。

S 3でスタート。ハイスコアの後，残りのカメレオンの数をだして，ゲームがはじまります。左にいる〝－π◆〟がカメレオン，右の数字がフルーツです。9→8→……→1→0とフルーツが落ちてきますから，0になったところで，何かキーを押してください。カメレオンが舌を伸ばしてフルーツを食べます。

速く落ちるフルーツや，ゆっくり落ちるフルーツがあるので，注意してください。速いフルーツのほうが高得点です。フルーツを食べそこねると，カメレオンは飢死してしまいます（そんなばかな！）。カメレオンは3匹しかいません。

●Golf

S 4でスタートですが，はじめてゲームをするときには，その前に，ダイレクトにY＝1000とでも入力しておいてください。

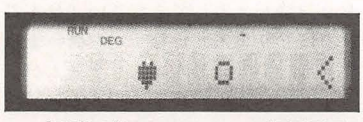
スタートさせると，ホール・ナンバー（全部で18ホール）と，ホールまでの距離が表示されます。〝○〟がボール，〝P〟が旗（つまりホール），〝_〟が池です。

操作は，Ball Attackと同じです。池に落ちると1打加算されて池の手前から，旗を越すとOBとなって，1打加算されて最初からです。18ホール回りきると打数（小さいほうが良い）を表示します。慣れれば，全ホール1ショットで回ることも，夢ではありません。

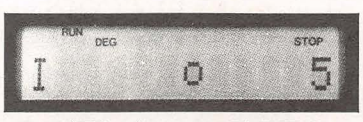
6-GAMEのプログラム・リスト

```
P0
  1 PRINT "Ball Att
    ack",M$;U:S=0
  2 FOR A=1 TO 20:B
    = INT( RAN#*8:
    PRINT : PRINT "
    No.";A, CSRB;"♥
    ";
  3 K=0: PRINT CSR1
    0;"o(";
  4 IF KEY$="";K=K+.
    1: GOTO 4
  5 IF K=0 THEN 4
  6 K=10- INT( RAN#
    -.5+K: IF K<0;K
    =0
  7 FOR I=9 TO K ST
    EP -1: PRINT CS
    RI;"o ";: NEXT
    I: FOR T=0 TO 9
    9: NEXT T
  8 IF K=B;S=S+10
  9 NEXT A:H=0: GOT
    O #9

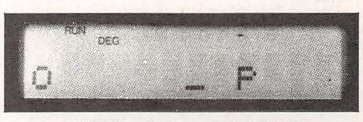
P1
  1 PRINT "Hole Dow
    n !",N$;V:B=1+
    INT( RAN#*5:S=0
    :G=B+1:$="
    "
  2 PRINT CSR0;"■■■
    ■■■■■■■■■";:A=5
    - INT(S/100:B=B
    + INT( RAN#*5-2
  3 IF A<0;A=1
  4 IF B<1;B=1
  5 IF B+A>11;B=11-
    A
  6 PRINT CSRB; MID
    (1,A);
  7 FOR I=1 TO 16-1
    2.5* FRAC(S/50:
     IF KEY="1";G=G
    -2: GOTO 12
  8 IF KEY="2";G=G-
    1: GOTO 12
```



▲《写真1》Ball Attackの実行画面



▲《写真2》Tennisの実行画面



▲《写真3》Golfの実行画面

★僕はネタを考えてもすぐに忘れてしまう。このネタも数か月前のネタだった。（山梨県南巨摩郡・MZ-1500は見すてられたのかな？14才）……【影：忘れると同時に思いだすネタなわけだ。では私も仕事を忘れるか。】

```
  9 IF KEY="3";G=G+
    1: GOTO 12
 10 IF KEY="+";G=G+
    2: GOTO 12
 11 NEXT I
 12 PRINT CSRG;"♠";
    : IF G≧B; IF G≦
    A+B-1;S=S+1: GO
    TO 2
 13 H=1: GOTO #9

P2
  1 PRINT " Tennis"
    ,O$;W:A=5:S=0
  2 E=15: PRINT CSR
    0;"Io"; CSR10;A
    ;
  3 FOR B=1 TO 9: P
    RINT CSRB;" o";
    : FOR C=1 TO E:
     IF KEY≠"" THEN
     5
  4 NEXT C: NEXT B:
     GOTO 10
  5 IF B≠9 THEN 10
  6 FOR B=9 TO 1 ST
    EP -1: PRINT CS
    RB;"o ";: FOR D
    =1 TO C: NEXT D
  7 NEXT B:S=S+1: I
    F RAN#(.6+C/10
    THEN 9
  8 PRINT CSR0;"x "
    ;: FOR D=1 TO 5
    0: NEXT D:S=S+1
    0: GOTO 2
  9 E=3+ INT( RAN#*
    13: GOTO 3
 10 PRINT CSRB;"  "
    ; CSR11;"x";: F
    OR D=1 TO 50: N
    EXT D:A=A-1: IF
     A>0 THEN 2
 11 H=2: GOTO #9

P3
  1 PRINT " Cameleo
    n",P$;X:F=3:S=0
```

```
  2 PRINT : PRINT F
    ;" hiki", CSR0;
    "-ж♦";
  3 D=6+ INT( RAN#*
    24: FOR B=9 TO
    0 STEP -1: PRIN
    T CSR10;B;: FOR
     C=1 TO D
  4 IF KEY≠"" THEN
    6
  5 NEXT C: NEXT B:
     GOTO 7
  6 FOR A=3 TO 11:
    PRINT CSRA;"-";
    : NEXT A
  7 IF B≠0; PRINT C
    SR2;"x";: FOR E
    =1 TO 50: NEXT
    E: GOTO 9
  8 FOR A=11 TO 3 S
    TEP -1: PRINT C
    SPA;" ";: NEXT
    S:S=S+30-D: GOT
    O 3
  9 F=F-1: IF F>0 T
    HEN 2
 10 H=3: GOTO #9

P4
  1 PRINT "  Golf",
    O$;Y:S=0
  2 FOR C=1 TO 18:A
    =8+ INT( RAN#*3
    :B=A- INT( RAN#
    *3+1:D=0:G=0
  3 PRINT "No.";C;A
    *10;"m"
  4 PRINT CSRB;"_";
     CSRA;"P"; CSRD
    ;"o";:E=0
  5 IF KEY≠"";E=E+.
    1: GOTO 5
  6 IF E<.3 THEN 5
  7 IF D+E≧12;E=11-
    D
  8 E= INT(E+.7: FO
    R F=D TO D+E-2:
     PRINT CSRF;" o
```

```
    ";: FOR I=1 TO
    50: NEXT I
  9 NEXT F: PRINT C
    SRD+E-1;" o";:G
    =G+1
 10 IF E+D=A; PRINT
     : PRINT "Hole
    in!",G;"shots":
    S=S+G: NEXT C:
    GOTO 14
 11 IF E+D>A; PRINT
     : PRINT "OB +1
    ":G=G+1:D=0: GO
    TO 4
 12 IF E+D=B; PRINT
     : PRINT "Pond
    +1":G=G+1:D=D-1
 13 D=D+E: GOTO 4
 14 PRINT : PRINT S
    ;"shots": IF S<
    Y;Y=S: INPUT "N
    ame",Q$
 15 GOTO 1

P5
  1 PRINT "  Zisin"
    ,R$;Z:A=6:S=0
  2 PRINT : PRINT "
    :"; CSRA;"Ŧ"; C
    SR11;":";:A=A+
    INT( RAN#*5-2
  3 FOR C=0 TO 12:
    NEXT C:B= INT(
    RAN#+1.5
  4 IF A>0; IF A<11
     THEN 6
  5 H=5: GOTO #9
  6 IF KEY="4";A=A-
    B
  7 IF KEY="6";A=A+
    B
  8 S=S+1: GOTO 2

P9
  1 PRINT : PRINT S
    ;" pts": IF S>U
    (H);U(H)=S: INP
    UT "Name",M$(H)
  2 GOTO #H
```

●Zisin

これは，以前ベーマガに載ったＳＣ-3000（レベルⅡ）のプログラムの移植版です。

S 5 でスタート。両側の〝：〟の間が安全地帯で，この中にいれば，あなたは死にません。ところが，何も押さないでいると，地震のために，左右に動きはじめます。そこで，外にでないように，4 6 で左右に動いて，できるだけ長く中にとどまっていてください。

●あとがき

六つのゲーム，かけ足で説明したのでわからないところもあると思いますが，やっているうちに慣れると思います。私のおすすめ品は，Tennis，Cameleon，Golfの三つです。Golfはちょっと時間がかかりますけどね。

さて，このプログラム，このままでは1568ステップ余すところなく使っているので，本体のみの人には遊べません。そこで，本体のみの人は，Ｐ０～Ｐ５のうちのやりたいゲームを入れ，Ｐ９以降を入力してください（Ｐ４のGolfはＰ９を入力しなくても構いません）。これで本体のみの人もゲームができると思います。

★

★私は，グロブダーとボスコニアンのために，X68000をふって，Ｘ１ターボＺⅡを買った。悪いか！（埼玉県秩父郡・**瀬戸利喜15才**）……**【影：そして，ワタシに会いたいがために，ベーマガを買っているというわけだ。】**

作品No.7-42

PC-1500用
ドラゴンバスターもどきだ！

ドラゴン DRAGON1500



桐山　直己

はじめに

ぼくは本屋に行き，ベーマガを手にとり，表紙を見て言った。「PC-1500のページがない！」これが2か月も続いた。このままでは完全に消滅してしまう。そこで昔，ベーマガの他機種から移植＋αをしたプログラムをだそうと決意した。

内容

このプログラムはベーマガ'86年10月号に掲載された山田憲男君の〝Dragon Dragon〟をPC-1500に移植し，少し味つけをしたものです。

遊びかた

プログラム開始時に「PASS　IN？」と聞いてきますが，これはラウンド・クリア時に「PASS　OUT？」と聞いてきたときにYキーを押して表示されるパスワードを入力すると，そこからのコンティニュー・プレイができます。不必要なときは共にNキーを押してください。

キー操作は，Zキーで剣を振る。Xキーでファイヤー・ボール発射。また，ルームクリア後にくれるアイテムの中で，杖をもらうと数ルーム間，体力10と引きかえにCキーでファイヤー・ボールが1発発射できます。

8 2 4 6キーはそれぞれ，立つ，しゃがむ，後退，前進です。

変更点

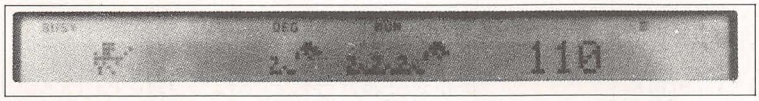
ルーム1～3クリア後の剣，盾のパワーアップは気まぐれで，とくに剣は，あるとき，破壊力が高まります。体力初期値は100，マッシュルームによって増える体力の範囲は10。通路の敵はスライム（浮遊クラゲという話も）と蛇です。ルーム・ガーダーの炎はだんだん到達距離が長くなります。

最後に

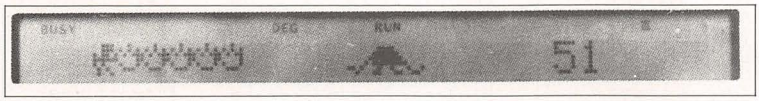
今回2度目の投稿ですが，しばらくゲームのネタも思いつかず，受験も重なったので，何も思いつかないうちに，このような事態となったので，移植作品を送ってしまいました。

1500，1501のユーザー達，何でもできたプログラムはどんどん投稿しよう。ぼくの1500も涙を流している！ん？これは電池の液もれだあ！

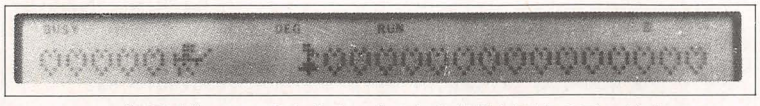




▲《写真1》通路での敵はスライムと蛇だ。剣でびしばしやっつけろ



▲《写真2》でたなルーム・ガーダー。ファイヤー・ボールで応戦



▲《写真3》ルーム3をクリアするとお姫様と再会のデモが！

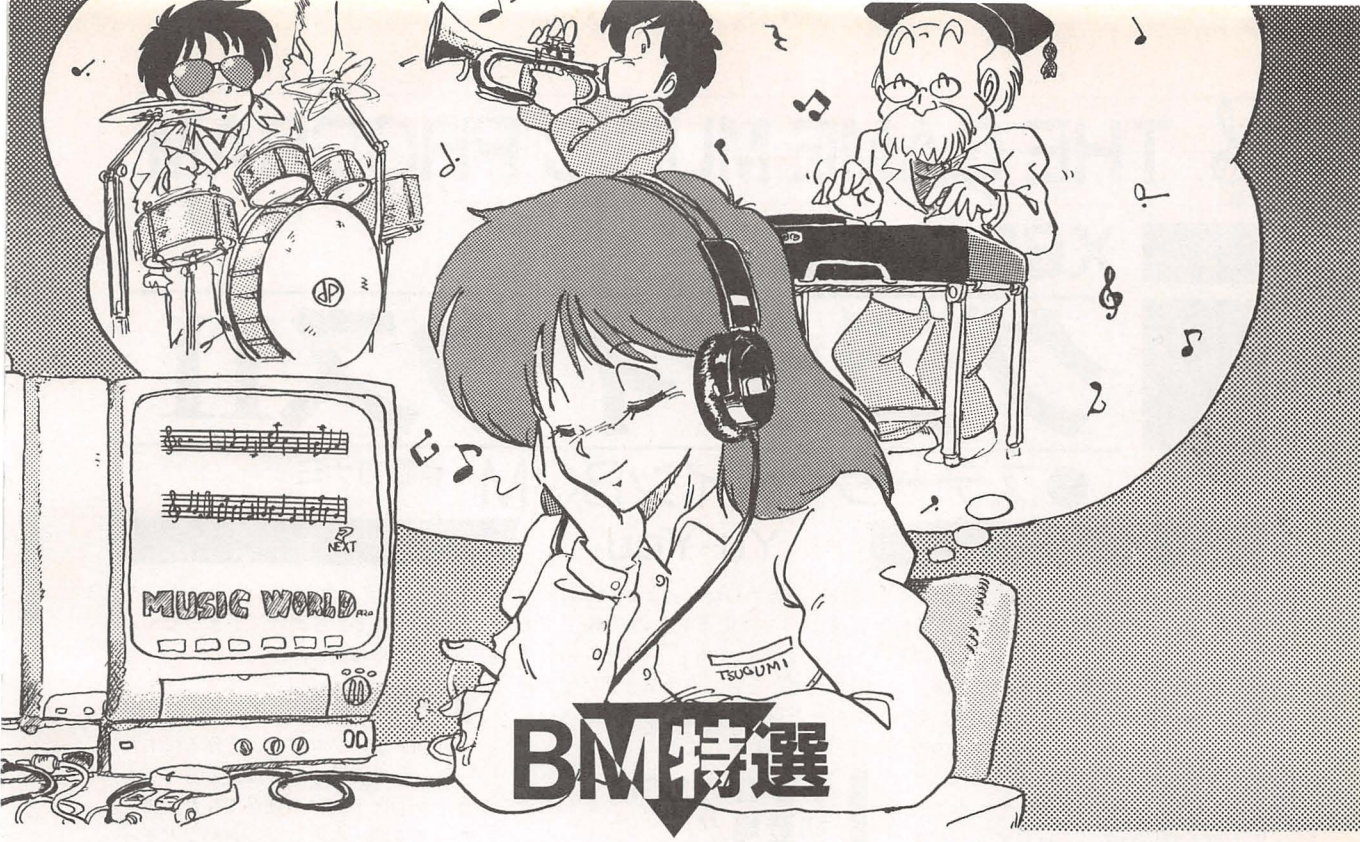
DRAGON1500のプログラム・リスト

```
10:PAUSE "DRAGON
   BUSTER":BEEP 1
   :DIM A$(2),B$(
   2),C$(15),D$(2
   ),E$(2),F$(2),
   G$(4)*24:WAIT
   0:RANDOM
11:A$(1)="001C681
   F2F4B":A$(2)="
   007850?C3C5C"
12:B$(1)="1808040
   20000":B$(2)="
   181020400000"
13:D$(0)="0000000
   00000":D$(1)="
   0C02070B0604":
   D$(2)="6858402
   04040"
14:E$(1)="15150D0
   50202":E$(2)="
   545458502020"
15:F$(1)="0202010
   20408":F$(2)="
   202040201008"
16:G$(1)="187C1C1
   47C1C181020100
   000":G$(2)="18
   7C141C741C1810
   20100000"
17:G$(3)="187C141
   4741C181020100
   000":G$(4)="5C
   7E1E1E3E5C5810
   20404020"
18:A$="20337F3624
   00":B$="1C2244
   221C00"
20:CLS :WAIT 5:
   FOR O=9TO 25:
   CURSOR O:
   GPRINT D$(0);A
   $;F$(1);G$(4);
   :CURSOR O-6:
   PRINT "HELP!":
   CURSOR O-6:
   PRINT "      "
21:BEEP 1,252,5:
   NEXT O:GOTO "P
   -J"
22:S=0:R=1:N=1:U=
   100:M=U:K=1:T=
   1:MS=0
30:CLS :USING :
   PAUSE "ROUND";
   R;" ";:BEEP 1:
   L=1:U=M:N=N+1
31:WAIT 0:GPRINT
   "5020500804O2"
   ;:PRINT "=";K;
   " ";:BEEP 1:
   GPRINT "3F497F
   493F00";:PRINT
   "=";T;" ";:
   BEEP 1
32:GPRINT "0C1224
   23241E";:PRINT
   "=";N:BEEP 1:
   WAIT 200:PRINT
   :CLS
40:WAIT 0:CURSOR
   4:GPRINT A$(1)
   ;B$(1);:CURSOR
   10:PAUSE "GO!"
   :BEEP 3
60:Z=0:MS=MS-1:
   CLS :WAIT 0:Y=
   1
65:FOR O=2TO 15:C
   $(O)=D$(0):
   NEXT O
70:FOR O=0TO 50:
```

★みなさんは○ータスクーポンを集めてますか？ちなみに，僕の家には○ルーチップがいっぱいです。(奈良県北葛城郡・目標100万点ゲゲ19才)……【影：ワタシはブルーダイヤを愛用してます。編：勘ちがいしてません？】

```
    GOSUB 430
 80:X=2:IF V<0LET
    V=0
 90:CURSOR 18:
    PRINT USING "#
    ###";V;
 95:WAIT 0:FOR O1=
    4TO 15:CURSOR
    O1:GPRINT C$(O
    1);:NEXT O1
100:IF C$(2)<>D$(0
    )LET J=R+3:
    GOSUB 600
110:CURSOR 2:
    GPRINT A$(Y);B
    $(1);:BEEP 1,1
    0,3
120:J=RND 3-1:FOR
    O1=3TO 15:C$(O
    1-1)=C$(O1):
    NEXT O1:C$(15)
    =D$(J)
130:IF O>37LET C$(
    15)=D$(0)
131:IF O=42LET C$(
    15)="ｱCｱEｱFｱFｱ
    EｱC"
135:NEXT O:BEEP 3,
    10,1000:GOTO 1
    80
140:CURSOR 3:
    GPRINT B$(2);:
    PAUSE
150:IF C$(3)<>D$(Y
    )LET V=V-1:
    RETURN
160:CURSOR 4:PRINT
    "*";:BEEP 1,10
    0,100:PAUSE
170:C$(3)=D$(0):S=
    S+10:RETURN
180:CLS :CURSOR 2:
    PAUSE "ROOM";L
    ;" ";:GPRINT A
    $(Y);B$(1);:
    CURSOR 15:
    GPRINT "ｱCｱEｱF
    ｱFｱEｱC";:PAUSE
    :BEEP 1:CURSOR
    15
185:GPRINT "ｱC0201
    01027C";:BEEP
    3:PAUSE " GO!"
    :WAIT 0:CLS
190:Y=1:X=2:U=1:Z=
    1:W=10+L*5+R*5
200:IF L=4LET W=10
    0+R*10
210:IF W<=0GOTO 32
    0
215:CURSOR 18:
    PRINT U;
220:CURSOR 12:
    GPRINT F$(U);G
    $(L);:IF C$="6
    "CURSOR X-1:
    GPRINT D$(0);
225:IF C$="4"
    CURSOR X+2:
    GPRINT D$(0);
230:CURSOR X:
    GPRINT A$(Y);B
    $(1):BEEP 1,10
    ,3:GOSUB 430
250:J=RND 10-1:IF
    J>0GOTO 280
260:FOR O=11TO (11
    -L-R+1)STEP -1
    :CURSOR O:
    GPRINT E$(U):
    BEEP 1,120,100
    :NEXT O
265:FOR O=11TO (11
    -L-R+1)STEP -1
    :CURSOR O:
    GPRINT D$(0):
    NEXT O
270:IF X>=11-L-R+1
    LET J=ｱ+R:
    GOSUB 600
280:IF J>0AND J<3
    LET U=J
310:GOTO 210
320:FOR O=0TO 40:
    CURSOR 12:
    PRINT "+++";:
    BEEP 1,100,5:
    CURSOR 12:
    PRINT "***":
    BEEP 1,200,5:
    NEXT O:BEEP 1,
    252,100:CLS
330:IF L=4LET R=R+
    1:S=S+3000+V*1
    0:GOTO ｱ00
340:L=L+1:S=S+500:
    J=RND ｱ:PAUSE
    "BONUS";:BEEP
    1
350:IF J=1CURSOR 6
    :GPRINT "0C122
    423241E";:BEEP
    1:PAUSE " ";:N
    =N+1
355:IF J=2CURSOR 6
    :GPRINT "0C122
    423241E000C122
    423241E";:BEEP
    2:PAUSE " ";:N
    =N+2
360:IF J=3CURSOR 6
    :GPRINT "1C1Aｱ
    57B161C";:BEEP
    1:PAUSE " ";:M
    =M+10
370:IF J=4CURSOR 6
    :GPRINT "ｱCｱｱｱ
    0ｱ0ｱｱC";:BEEP
    1:PAUSE " ";:U
    =U+20:IF U>M
    LET U=M
375:IF J=5AND MS<=
    0CURSOR 6:
    GPRINT "402010
    0C0E06";:BEEP
    1:PAUSE " ";:M
    S=5:GOTO 390
380:IF J>4CURSOR 6
    :PAUSE "NOTHIN
    G ";:BEEP 1:CH
    =1
390:J=RND 4:IF J>2
    GOTO 60
400:IF J=1AND T<5
    LET T=T+1:
    GPRINT "3F497F
    493F00";:PAUSE
    "=";T:BEEP 1:
    PAUSE :GOTO 60
410:IF J=2AND K<5
    LET K=K+1:IF C
    H=1LET CH=0:K=
    K^2
411:IF K>5GOTO 60
415:GPRINT "502050
    080402";:PAUSE
    "=";K:BEEP 1:
    PAUSE
420:GOTO 60
430:IF INKEY$ ="X"
    AND N>0LET N=N
    -1:GOTO 500
435:IF INKEY$ ="C"
    AND MS>0AND U>
    0LET U=U-10:
    GOTO 500
440:IF INKEY$ ="Z"
    BEEP 1,200,10:
    ON Z+1GOSUB 14
    0,560
450:IF INKEY$ ="8"
    LET Y=1
460:IF INKEY$ ="2"
    LET Y=2
470:IF INKEY$ ="6"
    AND X<10LET X=
    X+1:U=U-0.1:C$
    ="6"
480:IF INKEY$ ="4"
    AND X>0LET X=X
    -1:U=U-0.1:C$=
    "4"
490:RETURN
500:IF Z=1GOTO 540
510:FOR P=3TO 15:
    CURSOR P:
    GPRINT "0C1224
    23241E";:BEEP
    1,220,5
515:IF C$(P-1)<>D$
    (0)CURSOR P:
    PRINT "*";:
    BEEP 1,100,100
    :S=S+10:C$(P-1
    )=D$(0)
520:NEXT P:PAUSE :
    IF MS>0AND U<=
    0GOSUB 600
530:RETURN
540:FOR P=X+1TO 15
    :CURSOR P:
    GPRINT "0C1224
    23241E":BEEP 1
    ,100,100:NEXT
    P:PAUSE :W=W-2
    0:IF MS>0AND U
    <=0GOSUB 600
550:RETURN
560:CURSOR X+1:
    GPRINT B$(2);:
    PAUSE
570:IF X=10AND Y=U
    GOTO 590
580:U=U-1:RETURN
590:CURSOR 12:
    PRINT "*":BEEP
    1,100,100:W=W-
    4-K:RETURN
600:CURSOR X:
    GPRINT "ｱCｱC6C
    ｱ01008";D$(0);
    :BEEP 2,252,30
    0:PAUSE :U=U-J
    +T
610:IF U>0RETURN
620:FOR P=0TO 50:
    CURSOR X:
    GPRINT "ｱCｱC6C
    ｱ01008":BEEP 1
    ,150,5:CURSOR
    X:GPRINT "6060
    60404040":BEEP
    1,200,5:NEXT P
630:BEEP 1,252,500
    :CURSOR X:
    GPRINT "606062
    4F4240":WAIT 2
    00:PRINT :
    USING :CLS :
    PRINT "* GAME
    OVER *";S;" *"
    :END
700:USING :CURSOR
    5:GPRINT A$(1)
    ;B$(1);:CURSOR
    10:GPRINT A$;:
    PAUSE :WAIT 0:
    FOR P=0TO 25:
    IF P>4AND P<11
    GOTO ｱ10
705:CURSOR P:
    GPRINT B$;
710:BEEP 1,26-P:
    NEXT P:PAUSE :
    IF R=9GOTO ｱ30
720:BEEP 1,252,200
    :WAIT 3:FOR O=
    10TO 25:CURSOR
    O:GPRINT D$(0)
    ;A$;F$(1);G$(4
    );:BEEP 1,252,
    5:NEXT O:PAUSE
725:GOSUB "P-O":
    GOTO 30
730:WAIT 200:PRINT
    :WAIT 0:FOR O=
    0TO 25:CURSOR
    O:GPRINT B$;:
    BEEP 1,1,100:
    NEXT O:USING :
    CURSOR 2:PRINT
    " HAPPY END";S
    ;" "
740:WAIT 200:PRINT
    :END
750:"P-1"WAIT 0:
    PRINT "PASS IN
     ?"
752:K$=INKEY$ :IF
    K$="N"GOTO 22
753:IF K$="Y"GOTO
    760
755:GOTO 752
760:DIM PA(6):
    INPUT "PASS(A)
    =";P1$:FOR PA=
    1TO 6:PA(PA)=
    ASC (MID$ (P1$
    ,PA,1))-65:
    NEXT PA
770:R=PA(1):M=PA(2
    )*10:K=PA(3):T
    =PA(4):N=PA(5)
    :MS=PA(6)
780:INPUT "PASS(B)
    =";P2$:FOR PB=
    1TO LEN P2$:P3
    $=P3$+STR$ (
    ASC (MID$ (P2$
    ,PB,1))-65):
    NEXT PB
790:S=VAL P3$:GOTO
    30
800:"P-O"WAIT 0:
    PRINT "PASS OU
    T ?":P3$=""
802:K$=INKEY$ :IF
    K$="N"RETURN
803:IF K$="Y"GOTO
    810
805:GOTO 802
810:P1$=CHR$ (65+R
    )+CHR$ (65+M/1
    0)+CHR$ (65+K)
    +CHR$ (65+T)+
    CHR$ (65+N)+
    CHR$ (65+MS*(M
    S>0))
820:P2$=STR$ S:P3=
    LEN P2$:FOR PA
    =1TO P3:PB=VAL
    MID$ (P2$,PA,1
    ):P3$=P3$+CHR$
    (PB+65):NEXT P
    A
830:PRINT "PASS(A)
    =";P1$:K$=
    INKEY$ :IF K$<
    >""WAIT 150:
    GOTO 835
831:GOTO 830
835:PRINT "PASS(B)
    =";P3$:WAIT 0:
    K$=INKEY$ :IF
    K$<>""GOTO 840
836:GOTO 835
840:RETURN
```

★影さんに催眠術をかけてあげます。アダブラ，カダブラ～載せたくなる～載せたくなる～。(北海道上磯郡・**どぶにおちた少年12才**)……**【影**：載せてあげるかわりに，ひと眠りさせてもらいます。**つぐ美**：もう一。**】**



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，ＧＯＲＲＹ先生が各プログラムに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

グラディウスII

●ステージ1メインBGM　●©コナミ

Yu-You

みなさんコンニチハ。Yu-Youです。引越しもようやく終了し，体調も気分もいたって良好。し・か・し，ボクの頭の中には一つの不安が横切ります。そう，今は6月。6月といえば「しとしと」，「じめじめ」，「ざあざあ」の梅雨の季節。体が弱いボクは，「カビのはえた，すっぱいパンを食って腹をこわしたりしないか…」な〜んてことを考えざるを得ません。

みなさん，くれぐれも健康には気を付けましょう（毎月同じような書きだしだな…）。

福岡イベントは最高でした

福岡イベント参加に声をかけていただきまして，本当にうれしく思ってます。ボクの頭の中には数々の思い出がめぐりめぐっていますが，その中でもとりわけ鮮明画像として残っているものを2〜3書きましょう。

① 幻のお酒を飲めたこと。
② 麻雀で大負けしたこと。
③ 「ミッドナイト・ランディング」を体感できたこと。とくにこのことに関しては，目玉商品とまでいえることで，ちょっとだけ書いておきましょう。

山下先生とボクは，ＪＡＬ（日本航空）の国内線で福岡まで行ったのですが，その際にＪＡＬのおもしろいサービスを体験しました。

そのサービスとは，離着陸時にコクピットから見える情景をビデオカメラで撮影し，それを客席前方にあるスクリーンに映しだしてくれるというもので，夜の離着陸の情景を見たボク達の目には，本当に「ミッドナイト・ランディング」をやっているかのように思えました。そのときに「う〜ん，今の着陸は98点でしたね」とボクが言った直後に言った山下先生の言葉，「でもYu-You，今のでもし〝MISS〟って表示されていたら，多少気まずいものがあったと思うよ!!」。う〜ん，この一言はいまだ忘れられません。

グラIIのBGM初登場!!

今一番リクエスト・ハガキの多いゲームＢＧＭは？と聞かれたら迷わず答えることができます。そう，それがこの『グラディウスII　ＧＯＦＥＲの野望』のＢＧＭ。

う〜ん，確かにこの曲はノリもいいし，なんといってもコナミ独特の曲調（コナミ進行とも言われるコード進行，多用されている12/16拍子など）がみごとに表されている数々の曲には，本当に好感がもてます。年々進歩していく技術のすごさ，あのＢＧＭのセンス，う〜ん，さっすがコナミだなあ〜〜!!

グラIIに使われている音源についてですが，これは話によると『スーパー・コントラ』や『A-ＪＡＸ』などと同じだと言われてます。ということは，ＦＭ音源8チャンネル（ＯＰＭ×1）＋サンプリング2チャンネル（3チャンネルかも…？）だと思われます。

さてさて，そのサンプリングの割り当てですが，ドラムスに1チャンネル（バスドラム，スネア，ハイハットなどを切り換えで使用）とコード用に1チャンネル（オーケストラ・ヒット，ディストーション・ギターなどを切り換えて…）だと思います。

とくにドラムスに関しては，その巧みな切り換え技術には目をみはるものがあり，ボクなんか最初に音採りしたときは，ドラム系（バスドラム，スネアドラム，タムタム）とシンバル系（ハイハットなど）をわけてしまったぐらいですからね。

制作秘話

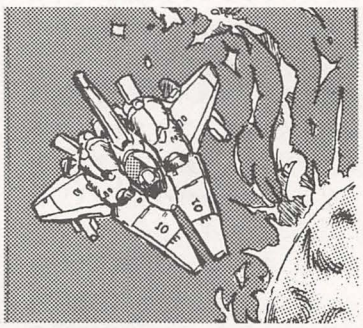
今回，このプログラムを作るにあたって，一番苦労したのは何と言ってもサウンド・テープの確保でした。ボクだって人間，参考になる資料などまったくない状態で作れっていったって，できるわけないでしょう。

まあ，そこで音採りをしたのですが，ノイズだらけの効果音まで一緒に鳴っているもので，楽ではなかったですよ（録音に協力してくださった中野駅南口前，ゲーム・ヤマトさん，本当にどうもありがとうございました）。

先はまだあるんですが，まあ，その苦労の音をぜひ聞いてください。

入力のすすめ

いつものように入力した後で[f5]キーをポン!!と押すだけで鳴るはずです。もしもエラーがでるならば，絶対にどこかに入力ミスがあるはずです。よく調べてみてください。また，先月の『A-ＪＡＸ』を入力してくれた人は，そのプログラムを書き換えていくほうが効率よく入力できるでしょう。



★この前道を歩いていると，「顔のことなら○○人形」という看板を見つけました。人形店って整形もしてるんですね。（埼玉県岩槻市・**金田猛光15才**）……**【影：人形店とは限らないぞ，もしかして，魚屋かもしれん。】**

グラディウスII—ステージ1メインBGM—のプログラム・リスト

```
100 /*  save "gradius2_st1   .bgm"
110 /*
120 /*  G R A D I U S  I I    G O F E Rの野望    ( S T A G E  1 )
130 /*
140 /*  f o r    X 6 8 0 0 0    X - B A S I C
150 /*
160 /*  P R O G R A M E D  B Y  Y u - Y o u
170 /*
180 /*  i n    M A Y . / 2 0 / 1 9 8 8
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"        "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 6000-"+chr$(13)
240 key  8,"list 5000-"+chr$(13)
250 dim str pd(30)[256]
260 dim char po(255),v(4,9),voi(4,10),vn
270 dim str h[256],m[256]
290 dim str hs[256],ms[256],ls[256]
300 /*
310 for i=1 to 8
320   m_alloc(i,4000)
330   m_assign(i,i)
340 next
350 vdata()
360 drum()
370 pdata()
380 m_play( )
390 end
1000 /*
1010 /*  S E T  M M L  T O  T R A C K
1020 /*
1030 func trk(t)
1040   r=0
1050   while po(r)<>255
1060     m_trk(t,pd(po(r)))
1070     r=r+1
1080   endwhile
1090   return()
1100 endfunc
1500 /*
1510 /*  V O I C E  S E T
1520 /*
1530 func vset(vn)
1540   voi(0,0)=(v(4,1)*8)+v(4,0)
1550   voi(0,1)=15
1560   voi(0,9)=3
1570   for x=0 to 3
1580   for y=0 to 9
1590     voi(x+1,y)=v(x,y)
1600   next
1610   next
1620   m_vset(vn,voi)
1630   return()
1640 endfunc
5000 /*
5010 /*  D R U M  D A T A
5020 /*
5030 func drum()
5040 h="<@l2e&e-&d&d-&c&>b
5050 m="b&b-&a&a-&g&g-
5060 hs="<@l2e&d>
5070 ms="b&a
5080 ls="f+&e-
5130 return()
```

```
5140 endfunc
6000 /*
6010 /*  V O I C E  D A T A
6020 /*
6030 func vdata()
6040 /*
7000 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        E . B A S S
7010 v={  31, 10,  6,  8, 10, 28,  0,  0,  0,  0,
7020      31, 15,  5,  7,  4, 26,  0,  2,  7,  0,
7030      31, 12,  5,  7,  1, 38,  1,  1,  0,  0, /* CON FBL
7040      31, 12,  3,  7,  5,  2,  1,  1,  3,  0,       2,  7}
7050 vset(70)
7060 /*
7100 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        B A S S  D R U M
7110 v={  31, 22, 11,  8, 10, 18,  1,  0,  5,  0,
7120      31, 18, 15, 12,  8,  3,  1,  0,  4,  0,
7130      31, 20, 20, 10,  1, 20,  1,  0,  1,  0, /* CON FBL
7140      31, 17, 18, 12,  8,  3,  1,  0,  6,  0,       4,  7}
7150 vset(71)
7160 /*
7200 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        S N A R E  D R U M
7210 v={  31,  0,  0,  5,  0,  5,  0, 15,  0,  0,
7220      31, 15, 15,  7,  2,  0,  0,  0,  0,  0,
7230      31, 19,  0,  8, 10, 20,  0,  0,  0,  0, /* CON FBL
7240      31, 18, 14, 10,  8,  0,  0,  0,  0,  0,       4,  7}
7250 vset(72)
7260 /*
7300 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        T O M  T O M
7310 v={  31,  4,  0,  1,  0,  0,  1, 11,  0,  1,
7320      31, 21,  4,  1,  6, 24,  1,  1,  3,  0,
7330      31, 26,  0, 15, 15,  0,  1,  0,  0,  0, /* CON FBL
7340      31, 14,  0,  7, 15,  1,  1,  0,  0,  0,       3,  7}
7350 vset(73)
7360 /*
7400 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        H I - H A T  C L O S E
7410 v={  31, 10,  2,  0,  6,  0,  0, 15,  1,  0,
7420      31,  5,  4,  0,  4,  0,  0, 10,  2,  0,
7430      28,  5,  5,  0,  4,  0,  0,  3,  3,  0, /* CON FBL
7440      31, 19,  8,  8, 12,  4,  0,  5,  0,  0,       0,  7}
7450 vset(74)
7460 /*
7500 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        H I - H A T  O P E N

7510 v={  31, 10,  0,  0,  1,  0,  0, 11,  1,  0,
7520      31,  5,  0,  0,  3,  0,  0, 10,  0,  0,
7530      31,  7,  0,  0,  3,  0,  0,  3,  0,  0, /* CON FBL
7540      31, 20,  0,  8,  5,  2,  0,  5,  0,  0,       0,  7}
7550 vset(75)
7560 /*
7700 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        M E L O D Y  1
7710 v={  28,  2,  2,  1,  4, 20,  0,  1,  5,  0,
7720      31,  0,  0,  3,  0, 38,  0,  7,  0,  0,
7730      31,  5,  1,  4,  3, 40,  0,  1,  6,  0, /* CON FBL
7740      25,  5,  2,  6,  7,  2,  0,  2,  1,  0,       1,  5}
7750 vset(77)
7760 /*
7800 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        M E L O D Y  2
7810 v={  31,  2,  2,  1,  4, 18,  0,  1,  0,  0,
7820      31,  0,  0,  3,  0, 35,  0,  1,  0,  0,
7830      31,  5,  1,  4,  3, 38,  0,  1,  0,  0, /* CON FBL
7840      31,  6,  2,  7,  5,  2,  0,  2,  0,  0,       1,  5}
7850 vset(78)
7860 /*
7900 /*   AR D1R D2R  RR D1L  TL  RS MUL DT1 DT2        M E L O D Y  3
7910 v={  20,  3,  0,  1,  2, 24,  0,  2,  2,  0,
7920      15,  9,  1,  7,  5, 14,  0,  1,  6,  0,
7930      15,  6,  3,  7,  3,  4,  0,  2,  1,  0, /* CON FBL
7940      15,  7,  6,  7,  4, 10,  0,  1,  5,  0,       6,  6}
```

★♪もしもし影よ，影さんよ～，世界のうちでお前こそ一，金運のないものはない～，どうして，そんなに©な一のノ（福岡県東区・佐々木紀雄12才）……【編：これをP6に歌わせたいと思うのは，ワタシだけでしょうか。】

★名前＿＿＿

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

A-JAX(エー ジャックス)"COMMAND770"(コマンド)

■ 川野 俊充 ■

©コナミ

今月はP6なのだ！

皆さん，お元気ですか？　初登場以来，半年が過ぎまして，調子もあがってきた（と自分で勝手に思い込んでいる）川野です。

先月号で「Ｐ６のスペハリがあまり反響がなかった」と書いたところ，だしそびれていたのか急にハガキがくるようになりまして，Ｐ６ユーザーはまだまだたくさんいるんだということをつくづくと感じました（ヘタするとまだX68000ユーザーよりも多い!?）。

そこで今月は数々のハガキの中でリクエストとして一番多かった「A-ＪＡＸ」をＰ６SR用にプログラムしました。前回の「スペハリ」よりも時間をかけて作ったので，ぜひ入力してくださいね！

プログラムについて

例のごとく「スペハリ」の音色コンバータを使っています（使いかたは別表に載せておきますのでそちらを参照してください）。

そして今回もＦＭ音源を１声，ドラムに使用しています。音色切り換えができると，どうしてもＦＭでドラムを作りたくなるんですよね。だってＰＳＧのノイズ（トーン）ドラムよりもぜんぜんかっこいいんだもん。

そこで，今回はそのＦＭドラムを強調するため，スネア，バス，タム以外にハイハットも割り込みで入れてみました。ドラムの音色のデータもエディットしなおしたので，音の迫力がちがうと思います。ぜひ，低音のでるスピーカでお楽しみください。

曲について

今回プログラムした「ＣＯＭＭＡＮＤ 770」はイントロの部分でサンプリングによるオーケストラ・ヒットが入っているのですが，さすがにそれを再現することはできませんでした。メイン，ベース，ドラムをそれぞれＦＭ音源で鳴らしたら残るはＰＳＧだけ！なんとか似せましたが，無理がでてしまうのも仕方ありません。ま，今回はちゃんとＰＳＧのソフト・エンベロープもかけたし，エコー等のエフェクトもかけたので許してくださいな。

終わりに

私ごとですが，やっと88を買うことができました。サウンドボードIIも買ったので，今度88でもプログラムしてみようかなと思っています。でも68でも作りたいしなあ……。だけど66も捨てがたいし……。

もし作ってほしい機種がありましたら，ハガキにてお願いします。

それではまた来月お会いしましょう。

《第１表》音色コンバータの使用法

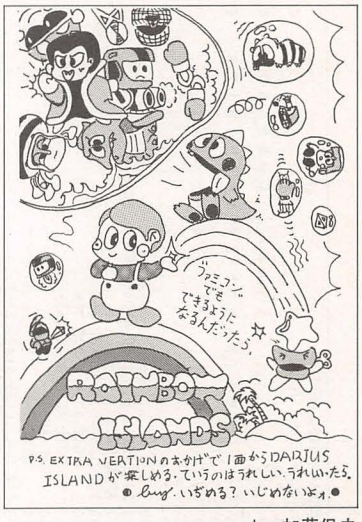
①１行から410行までを入力する。
②100行のＡ＝7を自分の設定したい音色の数に変える（一つだったらＡ＝１，二つだったらＡ＝２というようにＡ＝15まで）。
③1000行以後に音色データを同じ形式で入力する。
④実行すると@1～@12と@253～@255まで@1から順に書き換えられていく。
⑤あとは普通のＰＬＡＹ文でＯＫ！
注：１行のＣＬＥＡＲ文は各自でプログラムにあわせて変えてください。

評…影さんモアイか(編)



by 藤木朋浩

評…わーい，楽しいネ(つぐ美)



by 加藤保夫

★ＯＦ伝言板：オーイ，中井康樹君，今度，鍋谷君と森田君と笠川先生と私とで，遊びにいかないか。(滋賀県大津市・デーモン・コブタ18才)……【影：中井君，連絡がなければ，私が行くことになりますのでよろしく。】

```
1 CLEAR 10000,&HE000
10 '
20 '
30 '                    A - J A X    C O M M A N D  7 7 0
40 '
50 '        P R O G R A M E D  B Y  T O S H I M I T S U  K A W A N O
60 '
70 '                              I N  2 2 / M A Y
80 '
90 '
100 A=7
110 DIM A(24),B(3,8):C=&HD4:RESTORE 1040
120 AD=&HEB36
130 FOR I=0 TO 350 STEP 25
140     POKE AD  ,I MOD 256
150     POKE AD+1,C-(I>255)
160     AD=AD+2
170     NEXT
200 FOR C=0 TO (A-1)*25 STEP 25
210     READ AL:READ FB:A(24)=FB*8+AL
220             FOR I=0 TO 3
230                     FOR R=0 TO 8
240                     READ D:B(I,R)=D
250                     NEXT R
260             NEXT I
270     FOR I=0 TO 3
280             FOR R=-3 TO -1
290             IF B(I,8)=R THEN B(I,8)=4+ABS(R)
300             NEXT R
310     A(I+0) =B(I,8)*16+B(I,7)
320     A(I+4) =B(I,5)
330     A(I+8) =B(I,6)*64+B(I,0)
340     A(I+12)=B(I,1)
350     A(I+16)=B(I,2)
360     A(I+20)=B(I,4)*16+B(I,3)
370     NEXT I
380     FOR I=C TO C+24
390     POKE &HD400+I,A(I-C)
400     NEXT I
410 NEXT C
1000 '
1010 ' @1 MAIN
1020 '
1030 '      AL  FB
1040 DATA    0,  7
1050 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1060 DATA   31,  15,  6,  6,  3,  30,  0,  12,  3
1070 DATA   31,  4,  0,  3,  4,  27,  0,  4,  0
1080 DATA   31,  2,  0,  3,  5,  30,  0,  4,  0
1090 DATA   31,  3,  2,  7,  5,  0,  0,  4,  -2
1100 '
1110 ' @2 HI-HAT (CLOSE)
1120 '
1130 '      AL  FB
1140 DATA    0,  7
1150 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1160 DATA   31,  5,  4,  1,  2,  3,  0,  15,  -2
1170 DATA   31,  7,  3,  1,  5,  11,  0,  14,  3
1180 DATA   31,  6,  2,  1,  5,  7,  0,  4,  1
1190 DATA   31,  17,  16,  9,  8,  0,  0,  0,  -3
1200 '
1210 ' @3 BASS
1220 '
1230 '      AL  FB
1240 DATA    0,  7
1250 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1260 DATA   31,  16,  13,  6,  5,  20,  1,  12,  3
1270 DATA   21,  10,  9,  6,  5,  38,  2,  1,  -3
1280 DATA   28,  11,  9,  6,  5,  24,  0,  0,  0
1290 DATA   28,  10,  9,  6,  5,  0,  0,  1,  0
1300 '
1310 ' @4 BASS DRUM
1320 '
1330 '      AL  FB
1340 DATA    6,  7
1350 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1360 DATA   31,  8,  4,  0,  5,  0,  0,  7,  3
1370 DATA   31,  21,  20,  9,  5,  0,  0,  0,  -3
1380 DATA   31,  18,  15,  10,  8,  0,  0,  1,  -3
1390 DATA   31,  18,  15,  10,  8,  0,  0,  1,  3
1400 '
1410 ' @5 SNARE DRUM
1420 '
1430 '      AL  FB
1440 DATA    4,  7
1450 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1460 DATA   31,  3,  2,  0,  3,  0,  0,  15,  3
1470 DATA   31,  14,  3,  7,  14,  0,  0,  0,  -3
1480 DATA   31,  23,  19,  14,  5,  3,  0,  2,  -3
1490 DATA   31,  17,  16,  8,  5,  0,  0,  1,  3
1500 '
1510 ' @6 TOM-TOM
1520 '
1530 '      AL  FB
1540 DATA    6,  7
1550 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1560 DATA   31,  2,  1,  1,  3,  0,  0,  15,  0
1570 DATA   31,  21,  16,  7,  9,  8,  0,  0,  0
1580 DATA   31,  19,  17,  7,  6,  12,  0,  1,  -3
1590 DATA   31,  19,  17,  7,  6,  12,  0,  1,  3
1600 '
1610 ' @7 MAIN (RELEASE LONG)
1620 '
1630 '      AL  FB
1640 DATA    0,  7
1650 '      AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML  DT
1660 DATA   31,  15,  6,  0,  3,  30,  0,  12,  3
1670 DATA   31,  4,  0,  0,  4,  27,  0,  4,  0
1680 DATA   31,  2,  0,  0,  5,  30,  0,  4,  0
1690 DATA   31,  3,  2,  0,  5,  0,  0,  4,  -2
5000 '
5010 '
5020  T$="T220
5030 A1$="@1L8V13O3G4A4.G4.A4.G4.A4.G4.A4G4
5040 B1$="@3L8V12O4G4A4.G4.A4.G4.A4.G4.A4G4
5050 C1$="V15O3L8@4C@2C@5C4@4CC@2C@5C4@4C@5C4@4CC@5C4@4C@2C@5C4@4CC@2C@5C
5060  X$="V10DV11DV10DV9DV7DV6D":Y$="V10EV11EV10EV9EV8EV7E
5070 D1$="L16O4V10DV11DV10DV9D"+Y$+X$+Y$+X$+Y$+X$+"V10EV11EV10EV9EV10DV11DV10DV9D
5080  X$="V10GV11GV10GV9GV8GV7G":Y$="V10AV11AV10AV9AV8AV7A
5090 E1$="L16O4V10GV11GV10GV9G"+Y$+X$+Y$+X$+Y$+X$+"V10AV11AV10AV9AV10GV11GV10GV9G
5100  X$="O4V11BV12BV11BV10BV9BV8B":Y$="O5V11CV12CV11CV10CV9CV8C
5110 F1$="L16O4V11BV12BV11BV10B"+Y$+X$+Y$+X$+Y$+X$+"O5V11CV12CV11CV10CO4V11BV12BV11BV10B
5120 '
5130 A2$="O4C4DV11E3...
5140 B2$="F4FF4FFF
5150 C2$="@5C4@5CC@4CC@5C4
5160 D2$="V10FV11FV10FV9FV10FV11FV10AV11AV10AV9AAV8AAV9AAV8A
5170 E2$="O4V12AV13AV12AV10AV12BV13BO5V12CV13CV12CV11CCV10CCV9CCV8C
```


★ねむたい、ねむたい、ねむたい。ちなみに今AM3:00。(兵庫県川西市・KAZV16オ)……[影：ほんとに、ねむたいぞー。編：ちなみに今PM3:00です。つぐ美：ちなみに、今の影さんの言葉は寝言です。影：グ～。]

```
5180 F2$="O5V10CV11CV10CV9CV10DV11DO5V10EV11EV10EV9EEV8EEV9EEV8E
5190 '
5200 A3$="L1603AB04CD03B04CDECDEFDEFGL8
5210 B3$="FFFFFFFF
5220 C3$="@4C@5CC@4C@5C@4C@5CC
5230 D3$="V1104FGABGAB05CO4ABO5CDO4BO5CDE
5240 E3$="V1104AB05CDO4B05CDECDEFDEFG
5250 F3$="V1004R16.ABO5CDO4BO5CDECDEFDEF32
5260 '
5270 A4$="O4C2..O3@7B1R8@1B-GB-O4E-4G4E-
5280 B4$="GFED GFED GFED GFED E-E-E-E-E-E-GB-
5290 C4$="@4C@2C@5C4@4CC@5C4@4C@2C@5C4@4CC@5CC@4C@2C@5C4@4CC@5C4
5300 D4$="O4V12GV13GV12GV11GV10G2G8V12GV13GV12GV11GV10GG2.G8
5310 E4$="O5V10CV11CV10CV9CV8C2C8O4V10BV11BV10BV9BV8BB2.B8 L8 V9B-.B-GB-O5E-4G8L16
5320 F4$="O5V8C1O4B1V12B-V11B-V12GV11GV12B-V11B-O5V12E-V11E-V10E-V9E-V12GV11GV10GV9GV12E-V11E-
5330 '
5340 A5$="F4.C3...
5350 B5$="FFFFFFAO5CO4
5360 C5$="@4C@2C@5C4@4CC@5CC
5370 D5$="O5V12CV13CV12CV11CV10C8O4V12AV13AV12AV11AV10A4
5380 E5$="V10FV11FV10FV9FV8F4V10CV11CV10CV9CV8C4
5390 F5$="V9E-8.F4.C4C8.
5400 '
5410 A6$="F4.A3...
5420 C6$="@4C@2C@5C@4C@5CCCC
5430 D6$="O5V12CV12CV12CV11CV10C8V12FV13FV12FV11FV10F4
5440 E6$="V10FV11FV10FV9FV8F4V10AV11AV10AV9AV8A4
5450 F6$="E-8.F4.A4A8.
5460 '
5470 A7$="G2FE4@7D1R8@1
5480 B7$="GFED GFED GFED GFED
5490 C7$="@4C@2C@5C4@4CC@5C4@4C@2C@5C4@4CC@5CC
5500 D7$="V12DV13DV12DV11DV10D4V12DV13DV12CV13CV12CV11CO4V12BV13BV12BV11BV10B2..
5510 E7$="V10GV11GV10GV9GV8G4V10FV11FV10EV11EV10EV9EV10DV11DV10DV9DV8D2..
5520 F7$="R8.G2F8E4D2...
5530 '
5540 A8$="CCR8CR8DR8E4.E4D4C4
5550 B8$="FFR8F4F4FF4FF4FFF
5560 D8$="V13AV12AV13AV12AV6AV5AV13AV12AV6AV5AV13BV12BV6BV5BO5V13CV12CV11CV10CV9CCV13CV12CV11CV10CO4V13BV12BV11BV10BV13AV12AV11AV10AO5
5570 E8$="V11CV10CV11CV10CV4CV3CV11CV10CV4CV3CV11DV10DV4DV3DV11EV10EV9EV8EV7EEV11EV10EV9EV8EV11DV10DV9DV8DV11CV10CV9CV8C
5580 F8$="V7D8.C8C8R8C8R8D8R8E4.E4D4C16V9
5590 '
5600 A9$="O3A4BO4C4.O3B4O4CD4.C4DEDCDEFEFGAGABO5CO4BO5CD
5610 B9$="F4FF4FFFFF4F4FFFGGGGGGGGGGGGGGGG
5620 C9$="@4C@2C@5C4@4CC@5C4@4C@2C@5C4@4CC@5CC@4C@2C@5C@4C@5CCCC
5630 D9$="V12FV13FV12FV11FV12GV13GV12AV13AV12AV11AV10AAV12GV13GV12GV11GV12AV13AV12BV13BV12BV11BV10BBV12AV13AV12AV11AV12BV13BV12O5CV13CL8V12O4BAB05CDCDEFEFGAGABO4L16
5640 E9$="V10AV11AV10AV9AV10BV11BO5V10CV11CV10CV9CV8CCO4V10BV11BV10BV9BO5V10CV11CV10DV11DV10DV9DV8DDV10CV11CV10CV9CV10DV11DV10EV11EL8V11O5DCDEFEFGAGABO6CO5BO6CDL16
5650 F9$="V9D8.O4A4B8O5C4.O4B4O5C8D4.C4L8DEDCDEFEFGAGABO6CO5BO6C16L16
5660 '
5670 AA$="@1V13L8O4CO3GO4CD4G4F4.E4D4C4
5680 BA$="@3V11L8O4B-O5CCCCCCCO4B-O5CCCCCO4B-B-
5690 CA$="V15L8@4O3C@2C16C16@5C4@4CC@5C4@4C@2C16C16@5C4@4CC@5C@2C
5700 DA$="L1605V13CV12CO4V13GV12GO5V13CV12CV13DV12DV11DV10DV13GV12GV11GV10GV13FV12FV11FV10FV9FFV13EV12EV11EV10EV13DV12DV11DV10DV13CV12CV11CV10C
5710 EA$="L1605R8.V11CV10CO4V11GV10GO5V11CV10CV11DV10DV9DV8DV11GV10GV9GV8GV11FV10FV9FV8FV7FFV11EV10EV9EV8EV11DV10DV9DV8DV7C
5720 FA$="V10L8R4O5CO4GO5CD4G4F4.E4D4
5730 '
5740 AB$="C2CDE-D3...DE-F
5750 BB$="V12A-A-A-A-A-A-A-A-A-B-B-B-B-B-B-B-B-
5760 CB$="V15L8@4O3C@2C16C16@5C4@4CC@5C4@4C@2C16C16@5C@4C@5C4CC
5770 DB$="V13CV12CV11CV10CV9CCCCV13CV12CV13DV12DV13E-V12E-V13DV12DV11DV10DV9DDDDDDV13DV12DV13E-V12E-V13FV12FV11FV10F
5780 EB$="C8.V11CV10CV9CV8CV7CCCCV11CV10CV11DV10DV11E-V10E-V11DV10DV9DV8DV7DDDDDDV11DV10DV11E-V10E-V11F
5790 FB$="C4C2CDE-D3...D
5800 '
5810 AC$="C2CDE-4D4.F4.B-4
5820 BC$="V12A-A-A-A-A-A-A-A-B-B-B-B-B-B-B-B-
5830 CC$="@4C@2C16C16@5C4@4CC@5C4@4C@2C16C16@5C@4C@5CCCC
5840 DC$="V13CV12CV11CV10CV9CCCCV13CV12CV13DV12DV13E-V12E-V11E-V10E-V14O4B-V13B-V12B-V11B-V10B-B-V14O5DV13DV12DV11DV10DDV14FV13FV12FV11F
5850 EC$="A-A-A-A-A-A-A-A-A-B-B-B-B-B-B-B-B-
5860 FC$="C4C2CDE-4D4.F4.
5870 '
5880 AD$="CO3GO4CD4G4F4.E4D4C4
5890 BD$="AAAAAAAAAAAAAAAA
5900 DD$="O4V13AV12AV13EV12EV13AV12AV13AV12AV11AV10AO5V13EV12EV11EV10EV13DV12DV11DV10DV9DDV13CV12CV11CV10CO4V13BV12BV11BV10BV13AV12AV11AV10AO5
5910 ED$="O5V13CV12CO4V13GV12GO5V13CV12CV13DV12DV11DV10DV13GV12GV11GV10GV13FV12FV11FV10FV9FFV13EV12EV11EV10EV13DV12DV11DV10DV13CV12CV11CV10C
5920 FD$="C8.CO4GO5CD4G4F4.E4D4C16
5930 '
5940 DE$="O4V13A-V12A-V13E-V12E-V13A-V12A-V13A-V12A-V11A-V10A-O5V13E-V12E-V11E-V10E-V13DV12DV11DV10DV9DDV13CV12CV11CV10CO4V13B-V12B-V11B-V10B-V13A-V12A-V11A-V10A-
5950 EE$="A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-A-
5960 '
5970 AF$="R8FFR8EER8DDR8EE3...
5980 BF$="O5CO4BAG O5CO4BAG O5CO4BAG O5CO4BAG
5990 CF$="@4C@2C@5C4@4CC@5C4@4C@2C@5C4@2CC@5CC
6000 DF$="O5R8V13CV12CV13CV12CV6CV5CV13CV12CV13CV12CV6CV5CO4V13BV12BV13BV12BV6BV5BO5V13CV12CV13CV12CV11CV10CV9CCCCCC
6010 EF$="O5R8V13FV12FV13FV12FV6FV5FV13EV12EV13EV12EV6EV5EV13DV12DV13DV12DV6DV5DV13EV12EV13EV12EV11EV10EV9EEEEEE
6020 FF$="V9O5R4R16FFR8EER8DDR8EE4E8.
10000 '
10010 '
10020 PLAY "T$,T$,T$,T$,T$,T$"
10030 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
10040 PLAY A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
10050 PLAY A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
10060 PLAY A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$
10070 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
10080 PLAY A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$
10090 PLAY A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$
10100 PLAY A6$,B5$,C6$,D6$,E6$,F6$
10110 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
10120 PLAY A8$,B8$,C7$,D8$,E8$,F8$
10130 PLAY A7$,B7$,C7$,D7$,E7$,F7$
10140 PLAY A9$,B9$,C9$,D9$,E9$,F9$
10150 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
10160 PLAY AB$,BB$,CB$,DB$,EB$,FB$
10170 PLAY AA$,BA$,CA$,DA$,EA$,FA$
10180 PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
10190 PLAY AD$,BD$,CA$,DD$,ED$,FD$
10200 PLAY AD$,BE$,CA$,DE$,ED$,FD$
10210 PLAY AD$,BD$,CA$,DD$,ED$,FD$
10220 PLAY AC$,BC$,CC$,DC$,EC$,FC$
10230 PLAY AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$
10240 PLAY AF$,BF$,CF$,DF$,EF$,FF$
10250 GOTO 10030
10260 'ニュウリョク ゴ クロウサマ.
```

★　★　★

★サザエさんで、かつおの友達の中島君は、セガマークIIIを持っているということを知らないだろう。(京都市・濱頭秀樹14才)……【編：じつは、そのマークIIIは、ベーマガの懸賞で当たったものなのです。影：えーっ!】

PC-6001 mkII SR

THE GAME MUSIC PROGRAM

FM77AVシリーズ(V3.3)用

スペースハリアー

——メイン・テーマ——　©セガ・エンタープライゼス

KITTEN

●内　容

スペースハリアーのメインテーマです。一応，カポッてはいないと思っております。

●プログラム

特殊な技を使っています。
①自作の音色を@コマンドで使う。
②LFOのウェーブ・フォームを変える。

①の技はOh！FM誌で公開されたものです。②の技はオリジナルで，タムタムの音を作るために開発しました（AVには下降するLFOがないのです）。

このコーナに送るため，これらの技ルーチン，音色データ，演奏ルーチンを1本にまとめたので，長くて見づらいプログラムになってしまいました。1行，1小節という形になっています。

●注　意

演奏方法は，打ち込んでRUNですが，POKE文を使っているので，必ずSAVEしてから実行するように。実行後，他の音楽プログラムを鳴らしても，音がでなかったりするので，リセットしてからにしましょう。

入力するときは，1000～1990行と9990行以後を先に入力してから，2000行からの演奏ルーチンを入力していけば，試し聞きしながら打ち込むことができます。



GORRY先生より一言

ベースの音が大きすぎるせいで，ドラムの音が目立たなくなってしまっています。音色もちょっとちがうようです。もう少しのびた感じのエレクトリック・ベースがいいと思いますよ。タムの音も，PSGのノイズといっしょにしてだしたほうがそれらしくなります。

スペースハリアー—メインテーマ—のプログラム・リスト

```
1000 '**  << SPACE HARRIER >>   Arranged By KITTEN  (C) SEGA  **
1010 '
1020 PLAY OFF:IF PEEK(&H7777)=1 THEN 1200
1030 '
1040 '  LFO ノ WAVE FORM ノ カキカエ (ノコギリハ ヲ キャク ノコギリハ ニ スル)
1050 CLEAR ,&H3FFF
1060 PA=PEEK(&HFD84):POKE &HFD84,&HOF: ' MMR セッテイ $00000-$00FFF -> $4000-$4FFF
1070 POKE &H4EB2,&HFF:POKE &H4EB3,&HFF:' $4EB2 ヲ $4EBA カラニスルト サンカクハ ヲ カエル
1080 POKE &H4EB4,&HO1:POKE &H4EB5,&HO1:' テーダ ヲ $FF,$01,$FF,$01 ニスルト キャクサンカクハ
1090 POKE &HFD84,PA:                    ' MMR ヲ モドス
1100 '
1110 '  オンショク セッテイ ヲ カノウ ニ スル
1120 POKE &HFD10,2
1130 FOR I=&HEFFC TO &HF003:POKE I,&H12:NEXT
1140 FOR I=&HF017 TO &HF01E:POKE I,&H12:NEXT
1150 CLEAR ,&H68FF
1160 '
1170 GOSUB 10000:                       ' オンショク セッテイ
1180 '
1190 POKE &H7777,&HO1:                  ' フラグ ヲ クテル
1200 '
1210 GOSUB 20000:                       ' パート ヨミコミ
1220 SOUND7,28:SOUND6,0:                ' ノイズ (6Ch)
1230 '
1240 F=0:GOSUB 2000:GOTO 1240:          ' エンソウ (ループ エンソウ)
1250 '
1260 ' 1Ch:メイン  2Ch:ベース  3Ch:ラム (ハイスネア,タム)  4Ch:サブ1  5Ch:サブ2  6Ch:ハイハット
1990 END
2000 '**  MAIN THEME  **
2010 '  INTRO
2020 PLAY "T170V1408@1","T170V1307@2","T170V1408@3R","T170V13","T170V13","T170"
2030 FOR R1=1 TO 2
2040 PLAY "O5L8C2.CC&","O2L8"+BC$,"O4L4"+DR1$,"O3L8G2.GA&","O3L8E2.EF&","L64M100
O"+HI1$
2050 PLAY "C1",BC$,DR1$,"R1","R1",HI1$
2060 PLAY "C2&CCRC&",BC$,DR1$,"A-2&RA-RG&","F2&RFRE&",HI1$
2070 IF R1>1 THEN 2100
2080 PLAY "C1",BC$,DR1$,"R1","R1",HI1$
2090 NEXT
2100 PLAY "C1>",BC$,"@V127@3@8C4@3@6E4@3@8F8F16F16@3@6E8@6@3@7G16E16V14","R1>","R1>",
PP1$+PP1$+PP1$
```

★X1のFM音源ドライバーを打ち終えた。たまたま持っていた'87年11月号の"テラクレスタ"を打ち込んでさっそくRUN↵。「すごい!!」。音源ボード買ってよかった。(神奈川県藤沢市・**望月真一16才**)……**【編：うん。】**

```
2110 NEXT:FOR R1=1 TO 2
2120 PLAY "C2.CC&",BC$,DR2$,"G2.GA&","E2.EF&",HI1$
2130 PLAY "C1",BC$,DR2$,"R1","R1",HI1$
2140 IF R1>1 THEN 2170
2150 PLAY "C2&CCRC&",BC$,DR2$,"A-2&RA-RG&","F2&RFRE&",HI1$
2160 PLAY "C1",BC$,DR2$,"R1","R1",HI1$
2170 NEXT
2180 PLAY "06DDDR4DRC","O4CCCR4CRC","V15@36L8EEEL16@37BGL8E@36EREV14","S9M6000A-A-A-R4A-RG","S9M6000FFFR4FRE",P3$+P3$+P3$+"R4"+P3$+P3$+P3$
2190 PLAY "O8O5L4","O8@V127@38L16R8O4R4FFR8FFR8FFV13@2O7O2L8","@V127@37L16R4{BB}BBB{GG}GGG{EE}EEEL4V14","V13O4L8","V13O3L8",P3$
2200 '  MAIN BGM
2210 FOR R1=1 TO 2:FOR R2=1 TO 2: IF F=1 THEN R1=2
2220 PLAY "F.E8E2&","O2"+BC$,DR2$,"C4.<BR4>D8","G4.GR4G4&",HI1$
2230 PLAY "E2<GA>",BC$,DR2$,"RC<R4B>CR4","RGR4GGR4",HI1$
2240 PLAY "F.E8E2&",BB$,DR2$,"C4.<B-R4>D8","G4.GR4G4&",HI1$
2250 PLAY "E2.R",BB$,DR2$,"RC<R4B->CR4","RGR4GGR4",HI1$
2260 PLAY "F.E8E2&",BA$,DR2$,"C4.<AR4>D8","A4.AR4A4&",HI1$
2270 PLAY "E2DE",BA$,DR2$,"RCR4<B4>C4","RAR4A4A4",HI1$
2280 PLAY "F1",BF$,DR2$,"C2RDED8","F2RA4.",HI1$
2290 IF R2>1 THEN 2320
2300 PLAY "G+.G.F",BF$,DR2$,"R2C4D4","G+2F4F4",HI1$
2310 NEXT
2320 PLAY "G+.G.F",BF$,"@38FV15@36EV14@38F@V127@36{EV15EEE}V14","R2C4D4","G+2F4F4",HI1$
2330 NEXT
2340 PLAY "E1&",BE$,DR2$,"E1&","G1&",HI1$
2350 PLAY "E<EG>D",BE$,DR2$,"R2.D4","R1",HI1$
2360 PLAY "C+2.<A+>",BA$,DR2$,"C+1","E1",HI1$
2370 PLAY "<A2&A6G6F6>",BA$,DR2$,"<A+2A+4G4>","E2E4E4",HI1$
2380 PLAY "<E4F8D8&D2>",BD$,DR2$,"D1","F1",HI1$
2390 PLAY "<D.D8E8FG8>",BD$,DR2$,"C2D2","F2F2",HI1$
2400 PLAY "<A2.A->",BF$,DR2$,"C1","F1",HI1$
2410 PLAY "F2D2",BF$,DR2$,"D2F2","G+2G+2",HI1$
2420 PLAY "E1&",BE$,DR2$,"E1&","G1&",HI1$
2430 PLAY "E<EG>D",BE$,DR2$,"R2.D4","R1",HI1$
2440 PLAY "C+1&",BA$,DR2$,"C+1","E1",HI1$
2450 PLAY "L8C+EC+<B-AGFE>L4",BA$,DR2$,"<A+2A+4G4>","E2E4E4",HI1$
2460 PLAY "<D2.E>",BD$,DR2$,"D2.D4","F2.F4",HI1$
2470 PLAY "L6<FEFGFG>L4",BD$,DR2$,"C2D2","F2.F4",HI1$
2480 PLAY "<A2.G8>G8&",BF$,DR2$,"C2.CG&","F2.FG&",HI1$
2490 IF R1>1 THEN 2520
2500 PLAY "G2L16A&A+&B&>C&C+&D&D+&EL4","G>G<G+>G+<A>A<B>B<","@38FF@V127O6@37L16BBGGEE<BB>L4O8V14","G1","G1",PP1$+PP1$
2510 NEXT
2520 PLAY "G1",BG$,"@38FF@V127O6@37L16BBGGEE<BB>O8V15","G1","G1",PP1$+PP1$
2530 '  SUB BGM
2540 IF F=1 THEN RETURN ELSE FOR R1=1 TO 2
2550 PLAY "V15O5L8O6CC<B>C",BA$,"V15L8"+DR3$,"O4L8S9M6000AAGA","O4L8S9M6000EEDE",HI2$
2560 PLAY "Q8R4.<AB>C4.Q6",BA$,DR4$,"R4.EEE4.","",HI3$
2570 PLAY "CC<B>C",BF$,DR3$,"AAGA","FFDF",HI2$
2580 PLAY "Q8R4.<AB>C4.Q6",BF$,DR4$,"R4.FFF4.","",HI3$
2590 PLAY "DDCD",BG$,DR3$,"BBAB","GGFG",HI2$
2600 PLAY "Q8R4.<B>CD4.Q6",BG$,DR4$,"R4.GGG4.","",HI3$
2610 PLAY "CC<B>C",BA$,DR3$,"AAGA","EEDE",HI2$
2620 IF R1>1 THEN 2650
2630 PLAY "",BA$,DR4$,"","",HI3$
2640 NEXT
2650 PLAY "",BA$,"Q6@V127L16@38FFFFQ7@36EQ6R@38FFFRFRQ7@36EQ6@38FRRV15Q8L8","","",HI3$
2660 FOR R1=1 TO 2
2670 PLAY "Q8V15EEDE",BA$,DR3$,">CC<B>C<","O5Q8{V10AV11AV12AV13A}V14A2.&",HI2$
2680 PLAY "",BA$,DR4$,"","ACDEGEDC",HI3$
2690 PLAY "EEDE",BF$,DR3$,">CC<B>C<","{V10CV11CV12CV13C}V14C2.&",HI2$
2700 PLAY "",BF$,DR4$,"","CG<A>CE<A>CD",HI3$
2710 PLAY "DDCD",BG$,DR3$,"BBAB","{V10DV11DV12DV13D}V14D2.&",HI2$
```

```
2720 PLAY "R4C4<B4>C4",BG$,DR4$,"R4G4G4G4","R4C4<B4>C4",HI3$
2730 PLAY "O6CC<B>CO8",BA$,DR3$,"EEDE","S9<BAGA>",HI2$
2740 IF R1>1 THEN 2770
2750 PLAY "",BA$,DR4$,"","",HI3$
2760 NEXT
2770 PLAY "RFFRGG4.Q8V14O6L4","RFFRGG4.V13O2L8","R@38FF4FFL16@V127O6@37GGFEL4V14Q8","S9M8000RAARBB4.V13O4L8","S9M8000R<FFRGG4.V13O3L8",P2$
2780 F=1:GOTO 2210
9990 END
10000 '**  SOUND SET  **
10010 FOR I=1 TO 5
10020 READ NU:OFSET=&H6C00+(NU-1)*34
10030  FOR J=OFSET TO OFSET+33
10040   READ DA$:POKE J,VAL("&H"+DA$)
10050  NEXT
10060 NEXT
10070 RETURN
10090 '**  SOUND DATA  **
10100 '  @1 MELODY
10110 DATA 1
10120 DATA 41,22,41,31,1A,2E,1A,00,5F,5F,5F
10130 DATA 1F,07,09,01,06,06,05,02,03,56,46
10140 DATA 56,57,3B,06,00,00,01,02,1A,00,02,01
10200 '  @2 BASS
10210 DATA 2
10220 DATA 41,41,21,51,1F,03,00,00,9C,9F,5E
10230 DATA 5E,0B,0D,0B,0B,06,08,06,06,59,8A
10240 DATA 69,69,3D,06,00,00,01,01,38,02,01,01
10300 '  @36 SNARE DRUM
10310 DATA 36
10320 DATA 33,10,00,60,01,00,00,00,5F,5E,1F
10330 DATA 1F,02,18,13,1D,03,18,13,11,1F,09
10340 DATA 08,09,3C,04,00,40,00,29,01,00,00,01
10400 '  @37 TOM TOM
10410 DATA 37
10420 DATA 73,51,41,61,14,00,00,00,5F,5F,5F
10430 DATA 5F,1E,1E,1E,1E,1E,1C,0F,0D,11,0A,06
10440 DATA 07,07,3D,06,00,AA,28,32,08,00,00,01
10500 '  @38 BASS DRUM
10510 DATA 38
10520 DATA 41,60,50,70,13,00,00,00,5F,5F,5F
10530 DATA 5F,1C,15,14,17,1F,1E,1D,1F,FF,FE
10540 DATA FD,FF,3D,00,00,00,00,00,00,00,00,00
20000 '**  PART  **
20010 '  HI HAT
20020 P1$="V14CV12CV10CV9C"
20030 P2$="V12CV9CV7CV6C"
20040 P3$=P2$+"R16"
20050 P4$="V13CV10CV8CV7C"
20060 P5$="V15CV12CV10CV9CV8CV7CV6CV5C"+P4$+P4$
20070 PP1$=P1$+P2$+P2$+P2$
20080 HI1$=PP1$+PP1$+PP1$+PP1$
20090 HI2$=P5$+P5$+P5$+P5$
20100 HI3$=P5$+P5$+P5$+"V15CV12CV10CV9C"+P4$+P4$+P4$
20110 '  DRUM
20120 DR1$="FFFF"
20130 DR2$="@38FV15@36EV14@38FV15@36EV14"
20140 DR3$="@38F.F16FF@V127@36EV15"
20150 DR4$="@38F.F.FRF16F16@V127@36EV15"
20160 '  BASS
20170 BC$="C>C<C>C<C>C<C>C<"
20180 BD$="D>D<D>D<D>D<D>D<"
20190 BE$="E>E<E>E<E>E<E>E<"
20200 BF$="F>F<F>F<F>F<F>F<"
20210 BG$="G>G<G>G<G>G<G>G<"
20220 BA$="A>A<A>A<A>A<A>A<"
20230 BB$="B->B-<B->B-<B->B-<B->B-<"
20240 RETURN
```

★僕は，作文を書くのがいつも一番遅い。編さん，ベーマガ・ライターズの中で原稿が遅いのは誰ですか？（埼玉県川越市・**あいあい14才**）……**【編：今月は見城先生が一番ビリでした。うん？手塚先生だったかな？】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX/2用

ギャラガ'88

©㈱ナムコ

佐藤公一郎

内容

'88年5月号にでていた楽譜を見て早速プログラムしました。自分自身一度もプレイしたことがないので，Yu-You先生の叫び「スッゲ〜」と楽譜とのイメージが合わなかったのですが，ＰＳＧの限界に挑戦すべく2日の徹夜の末，完成しました。

プログラム

Waltzはさすがに3重和音ではできなかったので，Salsa，Tango，Marchの3曲をリバーブ（ドラクエIIで使われていた）に注目して作ってみました。

ソフト・エンベロープの嵐で見づらいと思いますが，ＰＳＧにしては良い音だと思うので許してください。F1〜F3で選曲です。ループします。

苦労した点

ＭＳＸでテンポがこうも合わないとは思いませんで，テンポを合わせるのが大変でした（1240行などに苦労の跡が……）。

ひとこと 〜日記より〜

4月20日(水)。体調すぐれず。

さぁて，今日もドラクエIIIでもやろうかなっと。スイッチ・オン……やや！いつもとちがうぞ，あっ！何だこのメッセージは！

「おきのどくですが，ぼうけんのしょ1ばんはきえてしまいました」

そんなのうそだろ!!

おっと忘れてた

1曲ずつ打ち込みたい方は，各曲データのはじめのＡ＝ＵＳＲ(0)をとってください。

♪ ♬

GORRY先生より一言

ギャラガ'88の一番乗りはＭＳＸです。他の人からも投稿がありましたが，今月はこれにしました。

さて，ＴＡＮＧＯの音が少しまちがっているようです。残念。でも，他の曲はとてもよいデキです。

「ＳＡＬＳＡがとてもいい」ととなりで川野君も言っています。

ところで，先月「普通の人が作らないような曲を」とお願いしたところ，数々の曲がやってくるようになりました。やはり，言ってみるものですね。ありがとうございました。これからもドンドン送ってください。

ギャラガ'88のプログラム・リスト

```
10 '
20 '  ┌──────────────┐
30 '  │ MUSIC OF GALAGA'88 │
40 '  │ GALACTIC DANCING   │
50 '  │ CHALLENGE  STAGE   │
60 '  │ (C) NAMCO 1988     │
70 '  │ PROGRAMED BY K.SATO │
80 '  │ in APRIL/22/1988   │
90 '  └──────────────┘
100 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
110 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:WIDTH 40:KEYOFF:DEFUSR=&H90
120 LOCATE 15,8:PRINT"GALAGA '88 "
130 FOR I=0 TO 15:LOCATE I,10:PRINT" F1:TANGO":LOCATE I,12:PRINT" F3:MARCH"
140 LOCATE 40-I-9,11:PRINT"F2:SALSA ":LOCATE 40-I-10,14:PRINT"PUSH F1-F3 "
150 NEXT I
160 '
170 KEY(1) ON:KEY(2) ON:KEY(3) ON
180 ON KEY GOSUB 210,700,1110
190 FOR I=0 TO 1000:NEXT I:CLS:COLOR INT(RND(1)*14)+2:GOTO 120
200 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
210 A=USR(0)
220 T1$="T150L16"
230 A1$="R8V15O5GV8GV15GGA-V8A-V15A-V8A-A-A-V15GV8GGGO4V15CV8CCCV15E-E-A-V8A-V15A-V8A-A-A-V15GV8GGGR16R16V15O4GV8GV15GGA-V8A-"
240 A2$="V15A-V8A-A-A-V15GV8GO7V15CV8CCCO4V15GGE-V8E-V15FV8FFFV15DV8DDDR16R16O5V15GV8GV15GGA-V8A-"
250 A3$="V15A-V8A-A-A-V15GV8GGGV15BV8BBBO4V15DDA-V8A-V15A-V8A-A-A-V15GV8GGGR16R16O5V15GV8GV15GGA-V8A-"
260 A4$="V15A-V8A-A-A-V15E-V8E-O7V15DV8DV15DV8DDDV15O4BBGV8GV15FV8FFFV15E-V8E-E-E-V7E-V8E-"
270 A5$="V1505E-V13E-V15E-V13E-V15E-V14E-V13E-V12E-V15DDDCV15E-V14E-V13E-V12E-V15DDCC"
280 A6$="V15E-V14E-V13E-V12E-O4V15GV14GV13GV12GR16R16V15A-A-GGG-G-"
290 A7$="V15FV14FV13FV12FV11FV10FV15O5DV14DV13DV12DO4V15GGG-G-FF"
300 A8$="V15E-V14E-V13E-V12E-V11E-V10E-O5V15CV14CV13CV12CV15E-V13E-V15E-V13E-V15E-V13E-"
310 A9$="V15E-V14E-V13E-V12E-V15E-E-CCE-V14E-V13E-V12E-V15DDCC"
320 A4$="V15E-V14E-V13E-V12E-O4V15GV14GV13GV12GR16R16O5V15E-E-DDCC"
330 A8$="R16R16V12O4GF+F+GGV13G+G+AAV14A++BBV15O5CV8CCCV15O4BBBBO5CV8CCCO4V15CV8CCCV7CV6C"
340 B1$="R8O5V15E-V8E-V15E-E-FV8FV15FV8FFFV15E-V8E-E-E-V13O4GA-GA-GV6GV15FV8FV15FV8FFFV15E-V8E-E-R16R16V15E-V8E-V15E-E-FV8F"
350 B2$="V15FV8FFFV15E-V8E-V15GV8GV15GV8GGGV15E-E-CV8CV15DV8DDDO5V15BV8BBBR16R16V15DV8DV15DDFV8F"
360 B3$="V15FV8FFFV15E-V8E-E-E-V15GV8GGGV15BBO4FV8FV15FV8FFFV15E-V8E-E-E-R16R16V15E-V8E-V15E-E-FV8F
370 B4$="V15FV8FFFV15CV8CV15BV8BV15BV8BBBV15GGDV8DV15DV8DDDV15CV8CCCV7CV6C"
```

★「カモメカモメぼかくのカチンカチン」影さんにこの暗号が読めますか？（長野県小諸市・鹿取12才）……【影：はっはっは，こんなの夕食前だ。編：こういう手の暗号なら，影さんのもっとも得意とするところですね。】

```
380 B5$="V1504GV13GV15GV13GV15GV13GV15A-V14A-V13A-V12A-V15A-A-FFB-V14B-V13B-V12B
-V15A-A-FF"
390 B6$="05V15CV14CV13CV12CO4V15E-V14E-V13E-V12E-R16R16R16R16V15CV14CV13CV12C"
400 B7$="V15DV14DV13DV12DV11DV10DV15BV14BV13BV12BR16R16R16R16V15DD-"
410 B8$="V15CV14CV13CV12CV11CV10CR16R16R16R16V15GV13GV15GV13GV15GV13G"
420 B9$="V15A-V14A-V13A-V12A-V15A-A-FFB-V14B-V13B-V12B-V15A-A-FF"
430 BA$="05V15CV14CV13CV12CO4V15E-V14E-V13E-V12E-R16R1605V15CC04B-B-A-A-"
440 BB$="R16R16R16R16R16R16R16R16R16V12GGV13FFV14E-E-DDV15CV8CCC03V15GGGG04CV8CCC03
V15CV8CV7CV6C
450 C1$="R8R16R16R16R16R16R1603V15CV13CV8CCV15GV13GV8GGV15E-V13E-V8E-E-V15CV13CO
2V15GV13GV15A-V13A-V8A-A-V15GV13GV8GV7G"
460 C2$="03V15CV13CV8CCV15GV13GV8GGV15E-V13E-V8E-E-V15CV13CO2V15GV12GV15GV13GV8G
GV15GV13GV8GGV13O4GA-GA-GV11GV9GV7G"
470 C3$="04V15DV13DV8DDV1503BV13BV8BBV15GV13GV8GGV15DV13DO2V15BV13BO3V15DV13DV8D
DV15GV13GV8GGV15FV13FV8FFV15DV13DV1502BV13B"
480 C4$="V1503DV13DV8DDV15GV13GV8GGV15FV13FV8FFV15DV13DO2V15BV13BV1503V15CV13CV8
CCV15CV13CV8CV7CV6CV5C"
490 C5$="V15GV13GV15E-V13E-V15CV13CV15A-V14A-V13A-V12A-V15CV14CV13CV12CV15A-V14A
-V13A-V12A-V15CV14CV13CV12C"
500 C6$="V15GV14GV13GV12GV15CV14CV13CV12CV15GV14GV13GV12GV15CCF+F+"
510 C7$="V15GV14GV13GV12GV15DV14DV13DV12DV15GV14GV13GV12GV15FFDD"
520 C8$="V15E-V14E-V13E-V12E-V15CV14CV13CV12CV15E-V13E-V15A-A-GGF+F+"
530 C9$="V15A-V14A-V13A-V12A-04V15CV14CV13CV12C03V15A-V14A-V13A-V12A-V15FFCC"
540 CA$="V15GV14GV13GV12G04V15CV14CV13CV12C03V15GV14GV13GV12GV15E-E-CC"
550 CB$="R16R16V12GGF+F+V13GGGFFV14E-E-DDV15CV8CCC02V15GGGG03CV8CCC02V15CV8CV7C
V6C"
560 PLAY TI$,TI$,TI$
570 PLAY A1$,B1$,C1$
580 PLAY A2$,B2$,C2$
590 PLAY A3$,B3$,C3$
600 PLAY A4$,B4$,C4$
610 PLAY A5$,B5$,C5$
620 PLAY A6$,B6$,C6$
630 PLAY A7$,B7$,C7$
640 PLAY A8$,B8$,C8$
650 PLAY A9$,B9$,C9$
660 PLAY AA$,BA$,CA$
670 PLAY AB$,BB$,CB$
680 GOTO 570
690 '●●●●●●●●●●<SALSA>●●●●●●●●●●●●●●●●
700 A=USR(0)
710 TI$="T113M6000L16"
720 A1$="05V15DV8DSDDEV15EV8EV15CV8CV15CV8CSEV15EV8EV15DV8D"
730 A2$="05V15DV8DSDDEV15EV8EV15CV8CV15CV8CV15CV8CV11CV1504BV8B"
740 A3$="0404S08.GGV15GV8GGV7GV6GV5GV4G"
750 A4$="SG8G8GG8V15GV8GGV7GV6GV5GV4GV3GV2G"
760 A5$="04SG13G13G13L16V15BV14BV13BSA8A8V1505CV14CV13CV12CC"
770 A6$="04V15DDDDDDDDV14DV13DV12DV11D05V15DV14DV13DV12DV15GV13GV8GV7GV6GV5GV4GV
3GR2"
780 B1$="04V15BV8BSBB05CV15CV8CO4V15AV8AV15AV8A05SCV15CV8CO4V15BV8B"
790 B2$="04V15BV8BSBB05CV15CV8CO4V15AV8AV15AV8AV15AV13AV11AV15GV8G"
800 B3$="S08B8.BBV15BV8BBV7BV6BV5BV4B"
810 B4$="03SA8A8A16A8V15AV8AAV7AV6AV5AV4AV3AV2A"
820 B5$="03SB13B13B1304V15DV14DV13DSF8F8V15FV14FV13FV12FF"
830 B6$="03V15FFFFFFFFV14FV13FV12FV11FO4V15FV14FV13FV12FV15BV13BV8BV7BV6BV5BV4BV
3BR2"
840 C1$="02V15GBO3DV13DV8DDO2V15DV13DO2V15GV13GV8GGV7GV6GV15F+V13F+"
850 C2$="V1502FAO3CFV9FV15EV9EV15FV9FV15EV9ESFV15FV13FV15F+V13F+"
860 C3$="S02G8.GGV15GV8VGGV7GV1503SGBO4DDDO3BG"
870 C4$="02F8F8FF8F1403G14B8O4C8C+8D16"
880 C5$="02F8F8FF8V15FV8FO3SFGAAAGF"
890 C6$="V1502FV8FV7FV6FV5FV4FV15CV8CV15FV8FV7FV6FV5FV4FV15F+V8F+"
900 C7$="03SG13G13G13V15BV14BV13BSA8A8V1504CV14CV13CV12CC"
910 C8$="03V15GGGGGGGGV14GV13GV12GV11G04V15DV14DV13DV12DV15GV13GV8GV7GV6GV5GV4GV
3GR2"
920 PLAY TI$,TI$,TI$
930 PLAY A1$,B1$,C1$
940 PLAY C6$,C2$
950 PLAY A2$,B2$,C1$
960 PLAY C6$,C2$
970 PLAY A3$,B3$,C3$
980 PLAY A4$,B4$,C4$
990 PLAY A3$,B3$,C3$
1000 PLAY A4$,B4$,C5$
1010 PLAY A1$,B1$,C1$
1020 PLAY C6$,C2$
1030 PLAY A2$,B2$,C1$
1040 PLAY C6$,C2$
1050 PLAY A3$,B3$,C3$
1060 PLAY A4$,B4$,C4$
1070 PLAY A5$,B5$,C7$
1080 PLAY A6$,B6$,C8$
1090 GOTO 920
1100 '●●●●●●●●●●<MARCH>●●●●●●●●●●●●●●●●
1110 A=USR(0)
1120 TI$="T110L13M6000"
1130 A1$="V11L5205B-06CO5B-06CO5B-06C":A1$=A1$+A1$+A1$+A1$
1140 A2$="L1305B-V10B-V9B-R13R13R13R13R13R13R1304V15B-B-A"
1150 A3$="A-V14A-V13A-V12A-V11A-V15F26G26A-V13A-V15GA-V13A-V15F"
1160 A4$="V15GV14GV13GV15B-V14B-V13B-V12B-V11B-V10B-V15B-V14B-V15A"
1170 A5$="V15GV14GV13GV12GV11GV10GV9GV8GV7GV15B-V14B-V15A"
1180 A6$="V15GV13GV11GV15A-V13A-V11A-V15B-V13B-V11B-O8V15B-04E-G"
1190 A7$="R13R13L2606V12E-DE-13V7E-13V12E-DE-FE-FE-FE-FE-F"
1200 A8$="R13R13V12DCD13V7D13V12DCDE-DE-DE-DE-DE-DE-"
1210 A9$="R13R13L2606V12E-DE-13V7E-13V12E-DL13E-V10E-V9E-V11GV10GV11E-"
1220 AA$="R13R13L2606V11E-DE-13V7E-13V11E-DE-V12FE-FE-V13FE-FV14E-FE-V15F"
1230 AB$="L13V15GV14GV13GV15FV14FV13FV15EV8EV1505B-AV14AV15B-"
1240 AC$="06CV13CO55E-V15E-A-06CDV13DO5SB-V15B-06CD"
1250 AD$="E-V13E-2205V15B-3206C32D32E-V13E-2205V15B-3206C32D32E-V8E-E-V15E-V14E-
V8E-"
1260 B1$="V1504B-V13B-V15AA-V13A-V15GFV13FV15E-DV13DV15C"
1270 B2$="V1503B-V14B-V13B-04V15B-V14B-V13B-V12B-V11B-V10B-R13R13R13"
1280 B3$="04V11FV7FV11FDFDFV7FV11FO3B-04FD"
1290 B4$="V11E-V10E-V9E-V11GV10GV10GV11B-V10B-V9B-V11FV10FV9F"
1300 B5$="V11E-V10E-V9E-V11GV10GV9GV11B-V10B-V1303B-A-A-B-"
1310 B6$="V1103B-V10B-V9B-V1104E-V10E-V9E-V11GGSE-V15E-GB-"
1320 B7$="05CCCV14CV13CV12CV11CV10CV1504SE-V15E-A-05C"
1330 B8$="04B-B-B-V14B-V13B-V12B-V11B-V10B-SE-V15E-GB-"
1340 B9$="A-A-V14A-V13A-V12A-SA-V15A-V13A-V15GV15A-V13A-V15F"
1350 BA$="V15GV14GV13GV15B-V14B-V13B-V12B-V11B-SE-V15E-GB-"
1360 BB$="A-A-A-V14A-V13A-V12A-V11A-V10A-SE-V15E-GB-"
1370 BC$="E-V14E-V13E-V15D-V14D-V13D-V15CV14CO4V15GFV14FV15G"
1380 BD$="04V15A-V13A-SCV15CFA-B-V13B-SFV15FGA-"
1390 BE$="B-V13B-22L32GA-AB-13V13B-22V15GA-AL13B-V8B-B-V15GV14GV8G"
1400 C1$="02V15B-V14B-V1503CDV14DV15E-FV14FV15GA-V14A-V15A"
1410 C2$="R13R13R13V15FV14FV13FO2V15B-V14B-V13B-V12B-V11B-V10B-"
1420 C3$="03V14FV7FO4V11DO2V14B-04V11DFV1403FV7FO4V11DO2V14B-04V11CF"
1430 C4$="V1403E-V10E-V9E-02V14B-V10B-V9B-03V14E-V10E-V9E-V1402B-V10B-V9B-"
1440 C5$="V1403E-V10E-V9E-02V14B-V10B-V9B-03V14E-V10E-V9E-V1403E-DD-"
1450 C6$="V14CV7CO4V13L26E-DV1503A-V7A-A-V1304DE-A-V1403L13FV7FV1303B-V14CV1504E
-A-"
1460 C7$="03V14GV7GO4V13L26E-DV1503E-V7E-E-V1304DE-GV1403L1302B-V7B-V1303B-V14E-
V1504E-G"
1470 C8$="03V14FV7FO4V12L26DCV1403DV7DDV1204DE-GV1402L13B-V7B-04V15E-V1403FV7FO4
V15D"
1480 C9$="V1403E-V8E-E-V14FV8FFV15GV7GSB-V15A-04E-G"
1490 CA$="03V14A-V7A-04V13L26E-DV1503E-V7E-E-V1304DE-GV1403L13CV7CV13B-V14E-V150
4E-G"
1500 CB$="V1502B-V14B-V13B-V15BV14BV13B03V15CV14CV13CO2V15B-V14B-V13B-"
1510 CC$="V1503A-V7A-02SA-V15A-B-A-03B-V7B-02SB-V15B-03C02B-"
1520 CD$="04E-V7E-  V15C  03B-V7B-  V15G  E-V8E-E-V15E-V14E-V8E-"
1530 PLAY TI$,TI$,TI$
1540 PLAY A1$,B1$,C1$
1550 PLAY A2$,B2$,C2$
1560 PLAY A3$,B3$,C3$
1570 PLAY A4$,B4$,C4$
1580 PLAY A3$,B3$,C3$
1590 PLAY A5$,B5$,C4$
1600 PLAY A3$,B3$,C3$
1610 PLAY A4$,B4$,C4$
1620 PLAY A3$,B3$,C3$
1630 PLAY A6$,B6$,C5$
1640 PLAY A7$,B7$,C6$
1650 PLAY A7$,B8$,C7$
1660 PLAY A8$,B9$,C8$
1670 PLAY A9$,BA$,C9$
1680 PLAY AA$,BB$,CA$
1690 PLAY AB$,BC$,CB$
1700 PLAY AC$,BD$,CC$
1710 PLAY AD$,BE$,CD$
1720 GOTO 1530
```



★影さんは，青森と長野のリンゴとでは，どちらがおいしいと思いますか。(宮崎県西都市・PANIC MSX 14才)……【影：ワタシの家の近くのくだ物屋のリンゴが一番だ。グハハハ。編：つき合ってられません。】

あくせすROOM

創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテスト

順位	作品No.	作　品　名	得票数
1位	6-32	THE RETURN OF RAINBOW II	460
2位	6-14	祖羅曼蛇	431
3位	6-13	LITTLEサーキット〜電波杯	324
4位	6-36	XI	149
5位	6-9	昆足戦争	124

（5月18日現在の集計結果です）

編：今回も，新型機種に混じって旧型もがんばってますね。

Dr.D：じつは，今回ベスト5には入ることはできなかったが，PC-1500用の「DOG FIGHT」が堂々6位に入っているんじゃ。

影：えっ！ポケコンのプログラムが，他の機種をおさえて6位に入ったんですか？

編：やっぱり，本当によくできたプログラムは機種を問わずに選ばれているんですね。

Dr.D：X68000，PC-88VAなどの新機種ユーザー諸君！うかうかしてはいられないゾ!!

読者のあくせすコーナー

○MZMでは，MZ-80K／1200／700／1500を対象に会員を募集しています。くわしくは，下記の住所まで。
（〒254 神奈川県平塚市田村6150・**山川　険**）

○GMLではゲームが好きな男女会員を募集しています。入会したいと思うかたは，60円切手を2枚同封して下記の住所まで。
（〒819-11 福岡県糸島郡前原町大字有田725-16　権藤方　「GML入会」係）

○「超発想集団」では，会員を募集しています。アーケード，パソコンなど，とにかくゲームの好きな人はぜひ入会してください。くわしくは下記まで。
（〒939-13 富山県砺波市春日町1-1・**渡辺要介**）

○このたびX1によるパソコンの会を発足いたします。この会では，主にゲーム音楽のプログラムの交換などを行なっていく予定です。入会希望のかたは60円切手同封のうえ下記の住所まで。
（〒063 北海道札幌市西区西野6条9丁目6-3・**嘉屋智貴**）

○ベーマガの投稿プログラマー同志でサークルを作りませんか？ご意見に賛成ならおハガキください!!
（〒811-32 福岡県宗像郡福間町415-1後添団地22号・**田村真一**）

明日のSTAR PROGRAMER

「Overflow OIL」
（栃木県足利市・**石川康弘**）

「気苦労手仁酢」
（岐阜市・**神谷成導**）

「ガンバレ！カズヒロくん」
（北海道札幌市・**かず＆たか**）

「井の逆襲＆ムーンランディング」
（神奈川県川崎市・**西田幸一**）

「THEビンゴ」
（兵庫県姫路市・**仲村道雄**）

「あっぷだうん」
（山口県能毛郡・**棟近政晴**）

「僕にはこんな友達が！」
（福島県双葉郡・**片寄広喜**）

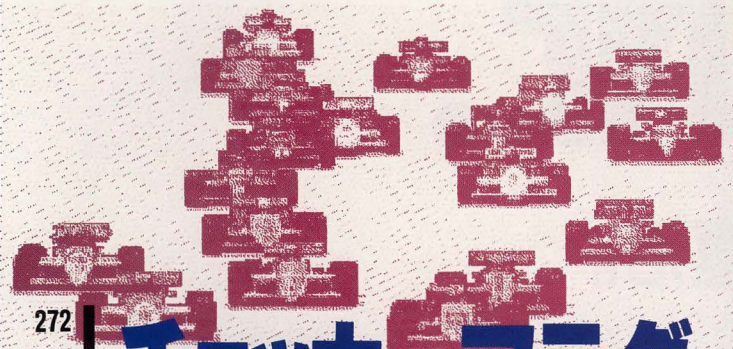
投稿ありがとう!!

三枝正稔／深谷　崇／鈴木　浩／飯塚成紀／酒寄正章／近藤拓也／太田俊輔／清水潤一／無限／樋場直人／こういち／杉浦臣光／高昌雄希／544ステップ／清水潤一／土谷之雄／やぎ／兼石雅彦／小松賢治／栗原　昭／増本善久／山口恭徳／徳山雅史／堀　義和／高橋政輝／不良公務員／田上文俊／西田幸一／山田達也／本田和久／宮下智基／新野恵貴／けーんあーつ／小林　新／伊奈英彦／楠瀬浩和／香山裕一／小池智則あんど／湯原清吾／重枝賢史／佐藤秀継／小沢　勝／稲葉　忠／山岸火已／山内義博／佐々木賢臣／庄司雄一／島田敏秀／ジョージ田吾作／佐藤壽男／五十嵐良雄／久保山隆志／引野圭／中山賢一／神谷成導／高田清一／ICCHAM／石川康弘／坂口　伸／ッケ／畷　正義／Random田村Live in 福間／吉田亮一／遠藤克之／吉田紀生／磯辺希代晴／谷　昌博／八木裕行／並木パソコンクラブ／宮崎元彦／柴村陽介／岩田雅之／山崎貴史／松田明男／蟻田　伸／秋月　誠／山口和典／小松恭郎／木下　信／河野　誠／森　匡亮／高橋秀明／船木茂仁／Gmr-kim.ch／清野智弘／稲葉　忠／藤岡英樹／飯田浩／玉置昇三／藤原博和／太田　修／山本進一＆トポ／長沢　稔／溝口康弘／市山真治／佐野慎一／山野辺俊二／渡辺　修／すいえいぷいん／カリット／馬渕由生／伊藤輝彦／ENIX FAN／小林和洋／岡田晃志／梅沢利一郎／Bun Bun Ringo／大友拓郎／奥島善融／Guchabee／TPM. CO／加藤宏光／FANTAN SOFT／堀田智基／細川修／鈴木智裕／幅　智明／森内俊爾／森田健一／稲田　貢／豊嶋哲朗／高瀬篤史／松下一樹／古澤　充／熊谷樹範／ズオ／桑原智成／中村和宏／広田賢／千葉英克／BLACK-Hom／MOMO／中村堅一／SOFT／KIETH GALL／中原智博／中谷武史／石田和也／小西修三／富安　清／稲葉忠彦／KEN KEN／半田繁幸／安川正吾／清水雅広／本間利彦／塩森俊修／大島行弥／平塚庄治／小林　大／鈴木　博／前田浩和／はとぽっぽ／鈴木幹也／児玉忠志／豊田幸雄／駒井健也／岡野哲也／ROAD RIDER／鈴木健二／芳村武郎／物江真晴／秋川藤志／細川博史／村居延樹／はすらーすうとし／東　孝幸／鶴居英之／練近政晴／仲村（真七）道雄／稲葉　忠／中村明博／橋本昌美／津村昌洋／吉原　玄／東海林良礼／薗田直樹

★まだまだたくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからも，どしどし投稿してくださいネ！

マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER Soft CORNER



272
チェッカー・フラグ

ストック・カー，24時間耐久，そしてF1レースが一つのゲームで楽しめるコナミの新作ビデオゲーム。背景が回転するトップビュー・タイプの筐体に4スピーカ/サラウンド方式を採用。グラフィック，サウンドともに迫力満点！

274
地獄めぐり

ユニークな攻撃方法と多彩な舞台設定でプレイヤーを楽しませてくれるタイトーの新作アクション・ゲーム。投げたあとバウンドする魔破珠という武器もユニークならば，キャラクターのネーミングにも遊び心を十分に感じさせてくれる。

294
TARGET 4 山下章のファミコン・ゲーム
ホンキでPlay ホンネでReview
キャプテン翼

サッカー・ゲームを非リアルタイム・ゲームにしてしまった斬新なゲーム・システム。さらに，この冒険的な試みを有名なマンガ・アニメ・キャラクターに取り入れてゲーム化した大胆な発想。テクモ開発陣にスポットを当てファミコン版『キャプ翼』の開発コンセプトを探る！

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」と呼べるすぐれたゲームソフトを紹介しているコーナーです。

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，本誌ではおなじみの山下章先生が，するどい切り口でゲームを評論する「ホンキでPlay ホンネでReview」をはじめ，X68000版のゲームソフトをいち早く紹介する「チャレンジ！X68000」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。



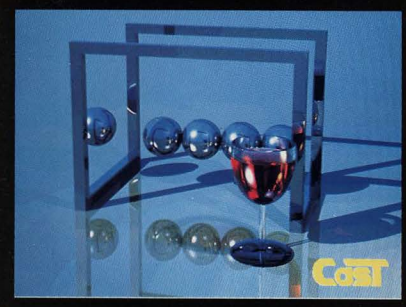
















ビデオゲーム新作インフォメーション 267
地獄めぐり/功里金団/ダッシュ野郎(タイトー)/ファイティングサッカー/航空騎兵隊/ゴールドメダリスト(SNK)/アームドF(日物)/ラストデュエル(カプコン)/キックオフ(ジャレコ)他

ビデオゲーム 270
ギャラクシーフォース
話題沸騰のセガ体感ゲーム・シリーズ第8弾！ 究極の体感メカニズム「マルチ・ウェービング・システム」が創りだすコズミック・ワールドを全紹介。

パソコン・ゲーム 278
アークス
それぞれ個性を持った既成のキャラクターを演じる，ストーリー性重視のRPG。肉体的でなく，精神的なレベルアップ・システムを導入した本ゲームのおもしろさを探る。

チャレンジ！アドベンチャー・ゲーム 282
アグニの石
個々の登場キャラクターに生活パターンを持たせるとともに時間の概念を取り入れた「ライブ・アドベンチャー・ゲーム」。プレイヤーは，泥棒を演じ7日間で宝石を盗みださなければならない。

286
チャレンジ！X68000
『アフターバーナー』ついに開発スタート！
キャストのレイトレーシング・ソフト『C-TRACE』の魅力を探る。他

新連載 チャレンジ！セガ・マスターシステム 288
サンダーブレード
体感ゲームの『サンダーブレード』が，早くもマークIII・マスターシステム用に移植される！ その他新作情報満載!!

新連載 チャレンジ！PCエンジン 290
R-TYPE II
オリジナルのボスキャラも入ったR-TYPEの後編ついに発売！『パワーリーグ』『ファンタジーゾーン』2タイトル同時レポート。

河野 光の 292
ナムコット情報局
—ベーマガ支局—
いよいよ敵キャラも動きだしたMSX2版『イシターの復活』開発レポート。

299
ベラボーマン
怪獣・怪人図鑑シリーズ-その2
ベンジャミン大久保彦佐ェ門/スタンパーの巻

WE SHALL COME BACK TO THE A.V.G. SCENE.

アドベンチャーゲーム

T&E SOFTのアドベンチャーゲームが復活。

太陽系外探査機に関するレポート

07/12/2085

参照：連邦データファイル
アクセス6B−774C
ファイルNo. 75480916−4451, 4677, 4889, 4991, 7556, 8332
アクセス8J−※※※※ 3353−9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネティー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルテバランが位置する宇宙空間に到着予定。

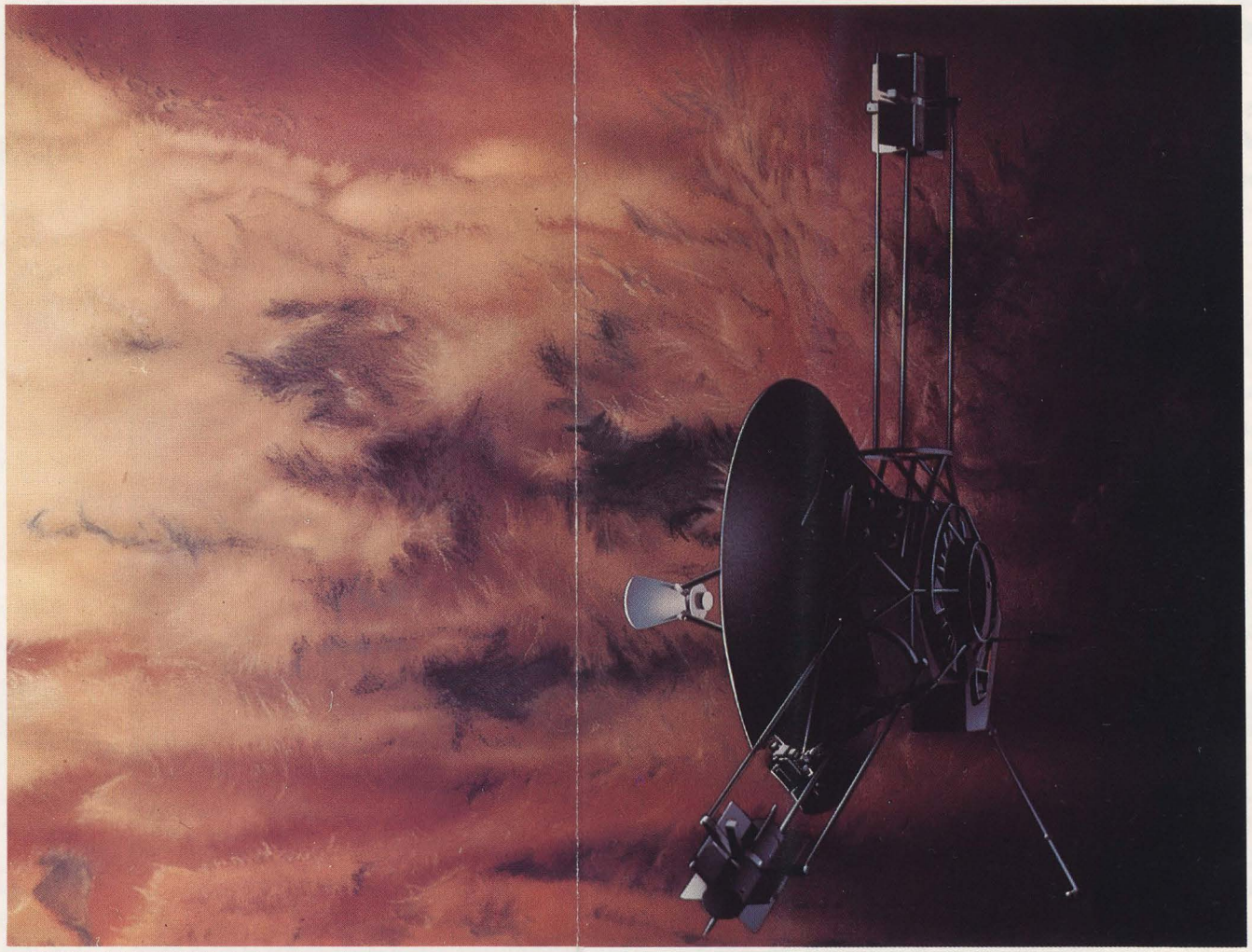
翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1, 2号」が相次いで打ち上げられた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たなる衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーフに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明。開発コードJZB2086、完全AIを実現するニューロンコンピュータ、通称「R・A・C・C・O・O・N」



▲木星上空のパイオニア10号（イラストレーション）

T&ESOFT INC.

ディーヴァ・ストーリー〈終章〉
カリ・ユガの光輝



▲戦略を練るメインスクリーン

ウケてます。シミュレーションの新しい旋風

先般発売となりましたディーヴァ・ストーリー〈終章〉カリ・ユガの光輝は、予想を上回る勢いで、その戦闘域を銀河全域に広めてまいりました。保守的なシミュレーションウォーゲームの分野において、私たちの提案した新しい試みが徐々に皆様に受け入れられてきたのと歩を強くするとともに、共鳴していただいた皆様に感謝しております。

シミュレーションウォーゲームは大人のゲームです。でも、「夢を無くしたおじさんにはなりたくない」私たちはこのように考え、シナリオはもちろん、視覚的にも遊び心をふんだんに盛り込みました。小さなディスプレイの中に広大な無限宇宙を感じとれれば…、シミュレーションウォーゲームにおいては無駄とも思える部分にも力を注ぎました。

そしてもうひとつ「コンピュータで遊ぶのだからボード版にはないコンピュータの良さをひきだそう」そのために、私たちの持てるプログラム技術を惜しみなく投入しました。それが2種類のAIプログラムであり、人工知能でもあります。ウォーゲームにはつきものであったバグを排除した想定実座標によるシミュレート、そして最適化高速思考ルーチンによるオペレーティングゲーム展開は、コンピュータならではのものと考えます。

しかしながら、カリ・ユガの光輝は私たちにとっては初の本格シミュレーションウォーゲームです。そこには完璧という文字が存在するはずもなく、至らない部分も少々あるかと存じます。皆様からの率直なご意見ご感想をお待ちしております。1年先になるかとは思いますが、次回作に反映させていただくとともに、より充実したシミュレーションウォーゲームを安価にご提供できるよう努力してまいります。

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィジュアル銀河を、緻密にシミュレート。
★従来的戦略に加え、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。
★ディヴァ・シリーズ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機種の主人公も艦隊指令官に任命可能。



▲人工知能艦隊戦



▲3D表示による惑星間

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

PC-9801

PC-286シリーズ動作可。
●VM/VX…5"2HD…¥7,800
●UV/UX…3.5"2HD…¥7,800

絶賛発売中!

©1988 T&E SOFT

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

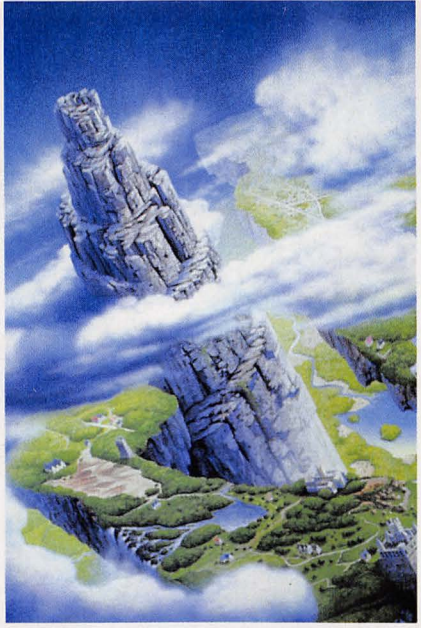
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

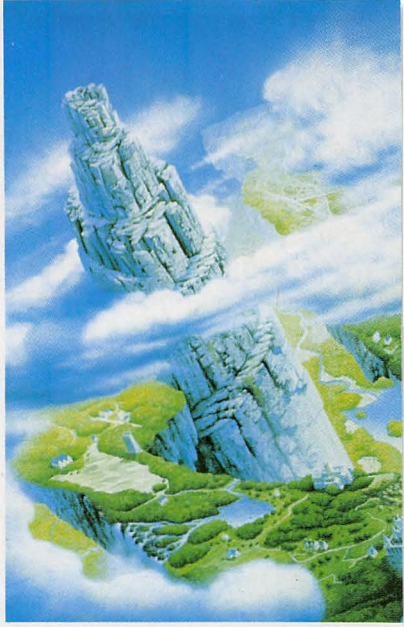
ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500





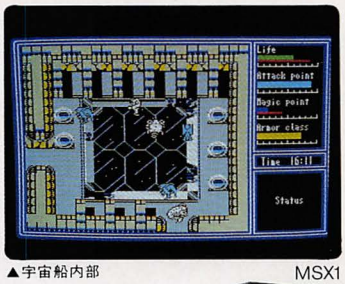


ハイドライド完結編



▲幻想の街　MSX2

★城、街、タンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたクラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。
★BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ（PAC）に対応。



▲宇宙船内部　MSX1

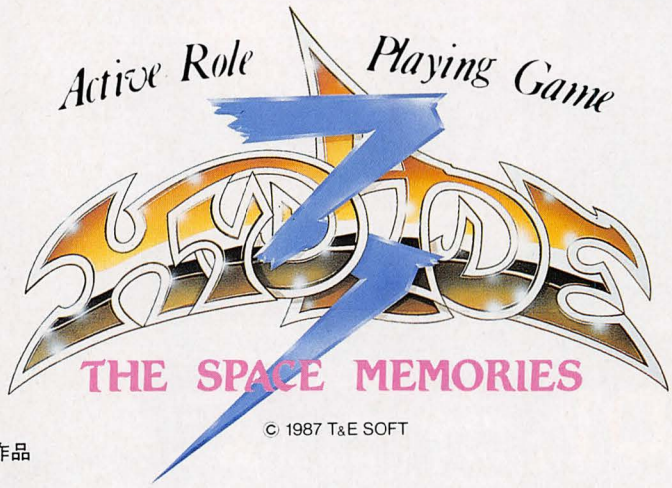
好評発売中!!

★PC-8801mkIISR（FA,MA,VA）
（要2ドライブ）5"2D・2枚組
★MSX MSX2（RAM16K以上）4メガロム
★MSX2 MSX2（VRAM128K以上）4メガロム
各￥7,800

★ハイドライド
ブロンズパック
（ハイドライドII・ハイドライド3/2本組）
MSX MSX2（RAM16K以上）
￥9,980



Active Role Playing Game



© 1987 T&E SOFT

5th ANNIVERSARY
創立5周年記念作品
ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

ハイドライド3・X1版,PC-98版 今夏発売決定!

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

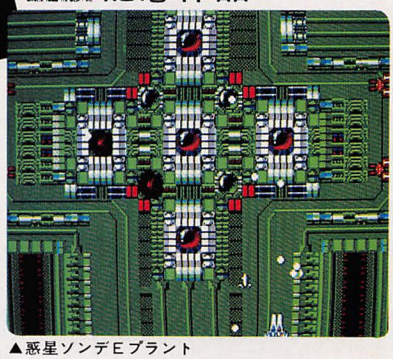
1 T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付（年4回） 3 T&Eソフトカタログの無料送付（年2〜3回） 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS（新聞）を隔月発刊 5 オリジナルグッズ（Tシャツ）等の割引販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます 7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■応募要領 ●住所（TEL） ●氏名（フリガナを必ず） ●年齢（生年月日も記入のこと） ●職業（学校名） ●所有のパソコン機種名及びシステム（パソコンを持っていない方でも結構です）を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送りください ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

更に S·U·P·E·R



▲臨場感を盛り上げる迫力のアニメシーン

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品



▲惑星ゾンデEプラント

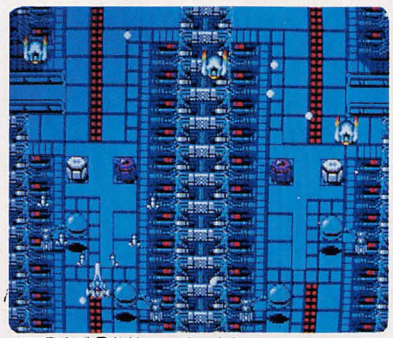
X1 スーパーレイドック

5″2D・2枚組 ¥6,800 (1ドライブ作動可)

絶賛発売中!



▲惑星ゾンデ上空



▲超巨大惑星基地ソレイユ内部

★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。(もちろん1人でもプレイ可能)

★パイロットとコ・パイロットの交替OK/合体時の状況に応じて、一方がパイロット(操縦士)、もう一方がコ・パイロット(オプションウェポン操作)となります。

★オプションウェポンは11種類。ゲーム中にコ・パイロットの操作により、任意のオプションウェポンに変更可。このオプションウェポンは1人プレイ時でも使用可能。

★シールドエネルギーに加えて、ドッキングエネルギーを採用。2機の合体は、ドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。そして、このドッキングエネルギーは2機が分離している間に増加。

★ネオ・ストーミーガンナーは、スピードを3段階に調節可能。

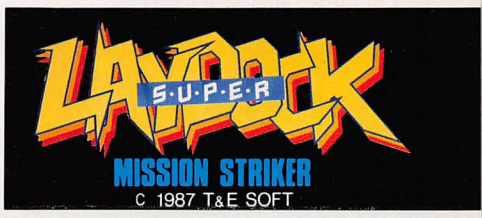
★ステージ数は14。高速スクロールステージあり。

★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)。オープニング、エンディングはもちろん、各種アニメーションを挿入。

★BGMはPSGをフルに使いきった16曲。そしてFM音源対応の、高感度ステレオサウンド。

★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。

★当然ジョイスティックにも対応。





最強のCGツール。

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CGエディターです。

●MSXマークはアスキーの商標です。

ピクセル2をお持ちで2DDのディスク装置をご使用の方に、現在、ピクセル3へのバージョンアップサービスを行っています。
詳しくは、T&Eソフトまでご連絡ください。

MSX2 RAM64K VRAM64K VRAM128K

3.5″2DD……¥6,800

好評発売中!



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)

■マカシンNo.17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マカシン No.17 請求券 ヘーマカ 7月号

88総合カタログ 請求券 ヘーマカ 7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。

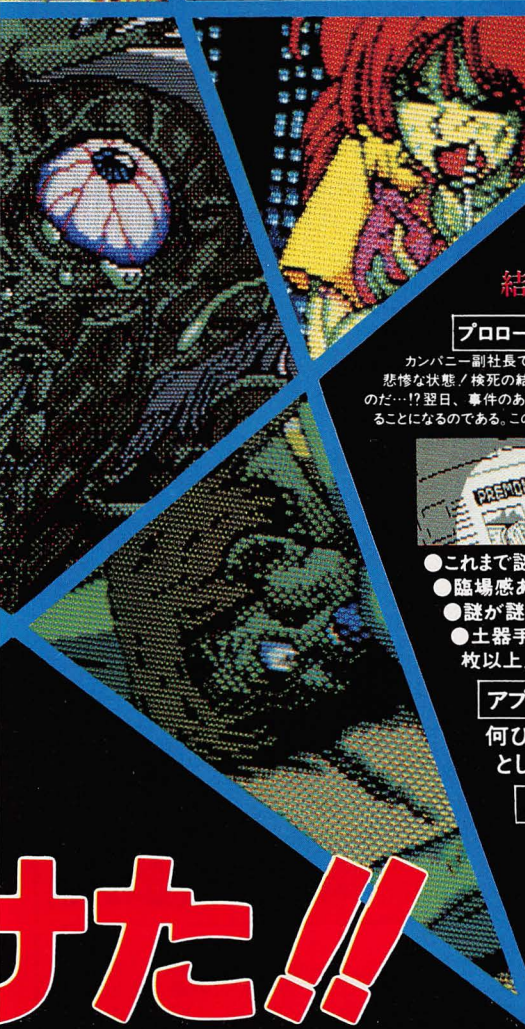


販売元 Konica コニカエニックス株式会社
発行元 ENIX 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

ANGELUS

アンジェラス～悪魔の福音～





神秘体験

これがネオ・オカルトAVG!!

ペルーで… 日本で… そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。すべての現象が同一線上で結びついた時、そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

プロローグ 西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもふじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態。検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!? 翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!



- これまで謎解きがすべてだったＡＶＧに新たな感覚の波動!!
- 臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!
- 謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1,000枚をこえた!!
- 土器手司（ダーティーペア）描き下ろしによるオリジナルフルグラフィック（アニメ処理）。シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム ゲームを解きおえた方へ…

何ひとつＫＥＹに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを搭載しました。

スタッフ
キャラクターデザイン 土器手 司　シナリオ 伊藤慶子　音楽 すぎやまこういち
プログラム Broken Heart　脚色 宮島靖　デジタイズ 大田貴

対応機種 ■PC-8801FA/MA ■PC-88VA ■PC-8801FH/MH ■PC-8801mkⅡSR/TR/MR/FR
《V2モード2ドライブ専用》ステレオＦＭ音源（サウンドボードⅡ）対応

5インチディスク版4枚組¥8,200

ナた!!



ようこそ！エニックス・ワールドへ!!

夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

西洋騎士道
ＲＰＧの国

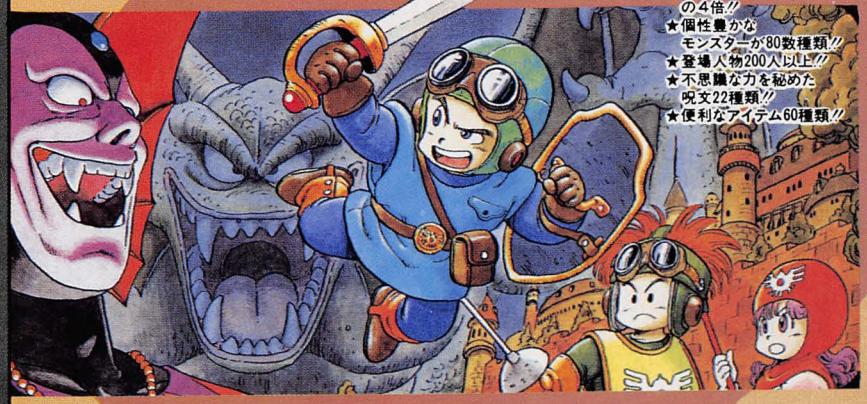
DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII　悪霊の神々（あくりょう　かみがみ）

MSX 2メガROM RAM16K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800

MSX2専用 絶賛発売中!!

★マップの広さは前作(ドラゴンクエストI)の4倍!!
★個性豊かなモンスターが80数種類!!
★登場人物200人以上!!
★不思議な力を秘めた呪文22種類!!
★便利なアイテム60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

プロローグ



ある日、ここローレシアのお城にひとりの傷ついた兵士が、たどりついたのです。「ローレシアの王様！大神官ハーゴンの軍団が、我がムーンブルクのお城を…！ハーゴンは、まがまがしい神を　暗闇から呼び出し、世界を破滅させるつもりです。こ、このままでは、や、やがて、サマルトリアも　ローレシアも…。う…、うぐっ！」それだけ言うと、兵士は、息を引き取りました。邪神の使徒・大神官ハーゴン！　彼のため平和が、乱されようとしているのです。ローレシア国王は、若き王子に命じました。「王子よ。そなたもまた、勇者ロトの血を引きし者。その勇気と力で、邪教の教祖・大神官ハーゴンを打ち滅ぼしてまいれっ。サマルトリアとムーンブルクには、おなじロトの血をわけた者がいるはず。彼らを見つけ、仲間にするがよい。ゆけ、王子よ！」そう、ローレシアの若き王子、それが、あなたです。あなたの旅は、再び、はじまったのです。



東洋仏道
ＲＰＧの国

GANDHARA（ガンダーラ）

（仏陀の聖戦）

シナリオ・イラスト/植村　正
プログラム/日高　徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上　3.5インチディスク2DD(2枚組)
絶賛発売中!!　¥7,800

■PC-8801FA/MA,PC-88VA,PC-8801FH/MH,PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2トライブ専用
5インチディスク2枚組　¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20（AV専用）2トライブ専用
3.5インチディスク2枚組　¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2トライブ専用)
¥7,800



本格スポーツ
シミュレーションの国

ワールドゴルフII

- アマチュア・国内プロ・世界トッププロと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。
- トレーニング、トーナメントモードの2構成・全72ホール！トーナメントモードでは、なんと合計100人のコルファーが登場！
- ホールの状態にあわせたスムーズスクロール、ズームアップ機能付
- 賞金制度と資格制度あり

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上　3.5インチディスク2DD(2枚組)
絶賛発売中!!　¥7,800

■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/EX40/EX20/40/20
（AV専用、2トライブ専用）
3.5インチディスク版2枚組　¥7,800
■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2トライブ専用)
¥7,800



急募!!アルバイト女性募集(一般事務)

パソコン・ファミリコンピュータゲームの好きな女性大募集中です。あなたもエニックスの仲間にならないか…!!デバックスタッフ(男子)も同時募集中です。
詳細事項等のお問い合わせは――ＴＥＬ03(366)4345　(担当)矢作まで

販売元 Konica コニカエニックス株式会社　発行元 ENIX 株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL03-366-4345

第一回エニックス コンピュータゲーム作家コンテスト

募集

次世代電脳遊戯人!!

第一回エニックスコンピュータゲーム作家コンテスト

映画・小説・マンガ・アニメなどは、現代の文化として広く一般に定着し、人びとに愛されるものとなっています。そして、これらの文化の今日があるのも、それぞれの分野を切り拓いてきた数多くの先人たちの夢と熱意があったからにほかなりません。

これらの先輩たちに比べれば、コンピュータゲームの世界はまだまだ生まれたばかりです。しかし、ここには既に、次世代を担う文化としての大きな可能性が現れてきています。私たちエニックスはこの若い文化が大きく育っていくよう、努力を続けてきました。そして今、ともにこの世界をさらに拡げていく新しいゲーム作家の登場を私たちは呼びかけます。コンピュータゲームというこの新しく可能性に満ちた世界が求めているのは、新しい夢、新しい熱意そして新しい創造力だからです。プログラム、シナリオ、ゲームシステム、グラフィックス、音楽…そのどれをとっても、さらに高いクォリティーとオリジナリティーが必要だからです。

あなた自身の才能を開花させ、世に送り出すことをエニックスは強くサポートします。

真にクリエィティヴで夢のある作品を創り出す機会を、あなた自身の手で把みとってください。ふるってご参加ください。

募集要項

◎部門
1. ゲームプログラマー部門
2. ゲームデザイナー部門
3. ゲームアーチスト部門

◎課題
1. ゲームプログラマー部門
課題のシナリオに基づいてプログラムを組んでください。勿論アレンジOK！あなたの技術力、発想力、応用力を見せて下さい。
2. ゲームデザイナー部門
あなたが考えたオリジナルゲームのシナリオと、ゲームシステムをエニックス指定の書式でまとめてください。
3. ゲームアーチスト部門
課題のゲーム設定に基づいてイラスト、デザインを制作してください。

2ヶ月間あれば出来る程度のものです！あなたの技術力、発想力を見せて頂くのが目的です！詳しくは、申し込み用紙で!!

賞金●各部門それぞれ
最優秀賞　1名——100万円
優秀賞　2名——30万円
入賞　5名——10万円

資格●16才以上の方でプロ、アマ問わず
＊まず、電話かハガキで申し込み書を御請求下さい。おりかえし申し込み書を郵送いたします。必要事項記入後エニックスに提出された方のみ参加資格があります。応募の秘密は厳守します。
＊参加申し込み書提出締めきり——8月31日(水)

作品締めきり●10月31日(月)

結果発表●11月20日(日)朝日新聞朝刊紙上、応募者全員に通知

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 コンテスト事務局まで
TEL03(366)4255(担当)望月・米田

株式会社 エニックス

将軍

将軍の座を奪うのは大名・義寅長か石道和義か。それとも各地の戦国武将たちか。乱世の日本を舞台に繰り拡げる国盗りのドラマ、「将軍」。英国人ブラックスロンとまりこ、はては盗賊や飯炊き女までをも巻き込み、スケールはビッグにワイドに展開してゆく…。

40人の登場人物は、すべて将軍になれる可能性を持っている。有力な大名を選ぶも、貧しいお百姓を選ぶも、人選はあなたの自由だ。武力、財力、人脈をはじめ知識や権力に対する野心まで、ひとりひとり大きな差がある。対峙した相手を味方にするも敵にまわすも、それはあなた次第だ。選んだ人物によって大きく変化するゲーム展開。過巻く愛憎と裏切り、ワイロや策略。さあ、あなたはこの乱世を勝ちぬき、将軍になれるか。これはいわば40の性格を持つ人間シミュレーションだ。

dexter soft

16世紀後半の日本を舞台に、上陸した英国人はじめ諸大名、町人、百姓たちが、現将軍の死を契機に、策を練り、天下盗りが始まります。ジェームス・クラベル原作「将軍」をベースに、多くの個性豊かな登場人物が織りあげるゲームです。

シミュレーションゲーム
SHOGUN

ND-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

MEGA ROM メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

MSX はアスキーの商標です。



現在、開発中の画面写真です。

dexter Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社 〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter soft

古代ケルト族の謎！
ライトマスターの秘密を探れ。



DRUID
ドルイド

平和なBELORNを襲う、悪魔が蘇えらせた4人のプリンス。彼らを倒し平和を取り戻すことができるのは古代ケルト族の僧侶ドルイドだけ。平和と正義を賭けて繰り広げられる壮絶な戦いのシーンに、感動の嵐が吹きすさぶ。各シーンごとに聖戦士ドルイドを待ち受け、襲いかかるしつような悪魔の戦士たち。無数に仕掛けられたトラップ。目を見はるアクションと鮮やかな画面。「偉大なる聖戦士ライトマスター」になるために自ら選んだ厳しく危険な道。悪魔を倒すためには強力な戦士ゴーレムの手助けが不可欠だ。戦いの状況、敵の種類によって、彼をいつ出現させるかが勝利への決め手となる。さあ、BELORNを救うことができるのは君だけだ。待っているだけでは生き残ることさえできない。平和は勝ちとるものなのだ。勇気を持っていれば勝利の可能性がある。ゲームは1人プレイ、2人同時プレイが可能。さあ、悪魔の攻撃が始まった。「ドルイド」いよいよ待望の新発売！



ND-08MR MSX2 MEGA ROM

MSX 2 専用（メガROM版） 16KB

定価6,800円

近日発売予定

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
Designers & Experts Computer Software
〒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。

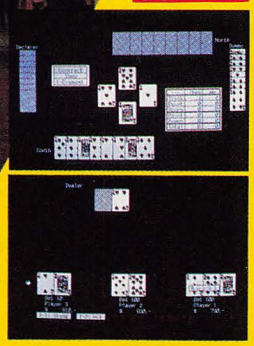
dexter soft

The LAS VEGAS

CONTRACT BRIDGE

システム BIT

新発売



息を飲む。これがラスベガスの駆け引きだ。

世界最大のカジノの都、ラスベガス。そこに漂う危険なムードと、スリリングな熱気をコンピュータゲームで再現します。ザ・トランプゲームの異名を取る「コントラクトブリッジ」をはじめ、「ブラックジャック」、「セブンスタッドポーカー」など、ギャンブラーを虜にした8種類のトランプゲームが紳士、淑女を誘惑する。ザ・ラスベガスの息詰まる駆け引きで、52枚のカードは君に微笑むか！

コントラクトブリッジとは、まず4人が13枚の札を持ち、オークションを行います。そして打ち出された札と同じスーツの札を出し、2～Aまでの数で勝負を競いあうゲームです。16世紀にイギリスの貴族の間で生まれ、最近では日本でもブリッジクラブが誕生し、紳士のゲームとして愛好者が増えています。

水谷営三氏著「コントラクトブリッジ入門」(定価1,200円)がセットになっています。ブリッジの面白さ、奥深さ、こぼれ話がこの一冊にギッシリ。

ザ・ラスベガス　ND-21FD

PC-9801シリーズ(FD版)発売中

X68000新発売　各9,800円

ゲーム内容●コントラクトブリッジ/時計/ピラミッド/スロットポーカー/ラッキーセブン/ファンタン/ブラックジャック/セブンスタッドポーカー

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社
〒101　東京都千代田区外神田2-9-3　ユニオンビル花家3F ☎03(255)9761(代)
開発元　株式会社 システム・ビット　〒176 東京都練馬区中村北1-5-9 第2水崎ビル4F

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。

あの「めぞん一刻」の感動をもう一度あなたに……。



パソコン・ゲーム版「めぞん一刻」ついに完結!!
物語は、五代のしいのみ保育園就職祝いの宴会から始まり、結婚式に至るまでを8日間のオリジナルストーリーで描きます。おなじみ、めぞん一刻の住人から三鷹、八神、こずえ、二階堂、九条まで総出演で繰り広げる笑いと感動のグラフィックアドベンチャーゲーム。

■新発売■
●PC-8801シリーズSR以上…¥7,800
●PC-9801シリーズ……¥7,800
FM音源対応
「好きさ」「予感」など、挿入曲6曲。
日本音楽著作権協会ビデオ許諾　第80144号
■近日発売■
●X1シリーズ
■開発予定■
●X68000●MSX2

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付●
●オールカラーディスクラベル&エンベロープ●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

夏休みは、新作ソフトで予約済み!
ただいま開発進行中!!

きまぐれ オレンジロード

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

●PC-88SRシリーズ●PC-98シリーズ

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル
0593-53-3611

〈通信販売〉通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の送料サービス　上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

STAC Software Technology & Communication

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

SONY

①冷静で、②ケンカっ早い男が勝つぜ。

MSX2
HiT BiT

歴史シミュレーション決定版!

もはやゲームじゃない。キミのもうひとつの人生だ!

ユーラシア全土を統一するのは誰だ!!

わずか5人の家族を200万の大騎馬軍団へと成長させ、モンゴル・アジア・ユーラシアを統一。空前の一大帝国を築きあげた英雄ジンギスカン。その巨人の愛と戦い、と夢に迫る、壮大なシミュレーション・ウォー・ゲームだ。



鬼才シブサワ・コウのこれぞ自信作!



←壮大なスケールをそのまま伝える迫力・洗練のグラフィックス。



↑戦いにつぐ戦い。これは臨場感あふれるHEX戦の一画面だ。
■BGM全曲オリジナル
■新コマンド導入で戦術アップ。多彩な戦術コマンドをどうあやつるか。キミのウデしだいだ。

シナリオは2篇(モンゴル篇・世界篇)。世界篇は4人までのマルチプレイ方式。↓



蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン



●将軍の抜テキや、後継者づくりなど、キミの「人間」を見る眼も試されるぞ!

MSX2
2DD×2
¥9,800
HBJ-G080D
©KOEI

6/21新発売

歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作!

天下統一へ、血沸く!

舞台は戦国の世。戦略・戦術の限りをつくして、いまこそライバル大名を瞰ちらすときだ!



世紀のロングセラー MSX2
信長の野望 全・国・版
2DD×2
HBJ-G064D
¥8,800 ©KOEI

中国統一へ、肉躍る!

何と255名の登場人物。敵に回せば手強い知将・猛将教知れず。男の統率力が問われるときだ!



知略の総力戦
三國志
MSX2
2DD×2
HBJ-G065D
¥12,800 ©KOEI

ディスク・ゲーム、極めつきの大作が来た。

ど迫力のゲームを受けてたつ、実力派のディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、CAPロック等の集中インジケーターゾーン●BASIC解説書つき

F1XD HB-F1XD ¥54,800



メガロム・ゲームの大挙闘作だ。

敵は強力7人衆!

MSX2初の本格ボクシング・ゲーム

スピコン、連射ターボ。勝つために生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでゲーム進行自由自在●カーソルジョイスティック付き●かな・CAP等の集中インジケーター

F1II HB-F1II ¥29,800



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界NO.1。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ!









試合に勝つごとにパワーアップ。次の挑戦者は、誰だ。

ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM
HBS-G066C ¥5,800
©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

6/21新発売

●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㈱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。
●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。



6月上旬
発売予定

ディガの魔石



加藤直之氏の原画がアニメーションする！

加藤直之氏とアニメータの協力、それとアーテックのグラフィック・チームの力を結集したゲーム画面は、画期的に美しい。加藤氏の原画がこれほどアニメーションすることは、もう二度とないであろう。

スタジオぬえによる細密な舞台設定！

スタジオぬえが一年をかけて設定したガデュリンの舞台は、まさに一つの世界を構築したかのようだ。生活・習慣・服装にいたるまで、細密に設定してある。

山口祐平によるドラマティックなゲームデザイン！

今までのゲームは、ストーリィが進行するにしたがって、徐々にイベントが展開する構造になっている。しかし、ガデュリンは、すべてがイベントにより構成されているという、前代未聞のゲームデザインとなっている。人と人との出会いが、ただたんに情報集めのために費やされることはない。ガデュリンでは、人との出会いは、すなわちドラマなのである。

それぞれに自我を持つ登場人物！

全ての登場人物には自我があり、主人公の行動に対して臨機応変に対応する。それはゲームが進むにつれ集まってくる、同行人ですら例外ではない。同行人は同行人の性格でもって、ときには主人公に相反する行動をとることすらある。主人公は、同行人にお願いすることはできても、命令することはできないであろう。もし、それを行えば、同行人は主人公を信じなくなるかもしれない。
すべてが、「かもしれない」という、可能性を含んでゲームは進行する。それゆえ、必勝法は無いともいえるし、無数にあるともいえる。

ジャンルを超えたゲーム！

あえて、このゲームはジャンル分けをしない。なぜなら、制作者は既存のゲームで該当するものを見いだせないからである。人によってはロールプレイングというだろう。また、シュミレーション、アドベンチャーとうなる人もいるであろう。それはそれでいいのだ。その人の冒険する舞台を我々は提供したにすぎない。あとは主人公になりきったユーザーの自由である。その人の感性が、ジャンルを決めるといっても過言ではない。ガデュリンはそのために創られたのである。

FM音源対応!!　テーマ・ミュージック　ばんばひろふみ！



※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の商標です。●NEC製MS-DOSシステム（Ver 2.11またはVer 3.10）。

機種 PC-9800VM以降（フル実装640K）¥10,000

ARTEC アーテック corp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ヒル3F
TELEPHONE 03-904-0440

空想、果、現、大仕掛。

学習機能タイプ対局将棋 棋太平

⬇彼が「成長型」?思考ルーチン"棋太平"です。彼のおかげで、同じ手で何度も勝つなんてこと、できなくなりました。





対局後、「棋譜」を選び、連続送りで自動的に、打つ手を見ています。



対局中です。

GS-051	X-1/turbo シリーズ	5FD	¥6,500	CZ-800は、要G-RAM カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS-052	X-1/turbo シリーズ	CT	¥4,500	
GS-053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD	¥6,500	MZ-2000は、要G-RAM1,2,3.グリーンモニター使用可 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み
GS-054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT	¥4,500	
GS-055	PC-8801 全シリーズ	5FD	¥6,500	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS-056	PC-8801 全シリーズ	CT	¥4,500	
GS-057	MZ-2500	3.5FD	¥7,000	カラーモニター使用 ジョイスティック対応、純正マウス対応
GS-061	FM7/77/AV	3.5FD	¥7,000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブ並びにデータレコーダは、純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応
GS-062	FM7/77/AV	5FD	¥6,500	
GS-063	FM7/77/AV	CT	¥4,500	
GS-064	PC-9801 シリーズ	5HD	¥7,000	カラーモニター使用 フロッピーディスクドライブは純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応 漢字ROM必要。
GS-065	FMR-50	5HD	¥7,000	
GS-066	PC-9801 シリーズ	5DD	¥7,000	
GS-067	PC-9801U シリーズ	3.5DD	¥7,000	
GS-068	FMR-60	5HD	¥7,000	近日発売
GS-069	PC-98LT	3.5DD	¥7,000	
GS-070	FMR-30	3.5DD	¥7,000	

戦慄のアドベンチャー

テンキーとスペースキー又はジョイスティックだけでゲームができます。



HIGH QUALITY ADVENTURE GAME

Re Birth リ・バース

今までにないストーリー展開、手描きのフルカラーグラフィックであなたを異様な世界へ引きずり込みます。

本当にこの城なのか?
そして確かにそれは鮮明に脳裏に焼き付いているものと同一のものだった。失われた記憶の中ただ一つ残っているその城は私を悩ませてやまなかった。今その城が目の前にある。その錆び付いた大きな門を手で押した。門は大きな音を響かせながら開いた。さながら辺りに侵入者を知らせるように。
失われた記憶を取り戻すために謎の城に足を踏み入れた主人公が見たものは……。

PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM77AVシリーズ
MZ-2500シリーズ
X1 turboシリーズ

¥7,800

FM音源対応

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。

THE RETURN OF ISHTAR

PC9801 シリーズ

PC8801 シリーズ

大好評発売中

★ザ・リターンオブイシターは下記で使用できます。

GS-151	PC-8801SR以降(VAを除く)	5FD	¥6,800	400ラインカラーモニターを御使用下さい。 フロッピーディスクドライブは純製品を御使用下さい。メモリー256KB以上必要。 FM音源対応。 ジョイスティック対応。
GS-152	PC-9801シリーズ(IBPC-9801を除く)	5DD	¥6,800	
GS-153	PC-9801Uシリーズ	3.5DD	¥6,800	
GS-154	PC-9801シリーズ(IBPC-9801を除く)	5HD	¥6,800	

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

真の1200/2400ボーのスピードをご存知ですか。

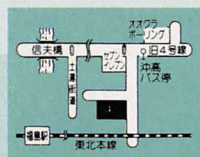
JET ターボターミナル



(MODEL10を除く)
X1 turbo
専用パソコン通信ソフト
オートダイヤル、オートログイン、アップロード、ダウンロードパラメータの設定、エスケープシーケンス対応、ファイル管理機能フルスクリーンエディタ搭載。

日本語入力は文節変換で
フロントプロセッサにJET-CORE™を採用して、ラクラク通信。

150~9,600bps対応
¥9,800



㈱マイコンハウス SPS
〒960 福島市太平寺字堀の内5-3 ☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804 (GII,GIII)

10回線!!2400/1200/300bps自動識別!! (登録料¥3,000会費無料)

SPS-NET

SPS-NET入会方法
＊ メモ紙に次の項目を書いて下さい。
住所　氏名　電話番号　年齢　職業　希望パスワード
ペンネーム　自己紹介　システム構成
＊ 60円切手を添えてSPSまでメモ紙をお送り下さい。折り返し案内をお送り致しますのでそれにしたがって御入金下さい。入金確認後正式会員として登録致します。
● GUESTアクセスは無料ですので一度覗いて見てはいかがでしょうか?

TEL(0245)46-1167(代表)24時間運営(N81XN)ゲストID(GUEST)

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 都山5-12298 ● 加入者名㈱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 ——

namcot

がんばれ!ニッポン!

JGS1021

終りは、新たな戦いの始まりだ。



黄金の騎士ギルは数々の危険を乗り越え、見事ドルアーガ打倒を果した。囚われていた恋人カイもドルアーガの魔力が解け、人間の姿に戻ることができた。ドルアーガの魔力により修復されていた塔は、魔力を失うと再び元の廃虚へと化した。モンスターたちはより狂暴になり、二人は出口さえもわからなくなってしまった。だが、この暗黒の世界を救うためカイとギルは、女神イシターの力の源"ブルー・クリスタル・ロッド"を手に、何としても塔を脱出しなければならない。

予価¥6,800

MSX2 MEGA ROM

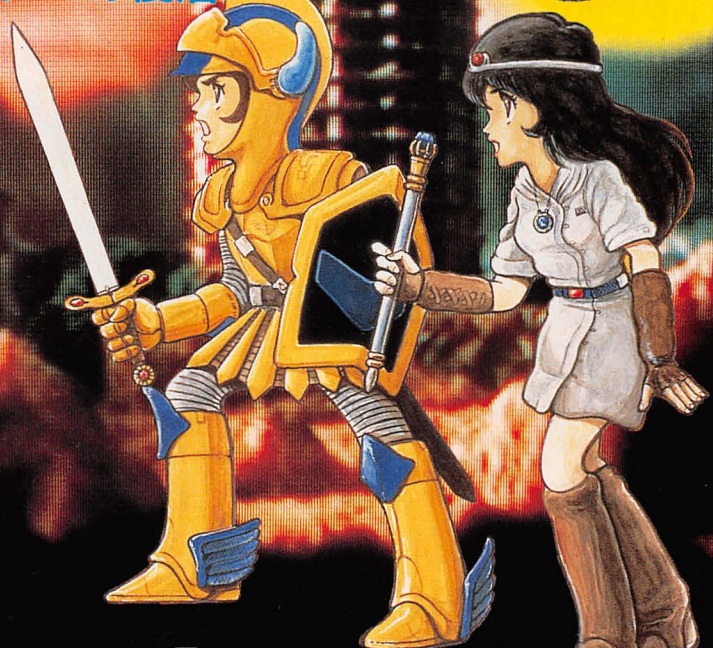
「ドルアーガの塔」続編
遂に登場!!

THE RETURN OF ISHTAR

イシターの復活







「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL.03(756)2311

MSXマークはアスキーの商標です。
©NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED

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

THE CURSE OF MARS

事は，神のみの存在する天界から起こった。

天界ではアポロンを次いで神々の司となる王位継承者としてマーキュリー，ビーナス，アース，マーズ，ジュピター，サターン，ウラヌス，ネプチューン，そしてプルトの名が挙げられていた。事もあろうに，王の座を目の前にした神々の間で，その地位を争う戦いが勃発してしまったのだ。

地をも揺るがすような闘争が繰返され，神々自身も，天界も荒廃の極みに達した。そして，王座には既にその風貌すらも，かつての神としての存在を否定するかのように醜く変り果てた，邪神〝マーズ〟の姿があった。

その邪な欲望を満たすために地上界の支配をも企んだ邪神〝マーズ〟は，目の前に傷付き横たわっている8人の神を次々に石像に変え地上界へと放り出したのであった。

かつて歓びと豊饒をもたらしていた神々が消え去り，邪神のどす黒い欲望の影に覆われた地上には，飢えに苦しみ，我がもの顔にうろつきまわる魔物や魔生物に怯える人々がいた。ある日のこと，一人の少年が半ば土に埋もれ草に覆われた一体の石像を発見した。

その石像こそ，地上界にマーズの手によって打ち捨てられた8人の神の一人，アースの変り果てた姿だったのである。

人々は，やがてこれを崇め，1日も早く元の心安らかに日々の営みのできる世界に戻ることを願って祈りを捧げるようになった。

それは，いつものように，恐怖に支配された暗黒の夜が明け，人々が石像の前にぬかずき一心に平安を祈っていたときに起こった。突然石像が輝きはじめ，うろたえ逃げまどう人々の前に神神しい本来の姿に戻ったアースが甦ったのである。

アースは，平れ伏す人々と援助の手をさしのべてくれたその地の王に向かって話はじめた。

「あなた方の願いと祈りが私を邪神の呪縛から解放してくれた。地上にあって神としての力を奪われた自分ではあるが，いずこにかある7体の石像を見出だし，それを救出し，邪神マーズを倒して平和を取戻すつもりだ。」

かくして，アースの冒険への旅立ちとなったのである。



このゲームは九つの国を舞台に展開されます。

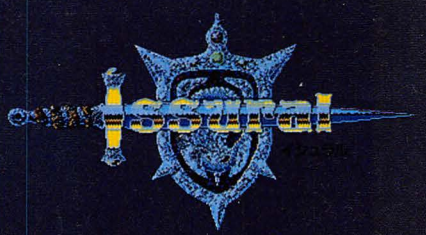
一つの国に必ずあると伝えられる謎の地下洞窟，プレイヤーを助けてくれる数々のアイテム，壮快感のある体当り戦闘シーン，重要な情報を教えてくれる村人達と，見せ場はタップリ。

アドベンチャー的要素を重視し，めんどうなレベルアップやお金かせぎ作業はありません。国と国の間はワープ路でつなぎアクション的なスピードで楽しめるARPGにしあげました。

4段階調整付きの高速4方向スクロール，PSGの限界に挑戦した美しい音楽なども評価していただければ幸いです。



マーズ
for X1シリーズ/turbo
5インチFD
近日発売!!



Issural~The Story of Calvan~ for X1開発快調

伝説の昔，創世の神イシュラルより贈られし
魔法の石〝カルヴァン〟
カルヴァンを受けし者，この世の王となる。
初代国王亡き後，カルヴァンを受けんとする者，
二人現わる。
統治官ウェールズ，そして魔法使いファラド
二人の対立を期に国は別れ
神イシュラルの裁きがくだる。
月と太陽の重なる時，カルヴァンは二つに砕けウェールズとファラドの手へとわたった……。

失われた魔法の石カルヴァンを取戻すべく，あなたは信頼のおける3人の仲間を連れて旅にでる。物語が進むにつれて明らかになる謎。その全てを解き明かした時，あなたは神イシュラルに会うことがかなうだろう。

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



ドラゴンスピリット for X68000

我がままですが，発売を延期させていただきます。

永遠の名作，『ゼビウス』以来２作目の縦スクロール・シューティング・ゲームとして，1987年初夏，ナムコから発売された『ドラゴンスピリット』は，その驚異的な難易度の高さで，プレイヤーの全９面クリアへの意欲をかきたて，ビデオゲーム業界に大きな話題をふりまきました。

私達DEMPAマイコンソフト開発室のスタッフは，幸いにして，我々の良きアドバイザーでもあり，ゲーム・バランスに対する厳しい指導者でもある，EXCHANGER氏の完璧なプレイにより，一早くこのゲームの全貌を見聞きすることができました。

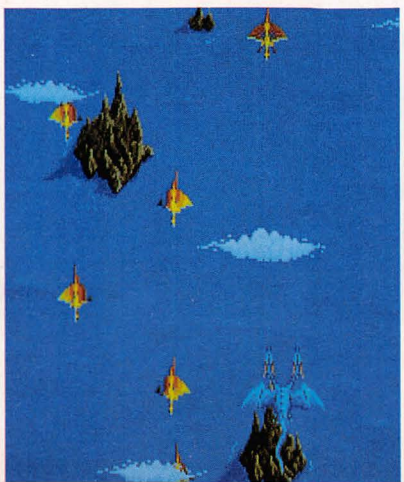
ゲームの難易度はともかく，我々を圧倒したのは，まるで映画を見ているように目の前に展開する，キャラクターと背景が織りなす，画面からこぼれんばかりにあふれでてくる華麗なグラフィック，そして聴く者を魅了せずにはおかない，ミュージックとサウンドでした。

ステージごとに展開される数々の冒険。その一つ一つに，見る者の想像力を刺激する何かが潜んでいるかのように，脳裏には，ストーリーが浮かんでくるほどの，強力なメッセージが込められたゲームだと我々は感じたのです。

幸いにして，我々の手には，X68000という，このゲームにチャレンジのしがいのあるハードがありました。

ともすれば反射神経や感覚的な面に訴えるゲームとしてしかとらえられないリアルタイム・ゲームで，我々を感動させる何かが，これほど強烈に浮彫りにされている作品はそう多くはありません。

もし可能なら，一人でも多くの人に，この感動を伝えることができたら……これが我々のささやかな，大きな開発のテーマでした。



まことに勝手ながら発売時期を少しズラさせていただきます。より忠実なゲームの再現と、家庭で楽しんでいただくソフトウエアとしての要素を盛込むために，もう少し時間をいただきたいのです。よろしくお願いいたします。

主な仕様

■3モードの画面選択

1　縦方向全画面モード（モニターを縦にしてプレイする，マニア向け，オリジナル完全再現モード）
2　縦方向縮小画面モード（モニターは通常に使用できるが，天地方向を基準とするため，全体画面は小さくなる，標準モード）
3　横方向拡大モード（２の画面を左右方向に，強制的に拡大して，全画面に表示させるモード。キャラクター等も横長になる）

■完璧なミュージック，サウンド再現

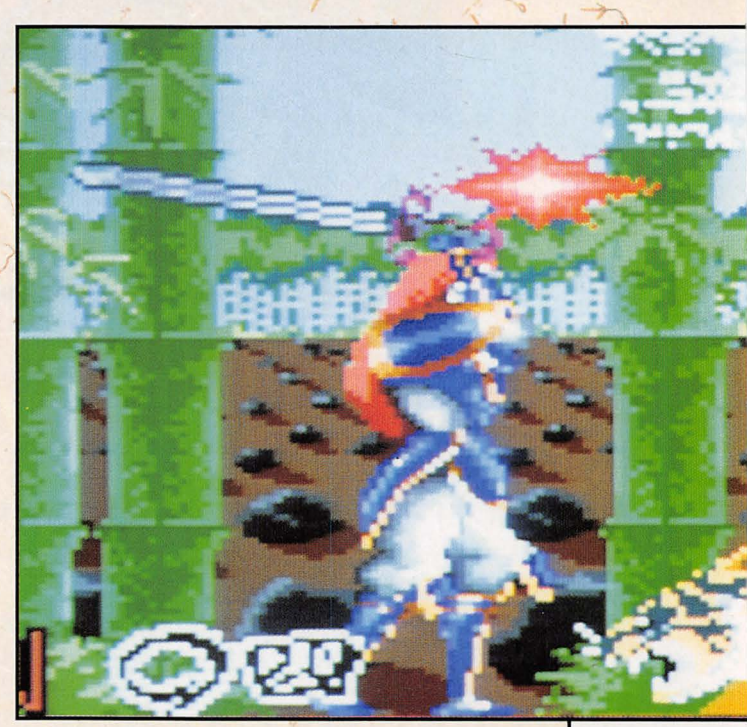
外部ステレオ接続または，ヘッドホン使用に合わせて調整してありますので，パソコン内蔵スピーカのみでは完全再現はできません。

■デモプレイ・モード（予定）

スーパー・プレイヤーによる。華麗なテクニックを満喫できるものです。

超大型キャラクターが空を
魑魅魍魎が跋扈する鎌倉
ナムコの意欲作品をX6800

『源平討魔伝』ゲーム解説



未来永劫に続くかと思われた，源氏と平家の血みどろの抗争のため，国は乱れ，怨念は地に満ち，昼夜を分かたず死霊，生霊の跋扈する時代のお話です。

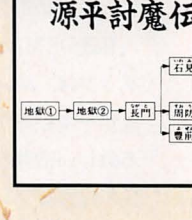
源の頼朝ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平の景清が，天帝の命を受けた安駄婆により，地獄から甦るところから，ストーリーは，始まります。

平家の怨念を一身に封じ，景清は，鎌倉に居を構える頼朝を滅ぼさんと，国々を攻めのぼります。

待受けるのは，義経，弁慶，琵琶法師など，おなじみのキャラクターに加え，餓鬼，鬼姫など多数の魔物たちです。魔力を秘めたこの者たちは，たとえ倒しても『これで勝ったと思うなよ……』等の不気味なつぶやきをもらしながら消え去りはするものの再び登場してきます。

ゲームは，原則的に右方向へ進みます。出雲，京都などの国をクリアすると，次の国に進めます。国によって，画面は通常の「横モード」と，上から眺めた感じになる「平面モード」，それに超特大キャラクターが，画面を所せましと登場する「ビッグモード」の3種類に設定されています。地獄を含めると，47もの国(ステージ)があります。

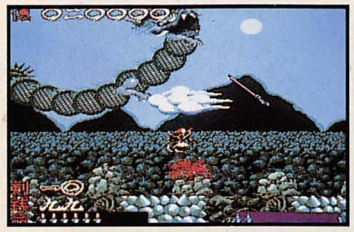
源平討魔伝はステージマップ図のように，鎌倉時代の国々がステージになっています。ステージをクリアするには，魔物や義経，弁慶などの敵を剣で倒しつつ，一定の距離を進むとあらわれる鳥居に入らなければなりません。図からもわかるように，一つのステージに複数の鳥居が存在するところもあり，最終目的地の鎌倉までたどりつくには，いくつかのバリエーションも楽しめます。



鎌倉で待受けている頼朝を倒すには，ゲーム・スタート時に安駄婆が告げるように「八咫鏡」「草薙剣」「八坂瓊曲玉」の三種の神器が必要です。これ等の宝物は，いくつかの国のどこかに隠されており，ルートによっては鎌倉につくまでに手に入らない場合もあります。

主人公の景清のステータスは，攻撃力である「剣」，生命力を示す経本のロウソクで画面左下に表示されている「命」，そして命が無くなると落とされる黄泉の国で『地獄の沙汰も銭しだい』と蘇生の役にたつ「銭」の三





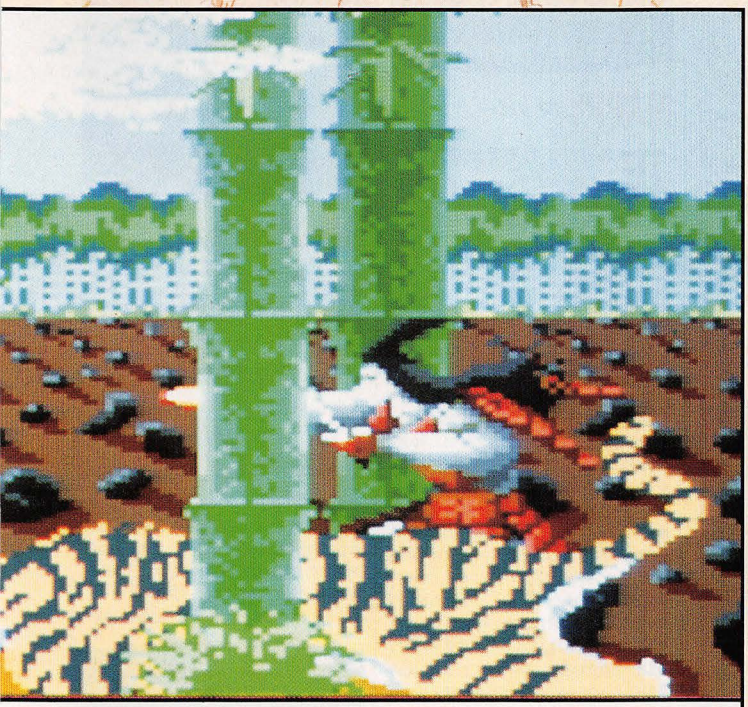


3モードに展開する，日本美あふれる画面

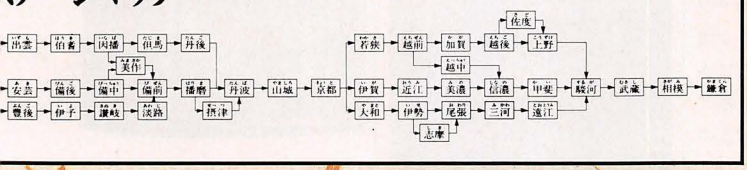
©株式会社ナムコ

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

跳び宙を舞う
時代を舞台に繰広げられる
0に再現!



ステージマップ



つがあります。これらは敵などを倒すと出現する，紫，緑，青，茶色の玉を集めることでアップさせることができます。また，ボーナス・ステージで大量に集めることも可能です。

源平討魔伝は，いわゆる〝アクション・ゲーム〟のジャンルに属するゲームですが，アイテムを集めたり，主人公の生命力や，武器（剣）の攻撃力を高めたりするＡＶＧやＲＰＧ的な要素も持っています。

このゲームの魅力は，様々なゲーム・システムの面白さにもありますが，１ドット単位で細かく，しかも緻密に設定された，ゲーム・バランスにあると言えるでしょう。

はじめてプレイする人にとっては，息もつかせぬスリルと迫力が，京都あたりまで辿りつけるようになった人には次々に解明できるようになるアイテムの持つ能力とその存在理由が，頼朝と対決できるほど成長した人にとっては小憎らしいまでに配慮された理不尽さのない位置・当り設定が，このゲームの奥深さを物語ってくれるでしょう。

そして，グラフィックスとキャラクター，効果音，肉声サンプリング，ＢＧＭが一体となって創りあげる平家復讐絵巻の世界にいつしか浸りきっているはずです。

個別の音楽作品としても十分に楽しめるMUSICのみの演奏モードや，キャラクター・テスト・モードなど，マニアの皆さんにも満足していただける機能も満載しました。

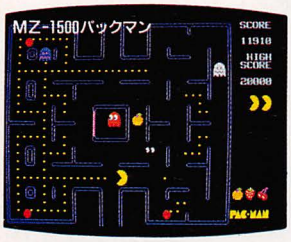
平家復讐絵巻

源平討魔伝

FOR X68000 絶賛発売中

源平討魔伝 for X68000 5インチディスク版 標準価格7,800円
源平討魔伝 for X68000 5インチディスク版 オリジナルジョイスティックXE-1PRO付 標準価格15,800円 限定発売
各パッケージには卓上のぼりが付いています。

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

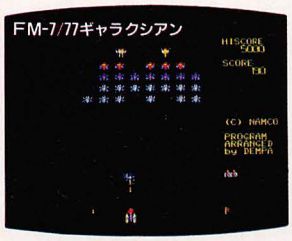


PAC-MAN パックマン

迷路にならぶエサをどんどん食べよう。4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサを食べたら、たちまち形勢が大逆転。イジケモンスターを食べればボーナスポイントがバッチリ。数面ごとに楽しいパックマン・ショーもあるよ。

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。

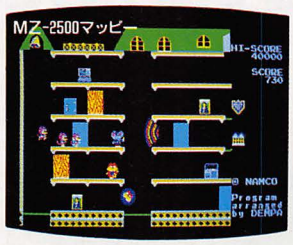
- **PC-8001mkII** テープ……定価3,500円
- **PC-8801/mkII/mkIISR** テープ……定価3,500円
- **PC-8801/mkII/mkIISR** 5インチ……定価5,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,500円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- **FM-7/77** テープ……定価3,500円
- **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴掘りゲーム 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！上手に掘ってさそいこみ、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。)

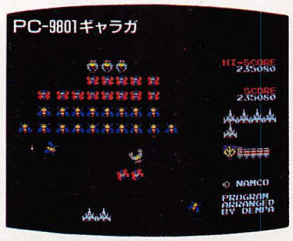
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)** テープ……定価3,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ……定価3,800円
- **PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ定価3,500円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価5,800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(2D)……各定価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
- **FM77AV** 3.5インチ……定価7,500円



RALLY-X ラリーX

迷路に隠されたチェックポイントをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲームです。コースは、対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなかの難コース。コースの読みと素早い判断が要求されるニュータイプゲーム。

- **FM-7/77** テープ……定価3,500円
- **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



GROBDA グロブダー

西暦20××年。高速、小型、多機能化したコンピュータは、コントロールする楽しみを、趣味からやがて競技へと変化させた。その競技は、コロシアムの戦闘競技"バトリング"である。競技者は「グロブダー」を操作し、フィールドの4種のロボットマシーンとバトリングを行う超戦略的シューティングゲーム。2人で遊べる2プレイヤーズモードおよび、自分でオリジナルなバトルフィールドをつくることができるコンスト

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

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

ビデオゲームの世界を拓いた『パックマン』、『ギャラクシアン』等の名作から、最新ヒットゲームまで、パソコンの機能をギリギリまで追求してパソコンソフトに仕上げました。心ゆくまでお楽しみください。

©(株)ナムコ、©DATA EAST、©SEGA、©DEMPA

ラクション機能が付いています。

- **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ……定価3,800円
- **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価6,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円



XEVIOUS ゼビウス

プレイするたびに謎は深まる。浮遊要塞アンドアジェネシスをはじめとする20種類以上ものキャラクターと神秘的な美しい16エリアまでの背景をX1、FM-7、PC-8001mkIISR、MZ-2500に移植しました。PC-8001mkIISR、MZ-2500版ゼビウスでは"原作"＋αの㊙キャラクター？が…。DEMPAマイコンソフトが誇る自信作です。

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



DRAGONBASTER ドラゴンバスター

王女セリアがドラゴンにとらわれた！主人公クロービスを操り、待ち受けるルームガーダーを倒し、アイテムを集めながら最終ラウンドに潜むドラゴンを打ちやぶれ！夢とロマンにあふれた冒険がいま始まる。アーケード版にみる「垂直斬り」、「かぶと割り」などの基本テクニックがそのまま使えます。

- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- **FM-77AV** 3.5インチ……定価6,000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

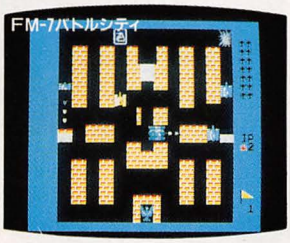


BOSCONIAN ボスコニアン

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令部を守りぬくこと。スペシャルターゲットでパワーアップ。頭脳と不屈の闘志で勝利をつかめ！2プレイモードとコンストラクションモード付き。

- **MZ-1500** QD……定価4,500円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ…定価3,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価6,000円
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円



BURGER TIME ハンバーガー

あなたはバーガーショップのチーフ、Mr.Peter Pepper。このいそがしいときに、Mr. Hot dog、Mr. Pickle、そしてMr. Egg がじゃまをしにキッチンに乱入してきたのです。彼等の追撃をふりきって、おいしいハンバーガーを作りましょう。ハンバーグやレタスの上を通り過ぎると、材料は下に落ちお皿に積み重なっていきます。すべてのハンバーガーを完成させるとラウンドクリア。おなかをすかせているお客さんのためにもがんばってください。

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



BURNIN'RUBBER バーニン'ラバー

キミは、100万馬力のスーパーエンジンを搭載するスポーツカーのドライバーだ。途中、行く手を阻む多数の敵カーが、四方八方から体当りで攻撃してくる。すかさず反撃に出よう。マイカーを敵カーに体当りさせ、弾き飛ばしたり、ジャンプを利用し、踏みつぶしたり、いろいろなテクニックで敵カーをやっつけ、ゴールを目ざしてほしい。

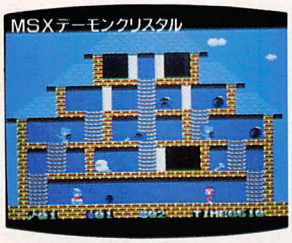
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G** 5インチ……定価6,000円

パックマン、ギャラクシアン、ディグダグ、マッピー、ギャラガ、ラリーX、グロブダー、ゼビウス、タイニーゼビウスマークII、ドルアーガの塔、ボスコニアン、バトルシティ、ドラゴンバスターは©㈱ナムコ、ハンバーガーとバーニンラバーは©DATA EAST スペースハリアーは©SEGAの作品です。

DEMPA MICROCOMPUTER SOFTWARE

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

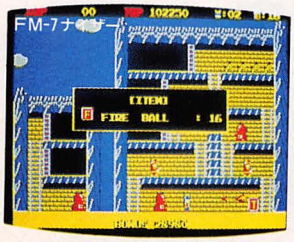
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



THE DEMON CRYSTAL
デーモンクリスタル

邪悪なる「シャルド」に侵略されたフェアリス王国の最後の戦士「アレス」は「クリス王女」の救出に向かった。彼の冒険を助けるのは、王国に古くから伝わる武器「ファイヤー・ボール」と伝説の中で神からさずかったとされている数々のアイテム。それらの力をかりて行く手を阻む敵をたおしながら、王女がとらわれている30番目の館へと足を進めてください。

- MZ-1500 QD……定価4,500円
- PC-8001mkIISRテープ…定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISRテープ·定価4,000円
- PC-8801mkII/mkIISR 5インチ……定価6,200円
- X1/C/CS/CK/Gテープ·定価4,000円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価6,200円
- MSX ROM……定価4,800円
- MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円



KNITHER ナイザー
(DEMON CRYSTAL II)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

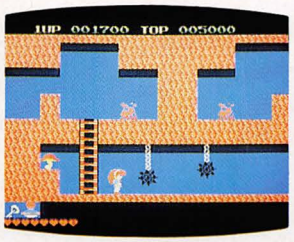
- FM-7/77テープ……定価4,100円
- FM-77 3.5インチ……定価6,200円
- MZ-1500 QD……定価4,800円
- X1テープ……定価4,100円
- X1turbo/F/G (200ラインモード)5インチ…定価6,200円
- PC-8801シリーズ5インチ 定価6,200円
- MSXメガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

- PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- PC-8801/mkII/SRテープ定価3,800円
- PC-8801mkIISR 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- PC-8801/mkIISR 5インチ……定価5,800円
- X1/C/CS/CK/Gテープ·定価3,800円
- X1D 3インチ……定価5,800円
- X1turbo/F/G (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



SOFIA ソフィア

少女ソフィアは、けっしてふれてはならないクリスタルにさわってしまい、クリスタルと共にパラレルワールドに落ちてしまいます。さあ、いっこくも早くクリスタルをさがし出し、元の世界に戻らなければ!!総面数150面の広いマップと、ノリのよいBGMそして誰にでも楽しめるゲーム設定が自慢です。

- X1/C/CS/CD/G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
- XZ-1500QD……定価4,800円
- MSX/2メガロム……定価5,300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

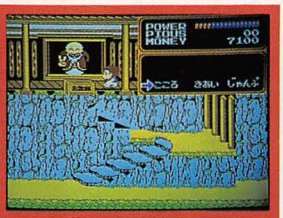
ファミリーコンピュータ™用カセット

namcot

さあ、地獄は遊びの天国じゃ。

赤鬼がどうした。三途（さんず）のババアが何だ。気合いを入れて一気にクリアーだ。体力自慢のナムコ隊2号がたろすけを応援するぞ。





結末は6つ。
ドキドキするぜ！
地獄界に行かせたら、
許さないぞ。
エキサイティングな旅が終っても喜ぶのはまーだ早い！6つの結末が待っている。妖怪道中記は奥が深いぞ。



はじめはパワー不足で苦しいぞ。修行をつむまで、男ならガマンだ。
まず"お祈り場"で修行して、気合い弾やジャンプ力をアップするんだ。それまではクルシイが、ウテと度胸でのりきれ！



たのむ！パイアスに注意して、"たろすけ"を幸せにしてくれ。
どうやらパイアス（信心深さ）というパラメータが結末に関係あるらしいぞ。なぜ増えたり、減ったりするのかわからんが。



Tarosuke & Monmotarō

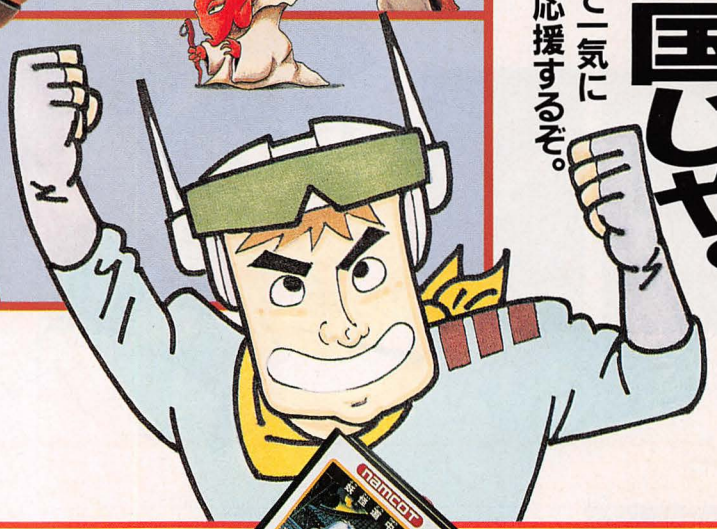




"たろすけ"のガードは、守護霊"もんもたろー"にまかせてある！
途中、よろず屋があったらお札を買うのを忘れるな。お札の数だけ、ピンチになったら"もんもたろー"が呼び出せる。







新キャラたくさん引き連れて、話題の"たろすけ"ハードケースに登場。

ようかいどうちゅうき
妖怪道中記





新発売
6月24日／¥4,900

© 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為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

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）



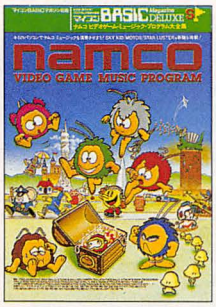
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



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）

パソコンBBS電話帳

全国のパソコン通信局を調査し，361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300円）





マイコンBASICマガジン

BASICマガジンDELUXEシリーズ



BASICマガジンDELUXE①
1983年までのプログラム，21機種，160本を掲載。
定価1300円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE②
1983年までのベーマガ掲載プログラム，29機種169本を掲載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE④
1983年後半のベーマガ掲載プログラム，52機種278本を満載。
定価1400円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE⑤
1984年前半のベーマガ掲載プログラム，43機種231本を満載。
定価1500円　（送料350円）



BASICマガジンDELUXE⑥
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　（送料350円）

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



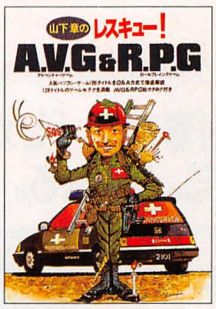
チャレンジ!!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム
AVGの名作をくわしく解説した名著。A5判
定価1800円　（送料250円）



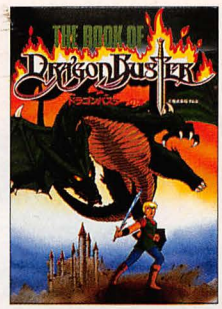
チャレンジ!!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　（送料250円）



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



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



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

レッツ プレイ!コンピュータ・ミュージック

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

B5判　定価1500円（送料250円）





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



ALL ABOUT namco II
バラデュークからローリングサンダーを掲載。A5判
定価1800円　（送料250円）

COMPILER

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		

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

思いっきり

●当社商品は、DEMPA/ペ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、タイトーのキャラクター下敷の中から、

DEMPA/ペンタン



もっとパワーアップしよう。

人気急上昇中の「沙羅曼蛇ハイパーユニット」です。ファミコン版ソフトに続き、ＭＳＸ版「沙羅曼蛇」の発売により、ますます人気が高まってきましたね。ユニット内容は消ゴムと鉛筆が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

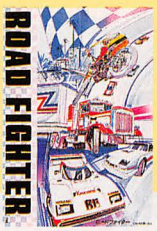
下敷だって御洒落したら楽しくなるヨ。

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（品切れ）


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

タイトーグッズも花盛り。

DEMPA/ペンタンが誇るウォーレットをご紹介します。ゲーセンへ行くときのお共にはかかせないアイテムです。ポケットの中でお金をジャラジャラさせて貯金箱がわりにしている人にはぜひともおすすめしたい商品ですね。ウォーレットは，すべて着脱式の小銭ポケットと，テレフォンカード等が４枚入るカードケースが付いています。マニアには，必携のアイテムですぞ。



ダライアス／バブルボブル／レインボーアイランドウォーレット 各標準価格1,200円



タイトーキャラクター下敷の裏側は，キャラクタ・デザインシートまたは，320×200ドットの方眼シートが印刷されています。

バブルボブル下敷
標準価格200円



ダライアス下敷
標準価格200円



レインボーアイランド下敷
標準価格200円

©TAITO CORP.

凝りたいね。

5枚以上でお願いします。●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

遊び心にあふれた財布だ。

編：パソコン少年，ゲーム少年に告ぐ!!夏だゾ。今すぐ外へ出て思いっきり汗を流そう。

影：そんなときは，ぜひ忘れずにって言いたいのがこの商品。なんとこんなに揃いました。ナムコウォーレットシリーズは，便利な着脱式の小銭入れが付いています。大切なお金や，カードはこのウォーレットに入れよう。ぼくのは，パックマニアウォーレット。中は，オレンジカードに，テレフォンカード，キャッシュカード…。

つぐみ：あれぇ。お金がぜんぜん入ってないの？

編：さすが給料日前の影さん。　　影：フーン！

つぐみ：ナムコウォーレットの中でも限定2,000個のファイナルラップは人気があります。お早めに。お求めはお近くのナムコグッズ取扱い店または、通信販売でお願いします。

Dr.D：これは，ナムコファンだけの必携アイテムじゃゾ。ホッホッホッ…。



ザ・リターンオブイシターウォーレット
標準価格1,200円



ドラゴンスピリットウォーレット
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



パックマニアウォーレット
標準価格1,200円



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円



ファイナルラップ
ウォーレット
限定2,000個　標準価格1,200円

速報！
あとわずか

「イシターの復活」,「ワンダーモモ」テレカセットは，あとわずかですが在庫があります。御希望の方は，DEMPA/ペンタンまで電話で在庫の有無を確認のうえ，本誌後ページの「通信販売の方法」をよく読んで申し込んでください。各標準価格1,100円

春のナムコグッズラインナップ



剣,鏡,曲玉はキミの宝だ。

「草薙剣」の鉛筆が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セットになっています。これらの宝物をうまく使い,苦手な科目を打ち砕こう。
「銭」を蓄え今すぐお店へ。きっと「徳」が増えるはず。

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
標準価格950円



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。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。

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



源平討魔伝下敷 標準価格 200円



ザ・リターン オブ イシター下敷 標準価格 200円



妖怪道中記下敷 標準価格200円

DEMPA/ペンタンのナムコキャラクター下敷の中に「妖怪道中記」が新しく加わりました。PCエンジン用ソフトで話題沸騰の人気キャラクターです。
通信販売で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枚一組で申し込んでください。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)

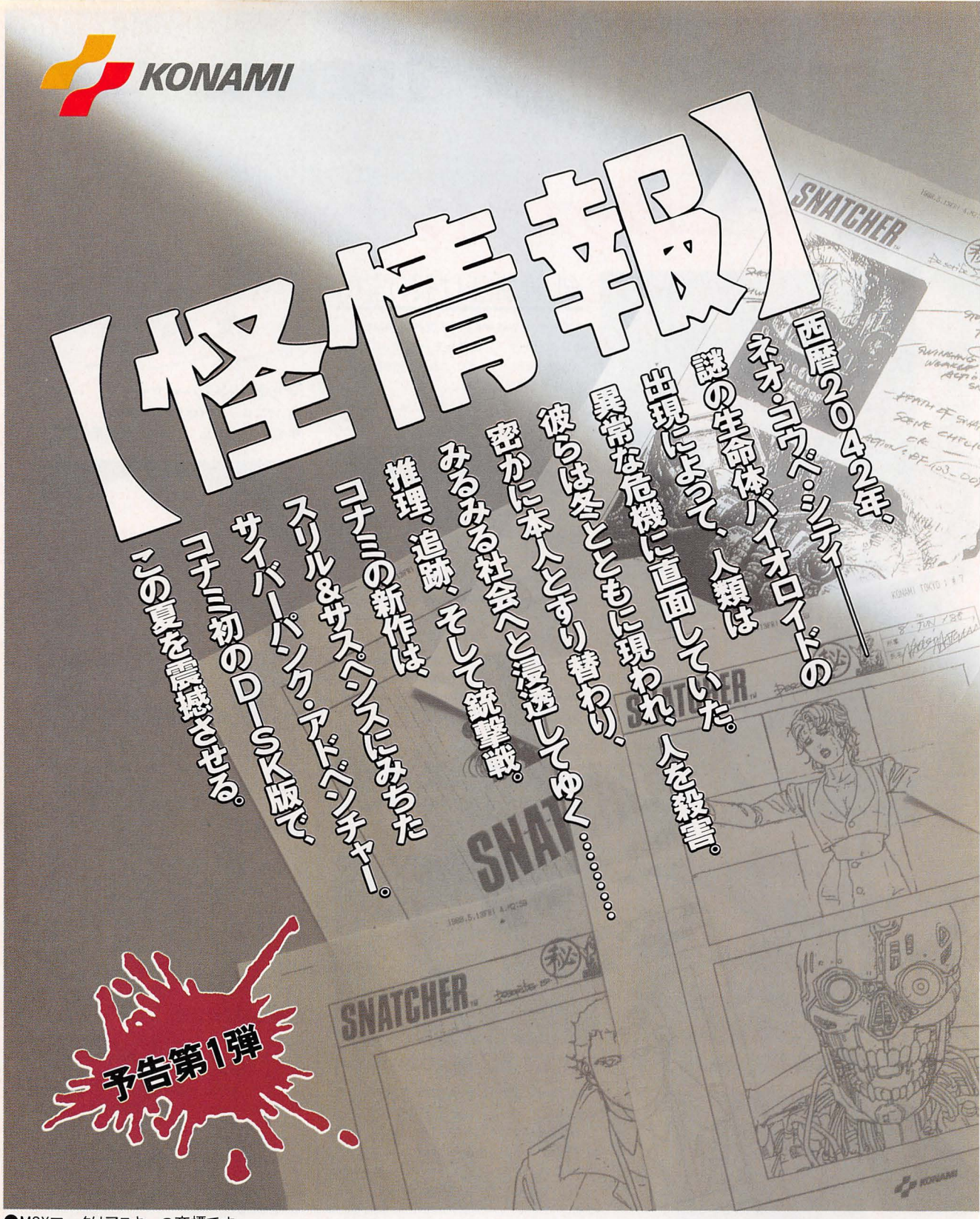
■申し込み方法

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。

■お知らせ

「ドラゴンスピリット」,テレカセットは完売しました。
「パックマン」,「マッピー」,「ドルアーガの塔」ペーパーバッグもすでに完売しております。

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



●MSXマークはアスキーの商標です。

新作情報

王家の谷・エルギーザの封印
7月下旬発売予定

コナミの占いセンセーション
8月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	関西地区	北海道地区	東北地区
本社:03-262-9110	大阪:06-334-0399	札幌:011-851-3000	青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-7000
北陸地区	**四国地区**	**九州地区**	
新潟:025-229-1141	愛媛-松山:0899-33-3399	福岡-天神:092-715-8200	福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606



サイバーパンク・アドベンチャー●スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応　3.5"2DD(ディスク3枚組)＋ SCC カートリッジ付

価格未定　緊急制作開始／8月全国同時発売予定

PC8801版も同時発売

©KONAMI 1988

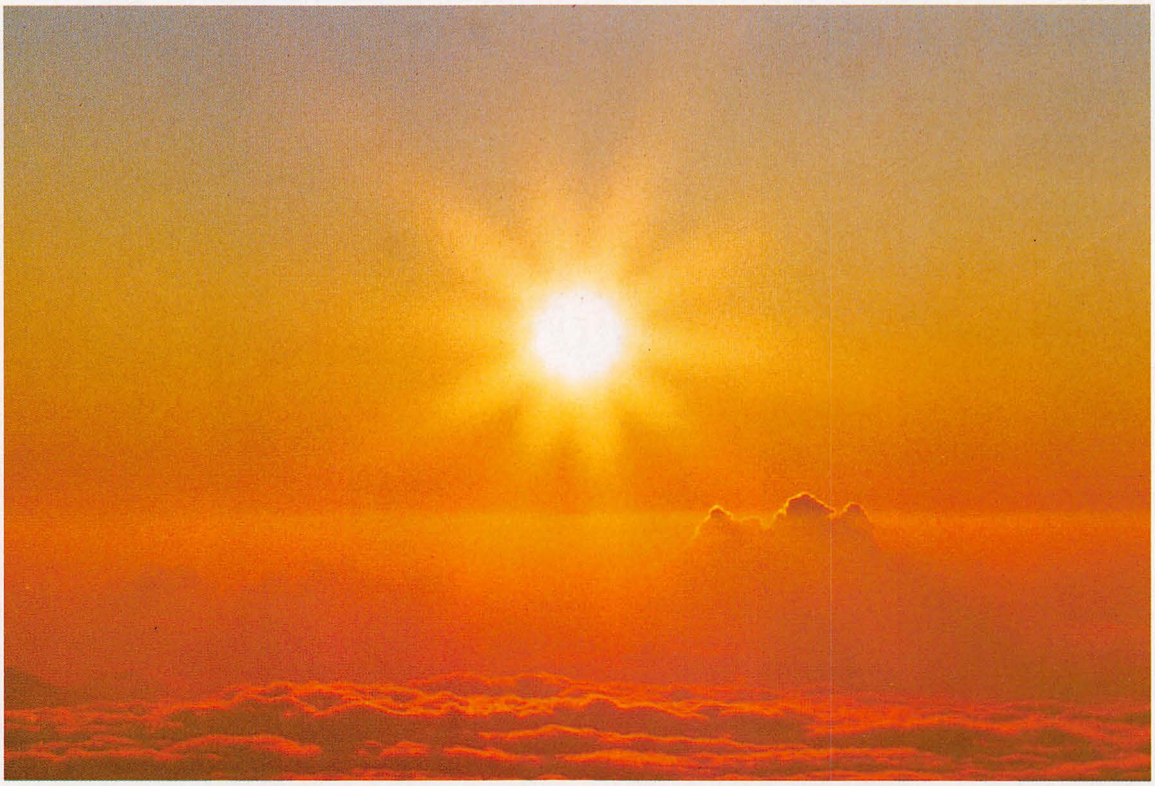
絶賛発売中

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

タコは地球を救う
パロディウス
MSX対応　1Mビット　SCC搭載　5,800円

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
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2-8-30

さらに新たな正しい時代を。



諸君は、このそうそうたる諸君の未来圏から吹いてくる
透明な清潔な風を感じないのか
諸君は、この時代に強いられ率いられて
奴隷のように忍従することを欲するか
むしろ諸君よ、更に新たな正しい時代をつくれ
宙宇は絶えずわれらに依って変化する
潮汐や風
あらゆる自然の力を用い尽くすことから一足進んで
諸君は新たな自然を形成するのに努めねばならぬ
新しい時代のコペルニクスよ
余りに重苦しい重力の法則からこの銀河系統を解き放て
新しい時代のダーウィンよ
更に東洋風静観のキャレンジャーに載って銀河系空間の外にも至って
更にも透明に深く正しい地史と増訂された生物学をわれらに示せ
素質ある諸君は、ただちにこれらを刻み出すべきである
おほよそ統計に従はば諸君のなかには少なくとも
百人の天才がなければならぬ　新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

スタッフ募集

ウルフチームでは、ゲームの新たな正しい時代をつくるため、スタッフを募集します。

■プログラマー

Z80、6809、8086のわかる人。

■ゲーム・デザイナー

過去にゲーム作品を制作したことのある人。

■ミュージック・コンポーザー

曲はもちろん、FM音源、ミュージック・プログラムに自信のある人。

経験者優遇、委細面談、秘密厳守
まずは、お電話下さい!!
☎03(269)8650
(電話受付時間 月～金 10:00～17:00)

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2-18-209 TEL.03(269)8650

ビデオゲームのホットな最新作を毎月完全チェック

ビデオゲーム新作インフォメーション

タイトーから『地獄めぐり』など3作が新登場

リード（前書き）などでスペースを取るぐらいなら1行でも多く新作情報をくわしく載せたい！　そんなわけで早速コーナーに入ろう。

まずはタイトーから。梅雨のジメジメを吹っ飛ばすドトウの新作3本が発売となる。

1本目は『地獄めぐり』。乱心した闇魔大王を討伐するために地獄界へ旅立った高僧・覚蓮坊の活躍を描いた，ジャンピング・アクション・ゲームだ。このゲームに関しては今月号で4ページにわたって紹介をしているので，くわしくはそちらを読んでほしい。おすすめの1作だ。



▶タイトー・『功里金団』。敵キャラの数々がユニーク



▶必殺技「グー・チョキ・波」使用！破壊力抜群だ



▶敵キャラクター・モアイ・ザ・ジュニア。なんて奴！

2本目は『功里金団』。時は世紀末，この世の覇者を狙う集団がはびこる時代の物語。悪の組織にとらわれたWSPO（世界影警察機構）情報部員〝Mr. Morion〟と，その娘〝Chris〟を救いに敵の本拠地に乗り込んだ金団の功夫アクション・ゲームだ。

操作は4方向レバーと攻撃，ジャンプの2ボタンで，横へ進む場合には同一方向に2度レバーを入れるとダッシュするといった『ドラゴンバスター』のようなくふうも入っている。攻撃方法における特徴としては，攻撃ボタンを押しっ放しにすると，主人公がグー・チョキとだし，そこでボタンを放すと「グー・チョキ・波」という必殺技をだせるといったものや，すべての操作をしないで待っていると「呼吸法」のモードに入り，そのまましばらく待つと「オーラ」をまとうことができるようになり，このオーラをまとった状態では（3段階ある），攻撃力と防御力が高くなるといったものがある。

アイテムに，棒，トンファー，ヌンチャク，三節棍などがある。

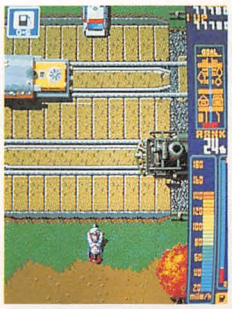
3本目は『ダッシュ野郎』。アメリカを舞台とした，バイクによる市街地ラリーゲームだ。8方向レバーとアクセル，ブレーキの2ボタンで，基本は縦スクロールだが，ある程度横スクロールも入る（同社『飛翔鮫』のような感じ）。

オートバイを駆って，敵や障害物を避けながら，六つのレーシング・ステージ（サンフランシスコ，ロサンゼルス，フェニックス，デンバー，ボストン，ニューヨーク）と二つのボーナス・ステージを走破する。各レースは毎回60位からスタートし，それぞれに設定されたクオリファイング・ランクを超えないとつぎのレースには進めない。また，燃料が切れてもアウト。燃料の補充は，レース中にガソリン・スタンドで行なえる。

パワーアップは，「ヘルパー（主人公のバイクの両脇に付き，敵バイク等を壊せる）」と「ターボ（最高2段階スピード・アップができる）」の2種類。これらは途中でヘリコプターが落としてくれる。



▶タイトー・『ダッシュ野郎』。アメリカが舞台の市街地ラリー



▶と〜あ〜っ！こりゃあ，ほとんど飛翔鮫！



▶ガソリンスタンドで燃料補給だ。順位に気をつけよう

SNKからも一挙に3作が発表



◀SNK・『ファイティングサッカー』。ループレバーのサッカー・ゲーム

先月号でSNKの情報が掲載できなかったので，少々古い情報も入ってしまって恐縮だが，一応ひととおり紹介していこう。

1本目は『ファイティングサッカー』。ループレバーとショート・パス，ロングパスorシュートの2ボタンで操作する，4人まで同時プレイ可能のサッカー・ゲームだ。

ループレバーはキックの方向指定などに活用されている。また，ゴールキーパーはコンピュータ制御で動き，ボールを受けたあともその場の状況を判断してプレイヤーにボールをパスする。

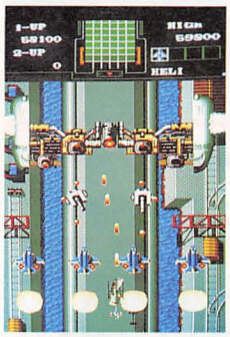
対コンピュータ戦は，最初が予選決勝，以後オリンピック戦で，ブラジル，西ドイツ，フランス，アルゼンチンとの戦いとなる。

2本目は『航空騎兵物語』。SNK久々のASO路線，縦スクロール・シューティング・ゲームだ。8方向レバーと機銃，特殊兵器の2ボタンで戦闘ヘリを操作する。パワーアップには，機銃の破壊力アップ，射程距離がのびる，バルカン砲が装着できる，誘導ミサイルを発射できる，の4種類がある。特殊兵器として，ナパーム爆弾（味方戦闘機がナパーム弾で援護攻撃してくれる），バリア攻撃（敵の攻撃をふせぎ，逆に攻撃を加える），炸裂弾（強力な破壊を広範囲にできる）の3種類がある。

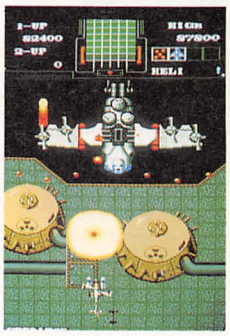
全12エリアで後半6エリアは前半のランクアップ・エリアとなっている(『ASO』と同じ形式)。



◀SNK・『航空騎兵物語』。巨大戦闘機をたたき落とせ！



◀海上エリア。ナパーム弾使用中



◀敵の要塞は攻撃がひたすら激しいぞ！

3本目は『ゴールドメダリスト』。そのものズバリのオリンピック・ゲームだ。コナミから『ハイパーオリンピック'88』がでないと思っていたらSNKからでたということで話題になっている。操作はお馴染3ボタン，4人まで同時プレイ可能。今回は全9種目，100m走，幅跳び，鉄棒，水泳，ボクシング，円盤投げ，ハードル，高跳び，400mリレーとなっている。しかしボクシングを三つボタンのみでやろうというのは強引ですごい。



◀SNK・『ゴールドメダリスト』。100m走場面



◀高跳びの場面。2mをクリアして思わず「ナイス！」



◀表彰式の場面。2位の選手の腕の角度が変に良い

日物の最新シューティングゲームを速報！

日物からも縦スクロール・シューティング・ゲームが発売となる。その名も『アームドF』。本誌で日物の作品を紹介するのも久々のことだ。せっかくなのでストーリーから紹介しよう。

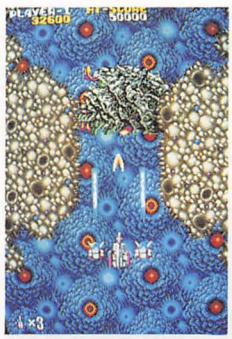
●ストーリー

銀河連邦艦隊の艦がまた謎の攻撃を受けた。宇宙ポイントX1Y7Z94Wで決まって攻撃を受けるのである。銀河連邦はこれまでの艦隊の約95%も被害にあい，連邦が誇る最強艦隊も大打撃を受けて壊滅状態となった。

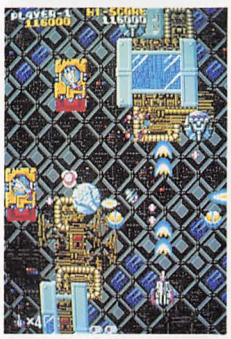
謎の空間は歪み，ブラックホールとなり，空間を急激に引き込みはじめた。このまま歪みが進行すれば宇宙は飲み込まれてしまう。連邦は持てる技術を駆使し，ウイングボーガーRC30を緊急開発させ，謎の空間へと向かわせた。謎の空間でウイングボーガーが見たのは，引き込まれた空間が異様に変化した背景であった。ウイングボーガーよ，この空間を突き進み，歪みの中枢へと向かうのだ！

8方向レバーとビーム，フォーメーションの2ボタンで操作する。パワーアップ・アイテムは，大別して3種類にわけられ，①スピード・アイテム②アーマー・アイテム③フォーメーション・アイテムとなっている。①は説明するまでもなく，スピード・アップ。最高4段階まであがる。②は取るとプレイヤーの両側にアーマーが付き，攻撃能力があがるというもの。レーザー（前，または後ろに飛ぶ貫通弾），クラッカー（斜めに飛ぶ楕円形の弾），ボンバー（横方向に弾が飛ぶ），ミサイル（誘導ミサイルが飛ぶ）の4種類がある。③は一つ取ると，3回のフォーメーションが行なえ，二つ目以降は4回まで増えるというもので，使用することによりアーマーが前方もしくは後方へフォーメーションする。

ゲームは全6ステージで構成され，1面が〝INSECT STAGE〟，以下〝BONE〟，〝MACHINE〟，〝SARCOMA（「肉腫」という意味）〟，〝DIFFERENT〟，〝BLACK HOLE〟とネーミングされている。



◀日物・『アームドF』。写真のキャラは1面のボス「ド・オーム」



◀3面はマシン・ステージ。砲台付きの飛行コンテナはいやな敵だ



◀5面は巨大生物のオン・パレード。写真で上下から攻めて来ているのは「メタル・スネーク」だ

2種類のファイターを巧みに操れ！カプコンの異世界シューティング

カプコンからも縦スクロール・シューティング・ゲーム『ラストデュエル』が発売となる。こちらは2人同時プレイ可能。

大きな特徴としては，プレイヤーの操作するファイターがステージごとに飛行機もしくは車のいずれかに変わるということが挙げられる。8方向レバーと2ボタンのゲームで，ボタンの一方は常に攻撃専用だがもう一方は車のときはジャンプ，飛行機のときはローリングという特殊アタックのためのボタンとなる。

簡単なストーリーも紹介しておこう。

●ストーリー

宇宙暦，2012。バキュラ星を支配したガルデン族は，バキュラ星と双子星のミューにも魔の手をのばし女王シータを奪い去って行った。選ばれしミューの戦士たちよ，女王シータを救出するのだ。



◀カプコン・『ラストデュエル』。不気味キャラとの戦いだ

ジャレコは同社初のトラックボール使用ゲームで意気込みを見せる



▶ジャレコ・『キックオフ』。トラックボールもしくはレバー操作で選手を操る

ジャレコからは『P－47』に続き，ジャレコ・システムボード「メガシステム1」の第2弾『キックオフ』が発売となる。操作部分についてはトラックボールとレバーのいずれをもコントロールパネルに取り付けられるとのことだ。

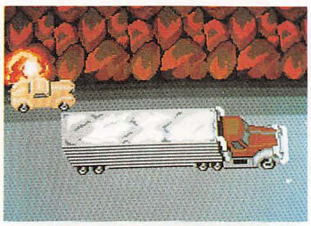
プレイヤーは10か国から好きなチームを選択する。それぞれチームにより，スピード力，キック力，守備力の値が異なっている。フリーキック，ペナルティーキック，PK戦などもある。

『オーバーレブ』と『デストラクション』のストーリーを公開！

イースト・テクノロジー社の『オーバーレブ』と『デストラクション』の発売がいつになるのか，まだはっきりしない。ストーリーだけでも紹介しよう。

●『オーバーレブ』

それは前ぶれもなく起こった。七つの町をまたにかける巨大な暴走族「サタンボーン」が一斉に行動を起こしたのであった。各町には族の車があふれ，道という道は交通ルールもへったくれもなく，その町の住民は外へでようものなら命がないという有様である。そのとき1人の若者が立ちあがった。彼は自分の車を改造し，強力な戦闘マシーンを作りあげた。そしてたった1人で「サタンボーン」へと戦いをいどんだのだった。平和を取りもどすために…。



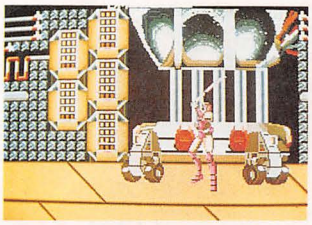
▲イースト・テクノロジー・『オーバーレブ』。バイオレンス・カーアクション・ゲーム

●『デストラクション』

西暦3050年，月面にはムーンベースという基地が存在していた。この基地では，人間の形をした産業用ロボットがオートメーションで生産されていた。超大型コンピュータにより管理されているので人間の手をほとんど必要としておらず，ムーンベースには約15名ほどの人間しかいない。

西暦3056年のある日，ムーンベースより通信がとだえるという事件が起こった。急きょ地球の「H．D．F（ハイパー・ディフェンス・フォース）」の一隊が調査に月へと向かった。しかし，「月へ到着した。どうも原因は基地を管理するコンピュータのようだ。これから基地内へ調査に行く」という通信を最後に連絡がとだえてしまったのである。

そして地球政府はついに特別武装兵「ハイパーガード」を月に向かわせることになったのである。彼は特殊任務を行なうサイボーグ戦士である。



▲イースト・テクノロジー・『デストラクション』。SF格闘ゲーム。ストーリーが変更されている

その他新作情報

この他では，セガからマザーボード・システム16Bの新作『獣王記』が発売となる。詳しい内容の資料が手元にないが，「奇想天外なキャラクターが登場する変身アクション・ゲーム」とのこと。

また，同社からは先月号で紹介した『ギャラクシーフォース』のスーパーデラックス・タイプ筐体に続き，ひと回り小さいデラックス・タイプが6月中旬に発売となる。

コナミからは，レーシング物の『チェッカーフラグ』が発売となる。詳しい説明は今月号の紹介ページを参照してほしい。

また，同社『グラディウスII』に永久パターンが発見され，プレイヤーの平均プレイ時間も長いというオペレーターの苦情を元に，それらの問題点を解消したニュー・バージョンのROMが供給されているが，プレイヤーの評判はあまり芳しくないようだ。

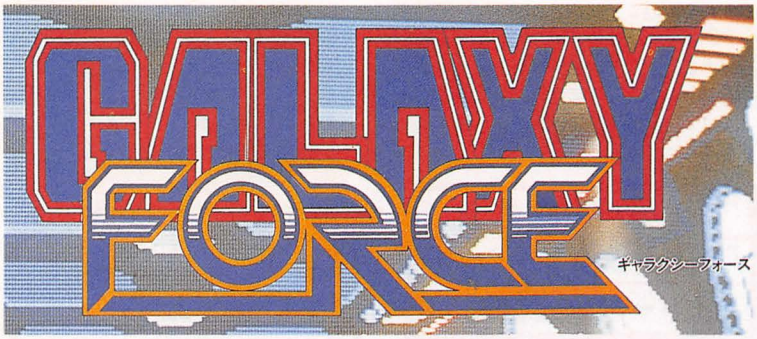
『上海』で好評を博しているサン電子からも新作の情報が入っている。1本は，『熱血硬派くにおくん』や『ダブルドラゴン』のような「スーパー・レネゲード・タイプ（アメリカなどではこの手のゲームをこう呼ぶ）」，もう1本は『魂斗羅』的ノリのガン・シューティングのパワーアップもの。タイトルなどはまだ未定ということで，この程度しかお伝えすることはできない。秋のAMショーでの発表を予定しているとのことだ。

ナムコに関しては，今月は特に新製品の情報はないが，夏に向けてたくさんの新作が用意されているようだ。

また，『アサルト』に関してもROM変更されたニュー・バージョンがでまわっているようだが，これは制限タイムが0のときに面クリアするとボーナス得点が加算されてしまうというBUGが取り除かれたものだ。

最後に，『ニンジャウォーリアーズ』や『レインボーアイランド』他の曲が収録されたタイトーの最新ゲーム・ミュージック集が6月21日，ポニーキャニオンから発売となる。詳しいことは300ページ「ゲーム・ミュージック新譜試聴室」を参照のこと。

P．S．『フルスロットル』の曲は妙にノリがよい。（見城こうじ）



ギャラクシーフォース

©SEGA

Written by 響あきら

こんにちわ

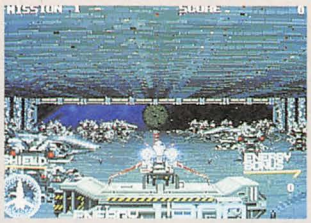
アメリカ留学が正式に決まって，最近は英会話の勉強だ!!と映画を見まくっている響あきらです。毎日２本ずつの割合いでガンガン見ているけど（レンタル・ビデオでね），そんな中でボクのお勧めは〝マックス・ヘッド・ルーム〟。映画好きでゲーム好きの人なら要チェックだね。

てなワケで，ボクの日本での最後のレビューはこれ，セガ体感ゲーム第８弾『ギャラクシーフォース』。

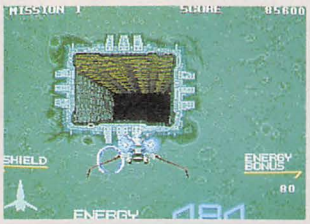
先月号のビデオゲーム新作インフォメーションで見城氏が，この『ギャラクシーフォース』を簡単に紹介していたけど，今月は１，２面をジックリと，そしてまだみんなが見てないはずの３，４面をサラッと紹介しよう。

究極のマルチ・ウェービング・システム！

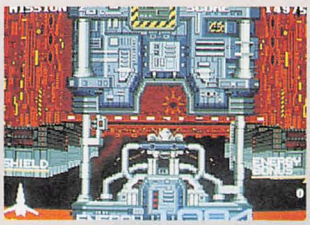
なんと今回の『ギャラクシーフォース』はコックピット（筐体とは言わない）が２方向に最大15度傾き，左と右に335度ずつ高



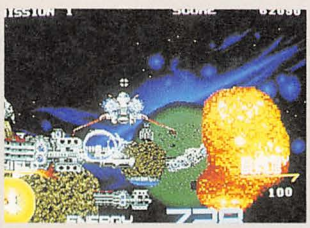
▲多くの友軍機の眠る格納庫より発進。目標は正面に見える人工惑星の中心部にある惑星制御装置。このミッション１は舞台が宇宙空間。そうノリはほとんどスターウォーズといったところ



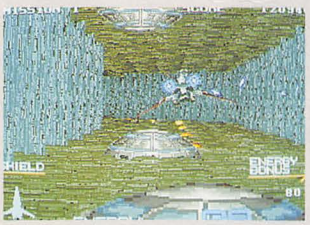
▲いよいよ人工惑星に突入だ。中心部までは，砲台で武装された迷路状の通路を通っていかなければならない。ここまでは，シールドをせめてイエロー状態でこなくては後がキツイ



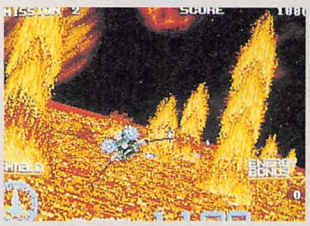
▲各ミッションの最初は，必ずカタパルトからの発進だが，そのどれもが凝っていておもしろい。とくにこのミッション２はハッチがつぎつぎと開いて下へ降りていくさまが，実にカッコイイ！



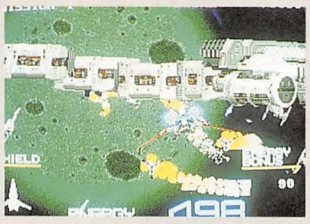
▲画面下中央の青数字が，プレイヤーのエネルギーを示している。これが０になるとゲーム・オーバーね。そして左下はシールド状態。ダメージを受ける度に青→黄→赤となっていき，最後にはシールドがなくなってしまう。このシールドがない状態で敵の攻撃を受けると大幅にエネルギーが減らされる。注意すべし！



▲通路の砲台からはドカドカ弾を撃ってくる。常に自機を上下に動かして敵の攻撃をかわそう。また，通路の曲がり角ではスロットルを前に倒して，スピードを十分にゆるめて曲がるようにしよう



▲ミッション２は火山の惑星が舞台。火柱は立つわ，上空から火の玉は降ってくるわ，ミサイルは飛んでくるわで難度はかなり高い。ショットとミサイルを撃ちまくりながら突き進もう



▲人工惑星の入口の少し前に出現するスペーストレインとは，まともに戦わずに上か下を通ってかわしたほうがラク。またミッション１ではアステロイド地帯があるけど，これも避けて通ったほうがいい



▲これがミッション１のラスト，惑星制御装置だ。ミサイルを数発撃ち込めばミッション・クリア!!なんだけど，それにしてもこのグラフィック・センスはすばらしい!!



▲溶岩から噴きだすプロミネンスを抜けて撃ち合うシューティング・ゲーム――ゲーム制作者なら誰もがやってみたかったこの構図を，このギャラクシーフォースは実現している

速回転するという究極のマルチ・ウェービング・システム。ゲーム機全体はアポロの月面着陸船を思わせる形をしており，さらにプレイヤーが乗り込むコックピットは金属フレームを使用した開放型コックピットとなっていて，従来のビデオゲーム機器とは，さらに掛け離れた感じ。ギャラクシーフォース』のスーパーデラックス筐体を見ていると，宇宙&未来という言葉がよく似合う!!



◀ これはスーパーデラックス筐体。筐体下のストロボライトの演出は，ほとんどDISCO感覚。この他に，回転ナシの傾くだけのデラックス筐体もある

How To Contorol

操縦方法は，右サイドにあるショット・トリガーと誘導ミサイル・ボタンの付いた操縦レバー，そして左サイドのスピード調整用スロットルで行なう。

ゲーム内容は，敵のミサイルや障害物をかわして突き進み，各ミッションにある最終目標物となるものを捜しだして，破壊すればミッション・クリア，ボーナス・エネルギーが加算されてつぎのミッションへ進めるというワケ。

プレイヤー機はエネルギー制

プレイヤー機は，エネルギー方式をとっていてシールドなしの状態で敵の攻撃を受けたり，時間が経過するとともに（自機のスピードには関係がない）エネルギーは減少していく。そして，各ミッションをクリアする前にエネルギーが0になるとゲーム・オーバーになってしまう。

ミッションをクリアすれば，そのミッション中に撃墜した敵の数に応じたボーナス・エネルギーが現在のエネルギーに追加され，つぎのミッションがはじまる。

本当に最後の一言

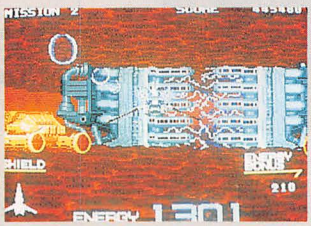
しっかし，この『ギャラクシーフォース』で体感ゲームもついに来るところまで来たっていう感じ。もし，これ以上の体感を売りにするゲームを創るなら，大きく上下に動くとかクルクル回ることしかないんじゃない？この辺で体感ゲームとゲーム性というのを少し考えたほうがいいと思うけど……。みんなはどう思う？



▲ミッション2の後半は，このように切り立つ岩壁の間を飛ばなくてはならない。ところどころ，岩壁の間がとてもせまくなっていたり，岩が大きく突きでてたりするけど，とても見分けがつきにくいので注意が必要



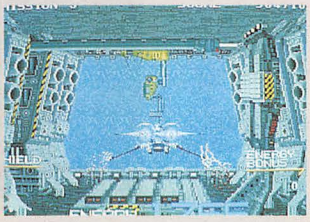
▲ここミッション3では，メカニックな敵機の他に生態系が変化した動植物，バイオ・モンスターも登場する



▲ミッション2もここで終わり。ここをクリアすれば，ミッション3へ行けるらしいけど，かなりやり込んだ人でもここでゲーム・オーバーというパターンが多いよね



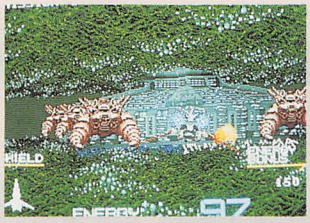
▲地上から飛んでくるこのイカの化け物もその一つ。それにしても地上の緑のグラフィックがとても眩しい



▲全然行けなくて夢にまで見たミッション3は植物の惑星。カタパルトハンガーにつるされた自機は滝の内側からの発進だ。関係ないけど最初のバージョンでは，植物の惑星はミッション2だったんだ



▲前方に集団でいる敵キャラは，ノミのように地面をジャンプして向かってくる。早めにミサイルを使ってやっつけてしまおう



▲植物でおおわれた複雑な迷路を抜けるとここに来れる。そう，これがミッション3の最終目標物なのだ



▲ラストのミッション4は砂の惑星。でも，アレキス星（デューン）のようにサンドワームが出現するとは限らない，らしい



▲ミッション4には，写真のようにクモの巣のように妨害網を張るキャラもいるらしい。このアイデアはGood!!



▲ここまでくればミッション4もあとわずか，らしい。感動のエンディング，らしいのを見るのはだれか!?――この場面を見るとチューブパニックを思いだすね



チェッカーフラグ

©コナミ

Written by EXCHANGER

『OUT RUN』や『ル・マン』,そして『FINAL LAP』など凝似3Dのカーレース・ゲームが主流の昨今，昔ながらの縦スクロール・タイプのレーシング・ゲームが発売された。それが今回紹介するコナミの『チェッカーフラグ』だ。縦スクロールといっても単に直線コースをまっすぐ走るのではなくて，画面（背景）の回転機能でカーブを見事に再現している。またピットイン等のときには拡大・縮小をして，本当のレースの迫力をだしている。『A－JAX』『アサルト』など，これからのゲームは，回転，拡大，縮小ができるハードをうまく使ったものが，一つの主流になろうとしている。

遊びかた



▲これが，ストック・カーとF1のレースが開催されるサーキット。近頃のハードは，これぐらいの演出効果がなきゃ！

レーシング・ゲームの操作系は，ハンドルとアクセルとブレーキ。この『チェッカーフラグ』もこれだけ。ハンドルは重く，手を離すとニュートラルにもどるようになっていて，実際のハンドリング感覚に近いものになっている。

ゲームは，時間内に規定周コースを回るごく普通のパターン。ただ，このゲームは，三つのステージで構成されていて，各面のコースと車の性能がまったくちがうところが，今までのレーシング・ゲームと異にする点である。

そして，このゲームにはピットがあってよりリアルなレース体験ができるようになっている。もちろん勝手にピットインするわけでなく，さまざまなマシン・トラブルによって自主的にピットインするのだ。



◀炎上するF1を消火器で消しとめる



◀夜間のピット。しっかりライトで車が照らされている。24時間耐久レースのみに見れる光景だ

ピットはこんなときに入れ

マシン・トラブル

このマシン・トラブルには4種類ある。

●F－TIRE

コーナー・リングが悪くなってスピンしやすくなる。スピンすればタイムロスするし，コースアウトもある。ムリせず，かなり減速しなければならない。

●BRAKE

これは単にブレーキの性能が悪くなるだけ。ブレーキは3ステージ目で使うことが多い。前半の面ではそれほど気にしなくてもいい。

●ENGINE

一番困りもののトラブル。スピード・ダウンして，燃費が悪くなる（つまり燃料の減りが早くなる）。これだけならまだたいしたことはない。問題は，このトラブルはエンジン爆発の原因になるということなのだ。



◀マシン・トラブルだ。すぐピットに入ろう。エンジンなので必ず入らないと炎上してしまう

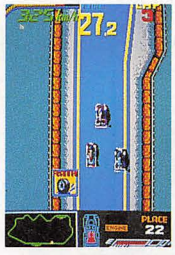
このトラブルがでてしばらくするとエンジンが燃えはじめる。これは，他のトラブルをも誘発するのだ。そしてさらにピットインしないと，爆発してゲーム・オーバー。「タイムはいっぱいあるのに！」ってことになってしまうのだ。

■R－TIRE

スピード・ダウンするとともに，直進性が悪くなる。当然コーナリングにも支障をきたすようになる。R－TYPEとまちがえないように。

タイヤ交換

レース中には何が起こるかわからない。雨が降りだしたらやはりレインタイヤに交換しなければいけない。交換しなければスピード・ダウンし，スピンしやすくなる。ただ，雨があがってもレインタイヤを通常タイヤに変える必要はない。

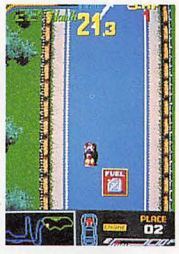


◀雲行きが怪しくなると，レインタイヤに変えるよう指示される。このときも必ずピットインすること

燃料切れ

ゲームがうまくなってくるとほとんどピットに入らなくてもすみ，タイムもだいぶ余るようになる。

しかし，ここでこのゲームに燃料切れがあるということを忘れてはいけない。まあ，はじめの内はがんがんピットに入るので関係ないと思うよ。

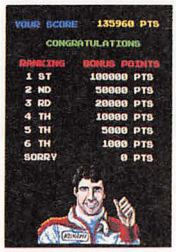


▶燃料切れ間近。しかし，このマークはほとんど見ることはないと思う

そして，このゲームはレースだけに，順位ももちろんある。オレンジ色の車を1台抜くごとに順位があがる（つまり，オレンジ色の車以外は周回遅れの車）。ゴール時に順位によってボーナス点が入る。ただし，

タイム・ボーナスはない。

1位	100,000pts
2位	50,000pts
3位	20,000pts
4位	10,000pts
5位	5,000pts
6位	1,000pts
7位以下	0pts



◀TOPを取ったとき。プレイヤーも思わずほほえんでしまう

ステージ紹介

1st STAGE
ストックカー・コース：3周

一番はじめはやはり簡単。むずかしいカーブもなく，無難なコースと言えよう。ただ，自分の車が市販乗用車をベースにした改造ツーリング・カーであるため，カーブもスムーズな回転ができない。

また，スピードも時速250kmと，さほどでないのでやや迫力にかける。やさしいので減速していけばいいが，1位を取るためにはガンガンとばさなければいけない。



▶さあスタートだ。第1戦は，ストックカー・レースだ



▶STAGE1のカーブはこんなもの。ハンドルを思い切りきれば大丈夫。アウトに流れてもいい

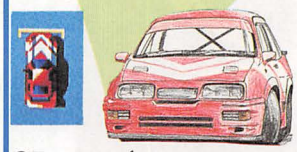


◀チェッカーフラグを受けゴール！このチェッカーフラグの演出もなかなかのもの

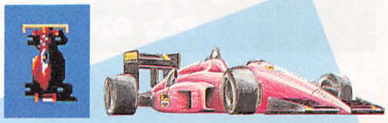
2nd STAGE
(C1スポーツ・カー：4周)

このコースは，もちろんあの24時間耐久が行なわれたコース。コナミの『Wecルマン』と同じ4周で行なわれる。ピットは2か所あって，そのどちらでも利用できる。

●ストック・カー
排気量：2,500cc
最大出力：約300馬力
最高速度：約250km／h
その名のとおりストック（＝市販車そのまま）状態のマシンのみで行なうレース。規定台数以上生産しなくてはならないなど厳しいレギュレーション（規則）にしばられているため，絶対性能はそれほど高くない。入門に最適なクラスである。



●Formura-1
排気量：1,500cc
最大出力：約1,000馬力
最高速度：約350km／h
速く走ることだけを目的に造られた，純粋なレーシング・マシンによって競われるモーター・スポーツの最高峰，フォーミュラ・クラスの頂点にたつマシン。強大なパワーのエンジンと軽量な車体による暴力的なまでの加速性能，そして大きなウイングから生みだされる強烈なダウン・フォースによるコーナリング性能は，他



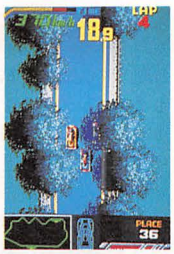
●グループC(C1)カー
排気量：5,500cc
最大出力：約650馬力
最高速度：約370km／h
耐久レースのために造られた専用のレーシング・マシン。有名なレースにはル・マン24H等があり，夜間も走る競技の性質上，燈火類の装着が義務付けられている。車重というハンデはあるものの，空力に優れたボディと強大なエンジンによって，ル・マン等の長いストレートではF1以上の最高速を達成する。

に類を見ない。

通常のサーキット等を地上でもっとも少ないタイムで走ることのできるマシンである。

コースの難度は1面と比べるとはるかにむずかしく，S字，ヘアピンをいかに攻略するかがポイント。

また，このステージには，雨・雷・夜があって，まさに耐久レースなのだ。自車はレースのためだけに造られた純正プロトタイプ・レーシング・カー。



▶この直線では時速370kmでる。最高速がでるストレートでタイムを稼ごう



◀耐久レースは雷雨もある。必ずレインタイヤに交換しておこう

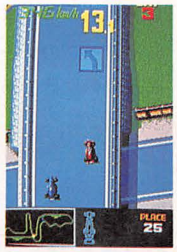


▶夜になるとライトがつく。ただ，暗くても他車は見えるので，モナコGPなどよりは簡単

3rd STAGE
(フォーミュラ1コース：3周)

ラストはなんといってもカーレースの最高峰F1。コースはおなじみスズカサーキット風。とはいっても縦スクロールでは初のお目見え。

ストック・カーも同じサーキットを使っていたけれど，1面と比べて，カーブなどがはるかにスムーズに曲がれる。スピードが速いし，スムーズに曲がれ，楽勝！と思うと，とんでもない！　やはりF1は怪物だ。とくにヘアピンなどは，覚えていてもむずかしい。また車重が軽いためすぐコースアウトしてしまう。これぞレースのダイゴミだろう。



▶いよいよF1。今までのレーシング・ゲームとちがって立体交差もちゃんとある

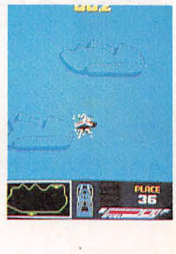


◀このヘアピンがすごい！ブレーキングしないととても曲がれない。敵車も多く，なかなかインをつけないゾ

終わりに

このゲームには，コナミ久びさの隠し味がある。一つはジャンプ・クラッシュでコース外に飛びだしたときに，モアイ等のキャラクターが芝の中に描かれていること。もう一つは，2ステージで，ある条件を満たすと，ジェット機の機影や，グラディウスのビッグバイパーが現れること。

ジェット機はタイマー・ストップ。ビッグバイパーはトラブルがすべてクリアされる。ぜひとも捜してもらいたい。



▶モアイ登場。ステージ2のヘアピンで思い切りブッとばすと芝の中に描かれている。他にもあるので，みんなでブッとばそう！



地獄めぐり

©タイトー

Written by 見城こうじ

今年もまたそろそろムシ暑い季節がやってきましたね。そんな季節にピッタリの新作が，我らがタイトーから発売になります。

この『地獄めぐり』は，いわゆる横スクロールを基本としたジャンピング・アクション・ゲームです（縦スクロールもガンガン混合されます）。どちらかと言うとオーソドックスなタイプのゲームですが，甘く見てはいけません。まず主人公の武器である「魔破珠」というのがおもしろい。投げたあとバウンドするという特性を持っていて，意外な方向にはね返ったりして，ちょっと『Mr.Do.!』をほうふつさせたりします。

ゲーム全体の構成もたいへん凝って作られていて，毎面毎面に新たな舞台とキャラ，そして仕掛けが用意されています。そして，最後の最後まで実に楽しませてくれます。

また，キャラクターのネーミングにも遊び心が多分に入っていて，思わず笑ってしまいます。

物語

六道輪廻の一つ，地獄界は，統治者である「閻魔大王」によって秩序が保たれています。ところが，その「閻魔大王」が，ある日突然，乱心召されたのです。これを機会と見るや，獄卒どもは好き放題に暴れまくり，罪なき亡者たちにも苦行を強いるなど，地獄界は乱れるばかり。

天上界。お釈迦様が久しぶりに地獄をのぞいて見ると，地獄界はこのありさま。すわ，閻魔に灸をすえてやろうと思いきや，地獄界と天上界を結ぶ門は固く閉ざされてしまっていて，手も足もでない。いかんともしがたく，さて困ったぞうと考えるに，不覚ながらも人間どもの手を借りるほか術がない。

そこでお釈迦様は，人間界の高僧，覚蓮坊（東仙坊）に，鬼や亡者たち，そして閻魔大王を倒すための仏具「魔破珠」を授けるとともに，閻魔討伐を命じたのです。

こうして，高僧・覚蓮坊（東仙坊）は閻魔大王を討つため，その手に「魔破珠」を握り，地獄めぐりの旅をはじめることになったのです。



▶主人公「覚蓮坊（２Ｐ側は東仙坊）」。このネーミングはえらくおかしい

遊びかた

８方向レバーとショット，ジャンプの２ボタンで高僧・覚蓮坊（２Ｐ側は東仙坊）を操作し，途中にでてくる地獄の亡者や鬼，化け物たちを魔破珠で倒してください。

各ラウンド最後の井戸や地蔵にタッチすれば面クリアとなります。

プレイヤーはストック制で，敵キャラクターや敵弾に触れたり，火の海や血の池などに落ちてしまうと１ミスとなります。また，画面右下に表示されているろうそく（タイマー）がすべてなくなったときも１ミスとなります（面クリア時に残ったろうそくはボーナス得点になります）。

面構成は全７ラウンド＋αとなっており，それぞれ地獄の一丁目，二丁目…と表現されています。

七丁目クリア後の「＋α」の部分の展開に関してここで述べるような野暮なマネはしませんが，見事に演出された凝ったクライマックス・シーンが待っているということだけは書いておきます。



▲お釈迦様の命を受ける覚蓮坊。大冒険のはじまりだ



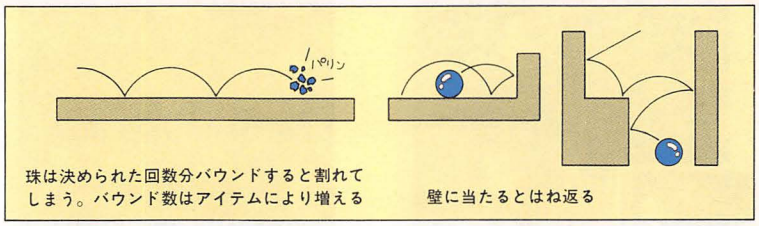
▲地獄全景。タイトーさんにはレインボーでだまされてるから，これで全面だなんて誰も信じない？



▲さあ，ここは地獄の一丁目。まずは小手調べかな

魔破珠の動きを理解しよう

ショット・ボタンを押すと，プレイヤーは魔破珠を投げることができます。これは，投げてもすぐに地面に落ちてしまうのですが，決められた回数だけバウンドして遠くまで転がってくれます。バウンド回数はアイテムを取っていくことによって増えていきます。また，連射数もアイテムによって増やすことができます。



珠は決められた回数分バウンドすると割れてしまう。バウンド数はアイテムにより増える

壁に当たるとはね返る

三つのスペシャル珠が勝負の決め手！

このゲームには，たくさんのアイテムが登場しますが，その中でもとくに重要なアイテムが，以下の３種のスペシャル珠です。これらは，レバーを下にさげて(しゃがんで)ショット・ボタンを押すことによって使用することができます。

また，この３種の武器は取ったあとに万が一プレイヤーが死んでもそのストックは残るという親切設計がなされています。ただし，ストックできるのは３種各４個ずつで計12個がリミットです。

そしてこれらをストックしていくと，ノーマル弾である魔破珠が大きくなります(ただし４段階まで)。

※２種類以上のスペシャルを取った場合，最後に取ったものが優先されてます。

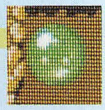
飛炎魔破（ひえんまは）



取ると魔破珠の色が赤になる。「仏飛炎（ふつひえん）」が左右に飛び，ほとんどの敵を焼き払ってしまう。



魔爆破（まばくは）



取ると魔破珠の色が緑になる。16方向に「破砕珠（はさいじゅ）」が飛び散り，広範囲の敵を倒すことができる。



魔破雷打（まはらいだ）



取ると魔破珠の色が紫になる。「滅紫電（めっしでん）」が落下して画面内のすべての敵にダメージを与える。開発担当者は案の定マッハライダーのファンだそうだ。



アイテム一覧

スペシャル珠三つ以外のアイテムを紹介します。また，アイテムに関する法則をここにいくつか箇条書きにしておきましょう。重要なことなので読んでおいて損はないと思いますよ。

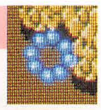
1.出現したアイテムに魔破珠を当てると，別のアイテムに変化するものがある。
2.レインボーアイランドのように地面に埋まっているアイテムもある。魔破珠を当てると見つけることができる。
3.高次ラウンドで死んだ場合，観音様が出現してある程度アイテムを授けてくれ，ハマリをカバーしてくれる（すばらしい！）。

御守り（おまもり）



取ると得点が加算される。得点は一定でなく，そのときのプレイ内容により変化していく(10～3,300 pts)。

数珠（じゅず）



魔破珠の連射数が１個あがる。最大で５連射まであがる。スペシャル珠とこれを取るとえらく派手になる(100pts)。

まが玉



投げた魔破珠のバウンド数が１増える。最大７バウンドまで増える(100pts)。

帝釈鏡（たいしゃくきょう）



取ると一定時間無敵。これを持っていれば魔結界を破ることもできる(1,000pts)。

坊主人形



プレイヤー・エクステンド。ストックが１人増える(０pts)。

ろうそく



ろうそくタイマーが2本分増える(100pts)。

後光付観音（ごこうつきかんのん）



プレイヤーに後光（バリア）が付き，敵の攻撃を１回だけ防いでくれる(1,000pts)。

魔破御守り(赤)



高得点が加算される上，同色のスペシャル珠（飛炎魔破）がフル・ストックされる(10,000pts)。

魔破御守り(緑)



高得点が加算される上，同色のスペシャル珠（魔爆破）がフル・ストックされる(20,000pts)。

魔破御守り(紫)



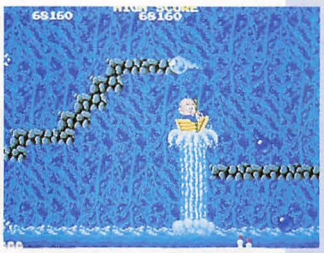
高得点が加算される上，同色のスペシャル珠（魔破雷打）がフル・ストックされる(50,000pts)。

ダイジェスト画面紹介



▲おっと，これは一体何だろう？

▲地獄の一丁目，荒寺の墓場。どんどんアイテムを取って装備をそろえていこう



▲二丁目，三途の川だ。舟に乗って揺られていこう。舟に乗っていない状態でこの水柱に触れるとアウトだ。注意しよう



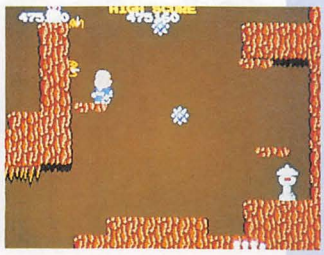
▲三丁目の火炎地獄は途中でわかれ道があり，好きなルートを通ることができる



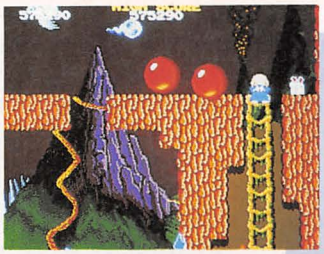
▲四丁目は血の池地獄。くずれ橋ばかりでこわい。写真の「血目玉」の上に乗ると大きく飛ばされてしまうので使いかたがむずかしい



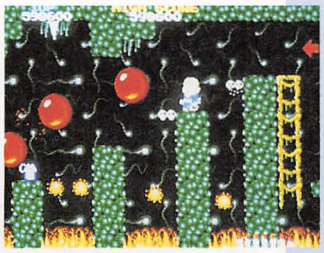
▲五丁目は氷地獄だ。床はすべてスリップしやすくなっている。つららにも気をつけよう



▲六丁目は迷い地獄。巨大迷路を抜けなければならない。写真の灯籠（とうろう）はトランスポーター。つまりワープゾーンだ。迷路内に赤・青・黄の3色が各2体ずつ対になって用意されており，同色どうしがつながっている



▲うひゃあー。絶景かな絶景かな。迷路を抜けるとこんな素晴らしいながめが見られる



▲七丁目はいよいよ閻魔の洞窟。ドラマも佳境にさしかかり，敵の攻撃は熾烈（しれつ）を極めてくる。ここまでくるとはなんとマニアじゃ



▲おおっと，タイトーの直営ロケにすら入ってないのに最終面のボスを公開しちゃうんですかあ，と怒るのはまだ早い．こんなのクライマックス・シーンのほんのひとコマにしか過ぎないのさ

地獄に巣喰う化け物たち

さあ，『地獄めぐり』に登場する恐怖の（と言うよりかわいい？）敵キャラクターたちを紹介しましょう。

こういったタイプのゲームによくあるパターンとして，各面の最後にそれぞれボスキャラが待っているというのがありますが，このゲームに関しては必ずしもそういった形式になっていなくて，ボス的存在のキャラが面の中盤にでてきたり，もしくはとくに存在しない面もあります。

人魂（ひとだま） 220pts

雑魚（ざこ）。画面外および卒塔婆（そとば）から出現し，上下に揺れながら水平に飛んでいく。



鬼火 3色あり

それぞれ性格が異なる。

赤（100pts）：地面の上をはねてくる。

緑（150pts）：定位置に停止しており，プレイヤーが近づくとそちらに向かって動く。

青（300pts）：突然画面内に現れ（ワープアウト），プレイヤーに向かって動く。



墓化け（はかばけ） 100～850pts

最初の見た目は普通のお墓と区別がつかない。プレイヤーが近づくと突然立ちあがり，歩きだす。プレイヤーの珠が当たると動きだすなど，何タイプかバリエーションがある。



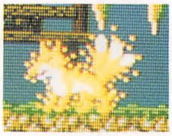
魔腹蛇（まはらじゃ） 150pts

すごいネーミング。草むらから出現。のたのた地面をはって進むうちはよいが，段差を登るときのスピードが，めっぽう速いので，かみつかれやすい。



狐火（きつねび） 300pts

地面の上をはねながら走ってくる。画面中央の付近で立ち止まり，ひと鳴きし，反転して逃げていく。自らプレイヤーに体当たりすることはない。



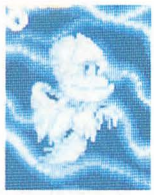
卒塔婆 5,000pts

一丁目のボスキャラ。人魂をだして攻撃してくるが，本体は動かないのでさほど強くない。



落とし幽霊 1,200pts

上空を行ったり来たりし，プレイヤーめがけて紫炎魂を落とす。これのバリエーションに「はいぱー落とし幽霊(2,400pts)」と「消え幽霊（2,000pts)」というのもいる。



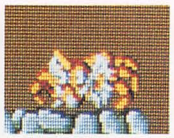
風鬼 1,500pts，木の葉:30pts

一丁目の中ボス。実は見かけ倒しで弱い。画面に突然現れ，木の葉をふりまいて消えるだけで何もしない。プレイヤーが木の葉に当たるとはじき飛ばされるが，ミスにはならない。



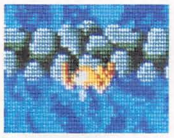
鬼蜘蛛 180pts

地面の上を行ったり来たりするだけの雑魚キャラ。特にプレイヤーを攻撃することはない。



子鬼蜘蛛 50pts

壁を伝って動き回る。小さいので見落としやすい。



目玉幽霊 600pts

空中をただよい，プレイヤーに体当たりする。普段は何も考えずに動いている。プレイヤーの横に回り込む性質がある。



川坊主 1,000pts

川の中から出現。水面に沿って水平に移動する。



飛翔魚 200pts

川の中より出現し，高速で飛来する。「ひしょうぎょ」と読んでしまってはゴロが悪い。



火炎魚 380pts

火の海から放物線を描いて出現する。出現のタイミングと動きは決まっているので見切りやすい。



髑髏 800pts

がいこつの山の中から出現する。ゆっくり曲線を描きながら空中を飛ぶ。硬い。



落下亡者

天井から真下へ落下していき，落ちるとくだけ散る。「松(500pts)」「竹(250pts)」「梅（100pts)」の3種類があり，それぞれ落下速度が異なる。



つるべえ 破壊不能

四丁目，血の池地獄で登場する。プレイヤーを追尾するが，動きはトロい。



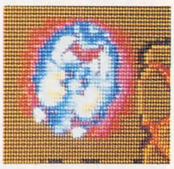
小鬼 350pts

決められた場所からは動かないで，弾を撃ってくる。



鬼首 400〜1,000pts

回転しながら転がってくる。高次ラウンドでは弾を撃ってくる場合もある。



餓鬼 800pts

プレイヤーに向かって走ってくる。多少の段差はジャンプして飛び越えてくる。高次ラウンドでは弾を撃ってくる場合もある。



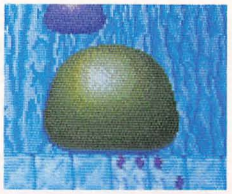
氷室饅頭

石川県金沢市の銘菓。桃色(300pts)，水色(400pts)，緑色(500pts)の3色があり，毎年7月1日に一斉に発売され，これを食べて1年間健康に生きようという由緒正しいおまんじゅうとのこと。今度食べさせてください。



特大氷室饅頭 3,000pts

五丁目のボスキャラ。自らは動かないが体から氷室まんじゅうをはきまくるという，家に1匹飼っておきたいと思わずにはいられないキャラ。



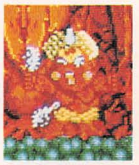
春苦 25,000 or 50,000pts

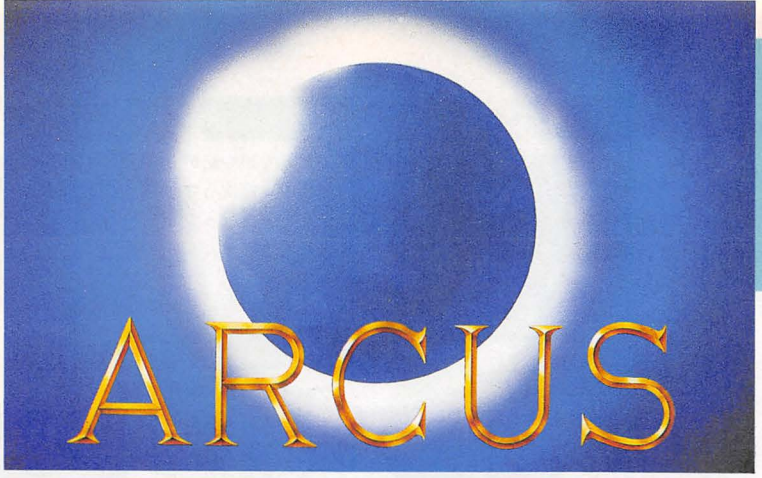
三丁目のボス。上下に移動しつつ，放射線状に弾を撃ってくる。ある条件を満たすことによって得点が異なってくる。



棒投げ鬼 8,500pts，金棒:100pts

大きくジャンプしながらプレイヤーめがけて金棒を投げつけてくる。硬い，速い，強いと三拍子そろった強敵。





アークス

ウルフ・チーム

対応機種：ＰＣ－8801ＳＲシリーズ
価　　格：7,800円
Written by 手塚一郎

『ＹＡＫＳＡ』に続くウルフ・チームの第２弾『アークス』が，ついに発売された。キャラクターやそのレベルの概念など，今までのパソコンＲＰＧとはちがった作品に仕上がっている『アークス』。さて，そのできは如何に？

既成のキャラクターを演じるということ

今までのパソコンＲＰＧっていうと，まずキャラクター・メイキングをしてからゲームをはじめるというタイプが大部分だったね。ところが『アークス』では，そのキャラクター・メイキングの部分がなく，いきなりゲームがスタートするんだ。つまり，用意されているキャラクターを使ってゲームをプレイしていくというわけだ。

えっ，そんなのつまらないって？　いやいや，そう決めつけるのはちょっと早いんじゃないかな。だって考えてみてごらん。ＲＰＧっていうのは，キャラクターを演じることを楽しむゲームのはずなんだから，そのキャラクターを創れなくたってゲーム本来の楽しさを半減させるわけがないもの。

用意された世界と主人公だからこそ，語ることのできる冒険を楽しめるということもある。キャラクター・メイキングは確かにないけれど，用意されたキャラクターだからこそ引き立つストーリーが存在することもまた確かだしね。

樵の息子ジェダ・チャフ

キミが演じるのが，この「ジェダ・チャフ」という18才の人間だ。

彼は幼い頃に母を，そして今，父をも亡くしたばかりだった。騎士を捨て，樵となった父を疑問に思い，墓前でその決心を固めるのだった。

「父さん，俺，騎士になるんだ。父さんがなぜ騎士を捨てたのかは知らないけど，それは俺がなってみればわかると思う。そうだ，屋根裏に隠してあった剣と鎧を借りていくよ。いつか騎士になったとき，返しにくるからさ。……じゃあ，もう行くよ。さよなら，父さん」

と，こんな過去を持つキャラクターを演じることになるんだ。過去がある分だけ，数値で構成されたに過ぎないキャラクターよりは頭の中でイメージしやすくなるだろうし，また活き活きとしてくることも確かだ。

テーブル・トークのＲＰＧでもＴＳＲ社のＡＤ＆Ｄ®（アドバンスト・ダンジョンズ＆ドラゴンズ）が同じようなことをしている。小説の『ドラゴンランス戦記』を読んだことのある人もいるでしょ？　その登場人物をＲＰＧ上で演じて楽しんだりしているのだ。

もちろん，日本でもそういった類のものはある。ＯＲＧがデザインし，ツクダが販売している「ＷＡＲＰＳ（ワープス……ワイルド・アドベンチャー・ロールプレイ・システムの略）」などがそうだ。これはサプリメントとして「ルパン三世・カリオストロの城」や「ガンダム」が発売されているように，アニメのキャラクターを演じるのに適したシステムを使っている（もちろん普通のＲＰＧも楽しめるが）。

話が横道にそれてしまったけど，もうこれで「キャラクター・メイキングがない＝つまらない」という公式が成り立たないということを理解してもらえただろう。

★

プルデンシアの町



キミの冒険はプルデンシアの町からスタートする。この町にはよろず屋や酒場，宿屋の冒険を続ける上で欠くことのできない三つの施設があるんだ。

まずは，よろず屋から説明していこう。ここはアイテムを売買している場所だ。地図やランプなどの必需品から傷薬，毒薬，爆薬（！）なんていうものまで売っている。どれも必要な感じがするけれど，まずは解毒薬をいくつかを買っておけばいいんじゃないかな？

つぎは酒場。ここでは人の話を聞くためだけの場所だ。ディスプレイを見ているとつぎつぎに人々の噂話を聞くことができる。別にゲームを解くのに必要ではないけれど，アークスの世界をより楽しむのならば，しばらくはここで時間を潰すというのもいいかもしれないね。

最後は宿屋。Ｈ．Ｐ．（体力）を回復させたり，セーブをするのはここだ。１泊するのに１人５ゴールドもかかるので，あまり頻繁に使用するとゴールド不足で困るぞ！



▲ここがよろず屋だ。必ず買っておかなければならないのが「地図」と「ランプ」。あとは解毒薬をいくつか買っておけばいいだろう。「値切る」というコマンドを使えば安く買えるかも？

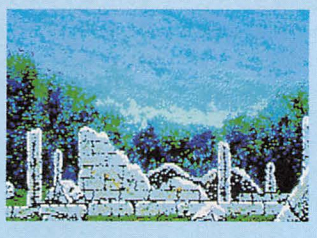


▲酒場は人々の噂話にあふれている。ゲームのヒントになる話から全然関係ない話まで。会話で世界を表現するという手法が，ここまで効果的だとは思わなかったなあ



▲宿屋がここ。１人１泊５ゴールドと少し高いけれど，ここを使わないとセーブできないので泊らないわけにはいかないね。体力回復はダンジョンでもできるのをお忘れなく！

エルミザード



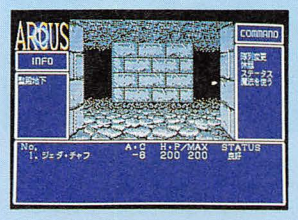
準備を整えたら冒険へと出発しよう。このゲームは他のパソコンＲＰＧとちがって大きな全体マップというものがないんだ。他の地方へ行くにはメニューで行く先をセレクトするだけでＯＫ。これならすぐに目的の場所へと行くことができるので，すごく便利だね。ただし，どこでも行けるというわけではないので注意してほしい。たとえばプルデンシアの町から行けるのは，王城とドリトニア，そしてエルミザードへ来ているのなら，そこにあるダンジョンに入れるし，菩提樹に進むこともできるのだ。各地方がどのようにつながっているのかを把握しておくと無駄な手間を省けるので，どうせならマッピングしながら進むようにしておこう。

さて，ここはエルミザード。廃墟の奥には階段があり，そこにいわゆるダンジョンが広がっている。話によるとこの廃墟は昔，聖殿だったらしいけど，今はその面影すらも残っていなかった。

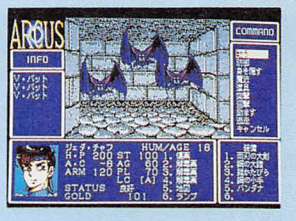
ダンジョン内は今までの展開とは一変し，３Ｄ画面となる。えっ，真っ暗で何も見えないって？　それはランプを買っていないからだよ。忘れていた人は，すぐに町にもどってランプを買おう。

このダンジョンは５層構造もある上に，なかなかおもしろい造りをしているのでなるべくマッピングしてほしい。とりあえずは迷路探索の手段の一つ（右手法「右側の壁をつたって進んでいくってやつだね」）で進んでいく。すると，でるでる。モンスターの登場だ。

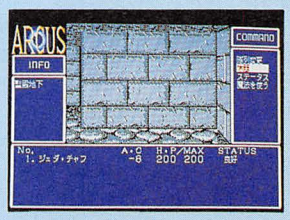
このゲームは敵を倒してレベルアップという概念はない。それでは成長しないのかっていうと，そうでもないんだ。そう，肉体的にではなく，精神的にレベルアップするわけ。スライムを何匹か倒せば，スライムに対する戦いかたを学ぶことができる。アナログ的な成長こそが人間らしさってわけだね。なかなか興味深いでしょ？



▲これがエルミザードのダンジョンだ。まずは右の壁に沿って探索していこう。地下１階は一本道なので迷うことはないだろう



▲でたでた，モンスターだ。敵のグラフィックの表示位置がそれらしくて気持ちがいい（？）戦うのもいいけれど，逃げるのも大切だよ



▲ダンジョン内で休息するとモンスターに襲われる危険性があるけれど，写真のように壁に向かって休息すれば大丈夫。覚えておこうね



▲ダンジョンを進んでいくと，やがて１人の男「トロン・ティア」に出会うだろう。彼を仲間にしたら，とりあえず町へともどるべし

エリンとヴィド

迷宮内でトロンを仲間にした後，町へともどってみると，なんだか酒場のほうが騒がしい。何だろうと行ってみると，酒場の中はメチャメチャに荒されていた。

誰がこんな事を？と思って店の中を見まわしてみると，酔った赤毛の女戦士がこちらをジロリと睨んだ。そうだ，これは彼女の仕業なのだ。

彼女の名はエリン・ガーシュナ。何だかわからない内に彼女をパーティに入れてしまうのだが……。



▲赤毛の女戦士「エリン・ガーシュナ」。彼女は無類の酒好きで酔うと手がつけられなくなるらしいが，心強い味方でもあるんだ

さて，仲間が増えたこともあり，再び聖殿の地下の探索を続けようとエルミザードへ足を運んだパーティだったが，そこには王国の軍隊がいるではないか！

「なんだ，お前たちは……武装しておるな。こんな所へ何しに来たのだ？」

その中のリーダーらしき魔学者ヴィド・シアが，こちらを睨んで言う。ここは王国の所有地であるため，一般の者が立ち入ることはできないというのだ。

さらに，ヴィドはパーティ内のトロンに気がつき，自分たちに協力しなければいっしょにいるパーティまでも処刑すると脅迫までしてくるではないか！



▲アルカサス王国の魔学者「ヴィド・シア」だ。頭の切れる男だが，自信過剰で自己中心的な考えかたを持つところが欠点だとか……



▲これが王様。どうやら体が悪いようだ。一度ここに来たら，それ以後王城への出入りは自由になる。興味のある人はどうぞ！

結局，トロンはそれに同意することとなり，王城へと連行される。

そこには王がおり，そのロから彼らに意外な使命を言いつけられるのだった。

王は金竜に「最後通告」を受けていた。それは，人々にこの地――アルカサスの国を去れというものなんだ。あまりの唐突な通告に憤慨し，原因を探るための軍隊を差し向けたが，彼らは二度と帰ってこなかったという。

そうだ，今度は目立ちやすい軍隊ではなく，極秘のうちに行動できるであろう一般の者にこの使命を遂行させようというわけである。

エルフの村，そして

ジェダ，トロン，エリン，ヴィドの４人のパーティは，いつしか菩提樹から沼沢地ロリガンを過ぎ，大森林アンドゥールへと足を踏み入れていた。

以前ここへ来たときは何もなかったが，今回はちがっていた。武装したエルフの大軍に囲まれているのだ。

森の中ではエルフと戦っても勝ち目はない。仕方なくエルフの村へと連行（こればっかり）されるが，そこでまた意外な事実が判明する。エルフまでもが金竜の通告を受けていたってわけだ。しかも，ヴィドの目的だったエルフの語り部はもういない。エルフの長の娘ディアナをパーティに加えたものの，失意のうちに村を後にした。



▲アンドゥールの森でパーティを取り囲むエルフの大軍。その指揮をとるのはエルフ族の族長の娘「ディアナ・フィレリア」だった



▲エルフの長を前に話をするパーティ。この会話からいくつかの重要なことがわかる。じっくり読みたい人はスペース・キーを押そう

ここは沼沢地ロリガン。誰もいないと思っていたのに，そこには１人の男の子が寂しそうに立っていた。彼の名はピクト。エルフのような姿をしてはいるが，どこかちがう……人間っぽいのだ。それもそのはず彼はハーフ・エルフなのである。



▲ロリガンの沼沢地で出会ったのはハーフ・エルフの「ピクト・アネクシオス・ピヨント」。戦いはまったくダメなんだよね，この子は……

アルカサス王国を盛りあげた２人の騎士がいた。１人はジェダの父，そしてもう１人はアネクシオスだ。そのアネクシオスとエルフの語り部は駆け落ちし，生まれたのがピクトだった。

そのとき，沼にイリス（エルフの語り部）の亡霊が出現し，ピクトとパーティに語りかける。自分と同じ語り部としての能力を持つピクトをパーティに加え，王国の危機を救いなさいと……。

ロリガンの沼はそこで自らの命を断った者の願いを一つだけ叶えてくれる力を持っている。生まれつき体の弱いピクトを救うためにイリスは身を投げたのだ。

さて，これでパーティが６人になった。つまり全員揃ったというわけだ。本格的な冒険がはじまるのはこれからである。



▲エルフ族の語り部の娘「イリス・レグ・ピヨント」。種族の差を越えて，王国の騎士「アネクシオス・フォトノ」と結ばれたのだが……

再びエルミザードへ

パーティが全員揃ったので，再びエルミザードの地下迷宮――聖殿の地下の探索をはじめることになった。

ここでやらなければならないことは，たったの一つ。隠されたアイテムを捜しだすことだ。だけど，アイテムは一つではなく，四つあることに注意してほしい。

５層にもわたって広がるダンジョンの地下２階から地下５階に一つずつ，計４個だ。

ダンジョンには通り抜けることのできる壁がたくさんある（その壁の前に立つと通り抜けられるという表示がでる）ので，マッピングをしないで，ここへ足を踏み入れると迷ってしまうぞ。あまり広くないけれど，必ずマッピングはしようね。



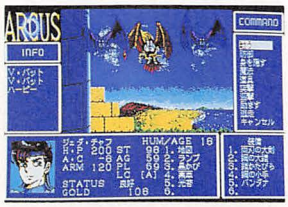
▲エルミザードのダンジョンには，このような場所が４か所ある。それぞれで手に入るアイテムには重要な秘密があるのだ！

ミリュワの塔

このミリュワの塔の探索が終われば前半（とはいっても1/3ぐらいかな）は終了。はりきって行ってみよう。

ここの探索は，まず塔の一番上まで行くことからはじまる。塔の外壁に沿って細い階段がらせん状に伸びており，そこを一歩ずつ昇っていくんだ。もちろん，モンスターだってドカドカ出現する。最初の頃に手こずるのは，やはりハーピーだろう。必勝法っていうのがないゲームだから地道に戦って，そのモンスターに対する戦いかたをキャラクターの体に刻みつけていくしかないみたいだね。

さて，最上階へと登りつめると，今度は塔の内部だ。そこは３Ｄ迷路で……。



▲ミリュワの塔の前半は一直線に進んでいくだけ。体力回復を怠らずにいれば大丈夫だろう。出現するのはバットやハーピーばかりだ

ここでもモンスターがでる，でる。注意してほしいのは「バンシー」ってヤツだ。ちょっと場ちがいのような気がするけど強いんだ。できれば逃げたほうがいいだろう。

ここでやることは塔を下へと降りていって魔女に会うこと。魔学の研究をしている彼女から意外な話が聞けるぞ！



▲塔を登りつめると今度はその内部へと入っていく。ここでは上へ行ってもメリットがないので下へ下へと降りていこう



▲塔を２階分降りると，そこは魔女の部屋だった。ここで，先ほど手に入れた四つのアイテムの持つ意味を教えてくれるぞ！

最後に

どうだったかな？　モンスターを倒して経験値やお金を稼ぎ，強い武器を揃えていくというパソコンＲＰＧのパターンを根本から覆すゲームだということがわかってもらえたと思う。

最近，テーブル・トークＲＰＧが広がりはじめ，パソコンＲＰＧもその影響を受けてか，今までのパワープレイから抜けだそうと努力している作品が数多く見られるようになってきた。ただ問題となるのは，いかに目新しい要素を入れたとしても，それが作品中で完全に消化されなければ単にそれだけで終わってしまう恐れがあることだろう。そういった点で『アークス』を見てみると，かなり良くまとまっていて好感が持てる。

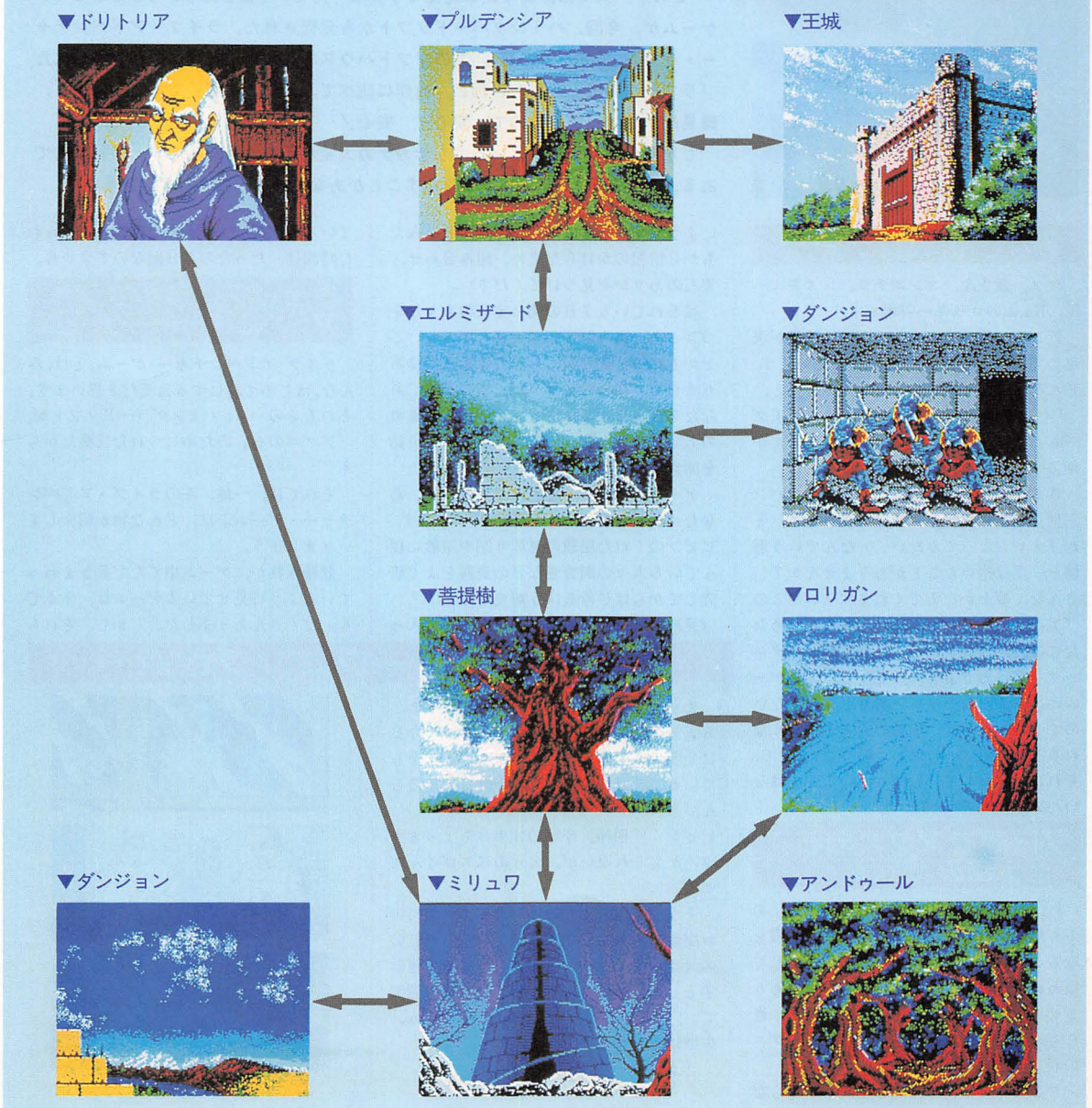
ただ，あえて書くならば，せっかく魅力的な成長システムを導入しながらも，今ひとつそれが従来のパソコンＲＰＧの成長システムと大差がないように思われてしまう点だろう。それというのも，モンスターの扱われかたがこれまでと同じだからだと思う。どうせやるならば，モンスターの戦闘すらもイベントの一部とし，劇的に展開させてほしかった。

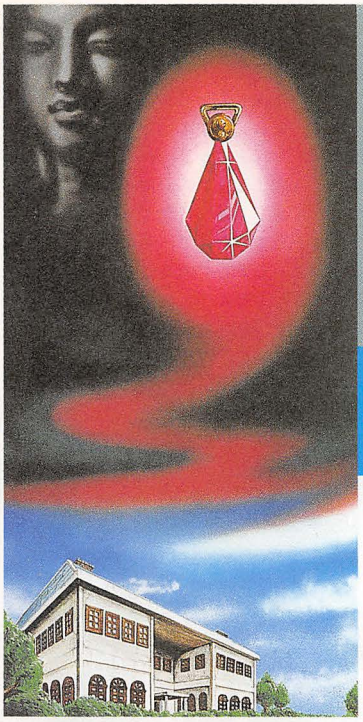
それから，ゲーム中盤に待ち受ける「荒野」と「氷河」のマップの広さには少々閉口する。それに関する情報が無いことも敗因（？）と言えるかもしれないが，デザイナーの意図するところが理解できなかった自分に対してもまた残念であった。

何はともあれ，『アークス』が第二世代のパソコンＲＰＧであることは事実である。願わくば，このシステムでもう１作パソコンＲＰＧを。そう考えるのは，きっとボクだけではないはずだ。

前半マップ大公開

アークスは各地方ごとに完全に区分されている。このお陰で目的地までの無駄な移動が解消され，非常にプレイしやすくなった。しかし，どこにいても一度で好きな場所へ行けるわけではないので，そのつながりを知っておこう。後半は自分で書いてね。





アグニの石

ハミングバードソフト
対応機種：PC－8801SRシリーズ
価　　格：7,800円

Written by　ロッキー引本

チャレンジ！アドベンチャーゲーム

『このゲームでは，あなたは泥棒です』。なーんていう書きだしからはじまるこのゲームが，今回，ハミングバードソフトから発売された，ライブ・アドベンチャー・ゲーム，『アグニの石』。このソフトハウスの前作は，超難解と巷で噂された『ラプラスの魔』だったけれど，前作に比べて，『アグニの石』では，ずーっと，難易度がさがっているので，安心！　安心！

しかし，簡単に泥棒といってもナカナカ大変な職業(？)なんです。最終目的である，「アグニの石」を見事に盗みだすことがあなたには，できるでしょうか？

みなさん，ハロッキー！

ヤァ，皆さん，コンニチワ。レスキュー隊，No.4のロッキー引本です。

近ごろ，第2次レスキュー隊候補者が決定してボクも頑張るゾ!!　と燃えています。どんな風に燃えているのかといいますと，『イースII』の最後のデカキャラ，「魔王ダーム」のバックで燃える炎のようにですかネ！

さて，唐突ですが，みなさんは，『ルパン三世』などの泥棒を見て，「カッコイイ」とか，「オレもなってみたい！」なんていう感情を一度は抱いたことがありませんか？　そんな，夢をかなえてくれるゲームがこの『アグニの石』なんです。もちろん，あなたには，ルパン三世のような華麗なテクニックなどはありません。しかし，このゲームには，そんなテクニックなどは必要ないのです。ただ単に，屋敷の人々と仲良くなれる心を持っていればいいのです。そして，それは，けっして，むずかしいことではないハズですヨ！

7日間でアグニの石を盗みだせ!!

『このゲームでは，あなたは泥棒です』あるお屋敷のお抱え運転手が7日間の休暇を取ることになり，あなたはその代理として雇われるのですが，働くのが目的ではありません。その屋敷のどこかに隠された，世にもめずらしい真紅のエメラルド『アグニの石』を盗みだすのが，ねらいです。

どこにあるのかは屋敷の主人しか知らないようですが，その家族や屋敷の雇い人たちから情報のかけらを集め，組み合わせ，宝石のありかを見つけてください。

雇われている7日の間に宝石のありかをつきとめ，盗みだすのは大変むずかしいことかも知れませんが，あなたは1人ではありません。相棒のピピンが，街の酒場であなたを待っているはずです。彼は情報集めの天才！　きっと，いろいろおもしろい話を聞かせてくれるでしょう。

ゲームのスタート地点は，屋敷の中。あなたに割り当てられた個室からです。まず，ピピンのくれた屋敷の見取り図や屋敷に住んでいる人々の調査表などの資料をよく研究してからはじめるほうが良いのでは？

(見取り図や調査表は，パッケージに入っているヨ!!)。だって，あなたにあたえられた時間は，たったの7日間なのですから。

ウェッ？　ライブアドベンチャー・ゲーム

ライブ・アドベンチャー・ゲーム。とは，みんな，はじめて耳にする言葉だと思います。それもそのハズ，ハミングバードソフトが，『アグニの石』のためにつけた言葉だからネ！

それでは，一体，そのライブ・アドベンチャー・ゲームとは，どんな物か紹介していきましょう。

登場人物が，ゲーム中でただ動きまわっているように見せているゲームは，今までも，たくさんありました。しかし，それら

こいつがオープニングさ!?

オレと相棒のピピンは，その道じゃあ，ちょっとは名の知れたドロボーさ！　今日は今度のえものについての打ち合わせをしている。「よぉ，ピピン。今度は何を盗むんだ？」

ピピン：「相棒。今回の仕事はちょっとキツイかもしれないが，えものはスゴイんだぜ!!」

そう，今回のえものは，あるイナカ町のお屋敷にあるとウワサされている，真紅のエメラルド，「アグニ」なのだ。臨時の運転手として屋敷にもぐりこみ，たった1週間で，「アグニ」を盗みだすんだ。もちろん，失敗は許されない。

「よし！　そろそろ行こうか。」



はすべて移動しているだけであって，生活しているようには見えませんでした。

『アグニの石』では，登場人物の１人１人が自分の意志で行動し，生活しているという設定です。生活をするということは，もちろん，１人１人が仕事も持っています。仕事を持つということは，規則正しい生活を送っているということです。たとえば，小学生のレオンは９時から17時まで学校に行っています（ただし，彼はちょっと不良なので，学校をさぼることもあります）。まぁ，この辺までは，相棒のピピンがくれたみんなのスケジュール表を見ればわかることです。

スケジュール表に載っていないこととは，夜中に誰かがカミソリの刃がなくなったといって自分の部屋にもらいに来たり（その人が来たとき，自分が部屋にいないとつぎの日に文句を言われちゃうヨ），真夜中に女の子が自分の部屋に入ってきて頼みごとをしてきたりなどです。

その他にも，時間にルーズな人などがいますので，自分で立てた予定が無意味になってしまったりするかも・・・!?

まずは，屋敷の人々と仲良くなることが先決でしょう。そうならぬかぎり，「アグニの石」は，けっして見つからないのです。

登場人物の生活パターンを知れ！

ノートン・ケアンズ　62才



「アグニの石」を隠し持っている男。こいつの部屋に入るときは，気を付けたほうがいい。いわゆる，トラップってやつがしかけられているゼ!!

サラ・ピゴット　49才



49才とは思えないほど，ふけている。彼女は，そうとう昔からこの屋敷につとめているらしく，いろいろな事を知っている。メグの悪口を言うとスゴくおこるゾ！

フィリア・ケアンズ　33才



ノートン・ケアンズ夫人が彼女なのだが，こいつがくせ者。彼女は，遊び人なので行動がバラバラなのだ。ところが彼女の部屋には，重要なカギが隠されているゾ!!

ジャックじいさん　70才



屋敷に住む庭師なのだが，彼のプライベートな情報は，シークレットになっている。元軍人だったというウワサもあるが・・・!?

レオン・ケアンズ　9才



屋敷の中にいる人のほとんどにいやがられている，イタズラ者の彼だけど，彼の部屋はアイテムの豊庫なのだ。彼は，学校に行ってる時間が長いので，捜すのは困らないハズ。

アントルー・バント　52才



元は，カナダのレストランのシェフ。かなりの腕のようである。彼が，夜中にキミたちの部屋にある頼みごとをしにくることがあるゾ！

メグ・ケアンズ　19才



関係ないけど彼女の髪の色はブロンド。頭が良く，セスナのライセンスなども持っている。ゲームの後半に入ると彼女の真の姿がキミたちにもわかってくるハズ。

リンダ・パーシャル　17才



17才ということは，ボクと同じ年な訳だけど，屋敷のメイドをやっているなんてエライの一言。そんな彼女には，オルゴールのプレゼントでも，どうかしら？

ロナルド・ヴィンセント　74才



かなり年寄りだが頭のほうはしっかりしている。ノートンの執事のため，キミたちに口うるさく言ってくるだろう。銀製品をコレクションしているゾ!!

ピピン　年令不明



彼もナゾの部分が多く，一流の情報収集屋としか言いようがない。だが，彼は暗号解読などもでき，モールス信号も知っている。

AVGの時間の重要性は？

完全な時間のフラグが存在するアドベンチャー・ゲームは，今までのゲームからするとあまりおもしろい物がありませんでした。なぜ今までの物がおもしろくなかったのかというと，それは，ただ，ゲームを困難にするための手段として時間のフラグを使っていたからではないでしょうか。

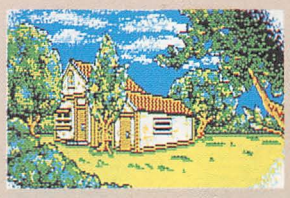
『アグニの石』の場合，時間という流れの中を何人もの人が生活しており，時間がただのフラグとして終わっておらず，何人もの人を生きているように見せるための手段として使われているようにボクには思えました。このゲーム中の「時間」は，ゲームを盛りあげるための効果として成功したと言えるでしょう。

これからもこの時間を軸にしたシステム作りをハミングバードソフトが続けていくのなら，今後のハミングバードソフトのゲームには大いに期待してもよいでしょう。それに『アグニの石』のエンディングの一つ（マルチ・エンディングなのです）に，次回作を予感させるものがあるしネ!!

屋敷の中は，昔なつかしのミステリーハウス!?



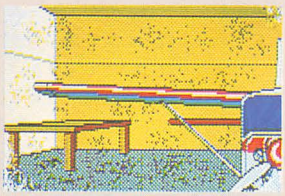
▲アグニの石は，この真白なお屋敷の中に隠されている。だけど，お屋敷というだけにと――っても広いのよネ！



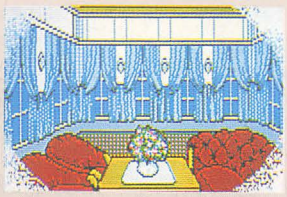
▲このちっぽけな家が，ジャックじいさんの住んでいる小屋。この中には，ジャックじいさんの過去を知るためのあるものがあるのサ!!　あと，小屋のとなりの物置きには，アイテムらしいアイテムがあるヨン！



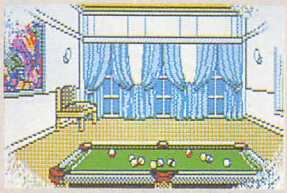
▲ここは車庫。とまっているこの車は，リンカーンかロールスロイスか？　はたまた，Be-1か!?　とふざけていないて，ちゃんとガソリンのチェックをしないとゲームが行きづまってしまうかもしれないゾ！



▲このセスナは，メグの物なんだけれど，ウマくするとキミたちも乗らせてもらえるかもしれないゾ。まぁ，乗らなければならないと言ったほうが正しいカナ？



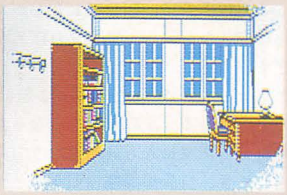
▲応接間なんだけど，ゲーム中あまり意味がなかったような気がする。でも，もしかしたら真ん中にあるテーブルを動かすと地下への入り口が現れるかもしれないヨ!?



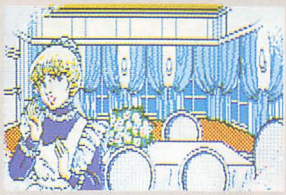
▲レオンの問いかけの一つ目の答えがビリヤード室のビリヤード台。このビリヤード台の下にレオンの二つ目の問いかけがあるゾ。でも，ハミングバードソフトも，今はやりの（もう，あんまりはやってないけど・・・）ビリヤードをだしてくるなんてイカすじゃな――い！



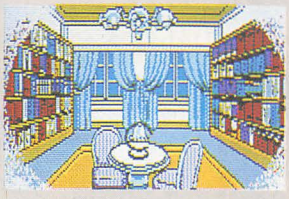
▲トイレ。でも，ヒーローであるボク，ロッキー引本には，用のない場所かな？　と言うのは，ジョークだけど本当にゲーム中は用のない場所なんだよネ！（たぶん・・・）。



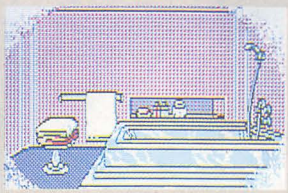
▲ウ――ン!?　こういうシンプルな画面を見ているとなつかしの『ミステリーハウス』をやっていたころを思いだしてしまうな――。ちなみにここは，コック室である。



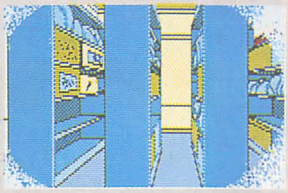
▲リンダが，食事だということでボクを呼びに来てくれた。１日３回ちゃんと食事は取りましょうネ！みなさん。でないと体力がなくなって，いつかは・・・。



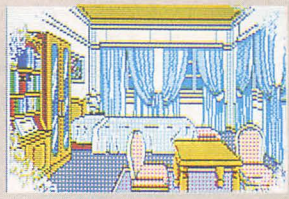
▲ここは，いわゆるライブラリー，図書室だ。一見すると無意味な場所のように見えるが，ここでは，ある重要な秘密会議を開くことになる。でも，この会議を開くまでが大変なのよネ。



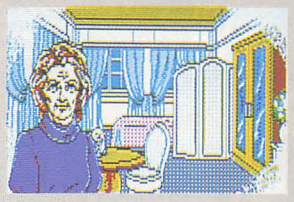
▲トイレがあれば，フロもある。このゲーム中では，フロぎらいの人でも１日１回フロに入らないと・・・・・。あっ！　そうそう，人がフロに入っているときは入れないヨ。でも，ムリヤリ，入ることはできるかも!?



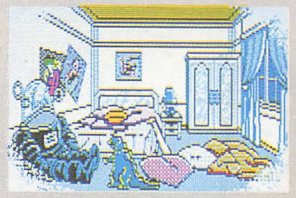
▲ここは物置き。いろいろなアイテムがあるんだ。その中でも掘りだし物が「懐中電灯」。コイツを使えば，今まで見えなかった物も見えるようになるヨ!!



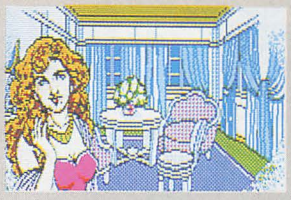
▲自分のお部屋。マイルームさ!!　アイテムが持ちきれなくなったらストックとして置いておけるんだけど，もしかするとイタズラ者のレオンが持っていってしまうかもしれないので，盗まれそうな物は置かないほうが・・・。ミイラ取りがミイラになっちゃうからネ！



▲メイド頭のサラ（イースのサラじゃないヨ!!）の部屋。ここでは，ＡＶＧでは，おなじみのアイテム「ピン」が手に入る。このアイテムは，数あるカギでも開けられないロックをはずすために使うのサ！

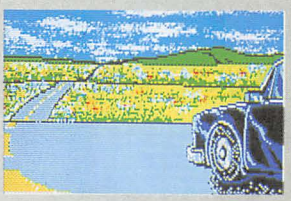


▲レオンの部屋。ここにはホントに役に立つアイテムがたくさんあるんだけど，アイテムを取っている間にメイド頭が部屋に入ってくると気まずいことになるヨ！



▲フィリアの部屋なんだけれど，ここでは，ある二つのカギが手に入る。でも，その内の一つは，あるフラグを立てないと手に入らないゾ！そのカギがないと，セスナで脱出するエンディングは，まず見れないと思うヨ！

ライツバーグの町へ ノートン様を送りに行こう!!



▲マッハ，ＧＯＧＯ!!　ってな感じでライツバーグまでノートン様を送りに行くんだけど，ずっと，この画面を見ているとだるいのでシフト・キーを押しちゃおう。あっという間にライツバーグに着くゾ！



▲ライツバーグの町。ここには，ビビンが待つバー，ケアンズ商会，ストア，古物商，防犯会社がある。



▲ビビンが情報を教えてくれるバーがここ。バーのマスターにもいろいろ聞いてみよう。また，防犯会社の○○さんは，社長とケンカをしてここへ来ることになるので覚えとこうネ。



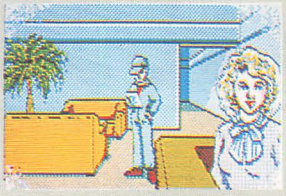
▲ケアンズ商会の前。キミは，毎日ノートン様をここへ送り迎えすることになる。時間は，キチンと守ろうネ！



▲キャンディやチョコレートなどのお菓子も売っているストアだ。ここのおばさんは，とても気が良くていい人だけど，ノートン・ケアンズに対しては鬼のように怒を持っているんだ。ぜひ，聞いてみるといいかもネ。



▲オルゴール，スプーンと無意味そうな物ばかり売っているが，実は，これらはとても喜ばれるプレゼントになるんだ。
あと，忘れちゃいけないのが，ガソリンの補給。ガソリンを買うのは，お屋敷のツケで買えるけど，それも6回まで・・・。



▲あるていどゲームが進むと来れる場所がここ。ここに来るためには，リンダから防犯会社のことを聞きだせばいいのサ。

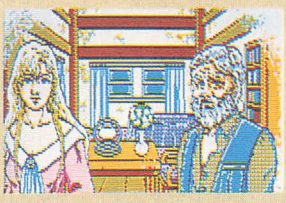
こんな，画面をビックアップ!!!



▲執事のロナルド・ヴィンセントが，明日のケアンズの予定を教えに来たところ。彼が来る時間にちゃんと部屋にいないとスケジュールどおりに動けずにクビになっちゃうから注意！



▲この画面は，ナカナカ見ることができないハズだ。見なくてもエンディングへはたどり着けるんだけど，いくつかあるエンディングの内の何個かが見れないことになる。この画面を見るためには，ある日の夜，ずっと自分の部屋で起きていれば見れるハズだ。でも，双眼鏡がないとダメだヨ！



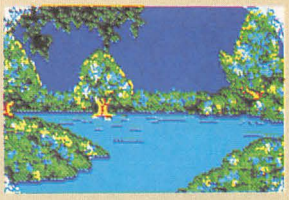
▲メグとジャックじいさんは，こういう関係だったのか？　どういう関係かというと○○○○のあることをあばくための仲間の関係なんだ。そんな仲間には，キミも入りたいと思わないかい？　でも，何かをしないと彼らと仲間になれないヨ。ボクが思うには，真のエンディングを見るためには彼らと仲間にならなければならないんだと思うヨ。もし，仲間になれたら，場所を変えて会議を開くことになる。



▲推理モノに必ずというほど登場する金庫。キミには，開けることができるかナ？　でも，ルパン三世のようにテクニックがないキミは，ある情報を手に入れない限り絶対と言っていいほど開けることはできないと思うヨ。ちなみにその情報を手に入れる方法は，何個かあるヨ。



▲ゲッゲ――――――ッ!!!!!!　ケアンズと用心棒が現れてしまった。とうとうボクが，泥棒であることがばれてしまったのか!?　でも，この画面を見たキミは，きっと，アッ！と驚く，大大大大大どんでん返しにあうことになると思うヨ！



▲この場面にくるのもなかなか骨がおれると思うヨ（ボキッ！）。実際，骨がおれるシーンになるかもしれないしネ！　それから，ここへ来れたら，たぶん何個かのエンディングを見れるかもしれないネ!?



▲夜道を走る真っ赤な車。ウーン，カッコイイね――――っ！　実は，コレ，一番カンタンなエンディングなんだ。だから，まだまだ，むずかしいのが残っているということになるネ。



▲こんな画面は，ゼッタイに見たくないネ。しかし，この画面を見るのもナカナカむずかしいんだヨ。だって，ボクがはじめてゲームを終わらせたときは，一度もこの画面を見れなかったからネ！　㊟『魔界復活』の画面じゃないヨ～ン!?

チャレンジ！X68000

Written by 川野 俊充



皆さん，いかがお過ごしでしょうか？　最近ではX68000用のソフトも増えてきてユーザーは胸躍る毎日のことだと思います。

アクション・ゲームでは『源平討魔伝』『スペースハリアー』，アドベンチャーでは『マンハッタンレクイエム』，シミュレーションでは『ＴＤＦ』，ＲＰＧでは『桃太郎伝説』といったぐあいに各ジャンルのゲームもだいぶそろってきたようです。このように最近とくに目の離せなくなってきたX68000のソフト情報を今月は，いままで隠れていた電波マイコンソフトの新作，『アフターバーナー』を独占でご紹介します。

『アフターバーナー』開発スタート!!

私たちの目の前に姿を現した『アフターバーナー』は，電波マイコンソフトのX68000用ソフト第4弾として開発がスタートしたもの。現段階では，３Ｄの自機飛行ルーチンが完成した程度ですが，アフターバーナーを使ったときの加速力はなかなかのものです。

このゲームは，その凄まじい速度でせまってくる３Ｄグラフィックスで話題になりましたが，ハードも68000を二つとＺ80を一つという強力な仕様で拡大縮小もハードでやってしまうというツワモノです。それをどこまでX68000で再現できるかが問題で，プログラマーも頭をかかえたことと思います。

し・か・しX68000版は完璧。まだまだキャラクターが少ないものの（プロト版のキャラはファンタジーゾーンのキャラが動いていたりする），ちゃんとアフターバーナーもかかるし，ロールもバンバンするし，動くわ動くわでもう大騒ぎをしてしまいました。

ただ，開発室のなにわさんの話によるとまだまだこの先仕様が変わったりすることがあるかもしれないということです。オリジナルのゲームがあまりにも凄すぎるために完全移植ができるかどうかわからないというわけです。ま，ここまでやってくれたのだから是非ともガンバッテもらいたいものですけどね。まだ音楽についてなど未定の部分が多いので，はっきりとしたことは言えませんが，この『アフターバーナー』は『源平』『ドラスピ』と同様にＸ68000の話題ソフトになること間違いありません。何かがわかりしだい，このコーナーでお伝えしますので，どうかいましばらくお待ちください。

『ドラスピ』だって負けないぞ！

こちらは３面まで完成しました。まだデカキャラが入っていないものの，ここまでは完全にできています（先月号での予言がはずれてしまってゴメンナサイ！）。毎月言っていることですがまったくアーケード版と同じです。何回も言うのもなんなのですが，見るとついつい書いてしまうんですよね。でも本当のことなのでどうか許してください。



◀タイトル後のアムルが竜に変身するシーン。カミナリゴロゴロで何回見てもカッコイイものです。これがキミの家で見られるのはいつかな？



ところで先月号で書いたドラスピのミュージックについてですが，ようやくステレオ・アレンジが終わりました，というか終わらせました（そう，実はこれって僕がやっていたのだ）。原曲はよく聞いてみると数曲を除いてほとんどがモノラルの曲ばかりです。そこでステレオにアレンジしてやった訳です（ＣＤやカセットで発売されているミュージック・アルバムは，コーラス等のエフェクトがかかっているのでステレオに聞こえますが，アーケード版はほとんどがモノラルなのです。一度ヘッドホンをつけてプレイしてみるとよくわかるっ！）。エンディングの曲もＰＳＧによるコーラスをサンプリングにより豪華に再現することができたので，パソコン・ショップでデモっていたら一度聞いてくださいね！

そうそう以前ディスク３枚組での発売と書きましたが，データ圧縮により２枚組にて発売されるようです。これでゲーム中のディスク取り換えをしなくてすみますね。よかった，よかった。

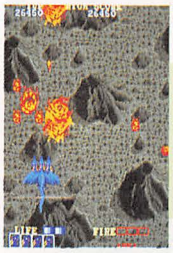
というわけで来月までにどこまで完成するか楽しみな『ドラゴンスピリット』です。ボスキャラができるといいですね！



◀見てのとおりの『ドラスピ』１面です。アクザウルスだって泳いでるし，弾も撃ってきます。気分はもうゲーセン！



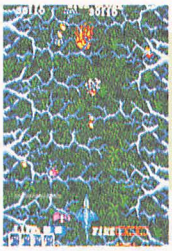
◀アプレテックだってこのとおり。八方に飛び散る陰険な羽根もミゴト！



◀こちらは２面。タンブラーの攻撃です。こいつはヘタによけるよりも先手を打って攻撃したほうが効きめあるんだよね



◀火山から吹きあがる溶岩も完璧に再現。地上と多重スクロールするマグマの川も気持ち良く流れます。だけどいつ見ても汗のでてくる面です



◀3面もこのとおりに完成です。そうそう，この面の曲は，コードをステレオにふることができたので，ヘッドホンで聞くとなかなかの迫力。機会があったらぜひ聞いてください



◀なかなか手ごわいピーカックの攻撃。けっこうイヤなキャラクターなんだけど，こうして写真で見てみると意外に美しいグラフィックだったりするんだね



◀ゲロゲーロのゲゼ。イキナリでてきて弾をはいたら，またすぐ隠れてしまうという陰険な攻撃をしてきます。でも，ひょうきんな顔してるから僕は好きなのだ

C-TRACE68 キャスト

レイトレーシングといえば有名なのが，昔のナムコットのCMですね（ほら，あの恐竜がノッシノシ歩いて木村一八が刀を振るやつ）。他にもNHKの「ニュースセンター」や「ひょうきん族」のオープニング等も同じようなレイトレCGのアニメーションです。どれも一級品の美しさですが，僕はとくにあのナムコの恐竜がなかなかの質感をだしているので気に入っています。

さて，今回紹介するキャストの『C－TRACE68』は，努力と時間さえあればそんなCGが誰にでも描けてしまうというソフトです。

ではソフト紹介の前にレイトレーシングについて簡単に説明しておきましょう。

物を目で見るためには光が必要ですね？でも太陽（電灯でもなんでもよい）からでた光が人間の目に入ってくるまでに，光はあちらこちらを通り抜け，ぶつかって反射し，やっと目に入ってきます。そして，その間に無色透明の光がさまざまな色に変わって（本当は光が吸収されてるんだけど），「あっこれは赤だ！」というように目で感じることができるわけです。

で，このレイトレーシングは何をやってやるのかと言いますと，ズバリこの光の行方をすべてコンピュータに計算させてやるのです。ですから空間とその空間の中にある物体を設定してやって光源を決めてやると，あとは反射率だの屈折率だのムツカシー計算はすべてコンピュータ側で処理されて，ディスプレイに2次元の画像として写しだされるのです。ま，現在のところでは，まだまだコンピュータ（というかパソコン）の演算速度が遅いので，環境設定をしてから実際に画面がでてくるまでにかなりの時間がかかります（数十分ですむ時もあれば何時間もかかったりする）。だから直接グラフィック・ツールで描くのと同じようにエディットすることはできません。









▲これが『C－TRACE68』の持つ力。水の表現の豊かさには，ただただ驚くばかりです。決して人間の手では描けない微妙な光沢も再現されていてう～ん気持ちいい!?

ですから，この『C－TRACE68』でも物体を計算式で定義してから演算させる，ということになります。この演算処理の遅ささえ目をつむればX68000のグラフィック機能は，それなりのポテンシャルを持っているのでかなり美しい絵が描けるはずです（写真を見てくださいね）。価格も68,000円と，今までのレイトレ・ソフトの中では群を抜いての低価格を実現しています。（素人には手をだしにくいという気もしますが…）。

演算プロセッサを持っている人は，かなりスピード・アップされるという話なのでおすすめだと思います。

入門用として買ってみるのもいいんじゃないかな？

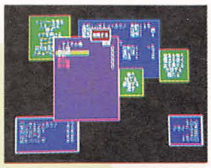
グランドマスター ザインソフト

これは98版で発売されたザイン・ソフトのRPGの移植版です。

あなたは「グランドマスター」の世界にて大陸「グランツ」での冒険をくり返して失われた宝珠を見つけださなくてはなりません。途中，試練の塔や暗き洞窟を通り抜けていかなくてはならないので，なかなか道中はつらいものがあります。



▲まずは，このおじいさんのところへ行って冒険に必要な物資をいただくとしよう。重要なことも教えてくれるのできちんとメモを取っておいたほうがいいぞ



▶それぞれのキャラクターのステータスは，このようにウィンドウ形式で表示される。それにしても4人目は誰だ？

システムは，よくあるウィンドウ開閉パターンで移動モードは『ティル・ナ・ノーグ』のような素早い動きのできるカーソル方式です。ストーリー的に見てもイベントの多さや時間的概念の使用などなかなか楽しいものになっています。ただ，戦闘が単調になりがちなのが気になりました。



▲町の近くでモンスターと接触！　でも話かけてみたらお情でお金をもらってしまった。もうけもうけ



▶茶色の細い道をたどって行くと，こんなお城がありました。でも前の戦闘で3人死んでしまったから入る勇気がありません。それにしても1人だけタフなヒバンゴでした

音楽もきれいにまとめていて，戦闘時のテーマがドラム「ズズン！」の迫力あるBGMだったので気に入ってしまいました。でもせっかくX68000でやるのだから，グラフィックをもう少しきれいにアレンジしてくれてもよかったんじゃないかなあ…？

チャレンジ！ セガ・マスターシステム

読者の皆さん，おゲンコ？MUNEPI♬です。今月号からはじまったこのコーナーでは，セガ用の新作をどんどん紹介していくつもり。ま，お楽しみにしててね。
それでは，さっそく，はじまり，はじまり！

©SEGA
Written by MUNEPI♬

サンダーブレード

業務用体感ゲーム『サンダーブレード』が，早くもセガ・マークIII用に移植されたゾ!!

業務用のほうは，ベーマガ2月号でEXCHANGER先生がバッチリ紹介してるから，ベーマガ読者ならゲーム・センターに行ったことない人でも知ってると思うけど，どうかな？　自分が動かした操縦桿によって座席がスライドするという，とってもユニークな筐体がなんともいえない味をだしていたね。

さて，この『サンダーブレード』を見たことも，聞いたこともないという人のために，このゲームをひととおり説明しておこう。

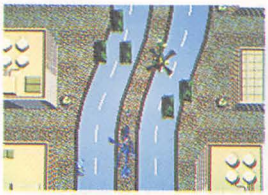
プレイヤーは，そのものズバリ「サンダーブレード」という名前の最新鋭の攻撃用ヘリコプターを操縦し，反政府軍を叩き潰して進んでいくのがこのゲーム。

サンダーブレードの武装は，キャノン砲とミサイルの二つ。どちらも無尽蔵に撃てるんだ。また，面構成が変わっていて，三つのパース（縦スクロール・パース，3Dパース，最終攻撃パースの三つ）で1ステージを構成していて，全部で4ステージある。

業務用では，スロットル・レバーが左側にあって，それでスピードを変えられたけど，残念ながらマークIII版ではなしヨ。そのために縦スクロールは『ジャイロダイン』，3Dではマークiii版『アフターバーナー』みたいな感じになっちゃってるんだ。業務用と同じような楽しみかたはできなくても，2本分のゲームが楽しめると思えば，ね。ハードの価格を考えても，こんなもんでしょ。

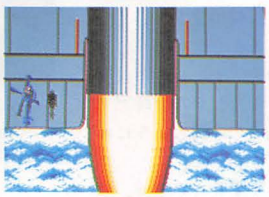
★発売：　6月
★価格：5,500円(予価)
★容量：2メガ

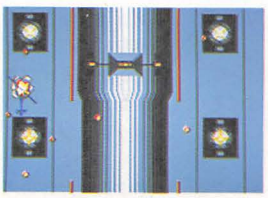


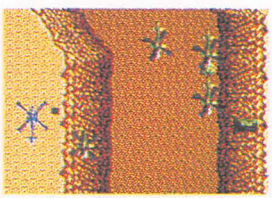

▲これが，縦スクロール・パース。敵ヘリコプターや，地上にいる戦車が攻撃を仕掛けてくる


▲3D・パースのとき。まだバランスが取れてないせいか，むずかしいのなんのってば，もう！


▲こうなってくると，もう『アフターバーナー』と同じだあね


▲1面の最終攻撃パース。あれっ？業務用では戦艦だったんじゃなかったっけ!?


▲写真で見るとそうでもないけど，敵の攻撃が気ちがいじみてるほど強かった


▲2面の縦スクロール・パース。市街地を抜け，岩山が舞台


▲同じく2面の3D・パース。今度は戦車ではなく，船が攻撃してくる

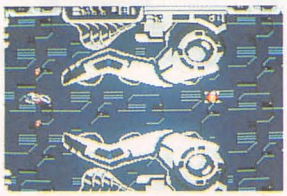

▲3面は海岸線が舞台。敵機との空中戦が主体





▲各ステージのはじまりにでるグラフィックは涙ものの美しさ

R-タイプ



これも業務用の移植版。最近，ＰＣエンジンで発売されて，結構ハデにやってるけど，あんなのメじゃないぜ！

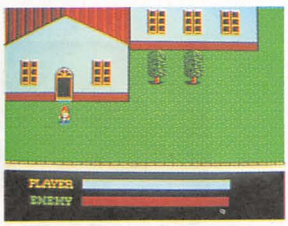
まずなんといってもうれしいのが，全８ステージが１本に収まってるってこと。一つのゲームを２本にわけてプレイするなんざ，かったるくっていけねえや。途中でシラケちゃうよな。さらにマークⅢ版としてのオリジナル・シーンや，オリジナル・ボス，隠れ面なども入るかも知れないっていうからお楽しみじゃねえか，えっ！

さらに，さらにだ，ゲーム中はちょこちょこと上下スクロールはないよ。開発の人が断言してくれたぜ!!

もうＰＣエンジンなんていらねえなっ！と過激なＭＵＮＥＰＩ♬でした。

★発売：７月
★価格：未定
★容量：４メガ

イース



――失われたイースの本を集めるよう頼まれた主人公は，冒険にでかける。人々から情報を集め，敵を倒してレベルをあげ，アイテムを捜しだし……――なんていう説明は，ベーマガの読者には必要ないよね。そう，あのパソコンＲＰＧの名作『イース』が，セガでも発売されることになったんだ。

不条理なトリックがなく，無味乾燥な経験値かせぎもいらない。シナリオを楽しむことに専念できるというこの『イース』。まさにＲＰＧの革命的作品だね。

ちなみにデータはバッテリー・バックアップ方式を採用している。

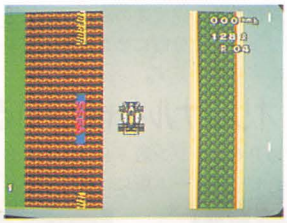
★発売：８月
★価格：未定
★容量：２メガ
★備考：Ｓ-ＲＡＭバックアップ付き

スーパーレーシング



『アウト・ラン』や『Ｆ１スピリット』など，パソコン，業務用にかかわらず，つぎつぎと新作が登場し，ゲームの中でもいつまでもすたれないのが，カーレースというジャンル。爽快なスピード感と，ひたすら速く走り，他車をブチ抜いていくというその単純さが理由かな？

この『スーパーレーシング』も，そのカーレース・ゲームだ。『Ｆ１スピリット』などで話題を呼んだ，自車のパーツを選べるというシステムを採用している。また，コースを選ぶこともできる上に，パドルでコントロールするため，操作もよりリアルになったよ！



★発売：５月
★価格：6.500円
★容量：２メガ
★備考：パドルコントローラが必要

孔雀王



集英社の週刊ヤングジャンプに好評（かどうかは知らない）連載中のマンガをゲーム化したもの。

原作をゲーム化したとはいえ，ストーリーは新しいオリジナル・ストーリー（とはいえファミコンと同じ）に基づいている。

ゲームの展開は，通常，アドベンチャー・ゲームと同じ，コマンド入力方式。ストーリーを重視しているわけだ。ファミコン版は全篇アドベンチャーらしいけど，マークⅢ版では敵と出会うと，アクション・シーンに突入する。どういった術が登場するか，楽しみだあね。

★発売：８月
★価格：未定
★容量：４メガ

最後に

この他にも，『め組レスキュー』，『天才バカボン』，『ロード・オブ・ソード』といった作品の発売が予定されているんだ。

『め組レスキュー』は，昨年のＡＭショーに出品された業務用ゲーム。内容は確か初代ゲーム・ウォッチの『ＦＩＲＥ』みたいなもんだったと思う（ちがってたらゴメン）。



『天才バカボン』は言わずと知れた，赤塚不二雄のギャグマンガが原作のゲーム。目玉つながりのおまわりさんとか，レレレのおじさんに，ゲームの中で会えるようになるってーわけだあね。



そして『ロード・オブ・ソード』。これはＳＥＧＡのオリジナル・ゲーム。資料がまったく（ポジしかくれないんだもん）ないのでよくわからないけど，人の話を聞いて情報を得たり，敵と戦ったりという，ファミコンの『リンクの冒険』のようなシステムを持ったゲームらしい（これもちがってたらゴメン）。うーん，早く見てみたいもんだ。



ま，今月はこんなもんでオシマイ。さて来月は，どんなゲームを紹介できるかな？

あ，それから，新作じゃなくても，このコーナーで紹介してほしいＳＥＧＡ用のソフトがあったら，ハガキをちょうだいね。

CHALLENGE! PC Engine

チャレンジ！PCエンジン

みなさん，こんにちは。新コーナーの開設とともに登場したレスキュー隊No.11の石井弘一です。第2次レスキュー隊のトップをきってこのコーナーを担当することになりました。PCエンジン・ユーザーのために，ドシドシ新作を紹介していきますので，よろしくお見知りおきを！

今月は，6月3日に発売されたばかりのR－TYPEの後編『R－TYPE II』，そして『パワーリーグ』，『ファンタジーゾーン』の3タイトルを一挙に紹介していきましょう。

Written by
石井弘一

R-TYPE II

ハドソン　価格：4,900円

『R－TYPE　I』を持っている人ならもう知っていると思いますが，『R－TYPE』は全8面でPCエンジン版の『R－TYPE　I』は1～4面，『R－TYPE　II』で5～8面というように，二つに分割されています。しかし，『R－TYPE　I』を持っていないとIIができないかというと，そうではありませんので，「R－TYPE　Iは簡単だからいらないや」と思う人は，『R－TYPE　II』をいきなりはじめられます。

ただし，IIのスタートでは，R－9はノーマルの状態ですから，Iをクリアしたときのパスワードを入力して，装備を完璧にした状態でプレイしたほうがいいですネ。

さすがは後半面！

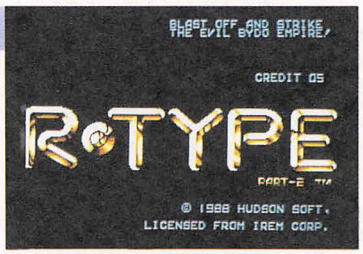
『R－TYPE　I』をプレイしてみると，やはり前半面ということで難易度もさほど高くなく，あっさりクリアしてしまった人も多いハズ。「なんだ，これで4,900円は納得がいかない！」と思った人も多いでしょう。ところが，『R－TYPE II』はさすがに後半面。手ごたえ十分！　難易度もビデオゲーム版とほぼ同じに設定されています。

やっぱり，このゲームは，IとIIをそろえて，はじめて完成度の高いゲームと言えるでしょう。2分割にせざるをえなかったのは，実に残念です。

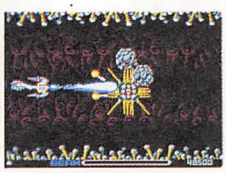
オリジナルキャラがいる

このPCエンジン版『R－TYPE II』には，ビデオゲーム版にはなかったステージ6のボス〝ヤジュー〟が入っています。普通6ステージの最後にスクロールが止まり，しばらくの間ドップの攻撃に耐えていればよかったのに，PCエンジン版は，その後またスクロールしだして6ステージの真のボス〝ヤジュー〟との対戦となります。

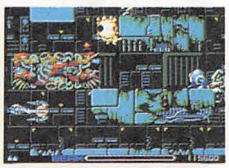
残念ながら，今月号では写真をお見せできませんが，2体の護衛キャラを伴った強敵（？）です。これはプレイしてのお楽しみということで……あしからず。

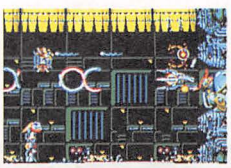



▲ムーラは頭を撃つとバラバラになって襲ってくる。ムリして撃たなくてもいいゾ

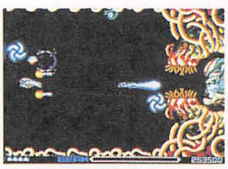

▲ベルメイトは，まわりのタコを壊してから波動砲で倒そう


▲ここでドップをかわした後，画面がスクロールしてボスキャラの〝ヤジュー〟が登場する


▲ロボット廃棄場を進んでいくと中型戦艦がうしろから出現する。耐久力は200発と強力だ


▲上から落ちてくるゴミをよけながら，ブロンクが顔をだしたら波動砲を撃とう！


▲この面は，上下から飛んでくるミックンを撃つだけだ


▲ラストのボス〝バイド〟は，防護壁が開いた瞬間にフォースを撃ち込み，ひたすら連射しよう

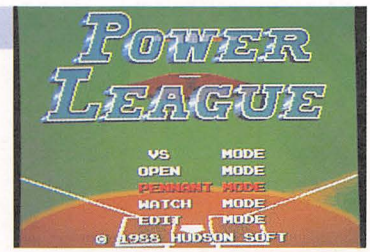
パワーリーグ

ハドソン　価格：4,900円

今回ハドソンから発売される『パワーリーグ』は，そんじょそこらの野球とは一味も二味もちがう（べつに食べてうまいわけではない），本物に近い迫力が与られる野球ゲームです。スピードといい，ダイナミックさといいまさに〝パワーリーグ〟なのです。

ここが新しい！

EDIT　MODE（エディット・モード）が付いていて，各チームの先発メンバーの打順を入れかえたり，先発ピッチャーを変えたりできます。また，ファーム（2



軍）選手もいるので，1軍でドジをした選手を2軍へ落としてみたりもできて，監督の気分が味わえます。さらにVS MODE（2人対戦モード）のときに使うと，友達とハンディ戦ができます。

また，このゲームは，なんと投球前に守備位置を指示できるのです。だから，ホームラン・バッターには深い守備をしたり，バントをしそうだと思ったら前進守備にしてみたりと，いろいろなシフトがとれます。

さらに，打球を追っているときに「ウッ追いつけない！」と思ったらダイビング・キャッチができるようになっています。また，フェンスぎりぎりのホームラン・ボールもジャンピング・キャッチで取れるようになっているのです。

バッティングにもいろいろ新しいくふうがあって，打球をひっぱったり，流し打ちなどのテクニックも使えちゃいますよ。この他にも，バントを一塁側，三塁側に打ちわけたり，プッシュ・バントもできます。

HOW TO WIN

その一：選手には打率，ホームラン数と投手の防御率以外に走力，守備力，肩の強さ，スタミナ，スピード，タマの切れなどの隠れたデータがあるので，いち早くデータをつかむことが必要。

その二：流し打ち，ダイビング・キャッチなどのハイテクをマスターすること。

その三：見事なピッチングと，それにあった守備位置変更で打ち取る野球をする。

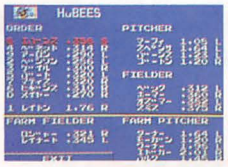
これだけできれば幻の球団「ヒュービーズ」との対戦もすぐです。



▲バントも，左右に打ちわけられるし，プッシュ・バントもできる



▲打球が飛ぶと真上からのアングルになる。なれるまでは守備がつらい



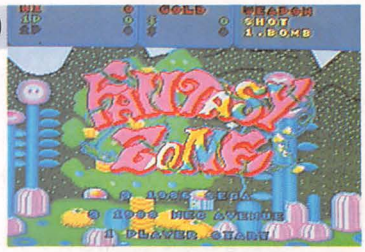
▲これが隠しチームのHuBEES。全チームともファームのメンバーまでいるゾ



▲ゲームが終わるとスポーツ・ニュースで結果を表示してくれるのです

ファンタジーゾーン

NECアベニュー 価格:4,900円(7月下旬発売)



この『ファンタジーゾーン』というゲームは，もう2年前にセガ・エンタープライゼスからビデオゲーム版として発売されてから，セガ・マークIII，ファミコンと移植され，ついにこのPCエンジンにも移植されることになりました。これだけ長い間人気を保っているゲームをいまだ知らない人がいたら，一番本物に近いPCエンジン版をおすすめします。

今月は，まだ開発途中のものですので，ボスキャラもすべて入っていませんが，どこまで本物に近いかをすこし紹介したいと思います。



▲さすが！PCエンジン。グラフィックはファミコン版と段ちがい



▲1面のボス〝スタンバロン〟。ちゃんと背景も付いてるよ



▲2面は火の惑星。基地はすべて固定されているヨ



▲ボスのボランダ。ひまわりの種をバラまいてくる



▲砂の惑星ラデューン。このカメラの団体は早めにやっつけよう



▲ボスはレーザーを撃ってくるコバビーチ。16t攻撃が有効だよ



▲超惑星ドリミッカ。ここの基地も地上にすべて固定されている



▲ボスは，ハサミ（？）の先から弾をはいてくるクラブンガーだ

「スペハリ」開発順調！

原稿しめ切りギリギリで入ってきた情報がコレ（5月26日という，完璧にしめ切りを無視していますが…）！ PCエンジン版『スペースハリアー』が初お目みえ。

まだ，1面しか動いていませんが，写真を見てもらえばわかるとおり，グラフィックはバツグン！ 動きは，まだバランスをとっていないので何とも言えませんが，期待できることまちがいなし。次回の報告をお待ちくださいネ。

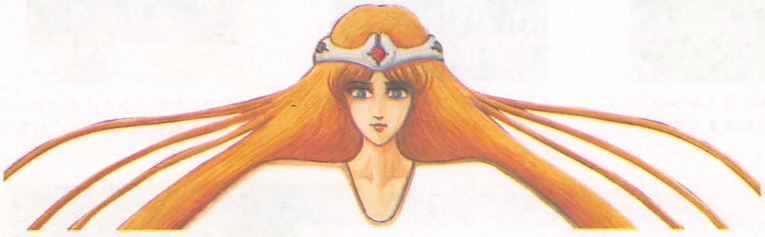




▲どうです，このグラフィック！ 地面は残念ながらX68K版と同じく，タイル状にはならないようです

河野光のナムコット情報局
ベーマガ支局





こんにちは，ナムコット情報局ベーマガ支局の時間です。キャスターは，私，河野　光です。そして本日は，ゲストにナムコの新人社員，小谷地風太郎（こやじふうたろう）さんをお招きしております。実は，ナムコの中で私といっしょに仕事をすることになり，これから彼にナムコットのＭＳＸソフトに関するすべてのことお願いしたいと思います。

ベーマガ読者の方々で，ＭＳＸソフトについての要望，ご質問等，ＭＳＸに関するどんなことでも，たとえば，こんなソフトを発売してほしいとか，このゲームを移植してほしいというようなことがありましたら，ぜひ彼にお手紙やおハガキでドシドシお便りください。ナムコは，あなたの声を待っています。

ところで，そのＭＳＸ２の『ザ・リターン オブ イシター』ですが，ソフトの完成が刻一刻と近づいてきています。本日は，開発中の画面を一部ご紹介しましょう。先月号で４カットだしたものは，まだ敵キャラがいませんでしたが，今回は，ゲーム・センター版と同じ出現，アルゴリズムで動く（写真ではわからないかな？）カットをご紹介します。

そしてＭＳＸ２版では，ゲーム・センターのエンディングのキャスト，スタッフ画面が，なんとタイトル画面のつぎにでてくるのです。つまりＭＳＸ２では，オリジナルのエンディングを用意しているということです。ご期待ください。アッとおどろくラストシーンが待っています。

それでは，イシターの復活についてもうすこし説明しましょう。ゲーム・センター，ファミコン，そしてパソコンで大人気を博したあの『ドルアーガの塔』。その続編が，『イシターの復活.(The Return-of Ishter)』なのです。ロールプレイングの要素をふんだんに盛り込み，アクション性を加えた，ファンタジー・アクション・ロールプレイング・ゲームなのです。



◀このタイトル画面のつぎに，なんとスタッフ，キャストのネームがでてくるゾ



▲ＤＲＵＡＧＡ'Ｓ　ＧＲＡＶＥの象徴は，なんと言ってもこのドルアーガの墓標。安らかに眠ってくれないのが，ドルアーガなのだ

ストーリーは，おなじみ黄金の騎士ギルが女神イシターの加護により，ドルアーガを倒し恋人カイを奪還しました。ここまでが『ドルアーガの塔』のあらすじ。ここからがイシターの復活のはじまり，はじまり。



▲このＥＭＰＴＹ　ＧＡＬＬＥＲＹにあるトレジャー・ボックスは，ディテクト・モンスターの呪文が使えるようになるよ



▲このバットの動きはインケン。ハイパー・メイジの呪文に対しては，ギルにシールドをかけてあげようネ

しかし，ドルアーガを倒したとはいえ，世界はいまだ暗黒に閉ざされていました。世界を救うために，カイそしてギルは，女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを，何としても塔から持ちださなければなりません。しかし，ドルアーガの魔力が解け，再び元の廃墟へと化してしまったのです。そしてコントロールを失ったモンスターたちは，さらに凶暴性を増して襲いかかる。



◀このキャラはブルー・シールド・ナイト。レッド・ナイトとの区別は，楯の色だということ知ってた？

脱出せよ！カイ，ギル。イシターを復活させ，世界に光を取りもどすのだ。世界はイシターの復活を待っているのだ。

と，まさに，ロールプレイングの世界が君の眼前に広がります。

敵を倒し，経験値をかせぎ，バイタリティ（体力）をアップさせます。経験値により，あなたのコントロールするカイがいろいろな呪文を覚えます。このゲームの最大の魅力は，この呪文をいかにうまく使ってクリアするかです。全64種の呪文，攻撃，防御，治療，援助，認識などさまざまな呪文が使えるのです。



▲イシターの登場キャラで一番気色悪いのが，ローパー。このレッド・スーパー・ローパーは，見かけはレッド・ローパーと同じだけど，バイタリティは段ちがい！

また，敵キャラも多彩。多種多様な65種類のモンスターが，1,600体以上登場します。そして塔の内部は，複雑な迷路。そして各部屋との複雑なつながりなど，127部屋の広大なスケールのドラマが，今までの常識をはるかに超えて登場します。さまざまなイベント，そして2人同時プレイ，ルームネームなど，どれをとっても，超一流のロールプレイング・ゲームです。



大容量2メガROM使用による，ほぼゲーム・センターと同じ内容，グラフィック，サウンドを実現。ドルアーガの終わり，それはそれはイシターのはじまりなのです。

それでは，突然ここで小谷地風太郎先生にイシターの見どころ，今後のMSXに対する方針などをうかがってみましょう。

「ちわっす！MSXの売人，風太郎ざんす。なんとイシターは8方向スクロールなんざんす。すごいざんしょ，きれいざんしょ。買ってくださいざんす。イシターが売れれば目白押しのおもしろ企画がつぎつぎ実現するざんす。と言うわけで，風太郎の首とMSXの運命は君達に握られている・・・と思うと怖すぎる」

そうなんです。イシターは画面切り換えではなく，従来のMSXゲームの常識を破りスクロールするのです。ぜひ風太郎氏をみんなで応援してがんばってもらいましょう。

発売は，8月ごろの予定ですが，より完璧にするためにのびる可能性もありますのでしからず。しかし期待以上の作品をおとどけいたします。しばらくお待ちください。

それからシャープのX1，富士通のFM－7シリーズをご使用のみなさまにも，『イシターの復活』をプレイしていただくために，おなじみSPSさんが移植中ですので，こちらもご期待のほど，よろしくお願いします。

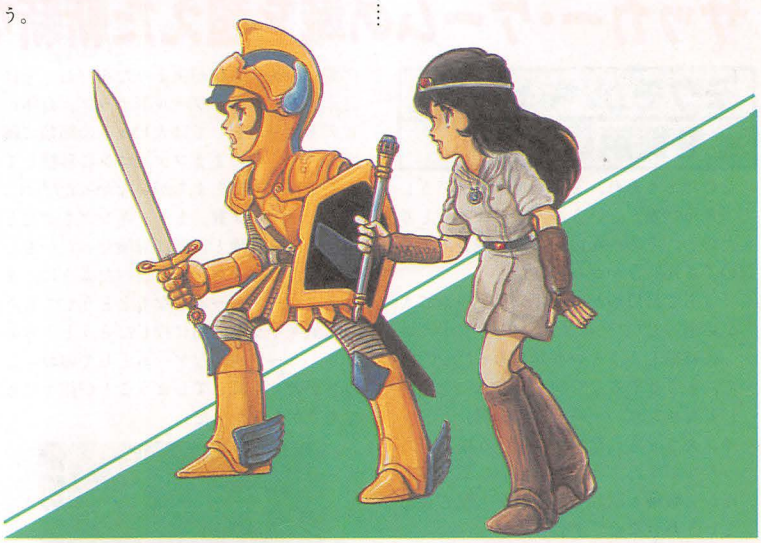
それからシャープX68Kのユーザーの方，『源平討魔伝』はもうプレイして，ラストまでいったかな？ラストのラストに私の名まえがでていたでしょう。私の名前の入った移植は，完璧中の完璧なのです。

それにしても電波さんの開発はスゴイ!!そのうちに，ゲーム・センターにも電波さんのゲームがでたりして。そんなことありませんように。ナムコの立場があぶない今日このごろです。ゲームはナムコ，移植は電波。ということでお後がよろしいようで。

それでは今回はこれまで!!

なお風太郎先生へのお便りは，ナムコへ直接。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　MSX係





◀KNIGHTS' CHAMBERの壁の中に埋まっているMr. KNIGHTこと商人内藤さん。この他にも遠藤氏など制作者がいろいろ登場するヨ！

ホンキでPlay（プレイ）ホンネでReview（レビュー）!!



TARGET 4 キャプテン翼

TECMO

©高橋陽一/集英社/
テレビ東京/土田プロ

対応機種:ファミリーコンピュータ
価　　格:5,500円

古くからファミコン・ソフトには，アニメやマンガのキャラクターを主人公にしたいわゆる〝キャラクター・ゲーム〟と呼ばれるジャンルがある。

これらのゲームはネームバリューのおかげで，ある程度は売れてきたけど，ゲームとしての内容を考えてみた場合には，お世辞にも良くできているなどとは言えないものがほとんどだった。

『キャプテン翼』――この人気マンガがファミコン・ソフト化されると聞いたときボクはまた例のごとく，悪く言えば子供だましとしか思えないような内容のゲームが世に送りだされるのかと内心失望していた。

ところが，少年ジャンプで少しずつ紹介されていく「開発情報」を読んでみると，どこかがちがう。発売前に友人たちから話を聞いてみても，やっぱりちがう。

そして，実際にソフトをプレイしてみたときに，ボクはそのちがいを鮮烈な衝撃として，はっきりと認識することができた。――とにかく斬新なゲーム・システムで，なおかつおもしろいのだ。

「キャラクター・ゲームは絶対ダメ」という自論を持つ諸君，たしかに今まではそうだった。しかし，この『キャプ翼』はちがう。キャラクター・ゲーム史上初のプレイしてみる価値のあるソフトと言っても過言ではないだろう。今月はそんな『キャプ翼』の魅力を徹底解剖だ!!

P.S.入稿が遅れたらカラーページの最後にまわされちゃったよ〜〜。悲ぴい。

サッカー・ゲームの域を超えた斬新なゲーム・システム

テクモが『キャプ翼』を採用したワケ

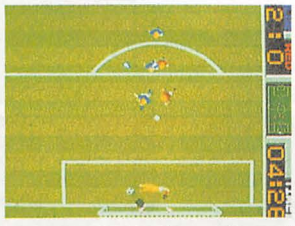
なにはともあれ，まずはテクモがどうして『キャプ翼』というキャラを使おうと考えたのか，そのへんのところを開発部企画課のTさんにうかがってみた。

「うちでは以前から，ビデオゲームで人気のあった『ワールドカップ』をファミコンに移植しようという話があったんです。で，どうせやるなら同じサッカーを題材にしたマンガ，『キャプテン翼』とドッキングさせられないか，という提案があったんですね。うまい具合いに集英社さんから版権も取れて，それが実現できたというわけなんです」

――なるほど，意外と単純な経過で『キャプ翼』のゲーム化が決まったんだね。とは言え，もともと『ワールドカップ』自体がビデオゲームとしては大ヒットの部類に属する秀作。そのままファミコンに移植しても話題になることまちがいなかっただけに，あえて『キャプ翼』とドッキングさせたということは冒険と言えば冒険だったかもしれない。なぜなら，先に述べたように，キャラクター・ゲームとなるとどうしてもその人気キャラを前面に押しだそうとするあまり，トータル的なゲームとしてのおもしろさが著しく減じてしまうことが往々にしてありがちだからだ。



▲テクモの開発スタッフ＋広報のかたからお話をうかがう。左から，Iさん，Tさん，辻さん。開発のお2人の名前はシークレットということなので，イニシャルだけでゴメンナサイ



▲コレがビデオゲーム版『ワールドカップ』の画面。トラックボールで自分を移動させ，バナナシュートやオーバーヘッドなどの秘大技もあるというユニークなサッカー・ゲームなのだ

さらに，今回の『キャプ翼』のゲーム化に関しては，もうひとつのユニークなエピソードがある。なんでも企画のTさんが，町内の少年サッカー・チームを率いて自ら全国大会まで行ったことのある経歴の持ち主なんだそうだ。その経験の中で実際にあったこと――××のチームの△△をマークしろとミーティングしあったこととか，みんなで必死になって練習したこととか――をなんとかしてゲームの中で生かしたいという気持ちが，この『キャプ翼』計画を推し進める原動力になったらしい。こうして考えてみると，『キャプ翼』の試合開始前の「じょうほう」コマンドというのは，Tさんのアドバイスをもらうためのコマンドなのかもしれないね。



▲ミーティング時に「じょうほう」コマンドを選ぶと，こんなふうに監督からのアドバイスを受けることができる。ま，原作を知っている人にはほとんど役に立たないっていう話もあるけど……

非リアルタイムのサッカー・ゲーム

さて，前置きはこれぐらいにしておいて，

本題に入るとしよう。

みなさんは「サッカー・ゲーム」というとどんなゲームを想像するだろうか？ おそらく十中八九の人が，ジョイスティック（あるいは＋ボタン）で小さなマイキャラを動かし，パスボタンとシュート・ボタンでボールを扱うという『任天堂のサッカー』タイプのゲームを頭に思い描くことだろう。

ところがどっこい，『キャプ翼』はサッカー・ゲームでありながらも，そうした従来のタイプのものとは根本的に異なったゲーム・システムを採用している。

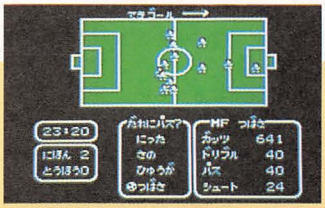


◀リアルタイム制サッカー・ゲームの代表作，任天堂の『サッカー』。2人でプレイすれば今でも熱くなれる，永遠の名作ゲームだ。スキル5で勝つのがむずかしいんだよね

画面の約半分のサイズ，横長のシネマ・スクリーンの中を，まるでアニメのように描かれたキャラクターがボールをドリブルして走る。その進路をさえぎる敵チームの選手の影。しかたなくパス・コマンドを選んで他の選手にパスを送る。すると，画面は一転してスタンドと大空をとらえ，その前をボールがビューンと横切っていく。そして，パスをキャッチする翼くんの絵。間

胸躍る

『キャプ翼』のアニメ処理



▶パス・コマンドを選ぶと，画面は一転してパスモードに。パスをする直線上に敵がいると，カットされる確率が高いので要注意！



◀仲間からのパスを受け取る翼くん。よし，今度はこっちの攻撃の番だ！



◀日向のドリブルをくらって，はじき飛ばされる敵の9番。強烈なシュートではじき飛ばすこともできるゾ！



▶すかさず「ドライブ・シュート」のコマンドを選択する。センターラインより手前でも関係ない!!



◀三杉くんの鋭いタックル！あまりに速く動きすぎているので，画面がブレちゃってる。情けなや〜〜



◀必殺のドライブ・シュートだ！ いけえええ〜〜!!



◀ゲゲッ，ボールが破烈したあ！ 原作にもあったけど，サッカーボールが破烈したり，ビリヤードの球がくだけたりすることなんて絶対と言っていいくらいないっ!!



▶敵の5番（名前がないのがカワイソウ）がボールに向かって飛んだが，届かない！





◀決まったあ！ 敵のゴールをつきやぶったぜっ！（ファミコンあたた神拳調）



◀コレが次藤と立花兄弟のコンビプレイ，スカイラブ・ツイン・シュートだ！ボールが揺れながらゴールにつきささるっ!!



▶みんなで思いっきりガッツポーズ！ 日本びいきのアナウンサーがカワイイ



髪を入れずに「シュート」のコマンドを選んで，必殺のドライブ・シュート一閃！ギューン，ギューン，ギューンとボールが飛んでいくアニメを3パターン表示した直後，ゴール前の絵に変わってキーパーが横に飛ぶ。だが，パンチング及ばず，ゴールネットをぶち破るボール……。

と，文にするとちょっとイメージが変わっちゃうけど，とにかくつぎからつぎへとアニメしながらサッカーの試合の流れを見せてしまおうというのが，この『キャプ翼』のゲーム・システムの最大のコンセプトなのだ。

プレイヤーはＡＶＧのようにコマンドを入力するだけ。もちろん，ドリブルの際には＋ボタンで自分を動かすこともあるんだけど，あくまでもそれはキャラクターの移動方向を指示するのみで，『任天堂のサッカー』にあったボールの奪い合いのようなテクニックはまったく存在しない。

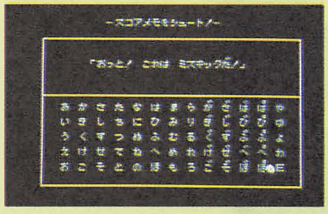
ズバリ言えば，このゲーム，プレイするのに反射神経などこれっぽっちも必要ないのだ。敵が攻撃してくるとき（敵のターンとでも呼んでしまおうか）を除けば，コマンドを入力しないかぎりはゲームが進行しない完全な非リアルタイム。本来はリアルタイムのサッカーをゲーム化する際に，かつて誰がこのようなゲーム・システムを思いついただろうか。

オッと，ただほめてるだけじゃ，非リアルタイム制のどこがスゴイのか，説明になってない。以下では，非リアルタイムにしたことにより，『キャプ翼』に今までのサッカー・ゲームになかった，どんなゲーム性が生まれたのか，そこのところを考えてみることにしよう。

『キャプ翼』のシステムはココがスゴイ!!

まずなによりも，ビジュアル的に楽しめるようになった――コレは大きなプラス要素。今までは，ジャンル的に言えばＡＶＧにしかできなかったグラフィックをつぎつぎに見せていくという手法を，『キャプ翼』はサッカー・ゲームでありながらミゴトに吸収してしまったのだ。オマケにファミコンのハードの特性を十分に生かし，スプラ

こんな場面もありました〜 『キャプ翼』名場面集



▲パスワードを入れまちがえると……。なかなかシャレてるね



▲第一部の全国中学生大会優勝の図。同点優勝だと，グラフィックがちがうのだ



▲第二部のヨーロッパ大会編になると，メンバーを選ぶことができる。三杉くんは25分しか出場できないゾ！



▲でたァ〜，日向のオーバーヘッド・キック！ガッツの消費量とシュート力を比較すると，このシュートがもっとも効率がいい



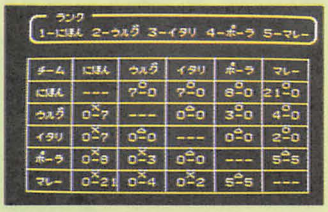
▲若島津は，キーパーのくせに三角とびという秘技を持っている。このアニメも笑える



▲敵を囲んだら，いっせいにタックルとパスカットの嵐！　全日本特攻スライディング部隊発進だぁ〜！



▲強烈な必殺シュートをうつ前に，各キャラクターがセリフをしゃべるというのもユニーク。にょほほ〜



▲全日本チームは，無事予選通過。キミも一試合で何点取れるかチャレンジしてみよう！



▲アルゼンチンの天才ファン＝ディアスは敵のクセにドライブ・シュートをうってくるイヤなヤツ。手ごわい！



▲このゲームで最強最大の敵，カールハインツ＝シュナイダーのファイヤーショットがさく烈！　若林よ，取ってくれ!!



▲全日本ジュニアユース最強の大ワザがこのドライブ・タイガー・ツイン・シュートだ!!　でも，ある条件を満たしていないとこのシュートはうてないゾ！

イトをガンガン使い，ＡＶＧでさえロクにできなかったアニメ処理を異常なまでのテンポの良さで随所に盛りこんでいる。日向の強引なドリブルの前にはね飛ばされる選手たち，ズザーッとスライディングしてボールを奪う三杉くん，あまりにもシュートが強烈すぎてボールが破烈してしまうシュナイダーなど，そのアニメを見たら『キャプ翼』を知らない人でも思わず「オーッ」と声をあげてしまうことだろう（実例）。

それから，このゲームの最大のウリが，「必殺シュート」の表現だ。原作を知っている人ならご存知のとおり，『キャプ翼』の主要登場キャラたちはそれぞれ，ドライブ・シュート，タイガー・ショット，スライダー・シュート，ファイヤー・ショットといった個性的な必殺シュートを持っている。

ファミコン版『キャプ翼』は，非リアルタイムのコマンド入力制にしたおかげで，そうした必殺シュートまでも使えるようになっているのだ。個々のシュートごとに実に凝ったアニメ・パターンが用意されているから，これまた一見の価値あり（とくに次藤と立花兄弟のコンビによるスカイラブ・ツイン・シュートは涙もの！）。リアルタイム制サッカー・ゲームでは絶対に実現できなかった要素のひとつと言えるだろう。

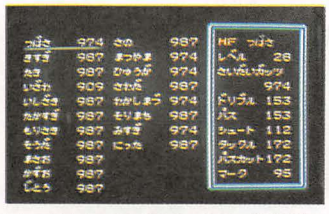
テクモ企画課のＴさんは言う。

「非リアルタイム制にした最大の理由は，必殺シュートをうまくゲームに生かしたいということだったんです。それに，今までのキャラクター・ゲームみたいに小さなキャラクターがチョコマカ動くというものは作りたくありませんでしたからね。どうせなら，でっかく描いて，セリフもいろいろしゃべらせてやろうという気持ちがあったんです。そうそう，同じ非リアルタイムのゲームである『ドラクエ』が大成功をおさめていることの影響も少なくありません」

パラメータと成長の概念

『キャプ翼』のシステムの斬新さは，まだまだこれだけにはとどまらない。

従来のように，プレイヤーの指先テクニックによってゲーム中の選手の動きが決定されるのではなくなった分，選手ひとりひとりに細かく設けられたパラメータの数値が，ゲームの前面に押しだされるようになった。つまり，パス，タックル，シュートなどの各パラメータ値を見てその選手の能力を判断し，その場面でどのような行動をとらせるかという思考性が生まれたのだ。



▲キャラクターのパラメータの一覧表がコレ。このゲームには〝ガッツ〟なるパラメータがあって，これがなくなると何もできなくなってしまうのだ。必殺シュートはガッツを200も消費する。どこで使うかが勝負のわかれ目!!

とってもむずかしい

AVGモード

「岬くんをさがせ！」



▲パルク・デ・プランス スタジアム――たいていの人はここまですんなりと行けるハズ



▶チケットが見つからなくて困っている人に大ヒント。片桐さんのどこかをカーソルで調べろ！



▶フランス・チームのピエールからも話を聞かなくちゃいけない。しかし，何を言ってるんだ，コイツは



◀感動の翼と岬の対面シーン。キミにはこの場面が見れるか!?

プレイヤーチーム　一般シュートの威力

どんなシュート	シュートをうつ選手の現在のレベル数	おまけ	成長データ②のシュート数値
ただのシュート		0	
ボレーシュート		1	
ヘディング		1	
ダイビングヘッド		2	
オーバーヘッド		4	

●現在のレベル，おまけ，成長データ②のシュートの数値をたしたレベルのシュート力が，一般シュートの威力となります。

例）レベル10のつばさのオーバーヘッド

10＋4＋5＝19

成長データ①を参照し，レベル19のシュート力をみると，35とあります。これがレベル10でのつばさのオーバーヘッドの威力となります。

▲シュートひとつをとってみても，こうした計算ののちに威力が決定される。じつは『キャプ翼』は，複雑な計算の上に成り立っているゲームなのだ

それにともない，経験値とレベルアップという概念も取り入れられた。すなわち，試合に勝ったり，シュートを決めたりすると各選手に一定の経験値が与えられ（これはプログラムの内部で処理されているので見ることはできない），経験値がある程度たまると，そのキャラがレベルアップするというシステム。もちろんレベルアップすれば，パス，シュートetc.の各パラメータ値が上昇し，そのキャラはより強く（？）なっていく。

ここで注目するべきなのが，たとえ試合に負けても，レベルアップする選手はいるということだ。ということは，負けても負けても同じ対戦相手と試合をしていれば，しだいに自軍が強くなっていつかは勝てるようになるってこと。時間さえかければ，だれでも必ず最後まで行けるという親切な設計には好感が持てる。

だけど不満な点はやっぱりある

さ～て，ここまでは『キャプ翼』をこれでもか，これでもかとほめちぎってきた。だけど，どんなに良いソフトだろうと，不満な点はやっぱりある（なんだか先月号と同じパターンだな）。ちょちょいのちょいとそのへんに触れてみませうか。

まず，システムに関していえば，敵の選

手のだれがどこにいるのか，まったくわからないということ。とくに，各チームの主力選手がどのへんにいるのかを把握できないというのはツライ。シュナイダーやファン＝ディアス級の選手はなるべく接触するのを避けたいもんね。

それから，とってつけたような「岬くんをさがせ！」のＡＶＧモード。コレはちょっとねえ…。納得のいくようなＡＶＧならまだしも，時間制限はあるわ，例によってカーソルで画面をなめまわさなければいけないわ（ボクはコレが大嫌い）で，ヘンにむずかしくなっているから困りものなのだ。自称「私に解けないＡＶＧはない！」のボクでもかなり手こずったくらいで，なんでも世間には岬クンを見つけられないままエンディングを迎えてしまった人が山ほどいるという。あまりにムゴイ……。

これはとくにファミコン関係のソフトに言えることなんだけど，「ＡＶＧやＲＰＧの要素を取り入れた××タイプのゲーム」（よくこんなカンジで広告されているね）＝「スゴいゲーム」というイメージが作られているのは，実に遺憾だ。たしかにその手のものでオモシロイものもあるけど，大半の作品はお互いの要素を消化しきれないままに，逆につまらないゲームとなってしまっているというのは否定のできない事実なのだ。

『キャプ翼』の場合はご愛嬌程度ですんでいるからまだいいけど，ファミコン界には，いまだに，いろいろな要素を欲張ったあまりに収拾がつかなくなった形のゲームが多い。いろんなタイプの要素を盛り込むというのは，それはそれでジャンルを融合したような味がでるかもしれないが，ボクとしては，シューティングならシューティング，ＲＰＧならＲＰＧでピシッと一本スジが通ったゲームのほうが好きだなあ。

ちょっと話が横道にそれちゃったけど，最後に『キャプ翼』に感じた不満をもうひとつ。それは，せっかく非リアルタイムにしたのに，戦略性がイマイチ低いということだ。結局のところ，ライン際をドリブルしたあとセンタリングをあげ，ボレーもしくは必殺シュートでゲット――というワンパターン攻撃で，どの試合でもなんとかなってしまう。そのせいで，１時間も連続でプレイすると飽きを感じてくることも…。

参考までに，テクモ開発のＩさんから聞いた話をすると，『キャプ翼』のプログラム中にはかなり乱数が組み込まれていて，パスが通るか，シュートが決まるかといったような判断は，けっこう運によって左右されるんだそうだ。なるほど，運の要素でも入れておかないと，勝てない相手には絶対に勝てないということになってしまうからオモシロさに欠けるというわけか。運と戦略性を同時に満たすというのは，やっぱりむずかしいことなのかなあ？

今後に期待する"キャプ翼効果"

と，『キャプ翼』に関する不満点を２，３挙げてきたわけだけど，正直言ってコレらはムリヤリあら捜しをして見つけた次第で，実際のところはゲームをプレイしていても，ここに書いてあるほどオーバーには不満は感じない。むしろ，つぎつぎと画面が変わるテンポの良さばかりが心地良く思えるゲームなのだ。

ボクが考えるに，ゲームの最大の命とはその作品が持っているリズム，テンポなのではないだろうか。どんなにいい内容を持ったゲームでも，進行のテンポが悪かったら，多くの人から受け入れられることはあまり望めない。逆にテンポさえ良ければ，それほど新しいアイデアのないゲームでも楽しく思えてしまうから不思議だ。

先日，ボクは半年間捜しまわったあげくようやくコナミの『恋のホットロック』というゲームの基板を手に入れた。単にＢＧＭに魅かれて捜していただけなんだけど，実際に手に入れ，プレイをしてみて驚いた。このゲーム，じつにテンポがいいのだ。はっきり言って内容的にはありふれたパターンのゲームなのに，センスのいいデフォルメ・グラフィック，感動的なＢＧＭが見事にマッチングして，強烈なまでのノリの良さを表現している。

ゲーム・センターではイロモノと見なされてあまりヒットしなかったけど，そうした偏見をなくして今現在プレイしてみるとほとんどのベーマガ・ライターズが「いいゲームだ」という評を残している。それというのも，テンポの良さがどれほどゲームのオモシロさに影響するかの表れである。

これからのゲームはテンポだ――『キャプ翼』を見てそのことに気づいた各ソフトハウスが，今後ＲＰＧやＳＬＧでも『キャプ翼』に似たようなシステムを導入してくるかもしれない。いや，すでにもう手をつけはじめているソフトハウスだってあることだろう。たとえば，このノリで野球ゲームを作ってみたら――考えただけでもワクワクしてくる（『アストロ球団』なんかが最適かもね……ちょっと古いか）。近い将来，"キャプ翼効果"が業界を席巻する日がやってくることを期待して今日のホンキ・ホンネを締めくくるとしよう。

テクモ ゲームヒストリー for ファミコン



マイティ・ボンジャック

ビデオゲーム版『ボンジャック』の拡張版。良くできてるゲームだったけど，残りタイム×秒のときに扉に触れろなんて謎はわかるわけないじゃん。



ソロモンの鍵

パズル・アクションゲームの傑作。去年の夏休み，ＴＯＭＭＹは毎朝１回これをクリアしていたというからオドロキ。



スーパースターフォース

時の流れを行ったりきたりするという時空間シューティング・ゲーム。でもボクは，原作の『スターフォース』のほうが好きだな。



アルゴスの戦士

はちゃめちゃ大進撃
これまた業務用のアレンジ版。サブ・タイトルのはちゃめちゃさには，とにかく笑わされました。



つっぱり大相撲

今まで誰も手をつけなかった独創的な分野にチャレンジした一作。ファミコンで楽しむ紙相撲と言ったら失礼？　ブレンバスターなどの大ワザもある。



キャプテン翼

「テクモシアター」と銘打ったオリジナル・システムのゲーム第１弾。エンディングには原作を読んでないとまったくわからない4人の女の子が登場する。



忍者龍剣伝

近日発売されるテクモの新作。各ラウンドをクリアするごとにビジュアル・シーンに入るようになっている。忍者が使用するさまざまな忍術が魅力。

ベラボーマン 怪獣・怪人大図鑑シリーズ

©ナムコ

その2 ベンジャミン大久保彦左エ門/スタンパー編

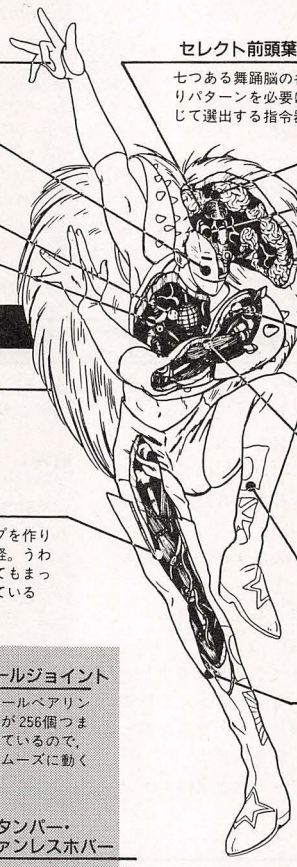
ゲーム・センターに登場して以来，そのユニークさで話題を振りまいているナムコの『超絶倫人ベラボーマン』。先月好評であった怪獣・怪人大図鑑シリーズを連載でお届けしよう。我らが宿敵爆田博士の作ったロボット軍団，海底軍団，忍者軍団を図解入りでくわしく紹介するという，超マニアック企画。しかも，足あとまで付いているというサービス。ナムコの「源平プロジェクト・チーム」に直接書いてもらっているので，マニアは絶対もっていないといけないゾ！

今月紹介するのは2体。「ベンジャミン大久保彦左エ門」と「スタンパー」。

大久保彦左エ門は前半の面で1度でてくるが，本当の強さは，後半の面でてくるときにわかるといういやな敵。ゲーム中では手裏剣を投げてくる。またサンプリングで言葉をしゃべるが，ベーマガ誌上ではちょっと書けないのであしからず。こいつと戦うときには貫通弾があると便利だ。

つぎにスタンパー。いわゆるザコキャラでロボット軍団の一味。ゲーム中にはスタンパーはただの弱いロボットに見えるが，この図解を見れば爆田博士の苦労がわかるというものだ（ムダな苦労に思われるが）。

さて，来月はというと，海底軍団のマイマイ男，それに，ロボット軍団のアタックボンバー。すぐれものだから期待してても。解説は，ライターいちのベラボー野郎ＥＸＣＨＡＮＧＥＲでした。



ベンジャミン大久保彦左エ門

ベンジャミン舞踊手甲
踊りながら戦うときにのみ威力を発揮する鉄でできた繊維

ベンジャミン・メガホーン声帯
俗に「歌う声域」とも言い，ロバート・ブラントの700倍の美声で，聞くものを発狂させてしまう

ベンジャミン・ミラー心臓
改造されるとき，本人の希望でこうなった。闇夜で見ると胸が光って見える便利な心臓

武臓器
血液中のカルシウムから手裏剣を無尽蔵に作りだす臓器

セレクト前頭葉
七つある舞踊脳の各踊りパターンを必要に応じて選出する指令器管

ベンジャミン舞踊脳
七つにわかれていて，世界各国のよりすぐりの戦闘舞踊がインプットされている

火炎タンク
2,000℃の炎を吐きだすことができるが，舞踊でたいがいの相手を殺せるので，めったに使うことはない

ダンシング・バイブレーター
両腕の高加速しすぎるダンシング・マッスルの振動を抑制する装置

ワイヤー・ヘヤー
舞踊脳を守る，セルロイドの7,000倍の硬度をもつ極細毛

ダンシング・マッスル
生まれたときからきたえられてきた踊るためだけに使われている筋肉。マイケル・ジャクソンの300倍の運動量をほこる

高速圧縮神経節
高速で動く足のステップを作りだす，驚異的な運動神経。うわさでは1年間踊り続けてもまったく疲れないといわれている

殺人ブーツ
ありとあらゆる殺人兵器を隠し持っているといわれている超ロンドン・ブーツ

ベンジャミン・エアシリンダー
空中を飛び回る時に必要な膨大なエアーを吹きだす大口経のシリンダー。最高でも1分程度しかその体を支えられない。

足あと



スタンパー

スタンパー・コンパクト電子頭脳
腕時計ほどの大きさで2Mバイトの記憶容量をもち，空を飛ぶ以外に右側の壁をつたって迷路を脱出するという特技をも持ち合わせている

スタンパー・スロット表情アイ
コスモ星丸にも付いていた変表情装置。子供ごころを失わない爆田の精神がここにあらわれている

スタンパー・ラウド・スピーカ
爆田からの電波を受け，10,000ホーン（BOSEスピーカ1,000台分）の音量でプロパガンダする。この音は関東平野全域に聞こえるといわれている。

爆田式重力バランサー
爆田が世界ではじめて開発した優秀な重力バランサー（詳細は爆田のコメントが『No』だったため不明）

スタンパー・スムーズ・ボールジョイント
ボールベアリングが256個つまっているので，スムーズに動く

スタンパー・ファンレスホバー
イオノ・クラフト効果により，滞空時間を制御する

スタンパー・マイクロ原子炉
この大きさにしてチェルノブイリと同等の出力を持つ

スタンパー・スーパータービン・エンジン
ホーカーシドレー社製のラムジェットを使用している（推力は128万t/h）

分銅関節
伸縮して敵に時間差で重量をかけ，ダメージを倍化する

文鎮脚
シャチホコ・ネームに無理矢理作らせた，爆田の認め印。宣伝効果を忘れない爆田博士の精神がここにもあらわれている

足あと



ゲーム・ミュージック新譜試聴室

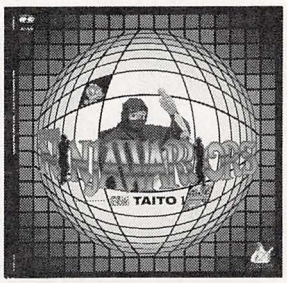
Hello!「毎回リードの部分で何を書こうか悩んでしまう幸運私真矢です。先月号で『グラII』のビデオがでないかなー」と書いたら，早くも発売決定とのニュースが私の耳に飛びこんできました。発売元は，最近ゲーム関係に気合いの入っているポニーキャニオン。『グラディウス』のビデオのように，2～3周目＋立ち直りパターンの完全収録を期待したいですね。

ニンジャ・ウォーリアーズ—G.S.M. TAITO 1—

ポニーキャニオンが，ビデオゲーム関係のレコード&ビデオをつぎつぎと発売していく「サイトロンレーベル」というのを発足しました。その第1弾がこの『G.S.Mタイトー1』。この中での絶対の聞きは，『ニンジャ・ウォーリアーズ』の音楽です。なんといっても，1面の音楽がスバラシイ! ゲームミュージック・ファンならずとも，必ずや感動していただけることでしょう。なおサイトロンレーベルでは，今後『ストリートファイター』『魔界村』『グラディウスII』などぞくぞくと新作が登場する予定です。期待おもいっきり大!!

発売元：ポニーキャニオン　☎03－221－3261
メディア／価格
CD　D28B0001　2,800円
CT　25P50001　2,500円
LP　C22B0001　2,500円

収録曲：〈ニンジャ・ウォーリアーズ〉A.D.1993～COIN～DADDY MULK／ARE YOU LADY？／CHE／JAPANESE SMILE／MOTHERLESS CHILDREN／PARADOX～UP STAIRS〈オペレーション・ウルフ〉〈フル・スロットル（CD，CTのみ）〉COIN～HIT AND RUN／RUN A RED LIGHT／O－N－D－O／SLEEPING THE PIKE MAN／I JUST LOSE ONE'S SENSES～TIME SAVING～ACCEL＃1〈ニンジャ・ウォーリアーズ・アレンジ・バージョン1〉DADDY MULK〈ニンジャ・ウォーリアーズ・アレンジ・バージョン2〉MOTHERLESS CHILDREN〈レインボー・アイランド〉（NORMAL）READY～謎の手紙／（NORMAL）隠しREADY～いつわりEND／（ARKANOID）RADY～GAMEOVER／（DARIUS）READY～COSMIC AIRWAY～BOSS～CLEAR～REGISTER YOUR NAME／（FAIRLYLAND STORY）READY～BGM～BOSS／（BUBBLE BOBBLE）READY～BGM～DRAGON／ENDING～REGISTER YOUR NAME



※ニンジャ・ウォーリアーズ・カラーポスター（B2サイズ），ニンジャ・ウォーリアーズ～ダディ・マルク楽譜，タイトーサウンドチーム解説付
発売日：88年6月21日

オリジナルサウンド・オブ・パロディウス

パロディ・ゲームだからって，バカにしちゃいけません。このゲームでは，チャイコフスキーのピアノ協奏曲第1番などの有名なクラシック曲をコナミのサウンド・チームがバツグンのアレンジで聞かせてくれるのです。SCCの音だけあっていーですよ，コレは!

これから，今後のアポロンのリリース予定をちょこっと。

6／21『ドラゴンクエストIII・そして伝説へ……／冒険の旅』（ボーカル版）
7／5　『ドラゴンクエスト・イン・ブラス』
7／21　『スペース・オデッセイ・グラディウスII～ゴーファの野望～』（ロック・サウンド・リメイク版＋オリジナル・サウンド版）
7／21　『サウンドストーリー・熱血高校ドッジボール部』

発売元：アポロン音楽工業（☎03－353－0191）
メディア／価格：
CT　KHY－1032　1,000円

収録曲：オープニング・テーマ～セレクト&スタート!!／空中戦闘のテーマ（各ステージ共通）／第一惑星〔ウル星〕のテーマ（クライム・オブ・センチュリー）／第二惑星〔勝負星〕のテーマ（ライト・オブ・オクトパス）／第三惑星〔迷惑星〕のテーマ（幻想蛸興曲）／第四惑星〔迷果星〕のテーマ（お菓子な世界）／第五惑星〔妖星〕のテーマ（ザ・ワルツ・オブ・オクトパス）／第六惑星〔要星〕のテーマ（フェイト・オブ・オクトパス）／エクストラ・ステージのテーマ（スウィート・エモーション）／クライシス・第4楽章／ボスBGM／エンディング・テーマ～ゲーム・オーバー!!／SEコレクション（各種オリジナル・サウンド・イフェクト）



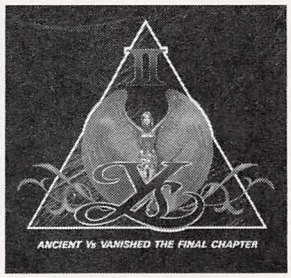
※ロゴ・ステッカー，キャラクター解説書付カラーピンナップ付
発売日：88年5月21日

ミュージック・フロム・イースII

『イースII』のオリジナル25曲とアレンジ5曲，効果音25種を完全収録した1枚。この中で私のお気に入りは，タイトル，バーンドブレスの溶岩，サルモンの神殿，神殿の鐘撞堂，本ボス・ダームの5曲。これらの曲は本当に他の曲とレベルがちがうように思います。それから，アレンジ5曲は例によって難波弘之氏が手がけてくれているのですが，平野　文が歌うボーカル版『ランスの村』には，いや～笑わせていただきました。

発売元：キングレコード（☎03－945－2111）
メディア／価格：
CD　K32X－7704　3,200円
CT　K28G－7704　2,800円
LP　K28H－4704　2,800円

収録曲：タイトル／リリア／ランスの村／家I／ショップ／家II／ムーンドリアの廃墟／トールの聖域／聖域のほこら／ラスティーニの洞窟／デカキャラ／ノルティアの氷壁／氷壁の裏側／バーンドブレスの溶岩／ラミアの村／サルモンの神殿／神殿の地下水路／神殿の鐘撞堂／イースの国の中枢／中枢の部屋・そうはいかねえぜ!／中枢の部屋・ハーモニカ／本ボス・ダーム／エンディング　I／エンディング　II／ゲーム・オーバー〈スーパー・アレンジ・バージョン〉タイトル／サルモンの神殿／神殿の鐘撞／本ボス・ダーム／ランスの村〈効果音集〉全25種



※イースIIロゴステッカー，全25曲楽譜付
発売日：88年6月21日

ニンジャ・ウォーリアーズ

©TAITO

Are You…LADY?(Kunoichiのテーマ)




1.
2.
T.T.
𝄋1
slap
8va
1.
T.T.
2.
8va
D.hit
3
slap


6
T.T.
3
8va
slap
slap

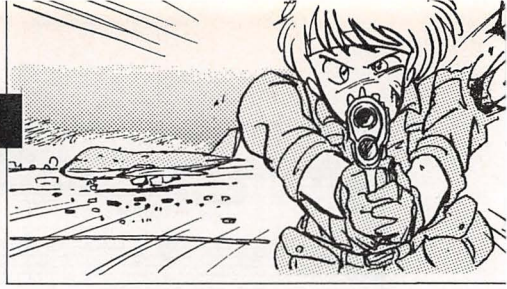

8va
slap
to ⊕
6
6
D.S. 1


Coda
8va
Break
slap
T.T.
3
slap
D.S.2

©手塚一郎

ペーパー・アドベンチャー・コーナー

特別救助隊 人質を救え



byだこちゃん＆ひらしん

STORY

「臨時ニュース！ただいま津多良空港で全世界航空 779便が何者かによってハイジャックされました」とのニュースを聞いた君は，特別救助隊として津多良空港へ車をとばした。

★　　★

遊びかた

1〜107番までの行番号があります。君がこれしかないと思ったものを選びその「➡」のマークのつぎに書いてある行番号へ行ってください。そして，それをくりかえし，最後の〈完〉まで行けばいいのです。ではがんばってください。

1　君は津多良空港へ向かっている。➡55

2　犯人は３人。中に人質が５名くらいいる見込みです。機体の下にまわる➡51
後部にまわる➡60　前にまわる➡36

3　「神よ私はなんてバカなんだ」とひざまずいて祈ったら，うわ〜はちの巣だ〜。➡44

4　君は警察署長に犯人の目的を教えると「待ってろ」といわれた。➡92

5　君はすずしいと思い頭をさわってみると，なんと穴が開いているではないか。➡44

6　ネジはすぐ取れた。上にフックがある。
ロープ(あるなら)を使う➡32
もどる➡29　道具なしで登る➡19

7　滑走路をどうする？見る➡105
たたく➡27

8　君は「ありがとうございました」の一言を言うためにもどろうとした。➡76

9　光っているのはネジだった。ドライバーで取る（持っているなら）➡6
考える➡25　もどる➡29

10　乗車口に来た君は，ハイジャックされた飛行機を確認した。前にもどる➡38
機動隊のところへ➡13　聞き込み➡56

11　君はロープを投げた。すると犯人の手首にまきついてとれなくなった。➡45

12　君は考えた。すると心が「好きなところへ行け」とささやいた。➡96

13　機動隊のところへ行くと，機動隊隊長が状況を話してくれた。➡2

14　君が犯人をなぐろうとすると急に強風がふいた。君がよろめいたところを犯人はすかさず撃った。君の胸から一筋の血が流れてゆく。➡44

15　君は犯人に見つかってしまった。➡3

16　(助かった)と思いきや上から犯人が降りてきた。グェ〜！➡44

17　君は，銃を撃ちまくった。上で人質のうめき声が聞こえる。君はまずいと思い逃げた。➡44

18　管制塔に入るとみんな通信機のところに集まっている。➡72

19　君は，でっぱりに足をのせながらゆっくりあがる。➡43

20　「けつが二つに割れちゃった〜」とさけぶと，上から機関銃で撃たれ，はちの巣にされた。➡44

21　話していると機内の犯人からさっきの要求を受け入れるかと聞いてきた。署長はうまく時間をかせいだ。そして，君に早く行ってつかまえてこいという。➡38

22　君は犯人を引っぱって隊長の前にだした。隊長は「早く署へ届けろ」と言って見送ってくれた。➡84

23　力みすぎて落っこちた〜。➡44

24　君は，そのとおりにジャンプをして，頭を打っておかしくなった。➡44

25　君はひたすら考えに考えた。➡103

26　すると上に平なところがある。「やった，休けいだ！」と思ったと同時に君は足をすべらしてしまった。➡44

27　たたくと音のちがう部分を見つける。
アスファルトをはがしてみる➡95
無視➡29

28　ＺＺＺｚｚｚ…寝てしまったのだ。➡44

29　君は無事に下へもぐることができた。これからだ。調べる➡75　銃で撃ちまくる➡40　タイヤに穴を開ける➡62

30　死体を調べに行くと，まだ生きていた。
殺す➡98　なぐる➡14　つかまえる➡106

31　君は登ってやる！と思う　➡23
落ちてもいいやと思う　➡101

32　君はみごとな手さばきで上にあがって行く。➡43

33　しかし，君の横をかすめて，１発も当たらなかった。➡104

34　みんなうたがわしい顔をしたが，顔と服でわかってくれた。➡78

35　君はやけをおこし，おどりだした。
ゴン！頭を打った君は変人になってしまった。これでは犯人がつかまえられないよ〜。➡44

36　前にまわった君は，コクピットにいた犯人に見つかり，マシンガンではちの巣にされた。➡44

37　な，なんと，そのタイヤは日本製だった！➡29

38　君はどこへ行く？管制塔➡18
待合所➡65　乗車口➡10

39　君はおならをしようとした。しかし，だそうとするときはでないものだ。ドッカーン！おもいっきりけつを打った。➡20

40　バキューン！バキューン！すると突然爆発だぁ〜ボッカーン!!➡44

41　君はよつんばいになり風の抵抗を少なくした。そしてコクピットのところへ近づいてゆく。➡61

42　君が空港へ着くとすぐ上司が話しはじめた。人質は大矢七銀行のえらいかたらしい。➡38

43　登って行くと少し平なところがある。
休む➡88　登る➡93

44　はっはっは。君はその程度か。
ゲーム・オーバー

45　犯人もろとも落ちたが，少し止まったのでしりもちだけだった。➡16

46　そして君は，大発見をする。➡37

47　君はロープを持っているか？
持っている➡52　持ってない➡31

48　たちまちボカボカにされた。➡44

49　接続部を見ると光る物がある。
取る➡58　無視➡29

50　「ああ神よわれを救いたまえ」すると一筋の赤い血が胸から流れている。➡44



51 君は隊長に会ったか？
会った➡29　まだ➡15

52 君はうまくひっかけみごとに登った。➡90

53 おどっていると頭が変になった。➡44

54 君はカエルのまねをした。すると何も起こらないではないか。➡44

55 ガソリンスタンドがある。
ガソリンを入れる➡83　空港へ急ぐ➡42

56 君は何かかんちがいをしているようだ。➡44

57 君は思いどおり上へおどりでた。➡82

58 手を伸ばして取ってみると，なんと「光の石」だった。➡73

59 ねじをはずし，ようすを見ると音で気づいたらしくけいかいしている。➡64

60 君はうまく後部にまわった。タラップを使ってつっこむ➡70　でなおす➡2

61 君はコクピットまできた。バキューン!!➡5

62 タイヤに穴を開けると，なんと中にイギリスのロンドンの空気が入っていた。元気100倍。➡29

63 エンジンをこわしたので飛ばないのだ。君はみごとに犯人をとらえた。➡22

64 君は考えに考えて……。➡28

65 待合所は静まりかえっている。いすに隊長がすわっている。
無視➡38　話す➡89　なぐる➡68

66 君はエンジンをこわしていないのだ。犯人は操作を知らない。ドッカーン!!➡44

67 君は人質のことを思い，突進をやめた。バキューン！撃たれた～。➡44

68 君は隊長をぶんなぐった。ベチ！隊長になぐられ倒れてしまった。➡44

69 君はやけを起こしおどりだした。すると管制塔で見ている人が手をたたいているではないか。
コクピットに進む➡61　管制塔にもどる➡8

70 「ウウォー」ガラガラドッカーン!!君はエンジンをこわした。これで飛べない。下にもぐる➡29　屋根にあがる➡80

71 君はできると思う➡57　思わない➡24

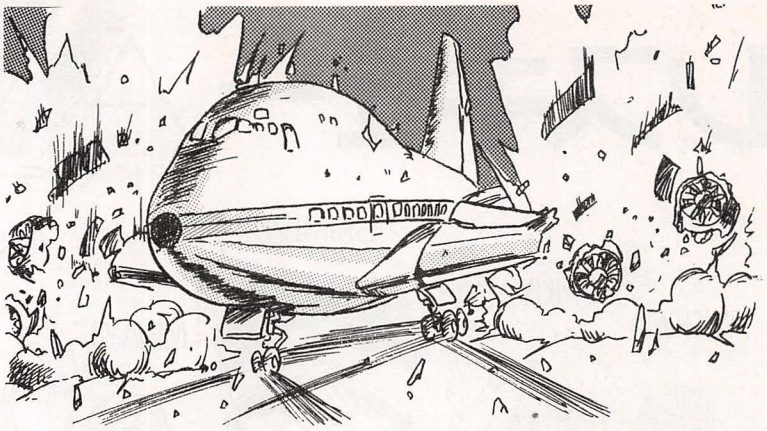
72 君が入ると人々が君をにらんだ。
笑ってごまかし逃げる➡48　特別隊員だと証明する➡34

73 よく見るとその上のほうにも光っているところがある。
取る➡9　無視➡29

74 すると，別犯人が危険を感じ，銃を撃ちまくった。君はまともにくらってしまった。➡44

75 どこを？タイヤ➡102　滑走路➡7
タイヤの接続部➡49　その他➡29

76 君がもどろうとすると強い風がふき，君は足をすべらせ下に落ちてゆく。ロープを投げる(あるなら)➡11　おならをする➡39　平泳ぎをする➡54



77 警視総監のハゲ!!➡91

78 人々は機内の犯人と話している。犯人は刑務所に入っている原田正樹をしゃく放しろということらしい。➡99

79 君は無心で銃を撃ちまくった。犯人は血を流し倒れた。
死体を調べる➡30　コクピットへ急ぐ➡61

80 しかし，入口がない。
飛行機の上に行く➡47　もどる➡70

81 君は無事警察署まで犯人を届けた。➡107

82 君がふいをついたので犯人はあわてて飛ばそうとした。君はエンジンをこわしたか？こわした➡63　まだ➡66

83 君は満たんにしてもらうと空港へ急いだ。➡42

84 君は車を走らせる。ところで君はくる途中ガソリンを入れたか？
入れた➡81　入れてない➡85

85 君の車はガス欠で止まり，犯人にも逃げられた。➡44

86 ヒュ～ドカン！ロープが長すぎて思いっきりけつを打った。➡20

87 君がどなると上から機関銃の雨だ。➡33

88 君はつかれたので休んだ。それからまた進んだ。➡100

89 隊長は君に気付くと早く行けと言ってロープをくれた➡38

90 上は風が強くて落ちそうだ。
さけぶ➡77　よっんばいになる➡41
おどる➡69

91 すると声のでかさで犯人に見つかってしまった。ロープを結びターザンのようにおりる(ロープがあるなら)➡86　神に祈る➡50　突撃する➡97

92 署長がくると，そこにいる人々と話しはじめた。
でていく➡38　話にのる➡21　おどる➡53

93 君はどんどん登る。➡44

94 ねじをはずし突撃すると，ねじの音で見つかってしまい，でたしゅん間撃たれてしまった。➡44

95 はがすと中にはドライバー・セットがあった。➡29

96 君はどうする？
考える➡12　どなる➡87　おどる➡35
ねじをはずし突撃する➡94　ねじをはずしようすを見る➡59

97 「ううぉー！」君は銃を撃ちながら特攻していった。君は犯人の目的を知っているか。知ってる➡79　知らない➡67

98 ダーン！君は犯人を殺し，そしてコクピットに近づく。➡61

99 さあどうする？　警察署へ電話する➡4　他の場所へ行く➡38

100 するとすき間から犯人のようすが見える。人質はロープでしばられている。➡96

101 リラックスしたのでうまく登れた。➡90

102 タイヤを見ると，ただのタイヤだった。もっと調べる➡46　その他➡29

103 すると君はつかれてしまった。ZZZz。これじゃあ何もできない。➡44

104 敵はもう君が死んだとばかり思っている。さあ，どうする。　銃を撃ちまくる➡17　ジャンプの魔法を使う➡71

105 よく整備されていてとってもきれいだ。➡29

106 君はすばやく手じょうをかけ，コクピットに近づいていった。➡74

107 君は警視総監に最高のおほめをもらい。新聞やテレビにも引っぱりだこ。君は自分の使命を果たしたのだ。〈完〉

●投稿まってまーす

本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。ていさい，行数などは本記事を参考にして，原稿用紙になるべく横書きで書いて，お送りください。

内容は未発表で，オリジナルのものに限ります。もし，制作にあたって参考にしたものがあれば，必ず書きそえてください。

また，全体のあらすじやフローチャート，正しい行きかたの順序も必ず書きそえてください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部 マイコンBASICマガジン編集部 SUPER soft コーナー「ペーパー・アドベンチャー」係

レスキューAVG&RPG

アドベンチャーゲーム

ロールプレイングゲーム



みなさん，こんにちは。レスキュー隊員No.1の清水　毅です。

みて，みて！　上のイラストが変わったでしょ。実は，ベーマガの表紙のイラストを担当している斉藤久典氏に新しく描いてもらったんだ。

読者の諸君は，もちろんわかると思うけどモチーフは『ドラクエIII』。真ん中の勇者（清水）をはじめとして，戦士（ロッキー引本），武闘家（南），僧呂（君島），魔法使い（青木）と並んでるヨ！　これでボクらの人物像が伝わるとウレシイんだけど……。

それから，山下　章先生の期待の別冊『AVG&RPGIV』のお知らせがあります。お見逃がしのないようにネ！

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，レスキュー隊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。

今月のお答え番

隊員No.1	：ボクってやっぱり太陽族♪	清水　毅
No.4	：渡辺満利奈はオレのものじゃない！	ロッキー引本
No.6	：ダーティペアって最高！	南　泰人
No.8	：湖衣姫よカムバ〜ック!!	青木　聡
No.12	：やったあ！　合格だぁ〜っ！	KERA

AVG編

Q よう，清水。俺だよ，この間ロッキー引本を左手1本で倒した加藤だよ。ところでよ，おまえとその舎弟たちに相談してーんだ。今トオルのやつといっしょに『ウイングマン・スペシャル』をやってるんだけど，Aパートで主に何をやるのか教えてくれよ。頼むぜ大将!!

教えてくれたら，この間の例の順子を紹介するからよ。よろしくな！

ちなみに持ち物は，ガムと板とスリッパとかで，松岡先生には，ジュースをやって北倉には，タバコの火もやった。

〔住所不詳・俺は有頂点じゃねー。？才〕

A フッ！このぐらいのことがわからない者は，清水隊長の手をわずらわすこともない。自称「熱っぽいの」愛好家こと，このNo.8の青木聡が相手をしよう。しかし，変だ！私が『ウイスペ』を解くのをアシストしてくれた引本さんが倒されるなんて…。よし，お前には，必殺「お答え神拳」（ファ○コ○神拳ではない）の恐怖を味あわせてやる！

では，いくぞ！　まず，アイテムを集めろ（水，魚，ハンマー，せんめんき，バケツ，タオル，ライターetc.）。そしたら，女風呂をのぞいて，福本のなくした鍵を捜し，ある場所でテレビをつけ，望遠鏡にお金を入れてからのぞいて，川に橋をかけて，桃子ちゃんの頼まれごとやって，公園のゴミをかたづけて…。フッまだすべて言い終えてないのに，もうダウンか。じゃあ，最後にひと言。「お前はもうAパートがほとんど解けている！」決まったな……（NANNOこっちゃ？）。

Q 山下先生，こんばんは!!　ボクは『セイレーン』で悩んでいる男の子です。どうしてもはじめの森から先に進めません。持っているアイテムは，木の剣，ヤマアラシのとげ，川の水です。やはり，はじめてAVGに挑戦するボクでは『セイレーン』は解けないのでしょうか？　もうあきらめがちです。「あ〜早く新しい画面が見たい!!」

〔埼玉県草加市・

ジーザスは良かった14才〕

A ジーザスは良かったクン，きみは4月号で引本さんが書いた『セイレーン』のレビューをよく読んでないな。なんてこと，今言ってもしょうがないので（後で読みましょう！），お答えしよう。

きみが先にすすめないのは，持ち物が足りないからだと思うんだ。その足りないものとは，このゲームの中でもっとも大事なアイテムの「ブルーの宝石」。では，どこにその宝石があるかってことなんだけど，スタートしてすぐのところに石にされた動物たちがいたよネ。あそこに落ちてるんだ。でも，この宝石を見つけるには，あるフラグを満たしておかないと見つけられない。けれども，そのフラグは，意外と楽に満たせると思うから，自力でがんばってみてネ。

最後にボクからひと言。はじめてのAVGだからって解けないなんてことは絶対にないから，あせらず，じっくりとプレイするといいと思うヨ！　ちなみにこのお答えは，自称「熱っぽいの」愛好家，No.8の青木　聡でした。

Q　ロッキー引本サン，こんにちは！　ボクは最近，PC-8801FHで，『陽あたり良好！』をやっています。しかし，どうやっても真のエンディングを見ることができません。みんなに親切にしたり，事件（圭子チャンが家に来たり，タイスケがいなくなる）を解決してもボク（プレイヤー）の両親から電話がかかってきて「？」のエンディングにしかなりません。いったいどうすればいいのでしょうか？

〔愛知県一宮市・**中川原健17才**〕

A　おー！　『陽あたり良好！』じゃない。このゲームは，『めぞん一刻』のノリでプレイできる，隠れた名作なんだよネ!!

ところで，中川原クンは，もう二つの事件を解決しているから，たぶん，かすみチャン（岸本かすみ）以外の人の人気度はいっぱいだと思う（人気度がいっぱいかどうかを見わけるには，エンディングでの人々の反応をよく見ればよい）。

それでは，唯一人気度がいっぱいでないかすみチャンの人気度をいっぱいにするには，どうすればいいのだろう？　それには，ただ単に徹夜をすればいいのだ。カンタンでしょう！　それでは，真のエンディングへレッツゴー!!

Q　ボクは買ったばかりの88FAで，『ジーザス』をプレイしています。

最初は，スムーズに解けていったのですが，ゲーム後半でミラコフさんにセラミック・テープを捜してきてくれと頼まれましたが，どうしても見つかりません。行ける場所全部（6か所）で，すべてのコマンドをやったけど，わかったことはミーティング室のコンソールが開いていて，カセット・テープがなくなっているということだけ。

かんじんのセラミック・テープが見つかりません。ここんところをどうしたらいいのか教えてください。

〔愛知県名古屋市・**一休さん？才**〕

A　みなさん！「熱っぽいの」を見ましょう!!　と，いきなりでましたNo.8の青木だす。

やっぱりきました。ジーザス最大の難関といっても過言でない，セラミック・テープ捜し。きみがセラミック・テープを見つけられないのは，ミーティング室にあったカセット・テープを見つけてないせい。

じゃあ，カセット・テープがどこにあるのかってことになるけど，これはズバリ！

ミーティング室の前の通路（通路の場面は，2種類しかないけど，ちゃんと各部屋の前ごとに区切ってあるゾ）に落ちている！

さて，カセット・テープを見つけたら今度は，本題のセラミック・テープを捜す番だ！　だけど，これはあえてヒントだけにしておくから自分で考えてみてね。

では，ヒント！　セラミック・テープは，リフトで下に降りたところのどこかにあるよ。しかし！　そこには，モンスターが…。

Q　ボクは，『波動の標的』をプレイしています。しかし，第5章のメリム川（ベーマガ3月号ではメナム川となっている）が渡れないのです。どうすれば上陸できるところに行けるのですか？

『波動の標的』ならおまかせ！　の南さん，ぜひともヨロシクお願いします。

ちなみに，武器はそろっています。

〔静岡県藤枝市・**島田奈美命15才**〕

A　みなさん，こんにちは！　『波動の標的』なら南におまかせ！というわけで登場のNo.6，迷彩服の謎の中国人こと南　泰人です。お金を貯めてたかいあって，やっとX68Kが買えました。

さて，質問のほうだけど，なになに，メリム川を渡れない？　そこは，マニュアルに付いているメリム川のマップが参考になるはずだ。

もう少し付け加えると，あるところに，おじいさんとおばあさんが……いや，ちがった，水面が動いている場面がある。そこを調べてみたり，時間をかせいでみたりするときっと解決できるハズさ！

P.S.　ボクの『波動の標的』のレビューで「銃はAK-74」は「銃はAK-47」のまちがいです。ゴメンなさい……。

RPG編

Q　はじめまして，清水さん。ボクは，『ハイドライド3』をプレイしている者です。宇宙へ行き，角笛を取ったまでは良かったのですが，これからどうしたらいいのでしょう。今，持っているアイテムは，聖なる剣，魔法のヨロイ，鋼製の盾，妖精のカブト，神の十字架，戦士の石，角笛，宇宙コンパス，次元のお守りといったところです。

〔千葉県船橋市・**紺野彦司15才**〕

A　まっかせなさ～い！　角笛と次元のお守りを持っているなら話は早いゾ。

まずは，次元のお守りを装備してくれ。そしたら，フェアリーランドのどこかにある扉に入ってごらん。今までは，小さな島にワープさせられるだけだったのに，このアイテムのおかげで，裏のフェアリーランドへ行けちゃうワケだ。

さらに歩きまわってみると，なにやら廃きょのようなものが……。当然，ここで角笛を吹いてみるっきゃない！　すると……。ここから先は，キミ自身でやってみよう。

Q　あうっ，ロッキークン。お兄さんは，『ソーサリアン』を解き終えたのだ。しかし，寺院で，「神の国に召された者だけ生きかえらせることができる」というメッセージをもらったのだけどそれはいったいなんなのだ？

それがわからないと，どうもすっきりしないのだ。

ロッキークン頼んだゾ！　あうっ。

〔新潟県亀田町・**岸本俊行9才**〕

A　ス，スゴイじゃな～い！　9才という年令で『ソーサリアン』を解いてしまうなんて。

ところで岸本クンの質問の「神の国に召された者だけ生きかえらせることができる」の意味は，KRM（カルマ）（善悪の目安）に関係していて，生きかえらせたいキャラのKRMが15以上だとそのキャラを副作用なしで生きかえらせることができるというもの。ただし，魔法使いエスターのところよりもすこしお金がかかるけどね！

岸本クン，今度は『イースII』にチャレンジしてみてはどうかな？

Q　はじめまして。ボクは今，『ウルティマIV』をやっているんですが，勇敢のルーンがどうしても見つからないんです。人に聞いても何も教えてくれません。どうか，このあわれなボクをお助けください。

ちなみに，石と三つの部分からなる鍵，真実の書，愛のロウソク，勇気の鐘，骸骨，角笛，舵輪はすべて集めました。でも，ルーンは謙譲と勇敢がありません。どうか，よろしくお願いします。

〔大阪府豊中市・**山田俊輔？才**〕

A　この質問は，ナメクジ野郎から究極の善人に一気に昇進したNo.8の青木　聡がお答えしやしょう。

勇敢のルーンは，ジェロームの町の南東にあるんだ。だけど，町のまわりには回廊があって普通には入ることはできないようになっている。それでは，どうやって入るのか？　方法はただ一つ。ガードを殺す！

と，いうのは大ウソで（しまった！　ウソをついたら徳がさがってしまう！），宿屋の一室に通り抜けられる壁があるから，そこを通って入ればいい。ちなみに回廊には，2人の人物が閉じ込められているから，話してみるといいかもしれない。さあ，ヘタなAVGよりずーっとむずかしい，難攻不落のアビスは，もうすぐだ！

Q　ボクは『ドラクエIII』をやっています。そして，レベルが勇者43，戦士41，賢者39，僧侶35となり，ついに「けんじゃの石」を手に入れたんだけど，これなんなの～？

あと，最後の敵には2回ほど，お目にかかっていますが，すぐ殺されてしまいます。装備も最強装備を持っているし，ひ○りの玉も使っているのですけど，なぜか殺されます。どうかお助けください。

〔大阪府東大阪市・**アデランスの中野さん15才**〕

A 『ドラクエIII』なら，No.8は仮の姿で実は「熱っぽいの」愛好家（こんなこと書いていいんだろうか…）の青木　聡におまかせ！

なかなか強烈なペンネームのアデランスの中野さんクンが，何なのかわからないという「賢者の石」。これは，戦闘中に使うとパーティ全員のヒット・ポイントが，かなり回復するものだ。ちょうどベホマラーをかけたときと同じくらいと思ってくれればまちがいないヨ！　それに何回でも使えて，HPやMPも減らないから，超便利なアイテムなんだよね，これが！

いきなり話が変わって最後の敵についてなんだけど，僕が一番最初に解いたときは勇者がレベル42。だから当然他のキャラはもっと低いレベルだったけど，だれ1人死なずに倒せたよ。攻撃のパターンを変えてみるといいんじゃないかな？

ちなみにボクがすすめるパーティは，まず勇者。これはあたりまえで，後の3人はドラゴラムの呪文を使えればなんでもいいんだ。

それで，戦闘中の体力回復をするのが勇者で，他の3人はドラゴラムをとなえると，かなり有効だと思うよ。

Q はじめまして，ロッキー引本さん。

私は，『ゼリアード』をプレイしております。「ドラゴン」も倒し，やっと最終面まで来ました。ところが，そこのボス，「アルガイエン」が倒せません。「速い，強い，カッコいい」と三拍子そろった「アルガイエン」の攻略法を教えてください。「グエラー」もそれほど効かないみたいです。

〔北海道岩見沢市・**対数亭ロッグ16才**〕

A アクション・ゲームマニアの人達からすると「アルガイエン」などカンタンなのかもしれませんがそんな人達は，さておき――――。マニア以外の人達のための「アルガイエン」完全攻略法をこのボク，デューク・ガーランド・引本が教えちゃおうじゃな――――い!!

まず，H．P（ヒット・ポイント）を最高値まであげる。攻守ともに最高の武具を入手する（妖炎の剣と甲虫の盾だヨ！）。それプラス，ハンブルの実を買えるだけ買う。と，ここまでが下準備だ。

それでは，ウマい戦いかたを教えよう。まず，エンカウントして「アルガイエン」が見えてきたらすぐに右端に行く。そうしたら，座って剣を振り続ければ絶対に勝てるハズだ。だけど，H．Pが少なくなってきたらまよわず，ハンブルの実を使用するのを忘れずにっ!!

つぎは，いよいよ，最後のデカキャラ，魔王アーチフィーンドだ（でも，『イースII』の最後のデカキャラ，魔王○○○のスゴさにくらべれば……。）!!

Q 困った。せっかく集めた6冊のイースの本を6人の神官たちに返したのはいいが，サルモンの神殿に行けないのだ。

2体目の女神像はすべり台で登れないし，目の前は氷の山で魔法をはね返すときている。

それでもタルウォールの剣を持ち，ブレストプレイトを着て，スモールシールドをかまえ前進していく。

さらに，精霊の衣，邪悪な鈴，クレリアの指論，神界の杖，いにしえの石板，マトック，たかの彫像，氷霧の玉，導きの巻物を持ち歩いている。

そして，導きの巻物を使ったところ「どうかサルモンの神殿へ行かせてください。ベーマガのレスキュー隊があなたを進むべき道を示してくれます」とでたのでした。魔法は三つ使えます。

〔栃木県栃木市・**古関正賢15才**〕

A 古関クンは，重要なアイテムを取り忘れているのです。そのアイテムがないとすべり台を登ることはできません。

だから古関クンの場合は，すべり台を登ろうとする前に氷の面をすみずみまで見まわして，すべり台を登るために必要なアイテムを捜してください（ツルツルすべるすべり台を登るアイテムといえば足につけるアイテムですよね）。

そのつぎに魔法をはねかえす氷の山から先に進めないということですが，この場面はレベルが関係しているのです。ある程度のレベルがなければ氷の山から先に進むことはできません。

ある程度レベルがあがったら，そのときこそ氷の山へ行き，氷を溶かせばいいのです。氷を溶かすには火を使います。火といえば神官・トバの魔法。

さあ，がんばって氷の面を突破してください。

（最後に邪悪な方法を一つお教えしましょう。すべり台を登るのに，アイテムを使わないで登る方法があるのです。

それはすべり台の前で敵がやって来るのを待って，敵が来たらわざと敵にぶつかって，その反動ですべり台を登るという方法です。

この方法を使うかアイテムを捜すかはキミしだいです。

レスキュー隊員2次募集に合格したNo.12のKERAがお答えを担当しました。

読者間レスキュー

Q オレは，『スターライトアドベンチャー』をやっている。しかし，シャンを助けた後すっかり行き詰まってしまった。シェリルを助けるにはどうしたらいいのか？　マスターはあてになるのか？　電磁キーは必要なのか？　助けてくれ……。古い話ですまないが。(88年6月号掲載)

〔埼玉県浦和市・**高野令男19才**〕

A



〔千葉県佐原市・**はなのみのぶ？才**〕

Q 突然ですみませんが，誰か『YAKSA』でMAPPERのアイテムを見つけた人はいますか？それから，平家の笛，空海のつめの使いかたは？　(88年6月号掲載)

〔埼玉県南埼玉郡・**天竜鬼神衆？才**〕

A



〔神奈川県藤沢市・**橋沢育郎？才**〕

Q はじめまして。ボクは，愛機X1で『王子ピンピン物語』をPLAYしている中学生です。

ところで，トランプ城の近くの森で迷子になっていたアリスの〝おじいちゃん〟どこにいるのでしょうか？

(88年６月号掲載)

〔大阪府和泉市・中辻鋼司14才〕

A 『王子ビンビン物語』に悩む中辻先輩へ。まず，ホヤマの町の上方にある砂地でガラスの靴を見つけ，チケットを持ってシンデレラの城へ行き〝水グモ〟をもらいます。そして，ホヤマの町にもどってハンマーを買ってからトランプ城の上のあたりの川を，水グモをはいて渡ります。ついでに，ゼンダイの町を捜して，ゴルゴ13には赤○城のサムから紹介状をもらえば入ることができます。

ここまでこれたら，あとは海底トンネルを抜けて〝カッペロの町〟を見つけてください。〝おじいちゃん〟は，その上にある小屋にいますよ！

P.S.セクスカリバーは，○○○の町の武器屋に何度も入れば……！

P.S. 2　最後の城のサムライ達は逃げるのがよい！

ちなみに私は，レベル36で解きました(それも，１週間でネ！)。

〔駿東郡・Taatan13才〕

Q ボクは，PCエンジンの『邪聖剣・ネクロマンサー』をやっています。現在〝パタゴニア地方〟にいるのですが，〝ユーフォニア地方〟に行きたいのです。入口を教えてください。

(88年６月号掲載)

〔北海道富良野市・　垣脇貴之？才〕

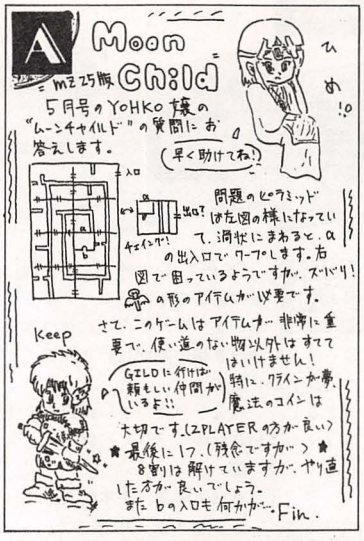


〔徳島県板野郡・薩摩明廷16歳〕

Q 私は，『ムーンチャイルド』というゲームをやっています。

やっとのことでレベル17までたどりつき，ピラミッドに入れました。しかし，その中のダンジョンに入れないのです。(88年５月号掲載)

〔埼玉県川越市・YOHKO松山？才〕



〔山形県村山市・斉藤　保19才〕

Q キャッホー！　読者のみなさん，こんにちは。私，檜山ひかるは今パソコン・ゲームにこっていて『デウリング』をまどかさんや，春日先輩とやっています。

ところが，洞窟の中にある暗号の読みかたが，まったくわからないのです。(88年５月号掲載)

〔？？？・檜山ひかる？才〕

A ５月号の檜山ひかるさんの質問をレスキューします。『デウリング』の暗号ということですが，それは扉の前にある〝ドクロ〟の謎なのでしょうか？

もしそうならば答えはカンタン！　ひかるさんは，〝パソコン三つ目小僧〟という人に会いましたか？　会ったならそのパソコンのゲームをしつこく見てください。その画面にでるのが暗号解読のヒントなのです。

じつは，あの数字はアルファベットの順番で(A⇨１，C⇨３など)，数字とアルファベットを入れかえれば……。

〔北海道札幌市・YOKOさーん13才〕

■清水：今月の読者間レスキューは，ハガキのラベル，いやレベルが高くて選考には苦労しちゃった。読者の諸君のゲームにかける情熱がヒシヒシと伝わってくるんだもんネ！

お答えのハガキをくれたみなさん，本当にどうもありがとう！

それでは，今月の課題を発表しよう。「このゲームはひたすらやり込んだゾ」と，このコーナーを読みながらつぶやいてるキミ！ぜひお便りを……。ヨロシク！

Q 私は，PC-6601の『コロニーオデッセイ』で困っています。

南極らしきとこのペンギンさんで，あの卵を割るといいことは知ってますが，どうしても割れません！　持ち物はパス，マップ，ピームガン，リング，クロス，コイン75枚，マジック・ランプです(ダミーありますか？)。

〔岐阜県海津郡・山田真代♡13才〕

Q はじめまして！　ボクは，X68Kで『魔神宮』をプレイしています。

仲間を１人見つけたところまではよかったのですが，２人目がどうしても見つけられません。どうか教えてください。

〔滋賀県・アフターバーナーⅢ16才〕

Q こんにちは！　ボクは，FM 77AVで，TFKの『ワンダーハウス』をやってます。

知る人ぞ知る，超難解AVGというだけあって，半年かけてようやく三つの窓までこれました。しかし，そこから降りられないのです。ロープも使えず，部屋をウロウロするばかりです。

〔山口県防府市・佐賀辰一郎？才〕

『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』情報!!

山下：えー，みなさんをお待たせしている別冊『チャレンジ！AVG&RPGⅣ』がなんとか形になりつつあるので，この場を借してその概要を報告しようと思う。

まず，今回の別冊は今までのものと多少趣向をかえて，さまざまなパターンでゲームを紹介・解説していくことになった。以下にその形式と掲載予定ソフトを紹介すると……。

●PART１：ALWAYS (いつもの別冊のパターンにより中味の濃～い人気ゲーム徹底紹介) ……ジーザス，ウィングマン・スペシャル，アルギースの翼，ウルティマⅣ

●PART２：DOCUMENT (ボクがゲームをクリアするまでを物語形式でつづる。以前の『ザナⅡ』のときのパターン) ……アークス，アドレナリン・コネクション

●PART３：MAKING OF (そのソフトができるまでの話を中心に，攻略法や裏話まで一挙公開) ……ハイドライドⅢ (これはもう内藤さんにスゴイ気合いの入った原稿を書いていただいちゃったのだ)，めぞん一刻・完結編

●PART４：Challenge!!　Adventure Game (懐しの？チャレ・アベがここに復活) ……セイレーン，リバイバー，ザ・マン・アイ・ラブ，JACK，マデリーン，ガルフォース，陽あたり良好，タッチ，魔界復活，波動の標的

―以上18本をドーンとまとめて掲載する予定だ（ひょっとしたら，あのソフトも……!?）もちろん，楽譜や資料関係もカンペキ！　発売予定日は７月末で，予価1,800円。ホントに遅れてしまって申しわけなかったんだけど，なぜ遅れたかはいまにわかるはずっ！　期待していてほしい。

秘&意コーナー

今月は，なんと㊙情報大賞で１ページ近くもとってしまいました。発売１か月もたっていない『ワールドスタジアム』で，これだけの㊙データを発見するとは，「PCエンジンは最高！」君，キミはエライ!!　その他にもたくさんの人から同様の情報をいただいたけど，彼のレポートが一番まとまっていましたので，大賞に決定しました。

掲載本数が少なくて，今月載らなかったみなさんゴメンナサイ。またドシドシ応募してください。

秘

僕は，PC-9801の『ソーサリアン』で極秘を見つけました。

ロマンシアを冒険中，妻が病にかかっている男の家から右に少し行った階段の手前の１本の木の下でジャンプすると，スーパーマンが飛んで来てHIT. Pが回復します。

［鹿児島市・牧之瀬　渡12才］

秘

PC-9801版『ソーサリアン』の㊙です。まず「紅玉の謎」をクリアして，帰るときに〝ようせいのしずく〟を取った鳥の巣に行きます。すると，そこには〝てんにょのころも〟があります。

効果は，MGRが６，VITが１，DEXが４，KRMが３アップして，魔力を引きだせば「LOST MEMORY」を使うことができます。

［長野県北安曇郡・堀島正義？才］

秘

PC-98用『ファンタジーナイト』の知っておくと便利な㊙です。

まず，コンピュータのターンのときにも F6，F8，F9，HELP が使えます。

また，「COMBAT」を「Fast」にして HELP を使うと，とても便利です（カナ をLOCKにして「Fast」にすると作動中止になる場合があります）。

［岡山県津山市・キラードラキー15才］

秘

X１版『イース』で㊙を発見しました。

まず，PC-88版『イース』をプレイして，廃坑に入りすぐセーブします（どこでもいいと思うけど）。そして，X１『イース』に，PC-88でセーブしたキャラクター・ディスクをロードします。

すると，驚くべきことにPC-88でセーブしたところからはじまるではありませんか！

しかもPC-88版のBGMが流れます（完全ではないが）。

［静岡県駿東郡・あん13才］

秘

『イースII』の㊙です。最後の敵の前まできたらセーブすると思いますが，その後に鐘つき堂の一番上の鐘つき場の画面に行き，アイテムの杯（さかずき）を使います。

すると，いろんなバグ（?）が起こります（マリアが処刑場で「早く行けよ」と言ったのには，驚いた）。

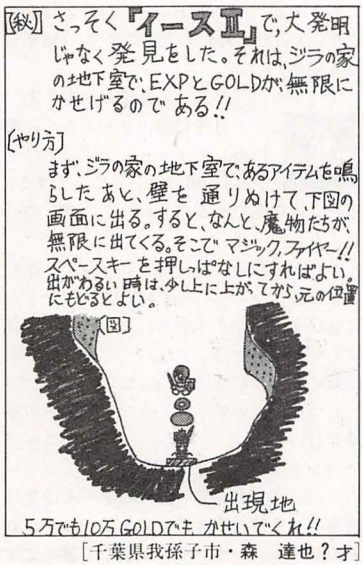
［奈良県生駒郡・宇木義雄？才］

秘

X１版『D'』の㊙です。

デモ画面で T E C N O キーを同時に押すと，「D'MUSIC COLLECTION」となり，ミュージック・モードになります。

［青森県弘前市・Libble Rabble 21才］



［千葉県我孫子市・森　達也？才］

秘

X１版『マイト&マジック』でスーパーキャラの㊙を見つけました。やりかたは，

1. 普通に立ちあげ，タイトル画面をだす。
2. ドライブ０と１のディスクを入れ替えてメニュー画面にする。
3. また，ドライブ０と１のディスクを入れ替える。
4. 移動のコマンドでエルキューンの町へ行く。

すると，レベル49，ジェム400個，HPSP無限，バックパックと手にいっぱいの装備（スモール・シールドなど）というキャラができてしまいました。

名前はムチャクチャですが，セーブして名前を変更すればマシになるでしょう。

［奈良県北葛城郡・岩崎くんありがとー14才］

秘

X１版『ゼリアード』で㊙を発見しました。

ドライブ０にディスク２を入れ，ドライブ１にディスク１を入れて電源をONにします。すると，GAME ARTSのニュースがでてきます。それを読んでみると，ミュージック・モードなどの入りかたも教えてくれます。

［埼玉県鳩ケ谷市・菅原一浩18才］

秘

X１版『麻雀狂時代』のちょっとした㊙です。

まず，普通にゲームをはじめます。そして，リーチをかけないで自分でツモったらコマンド・ウインドウを開けて「ロン」とすると，リーチ・イッパツになります。

［静岡県磐田市・大塚貴幸17才］



［青森県北津軽郡・HIROちゃん1o才］

秘

X１版『まじゃべんちゃー』の㊙です。普通にゲームを立ちあげ，デモがはじまったら以下のキーを押します。

I：お知らせ
N：出演者の名前を表示
F：メッセージ
M：NO INTRODUCTION MODE

また，テンキーの・を押すとMajaventure EASY GAME MENUとなり１～７の数字が表示されます。この数字を押すと好き

★今月の㊙情報大賞★

PCエンジン『ワールドスタジアム』に隠れチーム発見！

東京都港区・PCエンジンは最高！17才

PCエンジン版『ワールドスタジアム』で対戦パスワード，隠れチームを見つけましたので発表します。

対戦パスワードは，**第1表**を見てください。この内，O，M，Aは幻の球団，①(**第2表**)，②（**第3表**）は隠れチームです。

また，WATCHモードにして，コンピュータ1，コンピュータ2とも「ナムコスターズ」にすると，「00」（**第4表**）という隠れチームが現れます。この対戦ではなぜか両チームとも操作可能です。

もう一つの㊙は，タイトル表示中に，①かⅡボタンを押しながらRUNボタンを押すと，ピッカリドームのグランド・キーパーの名前がでてきます。

※PCエンジン版『ワールドスタジアム』の㊙は，この他にも北海道幌市・**下村孝光君（16才）**，大阪府東淀川区・**三谷政志君（15才）**他多数からいただきました。

《第1表》 対戦パスワード

		自分の選んだチーム									
		N	T	W	S	C	F	D	R	G	L
相手のチーム	T	FF2	EE4	DE5	CE6	BE7	AE8	9E9	8EA	7EB	6EC
	W	FD4	ED5	DD6	CD7	BD8	AD9	9DA	8DB	7DC	6DD
	S	FC5	EC6	DC7	CC8	BC9	ACA	9CB	8CC	7CD	6CE
	C	FB6	EB7	DB8	CB9	BBA	ABB	9BC	8BD	7BE	6BF
	F	FA7	EA8	DA9	CAA	BAB	AAC	9AD	8AE	7AF	6A0
	D	F98	E99	D9A	C9B	B9C	A9D	99E	89F	790	691
	R	F89	E8A	D8B	C8C	B8D	A8E	98F	880	781	682
	G	F7A	E7B	D7C	C7D	B7E	A7F	970	871	772	673
	L	F6B	E6C	D6D	C6E	B6F	A60	961	862	763	664
	O	F5C	E5D	D5E	C5F	B50	A51	952	853	754	655
	M	F4D	E4E	D4F	C40	B41	A42	943	844	745	646
	A	F3E	E3F	D30	C31	B32	A33	934	835	736	637
	①	F2F	E20	D21	C22	B23	A24	925	826	727	628
	②	F10	E11	D12	C13	B14	A15	916	817	718	619

《第2表》ファミコン&セガチーム

名　前	打率	本塁打
ぜるた	248	4
もえふろ	342	28
ふあみさ	400	62
ももたろ	358	54
とらくえ	372	52
おにが	332	38
すうまり	288	6
せいんと	318	46

ピッチャー

名　前	防御率	投
ふあみす	0.96	左
みいたん	0.72	右
ちやくん	1.24	右
あれくす	1.32	左

《第3表》 ビデオゲーム・チーム

名　前	打率	本塁打
れいんほ	248	4
だいら	342	28
へびう	400	62
あうたあ	358	54
しのび	372	52
すとりと	332	38
ようかい	288	6
1943	318	46

ピッチャー

名　前	防御率	投
ああるた	0.96	左
とらすひ	0.72	右
すぱり	1.24	右
たふると	1.32	左

《第4表》「００」チーム

名　前	打率	本塁打
1020	150	2
4546	155	7
98A8	158	11
4565	155	13
GFHI	150	0
NOPO	150	0
MVXY	150	0
Z　.	150	0

ピッチャー

名　前	防御率	投
NOPO	0.96	左
NOPO	0.96	左
Z　.	1.44	左
Z　.	1.44	左

な対戦相手を選ぶことができます。

［静岡県磐田市・**大塚貴幸17才**］

㊙ MSX2版『プロ野球FAN』の㊙を発見しました。

左投手を起用しているとき，リリーフのモードを選んで右投手のところにカーソルをもっていきFSを押します。すると右投手に変わり，投げる球のスピードも最初の状態になっています。

右投手でも同じようにできるので，ぜひ試してください。

［滋賀県坂田郡・**畑中裕司？才**］

㊙ MZ-2500の『リバイバー』で，楽しい技を発見しました。

●金の無限増殖

ハシリオン王国・アイドラの町の薬屋「サザンワルド」へ行き，「きずぐすり」を100Gで買う（1回で5個買える）。そして「きずぐすり」を1個売る。

すると，薬屋の主人は，小学校をでていないかどうかは知らないが，計算もできずに50Gもくれてしまうのだ。

なみに，5個売ると（50×5＝250G），差し引き150Gもうかる（でも，いくらやってもサザンワルドは破産しない）。

●会話のいろいろ

キーボードから入力する会話モードでは性別，年齢，種族，住所，家族，スリーサイズ，身長，体重，特技などの質問や，「アルシスをしってる？」「じゃあな」「あばよ」「ごめん」「ばいばい」「ゆるして」「ばか」「BYE-BE」など，まだまだいろいろな会話が楽しめます。

［千葉県・**高橋弘太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。

※電話番号も必ず明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「㊙&㊗コーナー」係

読者の闘技場

たくさんのおハガキ，ありがとさん！　みなさんからの質問で一番多いのが，レベル20の「？？？？？」の景品は何ですかってもの。エ～イ，ここでズバリ発表しちゃおう。ビデオゲームきょう体＋基板，ＰＣエンジン，山下　章の使い古しのアンプ，ＴＯＭＭＹの使い古しのＰＣ－6001，セガ・マスターシステムの５種類だ！　ただし，どの職業にどの景品が対応するかはナイショ。さあ，最初のレベル20到達者はダレだ!?

レフェリー：山下　章
ふくながさ：TOMMY
キミたちの飲み友達：筋肉質の男

今月の金の台座賞（5Exp）



茨城県那珂郡・たらこ16才
トータル経験値５：レベル３遊び人
ＴＯＭＭＹ：うっげー何だこりゃ？　皆さんも寝不足のときにやった仕事をあとで見ると，「俺ァ何だってこんなコトしちまったんだろう」と思うことあるでしょう。コイツはまさにそれ。ノリだけで金賞にしちゃいました。何がウハだ！

銀のハーモニカ賞（3Exp）



北海道岩内郡・ケロちゃん？才
トータル経験値３：レベル２戦士
山下：おミゴトっ！　最後の３コマを見るまでオチがわからなかったというのは，じつにひさびさだ。だけど，原作とまるっきり同じコマ割りでセリフだけ変えるってパターンのハガキは今後載りにくくなるから注意。アイデア勝負だ！

ダームの銅賞（2Exp）



兵庫県川辺郡・ワムウのピアス15才
トータル経験値２：レベル１戦士
山下：清水がこのハガキを見て嘆いておりました。どうして引本にはマトモなネタがきて，自分にはヘンなネタしかこないのかと。なぜなんだろう。ど～してなんだろう？
引本：レスキュー隊No.１の宿命じゃない！

今月の大ボケ（0Exp）



長崎市・ペンネーム戦士14才
トータル経験値０：レベル０戦士
ＴＯＭＭＹ：Ｔ・０の2号連続ボケぶりに刺激された大ボケ志願者がここんとこあとを断たない。しかしそんなヤツに栄えある大ボケはやらん。べーっ！

〈読者の闘技場・レベルアップ&景品一覧表〉

レベル	必要Exp	もらえる景品				
		戦　士	魔法使い	僧　侶	忍　者	遊び人
1	1					
2	3					
3	5	ベーマガ原稿用紙				電波新聞１部
4	7		レスキュー隊のサイン色紙	バックランドシャープペン		
5	10					
6	13					電波新聞社内で売っているジュース
7	15	レスキュー隊のサイン色紙			忍者グッズ	
8	17		山下章のサイン色紙	レスキュー隊のサイン色紙		
9	20					ベーマガのあまりポジ
10	23					
11	25	ベーマガライターズのサイン色紙				
12	27		TOMMYのサイン色紙	ベーマガライターズのサイン色紙		「遊々」わりばし
13	30					
14	33					
15	36	お好きなゲームソフト1本			お好きなゲームソフト1本	奥村印刷の封筒
16	40		お好きな別冊1冊	ゲームミュージックのレコード		
17	45					
18	50					ベーマガの色校正
19	55					
20	60	?????	?????	?????	?????	?????

佳作（1EXP）



三重県度会郡・αβγ16才
トータル経験値１：レベル１忍者
山下：近ごろジャンプの影響からかスライムネタも多いんだよなあ。どーせならコレぐらいの傑作を！



群馬郡・ＴＵＲＢＯＨ？才
トータル経験値１：レベル１戦士
Ｔ：ジョジョネタは気が狂うほど送られてくるっ！　絵とセリフがよっぽどインパクトないとボツぅ。



三重県伊賀町・Ａｍｏｓ16才
トータル経験値１：レベル１戦士
Ｔ：そーいやあの人この間山下サンとテレビにでてたっけ。２人で見つめあってるのはヤだったねっ。



神奈川県川崎市・ダバダバダ13才
トータル経験値１：レベル１戦士
Yu-You：ひでぇ〜〜。ヒババンゴはもっとカワイイよぉ。え，そういう問題じゃない？　ヒバーっ。



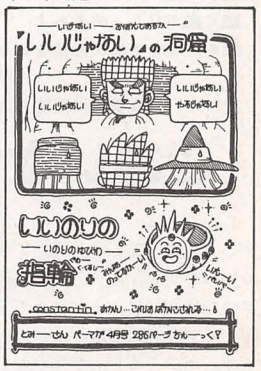
栃木県芳賀郡・大野木藤？才
トータル経験値１：レベル１忍者
山下：㊟がついてないとナンだかわからないけど，いーなあこのセンス。画力レベルもけっこう高い。



東京都世田谷区・無敵鉄金剛13才
トータル経験値１：レベル１忍者
山下：あ〜るネタもかなりきたものの，どれもがＲタイプとのひっかけ。もっと頭を使ってちょっ。



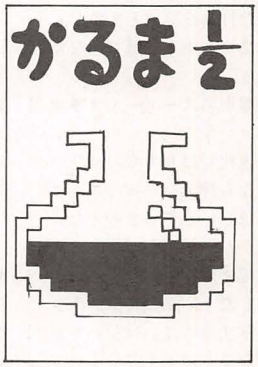
埼玉県美里町・よしりん16才
トータル経験値３：レベル２僧侶
Ｔ：そういえばあの富田靖子ちゃんも大のガンダムファンらしい。意外性があってプリティですね。



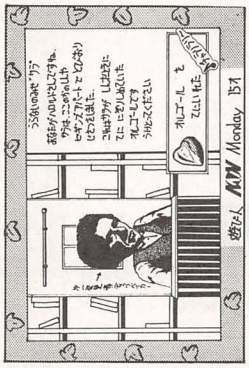
大阪市・Constantin？才　トータル経験値４：レベル２魔法使い
山下：constantinちゃんは一体何才なんだろう？　今度はぜひ年を書いて送ってきてちょーだいね。



福岡県北九州市・タラちゃん12才
トータル経験値１：レベル１忍者
山下：関係ないけど，今日，高井麻巳子ちゃん結婚のニュースが発表された。大大大大大ショック!!



京都府乙訓郡・ＤＡＡ15才
トータル経験値１：レベル１戦士
山下：ＩドットのちがいをＩらんま』にかけたツウなネタ！　キミはホントのザナ通（ザナII）だ！



愛知県名古屋市・Monday15才
トータル経験値１：レベル１遊び人
山下：ハガキはなるべくタテ書きにしてください。こんなふうに載っても読みにくいでしょ？



石川県加賀市・菅野義裕14才
トータル経験値１：レベル１魔法使い
Ｔ：……「読者の闘技場」のタイトル下は山下サンが書いてんだよなあ。今回もきっと何かあるな。

☆闘技場参加ルール

この闘技場に参加する人は，まずみずからの職業を決定しなければならない。職業は，戦士，魔法使い，僧侶，忍者，遊び人の５種類。このうちのどれかひとつを選び，自分の名前の前に名記すること。

（例）遊び人・TOMMY 20 才

職業は原則として変更不可能なので注意するように。

キミのハガキ，または文章がこのコーナーに掲載されると１〜５Expがもらえ，経験値がたまると左ページの表にしたがってキミはレベルアップしていく。そして，ある一定レベルに達すると素晴らしい（？）景品がもらえるわけなのだが，その景品の内容・もらえるレベルというのが職業によってちがう（遊び人はレベルが，あがればあがるほど役に立たない景品になっていく？）。しかも，レベル20になったときにもらえる景品というのがナゾ！　はたしてどの職業がトクなのか？　この闘技場は89年４月号まで開催される予定だ。さあ，読者のみなさんの勇気ある挑戦を待っているぞ！

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「読者の闘技場」係

今月の景品獲得者：レベル３遊び人たらこ…電波新聞１部（これを機会に購読してくれると，影さんが喜ぶとか!?）

ファンタジー通信

幻想と宗教

手塚一郎



〔東京都北区・ALASKA〕

彗星が白き空を覆い
アルドアの海が二つに裂ける
山は怒りの炎で，天を焦がし
大地は震え，悲鳴をあげる
全てのもの白光に包まれ
呪いの巨人の一つ目が今，開かれんとす
驕り高ぶりし人の子らよ
汝ら，今こそ真の恐怖を知るであろう

黙示録より

〔京都府城陽市・江東セトラ〕

ごあいさつ

こんにちは，ベーマガ編集部のナーサッダこと手塚一郎です。突然ですが，まずはお知らせから。えー，5月発売予定だったファン通別冊は，まだ書店で見かけないことからもおわかりのように，もう少し遅れます。ボクもまだ大学生なので，スケジュールどおりに運ばなかったりするのです（理由になっていなかったりする）。楽しみにしていてくれた方々には，本当にただ謝るしかありません。ゴメンなさい。ただ，急ぐあまりに手を抜くなんてことは絶対にしたくないので，その辺のことも理解してやってください。

さて，今月のファン通は「読者のコーナー・スペシャル」と題して，「幻想と宗教」の関わりについて考えていきましょう。

幻想と宗教

まずは，先月号の「読者のコーナー」に掲載した石川県金沢市の**松沢昌明**くんの意見のダイジェストから紹介しよう。

★「小説，漫画，ソフトなどのファンタジー関連のもので，宗教（神話，伝説，教典中の神や人物）を題材とした作品が数多くありますが，こういったことは人間の宗教に対する冒瀆です。たとえ今や伝説となってしまった神であれ，信仰していた人々が存在するのですから，軽々しく登場させるのはどうかと思います」

■㊐：このお便りが掲載されてからというもの，来るわ来るわ。しかも，長い文章ばっかり。スペースの都合上，要約せざるをえないんだけど，ボクが過って解釈してしまうことだってあるかもしれないので，これからお便りをくださる方は，なるべく簡潔に書いてほしい。

それでは，この松沢くんの意見に対して送られてきたお便りをスペースの許す限り紹介していこう。

一番手は大阪府寝屋川市の**甲斐石太**くん。

★「私としては，ある点では賛成で，またある点では反対です。日本人は信仰の自由が保障されているせいか，宗教に対して軽く考える傾向にあると思います。私はこの傾向を良い悪いで判断しようとは思いませんが，多くの人は宗教を厚く信仰している人に対して排他的な，もしくは軽蔑のような感情を持つことがあるようです。これは悪いことだと思います。私自身，宗教を信仰していませんが，それを信仰している人をある意味でバカにするような行為はとらないようにしています。つぎに反対する点です。確かに神話や宗教を題材にした作品は多く存在しますが，そのことは冒瀆につながるのでしょうか。ファンタジーというのは，人それぞれが心の内に持つ「世界」です。もし誰かが神話などを読んで感動し，それを自分の中でふくらませ，独自の世界を創ったとしても誰がそれを責められるでしょう。こういった行為を冒瀆とするならば，それはその作品に対する冒瀆ではないでしょうか」

続いて大阪四条畷市の**スーパー・プラネット**くん。

★「神話などを小説化したりするのは良いと思います。なぜなら神話を創った人達は多くの人に読んでほしいと思って考えたのでしょうから。しかし，問題なのはその表現の仕方です。登場する神をバカにしたようにディフォルメしたり，元の神話と大きく変えてしまったりするのはいけないと思います。このようなことはとくに日本に多いようです。それは日本人が信仰心を持たなくなってしまったからではないでしょうか。日本人は，もっと信仰心を強めなければいけないと思います」

つぎは北海道札幌市の**興梠源伍郎**くん。

★「宗教や信仰というものは，そんなに厳格なものなのでしょうか？　私にはもっと日常的なものであるように感じられますが。私は神や仏の存在を否定しません。むしろ肯定論者です。しかし，宗教や信仰というものは，人間という意識体が造りだしたものであるということも否定できないと思います。宗教というものは，宗教のためにあるわけではなく，人のためにあるものだと考えています。宗教には強制力も何もないし，その宗教を知ってその人がどう思っても自由なのではないでしょうか？　確かに中途半端に模倣されたものは私も感心しません。しかし，流用したからといって，それらを完全否定してしまうのは，ましてそれが冒瀆と考えるのは行き過ぎです。善悪・優劣という視点から見るからこそ，流用の是非が問われるわけで，神や仏が真に全知全能であれば，人がどう書こうがまったく関係ないはずです。それらが人への冒瀆と考えるなら，それは感心できません。先人達が歩んできた過ちを再び犯しかねませんから。宗教というのは，先人達が残してきた「生きかたのバイブル」とでも思えば，もっと楽に考えることができると思います」

おつぎは愛知県名古屋市の**早丁良案**くん。

★「6月号の松沢さんの意見に賛成します。やはり，幻想と宗教――いや，現実世界そのものと切り離すべきです。現実とはまったく関係ないものこそ，本当のファンタジーだと思うからです。だから，実在する神（？）はだすべきではなく，それらとは似ていても異なる架空の神にすべきではないでしょうか。しかし，「現実世界とからめたほうがおもしろい」という人もいると思います。ボクは人に自分の考えを押しつけるのはイヤなので，そういった人を否定するつもりはありません。ただ，こういう考えを持っている人もいるということは知っておいてほしいものです。

続いて大阪府堺市の**ありす**ちゃん。

★「私には，小説や何かに「宗教上のもの」を取り入れるのが，なぜ宗教への冒瀆になるのかよくわかりません。むしろ，これを宗教への冒瀆というのは，宗教の人間に対する思いあがりではないでしょうか。宗教があって，それから人間がいるのではなく，人間がいて，そして宗教があるのですから。大体，今ある神話などは，他の神話や伝説，宗教などをどんどん取り入れ，時代と共に変化しながら今の形になったんですよね。もちろん，元の宗教を信仰する人々の意思など無視して。あ，別に「そういうことをしてきたから，されてもいいんだ」式の論理を展開する気はありませんよ。ただふっと思いついて，その辺の認識はどうなっているのかなと。ただ，宗教が柔軟性を失う，つまり宗教が不可侵すぎると良くないんじゃないでしょうか。宗教が不可侵なのは，

それが人々の心のよりどころとなるからですよね。心のよりどころ，大切なところにズカズカ踏み込まれたらイヤでしょう。でも本当に「宗教と幻想とを切り離して考える」のなら，宗教と小説などは別の次元ということになると思います。実際，多くの人は信仰するもの（あるいは小説など）が作りかえられるとき，そう見ているのだと思うのです。こういったことが冒瀆かどうかは，その人が冒瀆とするかしないかによるのではないでしょうか。それで，わざわざ冒瀆とすることもないんじゃないかと。ただ，神話や伝説に限らず，歴史ものや原作付きのものなどを扱うとき，それに対する思い入れがある人への気配りを忘れてほしくないとは私も思います」

もうそろそろ誌面も尽きてきたので，ここからはひと言ずつになってしまうけれど3人のお便りを紹介していこう。

まずは山口県長門市の**霧雨**くん。

★「信仰してないボクにとって神は神聖でも何でもないし，正直な話，漫画の主人公と大差ありません。大体，宗教っていうのは他のそれを，それこそ冒瀆し反発しあってます。もし，信仰に値する神がいたならば，決してそれを冒瀆だなんていわないでしょう」

続いて大阪府八尾市の**染川玲子**ちゃん。

★「宗教や伝説などを下じきにした作品には「舞台背景がしっかりしている」とか「その神話などに興味をわかせる」などの長所の他に「元となる神話や伝説を冒瀆，あるいは誤解を招く危険がある」などの短所があります。このため，私は作者の良心に任せるしかないと考えるのですが，どうでしょうか？」

最後は愛知県蒲郡市の**Rophyst・Laguss**くん。

★「たとえ他人にどのように扱われたとしても，本気で信じている人にとっては常にすばらしい神であると思います。その扱いが不当だと怒るのは，裏返せば自分のその神に対する自信のなさを表しているのではないでしょうか？　とにかく，一歩譲ってそういう本を笑ってやりましょう。宗教は両刃の剣です。心の救いにもなりうるし，逆に戦争の引き金にもなるのですから」

■㊐：他にもお便りを送っていただいたけど，今回はスペースの都合でここまで。載らなかったみなさん，ゴメンなさい。

さて，問題提起をしてくれた松沢くんは，どちらも正しいという結論はださないでほしいと書いてあった。しかし，結局は各自の心の持ちかた次第だという結論しかボクにはだすことができない。

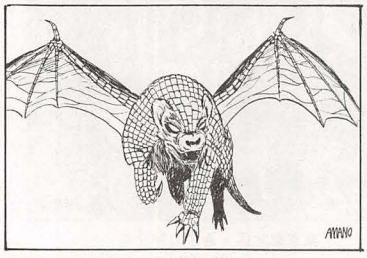
残念だけど……。

これからもこの調子でお便りをドンドン送ってほしい。

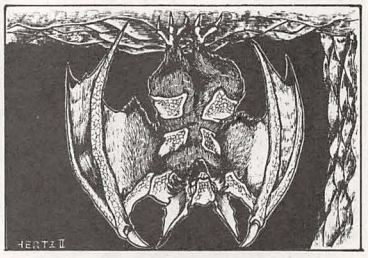
「文字ネタ」を盛りあげるのは，キミ達なんだからね。

今月のC.Cコーナー

今月の課題は「コウモリとアルマジロの合成」だったね。それでは優秀作を二つ掲載しておこう。実はこのコーナー，RPGでオリジナル・モンスターをだすときに役立っているとか。なかなかおもしろい利用法だね。で，来月は石川県鳳至郡の**数馬光朗**くんのリクエストで「カマキリとクラーケンの合成」。しめ切りは6月18日必着まで。力作を待っているよ！



〔岐阜県各務原市・天野優耶〕



〔広島県三次市・HESTZII〕

ファンタジー通信伝言板

このコーナーは，読者同士の交流の場として活用してほしい（ハガキは縦だよ）。





WARRS・FT登場！

先日，D&D®の日本語版監修などで活躍されている大貫昌幸さんとお会いした。お話によると，アニメのキャラクターを演じるワープスというシステムを使った「ワープス・ファンタジー」をもうすぐツクダホビーから発売するとのこと。ボクもこのワープスを持っており，ファンタジー関連のサプリメントが発売されないかなぁと思っていたところだから，うれしくてしょうがない。しかも，このテーブル・トークRPG「ワープス」をベーマガ誌上で展開していく，つまりワープスの連載がはじまることまで決定したのだ。

これは，どういうことかというと，ベーマガ誌上でワープス用のモンスター・デザインやマジック・アイテムのコンテストをやったり，シナリオ，新ルール，オリジナル・ワールドの募集だってやれるわけだ。もちろん誌上リプレイだってある。

もしかしたら，キミ達がデザインしたワープス用のシナリオなどが，正式にツクダホビーさんから発売されるってことも！

記事の執筆は大貫さんご自身によるものだから，他では見られない内容の濃さを保障しよう。で，気になるのは連載開始の時期。これは7月10日発売のワープス・ファンタジー・パート1に合わせた7月8日発売の8月号から。ワープスは他のRPGとはちがい，入手しやすいはずだ。ホビー・ショップの他に有名玩具店でも買うことができるからね。もちろん，お店に頼めば取りりせてもらうことだってできる。4,000円と少し高価だけど，それだけの価値はあると断言しよう。いやー，早く7月にならないかなぁ。人気がでれば，小説やソフト，コミック化だってあるかもしれないしね。

おっと，忘れるところだった。実はワープス以外にもベーマガ編集部では，いろいろなプロジェクトが進行中だ。パソコン・ソフト，ボードゲーム，そしてキャラクター・グッズなどなど。近いうちに，少しずつ発表していく予定なので，楽しみに待っていてほしい。それでは，また来月！

ファンタジー通信イラストギャラリー



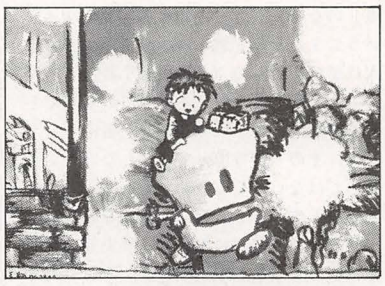
神奈川県横須賀市・SATAN坂 貴紀

㊐：うーん、おもしろそう。漫画を描いたら送ってね。



東京都北区・ＡＴＯＭＩＣ

㊐：ＡＬＡＳＫＡくんと知り合いなの？合作希望！



広島県安芸郡・まこぷ

㊐：載せるのが遅れてゴメン。かわいい絵だね。



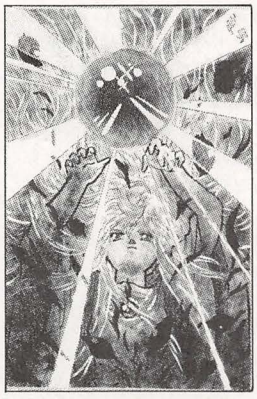
埼玉県上尾市・ＰＨＵＲＤ

㊐：天野さんっぽいけれど、こういうの好きだなぁ。



愛知県知多郡・すぴすぴ

㊐：いつも投稿ありがとね。アンデルセンはＦＴだ！



新潟県糸魚川市・ぴよこ

㊐：イラストありがとう。手間をかけてるねえ。



大阪府高槻市・ファイナル菅生鈴鹿

㊐：菅生くんも受験のため少しお休み。がんばれっ！



茨城県水戸市・阿流夢

㊐：ルーン文字を知ってるとは！別冊にも載ってるよ。



丸山祐美子＆寺町電人

㊐：おや、フーさんじゃないか。また投稿してね。

響あきらさんへ

ビデオゲームのみならず，パソコン，ファミコン，ＰＣエンジンと多岐にわたって活躍された響あきらさんが，６月中旬に留学のため渡米されます。

「妥協」という言葉をきらい，何事に対しても常にベストを尽してきた響さんから学ぶべきところは数多くありました。

響さんとの出会いは，もうかれこれ４年以上も前のことになります。

それ以来，頼もしい友人であり，またやさしい兄貴でもありました。

「いつ帰ってくるか，わからないよ」と明るく笑う響さんですが，また必ずお会いしたいものです。そして，麻雀でもしましょう（笑）。

それでは，お元気で。そして，ありがとうございました。

Ｐ．Ｓ．別冊ができたら送ります。厳しい批評をお願いします。

●お便り待ってます

このコーナーでは読者のみなさんからの感想や意見，イラストなどを募集しています。ただし，必ずファンタジーに関連したものにしてください。

あて先〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「ファンタジー通信」係

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。

みなさんのところでは，ナムコの新作『超絶倫人ベラボーマン』の人気はどうですか？雑学っぽい話になるのですが，あのゲームの全ステージ数をご存じですか？これが全32面なんですよ。そう聞いてハッと気がついた人はいませんか？このゲームが全32面ということは，ナムコゲーム史の法則を破ってますよ。なぜって全32面というのは同社『メトロクロス』の全ラウンド数と同じだからです。全面数が同じだとどうしていけないかって？ナムコのアーケード・ビデオゲームで(とくにエンディングのあるもの)，全面数がまったく等しいゲームはこれまで1作も作られていなかったんです。

ナムコのゲームの全面数ってやたらバラエティに富んでいるんですよね。60，99，32，48，62，21，31，44，10，16，33，23，29，11なんて感じで（宿題エキストラ・バージョン：これらの全面数を持つナムコゲームをそれぞれ数字に対応させてリストアップしてください)。

実際このように同じ面数のゲームがなかったというのは単なる偶然なんですかね(例外的にパックマニアで全11面設定というのが設定変更で可能。これだとアサルトと同じになってしまう。あとループゲームとドライブ・ゲームの類も例外)。事実，古い話ですが，僕はモトスの全62面というのがいやに半端な数字なので開発担当のかたとお話する機会があったときに，どうやって全面数を決定したか聞いてみたことがあるんです。この理由がすごかったんです。「ドルアーガの塔が全60面，そしてバラデュークが全64面だと思い込んでいて（もちろんこれは勘ちがい)，その間をとって全62面にした」そうなんです。

まあ，まったく意味のないことなんですが，豆知識としてはけっこうおもしろいでしょう？

さて，今月は「レバーがなぜ左か」問題で強引にスペースをとってしまったので，VGGレポートなどその他のコーナーが押されて，お休みになったりしていますがごかんべんください。

特集・レバーはなぜ左なの？

先月号で問題提起しました，なぜビデオゲームのレバーが左についているのか，という質問に対し，予想以上に大きな反響があり，大変うれしく思っています。内容的にもなかなかいいものが多かったので，大々的にスペースを取って特集してみたいと思います。

★よ～く考えてください。細かい動作は本当にレバー操作でしょうか？そう，細かい動作と言えるのは，レバー操作ではなく，シューティング・ゲームにつきものの「連射」ではないでしょうか？連射がしやすいのはもちろん利き手のほうですよね。左利きの人にはなんともやりづらいでしょうけど右利きの人のほうが多いのでしかたないとは思います。(埼玉県大宮市・**高野裕司**)

■**見城**：まずは，この高野君に代表されるような意見のおハガキがやはり一番多かったようです。しかし，これだとシューティング以外のゲームの場合はどうなのか，という問題もありますし，「ボタンが右」の説明にはなっていますが「レバーが左」の説明が欠けているようです。

★確かに右手（利き手）は器用ですが，その反面，力が強すぎます。つまり力が入りすぎて操作ミスをするおそれがあります。それならなぜトラックボールが右かと言うと，あれは大抵スピードが命のゲームです。利き腕を使うのは当然と言えます。さらに連射の問題もあります。今のままが一番いいと思います。（長崎市・**井手亮太**）

■**見城**：そう言えばみなさんは，『ワンダーボーイ―モンスターランド』の上級者のプレイを見たことありますか？あのゲームにはレバーをガチャガチャと小刻みに振って高額ゴールドを出現させるテクニックがあるのですが，このときだけレバーを右手に持ち換えてプレイする人を僕は何度か見たことがあります。これはまさに左利きの人が連射をやりにくいということと，同じ理屈ですよね。これを見たとき僕は，じつに新鮮な驚きを感じました。

★ゼビウスは，ボタンが左右にセットしてあったと思いますが，自分を含めて左ボタン・右レバーの人はいませんでした。なにせ二つのボタンを使いわけて，ザッパーを連射するのですから。僕はよほどボタンのほうが，指先を使う点で右手が必要だと思います。レバーを指先で操る人なんていませんから。（京都市・**悪来典韋**）

■**見城**：ボタンの数が最近では二つ三つが当たり前になったので利き手のほうが操作しやすい，という意見は愛知のみゅーくんからもいただいております。

★確かに私も昔から疑問でした。私は（両腕をクロスさせて）右手でレバーを操作するのですが，いろいろなゲーセンに行くと「左利きですか？」と聞かれます。が，私は右利きです。なぜこうなったかと言うと，その昔，私がはじめてゲームを見たとき，「レバーは利き腕で動かすんだな」と勝手な考えをしてしまい，今のようになったわけです。

最近のゲームには大きくわけて二つのタイプがあります。「よけたり動いたりが主になるゲーム」と「ひたすら撃ちまくるゲーム」です。私は(両手をクロスさせると)前者をやるときには楽なのですが，後者をやろうとするとどうしても無理があります。つまり「連射ができない」ということになるわけです。それで，どうしても間に合わないときは右手で連射します。ですから結局のところ，連射がすべてのようなゲームをどうにかしてくれれば…と思います。

（静岡県両替町・**SPREAM-FKS**）

★左利きの意見：左利きの人は，ボタンの早押しが今のゲームではどれほど大切かが痛いほどわかると思うんです。ハイパーオリンピックでは負けないのに，普通のゲームではどうしても連射面で負けてしまうんです。ここで右利きの人は「早押しできなくても，左でスティックが動かせるから有利じゃないか」と思うかも知れません。しかしデカキャラ（耐久力の高い敵）と戦う時間が，右手でボタンを押していると左手で押すよりかなり長くなってしまいます。

（兵庫県明石市・**ＫＤＤ**）

■**見城**：そのとおりなんです。じつは僕も左利きなのでこんな話題を考えだしたんです。ＫＤＤ君の意見にはまったく同感で，ハイパーオリンピックは左右どちらの指でもボタンをたたけたので，少なくともやりづらさは感じませんでした。ですが最近のシューティング・ゲームは困ります。激しい連射が必要なのに，右手でボタンをたたかねばならないからです。はっきり言って僕などの場合，昔からすべてにおいてパーフェクトな左利きなので，あの連続的で規則的かつ力の必要な連射を右手で行なうことができません。まったくではないものの左手よりはグッと連射速度が落ちます。

そこでしかたなしに「ボタンをこする」という例の方法でカバーしてみようと思ったことがあります（ここでボタンのこすりが是か非かという議論をするつもりはまった

くないのでそのことに関してハガキを送ることはしないでください)。これがさらに悲惨な結果を招きました。ボタンをこするという行為は，たたくよりずっとリズミカルで，規則的な（往復）運動だからです。連射速度がメチャメチャ落ちる（高橋名人の1/16ぐらいのスピードになったりする）だけならまだしも，グラディウスなんかやったときがすごかったですね。規則的に同じ位置に指を往復させることができないので，わきのボタンまでこすってしまって気がついたらスピード・アップを5速持っていたりしましたから。そういうわけで僕は今だにボタンこすりができません。

ですから，僕は個人的にシューティング・ゲームにはすべてボタン押しっ放しのフルオート射撃機能をつけてほしいと真剣に思っています。もちろんR・タイプのようなゲームはそれでは困るでしょうけど（波動砲があるから)。また，フルオートと言っても1943のように，こすったほうがより速い，というのでは話になりませんが（ゼビウスのフルオートなんて誰が使いましたか？)。

★人間の脳は左と右にわかれています。左脳は論理的，言語的なことを受け持ちます。たとえばむずかしい数学の問題を解いていったり，ゲームのプログラムを作ったり，推理ＡＶＧの犯人を考えたりするとき，左脳が動くわけです。それに対して右脳は抽象的，感覚的なことを受け持ちます。たとえばレコードを聴いたり，美術館で絵を見たり，昨日クリアしたゲームをはじめから回想しているとき，右脳が働くわけです。

アーケード・ゲームで主流のシューティングやアクションは，いちいち筋道立てて考えるひまはありません。パッと見て安全なほうへスッと動かす，というのができなくてはいけません。つまり感覚的なことを受け持つ右脳が大切なわけです。

そして，この右脳と左脳は，逆の半身を，つまり右脳が左半身，左脳が右半身を動かしているのです。だからレバーは左手で動かすのが良いのではないでしょうか。

トラックボールやダイヤルは，そんなことよりも強さ，速さ，正確さを要求するため，利き手のほう，右手で動かすのではないでしょうか？　（福岡市・**大出綾太**）

■**見城**：この話を聞いて，ちょっと通な人ならナムコのフォゾンを思いだしますね。あのゲームのキャッチ・コピーがズバリ「右脳トレーニング」でしたから。

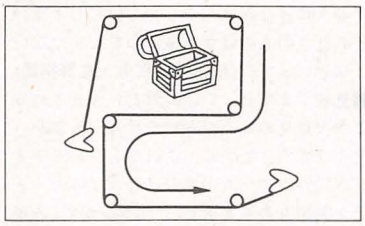
つぎの人もだいたい同じ意見を寄せてくれています。

★それは「人間工学的追求の結果」だと思います。多くの人が，「左半身を司どる右脳は創作に優れており，右半身を司どる左脳は記憶に優れている」と言っております。つまり右手は，同じことを繰り返す，(たとえば字を書く等に力を発揮しやすい。逆に左手は「絵を描く」ようなことに向いているということと，持久力において右手より劣るのではないでしょうか（偏見かも知れませんが)。さらに言えば「複雑な作業を普通のスピードで行なうことは両方の手でできますが，単純な作業においては利き手のほうが数段速い」ということです。

（中略）レバーの操作は慣れることができるけど，パドルの操作や連射は慣れよりも天性のヒラメキのほうが高い，と思います事実，２スティック・ゲームの『アサルト』もやり込めば一応，柔軟にレバー操作ができるようになるのです。

（千葉県四街道市・**羽妙凪沙**）

■**見城**：ツインレバーに関しては，大阪の四番星智也君が，「リブルラブルをプレイする人は，右のラブルを使ったやりかたが多いでしょ(**第１図**)」というおもしろいことを言ってました。



《第１図》リブルラブルは右中心の操作？

教えてください

★自機が魚のシューティング・ゲームで，海中にいる敵を撃つとフルーツに変わり，口から舌をだして食べるという内容の横スクロール・ゲームの名前は何というのでしょうか？　（東京都品川区・ＤＯＫＡ）

■**見城**：『ファンキーフィッシュ（サン電子：1980年作品)』ですね。高次ラウンドに進むと，まったく攻撃方法が変わったりしておもしろかったのですが，あまり売れなかったゲームですね。サン電子初のスクロール・ゲームでした。

ボクのお気に入りメーカー

★僕はマイナー・メーカーの「データイースト」が好きです。ここのメーカーはあまり雑誌で取りあげられることがないのですが，ゲームのおもしろさを追求しているという点ではどこにも負けないでしょう。

また，ちがった意味でのオリジナリティがあります。とくに『キャプテンシルバー』は大のお気に入りです。あの感じは他にはない！と思います。最近のゲームでもう１作あげるとすれば，『チェルノブ』!!これはインストラクション・カードの説明とデモがすごい！ゲーム内容もじつにいいと思います。この２作はわかる人には評価してもらえると思います。

（北海道常呂町・ＹＳＲ－巧）

★うわべばかりおもしろそうなメジャーなゲームをやるより，本質的におもしろいマイナー・ゲームをやったほうがいいと私は思います。とくに私の友人は「データイースト＝ダメなゲーム」という先入観を持っているのでとても悲しいです。見た目が悪くてもおもしろいのはいくらでもあるのに…（キャプテンシルバーとかオスカーとか…)。とにかく一度やってつまらないと決めつけないで，数回チャレンジして隠れたおもしろさを発掘しましょう。

（東京都世田谷区・ＡＴＲこと神林中）

■**見城**：うーん，何がすごいって，この２人，自分からデータイーストをマイナー・メーカーと断言してしまっているところがすごい！別にデータイーストはマイナーなんかじゃないでしょ。実際，けっこうファンは多いですよ，まじめな話。僕もオスカーは好きで全面クリアしました。

しかし，データイースト，通称デコのセンスって確かにえらく独得のものがありますよね。僕がもっとも好きなデコゲームと言うと，ちょっと古くなって『Ｂ－ウイング』，そのつぎに『ザビガ』，そのつぎにデコカセ３大名作の『ハンバーガー』『バーニン，ラバー』『グレイプロップ』になりますかねえ。あの頃のデコはアイデアの飛躍度が超越していましたし，純粋に基本アイデアの勝負だったら当時のナムコにだって勝るとも劣らないものを持っていました。そういった意味でのパワーは最近は少し落ちたと思いますが，今でも時おりみせる奇抜な発想のゲームは，切れ者のゲーム・デザイナーの存在を感じさせます。

あの「発売されるゲームの９割に永久パターンが存在する」ということももはやデコの伝統と化しており，最近は，これもデコの味なのだな，と悟りが開けてきました(本当にそう思っている)。

このコーナーでは，あなたの好きなメーカーのヨイショハガキをお待ちしております。

ハガキのすみのひとことコーナー

★今さら『ドラクエⅢ』で恐縮ですが，こんなパーティを作ってみました。

戦士…たいとう　魔法使い…せが　商人…なむこ　僧侶…こなみ　武闘家…かふこん　遊び人…でこ　賢者…てくも　勇者…あたり

私のメーカーに対するイメージです（まったく独断と偏見)。

（愛知県愛知郡・**みゅーくん**）

■**見城**：それじゃあ何ですか？ナムコは，「なむこさーん，お呼びですよ」と呼んでおいてパーティに組み込んで５分後に「長い間お世話になりました」と言わせて牢獄行きですか(そうとは限らないっつーの)？

個人的にはナムコとコナミが逆でもニュアンスとしては悪くないと思います。

★合成ネタ「ネグリジェと弁慶」
（東京都福生市・**とびもあい**）

■**見城**：彼もほとんど意地で合成シリーズを送ってきているので熱意に負けて，ひんしゅく覚悟でまた載せました。しかし，この他に「ブルマーとぶたさん」とかいうのがあったけど，それじゃあ組み合わせに違和感がないじゃないか（むしろかわいい）！

詰めペンゴの本・プレゼント当選者発表

▶福島県安達郡・**Hungry** ▶群馬県邑楽郡・**ACローバー**▶東京都江東区・**古山栄一**▶静岡県清水市・**ドラゴンブレス・LET**▶愛知県豊明市・**山田盛路也** 5名のみなさんにお送りします。

また，読者のみなさんからのオリジナル詰めペンゴも引き続き募集しております。今後，詰めペンゴ特集ができるかどうかは読者のみなさんしだいです。よろしくお願いいたします。

今月のプレゼント

先月は，なんかサボってしまいましたけれど，今月はジャレコ『銀河任侠伝』のポスターを3名様にプレゼントいたします。キャラクター総出演・大判サイズの楽しいポスターです。ご希望のかたはハガキに「キャラクターとサウンドのメチャ楽しい銀河任侠伝ポスタープレゼント希望」と書き，〒141 **東京都品川区東五反田1－11－15 電波新聞社　出版部マイコンBASICマガジン編集部まで送ってください。**

その際，あなたの好きなジャレコゲームと，その理由を書いてきてください。思い出のようなものでもいいですよ。一応発売されたジャレコゲームの全リストを載せておきましょうか？▶ノーティーボーイ，チェックマン，ポップフレイマー，ブループリント，カメレオン，サターン，トップローラー，エクセリオン，D－DAY，パラレルターン，フォーメーションZ，ピンボ，わいわいジョッキーゲートイン，フィールドコンバット，シティコネクション，アーガス，忍者じゃじゃ丸くん（VS），モモコ120%，バルトリック，サイキック5，エクセライザー，銀河任侠伝，ぶたさん，P－47……

5月号の宿題の答え

はっきり言ってこんな問題をだしてしまったことを後悔しています。「漢字だけで成り立っているゲーム・タイトル」が大よそどの位あるのか，ちょっとは自分で調べてみるべきだった。加えて，せめて麻雀ゲームの類は除くようにただし書きするべきだった。収拾がつかなくなっている…。

と言うわけで麻雀，花札の類は一応除きました。また，これが正式名称かどうかはっきりしない物や，正確には正式名称ではない物も若干含みます。正式に発売されていないと思われる物も省きました。

▶漢字だけのゲームタイトル・リスト

●**タイトー**：侍日本一，女三四郎，陸海空一最前線一，奇々怪界，飛翔鮫，火激，功里金団

●**セガ**：侍，芹沢八段詰将棋，忍，獣王記

●**ナムコ**：源平討魔伝，妖怪道中記

●**コナミ**：銀河銃士（＝ギャラクティックウォーリアーズ），沙羅曼蛇，魂斗羅

●**データイースト**：戦国忍者隊，幻魔大戦大相撲，空手道，対戦空手道・青春美少女編，撃墜王，強行突破，魔境戦士，臥竜列伝

●**SNK**：与作，怒，名人戦，雀棒，怒号層圏，航空騎兵物語

●**カプコン**：魔界村，必殺無頼拳

●**日物**：悪戯天使，妖魔忍法帳

●**テクノスジャパン**：出世大相撲，双截龍，西遊降魔録

●**その他のメーカー**：銀河任侠伝（ジャレコ），妖獣伝（アイレム），将棋（アルファ），激走（イースタン），大富豪（セタ），大列車強盗（カワクス），上海（サン電子），与作（オーエム）

——こんなところですか。しかし，ハガキがえらく集まりましたが，その中でもとくに愛知県名古屋市の小山祥之（AMP－ITR）氏や，東京都調布市のCRAMP BOY氏などプロのゲームファン（なんだそりゃ？）とも言えるかたがたが，麻雀ゲーム等を交えて鬼のような数をリストアップしてくれました。

また，神奈川県茅ヶ崎市の平野健司氏が逆に全部ひらがなのタイトルとして，『いっき』『のぼらんか』『ちゃっくんぽっぷ』『ぶたさん』を挙げてくれました。なるほど，こっちのほうが数も少ないし，リストアップされた機種に共通性があっていいですね。どれもやたらのどかな雰囲気がただよっていますよ（でも全部マイナー・ゲームなのが悲しい）。

もう一つおもしろいお便りご紹介しましょう。この宿題にちなんで，愛媛県松山市のNJP－SUR－Y．T氏がクイズを作ってきてくれました（抜粋）。

▶つぎのゲーム名を当ててください。
（例：黒竜→ブラックドラゴン）

1．時間娘　2．興奮蹴球　3．超越桃　4．妖精島物語　5．怪獣泡吹的遊戯　6．体感前後左右未完成超難度撃墜遊戯　7．須羅以無跳躍（■**見城**：こらこら！）

けっこうよくあるネタのクイズですが，最後の二つがおもしろかったので載せてしまいました。答えはあえて書きませんが，わかりますよね？ご希望があれば掲載しますが？

今月の宿題

宿題：岩手県胆沢郡のSION君のリクエストです。「女の子が主人公のゲームをリストアップしてください」

おっと，注意事項を書いておくぞ。

①麻雀，花札等は除く（まあ，麻雀ゲームの女の子は「主人公」とは言わないか？）。

②その女の子の名前がわかっているものはできるだけそれも書く。

③『レイメイズ』のようにプレイヤーの操作するキャラが直接女の子でなくとも画面にイメージ・キャラのでてくる機会のあるものなら入れてよい。

④わき役はダメですよ。あくまで主人公が女の子のゲームです。

⑤アーケード・ビデオゲームのみです。ファミコンなどの家庭用ゲームの類は含みません。

⑥トイポップやアレックスキッドのような主人公2人のうち一方が女の子のものも含みます。

VGGレポート再募集

単刀直入に申しあげます。以前VGGコーナーにオールドゲームの発見レポートを送ったけれど，ボツになってしまった，というかた，再度同じ場所のレポートを送ってくださいませんか？

これはどういうことかというと，まず第一に，正直言って最近，VGGレポートのコーナーへ来るおハガキが減っているというのが理由なのですが，それなら以前来たボツハガキを再度ピックアップして使えばいいじゃないか，ということになるのですが（実際ボツハガキは山積みになっている），古いレポートは使えないのです。なぜならオールド・ゲームは日々入れ替わっていて，何か月も前（もしくは何年も前）にあったからと言って，そのゲームが今もそのお店に残っているとは限らないからです。

先日も，常連の皆川徹氏から，「ベーマガの発売日にレポートにあった店に行ったけれど，すでにお目当てのゲームがなかった」という苦情を受けました。そういうわけで，僕も古いレポートは極力載せないようにしたいので，以前ボツになったレポートも，もう1度今現在そのお店にオールド・ゲームが残っているかどうか確認した上でまたおハガキください。

ただ，2回送ったけどまたボツになった，となることも十分あり得ますのでその辺はご勘弁ください。

▶レポートを送る際の注意事項

○必ずマップをつける（手製でよい）。駅前の場合のみカット可。

○何月何日にレポートしたかを明記する。

○ゲームのタイトルはキチンとチェックする。

○実際にそこでプレイしたオールド・ゲームの感想なども一緒にレポートしてくれるとより一層ナイスだね。

CHALLENGE! HIGH SCORE! 全国集計

タイトル	スコア	スコアラー	店　名	備　考
アサルト <旧バージョン> (ナムコ)	933,150	G.M.C.ELS	モンキーハウス 本館(福岡)	全11面クリア
アサルト <ニューバージョン> (ナムコ)	862,800	SPREAM-REI	ＰＣ笹塚(東京)	全11面クリア
ドラゴンニンジャ <1P> (データイースト)	410,000	HTL-Y.N	ＰＣ巣鴨(東京)	全７面クリア
レイメイズ (タイトー)	1,973,880	長瀬の使者	ゲームセンター ニュースター (三重)	全32面クリア ランクノーマル
Dr.トッペル探検隊 (タイトー)	1,207,620	SPREAM-I.Z	ＰＣ仙台(宮城)	全７面クリア
コンチネンタルサーカス (タイトー)	6,756,820	CRAMP BOY	ＰＣ新宿(東京)	全８レースクリア ノーマル設定
F-1ドリーム (カプコン)	92pts.	RVS-まっくちょー!どろいっぱい	プレジャーキャッスル(東京)	全レースクリア予選20pts
ツインイーグル <1P> (セタ/タイトー)	3,689,500	DAZUNI 本田はでしのでし!	善光寺ＣＨ (山梨)	全面クリア ノーマル
ホットロッド (セガ)	1,000,000＋α	G.M.C.FRP FOX-4・COM GCF-GIL	モンキーハウス 本館(福岡) ハイテクセガ 103(大阪)	各 3周目 2-23
パドルマニア <1P> (ＳＮＫ)	740,000	HCM-MOLE スモール：極小名人	星ヶ丘ＣＨ (愛知)	上級コース 全９面クリア ※90秒設定のため参考記録
ニンジャウォーリアーズ <1P> (タイトー)	全6面クリア	全国15店にて達成	——	※永久パターンがあるので全面クリアで統一
ビジランテ (アイレム)	全5面クリア	全国16店にて達成	——	※永久パターンがあるので全面クリアで統一
シルクワーム <ジープ部門> (テクモ)	12面到達	全国６店にて達成	——	※永久パターンがあるので面数で統一
悪魔城ドラキュラ (コナミ)	999,900＋α	全国７店にて達成	——	——

まずはナムコの自信作，アサルト。現在市場には２バージョンがでまわっているので別々に集計しました。

レイメイズとコンチネンタルサーカスはノーマル設定のもののみ対象に集計しています。もちろん他の機種も基本的にはそうですが，この２機種はとくに設定が異なると致命的にスコアに関わってくるので，ごっちゃにはできません。また，レイメイズはとくにエンディングの種類によって別集計にする予定はありませんが，ご意見がありましたら編集部まで——。

ニンジャウォーリアーズは永久パターンが発見されたので全面クリアで統一です。

シルクワームは今までどおり12面到達で集計しましたが，ヘリ部門の該当者がいなかったのでジープ部門のみ掲載しました。

ファイナルラップは２人プレイのみ記録更新がでていました。熊本のゲームプラザというお店の2′19″60です。

グラディウスⅡですが，ご存じのとおり永久パターンのできない新バージョンがでています。今回はひとまず両バージョンとも集計しようかとも考えたのですが，ほとんどの部門で新バージョンのほうがより高い記録がでていたので，こちらのみ集計しました。先月よりかえって記録が低くなっているところもありますが，ご勘弁ください。バージョン変更があると集計する側はいつもえらく苦労します。来月以降どう集計するかはまだわかりません。　（見城）

■グラディウスⅡ(コナミ)：部門別集計(※ニューバージョンのみ対象としています)

パワーアップ・メーター	スコア	ステージ	バ　リ　ア	スコアラー	店　名
①ミサイル－ダブル－レーザー	2,001,500	4周目8面	シールド	こいつ異常に強いよ Mr.まさし君	ＰＣ早稲田 (東京)
②スプレッドボム－テイルガン－レーザー	1,486,800	3周目4面	フォースフィールド	ILG-K・M	ゲームセンター プレイシャトー (神奈川)
③フォトントゥーピド－ダブル－リップル	4,035,200	7周目4面	フォースフィールド	死に至りそうだよ Mr.まさし君	ＰＣ早稲田 (東京)
④2ウエイ－テイルガン－リップル	3,512,100	7周目1面	フォースフィールド	ATARI-KAD	ＰＣ笹塚 (東京)

■スーパーハングオン(セガ)：タイムレコード(※印は先月以前に更新された記録です)

コース ＼ きょう体	ミニライドオン		シットダウン		ライドオン	
ビギナー	※2′46″34	NJP-㋑Akindo(岡山)	2′47″69	TM(EXR)ゲーム引退？ (愛知)	※2′42″58	仙台，A'VGS=ALL 毛間内㋘(北海道)
ジュニア	※4′48″09	NJP-㋑Akindo(岡山)	※4′48″51	TM(EXR)(愛知)	※4′31″41	P.ST MetroR.!(長野)
シニア	※6′37″31	NJP-㋑Akindo(岡山)	※6′38″51	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′31″61	LAP-BMXER(北海道)	8′47″31	LAP-BMXER(北海道)	※8′18″47	HART-S.C西村知美& ばいばい(大阪)

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
アサルト（ニューバージョン）	769,800	AMM-中川　剛	ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	697,700	AMM-中川　剛	2-4 15万エブリ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,624,200	HYPER-Yuki	3-7 15万エブリ
ドラゴンニンジャ	215,100	OAM-K.A あおの	1コイン 7面
上海	820	大・宮・淳	6面
レインボーアイランド（エキストラ）	11,260,870	HYPER-紅尾	31面 C 31
ファイナルラップ	2'30"63	AMM-中川・清水	2人同時プレイ
アフターバーナーII	1,506	AMM-中川　剛	ALL
スーパー魂斗羅	21,637,400	HYPER-Yuki	ALL
火激	全面クリア ランクA	WALL-前川 HYPER-紅尾	ALL 1コイン

ハイテク東山　北海道

北海道函館市神山町2-2-5 レストラン函館城トナリ　☎0138-26-7085

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）	ヒット 1,488	NJP-A'VGS Y.M.O.範子	1C ALL のびねーよ！
アウトラン（デュアルウェイ）	4'35"18	NJP-A'VGS ALL	イーー
サンダーブレード（スタンディング）	5,274,660	NJP-A'VGS A-BUX	1コイン ALL
ソニックブーム	2,739,100	NJP-A'VGS A-BUX	
ワールドスタジアム	2回コールド	T・K	
スーパーハングオン（ライドオン）	2'42"58	NJP-A'VGS ALL	ビギナー
モンスターランド	G 6,237	NJP-A'VGS A-BUX	
ファンタジーゾーンII	655,000	TM-DUE	8面
ゲバラ	1,369,300	NJP-A'VGS ニューBUX	クリア
バトルフィールド	1,451,400	VG 20 ET	

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8360

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	778,250	SPREAM-K.W	全面クリア ノーマル
ドラゴンニンジャ（1P）	400,900	SPREAM-I.Z	全面クリア 1コイン
ホットロッド（1P）	304,537	GMC ぜっとぶい	16面 1コイン
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,334,200	πEPI	3-4
★Dr．トッペル探険隊	1,207,620	SPREAM-I.Z	全面クリア
ツインイーグル（1P）	1,988,800	SPREAM-P.V	5面
☆忍者ウォーリアーズ（1P・ノーマル）	417,910	SPREAM-BEE	全面クリア 永パなし
レインボーアイランドエキストラ	85,225,940	SPREAM-K.W	ALL C 10
ファイナルラップ	2'24"50	XYZ（掏罹夢）	4人プレイ
ぶたさん（1P）	1,079,942	謎のゲーマー	ランク5

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
グラディウスII（1フォースフィールド）	1,289,400	野　村	2-4 エブリ1万
グラディウスII（2シールド）	1,201,800	安　藤	2-4 エブリ7万
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,310,200	安　藤	2-4 エブリ7万
ツインイーグル	1,813,400	安　藤	レベル13
ストリートファイター	647,900	野　村	全面クリア
忍者ウォーリアーズ	256,430	北陵高の西脇	6面ノーマル
ドラゴンニンジャ	163,000	ANT 松井星斗	6面
アサルト	304,200	佐野賢	6面
バトルマニア		有　門	4人勝抜き
火激		有　田	全面クリア 1コイン

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
ドラゴンニンジャ	123,800	T・S	5面
ツインイーグル	1,839,900	LAP-BMXER	レベル13
レインボーアイランド（エキストラ）	11,026,550	LAP-Y・F	ALL C 3
究極タイガー	8,808,430	EXCEED-SSG	エリア895
スーパー魂斗羅	20,855,080	AMM-あうう	ALL ノーマル5機
★スーパーハングオン（シットダウン）	8'47"31	LAP-BMXER	エキスパート イージー
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	753,300	DES SAURER	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,038,600	DESSAURER	2-8 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	969,400	LAP-あいざっ君	2-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,848,500	FSR	5-8 エブリ15万

アビリティーズジャスコスクラム　宮城

宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考・
グラディウスII（1フォースフィールド）	466,000	HAM（掏罹夢）	2-3
グラディウスII（2フォースフィールド）	985,100	Mr.X	2-7
グラディウスII（3フォースフィールド）	646,700	ONOPON（掏罹夢）	2-2
グラディウスII（4フォースフィールド）	782,600	K.M（掏罹夢）	2-4
アサルト	531,600	HAM（掏罹夢）	10面
ファイナルラップ	2'23"53	HIR（掏罹夢）	3人同時プレイ
ファイナルラップ	2'23"91	WAT（掏罹夢）	3人同時プレイ
ドラゴンニンジャ	194,000	ZYX（掏罹夢）	7面
ツインイーグル	1,390,200	ZYX（掏罹夢）	レベル12 4面
究極タイガー	4,737,870	BEAKER（掏罹夢）	エリア461

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
アサルト	729,950	中川　剛	1コイン クリア
ツインイーグル	1,735,400	KCF-師匠	L-14 1コイン
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,343,400	EXCEED 幕田	3-3
グラディウスII（3フォースフィールド）	2,202,600	FSR	4-4
火激		安細直之	全面クリア
チェルノブ	395,700	NGM-今野淳夫	クリア
ドラゴンニンジャ	219,500	ZEUS	7面 1コイン
ファイナルラップ（1P）	2'25"08	ZEUS	ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'25"65	NGM-アラン-プロスト あまのくん	ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'25"66	KCF-師匠	ゴールイン

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
アサルト（ニューバージョン）	633,850	PON	11面 エブリ12万
ドラゴンニンジャ（1P）	123,700	てし	5面
レインボーアイランド（エキストラ）	13,496,850	HIT-ARY	31面,S 5 C 10
☆悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	TK-MR PON	6周目4面 7周目6面
上海（1P）	994	KMA	7面手詰り
グラディウスII（新・1シールド）	2周目4面	てし	Nバージョン エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	2周目3面	A・I	Nバージョン エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2周目5面	てし	Nバージョン エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2周目8面	PON	Nバージョン エブリ15万
ファイナルラップ	2'34"16	PON	1人プレイ

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
アサルト（ニューバージョン）	376,150	M・K	8面
ファイナルラップ	2'29"71	K・K	
ドラゴンニンジャ	338,290	キャプテンコイズミ	全面クリア
ツインイーグル	1,091,600	T.Y	3面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,040,700	‖EPI	2-8 エブリ15万
☆ビジランテ	57,700	‖EPI	全面クリア 永パなし
☆シルクワーム（ジープ）	2,958,300	SPREAM K・S	12面
シルクワーム（2P トータル）	4,056,400	K.S＋‖EPI	12面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	‖EPI	7-4
チェルノブ	475,250	EGA（001）契の国の帝王	全面クリア

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
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,181,800	AVG あっちゃん	2-7 エブリ7万
ファイナルラップ（3P）	2'30"71	AAAAAA	
ファイナルラップ（3P）	2'30"81	HANEY	
アサルト	671,350	AVG あっちゃん	ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,503	AVG 貴奈	ALL
サンダーブレード	5,133,650	R.P.G 夕紀 & ミュ	ALL
シルクワーム（1P）	2,353,900	CCB	11面 ジープ
上海（1P）	550	学さん & りょーざん3号	4面
チェルノブ	390,800	AVG あっちゃん	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	123,000	ベラボーマン	

ビデオランドD-51　北海道

北海道岩見沢市1条西4丁目　☎012-23-0591

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	193,660	ATM-MA	ALL ランク ハード
A-JAX	1,739,300	美明の LUM	7面
火激	6人勝ぬき	K.O	
レイメイズ	253,740	BAA	15面
虎への道	510,400	久野	全2周クリア
Dr．トッペル探険隊	403,220	M.S	7面クリア
コンチネンタルサーカス	4,021,010	ATM-MA	ALL ランク ノーマル
R・タイプ	1,183,900	GHC.HA	ハードランク ALL
究極タイガー	1,296,220	美明の LVA	エリア156
熱血高校ドッジボール部	442,000	ATM-MA	2周目4面

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6　☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	30,000	MA-I	スタート1
ワンダープラネット	226,350	MZ.	ALL
ミスターヘリの大冒険	489,490	TKS	ALLクリア
ギャラガ'88	1,605,190	PSI	5-29 No4.E
コンバットスクール	253,420	PSI	実戦
R・タイプ	980,000	MZ.	2-5
ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
レインボーアイランド	14,431,850	S.V.C LAP	ALLクリア
ダブルドラゴン	885,250	S.V.C MMI	ALLクリア
ブラックドラゴン	2,724,100	POW	岩15 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	ヒット 1,530	HIE-きうち 恵　庭	ALL
ホットロッド（1P）	237,911	AMM-つきだて 札　幌	14面
レイメイズ	1,647,200	AMM-つきだて 札　幌	ALL 真のエンディング
グラディウスII（1フォースフィールド）	862,100	HIE-きうち 恵　庭	2-3
グラディウスII（2フォースフィールド）	800,700	TOM-Y.K 苫小牧	2-2
グラディウスII（3フォースフィールド）	954,500	AVG-貴奈 室　蘭	2-4
アサルト	669,600	W.M 杉山　昇 旭　川	クリア
☆ビジランテ	全面クリア	T☆SHIGE 他2名	
上海（1P）	716	AVG-たろビュー 室　蘭	5面
メガゾーン	124,490	AMM-つきだて 札　幌	リバイバル

ウィルトークタイトー盛岡　岩手

岩手県盛岡市大通り1-10-14　☎0196-22-5188

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	330,950	DIS	8面
レイメイズ	1,773,040	DIS	ALL ハッピーエンド
ツインイーグル	1,661,600	Y.T	レベル13
ドラゴンニンジャ（1P）	103,200	DOG	5面
忍者ウォーリアーズ（1P）	208,100	ZAP	6面 ランクノーマル
コンチネンタルサーカス	6,031,070	MAK	ALL タイム ノーマル
上海（1P）	702	BROS	5面
レインボーアイランド（エキストラ）	22,000,000	DOG	ALL ストック0
F-1ドリーム	30	GOD	ALL
A-JAX	1,409,700	KEY	ALL

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
アサルト（ニューバージョン）	728,700	NIN	全面クリア
ドラゴンニンジャ（1P）	124,700	LUCK	5面 4機設定
ツインイーグル（1P）	1,611,800	YAMA	レベル12
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,370,200	JORI	3-4 エブリ7万
悪魔城ドラキュラ	10-1	N・S	
上海（1P）	652	あほたり。。。	
究極タイガー	9,339,500	YAMA	エリア895
バトルマニア（1P）	208,000	VIEGLE-BC -聖実士♡	上級8面
ポケットギャル（1P）	44,100	VIEGLE-AKAKI	4人目
ファイナルラップ	3'09"11	NIN	5周設定 4人プレイ

チャレハイ通信

★ハイテクランド東山(北海道)

●ここ函館のゲーセンは，いまいち活気がありません。どうやったら活気がでるでしょうか…。　(函館のVGファン一同)

●ギャラクシーフォースについて。セガさん，ホットロッドやバーナーのように後日ニューバージョン完成，という形をとらないようにお願いします。ビンボーマニアからの願いです。(バーナーがのびない。SOH君教えてちょ!!Y.M.O.範子)。追加…300円はちょっとねえ～…。

■担当：考えかたの問題ですよ。最初にでるものが大抵未完成だとわかっているのだから完成バージョンがでるまでプレイしなければよいのでは。ギャラクシーフォースはすでに都内では¥200で1ゲーム，¥500で3ゲームというように値下げしている店が目立っているようです。

★ゲームプラザヴィクトリア(北海道)

●当店では主なゲームにヘッドフォンを取り付けました。ゲームと一緒に音楽も楽しんでください。

ハイテクゾーンセガ山形　山形
山形県山形市七日町2-1-8　☎0236-23-0680

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	502,100	MAC	2-3 エプリ7万
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	753,500	MAC	2-4 エプリ7万
スーパーリーグ	8,643,500	DEV-I.G	1コイン13試合ノーマル
スーパーリーグ（1試合最多得点）	85-3	ゆうゆ	1コイン ノーマル設定
火激	1コイン全面クリア	U.N	ランクA設定
R・タイプ	1,290,800	LAN-ATM-松田	3コイン全2周クリア
ファンタジーゾーンII	5,212,100	いのうえ たかし	1コイン ALL
上海（1P）	374	ATM-BEE & WIZ	1コイン 3面
熱血高校ドッジボール部	1,355,600	DEV-I.G	1周目 アメリカ
ホットロッド	73,896	VALTECH-始大	1C5面2Pでスタート

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
グラディウスII（1フォースフィールド）	710,800	SRM-CHOKU	2-4 エプリ15万
グラディウスII（2フォースフィールド）	819,200	ドリーマー万作 モンキーポンバーズ	2-4 エプリ15万
グラディウスII（3フォースフィールド）	873,600	モンキーポンバーズ R・Sしょうちゃん	2-7 エプリ15万
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,029,800	モンキーポンバーズ R・Sしょうちゃん	2-7 エプリ15万
アサルト（ニューバージョン）	326,900	秀ちゃん モンキーポンバーズ	7面
ドラゴンニンジャ	112,000	モンキーポンバーズ ゴクミちゃん	5面
シルクワーム（1P・ジープ）	2,415,200	モンキーポンバーズ 宇堰正夫	11面 タイム18:18
☆ビジランテ	91,140	モンキーポンバーズ 小野遠弘	1コイン 全面クリア
ツインイーグル	1,266,300	モンキーポンバーズ 小野遠弘	レベル12 1コイン
究極タイガー	7,019,990	モンキーポンバーズ 宇堰正夫	3周目9 エリア695

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　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	503,100	MIRAGE-ULCER	9面
ツインイーグル	1,376,600	CHAT-うおう	レベル13
F-1ドリーム	31pts	MRG-B・K	F1の3面
ドラゴンニンジャ	303,000	CHAT-KIM	7面
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	729,200	ZIP	2-4 7万エプリ
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,195,700	CHAT-COM	2-8 7万エプリ
上海	658pts	北見　博	5面
チェルノブ	478,450	REC-TKM	クリア 5人設定
アレスの翼	415,000	CHAT-犬め!	2-3
燃えろプロ野球（ホームラン競争）	連続7本	CHAT-おるは	ゲリだよ（人名）

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
ギャラクシーフォース	361,450	LAN-松田	ステージ2
アサルト（旧バージョン）	685,150	GIN	ALL
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	985,000	SPREAM-SIN	2-8 エプリ7万
グラディウスII（旧・4シールド）	1,096,800	RUS	2-7 エプリ7万
レイメイズ	342,510	大　友	21面
ツインイーグル	2,348,200	浅倉　仁	レベル15
上海	828	J.A	6面
コンチネンタルサーカス	6,214,810	川口　順	スズカ1位 ランクノーマル
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	270,370	YUKKEY	ALL ランクノーマル
☆忍者ウォーリアーズ（2P）	不明	MIG & SIN	ALL ランクノーマル

ウィルトークタイトー高崎1号店　群馬
群馬県高崎市鞘町32　☎0273-26-4244

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII	19,025,830	三枝ビンタ	1コイン 全面クリア
忍者ウォーリアーズ	183,930	金津靖敏	くノークリア 10コイン
A-JAX	778,000	S君	ノーミスクリア
ストリートファイター	620,000	MIS	1コイン クリア
ギャラガ'88	621,600	???	9面クリア
レインボーアイランド（エキストラ）	783,750	CAA	10面クリア
ゲバラ	195,290	ミートソース	
究極タイガー	4,470,280	ミスター	エリア475
オペレーションウルフ	184,200	パチプロ	ロケット弾なし
火激	4人勝抜	町のチャンピオン	

ゲームセンターペガサス　埼玉
埼玉県春日部市柏壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	479,250	KRM	11面
☆忍者ウォーリアーズ	356,500	KRM	ALL 永パナシ
グラディウスII（新）	3,635,700	内藤　6-7	ニューバージョンノーマル
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	ドラキュラ内藤	体力イージー 6周で秋田県
ドラゴンニンジャ	321,500	T.K	コンティニュ
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	KRM	ノーマル ALL
ワードナの森	カウンターストップ	たまる	ノーマル ALL
R・タイプ	1,302,400	KIM	2-6
リブルラブル	458,300	BETボン	
チェルノブ	212,000	BEL	5面

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
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	933,500	AN-DYE,SZK	2-8 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,044,600	AN-DYE,SZK	2-8 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	761,500	AIR-NEX-XEN	2-4 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,604,300	AIR-NEX-XEN	3-8 エプリ15万
アサルト	445,400	たいらんとぁ	9面 みんなげんき?
Dr.トッペル探険隊	658,180	WINNER & PCN	ALL 残なし
☆シルクワーム（1P）	3,086,500	くまさち	1コイン 12面
究極タイガー	10,000,000	イカス-タコス-コロンブス-	4-10だす
F-1ドリーム	36	ぼっちゃん	8面
ツインイーグル	976,900	-J-	いったいだれなんだ!

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3826

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海	TILE 959	木村雅彦	1コイン 6面ノーマル
火激	1コインクリア 9面	徳永広正	ノーマル
レイメイズ	300,640	木村雅彦	1コイン 17面の下
オペレーションウルフ	517,900	影さんの敵	2周目 ジャングル
究極タイガー（3機設定，ノーマル）	996,930	木村雅彦	エリア942 あと3070点
Dr.トッペル探険隊（3機設定，面数優先）	355,950	木村雅彦	1コイン6面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P）	269,260	H.K	1コイン ALL

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
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	5,026,200	GMC-KOM㈱	7-8 エプリ7万
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	2,842,200	GMC-KOM㈱	4-5 エプリ7万
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	1,396,900	5/9,10にこなかったから30食おでん山	2-8 エプリ7万
ドラゴンニンジャ	149,900	神の人.グレゴリー	6面
F-1ドリーム	18点	(株)相木屋代表	1レース目 リタイア
レインボーアイランド（エキストラ）	2,903,850	OPA-ファンタジーゾーン人	9面
子連れ狼	1,415,900	藤次純一	
ル・マン24	604.0	AGP	
F-14トムキャット	6,259,260	ANDY	
ペーパーボーイ	308,830	ANN	ハード クリア

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
アサルト（ニューバージョン）	525,600	NAZOくん3号	ALL
究極タイガー	6,411,360	復活/NAZOくん	3周目5面 エリア665
ドラゴンニンジャ（1P）	161,600	復活/NAZOくん	6面
上海（1P）	512	TAKAMI	4面
ザ・ディープ（1P）	239,300	忍	6面
☆ビジランテ	全面クリア	FAN	1コイン ノーマル
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,026,500	EMC（M.T）	2周目8面 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,053,800	EMC（M.T）	2周目8面 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,001,200	EMC（M.T）	2周目8面 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,570,200	EMC（M.T）	3周目8面 エプリ15万

ハイテクランドセガペルル　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
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,059,700	EMBLEM ゆうしゃネコリン㊗	2-8 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	854,100	Rester	2-4 エプリ15万
アウトラン（Bユース）	4'44"84	HRK	
R・タイプ	893,200	K.S	5機 ALL
ヘビーウエイトチャンプ	7,768	ヤッホーオッサン	D-3
アサルト	318,250	ヤクルト	
ホットロッド（ニューバージョン）	227,187	ヤッホー小池	14面
チェルノブ	275,550	GCY.	
スーパー魂斗羅	11,057,680	今日は天プラGPZ	2-4 イージー
ミスターヘリの大冒険	401,810	ICE	ALL

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	761,750	無所属-BIN	ALL 残機なし
ドラゴンニンジャ（1P）	169,000	SSC-PON	6面のボス
ドラゴンニンジャ（2P）	167,900	ACT-もりくん ACT-みぽりん	6面のラスト 5ライフ3人
ファイナルラップ	2'30"10	TMS-TGS	1人プレイ
☆ビジランテ	72,690	ACT-もりくん	1C ノーミス クリア
忍	696,590	SSC-VAP	ALL 20000×15
チェルノブ	236,050	OQV	6面 1コイン
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	1,101,990	JAG-ドラ博士 H.S	ALL

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	507,700	NEB	2-3 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	481,200	NEB	2-7 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	976,400	OUT	2-8 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	637,000	CAN	2-4 エプリ15万
アサルト（ニューバージョン）	668,650	OUT	クリア
上海	834	MARU。	120秒設定
ツインイーグル	1,898,600	FIN & YUI	レベル14
☆悪魔城ドラキュラ	999,990+α	No.5	9-5
チェルノブ	375,900	WIZARD-WIN	
ドラゴンニンジャ	81,900	ZAT 川井	4面

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
グラディウスII（ニューバージョン）			先月よりのびず、申請なし
アサルト（ニューバージョン）	670,750	KC-MFP (No.20931)	1コイン ALL 3機
ファイナルラップ	2'33"06	OZMA.	2人同時
ドラゴンニンジャ	122,400	KC-END	3人ノーマル 5面ボス
シティボンバー	2,092,885	AA	15面
A-JAX	725,100	KC-END	ALL 3機
ぷたさん（1P）	832,520	KC-END	1コイン
上海（1P）	642	ヨネ	1コイン 5面
火激	9面クリア	K・Y	ノーマル
グラディウス	10,000,000+α	この店初めての1千万を出した人	ノーマル3機

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
アサルト（ニューバージョン）	730,100	JAG-どらっ博士 H.S	ALL 残機 0
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,022,500	エネルギーカプセル bySIG	2-3 カニ道楽!
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	961,800	ショットボタン bySIG	2-8
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	907,500	ミサイルボタン bySIG	2-8 例のはまり!
ドラゴンニンジャ	100,600	ACT-もりくん	5面 下手ですっ!
ツインイーグル（1P・連射付き）	1,384,000	SIG	4面 L-12
A-JAX	736,200	JADO友の会 会長	IC-ALL 残3
火激	ALLクリア	ACT-POO	遠いな相手は起爆です。
究極タイガー	10,000,000+α	H.S会長 DTZ	4-9
アフターバーナーII	ヒット 1,436	にきびクレーター ロコン か○り	もちALL

★PC八戸(青森)

●お待たせ。「1★Coin」4号の発行です。3号も在庫ありますのでお申し込みは「何号希望」と明記して，120円切手をPC八戸まで送ってください。原稿も募集中です。
(にんじん倶楽部)

●イシター，源平再登場!!

■担当：先月号で，こちらのお店からファックスで送られて来た集計用紙がよく読み取れなくて誤植が山のようにでてしまい，大変ご迷惑をおかけ致しました。

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.10，Vol.11が発行されました。ご希望のかたは120円切手同封の上，お早めに秋田CHへ!!

●VIEGLE-HARUKA氏が当店で念願のグラディウス1,000万+αを達成しました。

★ハイテクゾーンセガ山形(山形)

●「VALTECH(ヴァルテック)」というサークルで本を作る予定です。イラストを書いてくれる人募集中。詳しくは当店にて。
宣伝担当　佃煮

★DLL郡山(福島)

プレイシティキャロット鳥山店　東京
東京都世田谷区南鳥山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	656,800	C&P オサダ	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	196,700	このタイプのゲームが好きなM.C.K	7面
バドルマニア（1P）	155,150	只今Y.Hをやってる野茂投いのMCK	イージーALL
火激	レベルA	やっぱり新聞は、ナイタイだよーMCK	ALL
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	863,700	KCM-G.Tた	ニューバージョン 2-4
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	801,700	KCM-G.Tた	2-4 エブリ8万
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,014,900	あまちゃんNO.1 後宙やっちゃう今井	2-4 エブリ8万
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	2,313,500	ひきの強さNO.1 LIBRINIAN	4-8 エブリ8万
レインボーアイランド（エキストラ）	30,049,430	SUP・G	ALL C 10,S 10
ドラゴンニンジャ（2P）	377,400	SUM＋SUP・G	コンティニュー有 ALL

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
★コンチネンタルサーカス	6,756,820	CRAMP BOY	全面クリア ノーマル設定
ツインイーグル	2,501,400	Lucky7 1/2 TM HIM	全面クリア
グラディウスII（3フォースフィールド）	2,015,300	Mr.まさし君	4周目4面 新バージョン
レイメイズ	1,596,540	SSC-ASP	アンハッピーエンド
レイメイズ	1,361,140	REC-TOM'S	ハッピーエンド
アサルト	747,150	REC Ted'S-D	全面クリア 新バージョン
ギャラクシーフォース（E 1200）	404,320	M	2面
ドラゴンニンジャ	345,900	URX-KAS-Mr.Koike	全面クリア
火激	ランクA	常連3人のみなさま	全面クリア

ゲームセンタープレジャーキャッスル　東京
東京都町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	450,000	永バなんて眼中になし！帝王M.K！	ALL・ノーマル永バなし
☆忍者ウォーリアーズ（2P）	508,400	九州から帰って来たR.Y君とM.K！	ALL・ノーマル永バなし
★F-1ドリーム	92	RVS-まっくちょー！どろいっぱい！	ALL 予選20PTS
上海（1P）	748	謎の会社員！（元パブレン）	6面1分30設定 他ノーマル
ワールドスタジアム（1P）	11-0	WATAYA	3回コールド
コンチネンタルサーカス（アップライト）	4,592,730	RVS-MAX！（あんな ぶーま）	全面クリア ランク1位
忍	744,540	JAG-WOP	ALL・5設 ボーナス×15
A-JAX	2,217,000	JAG-WOP	ALL・5設 イージー
ゲバラ	1,217,400	JAG-WOP	ALL・5設 イージー
西遊妹魔録（1P）	231,200	RVS-まっくちょー！どろいっぱい！	5面 3人設定

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	768,900	HTL-NowWinﾊﾑ	2-4 4機 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）		現在申請者なし	当店は初期設定4機です。
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,091,400	Lucky7 1/2 TM NowWinﾊﾑ	2-8 4機 エブリ15万
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	896,900	NowWinﾊﾑ	2-4 3機 エブリ7万
アサルト（ニューバージョン）	741,150	Lucky7 1/2 TM AIQ.s	ALL残機2 エブリ10万
アサルト（ニューバージョン）	696,650	SEX PISTOLS	ALL残機1 エブリ10万
アフターバーナーII（クレイドルタイプ）	ヒット 1,269	Lucky7 1/2 TM NowWinﾊﾑ	ALL ミスクリア
ファイナルラップ（1人プレイ）	2'30"51	アイルトン セナ ダシルバ	ランクA マクラーレン
ファイナルラップ（1人プレイ）	2'31"36	JUDDV8-NA	ランクA ウィリアムズ
超絶倫人ベラボーマン		まだ入荷してない！	鎖の使用

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	631,750	ASTERISK	ALL 残2
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,995,600	TRI-S.K	5面 L 15
ツインイーグル	1,747,200	名人（ZKS）た	
☆ビジランテ	80,800	ACT-もりくん	ALL
ミスターヘリの大冒険	マネー 19,940	志田裕司	ノーミス ALL
源平討魔伝	227,500	川名景清	
ドルアーガの塔	1,324,510	GP-HYP DRU だよ！	ALL 5人設定
ハリウッドハート	12,809,410	谷口結だす JOKER君手結書かない	
ビッグガン	9,860,930	でゴメンネ 近々書いて出すからカンベンしてよ TOMも京太郎も元気だよ	
F-14トムキャット	13,072,680		

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
アサルト（ニューバージョン）	736,450	ALT-M.A	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	167,300	MAGIC USER	6面
ツインイーグル（1P）	2,480,500	REC-中村由真	6面
グラディウスII（1フォースフィールド）	672,700	MIRAGE-MAX	2-4 エブリ15万
グラディウスII（2フォースフィールド）	412,360	わんだ	1-7 エブリ15万
グラディウスII（3フォースフィールド）	703,600	ALT-K.K	2-4 エブリ15万
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,421,900	NUS	4-8 エブリ15万
ぶたさん（1P）	732,210	REC-中村由真	ALL
SRD	9,654,980	KPC-MANJI	15-8
上海（1P）	352	FAIR！	3面

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-3485

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	701,500	橋本のシャワーMGN-FAM	ALL
グラディウスII（1フォースフィールド）	493,800	エキサイティング八幡山のシャワー	2-2 エブリ15万
グラディウスII（2フォースフィールド）	576,400	経堂のシャワーくんMGN-ぐろにあん	2-4 エブリ15万
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,059,100	HTL-NOW WINﾊﾑ	2-8 エブリ15万
グラディウスII（4フォースフィールド）	968,300	エキサイティング銭湯MGN-ぐろにあん	2-8 エブリ15万
ツインイーグル（1P）	2,721,700	URX-UHY 1/2面相	レベル14 ALLクリア
ツインイーグル（2P）	約1,400,000	MGN-ぐろにあんMGN-シャワこぎ	途中で電源切レ/悲惨!!
ぶたさん（1P）	1,024,150	エキサイティングろてん風呂/MGNく	chamP/運が天え/
スーパーパンチアウト（ドランケンスキー）	24"63	エキサイティング暗琉天破 ごずフッ笑止	最短K.Oタイム集計/
スーパーパンチアウト（2周目くまごろう）	12'24	エキサイティング女湯MGN-ぐろにあん	最短K.O負けタイム集計

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
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,608,900	H.S	3周目8面 エブリ15万
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,924,600	GMC-KOMた	3周目8面 エブリ7万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,882,000	HTL-Y.N	5周目8面 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,801,000	NUS	5周目8面 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	812,400	SPREAM-REI	ALL
★ドラゴンニンジャ（1P）	410,000	HTL-Y.N	ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	88,982,310	FREEZIN'	ALL 残7人
プラステロイド（ミディアム）	1,150,320	T.T.Y	ALLクリア
プラステロイド（エキスパート）	2,712,190	ACU-KEI	ALLクリア
720（ATARI）	215,800	CHAT-COM	メダル 26spts

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エースアタッカー	6面	EVE	15-6 8-10
グラディウスII（ニューバージョン）	1,361,700	TA.	2-1
アサルト	451,550	EXGANDER	9面
ツインイーグル（1P）	2,694,500	EXGANDER	レベル14
ドラゴンニンジャ（1P）	233,500	Rothmans	7面
F-1ドリーム	7面	EVE	
チェルノブ	446,850	EXGANDER	ALL
ビジランテ	132,530	第1ゼミナール	4面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,293,300	EXGANDER	12面
ストリートファイター	703,990	木村忠記	ALL

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
★アサルト（ニューバージョン）	862,800	SPREAM-REI	1コイン ALLクリア
超絶倫人ベラボーマン	157,300	笹塚ロダンの弟子II たかあき師匠	ステージ15 入荷初日
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	3,305,900	GMC-KOMた（僅全王）	5-1 7万 4/20の記録
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	2,635,400	ATARI-KADた（たかり）	5-1 7万エブリ
グラディウスII（新・1シールド）	81,800	ハイクオリティガン（ハイパー水子）	1-2 15万エブリ
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,553,600	GMC-KOMた	5-2 15万エブリ
★グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,512,100	ATARI-KAD	7-1 15万エブリ
ツインイーグル	2,762,700	精力絶倫超人ゴキブリマンG2	1コイン ALLクリア
ドラゴンニンジャ	226,800	ATARI-KADた（たかりのた）	ALLボス
ファイナルラップ（1人プレイ）	ラップ2'28"56	究極みょい	グリーン車でてこん!!

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
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	997,500	HKR-LIVEN	2-7 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,262,800	HKR-リベンジャー	3-3 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,529,000	LIBRINIAN	5-1 エブリ15万
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,726,700	LIBRINIAN	3-8 エブリ8万
アサルト（ニューバージョン）	771,300	T.M.C	ALL
ファイナルラップ（4P）	2'16"70	TECCHI	
ぶたさん（2P）	843,851	RXA.O & TGS	ALL 5匹設定
シークレットサービス（ピンボール）	9,743,640	BEE	ノーマル
火激	全面クリア	OKOTA-RET	
☆ビジランテ	全面クリア	HIROMIちゃん	

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
アサルト（ニューバージョン）	572,150	満炎剣	11面 ノーマル
ドラゴンニンジャ（1P）	48,700	僕のホットロック	3面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,337,900	HYP 改め Mr.師範代	3-4
チェルノブ	391,650	宮○氏にマニアの影が見える.あぶない	ALL 残1
スーパー魂斗羅（1P）	441,000	YAMAKEN	1-4
シティボンバー	456,915	コナミのゲームばっかり	4面
A-JAX	210,300	ビリ師匠に次ぐのは誰だ/	4面 うず潮でまけ
R・タイプ	890,800	HF.X	2-7
ソニックブーム	314,790	でーもん	エリア8
究極タイガー（大通芸部門）	1,011,570	GO.しかしよくやった	エリア150 黄色のみ取り

ゲームイン大学院
東京都世田谷区松原1-36-7　☎03-323-5534

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンニンジャ	166,100	HTL-バイオX	1コイン 6面のボス
ツインイーグル	1,307,800	URX-UHY 1/2 面相	レベル11
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	640,600	FRS-N.O	2-4 旧バージョン
グラディウスII（2フォースフィールド）	1,346,300	十字架の弟子Ⅰた	2-8 エブリ7
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,123,200	HTL-バイオX	3-3 万面数優先で
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,088,700	FRS-N.O	2-8 集計しました
ファイナルラップ	2'32"76	レイメイズのENDINGで見城こうじ	1人プレイ
アサルト（旧バージョン）	218,150	さんの名前がでていたのにはびっくりしてしまいました/// とどうのビックリ	6面
コンチネンタルサーカス	4,795,590		1コイン ALL 1位
アフターバーナーII	ヒット 1,399	SSC-ZIP	1コイン ALL ノーミス

ゲームインフォルム
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ドラゴンニンジャ	160,350	MUL-Y・S MUL-SPTLZ	2P同時プレイ
アサルト（ニューバージョン）	148,450	TA	
グラディウスII（4シールド）	1,607,200	MUL-Y・S	1コイン 2-8
R・タイプ	848,900	YAMAKEN	2-5
アトミックランナーチェルノブ	230,600	でーもん	
ギャラガ'88	1,614,740	でーもん	5-29 クリア
コンチネンタルサーカス	2,248,300	V-MAX	ノーマル
忍	472,380	でーもん	クリア
究極タイガー	1,387,610	中森明菜	
バドルマニア	114,000	TAKA	7面

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-6299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★グラディウスII（新・1シールド）	2,001,500	こいつ異常に強いよ Mr.まさし君	4-8 エブリ15万
グラディウスII（新・2シールド）	1,431,500	Mr.HYPって誰のことかいなあ?	3-7 エブリ15万
★グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,035,200	死に至りそうだよ Mr.まさし君	7-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,154,900	Mr.シャワー君 300円よこせっく	2-8 エブリ15万
ツインイーグル	3,062,100	勝ちゃよろしって奴 Mr.まさし君	ALL パーフェクト1
アサルト	599,050	金沢の女性26万円 Mr.魔鈴師匠かあ	11面 最近の師匠怪しいあ
レインボーアイランド（エキストラ）	89,808,420	FREEZIN'改 Mr.点将軍君	ALL C 10
ぶたさん	700,330	火星かき初代名人位 SLA-JAGウウ	ALL
チェルノブ	340,150	緑川理香ファンクラブに入るか? ま氏	ALL 40万の壁は厚い
バラデューク	249,300	いいかげんにしろよ 阿鬼馬魔刻身っく	ALL ノーミス

●SOLさんいつでもいいですから遊びに来てください。

●絵&イラストのうまいかた、ぜひ遊びに来てください。

★上福岡BC(埼玉)

●グラディウスIIにヘッドホン端子がつきました（もちろんステレオ）。

★PC田町(東京)

●アサルトに続き，ベラボーマン入荷!!こりゃあさっそくベラボるっきゃないね!

(意味不明)

★ビッグキャロットTOC(東京)

●1943に永パ発覚しました。原理は大体レインボーアイランドと似たようなものですが，難易度は「超難」なので人間ができるかどうか不明です。

★PC鳥山(東京)

●G・W中，地方から来てくれたみなさま，どうもごくろうさまでした。（バイトⓂ）

●北村くんやっぱり新聞はナイタイですね。

★PC駒沢(東京)

●先月募集しました早番アルバイトは締め切りとなりました。

●当店へのもっとも近いルートは，渋谷か

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
アサルト（ニューバージョン）	663,400	演炎剣（HAN）	1コインクリア(EE)
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,479,800	HYPER-VAXァ	3-4 旧ヴァージョン
グロブダー（1クレジット勝負）	バトリング 1~98	龍 HTL-電気風呂	5機5万エブリ2名様です
バトルシティ（2P同時プレイ）	トータル 488,300	びいにゃん SAT-ILS	1-68面
魂斗羅（ロースコア部門7人設定）	1,106,700	RAT-すぎ（ひでま…）	ALLクリア 職人芸です。
ライフフォース（青　3機設定）	10,000,000＋α	☆麻雀クリニック愛好会・豊島1号 ゆ	17-6残機 11-6回目
リブルラブル（標準設定だよーん）	…おこられそうだな	元VERTEX-FANCY-ALI?	103回パシやってよ
ライフフォース（2P同時プレイ）	憶えていない	GOD & SPY 大和	3-5… 笑えます
グラディウス（7機7万エブリ）	4,890,000	俺に負けはない/戦（冗談になってない）	10周目くらいの7面ラス
グラディウスII（1フォースフィールド）	とにかく安い!	もんきゃー越山(淳子に見覚めました)	2-4 新ヴァージョン

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 メゾン大手1F　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（旧バージョン）	735,290	アッサルトの神様 NASKA-AGK	ノーマル ALL
アサルト（ニューバージョン）	685,750	仙人の弦もよろしく NASKA-AGK	ノーマル ALL
グラディウスII（旧・1シールド）	スコア不明	たかはし君	ノーマル 2-7
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	スコア不明	せいろく	3機設定 2-7
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	スコア不明	アッサルトの プロやっらめ	エブリ7万 2-4
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,309,200	NASKA-SOL	コンソレット 3-4
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	915,200	せいろく	ノーマル 2-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,500,290	NASKA-SOL	3機設定 3-4
グロブダー（イージー、5機）	282,970	SYN	1~83面
ファイナルラップ（1人プレイ）	2'35"66	NASKA-ZIN	ノーマル BUGなし

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
アフターバーナーII	ヒット 1,009	Y.N	ALL
ジェミニウイング	2,057,370	Y.N	ALL G 13
☆ビジランテ	ALLクリア	THE A.S Y.N	1コイン
シルクワーム（1P・ヘリ）	1,565,600	SHS-PFN	11面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	2,281,700	Y.N	12面
シルクワーム（2P）	4,260,400	SHS-PFN Y.N	12面
アサルト（旧バージョン）	658,750	THE A.S	ALL
オバオバ（1P）	110,730	勝山高校 2-5 久保和義	13面
オバオバ（2P）	626,870	Y.S & TSP (KKC)	47面
ストリートファイター	357,300	TOTUKA	5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
★グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,486,800	ILG-K・M	3-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,285,300	ILG-K・M	4-8 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	599,700	EFT-AOY	ALL
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	462,280	深沢正信	ALL くのー
☆ビジランテ	63,640	ぶうちゃん	ALL
レイメイズ	1,313,750	GIL	ALL
ツインイーグル	614,200	PSC-ABA	
ドラゴンニンジャ	226,110	GXR-T.U	
火激	9面クリア	PSC-ABA	ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,504,600	GXR-S・H	3-5 エブリ15万

ゲームセンター１０１　新潟

新潟県新潟市小針上山6-12　☎025-233-3881

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,355,200	FGK-TOM	5-8 エブリ15万
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,233,000	FGK-TOM	3-4ハード エブリ7万
アサルト（旧バージョン）		FGK-SOH	全面クリア
究極タイガー	15,178,710	FGK-TOM	6周目の9面 エブリ20万
チェルノブ	479,300	FGK-BIG-K	全面クリア 3機設定
虎への道	全2周クリア	FGK-きんぶる博士	ノーマル設定
サンダーブレード	5,208,660	FGK-CALM	ALL
ワールドスタジアム（1P）	4回コールド	常連客のS君	阪急
スーパー魂斗羅（1P）	21,253,700	FGK-TOM	全2周クリア
忍	629,940	FGK-緑川理香	全面クリア B×15

善光寺キャロットハウス　山梨

山梨県甲府市善光寺1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ツインイーグル	3,689,500	DAZUNI 本田はでしのでし!	1コイン ALL
アサルト（旧バージョン）	830,150	DAZUNI B.I	1コイン ALL
ドラゴンニンジャ	203,800	DAZUNI B・I	1コイン 7面
上海（1P）	712	HIROSHI	1コイン 5面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900	DAZUNI 本田他	6-1 1コイン
グラディウスII（4フォースフィールド）	（旧バージョン）スコア不明	DAZUNI 本田	3-1 エブリ7万
究極タイガー	10,000,000＋α	DAZUNI 本田	5-1 1コイン
飛翔鮫	10,000,000＋α	ANIKI 他	エリア999 残機10
ボールボジションII	90,350	DAZUNI -私はロリマザー	ランクB6周テストコース
熱局雀士	全面クリア	DAZUNI -私はロリマザー	1コイン

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県寒野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（旧・2シールド）	1,144,800	ORH-IYE	2-6 エブリ7万
アサルト（旧バージョン）	758,400	VMT-ABU	5機設定2機 ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	372,700	VMT-DAN	5人設定 イージー ALL
ラピリスランナー	478,380	ファッティー You吉	左通路 ALL
Dr．トッペル探険隊	315,220	You吉 くん	6面
チェルノブ	331,400	ハッピーYou吉	ALL
オペレーションウルフ	480,450	ゆう吉くん	2周目4面
スーパー魂斗羅（1P）	10,811,160	You 吉くん	2周目2面 5人設定
ソニックブーム	562,860	井沢輝男	14面イージー 5機設定
アフターバーナーII	ヒット 1,185	ORH-IYE	ALL イージー

ウィルトークタイトー新潟店　新潟

新潟県新潟市西堀前通り6番町909　☎025-224-4838

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（2フォースフィールド）	605,200	ヤマダ	1-8
ツインイーグル	943,100	ポップフレーマー	
オペレーションウルフ	197,350	FGK	
アフターバーナーII	ヒット 1,545	FGK-SOH	ALL
コンチネンタルサーカス	5,709,670	田辺-DIG	
ストリートファイター	677,000	ヤマダ	
☆ビジランテ	62,770	FGK-早乙女乱馬	ALL
アサルト	707,900	FGK-SOH	1コイン 11面
☆忍者ウォーリアーズ	417,900	GOTA-KEN	ALL
究極タイガー	9,408,270	FGK-早乙女乱馬	ALL

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　☎0552-57-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（3フォースフィールド）	626,600	JNY-YOM-NUT	2-3ボス
グラディウスII（4フォースフィールド）	779,100	JNY-YOM-NUT	2-4
ファイナルラップ	2'28"78	T・T	1人プレイ
アサルト	746,750	DAZUNI-BI	11面
ドラゴンニンジャ（1P）	335,100	JNY-DS	1コイン ALL
ドラゴンニンジャ（2P）	373,800	JNY-YOM-NUT J NY-DS	1コイン ALL
究極タイガー	2,533,060	SETTI	エリア240
上海	644	M・S	5面
熱血高校ドッジボール部	2,218,300	JNY-PZ	1コイン 1Pオンリー
ビジランテ	187,410	JNY-DS	

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
アサルト（ニューバージョン）	806,950	無所属-BIN	EE(クリア) 残0
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,757,100	ECM-FISCHER	3-8 エブリ7万
ツインイーグル	1,790,300	ECM-アッキョー	L-13
ドラゴンニンジャ	368,400	VMT-DAN	1コイン クリア
上海（1P）	570	ECM-BNB	4面
ファイナルラップ	2'31"56	SQP	1人用
サンダーブレード	4,968,380	BEY	クリア
Dr．トッペル探険隊	312,220	ぶんご	6面
シルクワーム（ジープ）	1,791,700	たく	9面
シルクワーム（ヘリ）	981,400	ECM-ゲロゲロ君	8面

プレイシティキャロット金沢店　石川

石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	590,650	イカ様"ちゃら" タコもヨロシク	1コイン 11面
グラディウスII（4フォースフィールド）	780,800	KPY-ギネスバカ 山口栄次くん	ST2-5 エブリ15万
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'48"97	ばあっちILL Ver.3.0	アフリカ 55秒イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'49"50	後藤麻里絵だ!! Hボタン連射よ〜ん	アメリカ 55秒イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'54"32	ばあっちILL Ver.3.0	ヨーロッパ 55秒イージー
アウトラン（UP・デスバレイ）	4'36"25	やんちゃ姫	75秒イージー 吉なしプレイ
ファイナルラップ（デラックス）	2'26"75	ばあっちILL Ver.3.0	3人プレイ 技なし
☆忍者ウォーリアーズ（2P）	410,040	ずんたたばあっち 後藤麻里絵Hボタン	全面クリア ノーマル
ドラゴンニンジャ（1P）	122,500	金EXPオオオ夫	1コイン ST-5
Dr．トッペル探険隊	580,000	JUEI ちゃん	1コインクリア

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨

山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ツインイーグル（1P）	2,132,600	MOBY-D	レベル14
ドラゴンニンジャ	208,800	DAZUNI B・I	1コイン7面
アサルト	793,950	DAZUNI B・I	ALL
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,234,500	AS-DAZUZI 中もちょ	3-4
レインボーアイランド（エキストラ）	82,649,490	DAZUNI てらちん	ALL C 10
ファイナルラップ（1P）	2:28:56	MOBY-D	
ファイナルラップ（2人）	2:27:16	MOBY-D	
ファイナルラップ（3人）	2:23:88	MOBY-D	
ファイナルラップ（4人）	2:26:61	C&P ILM	
モンスターランド	6,016 ゴールド残し	Y・M	ALL

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
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,653,900	ILG-K.M	3-8
アサルト（ニューバージョン）	622,100	EFT-AOY	11面
ファイナルラップ	2'32"13	SRX	1人用
シルクワーム（2P）	4,277,700	RVS-CHANI & STR	11面
シルクワーム（ヘリ）	790,400	曲者-4 KCN	7面
サンダーブレード	5,147,180	曲者-6 KFA	ALL
ドラゴンニンジャ	164,900	ILG-究極 NEO	6面
上海	430	曲者倶楽部NO1	あと1ペアで3面

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
エースアタッカー	1st 15×0	中嶋	
上海	700	越村	健康
アフターバーナーII	66,660,920	くまさん梶川はジョーではない!!!	ヒット919 1コイン
火激	8RD,L-E	吉田真里子ファンのくまさん	
ビジランテ	229,090	わんだぁたぁ〜ぬき	3面
ギャラガ'88	1,208,930	KEIBU	5-29
チェルノブ	355,850	TRT	ALLクリア
ソニックブーム	252,050	くまさん梶川だモーン	6面
ミスターヘリの大冒険	500,130	高林名人の友の桜高210H白山人	6面
カウンターラン			

がらんがらんG　長野

長野県駒ヶ根市赤須東6-23　☎0265-83-4123

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	972,700	PIP	2-8 エブリ7万
忍者ウォーリアーズ（1P）	333,170	P・ST HIROちゃん	ステージ6 ノーマル
R・タイプ	1,589,900	Out Run TEAM-TOS	ALL 2周クリア
F-1ドリーム	Fipoint 27	Lucky7 1/2 TM SUPERLEE2	F12周クリア 12レース
アサルト	585,300	P.ST滝RP/（民民の若大将	10面タコミス
ツインイーグル	1,497,800	Lucky7 1/2 TM SUPERLEE2	レベル13
レインボーアイランド（エキストラ）	6,391,920	FABLSスーパーおでちゃんMKII	28面
ダライアス（エキストラ）	10,061,910	APO'S FINALSTAR	Wゾーンノーミスクリア
沙羅曼蛇	6,117,800	オペラ男	10周目1面 青
スーパー魂斗羅	10,977,040	P.ST HIROちゃん	2-3

ら地下鉄新玉川線にて3駅，駒沢大学前の西口出口から地上にでて，右側へ歩くとすぐです。他の出口からでると遭難する可能性あり！キャロットマップ片手に来てね。

★ＰＣ笹塚(東京)

●７月中旬にGMC-KOM㊙氏に連れられて名古屋に行く予定なのでそのときはＨＣＭ-てった氏，宿をよろしくお願いね。Ⓚ

★ＰＣ新宿(東京)

●ギャラクシーフォース入荷！記録申請お待ちしてまーす。

★ＧＢ高田馬場(東京)

●ナムコ・オールドゲームあります。

●今ＧＢでナムコグッズを買うと…（早くしないとなくなるよー）。　by 平店員Ⓚ

★ＰＣ巣鴨(東京)

●ワンダーモモが復活！しかも特殊バージョンでメインＢＧＭが全然ちがう！もち，ヘッドホン端子付きです。当店でヘッドホン貸しだしもしています。うーん完璧だ。

●ＡＴＡＲＩゲームでわからないことがあればガムカンのような店員がヒントをくれるよ(キャンセルも可能だ)。by麻雀クリニックの２クレジット地獄がライバル

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
アサルト	713,400	我望再会谷口民!AIQ	1コインクリア
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	726,200	Lucky7 1/2 TM H.I.M	2-4
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	760,100	Lucky7 1/2 TM H.I.M	2-4
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	1,016,400	Lucky7 1/2 TM H.I.M	2-8
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	1,114,300	Lucky7 1/2 TM H.I.M	2-8
ドラゴンニンジャ	218,500	雄意夢愛♥	最後のボス
ツインイーグル	2,438,700	Lucky7 1/2 TM H.I.M	クリアもうやらん!
忍者ウォーリアーズ	244,800	GSX	6面ノーマル
F－1ドリーム	27pts	Lucky7 1/2 TM SUPERLEE2	F-1引退クリア
バトルマニア	60,100	Lucky7 1/2 TM DMB	9面初級

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
グラディウスⅡ（1フォースフィールド）	655,300	DOMAPEX	2-4
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	558,300	ELPEY-STT	2-4
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	771,300	HI	2-4
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	942,200	DOM-APEX	2-7
アサルト	641,050	ALLECPEY SPLENDI	
ギャラガ'88	1,579,540	見窮数 AM	5-29クリア
究極タイガー	6,137,760	KOSHIONAO	エリア608
ミスターヘリの大冒険	728,570	KOSHIONAO	
ドラゴンニンジャ	168,300	ELPEY KAMIRY	6面
ビジランテ	103,650	ELPEY KAMIRY	ALL

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
ファイナルラップ（デラックス）	2'22"98	IM㋐&HKS&U㋐&AGF&…	6人プレイ
ファイナルラップ（デラックス）	2'29"23	AGF	1人プレイ
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	3,325,300	UUU㋐	6-4スケベイさんで死んだ
グラディウスⅡ（旧・3シールド）	2,076,590	MSS の33歳がライバルだ	3-8旧バージョン
レインボーアイランド（エキストラ）	67,898,930	VRC-Y.I	38面C 10
アサルト（ニューバージョン）	453,800	SOS	10面
Dr.トッペル探険隊	1,176,700	UUU㋐	クリア
ドラゴンニンジャ	226,300	M.N.O	7面
ツインイーグル	1,872,900	VRC-MSS（3連ムスス）	レベル14
火激	クリア	CNV SUT	9人クリア2名

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
グラディウスⅡ（1シールド）	4周目4面	つれない和美がライバル(目がうるむ)	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（1フォースフィールド）	4周目8面	ARC-自転車で2時間	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（2シールド）	4周目2面	つれない和美がライバル(目がうるむ)	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	4周目8面	ARC-ずっちょん（浅香唯のファン）	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（3シールド）	4周目7面	つれない和美がライバル(目がうるむ)	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	5周目4面	ARC-ゲージ1は大嫌い-ずっちょん	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（4シールド）	2周目8面	ARC-ダイヤの中島！先月より練越	バージョンⅡエブリ1万
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	3周目7面	ARC-中島コインJr	バージョンⅡエブリ1万
アサルト（エクステンドA設定）	338,320	ARC-SPYBOY(明るい浪人生)	7面ハーファサルト設定付
アウトラン（ver.1・デスバレイ）	4'38"21	ARC-ランクはノーマルRVI-KT	通過ルート

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
アサルト（ニューバージョン）	639,250	FUN	ALL
グラディウスⅡ（新・1フォースフィールド）	1,066,800	SPREAM-FKS	2-8
グラディウスⅡ（旧・2フォースフィールド）	1,199,500	SPREAM-FKS	2-8
グラディウスⅡ（新・3フォースフィールド）	1,031,900	WAD-舞那	2-8
グラディウスⅡ（旧・4シールド）	1,078,500	SPREAM-FKS	2-8
ツインイーグル（1P）	1,714,200	WAD-舞那	レベル14 EXT,あり
シルクワーム（1P・ベリ）	2,230,500	SPREAM-FKS	11面
☆シルクワーム（1P・ジープ）	3,401,200	ELPEY-REX	12面
シルクワーム（2P）	4,620,300	ELPEY-REX KAMIRY	ジープ12面ヘリ9面
アフターバーナーⅡ	ヒット1,445	ELPEY-KAMIRY	ALL

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
グラディウスⅡ（1フォースフィールド）	974,100	十字架の弟子こじ㋐	2-4 7万エブリ
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	1,373,600	十字架の弟子!Ⓒノーミス1周10万点	2-8 7万エブリ
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	1,250,500	超不良少年	2-7 7万エブリ
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	2,020,400	UUU㋐ ○○○ハンター	3-8 7万エブリ
アサルト（ニューバージョン）	770,350	HCM-てった（十字架）	イージー10万エブリ1万
ツインイーグル（1P）	2,608,200	GMC-STI㋐&エンゼルキッズ名人	クリア
上海（1P）	662	める	5面 時間が一番多い設定
上海（詰め部門）	残り110	GMC-STI㋐俺がしきる!	34点で手詰まり 偶然
バトルマニア（1P・90秒設定）	740,000	HCM-MOLEスモール:極小名人	上級クリア1コイン
レインボーアイランド（エキストラ）	29,394,620	ZAT	ALL C 10,8×10

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
グラディウスⅡ（1フォースフィールド）	643,800	ARC-中森明菜は今日も元気です	2-4
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	610,500	ARC-RVI-KT	2-4
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	642,000	ARC-ろう人形がライバル	2-4
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	1,658,200	ARC-NEW ARC-視力低下	3-8
アサルト（ニューバージョン）	394,900	ARC-仁藤優子	ランクA 9面
上海	666	ARC-なまけものが死んでた	5試合目実は2回目
ストリートファイター（テーブルタイプ）	1,039,700	DED	ベリーハード250秒設定
エースアタッカー	1試合クリア	謎の大学生!?修君その他 etc	イージー(9000)
スーパーハングオン（ニライドオン）	4'51"36	ARC-RVI-KT.	ジュニア敵車イージー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'46"34	ARC-RVI-KT.	エキスパート敵車イージー

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
グラディウスⅡ（新・1フォースフィールド）	1,135,900	ELPEY-REX	2-8NEW ノーマル
グラディウスⅡ（新・2フォースフィールド）	869,600	ELPEY-STY	2-8NEW ノーマル
グラディウスⅡ（新・3フォースフィールド）	1,046,900	ELPEY-SPLENDI	2-8NEW ノーマル
グラディウスⅡ（新・4フォースフィールド）	1,948,000	ELPEY-SPLENDI	4-4NEW ノーマル
アサルト	771,950	ELPEY-SPLENDI	ALL ノーマル
上海（1P）	954	S・N	7面 ノーマル
ドラゴンニンジャ（1P）	335,600	ニュータイプⅡ	ALL ノーマル
ドラゴンニンジャ（2P）	172,600	ELPEY-MSB-KAMIRY	6面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P）	306,450	アニスファーム	6面 ノーマル
忍者ウォーリアーズ（2P）	325,070	ELPEY-STY・SPLENDY	6面 ノーマル

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
アサルト（旧バージョン）	785,550	HCM-てった	3機設定クリア
アサルト（ニューバージョン）	751,800	HCM-てった	3機設定クリア
グラディウスⅡ（新・1フォースフィールド）	1,385,400	GMC-ZEUS	新Ver 3-4
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	1,201,400	BFM-X㋐	新Ver 2-8
グラディウスⅡ（新・3フォースフィールド）	申請者なし		新Ver
グラディウスⅡ（新・4フォースフィールド）	2,017,300	GMC-P㋐	新Ver 3-8
ツインイーグル（1P）	2,438,800	GMC-P㋐	クリアP 1回
★スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"69	TM（EXR）ゲーム引退?	ビギナー
レインボーアイランド（エキストラ）	27,001,970	MYU	ALL C 10
究極タイガー	10,000,000＋α	SPY KID 大和	6-4までノーマル

パソコンシティ２０００　長野

長野県伊那市大字伊那3446-21　☎0265-73-6226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスⅡ（2シールド）	1,630,800	EDAM-RSVP・PHUorALF	2周目4面
A-JAX	1,835,600	EDAM-RSVP・PHUorALF	1コイン全面クリア
レインボーアイランド（エキストラ）	4,959,110	サギ-横林	1コイン21面
SRD	178,200	HIWAYofANGELS	1コイン6面
熱血高校ドッジボール	153,200	ナンノコレシキータダチ君-スキ!	1コイン7面
グラディウスⅠ	2,036,500	TAKEDA-オベラ勇	5周目4面
プレイザー	64,140	ナンナコレシキータダチ君-スキ	1コイン3面
ワードナの森	1,276,510	サギ-横林	1コインALL
R・タイプ	776,800	DAAMM	1コイン2周目5面
ドラゴンスピリット	1,104,200	M・M	ALLゲージ×2

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
ツインイーグル	2,094,100	WAD-ALFIN 舞那	L-14 3機設定
ドラゴンニンジャ	337,000	KNY-SPINERゆうわ	全7面クリア1コイン
コンチネンタルサーカス	6,200,640	NORI-P	ノーマル
オスカー	1,042,300	望月俊彦（DAN）	
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	327,450	TAMAMI	1C ALLノーマル
上海（1P）	406	大草英樹 MAXとよんでくれ	3面手詰まり
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	1,500,000	UUU㋐	3-4
アフターバーナーⅡ	ヒット1,288	KNY-杉哲チャン	1コインALL
ファイナルラップ	2'34"13	RCZ	1P
☆ビジランテ	146,660	AUT	1コインALL

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
スーパー魂斗羅	10,632,140	究極超人-R	1コイン
シルクワーム（ジープ）	2,424,200	YMM-EXI	1コイン11面
アサルト	471,600	ASG-Y,W	1コイン11面
モンスターランド	7,428,760	UUU-㋐	ALL G-6758
ぶたさん	539,020	TDK	1コインALL
ドラゴンニンジャ	127,200	XYZ	1コイン5面
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	1,312,500	十字架の弟子㋐	2-8
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	1,524,300	そんなことゴーファー	3-4
グラディウスⅡ（2シールド）	565,600	by KAC	2-3
グラディウスⅡ（1フォースフィールド）	889,700	M,T	2-4

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
アサルト（ニューバージョン）	551,250	HCM-MOLE	11面にて死
悪魔城ドラキュラ	226,300	FMI	2-2
究極タイガー	3,138,440	J,MAC	エリア322
ソニックブーム	352,790	のぶ	9面
バトルフィールド	313,500	FMI	
ギャラガ'88	801,930	SSV	3次元クリア
シルクワーム	153,000	SST	
チェルノブ	355,430	ナナシノゴンベイ	
アフターバーナー（シティタイプ）	5,834,980	ナナシ	
R・タイプ	487,300	KNK	

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
ワールドスタジアム（ライオネルズ）	VSオリエンツ完全試合	車麗子 ピッチャーくどう	三振24内野ゴロ3
グラディウスⅡ（2フォースフィールド）	791,200	ELPHY-STY	2-5
グラディウスⅡ（3フォースフィールド）	715,700	ELPHY-REX	2-4
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	575,700	ELPEY-REX	2-2
レインボーアイランド（エキストラ）	11,624,480	ELPEY-STY	30面
アサルト	306,100	きんのじ	7面
シルクワーム（1P・ジープ）	1,568,900	NC NO.39	
1943（1P）	2,309,550	CAT	
ザ・ディープ（1P）	90,300	とりくん	
究極タイガー	1,527,700	不頃とか書くんだったら申告すんなっ	

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
グラディウスⅡ（4フォースフィールド）	1,317,100	乗入り!!消したら死ぬで	2-8 エブリ7万
アサルト	180,350	ヒー君	5面
ドラゴンニンジャ	102,500	LMC No,00 K・O・W	5面
ミスターヘリの大冒険	865,700	LMC	
ワールドスタジアム	15-0	K-S	D-G
悪魔城ドラキュラ	586,400	LMC-NO,Ⅱ 倶々羅 & 指倶羅	3-6
シルクワーム（ヘリ）	1,029,200	LMC-NO,Ⅱ 倶々羅 & 指倶羅	1P
ゲバラ	105,340	XYZ	
レインボーアイランド	976,680	SUPER	
虎への道	85,770	BAD・MAN	

★ＰＣ西荻(東京)
●日曜日と祝日のＡ.Ｍ.10：00!!西荻店に集合しましょう。

★東久留米ＣＨ(東京)
●グロブダー，1クレジットで1～100まであともう一歩のところまできています。なんとか2名様にしたいところだけどＮＢＡはなかなか手強い。

Ｐ.Ｓ．名古屋の某氏へ。夢スコアじゃねっつーの!!　ＮＢＲ-㋮

★キャロットクラブ(ナムコ東京西事務所)
●No.29・30そろって発行となりました。ご希望のかたは返信用封筒と切手70円分を同封の上「ＢＭ29・30」係まで（住所は5月号を参照してください）。
●No.29より新スタッフとしてあの海軟風くんが参加!彼のイラストを間近にお目にかかれます。ファンのかたは必見!　(土)

★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)
●ゲームスタッフ募集中。18才以上のやる気のある人求む。

★大船ＣＨ(神奈川)
●当店ではナムコグッズの販売をしてます。

★ウイルトークタイトー新潟(新潟)

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
アサルト	136,400	TETSUYA・平松	5面
チェルノブ	234,700	EIJI・小川	4面
ソニックブーム	181,700	NOBUAKI・須野	4面
リベンジオブDOH	1,503,950	HIROYUKI・小出	ALL
忍	268,850	SUNAO・西	5-4
ファンタジーゾーンII	393,200	NOBUAKI・須野	5面
ワードナの森	1,388,540	HIDETOYO・松山	ALL
パーフェクトビリヤード	59,200	TETSUYA・平松	6面
クロスシューター	245,530	HIDETOYO・松山	4面

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	342,750	IPL-たこし	7面
シルクワーム（2P）	4,684,400	SGT-Pepper & みっちい	12面突入
サンダーブレード	4,651,510	水島み〜な	3ミスALLクリア
グラディウスII（3フォースフィールド）	1,866,800	TURKEY	3-8
ドラゴンニンジャ	161,700	抜かれてもしかたない	6面
ツインイーグル	1,906,800	水島み〜な	レベル14
スーパー魂斗羅	10,957,480	つとみん	2-3
上海（2P）	822	RYO & MIK	6面
火激		MIK	ALLクリア
恋のホットロック	フルスコア	ねこ	ステージ105

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
ドラゴンニンジャ	332,800	SAMT-HRS	ALL CP有
エースアタッカー	1回戦 15-0	なぞのゲーマー ジャカジャカ透	私は誰だ?
グラディウスII（新・1シールド）	2周めの8面	ARIX-川本（A,I）	ノーマル
グラディウスII（新・3シールド）	2周めの4面	あーるえっくす しょうちゃん	ニューバージョン
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3周めの8面	ARIX-諸星あたる（RX.）	エプリ15万です
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3周めの4面	ARIX-諸星よっしゃ（RX.）	ママとはぐれたの
スーパー魂斗羅	11,300,000+α	ARIX-諸星1P &HOSTES2P	イージー5人設定
☆ホットロッド（1人用・ニューバージョン）	1,000,000+α	GCF-GIL（もうしんどい）	2-23で達成 GAS240
アサルト（旧バージョン）	771,950	ARIX・ま おじさん &魔羅御・GCF	ALL SOIレバー
モンスターランド	5,021G	これが最後だ! キャプラ・H.O	ALL ハード

プレイシティキャロット四日市店　三重
三重県四日市市西浦2-4-5　☎0593-54-2266

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	759,800	C.L.K	ALL ノーマル
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	792,000	K.F	2-1 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,135,400	K.F	2-8 エプリ15万
ドラゴンニンジャ	231,200	SPC-BOZ	7面ラスイージー4人
ツインイーグル（1P）	1,678,300	SPC-MAU	5面
ツインイーグル（2P）	2,294,900	SPC-MAU SPC-BOZ	6面
上海（1P）	984	アルフィー	7面
☆悪魔城ドラキュラ	999,990	ぼーずの兄	38面
ワンダーモモ	372,200	わざゃんの足	4-4クリア
功天老師	68	まさはら	

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　☎075-642-3348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	320,970	PC エンジン寺ちゃん	ALL ノーマル
忍者ウォーリアーズ（1P+2P）	383,800	銀各寺と SGM	ノーマル
火激	9人目	SGMCORP	ノーマル
究極タイガー	574,100	PUNKS	ノーマル
ストリートファイター	620,800	元祖天才増田真伍只今参上	ALL
レインボーアイランド	72,390,950	1年4組中川宣彦で〜す!	1PALL コマンドなし
フルスロットル	4'18"66	前　田	ALL 70秒 ニトロ4発
ミッドナイトランディング	726	DDZ 辻野成一	ノーマル
A-JAX	1,056,110	パチプロ F・S	ノーマル
コンチネンタルサーカス	1,318,500	SGMCORP	ノーマル

プレイシティキャロット島大前店　島根
島根県松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	576,300	ワダクン-POT	2-1 旧バージョン
グラディウスII（2フォースフィールド）	340,300	えいびくす-K.E	1-8 ニューバージョン
グラディウスII（3フォースフィールド）	469,000	APEX-VTR	2-2 ニューバージョン
グラディウスII（4フォースフィールド）	489,600	APEX-K.E	2-2 ニューバージョン
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	VTR	6周目4面で達成
アサルト	569,250	ワダクン-POT	1コイン 全面クリア
☆ビジランテ	全面クリア	APEX-K.E	1コイン クリア
SDI（2P）	196,280	APEX-VTR	1コイン 11面
SDI（2P）	170,170	APEX-K.E	1コイン 11面
ワールドスタジアム（1P）	14-1 コールド勝ち	SKY	1コイン 2回コールド

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
アサルト	634,500	長瀬の使者	1コインALL (EE)
ツインイーグル	1,513,800	JHONY-KEY	1コイン レベル13
レイメイズ	1,946,070	JIN	1コイン ALL
★レイメイズ	1,973,880	長瀬の使者	1コイン ALL
ドラゴンニンジャ	344,500	EAST-RVV	1コイン全面クリア時1T4
Dr.トッペル探険隊	392,940	Dr.ハカイダー	ノーミス全面クリア
ギャラガ'88	1,412,780	長瀬の使者	1コイン 5-29クリア
火激	6面クリア	WOP-TER	1コイン
グラディウスII（4フォースフィールド）	858,500	長瀬の使者	2周目7面
レインボーアイランド（エキストラ）	30,741,920	ZAT	ALLシークレット残機2

ゲームプラザとよなか　大阪
大阪府豊中市玉井町1-1-36 ライオンズマンション102　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	415,760	can	ALLくのーノーマル
コンチネンタルサーカス	5,655,040	FREEDOM-OPA	ALL タイム:ノーマル
ツインイーグル	2,509,600	GP,T-三代目	5面 ノーマル
レイメイズ	1,273,190	GP,T-TAF	ALL ノーマル
☆シルクワーム（ジープ）	3,715,500	GP,T-TAF	ALL ノーマル
レインボーアイランド（エキストラ）	6,734,010	GP,T-MAX	ノーマル 7-3
オペレーションウルフ	513,550	GP,T-日本	2周目 イージー
火激	9ラウンドクリア	BB♡	ノーマル
アフターバーナーII（ヒット部門）	1,207	OKAP	ALL ノーマル
フルスロットル	3'32"63	ぶーにゃん	ノーマル ニトロ5発

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
ドラゴンニンジャ	117,700	MK	5面
アサルト	281,200	時信	7面
☆ビジランテ	154,290	須方	ALL
コンチネンタルサーカス	5,083,840	八幡浩匡	ALL ノーマル
シルクワーム（ヘリ）	906,500	尾崎	8面
グラディウスII（3シールド）	5,339,300	須方	5面
上海（1P）	410	尾崎	3面
忍者ウォーリアーズ（1P）	267,090	八幡浩匡	6面
ドラキュラ	296,300	おくやま	10面
レインボーアイランド（エキストラ）	7,168,210	須　方	21面ツボ 100万×1

ジョイランドタイトー草津　滋賀
滋賀県草津市大路1-7-12　☎0775-62-0428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
オペレーションウルフ	529,400	竹谷仁志	
究極タイガー	9,368,210	近江からの使者	エリア932 4周目9面
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	358,930	RYO	ランクノーマル ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	83,338,190	二代目 素無雪子(DOM)	S 3 C 10ALL
Dr.トッペル探険隊	728,640	KIMKEN	ALL残機1 赤841個
シルクワーム（ジープ）	2,358,400	KIMKEN	11面
サンダーブレード	5,097,360	はぐれゾンビ（ZONE）	まだまだいける ALL
ツインイーグル	1,909,100	FZR	5面 レベル15
アサルト	614,650	富田繁行	ALL
F-1ドリーム	17+20+29 総合60点	KIL	1コイン ALL

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
アサルト	650,800	AMEC-AEG	クリア
ドラゴンニンジャ（1P）	224,200	HART-MAT	8面
グラディウスII（2フォースフィールド）	2,745,900	うる星あめぞん狂 Y.T	5-8
☆ビジランテ	全面クリア	AMEC-STO はx'&S.C知美	のせるものがなかったので
ツインイーグル（1P）	1,422,800	INGS-KIM	4面
A-JAX	1,118,000	BOMB/	クリア
Dr.トッペル探険隊	572,110	HART(n't)²-x/	クリア
アウトラン（デュアルウェイ）	4'34"93	HART(n't)²-x/	75秒設定
アウトラン（デスパレイ）	4'35"12	HART-「天使のゆびさき」よろしく	75秒設定
超絶倫人ペラボーマン	25,600	HART-FZR	3面3月13日 今日入荷

ゲームセンターニューチャンピオン　岡山
岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎0864-21-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'28"08	NJP-◇◇ Akindo//	1プレイあと0.5秒
ファイナルラップ	2'27"01	MA & NIS	2人プレイ
ファイナルラップ	2'26"80	Akindo// NIS/MA/	3人プレイ
コンチネンタルサーカス	6,799,960	NJP-◇◇ NIS//	1位ゴールイージー
レイメイズ	1,483,630	NJP-◇◇ NIS//	クリア
ワールドスタジアム	W11-0C	NJP-◇◇ NIS//	1回コールド
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	839,400	NJP-◇◇ JOG//	ハード 2-4,E 15万
アサルト	654,800	HCS・・A	クリア
Dr.トッペル探険隊	811,530	NJP-◇◇ NIS//	クリア
ギャラクシーフォース	881,530	NJP-◇◇ NIS//	4面

ゲームセンターアスター勝所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	622,000	Sgt.Pepper	クリア 1コイン
ニンジャウォーリアーズ	320,830	Zero,F	ALL ノーマル
レインボーアイランド（エキストラ）	28,020,420	音無雪子(DOM)	C 10 ALL
グラディウスII（4フォースフィールド）	786,600	山路真吾	2-4
F-1ドリーム	トータル48	明日　香	F-1 2周目4面
究極タイガー	9,131,340	富田繁行	エリア87F 4-7
☆ビジランテ	106,860	MIP	1コイン クリア
グラディウス	4,871,900	ミーハーはやと	10-4

ビデオゲーム・レーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
コンチネンタルサーカス	5,184,910	A・A・A	ラスト5位 日本コース
忍者ウォーリアーズ（2P）	28,320	F・Z・R	2P ランクハード
フルスロットル	516,000	Y・M	ニトロ12回 3'45"31
F-1ドリーム		T・K	エンジンF1ポイント17
火激		ALK	ランク A9人 ALL
シルクワーム	2,035,200	S・S・S-ショウ	ジープ10面
忍	308,110	内山雅紀	1コインALL かせぎなし
忍者ウォーリアーズ（1P）	242,180	大石吉信Y	ランク ノーマル
レインボーアイランド（エキストラ）	5,193,000	F・Z・R	コマンドナシ 16面

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
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,145,300	MAS	2-8 エプリ7万
グラディウスII（3フォースフィールド）	808,800	CON-SIR	2-1 エプリ7万
アサルト（ニューバージョン）	473,550	MAS	9面
究極タイガー	4,310,930	SIR	2-9
スーパー魂斗羅（1P）	452,160	YAN	ノーマル
ツインイーグル	2,339,800	YAN	ノーマル
ドラゴンニンジャ（2P）	186,800	KM と YO	クリア
シルクワーム（ヘリ）	2,067,300	YAN	11面
チェルノブ	323,400	YAE	7面
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	JEU-KT-HH-GAI	コマンドなし 25面

●おわび：店内の状況があわただしく，先月分のハイスコアが整理できませんでした。期待していたゲーマーのみなさん，ごめんなさい。以後気をつけます。

★ゲームインカナザワ(石川)

●毎月第3土曜日はサービスデー。ゲームをプレイすると1ゲーム・サービス券とドリンクがもらえるのだ。こいつはおいしい。

★ゲームプラザニュー日の出(長野)

●イシターの復活，再入荷しました。

★ゲームランドウイング(静岡)

●ELPEY会誌「SPCTATOR」Vol.4を差しあげます。ほしいかたは当店までご連絡ください。

★ハイテクセガ103(大阪)

●サンダーブレードは，関東と関西ではバージョンがちがってボーナスが関東のほうが20万多いと聞きましたけど本当ですか?

★ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)

●スーパーハングオン，ビギナーはあと，0.09秒(?)で真のエンディングですが引退します。SOL君との約束は果たせませんでした。ゴメン。　by Akindo

★ちまきや別館ワンダーランド(山口)

カントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	544,400	VIP一面	2周2面
グラディウスII（2フォースフィールド）	755,900	VIP一面	2周4面
グラディウスII（3フォースフィールド）	774,600	VIP一面	2周4面
グラディウスII（4フォースフィールド）	815,700	VIP一面	2周4面
アサルト	337,500	杉	8面
究極タイガー	6,442,750	JIP-新谷	3周5面 エリア654
バドルマニア	83,500	VIP-AOI	ALL
忍者ウォーリアーズ	280,180	(西) I.O	6面
忍者ウォーリアーズ	243,170	GHQ	6面
R・タイプ	1,851,200	(西) VIP コスリマン	ALL

高知プレイハウスイン　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
スーパーハングオン（ミニライドオン）	41,168,860	RYU	2'53"46 ビギナー
スーパーハングオン（ミニライドオン）	34,326,440	RYU	5'12"75 ジュニア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	32,916,750	RYU	7'32"19 シニア
R・タイプ	1,134,500	・Z・	全2周クリア
スペースハリアー（ローリングタイプ）	30,041,540	A.I	ALL

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
グラディウスII（3シールド）	698,700	稀翔帝	2~4 エプリ7万
ファイナルラップ	2'32"93	DJI・RR	2人プレイ
アサルト	438,300	CPM	1コイン 9面
ドラゴンニンジャ	219,000	DJI・RR	7面
Dr．トッペル探険隊	354,680	うる星狂	1コイン 6面
ミスターヘリの大冒険	459,520	うる星狂	1コイン 全面クリア
シルクワーム（ジープ）	1,267,500	百武　淳	7面 T10:40
ギャラガ'88	848,450	FX,...	5-29
バックマニア	521,660	百武　淳	8面
ドラゴンスピリット	919,050	JOJO 山内	1コイン 全面クリア

ゲームセンターチェックイン　広島
広島県福山市霞町2-4-7　☎0849-32-1415

タイトル	スコア	スコアラー	備考
功天老師	パーフェクト73	AKINAちゃん いっぺんさせて!!	昔の名前で，出ています。
シルクワーム（ジープ）	2,071,800	きんちゃん	
シルクワーム（ヘリ）	2,028,300	FM-3	
ファイナルラップ	32'13	FOX	ベストラップ 2P
レイメイズ	310,000	TAKE	23面
A-JAX	2,131,300	FM-3	クリア
アサルト	326,550	FLY	8面 ニューバージョン
Mr．ヘリの大冒険（水晶部門）	820,740	FM-3	クリア
悪魔城ドラキュラ	138,900	きんちゃん	
グラディウスII（1フォースフィールド）	647,800	ASO	2~4

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
アサルト（ニューバージョン）	500,250	POM.	11面
グラディウスII（ニューバージョン）	608,900	HOBBIT. 4フォースフィルド	2周目の2面 エプリ8万
グラディウスII（ニューバージョン）	489,000	M.U.K.O. 3シールド	2周目の1面 エプリ8面
アフターバーナーII	ヒット 1,280	NAOZ	ヒット数 ALL
ツインイーグル	1,324,900	M.U.K.O.	?
ファイナルラップ（2P）	2'28"03	PIRELLI	4周ALL
ファイナルラップ（2人プレイ）	2'26"26	N.S.400R	4周ALL
シルクワーム（2P・ジープ）	2,265,700	HOBBIT.	11面
シルクワーム（1P・ヘリ）	2,188,800	CPU-HAL	11面
☆ビジランテ	219,680	BUI.	全ALL

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　☎096-326-0725

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'27"75	きょろん y・E11	
グラディウスII（3フォースフィールド）	720,500		2~4 NEW
グラディウスII（4フォースフィールド）	986,200	SSA	2~5 エプリ20万
アサルト	519,600		S-10NEW ノーマル
ドラゴンニンジャ	216,600	NTR	4~7 3人設定
バックマニア	1,205,380	F.F	14面 ノーマル

ちまきや別館ワンダーランド　山口
山口県山口市中市町3-3　☎0839-22-0088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	657,000	謎の男MAXを追え NJP-KKK/	2~4 エプリ15万
グラディウスII（2フォースフィールド）	376,700	NJP-TUC-KKK/	1~8 ハード
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	569,600	NJP-STUC-DDD/	2~3 新バージョン
グラディウスII（4フォースフィールド）	808,400	MGF-NJP-DDD/	2~4
アサルト（ニューバージョン）	519,300	NJP-TUC-ZUN ちゃん	ALL
エースアタッカー	エリミネーション2試合目	NJP-TUC-SET 君	6000点
F-1ドリーム	26pts	NJP-STUC-FUJ	6レース目 (F1)
ドラゴンニンジャ（1P）	183,400	PSV-NJP-ハOMA	7面
アフターバーナーII	ヒット 0	NJP-ハDDD/	ALL
スーパーハングオン（ビギナー）	2'50"53	NJP-TUC-SET/	35秒設定 ひどい/

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
★アサルト	933,150	G.M.C.ELS	ALL 残 0
アサルト	933,050	G.M.C.N.K	ALL 残 1
グラディウスII（3フォースフィールド）	2,160,900	G.M.C.HSA	4~8 エプリ15万
グラディウスII（4フォースフィールド）	3,200,300	G.M.C.E.A	6~8 エプリ15万
レイメイズ	1,867,160	G.M.C.出時夢（DGM）	ALL
ツインイーグル	1,568,800	G.M.C.NBA	レベル12
☆ホットロッド	1,535,361	G.M.C.FRP FOX-1-COM	1コイン 3周目
F-1ドリーム	6'76"56	G.M.C.HSA	1コイン 36pts
ストリートファイター	747,300	G.M.C.NBA	ALL
☆忍者ウォーリアーズ	2人用 1コインクリア	G.M.C.Q氏 +NBA氏	長年の願望であった…

ゲームプラザ　熊本
熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-0992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'19"60	SNP-ヾNOM& DON はげちゃん	2人同時プレイ，超協力
グラディウスII（3フォースフィールド）	2,331,700	G.M.C・HSA	4~7 エプリ15万
グラディウスII（4フォースフィールド）	2,497,700	NEW・SNIPER-PAC	4~8 旧Ver
レインボーアイランド（エキストラ）	87,071,770	NEW・SNIPER-KYO	クリア C10 ストック5
アサルト	881,750	HAT	イージー クリア
レイメイズ（ノーマル）	1,973,390	SNP-ヶZIC	クリア エプリ8万
レイメイズ（ハード）	2,346,810	SNP-ヶZIC	クリア エプリ8万
カウンターラン	1,000,000＋α	NEW・SNIPER-KYO	ビギナー 29l面，やめた
☆忍者ウォーリアーズ	435,420	SNP-ヶALTHEA	クリア 永パなし
ギャラクシーフォース	1,032,820	NEW・SNIPER-NOM	2周目1面 イージー

プレイシティキャロット常盤店　香川
香川県高松市常盤町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ（SD）	3'05"96	ハスイ	5周設定 マーチ
アサルト	443,150	マドロック&ライギョ	ランクB 9面
グラディウスII	694,500	MAX	1コイン P3 2~4
上海	504	AYUKO YOJI	4回戦
火激	1コイン ALL	MAX+かものりおっさん	ランクA
究極タイガー	9,427,470	RUN	エリア900 4~8
ギャラガ'88	1,010,100	にげた，しかしまわりこまれた	5-29
チェルノブ	425,550	NJP-VGC-SO/	1コイン ALL
ドラゴンニンジャ	331,800	まつうらさん(大裕)	1コイン ALL
バックマニア	1,473,790	ラッキーマリ	1コイン7面

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	546,750	中原勇夫	全面クリア 楽勝です/
アサルト（ニューバージョン）	440,500	永田哲也	10面
R・タイプ	741,300	岩下茂信	2~4 西高 50円 2ゲーム
ミスターヘリの大冒険	210,980	山下憲一郎	4面 50円 2ゲーム
クイズ・ハイホー	46	大乃国文彦	ボーナスクイズ連出・最大
グラディウスII	371,900	空井孝憲	7面
ドラゴンニンジャ	166,600	中原勇夫	6面ボス 29p7度体
A-JAX	767,500	沢山弘幸	全面クリア 29p7度体
沙羅曼蛇	682,900	高橋雅陽	全面クリア 純正UP-L
ストリートファイター	640,100	山下憲一郎	全面クリア 26p7度体

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
アサルト	330,400	NMC-馬場	8面
グラディウスII（4シールド）	558,300	KGP-NAR	面数不明
上海（1P）	536	下　橋	面数不明
チェルノブ	243,100	HCR-王者ポチ	5面
シルクワーム（ヘリ）	939,500	J16-FWX-YOS	8面
究極タイガー	2,391,960	HCR-王者Pochi	面数不明
テラフォース	668,200	さとや	ALL
ギャラガ'88	181,000	YMCO	面数不明
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	1,107,700	ナムコおやじ	9面
レインボーアイランド	9,100,660	HCR-王者ポチ	33面

ウィルトークタイトー大街道店　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,571,000	R.I	3~4 エプリ7万
アサルト	535,550	R.I	9面
ドラゴンニンジャ（1P）	329,100	NJP-SUR-LEE	ALL ノーマル
コンチネンタルサーカス	6,436,740	NJP-SUR LEE	ALL ノーマル
ニンジャウォーリアーズ（1P・ノーマル）	339,350	NJP-SUR PJM	6面最後でタイムアウト
上海（1P）	558	NJP-SUR JAN	4面
ツインイーグル（1P）	1,884,500	NJP-SUR LEE	レベル14 海の面
Dr．トッペル探険隊	814,430	NJP-SUR Y.T	ALL
A-JAX	2,107,400	NJP-SUR LEEII	ALL
火激	1コイン 全9面クリア	NJP-SUR LEE・LEEII	2名の方

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
ラビリンスランナー	486,940	大川正智	全面クリア
火激	9人目	永田哲也	全面クリア
シルクワーム（2P）	2,433,400	谷口幸昭 & 徳永裕一	8面 2Pトータル
グラディウスII（ニューバージョン）	532,500	中原勇夫	8面
ミスターヘリの大冒険	349,090	黒岩健輔	6面
ツインイーグル（1P）	1,210,300	中原勇夫	レベル11
バドルマニア（2P）	164,400	藤原さとる & 永田哲也	全面クリア 2Pトータル
ドラゴンニンジャ（1P）	51,600	浜崎大志	3面
キック&ラン	ポイント21	朝永英樹	6戦5勝
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'37"15	桑原"NSR"秀明	アフリカ ビギナー

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
グラディウスII（新・4シールド）	2,564,200	MGF-NJP NYA	5~4 エプリ20万
グラディウスII（新・1シールド）	1,068,800	めるとーたん	3~3 エプリ20万
アサルト（ニューバージョン）	555,550	MGF-NJP TARAKO	1コイン 11面
アサルト（旧バージョン）	635,400	MGF-NJP 浜野	1コイン 11面
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	MGF-NJP EVE	36面 コマンドなし
ワールドスタジアム	B-F 15-2	MGF-NJP 浜野	1回コールド
スーパーハングオン（シットダウン）	2'47"81	めるとーたん	ノーミス ビギナー
スーパーハングオン（シットダウン）	4'50"53	MGF-NJP AFT	ノーミス ジュニア
スーパーハングオン（シットダウン）	6'47"47	MGF-NJP NYA	3回接触 シニア
スーパーハングオン（シットダウン）	8'54"04	MGF-NJP AFT	5回接触 エキスパート

●締切り間近！ＮＪＰ関係のサークルは早く原稿を送るべし。また次号からメンバーの寄せ書きも送ってください。(休みで山口に帰って来たＮＪＰ-TUC-SET)

★ゲームキャロット住吉(長崎)

●長崎では県立国見高校サッカー部が全国制覇して以来，ワールドカップ，ＥＸサッカー，キック&ラン等の人気復活してます。

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
アサルト	261,600	MEG-C.ELF	1C 7面 3日め
火激	全面クリア	植村　隆 平ちゃん他数名	1C ALL ノーマル
レイメイズ	480,810	MGF-NJP WIN	1コイン 26面
ツインイーグル（1P）	1,816,300	MEG-KEI	1C ALL イージー
Dr．トッペル探険隊	422,350	MGF-NJP WIN	1C ALL ハードランク
コンチネンタルサーカス	5,773,250	MEG-C.ELF まこっせーずずき	1C ALL 1位
シルクワーム（1P・ヘリコプター）	1,710,600	MEG-KEI	1C 11面 50万無し
シルクワーム（1P・ジープ）	2,471,500	MGF-NJP WIN	1C 11面 50万有り
忍者ウォーリアーズ	230,270	MEG-KEI	1C ゴールドクロスまで
グラディウス	2,790,300	塩ラーメン	1C ハード 6~7

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
アサルト	274,550	えっくす	7面
レインボーアイランド	15,000,020	いそのカツオ	ALL
グラディウスII（1フォースフィールド）	738,600	NJP-KFS-MTA	2~4 WI
グラディウスII（2フォースフィールド）	358,800	つかちゃん	
グラディウスII（3フォースフィールド）	375,600	ひでちゃん	
グラディウスII（4フォースフィールド）	518,000	ペキン	
ビジランテ	117,520	GOD	
忍	590,090	GOD	ALL
エースアタッカー	10-6	S.A	3回戦 JAPAN
モンスターランド	残りゴールド 4,118	やすじ	ALL

HOT INFORMATION

FM音源付,パナアミューズメントカートリッジが新登場

パナソニックから，ＭＳＸ用ＦＭ音源付Ｓ－ＲＡＭカートリッジ『パナアミューズメントカートリッジⅡ(仮称)』(ＰＡＣⅡ)が発売されることになりました。

『ＰＡＣ』とは，『アシューギーネ』などのＰＡＣ対応のＲＯＭゲームで，ディスクのように手軽にセーブできるように作られたＳ－ＲＡＭカートリッジのことで，めんどうなパスワード打ち込みなどをしなくても，セーブしたところからゲームを開始できるという画期的な商品です。

今回の『ＰＡＣⅡ』には，このＳ－ＲＡＭ機能の他にＦＭ音源のチップを内蔵し，ゲーム中にＦＭ音源を使ったミュージックなどを流すことができます。

このFM音源には，同社の『ＭＳＸ－ＡＵＤＩＯ』にも使用された,『ＹＭ2413（ＯＰＬＬ)』というチップを採用。ＦＭ音源９声もしくは６声＋リズム５声を同時に鳴らすことができます（もちろんパソコンに内蔵のＰＳＧ音源も同時に鳴らせます)。使いかたは，スロットに差し込むだけでＯＫ！価格も１万円未満とお手ごろです。

従来のＭＳＸ用ゲームソフトは，ＰＳＧだけだったので，音が貧弱でどうも…とおなげきの人も，このカートリッジがあれば他機種に負けないＦＭ音源を使ったミュージックをバックにゲームが楽しめるはずです。

問い合わせ先：〒571 大阪府門真市大字門真1006番地　松下電器産業(株)　情報機器本部　情報機器　パナアミューズメントプロダクション　「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

富士通から,FM77AVシリーズ用文字放送カードが新発売

みなさんは文字放送という言葉を知っているかな？この文字放送っていうのは，一般のテレビ放送で使われているテレビ信号（電波）のすき間を利用して，文字や図形情報などを送るもので，現在，ニュース，天気予報，交通情報，レジャー情報，株式市況，カラオケ，クイズなど，約400の番組を無料で見ることができます。

今度発売される『文字放送カード』（価格38,000円）を使えば，『ＦＭ77ＡＶシリーズ』で簡単に文字放送を楽しむことができます。

接続は，パソコン本体背面にあるＩ／Ｏスロットに，このカードを差し込み，『ＡＶシリーズ』専用モニタ，もしくは，アナログ21ピンの入力を持つモニタとパソコンをつなぐだけといたって簡単。あとは，専用ソフトを起動させれば，文字放送を楽しむことができます。

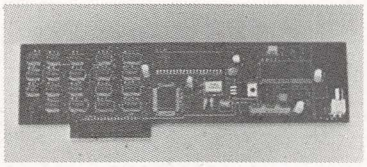
普通の文字放送アダプタならここでおしまいなのですが，さすがはパソコンを通しているだけあって，文字放送を利用してさまざまなことができます。

まず，文字放送のデータをフロッピーディスクに保存することができます。ディスク１枚には，約40画面保存できます。

また，別の保存のしかたとして，画像は『ＦＭグラフィックエディタ』形式で，音楽は『Ｆ－ＢＡＳＩＣ』形式で，それぞれデータとしてパソコンに取り込むこともできます。つまり，このデータに手を加えたり，編集したりして，自分なりのデータ・ライブラリーが作れるわけです。

あなたも，この『文字放送カード』で『ＡＶ』の利用分野をぐっと広げてみてはどうですか？

問い合わせ先：〒100 東京都千代田区丸の内１－６－１　丸の内センタービル　富士通(株)　ＦＭインフォメーションサービス「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲文字放送カード

シャープからA4サイズの『ノートワープロ』を新発売

パーソナル・ワープロと言えば，いつでも，どこでも気軽に打てるのがベストですね。そんなユーザーの要求を受けて作られたのが，シャープから発売される『ノートワープロ〈ＷＶ－500〉』（価格138,000円）です。

このワープロの一番の特徴は，なんと言っても折りたたみ式Ａ４ファイル・サイズ，厚さ39.5ミリ，重さ約1.6kgというコンパクトさでしょう。このサイズなら，どこでも持ち運び可能です。

小さいからって機能面で他のワープロに引けを取るわけではありませんよ。10万語辞書による連文節変換，短縮変換，異体字変換など書院の使いやすさをそのまま継承。計算機能，グラフ作成機能などもあり，本格的日本語ワープロとして使えます。

その他にも，日程管理が簡単にできるスケジュール管理機能，住所・氏名・電話等が記憶・検索ができる住所管理機能，ゲームカードを差し込めばゲームも楽しめるアミューズメント機能などコンパクトな形態ならではの機能も付いています。

記憶媒体には，アクセス・スピードの速いＩＣカードを採用。32ＫＢタイプ(価格8,000円）と64ＫＢタイプ(価格12,000円)の２種類があります。

周辺機器も豊富で，熱転写プリンタ『ＷＶ－01ＴＰ』（価格39,700円)，3.5インチフロッピーディスク・ドライブ『ＷＶ－10ＦＤ』(価格40,000円)，ゴシック体印字用カード『ＷＶ－01ＧＧ』（価格10,000円）などが発売予定です。また，上記以外にも，ゲームカード（麻雀，上海）やワープロ通信セット等も，これから発売される予定です。

問い合わせ先：〒639-11　奈良県大和郡山市美濃庄町492 シャープ(株)　情報システム事業本部　ＯＡ事業部　商品企画部「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



▲GT-4000とGT-100V

エプソンからイメージスキャナ2機種が新発売

エプソンからＡ４サイズのカラー・イメージ・スキャナ『ＧＴ－4000』（価格19,8000円）とハンディ・イメージ・スキャナ『ＧＴ－100Ｖ』（価格44,800円）の２機種が新発売になりました。

『ＧＴ－4000』は，読み取り画素あたり８ビットで画像入力でき，最大256階調，16,772,216色の表現が可能な，カラー・スキャナです。

読み取り方法は，カラー画像を１度に読み込む線順次機能，色別にカラーを読み込む面順次機能，それにモノクロ入力の三つの方法を持っています。

ズーム機能も付いており，50％～200％まで１％きざみで設定できます。

また，『双方向パラレルインターフェース』を標準装備していますので，ホスト・コンピュータに，８ビット高速パラレル転送が行なえます。

『ＰＣ－286／ＰＣ－9800シリーズ』専用の『画像入力ユーティリティ・ソフト』も付属していますので，豊富な機能をすぐに使うことができます。

もう一方の『ＧＴ－100Ｖ』は，読み取りたい写真やトーンに合わせて，最大64階調の画像入力が可能なハンディ・スキャナです。ハンディ・タイプというと，気になるのは読み取り幅ですが，最大106ミリと，ハガキサイズでも縮少なして読み取ることができます。さらに，拡大・縮少も10％きざみで行なえます。

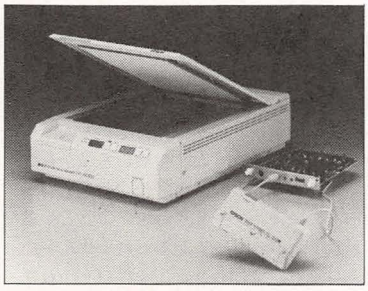
接続は，『ＰＣ－286／ＰＣ－9800シリーズ』の拡張スロットに，専用インターフェースを差し込んで使用するので，読み取った画像をリアルタイムでディスプレイに表示することが可能です。

また，ユーティリティ・ソフト『GtSca-

n』(PC－286／PC－9801シリーズMS－DOS対応) を標準装備していますから，入力や印刷，画像処理なども，ヘルプメニューを見ながら簡単に行なうことができます。

デスクトップ・パブリッシングなど本格的に絵や写真を取り込んでみたい人には『GT－4000』を。オリジナル・ハガキやCGの下絵など遊び感覚で使ってみたい人には『GT－100V』がおすすめです。

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(株)　広報課「マイコンBASICマガジン」係



▲GT-4000とGT-100V

J&P町田店でエキサイティングフェスティバルを開催

J&P町田店では，オリジナル・イベントの『エキサイティング・フェスティバル』を開催します！

期間：6月25日(土)～7月24日までの毎週土，日曜日

時間：13：00～16：00

〈内容〉

①20ポイント集めてメーカー・オリジナルグッズをもらおう!!

⊙期間中に参加メーカーのソフトを購入または予約すると5ポイント。

⊙ゲーム大会で，優勝者に5ポイント，準優勝者に3ポイント，3位に2ポイント，参加者全員に1ポイント。

②メーカー・オリジナル・グッズの販売

グッズ協力会社のオリジナル・グッズを販売します。当日は，たくさんのグッズがところ狭しと並んでいます。今までほしかったグッズを買うチャンス！

〈参加メーカー〉

○ゲームアーツ　○リバーヒルソフト
○アートディンク　○デービーソフト
○日本テレネット　○T&Eソフト
○マイクロキャビン○ハミングバード
○コナミ　○電波新聞社

〈グッズ提供メーカー〉

○日本ファルコム　○電波新聞社

この夏の，新作ソフトが大集合します。みなさんも，ぜひ参加してくださいネ！

問い合わせ先：〒194 東京都町田市森野1－39－16　J&P町田店　☎(0427) 23－1313　担当：平田

マイコンBASICマガジン,ラジオの製作編集部では,今アルバイトを大募集!!

マイコンBASICマガジン，ラジオの製作編集部では，編集補佐として編集部の業務を手伝ってくれるアルバイトを募集しています。

応募の方法，条件などは，本誌345ページの広告に載っています。くわしくは，そちらをご覧ください。編集部では，ガッツのあるあなたの応募を待っています!!

楽しく考えてステキなプレゼントを!!

BMスーパー・クイズ

今月の出題者は Dr.D

★今月の問題

長かった梅雨も明けて，夏がやってきたのう。この季節になると，わしも年がいもなくうきうきしてくるんじゃ。みんなはどうかな？それから，季節の変わり目には，かぜを引きやすいから，体にはくれぐれも気をつけるように！

さて，そろそろ本題に入るとしよう。今月号の前のほうの記事でも紹介しておるが，電波新聞社とソニーが協力して作ったMSX2用カートリッジが発売されることになったゾ!!

このカートリッジには，温度，光，音の三つのセンサーが付いており，MSX2パソコンのスロットに差し込むだけでパソコンにいろいろなことをさせることができるというものじゃ。何と！このカートリッジには，この私，Dr.Dが登場しておるゾ!!センサーに光を当てたり，大声をだしたりすると，私がおもしろいリアクションで答えるんじゃ。

このカートリッジを使えば，お風呂の湯わかし感知機や光センサーを使ったお目覚めコールなどさまざまなことができる。ソニーでもアイデアを募集しておるのでいろいろ考えてみてくれたまえ。

さて，この私が登場するMSX2用カートリッジとは，いったい何でしょう？つぎの三つのうちから選んでください。

①ソフィア
②ダイナマイト・キッド
③センサーキッド

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。

★6月号の正解

③ベラボーマン

★5月号の当選者

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から以下のかたがたが当選されました正解は②PC－88VA3でした)。

静岡県富士宮市・松本宗利／岡山県津山市・森安雷幸／東京都杉並区・小椋一宏／長野県塩尻市・土田　尚／三重県伊勢市・濱地英人／岡山県倉敷市・山本洋史／静岡県磐田郡／京都府宇治市・今西雄一／鹿児島県国分市・板東　晋／北海道磯谷郡・寺門寛紀

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供の「パックマニア」のウォーレットを10名のみなさんにプレゼントします。



▲パックマニアのウォーレット

ナムコの人気ビデオゲームのパックマニアのかわいいグッズです。

★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。

そのハガキに，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かまいませんよ。

○しめ切り：7月8日必着
○正解の発表：8月号(7月8日発売)
○当選者の発表：9月号(8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8グランドメゾン飯田橋209 TEL.03(269)8650

過去，人々は夢を実現するために科学に美術に文学にと，無尽蔵の情熱を注いできました。

そして，新たな時代にすべての芸術がクロス・オーバーした新しい創造物 ── それが「ゲーム」だと私達は考えます。

新たな芸術の夜明けまえ，私達の力が及ぶ限り夢を求めて独創して行きたいと思います。

(プロジェクトリーダー大西一斗　1987.6.10)

■ウルフチーム・戦記 VOL.8

★さらに新たな正しい時代へ

先月号，今月号とベーマガの広告スペースを使ってウルフの新たな主張を訴えたわけだが，どう感じてもらえただろうか？引用した詩は，宮沢賢治の「生徒諸君に寄せる」という詩なわけで，60年前につくられたとは思えない新鮮さがあって，新しいものを創造しようとしている者にとって励みになるというか，元気にしてくれる，妙なパワーを内包した詩でもある。

設立時より僕は，「ニューアートを求めて」という方向性を打ち出してきたわけだが，その方向性は消滅したわけでもないし，達成したわけでもない。既に「ニューアート」は，僕達のスピリットとなっている。だから，これよりウルフは第２段階へステップ・アップする。「新たな正しい時代」へ。

「ゲーム」自体，まだ熟成されているとは思えない。ハードに左右されて右往左往している現実を肯定したくない。文学も美術も表現する方法自体には足かせはないはずだ。なぜ，ゲームには足かせが存在する？なぜ，表現に自由がきかない？それは多分，今がゲームにとっての過渡期だからなのだと信じる。そして，僕達は過渡期にあって，目標を失ってはならない。それが「ニューアート」に違いない。しかし，その前に，この暗中模索の深い霧の中で，「ニューアート」を探求するエネルギーが欲しいと思う。それが，「新たな正しい時代へ」と想う決意であり，今の時代に忍従しない意志だ。

ウルフは既に新たな時代へ向けて動き出している。次のタイトル「ミッド・ガルツ」に期待していて欲しい。

(AKISHINO)

■続プログラマー日記

今回から再び登場となったこのプログラマー日記ですが，皆さん覚えているでしょうか。去年までは，新人プログラマーだった藤西です。今年は，もうベテラン・プログラマーになったつもりで，今回このコーナーを受け持つことになりました。たった１年で，ベテランになってしまうなんて，なんていい加減な業界だとは思いますが，まあ世の中こんなものと言うわけです。これからもよろしくお願いします。

さて，私のこの１年ですが，前回書いたときは，「YAKSA」の開発をしていましたが，なんだか遠い昔の事のような気がします。あれから，8086を覚えて，98版の「YAKSA」を作り，それが終わったかと思えば，「ARCUS」のメイン・プログラマーと，自分でも思えないぐらい働きました。いま思えば，よくこれだけの事ができたものだと思います。

さて，これまでの事は，これぐらいにして，現在私は，「ARCUS」98版の移植作業に入っています。8086は慣れたものだから簡単に終わるな，そう考えていましたが，さてプログラムを組もうとすると，8086を忘れている！３か月間はなれていたら，すっかりわからなくなってしまったのです。これも私が26才と，プログラマーとしては高年齢になったせいかと，非常にショックを受けています。年はとりたくないなーと最近はつくづく思います。まあ，こんな障害にもめげず98版は，より高い完成度を目指しますので98ユーザーの方は，楽しみに待っていてください。

藤西　宏

■シナリオライター日記 最終回

いきなりですが最終回です。折角見開きページになった事だし，いつまでも内容のないコラムもないだろうと思い，独断と偏見でこういう結果になってしまいました。

もしこのコーナーを愛読している人がいたら，ゴメンナサイね。突然の暴挙をお許しください。「だったら今号から新しいコーナーを初めりゃい～じゃねぇかよ」とか思う諸氏もいらっしゃるかもしれませんが，そこはそれ，こだわりよ，こだわり。わざわざ見開きページになってから最終回しちゃうところがい～のよ。

さて話は変わって，最終回の内容はゲームの話をします。っても『ARCUS』の話だけどね。もうクリアした人はいるかな？　クリアした人なら見たと思うけど，スタッフ・クレジットの所に私の名前があったでしょ？（少なくとも開発段階ではあった）。協力っていう所にね。では一体，私は何を協力したのか？　マニュアルのレイアウトやカット描きなんてものもあるけど，シナリオライターとして，一番ユーザー諸氏にチェックして欲しいのは，ゲーム中に出てくる台詞のいくつかが私の手によるものだという点。

もちろん物語に絡む所は全部林さんがやったけど，酒場の会話の半分近く（あのシーンは皆さんが思った以上の会話量があります）と聖導師の会話はほとんど私の手によるものなのだぁ！というワケで字野さんの売りが店の音楽なら，私の売りは酒場と聖導師の台詞ですね。楽しんでください。

最近，自主製作ビデオソフトを一つ作りました。脚本はもちろんの事，監督・演出・撮影・主演までやって，とっても疲れたけど楽しかった。てなワケで，オシマイ。

イラスト、お手紙お待ちしてます!!

『浜さんのみんなと遊ぼう』

ウルフゲーマーズでは，みなさんからの御意見，御質問，などお待ちしております。もちろん，イラストもOKです。

採用された方には，オリジナルグッズをプレゼント致します。

どんどん送ってください。おまちしていまーす。　(浜)

▶埼玉県
大沢英生クン



▶東京都
柏田康明クン



WOLFTEAM

さらに新たな正しい時代を！

新たな詩人よ
嵐から雲から光から新たな透明なエネルギーを得て
人と地球にとるべき形を暗示せよ

■マッチーのまったなし

★さてアークス

やあ！私がアークスの質問やテクニックを教えるマッチーだ！

さてみんなのアークス進行状況はどうかな？まだ「終ったよ！」というハガキが来ていない……。だからといって，早く解けばいいってもんじゃない！まあ，遅かれ早かれエンディングを見る事ができればよしっ！

★いよいよアークス

元気にアークスしているかいっ！なかなかアークスは難しいだろ～。従来のＲＰＧと違って弱い敵と戦って経験を積んでも，初対戦の敵には弱いし，レベルアップしてＨＰが増えるわけでもない。従ってこのアークスでは，「経験値稼ぎ」という言葉は出てこない。どうだリアルだろ～っ。なんとゲーム・センターでは，「体感アークス」が出る。と言う予定は無いが，ここで私がアークススーパーリアル版をプレイする方法を教えよう！まず，自分がジェダになりきり，仲間にする５人を捜しに行きます。友達の家に行くなり，通行人を捕まえるなりして仲間を増やしてください。その際には薬を調合できる人物が１人必要です。さて役者が揃った所で，今回はここまで次回につづく…。

★やっぱりアークス

ヤッパリ！今はアークスが一番。雨でも晴れでもアークス。私はアークスのやりすぎのため，夢にまで出てくる始末。

★そしてアークス

そして最後になったが，新作について話しておこう。どれ私の黄色いコップの中のコーヒーに聞こうか。ん～ん～見えるぞ見えるぞ，ハッーッ！……なんと！！なにやら暗黒竜が浮かんでおるぞえ。

■　JOEの嗚呼ドラマチック人生劇場

風薫る五月，待ちに待ったあの超大河ロマン作品ARCUS（88版）が発売された。私の記憶によれば，開発が始まったのは確か昨年の８月だったように思う。長かった……。営業を担当する私にとっては，首を長くして待つ日々であった。

開発当初独身であった私も，気がつくと今では妻帯者となっている。そうか，そうだったのか！ARCUSの宣伝コピー『ドラマチックRPG』とは，スタッフの人生のことを意味していたのか……。　ASANUMA

４月から新たにウルフチームに乱入しましたANONYMです。おそらく，次回作で皆さんにお会いできるだろうと思いますので，その時はどうかごひいきに。

ところで話は変わりますが，いま我が下宿では風邪が大ブーム。非尻軽マンの私はそんな流行には乗るまいと神に誓ったまではよかったのですが……。

頭は痛いわ，のどは腫れるわ，咳は出るわ，下痢はするわで，さんざんな状態に陥ってしまったとさ。お次の方は……

―――――――――――――――

はじめまして，Ｘ１担当の，TAKEです。現在，ARCUSの移植は，ほとんど完成に近い状態になっております。おそらく，今年中には出ると思いますので，88版同様，よろしくお願いします。内容は，非常に，グレードアップ？？して，皆様に，お届けしたいと思いますが……。楽しみに，待っていてください。すごいよ～。

それでは，期待のホープ，生まれた時から98・プログラマーのかたです。どうぞ！

―――――――――――――――

今作品からウルフチームの98担当として入った三好でいす。

98はアークスの移植版のなかでは，いっと一早く出る予定ですが保証の限りではありまっせん。

実はウルフチームのプログラマーのなかでは，わたしだけが学生と二足のワラジを履いているので一番あがりが遅いのです。そいでもって，泊りをいれるとHPが減るのでいす。

しかし，遅いぶんだけ気合いれてぐぁんばりますので，首を２H・スネークのようになぐぁーくしてまっていてくださいっと。では，MSX担当の方どうぞっと。

―――――――――――――――

やあ，みんな壁に向かって休んでるかな。トロンは先頭がいいぞ。

MSX２版『ARCUS』は僕，ゲーム小僧（僧じゃないよ）がゴリゴリやることになったんだ。

実は，僕はMSXを使ったことがないんだ。でも，MSX２の性能を存分に生かしきったものにするつもりだから，期待して待ってほしい。

早ければ８月初め頃に発売予定だから，僕がなまけないように，さいそくの手紙をガンガン送ってくれ。じゃ，またね。

（受田）



■マッチーの今日はここまで

今回ウルフゲーマーズの編集をまかされてしまった。なれない事をしたので大変だった。２ページになったぶん皆さんからのお手紙を載せる事ができるようになった。

でっ！話は変わるが私が担当するコーナーは『マッチーの今日はここまで！』，『マッチーのまったなし！』，『マッチーのワンポイント・レッスン』を受けもっているよ～ん。どんどん情報を教えてあげよう。おたよりも待ってるよ～ん！。それじゃあ来月からもWOLF GAMERSをよろしく！

（町山）

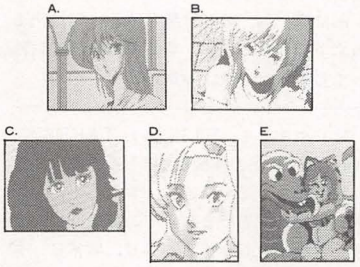
エニックス通信

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

知っていると得をする!? 知らなくても損はしない!?（エニックスクイズ）

今回は，エニックスに関するクイズを用意してみました。あなたはいくつ答えることができるでしょうか？いちど お試しあれ。
答はこのページのどこかにあります。

Q１：エニックスができたのは昭和何年でしょう。
Q２：森田将棋の森田和郎さんのエニックス最初の作品は？
Q３：ドアドアの主人公は，チュン君ですが中村光一さんの２作目ニュートロンの主人公の名前はなんでしょう。
Q４：堀井さんといえば，ドラクエシリーズのシナリオライターとして有名ですが，エニックス最初のゲームは，ラブマッチテニスというテニスゲームでした。３作目は何というゲームだったでしょう。
Q５：エニックスからDrスランプ（ナ・ナツカシイ！）を題材としたゲームが４本でました。その名前は？（これはムズイと思う。）
Q６：エニックスからナムコのアーケードゲームの移植ソフトが３本出ています。それを三つともあげてください。
Q７：下の写真は，あるゲームにでてくる女性キャラですが，そのゲーム名をあててください。できれば，女性の名前もあててください。



Q８：次にあげるソフト名の中でエニックスから出ていないソフトはどれでしょうか。二つあります。
(a)アゲイン，(b)ウイングマン，(c)ブレインブレイカー，(d)ブルーフォックス，(e)暗黒城，(f)オホーツクに消ゆ，(g)ライトフリッパー，(h)アルフォス，(i)スウォーム，(j)カラクリ忍法，(k)星子のアドベンチャー，(l)No.１ゴルフ，(m)マジックガーデン，(n)宇宙の戦士，(o)スラップファイト，(p)マリちゃん危機一髪，(q)Tokyoナンパストリート
Q９：エニックスには，個人でなく何人かでチームを組んで作られたゲームがあります。次にあげるゲームを作ったグループをあてて下さい。
(イ)ウイングマンスペシャル
(ロ)ザース
(ハ)セイバー

～が好きだ！のコーナー



新潟県　小角くん
そうですね。98の機能を活かしたゲームでしたね。今みても古さを感じさせない所がありますね。

広島県　ボートットくん
まあ，リミちゃんが好きだ～。という人はけっこういると思います。悲劇のヒロインですものね。このゲームをやって涙した人もいたようですね。



エニックス展



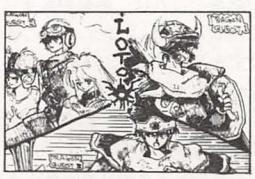
東京都　Kyouさん
今，勇者たちは旅立つ。といったところですか。



山口県　伊藤由美さん
あいかわらず美しい絵ですなぁ。



静岡県　もずくん
怪物退治は，ボクラにおまかせ！という感じですかね。



神奈川県　迦楼羅　列樹くん
勇者の血を引いた者達。みんなりりしいですなぁ。

（お手紙下さい）

エニックスでは，みなさんのイラスト，ご意見など楽しいお便りを募集しています。
応募はぜひハガキでお願いします。イラストは，カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベターです。当社作品を使ったパロディーやエニックスのキャラクターを使ったショートストーリーなども募集しています。
エニックス通信はみなさんが作るページです。ボツを恐れずドンドン出してくださいね。

伝言板

☆ゲーム開発スタッフ募集!!
エニックスではゲーム開発スタッフを募集します。ゲームの企画，漫画，CG，シナリオ，プログラム，音楽など表現形式は問いません。貴方の作品を当社までお送りください。
こちらで拝見させていただき，採用となった場合には，ゲーム開発スタッフとして参加していただきます。こだわりを持った力作を期待します。なお今回の募集は高校生以上の方を対象とさせていただきます。

☆アルバイト女性募集（一般事務）
パソコン，ファミリーコンピュータ・ゲームの好きな女性を大募集します。あなたもエニックスの仲間になりませんか…？ デバッグ・スタッフ（男子）も同時募集します。
―詳細事項等のお問い合わせは…―
☎03(366)4345
担当　矢作まで

編集後記

６月といえば東京は梅雨シーズンに入るころです。駅から会社まで歩くと10分ぐらいかかるので雨が降るとけっこうたいへんなんですよ。だから朝，起きて雨なんか降っているとおもわずユウツになってしまうのです。梅雨に雨が降らないと水不足とかになって困ってしまうけど，やっぱり梅雨は，はやく終って欲しいなぁ。と書いている外では雨が降りそうな気配である。うらうら。

〈ペコ＆ポコ〉

エニックスクイズの答え

Q１：昭和57年
Q２：森田のバトルフィールド
Q３：ロンくん
Q４：軽井沢誘拐案内
Q５：○アラレのJump up
○走れせんべいさん
○アラレのメイズランド
○Drスランプ・パブル大作戦
Q６：○ゼビウス
○バックランド
○ドラゴンバスター
Q７：A.セイバー（オフェーリア）
B.ザース（ミリカ）
C.軽井沢（クミコ）
D.ライーザ（リミ）
E.エルドラド伝奇（ケミィ）
Q８：(f)・(o)
Q９：(イ)TAM・TAM
(ロ)ジャンドラ
(ハ)マスカット

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

こんにちは！あっこで～す。日本でも一番暑いといわれる盆地の福島から今月もベーマガ愛読者の方へSPSよりホットな情報をお伝えいたします。

X68000通信ソフト「た～みのる」

それでは先月お約束したとおりX68000オリジナル・ソフト第一弾，通信ソフト「た～みのる」のご紹介から……。

製品名は「た～みのる」っていうんですけど，これは「ターミナル」をちょっとひっかけた名前で，制作したプログラマの名前が「みのる」さんといいまして，最初のうちは冗談かなぁと思っていたのに，いつの間にかこうなってしまいました。

いろいろと由来はありますが，ちょっとくわしく機能などをご説明していきたいと思います。まずは機器構成など……。

対応機種	X68000, X68000 ACE(HD)
使用OS	Human68K
必要メモリ	種準1MB以上
フロント・プロセッサ	ASP68K

システム・ディスケットには，Human, ASK 68K, EDなどの本体同梱ソフトの一部が含まれています。プロテクトなどは，一切かかっていません。

〈変更可能パラメータ〉

通信速度(bps)	[300，1200，2400，4800，9600]
データ長	[8，7ビット]
ストップビット	[1，1.5，2ビット]
SI/SO制御	[あり，なし]
Xコントロール	[あり，なし]
ローカルエコー	[あり，なし]
送信改行コード	[CR，CRLF]
受信改行コード	[CR，CRLF]
送信漢字コード	[JIS，シフトJIS]
受信漢字コード	[自動識別]
ESCシーケンス	[8色可能：PC-9801MS-DOS]
送信時ウエイト	[1文字単位，1行単位：独立指定可能]

〈バックログ機能〉

最大指定量	[指定容量×2がメモリ最大を超えないこと]

この機能は「た～みのる」起動時からの送受信文字すべてを記録するバッファ機能です。この内容はいつでも参照でき，一部またはすべての内容をファイルに記録したり，そのまま送信したりすることができます。記録したファイルはED・Xなどのエディタやワープロ・ソフトなどで編集することが可能です（ワープロはアスキー・ファイルのロードが可能な物に限ります）。標準で，32KBを用意してありますが，ユーザー側で任意に変更することが可能です。

〈ハングアップ時回避機能〉

モデム等に誤って，Sなどを送信してしまった場合に今までですと電源を落とす以外に回避策はありませんでした。しかし，今回これを回避する事を試みてみました。COPYキーにこの機能を割り当ててありますが，90%以上の確率で回避できます。

〈80字×25行の画面モード採用〉

今まで通信ソフトの場合，ウインドゥ等を利用し画面モードを疑似的に80×25にしてあるものが殆どでしたが，「た～みのる」の場合は画面モードそのものを切り替えてしまい，純粋な80字×25行モードを作りだします。細かいところですが，これは大事なことではないかと思います。

〈センター登録の排除〉

事実上センター登録数は無限にできます。もっともその前にDISKの容量によりますが階層ディレクトリに割り当てれば，本当にたくさん登録できます。数はディスクのある限りということになってしまいました。

〈Key入力のヒストリー機能〉

11個前のKey入力まで，記憶しています。Keyの再入力の手間が省ける便利な機能です。なお，12番目には現在日時時刻をリアルタイムで送信する機能がありますので，書き込みなどの最後に記録を残しておくこともできます。

〈その他の機能〉

☆ 通信中に，Humanを呼び出すことができ，メモリの許す範囲でコマンドを起動できます。DISKのFORMAT，ファイルのCOPY，DELETEなども可能です。例えば「GURADIUS」で遊んでくることもできます。Humanから戻る場合はF10一発です。

☆ ESCシーケンスは……ハード的に対応不可能な物を除いてすべて対応しています。VT-100に準じた対応となっていますが，一部PC-9801MS-DOSに合わせたところもあります。通常のBBS等ではこちらの方が使用上便利ですので，このようにしてあります。

☆ XMODEM通信プロトコルには……最近脚光を浴びてきた，1024バイトモードもサポートしてあります。CRC/SUMの選択も可能です。送信時はCRC/SUMモードの自動判別をします。
それに平仮名の方が読みやすいと思い，片仮名文字を半角平仮名に変換するモードも選択できます。

☆ CCITT/ATヘイズのコマンド選択はありません。逆を言いますと，信号線をコントロールしてダイヤルするモデム以外はコントロールできるからです。

☆ ATモデムの場合は「ATZ」から始まる一連の命令を一度AUTOファイルに作成しておけば，もう立派なATコマンド対応の「た～みのる」に変身します。

☆ ブレーク信号の送信が可能です。Cを含むすべてのコントロール・コードを送信可能です。コントロール・コードを送信する場合はホストが対応しているか事前に良く確認してください。

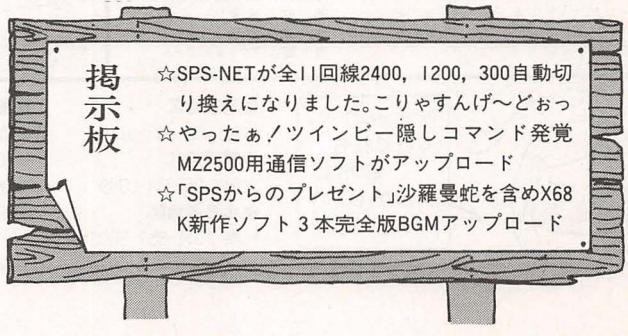
☆ 通信中にファイルの内容を参照できます。HumanのTYPEと同じ動作をします。ファイルの内容を確認するために，いちいちHumanに戻る必要はありません。またHumanを呼び出さずに「ファイル編集」を行なうことができます。初期コマンドは「ED・X」が登録されていますが，「WINDEX」「EW」を立ち上げることもできます。

☆ 信号線のERをOFFにすることができ，モデムの回線を切る時に使用します。

以上まとめてみましたがやっぱりX68000ユーザーにはお勧めのソフトです。大切なことをいい忘れましたが，価格は12,800円で発売は7月の上旬の予定です。どーぞよろしく！

通信ソフトも揃えばSPS-NETへアクセスお忘れなく。

さて，今月よりSPS-NETの掲示板の中から，今一番話題になっているのはなにかということで，2，3選んで書いておきます。くわしくはアクセスして見てね。



KONAMI NEWS STATION

コナミ株式会社　〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

本格派シンキング・アドベンチャー登場！

7月下旬発売予定
MSX1, MSX2, ROMカートリッジSCC搭載！

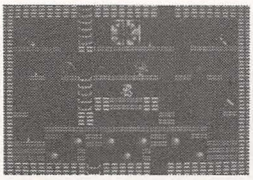
王家の谷（おうけのたに）

エルギーザの封印（ふういん）™

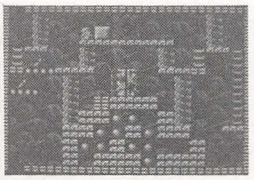
©KONAMI 1988

この頃ちょっと，この手のタイプごぶさただったんじゃないかな？　ここらでちょっと頭の体操してみましょうってワケで，あの王家の谷（覚えてる!?）がばっちりバージョン・アップして登場します。今回はＭＳＸ1とＭＳＸ2が別々で出るんですけど期待してネ。

シミュレーションとかロールプレイングづいてる今日この頃だけど，ホントはこういうの好きな人ってけっこういるんだ，そうでしょ？ねっ。

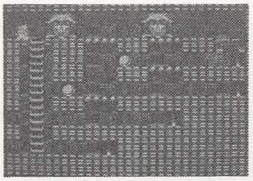


▲どの道具を使ってどこから掘るか…それが問題だ！



▲どこかで見たような石。これを動かすと……

MSX1



▲消えるフロアがあっちこっちに，敵をうまく利用しよう。

MSX2



▲このステージに何か隠されている！

ゲームエディットコンテスト実施！

このエディット機能を生かして，コンテストを実施します。

様々な工夫をこらして，この『－王家の谷－エルギーザの封印』を自分自身で作って頂こうという企画です。「あなたもゲームデザイナー！」ということで，賞品には〝エルギーザの封印オリジナルカセット〟を考えております。くわしくはパッケージに入っている応募用紙を見てください。

＊尚，このリリースは開発中の資料をもとに制作したものであり，実際の販売商品とは内容が異なることがありますが，あらかじめご了承ください。

今，地球がピラミッド・パワーの危機にさらされている・・・!!

時は未来。先祖代々エジプトのピラミッドに魅せられて，その神秘に挑んできた『ビック13世』は，地球以外の惑星に存在する古代遺跡を調査し続けている。

謎の惑星レムールの峡谷にあるピラミッド遺跡群を調査していたビック13世そこで恐るべき事実が刻まれた碑文を発見した。

――――魂はレムール地，エルギーザへと導かれる――――

地球の古代エジプトの王族は，実は惑星レムールからの植民であり，ピラミッドはその崩御した王達の魂を，故郷レムールへと瞬間移送する装置だったのだ。蓄積されたピラミッドパワーは優に地球を崩壊させてしまうのだ。地球を救う道はただひとつ，地球上のピラミッドとリンクされた惑星レムールの中枢ピラミッド『エルギーザ』の中枢機能をストップさせるしかない。そのためには，厳重な封印が施されたいくつもの部屋を進み，その中枢部にたどり着かねばならない。はたして，ピック13世はこの地球の危機を救うことができるのであろうか？

オモシロゲームがゾクゾク登場!!コナミのファミコン

●じゃりン子チエ ばくだん娘の幸せさがし

コナミ初の３メガアドベンチャー登場！　アニメーション処理，360度スクロール，アクティブ画面切り替えなど話題満載。マンガ原作の双葉社との全面的タイアップキャンペーンも強力に展開。

発売日：昭和63年６月下旬
価　格：5,800円
形　式：カセット（３メガ）
内　容：アドベンチャー・ゲーム

●立花理佐の妖精伝説

昨年，新人賞を総ナメにした立花理佐ちゃんのメディアミックス・テレホンのメディアミックス・テレホンアドベンチャー。アイドル人気№１の理佐ちゃんだけに，今から話題騒然！

発売日：昭和63年６月21日
価　格：3,500円
形　式：ディスク
内　容：アドベンチャー・ゲーム

●エキサイティング アイスホッケー

熱狂的ファンの熱いご要望に応え登場，エキサイティングシリーズ最新作。アイスホッケーもコナミがつくると，こんなにエキサイティング！

発売日：昭和63年６月中旬
価　格：3,300円
形　式：ディスク
内　容：スポーツ・アクション・ゲーム

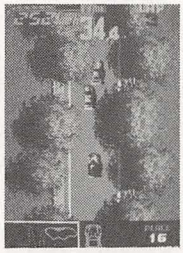
●マッドシティ

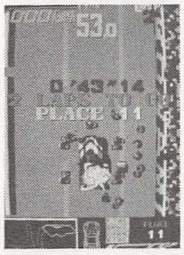
迫力のバトルアクション，スピーディーなガンシューティング，人気のカーレーシングの魅力をドッキング。定評あるコナミアクションの総結集とも言える力作です。

発売日：昭和63年８月上旬
価　格：未定
形　式：カセット
内　容：アクション・ゲーム

CHECKERED FLAG™（チェッカーフラグ）

© KONAMI 1988





マシントラブルを恐れるな！
ピットには
すご腕のメカニックが待っている。
勝利のチェッカーフラグはすぐそこだ。

ゲームの内容は，ハンドル，アクセル，ブレーキ，ギアを上手に操作して時間内にゴールするというものなんだけど，コースによって雨が降ったり，夜になったりコンディションの変化がゲームを盛りあげる。

このゲームは最近開発された〝回転拡大縮小ハード〟をフルにつかって高速かつ円滑な動きを実現。さらにシートにはボディソニック内蔵で快感！　キミんちの近くのゲーセンでやってみてネ！



週刊テレホンサービス

みっちゃんでーす。
くれぐれも
番号は，
まちがえない
ようにネ!!

●関東地区
本社：03-262-9110
●関西地区
大阪：06-334-0399
●北海道地区
札幌：011-851-3000
●東北地区
青森：0177-22-5731
秋田：0188-24-7000
●北陸地区
新潟：025-229-1141
●四国地区
愛媛-松山：0899-33-3399
●九州地区
福岡-天神：092-715-8200
福岡-大牟田：0944-55-4444
鹿児島-志布志：0994-72-0606

The inside affair of SACOM 10

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
☎ 03－635－7609

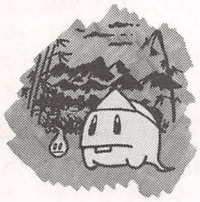


ども，斉藤です。おっと間違えちゃ困るな。わたしは，音楽のマーサ斉藤だ。今回めでたく10回目を迎えたこのコーナーだが，今日はMSX 2のソフト「幽霊君」と，ファミコンの新作ソフト「ファイヤーロック」の紹介だ。ちなみに関係ないけど，僕の創った音楽が，テープになってサコムから発売されているから，みんな買ってくれー！

さっ，新作の紹介といくかぁ！

★初公開!!「幽霊君」

MSX 2 専用。
痛快コミカル・アクション・ゲーム



主人公が幽霊というのは許されるのだろうか？どうか許してほしい。ストーリーは記憶を失ってしまった幽霊が，真実を知るために閻魔大王に会いに行くというもの。

画面はまだ見せられないけど，もう少しがまんしてネ。

グラフィックは，MSX 2ならではの美しいものに仕上がっているし，BGMはMSX 2では限界といえるほどできがいい（私が担当したから間違いない）。敵妖怪をやっつける方法はおもわず，

「こんなのありー！？」と思ってしまう。

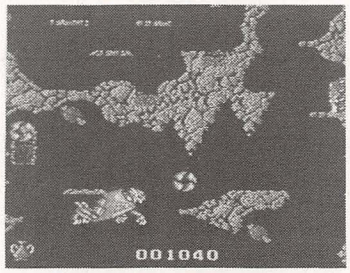
発売日はもうちょっと先になってしまうけど，期待してまっててね！

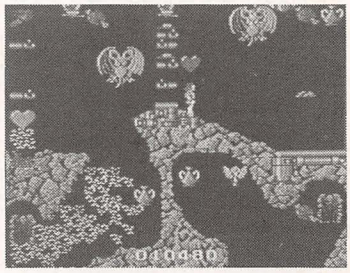
画面が見せられないかわりに，主役の「幽霊君」と相棒の「おちょこ玉」のイラストで許してちょーだい！

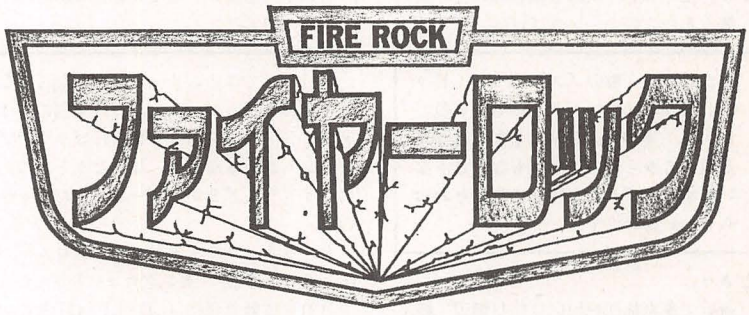
あの幻のマークフリントがファミコン界に挑戦！

ということで，
お次は「ファイヤーロック」だ。

西暦2102年，北の空からひとすじの真っ白な光線が地上に落ちた。しかし，これが地球の運命を大きく左右する出来事だと気づいた者は，ひとりもいなかった。







そして１年後……。2103年，最初の夜，地球に大異変がおそいかかった。マグマは吹き出し，モンスターは暴れだした。すべては地球侵略を目論む未知の侵略者の作業だった。地球の運命は，いまキミの力にかかっている……。

マーク・フリント初のファミコンソフト，「ファイヤーロック」は，アクション・シューティング・ゲーム。そのキャラクターの動きのリアルさは，98で実証済み。ステージは全６面，各ステージ３匹のデカキャラがキミを待っている。主人公は，タイマツで応戦。壁をのぼり，溶岩の池を飛び越し，そしてワープゾーンで未知の空間へ……。美しいグラフィックと，迫力のBGMもまさに圧巻！マーク・フリントがキミに贈る自信作です。

ファミリーコンピュータ用ディスク版（両面）ソフト，「ファイヤーロック」は，標準小売価格3,400円で６月中旬，㈱ユースから発売。ご期待ください！

ドームも，わすれないでね

さてさて，「DOME」の話だけど，５月20日にX68000版がめでたく発売になりました。そのグラフィックのリアルさには，作った方もビックリ！桜井さんの目のこじわまでクッキリ見えます。操作もマウスいっちょうだけですべて出来ちゃう簡単設計。このソフトを買わないと君の68Kが悔しさの余り夜泣きするぜ!!68Kユーザーの方，是非プレイしてみて下さい（それと，98，MSX 2版もゾクゾク登場するどー！）。

ここで，この場をおかりして僕からひとこと……。

最近，「ユーフォリー」のアンケート葉書に目を通したところ，BGMのあまりの評判に驚いてしまいました。特に，ショッパナから「MUSICが最高!!」と書いてある葉書には，非常に大きな励みにもなりました。そのかいあって，「幽霊君」は最高に良いデキになりました。誰でも口ずさめる軽快なメロディと，業界トップクラスのPSGドライバを駆使することによって，他機種の音源に勝るとも劣らない，まさに芸術的な仕上がりになってます。

また，あるスジの噂では，「ユーフォリー」，「幽霊君」などのBGMをまとめたCDができるとかでないとか……。

……ということで，また，来月会おう!!いやーサコムって本当にいいですね！

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

バトル営業マン，宇宙に散る!!

どもっ!! 天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

あ〜ら，ウレシイなったら，ウレシイなっと！ ここんところ，このコーナーへのお便りがぐぐぐっと増えたので，あたぴはひじょ〜に機嫌がイイのだ。機嫌がイイついでに，今回お便りをくれた方の中から抽選で3名に特別大プレゼントをあげちゃうちゃう犬。あらま，良かったね!!

では，今月の最初のお便りを紹介しましょう。えーっと，茨城県稲敷郡に住む**高久晃くん**からの……うげげっ。

> かねてから噂の「スーパーレイドック」のX68000版はどうなっているのですか？ 半年前，某紙に1度だけ写真が載ってから何の音沙汰もないじゃないですか。できたら現在の状況をお知らせ願いたいです。

どきっ。

続いて東京都江戸川区に住む**畑辺 毅くん**からの……うぎゃわっ。

> こら吉川ァ!! ハイドライド3のこともいいけどナァ，X68000用「スーパーレイドック」は，ど〜なったんだァ，この野郎！

ちゅど〜ん!!

……あっ，そぉれっ……月があ〜っ，出た出たぁ〜っ，月がでたぁ〜っ……ときたもんだ。あっはっはー，いやー陽気だねぇ……ううっ，ごめんなさい。ごめんなさい，ごめんなさい，ごめんなさい，ごめんなさい，ごめんなさい。

じつは，いま現在スパレイX68Kは，やむおえぬ事情により開発が中断されています。そーゆーわけだからイジメないで。

怒濤のハイド3-X1

これは未確認情報なのですが……ハイドライド3-X1は発売中止になり……とゆーのは冗談で，な，なんとノン・ターボ（？）のX1でも作動するかもしれないそーです。おおぉ————っと，全国のノン・ターボX1ユーザーのみなさんの叫び声が聞こえてくるぜ。

まだ100%確実ではありませんが，いまのところ〝だいじょーぶ〟とゆーことですよ。あとは，X1ユーザーのパワーでなんとかなるかもしれませんね。

応援・励ましのお手紙待ってます。

ハイド3ファン必聴！

つぎは，北海道のGayzacくんからのお便りです。

> ぼくは思うんだけど，「ハイドライド3のサウンドトラック!!」って売れば，売れるんじゃないすか。ぼくは，ぜぇぇぇっっったい買いだな。
>
> ハイドライド3のオープニングからエンディングまで聞けたら，ゲームをプレイしてない人でも，最高だぜ〜！ 感動ォ，感動ォ！てな具合に叫ぶと思うんだけどな。

ま，なんてタイムリーなお便りなんでしょ♡ えっへっへーっ，じつは全国のハイドライド・ファンのみなさんにビッグなプレゼントがあるんです。な，なんと，ついにハイドライド3がレコード化されちゃうのだ。

タイトルは「ミュージック・フロム・ハイドライド3」!! キングレコードさんから7月21日に緊急発売（CD・LP・CT共に）されます。シンセアレンジ・バージョンとPC-88のステレオ・サウンド生録りバージョンがそれぞれ入っていて，聴くだけでハイドライド・ワールドにトリップできちゃいます。ぜひ買ってね。

新作情報・第1弾!!

そして最後のお便りは，福岡県糸島郡に住む永江英武くんからのお便りです。

> 吉川さんこんにちは！ ところで，新作教えてなのです。僕はT&Eを信じていますよぅ。きっとすっごいゲームをつくってくれると。

はいはい，新作ソフトですね。今月のT&Eの広告を見て，コーフンしている人もいると思うけど，今度の新作はひっさびさのAVGなのだ。

スターアーサー伝説シリーズ（知ってるかな？）以来のAVGとゆーことで気合い入ってますよ。

「AVGを作って！」とお便りをくださったみなさんの意見もたっくさん取り入れてるしぃ，……期待してよね。

くわしい内容については次号にて!!

てなわけで，今月はこれにてオシマイ。来月もお便り・イラストお待ちしてます。



テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

XZR-エグザイル-

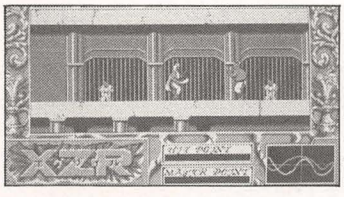
発売機種：PC-8801mkⅡR／H／VA
PC-9801シリーズ　＊初期のPC-9801は動作しません
MSX２（ディスク版）
X１turbo　＊MODEL10は動作しません

発 売 日：７月～８月にかけて順次発売予定

いよいよ発売まで１か月あまりとなった〈XZR〉。テレネットが自信を持ってお送りするこの新作を心待ちにしている方のために，今月はみんなで〈XZR〉をその手にするまでの心の準備をしてみようじゃないか。題して……

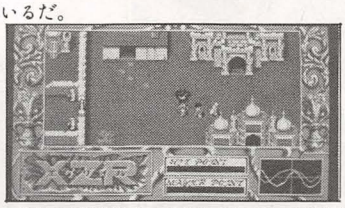
"〈XZR〉をプレイするに当たって！"

舞台は中世のペルシャ，この中世のペルシャってのは当時暗黒時代に突入していたヨーロッパに代わって世界最高の文明を誇っていたのだ。まあペルシャ文化の全盛期と言えるね。ところで中世のペルシャといえば誰でもある有名な物語を思い出すはず。そう「アラビアン・ナイト／千一夜物語」だ。アラジンの魔法のランプやシンドバットの冒険の世界。これでもわかるとおり中世のアラビア・ペルシャというのは魔法の爛熟期で，今でいうノーベル賞級の大科学者が大まじめに錬金術や占星術，不老不死や生命創出や悪魔の研究などをやっていた時代，なんと夢に満ち溢れた時代であったことか。で，このアラビア・ペルシャの文化を担っていたのが，イスラム教だったわけ。ヨーロッパで神（イエス・キリストチャンね）を称揚しながらも悪魔や魔法を抱えていたのがキリスト教だったようにね。つまり〈XZR〉はそのイスラム教の内部で起こっている正統（多数）派と異端（少数）派の争いをゲームにしたものなんだ。

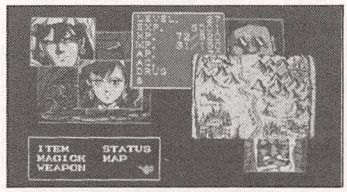


いつの時代でも異端派ってのは世界を堕落から救うために存在している（はず）。主人公サドラーは異端派アサシン随一の戦士，世の中を腐敗から救うために日夜せっせと暗躍しているのだ。なんと殺し屋なんだぜ！ゾクッ！

で，ゲーム中でのサドラーの目的は４人の仲間と共に正統派のカリフ（ボス）を暗殺すること。各地に待ち受けている謎を解き，魔法使いや怪物を倒しながら，世界統一を果たし，平和を取り戻す……なんて言うとみんなは良くあるファンタジーものだと思ってしまうかも知れない。でもそんなはずはない。〈XZR〉はちがう。かなりシビアな史的コンセプトにもとづいて作られているだ。



君は中東戦争というのを知っているかな？ここ10年来毎日のように新聞を賑わしているイラク対イラン，イスラエル対レバノンの争いを中心にした戦争だ（わからない人はお父さんか先生に聞いてね）。〈XZR〉のバック・ストーリーはこの現代の世界情勢が，まったく中世アラビア・ペルシャの王権乱立時代そのものの再生なのではないか!?という洞察から生まれたものなんだ。例えば，現代の〈イラク対イラン〉って構図はそのまんまゲームでは〈正統派対異端派〉ってことになるし，現代世界を牛耳っている超２大国〈アメリカ〉〈ソ連〉の役割を果たしているのが，中世の場合はヨーロッパ連合軍ともいえる〈十字軍〉とジンギス汗で有名な〈モンゴル軍〉という風になる。でもって今や日常茶飯事的に新聞を賑わしているハイジャック事件やら大使館占領やら要人誘拐やら暗殺やら時限爆弾ドッパーンやらを巻き起こしている〈過激派〉こそ，驚くなかれ，なんと，な，なんと我らが主人公サドラーの属する〈暗殺教団アサシン〉そのものの末なのだ!!ズッコーン!!これじゃ我らが主人公サドラーは世界に平和をもたらすどころか反対に世界を滅亡に導く大悪党そのものじゃないか!?一体このゲームはどうなってんだ!?え!?え!?



なんて驚かしてみせたけど要するにこの〈XZR〉，ストーリー一つ取ってもこれまでのゲームを完全に超越しちゃってんだな，だって下らないでショ，〈イイモン対ワルモン〉っていう単純な図式，まるでパソコン・ゲーマーをバカにしてるってカンジしない!?世の中そんなに単純じゃないよ。

要するに，〈XZR〉の主人公は「本当の現実の人間らしい人間」だということなんだ。一人の人間がその人のポリシーで生きてきた結果どんなドラマが生まれるか。そしてそれが，社会にどのような影響を及ぼすか。それをじっくり見て欲しい。だって，現実にそんな完璧な善人なんてそうそういないでしょ。ほんとはもっともっと書きたいんだけど，これ以上くわしく書くとゲームの結末まで教えかねないのでここまでにしよう。でもカンの鋭い人はこれでゲームの展開が見えて来たかも知れないね。ようするに，君がプレイしたこのゲームの結果がそのまま今君が生きている現代の世界に影響を及ぼすかも知れないということだ。

RENOキャンペーン・CDプレゼント!!

(TELENET'S SOUND SPECIAL VERSION SINCE 1985)
「XZR-エグザイル-」をお買い上げになったら，各機種それぞれ発売日より２週間以内（消印有効）にパッケージの内の応募券を㈱日本テレネットまで送って下さい。もれなく，オリジナル・ミュージックCDを全員にプレゼントしますよ！CDはスタジオ録音の豪華完全アレンジバージョン！（FINALZONEからXZRまでを収録）くわしい応募方法は「XZR-エグザイル-」パッケージ内のマニュアルに掲載されますので，よろしく！

TREND SPACE BY ARTEC

ART & TECHNOLOGY

ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

アーテック…ART & TECHNOROGY

賢明な諸君はもう気がついたと思うけれど，先月まではここはランダムポストでした。ただ，アーテックという僕らの会社が，ゲームを出すに当たって，新しくこのコーナーをゆずってもらったってわけ!

そしてこのゲームこそ「ディガンの魔石」なんだ。

もちろん，ランダムハウスは今後もハイテクノロジィを追求していくとはりきっているし，アーテックも兄弟としてそれを学んでいくことでしょう。ただ，しばらくこのコーナーは僕らが進めて行きたいと思います。

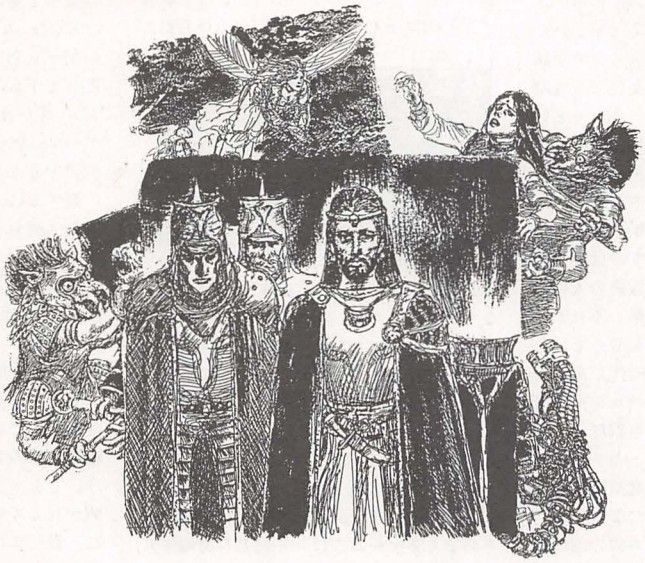
実は……森田君が多忙なだけだったりして!

ともあれ，いままで質問箱なんかに回答をしてくれた，アーテックのメンバーの一部紹介をしたいと思います。

あ，それから，ここに載ってるイラストは，ガデュリンの開発に使用した，加藤直之さんのイラストです。すごいもんでしょ?

ユーザーのみなさん，そして他のコーナーのソフトハウスのみなさん!ポッと出のほやほやソフトハウス「アーテック」をよろしくお願いいたします。

社長兼必殺掃除人　山口　祐平



アーテックに入社して，あっ!というまに1年が経過してしまった。たしか入社する前，僕はアニメーターだったはず……。

それが今ではCG相手に悪戦苦闘しているなんて，人生とはなんて不思議なんだろう。でも，加藤直之さんというすばらしい才能の持主と知り合いになれただけでなく，なんと，恐れ多くも，その原画をCG化するためにコキ使ってしまった!（加藤さんゴメンナサイ）

でも，原画を取り込んで，それから修正を加えながらアニメーション化するという作業は，さながらエアブラシでかかれた絵をペンで修正するようなもので，はっきり言って冗談じゃありませんよ!ね，山口さん……。

ディガンの魔石は，僕が全力を注ぎ込んで作り上げた最初のゲームです。ぜひ，感動のエンディング，見て下さい!

CGチームリーダー　岩滝　徹

1987年12月に，ここ，アーテックに入ってから，今まで，「ディガンの魔石」というゲームを作っています。企画，仕様決定，プログラミングの各時点で様々な問題をかかえながらも，なんとか，ここまでたどりつきました。

今の仕事を通じて，あの「ぬえ」の加藤さんと知り合いました（いまはネットにはまっているみたいです）。

入って，いきなりチーフをやらせて頂いていますが，ゲームを作るのが初めてなので，いろいろと悩んでみたり，周りに迷惑を掛けたりしながらの製作でしたが，今後も頑張っていきますので，どうぞよろしくおねがいします。

最後になりましたが，neko-comを可愛がって下さっている皆様，ありがとうございます。

プログラムチームリーダー　奥田　敏明

うーーん，ここはどこ，私はだーーれ?ランダムハウスの募集広告に応募したところまでは，憶えているんだけど……。

それが，なぜか今はアーテックの一員であるらしい。うーーん，不思議だ……。

ところで，今回の「ディガンの魔石」では，いくつかの「新しい考え方」に基ずくアイデアを取り入れたんだ。「新しい考え方」なんて，難しそうなことを書いちゃったけど，要は「プレイヤーに，なるべく好き勝手な行動をしてもらおう」とゆうこと。皆が「ディガンの魔石」をプレイして，この考え方に共感してくれると嬉しいなっ。

これからも，この考え方に基ずいて，楽しいゲームを造っていきたいと思っているから，応援，よろしくね!

デザインチームリーダー　平手　佳之

中古パソコン機器

U-com Buyer's Guide



U-comでキミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンＢＡＳＩＣマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，U-Com (Used Computer＝中古パソコン機器) を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見かた

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンター，ワープロ，ゲーム基板，その他の項目にわけてあります。

各項目は，それぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，附属品の有無が表示されています。

程度については，

1：マニア向け部品取り程度
2：実動品だが外観は下程度
3：完動，外観は中程度
4：完動。外観は上
5：極上。新品同様品

といった，大まかな目やすで数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がおられるので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきますので，ぜひ応援してください。　(編集部)

パソコン本体

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
N5231-01A	168,000円	無	無	無	有	3	N5200シリーズ	㈱日本マイコン流通センター
PC-98LT／2	98,000円	有	有	有	有	4	1年保証256Kラム増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801VM2セット	370,000円	有	無	無	有	3	CMT-141H(CRT),PCPR201CLマウス付	マイコンピル・無線パーツ㈱
PC-9801VX2	220,000円	有		有	有	5		パソコンショップセレクト
PC-9801VM21	218,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-9801VM2	198,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VM2	198,000円	有		有	有	3		パソコンショップセレクト
PC-9801VM2	180,000円	有	無	有	有	4	640Kに増設済	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801UV2	178,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801XA／21	178,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801VF2	175,000円	有		無	有	4		パソコンショップセレクト
PC-9801M2	170,000円	有	無	有	有	3	増設RAM128KB付	マイコンピル・無線パーツ㈱
PC-9801M2	160,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーバース日本橋店
PC-9801XA／2	158,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98XA／2	150,000円	有	無	有	有	4		OTKコンピュータプラザ
PC-98LT	148,000円	有		無	有	4		パソコンショップセレクト
PC-9801M2	145,000円	有	有	有	有	3	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801セット	135,000円	有	無	無	有	3	PC-8825,PC8853N,PC-80S31,PC9871他付	マイコンピル・無線パーツ㈱
PC-9801U2	130,000円	有	無	無	有	3	MZ-1D11(CRT),マウス付	マイコンピル・無線パーツ㈱
PC-9801VF2	130,000円	有	有	無	有	4	1年保証256Kラム増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801UV2	128,000円	有	無	有	有	4		コナン販売宇都宮店
PC-9801F2	100,000円	有	有	無	有	3	1年保証256Kラム,第2漢ロム増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801F2	99,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801F2	98,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801F2	98,000円	有		有	有	3		パソコンショップセレクト
PC-9801F2	89,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-9801U2	88,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801U2	73,000円	有	有	有	有	4	1年保証256Kラム増設済	㈱サードウェーブUP'S
PC-9801	48,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-9801漢ロム付	46,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9801E	39,800円	有	無	無	有	3		コナン販売宇都宮店
PC-8801mkⅡSR／30	95,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801MH	95,000円	有	有	無	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡFR／30	88,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡSR／30	79,000円	有	無	有	有	4		㈱スタンバイ
PC-8801mkⅡSR／30	78,000円	有	有	有	有	3	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡMR	78,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801FH／20	78,000円	有	有	無	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801mkⅡSR／30	78,000円	有		有	有	3		パソコンショップセレクト
PC-8801mkⅡFR／30	76,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801SR／30	68,000円	有	無	有	有	4		コナン販売宇都宮店
PC-8801mkⅡ／30	55,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-8801mkⅡ／30	53,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-8801	45,800円	有	無	有	有	4		コナン販売宇都宮店
PC-8801mkⅡ／30	39,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-8801mkⅡ／30	38,000円	有	有	無	有	3	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
PC-8801漢ロム付	22,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-88VA	178,000円	有	有	有	有	4		コナン販売宇都宮店
PC-8001	10,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-6001mkⅡSR	28,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-100／30セット	98,000円	有	無	無	有	4		サンエコー
PC-100／30	48,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-100／20	38,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-100／10	32,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

EPSON

PC-286VSTD	198,000円	有	有	有	有	5		コナン販売宇都宮店
PC-286V-STD	185,000円	有	有	有	有	5		㈱スタンバイ
PC-286U	168,000円	有	有	有	有	5		コナン販売宇都宮店

カシオ

MX-10	12,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

SHARP

MZ-5500セット	130,000円	無	無	無	有	3	MZ-1D11,MZ-1P06付	マイコンピル・無線パーツ㈱
MZ-3541	88,800円	有	無	無	有	3	MZ-1D02付	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2521	85,000円	有	無	有	有	3		マイコンピル・無線パーツ㈱
MZ-2500	85,000円	有	無	無	有	4	ラムディスク,熟語ラム,ディスプレイ付	すてっぷカサイ
MZ-2531	84,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2521	74,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-5521	69,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-2521	59,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱ユーバース日本橋店
MZ-5500(5521)	55,000円	有	無	有	無	3		マイコンピル・無線パーツ㈱
MZ-2500／30	52,500円	有	無	無	有	4		㈱スタンバイ
MZ-1500	22,000円	有	無	無	有	3	クイックディスク付	㈱日本マイコン流通センター
X68000	239,800円	有	有	有	有	5		コナン販売宇都宮店
X1ターボⅢセット	154,000円	有	有	有	有	5	新品,1セットのみ	㈱日本マイコン流通センター
X1turboZ	99,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱スタンバイ
X1turboZ	90,000円	有	無	有	有	5	ブラック	OTKコンピュータプラザ

X1turboⅢ(グレー)	85,000円	有	無	有	有	4	ソフト,プリンタケーブル付	マイコンピル・無線パーツ㈱
X1turbo／30	69,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X1turboⅢ	69,800円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X1ツイン	65,000円	有	有	有	有	4	1年保証1ドライブ増設済	㈱サードウェーブUP'S
X1G／30	54,800円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X1G／30	53,800円	有	有	有	有	5	新品同様	㈱スタンバイ
X1G／30	52,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
X1F／20	49,800円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X1G／30	45,000円	有	有	無	有	3	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
X1F／10	15,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1	12,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1Cs	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X1F／10	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

SONY

HB-F500	59,800円	有	無	無	有	3	MSX2,1ドライブ付	㈱日本マイコン流通センター
HB-201	7,500円	有	有	有	有	5	MSX	すてっぷカサイ

東芝

HX-22	18,000円	有	無	有	有	3	MSX64KB,RS232C付	㈱日本マイコン流通センター

松下

CF3000	4,500円	無	無	無	有	3	MSX	すてっぷカサイ
FS-A1F	38,000円	有	無	有	有	5		サンエコー

日立

MB-6891	8,900円	有	無	無	有	3	ベーシックマスターレベル3マークⅡ	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM-16βFDⅡ	130,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
FM-77AVセット	100,000円	有	無	有	有	3	FMTV154付	マイコンピル・無線パーツ㈱
FM-16βFD	90,000円	有	無	有	有	4		OTKコンピュータプラザ
FM-16βFD2	88,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM-7セット	85,000円	有	無	無	有	3	MB27031+I/F,Z80カード,CP/M80他付	マイコンピル・無線パーツ㈱
FM-77AV2セット	79,800円	有	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
FM-77AV40	78,000円	有	有	無	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
FM-77AV20／2	65,000円	有	有	有	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
FM-77L4	65,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AVセット	60,000円	有	無	無	有	3	MB27343付	マイコンピル・無線パーツ㈱
FM-77L2	56,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV2	55,000円	有	無	有	有	3		㈱スタンバイ
FM-77AV2	50,000円	有	有	無	有	4	1年保証	㈱サードウェーブUP'S
FM-77D2	45,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
FM-77D1	45,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77L4	39,800円	有	無	無	有	3		コナン販売宇都宮店
FM-7	12,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	9,980円	有	無	無	有	4		㈱ユーパース日本橋店
FM-77D2	54,000円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター
FM-16βSD	188,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM77D2	42,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM-NEW7	15,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
FM-7	12,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

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
N-5923	85,000円	有	無	有	有	4		OTKコンピュータプラザ
PC-TV451	70,000円	有	無	有	有	4	TV付ディスプレイ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-KD851	65,000円	無	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-KD854	54,800円	有	有	有	有	5	新同品	㈱スタンバイ
PC-KD651	42,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PCKD551	40,000円	有	無	無	有	3		サンエコー
PCKD251	23,000円	無	無	有	有	4		サンエコー
PC-KD351	19,800円	無	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
PC-KD201	19,800円	無	無	有	有	3	800文字カラー	㈱日本マイコン流通センター
PC-8853N	39,800円	無	無	有	有	3	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店

EPSON

PC-286CD	59,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

サンヨー

CMT-140R	17,000円	無	無	無	有	3	1000文字カラー	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CU-14AD	55,000円	有	有	有	有	5		コナン販売宇都宮店
CU-14F1	28,800円	有	有	有	有	3	2000文字カラー	㈱日本マイコン流通センター
CZ-820DE	35,000円	有	有	有	有	5	1年保証	㈱ユーパース日本橋店
14M111C	18,800円	無	無	無	有	3	1000文字カラー	㈱日本マイコン流通センター

東芝

PA7161	26,800円	有	無	有	有	3	2000文字カラー	㈱日本マイコン流通センター

富士通

MB27331	45,000円	有	有	有	有	3	6カ月保証カラー4050文字	㈱サードウェーブUP'S
MB-27333	45,000円	有	有	有	有	4		OTKコンピュータプラザ
MB27312	25,000円	有	有	無	有	3	6カ月保証グリーン4050文字	㈱サードウェーブUP'S
MB27304	9,000円	無	無	無	有	4		サンエコー

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-98H81	128,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-98H33	88,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-9881	78,000円	有	無	無	有	3		㈱スタンバイ
PC-9881K	75,000円	無	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
PC-98H33K	69,800円	有	無	無	有	3	10メガハードディスク	㈱スタンバイ
PC-9831-4W	63,000円	有	有	有	有	5	展示品,640K×2	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-98H33K	58,000円	無	無	無	有	3	10メガハードディスク	㈱日本マイコン流通センター
PC-9831-4W	29,800円	無	無	無	無	3		㈱ユーパース日本橋店
PC-80S31	38,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク

EPSON

TF-10	30,000円	有		無	有	3		パソコンショップセレクト
TF-20PC	29,800円	有	無	有	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター

工人舎

KD-390PC	29,800円	無	無	無	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター
KD-280PC	24,800円	無	無	無	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-80BF	39,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

SMI-711	4,000円	無	無	無	有	4	SMC777用増設ドライブ	すてっぷカサイ

アイテム

diskmate80E	27,800円	無	無	無	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター
disk80markⅡ	27,800円	無	無	無	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター

富士通

MB-27612	39,800円	有	無	有	有	3	増設用5″2ドライブ	㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

LFD550Ⅱ(FM)	29,800円	有	無	無	有	3	3ケ月保証FM-77AV40接続用	㈱ユーパース日本橋店
K-305PC	29,800円	無	無	無	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター
LFD-550PC	29,800円	無	無	無	有	3	PC用	㈱日本マイコン流通センター

プリンタ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NM-9300	42,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-PR601	278,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
PC-201V	190,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-PR201CL	59,800円	有	無	無	有	3		コナン販売宇都宮店
PC-PR201	58,000円	有	無	無	有	3	トラクタフィーダ付	サンエコー
PC-PR406M	30,000円	有	有	有	有	5		OTKコンピュータプラザ
PC-PR8822	35,000円	無	無	無	有	3	トラクタフィーダ付	サンエコー
PC-8822	22,000円	有	無	無	有	3	16ドット漢字プリンタ	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-8027	19,800円	有	無	有	有	3	9ピンドットプリンタ	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

VP-130K	55,000円	有	無	有	有	4	PCROMⅡ,トラクタフィーダ付	マイコンピル・無線パーツ㈱
PC-286PR	49,800円	有	有	無	有	4		コナン販売宇都宮店
MP-130K	45,800円	有	無	有	有	3	FM用,第2水準ROM付	㈱日本マイコン流通センター

VP-80K	40,000円	無	無	有	有	3		マイコンビル・無線パーツ㈱

SHARP

CZ-8PK2	28,000円	有	有	有	有	4	10インチ8ピン16ドット漢字	㈱スタンバイ
CZ-8PD2	22,000円	有	有	有	有	4	10インチ8ピンドットプリンタ	㈱スタンバイ

EPSON

RP-80	16,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MP-80F／T	12,800円	有	無	有	有	3	FM用	㈱日本マイコン流通センター
RP-80F／TII	13,800円	有	無	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ-1P02	39,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MZ-1P07A	19,000円	有	有	有	有	4		㈱日本マイコン流通センター

スター精密

TR-24CL	25,000円	有	無	無	有	4		OTKコンピュータプラザ

精工舎

SP-800M	20,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
GP-700M	18,000円	有	無	無	有	3	6カ月保証	㈱パシフィックコンピューターバンク
GP-250F	8,900円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
GP-250FA	6,800円	有	無	有	有	3	MZ80B, 2000, 2200用	㈱日本マイコン流通センター

富士通

FMPR-203CB	10,000円	有	有	有	有	4	カットシートフィーダ	㈱日本マイコン流通センター
MB-27407	19,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

ロジテック

KP1000	7,800円	無	無	無	有	2		㈱ユーバース日本橋店

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪3V	148,000円	有	有	有	有	5	展示品, プリンタ付	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
文豪mini5GX	59,000円	有	有	有	有	5		サンエコー

EPSON

ワードバンクG	90,000円	有	有	有	有	5	展示品, ビデオマニュアル付	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

キャノン

α-10	90,000円	有	無	有	有	3	毛筆体, イメージリーダ付	マイコンビル・無線パーツ㈱

松下

FW-UIPRO	69,800円	有	無	有	無	3	フロッピー1枚なし, バーコードリーダー付	㈱日本マイコン流通センター

ゲーム基板

アイレム

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
スペランカー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ジッピーレース	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

アルバ

リアル麻雀	15,000円	有	無	有	無	4	パネル付	㈱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	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
チャンピオンベースボール	5,000円	有	無	有	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	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

SNK

アテナ	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

カプコン

魔界村	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
戦場の狼	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ソンソン	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

コナミ

グリーンベレー	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミスター五右衛門	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
少林寺ロード	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
イーアルカンフー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
プーヤン	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ハスラー	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タイムパイロット	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フロッガー	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

サン電子

いっき	10,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ジャレコ

エクセリオン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ノーティーボーイ	6,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

セガ

青春スキャンダル	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
フリッキー	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
アッポー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バンクパニック	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

タイトー

影の伝説	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

データーイースト

スチャラカ空中戦	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ブギーマナー	12,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
バーニンラバー	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
リバレーション	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクノスジャパン

くにお君	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

テクモ

ソロモンの鍵	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
タンクバスターズ	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

ナムコ

バラデューク	25,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
メトロクロス	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ギャプラス	20,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
スカイキッド	15,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
ゼビウス	15,000円	有	無	有	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	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル
モトス	12,000円	有	無	有	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	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

日物

ナイトギャル	12,000円	有	無	有	無	4	パネル付	㈱キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	12,000円	有	無	有	無	4	パネル付	㈱キョーワインターナショナル

任天堂

マリオブラザーズ	8,000円	有	無	有	無	4		㈱キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DATAX-SP2400FAST	29,800円	有	無	無	有	3	モデム	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801-26	13,000円	有	有	有	有	5	サウンドボード	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PWP-70G-AS1	12,000円	有	無	有	有	5	mini7GX用シートフィーダー	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801-24	10,000円	有	有	有	有	5	16色グラフィックボード	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801-03	7,000円	有	有	有	有	5	CMTインターフェースボード	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

SHARP

CZ-8RL1	9,000円	無	無	無	有	4		OTKコンピュータプラザ

ローランド

CMU-800	30,000円	無	無	無	無	2		マイコンビル・無線パーツ㈱

調査にご協力いただいた販売店リスト

■㈱サードウェーブＵＰ’Ｓ：〒101　東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F　☎03-257-0490

■㈱パシフィックコンピューターバンク：〒150　東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル2F　☎03-797-1221

■㈱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5F　☎03-463-4455

■サンエコー：〒134　東京都江戸川区中葛西2-4-52　☎03-877-5528

■コナン販売宇都宮店：〒321　栃木県宇都宮市宿郷326　☎0286-32-8960

■ＯＴＫコンピュータプラザ：〒372　群馬県伊勢崎市本町1-18　☎0270-25-5516

■フューチャーランド北本：〒364　埼玉県北本市本宿2-40　☎0485-91-2199

■パソコンショップセレクト：〒390　長野県松本市沢村3-4-47　☎0263-36-7190

■すてっぷカサイ：〒399　長野県諏訪郡下諏訪町御田町3156-1　☎0266-28-7454

■マイコンビル・無線パーツ㈱：〒930-11　富山市掛尾町297-1　☎0764-21-6822

■㈱ユーバース日本橋店：〒556　大阪市浪速区日本橋4-5-11 椿本ビル2F　☎06-631-4016

■㈱スタンバイ：〒556　大阪市浪速区日本橋5-7-19 KMビル　☎06-641-1971

■㈱ウェーブ・アイ：〒251　神奈川県藤沢市湘南台1-10-1　☎0466-43-1775

■㈱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

マイコンBASICマガジン別冊シリーズ

森 巧尚のBASIC MAGIC/ パソコン移植テクニック

入門編・活用編・応用編



❖ゲーム・アイデア集

定価 980円

ゲーム・プログラマーをめざすキミへ!
アイデアから移植テクニックまで
わかりやすく解説した必読書がこれだ!!

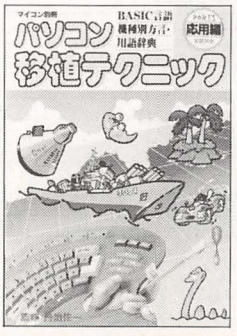
好評発売中



❖ＢＡＳＩＣ大研究



❖ＵＦＯゲーム大作戦

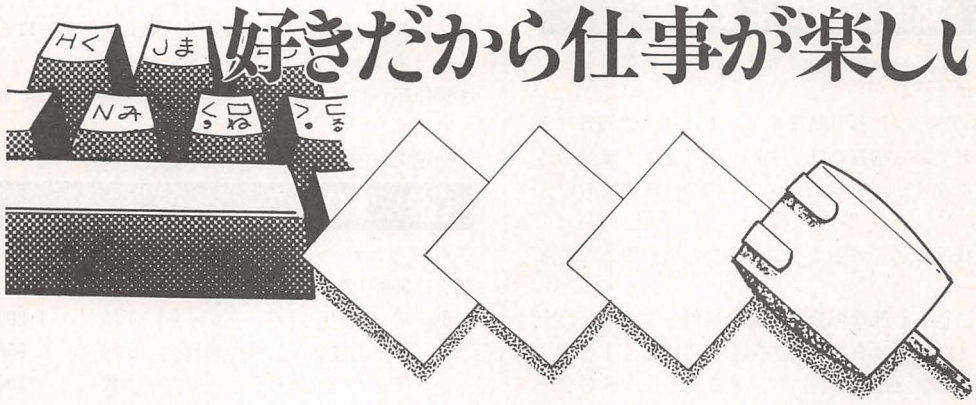


❖ＢＡＳＩＣ言語辞典

定価 各800円

出版業務スタッフ
アルバイト募集！

好きだから仕事が楽しい



月刊「マイコンBASICマガジン」編集部
および月刊「ラジオの製作」編集部では、
出版業務のスタッフを募集しています。
パソコン関連ハード、ソフト、あるいはエレクトロニクス
関連に関心を持ち、精通している方を募ります。
パソコン、エレクトロニクス関連が好きな方なら
楽しく仕事ができます。

■専門学校生、短大生、大学生。男女を問いません。無限に広がるエレクトロニクスの世界で豊かな創造性を発揮して下さい。

■仕事はいろいろ

❶定期雑誌、別冊の編集アシスタント
❷商品情報ファイルの執筆補助。
❸読者の調査集計。良い誌面づくりの糧になります。
❹読者からの資料請求ハガキの整理。モニターから寄せられる広告や新製品に関する資料請求は、毎月山積みになる。それにお応えするのには細心の注意とサービス精神が求められます。
❺新製品の記事執筆。自分が使う気になって親切で分りやすい紹介を……。

※このほか、外部からの電話のフォローも大きな仕事です。

■勤務時間　終日を原則としますが、ご相談にも応じます。
■給　　与　1時間650円
■交 通 費　全額支給

■会社のあらまし

電波新聞社はエレクトロニクス産業を基盤とし、日刊平均20ページの新聞を東京、大阪、九州で同時印刷し、全国戸別配達する専門新聞社。創立38年、部数は約28万部。しかし単なる新聞社でなく、8種の国内向け専門雑誌、4種の海外向け専門雑誌を発行。また米国でも専門誌を現地発行するワールドワイドな情報集団です。

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

■通信販売の方法■

電波新聞社発売のキャラクター・グッズや，本，ソフトなどが欲しいけど，近くのお店で売切れだったり，近くにお店がないという人は，通信販売で手に入れることができます。

通信販売の方法は２種類あります。必ずどちらかで申し込んで下さい。電話や葉書きによるお申し込みはできません。

(1)郵便振替による方法

本誌に折り込まれている郵便振替用紙を使う，手数料なしの一番便利な方法です。

①本誌の前の方のページに折り込まれている，払込通知表（赤い字で印刷されている横長の紙）を切り取ります。購読申込書と書いてありますが，グッズやソフトの通信販売にも使えます。

②表の「払込人住所氏名」のところに，あなたの住所と氏名を書きます。

③「金額」には，欲しい商品の合計金額に送料をプラスした金額を記入します。送料は右の送料の例を参考にして下さい。

④裏の「送付先住所」「送付御氏名」に，あなたの住所と名前を書きます。

⑤「通信欄」に，注文商品（サイズ・色などあればはっきりと書く），個数を書きます。

⑥記入もれはないかよく確認して，その用紙とお金を持って郵便局へ行き，窓口で払込みます。(用紙を封筒に入れて送ったりしないで下さい。) この時，郵便局での手数料はいっさいかかりません。

⑦郵便局でお金を払込んでから，10日～２週間ぐらいすると，あなたの家に申し込んだ商品が届きます。

(2)現金書留による方法

手数料がかかっても，どうしても早く手に入れたいという人には，この方法が便利です。

①郵便局へ行って現金書留用の封筒を買ってきます。普通の封筒で，現金を送ることは法律で禁じられていますので，必ず現金書留用の封筒を使って下さい。

②どんな紙でもいいから，あなたの住所・氏名と，希望する商品（色やサイズなどがあればはっきりと書く），個数をメモして，商品の合計金額に送料を加えたお金と，メモした用紙を封筒に入れてとじます。

③あて先は，〒141 東京都品川区東五反田１－11－15電波新聞社「出版販売部」あてでお願いします。

④郵便局へ行き，窓口で申し込みます。この時に手数料がかかります。

⑤一週間以内には，あなたの手もとに商品が届きます。

(送　料)

キャラクター・グッズの送料は，合計金額が5,000円以内の場合は350円です。

例：アウトラン　ウォーレット		1個	1,200円
源平討魔伝　三種の神器		1個	950円
イシター　下じき		1枚	200円
		合計	2,350円

⬇

送料　350円

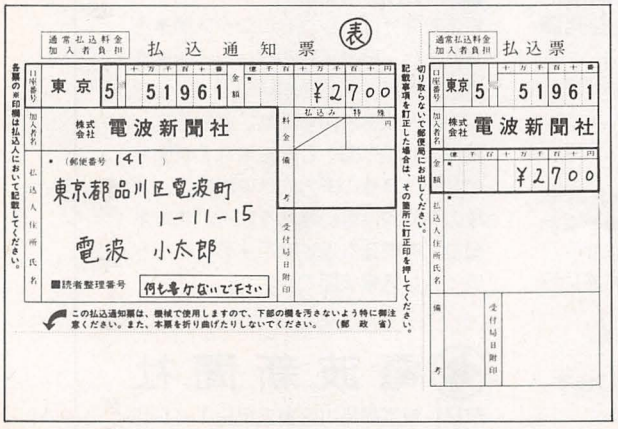
従って通信販売に必要な金額は…… 2,700円

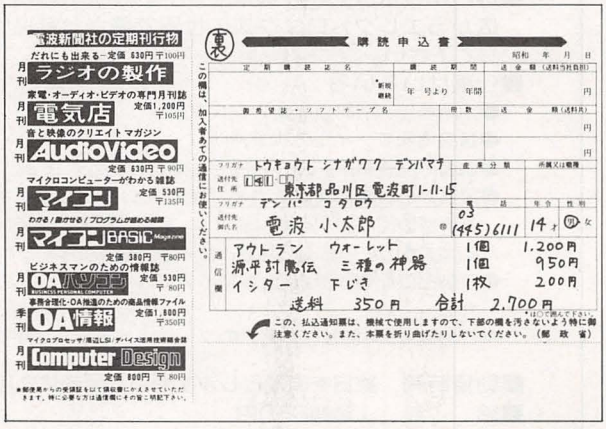
合計金額が5,000円以上になる場合は，送料サービスになります。

●これ以外の特別な場合

●下じきのみの申し込み……	5枚1組	350円
	（1枚でも送料はかわりません）	
●ペーパーバック……	2枚	240円
	3～5枚	350円

※バックナンバーや別冊，ソフトも同じ方法でお申し込みできます。







TVフィルターFSⅡ 全国で大好評!!目が楽だ・目が疲れない!

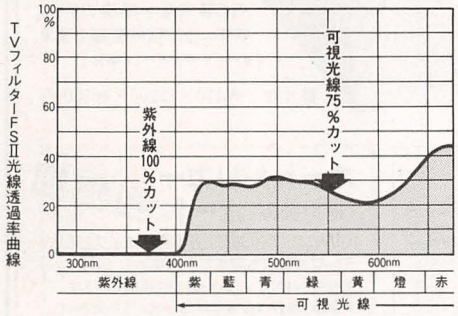
マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ画面のギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、目が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。



大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!



※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、06-303-4152まで

テレビゲームから目を守る

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!

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。			
型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	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。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

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( )
●郵便番号・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
東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
㈱サンクレスト
●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間
東京 平日 午前10時～午後6時
東京 日・祭日 午前10時～午後6時
大阪 平日 午前9時～午後7時
大阪 日・祭日 午前9時～午後6時

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〕

■価格〔KIC-045DX 完成品〕
Ⓐ.ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ.RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ.Ⓐ,Ⓑ両方対応……¥37,000

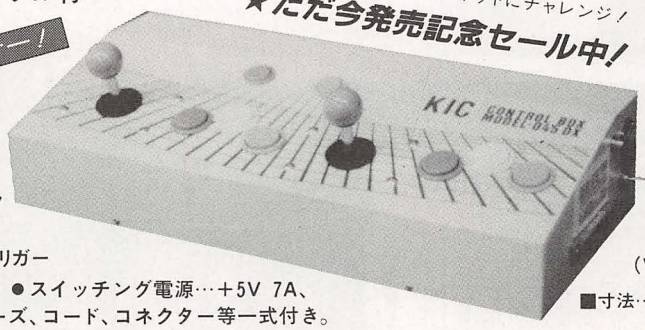
★いずれもTV接続ケーブル付

●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! 中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●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!!

図解入り組み立てキットにチャレンジ!

★ただ今発売記念セール中!

君のお部屋はゲームコーナー!



★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。(VHF1～2チャンネル)

■寸法…W450×D200×H100(㎜)

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。

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ(映像)入力端子へピンコードを接続します。(ビデオ端子付のTVに対応。画像はVHF対応よりもキレイです。)
●VHF対応(TVの1又は2チャンネル)TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ(KIC-0090)内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも(ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用)キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの(マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている)に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL(デジタル)CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

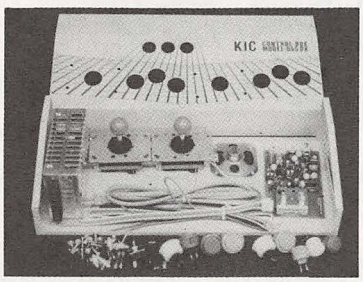
オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

KIC-045DXに取付できます(旧タイプも可)
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー(1・2P×2ヶ)使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付

組立てキット **¥2,700** 送料¥300
(60円切手×50枚で代用可)

ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる KIC-045組立てフルキット〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう!組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★組立てフルキットは各タイプ(ⒶⒷⒸ)共、完成品価格の**5000円引き**です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。



テーブルゲーム機 格安販売(完動品・整備済)

USEDゲーム機 **¥10,000**より (完動品、整備済)
USEDゲーム基板 **¥3,000**より (完動品、配線図付)

★特価品取り揃えて格安販売中!!

◇ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります!

★詳しい資料、在庫価格表は60円切手×3枚を同封のうえ、下記までお申し込み下さい。

㈱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)

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替(東京7-130152)にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

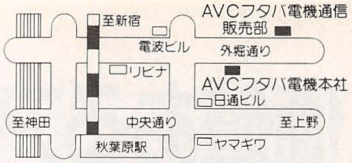
秋葉原価格でローンができます

電気の街秋葉原で 24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)

低価格・高速印字を実現した熱転写フリンタを驚きの価格で!

EPSON AP-500(PC)



標準価格¥74,000

大特価¥?4,000

初¥ 9,780＋¥ 9,600×5回

初¥ 6,040＋¥ 4,900×11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-88VA2



デジタルサンプリング機能、アニメフレーマーを標準搭載。88シリーズの資産を継承。

PC-88VA2‥¥298,000
CU-14A4(SHARP)¥ 89,800
合計……¥387,800

特価 ¥279,000

お支払例 初¥ 9,960＋¥ 9,600×35回
初¥10,200＋¥ 7,500×47回

NEC PC-88VA3



9.3MBのFDDを搭載。君の五感を刺激するテレビよりはるかに面白いパソコンだ!

PC-88VA3‥¥398,000
CU-14A4‥‥¥ 89,800
合計……¥487,800

特価 ¥356,000

お支払例 初¥14,440＋¥12,200×35回
初¥11,600＋¥ 9,600×47回

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-KD863S ¥118,000
合計……¥316,000

特価 ¥238,000

お支払例 初¥11,620＋¥ 8,100×35回
初¥ 8,600＋¥ 6,400×47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-KD854‥¥ 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

富士通 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。

FM-77AV40EX‥¥168,000
FMDPC23I‥¥ 89,800
合計……¥257,800

特価 ¥190,000

お支払例 初¥ 8,100＋¥ 6,500×35回
初¥ 7,300＋¥ 5,100×47回

SHARP X1G



抜群の安さで8ビット機を紹介しよう。君の部屋の景色が一段と冴えるぞ。

CZ-822C‥‥¥118,000
CZ-820D‥‥¥ 79,800
合計……¥197,800

特価 ¥1?9,800

お支払例 初¥ 7,664＋¥ 5,300×23回
初¥ 6,652＋¥ 3,700×35回

SHARP X1turboZ



名機X1turboZが更に安くなったぞ!

2モードオートスキャンディスプレイとの組合せ。

CZ-880C‥‥¥218,000
CZ-880D‥‥¥109,800
合計……¥327,800

特価 ¥1?8,000

お支払例 初¥ 9,120＋¥ 6,400×35回
初¥ 9,400＋¥ 5,000×47回

SHARP X1 turbo ZII



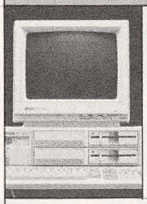
NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C‥‥¥179,800
CZ-880D‥‥¥109,800
合計……¥289,600

特価 ¥2?3,000

お支払例 初¥10,520＋¥ 7,600×35回
初¥ 7,900＋¥ 6,000×47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 ¥2?2,000

お支払例 初¥12,080＋¥10,000×35回
初¥ 8,300＋¥ 7,900×47回

EPSON PC-286L



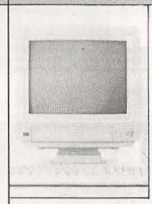
ラップトップ初の98UVソフト互換、世界初のNTN型白液晶ディスプレイを搭載。

PC-286L(STD-N)
合計……¥348,000

特価 ¥??8,000

お支払例 初¥12,520＋¥10,200×35回
初¥11,400＋¥ 8,000×47回

SHARP X68000 ACE



X68000のソフトウェア環境を全て継承し、かくしコマンドを開示した。

CZ-601C‥‥¥319,800
CZ-601D‥‥¥119,800
合計……¥439,600

特価 ¥???

激安……電話でお問い合せ下さい。

X68000 ACE-HD

当社はX68000の認定代理店です。



20MB HDDを内蔵しかも強力な日本語処理、夢を超えたパソコンだ!

CZ-611C‥‥¥399,800
CZ-601D‥‥¥119,800
合計……¥519,600

特価 ¥???

激安……電話でお問い合せ下さい。

EPSON PC-286U(STD)



1M/640KB3.5"FDD 2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?2,000

お支払例 初¥11,480＋¥ 8,600×35回
初¥ 8,000＋¥ 6,800×47回

NEC PC-9801LV2I



バックライト付八階調LCD装備、約6000種のソフトが使える、待望のラップトップだ。

PC-9801LV2I
合計……¥345,000

特価 ¥278,000

お支払例 初¥12,220＋¥ 9,500×35回
初¥ 8,900＋¥ 7,500×47回

NEC PC-9801VX2I



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-9801VX2I‥¥433,000
CU-14AD(SHARP)¥ 84,800
合計……¥517,800

特価 ¥???

激安……電話でお問い合せ下さい。

NEC PC-9801UVII



新開発のカスタムVLSIの採用でコンパクトボディを実現、充実のパワーを装備。

PC-9801UVII ¥265,000
CU-14AD(SHARP)¥ 84,800
合計……¥349,800

特価 ¥265,000

お支払例 初¥10,100＋¥ 9,100×35回
初¥10,800＋¥ 7,100×47回

●セットの組合せは自由!/広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●分割回数は3回~48回まで自由に選べます。

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-KD863S	¥118,000	¥ 90,000	¥ 8,325	¥ 4,425
	PC-KD854	¥ 89,800	¥ 59,000	¥ 5,458	¥ 2,901
	PC-KD862	¥ 99,800	¥ 74,000	¥ 6,845	¥ 3,638
SHARP	CZ-601D	¥119,800	¥ 9?,000	¥ 8,880	¥ 4,720
	CU-14AD	¥ 84,800	¥ ?8,000	¥ 5,365	¥ 2,852
	CU-14A4	¥ 89,800	¥ ?3,000	¥ 4,903	¥ 2,606
	CU-14GE	¥ 49,800	¥ 29,800	現金一括払のみ	

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
	NM-9950II	¥245,000	¥143,000	¥ 9,096	¥ 7,031
EPSON	VP-800(PC)	¥124,000	¥ 9?,000	¥ 6,107	¥ 4,720
	VP-500(PC)	¥ 87,000	¥ 6?,000	¥ 4,071	¥ 3,147
SHARP	CZ-8PC2	¥ 69,800	¥ ?4,000	¥ 3,435	¥ 2,655
	CZ-8PK9	¥ 89,800	¥ ?0,000	¥ 4,453	¥ 3,442

MSX²他

メーカー	型番	標準価格	販売価格	お支払例
SONY	HB-F1II	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ
	HB-F1XD	¥ 54,800	¥ 46,000	¥ 3,465×15回
	HB-F900	¥148,000	¥119,000	¥ 4,099×36回
SANYO	WAVY23J	¥ 32,800	¥ 26,800	現金一括払のみ
National	FS-A1mkII	¥ 29,800	¥ 25,000	現金一括払のみ
	FS-A1F	¥ 54,800	¥ 43,000	¥ 3,239×15回
	FS-A1FM	¥ 84,800	¥ 66,000	¥ 4,972×15回

頭金なし 手軽な電話クレジット。

カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。

納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。

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。

全国代引 お届けした者に、代金をお支払いいただく方法です。(但し、手数料1,000円)

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PM7時まで受付 日曜・祝日も営業

価値あるアイビット、ボーナス大チャンス!

低価格でご奉仕!品揃えが豊富なディスプレイ&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¥49,800

●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¥59,800

●シャープCU-14BD
14型カラーディスプレイ
(2000、4050/アナRGB)
¥64,800→特価¥49,800

●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-14G
14型カラーディスプレイ
(2000/RGB)
¥49,800→特価¥29,800

●シャープCZ-600D
15型カラーディスプレイテレビ
(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¥39,800

●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¥69,800

●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-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MZ-1D26
14型カラーディスプレイ
¥89,800→特価¥69,800

●シャープMZ-1D10
12型モノクロディスプレイ
¥41,800→特価¥25,000

●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

●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¥78,000

●NEC PC-TV451
15型カラーディスプレイTV
(2000/デジ・アナRGB)
¥168,000→特価¥134,000

●NEC PC-TV452
15型カラーディスプレイTV
(2000/デジ・アナRBG)
¥128,000→特価¥102,000

●NEC PC-TV453N
15型カラーディスプレイTV
(2000/デジ・アナRGB)
¥138,000→特価¥110,000

●TAXAN SV-650
12型カラーディスプレイ
(4050/デジ・アナRGB)
¥89,800→特価¥48,500

●THOMSON 4475N
14型カラーディスプレイ
(0.31mmドット/デジ・アナRGB)
¥99,800→特価¥49,800

●富士通FMTV-152
15型カラーディスプレイテレビ
(2000/アナ、2ピン)
¥89,800→特価¥56,000

●富士通ゼネラルDM-405
14インチカラーディスプレイ
(2000/アナRGB/MSXII対応)
¥67,800→特価¥36,000

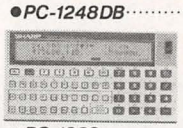


●*PC-E200*……¥22,000⇒***¥17,800***
パソコン接続ケーブル
●*CE-T800*……¥12,800⇒***¥11,800***
●*PC-E500*……¥28,800⇒***¥24,800***

●*CE-150*……¥49,800⇒***¥10,000***
●*CE-161*……¥50,000⇒***¥10,000***
●*CE-158*……¥39,800⇒***¥31,300***
●*CE-159*……¥35,000⇒***¥6,500***



よくわかるマンガ入門書「ポケコンまんが塾」つき。
親しみやすい手軽な入門機。
●*PC-1246DB*……¥7,900⇒***¥5,400***
実務に威力を発揮する10Kバイト RAM
●*PC-1248DB*……¥11,000⇒***¥9,000***



BASICを
知らなくても使える!
ビジネスシミュレーションソフト内蔵(ハードカバーつき)
●*PC-1262*……¥24,800⇒***¥19,600***

ポケコン総合カタログ並びに特価表差し上げます。切手70円を同封の上当社へお申込みください。
多数お買上げの場合、価格はご相談に応じます



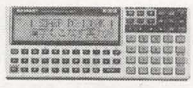
有効桁20桁の倍精度BASIC採用
使いやすい折りたたみタイプ
8.4Kバイト RAM本体内蔵。
※拡張RAMカード(オプション)
●*PC-1280*
¥24,800⇒***¥21,800***
●*CE-120P*
¥24,800⇒***¥21,800***
(PC-1280用一体型プリンタ)

●*CE-130T*……¥17,800⇒***¥14,200***
(PC-1360/1360K/1475/1425/2500S/用RS-232Cコンバータ)
※CE-158、130T又はPC-1600Kお買い上げの方にポケコン通信ガイドブックプレゼント。



漢字対応・大容量・通信機能カラープロッタプリンタやフロッピーとの一体化も可能。
(ソフトケースつき)
●*PC-1600K*……¥69,800⇒***¥59,800***
4色カラープロッタプリンタ
●*CE-1600P*……¥69,800⇒***¥59,800***
ポケットディスクドライブ(2.5インチ)
●*CE-1600F*……¥39,800⇒***¥31,300***
ポケットディスク(10枚1組)
●*CE-1650F*……¥9,800⇒***¥8,800***
プログラムモジュール(32Kバイト RAM)
●*CE-1600M*……¥32,000⇒***¥22,000***

ポケコンが大特価 多種多彩!!



文節変換もできる。
(PC-1360Kのみ)
待望の漢字対応機。RAMカードで大容量を実現。
※8Kバイト RAMカードCE-212M(1枚)標準装備。
拡張RAMカード(オプション)
●*PC-1360*(カナ対応)……¥29,800⇒***¥19,800***
●*PC-1360K*(漢字対応)……¥36,800⇒***¥32,800***
●*PC-2500S*……¥85,000⇒***¥48,400***



アセンブラに便利な
論理演算機能装備。
8.2Kバイト RAM標準実装。
●*PC-1425*……¥26,800⇒***¥21,400***
CASL突破のための受験対応機。(ハードカバーつき)
●*PC-1445*……¥17,800⇒***¥14,200***
●*PC-1475*……¥26,800⇒***¥19,800***

富士通FM関連製品ご希望の方には資料をさし上げます。(切手70円同封)

全てのセットにプレゼント!!
モデムユニット
CZ-8TM1
ボーナス併用払もあります。

●X1TurboZ(CZ-880C)

〈Aセット〉
本体+CU-14BD+チルト台 ¥282,800

初回	2回目以降
¥ 8,400	¥ 8,100×23回
¥ 8,600	¥ 5,600×35回

〈Bセット〉
本体+CZ-600D ¥347,000

初回	2回目以降
¥10,540	¥ 9,700×23回
¥ 7,520	¥ 6,800×35回

●X68000ACE(CZ-601C)

本体+CZ-600D ¥449,600

初回	2回目以降
¥17,400	¥17,200×23回
¥14,000	¥12,000×35回

●X68000ACE HD(CZ-611C)

本体+CZ-600D ¥529,600

初回	2回目以降
¥22,400	¥21,600×23回
¥17,100	¥15,100×35回

●X68000(CZ-600C)

本体+CZ-600D+キルト台 ¥504,600

初回	2回目以降
¥17,100	¥16,700×23回
¥12,100	¥11,700×35回

●X1G(CZ-822C)

〈Cセット〉
本体+CU-14GE+台 ¥199,100

初回	2回目以降
¥ 5,240	¥ 4,800×23回
¥ 6,020	¥ 3,300×35回

〈Dセット〉
本体+CZ-820D ¥197,800

初回	2回目以降
¥ 5,064	¥ 4,900×23回
¥ 4,752	¥ 3,400×35回

●X1Twin(CZ-830C)

〈Eセット〉
本体+CZ-820D ¥179,600

初回	2回目以降
¥ 5,600	¥ 5,400×23回
¥ 6,900	¥ 3,700×35回

XIG本体 CZ-820C (¥69,800) + 3インチフロッピー 300F (¥79,800) + インターフェース 8B01 (¥14,800) + DISK BASIC 8W301 (¥7,000) + TV用アダプタ AN58C (¥2,980) + 3インチDISK ソフト5本 (¥15,000)

6点セット ディスクが付いてこの価格 定価189,380円が **特価39,800円**

●家庭用のTVにそのまま使えます。(※5インチフロッピーセットもあります。)

CZ-8NJ1とまったく同じ物です。
JOYカード ¥1,300

CZ-800C
CZ-801C
CZ-803C
CZ-804C
の予備にどうぞ!
ケーブル ¥700
取説
本体 ¥10,000

テープ版マニュアルはCZ-820Cの物です。
マニュアル ¥3,500
+
New BASIC V.2.0 テープ

※ご希望の方には回路図さし上げます。(台数限りあり) ソフトにつきましては各種本がでております。

X1G(CZ820C)新品 (バラ売りします)

キーボード ¥10,000

X1シリーズ共通キーボード
カセットコントロール付
CZ-800C、802C、81IC、812C、820C、822C、830Cはもちろん
CZ、801C、803C、804CもOK!
※ターボシリーズも使用可 但し漢字入力キーなどはありません。

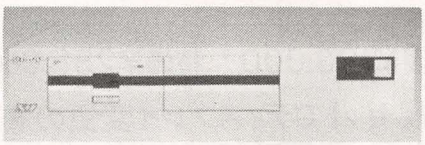
CZ-600C (¥369,000) + CZ-600D (¥129,800) + 6ST1 (¥5,800) = 定価 ¥504,600 ➡ 特価 ¥340,000

●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インチディスク(5枚)……¥2,400
◎3インチゲームソフト(7枚)……¥3,500
■増設ドライブCZ-31F……¥7,500



手軽にイメージデータを作成!
ハンディ・COPY KIT
(MZ-2800シリーズ) ¥49,800→¥44,800

本体も超特価

- シャープCZ-811C……¥89,800⇨¥19,800
- 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⇨¥69,800
- シャープCZ-880C(XIシリーズ下取りの場合) ¥218,000⇨¥100,000
- MZ-2861(チャートUP付)……¥383,000⇨¥245,000
- シャープMZ-2200……¥128,000⇨¥28,000
- シャープMZ-2861「MZ書院」…下取り(MZ-2000)実施中!/ ¥195,000
- シャープMZ-3500/MZ-6541……大特価
- シャープMZ-5521……¥388,000⇨¥65,000
- 富士通FMAV20-2……¥168,000⇨¥89,800
  ※FM AV-2用マウスセット(MB22436)……¥33,000→¥15,000
- PC-9801VX4……¥658,000⇨¥385,000

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-8BC04(GPIBケーブル)……¥18,000→¥ 8,000
- MZ-8BI04(GPIBインターフェイス)……¥45,000→¥18,000
- MZ-1M08(ボイスボード)……¥10,000→¥ 6,000
- 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-1R24(1500用辞書ROM)……¥22,000→¥10,000
- 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-1R29(1R27第2水準ROM)……¥32,000→¥10,000
- MZ-1R37(630K RAMファイル)……¥34,800→¥28,000
- MZ-1P17(24ドット漢字カラー/ケーブル付)……¥79,800→¥39,800
- 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
- MZ-1E29(RS-232Cカード/ケーブル付)……¥17,800→¥ 9,800
- MZ-1E24(RS-232Cカード/ケーブルなし)……¥19,800→¥16,800
- MZ-1E26(2500用コミュニケーションボード)……¥24,800→¥21,000
- CZ-1F07(インタフェイスケーブル付)……¥158,000→¥95,000
- CZ-8TM1(モデムユニット)……¥29,800→¥ 9,800
- CZ-8TM2(モデムユニット300/1200)……¥49,800→¥39,800
- 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→¥34,000
- CZ-503F(ミニフロッピーディスク)……インタフェイスなし¥30,000
- 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)……¥25,000
- CZ-52F(代品)(X1F増設フロッピー)……¥34,800→¥22,000
- CZ-8EM(320KB X1用増設RAMボード)……¥88,000→¥22,000
- CZ-8EP(X1拡張ポート)……¥11,800→¥10,000
- CZ-6PV1(ビデオプリンタ)……¥198,000→¥168,000
- CZ-8PC2(熱転写カラープリンタ)……¥79,800→¥55,000
- CZ-8PK2(漢字プリンタ)……¥134,800→¥39,800
- CZ-8PK5(24ピン漢字プリンタ、80桁)……¥129,000→¥69,800
- CZ-8PK6(24ピン漢字プリンタ、136桁)……¥158,000→¥89,800
- 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-8BV1(カラーイメージボード)……¥39,800→¥19,000
- 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→¥19,500
- 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
- CZ-8NS1(イメージスキャナー)……¥188,000→¥158,000
- CZ-211LS(CコンパイラPRO-68K)……¥39,800→¥33,800
- CZ-141SF(X1ターボZ ニューベーシック)……¥18,800→¥16,000
- CZ-128SF(X1 CP/M)……¥ 9,800→¥ 8,500
- MZ-6Z001(2500 P.CP/M)……¥16,800→¥14,200
- CZ、MZランゲージシリーズ……各¥13,800→¥11,700
- マウス(CZ・MZ各シリーズ用)……¥ 4,800
- JX-100(A6カラースキャナー)……¥89,800→¥76,300
- IO730(132桁カラーインクジェットプリンタ)……¥230,000→¥195,000
- NM-9300S(80桁/NECプリンタ)……¥253,000→¥68,000

※X1シリーズ中古プライスリストさし上げます。

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。

本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで——信用をモットーに、よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。 全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

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。

'88オクトで始まるパソコンワールド。オープニングセール開催中!!

パソコンプラザ

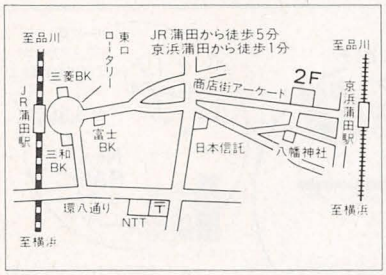
オクト

'88 オクトで始まるパソコンワールド

☎03-730-6271

●営業時間 AM 11:00～9:00/日曜・祭日PM7:00

〒144 東京都大田区蒲田4-6-7 FAX 03-730-6273



全国通販 ●年中無休 電話一本で、ハイ即納

OCT-1 システム インフォメーション

- ▶全商品保証付(メーカー保証+当社保障1年)
- ▶超低金利ハッピークレジット(1回～48回)
- ▶頭金ナシ!ボーナス一括払いOK
- ▶配達日の指定OK!(万全なサポート体制)
- ▶商品の組合せ自由!オクトフリーダムシステム
- ▶店頭デモンストレーション実施中

オクト セレクテッドシステム



オクト-1 FRESH OPENING SALE OPEN

NEC PC-88フェア! これでカンペキ。組合せ自由!!

(送料¥2,000)

PC-8801FA



- ●PC-8801FA
- ●CU-14BD
- ●MD-2D(10枚)
- ●ジョイカード
- ●ゲームパック

定価合計¥232,800

特価¥158,000

PC-8801MA

- ●PC-8801MA
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード
- ●ゲームパック

定価合計¥262,800

特価¥183,000

PC-88VA2



- ●PC-88VA2
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード
- ●ゲームパック

定価合計¥362,800

特価¥258,000

PC-88VA3

- ●PC-88VA3
- ●CU-14BD
- ●MD-2HD(10枚)
- ●ジョイカード
- ●ゲームパック

定価合計¥463,800

特価¥325,000

SHARP CU-14BD

推奨品

2モードオートスキャン
65536色表示
アナログ専用
200/400ライン
88シリーズに最適!!
定価¥64,800

★上記セットでディスプレイ変更の場合

- ●PC-KD854……電話下さい!
- ●PC-KD863S……¥35,000
- ●PC-TV453N……¥54,000
- ●トムソン4475N……¥2,000
- ●PC-TV352……¥38,000
- ●CU-14AD……¥13,000
- ●CMT-147L……¥4,000

を、加算して下さい。

NEC PC-KD863S

推奨品

2モードオートスキャン
5W着脱式スピーカー
標準装備
ステレオ再生
回転台付
定価¥118,000



プリンター コーナー (ケーブル・A4熱転写用紙100枚付)(送料無料!!)

NEC PC-PR101TL2



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●普通紙、OHPシートハガキ印字OK

(定価¥83,800) **特価¥59,800**

EPSON AP-500PC



- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●連続用紙の使用もOK!(トラクタ別売)
- ●ハガキ～B4縦まで印字OK!!

(定価¥74,800) **特価¥49,000**

STAR TR-24CL

- ●24ドット熱転写漢字プリンター
- ●7色カラー印字
- ●コピー用紙、ハガキにも印字OK!

(定価¥69,800) **特価¥35,000**

- ◉NEC PC-PR406H (定価¥74,800) …… **特価¥69,000**
- ◉NEC PC-PR406S (定価¥94,800) …… **特価¥69,000**
- ◉EPSON VP-800PC (定価¥124,000) …… **特価¥88,000**
- ◉STAR AR-2410 (定価¥114,000) (ガットシートフィーダ付)… **特価¥59,000**

アプリケーションソフト (送料¥500)

ソフト名	内容	メディア	定価	特価
PI	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥40,000	¥29,000
SHOGUN 2	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥34,800	¥26,000
ユーカラart88	ワープロ グラフィック	5D/5HD	¥30,000	¥21,500
スーパー春望 クリエイティブ	ワープロ グラフィック	5D	¥34,800	¥26,000
スーパー春望 クリエイティブII	ワープロ グラフィック	5HD	¥37,800	¥28,000
Kid 88	グラフィック	5D	¥25,000	¥19,300
Kid VA	グラフィック	5HD	¥28,000	¥21,600
PI TERM	通信	5D/5HD	¥12,800	¥9,900

周辺機器 (送料¥500)

商品名(型番)	内容	定価	特価
PC-8801-11	サウンドボード(MA/FA)	¥19,800	¥15,900
PC-8801-23	サウンドボードII(MKII)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-24	サウンドボードII(FH/MH)	¥39,800	¥31,900
PC-8801-17	ビデオアートボード	¥49,800	¥39,900
PC-8872	マウス	¥9,800	¥7,900
NEOS MS-10X	マウス	¥7,800	¥5,800
OMRON MD-1200E	モデム	¥24,800	¥18,000
XE-1 PRO	ジョイスティック	¥9,500	¥8,000

ゲームソフトALL23% off セットでどうぞ! 安いゾー

■特に人気のある商品によっては、しばらくお待ち願うことがありますのでご了承下さい。

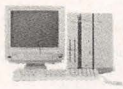
厳選された製品を、より安く、より早く、皆様のお手元に!!

広告掲載商品以外の製品も取扱っております。

'88オクトで始まるパソコンワールド。オープニングセール開催中!!

SHARP ～よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?（送料無料）

X68000ACE



- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6ST1（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥439,600

大特価!!

X68000ACE-HD



- CZ-611C
- CZ-611D
- CZ-6ST1（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥519,600

大特価!!

X-1ターボZII



- CZ-881C
- CZ-880D
- MD-2HD（10枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥289,600

大特価!!

X-1 TWIN



- CZ-830C
- CZ-830D
- MD-2D（10枚）
- ゲームパック

定価￥197,800

特価￥143,000

プリンター（用紙付）（送料無料）

SHARP CZ-8PC2

24ドット熱転写カラー漢字プリンター

（定価￥69,800）**特価￥53,000**

SHARP CZ-8PK9

24ピン漢字ドットプリンター

（定価￥89,800）**特価￥71,000**

X68000用ソフト/周辺機器（送料￥500）

型名	商品	定価	特価
Z's STAFF PRO68K	グラフィック	￥58,000	￥44,800
KAMIKAZE	データベース	￥68,000	￥51,000
EW	ワープロ	￥38,000	￥29,300
CZ-6VT1	カラーイメージユニット	￥69,800	￥56,000
CZ-6BE2	2MB増設RAM	￥79,800	￥64,000
CZ-6BG1	GP-1B	￥59,800	￥48,000

X-1ターボII/X-1TWIN用ソフト/周辺機器

型名	商品■	定価	特価
SAMURAI	ワープロ	￥19,800	￥14,800
スーパー春望クリエイティブ	ワープロ 5Dグラフィック	￥34,800	￥26,000
スーパー春望クリエイティブII	ワープロ 5HDグラフィック	￥37,800	￥28,000
SHOGUN 2	ワープロ 5HDグラフィック	￥34,800	￥25,000
CZ-8BV2	カラーイメージボード	￥39,800	￥31,800
CZ-8BS1	FM音源	￥23,800	￥19,000

富士通（送料無料!!）

FM77-AV40EX



- FM77-AV40EX
- FMTV-154
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥306,000

特価￥185,000

FM77-AV20EX



- FM77-AV20EX
- FMTV152
- MF-2DD（5枚）
- ジョイカード
- ゲームパック

定価￥217,000

特価￥137,000

プリンター（ケーブル・用紙付）（送料無料）

富士通 FMPR-203B2

（定価￥80,000）**特価￥55,000**

EPSON AP-500

（定価￥72,800）**特価￥48,000**

STAR TR-24CLF

（定価￥69,800）**特価￥35,000**

ソフト/周辺機器

型名	定価	特価
SAMURAI	￥19,800	￥14,400
いろどり	￥25,000	￥19,300
G-EDI EX	￥14,800	￥11,400
FMグラフィック・エディタII	￥20,000	￥15,400
FM77-101	￥29,800	￥23,800
FMM0101	￥12,800	￥ 9,800
FM77-412/3	￥16,800	￥13,000

NEC PC-98&EPSON PC-286シリーズ特選セット（送料￥2,000）

NEC PC-9801VX21



- PC-9801VX21
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス+ゲーム

特価￥309,000

EPSON PC-286V-STD



- PC286V-STD
- トムソン4475N
- MD-2HD（10枚）
- マウス+ゲーム

特価￥245,000

- PC-9801VM21+トムソン4475N+MD-2HD（10枚）

大特価!!

- PC-9801UX21+トムソン4475N+MD-2HD（5枚）+マウス

特価￥298,000

- EPSON PC-286U-STD+トムソン4475N+MF-2HD（5枚）+マウス

特価￥225,000

★ディスプレイ変更の場合

- CU-14AD ……＋￥12,000
- PC-TV352 ……＋￥38,000
- PC-TV453N ……＋￥53,000
- PC-KD854 ……お電話下さい
- CMT-147L ……＋￥ 1,000
- PC-286CD2 ……＋￥20,000

加算してください。

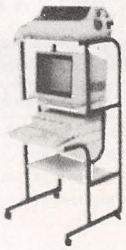
オクト推奨プリンター

- STAR AR-2415 ……特価￥ 65,000
- NEC NM-9950II ……特価￥135,000
- EPSON VP-1000PC ……特価￥107,000

パソコンラック

エニックス 送料無料

ED-3000



- キミだけのパソコンスペースを作っちゃおう。置き方、自由自在。

1245(H)×614(D)×600(W)㎜

（定価￥22,800）

特価￥13,800

店頭ゲームソフトオール23%off!/ビジネスソフト20%より特価中

★通信販売お申込みのご案内★

お申込みはお電話でお願いします。お客様の〈住所〉〈氏名〉〈電話番号〉及び〈商品名〉をお知らせ下さい。●入金確認後ただちに商品をご送付いたします。

現金一括払い

銀行振込：お近くの銀行より（電信扱い）にてお振込み下さい。

現金書留：封筒の中に住所・氏名・商品名をご記入の上当社までお送り下さい。

クレジット

専用お申込用紙をお送り致します。ので、必要事項をご記入、ご捺印の上ご返送下さい。手続きは簡単です。

振込先

三菱銀行 蒲田支店 当 No.0278691

東京都民銀行 蒲田支店 当 No.0320955

株式会社 億人（オクト）

Start Up!

好寄心応援!! IPLなら買える

1000円からのクレジット

50,000人もの人々が体感した安心感。——信頼のIPLワイドサポート

●業界初、IPLでこそ成し得た3倍保証。
メーカー保証12ヶ月の商品なら36ヶ月の保証と長期間の保証を実施。末長く安心してご利用いただけるよう、IPLが成し得たワイドなサポート体制。

●IPLだからこそ初期不良への保証も万全。交換期間も1ヶ月ともっとも長期間です。

こんなにかかる修理費用
- プリンタヘッド交換￥29,500以上/98シリーズメインボード交換￥21,600以上/ドライブ交換￥13,200以上

●安心のサポート。IPLキーボードレッスン無料で添付。目でさがさず、指がキーボードを確実に覚えて、プログラミング上達に格段の差がつくレッスン用ソフト(￥9,800)をPC-98シリーズに無料で添付。

●IPLの実績から実戦・初の通信教育制度。初めてコンピュータを手にしたその日から安心してお使いいただける様、IPL独自の通信教育制度です。もちろん受講料は無料です。

比べてほしいから、ご紹介します。——さらにお買得IPLクレジット

●ステップアップクレジットがおトク。
まず月々1,000円からスタートして2年後から3,000円アップ。ボーナスも1年後1万円。3年後3万円。また夏のボーナスを貯金して冬のボーナスからのお支払いも大丈夫。夏・冬のボーナスどちらか一つをセレクト。ボーナス年一回だけもOK。
さらにお支払い回数も1回払いから最長72回までご自由に設定が可能です。

●追加購入もクレジットだから便利。
追加購入も買い換えもご利用中のIPLクレジットを月々僅か1,000円ずつの調整でOK。

●プラスαフェアを実施中!! お買得感をじっくり比べて下さい。

IPL TOPICS
日本テレビ系火曜サスペンス劇場「ハネムーン」/テレビ朝日土曜ワイド劇場「黒い仮面の美女」。「日時計館の美女」又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作。

Order Telephone

●本社 0467-24-7511　●大阪 06-311-2736

●銀座 03-541-3058　●青山 03-470-0061　●札幌 011-621-1444
●仙台 022-266-0531　●広島 082-293-7881　●福岡 092-481-2644

●商品管理部 納期、配達日のお問合せ、ご指定日のご連絡 0467-24-1154/●ご注文お問合せ 0467-24-1154/●メンテナンス部 ハード上のご相談、お問合せ、初期不良の対応 0467-24-0453
●FAX ご注文、お見積り、カタログ編集など文ビーディに 0467-24-0561　●下取りホットライン 0467-24-2040
本社：〒248 鎌倉市雪ノ下4-1-12 雪ノ下ビル　電話受付：AM10：00〜PM8：00 水曜日定休
商品管理部：〒248 鎌倉市雪ノ下3-4-2　電話受付：AM10：00〜PM8：00 水曜日定休

NEC PC-9801VX21

アクセス No.B0707
価格￥981,100 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）	￥433,000
N5913L（超高解像度0.31反射防止処理、上下左右方向調節可）	￥138,000
PC-PR201V2（超高速、カラー、トラクタフィーダ付き、業務、縮小印字可）	￥298,000
PS98-011-HMW（漢字変換対応日本語MS-DOS Ver.3.1）	￥18,000
PC-9872L（マウス）	￥10,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
ペーパー15インチ（500枚）	￥2,100
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差￥9800）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"￥14800）	￥0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）	￥0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	￥0

¥2,400 ×72回 ボーナス5.0万×12回　標準価格￥981,100

¥5,000×72回	ボーナス 3.4万×12回
¥7,400×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥9,900×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥10,700×72回	ボーナス なし

50,000人もの人々が体感した安心感。——信頼のIPLワイドサポート

アクセス No.B0704
価格￥862,560 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）	￥433,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）	￥84,800
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
一太郎Ver.3ガイド（MS-DOSでの操作法コマンドの操作手順ATOKの使い方）	￥2,500
HUPRNT名簿98（番中見舞、お祝い、暑中見舞、案内状、宛名書き、毛筆も書体）	￥29,800
GT-100V（写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけ文書企画書案内書に威力）	￥44,800
PC-9872L（マウス）	￥10,000
PC-PR201TH（高速カラー縮小4倍拡、網掛け白黒反転ジャンク、ハガキ可）	￥145,000
PC-PR201TL-04（カット紙を連続して送る場合必要、201TH/TL）	￥25,000
PC-PR201V-08（OA駆使! 自分らしさを打ち出す、ハガキ70枚自動給紙OK）	￥5,000
3M ブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
B4カット紙（100枚）	￥660
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差￥9800）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"￥14800）	￥0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）	￥0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	￥0

¥3,000 ×72回 ボーナス4.0万×12回　標準価格￥862,560

¥5,000×72回	ボーナス 2.8万×12回
¥6,000×60回	ボーナス 3.1万×10回
¥8,000×48回	ボーナス 3.25万×8回
¥9,700×72回	ボーナス なし

¥ 月々わずか1000円

組み合せ自由

アクセス No.B0703
価格￥902,570 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）	￥433,000
PC-KD854（0.39ミリ 14"カラーCRT）	￥89,800
PS98-011-HMW（漢字変換対応日本語MS-DOS Ver.3.1）	￥18,000
DISKで学ぶMSDOS（実際にパソコン上で実行しながら無理なくMS-DOSを学ぶ）	￥15,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	￥58,000
GT-3000V（カラー写真絵地図イラスト入り文書画像データベース、縮小拡大可）	￥178,000
PC-PR101TL2（高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可）	￥83,800
3M ブランクディスケット（5"2HD＊10枚）	￥24,000
CD-500（5"1逆式クリーニングディスケットセット）	￥2,500
A4カット紙（100枚）	￥470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	￥0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差￥9800）	￥0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート" ¥14800）	￥0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）	￥0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	￥0

¥3,000 ×72回 ボーナス4.2万×12回　標準価格￥902,570

¥5,000×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥7,000×60回	ボーナス 2.74万×10回
¥9,600×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥10,000×72回	ボーナス なし

超低金利 …… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、6月8日より7月8日までの期間に限らせていただきます。

アクセス No.B0701

価格 ¥541,800 ➡ 超特価 ¥311,600

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）…¥433,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）…¥ 84,800
3M ブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……¥ 24,000
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"＊14800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.68万×12回 標準価格¥541,800

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.72万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.83万×6回
¥ 9,200×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 5,400×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0702

価格 ¥667,070 ➡ 超特価 ¥404,300

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）…¥433,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）…¥ 84,800
AP-500PC（10"24ドットカラー熱転写ハガキA4、B4可漢字プリンタ）……¥ 74,800
ユーカラart（98用文と絵同時表示、通信可、カラー出力）¥ 40,000
PC-9872L（マウス）……¥ 10,000
3M ブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……¥ 24,000
A4カット紙（100枚）……¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）…¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"＊14800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥2,100 ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥667,070

¥ 4,800×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 4,800×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 2.78万×6回
¥ 7,100×72回	ボーナス なし

INTELIGENT POWER UP

IPL ニューショールーム オープン

知的フィールドを実感

アクセス No.B0705

価格 ¥942,800 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）…¥433,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）…¥ 84,800
NM-9950 II（24ピンカラー漢字プリンター漢字圧縮印刷可）……¥245,000
Lotus 1-2-3（世界No.1超高速、表計算グラフ処理データベース）……¥ 98,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）……¥ 58,000
3M ブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……¥ 24,000
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）…¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"＊14800）¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥3,000 ×72回 ボーナス3.98万×12回 標準価格¥942,800

¥ 5,000×72回	ボーナス 2.78万×12回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.22万×8回
¥ 8,900×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥ 9,600×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0706

価格 ¥906,700 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21（処理速度、大幅に高速化4096色中16色2画面に表示可）…¥433,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）…¥ 84,800
VP-1000PC（15"ハガキB4ラベル可 紙送りスムースPush+トラクタ付）……¥154,000
VP-1000CSF（単票印字、ワープロ時、自動"カットシートフィーダ"……¥ 30,000
#7755（リボンパック）……¥ 10,000
弥 生（青色申告会計）……¥ 80,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）……¥ 58,000
3M ブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……¥ 24,000
ペーパー15インチ（500枚）……¥ 2,100
SA-600（場所を取らないキャスター付ラック、キーボード台収納）……¥ 39,800
A300（SA-600用原稿スタンド ¥8000）……¥ 0
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）…¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"＊14800）¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥3,000 ×72回 ボーナス4.32万×12回 標準価格¥906,700

¥ 5,000×72回	ボーナス 3.12万×12回
¥ 6,900×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥10,000×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥10,200×72回	ボーナス なし

IPL FORUM ひとりひとりを しっかりフォロー IPL PROSHOP SERVICE

NEC PC-9801UX21

アクセス No.B0710

価格 ¥768,970 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801VX21（処理速度、大幅に向上、CPU:80286＋V30）……¥348,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）…¥ 84,800
LDS-5UV2（5" 1FDD（3.5"～5" データ交換可））¥ 78,000
PC-PR201TH（高速カラー縦小4倍拡、網掛け白黒反転ゴシック、ハガキ可）¥145,000
PC-PR201TH-21（交換用黒インクリボンセット6個）¥ 2,200
PS98-011-HV（逐次変換対応日本語MS-DOS Ver.3.1）¥ 18,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）……¥ 58,000
PC-9872L（マウス）……¥ 10,000
3M ブランクディスケット（3.5" 2HD＊10枚）……¥ 24,500
A4カット紙（100枚）……¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）…¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"＊14,800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム/）…¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥3,000 ×72回 ボーナス3.7万×12回 標準価格¥768,970

¥ 5,000×72回	ボーナス 2.5万×12回
¥ 6,000×60回	ボーナス 2.78万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 2.83万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.85万×6回

IPL TOPICS

日本テレビ系火曜サスペンス劇場「ハネムーン」/テレビ朝日土曜ワイド劇場「黒い仮面の美女」「日時計館の美女」又、フジテレビ系列、月曜ドラマランドなど他多数の番組で使用するコンピュータプログラムをIPLが制作

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4－1－12 雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23：商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

アクセス No.B0711

価格 ¥669,700 ➡ 超特価 ¥447,200

PC-9801UX21（処理速度、大幅に向上、CPU:80286＋V30）……¥348,000
PC-KD854（0.39ミリ 14" カラーCRT）……¥ 89,800
AP-500PC（10"24ドットカラー熱転写ハガキA4、B4可漢字プリンタ……¥ 74,800
PS98-011-HV（逐次変換対応日本語MS-DOS Ver.3.1）¥ 18,000
MS-DOS入門書（MS-DOSいたれりつくせり本）……¥ 1,800
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）……¥ 58,000
GT-100V（写真イラスト地図新聞雑誌をなぞるだけで文書企画書案内書に威力）…¥ 44,800
PC-9872L（マウス）……¥ 10,000
3M ブランクディスケット（3.5" 2HD＊10枚）……¥ 24,500
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）…¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"¥14,800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム/）…¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥2,800 ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥669,700

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.42万×10回
¥ 6,000×48回	ボーナス 2.89万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 2.37万×6回
¥ 7,800×72回	ボーナス なし

経済的なステップアップクレジット

例えば、まず月々1000円からスタートして、2年後は3000円とステップアップが可能です。

NEC PC-9801LV21

アクセス No.B0715

価格 ¥403,500 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801LV21（980互換、バックライト付8階調液晶採用、3.5"×2）……¥345,000
PC-9872L（マウス）……¥ 10,000
3M ブランクディスケット（3.5" 2HD＊10枚）……¥ 24,500
PC-9801LV-05（LV用キャリングケース）……¥ 24,000
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差＊9800）¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ヶ月間の交換システム/）…¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス2.39万×12回 標準価格¥403,500

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.3万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.3万×6回
¥ 7,900×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 4,900×72回	ボーナス なし

輸送上のトラブルにも対応

お申し込みはナンバーでお願いします。

Jun. 8～July. 8

アクセス No.B0716

価格 ¥714,770 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801LV21（9801互換、バックライト付8階調液晶採用、3.5"×2）	¥345,000
PC-9872L（マウス）	¥ 10,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	¥ 58,000
PC-PR101TL2（高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可）	¥ 83,800
PC-9801LV-05（LV用キャリングケース）	¥ 24,000
PC-9831-MF2（5"2HD/2DD切換プロッピディスクユニット）	¥145,000
3M ブランクディスケット（3.5" 2HD*10枚）	¥ 24,500
3M ブランクディスケット（5" 2HD*10枚）	¥ 24,000
A4カット紙（100枚）	¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800）	¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"¥14,800）	¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥3,000 ×72回 ボーナス3.45万×12回 — 標準価格¥714,770

¥ 5,000×60回	ボーナス 3.1万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥10,000×36回	ボーナス 3.42万×6回
¥ 8,800×72回	ボーナス なし

COLLEGE CREDIT

カレッジクレジット

● 大学生の方や新社会の方も即クレジットOK（保証人を必要とする場合もあります）

NEC PC-98UV11

アクセス No.B0721

価格 ¥588,570 ➡ 超特価 CALL!!

PC-9801UV11（処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD）	¥265,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）	¥ 84,800
LDS-5UV2（5" IFDD（3.5"～5"データ交換可））	¥ 78,000
PS98-011-HV（逐次変換対応日本語MS-DOS Ver.3.1）	¥ 18,000
PC-9872L（マウス）	¥ 10,000
PC-PR101TL2（高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可）	¥ 83,800
3M ブランクディスケット（3.5" 2HD*10枚）	¥ 24,500
3M ブランクディスケット（5" 2HD*10枚）	¥ 24,000
A4カット紙（100枚）	¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800）	¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"¥14,800）	¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥2,000 ×72回 ボーナス3.0万×12回 — 標準価格¥588,570

¥ 4,000×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥ 8,000×36回	ボーナス 2.75万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 5.0万×4回
¥ 7,000×72回	ボーナス なし

ボーナス支払いもステップアップOK

スタート年のボーナスは0円
1年後1万円、3年後2万円と、
あなた自身のフリープラン。

アクセス No.B0720

価格 ¥517,570 ➡ 超特価 ¥352,000

PC-9801UV11（処理速度向上、縦横置自在、A4ファイル大、3.5"×2FD）	¥265,000
CU-14AD（超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT）	¥ 84,800
PC-9872L（マウス）	¥ 10,000
一太郎 Ver.3（MS-DOS版ワープロソフト）	¥ 58,000
AP-500PC（10"24ドットカラー熱転写ハガキA4、B4可漢字プリンタ）	¥ 74,800
3M ブランクディスケット（3.5" 2HD*10枚）	¥ 24,500
A4カット紙（100枚）	¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	¥ 0
IPLキーボードレッスン（正しいキーボード操作はプログラミング上達に格段の差¥9800）	¥ 0
添削付通信講座（信頼のオリジナル"サポート"¥14,800）	¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥2,000 ×72回 ボーナス2.48万×12回 — 標準価格¥517,570

¥ 5,000×48回	ボーナス 2.1万×8回
¥ 6,000×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.58万×4回
¥ 6,100×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801MA

アクセス No.B0726

価格 ¥349,800 ➡ 超特価 CALL!!

PC-8801MA（FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能）	¥198,000
PC-KD863S（15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付）	¥118,000
PC-8872（マウス）	¥ 9,800
3M ブランクディスケット（5" 2HD*10枚）	¥ 24,000
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.94万×12回 — 標準価格¥349,800

¥ 3,000×60回	ボーナス 1.1万×10回
¥ 3,000×36回	ボーナス 2.7万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 3.56万×4回
¥ 5,800×48回	ボーナス なし

iPL FORUM クリエイター達へ——もっと感性度UP

NEC PC-8801FA

アクセス No.B0725

価格 ¥285,400 ➡ 超特価 CALL!!

PC-8801FA（FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能）	¥168,000
PC-KD854（0.39ミリ14" カラーCRT）	¥ 89,800
信長の野望／全国版（光栄）	¥ 9,800
ソーサリアン（日本ファルコム）	¥ 9,800
スーパー大戦略（システムソフト）	¥ 8,000
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス1.6万×12回 — 標準価格¥285,400

¥ 2,500×60回	ボーナス 1.0万×10回
¥ 5,100×48回	ボーナス なし
¥ 3,000×36回	ボーナス 2.1万×6回
¥ 3,600×72回	ボーナス なし

NEC PC-88VA MODEL 2

アクセス No.B0727

価格 ¥573,870 ➡ 超特価 CALL!!

PC-88VA2（16ビットM5"2FDDマウス、アニメフレーマ添付）	¥298,000
PC-KD863S（15"0.39ステレオアンプ、スピーカ、チルトスタンド付）	¥118,000
PC-88VA-11（ビデオボード）	¥ 39,800
ユーカラ mini（ハガキが得意、簡単操作のワープロ）	¥ 9,800
PC-PR101TL2（高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可）	¥ 83,800
3M ブランクディスケット（5" 2HD*10枚）	¥ 24,000
A4カット紙（100枚）	¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥2,200 ×72回 ボーナス3.0万×12回 — 標準価格¥573,870

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 8,000×36回	ボーナス 2.89万×6回
¥ 5,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 7,200×72回	ボーナス なし

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B0730

価格 ¥742,670 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-611C（20MHDD搭載、65536色発色、FM8音源内蔵）	¥399,800
CZ-611D（3.1ミリ、アナログ3モードオートスキャン）	¥145,000
CZ-6ST1（角度自由自在、調節OK/）	¥ 5,800
CZ-211LS（C compilerソフト開発を効率良くサポート）	¥ 39,800
Z's STAFF PRO 68K（グラフィックツール）	¥ 58,000
CZ-8PC2（10"カラー熱転写B5～B4ハガキ可、全角半角文字）	¥ 69,800
3M ブランクディスケット（5" 2HD*10枚）	¥ 24,000
A4カット紙（100枚）	¥ 470
電話帳電卓＊贈呈（電話番号50人分、スケジュールメモOK電卓機能付）	¥ 0
初期不良期間（ワイドに1ケ月間の交換システム/）	¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）	¥ 0

¥4,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回 — 標準価格¥742,670

¥ 6,000×60回	ボーナス 3.23万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.4万×8回
¥ 9,300×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥ 9,900×72回	ボーナス なし





プラスαフェア

実施6/8（WED）～7/8（SAT）

Chance 1 期間中、システムお買い上げの方、先着200名様に、電話帳電卓をプレゼント。（電話番号・スケジュールを記憶、10桁電卓機能付）

Chance 2 期間中、デスクをお買上げの方全員に、A-300（原稿用スタンド¥8,000）をプレゼント

Chance 3 期間中、シャープ製品をシステムでお買上げの方全員にCZ-8NJ1（ジョイカード）をプレゼント。

超低金利 …… 組合せ自由 全国無料配送

※今回掲載の製品は、6月8日より7月8日までの期間に限らせていただきます。

冬のボーナス一括

システムはすぐお手元へ

EPSON PC-286

アクセス No.B0732

価格 ¥560,800 ➡ 超特価 CALL!!

CZ-600C (65536同時発色、スーパーインポーズ、ステレオFM音源)	¥369,000
CZ-600D (4096色TVI9モード多機能リモコン付)	¥129,800
マンハッタン・レクイエム	¥ 7,800
スペース ハリアー	¥ 6,800
源平討魔伝	¥ 7,800
CZ-217AS (ツインビー シューティングゲーム)	¥ 7,800
CZ-222AS (アルカノド・リベンジ・オブ・ドゥー (ブロックゲーム))	¥ 7,800
3M ブランクディスケット (5"2HD*10枚)	¥ 24,000
CZ-8NJ1 (ジョイカード プレゼント!)	¥ 0
初期不良期間 (ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証 (IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 ×72回 ボーナス3.19万×12回 標準価格¥560,800

¥ 3,000×60回	ボーナス 2.53万×10回
¥ 4,600×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥ 6,000×36回	ボーナス 3.15万×6回
¥ 6,300×72回	ボーナス なし

SHARP X-68000

アクセス No.B0736

価格 ¥592,070 ➡ 超特価 CALL!!

PC-286V STD (フルメモリ640KB、5" X2FDD)	¥298,000
CU-14AD (超高解像度0.31ミリ、カラーアナログCRT)	¥ 84,800
PC-286P01 (日本語MS-DOS／Ver3.1)	¥ 18,000
PWP-NOTE (A4サイズの行動派ハンディワープロ)	¥ 69,800
PWP-520 (32KBICカード)	¥ 6,000
PWP-COM3 (通信セット)	¥ 9,800
HOOAAJ (ACアダプタ)	¥ 6,400
AP-500PC (10"24ドットカラー熱転写ハガキA4、B4可漢字プリンタ)	¥ 74,800
A4カット紙 (100枚)	¥ 470
3M ブランクディスケット (5" 2HD*10枚)	¥ 24,000
添削付通信講座 (信頼のオリジナル"サポート"¥14,800)	¥ 0
初期不良期間 (ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証 (IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,800 ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格¥592,070

¥ 3,000×60回	ボーナス 2.93万×10回
¥ 5,000×48回	ボーナス 2.66万×8回
¥ 7,000×36回	ボーナス 3.1万×6回
¥ 6,800×72回	ボーナス なし

INTELIGENT POWER UP

IPL ニューショールーム オープン

知的フィールドを実感

安心の3倍保証

COMPUTER CREATION IPL
株式会社・アイピーエル
〒248 鎌倉市雪ノ下4－1－12 雪ノ下ビル
鎌倉市雪ノ下3-4-23：商品管理部
AM10:00▶PM8:00
水曜日定休

FUJITSU BST-150

アクセス No.B0735

価格 ¥171,800 ➡ 超特価 CALL!!

BST-150 (衛星放送チューナー、レベルチェック端子付、45cmの薄型)	¥ 72,000
BSA-45D (衛星放送用45cmパラボラアンテナ、室内用)	¥ 99,800
初期不良期間 (ワイドに1ヶ月間の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証 (IPL保証書付き)	¥ 0

¥2,000 ×60回 ボーナス なし 標準価格¥171,800

¥ 3,100×36回	ボーナス なし
¥ 4,500×24回	ボーナス なし

50,000人もの人々が体感した安心感。
――信頼のIPLワイドサポート

GOOD CHOICE CORNER

IPL厳選／IPLワイドサポートOK！ あなたらし差の組み合せを応援します。

NEC

①PC-8801 (CPU)	¥266,000	¥ 16,000
②PC-8801FH mode130 (CPU)	¥168,000	¥ 92,000
③PC-8801MH (CPU)	¥208,000	¥106,000
④PC-8801MK2 SR30 (CPU)	¥258,000	¥ 92,000
⑤PC-8801MK2／30 (CPU)	¥275,000	¥ 48,000
⑥PC-8801MK2FR／30 (CPU)	¥178,000	¥ 82,000
⑦PC-8801MK2MR (CPU)	¥238,000	¥ 92,000
⑧PC-8801漢ROM付 (CPU)	¥266,000	¥ 23,000
⑨PC-88VA (CPU)	¥298,000	¥156,000
⑩PC-9801 (CPU)	¥298,000	¥ 32,000
⑪PC-9801E漢ROM付 (CPU)	¥215,000	¥ 68,000
⑫PC-9801F2 (CPU)	¥398,000	¥106,000
⑬PC-9801U2 (CPU)	¥298,000	¥ 86,000
⑭PC-9801UV2 (CPU)	新品¥298,000	¥168,000
⑮PC-98XA model 2 (CPU)	¥695,000	¥148,000
⑯PC-98XA model 21 (CPU)	¥575,000	¥156,000
⑰PC-8851 (14インチ モノクロ キャラクタ ディスプレイ)	¥ 58,800	¥ 20,000
⑱PC-KD552K (14インチ0.42ドットカラー4,000モジCRT)	¥ 84,800	¥ 32,000
⑲PC-8801-17 (ビデオアードボード)	新品¥ 49,800	¥ 32,800
⑳PC-8881 (8インチフロッピーディスクユニット)	¥442,000	¥ 68,000
㉑PC-88VA-01 (増設RAMボードA(256KBメモリボード))	新品¥ 39,000	¥ 23,500
㉒PC-88VA-02 (増設RAMボードB 88VA-01上に実装)	新品¥ 18,000	¥ 10,800
㉓PC-88VA-01 (ビデオボート)	¥ 39,800	¥ 18,000
㉔PC-8031-1W (5"1Dフロッピーディスクユニット)	新品¥198,000	¥ 32,000
㉕PC-80S31 (5"2Dフロッピーディスクユニット)	¥168,000	¥ 38,000
㉖PC-9831-UW2 (マイクロフロッピィディスクユニット(3.5"2DD))	新品¥120,000	¥ 58,000
㉗PC-98H54 (40MB増設用ハードディスクユニット)	新品¥690,000	¥148,000
㉘PC-CD101 (CDROMユニット)	新品¥138,000	¥ 98,000
㉙NM-5020 (15インチ24ドット漢字プリンター)	新同¥370,000	¥198,000
㉚NM-9950II (15インチ24ドットカラー漢字プリンター)	新同¥245,000	¥128,000
㉛PC-8875H (パーソナルタブレット)	新品¥128,000	¥ 83,200
㉜PC-8875H-01 (スタイラスペン)	新品¥ 9,800	¥ 9,000
㉝PC-8875H-11 (4ボタンカーソル)	新品¥ 30,000	¥ 19,500
㉞PC-PR101-04 (シートフィーダ／PC-PR101用)	新品¥ 88,000	¥ 26,000
㉟PC-PR101TL (10インチ24ドットカラー漢字熱転写プリンタ)	¥ 79,800	¥ 48,000
㊱PC-PR104 (10インチ24ドット日本語ドットマトリクスプリンタ)	¥148,000	¥ 42,000
㊲PC-PR406LP-02 (PC-PRLP用 ハガキフィーダ)	新品¥ 35,000	¥ 18,000
㊳PC-PR406LP-12 (PC-PR406LP用 ドラムセット)	新品¥ 55,000	¥ 33,000
㊴PC-VC101 (88用 カラービデオコピー)	新品¥198,000	¥ 99,800

SHARP

㊵MZ-2521 (CPU)	¥198,000	¥ 52,000
㊶PC-5,000 (CPU)	¥350,000	¥198,000
㊷X1 turbo III セット (CZ-870CB+CZ-870DB)	¥277,800	¥148,000
㊸X1F Model 10セット (CZ811DE)	¥179,600	¥ 48,000
㊹X1F model10 (CZ-811CR)	新品¥ 89,800	¥ 16,000
㊺CU-12P1 (12インチ0.28ドットRGBカラーCRT)	新品¥118,000	¥ 48,000
㊻CZ-502F (ミニフロッピーディスクユニット(2D))	¥ 98,000	¥ 48,000
㊼CZ-82FR (増設用フロッピーディスクユニット／CZ-802C用)	新品¥ 59,800	¥ 28,000
㊽CZ-8BV1 (カラーイメージボード)	新品¥ 39,800	¥ 18,000
㊾CZ-8EB3 (カクチョウI／Oボックス／XIシリーズ、XIターボシリーズ)	¥ 33,000	¥ 18,000
㊿MZ-8B104 (MZ-2200・GP-IBインターフェイスカード)	新品¥ 45,000	¥ 18,000
(51)MZ-1P17 (10インチ24ドットカラー漢字サーマルプリンター)	¥ 79,800	¥ 32,000

FUJITSU

(52)FM-11BS (CPU)	¥398,000	¥ 88,000
(53)FM-16π (CPU／メモリ128KB／BASICROMツキ)	¥245,000	¥ 98,000
(54)MB-27631 (3.5"2Dフロッピーディスクユニット)	¥ 85,000	¥ 38,000
(55)FMPR-201R1 (FMPR-201用第2水準ROM)	新品¥ 23,000	¥ 16,000

その他

(56)KR9807 (2MB増設RAMボード)	¥	¥ 26,000
(57)LFD-550PC (5"2Dフロッピーディスクユニット)	¥153,000	¥ 32,000
(58)GP-550E (10インチ16ドット漢字プリンタ)	¥119,800	¥ 20,000
(59)DPX-510P (10インチ9ドットプリンタ)	¥	¥ 12,000
(60)TR-24F (10インチ24ドット熱転写漢字プリンター)	¥ 68,800	¥ 28,000
(61)TR-24PC (10インチ24ドット熱転写漢字プリンター)	¥ 68,800	¥ 28,000
(62)FTC-1208 (12インチ0.28ドット4,000モジCRT)	¥129,800	¥ 42,000

日曜・祭日・指定日配送OK！　*輸送上のトラブルにも対応*　お申し込みはナンバーでお願いします。

アイツOFFへの挑戦!!

テレフォンサービス 24時間 06-633-7168

その他、ハードディスク、増設RAMボード、モデムなど周辺機器激安品、多数あり。御相談ください。

NEC PC-9801VX21 定価￥433,000 店頭価格ご期待!

エプソン PC-286V-STD 定価￥298,000 ¥195,800

シャープ X-68000 CZ-611C-GY/BK 定価￥319,800 ACE HD +CZ-601D-GY/BK 定価￥119,800 大大好評!! お問い合せ下さい!

本体

NEC PC-9801VM21	定価￥390,000	¥214,800
NEC PC-9801CV21 NEW	定価￥355,000	¥254,000
NEC PC-9801UV11 NEW	定価￥265,000	¥193,000
NEC PC-9801LV21 NEW	定価￥345,000	¥248,000
NEC PC-8801FA	定価￥168,000	¥114,000
NEC PC-88VA2 NEW	定価￥298,000	¥212,800
シャープX-68000 CZ-601C-GY/BK	定価￥319,800	大好評 お問い合せ下さい!!
ACE +CZ-601D-GY/BK	定価￥119,800	

ディスプレイ

NEC PC-KD853	定価￥118,000	¥75,000
NEC PC-KD854	定価￥ 89,800	¥51,000
NEC PC-KD855	定価￥ 69,800	¥46,800
NEC PC-KD862	定価￥ 99,800	¥65,000
NEC PC-KD863S	定価￥118,000	¥81,000
NEC PC-TV453N	定価￥138,000	¥87,000
NEC PC-TV352	定価￥115,000	¥73,000
シャープ CU-14AD	定価￥ 84,800	お問い合せ下さい
ビクター GD-V140 (0.31ピッチモニター台付)	定価￥128,000	¥65,000

プリンター

エプソン VP-4800PC	定価￥330,000	¥232,000
エプソン VP-3000PC	定価￥290,000	¥205,800
エプソン VP-1000PC	定価￥154,000	¥107,800
エプソン VP-800PC	定価￥124,000	¥ 86,000
エプソン VP-500PC	定価￥ 87,000	¥ 63,000
エプソン AP-500PC	定価￥ 74,800	¥ 56,000
エプソン HG-2550PC	定価￥258,000	¥183,800
エプソン HG-2000PC	定価￥198,000	¥142,800
エプソン VA-3000	定価￥198,000	¥158,000
NEC PC-PR201TH	定価￥145,000	¥ 97,000
NEC PC-PR201H2	定価￥245,000	¥147,800
NEC PC-PR101TL2	定価￥ 83,800	¥ 58,800
NEC NM-9950II	定価￥245,000	¥129,800
ブラザー M-1724Pケーブル付	定価￥148,000	¥ 70,800
ブラザー M-1024II/Sケーブル付	定価￥ 99,800	¥ 52,000

ワープロ

シャープ WD-270H	定価￥148,000	大好評
シャープ WD-520H	定価￥148,000	
富士通 FROM10	定価￥128,000	
Canon α-250	定価￥218,000	¥138,000
東芝 Rupo80FII	定価￥128,000	¥ 86,000
プラス ワードランナー	定価￥ 19,800	大ヒット!!
Casio HW-7000	定価￥128,000	¥ 97,800
サンヨー サンワードES-100	定価￥168,000	¥112,800

ハードディスク

エプソン HDD-20E	定価￥158,000	¥118,000
エプソン HDD-20S	定価￥198,000	¥ 99,800
アイテック ITH-520N (20M)	定価￥ 99,800	¥ 77,800
アイテック ITH-540HS (40M)	定価￥188,000	¥138,000
ランドコンピュータ LDP-521 (20M)	定価￥ 98,000	¥ 77,800
ランドコンピュータ LDM-520 (20M)	定価￥148,000	¥125,800
ランドコンピュータ LDM-540 (40M)	定価￥298,000	¥253,800
ウィンテク HD202	定価￥ 98,000	¥ 79,800
ウィンテク R2 Jr. (リファレンス)	定価￥125,000	¥ 99,800
ウィンテク R4HS	定価￥175,000	¥139,800
ICM HD-4060HSmkII (60M)	定価￥450,000	¥382,800
ICM MC-20 (20M) 限定4台//	定価￥125,000	¥ 98,000
ICM MC-20EX (20M)	定価￥128,000	¥105,000
ICM MC-40S (40M)	定価￥188,000	¥170,000
キャラベルデータシステム CA-20LH (20M)	定価￥148,000	¥110,000
キャラベルデータシステム CA-40L (40M)	定価￥188,000	¥139,000

FDD

ランドコンピュータ LDS-5UV2	定価￥78,000	¥61,800
ランドコンピュータ LDS-3VM2	定価￥74,000	¥62,800
ランドコンピュータ LDSK-5E	定価￥108,000	¥85,800
アクセル FDC-54	定価￥99,800	¥56,000

イメージスキャナー

ハンディイメージスキャナ PC-IN511	定価￥ 69,800	¥ 55,800
イメージスキャナー PC-IN503H	定価￥165,000	¥132,000
ハンディイメージスキャナ エプソンGT-100V NEW		¥ 44,800
カラーイメージスキャナ エプソンGT-4000 NEW		¥198,000

モデム

モデム MD-1200E	定価￥24,800	¥19,300
アイワ PV-A2400	定価￥47,800	¥39,800
アイワ PV-A1200mkII	定価￥26,800	¥21,800

サプライ用品コーナー

PC-98シリーズ用マウス		¥3,800~¥5,600
PC-98用サウンドボード	定価￥22,000	¥12,800
コンパチブルインターフェースボード		¥13,800
NEC メディアグラフ10	定価￥49,800	¥39,800
PC用プリンターケーブル	定価￥ 3,500	¥ 1,680
マウスパット	定価￥ 1,800	¥ 1,280
ディスプレイスタンド	定価￥ 5,800	¥ 2,980
3.5インチ・5インチディスククリーナー	定価￥ 2,500	¥ 980
プリンターでハガキ印字ラクラクセッターII	定価￥ 3,500	¥ 2,480
モデム切替器	定価￥12,800	¥ 8,980
プリンター切替器	定価￥ 9,800	¥ 6,800
パソコン切替器	定価￥ 9,800	¥ 6,800
ディスプレイ切替器(アナログ)	定価￥12,800	¥ 8,980
ディスプレイ切替器(デジタル)	定価￥ 9,800	¥ 6,800
1Mボード	定価￥29,800	¥23,200
2Mボード	定価￥49,800	¥34,800
フロッピーケース 100枚入用	定価￥ 3,300	¥ 1,280
フロッピーケース 120枚入用	定価￥ 3,600	¥ 1,380
プリンター用紙 15'白 2000枚		¥4,580
プリンター用紙 15'白 200枚		¥ 480
プリンター用紙 10'白 2000枚		¥3,780
プリンター用紙 10'白 200枚		¥ 400
ワープロ連続用紙 A4 500枚	定価￥2,200	¥1,650
ワープロ連続用紙 B5 500枚	定価￥2,000	¥1,500

写楽 ハイディ転写マシン



定価￥54,800 ¥46,800

電子手帖 ポケットに漢字電子手帖(シャープ)



定価￥19,800

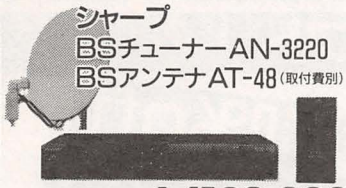
楽太郎 ワープロ初心者の方に「新一太郎」ファンクション・キー



定価￥19,800 ¥16,300

この価格は6月1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。

衛星放送で米大リーグの野球を見よう!



シャープ
BSチューナーAN-3220
BSアンテナAT-48(取付費別)

メーカーセット価格 ¥142,800
¥128,600



富士通ゼネラル
BSチューナーBST-200
BSアンテナBSA-45(取付費別)

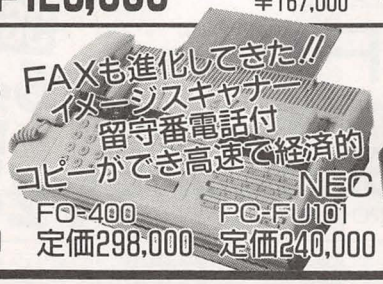
メーカーセット価格 ¥167,000
¥94,800



NEC
BSチューナーNE-BST2000
BSアンテナNE-BSA451

メーカーセット価格 ¥100,000
¥85,000

ファクシミリ
シャープ
FAXも進化してきた!!
イメージスキャナー
留守番電話付
コピーができ高速で経済的



FO-300
定価198,000

FO-400
定価298,000

NEC
PC-FU101
定価240,000



FO-150 ファクシミリ ¥189,000
+¥89,800

話題沸とう!
FAX Telセット
月々3,000円より

CJ-S100
コードレステレフォン

超目玉激安セット

★今月のアイ・ツー スペシャルメニュー
夏一番のドキドキ・ワクワク・ウキウキセット

エプソン PC-286V-STD
シャープ CU14AD
NEC NM9950Ⅱ
定価¥627,800
¥376,800

NEC PC-8801FA
サンヨー CMT-147L
スター精密 TR-24CL
定価¥321,100 (ケーブルサービス)
¥192,800

NEC PC-9801VM21
NEC PC-KD854
NEC VP-1000PC
定価¥633,800
¥369,800

その他、いろいろセット価格します! まずはお問い合せ下さい!!

3M

5'2HD	~~¥138~~
5'2D	~~¥98~~
5'2DD	~~¥125~~
3.5'2HD	~~¥450~~
3.5'2DD	~~¥270~~
8'2D	~~¥298~~

すべて在庫限定
売り切れたらゴメン!!

ノーブランド

5'2D	~~¥48~~
5'2HD	~~¥68~~
3.5'2HD	~~¥270~~
3.5'2DD	~~¥130~~

マクセル

店頭にて特価
TELにてお問い合せ

●フロッピーディスクの価格は全て、一枚の価格です。

中古ハード(6ヶ月保証)

- ▶PC-9801VM2 — ¥158,000
- ▶PC-9801VX21 — ¥228,000
- ▶PC-98LT model 11 ¥90,000
- ▶PC-9801F2 — ¥82,000
- ▶PC-8801MH — ¥88,000
- ▶PC-8801MR — ¥75,000

★ファミコン・ユーザーの必携ツール★

- ●生ディスク10枚 — セット価格 ¥ 3,000
- ●生ディスク20枚 — セット価格 ¥ 5,600
- ●ディスクライターで書きかえられるディスク — 1枚 ¥ 880
- ●「トンカチ」+「子育て」 — セット特価 ¥12,000
- ●「トンカチ」+「子育て」+ 生ディスク10枚 — セット価格 ¥15,000

「トンカチ」「子育て」の代理店募集中! くわしくは、お電話下さい。

■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が、生ディスクのみの方は、お客様負担です)

ファミコン用生ディスク

赤・白・黄・水色・緑・青 — ¥350
各色10枚単位以上(赤のみ10枚以下OK!)
生ディスクのみお申し込みの場合、送料実費必要。
送料お問い合わせ下さい。

通販窓口

- 大阪 06-632-0012(代)
- 名古屋 052-251-0098(代)
- 東京 03-258-3539(代)

年中無休

Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

大阪本社／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-251-0098(代)
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-3539(代)

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!

40%~20%off 新品ソフト販売コーナー

超特価人気ビジネスソフト

ワープロ **新一太郎** (5'2HD版) 定価￥58,000
37%off ¥36,800

グラフィック **花子** (5'2HD版) 定価￥58,000
ワープロ **新「松」** (5'2HD版) 定価￥58,000
各¥38,800 33%off

ロータス1-2-3 (5'2HD版) 定価￥98,000
35%off ¥63,800

統合型 **VP・PLANNER** 定価￥36,000
40%off ¥21,600

ワープロ・88用 **P1** (2D・2HD) 定価￥40,000
36%off ¥25,800

ワープロ・88用 **Shogun2** (2D・2HD) 定価￥34,800
31%off ¥24,300

ワープロソフト

- PC-9801 ロータス4word 定価￥25,000 ¥18,800
- PC-9801 コーカラアートV2 定価￥40,000 ¥29,800
- PC-9801 Queen-Ⅱ 定価￥72,000 ¥53,800
- PC-9801 IDOG 定価￥24,800 ¥19,800
- PC-98LT サスケLT V2 定価￥45,000 ¥33,800
- MSX MSX-Write 定価￥19,800 ¥15,800

スプレットシート

- PC-9801 マルチプラン 定価￥68,000 ¥49,800
- PC-9801 マルチプラン実務フォーム集 定価￥29,800 ¥22,800
- PC-9801 ロータス1-2-3実務フォーム集 定価￥29,800 ¥22,800
- PC-9801 チャートUP 定価￥55,000 ¥42,000
- PC-9801 ユーカラチャート 定価￥24,000 ¥18,000
- MSX MSX-PLAN 定価￥9,800 ¥8,280

データベース

- PC-9801 d:BASEⅡ plus V1.0 定価￥268,000 ¥198,000
- PC-9801 F1 BASE システムV 定価￥240,000 ¥180,000
- PC-9801 R.BASE トライアルパック 定価￥9,000 ¥8,000
- PC-9801 informix-SQL 定価￥358,000 ¥214,000
- PC-9801 桐 定価￥98,000 ¥66,000
- PC-9801 創文α 定価￥62,000 ¥49,000
- PC-9801 Let's アイリス 定価￥38,000 ¥28,900
- PC-9801 筆マークエクスプレスV3.0 定価￥39,800 ¥29,800
- PC-9801 The CARD2 定価￥40,000 ¥29,800
- PC-88VA データボックス 定価￥40,000 ¥30,000
- PC-9801 毛筆クリップ 定価￥32,000 ¥24,000
- PC-8801 88CARD 定価￥28,000 ¥21,000

グラフィック CAD

- PC-9801 CANDY3 定価￥50,000 ¥40,000
- PC-9801 IP 定価￥45,000 ¥36,000
- PC-9801 アートV 定価￥32,000 ¥24,800
- PC-9801 まっぷっぷ 定価￥12,800 ¥10,000
- PC-9801 Grape Ⅱ 定価￥45,000 ¥32,800
- PC-9801 PE-CADⅡプラス 定価￥200,000 ¥160,000
- MSX2 ピクセル3 定価￥6,800 ¥5,480

通信

- PC-9801 まいと～く 定価￥28,000 ¥22,400
- PC-9801 JETターミナル 定価￥9,800 ¥7,800
- PC-8801 88term 定価￥12,800 ¥9,800
- X1 ネットワークJr.Ⅱ 定価￥19,800 ¥15,800

統合型ソフト

- PC-9801 日本語GEM 定価￥80,000 ¥64,000
- PC-9801 グラントマップ 定価￥220,000 ¥176,000

株価分析ソフト

- PC-9801 ビッグなかぶぬし ワイド 定価￥220,000 ¥168,000
- PC-9801 らくらく兜町 定価￥30,000 ¥24,000
- PC-9801 株価分析 名人 定価￥240,000 TELにて
- PC-9801 Zチャート8 株価分析 定価￥85,000 ¥65,500
- PC-98LT リッチなかぶぬし ライト 定価￥98,000 ¥73,800
- PC-8801 株価分析ソフト モーかる 定価￥39,800 ¥29,800
- PC-8801 リッチなかぶぬし ワイド 定価￥140,000 ¥108,000

業務ソフト

- PC-9801 三代目大福帳(文節変換) 定価￥200,000 ¥148,000
- PC-9801 大福帳(文節変換) 定価￥78,000 ¥58,000
- PC-9801 記帳面 定価￥59,800 TELにて
- PC-9801 PCA 商魂Ⅱ 定価￥120,000 ¥90,000
- PC-9801 PCA 商管Ⅱ 定価￥120,000 ¥90,000
- PC-9801 The パソコン会計(個人編)システムEB 定価￥128,000 ¥99,800
- PC-9801 PCA The パソコン会計(企業編)システムC 定価￥198,000 ¥148,000
- PC-9801 青色申告 弥生 定価￥80,000 ¥59,000

その他

- PC-9801 プレリュード 定価￥110,000 ¥88,000
- PC-9801 らくらく家計簿ごよと 定価￥9,800 ¥7,840
- PC-9801 手書き連合 定価￥15,000 ¥11,000
- PC-9801 ストライカー 30%off
- PC-9801 家庭の整理箱 定価￥9,800 ¥6,980

顧客管理

- PC-9801 筆プリースタイル 名文字 定価￥86,000 ¥59,800
- PC-9801 ウルトラ住所録(ハードディスク対応版) 定価￥59,800 ¥44,800
- PC-9801 住所専科88 定価￥28,000 ¥22,400

超特価目玉品
●X1シリーズ テープ版 ソフトウェアパック(5種類)
定価￥15,800 **¥980**

超特価人気ゲームソフト

表記以外のソフトも販売いたしております。各ソフトメーカーにより、また対応機種により、割引率が違いますので、メーカー名・対応機種を御指定の上、お問い合せ下さい。

ソフト名・機種	定価	特価	ソフト名・機種	定価	特価
ソーサリアン 98・88・XI	￥9,800	¥7,350	めぞん一刻(完結編) 88・98	￥7,800	¥5,850
信長の野望(全国版) 98・88・FM XI・MSX・MSX2	￥9,800	¥7,350	司政官 98	￥7,800	¥6,240(未発売)
ミュージアムサウンドボードⅡ 88	￥12,800	¥10,240	ハイドライド3 MSX・MSX2	￥7,800	¥6,240
ティル・ナ・ノーグ 98	￥9,500	¥7,600	ドラゴンスピリット X68000	未定	TELにて(未発売 6/5)
スーパー大戦略 88・XI	￥8,000	¥6,000	ファンタジーⅢ 98・88・XI	￥9,800	¥7,840(未発売 5/10)
イースⅡ 88	￥7,800	¥5,850	アークス 88	￥7,800	¥6,240
サジリ 88・98	￥7,800	¥5,850	アンジェラス 88	￥8,200	¥6,560(未発売 6/10)
グランドマスター X68000	￥9,800	¥7,350	維新の嵐 98	￥9,800	TELにて(未発売 6/8)
ミュージックアート88 88	￥14,800	¥11,800	ザ・プロ野球 激突ペナントレース MSX2	￥5,800	¥4,640
ヨトゥン 88・MSX2	￥7,800	¥5,850(未発売)	ドラゴンクエストⅡ MSX2	¥6,800	TELにて
ベトナム・1968 98	￥9,800	¥7,840(未発売 6/中)	大戦略2 データコレクション 98	未定	TELにて(未発売)
源平討魔伝 X68000	￥7,800	¥6,240	項羽と劉邦 88	￥7,200	¥5,760

5月25日現在です

キリトリセン

	ソフト名	機種	メディア	金額
①				
②				
③				
④				
	送料			
	合計金額			

住所 〒　　氏名　　年令

☎(　　)　-　　才

キリトリセン

■ソフトの通信販売を御希望の方は、送料は別途になっておりますので送料を確認の上、銀行振込か、現金書留にて御送金下さい。銀行振込にて御注文の場合は、電話かFAXにて、氏名、住所、電話番号、注文品をお知らせ下さい。現金書留にて御注文の場合は左記の用紙に注文品を御記入の上、切り取って同封して送って下さい。商品によっては時間のかかるもの、又未発売のものは、メーカーの都合により発売日ののびることもあります。ご注文、ご入金後、万一キャンセルされますと手数料として定価の一割を頂き、御返金送料はお客様ご負担となります。以上ご了承下さい。

※料金はおつりのない様お願いします。
なお、おつりがある場合ご返金出来ませんので、あらかじめご了承願います。

君のファミコンをグレードアップ!!

近日発売

ファミリーコンピュータ開発ツール

創世機ファミー



今さら言うまでもなく、ファミコンも立派な(?)コンピュータですが、キーボード等のハード周辺機器、アセンブラ等のソフトウエアに恵まれた環境とは言えないでしょう。現在のファミコンは単なるゲーム機(もともとそこに機能を絞って作られたのだが)にすぎません。

創世機・ファミーは、そんなファミコンのパソコン化を目的として誕生しました。創世機・ファミーもパソコンに接続することによって、開発をはじめとしたさまざまな機能を発揮します。(創世機用のソフトも創世機によって開発されたものです。)

しかし、本体のみでも面白いことはいろいろ可能です。

たとえば

①ROM(カセット)/DISKの切換えがワンタッチで可能。ROM(カセット)を入れたままディスクも使用できるので、ツインファミコン以上の操作性が魅力。

②256K+64K(bit)のエミュレート機能があるので、ROMカセット⟷ディスクの変換が可能。ディスク(QD)になればトンカチ エディターで改造もできる。

③拡張コネクターがあり、オプションによる拡張が可能(RS232Cポートにより、PC-8801、PC-9801等のパソコンに接続できる。)

④64KのRAMを持っていて、ソフトの開発のために独自のフリーエリアを追加している。

⑤RAM増設がオプションで可能。

(ソフトコントロールで各種のエミュレーションができる。)

今後も続々と創世機で動くソフトウェアや、周辺機器を開発していきますので御期待下さい。

トンカチ エディター



親切なマニュアルがついているから、誰にでも簡単に改造が出来るぞ!

ファミコン DISKゲームの大改造!
買ったソフトを改造せずに遊ぶなんてダサイ!

今、うわさの「スーパーマリオ3」は、このトンカチ エディターでつくられたということを知っていますか?
ゲームを最後までできなかった人も、「トンカチ エディター」を使えば無敵モード、最強モードも自由自在!
ロールプレイングゲーム(例、リンクの冒険、夢工場)なんかの改造はいとも簡単。
ゲームのエンディングを見るにはこれしかない!

■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
■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
ゲームの改造法イロイロ
6502機械語初心者講座)

R・P・Gより面白い

3大特典付 御購入の方は登録カードを送られた方に

1.ゲーム改造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.トンカチ改造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エアコンテスト エントリー作品

「トンカチ ニュース」第2弾 発売中

定価¥7,800

●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

■お求め方法 有名ハソコンショップ、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

通販窓口

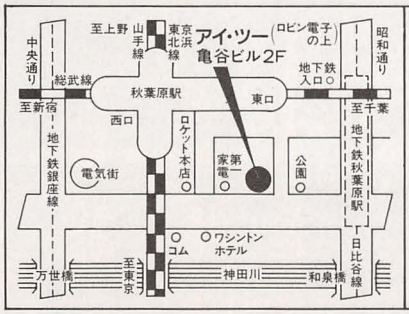
大阪☎ 06-632-0012(代)
名古屋☎052-251-0098(代)
東京☎ 03-258-3539(代)

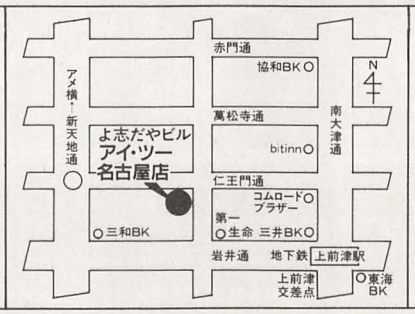
年中無休

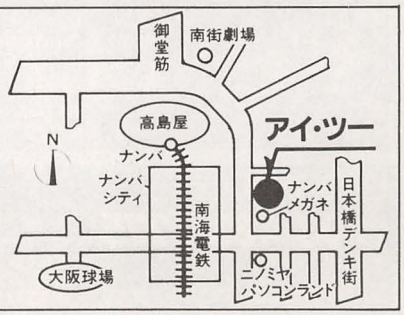
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

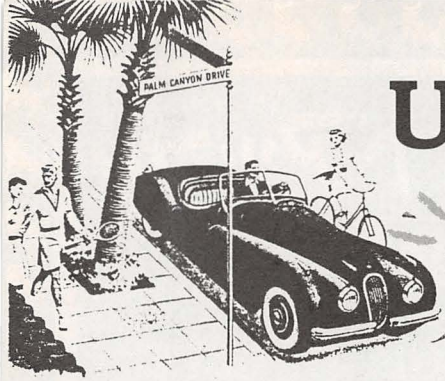
大阪本社／〒542 大阪市南区難波千日前15－18 ☎06-632-0012(代)
名古屋店／〒460 名古屋市中区大須3-45-4 よ志だやビル ☎052-251-0098(代)
東京店／〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-17亀谷ビル2F ☎03-258-3539(代)

銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行 難波支店 普通613538
FAX 大阪本社 06-641-2535
東京店 03-258-3868









Uコンが宝の山だ。

100項目を上回るチェック
30項目を超えるクリーンアップ
中古以上のノアのUコン

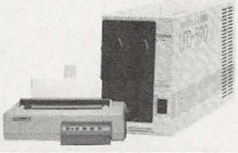
U-COM

★ノアは、中古でなく、すべて「Uコン」と呼んでいます。

●ノアのUコンはウィークリーで変わる回転の速さ

今月はコレが気になる！





【注目①】実力健在のU2&F2、各3台限定

PC-9801U2……¥88,000
PC-9801F2……¥110,000
※すべて640KB増設済み
マニュアル&システムディスク付

【注目②】ビジネス必携、格安ハードディスク

〈緑電子〉
Little B……¥94,800
Little B4……¥166,000
〈キャラベル〉
Caravelle 20LH……¥116,000
Caravelle 40L……¥146,000
Caravelle 40LH……¥215,000
〈ロジテック〉
LHD-32N……¥96,000
※すべてインターフェース&ケーブル付

【注目③】新品98用拡張ドライブ、ノア特価

〈アクセル/KF/SNE各社〉
5"2HDシングル……¥48,000～
5"2HDデュアル……¥62,000～
3.5"2HDシングル……¥39,000～
3.5"2HDデュアル……¥62,000～
※すべて新品ケーブル付

本体

●PC88シリーズ　ノア特価

PC-8001……¥10,000
PC-8001MK2……¥12,000
PC-8801……¥19,000
PC-8801MK2-30……¥58,000
PC-8801MK2FR-30……¥84,000
PC-8801MK2SR-30……¥84,000
PC-8801MK2MR……¥89,800
PC-8801FH30……¥94,000
PC-8801MH……¥112,000
PC-88VA……¥148,000

●PC98シリーズ

PC-9801……¥35,000
PC-9801E……¥68,000
PC-9801F1……¥75,000
PC-9801F2……¥112,000
PC-9801M2……¥148,000
PC-9801VF2……¥128,000
PC-9801VM0……¥118,000
PC-9801VM2……¥188,000
PC-9801VM2(640KB)……¥190,000
PC-9801U2……¥88,000
PC-9801UV2……¥145,000
PC-9801UV21……¥168,000
PC-9801VX21……¥245,000
PC-9801VX2……¥220,000

●FMシリーズ

FM-8……¥10,000
FM-7……¥12,000
FM-NEW7……¥13,000
FM-77D2……¥42,000
FM-77L4……¥54,000
FM-77AV1……¥52,000
FM-77AV2……¥68,000
FM-77AV40……¥93,000
FM-11EX……¥63,000
FM-11AD……¥68,000
FM-77L2……¥48,000
FM-1185……¥79,000

●X1シリーズ

CZ-801C(X1-C)……¥12,000
CZ-802C(X1-D)……¥28,000
CZ-811C(X1-F)……¥19,800
CZ-820C(X1G-10)……¥28,000
CZ-850C(X1ターボ10)……¥28,000
CZ-852C(X1ターボ30)……¥68,000
CZ-862C(X1ターボ2)……¥69,000
CZ-870C(X1ターボ3)……¥72,000
CZ-880C(X1ターボZ)……¥98,000

●MZシリーズ

MZ-1500……¥19,000
MZ-2521……¥52,000
MZ-2861……¥198,000

ディスプレイ

●PCシリーズ

PC-KD551(4050字カラー)……¥39,000
PC-KD851(4050字カラー)……¥75,000
PC-KD852(4050字カラー)……¥50,000
PC-KD854(4050字カラー)……¥49,000
PC-KD862(4050字カラー)……¥68,000
PC-8853N(4050字カラー)……¥40,000
PC-551K(4050字カラー)……¥40,000
PC-8851(4050字クリーン)……¥23,000
PC-KD251(2000字カラー)……¥24,000
PC-60M43(2000字カラー)……¥20,000
N-5913L(4050字カラー)……¥88,000
CU-14AG2(4050字カラー)……¥43,000
CU-14A4(4050字カラー)……¥43,000
CMT-146L(4050字カラー)……¥43,000
CU-14AD(4050字カラー)……¥49,000
CU-14AG1(4050字カラー)……¥42,000
CU-14GB(2000字カラー)……¥22,000

●FMシリーズ

MB27343(2000字カラー)……¥28,000
MB27331(4050字カラー)……¥45,000
MB27333(4050字カラー)……¥48,000
MB27311(4050字カラー)……¥39,000

●X1シリーズ

CZ-811D(2000字TV付)……¥38,000
CZ-140D(2000字TV付)……¥38,000
CZ-850D(4050字TV付)……¥59,000
CZ-855D(4050字TV付)……¥60,000

●MZシリーズ

MZ-1D22(4050字カラー)……¥38,000
MZ-12P2(4050字ホワイト)……¥28,000
MZ-1D01(2000字カラー)……¥25,000

プリンタ

●PCシリーズ

10インチタイプ

PC-PR101(24ドット漢字)……¥38,000
PC-PR406(24ドット熱転写)……¥35,000
PC-8822(16ドット漢字)……¥29,800
TR-24CL(24ドット熱転写)……¥29,800
SL-80MK(24ドット漢字)……¥38,000
PC-PR101TL(24ドット熱転写)……¥39,800
NM-9700(24ドット熱転写)……¥85,000

15インチタイプ

PC-PR201(24ドット漢字)……¥52,000
PC-PR201CL(24ドット漢字)……¥82,000
NM-9900(24ドット漢字)……¥88,000
NM-9950(24ドット漢字)……¥99,800
UP-130K(24ドット漢字)……¥49,000
CKP-5240(24ドット漢字)……¥62,000
AR-2400(24ドット漢字)……¥60,000
AR-2415(24ドット漢字)……¥62,000
VP-130K(24ドット漢字)……¥60,000
VP-135K(24ドット漢字)……¥68,000
PC-PR201TL(24ドット熱転写)……¥68,000
VP-2500(24ドット漢字)……¥100,000
NA-500(24ドット熱転写)……¥38,000
NA-510(24ドット熱転写)……¥45,000

●各種

NP-300(FM用熱転写)……¥39,800
MB27407(FM用熱転写)……¥23,000
MB27411(FM用漢字)……¥59,000
MZ-1P17(MZ用漢字)……¥25,000
CZ-8PK6(X1用漢字)……¥85,000

ディスクドライブ

TF-10(PC用2D)……¥30,000
TF-10(FM用2D)……¥30,000
LFD550(PC用2D)……¥32,000
LFD590(PC用2HD)……¥70,000
PC-80S31(PC用2D)……¥33,000
KO-390(PC用2D)……¥30,000
SNE2(PC用2HD)……¥59,000
PC-9881(PC用8インチ2D)……¥36,000
PC-9881N(PC用8インチ2D)……¥78,000

拡張ボード

256KBボード(新品)……¥12,000
512KBボード(新品)……¥14,000
マウスインターフェース(新品)……¥12,000
サウンドボード(新品)……¥16,000
1MBフロッピーI/F(新品)……¥18,000
PC-9801-12K(新品)……¥10,000
CZ-8BV1(イメージボード)……¥15,000
CZ-8TM1(モデムボード)……¥10,000

関連品

データレコーダー(NEC)……¥6,000
データレコーダ(他社)……¥5,000
モデムケーブル(ノーマル 新品)……¥3,000
モデムケーブル(リバース 新品)……¥3,000
プリンタ用紙(10インチ)……¥980
プリンタ用紙(15インチ)……¥1,980
プリンタケーブル(PC用)……¥3,000
RGBデジタルケーブル……¥1,500
プリンタ切替え器……¥8,500

U-COM専用ライン
☎ 03-463-2275
AM10:00～PM7:00　年中無休
3万円からクレジットOK！

▶Uコンのお問合せお求めは、お電話、お手紙、ご来店(ショップ・ノア)のいずれかで。▶商品はウィークリーで変わる回転の速さ、珍品、掘り出し物もあり。▶高額下取り・買取り実施中▶業界一のノア低金利クレジットがご利用いただけます(¥30,000から)▶ショップ・ノア店内にUコン大量展示中。在庫豊富。その他各メーカー新品、ソフト、周辺機器、アクセサリー等も豊富。いろいろな組み合せがお楽しみいただけます。▶渋谷駅南口(東急プラザ側)徒歩1分(本社住所と同じ場所です)

本社：日本ウェーブ〒150 東京都渋谷区桜丘1-5 富士不動産ビル4F

noa COMPUTERIST

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
株式会社 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-8801MA



- PC-8801MA
ステレオ12重奏、デジタルサンプリング機能。強力のサウンド機能に適応新言語等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋒マシン。
- 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 238,000円
24回	初回11,660円・11,600円×23回
36回	初回 9,240円・ 8,100円×35回

NEC PC-8801FA

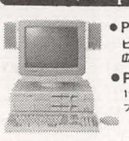


- PC-8801FA
鮮明なサウンドを実現するステレオ12重奏と、リアルな音を録音再生できる、デジタルサンプリング機能。強力なサウンド機能を搭載した高性能マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 157	一括払価格 218,000円
24回	初回11,260円・10,600円×23回
36回	初回 9,140円・ 7,400円×35回

NEC PC-88VA2



- PC-88VA2
ビデオ映像とアニメーションで広がる、新しい映像の世界。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ。

標準価格 416,000円

商品番号 180	一括払価格 328,000円
24回	初回18,060円・15,900円×23回
36回	初回11,440円・11,200円×35回

NEC PC-88VA3



- PC-88VA3
16ビットのハワーが描画機能、日本語機能を飛躍的に向上させた。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ

標準価格 516,000円

商品番号 181	一括払価格 398,000円
24回	初回19,460円・19,400円×23回
36回	初回17,040円・13,500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 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-9801LV21



- PC-9801LV21
約6000種のソフトと階調表示可能なバックライトの液晶ディスプレイにより本格ビジネスユースに応えるラップトップ98

標準価格 345,000円

商品番号 179	一括払価格 268,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・ 9,100円×35回

NEC:PC-9801UV11



- PC-9801 UV11
A4ファイルスのコンパクトサイズ 最新鋭3.5インチ-1Mビット。
- PC-KD854
14インチカラーディスプレイ

標準価格 354,800円

商品番号 178	一括払価格 268,000円
24回	初回14,560円・13,000円×23回
36回	初回11,140円・ 9,100円×35回

NEC PC-9801CV21



- PC-9801CV21
多彩な機能とカラーディスプレイを一体化
一人一人のデスクの上でビジネスハワーを発揮する、16ビットニューフェイス

標準価格 355,000円

商品番号 182	一括払価格 278,000円
24回	初回14,760円・13,500円×23回
36回	初回12,940円・ 9,400円×35回

SHARP X68000 ACE-HD



- CZ-611C
X68000にHDモデル登場。ますます熱くなる、パーソナルワークステーション。
- CZ-611D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 544,800円

商品番号 183	一括払価格 特別価格
24回	初回22,960円・22,300円×23回
36回	初回17,340円・15,600円×35回

SHARP X68000 ACE



- CZ-601C
ハイコンパクト設計、抜群の高性能さに人気集中のACE(エース)モデル登場
- CZ-601D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 439,600円

商品番号 187	一括払価格 特別価格
24回	初回18,860円・17,900円×23回
36回	初回15,140円・12,500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。さまざまに、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

標準価格 289,600円

商品番号 164	一括払価格 特別価格
24回	初回11,460円・11,100円×23回
36回	初回10,940円・ 7,700円×35回

SHARP パソコンテレビ X1G Model30



- CZ-822C
ミニフロッピーディスクドライブ2ドライブ内蔵。最高得点も必勝プロセスもビデオに録れる初のマルチビジュアル端子搭載。
- CZ-820D
14型カラーディスプレイテレビ。

標準価格 197,800円

商品番号 086	一括払価格 108,000円
24回	初回 6,760円・ 5,200円×23回
36回	初回 6,840円・ 3,600円×35回

SHARP X68000



- CZ-600C
一新されたクオリティとフォルム 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

標準価格 498,800円

商品番号 166	一括払価格 特別価格
24回	初回18,460円・16,900円×23回
36回	初回15,040円・11,800円×35回

SHARP X1 turbo Z



- CZ-880C
アクセルカラーイメージボード内蔵標準装備スクロール対応表現 新しい力をみなぎらせるパートスター。
- CZ-880D
640×200ドット・自動切換タイプ高解像度カラーディスプレイテレビ

標準価格 327,800円

商品番号 167	一括払価格 188,000円
24回	初回10,660円・ 9,100円×23回
36回	初回 7,240円・ 6,400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
- FMTV-154
カラーCRTテレビ-15SD

標準価格 306,000円

商品番号 173	一括払価格 208,000円
24回	初回11,060円・10,100円×23回
36回	初回 7,340円・ 7,100円×35回

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 148,000円
24回	初回 7,550円・ 7,200円×23回
36回	初回 7,040円・ 5,000円×35回

Panasonic A1シリーズ MSX2

- パナソニックパソコン FS-A1MK2
標準価格 29,800円 特別価格 25,000円
- パナソニックパソコン FS-A1F
標準価格 54,800円 特別価格 45,000円
- A1ディスク FS-FD1A
標準価格 39,800円 特別価格 34,000円
- A1ワープロ FS-PW1
標準価格 49,800円 特別価格 42,000円
- A1シンセ FS-CA1
標準価格 34,800円 特別価格 30,000円
- A1テロッパ FS-UV1
標準価格 39,800円 特別価格 34,000円

SONY HITBIT F1シリーズ MSX2

- ヒットビット F1II HB-F1II
標準価格 29,800円 特別価格 25,000円
- ヒットビット F1XD HB-F1XD
標準価格 54,800円 特別価格 45,000円
- Fディスクドライブ HBD-F1
標準価格 36,800円 特別価格 32,000円
- 熱転写プリンター HBP-F1
標準価格 44,800円 特別価格 38,000円
- カラーディスプレイ CPS-14F1
標準価格 64,800円 特別価格 55,000円
- ワープロプリンター HBP-F1WP
標準価格 69,000円 特別価格 58,000円

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◀

他店より高い場合値引き致します。全国通販

全品保証付 初期不良は交換します。(一週間以内)

新作ソフト4~2割引!!

新品・中古パソコン多数品揃え!

中古パソコン高価に買取り致します。

☎06-644-0554
電話受付11:30~6:30

新品超特価コーナー日本一!

NEC9801、エプソン286シリーズ……安い/
X1Fモデル10……89,800円→12,800円
X1ターボZⅡ、X1ツイン……大特価
X1ターボⅢ、ターボZ……78,800円、90,000円
X1用FM音源ボード……23,800円→18,900円
X68000、ソフト、周辺機器……大特価
PC8801FA MA……113,000円、134,000円
PCエンジン、マスターシステム……18,300円、11,800円
KD855、863S……46,000円、79,000円
CZ8PC2、CU14AD……安い!
PC88VA2……199,000円
CZ52F……26,000円
アンプ内蔵スピーカーAN160SP……31,000円
サウンドボードⅡ……31,000円
パナソニックA1F、A1mkⅡ……39,800円、23,800円
CZ880D、CZ600D……74,000円、82,000円

中古コーナー

中古機種	買取り価格	販売価格
ファミコン	4,000	7,500
ディスクシステム	3,000	6,000
ゲーム基板	――	特価
PCエンジン	11,000	16,000
マスターシステム	4,500	8,500
セガマークⅢ	2,000	5,000
アップルⅡC、e	30,000	50,000
データーレコーダー	1,000	4,000
ソフト・ゲーム他	✕	定価の半額

広告の商品以外にも多数格安にて販売中です。
■振込先■近畿相互銀行岸和田支店
普通451264ユニオントレーディング

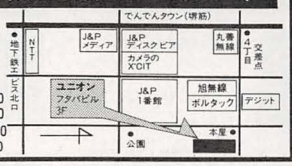
アップル修理￥5,800!

中古機種	買取り価格	販売価格
9801VX2(VX21は1万円高)	200,000	220,000
9801VM21	185,000	205,000
9801VM2	160,000	180,000
9801UV2	130,000	150,000
9801VF2	100,000	120,000
9801M2	125,000	145,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	110,000	130,000
8801MA	105,000	120,000
8801FA	90,000	103,000
8801MH	82,000	96,000
8801FH30	77,000	90,000
8801MR	65,000	80,000
8801FR30(SRは3000円高)	65,000	78,000
8801FR20(SRは3000円高)	50,000	63,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	25,000	40,000
8801mkⅡ20	15,000	30,000
8801mkⅡ10	9,000	20,000
8801	6,000	12,000
MSX32K(64Kは1000円高)	2,500	6,000
MSX2 A1、F1	6,000	13,000
MSX2ディスク付	20,000	35,000

中古機種	買取り価格	販売価格
X68000セット	230,000	285,000
ターボⅢ(Zは1.5万円)	50,000	74,000
X1ターボⅡ	48,000	66,000
X1ターボ40	42,000	60,000
X1ターボ30	45,000	63,000
X1ターボ20	32,000	47,000
X1G30	24,000	44,000
X1F20	18,000	33,000
X1F10、X1CK	4,000	11,000
X1、X1C	4,000	9,000
MZ1500	6,000	12,000
MZ2500	20,000	35,000
X1用Wディスク+IF+ケーブル	23,000	39,000
X1用FM音源ボード	7,000	16,000
CZ503F	16,000	27,000
FM77AV20(40は1万円高)	38,000	52,000
FM77AV2	32,000	48,000
FM77L2、L4	24,000	36,000
FM77D2	21,000	33,000
FM7、NEW7	3,000	8,000
FM7用Wディスク+IF+ケーブル	22,000	38,000
2000文字カラーモニター	9,000	18,000
4050文字カラーモニター	28,000	38,000

通販は、信頼と実績のユニオンへ!

Apple
アップルⅡ、マック高価買取
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
ディスクドライブ…¥18,000
プリンターカード…¥7,800



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できます。
夜間受付(PM8:00~10:00)
0724-44-1781

スタッフ募集!

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)240円 (5枚で240円・10枚以上送料無料)
コピーツールによるバックアップ用です。

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，ファミコン用生ディスクは5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 BM係
〒120 東京都足立区足立郵便局私書箱7号 ☎03-802-5989

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。

UP'Sのソフト高価買取フェアーで得しちゃおう!!

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未成年の方はご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。
詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。

新品への下取り交換例

EPSON PC286V-STD(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥158,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥127,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥117,000
PC-8801FH/30	+¥117,000
PC-9801F2	+¥111,000
PC-9801M2	+¥ 85,000
PC-9801VF2	+¥100,000
PC-9801VM2	+¥ 15,000
FM-77AV2	+¥160,000
FM-16βFDⅡ	+¥128,000

NEC PC-8801FA(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥ 69,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 38,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 28,000
PC-8801mkⅡMR	+¥ 29,000
PC-8801FH/30	+¥ 28,000
PC-8801MH	+¥ 16,000
FM-77AV2	+¥ 71,000
CZ-852C	+¥ 81,000
CZ-856C	+¥ 71,000
CZ-880C	+¥ 41,000

NEC PC-8801MA(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥ 90,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 59,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 49,000
PC-8801mkⅡMR	+¥ 50,000
PC-8801FH/30	+¥ 49,000
PC-8801MH	+¥ 37,000
FM-77AV2	+¥ 92,000
CZ-852C	+¥ 98,000
CZ-856C	+¥ 92,000
CZ-880C	+¥ 62,000

NEC PC-9801VX21(新品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥203,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥172,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥162,000
PC-8801FH/30	+¥162,000
PC-9801F2	+¥156,000
PC-9801M2	+¥130,000
PC-9801VF2	+¥145,000
PC-9801VM2	+¥ 60,000
PC-9801VX2	+¥ 52,000
FM-16βFDⅡ	+¥175,000

中古品への下取り交換例

NEC PC-8801mkⅡSR/30(中古品)

PC-8801mkⅡ/30	+¥ 49,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-852C	+¥ 58,000
CZ-856C	+¥ 48,000
CZ-880C	+¥ 15,000

NEC PC-8801FH/30(中古品)

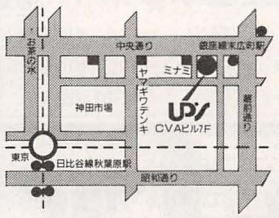
DC-8801mkⅡ/30	+¥ 58,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 21,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 25,000
FM-77AV2	+¥ 53,000
CZ-880C	+¥ 23,000

NEC PC-9801VM2(中古品)

PC-8801mkⅡSR/30	+¥115,000
PC-8801FH/30	+¥112,000
PC-9801F2	+¥103,000
PC-9801M2	+¥ 75,000
FM-77AV2	+¥150,000

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。

㈱サードウェーブ/中古ショップ・アップス
UP'S
☎03(257)0490代
〒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)
FAX.03(257)1549
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間▶AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)
東京▶03(257)0460
振り込み口座▶三和銀行新橋支店
普274937 ㈱サードウェーブ
営業時間
AM10:30～PM7:00(木曜定休)



NEW-HITソフトを格安全国通販

PC8801シリーズ

イースⅡ、イース、アークス、ハイデッガスタークルーザー、バトルゴリラ、ヨトゥーンめぞん一刻・完結編、マクニの石、ハーレッシュ獣神ローガス、スターシップランデブークレイズ、SKY FOX、ハイドライドⅢ、ザナドゥヒラプラ、マンハッタンレクイエム、ヤシャSTORM、セイレーン、ガイフレーム、サジリ王子ビンビン物語、天使たちの午後パートⅡ我が青春の妖怪屋敷、クリムゾン、ミュールジハード、シルバーゴースト、テスタメントジーザス、ガンダーラ、ウイングマンSP、振聖ガイアの紋章、河合さとみの仲よくしてネ!天女伝説、華三銭、天使たち番外編Ⅱ東京女子高制服図鑑1・2・3、ラプラスの魔ワールドゴルフ2、電脳水滸伝、九玉伝陽あたり良好、アルギースの翼、大戦略88ほっとミルク、ふぇありいている、殺人倶楽部神羅万象(VA)かわいそう物語(VA)フライト・イン・ハワイ(VA)、A列車で行こうホテルウォーズ、森田の将棋、カバラの秘密道化師殺人事件、アッシュ各7,000円今夜も朝までパワフル麻雀、麻雀悟空自己中心派、自己中心派2、ネギ麻雀麻雀狂時代SP、ソリテア・ロイヤルヘルツォーク、レプリカント、ウォーニングリバイバー、うる星やつら、めぞん一刻殺しのドレス、スカボン探険隊、サンドラ学園物語、トワイライトゾーン、幻夢の城ファイナルロリータ、ロリータバイオレンスカインドゥ・ギャルズ、リトル・バンバイアメロンソーダー、いけにえの街、お嬢様(らぶ、スティルソード各5,800円信長の野望(全国版)、ウルティマⅣソーサリアン、ジンギスカン、DOMEファンタジーⅢ、マイト&マジックMr.プロ野球、信長長者、波動の標的抜忍伝説、ローグ、アート・オブ・ウォー(VA)ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ各8,000円三国志14,800円殺意の接吻、ザ・病院各5,800円

アンジェラス ~~8,200円~~
スーパー大戦略 ~~9,800円~~
プロ野球FAN、サイキックウォー
覇邪の封印、クレージュ各8,800円
ゼリアード・アルゴー ~~5,7,500円~~
セーラー服美少女図鑑1～6各3,000円
ミュージアムサウンドボートHⅡ ~~12,800円~~
MUSIC ART'88 ~~14,800円~~
P-1(ピーワン) ~~49,800円~~
P-1TERM ~~12,800円~~
88CARD ~~29,800円~~
ユーカラチャート ~~24,800円~~
ダ・ビンチ ~~8,800円~~

PC9801シリーズ

維新の嵐・ファンタジーⅢ、ジンギスカンソーサリアン、上級フライトトレーナーグランドマスター、億万長者、抜忍伝説マイト&マジック、ウルティマⅣ、麻雀大会大戦略Ⅱ、信長の野望(全国版)、ベースボールアート・オブ・ウォー海戦版、覇邪の封印ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ、DOMEベトナム1968、ザ・ラスベガス日本縦断セスナフライト ~~8,800円~~ハイドライドⅢ、アークス、ハイデッガヨトゥーン、かわいそう物語、イースヒラプラ、めぞん一刻完結編アルギースの翼、ディーバー(カリ・ユガの)ラプラスの魔、獣神ローガス、サジリマンハッタンレクイエム、ヤシャ、華三銭王子ビンビン物語、司制官、魔神宮セイレーン、ザ・バーズテイル、殺人倶楽部ワールドゴルフⅢ・ザナドゥ、電脳水滸伝ソープランドストーリィ、天使たちの午後Ⅱ東京女子高制服図鑑1・2・3巻ふぇありいている、天女伝説YS'Ⅱ(イースⅡ) ~~8,7,800円~~スカボン探険隊、トワイライトゾーン殺しのドレス、めぞん一刻、うる星やつら今夜も朝までパワフル麻雀、サンドラウォーニング ~~8,6,800円~~殺意の接吻~~5,800円~~ 三国志~~14,800円~~

太平洋の嵐 ~~12,800円~~
ロード・オブ・ウォー ~~9,500円~~
プロ野球FAN、アルバトロス各8,800円
大戦略Ⅱエデイターセット ~~5,000円~~
エルスリード戦史 ~~8,000円~~
リップスティック①～⑤各3,000円
CANDY3 50,000円、忍者2 ~~39,800円~~
シルエット38,000円、ダ・ビンチ~~9,800円~~
まいとーくVI・10A ~~29,800円~~
住所専科2.0 ~~33,800円~~

X-1シリーズ

ジンギスカン、ソーサリアン、抜忍伝説
DOME、信長の野望(全国版)
ファンタジーⅢ ~~各9,800円~~
STOME、ヒラニプラ、イースディーダッシュ、ルクソール、ザナドゥハウ・メニ・ロボット、王子ビンビン物語ハイデッガー、獣神ローガス、ヨトゥーンリトルバンバイア、スタークルーザーラプラスの魔、サジリ、ガイフレームジーザス、ガンダーラ、ワールドゴルフⅡY'S Ⅱ(イースⅡ) ~~各7,800円~~
スーパーレイドック、大戦略X・1自己中心派、自己中心派2、ねぎ麻雀今夜も朝までパワフル麻雀、T・D・F麻雀狂時代スペシャル、リバイバーめぞん一刻、うる星やつら、ユーフォリーバスタードスペシャル、ファイナルゾーンアルカノイド、ソリテアロイヤル各6,800円美しき獲物たちⅢ ~~4,800円~~プロ野球FAN襲成ギブス ~~3,800円~~三国志 ~~14,800円~~ゼリアード~~7,500円~~、マーズ~~6,200円~~ダ・ビンチ ~~8,800円~~

X68000シリーズ

源平討魔伝(XEI-PRO付) ~~15,800円~~源平討魔伝・ツインビー、桃太郎伝説魔神宮、マンハッタンレクイエムアルカノイド、魔雀狂時代SP各7,800円ハウ・メニ・ロボット ~~9,500円~~

ドラゴンスピリット ~~8,800円~~
スペースハリアー、ゼビウス、T・D・F
ザ・コックピット ~~各8,800円~~
グランドマスター、ザ・ラスベガス各~~9,800円~~
殺意の接吻5,800円、上海~~6,500円~~
R-TYPE
MUSIC PRO-68K ~~18,800円~~
SOUND PRO-68K ~~15,800円~~
Hyper UP ~~16,800円~~
C-COMPILER ~~20,800円~~
Z'S STAFF PRO-68K ~~58,800円~~
Kamikaze(神風) ~~68,800円~~
EW(イーダブリュー) ~~38,800円~~
た～みのる(通信ソフト) ~~12,800円~~

FM-77・AVシリーズ

DOME、信長の野望(全国)、ジンギスカンファンタジーⅢ、マイト&マジック ~~各9,800円~~
マンハッタンレクイエム、Y'S(イース)、ヤシャヒラプラ、王子ビンビン物語、ルクソールイースⅡ、ハウ・メニ・ロボット
ラプラスの魔、電脳水滸伝、殺人倶楽部ガンダーラ、ジーザス、ワールドゴルフⅡ
女神転生、ロストパワー ~~各7,800円~~
T・D・F、大戦略FM、リバイバー
めぞん一刻、うる星やつら、ウイングマン2
スカボン探険隊、DIRES
シルフィード、レイドック ~~各6,800円~~
スペースハリアー ~~2,500円~~ 三国志~~14,800円~~ 美しき獲物たちⅢ ~~4,000円~~
プロ野球FAN、サイキックウォー ~~各8,800円~~
殺意の接吻 ~~5,800円~~
ウィザードリィⅠ・Ⅱ・Ⅲ ~~各9,800円~~

MSX・MSX2

ザ・プロ野球激突ペナントレース(R)
パロディウス(R)、ラスタンサーガ(R)
グラディウス2(R)、ロマンシア(R)、奇々怪界(R)
バブルボブル(R)、ラ・フェール(R)、上海(R)
コナミの新10倍カートリッジ(R)、牙龍王(R)
ウシャス(R)、天国よいとこ(R)、メタルギア(R)
F1スピリット(R)、陽あたり良好 ~~各5,800円~~
マンハッタンレクイエム(D)、殺人倶楽部(D、R)
テスタメント(D)、ディーダッシュ(D)、九玉伝(D)
イースD、抜忍伝説(D)、ハイドライドⅢ(R)
ジーザス(D)、ガンダーラ(D)、王子ビンビン物語(D)
太陽の神殿(R)、YAKSA(R)、ヨトゥーン(D)
ザ・マン・アイ・ラブ(D)、セイレーン(D)、大戦略(D)
ワールドゴルフⅢ(D)、忍者(D ~~各7,800円~~
ヘルツォーク(D)、YAKSA(ヤシャ)(D)
刑事大打撃(D)、ファイアーボール(R)
ドラゴンクエストⅡ(R)、麻雀悟空(R)
スーパーレイドック(R)、サラマンダ(R)
エルスリードMSX(R)、うる星やつら(D)
レイドック(D)、めぞん一刻(D、R)、オーガ(R)
ディープダンジョンⅡ(R)、井出の実戦麻雀(R)
制覇(R)、リバイバー(D)、ザ・コックピット(R)
バブルボブル(R)、釣りきち三平(R)
リトルバンバイア(D)、マース(R)、サジリ(D)
学園物語(D(R)、カインドギャルズ(D)
小林ひとみのパズルインクロンド(D ~~各5,800円~~
ウルティマⅣ(R)6,800円、(D ~~11,800円~~
三国志 (D)12,800円、(R ~~14,800円~~
信長の野望(全国版) (D)8,800円、(R ~~9,800円~~
クリムゾン (D)6,800円、(R ~~7,200円~~
ジンギスカン、ウィザードリィ各(D ~~9,800円~~
リップスティック1～6 ~~各3,000円~~(D
バナナミューズメントカートリッジ ~~3,800円~~
サイキックウォー ~~8,800円~~
ビクセル3(D ~~6,800円~~
MSX・PLAN(R ~~9,800円~~
HAL NOTE ~~20,800円~~
MSX・SBUG ~~19,800円~~
MSX・CVer.1.1 ~~19,800円~~
MSX・Cライブラリー ~~14,800円~~
日本語MSX・WriteⅡ ~~24,800円~~
日本語MSX-DOS2 ~~24,800円~~

パソコン・ワープロ大特価

X68000ACE・PROセット	☎大特価
X68000ACEセット	☎大特価
PC88MA・FAセット	☎大特価
X-1ターボZFM-77AVセット	
MSX2・PCエンジン他	☎大特価

ソフト・ハード通販お申込方法

- 御送金は希望の商品をTELにて注文のうえ一週間以内に現金書留か普通為替で。(中に住所・氏名・TEL・商品名・機種・送金明細のメモを同封して下さい)
- 郵便振替で御送金の方は下記の口座番号に振込んで下さい。
  口座番号 宇都宮1-5733 名称 ソフトショップラム
- 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。代金引き替えの方はお申し出下さい。
- ファミコン・セガ・PCエンジン・周辺機器・他については御問合せ下さい。
- 営業時間 月曜～土曜12:00～20:00、日祭10:00～19:00
  定休日 第2、第3月曜日
- 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

NOVAに技あり、安さあり…！

★★★つながるぞ ひろがるぞ
NECのパソコン★★★

安くします

88FA・MA 夏の激安セール

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。

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。

〈4050文字基本セット〉



NEC PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥267,800

チルド台付

注文No.B-0701 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

〈純正基本セット〉

注文No.B-0702 限定30セット

特価 ？？？

NEC PC8801FA ¥168,000
(本体特価 ¥159,600)
NEC 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

PC-8801MA 〈4050文字基本セット〉



注文No.B-0703 限定30セット

NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥297,800

チルド台付

特価 ~~195,000~~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

〈純正基本セット〉

注文No.B-0704 限定30セット

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

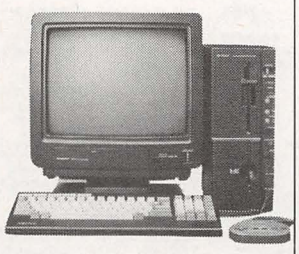
ノバ 情報機器株式会社

NOVA情報機器(株)

日本一の品揃え

AV twin

限定30セット 注文No.B-0705



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

AV turboZII

限定30セット 注文No.B-0706



シャープ CZ-881C ¥179,800
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥289,600

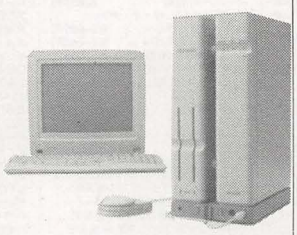
特価 210,000円

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

パーソナルワークステーション AV68000 ACE-HD

限定30セット 注文No.B-0707

20Mバイトハードディスク搭載
HDモデル登場



シャープ CZ-611C-GY ¥399,800
シャープ CZ-601D-GY ¥119,800
定価合計 ¥519,600

特価 ？？？

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	15,150	13,800×35
	48	0	1,2900	10,900×47

マルチ・クリエイティブ・パソコン FM77AV40EX

限定30セット 注文No.B-0708



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

PC88VA2/VA3

新登場

これは、きっと、
テレビより面白くなる。
※VA3についてはお電話にて

〈4050文字基本セット〉



N E C PC88VA2 ¥298,000
(本体特価 ¥283,100)
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥397,800

注文No.B-0709

特価 **258,000円**

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,340	8,800×35
	48	0	11,100	6,900×47

〈純正基本セット〉

注文No.B-0710 特価 ？？？

N E C PC88VA2 ¥298,000
(本体特価 ¥283,100)
N E C PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥416,000

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	13,040	10,100×35
	48	0	11,400	8,000×47

PC9801シリーズ

新登場



PC-9801LV21

注文No.B-0711

N E C PC9801LV21 ¥345,000

？？？

新登場



PC-9801UV11

N E C PC9801UV11 ¥265,000
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT) ¥89,800
定価合計 ¥354,800

注文No.B-0712

特価 ？？？

注文No.B-0713



PC-9801UX21

N E C PC9801UX21 ¥348,000
加賀電子 SV-650(アナログカラーCRT) ¥89,800
定価合計 ¥437,800

特価 ？？？

注文No.B-0714



PC-9801VX21

N E C PC9801VX21 ¥433,000
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800
定価合計 ¥532,800

限定30セット

特価 ？？？

☎03-591-8761

大阪 ☎06-365-5202　福岡 ☎092-471-7474

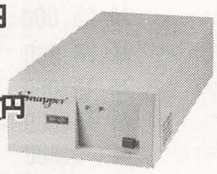
今月の目玉商品 ／ ハードディスクが安い！

●ユーステック **SP-520**
(起動ユーティリティ"SELEX"付)
20MB ¥98,000 **特価79,800円**

●ユーステック **SP-540**
(起動ユーティリティー"SELEX"付)
40MB ¥145,000 **特価118,800円**

●アイテック **ITH-520S**
20MB ¥118,000 **特価85,200円**

注文No.B-0715



●ウインテク **HD202**
20MB ¥98,000 特価 ？？？

●ウインテク **R4HS**
40MB ¥178,000 特価 ？？？
4050文字 アナログ カラーディスプレイ

●ドットピッチ0.28
(※デジタルケーブル別売) ¥1,500
¥89,800 **特価46,000円**

●エプソン **VP-1000 PCセット**
本体価格 ¥154,000➡電話にて激安

●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**

●N E C **PC-PR406M**
本体価格¥ 59,800➡電話にて激安

●N E C **PC-PR101TL2**
本体価格¥ 83,800➡電話にて激安

●N E C **PC-PR201TH**
本体価格 ¥145,000➡電話にて激安

●N E C **PC-PR201F2**
¥158,000➡電話にて激安

●ブラザー **M-1724P**
¥148,000➡ **74,000円**

初夏のMSX2がオモシロイ

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) ？？？

オドロキの3.5FDD内蔵！
SONY HB-F1XD ¥54,800
(3.5FDD内蔵)
特価 **39,800円**

ナショナルFS-FD1A ¥39,800
(3.5FDD) ？？？

SONY HBP-F1 ¥44,800
(ワープロプリンター) ？？？

ソニー HBD-F1 ¥36,800
(3.5FDD) ？？？

ナショナルFS-PW1 ¥48,900
(ワープロプリンター) ？？？

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 ¥69,800➡ **37,800円**

●エプソン **VP-800 PCセット**
本体価格 ¥124,000➡電話にて激安

●エプソン **VP-500 PCセット**
本体価格¥118,000➡電話にて激安

●スター精密 **AR-2415**
本体価格¥144,000➡ **69,800円**

モデム

●オムロン **MD-2400A**
¥ 59,800➡ **43,000円**

●オムロン **MD-1200E**
¥ 24,800➡ **18,000円**

●エプソン **SR-240AT**
¥ 59,800➡電話にて激安

●エプソン **SR-120S**
¥ 29,800➡電話にて激安

●アイワ **PV-A2400**
¥ 49,800➡電話にて激安

●アイワ **PV-A1200mkII**
¥26,800➡電話にて激安

日本一の大特価

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

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

NOVA 情報機器株式会社
東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-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	195,000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	75,000円
PC9801U2	170,000円
PC8801mkIIFR／30	165,000円

購入機種 SHARP X1turboZII

下取機種	下取差額
X1Turbo2	90,000円
X1G30	95,000円
X1F20	105,000円

購入機種 SANYO 4.50文字・アナログRGB CMT-147L

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	120,000円
PC9801M2	170,000円
PC9801U2	220,000円

購入機種 富士通 マルチ・クリエイティブパソコン 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 マルチ・クリエイティブパソコン 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
X1Turbo 2	35,000円
X1Turbo30	35,000円
X1Turbo20	45,000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	¥ 45,000	ぢ
FM-77AV20-2(新同)	¥ 55,000	ぢ
FM-77AV40(新品)	¥ 80,000	ぢ
FM-77-D2	¥ 39,800	ぢ
NEC PC8801mkII／20	¥ 39,800	ぢ
PC-8801mkII／30	¥ 45,000	ぢ
PC-8801mkIISR／30	¥ 80,000	ぢ
PC-8801mkIIFR／30	¥ 69,800	ぢ
PC-8801mkIIMR	¥ 85,000	ぢ
PC-8801FH／30	¥ 90,000	ぢ
PC-8801MH	¥105,000	ぢ
PC9801UV21	¥169,800	ぢ
PC-9801U2	¥ 79,800	ぢ
PC-9801UV2	¥128,000	ぢ
PC-9801VM2	¥158,000	ぢ
PC-9801VM21	¥175,000	ぢ
PC-9801VX2	¥175,000	ぢ
PC-9801M2	¥135,000	ぢ
PC-9801VX21	¥269,800	
PC-9801F2	¥ 89,800	ぢ
シャープ X1C	¥ 16,800	
X1CS	¥ 16,800	
X1CK	¥ 16,800	
X1Fmodel10	¥ 16,800	
X1Gmodel10	¥ 25,000	ぢ
X1Gmodel30	¥ 39,800	ぢ
X1ターボIII	¥ 65,000	ぢ
X1ターボZ	¥ 79,800	ぢ
X1ターボ/10	¥ 25,000	ぢ
FS-A1(MSX)	¥ 12,800	
HB-F1(MSX)	¥ 12,800	

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	¥ 47,000	
NM9900	¥110,000	
NEC PC-PR201H	¥110,000	
PC PR201TL	¥ 98,000	
エプソン RP 80	¥ 25,000	
VP-135K(新同)	¥ 76,800	
富士通 MB27406	¥ 15,000	
MB27404	¥ 15,000	
シャープ CZ8PD2R	¥ 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 14G	¥ 24,800	
加賀電子 SV-630	¥ 39,800	
SV-650	¥ 49,800	
シャープ CZ-811DE	¥ 29,800	
サンヨー CMT-147L(新同)	¥ 47,000	
NEC PC-KD852	¥ 45,000	
PC-KD854	¥ 49,800	

ワープロ

富士通 F-ROM8(新同)	¥ 63,000	
オアシス30AFII(新同)	¥137,000	
NEC 文豪7H	¥133,000	
文豪5H	¥ 85,300	
キャノン アルファー100(新同)	¥110,000	
アルファー250(新同)	¥132,000	
アルファー200(新同)	¥109,200	
東芝 ルポ80F(新同)	¥ 85,300	
ルポ90F2(新同)	¥118,000	
エプソン PWP-1000G(新同)	¥ 65,800	
PWP-1000GT(新同)	¥ 84,500	

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㈱
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㈹

キリトリ線

BM7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	

買って安心 使って便利!!

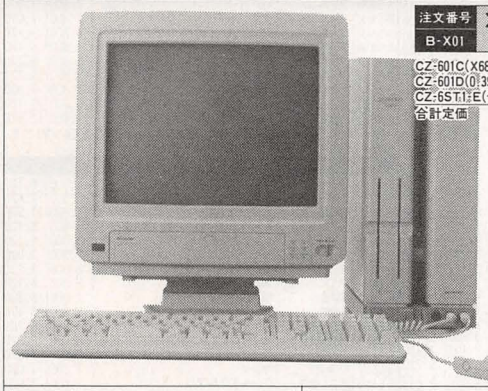
日本マイコン流通センター

SHARP

X68000フェアー 夏のボーナス大バーゲン

X68を買うなら今がチャンス 日本マイコン流通センター 夏のボーナス 大バーゲン 広告1ページ目 早いもの勝ち! お電話待ってます。

※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"と"X68 Tシャツ"をプレゼント!



注文番号 B-X01 X68000-ACE 基本セット

CZ-601C(X68000 ACE 本体)	¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター)	¥119,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥ 5,800
合計定価	~~¥445,400~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,160	¥22,100
24回	¥18,520	¥17,100
36回	¥12,750	¥12,100
60回	¥ 9,620	¥ 8,000

注文番号 B-X02 X68000-ACE プリンターセット

CZ-601C(X68000 ACE 本体)	¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター)	¥119,800
CZ-8PC2(24ピンカラー漢字プリンター)	¥ 69,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥ 5,800
合計定価	~~¥515,200~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥26,832	¥25,500
24回	¥21,084	¥19,800
36回	¥14,750	¥14,000
60回	¥14,444	¥ 9,200

注文番号 B-X03 X68000-ACE 高級セット

CZ-601C(X68000 ACE 本体)	¥319,000
CZ-611D(0.31ピッチモニター)	¥145,000
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥ 5,800
合計定価	~~¥470,600~~

大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥23,980	¥23,200
24回	¥19,060	¥18,000
36回	¥14,250	¥12,700
60回	¥10,860	¥ 8,400

注文番号 B-X04 X68000-ACE HD 高級セット

CZ-611C(X68000 ACE-HD 本体)	¥399,800
CZ-611D(0.31ピッチモニター)	¥145,000
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥ 5,800
合計定価	~~¥550,600~~

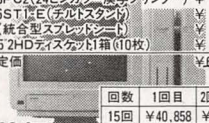


大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥32,760	¥32,300
24回	¥23,340	¥21,200
36回	¥16,250	¥15,000
60回	¥13,440	¥ 9,900

注文番号 B-X05 X68000-ACE HD ビジネスセット

CZ-611C(X68000 ACE-HD 本体)	¥399,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター)	¥119,800
CZ-8PC2(24ピンカラー漢字プリンター)	¥ 69,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥ 5,800
神風(統合型スプレッドシート)	¥ 68,000
花王5'2HDディスケット1箱(10枚)	¥ 18,000
合計定価	~~¥581,200~~



大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
15回	¥40,858	¥39,400
20回	¥32,217	¥30,600
36回	¥20,725	¥18,300
60回	¥16,092	¥12,100

注文番号 B-X06 X68000基本セット

CZ-600C(X68000本体)	¥369,000
CZ-600D(0.39ピッチモニター)	¥129,800
CZ-6ST1-E(チルトスタンド)	¥ 5,800
合計定価	~~¥504,600~~



大特価 お電話にて!

回数	1回目	2回目以降
18回	¥22,700	¥21,800
24回	¥18,400	¥16,900
36回	¥14,750	¥11,900
60回	¥10,000	¥ 7,900

注文番号 B-X07 X1G10基本セット

CZ-820C(X1G10本体)	¥69,800
AN-58C(RFアダプター)	¥ 2,980
合計定価	~~¥72,780~~



現金特価 ¥19,800

なんと72%引きの限定大特価!!
とにかく早い者勝ち

なんでもかんでもシャープ大特価市!!

機種名	定価(円)	特価(円)
CZ-8PC2(熱転写漢字プリンター)	69,800	54,800
CZ-503F(5'2Dディスク1基)	49,800	29,800
CZ-53F(増設用5'2Dディスク)	19,800	16,800
CZ-6BE1(1MB増設RAM)	35,000	28,000
CZ-6BE2(2MB増設RAM)	79,800	59,800
CZ-6BE4(4MB増設RAM)	138,000	お電話にて!
CZ-6BN1(スキャナー用ボード)	29,800	24,000
CZ-6BP1(数値演算プロセッサー)	79,800	59,800
CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800	55,000
CZ-8NS1(カラーイメージセット)	188,000	お電話にて!

X68000 ソフト

ソフト名	定価(円)	特価(円)
Cコンパイラー	39,800	35,820
THE 福 袋	9,980	8,982
アルカノイド	7,800	7,020
ツインビー	7,800	7,020
サウンドPRO 68K	15,800	14,220
ミュージックPRO 68K	18,800	16,920
沙羅曼蛇(7月発売予定 予約受付中!!)	7,800	7,020
New Print Shop(7月発売予定 予約受付中!!)	19,800	17,820
サンプリング PRO 68K(7月発売予定 予約受付中!!)	17,800	16,020
DATA PRO 68K(7月発売予定 予約受付中!!)	58,000	52,200

その他 X68000、X1シリーズ用ソフトも各種大特価にて販売!!

日本マイコン流通センターだけの特典もいっぱい!!



今、このページのシャープ商品をお買い上げの方にもれなく特製の荻野目洋子カード電卓とX68Tシャツをプレゼント! 非売品だよ!

★メーカーとのタイアップによる全国完全1年間保証!!
安心してお買い求めになれます

★下取り買い換えシステム
今お持ちのパソコンを下取りにだしての買い換えも大歓迎! もちろん全国どこでもOKです。お電話でお問い合わせ下さい。

★クレジットも思いのまま
¥30,000以上の商品ならすべてクレジットOK / 頭金なしの月々¥3,000より、自由に回数などを決められます。ボーナス併用もOK! お電話でお問い合わせ下さい。

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。



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㊟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〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

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
日本マイコン流通センター広告2ページ目

新作ゲームソフト激安販売!!

PC-8801シリーズ用（SR以降）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-GS1	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-GS2	Eアーツ	SKYFOX	7,800	7,020
B-GS3	Eアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-GS4	GAM	太平洋の嵐(2HD)（VA専用）	12,800	11,520
B-GS5	Gアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派	6,800	6,120
B-GS6	Gアーツ	自己中心派２(自称／強豪雀士編)	6,800	6,120
B-GS7	Gアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-GS8	Gアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-GS9	KGD	アルギースの翼	7,800	7,020
B-GS10	KGD	サイキックウォー	8,800	7,920
B-GS11	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-GS12	Mキャビン	めぞん一刻 完結編・さよなら、そして…	7,800	7,020
B-GS13	Mネット	ストーム	7,800	7,020
B-GS14	Mネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-GS15	NCS	ガイフレーム	7,800	7,020
B-GS16	PSK	ザ・病院	5,800	5,220
B-GS17	PSK	スカポン探険隊	6,800	6,120
B-GS18	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-GS19	Sクラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-GS20	Sクラフト	マイト・アンド・マジック(2HD)（VA専用）	9,800	9,700
B-GS21	T&E	ハイドライド３	7,800	7,020
B-GS22	イーストC	王子ピンピン物語	7,800	7,020
B-GS23	ウチュウキカク	かわいさとみのなかよくしてね！	7,800	7,020
B-GS24	ウルフ	ARCUS	7,800	7,020
B-GS25	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)	7,800	7,020
B-GS26	ウルフ	YAKSA外伝１円月心覚書	4,500	4,050
B-GS27	エニックス	アンジェラス ～悪魔の福音～	8,200	7,980
B-GS28	エニックス	ウイングマンスペシャル ーさらば夢戦士ー	7,800	7,700
B-GS29	エニックス	プラジュータ マルスへの挑戦	7,800	7,700
B-GS30	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-GS31	オフサイド	華三銃（アナログディスプレイ必要）	7,800	7,020
B-GS32	クリスタル	クリムゾン	7,800	7,020
B-GS33	クリスタル	ジハード	7,800	7,020
B-GS34	クリスタル	バトルゴリラ	7,800	7,020
B-GS35	クリスタル	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-GS36	クレ	シルバーゴースト	7,800	7,020
B-GS37	クロスメディア	雀豪１(RAM192KB以上)	8,800	8,700
B-GS38	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-GS39	コウエイ	三国志SR	14,800	13,320
B-GS40	コウエイ	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-GS41	コスモス	ウォーニング	6,800	6,120
B-GS42	コスモス	億万長者	9,800	8,820
B-GS43	サコム	ドーム ノヴェル・ウェアシリーズ	9,800	8,820
B-GS44	ザイン	バスタード・スペシャル	6,800	6,120
B-GS45	ザイン	ヨトゥーン	7,800	7,020
B-GS46	システムソフト	上海(システムソフト)	6,500	6,400
B-GS47	システムソフト	上海VA(システムソフト)(VA専用)	6,800	6,700
B-GS48	システムソフト	SUPER大戦略	8,000	7,900
B-GS49	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,700
B-GS50	ジャスト	天使たちの午後II ―番外編―	7,800	7,700
B-GS51	スタジオW	波動の標的	9,800	8,820
B-GS52	タイトー	レプリカート	6,800	6,120
B-GS53	テクノ	HERZOG(ヘルツォーク)	6,800	6,120
B-GS54	テクノポリス	お嬢様くらぶ	6,800	6,700
B-GS55	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,700
B-GS56	テレネット	紫 SA 餡 ZI 覗 RI	7,800	7,020
B-GS57	テレネット	神羅万象(2HD)（VA専用）	7,800	7,020
B-GS58	テレネット	反生命戦機 ANDROGYNUS	7,800	7,020
B-GS59	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-GS60	テレネット	プロ野球FAN養成ギプス	3,900	3,510
B-GS61	データウエスト	第４のユニット	6,800	6,120
B-GS62	データウエスト	T.D.F.	6,800	6,120
B-GS63	トウホウ	陽あたり良好 ―ひだまり荘の仲間たち―	7,800	7,020
B-GS64	ドットキカク	我が青春の妖怪屋敷	7,800	7,020
B-GS65	ハミング	アクニの石	7,800	7,020
B-GS66	ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-GS67	ファルコム	YsII(イースII)	7,800	7,020
B-GS68	ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-GS69	フェアリィ	殺しのドレス	6,800	6,120
B-GS70	フェアリィ	スティル・ソード	6,800	6,120
B-GS71	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-GS72	ブローダーBJ	ART of WAR 88	8,800	7,920
B-GS73	ブローダーBJ	ART of WAR シナリオ集88	4,800	4,320
B-GS74	ブローダーBJ	ART of WAR 88VA(VA専用)	9,800	8,820
B-GS75	ボニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-GS76	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-GS77	リバーヒル	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220

MSX・MSX2用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-GS78	dB	MARS(マース)(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-GS79	Eキューブ	王子ピンピン物語(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS80	HAL	忍者くん阿修羅の章(MSX2 ROM)	5,600	5,040
B-GS81	HAL	ハルノート(MSX2 DISK)	29,800	26,820
B-GS82	HAL	ホールインワン・プロフェッショナル(MSX ROM)	5,600	5,040
B-GS83	HAL	ホールインワン・プロフェッショナル(MSX ROM)	5,800	5,220
B-GS84	KGD	覇邪の封印(MSX ROM)	7,800	7,020
B-GS85	KGD	覇邪の封印(MSX2 DISK)	8,800	7,920
B-GS86	Mキャビン	うる星やつら(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS87	Mキャビン	うる星やつら(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS88	Mキャビン	殺人倶楽部(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS89	Mキャビン	大戦略(マップエディタ付)(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS90	Mキャビン	大戦略(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS91	Mキャビン	めぞん一刻(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-GS92	Mキャビン	めぞん一刻(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS93	Sトラスト	ディープダンジョンI 魔洞戦記(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS94	Sトラスト	ディープダンジョンII 勇士の紋章(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS95	T&E	スーパーレイドック(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS96	T&E	ディーヴァ・アジュラの血流(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS97	T&E	ディーヴァ・ソーマの杯(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS98	T&E	ハイドライドII(MSX ROM)	6,400	5,760
B-GS99	T&E	ハイドライド・プロムズ・パック(MSX ROM)	9,980	8,980
B-GS100	T&E	ハイドライド３(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS101	T&E	ハイドライド３(MSX ROM)	7,800	7,020
B-GS102	T&E	ビクセル３(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS103	Tショセキ	太陽の神殿(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS104	アスキー	ウイザードリィ(MSX2 DISK)	9,800	8,820
B-GS105	アルシス	リバイバー(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS106	イタミCC	フォーカス(MSX DISK)	8,800	7,920
B-GS107	インフォマーシャル	刑事大打撃(MSX2 DISK)	5,800	5,220
B-GS108	インフォマーシャル	小林ひとみパズル インロッド(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS109	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)(MSX DISK)	7,800	7,020
B-GS110	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS111	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS112	エニックス	ガンダーラ(MSX2 DISK)	7,800	7,700
B-GS113	エニックス	ドラゴンクエストII(MSX ROM)	6,800	6,700
B-GS114	エニックス	ドラゴンクエストII 5月中旬予定(MSX2 ROM)	6,800	6,700
B-GS115	エニックス	ワールドゴルフII(MSX2 DISK)	7,800	7,700
B-GS116	コウエイ	三国志(MSX ROM)	12,800	11,520
B-GS117	コウエイ	三国志(MSX2 ROM)	14,800	13,320
B-GS118	コウエイ	信長の野望 全国版(MSX ROM)	9,800	8,820
B-GS119	コウエイ	信長の野望 全国版(MSX2 ROM)	9,800	8,820
B-GS120	コナミ	F1スピリット(MSX ROM)	5,800	5,220
B-GS121	コナミ	グラディウス２(MSX ROM)	5,800	5,220
B-GS122	コナミ	コナミの新・10倍カートリッジ(MSX ROM)	5,800	5,220
B-GS123	コナミ	THEプロ野球楽突!ペナントレース(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-GS124	コナミ	沙羅曼蛇(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS125	コナミ	シャロム魔城伝説完結編(MSX ROM)	5,980	5,380
B-GS126	コナミ	パロディウス(MSX ROM)	5,800	5,220
B-GS127	コナミ	ブレイクショット(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-GS128	コナミ	夢大陸アドベンチャー(MSX ROM)	4,980	4,482
B-GS129	システムS	上海(シャンハイ)(MSX2 DISK)	5,800	5,700
B-GS130	システムS	上海(シャンハイ)(MSX2 ROM)	5,800	5,700
B-GS131	ジャパニール	プロフェッショナル麻雀悟空(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-GS132	ジャスト	天使達の午後II―美奈子―(MSX2 DISK)	7,800	7,700
B-GS133	ジャスト	天使達の午後II―番外編(MSX2 DISK)	7,800	7,700
B-GS134	ソニー	Ys(イース)(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS135	ソニー	ガルフォース"創世の序章"(MSX2 DISK)	6,800	6,700
B-GS136	ソニー	奇々怪界(MSX2 ROM)	5,800	5,700
B-GS137	ソニー	三国志(MSX2 DISK)	12,800	12,300
B-GS138	ソニー	ジーザス(MSX2 DISK)	7,800	7,700
B-GS139	ソニー	信長の野望 全国版(MSX2 DISK)	8,800	8,300
B-GS140	ソニー	ハードボール(MSX2 ROM)	5,800	5,700
B-GS141	タイトー	バブルボブル(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-GS142	タイトー	ラスタンサーガ(MSX2 DISK)	5,800	5,220
B-GS143	チャンピオン	Little PRINCESS(MSX2 DISK)	4,800	4,320
B-GS144	テクノ	HERZOG(ヘルツォーク)(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS145	テレネット	アルバトロス(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS146	テレネット	反生命戦機アンドロギュヌス(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS147	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2 ROM)	7,800	7,020
B-GS148	ナムコ	ドラゴンバスター(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-GS149	ニチブツ	制覇(H-F5,HC80/90/95不可)(MSX2DISK)	6,800	6,120
B-GS150	ハート	ヴァクソル(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS151	バショウハウス	テスタメント(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS152	バックイン	ファミリー・ビリヤード(MSX2 ROM)	5,800	5,700
B-GS153	パナソフト	アシュギーネ虚空の牙城(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-GS154	パナソフト	アシュギーネ復讐の炎(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-GS155	ファルコム	YsII(イースII)7月15日発売(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS156	ファルコム	ザナドゥ(MSX ROM)	7,800	7,020
B-GS157	ファルコム	ドラゴンスレイヤーIV(MSX2 ROM)	6,800	6,120
B-GS158	ファルコム	ドラゴンスレイヤーIV(MSX ROM)	6,800	6,120
B-GS159	ファルコム	ロマンシア(MSX ROM)	5,800	5,220
B-GS160	ファルコム	ロマンシア(MSX2 ROM)	5,800	5,220
B-GS161	ブレイングレイ	抜忍伝説(MSX2 DISK)	7,800	7,020
B-GS162	ポーステック	ダイレス(MSX2 DISK)	6,800	6,120
B-GS163	ボニー	ウルティマIV(MSX2 DISK)	11,800	10,620

●MSX ROM、MSX DISK……MSXでもMSX2でも使えるソフトです。
●MSX2 ROM、MSX2 DISK…MSX2専用です。

PC-9801シリーズ用（5インチ2HD）

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-GS164	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-GS165	Eアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-GS166	GAM	太平洋の嵐	12,800	11,520
B-GS167	Gアーツ	ぎゅわんぶらあ自己中心派(7月末発売)	6,800	6,120
B-GS168	Gアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-GS169	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-GS170	NCS	エルスリード戦史	8,000	7,200
B-GS171	PSK	スカポン探検隊	6,800	6,120
B-GS172	SPS	棋太平	7,000	6,300
B-GS173	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-GS174	Sクラフト	マイト・アンド・マジック	9,800	9,700
B-GS175	Sクラフト	スターシップランデブー	8,800	7,920
B-GS176	T&E	ディーヴァカリ・ユガの光輝(VM2以降)	7,800	7,020
B-GS177	ウルフ	ヤシャ	7,800	7,020
B-GS178	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,020
B-GS179	クロスメディア	アドレナリン・コネクション	7,800	7,020
B-GS180	クロスメディア	雀豪１	8,800	7,920
B-GS181	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-GS182	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン・サウンドウェア付	12,300	11,070
B-GS183	コウエイ	維新の嵐	9,800	8,820
B-GS184	コウエイ	維新の嵐 サウンドウェア付	12,300	11,070
B-GS185	コウエイ	三国志	14,800	13,320
B-GS186	コウエイ	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-GS187	コウエイ	麻雀大会	9,800	8,820
B-GS188	ザイン	グランド・マスター	9,800	8,820
B-GS189	ザイン	魔神宮	7,800	7,020
B-GS190	システムS	大戦略II	9,800	8,820
B-GS191	システムS	大戦略II エディタセット	6,000	5,400
B-GS192	システムS	テイル・ナ・ノーグ	9,500	9,400
B-GS193	システムS	ファンタジーナイト	7,800	7,020
B-GS194	システムS	ロードオブウォーズ	8,500	8,400
B-GS195	ジャパニール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-GS196	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,020
B-GS197	ジャスト	天使たちの午後II―番外編―	7,800	7,020
B-GS198	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,120
B-GS199	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム	8,800	7,920
B-GS200	ファルコム	Ys(イース)	7,800	7,020
B-GS201	ファルコム	YsII(イースII)6月24日発売	7,800	7,020
B-GS202	ファルコム	ソーサリアン(2DDのみ)	9,800	8,820
B-GS203	ブレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-GS204	ブローダーBJ	ART of WAR	9,800	8,820
B-GS205	ブローダーBJ	ART of WAR 海戦版	9,800	8,820
B-GS206	ボニー	ウルティマIV(5")	9,800	8,820
B-GS207	ボニー	ウルティマIV(3.5")	11,800	10,620
B-GS208	ランダム	戯神ローガス	7,800	7,020
B-GS209	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020
B-GS210	リバーヒル	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220

※ソフトの送料は1回のご注文につき、何本でも¥600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。

※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 (株)日本マイコン流通センターB・M・G係

ぜひご来店下さい。



お申し込み方法

買いたい人 今すぐお近くの郵便局より現金書留で申込書とお金を入れて送って下さい。入金確認次第、早急に商品をお送り致します。又、ソフトをご注文の方は、そのソフトを使うパソコンの機種名を記入して下さい。（申込書にはなるべくくわしく書いて下さい。特に注文番号は忘れないで下さい。）

※注意…送料¥600をたすことを忘れないで!／送金は必ず現金書留で!／

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。

注意 新作ソフトは発売が延期になる場合があります。その際はお届けまで多少お時間をいただきますが、入荷次第発送致しますので、しばらくお待ち下さい。

キリトリ線

〈申込書〉※□に○印をつけて下さい。

□売りたい　□買いたい

売りたい品物

品名

買いたい品物

注文番号	品名

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	君の使っているパソコン
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。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

ファミコンディスクシステム専用大人気ソフト!! 今がチャンス!

ファミリーコンピューターディスクシステム用 エミちゃんの 燃える野球拳!



ちょっぴりHなファミリー野球拳!!

現金特価 ¥4,500

ファミリーコンピューターディスクシステム用 亜紀とつかさの不思議の壁



ロリータブロックくずし かなりHな悩ましソフト!!

現金特価 ¥4,500

ファミコンディスク用 クイックハンター

定価 ~~¥5,800~~



現金特価 ¥4,980

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! 現金特価 ¥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。

PCを活かすGoodなビジネスソフトを激安販売!! アフターも万全です

PC-8801シリーズ用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-G101	CIC	ユーカラチャート	24,000	21,600
B-G102	CIC	ユーカラチャート(2HD)	24,000	21,600
B-G103	CIC	ユーカラVA(VA専用)	36,000	32,400
B-G104	CIC	ユーカラmini	9,800	8,820
B-G105	CIC	ユーカラmini(2HD)	9,800	8,820
B-G106	dB	SUPER春望クリエイティブII	34,800	27,800
B-G107	dB	SUPER春望クリエイティブII(2HD)	37,800	29,800
B-G108	dB	SUPER春望ネットワークII	36,800	33,120
B-G109	dB	SUPER春望ネットワークII(2HD)	39,800	35,820
B-G110	dB	SUPER春望ビジネスII	27,800	25,020
B-G111	dB	SUPER春望ビジネスII(2HD)	29,800	26,820
B-G112	dB	P.1(ピーワン)	40,000	32,000
B-G113	dB	P.1(ピーワン)(2HD)	40,000	32,000
B-G114	dB	P.1 TERM	12,800	11,520
B-G115	dB	P.1 TERM(2HD)	12,800	11,520
B-G116	dB	P.1 LINKS	6,000	5,400
B-G117	dB	P.1 LINKS(2HD)	6,000	5,400
B-G118	MUSICネットW	パーソナルミュージシャンPC88(サウンドボードII必要)	12,000	10,800
B-G119	NCS	MUSIC ART 88(サウンドボードII必要)	14,800	13,320
B-G120	NEC	ミュージックワールド(サウンドボードII必要)	12,400	11,100
B-G121	SG	Shogun(将軍)2	34,800	29,580
B-G122	SG	Shogun(将軍)2(2HD)	34,800	29,580
B-G123	アスキー	88 CARD	28,000	25,200
B-G124	アスキー	88 TERM	12,800	11,520
B-G125	アバロン	日本語 MY CARD 88H(FH専用)	35,000	31,500
B-G126	アバロン	日本語 MY CARD 88H(MH専用)	35,000	31,500
B-G127	アバロン	日本語 MY CARD 88VA(VA専用)	38,000	34,200
B-G128	アバロン	日本語 MY CARD 88	58,000	52,200
B-G129	クロスメディア	MUSIUM SOUND BOARDII(サウンドボードII必要)	12,800	12,700
B-G130	ツァイト	ZS STAFF Kid 88	25,000	22,500
B-G131	テクニカルソフト	ニューファミリーアドレス帳 Ver.2.0	9,800	8,820
B-G132	テクニカルソフト	ニューファミリーアドレス帳 Ver.2.0(2HD)	9,800	8,820
B-G133	テクニカルソフト	ニューファミリー家計簿 Ver.2.0	9,800	8,820
B-G134	アクリックス	ラッツ & スター 88	12,800	11,000
B-G135	ウエストサイド	WIZARD 88	12,800	11,520
B-G136	K・メディア	ザ・ファイルマスター 88	12,800	11,520
B-G137	ソフパル	エキスパート88 Ver.2	12,800	11,520
B-G138	マイクロデータ	アインシュタイン+バスコダガマ&まむしの軌念88	51,300	46,170

PC-9801シリーズ用

注文番号	メーカー名	ソフト名	定価(円)	特価(円)
B-G139	ジャストシステム	一太郎 Ver.3	58,000	43,500
B-G140	ジャストシステム	花子	58,000	43,500
B-G141	理想科学	リソデスク(デスクup)	98,000	69,800
B-G142	管理工学研究所	新松	58,000	49,000
B-G143	日本マイコン販売	テラIII世	32,000	27,200
B-G144	コーパス	新遊・名人	34,000	30,600
B-G145	ロータス	4 word	25,000	22,500
B-G146	ロータス	1-2-3 R2.1J	98,000	77,000
B-G147	エーエムアール	1-2-3 Repo	35,000	31,500
B-G148	エーエムアール	1-2-3 Way	価格未定	価格未定
B-G149	ビーチプレス	1-2-3 マクロメーカー	23,000	20,700
B-G150	テイエステル	1-2-3 Term	35,000	31,500
B-G151	マイクロソフト	Micosoft Multipian Ver3.1	68,000	61,200
B-G152	管理工学研究所	桐	98,000	78,400
B-G153	サムシングゲッド	Ninja(忍者)2	39,800	35,820
B-G154	パーソナルメディア	Let's アイリス	38,000	34,200
B-G155	日本アシュトンテイト	d BASEIIIPLUS V2.0J	268,000	227,800
B-G156	インターソフト	まいとーく V1.10A	28,000	25,200
B-G157	dBソフト	DFT+E	14,800	13,320
B-G158	ミルキーウエイ	二代目大番頭 ATOK	200,000	160,000
B-G159	オービックビジネスコンサルタント	TOP 給与計算エキスパートBシステム	198,000	150,000
B-G160	オービックビジネスコンサルタント	TOP 財務会計エキスパートCシステム	198,000	150,000
B-G161	オービックビジネスコンサルタント	TOP 販売管理エキスパートAシステム	120,000	90,000
B-G162	PCA	商魂III	120,000	102,000
B-G163	PCA	商管III	120,000	102,000
B-G164	メガソフト	MIFES V4.0	38,000	34,200
B-G165	ライフボート	Lattice C パーソナル	19,800	17,820
B-G166	アソク商会	ストライカーII(システム手帳つき)	12,800	11,520
B-G167	ランテクス	でたるりふいる Ver1.1	20,000	18,000
B-G168	SOFT夢	ハーモニー V3(一太郎用)	12,800	11,520
B-G169	SOFT夢	ハーモニー 1-2-3(1-2-3用)	9,800	8,820
B-G170	ソフィックス	CLIP 顧客台帳	19,000	16,800
B-G171	ソフィックス	CLIP 毛筆	32,000	25,800

Roland DESK TOP MUSIC SYSTEM PC-98、PC-286シリーズ用 ミュージくん



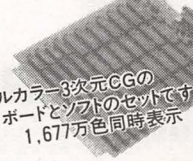
セット定価 ~~¥99,800~~

¥84,000

セット内容
- MIDI サウンド・モジュール MT-32
- MIDI プロセシングユニット MPU-PC98
- サンプル・ソフトウエア
- 入門解説書 はじめまして「ミュージくん」

回数	1回目	2回目以降
10回	¥9,660	¥9,100
18回	¥5,660	¥5,300
30回	¥3,460	¥3,400

SIG フルカラーボード 写像+創像 統合化CGソフトウェア PC-98、PC-286シリーズ用



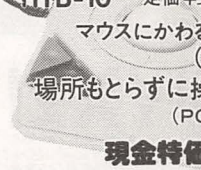
フルカラー3次元CGのボードとソフトのセットです 1,677万色同時表示

セット定価 ~~¥39,600~~

¥35,000

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,200	¥12,100
6回	¥ 6,600	¥ 6,100
12回	¥ 3,650	¥ 3,200

HAL トラックボール HTB-10 定価 ~~¥14,800~~



マウスにかわる 新兵器!! (PC-98シリーズ)
場所もとらずに操作もかんたん (PC-9872L コンパチ)

現金特価 ¥13,800

詳しいお申し込み方法 (当社広告の1ページ目~8ページ目まですべてに適応)

★まずはお電話をおかけ下さい。 東京03(463)4455/大阪06(364)1258/福岡092(751)3901

1. お電話で金額をお確かめ下さい。広告のお値段よりも更に安くなる場合があります。
2. ご購入を決められましたらお電話にてお客様の住所・氏名・電話番号などをお知らせ下さい。当社よりお客様の受付番号をお伝え致します。

現金支払いの場合

①現金書留で送金いただく場合、お近くの郵便局より現金書留にてご送金して下さい。現金書留の中には代金とお客様の住所・氏名・電話番号と、お電話でお伝えした受付番号を記入した紙(何でも結構です)を同封して下さい。

- **現金書留の送り先** 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル5階 ㈱日本マイコン流通センター

②銀行振込みで送金いただく場合、お近くの銀行、又は信用金庫ならどこからでもお振込みになれます。振込用紙はお近くの銀行にございます。又、振込みには即日入金の確認が可能な電信扱いをご利用下さい。詳しくは、お近くの銀行、信用金庫でご確認して下さい。又、当社口座(下記の4口座)と同じ銀行がお近くにある場合は同じ銀行からお振込みになりますとより早く入金が確認出来ます。

- **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)

➡当社にて入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

クレジット支払いの場合

①お電話にて住所・氏名・電話番号の他に、生年月日、お勤め先などをうかがいます。未成年者の方は、保護者の方のお名前をうかがいますので保護者の方の承認をうけてからお申し込み下さい。

②クレジットの手続きは当社が代行致します。お客様には確認のためのお電話を一度さしあげ、指定の書類(当社より郵送)にお名前のご記入と捺印をしていただくだけです。

➡手続きが終り次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。お支払いは原則として商品到着後約2週間~1ヶ月後からとなります。

その他の申し込み方法

①広告にすでに価格が表示されている商品(ただし、限定品と中古品は在庫を確認して下さい)は現金書留にて、商品名・販売価格を記入した紙(何でも結構です)を同封の上直接代金をお送りいただいても結構です。入金確認次第、商品を運送便にてお客様へお届け致します。

②FAXにてのご注文もお受け致します。03-463-2394までお送り下さい。折返し当社よりFAXにて連絡さしあげます。(お客様のFAX番号を記入して下さい)

③下取りにて買替え、又は買取りのみをご希望の方は、お電話にて確認の上お申込み下さい。

あなたのお仕事を徹底的にサポート致します。 日本マイコン流通センター 広告3ページ目

新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール 日本マイコン流通センター 分割払い月々3,000円より 広告4ページ目

※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



●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
●FM6和音、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

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

大特価 ¥201,600

お電話にて！

注文番号 B-G01	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	¥16,240	¥15,800
24回	¥10,960	¥10,400
36回	¥ 9,500	¥ 7,300
60回	¥ 9,360	¥ 4,800

注文番号 B-G02	FA基本セット
PC-8801FA(本体) PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価 ~~¥257,800~~	

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥17,170	¥16,300
18回	¥11,380	¥11,200
30回	¥ 9,155	¥ 7,100
60回	¥ 8,260	¥ 4,000

注文番号 B-G03	FA格安セット
PC-8801FA(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価 ~~¥257,800~~	

大特価 ¥169,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,672	¥10,700
24回	¥ 9,464	¥ 8,300
36回	¥ 9,250	¥ 5,800
60回	¥ 4,224	¥ 3,900

注文番号 B-G04	FA純正TV内蔵セット
PC-8801FA(本体) PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター) 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 ~~¥301,000~~	

大特価 ¥235,200

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,792	¥15,000
24回	¥10,188	¥ 9,900
36回	¥ 7,000	¥ 7,000
60回	¥ 6,808	¥ 4,600

注文番号 B-G05	FAワープロ入門セット
PC-8801FA(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター) スーパー春望クリエイティブ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 ~~¥380,400~~	

大特価 ¥251,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥18,424	¥17,500
20回	¥14,432	¥13,600
36回	¥10,500	¥ 8,100
60回	¥ 5,976	¥ 5,400

注文番号 B-G06	FAワープロ通信セット
PC-8801FA(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) TR-24CL(PC)(熱転写カラー漢字プリンター) KDM-3012L(1200ボーモデム) スーパー春望クリエイティブ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 ~~¥400,200~~	

大特価

回数	1回目	2回目以降
18回	¥15,954	¥15,900
24回	¥13,398	¥12,300
36回	¥ 9,375	¥ 8,700
60回	¥10,218	¥ 5,700

PC-88 VA2



アニメフレーマー付 マウス標準装備

斎藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

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。
●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●FM6和音、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

大特価 お電話にて！

注文番号 B-G07	VA2純正高級セット
PC-88VA2(本体) PC-KD863S(4050文字高解像度カラーモニター) PC-VA11K(ビデオボード) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価 ~~¥455,800~~	

回数	1回目	2回目以降
12回	¥33,290	¥33,200
18回	¥23,360	¥22,700
30回	¥15,685	¥14,500
60回	¥11,620	¥ 8,200

注文番号 B-G08	VA2純正基本セット
PC-88VA2(本体) PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価 ~~¥387,800~~	

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
12回	¥31,700	¥31,600
18回	¥19,500	¥18,300
30回	¥12,500	¥10,000
60回	¥10,800	¥ 6,600

注文番号 B-G09	VA2 格安セット
PC-88VA2(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価 ~~¥387,800~~	

大特価 ¥282,800

回数	1回目	2回目以降
10回	¥31,052	¥30,800
18回	¥18,092	¥17,900
36回	¥10,500	¥ 9,800
60回	¥ 6,764	¥ 6,500

PC-8801 MA

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

斎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-G10	MA純正セット
PC-8801MA(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 ~~¥316,000~~	

回数	1回目	2回目以降
18回	¥16,300	¥14,800
24回	¥12,800	¥11,500
36回	¥10,250	¥ 8,100
60回	¥ 5,700	¥ 5,400

注文番号 B-G11	MA・格安セット
PC-8801MA(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	
合計定価 ~~¥287,800~~	

大特価 ¥192,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,208	¥17,800
18回	¥12,392	¥12,200
30回	¥ 8,052	¥ 7,800
60回	¥ 6,464	¥ 4,400

注文番号 B-G12	Shintom VCR-4700
定価 ~~¥65,800~~	

VAの機能をフルに生かすにはビデオが欲しい！

特価 ¥39,800

●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	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,682	¥4,300
12回	¥4,578	¥3,600

PC-9801 VX21



●VM・M・Fシリーズのソフトを継承●80286(10MHz対応CPU)を搭載。より高速処理が可能です。さらにマルチタスクなどオフコン並みのマルチ処理も可能になりました。
●640Kバイトメモリー標準実装●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斎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-G13	VX21純正TV内蔵セット
PC-9801VX21(本体) PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)	
合計定価 ~~¥548,000~~	

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,600	¥25,700
20回	¥20,200	¥20,000
36回	¥14,750	¥11,900
60回	¥10,000	¥ 7,900

注文番号 B-G14	VX21 純正基本セット
PC-9801VX21(本体) PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)	
合計定価 ~~¥522,800~~	

大特価 お電話にて！

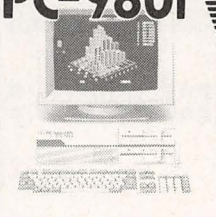
回数	1回目	2回目以降
15回	¥24,920	¥23,900
24回	¥17,680	¥15,700
36回	¥12,750	¥11,100
60回	¥12,280	¥ 7,300

注文番号 B-G15	VX21・格安セット
PC-9801VX21(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)	
合計定価 ~~¥522,800~~	

大特価 ¥313,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,856	¥23,400
24回	¥16,084	¥15,400
36回	¥14,250	¥10,800
60回	¥ 8,244	¥ 7,200

PC-9801 VM21



●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。

斎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-G16	VM21純正TV内蔵セット
PC-9801VM21(本体) PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)	
合計定価 ~~¥505,000~~	

回数	1回目	2回目以降
15回	¥25,200	¥25,000
20回	¥20,000	¥19,400
36回	¥12,750	¥11,600
60回	¥ 8,000	¥ 7,700

注文番号 B-G17	VM21 純正基本セット
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~~	

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥23,200
24回	¥17,380	¥15,200
36回	¥14,250	¥10,700
60回	¥10,280	¥ 7,100

注文番号 B-G18	VM21・格安セット
PC-9801VM21(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)	
合計定価 ~~¥479,800~~	

大特価 ¥303,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,856	¥22,600
24回	¥15,784	¥14,900
36回	¥12,250	¥10,500
60回	¥12,144	¥ 6,900

PC-9801 UX21



●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。

斎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-G19	UX21純正TV内蔵セット
PC-9801UX21(本体) PC-TV352(4050文字高解像度カラーモニター)	
合計定価 ~~¥463,000~~	

回数	1回目	2回目以降
15回	¥25,200	¥24,200
20回	¥19,800	¥18,800
36回	¥14,250	¥11,200
60回	¥11,900	¥ 7,400

注文番号 B-G20	UX21 純正基本セット
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~~	

大特価 お電話にて！

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,520	¥22,400
24回	¥17,080	¥14,700
36回	¥12,250	¥10,400
60回	¥ 8,280	¥ 6,900

注文番号 B-G21	UX21格安セット
PC-9801UX21(本体) SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)	
合計定価 ~~¥437,000~~	

大特価 ¥293,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥22,456	¥21,900
24回	¥15,484	¥14,400
36回	¥10,250	¥10,200
60回	¥10,144	¥ 6,700

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

※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!

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! 広告5ページ目

NEC PC-9801UV11

新登場



注文番号 B-G22	UX11純正セット
PC-9801UX11(本体)	¥265,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター)	¥89,800
合計定価	¥354,800

大特価 お電話にて!

注文番号 B-G23	UX11格安セット
PC-9801UX11(本体)	¥265,000
SV-650(4050文字カラーモニター)	¥89,800
合計定価	¥354,800

大特価 ¥258,800

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,640	¥16,800
24回	¥14,880	¥13,000
36回	¥10,500	¥ 9,200
60回	¥ 7,180	¥ 6,100

回数	1回目	2回目以降
18回	¥17,932	¥16,300
24回	¥13,284	¥12,700
36回	¥12,000	¥ 8,900
60回	¥ 9,044	¥ 5,900

NEC PC-9801CV21

新登場



定価¥355,000

大特価

お電話にて!

注文番号 B-G24

回数	1回目	2回目以降
18回	¥18,360	¥18,300
24回	¥14,420	¥14,200
36回	¥11,250	¥10,000
60回	¥ 9,420	¥ 6,600

NEC PC-9801LV21

新登場



定価¥345,000

大特価

お電話にて!

注文番号 B-G25

回数	1回目	2回目以降
15回	¥21,280	¥20,800
24回	¥14,120	¥13,700
36回	¥12,750	¥ 9,600
60回	¥ 7,420	¥ 6,400

EPSON PC-286V

98VXコンパチ



注文番号 B-G26	PC-286V(STD)セット
PC-286V(STD)(本体)	¥298,000
SV-650(4050文字カラーモニター 0.28ピッチ)	¥89,800
合計定価	¥387,800

大特価 ¥263,800

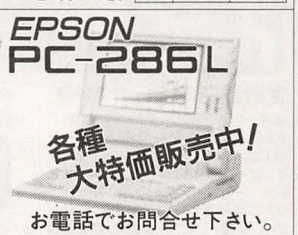
回数	1回目	2回目以降
12回	¥24,418	¥24,400
20回	¥15,308	¥15,300
36回	¥11,250	¥ 9,100
60回	¥10,044	¥ 6,000

注文番号 B-G27	PC-286V(STD)
PC-286V(STD)(本体)	定価¥298,000

大特価 ¥219,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥20,890	¥20,200
24回	¥12,320	¥10,700
36回	¥ 7,750	¥ 7,600
60回	¥ 7,220	¥ 5,000

EPSON PC-286L



各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

注文番号 B-G28	SHARP X68000セット
CZ-600C(本体)	¥369,000
CZ-600D(専用ディスプレイ)	¥129,800
合計定価	¥498,800

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
18回	¥22,100	¥21,500
24回	¥17,100	¥16,700
36回	¥12,000	¥11,800
60回	¥ 9,000	¥ 7,800

注文番号 B-G29	SHARP AV turbo ZII セット
CZ-881CB(本体)	¥179,800
CZ-880DB(モニター)	¥109,800
合計定価	¥289,600

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	¥16,576	¥16,400
24回	¥10,964	¥10,800
36回	¥ 8,750	¥ 7,600
60回	¥ 8,324	¥ 5,000

注文番号 B-G30	SHARP AV turbo Z セット 40%OFF
CZ-880C(本体)	¥218,000
CZ-880D(専用ディスプレイ)	¥109,800
合計定価	¥327,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥189,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,176	¥14,100
20回	¥11,168	¥11,000
36回	¥ 9,750	¥ 6,500
60回	¥ 8,224	¥ 4,300

注文番号 B-G31	SHARP AV twinセット
CZ-830CB(本体)	¥99,800
CZ-830DB(モニター)	¥98,000
合計定価	¥197,800

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

お電話にて!

大特価

回数	1回目	2回目以降
15回	¥11,480	¥11,100
24回	¥ 7,920	¥ 7,300
36回	¥ 7,750	¥ 5,100
60回	¥ 5,020	¥ 3,400

注文番号 B-G32	SHARP X68000 ACE HD セット
CZ-611C-GY(本体)	¥399,800
CZ-601D-GY(モニター)	¥119,800
合計定価	¥519,600

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	¥30,800	¥30,600
24回	¥21,500	¥20,100
36回	¥15,500	¥14,200
60回	¥11,200	¥ 9,400

注文番号 B-G33	SHARP AV G30ディスプレイセット
CZ-822C(本体)	¥118,000
CZ-820D(モニター)	¥ 79,800
合計定価	¥197,800

43%引

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥109,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥12,610	¥11,800
15回	¥ 8,680	¥ 8,100
24回	¥ 6,720	¥ 5,300
36回	¥ 6,750	¥ 3,700

注文番号 B-G34	SHARP AV G30基本セット
そのまま御家庭のTVにつなげます。	
CZ-822C(本体)	¥118,000
AN58C(RFアダプター)	¥ 2,980
合計定価	¥120,980

41%引

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

大特価 ¥69,000

回数	1回目	2回目以降
6回	¥12,640	¥12,100
10回	¥ 7,710	¥ 7,500
15回	¥ 5,880	¥ 5,100
24回	¥ 5,520	¥ 3,300

APPLE Macintosh



各種 大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

SONY HIT BIT PRO AV



注文番号 B-G36	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-G37	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、3画面のミキシング可能●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

SONY HB-F1XD



MSX2 定価¥54,800

3.5インチFDD1基内蔵

大特価 ¥46,800

注文番号 B-G38

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,608	¥8,200
10回	¥5,112	¥5,100
15回	¥4,816	¥3,400

SONY HB-F1II

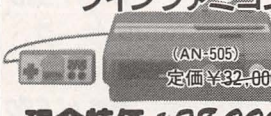


MSX2 定価¥29,800

現金特価 ¥26,800

注文番号 B-G39

SHARP ツインファミコン



(AN-505)

定価¥32,000

現金特価 ¥28,000

ただ今お求めの方へ、お掃除探偵君プレゼント

SEGA マスターシステム



定価¥15,800

現金特価 ¥12,800

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

TOSHIBA J-3100



大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

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



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㊟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〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

当社オリジナル・アイデアデスク 徒歩0分 渋谷駅前店展示中! ご来店下さい。 日本マイコン流通センター 広告6ページ目

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

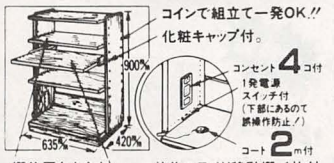
これ1台で3タイプの組立ができます。



ご要望におこたえして 限定200台の大特価販売 ¥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-98VS(対応機種 PC-98シリーズ)
●EKBS-98U(対応機種 PC-98Uシリーズ)
●EKBS-88H(対応機種 PC-8801MH・FH・VA)

全品 現金特価 ¥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-DA1

定価 ¥5,600

アナログCRTをデジタル出力の本体に接続出来る!!

現金特価 ¥5,000

MK MOUSE II ブラックマウス

定価 ¥7,800

現金特価 ¥5,500

●PC-8801シリーズ、MSX、MSX2、FM-77AVシリーズ用
●ブラックタイプ超人気品

ACCEL 98用バスマウス

定価 ¥6,800

現金特価 ¥4,500

●PC-9801VM、VX、UVシリーズ用
●PC-9872Lコンパチ
●200カウントの高性能

データーホルダー SO-450

現金特価 ¥4,900

●A4、B5兼用

エレコム マウスパッド

MP-10(W230×D277×H5%)
定価 ¥2,200 現金特価 ¥1,900
MP-20(W200×D235×H5%)
定価 ¥1,800 現金特価 ¥1,600
MP-30(本革製)(W225×D175×H5%)
定価 ¥1,980 現金特価 ¥1,700
MP-40(本革製)(W300×D250×H5%)
定価 ¥2,980 現金特価 ¥2,600

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

定価 ¥22,800
(PC-98用FM音源ボード)
(PC-9801-26とコンパチ)
大特価 ¥15,800

新品モデル	定価(円)	特価(円)
アイワ PV-A2400(2400bps/全二重、AA型)	49,800	39,800
オムロン MD2400A(2400bps/全二重、AA型)	59,800	48,000
オムロン MD1200C(1200bps/全二重、AA型)	29,800	23,800
オムロン MD1200E(1200bps/全二重、AA型)	24,800	21,000
関西電機KDM-3012L(1200bps/全二重、AA型)	19,800	15,900
新品周辺機器	**定価(円)**	**特価(円)**
SIG 創像&写像セット	39,600	35,000
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
ABM V30スーパーチャージャー(8087-1付)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定下さい)	79,800	64,000
ABM V30スーパーチャージャー(ボードのみ)(VM2、VM21、VX21用があります。ご指定下さい)	39,800	32,000
NEC PC-9801-33(データプロセッサー)	82,000	69,000
NEC PC-9801-37(FAXボード)	125,000	99,800
マルチファックス MF-01(FAXボード)	94,500	74,000
アクセル MS-1(98用バスマウス)	6,800	4,500
N/B 88用MKマウス2(ブラックタイプ)	7,800	5,500
エプソン GT-100Vハンディスキャナー	44,800	36,000
エプソン GT-4000カラースキャナー	198,000	158,000
HAL研究所 ワイドスキャナー98	34,800	31,000
HAL研究所 ハンディープリンター98	29,800	26,800
NEC PC-IN503	149,800	119,840
シャープ JX-200(カラーイメージスキャナー)	198,000	168,000
オムロン BU500(無停電電源装置)	178,000	139,000
オムロン PN64S(64K)(プリンターバッファー)	29,800	24,000
オムロン PN128S(128K)(プリンターバッファー)	34,800	28,000
オムロン PN256S(256K)(プリンターバッファー)	39,800	32,000
NEC PC-88VA-11K(ビデオボード)	39,800	34,000
NEC PC-88VA-11(ビデオボード)	39,800	34,000
NEC PC-88VA-12(サウンドボードII)	39,800	34,000
NEC PC-8801-17(ビデオアートボード)	49,800	39,800
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
ローランド MPU-PC98(MIDI I/F)	39,800	34,000
シャープ CZ-8BR1(立体セット)	29,800	25,000
シャープ CZ-8BV2(カラーイメージ2)	39,800	32,800
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	2,800
シャープ CZ-6VT1(カラーイメージユニット)	69,800	55,000

I/Oデータ PC-98用増設RAM

●4M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価 ¥94,000…特価 ¥72,000
●2M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価 ¥55,000…特価 ¥39,000
●1.5M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価 ¥45,000…特価 ¥32,000
●1M(メガ)RAMボード(RAM DISKソフト付)
定価 ¥35,000…特価 ¥27,000
●512K(キロ)RAMボード
定価 ¥20,000…特価 ¥16,800
●256K(キロ)RAMボード
定価 ¥14,000…特価 ¥11,900

ディスケット(10枚入1箱)

ノーブランド
5インチ2D……特価 ¥470
5インチ2HD……特価 ¥980
3.5インチ2DD…特価 ¥2,400
3.5インチ2HD…特価 ¥4,900
花王(KAO)(Newタイプ)
5インチ2HD……特価 ¥1,380

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

※増設RAM、ディスケット、ディスケットケースとも、送料は1回のご注文につき一律¥600です。

毎週土曜・日曜 祝・祭日 激安ソフト祭り開催!!

最新ソフトから中古ソフトまで 大特価!!

場所:㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店



急募 正社員・アルバイト大募集!!

●業務拡張にともない、正社員及び長期アルバイトを募集します。

あなたの趣味を仕事で活かしてみませんか?!

詳しくは 03-463-2361 担当 弘瀬まで

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

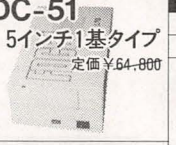
全国どこでもお電話一本! 日本マイコン流通センター 渋谷駅前徒歩0分! 広告7ページ目

PCシリーズ用周辺機器 お持ちの機種をパワーアップ! 周辺機器も激安!

PC-9801シリーズ外部ディスク アクセル製 NEC純正FDD使用 ドライブ番号切替可能 2HD完全対応 2DD対応



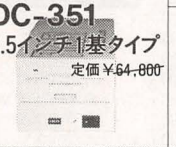
FDC-54 5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~



FDC-51 5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~



FDC-352 3.5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~



FDC-351 3.5インチ1基タイプ 定価 ~~¥64,800~~

PC-9801・M・UV・UX・VM・VXの場合				PC-9801E・U2・F・VFの場合			
2基タイプ		1基タイプ		2基タイプ		1基タイプ	
5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ	5インチ	3.5インチ
注文番号 B-G40	注文番号 B-G41	注文番号 B-G42	注文番号 B-G43	注文番号 B-G44	注文番号 B-G45	注文番号 B-G46	注文番号 B-G47
FDC-54	FDC-352	FDC-51	FDC-351	FDC-54 2HD I/F付	FDC-352 2HD I/F付	FDC-51 2HD I/F付	FDD-351 2HD I/F付
注文番号 B-G40 とも B-G41 とも		注文番号 B-G42 とも B-G43 とも		注文番号 B-G44 とも B-G45 とも		注文番号 B-G46 とも B-G47 とも	
大特価 ¥66,000		大特価 ¥49,000		大特価 ¥79,800		大特価 ¥62,800	
回数 / 1回目 / 2回目以降							
12回 ¥6,160 ¥6,100		6回 ¥8,940 ¥8,600		15回 ¥6,776 ¥5,900		10回 ¥7,252 ¥6,800	
24回 ¥4,280 ¥3,200		18回 ¥3,160 ¥3,100		30回 ¥4,157 ¥3,200		24回 ¥5,104 ¥3,000	

ハードディスク……今、話題! 98が高速に!!

アイテック ITH-520N 定価 ~~¥99,800~~
20Mハードディスク(I/F付)
大特価 ¥79,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥8,278	¥7,300
30回	¥4,157	¥3,200

アイテック ITH-540S 定価 ~~¥168,000~~
40Mハードディスク(I/F付)
大特価 ¥134,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥13,440	¥12,300
24回	¥ 8,620	¥ 6,500

ハンディイメージスキャナー 98に絵をとりこめます。

ハル研 HIS-10 定価 ~~¥29,800~~



現金特価 ¥23,800
読み取り幅 64mm
16階調

オムロン HS-10R 定価 ~~¥49,800~~



大特価 ¥39,800
読み取り幅 104mm
64階調

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,188	¥7,000
12回	¥4,578	¥3,600

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、0.39)	99,800	74,000	月々 6,800
PC-KD863S(4050文字カラー、アナログ、0.39)	118,000	89,000	月々 8,200
PC-KD853(4050文字カラー、アナログ、0.31)	118,000	88,000	月々 8,100
PC-KD854(4050文字カラー、アナログ、0.39)	89,800	54,000	月々 4,900
PC-8841(4050文字白黒)	44,800	33,000	月々 3,000
PC-TV453N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.35)	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、0.39)	115,000	76,000	月々 7,000
PC-TV451N(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.31)	158,000	119,000	月々 11,000
PC-TV472(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、S端子付、0.52)	248,000	186,000	月々 17,200
シャープ CU-14BD(4050文字カラー、アナログ、0.42)	64,800	51,000	月々 4,700
CU-14AD(4050文字カラー、アナログ、0.31)	84,800	59,800	月々 5,500
TAXAN SV-650(4050文字カラー、アナログ、デジタル、0.28)	89,800	46,800	月々 4,300
サンヨー CMT-147S(4050文字カラー、アナログ、0.39)限定特価	74,800	45,800	月々 4,200
CMT-147H(4050文字カラー、アナログ、0.31)	84,800	59,800	月々 5,500

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 24Pカラー、ドット、トラクターフィーダー付)	298,000	229,000	月々 21,100
PC-PR201TH(15 24Pカラー熱転写)	145,000	109,000	月々 10,000
PC-PR101E(10 24Pドット、ピンフィーダー内蔵)	99,800	78,000	月々 7,200
PC-PR101TL2(10 24Pカラー熱転写)	83,800	67,000	月々 6,100
PC-R602(LEDページプリンター)	498,000	398,000	月々 36,800
PC-PR406LP2(レーザープリンター、A4、B5、ハガキ)	398,000	318,000	月々 29,400
PC-PR406M(10 24P熱転写)	59,800	47,000	月々 4,300
NEC PC-PR406H(10 24Pカラー熱転写)	94,800	75,000	月々 6,900
PC-PR406S(10 24P熱転写、イメージスキャナー内蔵)	94,800	75,000	月々 6,900
NM9950II(15 24Pカラードット)	245,000	144,000	月々 13,300
NM9700II(10 24Pカラードット)	163,000	109,000	月々 10,000
スター AR2415(PC)(15 24Pドット)	144,000	79,800	月々 7,300
TR24CL(PC)(8.5 24Pカラー熱転写)	69,800	37,000	月々 3,400
エプソン VP4800(PC)(15 48Pドット)	330,000	267,000	月々 24,600
VP3000(PC)(15 24Pカラードット)	290,000	234,000	月々 21,600
VP1000(PC)(15 24Pドット)	154,000	119,000	月々 11,000
VP800(PC)(10 24Pドット)	124,000	99,000	月々 9,100
VP500(PC)(10 24Pドット)	87,000	69,000	月々 6,300
AP80EX(PC)(8 24Pカラー熱転写)	69,800	57,000	月々 5,200
シチズン CKP-5240(PC)(15 24Pドット、トラクターユニット内蔵)	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(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
ユースティック SP-520(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
スナイパー SP-540(40MB、接続にPC-9801-27が必要)	145,000	116,000	月々 10,700
NEC PC-9801-27(PC-9801シリーズ用ハードディスクI/F、5~40M対応)	20,000	18,000	
アイテック ITH-520N(20MB I/F付属)	99,800	79,800	月々 7,300
ITH-540S(40MB I/F付属)	168,000	134,000	月々 12,300
ロジテック LHD-32N(20MB I/F付属)	158,000	126,000	月々 11,600

今月のおすすめ品、話題の品

全品完全新品 保証1年

EPSON WORD-Bank-NOTE 行動派のパーソナルワープロ!!



定価 ~~¥59,800~~

- A4サイズに高機能を集約
- 40×5行表示
- 13万語辞書
- 英文ワープロ機能も内蔵
- 時計・アラーム・通信・住所録なども思いのまま

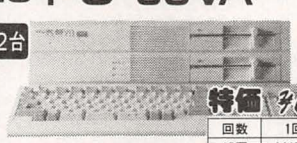
特価 ¥54,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥6,660	¥5,800
18回	¥3,760	¥3,400

- 32K ICカード ¥6,000→¥5,400
- 8K ICカード ¥3,000→¥2,800
- ACアダプター ¥1,400→¥1,300
- ハードケース ¥6,000→¥5,400
- カバー ¥1,000→¥950
- モデムカード お電話にて!
- 通信ROMカード お電話にて!

NEC PC-88VA

新品限定2台



定価 ~~¥298,000~~

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

SANYO ES'100



ビジネスマン必帯

定価 ~~¥168,000~~

特価 ¥139,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥15,610	¥15,100
18回	¥ 8,860	¥ 8,800
36回	¥ 5,750	¥ 4,800

- 2インチFDD内蔵
- 40×11文字表示画面
- リフィルフォーマット22種を内蔵

NEC パーソナル通信ターミナル NET JACK

新品限定5台 (PI-PT001) 定価 ~~¥29,800~~

手軽にパソコン通信を楽しめます。

現金特価 ¥22,800

SANYO ポータブルワープロ sanword mini (SWP-M7)

新品限定20台 定価 ~~¥95,000~~

18×4行表示、ハガキもOK!

現金特価 ¥27,800

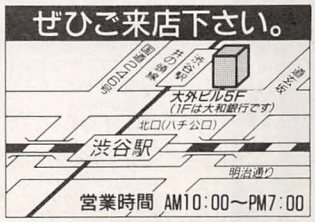
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

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㊟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〕

※詳しいお申し込み方法は当社広告3P目をごらん下さい。

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2000台大放出!!
日本マイコン流通センター 広告8ページ目

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 N5200シリーズ	———	168,000より
PC-9801VX21	433,000	218,000
PC-9801VM21	390,000	198,000
PC-9801VM2	415,000	189,000
PC-9801M2	415,000	158,000
PC-9801VF2	348,000	119,000
PC-9801F2	398,000	99,800
PC-9801UV21	318,000	159,000
PC-9801UV2	318,000	148,000
PC-9801U2	298,000	79,000
PC-9801E	218,000	59,800
PC-9801	298,000	48,000
PC-88VA	298,000	169,000
PC-8801MH	208,000	99,800
PC-8801MK2MR	238,000	84,000
PC-8801FH30	168,000	89,800
PC-8801MK2FR30	178,000	84,000
PC-8801MK2SR30	258,000	84,000
PC-8801MK2-30	278,000	48,000
PC-8801MK2-20	225,000	32,000
PC-8801MK2-10	168,000	29,000
PC-8801	228,000	18,000
PC-8001MK2SR	108,000	14,800
PC-8001MK2	123,000	10,800
PC-8001	168,000	9,800
PC-6601SR	155,000	38,000
PC-6601	143,000	24,800
PC-6001MK2SR	89,800	14,800
PC-6001MK2	84,800	9,800
PC-6001	89,000	5,800
シャープ CZ-800C(X1)	155,000	12,800
CZ-801C(X1C)	119,800	12,800
CZ-802C(X1D)	198,000	14,800
CZ-803C(X1CS)	119,800	12,800
CZ-804C(X1CK)	139,800	14,800
CZ-811C(X1F10)	79,800	15,800
CZ-812C(X1F20)	139,800	34,800
CZ-820C(X1G10)	69,800	15,800
CZ-822C(X1G30)	118,000	49,800
CZ-852C(X1 turbo 30)	278,000	69,800
CZ-870C(X1 turboIII)	168,000	79,800
CZ-880C(X1 turbo Z)(新品限定品)	218,000	109,000
CZ-880C(X1 turbo Z)	218,000	89,800
CZ-830C(X1 twin)(新品限定品)	99,800	75,000
CZ-611C-GY(X68000ACE-HD)	398,000	269,000
MZ-5521	———	69,800
MZ-3541(MZ1D02付)	398,000	88,800
MZ-2531(MZ2500V2)	198,000	84,800
MZ-2521(MZ2500モデル30)	198,000	79,800
MZ-2511(MZ2500モデル20)	168,000	65,000
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-80B	268,000	18,000
富士通 FM77-AV20EX	128,000	59,000
FM77-AV2	158,000	59,000
FM77-AV1	128,000	49,000
FM77-L4	———	65,000
FM77-L2	———	56,000
FM77-D2	228,000	54,000
FM77-D1	198,000	45,000
FM-8	218,000	8,900
FM-7	128,000	12,800
FM-New7	99,800	12,800
日立 MB-6891(レベル3マーク2)	198,000	8,900
エプソン HC-20(カセット内蔵)	138,600	26,800
MSX		
カシオ MX-10(16K)	19,800	7,800
MX-101(16K)	19,800	7,800
PV-16(16K)	29,800	7,800
PV-7(8K)	29,800	5,800
キャノン V20(64K)	64,800	14,800
サンヨー MPC-10(WAVY10)(32K)	74,800	11,800
MPC-2(64K)	39,800	14,800
MPC-6(64K)	55,800	14,000
PHC-27(64K)	49,800	12,800
PHC-33(64K)	———	16,000
ソニー HB-10(16K)	34,800	9,900
HB-101(16K)	47,800	9,900
HB-201(64K)	59,800	16,800
HB-55(16K)	54,800	8,900
ソニー HB-75(64K)	69,800	12,800
ナショナル CF-1200(16K)	43,800	9,900
CF-2000(16K)	54,800	7,900
CF-2700(32K)	59,800	11,800
CF-3000(64K)	79,800	17,800
FS-1300(64K)	39,800	12,800
三菱 ML-8000(16K)	59,800	8,900
ML-F110(16K)	54,800	8,900
東芝 HX-10D(64K)	65,800	12,800
HX-10DPN(64K)	67,800	10,800
HX-10S(16K)	55,800	8,900
HX-20(64K)	69,800	16,800
HX-21(64K)	79,800	15,800
HX-22(64K)	89,800	18,000
HX-30(16K)	———	9,900
日立 MB-H1(32K)	62,800	12,800
MB-H2(64K)	79,800	15,800
MB-H21(32K)	49,800	13,800
MB-H25(32K)	49,800	14,800
富士通 FM-X(16K)	59,800	9,900
MSX2		
サンヨー PHC-23(WAVY23)(MSX2)	32,800	17,800
ソニー HB-F1(MSX2)	32,800	19,800
HB-F5(MSX2)	84,800	19,800
HB-F500(MSX2)FDD×1	128,000	59,800
HB-F900(MSX2)(新品)FDD×2	14,800	114,000
ナショナル FS-A1(MSX2)	29,800	19,800
ビクター HC-95(MSX2)(新品)FDD×2	198,000	128,000
HC-80(MSX2)	89,800	17,800
日立 MB-H3(MSX2)	99,800	16,800
ヤマハ YIS-604	99,800	36,800
ワープロ		
三洋 SWP-M7(サンワードミニ7)(新品)	35,000	27,800
フロッピーディスク		
NEC PC-9831-UW2(3.5"2DD 2ドライブ)	120,000	68,000
PC-98H33(10MBハードディスク)	448,000	58,000
PC-8031-2W(5"2D 2ドライブ)	298,000	44,800
PC-80S31(5"2D 2ドライブ)	168,000	47,800
PC-9881(5"2D 2ドライブ)	390,000	79,800
PC-9881N(8"2D 2ドライブ)	270,000	84,800
PC-8881(8"2D 2ドライブ)	448,000	84,800
シャープ MZ-80BF(5"2D 2ドライブ)	———	39,800
CZ-520F(5"2HD 2ドライブ)	118,000	59,800
CZ-502F(5"2D 2ドライブ)	99,800	54,800
CZ-503F(5"2D 1ドライブ)	49,800	29,800
CZ-503F(5"2D 1ドライブ)(新品)	49,800	35,000
アイテム disk80MarkII PC(5"2D 2ドライブ)	128,000	27,800
エプソン TF-10PC(5"5D 2ドライブ)	128,000	29,800
TF-10FM(5"2D 2ドライブ)	128,000	44,800
TF-20PC(5"2D 2ドライブ)	168,000	29,800
TF-20FM(5"2D 2ドライブ)	168,000	39,800
TF-20apple(5"2D 2ドライブ)	198,000	29,800
工人舎 KD-280PC(5"2D 2ドライブ)	198,000	24,800
KD-390PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
ロジテック QDM-01(MSX専用クイックディスク)	34,800	19,800
K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	34,800
K-305FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	48,000
LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
LFD-550FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	49,800
CSK FC-80(PC8001用クイックディスク)	19,800	3,900
富士通 MB-27607(5"2D 1ドライブ)	———	34,000
SONY HBD-20W(3.5"2DD 2ドライブMSX用)	44,800	34,800
任天堂 ディスクシステム	15,000	11,800
各社 PCシリーズ対応フロッピーディスク)	———	32,000より
20MBハードディスク(I/F付)新品	———	78,000
データーレコーダー		
各社 パソコンデーターレコーダー	———	4,800
漢字プリンター		
NEC PC-PR201CL(136桁、24ピン、ドット)	298,000	69,800
PC-PR201T(136桁、24ピン、熱転写)	170,000	58,000
PC-PR101E(80桁、24ピン、ドット)	99,800	69,800
PC-PR101(80桁、24ピン、ドット)	178,000	49,800
PC-PR101L(80桁、24ピン、ドット)	158,000	54,800
PC-PR101TL(80桁、24ピン、熱転写)	79,800	45,000
PC-PR406(80桁、24ピン、熱転写)	99,800	34,800
PC-8825(80桁、24ピン、熱転写)	178,000	29,800
NM-9300S(80桁、24ピン、ドット)	253,000	57,000
NM-9950(136桁、24ピン、ドット)	245,000	79,000
富士通 MB-27411(80桁、24ピン、ドット)	———	39,800
シャープ CZ-8PK2(80桁、16ピン、ドット)	134,800	19,800
エプソン AP-80K(80桁、24ピン、熱転写)	69,800	32,800
エプソン VP-80K(80桁、24ピン、ドット)	159,000	49,800
VP-135K(136桁、24ピン、ドット)	198,000	74,800
FP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	21,800
MP-80K(80桁、16ピン、ドット)	189,000	14,800
MP-130K(136桁、24ピン、ドット)	510,000	29,800
スター TR-24PC(80桁、24ピン、熱転写)	67,800	22,000
G-10XP-J(80桁、16ピン、ドット)	———	19,800
シチズン CKP-5240PC(136桁、24ピン、ドット)(新品)	145,000	79,800
プリンター		
NEC PC-8023C	158,000	15,800
PC-8027	99,800	19,800
PC-6021	39,800	12,800
PC-PR401	49,800	14,800
富士通 MB-27407(FM用熱転写プリンター)	———	19,800
FM-PR203CB(カットシートフィーダー)	———	10,000
エプソン SP-80PC	62,800	17,000
RP-80	89,000	16,000
RP-80F/TII	84,800	13,800
MP-80III F/T	138,000	12,800
シャープ MZ-80BP5	———	18,000
MZ-80P6	———	23,800
MZ-1P02	———	39,800
MZ-1P07A	———	19,000
グラフテック WX-4671(X-Yプロッター)	———	44,800
精工舎 GP-250F	59,800	8,900
GP-250FA	59,800	6,800
スーパープレイン SX-85C	89,800	13,800
ブラザー HR-5X(アップル用)	59,800	9,800
各社 PC.FM.X1.MSX対応プリンター	———	6,800より
4000文字カラーモニター		
NEC PC-KD254(4000文字、アナログ)	89,800	42,800
PC-KD551k(4000文字、デジタル)	99,800	39,800
PC-8853N(4000文字、デジタル)	168,000	44,800
PC-TV351(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	58,000
PC-TV352(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	115,000	59,800
シャープ CU14-A4(4000文字、アナログ、デジタル)	89,800	38,000
CZ-600D(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	129,800	69,800
CZ-830D(4000&2000文字、アナログ、デジタル、TV)(新品)	98,000	74,000
TAXAN SV-630(4000文字、アナログ、デジタル)(新品)	75,800	42,800
SV-650(4000文字、アナログ、デジタル)(新品)	89,800	44,800
三洋 CMT-147S(4000文字、アナログ)(新品)	74,800	45,800
各社 4000文字カラー(アナログ、デジタル)	———	39,800
2000文字カラーモニター		
NEC PC-8054(2000文字、デジタル)	89,800	24,800
シャープ CZ820D(2000文字、デジタル、TV)	79,800	37,800
CZ811D(2000文字、デジタル、TV)	89,800	36,800
CU-14F1	———	28,800
東芝 PA-7161	———	26,800
富士通 MB-27343	79,800	19,800
日立 C12-2120	———	26,800
各社 2000文字カラー	———	19,000
1000文字カラーモニター		
NEC PC-KD201	———	19,800
シャープ 14M111C	———	18,800
三洋 CMT-140R	———	17,000
各社 1000文字カラー	———	14,000
レーザーディスク		
マランツ LV-11CD(LV.CD.CDV新品)	148,000	119,000
周辺機器・他		
NEC SP2400FAST(2400ボーモデム)	99,800	29,800
PC-6041(グリーンモニター)	49,800	9,800
シャープ VM-12(1200bpsモデム)	39,800	19,800
ヤマハ YK-20(ミュージックキーボード)	29,800	19,800
各社 G3規格FAX(新品)	———	75,000より
6インチカラーTV(新品)	59,800	34,800

★中古商品は商品の変動が激しい為、必ずお電話で在庫を確認し、予約の上お申し込み下さい。

NEC DAT 大特価



デンタルオーディオテープ
KD-1000(新品)
定価¥198,000
限定5台
大特価 ¥118,000

その他中古品の在庫多数あります。お電話にて確認して下さい。

★毎週土曜・日曜及び祝・祭日は"ソフト激安フェア"開催中!! 渋谷駅前店にみんな集まれ!!

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK! 広告9ページ目 日本マイコン流通センター 全国通信販売OK!

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

毎週土曜・日曜・祝・祭日

激安 ソフト祭り 開催!!

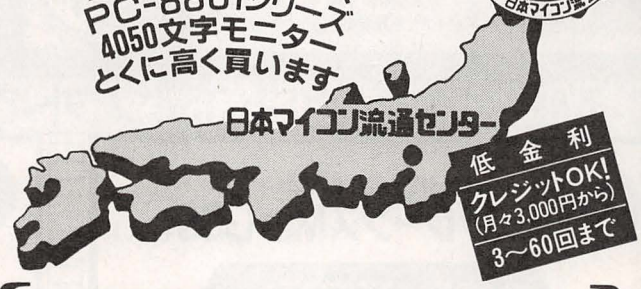
最新ソフトから中古ソフトまで **大特価!!**

場所：㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

高価下取・買取

PC-9801シリーズ
PC-8801シリーズ
4050文字モニター
とくに高く買います

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター



低金利
クレジットOK!
(月々3,000円から)
3〜60回まで

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。

今月のお買得中古品

SHARP X1C



限定10台

本体定価 X1C(CZ-801C) ~~¥119,800~~

在庫処分 大特価

現金特価 ¥12,800

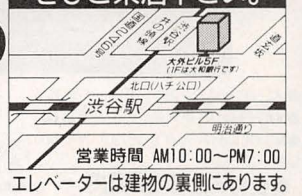
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

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㊒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〕

《無料見積申込書》の利用方法

忙しくてお電話のできない方の為に無料見積り申込書を用意しました。内容ご記入の上郵便にてお送り下さい。7日〜10日程で当社より見積り結果とお取引き方法の説明書をお送り致します。又、FAXにての見積り申込みもお受け致します。

注意 この見積申込書はあくまでも見積りの申込みです。商品購入をお決め頂いている場合は当社広告3P目の申込方法をご覧下さい。

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。

Ⓑ 7月号

エキサイティング MSX2 セール

沙羅曼蛇下敷 ©KONAMI 1986

お買い上げの方全員にコナミオリジナル下敷の[サラマンダ]1セット(2枚組)プレゼント中!!





▲Bタイプ(ビックバイパーキャラクター)

◀Aタイプ(沙羅曼蛇キャラクター)

今、すぐお電話ください。

パーソナルコンピュータ お支払いは7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。
- 話題のアクションロールプレイング・ゲーム"イース"をセット!!
- 注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〈イース〉	¥7,800
●家庭用テレビ接続ケーブルセット	¥1,000

合計¥176,800を

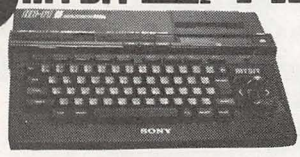
現金特価79,800円

頭金なし	月々3,800円×23回
第1回目5,170円	

お支払い合計……92,570円

※本体の色はホワイトです。
※残り20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(限定品)	¥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	月々2,700円×11回
第1回目2,790円	

お支払い合計……32,490円

③ ナショナルMSX2パーソナルコンピュータ ワープロ・パソコン FS-4600F



- MSX2パソコンとワープロがドッキング
- 連文節一括変換(最大32文字)
- JIS第2水準漢字もサポート
- 3.5インチFDD内蔵
- 約200人分の住所録・名刺帳ソフト付

●ナショナルワープロパソコン〈FS-4600F〉	¥138,000
●ROMソフト(限定品)	¥5,800

合計¥143,800を

現金特価89,800円

早いもの勝ち!!

頭金なし	月々3,500円×29回
第1回目5,370円	

お支払い合計……106,870円

④ Panasonic A1 MSX2



- このクラスで初めて10キー搭載
- もちろんメガROMソフトも対応
- 話題の連射ジョイパッドを標準装備してゲームでさらに威力を発揮!!

●ナショナルMSX2パソコン〈FS-A1MK2〉	¥29,800
●メガROMソフト(限定品)	¥5,800

合計¥35,600を

現金特価29,800円

頭金なし	月々2,700円×11回
第1回目2,790円	

お支払い合計……32,490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
古川市李埠前田10 ☎02292(3)3883

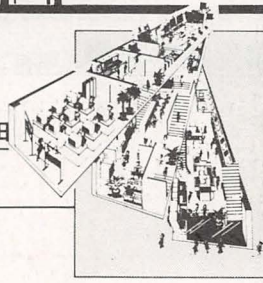
受付時間 AM10:00▶PM7:00 〈年中無休〉

全国どこでも **無料配達** / ご注文は **商品NOでどうぞ** / 担当は **村上・山田**

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 **7月**からのお支払いで**OK!**

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



パソコンの大型専門店 コンピュータ・中央

NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽、痛快。まるっ！

エンターテイメント

フィーリング



画面はテーブルゲーム用です

ARKANOID II

ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）

MSX-12■アルカノイドII　定価6,800円　● MSX2

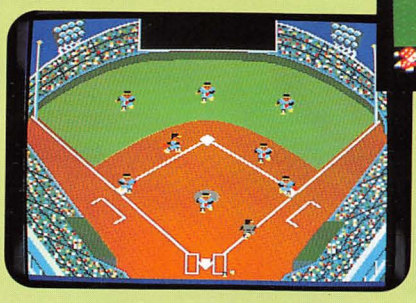
あのアルカノイドが、IIに進化して帰ってきた。ふたりで戦うVSゲーム機能！ゲーム画面を自分で作れるエディット機能を搭載！しかも画面数は約2倍にアップ（対前作比）。アイテムも増えて、興奮度200％まちがいなし！

Super PIERROT スーパーピエロ

MSX-13■スーパーピエロ　定価5,800円　● MSX / MSX2

パワーボール作戦で派手に攻撃か、それともEXTRA作戦でゆくか。作戦選択は君の判断しだいだ。最強アイテムは、なんと丸太ン棒。がんばれ、ぼくらのスーパーピエロ。敵キャラだって魅力いっぱいだ！





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

誰もが興奮する、夏の全国高校野球大会。その出場ナインのデータがインプットされ、まさにわが家が熱闘・甲子園！となってしまうのだ。2人で対戦も、2人対コンピュータの対戦も、もちろん1人でもOK。負けたらグランドの土を持ち帰ろう。

AMERICAN SOCCER



MSX-15
■アメリカン・サッカー　定価5,800円　● MSX2（ROM版）

面倒なルールは一切なし！オキテやぶりのサッカーゲームだ。プレイヤーどうしの激しいボディチェック、スライディングしての強烈な足ばらい。過激なプレイが、カラダ中を熱くする。ファイティング、スピリットこそが勝利へのカギを握る！

かっこう！

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2

進入灯を見ながら、画面に表示される11の航空計器を駆使する夜間着陸は、ハイ・テクニックの極致。気分はほとんどパイロットのリアルタイム・フライト・シミュレーションソフトだ。プロ・パイロットの偉大さが体感できる本格派！





（提供：JALフォトサービス）

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) FAX03(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有名パソコンショップでお求めいただけます。

MSX は、16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、メインRAM64K/V-RAM128K以上の機種でお楽しみください。
MSX2 は、1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
MSX は、アスキーの商標です。

C&C Computers and Communications

NEC



「これは、きっと、テレビより、面白くなる。」

斉藤由貴

見たり、聞いたり、感じたり、
あなたの五感がパソコンでもっと熱くなる。
文字も、絵も、音声も、
誰もがカード感覚であやつれるパソコン
PC-88VA2／VA3、新登場。



テレビ以上に楽しい世界が、ここにあります。PC-88VA2／VA3は、「ワープロで文章を打つ」「画面に絵を書く」はもちろん、ビデオ映像やアニメを自分で加工したり、作曲や演奏を楽しんだり、パソコン通信にチャレンジしたり、ゲームに酔いしれたり、マルチな実力を発揮する新世代16ビットパソコン。しかも、新次元のソフトウェア「パーソナルインフォメーションツール　PI」によって、文字も絵も、音やビデオ画像、アニメでさえも、画面上で簡単に検索・加工できます。これはもう、テレビでは体験できない未知の世界。桁違いの知的快感が、気持ちよくあなたを包みます。

新　登　場

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格……298,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ5インチFDD2台
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格……398,000円

■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(242)5503/四国支社(高松)0878(22)4141/九州支社(福岡)092(261)2805

■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)

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

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18361-07 T4911836107381