昭和63年8月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第8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

August 1988
8
定価 ¥380



パソコンBBSが簡単に開局できる

SONY "IT-V1200"

PC Engineコア構想の尖兵

CD-ROMプレーヤ発表

ナムコゲームに新たなヒロイン登場!

メルヘンメイズ

レポート '88東京おもちゃショー

だれでも打ち込める特選プログラム46本

- BM-Jr./LII2 FINAL STAGE
- BM-LIIIMK5 移植版 ワニヘビ君
- ファミコン/ツインファミコン JUMP MARIO/アキレス・スピリット/LIFORCE
- FM-7/77 THUNDER HAWK/PA-PA-PA
- JR-200 KUGIDARASU
- M5 ぼうずめくり/オーラバトル88'
- MSX THE CURCE OF WHITE DRAGON/DEMPACPANICII/SAVE IDOLS
- MSX2 揚子江
- MZ-1200/700 BATTING GAME
- MZ-700/1500 遠泳ゲーム/移植版 SPECTERII
- MZ-1500 アイスクリーム
- MZ-80B/2000/2200 THE BEATLES/TOWER
- MZ-2500 GIRUGA
- PASOPIA7 無題
- PC-6001/mkII/6601/SR EIGHT DERECTION SEARCH/ORKANOIDII
- PC-6001mkII/6601/SR 熱血先生
- PC-6001mkIISR/6601SR PAKURIDIUS
- PC-8001/mkII/SR ドンマイフレミング/DRAGON MASTER
- PC-8001mkII/SR 飛んでるつもり
- PC-8001mkIISR BLUE BALL
- PC-8801 森の人
- PC-8801mkIISR CRYSTAL KICKER
- PC-88VA TAMA玉
- PC-9801 豆撒地雷
- S1 炎のエスカルゴ
- SC-3000 DEWORLDII
- X1 すないぱあ/タコが嫌いなヒトデ君
- X68000 WOKKU
- PB-100/110 Save the eggII/NUMEERS LANDS
- PC-1245 Go Straight

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

- X68000 ファルシオン
- MSX A-JAX CROSS POINT
- PC-8801mkIISR アフターバーナー
- X1 DUNK SHOT "Hide & Seak

折込付録 ゲーム・ミュージック・レコード総カタログ

CD/カセット

SHARP

20Mバイトハードディスク搭載、
HDモデル登場。



X68000

PERSONAL WORKSTATION

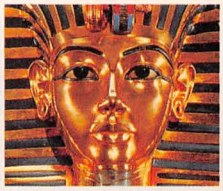
ACE HD

■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

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

資料請求券
X68000
マイコンBASIC
8体

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。

●約110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。

〈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1基内蔵 ●実装密度を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、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(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●5インチ1Mバイト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
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	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※3	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
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	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
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800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

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

MUSIC PRO-68K　CZ-213MS 標準価格 18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、最大8パートのスコア(総譜)を自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ&演奏用ミュージックツール。

SOUND PRO-68K　CZ-214MS 標準価格 15,800円

FM音源のパラメータを直接指定したり、エンベロープやビブラートを言葉による音のイメージ指定で思いどおりの音色が作成できるサウンドエディティングツール。

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

スプレッドシート、データベース、グラフ作成機能を緊密に一体化させた統合ビジネスツール。マウス対応のイージーオペレーション、最大16個のマルチウインドウが使えます。

C compiler PRO-68K　CZ-211LS 標準価格 39,800円

Cコンパイラ、BASIC-Cコンパータ、アセンブラ、リンカ、デバッカ、アーカイバ、コンバータで構成。Human 68k上におけるプログラム開発を効率良くサポートします。

〈ゲームソフト〉●ツインビー　CZ-217AS 標準価格7,800円
●アルカノイド　CZ-222AS 標準価格7,800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

X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■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



写真の15型カラーディスプレイテレビCZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)、チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)は別売です。

〈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

Piに難しい知識はいらない。好奇心とアイデアさえあれば、誰でも、簡単に面白データベースが作れるんだ。

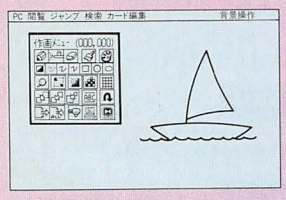
楽しさ100%の「パーソナルインフォメーションツールPi」。そのスゴサは、88ファンならもうとっくに分っているはずだね。そう、文字や絵はもちろん、写真、ビデオ、アニメ、音まで、いろんな情報をカードでひとまとめにしてパソコンで自由に引き出すことができるんだ。しかも、操作は驚くほど単純明快。誰でも、一度チャレンジしたら感覚的に使いこなせてしまう。そんなPiの基本的な使い方を紹介しよう。

パーソナル インフォメーション ツール Pi

自分だけのスーパー情報基地

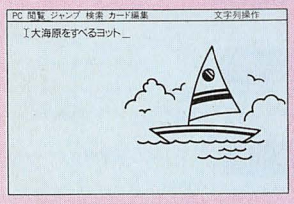


Piは、さまざまな情報をカードで管理する。このカードを集めたものがホルダーだ。まず、最初の画面「ベースカード」を見てほしい。Piにはいっているホルダーが表示されているね。見たいホルダーをマウスでクリックするとカードが表示される。これが、Piの基本的な使い方だ。次に、このホルダーの中身、つまりカードの作り方を説明しよう。



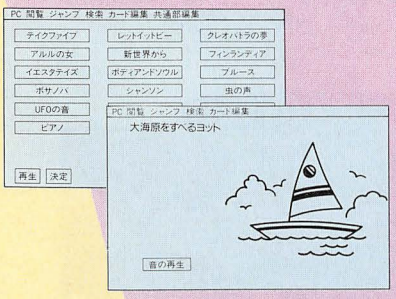
1 絵の作成。

ベースカード上の「絵の入力」をクリック。絵の一覧画面から「描絵」をクリックすると作画用の画面が出てくる。次に「作画メニュー」にある道具を使って絵を描く。描いた絵は入力が終了すれば、自動的にカードとホルダーに登録される。



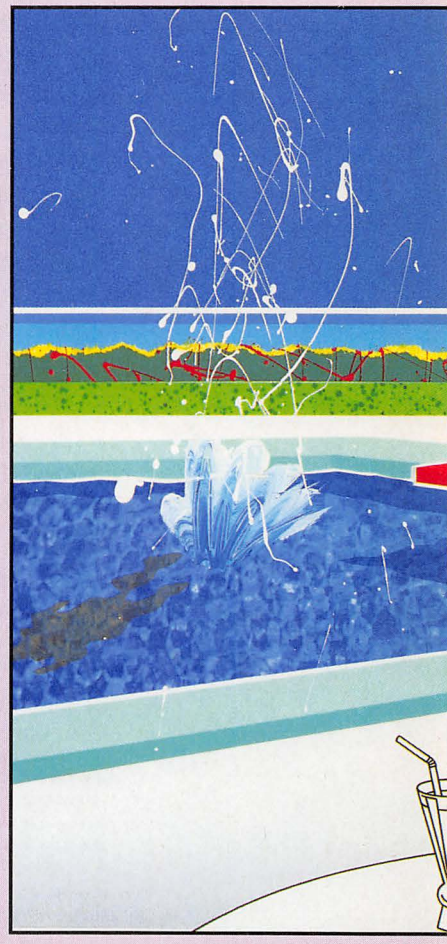
2 カードに文字を書き込む。

ベースカードのホルダーをクリックして、目的のカードを表示させる。カーソルをカード上で移動し、文字を入力させたい最初の位置でクリック。文字を入力する。



3 音を入れる。

すでに入力されている音の中から好きなものをカード上で使いたい場合は、こうする。「カード編集メニュー」の中の「ボタン編集」を選び、新たに出てきたメニューの「音を入れる」をクリック。すると音の一覧が表示されるから、どれか好きな音を選んでみよう。そうすると、目的のカードに音の再生ボタンが表示される。試しにこのコマンドボタンをクリックしてみよう。いま入れた音が再生されるね。これで、絵、文字、音の入った簡単なカードができあがり。こういうカードを何枚も組合せれば、Piをいろんな用途のデータベースに応用できるんだ。





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

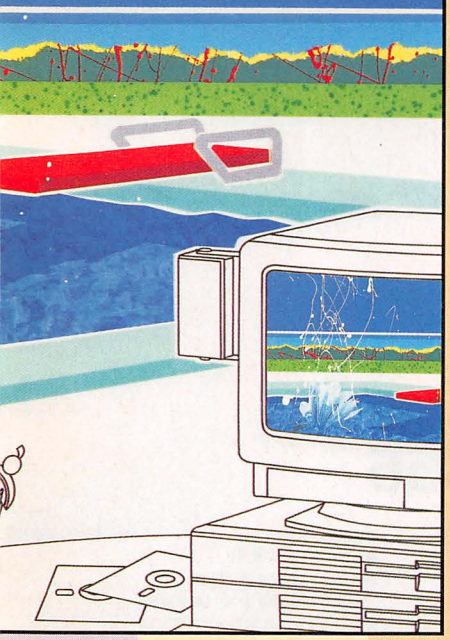
NEC

Piを使った面白アイデア大募集!

もう、「パーソナルインフォメーションツールPi」に興味津々の君。こんなふうに使いたい、あんな感じで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アイデアを、ぜひ教えてほしい。面白いアイデアは、このページでぜひ紹介したい。君のアイデアと住所、氏名、年齢を記入して、官製はがきで下のあて先へ。送ってくれた人には、抽選で10名様に斎藤由貴ちゃんのオリジナルテレフォンカードのプレゼントもあるよ。

◆締切り：7月末日(当日消印有効)
◆送り先：〒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

PC-88 NEWS



NEC 夏のハロー C&C まつり

好評開催中：7月31日まで

楽しいプレゼントが当たる。88は今がチャンスです。

期間中、C＆Cまつり参加店でPCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買上げの方に、抽選でプレゼント。お買上げの際さしあげる応募はがきに必要事項をご記入のうえ、A賞・B賞のいずれかのコースを選んでご応募ください。なお、A賞をお選びのお客様はご希望の日付を応募はがきに明記してください。

A賞 斉藤由貴のコンサート・ツアー'88～祈り～のチケット2枚1組を500名様に。

斉藤由貴コンサート・ツアー '88 ～祈り～

日時	会場名	開演	日時	会場名	開演
8/11(木)	浦和市文化センター	18:30	22(月)	広島郵便貯金会館	18:30
13(土)	大阪厚生年金会館	18:30	24(水)	熊本市民会館	18:30
14(日)	大阪厚生年金会館	14:30	26(金)	福岡市民会館	18:30
15(月)	宮城県民会館	18:30	31(水)	静岡市民文化会館	18:30
17(水)	簡易保険ホール(東京)	18:30	9/ 1(木)	名古屋市民会館	18:30
18(木)	簡易保険ホール(東京)	18:30			

B賞 アメリカ西海岸グッズ(マリナデルレーのフリーマーケットグッズ)を500名様に。

クイズに答えて、夏休み日本一周をめざそう!

つながる日本列島・博覧会めぐりの旅へご招待。

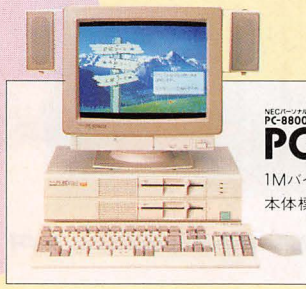
賞品：NECが出展している国内博のチケット(8ヵ所×各2枚)と90万円分のギフト旅行券……20名様

問題：いま、NECが実施中のキャンペーン名は？ NEC 夏のハロー○○○まつり

○○○の中を埋める文字と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を官製はがきに記入して、下記あて先まで送ってください。

あて先：〒100-91 東京中央郵便局私書箱1040号(DE)
NEC 夏のハローC＆Cまつりプレゼント係

締切り：昭和63年7月31日(必着)
発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



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。)

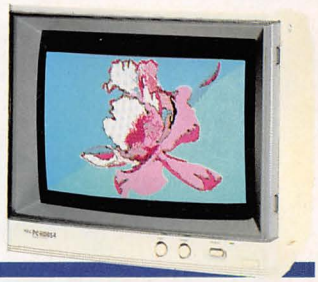
- 2,000文字対応。
- スモークフィルタ装着。
- 情報処理装置等電波障害
  自主規制協議会(VCCI)基準適合。
- オプションの専用回転台を使えば
  自由な角度に画面を設置できる

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					○			

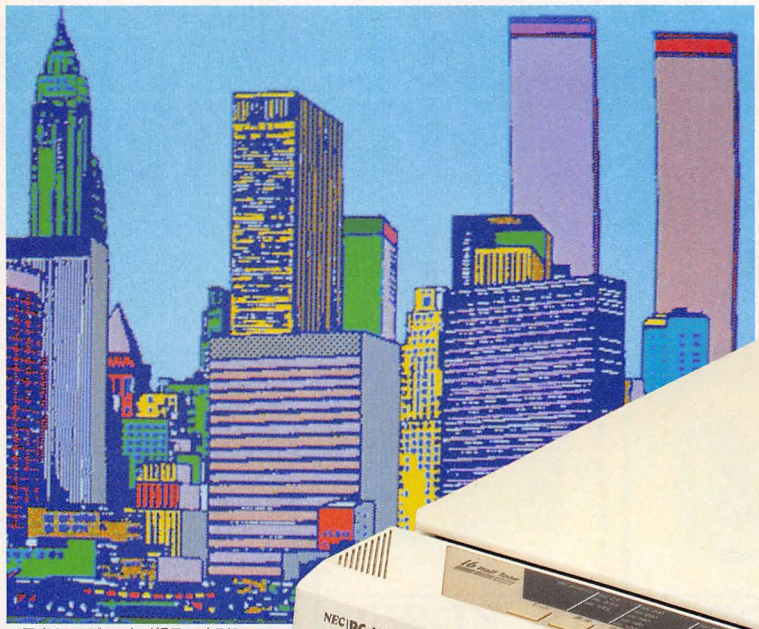
●△ビデオの入力モード使用時、ビデオボード実装時は対応できません。
●※専用高解像度ディスプレイをお薦めします。

〈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

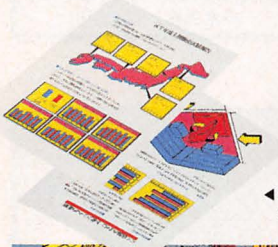
NEC

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。

NEC

興奮の連発を PC体感しろ!

～ますますひろがるPCエンジンのソフト群。～

戦いがある。夢がある。感動がある。
ソフト群が続々と登場して、
PCエンジンの世界が限りなくひろがるぞ。
超リアルなビジュアルが、
スーパーエキサイティングなサウンドが、
ゲームセンターの興奮をそのままに
いま、PCエンジンでよみがえる。

ギャラガ'88





©NAMCO

シューティングゲームの新鋭機が早くもPCエンジンに登場。4つの謎の異次元空間が君を待っているぞ。

ナムコ　7月中旬発売予定　希望小売価格4,900円

ファンタジーゾーン



©SEGA 1986



アーケード版で大人気のシューティングゲームが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再現。

NECアベニュー　8月発売予定　希望小売価格4,900円

パワーリーグ

©1988 HUDSON SOFT

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　好評発売中　希望小売価格4,900円

R-TYPE™ II

アールタイプ

©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM CORP

ハドソン　好評発売中　希望小売価格4,900円

地の底からおぞましい異形生物たちが襲ってくる。これがバイド帝国の逆襲だ。死と隣り合わせの恐怖の連続に、キミはたえられるか。

ワールドスタジアム

プロ野球

©NAMCO

野球ゲームがさらにスリリングになった。最新ドーム型球場で繰り広げられる熱い闘いがPCエンジンでよみがえる。

ナムコ　好評発売中　希望小売価格4,900円

戦国麻雀

©1988 HUDSON SOFT

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。



ハドソン
好評発売中
希望小売価格4,900円

8月発売予定
★ワタル　8月中旬発売予定
★エイリアンクラッシュ　8月中旬発売予定
★定吉七番　8月下旬発売予定
★魔境伝説　8月下旬発売予定
以下続々封切予定
★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。

PC Engine

ビデオ端子、ステレオ端子出力の
AVブースター



ビデオやステレオに出力できるAVブースター。512色の美しいグラフィックをビデオで楽しんだり、6重和音のパワフルなサウンドをステレオで本格的に楽しめます。

3,500円

連射ができる
ジョイントコントローラー・ターボパッド
2,680円

コントローラーが5コつなげる
拡張アダプター・マルチタップ
2,480円





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

富士通



き、めて。

スポーツも、遊びも、たっぷりできる夏だから、
パソコンもいろいろできるAVパソコン。
ひと夏じゃ遊びきれない面白さ。
陽子の陽気な高性能。AV・EXに、き・め・て。

南野陽子

キャンピングGOODSが当る、富士通ハイテクサマーフェア 実施中!! 7/31まで

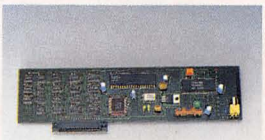
富士通株式会社 ●家電量販店販売推進部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211代 技術的なお問い合わせは—FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00～18:00月～土(祝日を除く)

パソコンで初めて、文字放送が受信できる「文字放送カード」。

新登場

●最先端の情報が見られる、便利な文字放送。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、株式市況から、カラオケにいたるまで、最新の情報が無料で見られます。番組数は、現在約370。役立つ情報が、いっぱい。

●パソコンをさらに便利にする文字放送カード。新登場の文字放送カード(¥38,000)は、この文字放送を受信するためのオプションカード。AVシリーズ全機種で使えます。低価格で、小型なカード型ですから、文字放送を気軽に楽しめます。多色表示やグラフィック機能、FM音源など高度なAV機能により、文字放送の複雑なデータをパソコン上で容易に再現。この文字放送カードにより、AVシリーズがパソコン、テレビ、文字放送受信の一台3役となり、「マルチ情報ターミナル」として、さらに便利になりました。



文字放送カード(¥38,000)

●受信した情報の編集、加工も簡単にできる。文字放送を見るだけでなく、パソコンならではの活用も可能。受信した情報をフロッピィディスクに保存して、好きな時に再生することができます。また、F-BASICや他のオプションソフト(FMグラフィックエディタやFMミュージックエディタなど)を使えば、情報の編集、加工なども思いのまま。生活に役立つ情報を楽しく、有益に活用できます。パソコンの世界を一層広げる文字放送カード。AVシリーズが、さらに楽しくなりました。



文字放送画面

高度なAVC機能をスケールアップする、ハード&ソフト群。

●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、目を見はるほど美しい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色表示に対応。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、他を寄せつけません。

●日本語機能も強力。AV40EXには、日本語ワープロとして定評のあるOASYS Liteと同等の約4万語辞書ROMを搭載しました。すばやく、そして的確なかな漢字変換が可能です。AV20EXでも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しました。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。F-BASICの日本語処理スピードはAV40/20に比べ最大2倍に高速化。起動時にメニュー画面から選択する方式など、さまざまな点で、使いやすさもより一層向上しました。



26万色ディジタイズ画面



日本語表示例(400ライン)

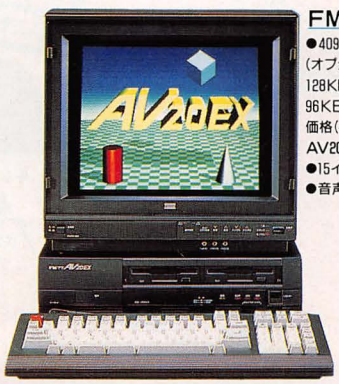
FM77AV40EX

●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:9:00AM~5:00PM(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

全国送料サービス

半期に一度！夏決

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FA

注番 B801



- PC-8801FA……¥168,000
- PC-KD854……¥89,800
- マウス(TS-M88)＋ゲームパック＋ディスケット(10枚)……サービス

合計定価 ¥257,800

ツクモ決算特価 ¥175,000

★月々¥8,300×24回払いなど分割OK!

上記セットとの下記下取り差額例

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

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MA

注番 B802

- PC-8801MA……¥198,000
- PC-KD854……¥89,800
- マウス(TS-M88)＋ゲームパック＋ディスケット(10枚)……サービス

合計定価 ¥287,000

ツクモ決算特価 ¥195,000

★月々¥9,200×24回払いなど分割OK!

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	¥135,000
PC-8801MR＋4000文字RGB	¥130,000
PC-8801mkII＋2000文字RGB	¥162,000
FM7＋5″2ドライブ＋2000文字	¥167,000

ツクモオリジナルマウス



操作性 ◎
バツグン

TS-M88
(88SR以降、FMAV以降、MSX用)
ツクモ特価 **¥4,800** 注番 B803

TS-MX1 (X1/MZ-2500用)
ツクモ特価 **¥4,800** 注番 B804

送料¥800

V1 turbo Z パソコンテレビ

注番 B806

- CZ-880CB……¥218,000
- CZ-880DB……¥128,000
- ディスケット(10枚)＋ゲームパック……サービス

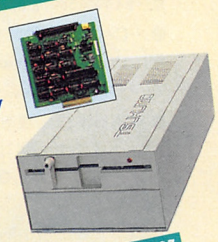
合計定価 ¥346,000

ツクモ決算特価 ~~¥189,800~~

★月々¥8,300×24回払いなど分割OK!

ツクモオリジナルドライブ

TS-FDMKII V1



- 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す。
- 1ドライブ CZ-503F相当
- 2ドライブ CZ-502F相当

1ドライブ…. 特価 **¥32,800** 注番 B807

2ドライブ…. 特価 **¥49,800** 注番 B808

V1G モデル30

注番 B805

- CZ-822CB……¥118,000
- CZ-820DB……¥79,800
- ディスケット(10枚)＋ゲームパック……サービス

合計定価¥197,800

ツクモ決算特価 ¥99,800

★月々¥4,500×24回払いなど分割OK!

強〜いご要望におこたえして再び登場！

SHARPさんありがと〜！

シャープ **CZ-52F(E)**

X1Fモデル20、又はX1ターボモデル20の方へ。
5インチ内蔵型ドライブ

ツクモ限定特価 ¥21,800 注番 B809

MSX2 ならソフトもハードもツクモにあるよ！

■MSX用ドライブ

ソニー HBD-F1 注番 B811
特価¥34,800

ナショナル FS-FD1A 注番 B812
特価¥34,800

★どちらもディスケット10枚サービス



ソニー **HB-F1XD**
定価¥54,800



ナショナル **FS-A1F**
定価¥54,800(漢字ROM内蔵)付

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 B810

MSX本体お買上の方へ
文具セットプレゼント！
限定50セット



現金書留申込書 BM8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!

よりHOTなツクモの夏!

みんな知ってる待ってる
秋葉原電気まつり
8/7まで

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)

算

7月31日まで
31日は棚卸しの為、6時閉店となります。

富士通 FM77AV20EX 注番 B815
- 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¥128,000

★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	¥109,000
FM77D2+2000文字RGBモニター	¥114,000
FMnew7+2000文字RGBモニター	¥120,000
PC-8001mkII+2000文字RGBモニター	¥120,000

富士通 FM77AV40EX 注番 B816
- 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

FMシリーズ周辺機器とソフト
- 文字放送カード(AV/EX)……定価~~¥38,000~~
- ハンディスキャナ+I/F(AV/EX)……特価¥34,800
- ビデオカード(77EX)……特価¥26,000
- ビデオデジタイズカード(77AV)……特価¥21,000
- ビデオデジタイズカード(EX)……特価¥14,300
- 日本語通信カード(7/77)……特価¥25,300
- 日本語カード(AV20/EX)……特価¥25,300
- FM音源カード……特価¥12,800
- RS-232C plus(77/AV)……特価¥20,900
- R2D2 512KB(77/AVII用)……特価¥36,000
- いろどりAV(3.5"2D/2DD)……特価¥21,000
- つどい(3.5"2D/2DD)……特価¥32,000
- COMAS-V3S(5")……特価¥16,800
- サムライ(5"/3.5")……特価¥16,800
- プリントショップ(5"/3.5")……特価¥8,300
- 玄徳(3.5"2DD/2D)……特価¥23,800

★左記セットとの下取り差額例

下取り機種	差額
FM77AV20+FMTV-152	¥155,000
FM77AV2+FMTV-151	¥160,000
FM77L2+2000文字RGBモニター	¥174,000
FM7+2000文字RGBモニター	¥180,000

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 B817

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 B818

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 B819

サンワサプライ SR-007
定価¥24,500 注番 B820
- 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

HOTなツクモがCOOLに選んだ プリンター
〈熱転写カラープリンター〉

プリンター用紙 ケーブル 付

- スター精密 TR-24CL(FM/PC)……定価¥69,800 注番 B821
  ツクモ特価¥39,800
- エプソン AP-500/PC……定価¥74,800 注番 B822
  ツクモ特価販売中!
- NEC PC-PR101TL2……定価¥83,800 注番 B823
  ツクモ特価¥62,800
- シャープ MZ-1P17(MZ/X1)……定価¥79,800 注番 B824
  ツクモ特価¥44,800
- シャープ CZ-8PC2……定価¥69,800 注番 B825
  ツクモ特価販売中!
- 富士通 FMPR-203B2……定価¥80,000 注番 B826
  ツクモ特価¥49,800
- ブラザー ドットプリンター M-1024II(F/P/MSX)
  ツクモ特価¥49,800 注番 B827

ポケコンコーナーも充実・安心のツクモ
- PC-E500 定価¥28,800 注番 B813 特価¥24,800
- PC-E200 定価¥22,000 注番 B814 特価¥17,800

ポケコン本体購入の方にポケコンジャーナルプレゼント中!

東京 7号店
名古屋1号店
ツクモ札幌

プロスタッフ
4 THANK'S 11th ツクモ

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
静岡	☎0542-59-6270
松本	☎0263-36-0199
大阪	☎06-365-5691
広島	☎082-223-2741
福岡	☎092-474-8521
名古屋	☎052-251-1199
札幌	☎011-241-2299

但し札幌は午前10:30~午後7:30迄

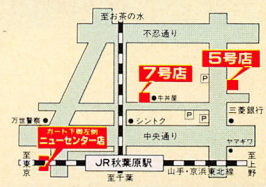
ツクモ名古屋店
営業時間 AM10:00~PM7:00

1号店☎052-263-1655
第1アメ横ビル内 7/14~8/7無休・定休月曜

2号店☎052-251-3399
第2アメ横ビル内 7/14~8/7無休・定休水曜

ニューメディアプラザ ツクモ札幌
営業時間 AM10:30~PM7:30 7月無休・定休木曜
☎011-241-2299 札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F

秋葉原 名店
〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱135号 九十九電機(株)
営AM10時~PM7時
休7/14·21·8/4·11·18·25



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



大学受験はもちろん、多彩な教育事業を推進する河合塾です。

大学受験科	伝統と実績を誇る高卒生対象の、徹底した大学受験コースです。
高校グリーンコース	志望大学への現役合格を目標に、学力に応じたカリキュラムを用意しています。
中学グリーンコース	高校入試に備えた、**高校入試対策コース**と、 難関大学入試をめざす6年制中学生のための、**東大進学対策コース**を設けています。(大阪を除く)
ドルトンスクール	幼児の創造力を育て、情操を育むためのコースです。(東京 03-465-4301・名古屋 052-735-1611)
国際教育センター	**米国大学進学コース** 米国の有名大学・短大への進学を目指す人のためのコースです。(東京03-469-0581) **東京日本語学校** 外国人留学生のための日本語教育を実施。(東京03-350-7681)/**海外・帰国子女教育相談室**(東京03-469-0581)
美術研究所	美術を愛し、美術を志す人のためのコースです。(東京 03-402-4581・名古屋 052-735-1596)
トライデントカレッジ	スペシャリストを目指す人のためのトライデントカレッジ。 **情報処理/語学/経営実務**(名古屋052-735-1600)
河合文化教育研究所	幅広い教養と深い知識を求める人のために〈公開講座〉を開いています。
進学研究社	大学受験のための学習参考書・問題集の出版、受験生のための情報誌「栄冠めざして」「I・DO」の発行、 デルファイ通添(通信添削コース)などの教育事業を幅広く展開しています。

河合塾

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

PC Engine のすべて

HEシステム

現行ゲーム10タイトルを完全紹介



話題の高性能ゲームマシンを徹底解剖

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

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

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

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

キミも今日からパソコン・ミュージシャン

LET'S PLAY!
コンピュータ・ミュージック III

大好評発売中



パソコンとデジタル楽器を結ぶ
インターフェースマガジン第3弾登場!

B5判194ページ
定価1,500円
(送料250円)

パソコンの通信用規格としてRS-232Cというものがあるのは,御存知でしょう。これを使えばメーカーの違うパソコンでもデータのやりとりができてしまう,すばらしいものです。

電子楽器の世界にも同じような規格があり,それをMIDI(ミディ)規格といいます。

MIDIのおかげで,メーカーや機種や用途がちがう楽器でも,接続して同時に演奏させたり,シーケンサと呼ばれる音楽専用のコンピュータを使って多彩な演奏をさせることもできるのです。

一人で作ったシーケンス・データをもとに,オーケストラと同じ重厚な音楽を鳴らすことも可能です。

パソコンはもともとコンピュータですから,MIDIのシーケンサとして使うことができます。最近のレコーディング・スタジオにはPC-9801やPC-8801などのパソコンが必需品となっています。

驚いたことに,私達が耳にする,音楽の80%はこうした,コンピュータを使って制作されたものなのです。歌手の歌のバックに流れている,バンドの演奏のほとんどは,実はコンピュータと,電子楽器を組合わせて作られているのです。

ベーマガ読者の多くが楽しんでいるゲーム・ミュージック・プログラミングと同じようなやりかたでプロと違いのない,音楽制作をすることができるのがMIDIを中心としたコンピュータ・ミュージックの世界なのです。

この本は,I,IIに引続き,MIDIとパソコンを結びつける,さまざまな情報を満載しています。

君のパソコンの新たな可能性を追及するためにも,ぜひとも本書をお読みください。

※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

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）



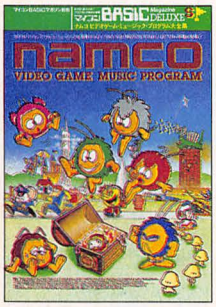
MSX・MSX2プログラム大全集
MSX・MSX2用ソフト82本を満載。B5判
定価1500円　（送料250円）



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



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



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



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

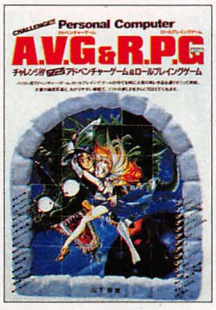


BASICマガジンDELUXE(VI)
1984年後半のベーマガ掲載プログラム，43機種245本を満載。
定価1500円　（送料350円）

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



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



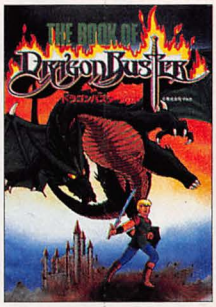
チャレンジ!!パソコン・AVG & RPG
AVGとRPGの秀作がズラリ！A5判
定価1500円　（送料250円）



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



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



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

レッツ プレイ!コンピュータ・ミュージック

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

B5判　定価1500円（送料250円）





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



ALL ABOUT namco II
パラデュークからローリングサンダーを掲載。A5判
定価1800円　（送料250円）

IMPUT

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		

1ドットの精度 チャレンジ

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



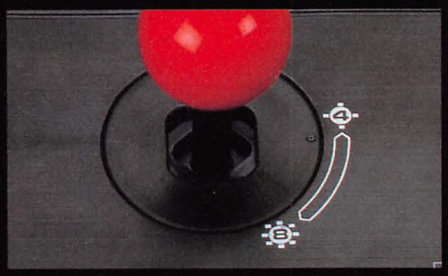
■ご注意：X1シリーズにご使用になる場合は，電池が必要です。●ソフトにより，機能がそのまま使えないものもあります。●トリガ・スピードは，ソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

に

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

新方式の8方向，4方向メカニカル切換を実現

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



好みのポジションが選べる270°回転式ショット・パネル

トリガボタンA，Bは，回転式のショット・パネル上にあり，10°分割で270°まで回転させることができます。プレイヤーの好みのポジションで，正確なショットができます。



実用的な連射ON/OFF/連射固定スイッチ

連射OFF(TRIGGER MANUAL)で連射機能が完全に止まり，連射ON(TRIGGER AUTO)で連射装置が作動します。また，連射固定(TRIGGER AUTO HOLD)にすることもできます。



トリガ・スピードをA，B独立にコントロール

トリガA，Bボタンの連射速度を連続的に，個別に変えることができます。



連射速度を目で確認LEDインジケーター

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



シャープX1にも対応，専用電池ボックス

X1シリーズでは，ジョイスティック・ポートに電源用電圧が出力されていないため，電池(USM-3×3本)を使います。



キミのテクニックにこたえるメカニズムを搭載

XE-1 PRO

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

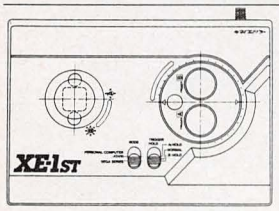
標準価格 9,500円(送料500円)

パソコン，セガ，ファミコン

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



ジョイスティックの基本的構想を追求し開発されたノーマルジョイスティックです。



XE-1PROと同様，4方向8方向メカニカル切換ユニット，270°回転式ショット・ボタンを装備したハイグレードなノーマル・ジョイスティックです。しかも，パソコンはもとより，セガのゲームマシンにも対応。外部の連射装置を装着した場合に威力を発揮するトリガ・ホールド機構も備えています。

■対応機種■

セガシリーズ(SG-1000, SC-3000, MARKII, MARK III, マスターシステム), MSX, MSX$_2$, FM77AV, MZ-2500, XI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。

セガ対応パソコン用ジョイスティック

XE-1ST

標準価格4,900円(送料500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

でプレイする。

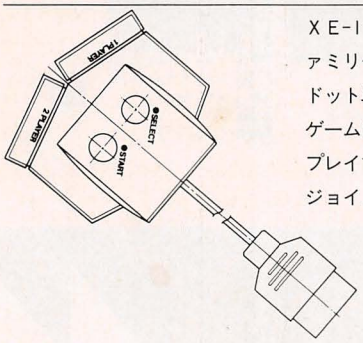


●セガマスターシステムにXE-1STを装着。スペースハリアーを快感シューティングする。

3Dスクロールゲームで有名なセガ版スペースハリアー。セガマスターシステムは，連射機能が付いているので，XE-1STのトリガ・ホールドスイッチが役に立つ。敵キャラの動きに集中力を注ぐことができるのです。カチッカチッとレバーのマイクロスイッチが入る音も快感だゾ。©SEGA



パソコン用ジョイスティックで，ファミコンをプレイしよう。



XE-Iシリーズ(パソコン用)のジョイスティックをファミリーコンピュータで使うためのアダプターです。ドット単位の操作精度が必要なハードなアクション・ゲームはX-FIにXE-IPROまたはXE-ISTを接続し，プレイすれば最高!!

ジョイスティック接続用端子が1プレイヤーと2プレイヤーの両方ついており，2プレイでゲームを楽しむ場合，2台のジョイスティックを接続することができます。スタートボタン／セレクトボタンも装備しています。

■対応機種■

ファミリーコンピュータ，C1，ツインファミコン

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)

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。

Panasonic

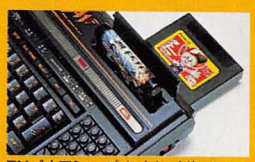
心を満たす先端技術
Human Electronics

ボクのFM音源でゲームがドスンと、おもしろい。



スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

①FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
②ゲームのデータセーブもあっという間。電源を切っても、また続きからできます。
③さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FMパナアミューズメントカートリッジ
SW-M004 標準価格7,800円 7月発売予定

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



アレスタ(コンパイル)
(MSX2/2MROM)
I-A8801
標準価格6,800円
©COMPILE
7月下旬発売予定



ラクーン(T&Eソフト)
(MSX2/2DD)
TEM-89
©T&E SOFT
8月下旬発売予定



めぞん一刻 完結編
(マイクロキャビン)
(MSX2/2DD)
MIC-M036R
標準価格7,800円
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV
8月下旬発売予定



殺意の接吻
(リバーヒルソフト)
(MSX2/2DD)
MXRH-12002
標準価格6,800円
©RIVERHILL SOFT



R-TYPE
(アイレム販売)
(MSX/3MROM)
IM-04
©IREM
8月発売予定



シンセサウルス(BIT²)
(MSX/ROM)
©BIT²
8月発売予定

MSX-MUSIC対応ソフト
S-RAM対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな?

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

パナソニック MSX2 パソコン

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶クラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶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 大阪府門真市太字門真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。



NEW



FS-A1FM 標準価格84,800円



FS-A1MK2 標準価格29,800円

A1

松下電器産業株式会社

わかる！動かせる！
プログラムが組める雑誌
マイコンBASIC Magazine
1988年8月号 目次
8

CONTENTS

BASICでセンサーが利用できる！
MSX2センサーキット 応用編
—BASICコマンド紹介— 丹治佐一 43

パソコンBBSが簡単に開局できる
インテリジェント・テレネットワークステーション
SONY"IT-V1200"
でキミもBBSのオーナーになろう 丹治佐一 46

松下"FMパナアミューズメント・カートリッジ"
紹介 —サンプル・プログラム付き— 川野俊充 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3
バブリン鉄男 52

新連載
Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座
ベラボーマンに挑戦 ～腕の伸び縮み～ 55

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3回 栗田英樹 59

FM音源110番 Yu-You 62

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 64

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 66

PC Engine
CD-ROMプレーヤ発表 74

CONTENTS

スーパーソフト・コーナー

'88東京おもちゃショーレポート他 ——— 219

ゲーム・ミュージック・レコード/CD/カセット総カタログ ——— 折込付録

ビデオゲーム・ミュージック・コレクション(楽譜)
グラディウスII ——— 300

ペーパー・アドベンチャー・コーナー
東村山町連続殺人事件 ——— Mr.P.A. ——— 305

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…秘&意コーナー ——— 312

読者の闘技場 ——— 314

山下章のフリートークボード ——— 316

ファンタジー通信 ——— 317

テーブルトークRPGコーナー
「ワープス・ファンタジー」入門 ——— O.R.G.大貫昌幸 ——— 320

ビデオゲームグラフィティ ——— 323

CHALLENGE HIGH SCORE! ——— 326

マイコンBASICマガジン HOT INFORMATION ——— 334

SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION
ソフトハウス8社のPRページ ——— 336

U-com Buyer's Guide
—中古パソコン機器ガイド ——— 345

BM特選プログラム・コーナー

BM-Jr/LII2	FINAL STAGE	そう快(?)なドライブ・ゲーム	鈴木　浩…108
BM-LIIIMK5	移植版 ワニヘビ君	X1からの移植のパズルゲーム	ちやふりみ…110
ファミコン/ツインファミコン	JUMP MARIO	怪鳥をやっつけるマリオの物語	滝沢　一輝…113
	アキレス・スピリット	ドラスピもどきのシューティング・ゲーム	中村　秋久…114
	LIFORCE	超高速シューティング・ゲーム	安江　信吾…116
FM-7/77	THUNDER HAWK	ヘリコプター・レスキュー部隊出動!!	細川　修…118
	PA-PA-PA	バブルボブル＋パックマン＋妖怪道中記＝?	FAN TAN SOFT…120
JR-200	KUGIDARASU	非常にユニークなぐぎぬきゲーム	SHINCHAN…123
M5	ぼうずめくり	なつかしのぼうずめくりのパソコン版	村山　聡史…126
	オーラバトル'88	アフターバーナーもどきの3Dシューティング	BAKE-青柳…128
MSX	THE CURCE of WHITE DRAGON	これぞまさしく究極のRPGだ!!	くらさん…131
	DEMPAでPANICII	MSX大全集のあの作品がパワーアップ!!	一木　哲也…134
	SAVE IDOLS	山下先生はアイドル達を助けだすことができるか?	KIETH GALL…137
MSX2	揚子江	きれいなキャラのコンピュータ・マージャン	平　健次郎…140
MZ-1200/700	BATTING GAME	バッティング・センターにいる気分で	香川景一郎…143
MZ-700/1500	遠泳ゲーム	夏だ、海だ!泳げ泳げどこまでも	不滅的七百…145
	移植版 SPECTERII	P8からの移植版。シューティング・タイプ	藤原　博和…147
MZ-1500	アイスクリーム	画面スクロールの迷路ゲーム	Y.M.Y.A.…150
MZ-80B	THE BEATLES	あの4人組がゲームに登場	天国よいとこ…152
MZ-2200	TOWER	さまざまなロボットをやっつけて脱出!	三宅　雅宏…155
MZ-2500	GIRUGA	超大作RPGここに登場	蒲生　敬…158
PASOPIA7	無題	でたでた高速シューティング・ゲーム	お好み焼き以下略…161
PC-6001/mkII/6601/SR	EIGHT DERECTION SERCH	レーダーでボックスをサーチしろ!!	まっぴー…163
	ORKANOIDII	2人用対面型ブロックくずし	熊谷　樹範…165
PC-6001mkII/6601/SR	熱血先生	熱血教師の感動のものがたり?	まき・ろうえる…167
PC-6001mkIISR/6601SR	PAKURIDIUS	きれいなグラフィックのアクション・ゲーム	HINGO…169
PC-8001/mkII/SR	ドンマイフレミング	仲間をすべて海に帰してあげましょう	渡辺　博…171
	DRAGON MASTER	マスターマインドを取り入れたゲーム	太田　裕之…174
PC-8001mkII/SR	飛んでるつもり	飛んでるつもりのにわとりさん	二宮　裕行…177
PC-8001mkIISR	BLUEBALL	パチンコ業界で話題のブルーボールを求めて	好木　心子…179
PC-8801	森の人	メルヘンチック・アクション・ゲーム	奥平　博信…181
PC-8801mkIISR	CRYSTAL KICKER	新しいゲーム性を取り入れたパズル	Y.M…183
PC-88VA	TAMA玉	VAならではのシューティング	鮎川まどか…186
PC-9801	豆撒地雷	地雷をしかけて鬼をやっつけろ!!	のんため…188
S1	炎のエスカルゴ	記憶力が勝負のゲームだぞ	Gmr-kim. ch…190
SC-3000	DEWORLDII	武器選択をまちがえると悲惨なゲーム	ICCHAM…193
X1	すないぱぁ	パンクパニックもどきの反射神経ゲーム	聖学院C.C.…196
	タコが嫌いなヒトデ君	どたばたキャラクター・ゲーム	下中　順司…198
X68000	WOKKU	ターザンの気分で、ロープでゆらゆら	れむREM…200
PB-100/110	Save the eggII	穴に落とさないように卵を運べ	徳山　雅史…203
	NUMBERS LANDS	数字を順番に取っていくのだが	石山正太郎…204
PC-1245	Go Straight	気分はライダー、急カーブだって	アックス・ボンバー…205

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

X68000	ファルシオン		川野　俊充…207
MSX	A-JAX "CROSS POINT"		北村　康高…209
PC-8801mkIISR	アフターバーナー		物江　真晴…211
X1	DUNK SHOT "Hide & Seak"		鈴木　博和…214

広告さくいん

パソコン・メーカー

シャープ……表2，前付カラー3
NEC……表4，前付カラー4～9
富士通……前付カラー10～11
松下……カラー26
ソニー……折込，カラー222

ソフトハウス

ヒューマンソフト……中付93
T&Eソフト……折込，カラー219～221
エニックス……カラー224～226
日本デクスタ……カラー227～229
SPS……カラー230
アーテック……カラー231
ナムコ……カラー232
コナミ……カラー248～249
ウルフ・チーム……カラー250
ニデコ……表2

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……カラー12～13
東映無線……中付75
シスペック……中付76
TONE(トーン)システムズ……中付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95
ソフトショップラム……中付96
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351
アイビット電子……後付352～353
OCT……後付354～355
アイピーエル……後付356～359
日本ウェーブ……後付364
メディアショップハイランド……後付365
NOVA情報機器……後付366～368
サードウェーブアップス……後付369
日本マイコン流通センター……後付370～377
東海・中部
テクノ……中付94
関西・中国
中国電化サービス……後付348
アイツー……後付360～363
ユニオン……後付369

レコード関連

キングレコード……カラー223
ポニーキャニオン……折込

その他

河合塾……前付カラー14
シーレックスサングラス……中付92
東京フロッピーディスク……中付96
サンクレスト……後付349
キョーワインターナショナル……後付350

自社広告

別冊集/XE1PRO他……前付カラー15～25
DEMPAマイコンソフト/ナムコットファミコン/ベンタン……カラー233～247

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8月号

第7巻　第8号
昭和63年7月25日　印刷
昭和63年8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

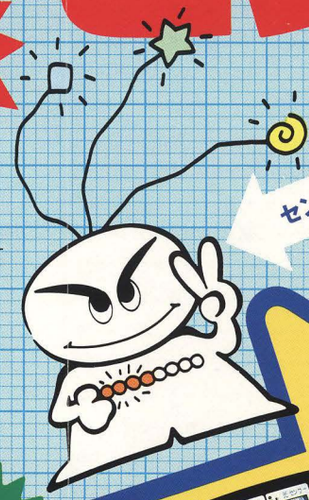
〈本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します〉

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!

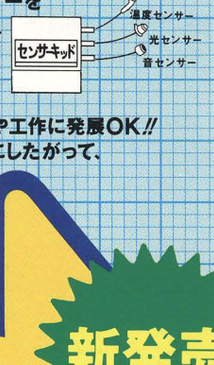




センサーキットくん

センサーキットを
発明したドクターD

- 「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!!



新発売

ドクターDの解説書付属



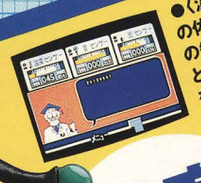
温度、光、音。
3つのセンサーで
MSX2を遊びきる。

センサーキット
HBJ-H081C
¥6,800

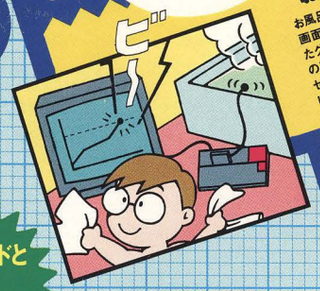
(64K以上、V-RAM128K)
©SONY/DEMPA

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。



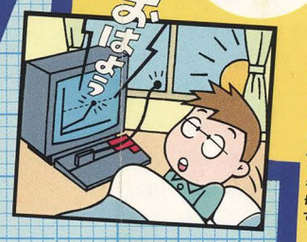
応用作品例①
お風呂湯わかし感知機

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の色が変わるようにのところで画面の色が「湯わかし完了」をキミにコール。●他に、夏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「一光をさえぎった」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!

この夏、「センサーキット」でチャレンジだ!
「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。





HiT BiT MSX2

何してあそぼ?

"センサーキット遊び"を極めるなら、パワフルなパソコン入門機、F1Ⅱ!

●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

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、ポーズ機能搭載●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

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

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

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

●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。

BASICで簡単にセンサーが利用できる！

MSX2 センサーキット

応用編 BASICコマンド紹介



丹治　佐一

MSX2に温度，光，音を感じる機能を追加する「センサーキッド」(価格6,800円)。

前号では，ソニーと電波新聞社が協同開発した「センサーキッド」の内蔵ソフトを中心に紹介したわけですが，今月号では，そのセンサーを自分のプログラムで利用する方法について紹介しましょう。

★　　★　　★

BASICで簡単に利用できる！

せっかくのセンサー機能を内蔵のデモ・プログラムやサンプル・プログラム以外で利用できないのではおもしろくありませんね。

そこで，「センサーキッド」では，BASICに移ったときに専用の“センサーコマンド”を付加するようになっています。

つまり，「センサーキッド」がスタートしたら，メニュー中(写真1)の“BASIC”を選ぶだけで，「センサーキッド」のセンサーがBASICで利用できるのです。

命令は，温度センサー(写真2)の内容を読む“CALL ONDO( )”，光センサー(写真3)の内容を読む“CALL HIKARI( )”，音センサー(写真4)の内容を読む“CALL OTO( )”です(第1表，第1図)。

さらに，「センサーキッド」では，外部出力端子を持っており，コマンドによってON／OFFが可能です。

このコマンドは，外部出力端子のポート0が“CALL PORT0( )”，ポート1が“CALL PORT1( )”となっています(第2表)。

これらを利用すれば，たとえば光センサーから人が通ったという情報がくれば，外部出力に接続したチャイムを鳴らすということもできるわけです。

いままで，面倒な回路を組んでいたものがBASICプログラムだけで，簡単に作れてしまうのです。これは，まったくスゴイことですし，とてもおもしろいことです。

《第1表》センサーキッドのコマンド（センサーの状態がBASICで読めるコマンド）

●温度センサーの内容を知る

CALL ONDO ((数値変数)) ↵

ONDと読む　(数値変数)：温度センサーの状態が入る変数(0～255の値が返される)　↵：リターン・キー

温度が低いほど0に近付き，高くなるほど255に近付く

㊟結果は温度ではなく，センサーの状態です。よって温度へは変換表やプログラムが必要

●光センサーの内容を知る

CALL HIKARI ((数値変数)) ↵

ヒカリと読む　(数値変数)：光センサーの状態が入る変数(0～255の値が返される)　↵：リターン・キー

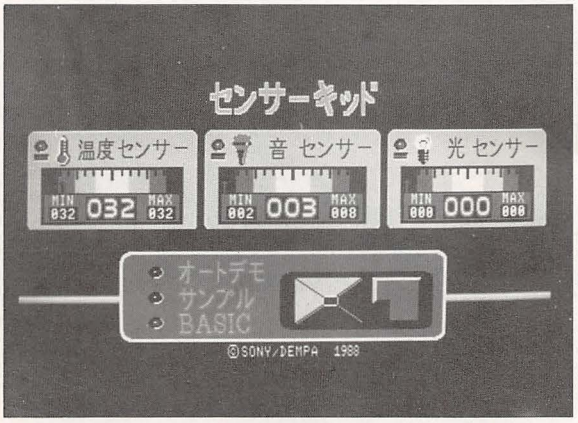
光がない(暗い)ほど0に近付き，明るいほど255に近付く

●音センサーの内容を知る

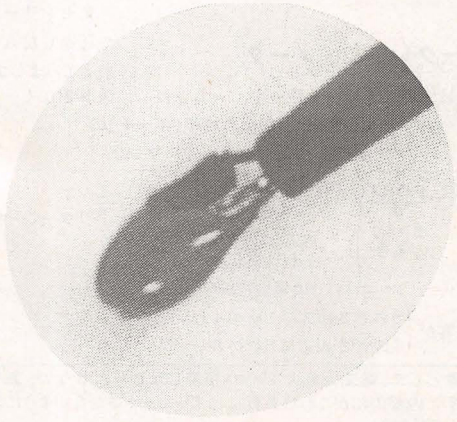
CALL OTO ((数値変数)) ↵

オトと読む　(数値変数)：音センサーの状態が入る変数(0～255の値が返される)　↵：リターン・キー

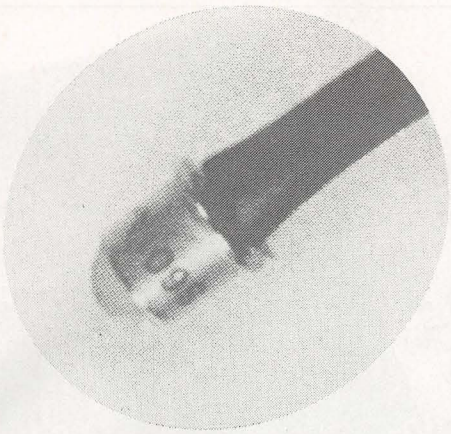
音がないほど0に近付き，音量があるほど255に近付く



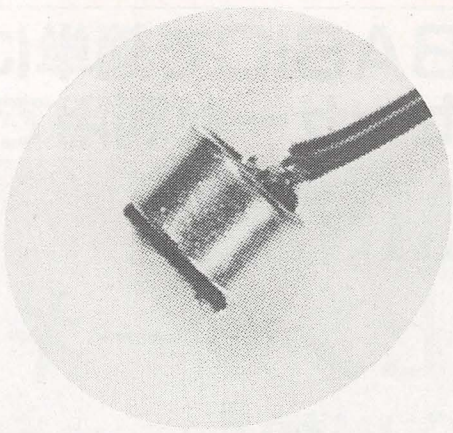
《写真1》センサーキッドを立ちあげたときの画面



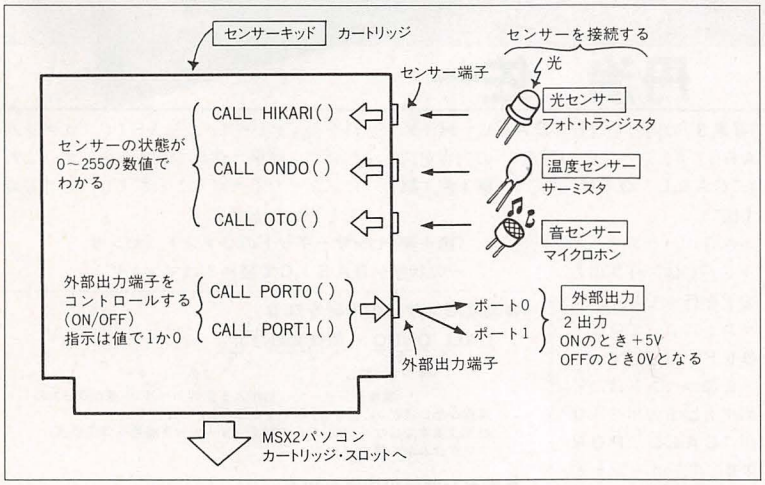
《写真2》温度を感じるサーミスタ



《写真3》光をとらえるフォト・トランジスタ



《写真4》音のセンサーはマイクロホン



《第1図》センサーとコマンド

センサーを利用したアッ！と言わせる楽しいものを作ってみてください。作ったら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」(くわしくは電波新聞社発行「ラジオの製作」を見てください）に応募してね。

プログラムを作ってみよう！

ではいよいよプログラムを作ってみましょう。

●ピークレベル・メータ

まずは，音センサーを使って，入力される音量の大小でバーグラフを右に伸ばし，そしてそのときの最大値も表示しましょう(**リスト1**)。

プログラムは，CALL OTO( )で音センサーからの音量が入りますから，この値を使ってバーグラフを動かせばよいわけです。

●ただいまの人数は？通過人数カウンタ

光センサーを使って通過した人の数を数えてみましょう(**リスト2**)。

《第2表》外部出力端子(ポート)の状態を指定するためのコマンド

CALL PORT0 (数値変数 または 値) ↵

- PORT0 ← ポート0の場合
- 数値変数 ← 内容は必ず0か1のどちらか／それ以外はエラーとなる
- ↵ ← リターン・キー
- PORT0 ← ポート1の場合PORT1となる

内容が
- 0のとき出力はLレベル(0V)となる
- 1のとき出力はHレベル(＋5V)となる

注意として，電流は最大で10mA程度しか取りだせない。取りだすと内部のICがこわれます。よってショートさせないように注意してください。

通り道にセンサーと懐中電灯などを向かい合わせに置き，常に光が入るようにします。人が通ったときに，光がさえぎられるようにします。これでセンサーの設置はOK！

プログラムは，光センサーの状態が明るい(値が255に近い）ときは，通過していませんから，値が0に近付いたとき（光をさえぎっている）をチェックします。もし，0に近付いたら，通過中となります。

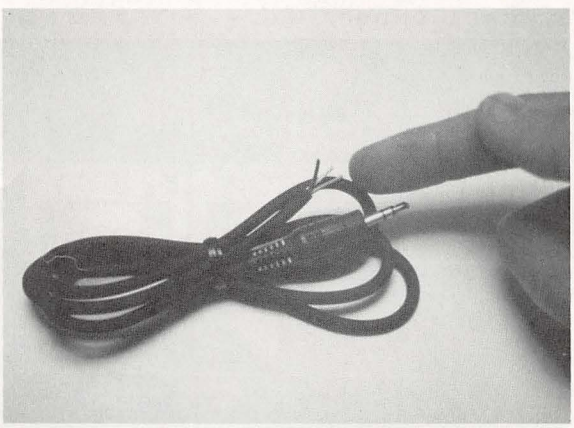
そして再び光が入るまで再度光センサーをチェックします（こうしないと1人を正しく数えません)。

光が再び入れば人数を増やし，はじめにもどります（少し遅れを入れて，もどすのがポイント)。

外部出力を使おう！

この「センサーキッド」では，外部出力端子(ポート出力)があります。

この出力端子を利用することで，センサーの情報によって接続した機器を動かすこともできるので，とても実用性のあるものが作れます。



《写真5》こんなコードがあると便利（ステレオ・ミニプラグがついていて，コードがアースを含めて3本でている)

●出力端子の内容

出力は，２系統あり，外部出力端子から出力されます。端子が一つなのに二つでるなんて不思議ですが，じつは出力端子がウォークマンなどステレオ・ヘッドホンに使われている“ステレオ・ミニジャック”になっているのです。

この端子にステレオ・ミニプラグ（**写真5**）を差し込むことで，左右の端子から二つの出力が取りだせます。

●ONで＋５V，OFFで０V

外部出力端子（ポート）のＯＮ／ＯＦＦはコマンドの“CALL PORT0（）”，“CALL PORT1（）”で可能です（**第２表，第２図**）。

ＯＮとしたとき，出力端子はＨ（ハイ）レベルである＋５Ｖ（ボルト）になり，ＯＦＦとしたときはＬ（ロウ）レベルの０Ｖになります。

たとえば，ポートの０をＯＮにするのなら，

```
CALL PORT0(1) ↵
```

でＯＫです。簡単ですね。これを使って，何かを動かせばよいわけです。

出力端子は，電源ＯＮ時にＯＦＦ（０Ｖ）になっていて，以後コマンドによってＯＮ／ＯＦＦできます。そして，その状態は，ラッチ（記憶）されているので，コマンド実行後も指定した状態を保持します（プログラムを止めてもそのままの状態）。

【注意！】

出力端子は，電流が取りだせません！電流を必要とする豆電球を光らせたり，モータなどを直接，接続して動かすことはできません。

電流は最大で10mA（ミリアンペア）程度です。（ＬＥＤ：発光ダイオードを光らせる程度）。よってショートさせては絶対にいけません（内部のＩＣが壊れます）。

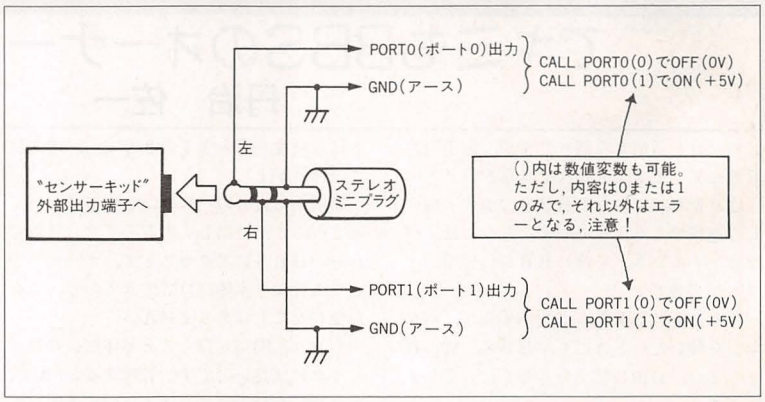
工夫しだいでますますおもしろくなる

このように，せっかく出力があるのですから，モータをつなげたり，電気製品をコントロールしたいですね。

“リレー・ユニット”を外部出力に接続して，ユニット上にあるリレーで電流を必要とするものや電圧の高いものなどを動かすことだって可能です。

リレーというのは，電磁石で動く“スイッチ”です。ですから，少ない電流で電磁石を動かすだけで，電圧の異なったものや電流を必要とするものの回路をＯＮ／ＯＦＦできるわけです。

この「センサーキッド」を使ったみなさんの作品を期待しています。



《第２図》外部出力端子の内容とコマンド

《リスト１》音センサーを使ったピークレベル・メータのプログラム・リスト

```
10 CLS
20 M=0 ←ピーク値の最大値
30 LOCATE 5,5:PRINT"/// ﾋﾟｰｸﾚﾍﾞﾙﾒｰﾀ ///"
40 '
50 CALL OTO(A) ←音センサーからの入力(音の強さが入る)
60 LOCATE 0,10
70 PRINT A;TAB(5);":";
80 PRINT STRING$(A/8,"*");SPC(M) ←ピークメーターの表示
90 IF M<A/8 THEN M=A/8 ←最大値の比較(ピークホールド値)
100 LOCATE M+6,10:PRINT"X" ←ピークホールド(最大値)の表示
110 GOTO 50
120 '=========================
130 '[PEAK]ﾋﾟｰｸﾚﾍﾞﾙﾒｰﾀ PROG.
140 '    Copyright 1988/6
150 '      by Saichi-Tanji
160 '=========================
```

《リスト２》光センサーを使った通過人数カウンタのプログラム・リスト

```
                通過人数
10 CLS
20 N=0:S=5 ←感度(この値以下の値が光センサーから返されたときカウントする)
30 '
40 CALL HIKARI(A) ←光センサーの状態を入力
50 IF A=0 THEN LOCATE 7,10:PRINT"ﾋｶﾘ ｾﾝｻｰﾖ ｾｯﾄｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ!!":GOTO 40 ←光センサーをセットするまでループ
60 CLS:BEEP
70 PRINT" ///// ﾂｳｶ ﾆﾝｽﾞｳ ｶｳﾝﾀ /////  by S.TANJI"
80 LOCATE 7,10:PRINT"ﾂｳｶｼﾀ ｹﾞﾝｻﾞｲﾉ ﾆﾝｽﾞｳ =";N
90 '-------- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ --------
100 CALL HIKARI(H) ←光センサーの状態を入力(人が来たかを知るために)
110 LOCATE 10,5:PRINT"ﾋｶﾘｾﾝｻｰﾉ ｼﾞｮｳﾀｲ:";H
120 IF H>S THEN 100 ←センサーの状態が感度値より大きかったらループ(人が通っていない)
130 '------- ﾂｳｶﾁｭｳ ---------
140 LOCATE 10,15:PRINT"*** ﾂｳｶ ﾁｭｳﾃﾞｽ ***"
150 CALL HIKARI(H) ←通過したかを知るために光センサーの状態を入力
160 IF H<=S THEN 150 ←センサーの状態が感度以下のときは"通過中"なのでループ
170 LOCATE 10,15:PRINT SPACE$(30)
180 '------ ﾆﾝｽﾞｳ ｶｳﾝﾄ ----
190 N=N+1 ←人数を数える
200 FOR T=1 TO 50:NEXT ←待ちを入れるのがポイント
210 BEEP:GOTO 80
220 '=========================
230 '[TUUKA]ﾂｳｶﾆﾝｽﾞｳｶｳﾝﾀ PROG.
240 '    Copyright 1988/6
250 '      by Saichi-Tanji
260 '=========================
```

特　別　企　画

パソコン通信のBBS局が簡単に開局できる

インテリジェント・テレネットワーク・ステーション

SONY"IT-V1200"

でキミもBBSのオーナーになろう！

丹治　佐一

パソコン通信も花盛りですが，相手のＢＢＳにアクセスするなんてもう古い！

これからは，自分がＢＢＳのホスト局として運用する時代なのです。それには，パソコンとモデム，それにＢＢＳ局専用のソフトが必要です。

でも，それらを使って開局すると，パソコンを使いたいときでも，ＢＢＳに使われてしまい，自由に使えなくなってしまいます。

そこで，手軽に開局できる電話機？を紹介しましょう。

インテリジェント・テレネットワーク・ステーション

ＳＯＮＹから発売されたインテリジェント・テレネットワーク・ステーション"IT-V1200"がそれです。価格は59,800円です。

これは，一見すると電話機のように見えますが，じつは，300/1200ボーのモデム（ヘイズコマンド＋ＳＯＮＹ拡張コマンド）にコンピュータが加わったというスグレものなんです。

内部には，ＢＢＳを運用するためのプログラムを内蔵し，本体だけで運用（ホスト局：親局）できるのです。

つまり，自分のパソコンはこのＩＴ-V1200を管理する役目で使うわけです。

もちろん，他のＢＢＳをアクセスするために，モデムとしても利用できます。

価格は，電話機と考えると高いかもしれませんが，機能からするとずいぶん安いと思います（モデムとＢＢＳホスト局用ソフトに電話機を購入するよりも安く，機能はこのほうが上）。



《写真1》ＳＯＮＹインテリジェント・テレネットワーク・ステーション"IT-V1200"

運用中に自分のパソコンを切っておいてもよいので，外出しても安心です。外線で自分のＢＢＳにアクセスして，オーナーとしての管理も本体だけでできるので，こんな便利なことはありません。

つまり，開局したらこの本体だけＯＮにしておけば良いのです。管理するときだけ，パソコンをＯＮにすればよいので手間がかからずに，簡単にＢＢＳのオーナーになれてしまうのです。

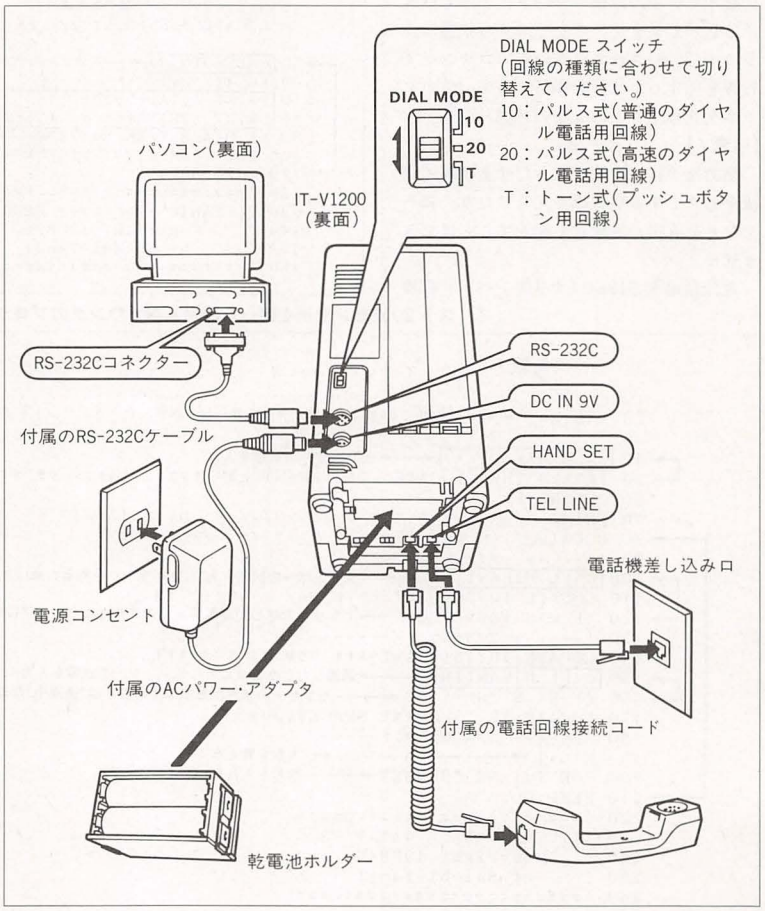
パソコン以外に通信機能を内蔵した"ワープロ"もホスト・コンピュータとして活躍できます。

接続

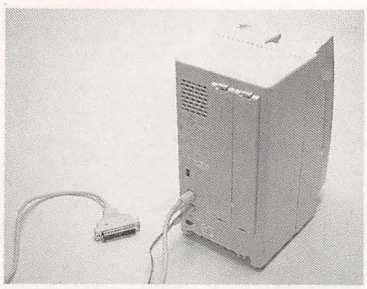
それではさっそく，Ｖ1200の接続方法を説明しましょう。

まず，電話回線とＡＣアダプタ，それに受話器をＶ1200に接続します。これで，電話としての利用が可能です。

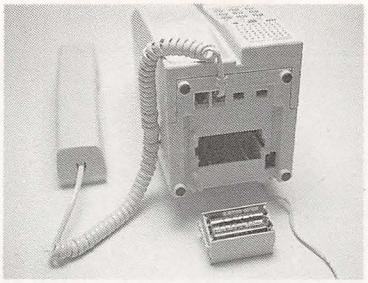
ＢＢＳの設定が行なわれていれば，前面の"ＡＵＴＯ　ＳＥＲＶＩＣＥ（オート・サービス）"スイッチを押すだけでＢＢＳが



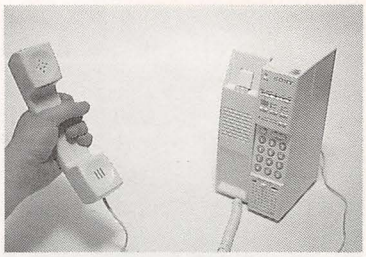
《第１図》ＩＴ-Ｖ1200の接続全体図



《写真2》 IT-V1200の後部。RS-232C やダイヤル・モード・スイッチがある



《写真3》 IT-V1200の裏のようす。バックアップ用電池，電話回線接続端子がある



《写真4》電話機としても当然使用できる

開局できます。

蛇足になりますが，開局は，内部時計により開局時間の設定をしておくことで，自動的にその時刻だけ開局できます（通常の電話の邪魔にならないように，夜間だけ開局するように設定しておくと便利／このときウシミツドキの設定をしておくと，その時刻だけはベル音が消せます）。

また，バックアップ用の電池を裏面に入れておきます（IDやパスワードなどの設定条件が停電時にバックアップされる。ファイル内容は残念ながら消えてしまう）。

そして，管理をするためのホスト・コンピュータを後部の端子からRS-232C端子に接続します（管理以外は，RS-232Cケーブルをはずしておいたり，電源をOFFにできる）。

ホスト・コンピュータとしては，ターミナル機能さえあれば問題ないので，通信機能を持ったワープロでもこの役目ができます。

設定

このV1200を購入して電源ONですぐに開局は残念ながらできません。種々の設定をしなければだめなのです。

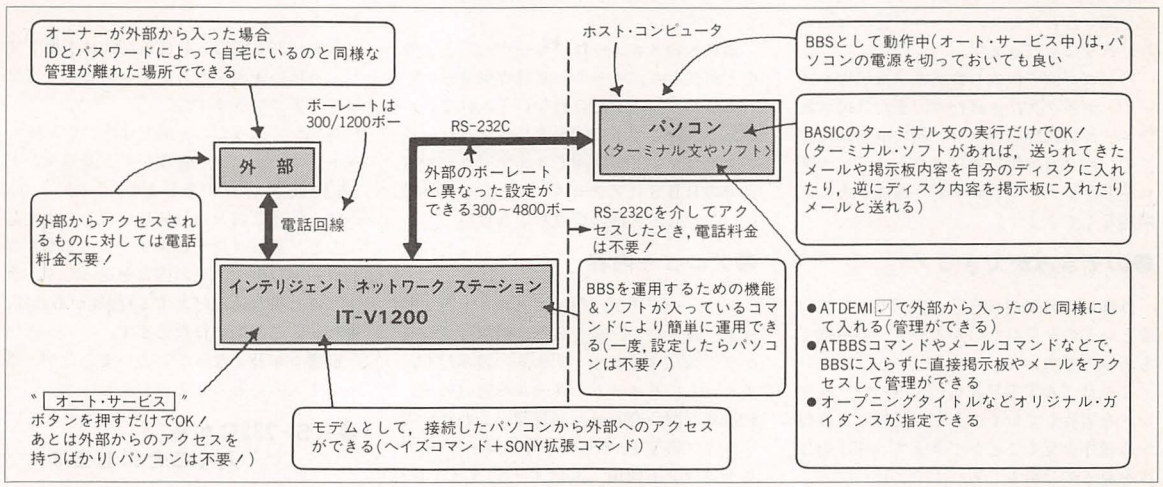
逆に言えば，各種の設定ができるのもBBSオーナーの特権でもあるのです。

設定は，漢字設定（ATKANJ↵），時刻設定（ATCLK↵），各種設定（ATCONS↵），ID設定（ATUID↵），パスワード設定（ATPASUO↵，ATPASL↵，ATPASM↵）を行なえばOKです。

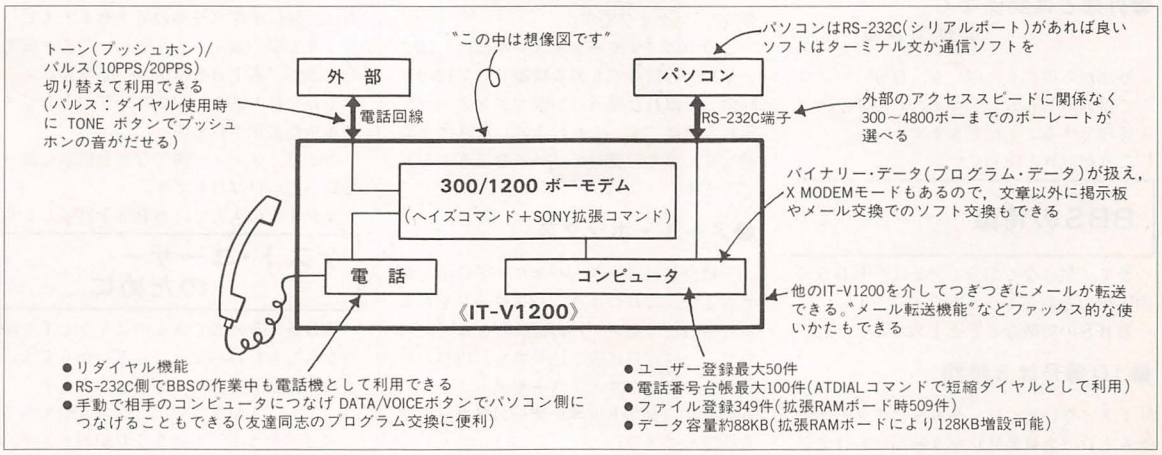
これらは，V1200からのメニュー指示に従って入力すればよいので簡単です。

また，一度設定してしまえば不要で，"オート・サービス・スイッチ"のONだけで開局が可能です。

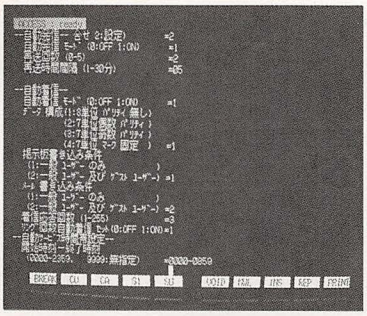
バックアップ電池により，停電時も保存



《第2図》 全体から見た特徴



《第3図》 IT-V1200の中身



《写真5》ATSCONで各種設定が行なえる

されます。

設定が終われば，会員にＢＢＳの通信条件や電話番号，アクセス時間，ＩＤ番号やパスワードを教えてあげればよいわけです。

管理

設定が終わったところで，このＢＢＳの管理方法ですが，ＲＳ-232Ｃから入り，外部から入ったのと同様にしてシミュレートして管理する方法（ＡＴＤＥＭ１）と直接ＢＢＳの掲示板に入って掲示板の管理をする方法（ＡＴＢＢＳ），そのほかメモリ使用状況を問い合わせたり，メールの管理などいろいろなことできます。

パソコン側で作成した文章を掲示板やメール・ボックスに入れたり，または掲示板やメールの内容をパソコン側に取り込んだりも，パソコン側の通信ソフトに“アップロード”や“ダウンロード”機能があれば問題なくできます。

●のぞきみができる！

外部から自分のＢＢＳにアクセスしているというのを見れるのがオーナーの特権でもあるのです。

これは“ＡＴＴＲＡＣ(トレース)”コマンドを実行しておくことで，接続した直後から操作を見ることができます（相手の操作を見るのはおもしろいですよ）。

●外部とは関係なく管理できる

外部からアクセス中にも，自分のパソコンで自分のＢＢＳにアクセスしたり，種々の管理をすることができます。

これが意外と便利です。

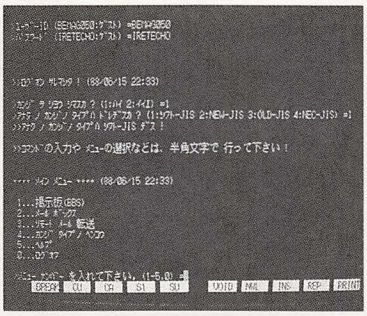
ＢＢＳの特徴

さて，気になる部分と言えば，ＢＢＳの内容ではないでしょうか？

ＢＢＳの特徴などをまとめてみました。

●ＩＤ番号は３種類

ＩＴ－Ｖ1200では，ＢＢＳにアクセスできるＩＤ（会員番号）を３種類にわけています。ＢＢＳの管理者であるオーナー，それに一般のユーザー，そしてＩＤを持たないゲストです（頭文字５文字が同じで，以下000がオーナー，001～049が一般，050がゲストとなっています）。



《写真6》ＩＤを入れた後はメイン・メニューが表示される

●オーナー用のパスワード

パスワードは，オーナーで二つ（オーナー専用コーナーに入るために二つとなる），一般が一つ，そして，ゲストにも一つ付けることができます(オーナーとしてのパスワードがありますが，自宅で掲示板の管理をしたりするときは，不要で，直接アクセスできます)。

ＢＢＳのメニューは，オーナー用と一般用とが異なり，オーナーでは専用コーナー（第２パスワードが合わないと入れない）があり，そこでＶ1200を直接コントロールできるコマンドが利用できます（外部から自分のＢＢＳにアクセスしたときに，外部にいながら，名種の管理ができる）。

●メニュー内容

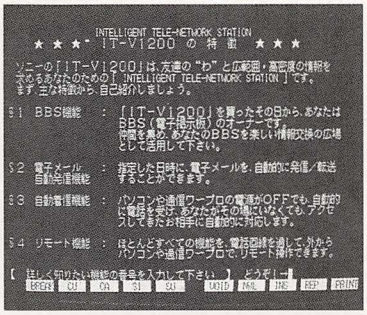
メニューですが，掲示板（タイトル・リスト，読みだし，書き込み，削除），メールボックス（タイトル・リスト，読みだし，書き込み），リモート・メール転送（転送，転送状況問い合わせ，容量問い合わせ），漢字タイプの変更，オーナー専用コーナー（ソニーコマンド使用，送信メール，タイトル・リスト，送信メール読みだし，送信メール作成），ログオフです。

この中の“リモート・メール転送”はこのＶ1200の特徴でもある機能で，Ｖ1200を経由して離れた場所につぎつぎとメールが送れる機能です。これにより，電話代を節約して，多くの支社にメールを送ることもできます。

●メール・ボックス

一般会員にメール・パスワードの指定ができます。これにより，パスワードをもらった会員だけがメールの読みだしなどが可能で，それ以外は書き込めても，内容の読みだしやタイトル・リストを見ることはできません（ゲスト・ユーザーの書き込み禁止指定もできる）。

このメール・ボックスは普通のＢＢＳの会員同士の通信（メール交換）と異なり，特別な会員間の“掲示板”的要素が強い内容です（メール・パスワードを与えなければ，ＢＢＳのオーナーに対してメールを送るコーナーとなる）。



《写真7》ＡＴＤＥＭ２で，ＩＴ-Ｖ1200の特徴デモが見られる

ＢＢＳに入ってみよう

さて，自分のＢＢＳに入ってみましょう。入りかたは，外部の電話線を介して入る方法と，ＲＳ-232Ｃによりホスト・コンピュータ（パソコンやワープロ）から入る方法があります。

ＲＳ-232Ｃから入れば電話代は不要ですし，各種の管理がホスト・コンピュータにより簡単にできます。

外部から入ったのと同じようにシミュレートしてチェックや管理ができるコマンド“ＡＴＤＥＭ１↵”があります。これにより，外部と同様に自分のＢＢＳが楽しめます。

もし，通信ソフトにアップロードやダウンロード（ディスクの内容を送ったり，ディスクに書き込んだりする）機能があれば，管理がとても楽に行なえます。

前書きが長くなってしまいましたが，さっそく入ってみることにしましょう。

●ＲＳ-232Ｃから入ることにします。

ターミナル・モードや通信ソフトをたちあげ，通信速度（外部のアクセス・スピードよりも早く設定でき，便利）などを設定した後で，“ＡＴＤＥＭ１↵”でＯＫです。

ＩＤを打ち込み，パスワードの入力でメニューが表示されます。

あとは，メニュー番号などを指示に従って押していけばＯＫです。

ログオフの入力で，ＢＢＳを終了します。

ゲスト・ユーザーのために

ＩＤ番号を配布できるのはどうしても身近な人たちだけになってしまいがちです。これではＢＢＳの輪ができません。

そこで，ＩＤ番号を持たない人が入れるように“ゲスト”というＩＤがあります。パスワードを設定しておくと，ＩＤ入力の

際に，ゲストのためのＩＤ番号の表示がされ，入力するパスワードも表示されます。

これをゲストの人は見て，そのまま打ち込めば入れるわけです。

こうして，内容が見られるわけですが，会員として入れるために，名前や住所，希望のパスワードや自己紹介などが知りたいですね。

そこで，これらの項目をメールに書き込む指示を掲示板に張りだしておきましょう。

もし，ゲストの人からのメールがあればＩＤとパスワードの設定をし，掲示板に名前とＩＤ番号などを張りだせばＯＫです。

ゲストの人は後日，掲示板にアクセスしてＩＤ番号を確認すればよいわけです。

これで，ゲスト対策もバッチリですね。

プログラムも掲示できる

このＢＢＳは，文章を掲示するだけではなく，プログラムの掲示もできます。つまり，プログラム配布もできるわけです。

書き込む際に“バイナリ”を指定すればプログラムが書き込めます。このときに，X-MODEM（クロスモデム）モード（ブロックごとにチェックされながら転送される）もあるので，活用範囲が広がります。

もちろん，読み込む際もX-MODEMモードが利用できます。

オリジナルのＢＢＳを！

自分のＢＢＳですからオリジナリティがないとだめですね。そこで，オープニング・メッセージや利用者のメッセージなど各種のメッセージを自分のメッセージに変えられる“ＡＴＧＵＩＤ”コマンドもあります。

また，接続時間の設定（ＡＴＬＩＭ）もできるので，ゲストと一般ユーザとに差もつけられます。

一般のモデムとして，外部のＢＢＳにアクセス！

このＶ1200は外部からのＢＢＳとして利用されるだけではなく，一般のモデムとしても利用できます。

モデムはヘイズ社のコマンドにソニーの拡張コマンドが付いたもので，300/1200ボーのＡＡ形モデムとして利用できます。

また，手動でかけ，つながったあとで，自分のパソコンに接続するためのＤＡＴＡ／ＶＯＩＣＥ(ボイス)スイッチもあって，友人同士のプログラムのやり取りに便利です。

また，Ｖ1200は電話番号台帳（100件分）を内部に持っているので，接続条件や電話番号を設定しておけば，短縮ダイヤル（ＡＴＤＩＡＬコマンド）で接続できます。

電話が待ち遠しい！

とにかく，ＢＢＳのオーナーに簡単になれるのがいいですね。意外と管理も簡単だし，Ｖ1200のみＯＮにしておけば勝手にやってくれるのですから言うことありません。

ソフトの掲示もできるので，メモリ増設が不可欠（増設メモリＩＴ-ＶＭ128：価格12,800円で128ＫＢのメモリ増設ができる）でしょう。

このバージョン・アップ版として，ハードディスクや3.5インチのディスクが内蔵し，通信してきた相手と直接やり取りできるチャット機能がついた製品がでてくれば最高なんですが，それも安価で……。

《第１表》各種コマンド

働き	コマンド		働き	コマンド	
●メールの発信に関するコマンド			**●通信制御に関するコマンド**		
発信先ファイルの一覧，表示，作成，削除を行なう	ADR	拡	アンサー・モードにする	A	
発信手続きファイルの一覧，表示，作成，削除を行なう	SEND	拡	キャリアの送出を制御する	C	
送信メールの一覧，表示，作成，削除を行なう	SMAL	拡	コマンドのエコーを制御する	E	
発信状況を確認する	SSTS	拡	通信方式を制御する	F	
●受信メールに関するコマンド			ROMまたはレジスタ情報を問い合わせる	I	拡
受信メールの一覧，表示，削除を行なう	RMAL	拡	受信した音声をスピーカから確認するモニタ機能を制御する	M	
着信状況を確認する	RSTS	拡	**●通信状態の切り替えに関するコマンド**		
●電話番号台帳に関するコマンド			回線を接続したままコマンドの入力を可能にする	＋＋＋	
電話番号台帳に登録されている電話番号をダイヤルする	CALL	拡	IT-V1200からブレーク信号を送出する。	CTRL＋B	
電話番号台帳に電話番号を登録する	DIAL	拡		CTRL＋B	
●自動対話サービスの利用者設定に関するコマンド				CTRL＋B	拡
各種パスワードを照会する	PAS	拡	電話回線接続用のスイッチ(フック)を制御する	H	
ログイン・パスワードを設定する	PASL	拡	通信状態に復帰する	O	
メール・パスワードを設定する	PASM	拡	**●レジスタに関するコマンド**		
オーナー・パスワードを設定する	PASO	拡	各種レジスタを照会する	S?	
転送パスワードを設定する	PAST	拡	各種レジスタを設定する	S＝	
ユーザーIDを設定する	UID	拡	直前に指定したレジスタの値を照会する	?	
●自動対話サービスの環境設定に関するコマンド			直前に指定したレジスタに値を設定する	＝	
自動対話サービスのガイダンスの一覧，表示，作成，削除を行なう	GUID	拡	コマンドおよびレジスタの内容を電源を入れた直後の状態にリセットする	Z	
自動対話サービスの利用時間を設定する	LIM	拡	**●コマンド応答メッセージに関するコマンド**		
丑三つ時（ベル音OFF時間帯）を設定する	MID	拡	応答メッセージの表示の有無を設定する	Q	
自動対話サービスの各種条件を設定する	SCON	拡	応答メッセージの表示形式を設定する	V	
●掲示板およびオーナーの特権に関するコマンド			応答メッセージの種類を設定する	X	
掲示板メッセージの一覧，表示，作成，削除を行なう	BBS	拡	**●システムの環境設定に関するコマンド**		
自動対話サービス・シミュレーションを開始する	DEFMI	拡	内蔵のタイマを設定する	CLK	拡
オーナー専用コーナーの使用を終了する	END	拡	パソコンの漢字タイプに合わせてIT-V1200の漢字タイプを設定する	KANJ	拡
回線のトレースを開始する	TRAC	拡	メモリの使用状況を表示する	MEM	拡
●ダイヤルに関するコマンド			**●デモおよびヘルプ表示に関するコマンド**		
指定した電話番号をダイヤルする	D		IT-V1200の機能を紹介する	DEM 2	拡
コマンドを再実行する	A/		指定ファイルを繰り返し表示する	DEM 3	拡
トーン・ダイヤルを指定する	T		コマンドのヘルプ情報を表示する	HELP	拡
パルス・ダイヤルを指定する	P				

松下"FMパナアミューズメント・カートリッジ(FMPAC)"紹介

―サンプル・プログラム付き―

川野俊充

7月中旬に松下より「FMパナアミューズメント・カートリッジ」(価格7,800円)が発売されます。そう,"FM"と付いているように,このカートリッジにはFM音源が搭載されているのです!!

もちろん今までと同じようにS－RAMとしてゲームのセーブ,ロードもバッチリできます。

このようにFM音源ユニットとデータセーブ用のS－RAMとして1人(?)2役をこなしてしまう「FMPAC」はなかなかのツワモノ。さっそくご紹介しましょう。

S-RAMとしての「FMPAC」

おいしいFM音源の話は後まわしにしておいて,はじめにS－RAMとしての機能を説明していきましょう。

この「FMPAC」にはゲームのデータ管理をするセグメントが八つ内蔵されていて,それぞれの内容はバッテリーにより保存されています。そして,テープやディスクにセーブするのと同じ感覚でS－RAM内に自由に書き込むことができるのです。

もちろん,この「FMPAC」に対応していないソフトのデータはセーブ,ロードはできないので注意しましょう。ここらへんの制約はコナミの「新10倍カートリッジ」と同じってわけです。

あと気をつけなければならないのは,1から8まである八つの部屋のうち,各ソフトによってセーブできる部屋が決められている,ということです。

たとえば,Aのソフトは1にセーブされ,Bのソフトは2にセーブされるんだったら問題ないのですが,Cのソフトが1にセーブされるソフトだったらAとBとは同時にセーブができないということです。

ま,これはこのつぎに説明するパック・コマンダーを使えば部屋の中を編集できるので,うっかりとセーブをしてデータを消してしまわないようにすれば大丈夫です。

パックコマンダー

「FMPAC」を本体に差し込み,

CALL FMPAC ↵

とすると,パックコマンダーが立ちあがります。これは「FMPAC」内のデータを他のPACやディスクに編集するユーティリティで,ゲームがたくさんありすぎて全部セーブできないよーという人には便利なものです。

メニューとしては,

クリア／コピー／チェンジ／ファイル削除／スロット／BGMの六つがあって,それぞれの部屋の中でデータを移動したりするためのものです。簡単な説明を加えておきましょう。

・クリア

PACの中にセーブしてあるデータを消去するコマンド。ぜ～んぶ消えてしまうので決してまちがえないよーに。

・コピー

これはPAC↔PACあるいはPAC↔ディスクの間でセーブしたデータをやりとりするコマンドです。部屋がいっぱいになってしまったときに有効なんだけど,部屋↔部屋の間でデータ交換ができないところがちょっと使いづらいという気がします。最低,PACとPAC,もしくはPACとディスクの二つを持ってなきゃいけないからね。

・チェンジ

なんの役にたつかよくわからないコマンド。ようはPACとPACの間でデータを交換することができるんだけど。

・ファイル削除

なんのことはない,ディスクのファイルを消してしまうだけです。

・スロット

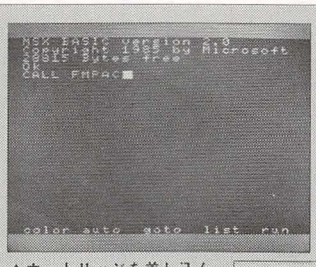
これもただ単にカートリッジ・スロットの番号を調べるというコマンドです。

・BGM

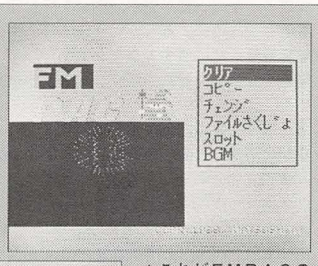
これはFM音源によるサンプル曲が聞けるというモードです。5曲,いずれも「アシュギーネ」の曲をアレンジしたもので,結構いいノリの曲ばかりです。個人的に僕は4番が好きだなあ。

簡易シンセ機能

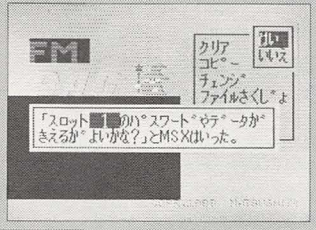
ところで,このコマンド実行中のメニューがでている間にTABキーを押すと,簡



▲カートリッジを差し込んで立ちあげたところ。このようにするとユーティリティが起動できます

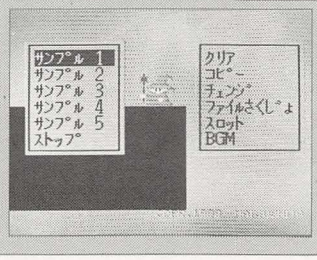


▲これがFMPACのメニュー画面。右側にある6種類のコマンドを魔法使い(?)が実行してくれます

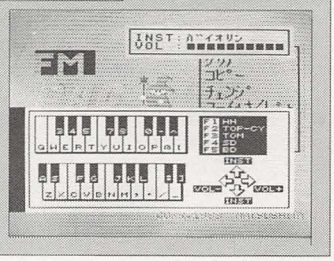


▼これはサンプル曲が聞けるBGMモード。どれもなかなかよくできた曲ばかりで,4番目の曲が気にいった

▼シンセモード画面。和音もひけて便利なんだけど,ドラムの音がイマイチ軽いような気がします。



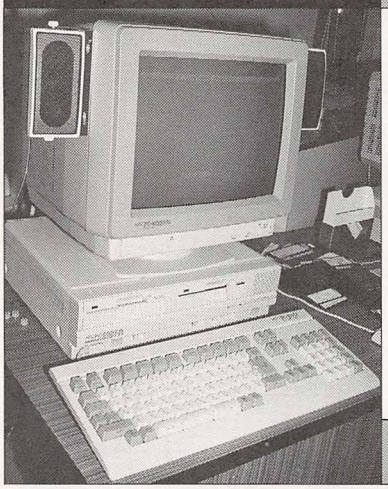
▲コマンドはこのようにして実行されます。じつはこのときのMSXの反応が結構おもしろくて笑ってしまいました



FMPAC対応サンプル・プログラム・リスト－グラディウス2のステージ1－

```
 10 'SAVE"GRA2
 20 CLEAR 5000
 30 '¥¥¥
```

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

MIDIのパワーで音楽をグレード・アップ!の巻

その③

バブリン鉄男

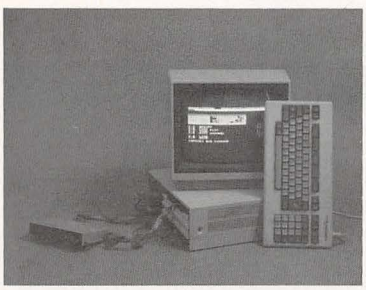
音楽ソフトには2タイプある

前回のこのコーナーでは，最新スタンドアロン・ソフト〝ミュージック・アート88〟を紹介しましたが，コンピュータの音楽ソフトを大きく分類してみると，〝ミュージック・アート88〟のようなスタンドアローン・ソフトと，もう一つ，MIDI（ミディと呼ぶ）という通信手段を使って音楽を作ったり，演奏データを管理したりするソフトの二つがあります(**第1図**)。

まず，MIDIソフトとスタンドアローン・ソフトはどこがちがうかというと，スタンドアローン・ソフトが，その名のとおり，パソコン本体の音源を鳴らすのに対し，MIDI関係のソフトの特徴は，だいたいの場合が外部の音源を使って音楽を作ったり，その音源の音を変えたり，演奏させたりするようになっています(**写真1**)。

つまり，パソコンの内部音源といえば，最高のものを搭載しているPCシリーズやX68000などでは，FM音源4オペレータ＋PSG＋リズムPCM音源＋ADPCM（サンプリング音源）となっていますが，MIDIソフトの場合は，パソコンの内部音源それぞれをパワー・アップしたような音源モジュール（鍵盤の付いていないシンセサイザ）やリズムマシン，サンプラ（サンプリング専用機器）などをMIDIという通信手段でつないで鳴らすことによって音楽を演奏するわけです。

極端な言いかたで説明すると，MIDIは外部のパワーアップした音源を使って音を鳴らすので，音がいいと言うこともできます。



《写真1》PC-88シリーズにMIDIインターフェースを取付け，カモンミュージック社のRCP-PC-88を立ちあげたところ。これに音源があればバッチリ!

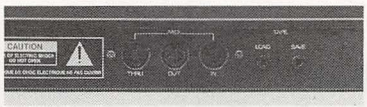


《第1図》パソコン用の音楽ソフトは2種ある

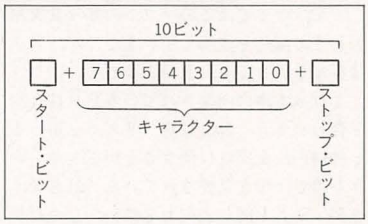
MIDIとは何だ?

MIDIはMusical Instrument Digital Interfaceの略で，楽器の演奏情報をデジタルで通信するための規格なのです。この規格は約5年前に発足した規格で，日本だけでなく，世界中で使われています。しかもMIDIの規格を決定するMIDI協議会で，次々と新しい規格や細部の内容が決定されているのです。ただ，大筋部分ではほとんど決定ズミになっていますから，アメリカの楽器も日本の楽器もMIDI端子(**写真2**)さえ付いていれば，つないで2台を同時に演奏したり，コンピュータを使ってシンセサイザを演奏をさせたりすることは簡単なのです。いわば，楽器の世界では，MSXのように各社でだしているハードの規格が，世界共通で，一つしかないということです。

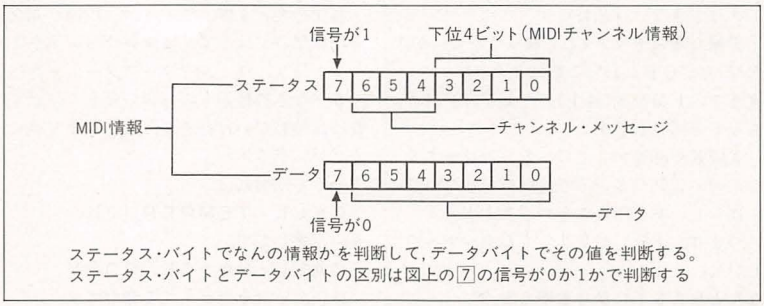
パソコンにはRS232Cという通信手段がありますが，考えかたはこれと似ています。RS232CとMIDIの一番のちがいは，RS232Cが通信に関するハードだけの規格で，通信手段に関するソフトに関してはプロトコルという手順や約束事が別にあるのに対し，



《写真2》MIDI端子のようす



《第2図》MIDIデータのしくみ



《第3図》MIDI情報の内容

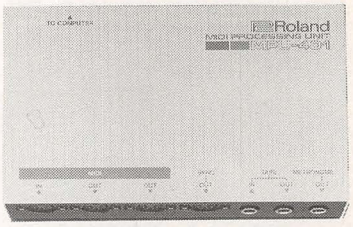
MIDIの場合はその約束ごとのソフトも，また機械自体のハードも両方を含んだ規格ということです。

また，RS232Cが付いていないパソコンは一人前じゃないと言われるのと同じように，楽器の世界でも現在では数千円台の電子楽器にもこのMIDIは付いています。

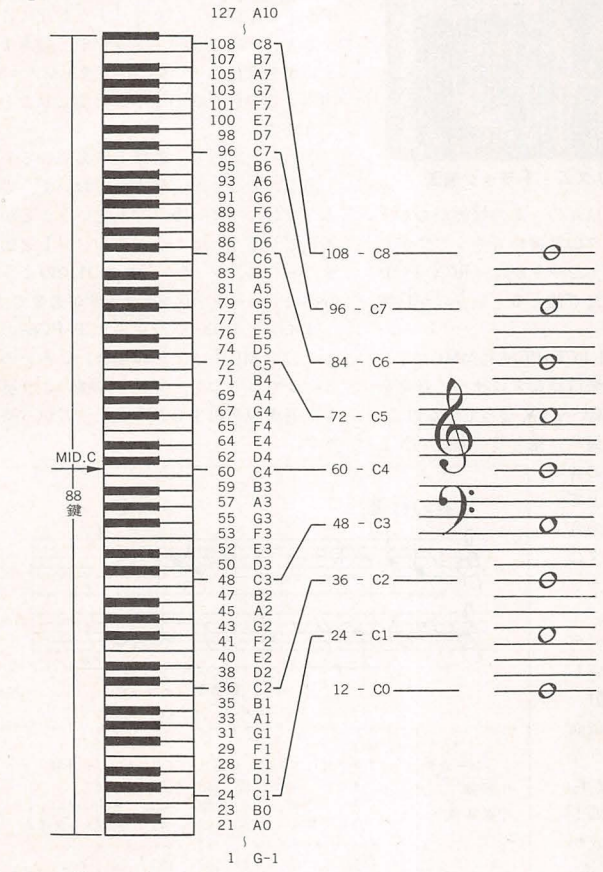
では具体的にMIDIとはどんなものかというと，楽器に付いているのはMIDI端子（5ピンのDIN端子）で，その間をつなぐのはMIDIケーブルと呼ばれるものです。

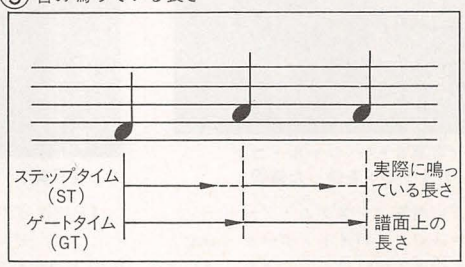
そして，MIDI信号は，8ビットのかたまりで1キャラクターを構成し，その前後に1ビットずつのスタート／ストップ・ビットがついて10ビットで一つのまとまりとなっています（**第2図**）。転送速度は31.25k baud（±1%）で，それをシリアルで転送するのです。

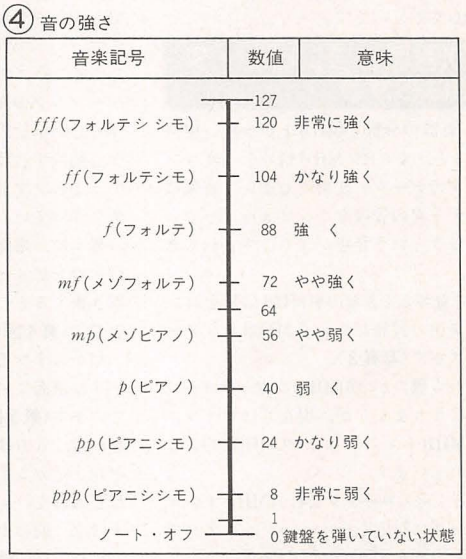
内容的には**第3図**のように演奏に関する情報（チャンネル・メッセージ）や機械の



《写真3》MIDIインターフェースのベストセラー，ローランド社のMPU-401







音符の持つ情報

① 音の高さ
② 音の長さ
③ 音の鳴っている長さ
④ 音の強さ

② 音符の長さを数値で表わす

♩=48とした場合

	4/4拍子の場合の1小節に入る音符	一つの音符のステップ・タイムの例	休止符
全音符	𝅝	192	𝄻
2分音符	𝅗𝅥 𝅗𝅥	96	𝄼
4分音符	♩ ♩ ♩ ♩	48	𝄽
8分音符	♪ ♪ ♫ ♫ ♫ ♫	24	𝄾
16分音符	𝅘𝅥𝅯 𝅘𝅥𝅯 ♫ ♫ ♫ ♫ ♫ ♫	12	𝄿
3連音符	³ ³ ³ ³	16	³

付点が2つある場合は延長された部分の長さに更に半分の長さが加わります。

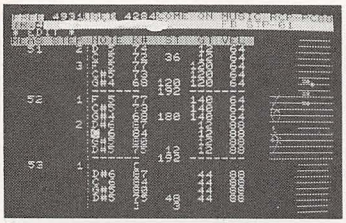
♩.=♩+♪　𝅗𝅥.=𝅗𝅥+♩　♪.=♪+𝅘𝅥𝅯　𝄾.=𝄾+𝄿

付点音符は，〈付点の左どなりの音符の長さ＋½の長さ〉を示します。

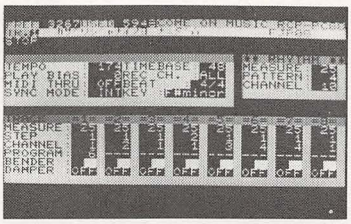
♩..=♩+♪+𝅘𝅥𝅯　𝅗𝅥..=𝅗𝅥+♩+♪

《第4図》音符の持つ情報の4要素

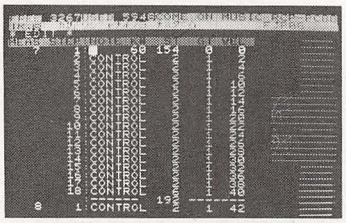
ローランド社カタログ請求先：〒542 大阪市南区南船場4-4-21 ローランド㈱宣伝課「マイコンBASICマガジン」係



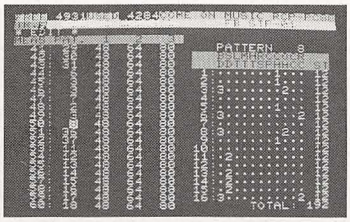
《写真４》トラック演奏データ



《写真５》全トラックの演奏状態を見ることもできる



《写真６》スペシャル・コントローラーを使った画面



《写真７》リズム・トラック画面

同期などの情報（システム・メッセージ）を，ステータス・バイトとデータ・バイトという，大きく二つのキャラクターにわけて転送していくのです。

MIDI言語とコンピュータ言語はちがう

電子楽器の分野でMIDIという統一規格ができると，すぐに，MIDI信号を一度コンピュータのデータに変えてしまい，音楽に関するデータの管理をコンピュータでやってしまおうという発想がすぐに生まれてきました。

そこで登場してきたのがMIDI信号をコンピュータ用の言語に変えるMIDIインターフェースです（**写真３**）。

各社から幾つかのMIDIインターフェースが発売になりましたが，現在ではローランド社のMIDIインターフェースが圧倒的シェアをしめています。

そして，そのローランド社のMIDIインターフェースに対応したミュージック・ソフトも，たくさんではじめています。

カモンのソフトを使ってMIDIを説明

今回は，その中でもプロのミュージシャンの中で圧倒的人気のある「カモンミュージック」社のRCX-PC98（価格38,000円）の下位バージョンであるRCP-PC88（価格29,500円）を使ってMIDIの説明をしていきましょう。RCX-PC98とRCP-PC88のちがいは処理速度やほんの一部の機能がちがうくらいで，データの互換性もそうですが，RCP-PC88で覚えたやりかたはRCX-PC98でも同じやりかたで使えるというのが特徴です。

カモンのソフトRCP-PC88はMMLなどのベーシックの音楽言語などに比べて音楽を作っていく上で使いやすくなっているので，少し勉強すれば簡単に覚えることができます。このソフトの音楽を作っていく上での基本は，譜面の音符をコンピュータに置き換えるということです（**第４図**）。

だからすべてのデータは譜面に対応しています（**第５図**）。だから，入力は譜面をおきかえるような形で入れていきます。その際，前の小節で入れた音符の構成が同じだったりしたら，何小節分でもコピー機能を使うこともできますし，曲のエディットも簡単にできます（**写真４～７**）。

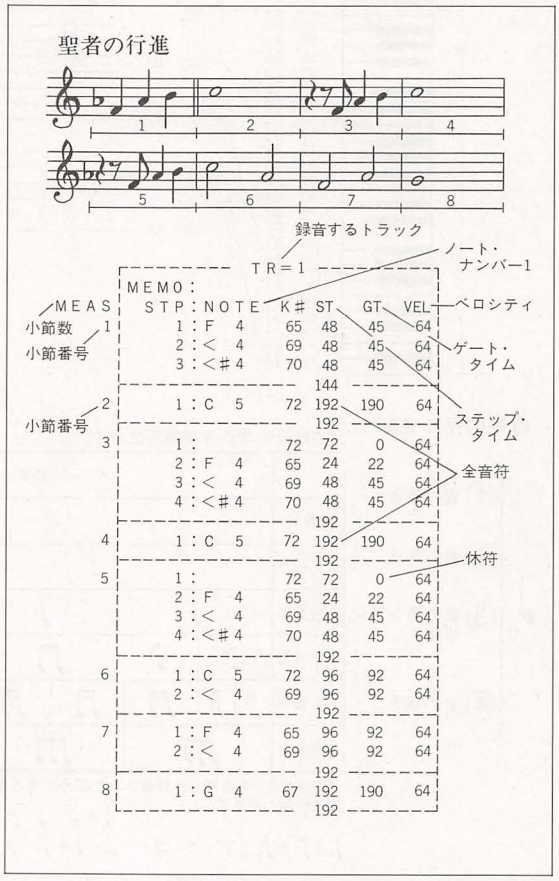
譜面を入力するにしても，他人とちがうニュアンスにしたいという人には，譜面上の音符の長さと，実際になる音符を鳴らす長さを変えることによってその曲を打ち込んだ人の個性をだすこともできるわけです。

また，メロディーを入力する１～８のトラック（８パート分の演奏を入れることができる）以外にリズムマシン用の演奏情報を入力するトラックもあります。

もちろん音符以外のMIDI機器をコントロールする情報を入力するスペシャル・コントローラというコマンドもあり，シンセサイザ独特の音程を変化させるピッチ・ベンドや音が１回鳴ったあと，またさらに音がなるというアフター・タッチや，演奏するテンポを変化させたり，MIDIチャンネルや，演奏する音色を曲の途中から変えることもできます。

といったように，音楽上考えられるありとあらゆることが，演奏面において，できるようになっているソフトということができるでしょう。もちろんこのソフトを鳴らすためには，ローランド社のD110のような音源モジュールやシンセサイザが必要です。

カモン・ミュージックのRCP-PC88のような総合MIDIソフトの場合，いろいろなことができるので，プロと同様のより細かな演奏表現を再生できるというのが，特徴です。



《第５図》こんなぐあいに入力していく



《写真８》理想の音源方式『ＬＡ』を持ち，パソコンにピッタリのローランド社のＬＡ音源D110（価格89,800円）

■カモンミュージック問い合わせ先：〒532 大阪市淀川区西中島3-14-6-401 カモンミュージック「マイコンBASICマガジン」係

☎06-309-3836



Dr.Dのちょっと背のびのBASIC講座

※各機種対応

「ベラボーマンに挑戦！」～腕の伸び縮み～

とある日の編集部で…

編集長：編君，影君はどこにいったのかしらないかね。？

編：昼休みに近くのゲーム・センターへ一緒に行きましたけど，たぶんそのままそこにいると思いますよ。

つぐ美：そう言えば「今日こそあの3面を…」とか言ってはりきってましたよ。

編集長：う～，なにをやっとるんだ影君は。帰ってきたらバイクで五反田をひき回してくれる～。

影：いやーまいったまいった。あのベラボー・スイッチというやつは…。

編集長：影君！　どこをほっつき歩いとるんだね，君は。どうも給料がいらんようだが。

影：いえ，その～。ベラボーマンっておもしろいですね。

Dr.D：そのベラ…何とかというゲームとは，ひょっとしてあの腕が伸び縮みするあれのことかな。

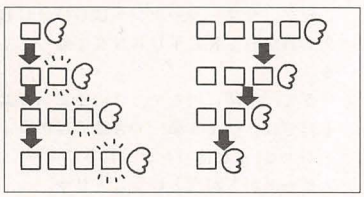
編：ええ，そうです。ナムコから発売された「超絶倫人ベラボーマン」です。

Dr.D：わしは遊んだことはないんじゃが，あのおもしろいボタンに興味があっての。

影：えっ，Dr.がベラボーマンを作ってくれるって？

Dr.D：だれもそんなことは言っとらんわい。

編：でも，あれを応用して，なにかプログラムを作ったらおもしろそうですね。



《第1図》腕を伸び縮みさせる基本的考えかた

Dr.D：ふむ。いい題材じゃな。それではベラボーマンそのものとはいかないが，あの腕の伸び縮みに関して少し講義してみようか。

つぐ美：おねがいしま～す！

今月の題材 ～腕の伸び縮み～

編：というわけで，今月からはじまった，ＢＡＳＩＣ講座，題して，「ＢＡＳＩＣでビデオゲームに挑戦！」ちょっと大げさかもしれませんが，さっそく，今月は，ベラボーマンの腕の伸び縮みについてDr.Dに講義してもらいます。

Dr.D：ふむ。では，さっそくだが，腕が伸び縮みするように見えるには，どうプログラミングしたらよいか考えてみるかな。腕とか棒のような物を伸びたり縮んだりしているように見せるには，第1図のように腕の部分を一つ一つ描いたり消したりすればよいわけじゃ。これをどうプログラミングしてやるかじゃが…。

影：そんなの，これでいいんじゃないんですか(リスト1)。

編：確かに腕が伸びたり縮んだりしますね。しかも，かなり速いスピードですよDr.。

影：へっへー，私にもゲームの1本や2本ぐらいは作れるのだっ。はじまったばかりのこのコーナーは，来月から早くも「Dr.影のプログ…」(バコッ)イテッ！

Dr.D：確かに影君のやりかたはデモ(ゲームをはじめる前のアニメ等)にはよく使われていた手法だ。ただ，これだと腕の長さを変えようと思ったら…。

影：ウォーッ(第2図)。

Dr.D：ましてや，押したボタンによって長さが変わるとしたら？

影：ヒ，ヒエー!!(第3図)

Dr.D：となってしまい，実用性がまったくない。まるでない，さらさらない。

影：でた！　三重否定！

《リスト1》サンプル・プログラム①

```
 10 WIDTH 40,25
 20 '
 100 LOCATE 0,0:PRINT "■●      "
 110 LOCATE 0,0:PRINT "■■●     "
 120 LOCATE 0,0:PRINT "■■■●    "
 130 LOCATE 0,0:PRINT "■■■■●   "
 140 LOCATE 0,0:PRINT "■■■■■●  "
 150 LOCATE 0,0:PRINT "■■■■●   "
 160 LOCATE 0,0:PRINT "■■■●    "
 170 LOCATE 0,0:PRINT "■■●     "
 180 LOCATE 0,0:PRINT "■●      "
```

FOR～NEXT文

Dr.D：そこで，ＦＯＲ～ＮＥＸＴ文を使うんじゃな。この命令はＦＯＲ文とＮＥＸＴ文とで一組になっていて，書式(文の書きかた)は第4図のとおりだ。

影：はて，どこかでみたような？

編：先月号の「パソコン・レクチャー」で教えてもらったばかりですよ。

Dr.D：にもかかわらず第3図のようなことを平気でやるから影君なんじゃ。

影：……。

編：それでDr.，このＦＯＲ文をどのように使ってそれっぽくするんですか？

LOCATE文

Dr.D：うむ。それにはＦＯＲ～ＮＥＸＴ文だけでなくＬＯＣＡＴＥ文という命令も必要になってくる。その書式は第5図のとおり。ＰＲＩＮＴ文とセットで使う場合がほとんどなので一緒に覚えておいたほうがいいじゃろう。

編：先ほどからでているＬＯＣＡＴＥ　Ｘ，Ｙというのは，画面の一番左上に描けと

```
LOCATE ○,○：PRINT "□○"
LOCATE ○,○：PRINT "□□○"
LOCATE ○,○：PRINT "□□□○"
LOCATE ○,○：PRINT "□□□□○"
LOCATE ○,○：PRINT "□□□□□○"
LOCATE ○,○：PRINT "□□□□□□○"
    ⋮              ⋮
き，きりがない…
```

《第2図》リスト1のプログラムで腕の長さを変えた場合

```
LOCATE ○,○：PRINT "□○"
         PRINT "□□○"
         PRINT "□□□○"
         PRINT "□□○"
         PRINT "□○"
    ⋮
短かいパンチのとき

LOCATE ○,○：PRINT "□○"
         "□□○"
         "□□□○"
         "□□□□○"
         "□□□○"
         "□□○"
    ⋮
中くらい

LOCATE ○,○：PRINT "□○"
         "□□○"
         "□□□○"
         "□□□□○"
         "□□□□□○"
         "□□□□□□○"
         "□□□□□○"
         "□□□□○"
         "□□□○"
         "□□○"
    ⋮
長いパンチ

それぞれわけなきゃいけないから，とてもムダ
```

《第3図》押すボタンによって長さが変わる場合

FOR A=0 TO 7 STEP 1

Aを0から7まで1ずつ増やして
この間を繰り返し実行するという命令

NEXT A

FOR TO STEP ～ NEXT　必ず一対

《第4図》ＦＯＲ～ＮＥＸＴ文の書式

《リスト2》サンプル・プログラム②

```
10 WIDTH 40,25
20 '
100 FOR A=0 TO 7
110  LOCATE A,0:PRINT "●";
120 NEXT A
```

画面の左からA(0～7に変わる)，上から0の位置へ"●"を表示

《リスト3》サンプル・プログラム③

```
10 WIDTH 40,25
20 '
100 FOR A=0 TO 7
110  LOCATE A,0:PRINT "■●";
120 NEXT A
```

「手」と「腕」を区別してみた

《リスト4》サンプル・プログラム④

```
10 WIDTH 40,25
20 '
100 FOR A=0 TO 7
110  LOCATE A,0:PRINT "■●";
120 NEXT A
130 '
200 FOR A=7 TO 0 STEP -1
210  LOCATE A,0:PRINT "■●";
230 NEXT A
```

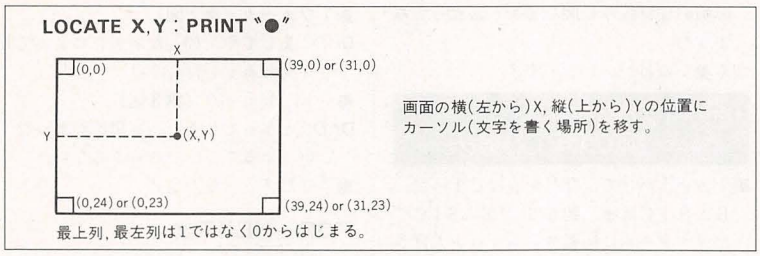
Aを7から0へ－1ずつ変える

腕をひっこめる部分

《リスト5》サンプル・プログラム⑤

```
10 WIDTH 40,25
20 '
100 FOR A=0 TO 7
110  LOCATE A,0:PRINT "■●";
120 NEXT A
130 '
200 FOR A=7 TO 0 STEP -1
210  LOCATE A,0:PRINT "■●  ";
230 NEXT A
```

手を消すため，空白を1個つけた



《第5図》ＬＯＣＡＴＥ文の書式

いうことだったんですね。

Dr.D：そういうことじゃ。このＸ，Ｙのところに入れる数字をＦＯＲ～ＮＥＸＴで変えてやると，どうなるじゃろうか？(**リスト2**)。

編：なるほど。確かに丸いのが右に動いて，腕が伸びているように見えますね。

Dr.D：さらに**リスト3**のように変えてやると，まさしく腕が伸びている。

腕を縮める

影：ではDr.，縮めるときはこうすればいいんですね(**リスト4**)。

Dr.D：さあ，どうじゃろう。やってみたまえ。

影：アジャパー。て，手が，いっぱい画面に残ってるゥ～(**写真1**)。

編：影さん，腕を伸ばした跡を消せばいいんですよ。チャッ，チャッっと，こうすれば(**リスト5**)，ほら。

Dr.D：そのとおり。パソコンで絵を動かすときには，描くと同時に元の絵を消すことも大事じゃったな(**第6図**)。

パンチの長さを変える

Dr.D：さてつぎにパンチの長さを変えるんじゃが，これはじつにいろいろな方法がある。その中で，今回は2番目に簡単な方法を説明しよう。

影：Dr.ってやーっぱりケチなんだ。いっちゃん（一番）簡単なのを教えてくれないんだもんね。

Dr.D：何か言っとるようだが，何かね？影君。

影：いやー，私はビンボーで。

Dr.D：で，なぜ2番目の方法かというと，1番簡単な方法では困ることがあるからであって，決してワシはケチじゃない。

編：じゃあ，その一番目の方法も教えてくれませんか？

Dr.D：教えるなんていうほど大したことではないんじゃ。**リスト6**を実行してみたまえ。

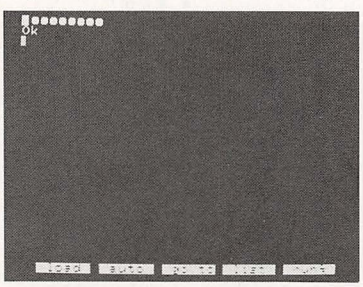
編：確かに3回のパンチで，腕の長さがちがいますね。

Dr.D：1回目のパンチは100～160行，2回目は200～260行，3回目は300～360行で実行している。それぞれ行を対応させてあるから比べてみたまえ。

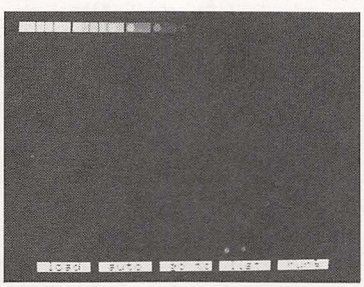
影：行番号がちがいますね。

編：ＦＯＲ～ＮＥＸＴの範囲がちがうだけですね。それならこうしてしまえば（**リスト7**）…。

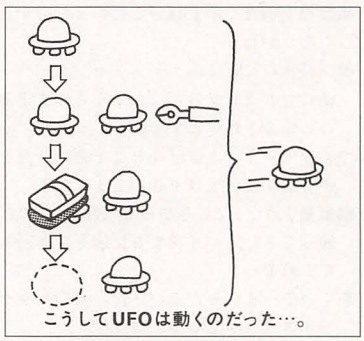
Dr.D：ふむ。これなら見やすいわけじゃな。



《写真1》リスト4の実行画面



《写真2》リスト6の実行画面



こうしてUFOは動くのだった…。

《第6図》パソコンでは絵を動かすには描くと同時に元を消す

このように同じ処理（ここではパンチをだしたり引っこめたりすること）を何度も使う場合は，1000行以降のようにまとめてしまえばよいわけじゃ。これを「サブ・ルーチン化」という。

影：そういえば，よくメイン・ルーチンとかサブ・ルーチンなんて言葉を聞きますね。

Dr.D：そうじゃ。メイン・ルーチンとはそのプログラムの幹となる部分で，実行中は主に（メインとして）この部分を繰り返し実行しているわけだ。

編：それに対して，メインからときどき呼びだされるのがサブ・ルーチンというわけですね。

Dr.D：そのとおりじゃ。**第7図**のようにじゃな。サブ・ルーチンへはＧＯＳＵＢ文でわかれてＲＥＴＵＲＮ文で帰ってくる。

さて，本題に戻るが，このまま（**リスト7**)では，つまり第一の方法では困ることがある。それはパンチの長さによって，スピードがちがうということじゃ。

影：Dr.，そりゃそうですよ。遠いところに手を伸ばせばそれだけ時間がかかるに決まってるじゃないですか。

Dr.D：それを修正して一緒にしてしまおうというのが今回のメイン・ディッシュじゃ。

影：それにしては前置きが長いですね。

Dr.D：で，本題の解決策じゃが，今回はこんな手段をとってみたんじゃ。要はＦＯＲ文の数字を同じにすれば，そこで費す時間は同じになる。そこで，さまざまな

《リスト6》サンプル・プログラム⑥

```
10 WIDTH 40,25
20 '
100 FOR A=0 TO 3                    ┐
110  LOCATE A,0:PRINT "■●";         ┘ 1回目のパンチがでる
120 NEXT A
130 '
140 FOR A=3 TO 0 STEP -1            ┐
150  LOCATE A,0:PRINT "■● ";        ┘ 1回目のパンチがひっこむ
160 NEXT A
200 FOR A=0 TO 5                    ┐
210  LOCATE A,0:PRINT "■●";         ┘ 2回目のパンチがでる
220 NEXT A
230 '
240 FOR A=5 TO 0 STEP -1            ┐
250  LOCATE A,0:PRINT "■● ";        ┘ 2回目のパンチがひっこむ
260 NEXT A
300 FOR A=0 TO 7                    ┐
310  LOCATE A,0:PRINT "■●";         ┘ 3回目のパンチがでる
320 NEXT A
330 '
340 FOR A=7 TO 0 STEP -1            ┐
350  LOCATE A,0:PRINT "■● ";        ┘ 3回目のパンチがひっこむ
360 NEXT A
```

《リスト7》サンプル・プログラム⑦

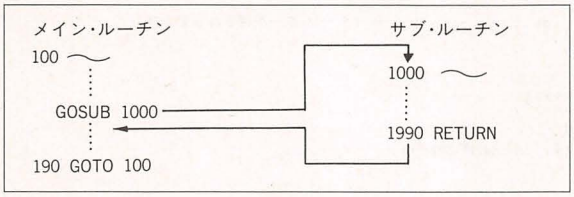
```
10 WIDTH 40,25
20 '
100 R=3:GOSUB 1000 ←Rを3(腕の伸びる長さ)にして1000行を呼ぶ   ┐
110 R=5:GOSUB 1000 ←Rを5(腕の伸びる長さ)にして1000行を呼ぶ   ├ メイン・ルーチン
120 R=7:GOSUB 1000 ←Rを7(腕の伸びる長さ)にして1000行を呼ぶ   ┘
130 '
190 END
970 '
980 ' ｳﾃﾞ ﾉ ﾉﾋﾞ･ﾁﾁﾞﾐ
990 '
1000 FOR A=0 TO R                   ┐ 腕の伸びる長さ(FOR～
1010  LOCATE A,0:PRINT "■●";       ├ NEXTを繰返す回数)をRに
1020 NEXT A                         ┘ してみた Rだけ伸ばす
1030 '
1040 FOR A=R TO 0 STEP -1           ┐
1050  LOCATE A,0:PRINT "■● ";      ┘ Rだけひっこめる
1060 NEXT A
1070 '
1080 RETURN                                              ┘ 腕を伸縮させるサブ・ルーチン
```

《リスト8》サンプル・プログラム⑧

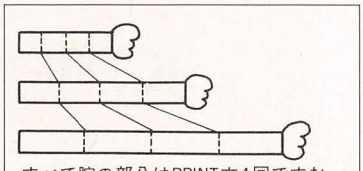
```
10 WIDTH 40,25
20 '
30 DIM M$(3) ←M$(0),M$(1),M$(2),M$(3)の四つの文字変数を定義
40 '
50 M$(1)="■● "
51 M$(2)="■■● "
52 M$(3)="■■■●  "
60 '
100 R=1:GOSUB 1000
110 R=2:GOSUB 1000
120 R=3:GOSUB 1000
130 '
190 END
970 '
980 ' ｳﾃﾞ ﾉ ﾉﾋﾞ･ﾁﾁﾞﾐ
990 '
1000 FOR A=0 TO 5
1010  LOCATE A*R,0:PRINT M$(R);  ←Rの値(1～3)によって表示する腕を変える
1020 NEXT A
1030 '
1040 FOR A=5 TO 0 STEP -1
1050  LOCATE A*R,0:PRINT M$(R);
1060 NEXT A
1070 '
1080 RETURN
```

《リスト9》サンプル・プログラム⑨

```
10 WIDTH 40,25
20 '
30 DIM M$(3)
40 '
50 M$(1)="■● "
51 M$(2)="■■● "
52 M$(3)="■■■●  "
60 '
70 LOCATE 6, 8:PRINT "▄▄"          ┐
71 LOCATE 6, 9:PRINT "| OO"        │
72 LOCATE 6,10:PRINT "＼◣"         ├ 人を表示
73 LOCATE 6,11:PRINT "▄▄"          │
74 LOCATE 6,12:PRINT "●■■●"        │
75 LOCATE 6,13:PRINT "═══"         │
76 LOCATE 6,14:PRINT "■ ■ "        ┘
90 '
100 A$=INKEY$:R=0 ←A$に何を押したかを入れる。またRを初期化する   ┐
110 IF A$="Z" THEN R=1 ←Zが押されたらRを1にする                 │
120 IF A$="X" THEN R=2 ←Xが押されたらRを2にする                 ├ メイン・ルーチン
130 IF A$="C" THEN R=3 ←Cが押されたらRを3にする                 │
140 '                                                           │
150 IF R>0 THEN GOSUB 1000 ←ZかXかCのどれかが押されたら(Rが1～3なら)1000行を呼ぶ  │
160 '                                                           │
190 GOTO 100 ←100行にもどる                                     ┘
970 '
980 ' ｳﾃﾞ ﾉ ﾉﾋﾞ･ﾁﾁﾞﾐ
990 '
1000 FOR A=0 TO 5                   ┐
1010  LOCATE A*R+8,12:PRINT M$(R);  ├ サブ・ルーチン
1020 NEXT A                         │
1030 '                              │
1040 FOR A=5 TO 0 STEP -1           │
1050  LOCATE A*R+8,12:PRINT M$(R);  │
1060 NEXT A                         │
1070 '                              │
1080 LOCATE 8,12:PRINT "■●  ";      │
1090 RETURN                         ┘
```



《第7図》メイン・ルーチン，サブ・ルーチンの仕組



《第8図》さまざまな腕の長さを同じループ回数で表示

腕の長さを同じ回数で（ＦＯＲ文の数値が同じで）ＰＲＩＮＴしてやればよいわけじゃ(第8図)。

編：でもそうしてしまったら，先ほどせっかく私が作ったサブ・ルーチンが使えませんね。なにしろプリントするものがちがうんですから。

Dr.D：さて，それはどうじゃろうか。編君はＲという変数を使って，それを腕の四角い部分を何個表示させるか（何回ＦＯＲ～ＮＥＸＴさせるか）というサブ・ルーチンを呼んで（ＧＯＳＵＢ文でサブ・ルーチンに行くことを「呼ぶ」という）いたんじゃが，このサブ・ルーチンを「Ｒによってプリントする物(腕の長さ)を変える」というようにしてやるだけじゃ。

影：でも，そんな命令ありましたっけ？

配列を使ってみよう

Dr.D：うむ。命令にたよりすぎてはいつまでもいいプログラムは作れんぞ。ここでは配列を使ってみるんじゃ。

編：ＤＩＭ文とかいうやつですね。

Dr.D：うむ，そのとおりじゃな。書式は第9図のようにいたって簡単。しかも定義に使う変数（この第9図ではＭ）は文字変数（Ａ$，ＭＣ$ 等文字を入れるための変数のこと）でも結構なんじゃ。

影：そういえば最近のプログラムには，頭のほうにこのＤＩＭ文がついたものが多いですね。

Dr.D：それは，主にグラフィックのデータを入れておくためのものなんじゃ。最近の機種はグラフィックが派手じゃから。

今回はこれに腕の一部分をいれておくのじゃな(リスト8)。

このプログラムは50行～52行で表示する腕の部分をＭ$に入れておる。そしてＲの値で腕の種類(０～２)を決め，1000行以降のサブ・ルーチンに飛ばしているのが100行から120行じゃな。1000行以降は例のサブ・ルーチンじゃが表示するものがＲによって変わるようになっている。1010行，1050行がそうなっておるな。

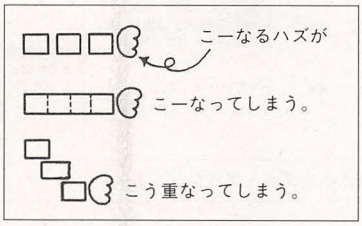
編：Dr.，なぜそこでＬＯＣＡＴＥ文のところがＡ，０でなくてＡ＊Ｒ，０になっているんですか？

Dr.D：編君もなかなかするどいもんじゃな。これはＲの値によって表示するものの長さが変わるわけじゃから，当然表示する位置も変えてやる必要があるわけじゃ。でないと第10図のような結果になってしまう。

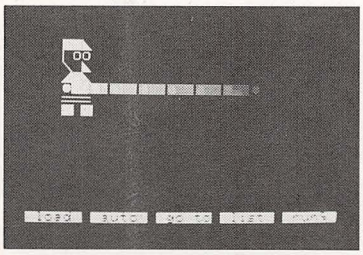
DIM M(99)

こうすることによって，M(0)～M(99)の100個(99＋1)の番号がついた変数(数字を入れる箱)が準備される。

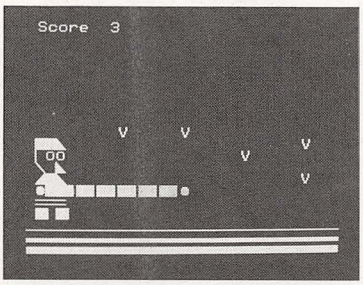
《第９図》ＤＩＭ文の書式



《第10図》リスト８の1010，1050行のＡＲの意味



《写真３》リスト９の実行画面



《写真４》リスト10の実行画面
(ゲーム画面)

いよいよベラボー・パンチ

編：ようやくベラボー・パンチですか。

Dr.D：まぁＢＡＳＩＣであそこまでやるのはとてもムズかしいから，少しそれっぽくなるようにしておいた。**リスト９**がそれじゃ。基本的には**リスト８**と同じじゃが，メイン・ルーチン（100行～190行）を見てほしい。100行でどのキーを押したか読みとり(Ａ$＝ＩＮＫＥＹ$)，Ｒを０（何もしない状態）にしている。そして110行から130行でＺＸＣが押されれば，それぞれ短・中・長のパンチがとびでるようにＲの値を入れておる。そして140行でＲが０でなければ（ＺＸＣのどれかのキーが押されたら）パンチのルーチンへ飛ぶようになっているわけじゃ。

影：これを利用した簡単なゲームが**リスト10**です。ＺＸＶＣで長短のパンチを上から落ちてくるＶにヒットするのですよ。

Dr.！ありがとう！

《リスト10》今回の完成ゲーム・プログラム・リスト

```
1000 '
1010 ' ｼｮｷ･ｾｯﾃｲ
1020 '
1030 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0
1040 '
1050 DIM M$(4),PX(7),PY(7),PT(7)          ← PX,PY…落ちてくる「V」の座標
1060 '                                      PT……「V」の待ち時間
1070 M$(1)="■●  "
1080 M$(2)=" ■●  "
1090 M$(3)="  ■●   "
1100 M$(4)="   ■●    "
1200 '
1210 '   ｶﾞﾒﾝ･ｾｯﾃｲ
1220 '
1230 LOCATE 2,2:PRINT "Score 0";
1240 LOCATE 2,12:PRINT "▗▄▖"
1250 LOCATE 2,13:PRINT "▌oo"
1260 LOCATE 2,14:PRINT "▚ ▙"
1270 LOCATE 2,15:PRINT "▟▄▙"
1280 LOCATE 2,16:PRINT "●▀▀●"
1290 LOCATE 2,17:PRINT "▀▀▀"
1300 LOCATE 2,18:PRINT "■ ■ "
1310 LOCATE 1,19:PRINT "▁▁▁
```

短期連載　第3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――

粟田　英樹

みなさんいかがお過ごしでしょうか，ＥＭＰＡサンンド・チームのお手伝いこと粟田英樹です。ますます暑くなっていくこの頃，パソコンに向かうのもつらい環境にある私ですが，クーラーはカゼをひくと長びくため，使ってません（なんのこっちゃ）。

前回は後半部が少し（というかかなり）むずかしかったと思いますが，Lesson1だけはとにかく理解してください。調号だの転調などは，後から読み返してみると結構わかったりします。何かわからないところがあれば，遠りょなく「ミュージック基礎講座」宛にハガキを送ってください。

Lesson 1
オクターブ

というわけで今月の課題に入りますが，本来なら前回より先に覚えておくべきことなのです。従ってそれほどむずかしくはないと思います。

オクターブという言葉をよく耳にしますが，ドからシまでの12音をまとめてオクターブと言います。ピアノの場合，オクターブごとにそれぞれ別の鍵盤が用意されています。では，BASICのMMLの場合はどうするかと言いますと，まず，

・Ｏ○のように○のところに数字を入れて表す。

これは一目にしてオクターブがわかります。Ｏ４がピアノの中央のドになり，１～８まで変えることができます。しかし，シドシド……のようにオクターブの変化がひんぱんにあるところでは，打ち込むのも大変ですし，プログラムもダラダラきたなくなりがちです。そこで，

・オクターブが一つ上がる，または下がるときは〝＞〟(小なり) または〝＜〟(大なり〟で代用できる。

これは一番よく使うと思います。ただ，あまり使いすぎると，今オクターブがいくつだったか，わからなくなることがたまにあるんですね。

そこで，ちょっと頭をひねってやるわけです。とはいっても，非常に簡単なことです。曲のはじめや，区切りのいいところでＯを使い，それ以外のところでは〝＜〟や〝＞〟を用いるのがいいと思います。ま，人それぞれですが，私はそうしてます。それから，〝＜〟や〝＞〟は機種によって少々異なるので，**第１図**にまとめておきます。

第１図を見ていただいてわかるように，Ｘ68000とＸ1用ＦＭ音源ドライバー(ＧＯＲＲＹ先生作)はＰＣ－88シリーズと記号が逆になっています（Ｘ１はどちらでも使えるようになっています)。これから図などで使用する場合は，ＰＣ－88シリーズと同じように（つまりオクターブ上げが〝＞〟でオクターブ下げが〝＜〟）記していきますので，Ｘ68000ユーザーの方や，Ｘ１でＸ68000とコンパチで使われている方は図中の記号を逆に解釈してください。

余談のようですが，ある音とそれより１オクターブ高い音は周波数が倍になっています。つまり，O4 Aは440HzでO5 Aは880Hzとなります。ここで，「周波数」や「Hz」など新しい言葉がでてきましたが，これはあくまでも余談ですのでそれ以上の説明はここではいたしません。
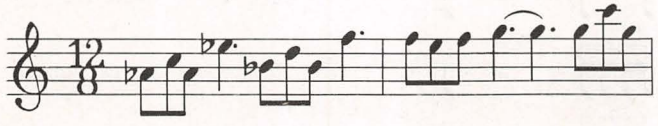
しかし，いずれ役に立つと思いますので興味のあるみなさんは，教科書や楽典の本などで調べてみてください。

オクターブについては**第２図**の楽譜に例を示しておきます。

	オクターブを上げる	オクターブを下げる
●PCシリーズ・FM77AV	＞	＜
●X68000	＜	＞
●X1 FM音源ドライバー		
×○で設定 X1	＞	＜
×○で設定 X6	＜	＞

以上が主な機種についての法則ですが，
くわしくは付属のマニュアルを見てください。
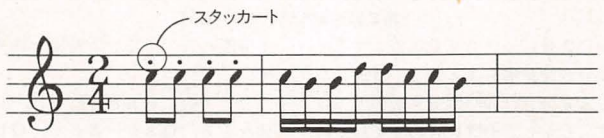
《第１図》主な機種のオクターブ記号



MML

```
O4  A-8>C8<A-8>E-4.<B-8>D8<B-8>F4.F8E8F8G4.&G4.G8>C8<G8
```

《第２図》オクターブとMML



MML

```
O5L16Q4C8C8C8Q8C<BB>DDCC<B
```

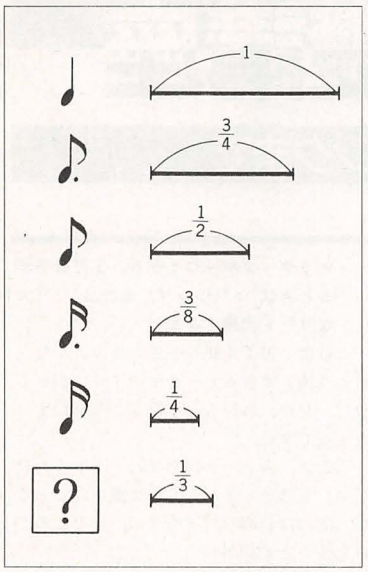
《第３図》Ｑコマンド

Lesson 2
音長とタイ

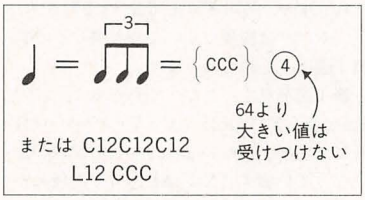
第１回にもＹｕ－Ｙｏｕ先生が触れていますが，今回はまた新しい内容です。

オクターブに，はじめからそれを指定するＯがあったように，音長にも同じような物があります。それは〝Ｌ〟というもので，Ｌの後ろに音長を入れてあげると，今後は音長の指定を省いたときにその長さが用いられます。

つまり，Ｌ８としておけば，Ｃ８としなくてもだけで同じことができるわけです。



《第4図》3分割の音符



《第5図》連符とMML

Lの取りうる値は1～64までで，1が全音符，64が64分音となります。ただし，L7とかL11とかすると，ずれてしまうことがあります。2の倍数か3の倍数，あと1なら大丈夫です。

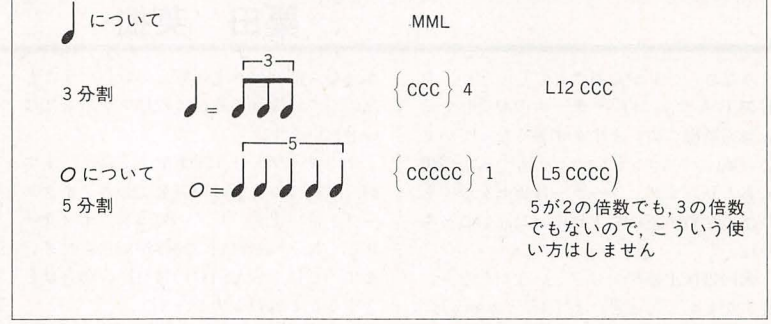
また，符点をつける場合にも同様に，L4としておけばC4.はC.だけですんでしまいます。ただし，L1でC.やC1.のようにするとずれてしまいます。なぜかといいますと，全音符より長い音長を一度に読むことができないためです。

では全音符より長い音はどうするのかといいますと，前回にやった，「タイ」で結んでやるわけです。タイにはこの他にも，いろいろな使いかたがあります。たとえば小節を越えて音符を結ぶときや，区切りをはっきりさせるためにも使います。MMLでは，音符を"&"でつなぐか，両方を加えた長さにして用いるのが普通です。

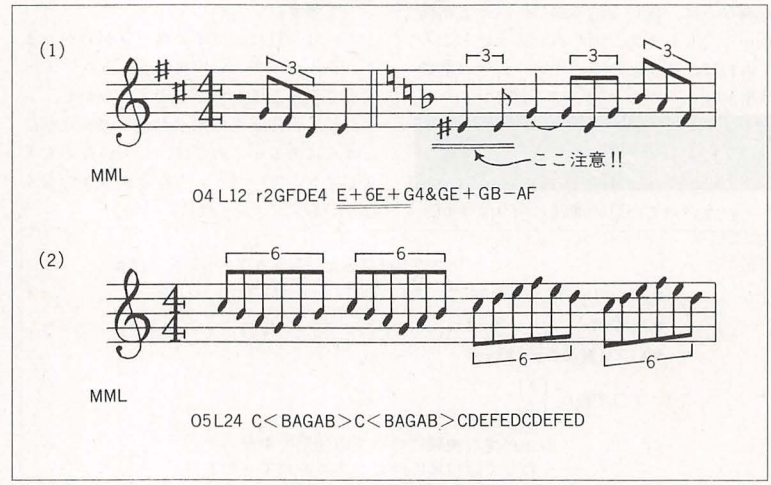
ではPC－66のような後者のようにそれぞれを加えた長さを表すことができない場合，たとえばC2とC16はどうしても一つで表すことができません。そういうときはC2R16として休符でうめるという手もあります。他の手段もありますが，ここで説明するよりも，6月号のFM音源110番にくわしくでているのでそちらを参照してください。

PC－98も，タイの記号が異なり，音長を"^"でつなぎます。たとえば，C1とC8だったらC^8のようにします。

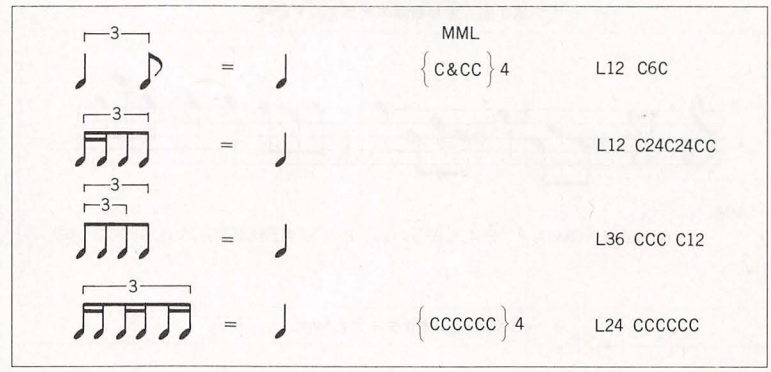
ブロック	A	B	C	D
分割数	②3	④5 6 7	⑧9 10 11 12 13 14 15	⑯17 ---



《第6図》連符と分割との関係



《第7図》連符のある楽譜とMML



《第8図》まちがいやすい連符

もう少し音長について話を進めますと，仮に，4分音符を鳴らすとして，普通にC4とすると4分音符の時間分音が鳴りっぱなしです。しかし，実際に音のでている時間を半分にしたいとき（つまり，音楽用語でいうと「スタッカート」ですね）こういう場合C4をC8R8としてもよいのですが，C4とするだけでもよい方法があります。それが，Q○というもので，○に数値を入れて実際に音のでている時間を決めてやります。

ごく一般にBASICでは，1～8までの値をとり，Q8が一番長く，Q1がQ8の8分の1の時間だけ音がでます。第3図に例を示しておきますが，これはあくまでも一般でのことで，やはりこれも各機種のマニュアルをよく読んで機種にあった使いかたをしてください。

Lesson 3
連　符

さて，今回の中では一番高度な内容ですが，ミュージック・プログラムを作るうえでは無視することができないので，しっかり覚えてください。

では，まず4分音符について考えてみましょう。
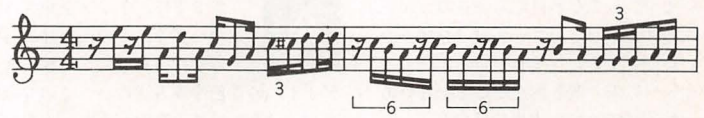
4分音符のつぎに短い音長は符点のことを除けば8分音符です。そして，そのつぎは16分音符となるわけですが，音長の関係はどれも2分の1となっています。しかし，ときどき，4分音符が3分割されたような音長がでてきたりします。そういうのは符点を使っても表すことがどうしてもできません（**第4図**）。

そういうときに「連符」というのを使います。それをMMLで表すのは簡単で，{ }の中に音符（C～B）を入れてその後ろにカッコの中の音符の音長の合計を書きます。あともう一つの方法としてL○を使います。○は今までと同じですが，考えかたとしては，連符も○分音符として扱うことです。4分音符はL4で，その半分は4×2＝8でL8，つまり3分の1は，4×3＝12でL12とすれば4分音符の3分割した長さになります。当然，C12という使いかたもできます（**第5図**）。



《第1表》強弱記号

記号	読みかた	意味	記号	読みかた	意味
mf	メゾフォルテ	やや強く	＞	アクセント	その音だけ強く
f	フォルテ	強く	＜	クレッシェンド	次第に強く
ff	フォルテシモ	かなり強く	＞	デクレッシェンド	次第に弱く
fff	フォルテシシモ	おもいっきり強く			
mp	メゾピアノ	やや弱く			
p	ピアノ	弱く			
pp	ピアニシモ	かなり弱く			
ppp	ピアニシシモ	おもいっきり弱く			



O5L16　rErE＜A＞D8＜A＞C＜G8A＞C24C＋24D24DD

L24 rC＜BA＞rC＜BA＞rC＜BAL16rB8AG24G24G24AA

《第9図》今月のまとめ

さて，問題は楽譜からプログラムを作るときの，連符のところです。投稿プログラムなどを見ると，連符の入力ミスが目立っているようです。では，その方法を説明したいと思います。

とりあえず**第6図**を見てください。表がありますが○印がついている2，4，8，16……は正常に分割して○分音符として具体的に表記することができる音符です。そして上にあるA，B……のブロック別に見ていきます。

たとえば，8分音符が三つで3連符だったら，まず3のところを見て，そのブロックで（この場合はAブロック）一番最初，つまり2ですね。その数字倍した長さとなるわけです。ようするに，これは三つで8分音符の2倍の音長（4分音符）と同じ長さになるわけです。

つぎに，4分音符で5連符があれば，5のブロックは最初が4ですから4分音符の4倍の音長，つまり全音符と等しい長さとなります。

この**第6図**は逆に楽譜に連符を記すときにも同じように使えますので，各自，役立ててほしいと思います。

では，**第7図**に例として楽譜とMMLを載せておきます。実際のところ，3連符と6連符が一番使われます。ただ，注意しなければならないのが，**第8図**のような連符です。

Lesson 4
強弱記号

楽譜を見ていると，よく〝p〟や〝f〟のような記号が書かれているのを見たことがある人も多いと思います。それらは「強弱記号」という，ここは強く演奏しろ，ここはやや弱く演奏しろ，というような指定をするものです。それをMMLでは〝V〟で表し，V○のようにして○のところに0～15の値を入れます。

強弱記号については**第1表**に示しておきますが，曲によって同じ記号でもニュアンスがちがいますので，よく聞いて自分で確かめてください。

今月のまとめとでばぐ

第9図の楽譜をもって今月のまとめとさせていただきたいと思います。

また，先月号の記事にいくつかまちがいがありましたので訂正させていただきます。

まず**第11図**（先月号の）の2小節目でラからソにタイがかかっているところ，こんなタイの使いかたはありません。ラはソのまちがいです。
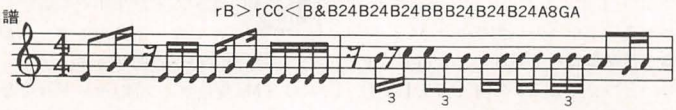
あと，「今月の問題」の1小節目でヘ音記号に変わった直後のドの音はレの音のまちがいです。どうもスミマセンでした。

今月の問題

まずMMLがあります。そして楽譜があるわけですが，楽譜にはいくつかの間違いがあります。
MMLをもとに直してみてください。楽譜を読む練習です。解答は次号で。

MML　O4L16 E8GArEEEEG8AEEE24E24E24
rB＞rCC＜B&B24B24B24BBB24B24B24A8GA

楽譜



先月の問題の解答

O5 C＋4＜G16F＋16G16D＋16D＋4＜G4≫D－8＜D8B－8＞E－8D－8D－8D4

訂正がありますので「でばぐ」を参照してください。

FM音源110番

By Yu-You

みなさんコンニチハ。Yu－Youです。

最近，本当に忙しくって忙しくって，1日が3～40時間あったらいいのにな～，なんて考えながら仕事に追われる毎日を送っています。ってなわけで，今月のミュージック・プログラムのコーナーはお休みさせていただくことにしました。

デビュー以来一度も休んだことがないあのコーナーを休むのは，本当に残念なことですが，また2か月後には復帰できると思います。

Q Yu-Youさん，GORRYさん，こんにちは。僕は今MSXオーディオを使ってゲーム・ミュージックを作って楽しんでいます。が……，MSXオーディオのマニュアル等には音色を独自で作る方法が載っていないのです。そこでお願いがあります。どうかMSXオーディオの音色作成術を私に伝授してください。できればMSXオーディオの使いかたのノウハウのコーナーを作って（ミュージック基礎講座のようなもの），MSXオーディオを完璧に使いこなせるようにいろいろと教えてください。お願いします。

《第1表》MSXオーディオ音色パラメータ

オフセット	内　容
ヘッダ	
0～7	音色名
8～9	ボイス移調
10	bit0：アルゴリズム bit1～3：フィードバック bit4：固定ピッチ bit5：AMD/PMDロード可能 bit6：PMD bit7：AMD
11～15	（予　約）
オペレータ 0	
16	bit0～3：MULT bit4：KSL bit5：EG bit6：PM bit7：AM
17	bit0～5：トータルレベル bit6～7：レベルキースケール
18	bit0～3：ディケイレイト bit4～7：アタックレイト
19	bit0～3：リリースレイト bit4～7：サスティンレベル
20	bit4～7：ベロシティセンシビリティ(0～8)
21～23	（予　約）
オペレータ 1	
24	bit0～3：MULT bit4：KSL bit5：EG bit6：PM bit7：AM
25	bit0～5：トータルレベル bit6～7：レベルキースケール
26	bit0～3：ディケイレイト bit4～7：アタックレイト
27	bit0～3：リリースレイト bit4～7：サスティンレベル
28	bit4～7：ベロシティセンシビリティ(0～8)
29～31	（予　約）

では，みなさん，がんばってください。

〔神戸市垂水区・Fighting spirit〕

A さてさて，トップをかざったこのハガキ，その内容は先月で予告したとおりに“MSXオーディオ”の音色作成方法についてのものですが，最近このての質問がめちゃくちゃたっくさんあります。まず，10枚に3枚はこの内容。そこで，これは答えないわけにはいくまい……と思ったYu－You，この質問を一番最初にもってきたというわけなのです。

で，ここで一言書いておきますが，ボク自身MSXオーディオのユーザーというわけではありません。これから書く内容は，すべて専門書や技術資料をもとに書いているだけで，完全な真実であると言い切れるだけの自信はありません。

また，その内容というのも，調べが付いたものだけであり，これを見た(読んだ)からと言ってMSXオーディオを使いこなせるか，と言われても，ちょっとばかりつらいかもしれませんけど……。とりあえず，参考資料として読んでください。

音色パラメータ

MSXオーディオの音色データ（BASIC上でのデータ）は32バイトで構成されています。そのデータの内容は**第1表**に示すとおりで，32バイトとは言っても，実際には21バイトしか使われていません。

では，それぞれのパラメータについて，簡単に説明しておきます。

音色名　：たぶんこれは，音色名を8バイトで表しているものと思われ，この名前を使って音色を呼びだしたりできるのでしょう。

ボイス移調　：これが何であるかはわかりません。たぶんトランスポーズのことだと思うのですが……。

アルゴリズム　：う～ん，さすが2オペレータのFM音源。アルゴリズムも0か1しかない，1ビット表記になってますね。

固定ピッチ　：いったい何でしょう。

AMD／PMDロード可能　：AMD，PMD，とつくところから考えるとLFO関係であることは，まずまちがいないでしょうが，それ以上のことは不明です。

AMD　：これは音量に対してLFOをかけるかどうかを決めるもの，あるいはそのかかり具合を決めるためのものです。

PMD　：AMDが音量にかけるLFOだったのに対し，こちらは音程に対してかけるためのLFOです。

予約　：これは一般ユーザーが使う必要はありません。よって省略。

MULT　：これはマルチプルの略で，各オペレータが基本周波数の何倍の周波数を出力するかを決めるパラメータです。値は0～15。

KSL　：最初にこの名前を見たときには，“キーボード・スケーリング・レベル”の略かな？　と思ったのですが，よく見たらオフセット17と25にすでに“キースケール・レベル”がありました。さて，KSLとはいったいなんなのでしょうか。不明としておきます。

EG　：不明です。

PM　：たぶん，PMSのことだと思います。PMDで大ざっぱに設定しておいて細かくはこのPMで調整するのだと思います。

AM　：PMと同様，音量に対するLFOの微調整用だと思います。

トータル・レベル　：各オペレータの出力量(変調量)を決めるためのものです。YM－2151(OPM)やYM－2203(OPN)とはちがい，0～64の値で指定します。

レベル・キースケール　：これは音程が高くなるほど音量が小さくなるようすを表現するためのパラメータで，ピアノなどの音に使います（OPMやOPNにはありません!!）。

ディケイ・レイト／アタック・レイト／リリース・レイト／サスティン・レベル　：これらはOPMやOPNと同様で，エンベロープを作りあげるための重要なパラメータです。ただし，OPMやOPNとのちがいは，サスティン・レイトがないところにあります。なお，これらすべての値は0～15までとなっています。

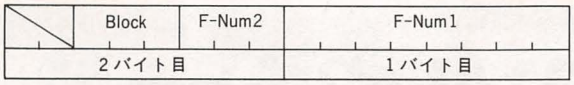
ベロシティ・センシビリティ　：???

とまあこのように，わからないところがけっこうありましたが，多少は参考になったと思います。ちなみに，'87年11月号にYM－3526(MSXオーディオのFM音源)のレジスタマップが載っています。

これを読んでいる読者のみなさんで，MSXオーディオに関する音色設定の仕方，その他で発見した人がいたら，レポートしてほしいのです。

Q 僕はFM77AVを使っていますが，まだ半年ぐらいしかたっていない未熟者です。わからないことがあるので質問します。

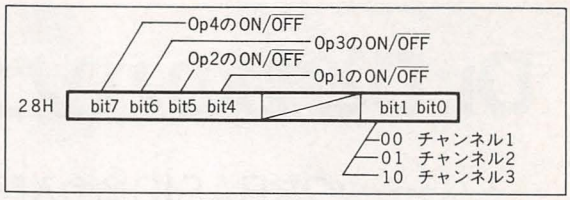
CSM(複合サイン波)モードってなんなのですか？　また，効果音モードで音色を作ることはできるのですか？　僕が思うにレジスタの168～174の間にYコマンドで周波数データを書き込むんだと思うのですが……。くわしく教えてください。



《第1図》B／F－Numについて

アドレス	Op1	Op2	Op3	Op4
F-Num1	A9H(169)	AAH(170)	A8H(168)	A2H(162)
F-Num2/BLOCK	ADH(173)	AEH(174)	ACH(172)	A6H(166)

《第2図》チャンネル3のF－Numアドレス



《第3図》キーオン／オフ

〔北海道函館市・青地知也15才〕



なかなかするどい!!　いい質問だね。

さてここで問題になっているＣＳＭモードと効果音モードですが……，これらはＹＭ－2203に付いている特殊な機能のことなのです。まあ，効果音モードについては，以前一度説明したことがあるので後まわしにするものとして，とりあえずＣＳＭモードから……。

ＣＳＭモードとは，音声合成モードの別名であり，日本語に直すと，"複合正弦波モード"となります。音声合成モード……と言うからには気付いたかもしれませんが，そのとおり，サンプリングのすねずですね。とは言うものの，これを使うには専用のソフトウエアやサンプリング・データが必要なので，やりかたについては説明できません(あえてしません)。が，中には，これによる音声合成音を聞いたことがある人もいると思います。そう，ゲーム・アーツなんかが，『シルフィード』や『ギャンブラー自己中心派』などの中で使ってますね。興味がある人は聞いてみてください。

つぎに効果音モードについてですが，これはＹＭ－2151(ＯＰＭ)にもついていないすっご～い機能で，ＦＭ音源部の第34チャンネルにおいて，すべてのオペレータ(1～4オペレータ)の周波数をバラバラに設定できるようにするためのモードです。これを使うことによって，不協和音とも言える非整数次倍音を作りだすことが可能です。そのような音は"効果音的な音"とも言えるので，効果音モードと呼ばれるのです。しかし，その非整数次倍音的性質を逆に利用し，シンバルなどといった打楽器系の音色を作る場合もあります。

では，その使いかたを説明します。

ユーザーが通常ＦＭ音源を鳴らしたいと思ったときには，その鳴らしたい音程（周波数）をＦＭ音源ＬＳＩが理解できるようなデータに直してからＦＭ音源に対して送り込みます。そのような周波数データのことを"ブロック／Ｆ－ナンバー"と呼びます(以後Ｂ／Ｆ－Num)。Ｂ／Ｆ－Numは14ビットのデータで表されますが，14ビットなんていう長いデータはレジスタが受けつけてくれないので(レジスタは1バイト(8ビット)データしか受け付けない)，**第1図**のようにＢ／Ｆ－Num 2とＦ－Num 1という二つのデータに分解して送り込んでやります。

《第2表》B／F－Numの求めかた

N	Oct	BLOCK	F-Num	Fmusic (Hz)
1	1 C#	0	028FH	35
2	1 D	0	02B6H	37
3	1 D#	0	02DFH	39
4	1 E	0	030BH	41
5	1 F	0	0339H	44
6	1 F#	0	036AH	46
7	1 G	0	039EH	49
8	1 G#	0	03D5H	52
9	1 A	0	0410H	55
10	1 A#	0	044EH	58
11	1 B	0	048FH	62
12	2 C	1	026AH	65
13	2 C#	1	028FH	69
14	2 D	1	02B6H	73
15	2 D#	1	02DFH	78
16	2 E	1	030BH	82
17	2 F	1	0339H	87
18	2 F#	1	036AH	92
19	2 G	1	039EH	98
20	2 G#	1	03D5H	104
21	2 A	1	0410H	110
22	2 A#	1	044EH	117
23	2 B	1	048FH	123
24	3 C	2	026AH	131
25	3 C#	2	028FH	139
26	3 D	2	02B6H	147
27	3 D#	2	02DFH	156
28	3 E	2	030BH	165
29	3 F	2	0339H	175
30	3 F#	2	036AH	185
31	3 G	2	039EH	196
32	3 G#	2	03D5H	208
33	3 A	2	0410H	220
34	3 A#	2	044EH	233
35	3 B	2	048FH	247
36	4 C	3	026AH	262
37	4 C#	3	028FH	277
38	4 D	3	02B6H	294
39	4 D#	3	02DFH	311
40	4 E	3	030BH	330
41	4 F	3	0339H	349
42	4 F#	3	036AH	370
43	4 G	3	039EH	392
44	4 G#	3	03D5H	415
45	4 A	3	0410H	440
46	4 A#	3	044EH	466
47	4 B	3	048FH	494
48	5 C	4	026AH	523
49	5 C#	4	028FH	554
50	5 D	4	02B6H	587
51	5 D#	4	02DFH	622
52	5 E	4	030BH	659
53	5 F	4	0339H	698
54	5 F#	4	036AH	740
55	5 G	4	039EH	784
56	5 G#	4	03D5H	830
57	5 A	4	0410H	880
58	5 A#	4	044EH	933
59	5 B	4	048FH	988
60	6 C	5	026AH	1046
61	6 C#	5	028FH	1109
62	6 D	5	02B6H	1175
63	6 D#	5	02DFH	1244
64	6 E	5	030BH	1319
65	6 F	5	0339H	1396
66	6 F#	5	036AH	1479
67	6 G	5	039EH	1567
68	6 G#	5	03D5H	1661
69	6 A	5	0410H	1760
70	6 A#	5	044EH	1865
71	6 B	5	048FH	1975
72	7 C	6	026AH	2092
73	7 C#	6	028FH	2217
74	7 D	6	02B6H	2349
75	7 D#	6	02DFH	2488
76	7 E	6	030BH	2637
77	7 F	6	0339H	2793
78	7 F#	6	036AH	2959
79	7 G	6	039EH	3135
80	7 G#	6	03D5H	3321
81	7 A	6	0410H	3521
82	7 A#	6	044EH	3731
83	7 B	6	048FH	3951
84	8 C	7	026AH	4184
85	8 C#	7	028FH	4435
86	8 D	7	02B6H	4699
87	8 D#	7	02DFH	4977
88	8 E	7	030BH	5274
89	8 F	7	0339H	5586
90	8 F#	7	036AH	5918
91	8 G	7	039EH	6270
92	8 G#	7	03D5H	6642
93	8 A	7	0410H	7042
94	8 A#	7	044EH	7461
95	8 B	7	048FH	7902

通常私たちがＦＭ音源(ＯＰＮ)を使う場合，Ｂ／Ｆ－Numは各チャンネルに対して一つしか送ることができません。ＦＭ音源は内部でそのデータをマルチプルの値によって○倍して各オペレータのデータとします。しかし，それはノーマル・モードの場合にかぎったことで，効果音モードにはその常識というものが通用しません。なんと，効果音モードにおいては，第3オペレータの全チャンネルに対してＢ／Ｆ－Numを設定できるのです。ということは，ノーマル・モードでは整数倍変調しかできなかった音色製作も，このモードを使うことによって，非整数倍変調をかけることができるようになるのです。

やりかたは，まずレジスタ・アドレス27H(39)の第6ビットと第7ビットをそれぞれ1と0にします。つまり，レジスタ39に対して64を送り込むわけです。これは，「効果音モードを使うぞ～～!!」とレジスタに対して宣言してやるためのもので，これをやらなければ，効果音モードにはなりません。

つぎに，**第2図**をもとに，レジスタＡ2H，Ａ6H，Ａ8～ＡＥHに対してＢ／Ｆ－Num 2，Ｆ－Num 1を書き込んでやります。ここで一言注意点を書いておきますが，必ずＢ／Ｆ－Num 2のほうから先に書き込むようにしてください。

そして，レジスタ28H (40) に対してキーオンの情報を送り込んでやります(**第3図**)。

あとは，この音を＠Ｗ命令（77ＡＶにもあるのかな……？）によって保持するとよいのです。

参考までにＢ／Ｆ－Numの求めかたを**第2表**に書いておきます。

でもさあ，打楽器系の音色ならまだしもしょっちゅう音程が変わるメロディの音なんかだったらはっきり言って地獄を見るよ。人間技じゃできないって!!

では，また来月。

Dr.Dと影のパソコン・レクチャー㉟

——ベーシックなBASIC命令入門 その5—— by くりひろし

★今回は，これまでにやったBASICの基本命令だけで簡単なゲームを作ってみましょう。
★けっきょく使ったものは，GOSUB文，GOTO文，PRINT文，LOCATE文，IF～THEN文，FOR～NEXT文の6命令と，INKEY$，特別にRNDの2関数の計8個だけです。1100行は，MSX専用の命令です。じつは，この行を各機種専用の画面初期化命令に入れかえれば，どのパソコンでも動作します。
★基本命令だけとは言っても，使いかたしだいでひととおりのことができます。と，いうのも高等な命令は，基本命令の組み合わせであることが多いからなのです。たとえば，GOSUBはGOTOを応用した物です。FOR文はIF文とGOTO文の組み合わせで実現できます。
★基本に忠実にできれば，高等な命令も思いのままです。では，らたまいげつ。





プログラムの構造

- **MAIN** プログラムの基本部分
- **INIT** 画面，変数の初期化
- **GENERATE** 敵キャラの移動処理
- **KEYINPUT** キー入力による自キャラ移動
- **JUDGE** 敵味方の当たり判定
- **WAITT** カウントによる待ち処理
- **MOVE** キャラクターの移動表示
- **MOVE** キャラクターの移動表示
- **PTS** 得点の計算・表示
- **ENDING** ゲームのエンディング

ひんぱんに使う処理はサブルーチン化して使いやすくしよう。

同じルーチンだが，変数を渡してやることで上は敵キャラ，下は自キャラの移動表示をする。

※短いプログラムでも構造化したほうがわかりやすく，バグも少なく作れます。

```
1000 '**** MAIN ****
1010 K$=" "
1020 GOSUB 1090 '*INIT
1030 GOSUB 1590 '*GENERATE
1040 GOSUB 1300 '*KEYINPUT
1050 GOSUB 1710 '*JUDGE
1060 IF K$<>"0" THEN GOTO 1030
1070 END
1080 '
1090 '*INIT
1100 SCREEN 1:WIDTH 32
1110 XZ=20:YZ=10:XE=10:YE=10
1120 XI=0:YI=0:XM=0:YM=0
1130 PO=0
1140 LOCATE 5,10
1150 PRINT " ｶｹﾞﾘ ｺｴ 「ｱｯﾁｬﾙｾﾞｯ!!!」"
1160 GOSUB 1930'*WAITT
1170 CLS
1180 FOR I=1 TO 30
1190   LOCATE I, 0 : PRINT "W";
1200   LOCATE I,23 : PRINT "M";
1210 NEXT I
1220 FOR I=0 TO 23
1230   LOCATE 0, I : PRINT "Z";
1240   LOCATE 30,I : PRINT "Z";
1250 NEXT I
1260 LOCATE 4,0:PRINT " ｶｹﾞﾌﾝ ﾉ ｶ ﾀｲｼﾞ "
1270 LOCATE 2,23: PRINT " ﾀｵｼﾀ ｶ = 0 "
1280 RETURN
1290 '
1300 '*KEYINPUT
1310 CO=1
1320 K$=INKEY$
1330 IF K$="2" THEN XI= 0:YI= 1
1340 IF K$="4" THEN XI=-1:YI= 0
1350 IF K$="6" THEN XI= 1:YI= 0
1360 IF K$="8" THEN XI= 0:YI=-1
1370 XM=XI:YM=YI
1380 X=XZ:Y=YZ:C$="K"
1390 GOSUB 1420 '*MOVE
1400 RETURN
1410 '
1420 '*MOVE
1430 LOCATE X,Y
1440 PRINT " ";
1450 X=X+XM
1460 Y=Y+YM
1470 IF X<1  THEN X=29
1480 IF X>29 THEN X=1
1490 IF Y<1  THEN Y=22
1500 IF Y>22 THEN Y=1
1510 IF CO=1 THEN XZ=X:YZ=Y
1520 IF CO=2 THEN XE=X:YE=Y
1530 LOCATE X,Y
1560 PRINT C$;: RETURN
1570 RETURN
1580 '
1590 '*GENERATE
1600 CO=2
1610 MF=INT(RND*100)+1
1620 IF MF>75 THEN XR=-1:YR=-1
1630 IF MF<25 THEN XR=-1:YR= 1
1640 IF MF>=25 AND MF<50 THEN XR=1:YR=-1
1650 IF MF>=50 AND MF<75 THEN XR=1:YR= 1
1660 XM=XR:YM=YR
1670 X=XE:Y=YE:C$="カ"
1680 GOSUB 1420 '*MOVE
1690 RETURN
1700 '
1710 '*JUDGE
1720 IF XE=XZ AND YE=YZ THEN GOSUB 1750 '*PTS
1730 RETURN
1740 '
1750 '*PTS
1760 LOCATE 5,10:PRINT "「 ﾊﾟﾝ !」";
1770 LOCATE 11,23
1780 PO=PO+1
1790 PRINT PO
1800 BEEP:GOSUB 1930 '*WAITT
1810 XE=10:YE=10
1820 IF PO=10 THEN K$="0":GOSUB 1880:GOTO 1860
1830 LOCATE 5,10:PRINT"「ｱﾄ";10-PO;"ﾋｷ」";
1840 GOSUB 1930 '*WAITT
1850 LOCATE 5,10:PRINT"                    ";
1860 RETURN
1870 '
1880 '*ENDING
1890 LOCATE 5,10:PRINT "「ｱｯﾁｬｯｾﾞ!!」";
1900 GOSUB 1930 '*WAITT
1910 RETURN
1920 '
1930 '*WAITT
1940 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1950 RETURN
1960 '
1970 '******** end of program **********
```

"0"キー入力でゲームをおわることもできる。

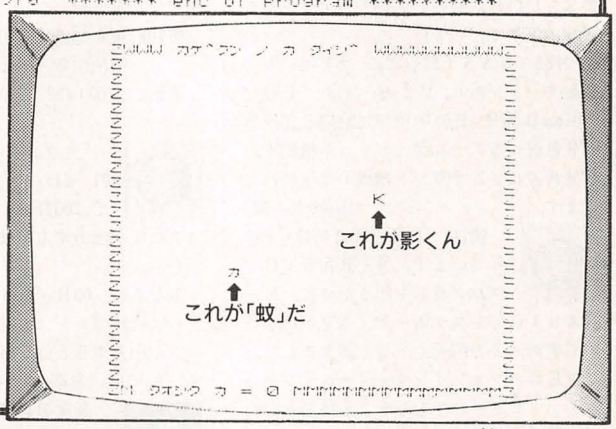
乱数発生はこの関数を使います

当然，よく使う部分はサブルーチン化だね

このように変数を渡せば…

変数名がちがうだけの同じ処理を一つにまとめられます

これがこのプログラムのポイントですね









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－8001mkⅡＳＲ』は，アナログもしくはデジタルのＲＧＢ出力を持っていますか？

また，「N80ＳＲ－ＢＡＳＩＣ」と「N88－ＢＡＳＩＣ　Ｖ２モード」のちがいについて教えてください。

〔三重県員弁郡・**匿名希望13才**〕

A 『ＰＣ－8001mkⅡＳＲ』には，アナログＲＧＢとデジタルＲＧＢの両方の出力端子を持っています。ただし，200ライン出力になります。

もう一つの「N80ＳＲ－ＢＡＳＩＣ」と「N88－ＢＡＳＩＣ」とのちがいですが，一番のちがいは，対応しているパソコンがちがうということです。

「N88－ＢＡＳＩＣ」には，Ｖ１モードとＶ２モードがあり，Ｖ２モードは，『ＰＣ－8801mkⅡＳＲ』以降の機種に対応し，512色中８色選べるアナログ・パレット機能や，ＦＭ音源によるサウンド機能が強化されています。

〔回答者：猫〕

Q 僕は，『ＰＣ－8801ＦＨ』を持っています。Ｎ－ＢＡＳＩＣでプログラムを作るために，Ｎ－ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクがほしいのですが，１万円近くすると聞きました。「ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター」でコピーしてもらうことはできないのでしょうか？

〔愛知県犬山市・**福嶋啓人13才**〕

A 「ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター」で行なっているコピー・サービスは，システム・ディスク等のマスター媒体を壊してしまった方に対して，媒体復旧のサービスを行なうものです。

このサービスを受けるには，依頼内容のわかる手紙をそえて，壊してしまったオリジナル・ディスク（ＮＥＣのラベルのはってあるディスク）を「ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター」に送ってもらえば，媒体復旧を行ないます(無料)。

従いまして，生ディスクを「ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター」に送ってもらっても，Ｎ－ＢＡＳＩＣのシステム・デスクのコピーは行ないません。

Ｎ－ＢＡＳＩＣのシステム・ディスクはＮＥＣのマイコンショップで販売しております。

●製品名
Ｎ－ＢＡＳＩＣシステムディスク
●製品番号
ＰＣ－8034－２Ｗ
●価格
5,000円

「ＮＥＣパソコンインフォメーションセンター」の住所と電話番号は，下記のとおりですので，不明な点は相談してみては，いかがでしょうか。

〒108 東京都港区三田３－14－10
明治生命三田ビル
ＴＥＬ．(03)452－8000

〔回答者：猫〕

Q 『サウンドボードⅡ〈ＰＣ－8801－24〉』で，ＯＵＴ命令を使って，100Ｈ～１Ｂ６Ｈ番地のレジスタに値を出力するには，どうすれば良いでしょうか。

ちなみに，00Ｈ～Ｂ６Ｈは，ポート・アドレス44Ｈでレジスタを指定し，45Ｈでデータを出力するということはわかっています。〔石川県河北郡・**ロッキー７サーガ17才**〕

A 通常のＦＭ音源のポート・アドレスは，&h44h／&h45hを使用していますが，『サウンドボードⅡ』を搭載時は，&h44h／&h46hをペアで使用し，レジスタ指定を行なっています。

データ出力ポートは，&h45h／&h47hです。

〔回答者：猫〕

Q 僕は，『ＰＣ－8801ＭＡ』を買おうと思っています。そこで質問なのですが，２ＨＤと２Ｄの切り換えは，スイッチなどで行なうのですか？

また，『ＰＣ－8801mkⅡＳＲ』用と書いてあるソフトは動きますか？

〔北海道札幌市・**田中秀樹14才**〕

A 『ＰＣ－8801ＭＡ』は，２ＨＤと２Ｄのフロッピーディスクを使用できます。

本体に添付のシステム・ディスクは２ＨＤですが，このシステム・ディスクの中に２Ｄのシステム・ディスクを作成するユーティリティが入っています。

ＭＡのように，２Ｄ/２ＨＤの両方のタイプが使用できる機種は，普通２ＨＤで，立ちあげを行ないます，ドライブ２のほうも２ＨＤのディスクを使用することになります。

２ＨＤで立ちあげを行なって，２Ｄタイプのフロッピーディスクを使用することはできません。また，同じように，２Ｄのディスクで立ちあげを行なって，２ＨＤのディスクを使用することもできません。

２Ｄのディスクを使用する場合は，２Ｄのシステム・ディスクで本体を立ちあげてください。２ＨＤのディスクを使用する場合も同様に２ＨＤのシステムを使用します。

また，ゲームソフトは，システムが組み込まれていますので，ゲームソフトをディスク・ドライブに入れると自動的に起動するようになっています。

もう一方の『ＰＣ－8801ＭＡ』で使用できるソフトは，ＭＡ／ＭＨ対応のソフトと，ＳＲ以降と書かれたソフトです。

ＳＲ専用ソフトは，動作しない場合がありますので，個々のソフトにつきましては販売店や，ソフトの発売元にお問い合わせください。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－8801シリーズ』のキーボードが壊れてしまった場合，キーボードのみの販売はしてもらえるのでしょうか？

〔神奈川県横須賀市・**浦部仁臣15才**〕

A 『ＰＣ－8800シリーズ』のキーボードは，別売していませんので，壊してしまった場合は，修理対応となります。

お買い求めになりました販売店，または，ＮＥＣの商品サービスへ相談してみてください。

〔回答者：猫〕

Q 僕は，『ＰＣ－8801ＦＡ』を買いました。そしてデータ・レコーダをつけようと思ったのですが，つなぐところがありません。ちなみに持っているデータ・レコーダは，『ＤＲ311』です。インターフェースというのがいるそうですが，もし『ＤＲ311』をつなぐことができるのなら，インターフェースの価格を教えてください。

〔山口県光市・**今本敦士15才**〕

A 『ＰＣ－8801ＦＡ』で，『DR311』等のデータ・レコーダを使用するには，インターフェース・ボードが必要となります。

- 製品名　CMTインターフェース・ボード
- 製品型番　ＰＣ－8801－21
- 価格　11,000円

『ＰＣ－8801－21』は，ＦＡの背面の拡張スロットに搭載します。また，データ・レコーダを使用する場合は，本体のＣＰＵクロック周波数を4MHzに設定してください。

〔回答者：猫〕

Q 私は，『ＰＣ－8801ＦＨ』を持っています。このパソコンに「N88－ＢＡＳＩＣ」上で，第一水準までの漢字やカタカナ等を使うにはどのようにすればいいのですか？

〔大阪府高槻市・**匿名希望19才**〕

A 「N_{88}-ＢＡＳＩＣ」で第一水準の漢字やカタカナをだすには，ＰＵＴ＠命令を使用します。

たとえば，"亜"を表示するにはつぎのようにします。

ＰＵＴ＠(Ｘ座標，Ｙ座標)，ＫＡＮＪＩ(漢字コード)[，条件，フォアグランド・カラー，バックグランド・カラー]

ＰＵＴ＠(10，10)，ＫＡＮＪＩ(&h3031)

ＫＡＮＪＩの後は，ＪＩＳコードを入れてください。詳しくは，リファレンス・マニュアルの"ＰＵＴ＠"を見てください。

〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－8801ＭＡ』でデジタル・サンプリング機能を使いたいのですが，どのようなものを用意するとよいのですか。また，できたら，やりかたも教えてください。

〔青森県八戸市・**成田剛俊12才**〕

A デジタル・サンプリングを行なうには，サンプリングしたい音をカセット・テープに録音します。

つぎに，ＭＡのオーディオ入力端子とカセット・デッキ，ラジカセ等のＬＩＮＥ ＯＵＴ端子をピンプラグで接続します。

そうして，"CMD PCM RECORD"命令でＡＤＰＣＭ録音を行ない，"CMD PCM PLAY"命令を使用し，ＡＤＰＣＭ再生を行ないます。また，システム・ディスクに入っている，サンプル・プログラム"stone・j88"を使用しても，ＡＤＰＣＭ録音再生ができます。　〔回答者：猫〕

Q 『ＰＣ－9801ＵＸ21』の「N88日本語ＢＡＳＩＣ(86)」上で「ＭＯＮ」コマンドを実行しようとすると，「Feature not available」がでてしまいました。モニタモードに移るにはどうすればいいのですか？

〔埼玉県三郷市・**乾　貴則15才**〕

A 『ＰＣ－9801ＵＸ21』では，モニタモードは，システム・ディスクにより供給されます。

さらに，メモリ・スイッチの指定により，「モニタモードを使用する」にしなければ，システム・ディスクで立ちあげても，モニタモードは使用できません。

メモリ・スイッチの変更は，ユーティリティ・ディスクの中にある「switch.n88」というプログラムを実行し「Basic Mode」の項目で行なってください。〔回答者：へそ〕

Q サウンドボード『ＰＣ－9800－26Ｋ』のマニュアルをなくしてしまいました。このマニュアルは，別売していますか？

〔静岡県下田市・**鈴木　亮15才**〕

A サウンドボードのマニュアルは，『ＰＣ－9801－26Ｋ－ＵＭ』という商品名で販売されています。

価格は，1,200円になっています。お近くのＮＥＣマイコンショップなどへご注文してください。　〔回答者：へそ〕

Q 『ＰＣ－9801シリーズ』用ＦＭ音源ボード『ＰＣ－9801－26Ｋ』用ＭＭＬの命令で，ＰＬＡＹ ＡＬＬＯＣ，ＰＬＡＹなどの使いかたがよくわかりません。くわしく教えてください。

〔埼玉県川越市・**猪俣敦夫14才**〕

A ＰＬＡＹ ＡＬＬＯＣ文は，音楽演奏のためのサウンド・バッファを各チャンネルごとに確保します。チャンネルは，６チャンネルまで確保できます。省略されたチャンネルのバッファ・サイズは０になります。

ＰＬＡＹ文は演奏モードおよびコマンドを指定します。モードには，楽音モード，効果音モード，ＣＳＭモードの３種類あります。また，ＰＬＡＹ文のコマンドの使用法につきましては，**第１表**および**リスト１**をご参照ください。　〔回答者：へそ〕

Q 『ＰＣ－9801ＶＸ21』にサウンド・ボードの『ＰＣ－9801－26Ｋ』を取り付け，このボードに付属のマニュアルに載っているサンプルを打ち込んでみたら「N88－ＢＡＳＩＣ(86)」では動くのですが，「N88日本語ＢＡＳＩＣ(86)」では「Illegal function call」がでてしまいました。どうすればいいのですか？

〔宮城県仙台市・**Ｎ17才**〕

A 「N88-日本語ＢＡＳＩＣ(86)」では，音楽演奏のために，サウンド・バッファを確保しなければなりません。

サウンド・バッファは，機械語領域にとることになっていますので，ＣＬＥＡＲ文の第２パラメータで指定します。

マニュアルのサンプル・プログラムでは，ＣＬＥＡＲ文の指定が，&h1Ｄ00になっていますが，『ＰＣ－9801ＶＸ21』のシステム・ディスクで立ちあげた場合，ここの領域は，システム部分にあたってしまいます。『ＰＣ－9801ＶＸ21』では，ユーザーズ・メモリの最上位が&ｈ９ＦＦＦになりますのでサウンド・バッファのためのＣＬＥＡＲ文の指定は，&h9Ｄ00位でいいでしょう。

〔回答者：へそ〕

《第１表》ＰＬＡＹ文のコマンド

コマンド	内　容	コマンド	内　容
C,D,E,F,G,A,B	音程をアルファベットで与えます。	.	音程のあとに付けて，符点音符を表します。
ＭＸ	ＳＳＧ音源のエンベロープ周期を与えます。	┣…┫Ｘ	連符を表します。
ＳＸ	ＳＳＧ音源のエンベロープ形状を指定します。	＠Ｘ	ＦＭ音源の音色を切り替えます。
ＶＸ	各チャンネルに対して大まかに音量を設定します。	Ｙr，ｄ	シンセサイザＬＳＩのレジスタに，直接値を設定します。
ＬＸ	音長を省略したときの音の長さを設定します。		
ＱＸ	音長により定められた長さとその間で実際に音をだしている長さの比を設定します。	＠ＶＸ	ＦＭ音源に対する音量を細かく設定します。
		＠ＷＸ	Ｘで指定された長さだけ何もしないで待ちます。
ＯＸ	オクターブを設定します。	＿Ｘ	移調を指示します。
＜，＞	現在のオクターブをあげさげします。	！	ＬＦＯ効果を加えます。
ＫＸ	Ｘで指定された高さの音を発生します。	＊	ＬＦＯ効果を切ります。
ＴＸ	演奏するテンポを設定します。	Ｚｐ，ｖ	指定チャンネルの音色パラメータの内容を設定します。
ＲＸ，ＰＸ	休符です。	ＭＦ，ＭＢ	ＭＦはフォアグランド演奏指定，ＭＢはバックグランド演奏指定です。
＋，－	音程のあとに付けて，半音階を表します。		

《リスト1》ＰＬＡＹ文の使用法

```
PLAY　ALLOC（サウンドバッファの確保および初期化を行なう）
    PLAY　ALLOC［〈ＣＨ１バッファサイズ〉］,［〈ＣＨ２バッファサイズ〉］,［〈ＣＨ３バッファサイズ〉］,［〈ＣＨ４バッファサイズ〉］,［〈ＣＨ５バッファサイズ〉］,［〈ＣＨ６バッファサイズ〉］

    例　PLAY　ALLOC　255, 255, 255, 255, 255, 255

PLAY（音楽演奏を行なう）
    PLAY［＃〈モード番号〉,］［〈文字列１〉］［,〈文字列２〉］［,〈文字列３〉］［,〈文字列４〉］
    ［,〈文字列５〉］［,〈文字列６〉］
        10　CLEAR, &H9D00
        20　PLAY　ALLOC　255
        30　FOR　I＝1　TO　81
        40　　PRINT“ネイロ＝”I,
        50　　PLAY“T90O4L8 @＝I @V100CDEFGAB>C”
        60　　FOR　J＝1　TO　1000：NEXT　J
        70　NEXT　I
        80　END

    10行　機械語領域を確保します。
    20行　チャンネル１にバッファを割り当てます。
    30行　音色を１から81まで変更します。
    50行　テンポ90，オクターブ４，省略時の音長８，音色が１，音量が100，ドレミファソラシドの演奏
    60行　待ち時間を入れます。
```

ソニー

Q 先日，中古の『ＨＢ－Ｆ１ＸＤ』を買ったのですが，マニュアルが付いていませんでした。購入することができますか？

〔熊本県菊池郡・**泉あきら14才**〕

A 『ＨＢ－Ｆ１ＸＤ』のマニュアルの『ＭＳＸ－ＢＡＳＩＣ Version 2.0解説書』は，ソニーサービスステーションで入手できます。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのツルちゃん**〕

Q 先日，カタログを見ていたらＭＳＸ－ＪＥという言葉が書いてありました。このＭＳＸ－ＪＥとはどういうことなのですか？

〔山口県防府市・**重枝賢史17才**〕

A ＭＳＸ－ＪＥ（ＭＳＸ日本語処理機能）とはわかりやすく言えば，漢字を変換する部分のことをさすんだ。これは何かというと，漢字変換する部分すなわち熟語の部分は各ソフトハウスでは熟語数がたくさん必要なためなかなか作れない。そこで熟語の仕様をみんなに公開し，これに対応するソフトを作れば簡単に漢字対応のソフトが作れるようになるわけだ。だから将来このＭＳＸ－ＪＥ対応の作表ソフトやデーターベース・ソフト，ワープロなどがいろいろでてくるはずだ。

この一種が『ＨＢＩ－1200』や『ＨＢ－Ｔ７』などに内蔵している通信ソフトなんだ。

だからこれらの機種で漢字送信をするにはＭＳＸ－ＪＥが必要になる。

現在ＭＳＸ－ＪＥが内蔵されている市販ソフトはＭＳＸ－ＷＲＩＴＥ，ＷＲＩＴＥ II（共にアスキー製）がそうだ。

同じようにＭＳＸ－ＪＥじゃないけれどＨＡＬＮＯＴＥ（ＨＡＬ研）を使っても漢字送信はできます。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのツルちゃん**〕

Q 『ＨＢ－Ｆ900』にはマウスが付属されているそうですが，このマウスを単体で販売する予定はありますか？

〔東京都品川区・**吉田昭彦15才**〕

A 『ＨＢ－Ｆ900』に付いているマウスは残念ながら発売する予定はありません。他メーカー製のＭＳＸ用マウスを使ってください。

ソニーからは，トラック・ボールを発売していますが，ソフトが対応しているかどうかを確認してください。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのツルちゃん**〕

Q 『ＨＢ－Ｆ１ＸＤ』には，なぜＭＳＸ－ＤＯＳが付いていないのですか？

〔大阪府和泉市・**れこらす15才**〕

A なぜ？と言われても困るのですが，「Ｆ１ツールディスク」，（プレゼント・キャンペーンは終わりました）には入れていました。どうしてもほしいときは，パソコン・ショップ等で販売していますので，そちらで買ってください。

なお，現在では新しいバージョンのＤＯＳ２が発売されています。これからは，ＤＯＳ２のほうが主流になると考えられます。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのツルちゃん**〕

Q ソニーからＭＳＸ用のＦＭ音源をだす予定がありますか？

〔茨城県多賀郡・**関　和広15才**〕

A あんまりしつこいので答えようかどうか迷ったけれど，とりあえず今のところソニーからＦＭ音源をだす予定はありません。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのツルちゃん**〕

Q 『ＨＢ－Ｆ500』用のＲＧＢケーブルの価格と入手する方法を教えてください。

〔長野市・**寺島隆幸18才**〕

A 『ＨＢ－Ｆ500』は，21ピンアナログＲＧＢ出力を持っていますので，21ピン－21ピンのＲＧＢケーブル『ＶＭＣ－2121』（価格4,500円）をおすすめします。

入手方法は，お近くのソニーショップで注文してください。

〔回答者：**ＨＩＴ　ＢＩＴのツルちゃん**〕

松　下

Q 『ＦＳ－4500』に付属のＪＩＳかな配列シールをなくしてしまいました。手に入れることはできないのでしょうか？また，入手できるのなら，どういう方法で入手できるのでしょうか？

〔島根県浜田市・**大野順一郎15才**〕

A サービス部品扱いで発売しています。キャビネットの色が白用は，品番ＤＦＱＴ9074Ｚ０，黒用は品番ＤＦＱＴ9074Ｚ１で，標準価格は各々100円です。お近くのナショナル・ショップか量販店でお求めください。

〔回答者：**ちか**〕

Q ワープロパソコン『ＦＳ－4500』の内蔵ワープロを使ってパソコン通信のＢＢＳで，アップロードやチャットなどでの漢字同時入力はできますか？

〔大阪府吹田市・**北山健治12才**〕

A 『ＦＳ－4500』と通信モデム『ＦＳ－ＣＭ１』（価格32,800円），フロッピーディスク・ドライブ『ＦＳ－ＦＤ１Ａ』（価格39,800円）を使用すれば，『ＦＳ－4500』の日本語ワープロで作成した文書を通信用の文書に変換して，アップロード（ＵＰＬＯＡＤ）することができます。もちろんダウンロード（ＤＯＷＮＬＯＡＤ）も可能です。

『ＦＳ－4500』の日本語ワープロ文書ファイルと通信用文書ファイルを変換するためのソフトは，『ＦＳ－ＣＭ１』に内蔵されています。

ただし，チャットは，英数，仮名のみ使用可能です。チャットで漢字を使うためには，ワープロ・プリンタ『ＦＳ－ＰＷ１』（価格49,800円）か，株式会社アスキー製の『日本語ＭＳＸ－WriteII』（価格24,800円）が必要になります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕

Q ぼくは，『ＦＳ－Ａ１Ｆ』を持っています。このパソコンに付属のディスク・ソフトは，ＢＡＳＩＣ上で起動できますか？

〔東京都東久留米市・**松尾二郎12才**〕

A 『ＦＳ－Ａ１Ｆ』に3.5インチ・ディスクで付属しているソフトは，『ＦＳ－Ａ１Ｆ』内蔵ソフト『コックピット１』のメニュー画面で起動させるようになっています。ＢＡＳＩＣから直接起動させることはできません。また，他のＭＳＸ２パソコンを使って直接フロッピーから起動することもできません。

〔回答者：**ちか**〕

Q 『ＭＳＸオーディオ』で，音色を自作することはできますか？ もし，できるのなら，そのやりかたを教えてください（できれば，サンプル・プログラムも付けてください）。

〔宮城県仙台市・**長崎智宏14才**〕

A 『ＭＳＸオーディオユニット〈ＦＳ－ＣＡ１〉』(価格34,800円)を使用して，音色を自作するサンプル・プログラムを載せておきます（**リスト２**）。なお，音色データの自作にはＦＭ音源とＭＳＸ－Audioについての詳しい知識が必要です。

〔回答者：**ちか**〕

カシオ

Q 『ＭＸ－101』で「メガＲＯＭ」と書かれたＭＳＸ用のソフトは使用できますか？

〔高知県吾川郡・**名なしのゴンベエ14才**〕

A 『ＭＸ－101』でメガＲＯＭソフトは使用可能です。

ただし，ソフトが作動するために必要な最低ＲＡＭ容量を確認しなければなりません。『ＭＸ－101』は，標準でＲＡＭ16Ｋですので，それ以上に対応のものはＲＡＭを増設する必要があります。

なお，ＭＳＸ２用のものは使えません。

〔回答者：**ターザン**〕

Q ぼくは，スーパーカレッジ『ＶＸ－２』を持っています。このポケコンで，『ＰＢ－100』や『ＰＢ－110』のプログラムを実行することはできますか？

〔山梨県東八千代郡・**雨宮　正15才**〕

A 『ＶＸ－２』で『ＰＢ－100』や『ＰＢ－110』のプログラムを使うことはできます。ただし，命令その他に若干の手直しが必要です。その内容については，『ＶＸ－２操作テキスト』の第10章（208～213ページ）を参照してください。

〔回答者：**ターザン**〕

Q 『ＰＢ－100』についている『パソコン必勝法』がほしいのですが，どうすれば手に入りますか？

〔神奈川県大和市・**四分一哲13才**〕

《リスト２》音色データを自作するプログラム

```
100 CALL AUDIO
110 DIM AX(15)
120 '
130 FOR I=0 TO 15
140 READ A$:AX(I)=VAL("&h"+A$)
150 NEXT I
160 '
170 CALL VOICE COPY (AX,@63)
180 CALL VOICE (@63)
190 '
200 PLAY #2,"cdefgab>c<"
210 END
220 '
230 DATA 0000,0000,0000,0000,0C00,0008,0000,0000
240 DATA 0F30,10D9,0030,0000
250 DATA 0010,F3B2,0070,0000
```

A 『ＰＢ－100』についている『パソコン必勝法』は，価格1,200円で販売しています。

ほしい場合は，現金書留で，1,200円と「ＰＢ－100の『パソコン必勝法』希望」と書いたメモを同封して，下記の住所まで。

〒163 東京都新宿区２－６　新宿住友ビル　カシオ計算機(株)　消費係

〔回答者：**ターザン**〕

任天堂

Q 『ファミコン』のコントローラのボタンが使っているうちにガクガクになったのですけどコントローラ内部のゴムでできた部品だけを買うことはできますか。

〔滋賀県栗太郡・**駒井健也16才**〕

A 『ファミリーコンピュータ』のコントローラの部品は，ＡＢボタン１個から販売しています。名称と価格は以下のとおりです。ＡＢボタンは「角」「丸」の２とおりありますから，必ずどちらかを明記してください。

ＡＢボタンＳＷ(ゴム)…… 150円
ＡＢボタンキートップ……25円
十字ボタンＳＷ(ゴム)…… 200円
十字キートップＦ…… 100円

以上，すべて１個あたりの価格です。交換は小さめのドライバーで裏のネジを６本はずせば，簡単にできますが，ていねいに行なってください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』の『ディスクシステム』のことですが，ＲＡＭアダプタのケーブルが切れて，ディスクが作動したり，しないときがあります。

そこで，修理にだすといくらかかりますか？ また，自分でできるなら方法と部品の価格なども教えてください。

〔兵庫県三木市・**森本　量16才**〕

A ＲＡＭアダプタのケーブルというのは『Ｉ／Ｏケーブル400ＬＦＭＲ』のことです。部品価格1,000円でおわけしております。

修理にだした場合の部品代を含む修理代合計は 2,000円になります。このケーブルは，中の基板に対し，コネクタでつながっていますので交換することができると思いますが，作業は慎重に行なってください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』でビデオ出力する方法はありませんか。

〔大阪府堺市・**今城広志18才**〕

A 残念ながら，『ファミリーコンピュータ』にはビデオ出力はついておりません。ＲＦ出力のみです。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーコンピュータ』でゲームをしていると，文字が少し画面からはみだして，よく見えないのですが，どうすれば直るのでしょうか？

〔大阪府守口市・**北野裕和14才**〕

A テレビゲームや一般放送をテレビで見たときに，文字やテロップの一部が，欠けたり，はみだしたり見えるのは，それから，放送されてくる映像の領域と，テレビが表示する領域の誤差によるものです。

この誤差はオーバー・スキャン量と呼ばれ，これが多いと，欠けたりはみだしたりする量が多くなります。

ファミコンが出力する映像領域は，一般放送の映像領域より少し小さくなっています。

さて，これを直すには，テレビについている垂直幅と水平幅の調整を行なうことになります。調整つまみはたいていテレビの内部にありますので必ず専門の人に依頼してください。

なお，少々の欠けやはみだしはゲームそのものには差しつかえありませんのでそのまま使っていてもいいと思います。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』でスクロールのさせかた(とくに横)を，くわしく教えてください。

〔神奈川県厚木市・**野間茂樹14才**〕

A 残念ながらベーシックを使って，ファミコンのスクロール機能を動かすことはできません。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』によってオリジナル・キャラを表示することはできないでしょうか。できるのならその方法，注意点などをくわしく教えてください。ちなみにぼくの持ってるのはノーマルのものです。

〔福島県双葉郡・**北里　隆13才**〕

A 残念ながら『ファミリーベーシック』では自分で考えたキャラクターを定義して使うことはできません。キャラクター定義についてのくわしい説明は，『取扱説明書(V1.0 2.0用)』の，88～89ページ，71ページ等に載っていますので参考にしてください。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーBASICV2.0』でマイクに反応させることはできないでしょうか？もしできたら教えてください。

〔愛知県春日井市・**皆川忠久11才**〕

A 『ファミリーベーシックV3』用の取扱説明書の37～39ページに，コントローラIIのマイクを使う例が載っていますので簡単に紹介しておきます。

<プログラム例>

```
10  MC＝PEEK（&H4016）
    AND  &H4
20  PRINT  MC；
30  GOTO  10
```

上の例はV2.0でも動きます。マイクからの音声が「ある」「ない」の区別を行ないます。音がないとき，画面には「0」が続けて表示されていますが，音を入れると表示が「4」になります。

〔回答者：**マリオ**〕

Q 『ファミリーベーシック』のV3でV2.1AやV2.0，V2.1などのプログラムが使えますか。またそれらのちがいを教えてください。

〔茨木県鹿島郡・**若月　功14才**〕

A 『ファミリーベーシック』のバージョンについての説明を行ないます。

V1.0からV2.0，V2.1，V2.1Aはおおむね同じで，V3のみがそれまでと大幅な変更が行なわれていてまったく別のバージョンになっています。

V1.0→V2.0への変更点

1)新しい命令としてSCR$関数が追加されています（V2.0用取扱説明書87ページ)。

2)上記命令に対応した例題(サンプル・プログラム8）が追加されています。

注意：V1.0カセットでサンプル・プログラム8を入力して実行すると，ILエラーになります。

3)スタート画面からBASIC画面へ直接移行できます（V2.0取扱説明書6ページ)。

V2.0→V2.1への変更点

V2.0で，MOD命令を実行したときに一部計算ミスをするのを修正（MOD演算を行なった直後に，余りが0になるMOD演算を行なうと前のMOD演算の答が誤って表示される)。

V3について

1)BASICの命令数が増えた。

2)BGグラフィックが使いやすくなった。

3)ユーザー・メモリが4キロバイトに増えた。

4)四つの内蔵プログラムがある

などの特徴があり，主に各種編集命令（AUTO，RENUMなど）により操作性の向上を図り，プログラムの実行テスト用命令（ON ERROR GOTO，TRONなど）で初心者向けのサポートをも考慮した内容になっています。

また，V3はV1.0～V2.1Aとは，メモリマップが変更されており，PEEK，POKE文などマシン語に関係する命令を使っているプログラムでは注意が必要でしょう。それから，中間コードも変更されていますので，本などに載っているプログラムを，キーボードで入力して使う場合は余り問題なく使えますが，データ・レコーダなどにSAVEしたプログラムをV3とV1.0～V2.1Aまでの間で相互に使うことはできないので注意してください。

〔回答者：**マリオ**〕

シャープ(ポケコン)

Q 『PC—1460』でオリジナル・キャラクターを作りたいのですが，やりかたがわかりません。やりかたをくわしく教えてください。

〔鳥取県八頭郡・**岸本賢治16才**〕

A 今回はオリジナル・キャラクターに関する質問を非常に多くいただきましたので，キャラクター作成の特集を行ないます。なお，今回説明いたします機種は，『PC—1401』，『1440』，『1460』，『E2000』，『G—801』です。

まず，『PC—1401』，『1440』，『1460』でオリジナル・キャラクターを表示するためには，POKE命令を使ってディスプレイ・メモリ（V—RAM）に直接表示パターンを書き込み，表示点燈用のシステム・サブルーチンをコールすれば可能です。**第1図**にPOKE命令，CALL命令，ディスプレイ・メモリのアドレスを示します。なお，表示点燈用のシステム・サブルーチンのアドレスは，以下のようになります。

PC—1401／2 ⟶ &05A2
PC—1440 ⟶ &0538
PC—1460 ⟶ &1E94

つぎに『E200』，『G801』でオリジナル・

POKE（書式：POKE アドレス，データ1，データ2，データ3……）

指定されたアドレスを先頭番地として，データ1から順に，指定データがなくなるまで書き込みます。BASICプログラムで，配列変数をとってデータを代入する処理に似ています。

（例） &F830, &01, &02, &03の場合

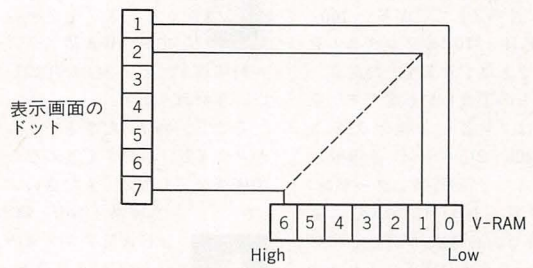
アドレス	データ
&F830	&01
&F831	&02
&F832	&03

となります。

CALL（書式：CALL アドレス）

指定されたアドレスからマシン語のプログラムを実行します。マシン語からもどるときは，RTN命令により行ないます。BASICで，GOSUB命令により実行するのと似ています。

LCDの各ドットとVRAMのビット対応はつぎのようになっています。



《第1図》POKE文とCALL文の使いかた

キャラクターを表示するには，各レジスタにデータをセットし，＆ＢＦＤ０番地をＣＡＬＬします。

第2，3図に各レジスタにセットするパラメータを示します。

〔回答者・**Mr.ポケコン**〕

シャープ(MZ)

Q 『ＭＺ—1500』のクイックディスク・ドライブを取りはずして，『ＭＺ—700』につなげることができますか。また，つなげることができないなら，『ＭＺ—700』につなげられるクイックディスク・ドライブを教えてください。

〔静岡県榛原郡・**広野和也12才**〕

A 『ＭＺ—1500』と『ＭＺ—700』とのハードウエアのちがいにより，『ＭＺ—1500』のクイックディスク・ドライブを『ＭＺ—700』に接続することはできません。

『ＭＺ—700』に使用できるクイックディスク・ドライブはつぎのとおりです。

- 商品名　クイックディスク・ドライブ
- 機種名　ＭＺ—１Ｆ11
- 価　格　24,800円

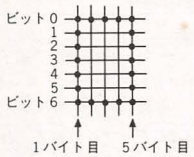
また，『ＭＺ—700』に接続して使用する場合は，そのほかにつぎの機器も必要になります。

- 商 品 名　クイックディスクインターフェース（ＱＤ　ＢＡＳＩＣ同梱）
- 機 種 名　ＭＺ—１Ｅ14
- 標準価格　9,800円

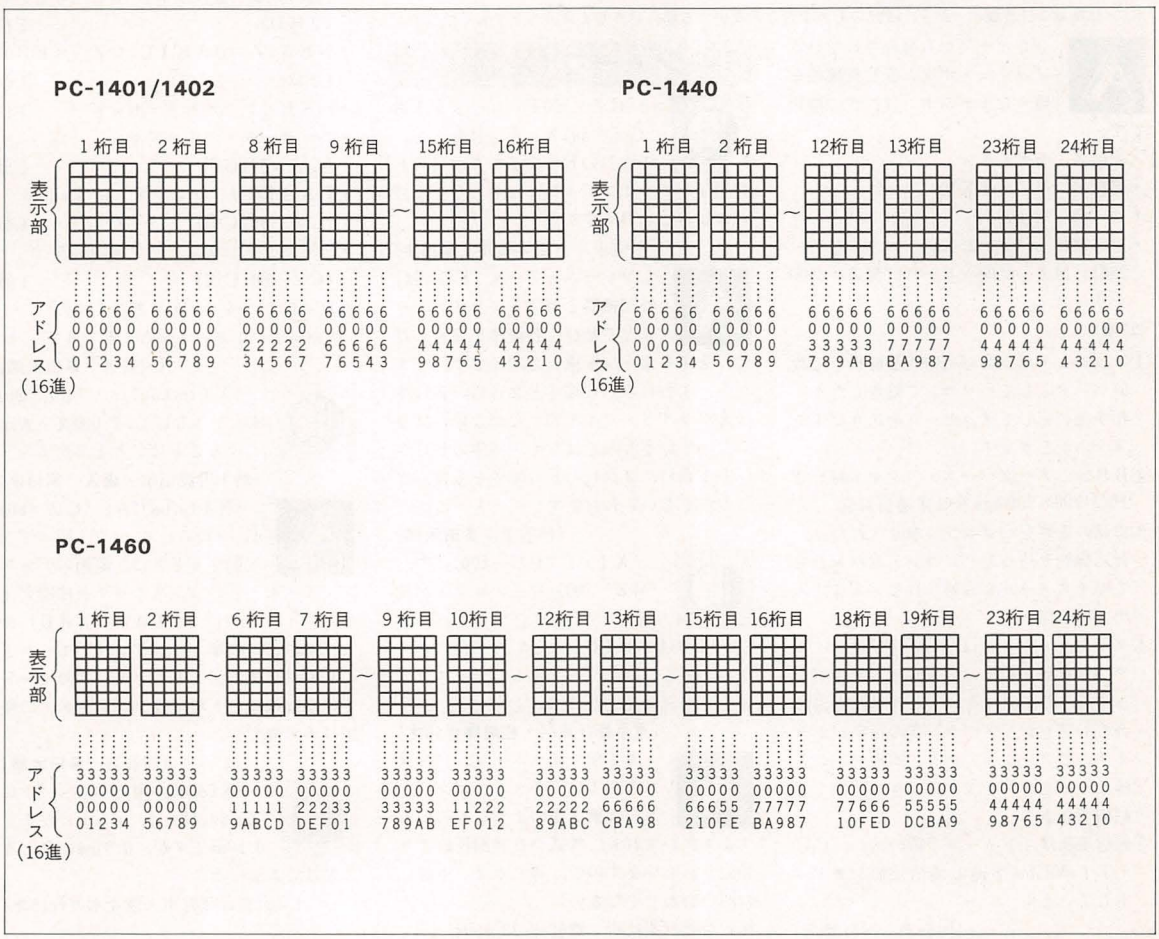
〔回答者：**ペガサス**〕

Q シャープから発売されているプッシュ・ボタン音解析機能を持ったモデムホンの価格，仕様等について教えてください。また，プッシュ・ボタン音解析機能を使うとどのようなことができるのですか？

〔福岡県大野城市・**吉岡　忠15才**〕

ルーチン名	使用レジスタ	使用法・機能	アドレス
ビットパターン表示	A, B, C, D, E, H, L, F	D……行 E……桁 書き込む表示位置 B……書き込むバイト数 HL……データの格納されているアドレス D, Eによって指定されたLCDRAM上の位置にHLのメモリアドレスからの内容を順次ビットパターンでBバイト分表示する。１文字は５バイト必要。左の文字を表示するには7FH, 41H, 41H, 41H, 7FHをデータにする。 	BFDØ

《第２図》ビット・パターンと使用レジスタ



《第３図》各機能のアドレス図

《第2表》MZ－1X30の仕様

■電話機能	
使用回線	DP式（10pps. 20pps）／PB式切り替え可能
多機能電話	オンフック・ダイヤル，オート・ダイヤル，リダイヤル機能
音量調節	ベル音量3段階調節，受話音量調節可能
その他	停電時受信可能
■網制御装置	
網制御装置	自動発信／自動着信（手動発信／着信可能）
制御手順	シャープ手順及びCCITT V.25bis準拠
■変復調装置	
規格	CCITT V.21および22準拠
通信速度	300BPS（V.21）／1200BPS（V.22）
通信方式	2線式全2重通信方式
送信レベル	0～－15 dBm
受信レベル	－6～－40 dBm
その他	ブレーク信号送出 発信／着信使用周波数帯域を通常の逆にすることも可能
■特徴機能	
特徴機能	外部音声信号入出力端子(ボイス・コミュニケーション・インターフェースMZ－1E26接続可能)，多重音送出，多重音解析，極性反転・極性復帰検出*
外形寸法	高さ87mm×幅206mm×奥行234mm
重量	1.0kg
コネクタ	回線用2線インターフェース，RS－232C端子（25ピンD－Subコネクタ），ボイス・コミュニケーション・インターフェース（MZ－1E26）用コネクタ（6ピンミニDINコネクタ），電源アダプタ用コネクタ
付属品	電源アダプタ，RS－232Cケーブル（MZ－2800，2500シリーズ用），機ひも

※ この機能により自動発信時，相手が電話をとったこと，及び相手が電話を切ったことを検出することができます。

(注) 仕様および外観の一部を，改良のため予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

A シャープから発売されているプッシュ・ボタン音解析機能を持ったモデムホンはつぎの機種です。

- 商品名　モデムホン
- 機種名　MZ－1X30
- 価　格　98,000円
- 対応機種　MZ－2500シリーズ／MZ－2861／MZ－6500シリーズ／MZ－5500シリーズ

〈特徴〉

①プッシュ・ボタン(PB)音を解析して数値データとしてパソコンで処理したり，相手先に応じてメッセージを送りだすシステムができます。

②BBS，データベース・アクセス時に有利な1200／300 bps全2重通信対応。

③電話の音声をパソコンに取り入れたり，音声機能を持ったパソコンと組み合わせてボイスメールも容易に行なえる音声入出力端子付き。

④ダイヤル・パルス(DP)／プッシュ・ボタン（PB）回線のどちらでも使用できます。また，ダイヤル・パルス回線の場合でもプッシュ・ボタン音の送出ができますのでプッシュ・ボタン回線対応の各種サービスがダイヤル・パルス回線でも利用できます。

⑤通信手順は，シャープ手順の他に，CCITT.V25bis準拠の通信手順をサポートしています。

〔回答者：**ペガサス**〕

シャープ(X1)

Q 『CZ－503F』に，もう1台『CZ－503F』をつけたとき，1台目のFG端子と2台目のFG端子をブラインド・ワイヤでつながなければいけないのですか？

〔静岡県田方郡・**石井　孝15才**〕

A フレーム・アース（FG）は，外部機器との間をブライド・ワイヤで結び，各機種が安定した動作をするように配慮した端子です。ですから，1台目のFG端子と2台目のFG端子をブライド・ワイヤでつながなければならないというものではなく，本体のFG端子と1台目，2台目のFG端子を重複してつないでもいいわけです。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1』で『PC－8001』や，『MZ－700』などのソフトが使えるソフトウエア・コンバータや，「N88BASIC」などで作ったプログラムをX1にコンバートする，テキスト・コンバータは発売されていますか？

〔東京都江東区・**松崎勝也15才**〕

A X1用システム・コンバータBASICテキスト・コンバータには**第3表**のようなものがあります。いずれも，株式会社計測技研より発売されていますので，詳しくは，下記にお問い合わせください。

株式会社計測技研　☎0286-33-1994

〔回答者：**多田太郎**〕

Q シャープ製の『19C－M1F』というテレビを持っています。このテレビには，21ピンのRGB入力があるのですが，このテレビに『X68000』を接続することができますか？

〔兵庫県西宮市・**PSG18才**〕

A 『19C－M1F』というテレビは，1,000文字対応のテレビで，『X68000』の水平周波数には対応できません。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1 turbo Z』に『NEW Z－BASIC』を付けると『X1 turbo ZII』と同じ性能になると聞きましたが，まったく同じ機能が使えるのですか？

〔宮城県石巻市・**鈴木沢男15才**〕

A 『X1 turbo Z〈CZ－880C〉』に『NEW Z－BASIC〈CZ－141SF〉』（価格18,800円）の64KBバンクメモリをI/Oポートにセットすれば，『X1 turbo ZII』と同じ性能でご使用いただけます。

『NEW Z－BASIC』の商品構成はつぎのとおりです。

- NEW Z－BASIC CZ－8FB03（2HD）　1枚
- NEW Z－BASIC CZ－8FB03（2D）　1枚
- 64KBバンクメモリ・ボード　1枚
- ユーザーズ・マニュアル（CZ－881C用）　1冊
- BASICリファレンス・マニュアル（CZ－881C用）　1冊
- アプリケーション・ソフト説明書（CZ－881C用）　1冊

※）ただし，メモリを装着しますので，I/Oポートが1ポート少なくなります。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X1 turbo II』に，『CZ－801D』をつなげて，2,000文字表示にすることはできますか？

〔栃木県鹿沼市・**塩入　司13才**〕

A 『X1 turbo II』と『CZ－801D』を接続して，ソフトウエアを起動するときに，前面のディスプレイ・モードの設定スイッチを標準ディスプレイ・モード（STANDARD）にしてあれば，標準ディスプレイ・モードでの起動は可能です。もちろん，このモードでの高解像モード専用のソフトウエアの使用は不可能です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』用ディスプレイ『CZ－601D』は，ドットピッチ0.39mmですが，0.31mmに変えることはできますか？

〔東京都武蔵野市・**佐々木俊行15才**〕

《第3表》X1シリーズ用コーバート・ソフト

BASICファイルコンバータ (型番B6−3301)	5FD・2D 5FD・2DD 5FD・2HD	各 4,800	計測技研	N88 BASIC（PC98，PC88シリーズ）とX1シリーズのファイル相互コンバータ。98の場合は，2HDの外部ドライブが必要。
システムソフトウエアコンバータ 特別企画N-BASIC 型番B6−2220	(T)	4,800	計測技研	パソコンテレビX1がPC−8001に早変り。PC−8001のBASICアプリケーション・ソフトが手直しせずにX1で使用できます。
システムソフトウエアコンバータ第1弾 MZ-2200／2000 BASIC 型番B6−2213	(T)	3,800	計測技研	MZ−2200／2000用のBASIC（MZ−1Z001），COLOR-BASIC（MZ−1Z002）がX1で使用できます。（著作権上，MZ−1Z001・MZ−1Z002が必要）
システムソフトウエアコンバータ第2段 LOGO & PASCAL 型番B6−2212	(T)	4,200	計測技研	MZ−2200／2000用MZ-LOGOとPASCAL（MZ1Z004）がX1で使用できます。（著作権上，MZ-LOGO・MZ−1Z004）が必要。
システムソフトウエアコンバータ第3弾 システムプログラム&マシンランゲージ 型番B6−2218	(T)	4,200	計測技研	MZ−2200／2000用システム・プログラム（MZ−1Z005）とマシンランゲージ（MZ−1Z006）がX1で使用できます。（著作権上，MZ−1Z005・MZ−1Z006が必要）
X1ディスアセンブラ (型番B6−2109)	T	4,200	計測技研	Z80のマシンプログラムをアセンブリ言語で使われるニーモニックに逆(ディス)アセンブル(変換)するプログラム。マシン語学習に役立つ機能も豊富。
テキストコンバータ (型番B6−1413)	T	3,800	計測技研	MZ−80B・MZ−2000用BASICプログラムをX1で読み出し，キャラクタや相異や命令の名称などを変換。文法やPRINT文中キャラクター・コードの相異も変換できます。
テキストコンバータ (型番B6−1433)	T	3,800	計測技研	MZ−80K/C/K_2/K_2E/1200/(SP−5030使用時のMZ−700）用BASICプログラムをX1で読みだし，コンバートします。 (詳細は型番B6−1413に同じ)
テキストコンバータ (型番B6−1473)	T	3,800	計測技研	PC−6001用BASICプログラムをX1で読みだしキャラクタの相異や命令の名称などを変換。PCが手元になくてもよく，打ちかえに要する膨大な手間がすべて省けます。
テキストコンバータ (型番B6−1483)	T	3,800	計測技研	PC−8001用BASICプログラムをX1で読みだしコンバートします。 (詳細は型番B6−1473に同じ)
テキストコンバータ (型番B6−1493)	T	3,800	計測技研	PC−8801用BASICプログラムをX1で読みだしコンバートします。 (詳細は型番B6−1473に同じ)

A 『CD−601D』のドットピッチが0.39mm，『CZ−611D』のドットピッチが0.31mmというのは，ハードウエアの基本的仕様ですので，直すということは不可能です。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『CZ−880D』と『CZ−600D』のちがいに，2モード・オートスキャンと3モード・オートスキャンとありますが，オートスキャンとはいったい何ですか？

〔大阪府狭山市・**菊千代14才**〕

A ディスプレイのオートスキャンとは，コンピュータからの入力信号を感知し解像度モードを自動的に切換えることです。

『CZ−880D』は，水平周波数15kHzと24kHzの『CZ−600D』は，水平周波数15kHz，24kHz，31kHzのオートスキャン方式を採用しています。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』は，最大12MバイトまでRAMを増設できると聞きましたが，どのようなものを取り付ければ12Mバイトになるのですか？

〔山形県東置賜郡・**二瓶克則14才**〕

A 『X68000シリーズ』では，すでに1Mバイトのメモリが内蔵されています。メモリを増設する場合には，まず内蔵用1Mバイト増設RAMボードが必要となり，さらに増設の必要があるならば，2MバイトRAMボード，4MバイトRAMボードをそれぞれ拡張ポートに増設することになります。最大12Mバイトの拡張をするには，内蔵用1Mバイト，2Mバイトのもの1枚，4Mバイトのもの2枚の増設となります（その際は，3ポート必要となるため，拡張I／Oボックスも必要です）。

なお，1Mバイト増設RAMボードについては，『X68000〈CZ−600C〉』には，『CZ−6BE1』を，『X68000ACE〈CZ−601C〉／X68000ACE−HD〈CZ−611C〉』には，『CZ−6BE1A』を使用してください。

〔回答者：**多田太郎**〕

Q 『X68000』用のゲームの『ドラゴンスピリット』は横モードの他に縦画面のモードもあると聞きました。

そこで，『X68000』用のディスプレイを縦置きにして，長時間プレイしていてもだいじょうぶなのですか？

〔大阪市・**川上浩一17才**〕

A 『X68000』用のディスプレイは，縦置き用には作られていません。縦置きでのご使用はおやめください。

〔回答者：**多田太郎**〕

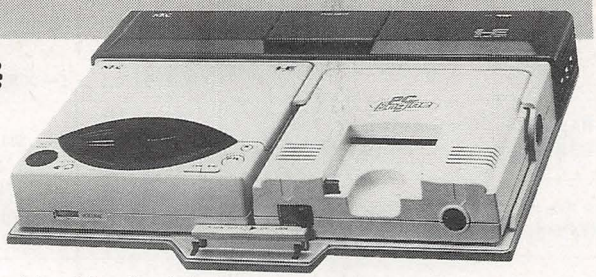
応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容，質問対象メーカーは，1ハガキ1社，1質問にしてください。
③ハガキの一番上に，メーカー名を大きく書いてください。また，ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら，下に自分の住所，氏名，年令，電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に，はっきり書いてください。

あて先
電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部
「誌上公開質問状」係

PC Engine“コア構想”の尖兵

CD-ROM プレーヤ発表！



昨年10月の発売以来，ファミリーコンピュータに独占されていた家庭用テレビゲーム機市場で大健闘しているＮＥＣのＰＣエンジン。本体70万台，ソフト220万本（いずれも日本電気ホームエレクトロニクス発表）を販売し，またさまざまな周辺アクセサリーも発売され順調に拡大してきました。

そして，ＰＣエンジンを核とする「コア構想」なるＨＥ（ホーム・エンタテイメント）システムの商品群の中で，もっとも注目され，かつ大きな可能性を秘めた“ＣＤ－ＲＯＭシステム”が発表されました。

Ｉ／Ｆユニットが付いて６万円！

今回発表されたのは，ＣＤ－ＲＯＭプレーヤＣＤＲ－30(写真１)とインターフェース・ユニットＩＦＵ－30(写真２)。ＰＣエンジンとの接続は，ＰＣエンジン本体とＣＤ－ＲＯＭプレーヤをインターフェース・ユニットに並べて差し込むような工夫がなされていて，脱着ハンドルにより簡単に装着・取り外しが可能になっています。ＣＤＲ－30の背面には，ＣＰＵバス信号，データバス信号，オーディオ信号などの30ピン専用コネクタがあり，これをインターフェース・ユニットに接続します。

インターフェース・ユニットの出力にはコンポジット(ビデオ)，オーディオ（ステレオ）を持っていますので，通常のＰＣエンジン単体のＲＦ出力と比較すると，映像・音声ともかなりのハイレベルなものを得られます。さらにこのユニットには，モノラルではありますがADPCM音声合成機能(最高サンプリング周波数32kHz)，ゲームのセーブ機能を果たすバックアップ用ＲＡＭなどもそなえています。なお，各コネクタを通してＰＣエンジン本体，ＣＤ－ＲＯＭプレーヤに電源を供給しているので，インターフェース・ユニットのＡＣアダプタのみで各電源をまかなえます。

また，このシステムを起動させるための専用システム・カードが付属されていて，このカードをＰＣエンジンに差し込みＣＤ－ＲＯＭディスクを立ちあげる方式をとっています。

価格は，ＣＤ－ＲＯＭプレーヤ，インターフェース，ユニット，システム，カードのセットで６万円前後になる予定だそうです（発売は10月予定）。



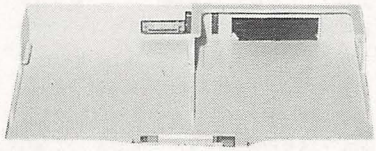
⬆《写真１》ＣＤ－ＲＯＭプレーヤ（ＣＤＲ－30)。ヘッドホンを差し込めば音楽用ＣＤも聞ける

どこまで広がるCD－ROMの可能性

ＣＤ－ＲＯＭを記憶メディアとした場合の大きなメリットは，大容量性，映像と音声の同時性の２点があげられるでしょう。記憶容量については何回か紹介していますが，540ＭＢ（メガバイト）という，2ＨＤフロッピーディスクの540倍，現在のＰＣエンジン用ＲＯＭカード(Huカード)の約2,000倍の容量があり，1枚に音だけなら60分，静止画なら約6,000枚を収容することができるのです。

さらに高画質・高音質の絵と音を同時に表現できることから，ゲームに登場するキャラクターが肉声でしゃべったり，戦闘シーンでアニメーションしたりという，今までのゲームで実現できなかったことが可能になるのです。

このメリットを生かしたソフト・ジャンルは，ゲームだけでなくナレーションや音楽入りの幼児絵本あるいはコミック，語学教材など幅広い分野に適応できる可能性も秘めています。



⬆《写真２》左側がＣＤ－ＲＯＭプレーヤ，右側がＰＣエンジン本体を接続するコネクタ。手前の脱着ハンドルにより簡単に取り外しできる

⬇《写真３》ＰＣエンジン本体にシステム・カードを差し込んで起動するとプレーヤ側のソフトが立ちあがる





⬆《写真４》付属のカバーをかぶせ底面のキャリング・ハンドルを立てるとアタッシュケースのように変身

ソフトも年末に３作予定

今回，ＣＤ－ＲＯＭシステムの発表に伴い，ハドソンから３作のＣＤ－ＲＯＭソフトの発売が計画されています。

キャラクターがすべてアニメーションし音声でメッセージが表現される非リアルタイムＲＰＧ『天外魔境／ジライア』，ビデオゲーム『ストリートファイター』の移植物『ファイティングストリート』，そしてビックリマンの第14弾まで登場した504キャラやイベントを年代別に紹介する『ビックリマン大事界』というテレビゲーム初のデータベース・ソフトも予定されています。価格，発売日は，いずれも未定です。

高いか安いか？ ６万円

約６万円という価格は，はたして安いのか高いのか？　オーディオ用のＣＤプレーヤが５万円ぐらいから買えますから，プレーヤとインターフェースを合せて６万円というのは，妥当な値ごろといえるでしょう。しかし，ＰＣエンジン本体が２万円ちょっとですから，新しくそろえる人は９万円近い投資になります。「ゲーム機に９万円はちょっと……」という声も聞こえてきそうです。

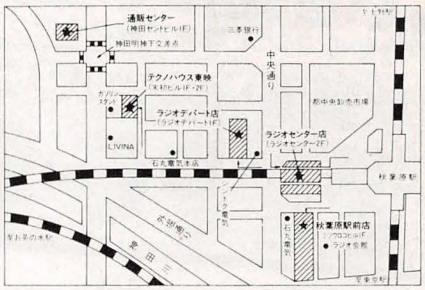
また，ＣＤ－ＲＯＭソフトの価格も5,000～10,000円を予定しているということですが，これらが高いか安いかは，今後発売されるソフトの内容がＣＤ－ＲＯＭのメリットを十分生かしたものであり，おもしろいものであるかどうかに左右されるでしょう。ＮＥＣの対応およびソフトハウスの健闘を期待したいところです。

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. 信頼の東映無線・サマーセール実施中!!

安さ・サービス・丁寧……秋葉原の東映無線

超低金利クレジット(30万円未満の場合は若干異なる場合があります)

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



通販センター 通信販売・クレジット TEL:03-256-3334(代)

商品名・注番等をお電話で、ご連絡のうえ電信で下記までお振込みください。

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

NEC & エプソン

PC-8801mkII/20 限定超特価 ¥49,800

PC-9801U2 限定超特価 ¥79,800

PC-286シリーズ TOEI大特価 ¥???,???

注番B08-01
PC-8801mkII/20
＋CMT-147L(サンコー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
＋カラーケーブル
¥306,660➡ 68%OFF ¥98,000

注番B08-02
PC-8801FA
＋CMT-147L(サンコー、14型カラーディスプレイ、D/A対応、チルトスタンド付)
¥247,800➡ 34%OFF ¥165,000

注番B08-03
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B08-04
PC-9801VM21
＋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
¥645,800➡ 37%OFF ¥409,000

注番B08-05
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B08-06
PC-9801VX21
＋PC-KD854(NEC、14型カラーディスプレイ、アナログ入力専用)
＋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➡ ???OFF TOEI大特価

注番B08-07
PC-9801VX21
＋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-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
¥799,800➡ 38%OFF ¥498,000

NEC & EPSON ラップトップ好評発売中!!

注番B08-08
PC-9801UX21
＋FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、D/A対応)
＋FTC-12GT(東映、FTC-12GTシリーズ専用チルトスタンド)
¥468,780➡ 31%OFF ¥323,000

注番B08-09
PC-286U-STD
＋FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、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B08-10
PC-286U-H20(3.5"2FDD＋20MBHDD)
＋FTC-12GTU-H(東映、12型カラーディスプレイ、0.28mmドットピッチ、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B08-11
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B08-12
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B08-13
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B08-14
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、B4印字可)
¥422,800➡ ???OFF TOEI大特価

富士通

FM77AV40 限定超特価 ¥79,800

FMR-50FD ＋FMR60KB101(JISキーボード) 限定超特価 ¥213,000

注番B08-15
FM77AV20-2
＋FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥257,800➡ 61%OFF ¥99,800

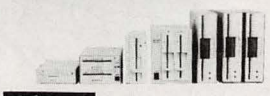
注番B08-16
FM77AV40
＋FMTV-154(富士通、15型パソコンTV)
¥366,000➡ ???OFF ~~¥135,000~~

注番B08-17
FM77AV20EX
＋FMTV-152(富士通、15型パソコンTV)
¥217,800➡ ???OFF TOEI大特価

注番B08-18
FM16βFDII
＋MB27110(富士通、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B08-19
FMR-50FD
＋FMR60KB101(富士通、JISキーボード)
＋FMDPC431(富士通、14型カラーディスプレイ)
＋MS-DOS
＋一太郎
＋FMPR-353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター)
＋プリンター用紙(15"×11")500枚
¥725,800➡ ???OFF ~~¥448,000~~

フロッピーディスク



注番B08-20
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B08-21
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B08-22
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B08-23
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B08-24
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B08-25
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B08-26
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B08-27
KH-90:東映、9型ク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B08-28
KH-12G:東映、12型ク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B08-29
KH-1200GJ:東映、12型ク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B08-30
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➡ 54%OFF ¥55,000

注番B08-31
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B08-32
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B08-33
CMT-147L:サンコー、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 ~~¥50,000~~

注番B08-34
MD-9P1:シャープ、9型ホワイトペーパーディスプレイ、4050文字
¥34,800➡ 20%OFF ¥27,800

プリンター

A NM-9700(NEC、10"ドットインパクト・カラー漢字プリンター、PC用)…¥163,000➡ 49%OFF ¥83,000
B FMPR203B2((富士通、カラー熱転写漢字プリンター、B4印字可、FM用)…¥80,000➡ 38%OFF ¥49,800
C FMPR353A(富士通、15"ドットインパクト漢字プリンター、FM用)……¥138,000➡ ???OFF ~~¥89,800~~
D HG-2550PC(エプソン、15"インクジェット漢字プリンター、ダブルビンカットシートフィーダ付、PC用)
……¥256,000➡ ???OFF TOEI大特価
E VP-135KPC(エプソン、15"ドットインパクト漢字プリンター、トラクタフィーダ付、PC用)
……¥173,000➡ ???OFF TOEI大特価
F 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、先着10名様リボン5ヶサービス)
……¥74,800➡ ???OFF TOEI大特価
G 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
H TR-24CL(スター精密、カラー熱転写漢字プリンター、ロール紙ホルダー・カラーリボン3ヶ・プリンターケーブル付、PC/FM用)
……¥81,800➡ ???OFF ¥39,800
I AR-2415(スター精密、15"ドットインパクト漢字プリンター、PC用)…¥144,000➡ ???OFF ~~¥75,000~~
J AR-2410ASF(スター精密、10"ドットインパクト漢字プリンター、オートシートフィーダ・細ゴシック付、ハガキ印字可、PC用)
……¥144,000➡ ???OFF ~~¥68,000~~

厳選周辺機器シリーズ

A 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~~
B 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
C 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
D 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
E 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
F 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
G GS-98EXP(グロリア、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
H MD2400B(オムロン、モデム、2400bps・1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥49,800~~
I MD1200AII(オムロン、モデム、1200bps・300bps全二重、RS-232Cケーブル付)……~~¥24,800~~
J HS10R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、64階調、PC用)……~~¥49,800~~
K HS7R(オムロン、ハンディイメージスキャナ、32階調、粗網点・中網点・細網点可、PC用)……~~¥39,800~~
L 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
M PC-8801mkII-01(NEC、漢字ROM、PC-8001mkII/8801用)……¥32,000➡ 53%OFF ¥15,000
N HC-88(エプソン、ハンドヘルドコンピュータ、ワープロ・スーパーカルク・CP/M・日本語BASIC標準装備)……¥163,000➡ 49%OFF ¥49,800

TOEI Toei Electronics Co., Ltd. **東映無線株式会社**

マイコン・計測器・オーディオ・ビデオ・CD・LD

通販センター TEL03-256-3334(代)

東映ショップ御案内

■マイコン・計測器・アンテナ
- ラジオセンター店／TEL 03-253-0987(代)
- ラジオデパート店／TEL 03-251-1014(代)
- テクノハウス東映／TEL 03-253-9896(代)

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

いきいきシスペック

最新のマシンを見て触れて使ってみよう！

らくらくクレジット…24回＝10%、36回＝14%、48回＝18%、60回＝23%

秋葉原 名古屋アメ横 全店 NECパソコンの真ずいを体験する PC-9801フェア 7/17～8/15

期間中お買い上げの方の中から30名様にオリジナルテレホンカードプレゼント！



ラップトップ NEC PC-9801LV21

¥345,000

3.5インチフロッピーディスクを持ち歩く。これが、パーソナルビジネスの新しい発想法だ。



NEC PC-9801CV21

¥355,000

カラーCRTディスプレイ内蔵で、1人に1台の新しいかたち。パーソナルビジネスの高度な要求に応える機能を満載。



NEC PC-9801UV11

¥265,000

A4ファイル大のコンパクトなボディに、PC-9800シリーズの高度な機能をそのまま凝縮。レイアウト自由なニューフェイス。



NEC PC-9801VX21

¥433,000

処理速度の大幅な高速化を実現。80826CPU(10MHz)を搭載した高水準ビジネスマシン。



ハードディスク大特価セール実施中！

安い！お買得！

特価¥69,800より

アイシーIM

MC-20EX

¥128,000

- 3.5インチハードディスクユニット
- 平均シーク65mSの普及型20MB



コンピュータミュージックコーナー

DESK TOP MUSIC SYSTEM ミュージくん ¥99,800

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・ソフトウェア
入門解説書 はじめまして「ミュージくん」

特価販売中



パソコンデスクコーナー

シグマA・P・O

PW-833

大特価

¥15,800



ビジネスソフトコーナー

- ユーカラart Ver2
- 創文α
- Z's WORD JG
- 一太郎Ver3
- 花子
- 新松
- CANDY3
- 忍者2
- The GRAPH
- ロータス1,2,3
- Multiplan3.1
- VP-Planner
- dBASEIIIPlus
- The CARD2
- 桐Ver2
- 二代目大番頭
- P1(ピーワン)
- Shogun

パソコンの導入からシステムソフト無料相談コーナー 開設！

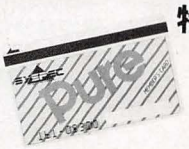
ひと夏の体験

東京秋葉原、とにかく行ってみよう！

秋葉原2号店 秋葉原本店



シスペックメンバーズ Pure会員の方には数々の特典があります。



※新規会員入会のご希望の方は各店頭にてお申し込み下さい。

パソコン通信コーナー

NECパソコン通信アダプタ

COMSTAR 2424 AT/4

¥50,000

新発売

ヘイズAT＆V,25bis準拠。しかも、MNPクラス4搭載。2400/1200bps全二重 パーソナルモデム。



PC-286Vコーナー

EPSON PC-286V STD/H20

コストパフォーマンスに徹した、HDD時代先取り16ビットマシン。

STD：本体標準価格¥298,000
1M/640Kバイト FDD2基標準装備タイプ

H20：本体標準価格¥443,000
FDD2基＋20Mバイト HDD標準装備タイプ



MACコーナー

2メガバイトを標準装備した、NEWマッキントッシュ Apple

Macintosh II ¥978,000

Macintosh SE ¥798,000

Macintosh Plus ¥398,000



LAP TOPパソコンコーナー

EPSON PC-286STD-N

¥348,000



TOSHIBA J-3100 J-3100SL/002(本体) ¥298,000

X68000コーナー

X68000 ACE HD

20MBバイトハードディスク搭載。HDモデル登場

¥399,800

ソフトもますます充実



ワープロコーナー

WORD BANK-NOTE2

¥74,800

入力・通信端末機としても使える A4サイズの本格ワープロ



エプソン WORD BANK-XL ¥198,000

48ドット・32ビット・白液晶のカンタンDTPワープロ、誕生。

CADコーナー

実用CADシステムセット

ご予算に応じて組合せはお問い合せ下さい

オートディスク社 AUTOCAD	定価￥850,000	シスペック特価
プラス PE-CADII	定価￥200,000	シスペック特価
TCS GENERIC CADOレベル3	定価￥98,000	シスペック特価
ローランド DXY-1100	定価￥128,000	シスペック特価
DXY-1200	定価￥158,000	シスペック特価
DXY-1300	定価￥228,000	シスペック特価
クラフテック MP-3300	定価￥248,000	シスペック特価
MP-3400	定価￥268,000	シスペック特価

DTPコーナー

いま、これはもはや印刷革命!!

デスクトップパブリッシング DTPが主流です プラン

エプソン GT-4000

¥198,000

A4サイズ1677万色フルカラー入力可能。目に鮮やかな多機能カラーイメージスキャナ。



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

月々¥3,000からの超低金利クレジット！ 24回＝10%、36回＝14%、48回＝18%、60回＝23%

パソコン・ワープロ
全国通販

テレフォン オーダー ネットワーク システムズ!!
Telephone Order Network Systems!

マニアのための
パソコンショップ
TONE(トーン)システムズ

お問い合わせ・お申し込みは…
東京03-257-0281㈹

マウス
大特価¥3,980



パソコンデスク
シグマ
PW-833
限定10台
¥15,800



NEC PC-8801FA/MA PC-88VA2

Aセット PC-8801FA＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
特価¥170,000 クレジット例 ¥7,790×24回 ㊎なし

Bセット PC-8801MA＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
特価¥190,000 クレジット例 ¥6,020×36回 ㊎なし

Cセット PC-88VA2＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
特価¥268,000 クレジット例 ¥7,290×24回 ㊎¥30,000×4回

★PC-88VA3の価格についてはお問い合わせ下さい。



NEC PC-98シリーズ

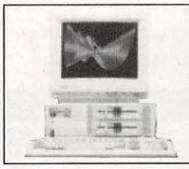
Aセット PC-9801VX21＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
TONE特価 クレジット例 ¥6,220×36回 ㊎¥25,000×6回

Bセット PC-9801UX21＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
TONE特価 クレジット例 ¥5,900×36回 ㊎¥25,000×6回

Cセット PC-9801UV11＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
TONE特価 クレジット例 ¥6,760×48回 ㊎なし

Dセット PC-9801LV21(定価¥345,000)
TONE特価 クレジット例 ¥7,200×48回 ㊎なし

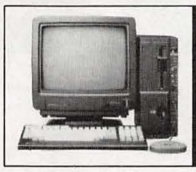
Eセット PC-9801CV21(定価¥355,000)
TONE特価 クレジット例 ¥5,340×36回 ㊎¥25,000×6回



EPSON PC-286シリーズ

Aセット PC-286V＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
TONE特価 クレジット例 ¥4,580×36回 ㊎¥20,000×6回

Bセット PC-286U＋14インチカラーディスプレイ(DP.0.39)
TONE特価 クレジット例 ¥4,470×60回 ㊎なし



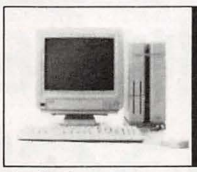
SHARP Xシリーズ

Aセット X1G(CZ-822C＋CZ-820D)
特価¥92,800 クレジット例 ¥4,260×24回 ㊎なし

Bセット X1turboZ(CZ-880C＋CZ-880D)
特価¥175,000 クレジット例 ¥5,540×36回 ㊎なし

Cセット X1turboZII(CZ-881＋CZ-880D)
特価¥210,000 クレジット例 ¥5,460×24回 ㊎¥25,000×4回

Dセット X1twin(CZ-830C＋CZ-830D)
特価¥140,000 クレジット例 ¥3,920×24回 ㊎¥15,000×4回



SHARP X68000シリーズ

X68000 ACE HD

Aセット CZ-611C＋CZ-601D(合計定価¥519,600)
TONE特価 クレジット例 ¥4,980×60回 ㊎¥18,000×10回

Bセット CZ-601C＋CZ-601D(合計定価¥439,600)
TONE特価 クレジット例 ¥5,090×48回 ㊎¥18,000×8回

スペシャルセット CZ-600CE＋CZ-600DE
特価¥318,000 クレジット例 ¥4,020×60回 ㊎¥15,000×10回

おすすめプリンター CZ-8PC2
定価¥69,800→特価¥53,000



富士通 FM77AVシリーズ

Aセット FM77AV20EX＋FMTV152
特価¥133,000 クレジット例 ¥4,220×36回 ㊎なし

Bセット FM77AV40EX＋FMTV154
特価¥188,000 クレジット例 ¥4,620×48回 ㊎なし

おすすめプリンター FM-PR203B2
定価¥80,000→特価¥49,000

★漢字ROMボード(FM7、NEW7用)…… 特価¥14,800

プリンター	ブラザー M-1024PX/FM 特価¥45,000	NEC NM-9700 特価¥85,000	NEC PC-PR101TL2 特価¥60,000	EPSON AP-500PC 特価¥49,000	STAR TR-24CL 特価¥36,000	STAR AR-2410 特価¥62,800
モデム	NEC COMSTAR1212AT 特価¥19,800	オムロン MD-1200AII 特価¥18,000	オムロン MD-2400P 特価¥36,000	一流メーカー ハードディスク 20MB 特価¥75,000より		

DESK TOP MUSIC SYSTEM ミュージくん ¥99,800→大特価

★ゲーム、ビジネスソフト23%OFFより！ お問い合わせ下さい。

TONE(トーン)システムズ
〒101東京都千代田区外神田1-8-11☎03-257-0281

銀行振込／振込の際、商品名等を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

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

夏休みを有意義に過す人のパソコンプラン大作戦!!



新歩人の情報ターミナル
WAVE EYE
ウェーブ・アイ



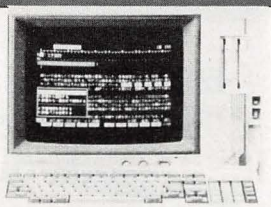
満足できる超特価&超低金利が魅力です。

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801　UV11純正基本セット　TELにて

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147H(0.3ミリ、アナログCRT、チルト台付)	84,800円
PC MOUSE(バスマウス)	7,800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	381,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス28,100円×4回
4,000円×36回	ボーナス24,400円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,600円×8回
5,200円×60回	ボーナス　なし

プラン802　UV11お買得ワープロセット

PC-9801UV11	265,000円
CMT-147S(0.39mm、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803　LV21ワープロセット　TELにて

PC-9801LV21(V30採用、IMBFDD2基内蔵)	345,000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
テラ三世(ワープロソフト)	32,000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	475,300円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,300円×4回
6,500円×36回	ボーナス26,500円×6回
4,000円×48回	ボーナス26,800円×8回
7,000円×60回	ボーナス　なし

プラン804　LV21通信セット　TELにて

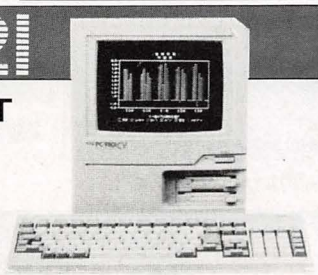
PC-9801LV21(V30採用、IMBFDD2基内蔵)	345,000円
MD2400B(2400bps、MNP class4)	49,800円
まいとーく(通信ソフト)	28,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	446,800円

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805　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10(テン)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 冬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冬のボーナスで!!

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、支払いは半年先から。
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!お支払いは冬と夏のボーナスで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X 回
ボーナス 円X 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806 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807 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808 VX2IMIDIプロフェッショナルミュージックセット TELにて

PC-9801VX21	433,000円
PC-KD854(0.39ミリ、アナログCRT)	89,800円
PC-9801-26(FM音源ボード)	25,000円
ミュージックン(音楽作成ツール)	98,000円
MA-12AV(防磁タイプ・外部スピーカー)	14,500円
PC-9872L(マウス)	10,000円
5インチ2HD×10枚(ブランクディスケット)	24,000円
定価合計	694,300円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×36回	ボーナス26,400円×6回
7,000円×48回	ボーナス25,100円×8回
5,000円×60回	ボーナス25,900円×10回
8,100円×72回	ボーナス なし

プラン809 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
MD2400B(2400bps、MNP class4)	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810 VX21実戦ワープロアートセット TELにて

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
シルエット(イメージライター)	38,000円
PS98-011-HMW(日本語MS-DOS)	18,000円
Nscan-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	830,980円

ウェーブ・アイ特価

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811 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、高速カラー漢字プリンター)	245,000円
Lotus1-2-3(表計算、データベース、グラフ)	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812 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桁高速カラー漢字プリンター+トラクター+スーダー付き)	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

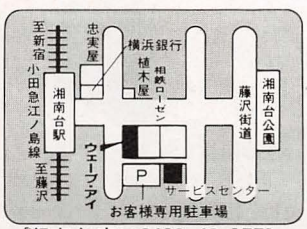
17,000円×36回	ボーナス41,200円×6回
13,000円×48回	ボーナス33,200円×8回
10,000円×60回	ボーナス32,700円×10回
13,500円×72回	ボーナス なし

プラン813 VX21アートセット TELにて

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

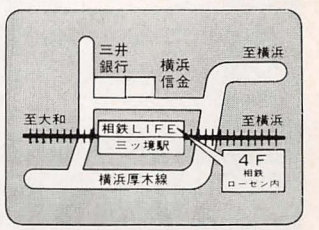
新歩人の情報ターミナル

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

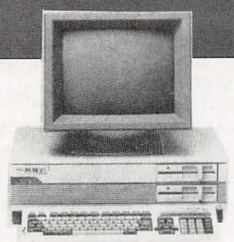
第二・第三火曜日定休日



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814　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815　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(36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816　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817　UX21純正基本セット

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818　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819　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820　UX21本格ワープロセット　TELにて

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821　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822　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823　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824　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



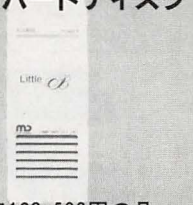
標準価格158,000円の品
特価**99,800円**

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825 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826 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827 88FA超お買得ワープロセット 40%引

PC-8801FA	168,000円
PC-KD854(0.39ミリ、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
5インチ2D×10枚(3Mディスケット)	17,000円
定価合計	419,680円

特価248,000円

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

プラン828 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833 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834 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829 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830 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831 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
MD-1200AII(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

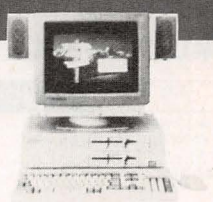
プラン832 88MAオーディオ・ビジュアルセット TELにて

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835 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836 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837 88VA2ワープロアートセット 34%引

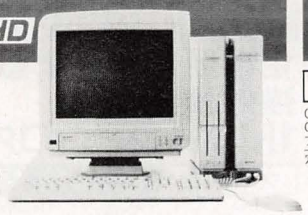
PC-88VA2(本体特価283,000円)	298,000円
PC-TV352(0.39ミリ、TV内蔵CRT)	115,000円
TR-24CL(80桁、カラー熱転写プリンター)	69,800円
ユーカラVA(ワープロソフト、アート機能付)	36,000円
ユーカラチャート(表計算、グラフ作成ソフト)	28,000円
SR-007(縦型4段パソコンラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
A4カット紙100枚	480円
プリンターケーブル	4,500円
5インチ2HD×10枚(3Mディスケット)	24,000円
定価合計	606,080円

特価398,000円

8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回
7,100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838 X68000ACEHD純正基本セット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、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839 X68000ACEHDミュージックセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-601D(0.39mm、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840 X68000ACEHDビジネスセット TELにて

CZ-611C	399,800円
CZ-611D(0.31mm、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841 X68000ACE純正基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-601D(0.39mm、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842 X68000ACE拡張基本セット TELにて

CZ-601C	319,800円
CZ-601D(0.39mm、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 Z II

NEW Z-BASICを搭載した
まさに最強の8ビットマシン。

プラン843 ターボZ II 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

FM77AV40EX

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



プラン845 AV40EX純正基本セット 39%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(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846 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847 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848 AV40EX純正アートセット 34%引

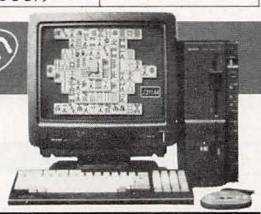
FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC-231D	89,800円
FM-PR203B2(80桁、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスケット)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウステーブル)	5,800円
定価合計	457,200円

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844 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

FM77AV20EX

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



プラン849 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850 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

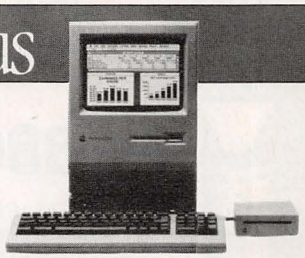
受付時間

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853　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854　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

HITBIT MSX2 HB-F1XD



大容量の
3.5インチFDD内蔵。
JIS配列キーボード。

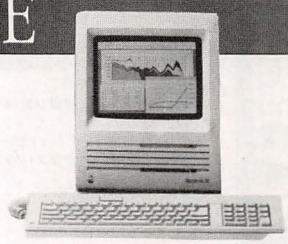
プラン855　F1XD基本セット　TELにて

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

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851　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

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856　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-VC301I（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

プラン852　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

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（XI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（XI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（XIG/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!!冬のボーナス一括払いOK。

新歩人の情報ターミナル

WAVE EYE

クレジット
金利大幅ダウン!!

COMPUTER BANK

JADMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

話題の新製品が全国どこでも電話で買える!!
03(767)1221

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。

注文No. A-0811

NEC PC-8801MA	¥198,000
NEC PC-KD863S(スピーカーディスプレイ)	¥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

注文No. A-0812

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

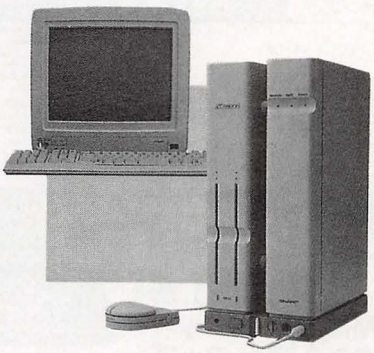
大特価にて提供中

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

"ついにベールが剝された!"68000CPU搭載。ひとつひとつのスペックに新鮮な驚きがある。未体験の機能美が創造力を刺激する。



- 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。

注文No. A-0813

SHARP CZ-611C	¥399,800
SHARP CZ-601D	¥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¥6,000×60回〔ボーナス〕¥19,000×10回
②¥9,200×36回〔ボーナス〕¥29,000×6回
③¥9,200×60回〔ボーナス〕無し

注文No. A-0814

SHARP CZ-601C	¥319,800
SHARP CZ-601D	¥119,800
標準価格合格	¥439,600
現金特別価格	~~¥439,600~~

大特価にて提供中

お支払例
①¥4,800×60回〔ボーナス〕¥18,000×10回
②¥9,000×30回〔ボーナス〕¥30,000×5回
③¥9,300×48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。

注文No. A-0815

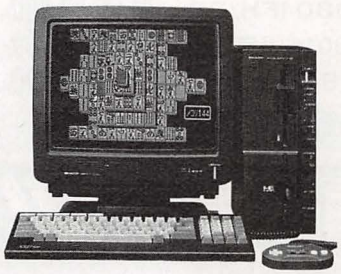
SHARP CZ-881CBK	¥179,800
SHARP CZ-880DB	¥109,800
標準価格合計	¥289,600
現金特別価格	~~¥289,600~~

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、

注文No. A-0816

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。

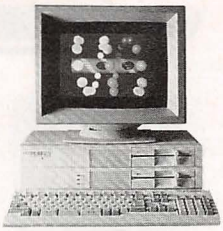
次のページも中古コーナーです。



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-88VA
¥298,000➡ ¥148,000



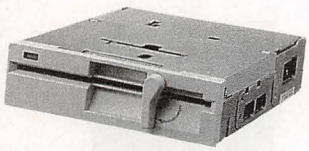
NEC
PC-9801M2
¥415,000➡ ¥178,000



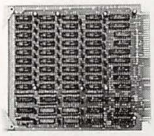
NEC
PC-9801U2 新品同様
¥298,000➡ ¥98,000



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 MOUSE (ブラックマウス) 新品
(PC-8801シリーズ/MSX/MSX2/FM-77AV対応)
¥7,800➡ ¥5,200



TEAC
FD-55BR 新品
(PC-8801MKⅡ・SR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-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-9801U2 新品同様 …… ¥298,000➡ ¥98,000
PC-9801UV2 …… ¥318,000➡ ¥178,000
PC-9801VF2 …… ¥348,000➡ ¥128,000
PC-9801VM2 …… ¥415,000➡ ¥198,000
PC-98XA/2 …… ¥695,000➡ ¥158,000
PC-98XA/21 …… ¥575,000➡ ¥178,000
PC-98LT/2 …… ¥288,000➡ ¥128,000
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-8052(14"カラー2000文字) …… ¥118,000➡ ¥20,000
PC-8851(14"モノクロ4050文字) …… ¥58,800➡ ¥20,000
PC-KD852(14"カラー4050文字) …… ¥99,800➡ ¥48,000
PC-KD854(14"カラー4050文字) …… ¥89,800➡ ¥48,000
PC-KD651(100/30専用) …… ¥198,000➡ ¥42,000
N5913(14"カラー4050文字) …… ¥165,000➡ ¥68,000
N5923(98XA、XL専用) …… ¥235,000➡ ¥78,000

ディスクドライブ

PC-6031SR(3.5"1DD、1ドライブ) 新品同様 …… ¥59,800➡ ¥22,000
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-9831-UW2(3.5"2DD、2ドライブ) …… ¥120,000➡ ¥48,000
PC-8881(8"2D、2ドライブ) …… ¥442,000➡ ¥72,000
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-8826(10"ドットプリンタ) …… ¥148,000➡ ¥28,000
PC-PR101L(10"24ドット漢字プリンタ) 新品同様 …… ¥175,000➡ ¥58,000
PC-PR201HC(15"24ドット漢字カラープリンタ) …… ¥308,000➡ ¥118,000
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➡ ¥62,000
NM-9300(10"24ドット漢字プリンタ) …… ¥253,000➡ ¥42,000
NM-9300S(10"24ドット漢字プリンタ) …… ¥253,000➡ ¥52,000
NM-9400S(15"24ドット漢字プリンタ) …… ¥310,000➡ ¥58,000
NM-9900(15"24ドット漢字プリンタ) …… ¥298,000➡ ¥98,000

Let's CALL

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(797)1221

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼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

クレジット 金利大幅ダウン!!

COMPUTER BANK

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

03(797)1221



SHARP
CZ-811C(X-1F/10)
¥89,800➡ ¥12,000



SHARP
CZ-812C(X-1F/20)
¥139,800➡ ¥42,000



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



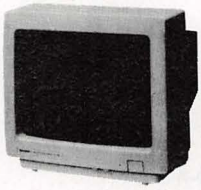
SHARP
CZ-822CB(X-1Gモデル30)
¥118,000➡ ¥59,800
(中古¥118,000➡ ¥48,000)
X-1Gモデル30ディスプレイセット
(本体+CU-14GB)
¥167,800➡ ¥89,600
X-1Gモデル30TVディスプレイセット
(本体+専用TVディスプレイ)
¥197,800➡ ¥99,600



SHARP
CZ-880CB 新品同様
(X-1Turbo Z本体)
¥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

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
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-9872(9801用マウス)	¥ 20,000➡	¥ 5,000

＊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"2HD2ディスクドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥118,000➡	¥ 62,800
SNE/SNE3(PC-9801シリーズ用3.5"2HDメディアドライブ、NEC純正ドライブ使用) 新品	¥ 99,800➡	¥ 59,800
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
アイテム/HARD DISK 3020(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-1024ⅡP/X(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) 新品	¥127,300➡	¥ 49,800
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-811C(X-1F model 10)	¥ 89,800➡	¥ 12,000
CZ-812C(X-1F model 20)	¥139,800➡	¥ 42,000
CZ-822C(X-1F model 30)	¥118,000➡	¥ 48,000
MZ-2531(MZ-2500 V2)	¥198,800➡	¥ 88,000
14M-111C(14"カラー1000文字)	¥ 67,800➡	¥ 15,000
CU-14F1(14"カラー2000文字)	¥ 64,800➡	¥ 18,000
CU-14AD(14"カラー4050文字)	¥ 84,800➡	¥ 48,000
MZ-1D22(14"カラー4050文字)	¥108,000➡	¥ 45,000
CZ-811D(14"カラー2000文字RGBTV)	¥ 89,800➡	¥ 32,000
CZ-830D(14"カラー4050文字RGBTV)	¥ 98,000➡	¥ 62,000

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
CZ-81P(ミニサイズプリンタ)	¥ 34,800➡	¥ 10,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ) 新品	¥ 54,800➡	¥ 15,000
CZ-8PD2(10"ドットプリンタ)	¥ 79,800➡	¥ 28,000
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、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、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➡	¥ 3,000

●どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

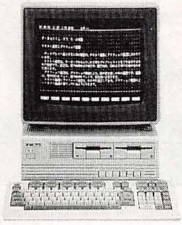
Let's CALL

全商品保証書付	製品にはすべてメーカー保証がついています。	高額下取り	少ない予算で買い換えもラクラク。
頭金なしクレジット	学生の方でも保証人なしでOK。	ボーナス一括払い	商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。
全国無料配送	全国どこでも配達料はいただきません。	日曜配達可	留守の多い方でも安心です。
代金引換えシステム	商品到着時の代金支払いでOK。	レンタル・リースもOK	事業所のさまざまなご要望に最適。

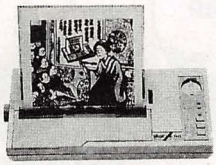
全商品6ヶ月保証付



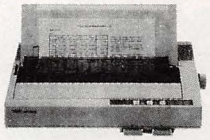
富士通
MB25010(FM7)
¥128,000➡ ¥12,000
MB25015(FMnew7)
¥99,800➡ ¥12,000



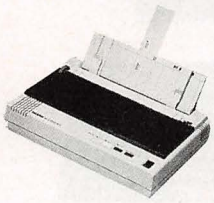
富士通
MB25250(FM77D2)
¥228,000➡ ¥42,000
MB25255(FM77L2)
¥193,000➡ ¥48,000



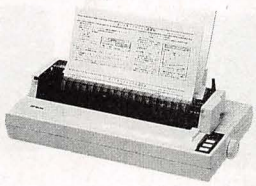
スター
TR-24CL 新品
(80桁24ドットインパクト漢字熱転写プリンタ、第2水準ROM標準装備、PC用プリンタケーブル付)
¥74,700➡ ¥39,800



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
(中古¥58,000)
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➡ ¥49,800
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
MD1200AII 新品限定品
(300/1200bps全二重通信方式モデム、RS-232C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)
¥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)
¥145,000➡ ¥128,000

＊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＊

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➡ ¥88,000

富士通

MB25010(FM-7) …… ¥126,000➡ ¥12,000
MB25015(FM-new7) …… ¥99,800➡ ¥12,000
MB25250(FM-77D2) …… ¥228,000➡ ¥42,000
MB25255(FM-77L2) …… ¥193,000➡ ¥48,000
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
MB27604(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
FMPR-351(15"24ドット漢字プリンタ) …… ¥250,000➡ ¥78,000

EPSON

PC-286-STD …… ¥357,000➡ ¥218,000
HC-88 …… ¥298,000➡ ¥48,000
TF-10(PC対応5"2D、2ドライブ) …… ¥129,800➡ ¥32,000
TF-10(FM対応5"2D、2ドライブ) …… ¥129,800➡ ¥38,000
TF-20(PC対応5"2D、2ドライブ) …… ¥142,000➡ ¥32,000
FP-80(10ドットプリンタ) …… ¥149,800➡ ¥20,000
RP-80(80桁ドットプリンタ) …… ¥89,000➡ ¥18,000
SP-80(80桁ドットプリンタ) …… ¥56,800➡ ¥18,000
UP-130K(PC対応) …… ¥298,000➡ ¥68,000
VP-130K(PCカートリッジ付) …… ¥190,000➡ ¥68,000
AP-80K(PCカートリッジ付) …… ¥69,800➡ ¥32,000
AP-500(PCセット) …… ¥74,800➡ ¥38,000
SR-120S(300/1200bps全二重モデム) 新品同様 …… ¥29,800➡ ¥24,800

その他メーカー各種

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-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/K-124S(4050文字カラーディスプレイ) …… ¥➡ ¥42,000
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
スター精密/AR-2410(10"24ドット漢字プリンタ、ケーブル付) ¥114,000➡ ¥58,000
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
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
ナショナル/FS-A1(MSX2) …… ¥29,800➡ ¥12,000
ナショナル/KXP-1091N(PC対応ドットプリンタ) …… ¥➡ ¥18,000
アイワ/DR-2(データレコーダ) …… ¥➡ ¥5,500
アイワ/DR-20(データレコーダ) …… ¥➡ ¥5,500
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/MD1200AII(300/1200bps全二重モデム) 新品限定品 … ¥24,800➡ ¥19,800
東芝/HX-10(MSX) …… ¥➡ ¥8,000
他MSX本体各種 …… ¥10,000~
他ディスプレイ各種 …… ¥12,000~
他データレコーダ各種 …… ¥5,500~

Let's CALL

03(797)1221

高額下取りセール実施中!!今すぐお電話下さい。

●電話一本で高額下取り、即商品はお手元へ!
●あなたの不要になったパソコンを電話一本で査定し買取ります。
●掲載の商品以外も取り扱っておりますのでお気軽にお電話下さい。

▼本社注文デスク

コンピュータバンク

03(797)1221

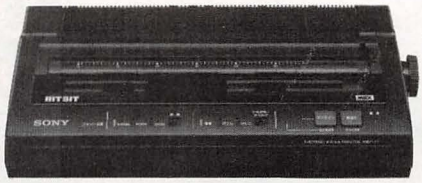
株式会社パシフィックコンピュータバンク　〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル　営業時間／AM9:30~PM9:30 年中無休

テクノデジョイ

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。

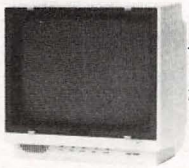


HBP-F1

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 ¥59,800

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¥138,000

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

SHARP ポケコン PC-E 200

Z80、パソコン接続、関数、
CASL、制御、2変数統計
機能付き86関数機能



定価 ~~¥22,000~~

ECCS特価!!

CASIO ハンディコピー



定価 ~~¥45,000~~

ECCS特価!!

'88サマーBIGセール!!

ECCS特価で夏休みはジックリ楽しもう!!

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1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。

富士通 FMTV-152



定価¥~~89,800~~
特価¥59,800

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¥~~48,000~~
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

KTV-45AV(AV端子付)



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

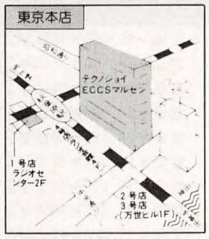


CTV-6001
定価¥~~63,800~~
特価¥35,800(〒共)
※ACアダプターサービス

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。

東京本店



テクノショップ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(WLL6F)…☎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

立川ターミナルビル店



大阪支店



名古屋支店



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、ホ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 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。)

7/10〜8/15

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%

- ●お近くの方はお立
- ●本体単品で特価
- ●ビジネスソフト定

NEC CU-14AD(シャープ・0.31mmピッチ、4050文字、アートボード対応)

(送料¥2,000)

PC-88VA2/VA3/8801MA/FA



(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

①4475N	(定価¥ 99,800)に変更の場合¥	3,000
②PC-KD854	(定価¥ 89,800)に変更の場合¥	4,000
③CU-14AD	(定価¥ 84,800)に変更の場合¥	9,000
④PC-KD862	(定価¥ 99,800)に変更の場合¥	22,000
⑤PC-KD861	(定価¥ 138,000)に変更の場合¥	43,000
⑥PC-KD853	(定価¥ 118,000)に変更の場合¥	30,000
⑦PC-TV352	(定価¥ 115,000)に変更の場合¥	28,000
⑧PC-TV453N	(定価¥ 138,000)に変更の場合¥	42,000
⑨PC-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:CZ-8PK9(シャープ)……定価¥ 89,800▶特価¥ **70,000**
- Vセット:FM-PR203B(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

①CU-14AD	(定価¥ 84,000)に変更の場合¥	5,000
②PC-KD853	(定価¥118,000)に変更の場合¥	25,000
③PC-KD871	(定価¥158,000)に変更の場合¥	57,000
④PC-TV352	(定価¥115,000)に変更の場合¥	25,000
⑤PC-TV453N	(定価¥138,000)に変更の場合¥	39,000
⑥PC-TV451N	(定価¥158,000)に変更の場合¥	57,000
⑦N-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+PC-286CD2+MD-2HD(10枚)……定価¥392,800▶特価**¥255,000**

Bセット:PC-286V-H20+PC-286CD2+MD-2HD(10枚)……定価¥537,800▶特価**¥360,000**

Cセット:PC-286U-STD+PC-286CD2+MF-2HD(5枚)……定価¥342,800▶特価**¥230,000**

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 2	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 2	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**¥52,000**

●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

ジョイスティック
XE-1pro
定価¥9,500▶特価¥8,000

★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)

A NEC:文豪ミニ7H……定価¥198,000▶特価¥130,000
B NEC:文豪ミニ5H……定価¥128,000▶特価¥ 85,000
C富士通:オアシス30SF……定価¥228,000▶特価¥140,000
D東芝:ルポ80F……定価¥128,000▶特価¥ 79,000
E東芝:ルポ90FII……定価¥178,000▶特価¥123,000
Fナショナル:FW-U1S PRO……定価¥178,000▶特価¥129,000
Gナショナル:FW-K102(イメージリーダー付)……定価¥118,000▶特価¥ 73,000
Hサンヨー:SWP-340……定価¥128,000▶特価¥ 87,000
Iキヤノン:a-200……定価¥168,000▶特価¥116,000
Jキヤノン:a-250……定価¥218,000▶特価¥143,000
K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)

A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

A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
A ITH-320S(アイテック)……定価¥125,000▶特価¥ 96,000
B ITH-520N(アイテック)……定価¥ 99,800▶特価¥ 77,000
C MC-20(ICM)……定価¥125,000▶特価¥ 94,000
D LHD-32N(ロジテック)……定価¥158,000▶特価¥ 90,000
E LITTLE B(緑電子)……定価¥128,500▶特価¥ 94,000

40MB
F ITH-540S(アイテック)……定価¥168,000▶特価¥132,000
G ITH-540HS(アイテック)……定価¥188,000▶特価¥148,000
H LITTLE-B4(緑電子)……定価¥232,500▶特価¥174,000
I ND-3540(日本テクスター)……定価¥198,000▶特価¥142,000

★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)

富士通 FM-77AV40EX/20EX ●ジョイカード付



Aセット:FM-77AV40EX+FMTV-154+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥306,000▶特価¥180,000

Bセット:FM-77AV20EX+FMTV-152+MF-2DD(5枚)+ゲーム3種
……定価¥217,800▶特価¥133,000

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

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

FM-77AV40

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

A PC-IN503H(NEC)(イメージスキャナ)……定価¥165,000➡特価¥125,000
B 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
C 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
D HWS-10(HAL研)(ワイドスキャナー98)……定価¥ 34,800➡特価¥ 26,000
E DXY-1200(ローランド)(プロッタ)……定価¥158,000➡特価¥119,000
F DXY-1300(ローランド)(プロッタ)……定価¥228,000➡特価¥172,000
G MD-2400A(オムロン)(モデム)……定価¥ 59,800➡特価¥ 42,000
H MD-1200E(オムロン)(モデム)……定価¥ 24,800➡特価¥ 17,500
I SR-240AT(エプソン)(モデム)……定価¥ 59,800➡特価¥ 45,000
J 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・プロッターの場合、本体使用機種名を明記のこと)

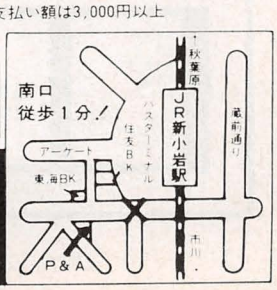
[銀行振込でお申し込みの方]
●銀行振込ご希望の方は必ずお振込みの前にお電話にてお客様のご住所・お名前・商品名等をお知らせください
(電信扱いでお振込み下さい。)

〔振込先〕住友銀行 新小岩支店
当No.263914 (株)ピー・アンド・エー

[クレジットでお申し込みの方]
●電話にてお申し込みください クレジット申し込み用紙をお送りいたしますので、ご記入の上、当社までお送りください
●現金特別価格でクレジットが利用できます 残金のみに金利がかかります
●1回~60回払いまで出来ます 但し、1回のお支払い額は3,000円以上

超低金利クレジット率

回数	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
☎03-651-0148(代) FAX.03-651-0141

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

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

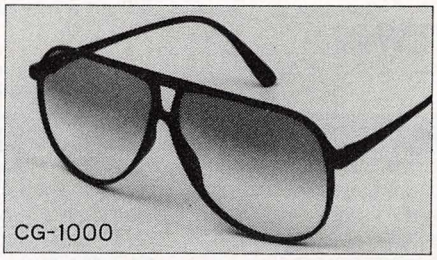
●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

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。

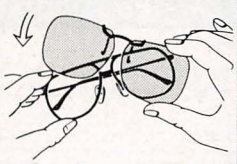


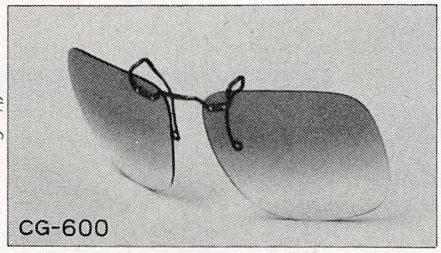
(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000￥13,000を **特別価格￥9,800** (ハードケース付 送料込)

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

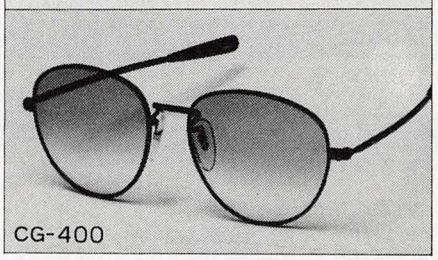
新発売





(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** ハートケース付(送料込)

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

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

通信販売をご利用下さい!!

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

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

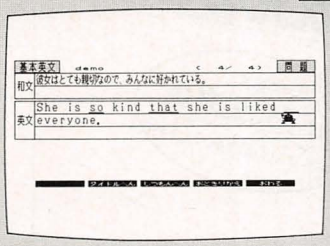
自分がつくる！パソコンがつくる！便利な勉強道具！

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。

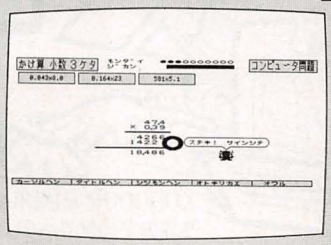
これで英語も得意科目 英語大工さん



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。

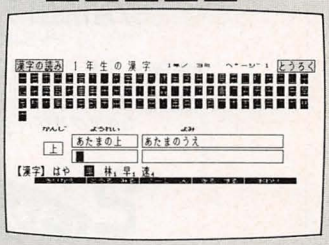
学習コース：①日本・地図あり②日本・地図なし③世界・地図あり④世界・地図なし



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。

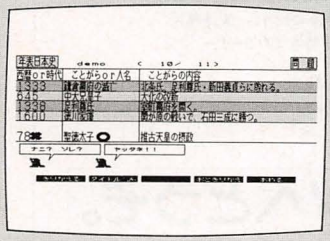
学習コース：①漢字の読み②読み誤りやすい漢字③文の中の読み



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

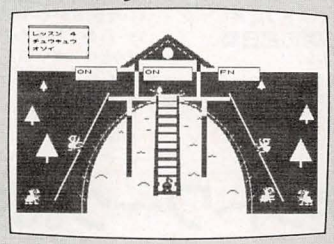


マザーダック タイピング

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。

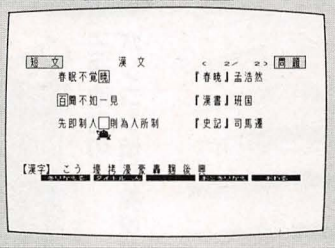
学習コース：①アルファベット36コース②カナ36コース



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。

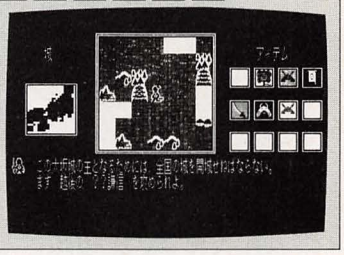
学習コース：①漢字②熟語の意味③熟語（類義語・対義語）④短文付俳句



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。

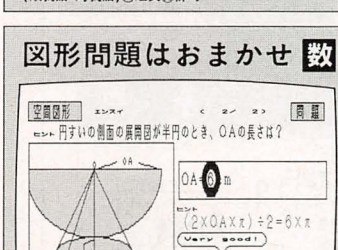
機能：学習ゲーム制作（AVGタイプ／例題付）構成：①パターンエディタ②マップエディタ③文章登録（問題文、情報文、タイトル、作者名）④ゲームディスク作成



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)

♦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

○：標準版　S：システム版　開：開発中

対象	中学生・高校生向						小学生向				
教科 / 機種	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	計算大工さん	漢字大工さん 読み方編	漢字大工さん 書き方編	マザーダックタイピング	ゲーム大工さん
PC88シリーズ	SO	SO	SO	SO	SO	SO	開	○	○	開	○	○
PC98シリーズ	S	S	S	S	S	S	開	○	○	開	○	○
FM77AV	○	○	○	○	○	開	開	○	○	開	○	開
構成	FD2枚(O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

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

集まれ！パソコン仲間

夏だ！テクノだ！イベントだ!!

1. X68000 IN TECHNO 異次元の世界へ



★ソフト評論家 山下先生来店
新作ソフトの紹介をいたします。

X68000発売1周年を迎え、X68000の驚異の音と、
映像の夢の世界へのご案内をいたします。

〈日時〉7月16日(土) テクノ豊橋イベントフロア
7月17日(日) テクノ名古屋4Fイベントフロア
PM1:00～PM5:00(テクノ豊橋・テクノ名古屋とも)

〈主催〉TECHNO

〈協賛〉シャープ㈱、シャープエレクトロニクス販売㈱
OAアプリケーションズ㈱、電波新聞社

楽しいイベントがいっぱい！ぜひご参加ください。

★X68000C.Gしちゃうのだコーナー
★X68000異次元の世界で遊ぼうのコーナー
★NEC9801ユーザーも大喜びのコーナー
★Gソフトの紹介コーナー
★掘り出しグッズ&ソフトコーナー

特典
・来場記念品としてアンケートに答えていただいた方にX68000全ガイドを進呈！
・成約記念品としてシャープオリジナルマウスパット進呈！

2. T&E ラクーンフェア

〈日時〉
■テクノ豊橋イベントフロア
7月30日(土)1日限り
■テクノ名古屋4Fイベントフロア
8月21日(日)・22日(月)の2日間
①1:00～ ②3:00～

■参加の方に素敵なプレゼントを進呈！

主催/㈱T&Eソフト

3. MSX サマーフェスティバル

〈日時〉
■テクノ名古屋4Fイベントフロア
8月7日(日)1日限り

★FM音源体験コーナー★新作ソフト体験コーナー
★ゲーム・クイズ大会★グッズコーナー★販売コーナー
その他イベント盛り沢山!!

主催/FMパック
協賛/ファルコム、T&E、光栄他、ソフトメーカー多数

4. テクノ選抜 パソコンベースボール大会「ドーム球場 IN TECHNO」

〈日時〉
■テクノ大須特設会場
8月13日(土) 8月14日(日)

コナミ「THEプロ野球ペナントレース」を使用
★グッズコーナー★特価ソフトコーナー

■参加の方に素敵なプレゼント進呈！

協賛/㈱OAアプリケーションズ

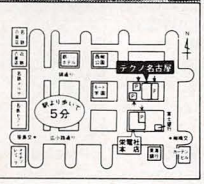
広がるネットワーク。お近くのテクノへどうぞ。

テクノ名古屋

おかげさまで5周年。
中部地区最大級の品揃えを誇る、テクノのリーダー。



名古屋駅前
柳橋交差点西
■営業時間/AM10:00～PM7:00
■8月2日(火)まで無休営業
☎(052)
581-1241

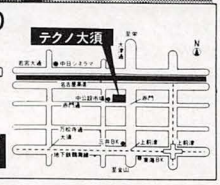


テクノ大須

パソコン・ワープロ等に加え、AV機器も網羅。



大須赤門通り
東口
■営業時間/AM10:00～PM7:00
■8月2日(火)まで無休営業
☎(052)
252-0181

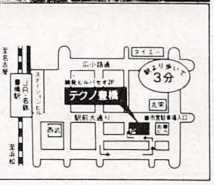


テクノ豊橋

三河地区のパソコン情報発信基地。



豊橋駅前
開発ビルパセオ2F
■営業時間/AM10:00～PM7:00
■定 休 日/毎週水曜日
☎(0532)
52-1231



パーソナルコンピューター・ワードプロセッサー専門店

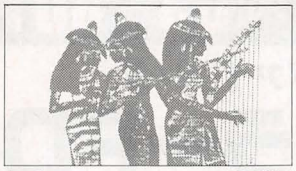
パソコンショップ マエハラ

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……II 35 6,500円
学園物語……II Ⓡ II 35 6,500円
うる星やつら……II 35 6,500円、II Ⓡ 7,500円
信長(全国版)……II 35 8,400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……II 35 / II Ⓡ 5,600円
太陽の神殿……II Ⓡ 7,500円
大戦略……II 35 / II Ⓡ 7,500円
上海……II 35 / II Ⓡ 5,500円
ジーザス……II Ⓡ 7,500円
三国志……I Ⓡ II 35 12,200円、II Ⓡ 14,100円
ウイザードリー……II 35 9,400円
サイキックウォー……II 35 8,400円
王子ビンビン物語……II 35 7,500円
抜忍伝説……II 35 7,500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……II 35 5,600円
ピクトリアス・ナイン2……II Ⓡ 5,600円
ワールドゴルフ2……II 37 7,500円
ガンダーラ……II 37 7,500円
パロディウス……Ⓡ 5,600円
マンハッタンレクイエム……II 37 7,500円
井出洋介実戦麻雀……II Ⓡ 6,500円
めぞん一刻……II Ⓡ / 36 6,500円
魔神宮……II 37 7,500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 Ⓡ / 35 7,500円
マース……II Ⓡ 6,500円
激突ペナントレース……II Ⓡ 5,600円
王子ビンビン物語……II 35 7,500円
燃えろ!!熱斗野球'88……II Ⓡ 8,100円
夜叉……II Ⓡ 7,500円、II 35 6,500円
ジンギスカン……II 35 9,400円、(MT付)12,200円
イース/○II……II 35 7,500円
ファミリーボクシング……II Ⓡ 5,600円
○マイトアンドマジック……II Ⓡ 7,500円
○ルパン三世……II Ⓡ 6,100円
○クリムゾン……II Ⓡ 6,900円

X1、X68000

アルギースの翼……X1/ターボ 5 7,500円
マイトアンドマジック……X1/ターボ 5 9,400円
ジンギスカン……ターボ 5 9,400円
ガイフレーム……X1シリーズ 5 7,500円
自己中心派2……X1シリーズ 5 6,500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 5 7,500円
パワフルまあじゃん……ターボ 5 6,500円
ソーサリアン……ターボ 5 9,400円
スーパー大戦略……ターボ 5 7,600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
ゼリアード……X1ターボ 7,200円
まーじゃんぺんちゃー、ねぎ麻雀……X1シリーズ 5 6,500円
イース/II……X1ターボ 5 7,500円
○ARCUS……X1シリーズ 5 7,500円
○ハイドライドIII……X1ターボ 5 7,500円
○めぞん一刻完結編……X1シリーズ 5 7,500円

FM7/77

マイトアンドマジック……シリーズ9,400円
夜叉……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
ファンタジーIII……77AV9,400円
ウィザードリー#1……77 35 9,400円
イース/○II……77AV7,500円

88/9801

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
○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
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
維新の嵐……98シリーズ 9,400円
めぞん一刻・完結編……88/98シリーズ7,500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
パワフルまあじゃん……88/98 6,500円
ARCUS……88V2/○98 7,500円
ザ・リターン・オブ・イシター……88V2/98シリーズ6,500円
麻雀悟空……88/98シリーズ6,500円
ウィザードリー#1/#2/#3……88/98シリーズ9,400円
イース/II……88V2/98シリーズ7,500円
○ラスト・ハルマゲドン……88V2 7,500円
○スペースハリアー……88V2 7,500円
○エグザイル……88V2 8,400円
○死霊戦線……88V2 7,500円
○スターシップランデブー……88V2/98 5HD7,500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

ナショナルMSXモデム

FS-CM820
漢字ROM付
29,800円→26,000円



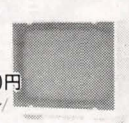
88・98対応モニター

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



MSX対応モニター

SANYO
CMT-145F
64,800円→38,000円
200ラインカラー・21ピン/8ピン/RGBケーブル付



SONY HB-F1XD

MSX2 3.5インチFDD ×1内蔵
54,800円→46,800円



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



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ディスクドライブ

FS-FD1A
3.5インチ2DD、MSX-DOS付
39,800円→34,000円

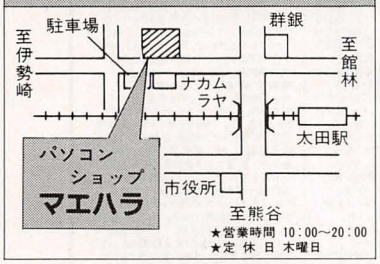


ナショナル MSX2ワープロプリンタ

FS-PW1
ワープロソフト、住所録付き
49,800円→42,800円



ご来店お待ちしています。



★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

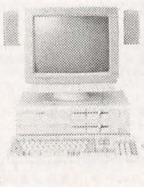
SHARP X68000ACE

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	( ) ー	
ご氏名	フリガナ 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

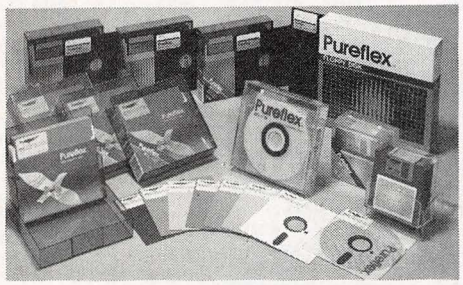
通信販売サービス

電話でのご注文は

03−801−2851

自慢のハイクオリティー，自信のファイリング

そして，僕らはカラーFDを選ぶ



価格表（10枚の価格です）

1箱単位（10枚）にてご注文ください。3.5、5インチは特製高級プラスチックケース入りです。

5インチ（クロ）		5インチ（カラー）		3.5インチ（1枚入プラスチックケース・1個サービス）		8インチ	
MD-2D	1,700円	MDC-2D	1,800円	MF-1DD	4,600円	FD-1S-128	3,300円
MD-2DD	2,200円	MDC-2DD	2,300円	MF-2D	4,600円	FD-2D-256	3,700円
MD-2HD*	2,500円	MDC-2HD*	2,800円	MF-2DD	5,600円	FD-2D-1024	3,700円
MD-2HD-256	2,700円	MDC-2HD-256	3,000円				

5インチ湿式クリーニングディスク
MD-CW 1,600円 （ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入）

＊は2HD unformatタイプです。

好評 **カラーフルセレクトシステム・全国どこでも送料無料，代金引換**（必ず配達時にお支払い下さい）

5インチカラージャケットシリーズの色の組み合わせは自由です。カラーはレッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン、グレー、ホワイト、透明（独自）と8色。お好きな色で10枚の組み合わせをお作り下さい。特にご指定なき場合はスタンダード版（レッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン各2枚）をお送りします。

お申込みはおハガキでのお申込みは
1.住所
2.氏名捺印
3.年令
4.電話番号
5.商品名
6.数量
7.色指定（5インチのみ）

- 郵便振替（東京5-170738）
- 銀行振込（富士銀行三ノ輪支店普916562）
- クレジットカード

VISA

東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部BM係
〒116 東京都荒川区南千住6−59−8
FAX 03−802−2451

NEW-HITソフトを格安 全国通販

PC8801シリーズ

各6,950円イース，イースII，アークスシルバーゴースト，ハイデッガー，ヨトゥーン，ラストハルマゲドン，バトルゴリラ，アダニの石，アルギースの翼，サジリ，ハーレッシュ，ハイドライド3，ヤシャ，マンハッタンレクイエム，ガンダーラ，ジーザス，ウイングマンスペシャル，セイレーン，めぞん一刻完結編，タッチ，ヒラニプラ，スターシップランデブー，スペースハリアー，アッシュ，クルージュ，スタークルーザー，王子ピンピン物語，天使たちの午後II，番外II，ときめきスポーツギャル，ソープランドストーリー，河合さとみのなかよくしてネ／ふぇありいている，東京女子高生制服図鑑1〜2，ガイアの紋章，電脳水滸伝，ラプラスの魔，殺人倶楽部，大戦略88，カオスエンジェル，華三昧，棋聖各6,000円今夜も朝までパワフル麻雀麻雀悟空，自己中心派・2，ネギ麻雀，麻雀狂時代SP，ソリティアロイヤル，スタークルーザー，天地を喰らう，アルカノイド，スティルソード，ウォーニング，シルフィード，レプリカート，ヘルツォーク，リバイバー，うる星やつら，めぞん一刻，学園物語，殺しのドレス，スカボン探険隊，サンドラ，カインドウギャルズ，リトルバンバイア，いけにえの街，ファイナルロリータ，ザ・タワーオブドラゴン，雑学オリンピック，トワイライトゾーン，シャドウハンター，GALWARSきゃぴきゃぴん，いろはにほへと各5,200円フライトシミュレーター，アークティック，ザ・コックピット，ザ・病院，各3,380円セーラ服美少女図鑑1〜6各8,750円 ウィザードリィI・II・III，ロードス島戦記の野望（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，億万長者，抜忍伝説，Mr.プロ野球，ロードウォー2000三国志13，000円，スーパー大戦略7，100円

スーパー大戦略マップコレクション 4,280円
アンジェラス7,280円，ゼリアード6,680円，ソーサリアン追加シナリオ&ユーティリティ，ディスクセット5，200円，それぞれ3,400円各7，850円プロ野球FAN，必勝麗善エグザイル，雀豪I，サイキックウォー，ACTOR 11,300円，ダビンチ6,000円
MUSIC ART88 13,000円
ミュージアムサウンドボードII 11,300円
ビジネスソフト大特価販売中／

PC9801シリーズ

各8,750円 ソーサリアン，維新の嵐，アートオブウォー海戦版，大戦略II，信長の野望（全国版），ジンギスカン，ファンタジーIII，ウルティマIV，DOME，マイト&マジック，ウィザードリィI・II・III，ベトナム1968，上級フライトトレーナー，日本縦断セスナフライト，ベースボールグランドマスター，抜忍伝説，億万長者，麻雀大会，Mr.プロ野球，琥珀色の遺言，原宿アフターダーク，ロードウォー2000各6,950円イース，イースII，ハイデッガーマンハッタンレクイエム，ザ・バーズ・テイル，アークス，獣神ローガス，ヨトゥーン，アルギースの翼，ディーヴァ「カリユガの光輝」，ワールドゴルフII，第三帝国，司制官ヒラニプラ，めぞん一刻完結編，ヤシャ，天使たちの午後II，番外・III，セイレーン，ソープランドストーリー，王子ピンピン物語，ふぇありいている，ラプラスの魔，サジリ，東京女子高 制服図鑑1・2・3巻，殺人倶楽部，華三昧，電脳水滸伝，各6,000円 ウォーニング，麻雀悟空，カインドゥギャルズ，雑学オリンピック，殺しのドレス，ファイナルロリータ，トワイライトゾーン，ネギ麻雀，うる星やつら，めぞん一刻，リトルバンバイア，お嬢様くらぶ，ソリティアロイヤル，今夜も朝までパワフルまあじゃん，各6,000円 殺意の接吻，ザ・病院，各3,600円 美しき獲物たちI・II・III，各13,000円 三国志，太平洋の嵐DX，各11,300円 A列車で行こうII，太平洋の嵐，ガデュリン「ディガンの魔石」8,900円ロードオブウォー7,350円，テルカノーグ8,450円大戦略IIエディタセット5,350円，大戦略IIデータコレクション4,450円，上海5,750円
ビジネスソフト全商品
大特価セール中／

X-1シリーズ

各8,750円 ソーサリアン，DOME，ジンギスカン，信長の野望（全国版）抜忍伝説，ファンタジーIII，アークス，ウィザードリィI・II・III，ウルティマIV，各6,950円 イース，イースII，ヨトゥーン，ハーレッシュ，レジェンド，ラプラスの魔マンハッタンレクイエム，王子ピンピン物語，STOME，ディーヴァッシュ，天使たち午後II ハイドライド3，スペースハリアー，ガイフレーム，A列車で行こう，殺人倶楽部，ハウメニロボット，めぞん一刻完結編，ハイデッガー，ジーザス，ガンダーラ，各6,000円 スタークルーザー，大戦略X-I 魔雀悟空，麻雀狂時代スペシャル，バスタードSP，お嬢様くらぶ，ソリティアロイヤル，いろはにほへと，第4のユニット2，スーパーレイドック，今夜も朝までパワフル麻雀，ねぎ麻雀ぎゅわんぶらあ自己中心派・2天地を喰らうう星やつら，めぞん一刻，リバイバースーパー大戦略マップコレクション 4,280円ゼリアード6,680円，三国志13.000円
美しき獲物たちIII・IV3,580円
スーパー大戦略 7,100円
美少女はチェックがお好き 5,200円
セーラー服いけない体験告白集I〜34，250円ダビンチ6,000円，ターボZ's STAFF16,980円

X68000シリーズ

各6,950円 源平討魔伝，ツインビー，マンハッタンレクイエム，アルカノイド，魔神宮，桃太郎伝説，麻雀狂時代SP，リターン・オブ・イシター，R-TYPE

各8,750円 グランドマスター，億万長者，各6,000円 スペースハリアー，T・D・F いろはにほへと・ゼビウス，ザ・コックピット女子高生おさな妻奮戦記 3,550円
セーラ服いけない体験告白集I〜3 4,250円
ドラゴンスピリット 7,850円
ドラゴンスピリット（XE-1PRO） 14,950円
ドラゴンスピリット（XE-1ST付） 11,150円
スターシップランデブー 7,850円
MUSIC PRO-68K 15,980円
SOUND PRO-68K 13,500円
Hyper UD&E I 18,650円
C-COMPILER 33,800円
Z's STAFF PRO-68K 49,300円
Kamikaze（神風） 56,800円
EW（イーダブリュー） 32,300円
た〜みのる（通信ソフト） 11,350円
X-Link PRO68K 16,900円

FM-77・AVシリーズ

各8,750円 ジンギスカン，DOME，信長の野望（全国版），億万長者，マイト&マジック，ウィザードリィI・II・III，各6,950円 イース，イースII，ジーザスガンダーラ，アーコン，ワールドゴルフII ザナドゥ，アリオン，ホテルウォーズ，天使たちの午後II，POP LEMON，天女伝説，ドナ，ソープランドストーリー，ルクソール，ハウメニロボット，ヤシャ，各6,000円 ヒラニプラ，大戦略FM，シルフィード，ウィバーン，T・D・F，うる星やつら，めぞん一刻，ウィングマンいろはにほへと，第4のユニット2，DIRES，SKAPON探険隊，リバイバー，ソリティアロイヤル，ダ・ビンチ
各7,850円 サイキックウォー，プロ野球FAN スペースハリアー6,600円，三国志13，000美しき獲物たちI・II・III・VI 3,550円
セーラ服いけない体験告白集I〜34，250円各5,200円 殺意の接吻，ファイアボール群はAVディレクターUD 11,300円
プロ野球FAN驚成ギブス 3,480円

MSX・MSX2

各5,200円 激突ペナントレース®
パロディウス®，ゾンビハンター®
アクロジェット®，フライトシミュレーター®
ファミリーボクシング®，ラスタンサーガ®
ラフェール®，陽あたり良好／®，上海®
バスタード®，グラディウス2®，奇々怪界®
くりいむレモン®，F-15ストライクイーグル®®
軍人将棋®，ロマンシア®M36®
各6,000円ドラゴンクエストII®，ヤシャ®
刑事大打撃®，サジリ®，DIRES®
麻雀悟空®，麻雀狂時代SP®，制覇®
ファイアボール®，釣りキチ三平®，ウルティマ®
カインド・ギャルズ®，学園物語®®
うる星やつら，リバイバー，めぞん一刻®
T・N・T®，雑学オリンピック®，クリムゾン®
棋太平®，ザ・コックピット®，ガルフォース®
小林ひとみのパズルインロンド®，T・D・F®
ファミクルパロディック，スーパーレイドック®
ソリティアロイヤル®，ちょっと名探偵®
アレスタ®，ブロックブレーカー®
殺意の接吻®，天地を喰らう®
各6,950円 イース，イースII，ジーザス®
ガンダーラ，大戦略，マンハッタンレクイエム®
ザナドゥ®，ディーヴァ®，マイト&マジック®
忍者，王子ピンピン物語，女神たちの館®
抜忍伝説®，殺人倶楽部®・®，ヤシャ®
セイレーン®，東京女子高制服図鑑1〜3®
ワールドゴルフII®，ハイデッガー®
スターシップランデブー®，ベトナム1968®
FMパナアミューズメントカートリッジ®
クリムゾン®6，400円，ウルティマIV®10，300円
燃えろ熱闘野球88／／ 7，580円
ルパン三世バビロンの黄金伝説®5，700円
三国志®12，800円，波動の檻村®8，750円
信長の野望（全国版）®7，850円，®8，750円
各8，750円 ジンギスカン®®，ウィザードリィ®
HAL NOTE 25，800円，直子の代筆®7，850円
日本語MSX-WriteII 21，300円

パソコン大特価セール／／

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

好きです電波 行きます晴海



晴海・東京国際貿易センター新館
AM10:00 ▶ PM6:00
入場整理費/大人800円・小中学生400円（会期中有効）
――マイカーでのご来場はできません――

8月 26 金 27 土 28 日

ハムフェア'88

アマチュア無線フェスティバル

JARL JARLに入会しよう!
主催/社団法人 日本アマチュア無線連盟

後援●郵政省・文部省・東京都・日本放送協会・読売新聞社・(財)無線従事者国家試験センター・日本アマチュア無線機器工業会
協賛●電波新聞社・電波タイムス社・CQ ham radio・モービルハム・初歩のラジオ・エレクトロニクスライフ

16th JAIAフェア 同時開催
主催:日本アマチュア無線機器工業会

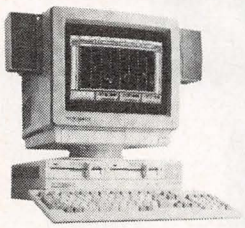
FESTIVAL AOYAMA

THE 9801 SERIES

思いたったら電話でいつでもSHOP
全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。
スーパークレジットにサービスプライス
商品を御購入いただいて始めてわかるサービスがいっぱいです。

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　ドカーンと36%引き

サウンド感性コース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
PC-KD863S[マルチシンクステレオディスプレー]¥118,000
ゲームパーツキット……¥ 3,800

定価合計¥289,000➡現金大特価

¥ 4,100×36回	頭 15,000	現 なし
¥ 6,600×36回	頭 なし	現 なし
¥ 9,600×24回	頭 なし	現 なし

PC-8801FA Gコース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
CMT147L[4050文字アナログディスプレー]…¥ 89,800

定価合計¥257,800➡¥165,000

¥ 3,300×36回	頭 13,000	現 なし
¥ 6,500×30回	頭 なし	現 なし
¥10,200×18回	頭 なし	現 なし

PC-8801FA Fコース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
PC-TV453N[0.35 4050文字ディスプレーテレビ]¥138,000
ゲームパーツキット……¥ 3,400

定価合計¥309,400➡現金大特価

¥ 4,400×36回	頭 ¥15,000	現 なし
¥ 8,200×30回	頭 なし	現 なし
¥13,000×18回	頭 なし	現 なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801FA Hコース

PC-8801FA(本体)……¥168,000
CU-14AD[4050文字アナログディスプレー]…¥ 84,800
ゲームパーツキット……¥ 3,400

定価合計¥256,200➡¥169,800

¥3,500×36回	頭 13,000	現 なし
¥6,700×30回	頭 なし	現 なし
¥8,200×24回	頭 なし	現 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[マルチシンクステレオディスプレー]¥118,000
ゲームパーツキット(ディスク)¥ 4,800

定価合計¥420,800➡現金特価

¥ 9,800×36回	頭 なし	現 なし
¥14,200×24回	頭 なし	現 なし

PC-88VA3 Aコース

PC-88VA3(本体)……¥398,000
PC-KD863S[マルチシンクステレオディスプレー]¥118,000
ゲームパーツキット(ディスク)¥ 4,800

定価合計¥520,800➡現金特価

¥ 7,900×42回	頭 なし	現 10万
¥12,400×36回	頭 なし	現 なし

PC-8801MA



- 1Mバイトフロッピーディスクドライブ2基
- メインメモリ64K
- JIS第1・2水準実装
- BASICキーボード
- ソフト添付

●魅力のサウンド機能に連文節変換など、高度な日本語機能3プラス

即納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[マルチシンクステレオディスプレー]¥118,000
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥320,400➡現金大特価

¥ 4,400×36回	頭 18,000	現 なし
¥ 7,400×36回	頭 なし	現 なし
¥10,700×24回	頭 なし	現 なし

PC-8801MA Eコース

PC-8801MA(本体)……¥198,000
PC-TV453N[0.35 4050文字ディスプレーテレビ]¥138,000
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥340,400➡現金特価

¥ 4,600×36回	頭 18,000	現 なし
¥ 5,900×48回	頭 なし	現 なし
¥11,100×24回	頭 なし	現 なし

アートボード対応TV画像タイプ

PC-8801MA Fコース

PC8801MA(本体)……¥198,000
CU14BD[4050文字アナログディスプレー]…¥ 89,800
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥292,200➡¥184,900

¥5,400×24回	頭 20,000	現 なし
¥6,000×36回	頭 なし	現 なし
¥8,700×24回	頭 なし	現 なし

即納20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[4050文字アナログディスプレー]…¥ 89,800
ゲームパーツキット……¥ 4,400

定価合計¥292,200➡現金特価

¥5,100×48回	頭 なし	現 なし
¥6,500×36回	頭 なし	現 なし
¥9,500×24回	頭 なし	現 なし

EPSON

PC-286V Gコース

PC-286V-STD(本体)……¥298,000
PC-286CDII[4050文字カラーディスプレー]…¥ 94,800
ブランクディスケット[3.5"2HD・10枚]…¥ 24,000

定価合計¥416,800➡現金特価

¥ 8,700×24回	頭 なし	現 8万
¥10,400×24回	頭 12,000	現 なし
¥14,200×12回	頭 30,000	現 5万

PC-286V Eコース

PC-286V-H20[本体・HDD内蔵]…¥443,000
CU-14AD[0.31 4050文字カラーディスプレー]…¥ 84,800
VP-1000PC[24ドット日本語プリンター]…¥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

¥ 7,500×48回	頭 28000	現 なし
¥ 9,000×36回	頭 40000	現 なし
¥ 9,400×36回	頭 なし	現 20万

PC-286V Fコース

PC-286V-H20[本体・HDD内蔵]…¥443,000
CU-14AD[0.31 4050文字カラーディスプレー]…¥84,800
TF14AD(ナックスタンド)……¥ 5,800

定価合計¥533,600➡¥359,000

¥ 7,800×36回	頭 12,000	現 5万
¥ 9,800×36回	頭 なし	現 5万
¥12,300×24回	頭 25,000	現 なし

PC-9801VX21

PC-9801VX21 Gコース

PC-9801VX21(本体)……¥433,000
PC-KD854[4050文字カラーディスプレー]…¥ 89,800
日本語MS-DOS Ver.3.1 ¥18,000

定価合計¥540,800➡¥354,000

¥ 8,700×48回	頭 なし	現 なし
¥11,200×36回	頭 なし	現 なし
¥ 8,100×36回	頭 なし	現 10万

PC-9801VX21Aコース

PC-9801VX21(本体)……¥433,000
PC-KD854[4050文字カラーディスプレー]…¥ 89,800
VP-1000PC[24ドットカラープリンター]¥154,000
新・一太郎(Ver.3.0)……¥ 58,000
ブランクディスケット[3.5"2HD・10枚]¥ 24,000

定価合計¥742,800➡現金特価

¥ 9,400×36回	頭 なし	現 20万
¥ 9,900×36回	頭 35,000	現 なし
¥12,200×48回	頭 なし	現 なし

PC-9801VX21Hコース

PC-9801VX21(本体)……¥433,000
CU-14AD[0.31 4050文字カラーディスプレー]…¥ 84,800
TF14AD(ナックスタンド)……¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,400

定価合計¥528,000➡現金特価

¥ 6,700×24回	頭 なし	現 20万
¥ 8,500×48回	頭 なし	現 なし
¥11,000×36回	頭 なし	現 なし

PC-9801VX21Fコース

PC-9801VX21(本体)……¥433,000
CU-14AD[0.31 4050文字カラーディスプレー]…¥ 84,800
VP-1000PC[24ドット日本語プリンター]……¥154,000
VP-1000CFS[カットシートフィーダ]……¥ 30,000
PC-9872(マウス)……¥ 10,000

定価合計¥711,800➡¥485,000

¥ 7,200×48回	頭 なし	現 20万
¥ 8,000×48回	頭 25,000	現 なし
¥12,000×36回	頭 22,000	現 なし

¥9,000×6年リース

東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

周辺機器INFORMATION

SHARP	CU14AD〔0.31"カラーディスプレイ〕	¥ 84,800 ► 現金特価	NEC	PC-8872〔8801用マウス〕	¥ 9,800 ► 現金特価
SHARP	CU14A4〔4050文字カラーディスプレイ〕	¥ 89,800 ► ¥ 49,800	NEC	PC-9801-26K〔サウンドボード〕	¥ 25,000 ► ¥ 20,500
SHARP	CU14BD〔4050文字カラーディスプレイ〕	¥ 69,800 ► 現金特価	NEC	PC-9872L〔マウス〕	¥ 10,000 ► ¥ 8,000
NEC	N5913L〔0.31"カラーディスプレイ〕	¥138,000 ► 現金特価		TNマウス〔倍マウス〕	¥ 9,800 ► ¥ 5,200
NEC	PC-PR101TL2〔10"熱転写プリンター〕	¥ 83,800 ► 現金特価	AIWA	PV-A1200mkII〔モデム〕	¥ 26,800 ► 現金特価
NEC	PC-PR201V2〔15"24ドットプリンター〕	¥298,000 ► 現金特価	オムロン	MR-1200E〔モデム〕	¥ 24,800 ► ¥ 19,800
EPSON	AP-80EX〔10"熱転写プリンター〕	¥ 89,800 ► ¥ 46,000	I/Oデータ	PIO-9234G-2ME	¥ 55,000 ► 現金特価
EPSON	AP-500〔PCセット〕〔10"熱転写プリンター〕	¥ 74,800 ► ¥ 49,800	I/Oデータ	PIO-9X34P-2ME	¥ 60,000 ► 現金特価
EPSON	VP-800〔PCセット〕〔10"24ドットプリンター〕	¥124,000 ► 現金特価	I/Oデータ	PIO-9234G-1ME	¥ 30,000 ► ¥ 22,000
EPSON	VP-1000〔PCセット〕〔15"24ドットプリンター〕	¥154,000 ► ¥117,500	I/Oデータ	PIO-9234G-1.5ME	¥ 40,000 ► ¥ 30,000
NEC	PC-8801-23〔サウンドボードII〕	¥ 39,800 ► ¥ 31,500	I/Oデータ	PIO-9234G-3ME	¥ 67,000 ► ¥ 49,000
NEC	PC-8801-24〔サウンドボードII〕	¥ 39,800 ► ¥ 31,500	I/Oデータ	PIO-9X34P-4ME	¥105,000 ► ¥ 79,000

WORLD IN AOYAMA
FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE
お客様相談室
03-987-7795
すでにご注文いただいている商品のお届け時期(納期)や、メンテナンス、その他のお問い合せは上記へお電話ください。(10:30-19:00)

7/28 札幌SHOP オープン

7月28日㈭AM11:00より札幌SHOPがオープンします!

●7月28日PM.3:00〜
ドクターパソコン宮永好道先生
ミスターパソコン高橋雄一先生
●7月29日AM.11:00〜、PM.3:00〜
会場:ワールドインアオヤマ札幌特設会場



当日は各開始時間の1時間前より整理券をお配りいたしますのでお誘い合せの上御来店下さい。ご来場の方全員に素敵な記念品を進呈。

◆パソコンサンデーでおなじみの2人が、7月28日・29日の2日間来店します。

友達を誘ってぜひ遊びに来てね!!

7月28日〜8月31日
札幌SHOP 池袋SHOP
同時記念フェスティバル開催!

Ver.1 パソコンおもしろ百科
ドクターパソコン・ミスターパソコンがパソコンのABCからこれからのパソコンについて話してくれます。

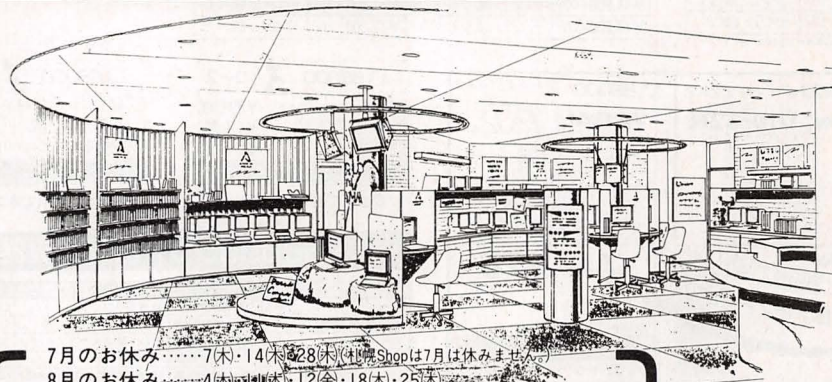
Ver.2 新作ゲーム必勝法公開
あの新作ソフトの紹介と攻略法を伝授。

Ver.3 X1/X68000体験・大公開

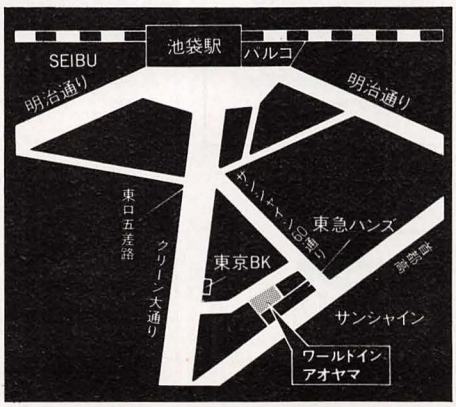


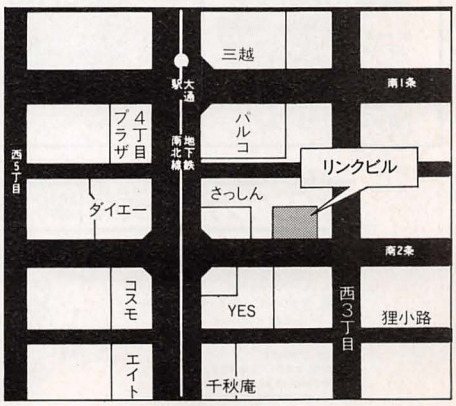


ショウルームインフォメーション



7月のお休み……7(木)・14(木)・28(木)(札幌Shopは7月は休みません。)
8月のお休み……4(木)・11(木)・12(金)・18(木)・25(木)
ショールーム営業時間
池袋Shop……11:00〜18:30　豊島区東池袋1-28-6東急ハンズ池袋店隣
札幌Shop……11:00〜19:30　札幌市中央区南2条西3丁目リンクビル3F





札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

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。

FESTIVAL AOYAMA

THE X-1 SERIES

思いたったら電話でいつでもSHOP

全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。

スーパークレジットにサービスプライス

商品を御購入いただいて始めてわかるサービスがいっぱいです。

16ビット最速の68000だから……

ちょっと触れてみたい X68000

特典いっぱいのX68000をワールドインアオヤマで!

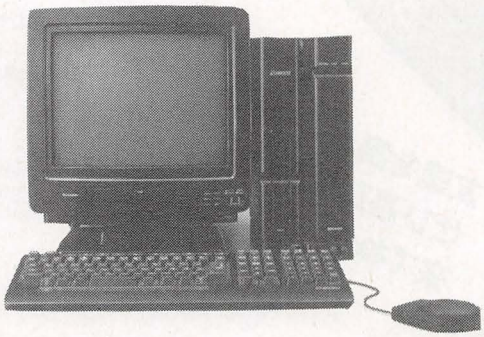
今、X68000をお買上げのお客様に……●オリジナルメンバーズカード電卓プレゼント ●X68000EXE(エグゼ)クラブに入会
●CLUB246ゴールド会員として登録●最新ソフト「アルカノイド」プレゼント●「ファイブXフロッピーホルダー」プレゼント

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

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得です。買い換えをグーンとお得にした下取システムは、ユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

お持ち機種➡購入機種	差 額
CZ-870C ➡CZ-600C	¥195,000
CZ-600C ➡CZ-611C	¥154,000
CZ-880C ➡CZ-611C	¥240,000



即納

X68000 Aコース

CZ-601C(本体+keyボード)‥¥319,800
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

定価合計¥445,400➡現金特価	
¥ 6,300×36回	㊎2.9万 ㊏なし
¥11,300×36回	㊎なし ㊏なし
¥ 9,100×24回	㊎なし ㊏なし

CZ601C 本体 も取り揃えておりますので合せて…

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(音声合成ソフト)‥¥ 15,800
ミュージックPRO68K(楽譜入力ソフト)¥ 18,800

定価合計¥539,200➡~~¥570,000~~	
¥ 5,900×48回	㊎2万 ㊏なし
¥11,900×36回	㊎なし ㊏なし
¥17,200×24回	㊎なし ㊏なし

20MBハードディスク付!!

X68000 Cコース

CZ-601C(本体+keyボード)‥¥319,800
CZ-601D(15カラーディスプレーテレビ)‥¥119,800
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
HD-202(20MBHDD外付タイプ)‥¥98,000

定価合計¥613,200➡現金特価	
¥ 8,900×36回	㊎3.5万 ㊏なし
¥11,800×24回	㊎5.8万 ㊏なし
¥12,200×24回	㊎なし ㊏20万

X68000には、ブラックとオフィスグレーのカラーがあります。

X68000用ハードディスク Logitec LHD-32N



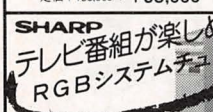
20MB ハードディスク 85mS
定価¥158,000➡¥98,000

X68000用ハードディスク WINTECH HARD DISK UNIT HD202



3.5インチ20MBハードディスク
1/F ケーブル付 85mS
定価¥98,000➡¥69,700

SHARP テレビ番組が楽しめる!! RGBシステムチューナー AN-8TU



対象ディスプレー
アナログRGB入力対応(15P)/200ライン対応もの
KD863S, 862, CU-14AD, BD, ED, 603D

KD854・852には使用出来ません。

定価合計¥35,800➡安すぎて表示不能	
¥3,000×12回	㊎なし ㊏なし
¥5,600× 6回	㊎なし ㊏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

安すぎて表示できません。

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

安すぎて表示できません。

X68000 Gコース

CZ-611CB(20MHDD付本体)‥¥399,800
CZ-603D(15カラー0.39ディスプレーテレビ)¥ 99,800
CZ-6ST1(チルドスタンド)‥‥‥¥ 5,800

定価合計¥505,400 現金大特価

安すぎて表示できません。

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。

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	プログラムを効率良くサポートします。	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、グラフ作成を一体化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

限定品 **CZ8PC2**

第2水準漢字ROM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ツインユーザー向け)‥¥69,800

定価合計¥69,800➡¥54,800	
¥3,300×18回	㊎なし ㊏なし
¥4,900×12回	㊎なし ㊏なし

新製品 **CZ-8PK8**

ニーズに応える136桁
プ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(ピンク)‥¥152,000

定価合計¥152,000➡現金特価	
¥4,000×36回	㊎なし ㊏なし
¥5,800×24回	㊎なし ㊏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‥¥89,800

定価合計¥89,800➡現金特価	
¥3,400×24回	㊎なし ㊏なし
¥6,500×12回	㊎なし ㊏なし

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/GH	スモークドフィルター	¥ 9,800	¥ 5,980
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

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!!

TVでおなじみの テレビ東京放映中 日曜日AM9:30~10:30

パソコンサンデーがやってくる 札幌SHOP 池袋SHOP 同時記念フェスティバル開催!

8月6日土曜日
PM3:00~PM5:30
会場 サンシャイン60ワールドインポートマート
〔三越サンシャイン店8F〕

8月6日までワールドインアオヤマ池袋SHOPにて入場整理券をお渡ししております。
当日直接ご来場頂いても結構です。
お近くにお越しの際はぜひ遊びにきて下さい。
当日は即売会など催しものがいっぱい



東京都豊島区東池袋1-27-12 明治生命池袋ビル 〒170　池袋SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒170

X1 turbo Z/ZII



ZII仕様コース
（パーツの接続により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 turbo Z Bコース

CZ-880CB（本体）……¥218,000
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（ナルドスタンド）‥¥ 5,800
CZ-141SF（Z-BASIC-64KRAM）¥ 18,800

定価合計¥352,400➡¥206,000

¥ 6,700×36回	㊎なし 頭なし
¥ 5,200×48回	㊎なし 頭なし
¥ 9,600×24回	㊎なし 頭なし
¥18,200×12回	㊎なし 頭なし

X1 turbo ZII Aコース

CZ-881CB（本体）……¥179,800
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（ナルドスタンド）‥¥ 5,800
バックアップキット……¥ 4,800

定価合計¥300,200➡現金特価

¥ 4,500×36回	㊎ 15,000 頭なし
¥ 5,500×48回	㊎なし 頭なし
¥ 7,000×36回	㊎なし 頭なし
¥10,100×24回	㊎なし 頭なし

X1 turbo ZII Bコース

CZ-881CB（本体）……¥179,800
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（ナルドスタンド）‥¥ 5,800
CZ-8PK7（24 ドルプリンター）‥¥122,000

定価合計¥417,400➡現金特価

¥ 5,300×36回	㊎なし 頭 15000
¥ 7,900×48回	㊎なし 頭なし
¥ 9,100×30回	㊎18000 頭なし
¥14,800×24回	㊎なし 頭なし

X1 turbo Z Aコース

CZ-880CB（本体）……¥218,000
CZ-880DB（15 カラーディスプレー）¥109,800
CZ-6ST1B（ナルドスタンド）‥¥ 5,800

定価合計¥333,600➡¥190,000

¥ 6,100×36回	㊎なし 頭なし
¥ 4,800×48回	㊎なし 頭なし
¥ 8,900×24回	㊎なし 頭なし
¥16,800×12回	㊎なし 頭なし

新製品 X1 twin



X1 twin Aコース

CZ-830CB（本体）……¥99,800
CZ-820DB（2000文字 RIE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

¥ 3,100×42回	㊎なし 頭なし
¥ 3,500×36回	㊎なし 頭なし
¥ 5,000×24回	㊎なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin Bコース

CZ-830CB（本体）……¥99,800
AN58C（RFコンバーター）……¥ 2,980

定価合計¥102,780➡現金特価

¥ 3,300×24回	㊎なし 頭なし
¥ 4,300×18回	㊎なし 頭なし
¥ 6,200×12回	㊎なし 頭なし

家庭用TVに直接可



〔ステレオ音源ボード〕
定価¥23,800➡現金特価

X1 twin Cコース

CZ-830CB（本体）……¥99,800
CZ-820DB（2000文字 RIE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➡¥134,800

¥ 3,000×42回	㊎なし 頭 2万
¥ 4,100×36回	㊎なし 頭なし
¥ 5,900×24回	㊎なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 twin Dコース

CZ-830CB（本体）……¥99,800
CZ-830DB（2000文字 RIE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

¥ 3,600×12回	㊎なし 頭 25,000
¥ 4,200×36回	㊎なし 頭 20,000
¥ 7,000×24回	㊎なし 頭なし

TVも映るメディアコース

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!!

X1 Model 10 Aコース

CZ-820CE（本体）……¥69,800
CZ-503F（5シングルディスク）……¥49,800

定価合計¥119,600➡¥49,900

¥ 3,200×18回	㊎なし 頭なし
¥ 4,600×12回	㊎なし 頭なし
¥ 8,800× 6回	㊎なし 頭なし

X1 Model 10 Bコース

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

定価合計¥72,780➡¥19,300

X1 Model 10 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

クレジット支払例はお電話で



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
2. ジョイカード標準装備
3. タテ・ヨコ両用タイプ
4. 先進機能にもうれしい対応

X1 Model 10 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➡¥39,000

¥ 3,700×12回	㊎なし 頭なし
¥ 7,000× 6回	㊎なし 頭なし
¥13,800× 3回	㊎なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 Model 30 A'コース

CZ-822CB（本体）……¥118,000
CZ-820DB（ディスプレーテレビ）¥ 79,800
CZ-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 頭なし
¥ 5,700×24回	㊎なし 頭なし
¥10,700×12回	㊎なし 頭なし

TVも映るメディアコース

X1 Model 30 Bコース

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

定価合計¥120,980➡¥62,300

¥ 3,000×24回	㊎なし 頭なし
¥ 5,700×12回	㊎なし 頭なし
¥11,000× 6回	㊎なし 頭なし

家庭用TVに直接可

X1 Model 30 Cコース

CZ-822C（本体）……¥118,000
CU-14G（2000文字ディスプレー）¥ 49,800

定価合計¥184,800➡¥89,600

¥3,000 ×36回	㊎なし 頭なし
¥4,300 ×24回	㊎なし 頭なし
¥8,200 ×12回	㊎なし 頭なし

X1 Model 30 Dコース

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

定価合計¥201,200➡¥99,600

¥3,300 ×36回	㊎なし 頭なし
¥4,700 ×24回	㊎なし 頭なし
¥6,100 ×18回	㊎なし 頭なし

TVも映るメディアコース

WORLD IN AOYAMA

FOR THE EVOLUTION OF YOURLIFE

お問い合せは 03-987-7771

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/®）		CZ-128SF（2D・5"FD版）	¥ 9,800	¥ 9,200
turbo CP/M（漢字版）		CZ-130SF（2D・5"FD版）	¥14,800	¥13,600
ミュートピア		CZ-139SF（2D・5"FD版）	¥12,800	¥11,700
ランゲージシリーズ	FORTRAN	CZ-115LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	C	CZ-116LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	turbo LOGO（漢字版）	CZ-117SF（2D・5"FD版）	¥18,800	¥17,000
	COBOL	CZ-118LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	PROLOG	CZ-119LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	LISP	CZ-120LF（2D・5"FD版）	¥13,800	¥12,600
	APL	CZ-126LF	¥13,800	¥12,600

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」カードを発行致します。次回からお電話あるいは店頭でお名前だけお伝え下さい。全てのデータが登録されておりますので、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。

札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ

FESTIVAL AOYAMA

特選中古パソコン

思いたったら電話でいつでもSHOP
全スタッフがパソコンにくわしい専門アドバイザーです。
スーパークレジットにサービスプライス
商品を御購入いただいて始めてわかるサービスがいっぱいです。

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 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 X1 turbo Z

このセットにCZ-14SFを付けるとturboZIIになります
CZ-880JB(FD2基)¥128,000➡¥120,000
CZ-880DB(FD1基)¥109,800➡¥79,000
〔モデムターミナル〕
¥25,800➡**¥6,800**
セット合計¥372,800➡**¥188,000**

WINTECH HD202

3.5インチ20MBハードディスク
I/F:ケーブル付 85mS
定価¥98,000➡**¥69,700**

itec ITH-540HSC

40MBハードディスク
20M+20M設定可能
I/F:ケーブル付 28mS
パーストエラー訂正可能
定価¥188,000➡**¥139,900**

WINTECH R4HS

40MBハードディスク
20M+20M設定可能
I/F:ケーブル付 28mS ワードバス採用
定価¥178,000➡**¥145,000**

SHARP CZ-822C 限定品

CZ-822C ¥118,000
定価合計¥118,000➡**¥59,800**

Panasonic A1 MSX2 新品
アルカキーボード付
FS-A1 ¥29,800
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

リンクスネットワークプレゼント
Panasonic A1 MSX2
連射ボタン付ジョイパッド、独立10キーを搭載
FS-A1mk2 ¥29,800
発売記念価格 **¥26,800**

NEC PC-9801VA2
定価¥298,000➡**¥200,000**

NEC PC-PR406H

日本語カラー熱転写プリンター
定価¥94,800➡**¥64,900**

NEC NM-9950II

15インチ24ドット日本語シリアルプリンター
定価¥245,000➡**¥129,800**

SHARP X1プリンター 限定品
CZ-8PD3 9ドットプリンター
定価合計¥54,800➡**¥19,800**
8PDプリンターはNPK02以外では漢字出力は出来ません。

SANYO WAVY 23 新品限定品
PHC-23(MSX+FDD)
定価合計¥32,800➡**¥24,800**

SHARP CZ-800C 〔本体〕
CZ-801C
定価合計¥119,800➡**¥10,000**

SHARP PC-1360 限定品
PC-1360(漢字ROM内蔵)¥29,800
プログラム言語機能
定価合計¥29,800➡**¥19,800**

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**

データレコーダ
PC-DR312 ¥ 12,800 ➡ ¥ **6,800**
PC-DR321〔新品〕 ¥198,000 ➡ ¥ **12,800**
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 ➡ ¥ **47,800**
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 ➡ ¥ **42,000**
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 ➡ ¥ **42,000**
PC-KD551K ¥ 99,800 ➡ ¥ **48,000**
PC-8853N〔0.31ピッチRGB〕 ¥168,000 ➡ ¥ **48,000**

●4050文字アナログディスプレー
PC-KD852 ¥ 99,800 ➡ ¥ **50,000**
PC-KD854 ¥ 89,800 ➡ ¥ **50,000**
PC-KD854〔新品〕 ¥ 89,800 ➡ ¥ **57,800**
PC-KD862〔アナログRGB〕 ¥ 99,800 ➡ ¥ **64,000**
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 ➡ ¥ **48,000**
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〔81K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 ➡ ¥ **29,000**
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 ➡ ¥ **45,000**

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〔漢字ロム付〕 ¥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-8801MA ¥198,000 ➡ ¥ **130,000**
PC-88VA ¥298,000 ➡ ¥ **169,000**
PC-88VA2 ¥298,000 ➡ ¥ **200,000**

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〔新品〕 ¥298,000 ➡ ¥ **98,000**
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-9801m21 ¥390,000 ➡ ¥**208,000**
PC-9801Vm21〔本体〕〔新品同様〕 ¥390,000 ➡ ¥現金特価
PC-9801VX2 ¥433,000 ➡ ¥**258,000**
PC-9801VX21〔本体〕 ¥433,000 ➡ ¥**268,000**
PC-9801VX41〔本体〕 ¥630,000 ➡ ¥**400,000**
PC-98LT model 21〔新品同様〕 ¥288,000 ➡ ¥**158,000**

プリンター
PC-PR401〔サーマルプリンター〕 ¥ 39,800 ➡ ¥ **15,000**
RP-80F/TII〔シリアルプリンター〕 ¥ 89,000 ➡ ¥ **18,000**
GP-500M〔シリアルプリンター〕 ¥ 49,800 ➡ ¥ **19,800**
PC-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
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 ➡ ¥ **88,000**
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 ➡ ¥**105,000**
NM-9950〔カラープリンター〕 ¥245,000 ➡ ¥**119,000**
NM9950II〔15カラープリンター〕〔新品限定5台〕 ¥245,000 ➡ ¥**130,800**
VP130K〔カートリッジ、ケーブル付〕 ¥177,000 ➡ ¥ **78,000**
VP135K〔カートリッチ、ケーブル付〕〔新品限定品〕 ¥177,000 ➡ ¥ **84,800**

●その他
PC-IN502〔イメージスキャナ〕 ¥ 99,800 ➡ ¥ **67,000**
PC-IN503〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕 ¥149,800 ➡ ¥**115,000**
PC-IN503H〔イメージスキャナ〕〔新品同様〕 ¥165,000 ➡ ¥**126,000**

ハードディスク
HDD-20S〔EPSON 20M〕〔新品同様〕 ¥198,000 ➡ ¥**118,000**
SP-520〔ユース 20M〕〔新品同様〕 ¥118,000 ➡ ¥ **74,800**
HD-202〔20MHDD(1/F・ケーブル付)〕〔新品〕 ¥ 98,000 ➡ ¥ **70,700**
HD-4020〔ICM 20M〕〔新品同様〕 ¥230,000 ➡ ¥**139,800**

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 ➡ ¥ **3,800**
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SHOP 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　ソフトSHOP 東京都豊島区池袋パールシティ 〒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。

日本信販 / オリエントファイナンス / JCB / セントラルファイナンス / VISA / ユニオン

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 10:00～19:00

SHARP

MZ-2200〔DR付〕	¥147,800	¥ 10,000
MZ2500/30	¥199,800	¥ 62,000
MZ2861〔本体〕	¥328,000	¥148,000
CZ-600C〔X68000〕〔本体〕	¥369,000	¥238,000

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	¥ 68,000
CZ-880DE〔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	¥ 46,600
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	¥ 13,000
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-804C〔本体〕	¥199,800	¥ 14,000
CZ-8200〔X-1G用ディスプレーテレビ〕	¥ 79,800	¥ 37,800
CZ-8200〔X-1G用ディスプレーテレビ〕〔新品〕	¥ 79,800	¥ 39,800
CZ-820C〔X-1GModel 10本体〕	¥ 69,800	¥ 14,800
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	¥ 60,000
CZ-830C〔X-1Twin〕〔本体〕〔新品〕	¥ 99,800	¥現金特価
CZ-880C〔本体〕	¥218,000	¥ 79,800
CZ-880C〔X-1 TurboZ〕〔本体〕〔限定品〕	¥218,000	¥102,000
X-1 TurboZセット〔CZ-880CB+CZ-881DB〕〔新品同様〕	¥347,800	¥199,000
X68000セット〔CZ-600C+CZ600D〕	¥498,800	¥330,000
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〕〔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	¥ 16,800
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	¥ 32,000
CZ-133SF〔モデムターミナル〕〔新品〕	¥ 24,800	¥ 6,800

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グリエイタ〕〔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
CZ-8PC2〔24'熱転写プリンター〕	¥ 69,800	¥ 49,800
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	¥ 12,000
FM-NEW7	¥ 99,800	¥ 15,000
FM-77L2	¥193,000	¥ 49,000
FM-77L4	¥238,000	¥ 52,000
FM-77D2	¥228,000	¥ 48,000
FM-77AV1	¥128,000	¥ 49,000
FM-77AV2	¥158,000	¥ 59,000
FM-77AV20EX〔本体〕〔新品〕	¥128,000	¥ 88,000
FM-77AV40EX〔本体〕〔新品〕	¥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	¥ 24,000
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

フロッピーディスク

MB-27611	¥128,000	¥ 52,000
MB-27603〔シングルディスク〕	¥440,000	¥ 52,000
MB-27631〔3.5'ディスク〕	¥ 85,000	¥ 52,000
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	¥249,800
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	¥106,000
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	¥ 32,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥148,000	¥ 35,000
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+漢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	¥49,800
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕〔MSX²〕	¥168,000	¥ 79,800
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
HB-101〔SONY、RF、16K〕	¥ 46,800	¥ 9,800
MBH21〔日立32KRF〕	¥ 49,800	¥ 13,000
HX-10D〔東芝、RF、16K〕	¥ 67,800	¥ 10,000
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕	¥ 29,800	¥ 17,800
FS-A1〔ナショナルMSX$_2$128K〕〔新品〕	¥ 29,800	¥ 19,800
FS-A1F〔ナショナルMSX$_2$3.5FDD内蔵〕〔新品〕	¥ 59,800	¥ 43,800
PHC-23〔MSX$_2$128K、2スロット〕〔新品〕〔限定品〕	¥ 32,800	¥ 24,800
HB-F1〔SONY MSX$_2$128K〕	¥ 32,800	¥ 19,800
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。

札幌SHOP 札幌市中央区南2条西3丁目

株式会社 ワールド イン アオヤマ



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
琥珀色の遺言	5FD	9,800	9,120
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
アルギースの翼	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
原宿アフター・ダーク	5FD	9,800	9,120
○星占術	5FD	18,000	16,740
パワフルまあじゃん	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
Mr.プロ野球	5HD	9,800	9,120
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
ディレクター物語	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
太平洋の嵐 DX	5HD	14,800	13,770
囲碁	5FD	12,800	11,910
億万長者	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
太平洋の嵐パワーアップ	5HD	5,800	5,400
蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン	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
恋占いジプシー	5FD	8,000	7,440
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
第三帝国	5HD	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
ワーニング	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	5FD	5,000	4,650
続・坂田血風録	5FD	8,800	8,190
ハイド・ライド3(6味)	5FD	7,800	7,260
日本版原セスナフライト	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
クルージュ	5FD	8,800	8,190
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
ロード・オブ・ウォーズ	5FD	8,500	7,910
エルスリート戦史	5FD	8,000	7,440
フロ野球養成ギプス	5FD	3,900	3,700
ハウメニロボット	5FD	9,500	8,840
★東京女子医生セーラー服	5FD	4,800	4,600
★天使たちの美赤子番外	5FD	7,800	7,260
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★勝手に成ジャン	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
★ふぇありいている	5FD	7,800	7,260
★あいない女性心理学	5FD	5,800	5,400
★天使たちの年後美赤子	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
★東京女子高制服団塵	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
ねぎ麻雀	2DD	6,800	6,330
名監督	2DD	6,800	6,330
バンガー	2DD	6,800	6,330
★ラプリーGAL	2DD	7,800	7,260
★ポッポレモン	2DD	7,800	7,260
3·52HDシリーズ			
ウルティマ Ⅳ	2HD	11,800	
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
バターンエディータ 88	5FD	7,000	6,510
ダビンチ	5FD	6,800	6,330
プロフェッショナル麻雀	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
88ターム	5FD	12,800	11,900
STAFF Kid 88	5FD	25,000	23,250
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
ザナドゥシナリオ 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
ザ・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
トップルジップマーク 2	5FD	6,800	6,330
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
女子大生交際図鑑 VA対	5FD	7,800	7,260
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
★カインドギャル	5FD	6,800	6,330
★いけにえの街 VA 対	5FD	6,800	6,330
★ロータリバイオレンス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
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★ラプリーGAL	5FD	7,800	7,260
★ネキ麻雀	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	6,800	6,330
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★殺しのドレス	5FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★くりむレモン	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
ドーム SR	5FD	9,800	9,120
ヨトゥーン SR	5FD	7,800	7,260
怨霊戦記 SR	5FD	8,800	8,190
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
ウィングマンスペシャル SR	5FD	7,800	7,260
アドレナリン・コネクション SR	5FD	7,800	7,260
英和辞典	5FD	14,800	13,770
ディレクター物語SR	5FD	7,800	7,260
王子ピンピン物語 SR	5FD	7,800	7,260
魔獣戦記ガーディアン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
死霊戦線 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
アルギースの翼SR	5FD	7,800	7,260
クルージュ SR	5FD	8,800	8,190
うる星やつら SR	5FD	6,800	6,330
アントロキュヌス 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
エグザイル SR	5FD	8,800	8,190
雀豪 I SR	5FD	8,800	8,190
ラスト・ハルマゲドンSR	5FD	7,800	7,260
ハイデッカー SR	5FD	7,800	7,260
プロ野球養成ギプス 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
ミュージアムサウンドVOL-2 SR	5FD	12,800	11,910
デリンジャー SR	5FD	8,800	8,190
項羽と劉邦 SR	5FD	7,200	6,700
ザ・タワーオブ・ドラゴンSR	5FD	6,800	6,330
第4のユニット SR	5FD	6,800	6,330
★東京女子医生セーラー服 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
★天使の美赤子 SR	5FD	7,800	7,260
★ときめきスポーツキャルSR	5FD	7,800	7,260
SR、MRシリーズ			
バスケート・スペシャル SR	5FD	6,800	6,330
ミュージックアート88SR	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
ザナドゥシナリオ 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	6,330
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.プロ野球 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
バトル・ゴリラ 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
アーオブウォーゾオブ SR	5FD	4,800	4,440
★悪女伝説 SR	5FD	6,800	6,330
★ふぇありいている SR	5FD	7,800	7,260
★ほっとミルク SR	5FD	7,800	7,260
★ショッキングロスワード 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
太平洋の嵐 DX	2HD	14,800	13,770
太平洋の嵐 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
棋太平	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
ハイライド 2	T/B	4,800	4,440
ナイザー	T/B	4,100	3,800
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	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
棋太平	5FD	6,500	6,050
新ベストナインプロ野球	5FD	6,800	6,330
雀ポール	5FD	5,800	5,400
ミュージアム 2	5FD	8,800	8,190
ミュージアム 3	5FD	9,800	9,120
カリグラフ	5FD	10,000	9,300
イース	5FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	5FD	9,800	9,120
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
ザナドゥシナリオ 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
王子ピンピン物語	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
トップルジップ	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
★ソープランドストーリー	5FD	7,800	7,260
★くりむレモン	5FD	6,800	6,330
★エリカ	5FD	6,800	6,330
★天使たちの午後	5FD	6,800	6,330
★ポップレモン	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★幻夢の城	5FD	6,800	6,330
★美少女写真スタジオ	5FD	3,800	3,600
★美少女写真ムービング	5FD	3,800	3,600
★トワイライトゾーン	5FD	6,800	6,330
★口説き方教えます	5FD	6,800	6,330
★学園物語	5FD	6,800	6,330
★サンドラ	5FD	6,800	6,330
★ラブチェイサー	5FD	7,800	7,260
★ヘルハー占い	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
ホテルウォーズ	3FD	7,500	6,900
アルバトロス	3FD	8,800	8,190
アルバトロス拡張コース	3FD	4,500	4,170
ハウ・メニ・ロボット	3FD	7,800	7,260
棋太平	3FD	6,500	6,050
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
ダビンチ	3FD	6,800	6,330
カリグラフ	3FD	10,000	9,300
バターンエディータ	3FD	7,000	6,510
ミュージアム 3	3FD	9,800	9,120
女子大生交際図鑑	3FD	7,800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,400
イース	3FD	7,800	7,260
ウルティマ Ⅳ	3FD	11,800	10,980
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
ザナドゥシナリオ 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
トップルジップ	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
アルファ	3FD	5,900	5,490
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・パース	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
新ベストナインプロ野球	3FD	6,800	6,330
第4のユニット	3FD	6,800	6,330
★天使たちの美赤子	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
★トワイライトゾーン	3FD	6,800	6,330
★美しき獲物たち 1	3FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	3FD	4,000	4,000
★ラブチェイサー	3FD	7,800	7,260
★サンドラ	3FD	6,800	6,330
★ソープランドストーリー	3FD	7,800	7,260
★口説き方教えます	3FD	6,800	6,330
★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
ディープフォレスト AV	3FD	7,800	7,260
デスフォース AV	3FD	7,800	7,260
ロストパワー AV	3FD	7,800	7,260
ヴァルツェル AV	3FD	8,800	8,190
億万長者 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
王子ピンピン物語AV専	3FD	7,800	7,260
第4のユニット AV	3FD	6,800	6,330
ヒラニプラ AV	3FD	7,800	7,260
億万長者 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
プロ野球養成ギプスAV	3FD	3,900	3,700
ジンギスカン	3FD	9,800	9,120
ジンキスカン・サウンド付 AV	3FD	12,300	11,910
★天使たちの美赤子	3FD	7,800	7,260

X1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
X1 T/Bシリーズ			
ドルアーガの塔	T/B	3,800	3,520
迷宮への扉	T/B	4,100	3,800
ソフィア	T/B	4,100	3,800
ナイザー	T/B	4,100	3,800
ダークストーム	T/B	4,300	3,980
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
トップルジップ	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
棋太平	T/B	4,500	4,170
アルバトロス	T/B	5,800	5,400
プロフェッショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
★口説き方教えます	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
スーパーレイドック	5FD	6,800	6,330
王子ピンピン物語	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

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

SOFT ARDEN

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
ザナドウシナリオ 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
プリントショップ	5FD	12,800	11,900
ハイドライド 2	5FD	6,800	6,330
上海	5FD	6,500	6,050
ハスラード・スペシャル	5FD	6,800	6,330
めぞん一刻完結編	5FD	7,800	7,260
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
ファンタシー 3	5FD	9,800	9,120
イミテーションシティ	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
天地を喰らう	5FD	6,800	6,330
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
ソリテア・ロイヤル	5FD	6,800	6,330
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
アークス	5FD	7,800	7,260
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
麻雀悟空	5FD	6,800	6,330
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
★ラスヴェガス	5FD	7,800	7,260
★美しき獲物たち 1	5FD	4,000	4,000
★美しき獲物たち 2	5FD	4,000	4,000
★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

三国志 T	5FD	14,800	13,770
紫醍醐（サジリ）T	5FD	7,800	7,260
振飛車 T	5FD	7,800	7,260
スーパー大戦略 T専	5FD	8,000	7,440
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
スタークルーザー T専	5FD	7,800	7,260
リバイバー T	5FD	6,800	6,330
ハワフルまもしゃん T専	5FD	6,800	6,330
ガンダーラー T	5FD	7,800	7,260
イース2T専(6月24日)	5FD	7,800	7,260
ゼリカード T専	5FD	7,500	6,980
ハウメニホット 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
ジンキスカン T	5FD	9,800	9,120
ジンキスカン・サウンド付 T	5FD	12,300	11,910
アルカノイド T	5FD	6,800	6,330
アルカノイド2 169 T	5FD	12,500	11,630
ソーサリアン T専	5FD	9,800	9,120
★ソーフラストーリー T	5FD	7,800	7,260

X-68000シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
スターシップランデブー	2HD	8,800	8,190
スーパーゼビウス	2HD	6,800	6,330
スーパーゼビウスJOY付セット	2HD	8,800	8,190
T.D.F.	2HD	6,800	6,330
Zs STAFF PRO68K	2HD	58,000	53,900
SOUND PRO 68K	2HD	15,800	14,700
ハウメニホット	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
ハウメニホット	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
★シンテレラヘルデュー	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
メルヘンヴェール 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
ジンキスカン	3FD	9,800	9,120
ドーム	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
垂室戦記グリフォン	ROM	6,800	[illegible]
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
ハードボール（野球）	ROM	5,800	5,400
信長の野望全国版 1月発売	ROM	9,800	9,120
三国志 1月発売	ROM	14,800	13,770
棋聖（将棋）	ROM	6,800	6,330
麻雀悟空	ROM	6,800	6,330
ファミリー・ビリヤード	ROM	5,800	5,400
フロ野球ファン	ROM	8,800	8,190
ザ・フロ野球	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
ジンキスカンサウンド付	ROM	12,300	11,440
ドラゴンクエストII	ROM	6,800	6,330
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
クリムゾン	ROM	7,200	6,700
ルパン三世 バビロンの黄金	ROM	6,400	5,960
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
マイト&マジック(1月末)	ROM	7,800	7,260
魔界島	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ	ROM	5,800	5,400
スペースシャトル	ROM	4,900	4,540
ティーフタンジョン 2	ROM	6,800	6,330
ウルティマ	ROM	5,900	5,490
ファイア・ボール	ROM	6,800	6,330
ソンビハンター	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
ドーンパトロール	ROM	4,900	4,550
釣りキチ三平	ROM	6,800	6,330
スターヴァージン	ROM	5,800	5,400
めぞん一刻	ROM	6,800	6,330
マース	ROM	6,800	6,330
バブルボブル	ROM	5,800	5,400
ジンキスカン	ROM	9,800	9,120
ウシャス	ROM	5,800	5,400
日本語MSXライト2	ROM	24,800	23,070
日本語MSX-DOS2	ROM	34,800	32,370
天国よいとこ	ROM	5,800	5,400
アッシュギーネ・モニカラス	ROM	6,800	6,330
アッシュギーネ・復讐の炎	ROM	6,800	6,330
S-RAMカートリッジ	ROM	3,800	3,550
ハイドライド 3	ROM	7,800	7,260
うる星やつら	ROM	7,800	7,260
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
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
★タブルビジョン	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
新ベストナインフロ野球	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
重人将棋	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
あかんぺドラゴン	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
ハウメニホット	2DD	7,800	7,260
隣あたり良好	2DD	5,800	5,400
ハル・ノート	2DD	29,800	27,700
写楽猫 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
★カイントキャルス	2DD	6,800	6,330
★学園物語	2DD	6,800	6,330
★ハンコ占いヘルハー	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
★リトルフリンセス	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
★勝手に成シャン	2DD	6,800	6,330
★美少女写真館	2DD	5,800	5,400
アークス	2DD	8,800	8,190
殺意の口吻	2DD	6,800	6,330
ドーム	2DD	9,800	9,120
クリムゾン	2DD	6,800	6,330
アルギースの翼	2DD	7,800	7,260
ハイデッガー	2DD	7,800	7,260
ホールプレイザー	2DD	6,800	6,330
ブレイカー	2DD	7,800	7,260

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
ハイドライド 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
グラディウス 2	ROM	5,800	5,400
覇邪の封印	ROM	7,800	7,260
ディーフダンジョン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+T/B	6,800	6,330
ダンジョンマスター	ROM	5,800	5,400
ヴァリス	ROM	6,800	6,330
アニマルランド殺人事件	ROM	5,800	5,400
ブレイク・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
少舞曼荼（サラマンダ）	ROM	6,300	5,860
魔王ゴルベリアス	ROM	5,900	5,490
ディーフ・タンション	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
あけみとモアイの古い	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・ベカス	ROM	5,800	5,400
スペランカー	ROM	4,900	4,540
キャッスルエクセレント	ROM	5,800	5,400
スペースキャンプ	ROM	4,800	4,440
ジンギスカン	ROM	9,800	9,120
ベガサス	ROM	5,800	5,400
ザ・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
クランプリーライター	ROM	5,800	5,400
にゃんにゃんプロレス	ROM	5,800	5,400
未来	ROM	4,900	4,440
ソフィア	ROM	5,300	4,930
シャロム	ROM	5,980	5,570
ドラゴンクェスト 2	ROM	6,800	6,330
ドーンパトロール	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
地球戦士ライサー	T/B	4,800	4,440
ザース	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

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

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	1,680
フジ 52HD	10枚入	18,000	2,500
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352D	10枚入	24,000	9,700
データライフ352DD	〃	28,000	12,000
TDK 52DD	10枚入	17,000	1,980
TDK 52HD	10枚入	24,000	2,800

商品名	メディア	価格	割引価格
▶X-1周辺機器			
CZ-8BV2(カライメーションボード)		39,800	32,800
CZ-8BS 1(FM音源ボード)		23,800	19,900
CZ-8RL1(X-1用データルコーダー		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	31,500
PC-8801-24 サウンドボードII		39,800	31,500
ジョイスティックXE-1PRO		9,500	8,200

SOFT ADEN Ikebukuro Shop



ソフトアーデン池袋

ショールームとお電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
7月のお休み：7、14、28日
8月のお休み：4、11、12、18、25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

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

郵送料

合計金額

郵送料を忘れずに御注文下さい。

03（989）1121

営業時間：月～金、10：30～17：00
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

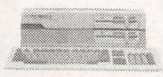
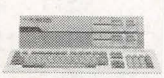
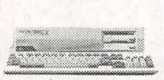
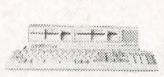
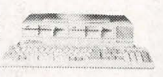
送り先：〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.にて……03-987-7798
お送りいただく住所と池袋SHOPは住所が異なります

かならず安い!!価格はお電話にてナットクしてお申し込み下さい。

パソコン情報センター ☎東京03-462-2294

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

NEC PC-9801VX2i	NEC PC-9801VM2i	NEC PC-9801UX2i	NEC PC-88VA2	NEC PC-8801MA	NEC PC-8801FA	NEC PC-9801LV2i
						
定価¥433,000	定価¥390,000	定価¥348,000	定価¥298,000	定価¥198,000	定価¥168,000	定価¥345,000
お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安	お電話にて激安

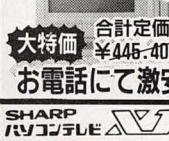
NEC PC-KD854	NEC PC-KD862	NEC PC-KD863S	NEC PC-TV353	SANYO CMT-147S	SANYO CMT-147L	TAXAN SV-650
						
定価¥89,800	定価¥99,800	定価¥118,000	定価¥110,000	定価¥74,800	定価¥79,800	定価¥89,000
特価¥52,000	お電話にて激安	お電話にて激安	特価¥78,000	特価¥45,800	特価¥47,800	特価¥46,800

NEC NM-9950II	brother M-1024IIPX	star AR-2415	star TR-24CL	NEC PC-PR101E	NEC PC-PR201TH	SANYO sanword 7 (SWP-M7)
						
136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	136桁 15インチ 24ドット漢字プリンター	A4縦カラー24ピン 熱転写漢字プリンター	80桁 10インチ 24ドット漢字プリンター	136桁15インチ 熱転写カラー漢字プリンター	ポータブルワープロ
定価¥245,000	定価¥99,800	定価¥144,000	定価¥69,800	定価¥99,800	定価¥145,000	定価¥35,800
特価¥144,000	特価¥55,000	特価¥78,000	特価¥36,800	特価¥77,000	特価¥114,000	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



CZ601C(本体)
CZ601D(専用ディスプレイTV)
CZ6ST1E(チルトスタンド)

回数	1回目	2回目以降
18	22,160	22,100
24	18,520	17,100
36	12,750	12,100
60	9,620	8,000

大特価 合計定価 ¥445,400
お電話にて激安

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

SONY MSX2 HB-F900(B) HIT BIT PRO AV



●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。

回数	1回目	2回目以降
12	11,040	10,500
20	6,840	6,600
36	6,000	3,900

定価¥148,000
特価 ¥114,000

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 X1G 10



限定20セット
そのままTVにつなげます。

CZ820CE(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥2,980
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



限定10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 X1C 30 セット



CZ822CB(本体) ¥118,000
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¥197,600
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

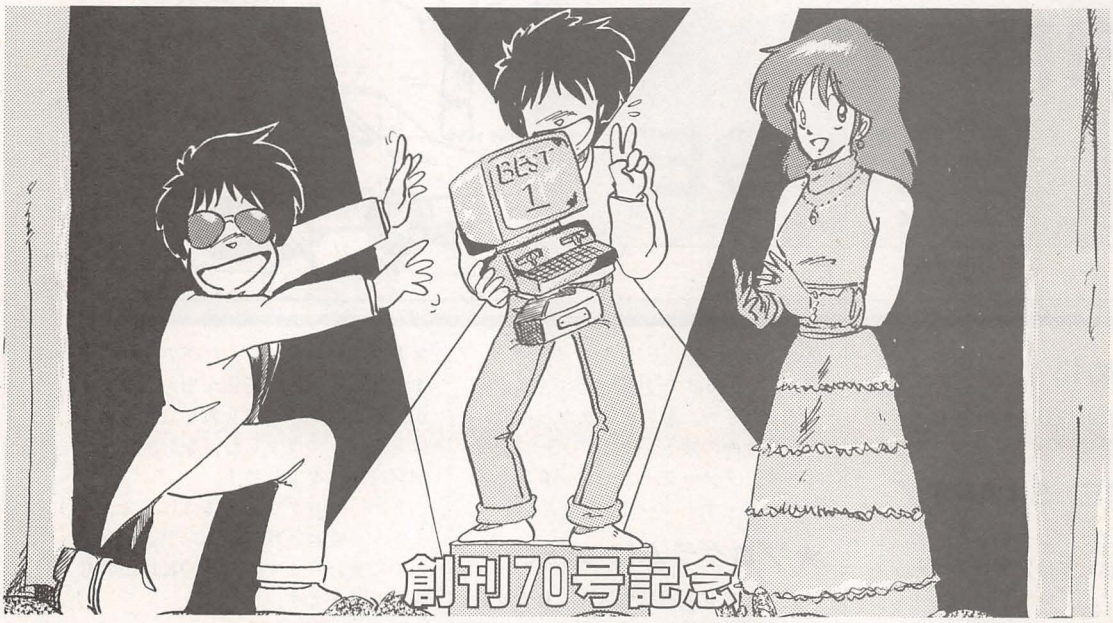
合計定価¥197,300
特価 ¥149,000

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



創刊70号記念
「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。

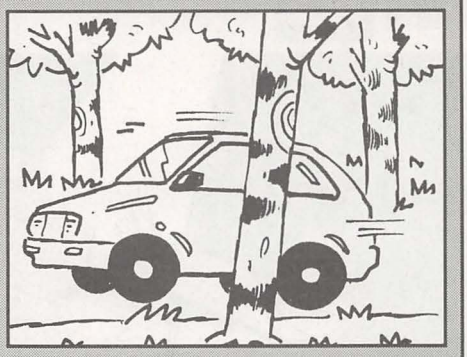
掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　　編集部

★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。

ベーシックマスターJr.(32KB以上)用

気分はもう……ドライブ・ゲーム

FINAL(ファイナル) STAGE(ステージ)



鈴木　浩

★はじめに

ついにでたJr版OU＊RUNもどき!!かっ飛ぶ背景に涙してください。

★GAME START!

Sキーでエンジンがかかる。エンジンの振動を体に受け，俺はアクセルを踏みこんだ!

その瞬間，俺はマシンと一体となった…。

と，いうわけでJKでハンドルを切ってください。敵の車に当たったり，あまり画面の端へいくとダメージを受けます。ダメージ・メータが0になるとゲーム・オーバーです。

★プログラムについて

まずリスト1を打ち込み，SAVE後にRUN，マシン語のチェックその他を行ないます。エラーがなければリスト2をRUNしてください。リスト1ではいろいろと数値が出力されますが，設定時間中に何も表示しないよりはと思い，つけました。なお，これは開発段階のなごりです。

あと，プログラム自体は16Kで入りますが，変数エリアをキャラクタ・データに食われますので，32K以上のRAMが必要です。

《第1表》リスト2のプログラム・マップ

10～ 90	初期設定
100～130	画面を描く
140～210	敵の動き
220～270	3Dスクロール
280～350	プレイヤー移動
360～380	ダメージ処理
390～500	ゲーム・オーバー
510～610	タイトル画面

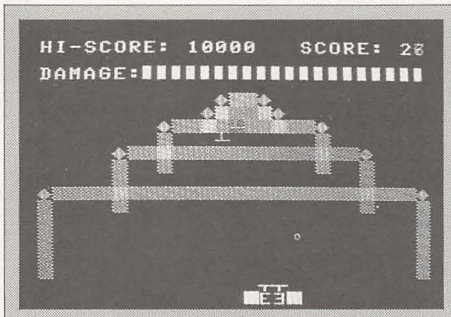
《第2表》変数表

D	ダメージ，0で爆発
C	敵車x座標
U	敵車y座標
H	背景パターン基本キャラクター
Q	背景パターンチェンジ・カウンター
G	背景パターンチェンジ・タイミング
C$	車の3次元パターン

★最後に

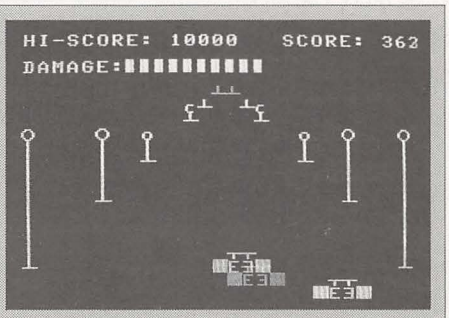
このプログラムは約1か月かかって作りました。3次元部分のスクロールも苦労したかいあって，スピード感となめらかさが表現できました。

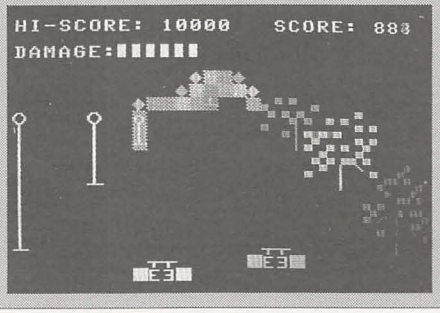
最後に，6月号の太田さん，割り込みについては同年1月号「HEAVEN CHRISTMAS」で使ってますので参考にしてください。



▲《写真1》さあ，かっ飛びドライブにでかけましょう

▶《写真2》いろいろ変化する背景に見とれてはいけません





◀《写真3》敵車もいます。ご注意を!まだまだこれから～

《OVER FLOW》待ちに待った夏休み，みなさんは，この夏どんなふうに過ごすのかな？海に山にと予定もびっちりのことでしょう。OFでは夏休みの楽しかった体験談などをお待ちしてます。では今月のOFにいこうか～。

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
   10 FOR I=1 TO 25:PRINT :NEXT I:PRINT "NOW CHR SETTING...":PRINT :PRINT
   20 LET A1=$3C00:LET A=$3D00
   30 FOR W=1 TO 3:LET P=0
   40 FOR P=1 TO 6
   50 PRINT "PICTURE NO.";P
   60 PRINT "PRINT ADD:";HEX(A):POKE A1,A/256,A:LET A1=A1+2
   70 READ D$
   80 FOR I=1 TO LEN(D$)
   90 LET D=ASC(MID$(D$,I,1))
  100 POKE A,D:LET A=A+1:NEXT I:POKE A,4:LET A=A+1
  110 PRINT "CLEAR ADD:";HEX(A):POKE A1,A/256,A:LET A1=A1+2
  120 FOR I=1 TO LEN(D$)
  130 LET D=ASC(MID$(D$,I,1))
  140 IF D)$3F THEN POKE A,$60:GOTO 160
  150 POKE A,D
  160 LET A=A+1:NEXT I:POKE A,4:LET A=A+1
  170 PRINT :PRINT "NEXT PRINT ADD:";HEX(A)
  180 NEXT P
  190 PRINT "--------------------------------":NEXT W:PRINT :PRINT "END."
  200 REM ｷ
  210 DATA ﾆ
  220 DATA ﾆ1KC,ﾆ2KCF3CK,ﾆ3LLﾆLF4CKHH4LFFC,ﾆ3L7ﾆFC5CKLBL5KHLLK5HHCCC4HLL
  230 DATA ﾆ3L7ﾆF4KLﾆﾍF5CLLFB5CKLH4CFFK3FL
  240 REM ｶﾍﾟ
  250 DATA ﾄ
  260 DATA ﾄ,ﾄ1ｺ,ﾄ1ﾆ1ｰｭ,ﾄ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾔ,ﾄ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾆ1ﾔ
  270 REM ｱｰﾁ
  280 DATA ﾝ
  290 DATA ﾝ1ﾗﾝ,ﾝ1ﾗﾝﾝ,ﾝ1ﾝ1ﾝ1ﾗﾝﾝﾝﾝﾝ,ﾝ1ﾝ1ﾝ1ﾝ1ﾗﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ
  300 DATA ﾝ1ﾝ1ﾝ1ﾝ1ﾝ1ﾗﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝﾝ
  310 FOR I=1 TO 25:PRINT :NEXT I:PRINT "NOW MACHINE LANG. WRITTING..."
  320 LET A=$3B00:FOR I=360 TO 460 STEP 10:PRINT "CHECK";I;" "
  330 LET S=0:FOR J=1 TO 17:READ D$:LET D=VAL("$"+D$):LET S=S+D:POKE A,D:LET A=A
+1:NEXT J
  340 PRINT "OK.";:IF S-D()D THEN PRINT CHR$(8,8,8);"ERROR";:END
  350 PRINT :LET A=A-1:NEXT I:PRINT :PRINT "END."
  360 DATA A6,00,81,04,26,01,39,81,3F,23,1C,86,01,BD,00,2B,3F9
  370 DATA A6,00,80,40,BD,00,2B,B6,3B,2C,81,40,27,06,7A,00,4D3
  380 DATA 0F,7A,00,0F,08,20,D9,7A,00,10,80,30,40,9B,0F,97,454
  390 DATA 0F,20,F1,01,01,81,B6,26,12,86,FC,97,3C,17,48,48,55D
  400 DATA 9B,3C,97,3C,86,3C,97,3B,DE,3B,39,81,BB,26,04,86,64C
  410 DATA 14,20,E8,86,2C,20,E4,86,40,CE,3B,CC,DF,3F,B7,3B,77D
  420 DATA 2C,C6,06,96,40,8B,04,97,40,DE,3F,EE,00,A6,00,97,67C
  430 DATA 3E,81,20,27,0D,DE,3F,EE,02,DF,0F,BD,B6,EE,02,BD,6FE
  440 DATA 3B,00,5A,C1,05,27,DC,DE,3F,09,09,EE,00,DF,0F,96,5FF
  450 DATA 3E,81,20,27,0B,5C,5C,BD,9A,5A,5A,EE,00,BD,3B,00,58A
  460 DATA 5D,26,C0,39,86,01,CE,3B,E4,BD,3B,5C,20,A9,00,00,60D
  470 FOR I=1 TO 25:PRINT :NEXT I:PRINT "DATA TABLE SETTING...":PRINT :PRINT
  480 LET A=$3BD0:FOR I=1 TO 48:READ D$:POKE A,VAL("$"+D$):LET A=A+1:PRINT "*";:
NEXT I
  490 PRINT :PRINT :PRINT "ALL END."
  500 DATA 03,42,02,12,02,A7,07,0D,02,4A,0A,0A,01,ED,0D,07,01,CE,0E,06,01,AF,0F,
05
  510 DATA 03,5C,1C,12,02,B8,18,0D,02,55,15,0A,01,F2,12,07,01,D1,11,06,01,B0,10,
05
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
   10 LET H=10000:LET Q=0:LET G=5
   20 DIM C$(8),H$(5)
   30 LET C$(1)=CHR$($BB):LET C$(2)=CHR$(8,1,$C,$EA,1,3)
   40 LET C$(3)=CHR$($B,$B9,10,8,8,1,9,$C6,1,$F5)
   50 LET C$(4)=CHR$($B,$B9,$B9,10,8,8,8,$60,$45,$D6,$60)
   60 LET C$(5)="  ":LET C$(6)=CHR$(8)+"    ":LET C$(7)=CHR$($B,32,10,8,8)+"    "
   70 LET C$(8)=CHR$($B)+"  "+CHR$(10,8,8,8)+"     "
   80 LET H$(1)=CHR$($86):LET H$(2)=CHR$($BB):LET H$(3)=CHR$($9D):LET H$(4)="  ":
LET H$(5)="  "
   90 GOTO 510
  100 CLEAR
  110 LET CURSOR=2,1:PRINT "HI-SCORE:";H:LET CURSOR=20,1:PRINT "SCORE:";S
  120 LET CURSOR=2,3:PRINT "DAMAGE:";:FOR I=1 TO D:PRINT CHR$(1,9);:NEXT I
  130 LET CURSOR=X,20:PRINT C$(4):MUSIC T202P5VRVRVRP7UV:GOTO 170
  140 LET S=S+1:LET CURSOR=26,1:PRINT S
  150 LET CURSOR=C,U:PRINT C$(I+4)
  160 LET C=C+INT(RND(2))*2-1:LET U=U+1:IF U=20 THEN LET U=7:LET C=15
  170 LET I=(U)0)+(U)11)+(U)14)+(U)17):LET CURSOR=C,U:PRINT C$(I)
  180 IF I()4 THEN GOTO 220
  190 IF ABS(X-C)(3 THEN GOSUB 360
  200 IF D(1 THEN GOTO 390
  210 GOTO 220
  220 IF Q)G THEN LET Q=0:LET G=INT(RND(10))
  230 IF Q()0 THEN GOTO 250
  240 LET J=INT(RND(4)+1):LET J1=INT(RND(4)+1):IF (J1=3)+(J=3) THEN LET J1=3:LET
 J=3
  250 POKE 15,15,5:PRINT H$(J)
  260 POKE 15,16,5:PRINT H$(J1)
  270 LET Q=Q+1:CALL $3BA4
  280 LET A$=INKEY$:IF A$(CHR$(1) THEN GOTO 140
  290 LET X1=X:LET CURSOR=X,20:PRINT C$(8)
  300 IF A$="J" THEN LET X=X-1
  310 IF A$="K" THEN LET X=X+1
  320 IF (X(5)+(X)25) THEN LET X=X1:GOSUB 360
  330 IF D(1 THEN GOTO 390
  340 LET CURSOR=X,20:PRINT C$(4)
  350 GOTO 140
  360 PRINT CHR$(14):MUSIC POT1UトD=UV:PRINT CHR$(15)
  370 LET D=D-1:LET CURSOR=D+9,3:PRINT " "
  380 RETURN
  390 FOR I=1 TO 20:PRINT CHR$(14):POKE $EE80,0,255:PRINT CHR$(15):POKE $EE80,0,
255:NEXT I
  400 PRINT " *** *** * * *** *** * * *** ***";
  410 PRINT " *   * * *** *   * * * * *   * *";
  420 PRINT " * * *** * * **  * * * * **  ***";
  430 PRINT " * * * * * * *   * * * * *   **"
  440 PRINT " *** * * * * *** ***  *  *** * *";
  450 FOR I=1 TO 13:PRINT :NEXT I:PRINT CHR$(3)
  460 IF H(S THEN LET H=S
  470 LET CURSOR=8,20:PRINT "HI-SCORE:";H:LET CURSOR=11,22:PRINT "SCORE:";S
  480 FOR I=1 TO 5:POKE $3B,2,$C0,3,255,2,$A0:CALL $F009:NEXT I
  490 LET CURSOR=9,22:PRINT "PUSH [S] KEY"
  500 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 500
  510 CLEAR :LET I=0
  520 LET CURSOR=8,0:PRINT "=- FINAL STAGE -=":LET CURSOR=5,21:PRINT "PROGRAMED
BY H.SUZUKI"
  530 IF Q)G THEN LET G=INT(RND(10)):LET Q=0
  540 IF Q()0 THEN GOTO 560
  550 LET J=INT(RND(4)+1):LET J1=INT(RND(4)+1):IF (J=3)+(J1=3) THEN LET J=3:LET
J1=3
  560 POKE 15,15,5:PRINT H$(J):POKE 15,16,5:PRINT H$(J1)
  570 LET Q=Q+1:CALL $3BA4
  580 LET I=I+1:IF I=10 THEN LET CURSOR=10,15:PRINT "PUSH [S] KEY":LET I=0:GOTO
600
  590 IF I)7 THEN LET CURSOR=10,15:PRINT SPC$(12)
  600 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 530
  610 LET S=0:LET C=15:LET U=7:LET X=15:LET D=20:GOTO 100
```

★この切手のノリはあまくておいしかった。(広島県安芸郡・角井康秀14才)……【影：どれどれ。編：はがしてなめないでください。影：やっぱり，西のほうはうす味だな。編：何を考えてるんです？影：何も考えてないぞ。】

作品No.8-2

ベーシックマスターLIIIマーク5/S1用

X1から移植のパズルゲーム

移植版

ワニヘビ君



ちやふりみ

内　容

ワニヘビ君を動かして卵を取っていく，リアルタイム・パズルゲームです。卵を全部取ると面クリアです。

ゲーム方法

←と→のキーでワニヘビ君を動かします。ワニヘビ君が矢印ブロックに当たると，その方向に動きます。ワニヘビ君の上下移動をストップさせるのも←と→のキーです。

スペース・キーで進行方向のブロックを壊せますが，四スミと矢印のブロックは壊せません。"BOMB"がなくなるとブロックを壊せなくなります。

↓でその面の最初からできますが，回数に限りがあります。再ゲームのキー（RETキー）以外は多少押しっ放しに近い感じでキーを操作してください。隠れキーもあります。

プログラムについて

X1版から見て動きはかなり遅いと思いますが，パズル的要素もあるので，それなりに楽しめると思います。遅くなっても構わないという人は310行のREM文を参考にして，ゲジルに移動音を付けてみてください。

それと，矢印ブロックのキャラを多少変えさせていただきました。

入力，ロード

80文字モードで入力してください。通常モードで**リスト1**をロード，ランしてから，NEWON13を実行してください。つぎに**リスト2**をロード，ランしてください。

その他

X1版のワニヘビ君のプログラムを見ていたら，X1では珍しく画面データのところで"OCT$"（8進数変換）を使っていました。これなら私でもなんとか移植できそうだと思い，マーク5に打ち込んでみました。

画面数を増やしかったのですが，8進数というものがさっぱりわからないので，断念しました。

さて，突然ですが，ここでLIIIおよびマーク5ユーザーの皆さんにお願いがあります。プログラムを作って投稿してください。はっきり言ってベーマガからLIIIのプログラムが消える恐れがあります。

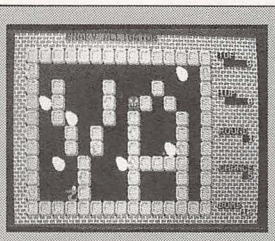
パソコンとプログラムに関する知識がまったくない私が，せっせと投稿しているのは，少しでも投稿数をキープしたいと考えているからです。パソコンのことが少しわかってきたらオリジナルのプログラムを送りたいと考えています。

釧路のMB-6892君，愛知の篠原君，今でもマーク5ユーザーだったら，今すぐプログラムを作って（ショートでも移植でもいいから）投稿しなさい！

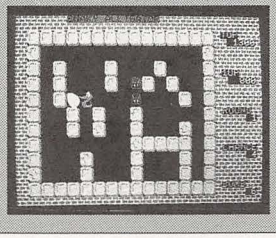
★参考

- ベーマガ'86年7月号　X1用　ワニヘビ君！
- ベーマガ'85年3月号　LIII用　フライング・ラーメン
- ベーマガ掲載　ザ・ビデオゲーム・MUSIC・コレクション

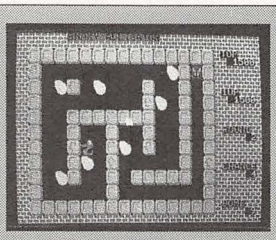
★　　★



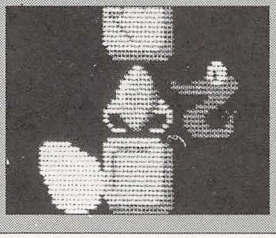
▲〈写真1〉卵をすべて取るのがワニヘビ君の使命。パズルゲームだぞ



▼〈写真2〉よし，この1個を取ると面クリア。じやま者もいるから注意



▲〈写真3〉2面です。矢印ブロックをよく考えて…。動けなくなることだって



▼〈写真4〉おや？こんなアイテムがでてくることだってあるんだ

★「T君とこの学校は最高におもしれーな」「ふだんの授業のときだってすげーぜ。何といっても，先生が文句のあるやつは前にでろって言ったら，全員でちまうんだからな」（新潟県栃尾市・**みつ!!**）……**【一同：ア然。】**

《リスト1》IG定義のプログラム・リスト

```
10 '
15 CLS:WIDTH 40:SCREEN ,,1
20 GOTO 1180
25 LOCATE 1,3:POKE&H116,32:PRINT"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123あ";:COLOR 7
30 LOCATE 1,5:              PRINT"abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123あ";
40 '
50 LOCATE 1,9:POKE&H116,32:PRINT"qr ab ab kl kl fg fg uv yz 12";
60 LOCATE 1,10:            :PRINT"st cd ce op mn ih jh wx 0x 3x";:COLOR 7:LOCATE0
,15:END
70 '
80 '
1170 '
1180 LOCATE 15,5:PRINT"IG SET":LOCATE 5,10:COLOR 4:PRINT"ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ....":CO
LOR 7:POKE&HFFE9,1:P=&HA000:D=&HFFEA:X=36:DIM C(X):POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE
I,0:NEXT
1190 FOR A=1 TO X:READ I$:C(A)=VAL(I$):C=1:GOSUB 1210:C=2:GOSUB 1210
1200 C=4:GOSUB 1210:NEXT:POKE&HFFE9,0:CLS:GOTO 25
1210 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
1220 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
1230 '    CHR     C=1              C=2              C=4
1240 DATA  97,0000000000000000,0000000000000000,0000000087FF3F00
1250 DATA  98,3078585830000000,3078585830000000,30785BDEFFFFFE7C
1260 DATA  99,0000000000000000,0000000000000000,00030F1F1F1F0F07
1270 DATA 100,0000000000000000,0000000000000000,F8E08402028 6FEFC
1280 DATA 101,0000000000000000,0000000000000000,F8E08102028 6FEFC
1290 DATA 102,0C1E1A1A0C000000,0C1E1A1A0C000000,0C1E1A7BFFFF7F3E
1300 DATA 103,0000000000000000,0000000000000000,00000000E1FFFC00
1310 DATA 104,0000000000000000,0000000000000000,00C0F0FBFBFBF0E0
1320 DATA 105,0000000000000000,0000000000000000,1F07214040617F3F
1330 DATA 106,0000000000000000,0000000000000000,1F07B14040617F3F
1340 DATA 107,0000000000000000,000F3F7F7F7F7F7F,0000001018 1C1E00
1350 DATA 108,0000000000000000,00F0FCFEFEFEFEFE,0000000B1B387B00
1360 DATA 109,0206020000000000,7E7E72603F2A54A8,0206020000000000
1370 DATA 110,4060400000000060,7E7E4E06FC542A15,4060400000000000
1380 DATA 111,0206020000000000,7E7E72603F2A542A,0206020000000000
1390 DATA 112,4060400000000000,7E7E4E06FC542A54,4060400000000000
1400 DATA 113,003F7F7F7F7F7F7F,003F7F7F7F7F7F7F,003F7F7F7F7F7F7F
1410 DATA 114,0000C0F0FCFEFEFF,0000C0F0FCFEFEFF,0000C0F0FCFEFEFF
1420 DATA 115,3F3F1F1F0F0F0701,3F3F1F1F0F0F0701,3F3F1F1F0F0F0701
1430 DATA 116,FFFFFFFFFEFEFCF0,FFFFFFFFFEFEFCF0,FFFFFFFFFEFEFCF0
1440 DATA 117,7FFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,7FFFE0DFDFDFDFDF
1450 DATA 118,F8FEFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,F8FC1CFCFCFCFCFC
1460 DATA 119,FFFFFFFFFF7F7F3F,0000000000000000,DFDFDFFFFF7F0000
1470 DATA 120,FFFFFFFFFFFFFFFE,0000000000000000,FCFCFCFCFCFB0000
1480 DATA 121,7FFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,7FFFFDFAF7EFDF87
1490 DATA 122,F8FEFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,F8FCFCFC7CBCDCFC
1500 DATA  48,FFFFFFFFFF7F7F3F,0000000000000000,F7F7F7F0FF7F0000
1510 DATA  49,7FFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,7FFFF0F7F7F787DF
1520 DATA  50,F8FEFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,F8FC3CBCBCBCFCFC
1530 DATA  51,FFFFFFFFFF7F7F3F,0000000000000000,EFF7FBFDFF7F0000
1540 DATA  52,000103070F0F1F1F,000103070F0F1F1F,00000101040C0B0B
1550 DATA  53,00B0C0E0E0E0E0E0,00B0C0E0F0F0F8F8,0000000000000000
1560 DATA  54,3F7FFF8F87433B00,1F1F0F0F07030100,2B60F0B0B0403B00
1570 DATA  55,E4E4CFC1B1021C00,F8FBF0F0E0C0B000,04060F0101021C00
1580 DATA 240,010101FF101010FF,010101FF101010FF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1590 DATA  32,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1600 '
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
5 'ぁぁ ｼｮﾓﾄ ぁぁ
10 CLS:SCREEN ,,1:WIDTH 40:DEFINT A-Z:CLEAR 300,&H7FE6
15 'ぁぁ M.S.R ぁぁ
18 RESTORE 20:FOR I=&H6000 TO &H606F:READ M$:POKE I,VAL("&H"+M$):NEXT:GOTO 40
20 DATA 20,04,40,04,5A,00,E6,03,34,04,EC,BC,F5,3D,44,56
22 DATA 10,AE,BC,F0,BD,24,31,A4,26,02,31,21,1A,50,E6,E6
24 DATA BE,00,08,BD,3B,A6,BC,DA,4A,26,FD,30,1F,27,03,58
26 DATA 20,F1,31,3F,26,E8,1C,AF,35,84,34,06,4F,5F,34,26
28 DATA 10,8E,00,10,68,63,69,62,69,61,69,E4,EC,E4,A3,64
30 DATA 25,04,ED,E4,6C,63,31,3F,26,EA,35,26,32,62,39,12
32 DATA F7,FF,D3,39,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
34 DEFUSR=&H6000
36 READ T,L:IF L=-1 THEN RETURN
38 POKE &H6002,T:POKE &H6003,L:P=USR(0):GOTO 36
39 'ぁぁ ﾍﾝｽｳ ぁぁ
40 DIM P$(1,1),E$(1),W$(2),C(14,10,10),S(14,10),VX(3),VY(3)
43 '
45 GOSUB 900
50 'ぁぁ start ぁぁ
60 S=0:R=1:CH=5:BO=10:OM=0:POKE&HFFE0,&H04
70 EG=0:JJ=0:M=0:Z=0:E=0:VX=0:VY=0:GOSUB 620:TIME$="00:00:00"
80 IF OM)0 THEN 100 ELSE OM=1
90 '
100 GOSUB 360
110 'ぁぁ MAIN ぁぁ
120 '
130 '
140 'ぁぁ player (ﾜﾆﾍﾋﾞﾜﾝ) ぁぁ
150 IF S(X,Y)=1 THEN 540
160 K=PEEK(&HFFE0):IF K=&H83 THEN VX=-1:VY=0:M=0 ELSE IF K=&H85 THEN VX=1:VY=0:M
=1
170 ON S(X+VX,Y+VY)+1 GOTO 230,530,180,190,200,210,220,230
180 EG=EG-1:RESTORE 1480:GOSUB 34:RESTORE 1520:GOSUB 34:S=S+100:GOSUB 730:GOTO 2
30
190 VX=0:VY=0:GOTO 230
200 VX=0:IF VY=0 THEN VY=-1:GOTO 170 ELSE VY=0:GOTO 230
210 VX=0:IF VY=0 THEN VY=1:GOTO 170 ELSE VY=0:GOTO 230
220 IF JJ=0 THEN VX=0:VY=0:GOTO 230 ELSE 420
230 S(X,Y)=7:LOCATE X*2+2,Y*2+2:POKE&H116,32:PRINT C$;
240 X=X+VX:Y=Y+VY:S(X,Y)=0:LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT P$(M,Z);:COLOR 7
250 IF EG=0 THEN 490
260 K=PEEK(&HFFE0):IF K=&H80 AND BO)0 THEN 380
265 IF PEEK(&HFFE0)=&H82 THEN 490
270 'ぁぁ Enemy (ｹﾞｼﾞﾙ) ぁぁ
280 VE=E-1:VE=VE-(VE(0)*4:P=S(EX+VX(VE),EY+VY(VE))
290 IF P)1 AND P(7 THEN E=E+1:E=E*-(E(4):GOTO 280
300 E=VE:S(EX,EY)=7:LOCATE EX*2+2,EY*2+2:POKE&H116,32:PRINT C$;
310 EX=EX+VX(E):EY=EY+VY(E):S(EX,EY)=1:LOCATE EX*2+2,EY*2+2:PRINT E$(Z);:COLOR 7
 ' RESTORE 1440:GOS. 34
315 IF TIME$)"00:07:30" THEN LOCATE 12,12:COLOR 15:PRINT"TIME  OVER":COLOR 7,0:G
OTO 540
320 'ぁぁ give up ぁぁ
330 Z=-(Z=0):IF PEEK(&HFFE0)=&H84 THEN RESTORE 1540:GOSUB 34:GOTO 530 ELSE 150
340 'ぁぁ SUB ぁぁ
350 '
360 RESTORE 1400:GOSUB 34:RETURN
370 'ぁぁ Wall ぁぁ
380 BV=M*2-1:P=S(X+BV,Y):IF X+BV=0 OR X+BV=14 THEN 280
390 IF P MOD 3)0 THEN 280 ELSE BO=BO-1:GOSUB 720
400 IF P=3 THEN S(X+BV,Y)=7:LOCATE (X+BV)*2+2,Y*2+2:POKE&H116,32:PRINT C$;:RESTO
RE 1500:GOSUB 34:COLOR 7:GOTO 280
410 IF JJ=0 THEN JJ=1:LOCATE (X+BV)*2+2,Y*2+2:POKE&H116,32:PRINT J$;:COLOR 7:GOT
O 280 ELSE 280
420 GOSUB 360:ON R GOTO 430,440,450,460,470
430 S(EX,EY)=7:LOCATE EX*2+2,EY*2+2:PRINT C$;:EX=9:EY=9:E=3:GOTO 230
440 R=0:GOTO 490
450 BO=BO+10:GOSUB 720:GOTO 230
460 IF S(13,1)(7 THEN 230 ELSE S(13,1)=5:LOCATE 28,4:POKE&H116,32:PRINT W$(2);:C
OLOR 7:GOTO 230
470 CH=5:GOSUB 710:GOTO 230
```

★踏台昇降をした後，脈拍を調べるために，女の子に手をにぎられ，興奮のあまり脈拍がますます高くなった人がいた。(兵庫県姫路市・**柳井勲雄15才**)……**[編：健康診断で，血圧が高すぎて再検査になる影さんに通ずる。]**

★断空我先生が「どんぐりころころ」を歌ったら，歌にならないだろうな。(東京都文京区・NG休刊しないで15才)

……【影：断空我先生は歌がヘタってことなのか!?編：そういや「めだかの学校」も歌にならないですね。】

```
480 'ぁぁ Clear ぁぁ
490 S=S+BO*100:BO=BO+3:GOSUB 730:R=R+1
500 LOCATE 11,12:COLOR 11:PRINT"ROUND  CLEAR";:LOCATE 13,16:COLOR 15:PRINT TIME$
;:RESTORE 1360:GOSUB 34:COLOR 7,0
503 'ぁぁ all round clear ぁぁ
505 IF R)6 THEN LINE(8,10)-(25,14),"み",BF:LOCATE 10,12:COLOR 14:PRINT"CONGRATULA
TION":RESTORE 1420:GOSUB 34:COLOR 7,0:CLS:POKE&HFFE0,&H74:END
510 GOTO 70
520 'ぁぁ OUT ぁぁ
530 LOCATE X*2+2,Y*2+2:PRINT C$;
540 '
550 CH=CH-1:FOR I=0 TO 100:COLOR ,RND*6+1:POKE&HFFD3,255:POKE&HFFD3,0:NEXT:COLOR
 7,0
560 IF CH)0 THEN BO=10:GOTO 70
570 'ぁぁ Game Over ぁぁ
580 LOCATE 12,12:COLOR 10:PRINT"GAME  OVER"
590 RESTORE 1380:GOSUB 34:LOCATE 10,12:COLOR 12:PRINT"REPLAY-RET.KEY":COLOR 7,0:
POKE&HFFE0,&H74
600 IF INKEY$=CHR$(&H0D) THEN 60 ELSE RESTORE1460:GOSUB 34:GOTO 600
610 'ぁぁ ｶﾒﾝ ぁぁ
620 POKE&H116,32:CLS:FOR I=0 TO 19:LINE(I,0)-(I,24),"み":LINE(39-I,0)-(39-I,24),"
み"
630 FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT
640 RESTORE 1320:FOR I=0 TO 5:READ A$,J,K,L:COLOR L:LOCATE J,K:PRINT A$;
650 NEXT:COLOR 7
660 FOR J=0 TO 10:FOR I=0 TO 14
670 S(I,J)=C(I,J,R):LOCATE I*2+2,J*2+2:POKE&H116,32
680 ON S(I,J)+1 GOSUB 760,770,780,790,790,790,800,810
690 NEXT:NEXT:COLOR 7
700 LOCATE 37,13:PRINT USING"##";R
710 LOCATE 37,18:PRINT USING"##";CH
720 LOCATE 37,23:PRINT USING"##";BO
730 LOCATE 34,8:PRINT USING"######";S:IF S)HS THEN HS=S
740 LOCATE 34,3:PRINT USING"######";HS
750 RETURN
760 PRINT P$(0,0);:X=I:Y=J:RETURN
770 PRINT E$(0);:EX=I:EY=J:RETURN
780 PRINT E$;:EG=EG+1:RETURN
790 PRINT W$(S(I,J)-3);:RETURN
800 PRINT W$(0);:RETURN
810 PRINT C$;:RETURN
890 'ぁぁ CHR SET ぁぁ
900 LOCATE 3,13:COLOR 4:PRINT"ｵｼﾚｲﾘﾏｽ ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁ ｸﾀﾞｻｲ･･･"
910 RESTORE 1290:CU$=CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F):FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 1:
READ A$,B$
920 P$(J,I)=A$+CU$+B$:NEXT:READ A$,B$:E$(J)=A$+CU$+B$:NEXT
930 FOR I=0 TO 2:READ A$,B$:W$(I)=A$+CU$+B$:NEXT
940 E$="qr"+CU$+"st":J$="45"+CU$+"67":C$="  "+CU$+"  "
945 'ぁぁ ｶﾒﾝ Data ﾖﾐｺﾐ ぁぁ
950 RESTORE 1100:FOR R=1 TO 6
960 FOR J=0 TO 10:I=0:FOR K=0 TO 2:READ A$:A$=OCT$(VAL("&H"+A$))
970 FOR L=1 TO 5:C(I,J,R)=VAL("&O"+MID$(A$,L,1)):I=I+1:NEXT:NEXT:NEXT:NEXT
980 RESTORE 1080
990 '
1000 FOR I=0 TO 3:READ VX(I),VY(I):NEXT:RETURN
1070 'ぁぁ Move Data (ｹﾞｼﾞﾏﾙ) ぁぁ
1080 DATA 0,-1,-1,0,0,1,1,0
1090 'ぁぁ ｶﾒﾝ Data (1-6) ぁぁ
1100 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,7FFF,7EBD,3EFF,77FF,3FFB,34FF,7BFB,77FB
1110 DATA 3ED7,77DF,7EFB,3FDF,6FEF,7EFB,3FDF,4FDF,753B,3EBB,7EA3,36FB
1120 DATA 3FFD,7FDF,7EFB,4FC3,7FDF,7ECB,36DB,36DB,36DB
1130 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,7FFF,74CB,3EAF,2FFB,7EFB,3FFF,7FFC,2EFB
1140 DATA 3FDB,36DB,7EFB,3FDF,77FB,7EFB,3FE8,76BD,7EFB,4FF2,79FF,7EFC
1150 DATA 3E9F,77DB,36FB,3FFF,77FF,7FFB,36DB,36DB,36DB
1160 DATA 36DB,36DB,36DB,3FFF,7FFF,7FD3,3EDB,36DB,36FB,3EFF,75FF,7EFD
1170 DATA 3FFF,7FFF,72FB,3EDB,36DB,36FB,3EC7,7FFF,7FFD,3EFF,2FFF,65FD
1180 DATA 3EDB,36DB,36FB,4FFF,7FFF,7FFB,36DB,36DB,36DB
1190 DATA 36DB,36DB,36DB,32FD,7FFF,7FFD,3EFF,77FF,3EBB,3F38,77FC,3EBB
1200 DATA 3FDF,5FFF,3EBB,3FFB,7EDF,3EBB,5FDF,3FFF,4EBB,3EFF,77FF,3FFB
1210 DATA 3F7F,27FB,37FB,3FFF,7FFC,6FFC,36DB,36DB,36DB
1220 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,7E3F,7FFD,35FF,36DB,7FD3,3EBB,7EBF,3EBD
1230 DATA 3FDF,7FFF,77FB,349F,79EF,7693,3FDF,7DDF,77FB,3E9F,7FFF,76BB
1240 DATA 35FB,7FFF,3FD3,4FFF,3863,7FFC,36DB,36DB,36DB
1250 DATA 36DB,36DB,36DB,5FFF,79EF,7FCB,3EFF,77DF,7EFB,3EFB,7BFF,3EFB
1260 DATA 3EFB,77DF,3EFB,357C,7AAF,4F53,3EFB,77DF,3EFB,3EFB,7FEF,3EFC
1270 DATA 3F3F,77DF,7F3B,31FF,78DF,7FFB,36DB,36DB,36DB
1280 'ぁぁ CHR Data ぁぁ
1290 DATA "ab","cd","ab","ce","kl","mn","fg","ih","fg","jh","kl","op","uv"
1300 DATA "wx","yz","0x","12","3x"
1310 'ぁぁ ﾃﾞﾓﾜｸﾞ Data ぁぁ
1320 DATA "SNAKY ALLIGATOR",8,0,10,"TOP",33,2,5,"1UP",33,7,5,"ROUND",33,12,6
1330 DATA "CHANCE",33,17,6,"BOMB",33,22,6
1340 'ぁぁ Music Data ぁぁ
1350 ' clear
1360 DATA 207,36,183,36,154,36,136,36,113,36,154,36,136,10,0,-1
1370 ' g.o
1380 DATA 120,10,120,10,120,10,120,10,120,10,120,10,120,10,136,10,154,10,163,10,136,4,1
36,2.5,113,10,113,10,113,10,113,10,113,10,113,10,120,10,136,10,154,2.5,0,-1
1390 '
1400 DATA 106,36,100,36,78,36,64,36,78,36,64,16,0,-1
1410 ' a.l.c
1420 DATA 207,36,163,36,106,36,120,36,120,36,136,36,145,36,136,36,  136,36,145,36
,183,36,136,36,145,36,183,36,136,36,183,36,  183,36,136,36,106,36,136,36,106,36,1
00,36,106,36,136,10,0,-1
1430 '
1440 DATA 120,50,0,-1
1450 ' r.p
1460 DATA 78,36,94,36,120,36,68,36,88,36,120,36,64,36,88,36,120,36,68,36,88,36,1
20,36,78,36,94,36,120,36,68,36,88,36,  120,36,64,36,88,36,120,36,56,36,88,36,120,
36,64,36,88,36,120,36,68,36,88,36,120,36,78,36,94,36,0,-1
1470 '
1480 DATA 106,50,0,-1
1490 '
1500 DATA 100,50,0,-1
1510 '
1520 DATA 88,50,0,-1
1530 ' g.u
1540 DATA 100,6,100,16,100,16,100,16,120,16,154,16,120,16,100,13,94,13,88,13,94,
16,88,16,73,13,78,16,73,16,64,10,0,-1
1550 'END
```

評…そんなソフトあってたまるか(影)



ファミリーコンピュータ／ツインファミコン用

マリオが活躍するアクション・ゲーム

JUMP（ジャンプ） MARIO（マリオ）

滝沢　一輝



★ストーリー

マリオは旅をしていた。ある森の中を通りかかったとき，ふと上を見あげると，そこにはたくさんの宝石が枝にかかっているではないか。どうにか宝石が取れないものかと思っていると，緑の怪鳥が飛んでいるではないか。

マリオは緑の怪鳥をふみ台にして宝石を取ろうとするのだった。

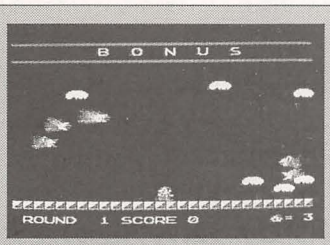
★あそびかた

✚字コントローラで左右に移動し，Ⓐボタンでジャンプです。

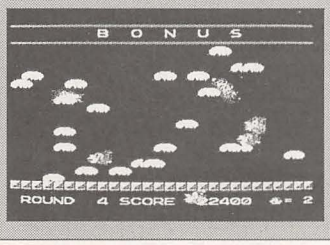
緑の怪鳥は上からふみつけると気絶して落ちていき，自分は再びジャンプします。下や横から鳥に当たるとミスです。

上のＢＯＮＵＳという文字のところにぶつかれば宝石を取ったことになり高得点です。

それから，ラウンド・クリアは宝石を取ったときではなくて，一定数，鳥をふんだときです。



▲〈写真1〉怪鳥をある数ふむのが目的だ。マリオがんばれ



▼〈写真2〉面が進むと障害物の雲が増えて怪鳥が見づらくなる

★テクニック＆注意点

鳥を連続でふむ（地上に降りないでふむ）と高得点です。

あと，面が進むと難度がどんどんあがっていきます。変化する点は下の三つです。

○鳥をふんだ後に飛びあがる高さが小さくなる。

○障害物（当たり判定はないが敵が見えにくくなる）が増える。

○クリアするために鳥をふまなければならない回数が増える。

★プログラム入力上の注意

プログラム上のｍ６は，GRPHキーを押しながら[Y]キーで打ち込むとでるキャラクタが入ります。

★　　★

JUMP MARIOのプログラム・リスト

```
10 'ﾓﾓﾓﾓ ｶﾞﾒﾝｻｸｾｲ ﾓﾓﾓﾓ
20 CLS:CGSET1,0:LOCATE10,9:PRINT"JUMP MARIO":LOCATE9,15:PRINT"PUSH[START]!"
30 IFSTRIG(0)<>1THEN30
40 CLS:SPRITEON:FORI=0TO27:LOCATEI,0:PRINTCHR$(237):LOCATEI,2:PRINTCHR$(237):LOC
ATEI,20:PRINTCHR$(192):NEXT:LOCATE8,1:PRINT"B  O  N  U  S":LOCATE1,22:PRINT"ROUN
D     SCORE 0          = 3";
50 FORI=0TO3:DEFSPRITEI,(0,1,-(I<>2),-(I=1),0)="":NEXT:POKE&H688,24,25,26,27,8,9
,225,225:SPRITE3,204,198
60 R=1:P=3
70 'ﾓﾓﾓ ｼｮｷｾｯﾃｲ 1 ﾓﾓﾓ
80 LOCATE7,22:PRINTR:E=R*2+3:IFR<7THENFORI=0TO5:LOCATERND(27),RND(17)+3:PRINTCHR
$(216)+CHR$(218):NEXT
90 'ﾓﾓﾓ ｼｮｷｾｯﾃｲ 2 ﾓﾓﾓ
100 X=120:Y=168:M=0:N=8:J=0:H=0:L=0:FORI=0TO2:LOCATE11,9:PRINT"READY?":PAUSE30:L
OCATE11,9:PRINT"          ":PAUSE30:NEXT:POKE&H4015,15
110 'ﾓﾓﾓﾓﾓﾓ ﾒｲﾝ ﾓﾓﾓﾓﾓﾓ
120 S=STICK(0):T=STRIG(0):IFY<>168THENJ=J+1
130 IFT=8ANDY=168THENJ=-12:M=12:N=12:POKE&H4000,132,140,255,36
140 Y=Y+J:IFJ>0ANDY>167THENY=168:J=0:M=0:N=8:L=0
150 IFS=1THENX=X-4*(X<224):SWAPM,N:H=1
160 IFS=2THENX=X+4*(X>16):SWAPM,N:H=0
170 POKE&H680,M,M+1,M+2,M+3,M+1,M,M+3,M+2:SPRITEH,X,Y:SPRITE1-H:IFY<48THEN340
180 FORI=0TO4:IFMOVE(I)=-1THEN200
190 Z=RND(2):DEFMOVE(I)=SPRITE(15,Z*4+3,I+1,104,1,1):POSITIONI,16+Z*208,RND(15)+
79+I*15:MOVEI
200 IFABS(X-XPOS(I))<14ANDABS(Y-YPOS(I))<14THEN220
210 NEXT:GOTO120
220 IFJ>0THENL=L+1:SC=SC+L+R:LOCATE16,22:PRINTSC;"00":J=10*(R<4)+9*(R>3ANDR<7)+8
*(R>6):Y=Y-8:XA=XPOS(I):YA=YPOS(I):DEFMOVE(I)=SPRITE(15,5,2,(192-YA)/2,1,2):POSI
TIONI,XA,YA:MOVEI:E=E-1:POKE&H4000,132,140,255,36:GOTO240
230 GOTO270
240 IFE=0THEN320
250 GOTO210
260 'ﾓﾓﾓﾓ ﾐｽﾙｰﾁﾝ ﾓﾓﾓﾓ
270 SPRITE0:SPRITE1:J=-8:POKE&H4004,232,213,45,45
280 Y=Y+J:J=J+1:SPRITE2,X,Y:PAUSE5:IFY<192THEN280
290 SPRITE2:ERA0,1,2,3,4:LOCATE12,9:PRINT"MISS!":PAUSE120:LOCATE12,9:PRINT"
":P=P-1:LOCATE26,22:PRINTP;:IFP=0THEN360
300 GOTO100
310 'ﾓﾓﾓ ｸﾘｱｰﾙｰﾁﾝ ﾓﾓﾓ
320 CUTO,1,2,3,4:LOCATE8,9:PRINT"ROUND";R;" CLEAR!":PLAY"C1DCDCDDCG3":LOCATE8,9:
PRINT"                ":SPRITE0:SPRITE1:ERA0,1,2,3,4:R=R+1:GOTO80
330 'ﾓﾓﾓﾓﾓ ﾎﾞｰﾅｽ ﾓﾓﾓﾓﾓ
340 SC=SC+R*5:LOCATE16,22:PRINTSC;"00":J=0:Y=48:POKE&H4004,232,202,45,1:GOTO180
350 'ﾓﾓﾓﾓ ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ﾓﾓﾓﾓ
360 LOCATE9,9:PRINT"GAME  OVER!":POKE&H4000,160,151,0,4:PAUSE200:RUN
```

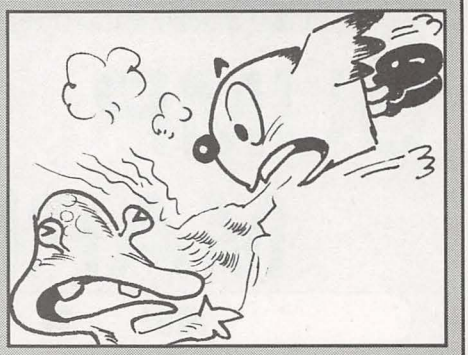
★僕の住んでいるところは，なんと，パソコン（ＭＳＸ１／２）を持っている人が10数人しかいないんだぞー。おもわず涙が…ぐすん！てかっ？（岩手県下閉伊郡・杉　康文13才）……【影：住民20人だったらたいしたもんだ。】

作品No.8-4

ファミリーコンピュータ／ツインファミコン(V3)用

ドラスピもどきのシューティング

アキレス・スピリット



中村　秋久

◆はじめに

3月号で予告したドラスピもどきです。ドラスピのエリア8を少しでも味わえる作品にしました。前作よりパワーアップしたので，ぜひプログラムしてください。

◆ストーリー

惑星侵略軍は宇宙人全滅作戦により滅亡した。だが生き残った宇宙人により，デスマイラーがよみがえった。デスマイラーはドラゴンを操り，やがて惑星ＡＫＩは暗黒惑星となってしまった。

そこで，惑星ＡＫＩは，かつて宇宙人全滅作戦を成功させたニュータイプの惑星人にＳＯＳをだしたのだった…。

その連絡を受け，スターシップに乗り込み惑星ＡＫＩへ…。と思ったが，スターシップは，前の戦いでぼろぼろなので，伝説の鳥アキレスと呼ばれている鳥の背中に乗っていくことにした。

《第1表》変数表

X，Y	アキレスの座標
XK，YK	スプライトで動くキャラの座標
XD，DX，YD，DY	ドラゴンの座標
XM，YM	アキレスの火の座標
XC，YC	ＭＯＶＥで動くキャラの座標
AN	キャラの移動量
HS	キャラの速さ
HC	キャラの方向

◆内容

タテ・スクロール・シューティング・ゲームです。

アキレスは5匹で，ステージ・クリアで3匹増えます。画面構成は空，洞窟，デスマイラーの面の三つです。この三つを1ステージとします。敵の種類はつぎのとおりです。

宇宙人…普段は弱いがファイアー・ボールが出現しているときは，やっつけられない(10点)。

ファイアー・ボール…宇宙人を7人やっつけると出現して，宇宙人を強くしてしまいます(100点)。

こうもり…ピカピカ・ビームをだしながら暗闇から出現します(200点)。

ドラゴン…デスマイラーの操っているドラゴン。アキレスの火は通用しません。

デスマイラー…ファイアーの中から出現。ドラゴンを操っているときはやっつけられない。一番強い(3,000点)。

◆操作方法

✚ボタンでアキレスを上下左右に，Ⓐボタンで口から火を吐きます。洞窟の面では上下には動かないので注意してください。

◆終わりに

次回は大胆にもグラディウスⅡの1面の火の鳥で会えたらいいなあと思います。

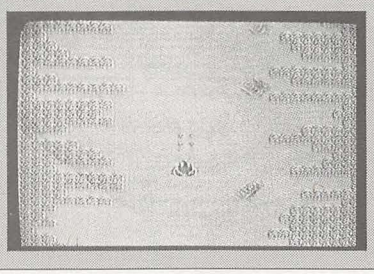
◆プログラム入力上の注意

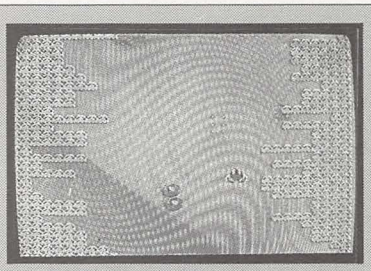
リスト中のｉ3，ｈ4，ｍ6，ｇ7，ｋ0，ｉ5，ｆ0，ｇ0，ｇ4，ｌ4，



▲《写真1》タイトル画面。START ボタンでゲーム開始

▼《写真2》主人公はアキレス。まずは宇宙人との戦い





▲《写真3》でたなファイアー・ボール。こいつは手ごわい

★僕は，プレゼントなどに当たったことがないんだけど，当たるコツはあるんですか？あったら教えてください。
（長野県松本市・辰野邦彦13才）……【影：うーん，それはゲンコツだ。いやガイコツかな。編：……。】

アキレス・スピリットのプログラム・リスト

```
10 CLS:CLS1:CGSET1,2:SPRITEON:POKE&H4015,15
15 RESTORE650:FORI=4TO9:READA$:LOCATE3,I:PRINTA$:NEXT
20 LOCATE9,12PRINT"SCORE";SC"0":LOCATE9,0PRINT"HI-";HI"0":LOCATE8,16PRINT"PUSH-S
TART"
25 IFSTRIG(0)<>1SC=0AK=5ST=0GOTO25
30 FORI=0TO81:PALETB&H0,RND(5),48,RND(20)+40,39:POKE&H4000,155,132,240,I:NEXT
35 PALETB&H0,34,48,0,41:PALETS&H2,0,48,22,14
40 SCREEN0,1
45 FORN=23TO53:POKE&H48,RND(9),N:PRINT"1313131313131313131313":NEXT:VIEW
50 DEFSPRITE1,(0,1,0,0,0)="TUVW"
55 DEFSPRITE2,(1,1,1,1,1,0)="h4h4h4h4"
60 DEFSPRITE0,(2,1,1,1,1,0)=""
65 DEFMOVE(0)=SPRITE(0,0,0,0,0,0)
70 GOSUB635:RESTORE660:READC:BG=1G=2AN=120XC=0HS=1
75 POKE&H680,113,112,115,114
80 S=STICK(0)
85 IFS=1ANDX<188X=X+7
90 IFS=4ANDY<180Y=Y+7
95 IFS=2ANDX>50X=X-7
100 IFS=8ANDY>50Y=Y-7
105 IFSTRIG(0)=8ANDAM=0GOSUB235
110 IFAM=1YM=YM-14:SPRITE2,XM,YM:POSITION1,XM,YM:IFYM<15GOSUB200
115 ONK GOTO205
120 FORMV=2TO4
125 IFMOVE(MV)=0GOSUB170
130 IFK=1GOTO140
135 IFCRASH(MV)=1ANDAM=1GOSUB180
140 NEXT
145 SPRITE1,X,Y:POSITION0,X,Y:POKE&H2005,90:POKE&H2005,BY:BY=BY-BG:IFBY<58BY=238
150 IFCRASH(0)>1GOSUB595
155 POKE&H400C,20,0,3,0
160 GOTO80
165 HC=(MV*15)/2-1:XC=RND(138)+50:HS=RND(2)+1:GOTO175
170 YC=RND(140)+40:HC=RND(3)+G
175 DEFMOVE(MV)=SPRITE(C,HC,HS,AN,1,1):POSITIONMV,XC,YC:MOVEMV:RETURN
180 POKE&H4004,79,130,207,8:SC=SC+1:CANMV
185 U=RND(2):IFU=1G=2
190 IFU=0G=6
195 GG=GG+1:IFGG=7K=1
200 SPRITE2:YM=255AM=0:RETURN
205 AX=AX-5:YK=(AX*AX/40)XK=XK+2:IFAX=-70AX=70
210 IFXK>250XK=0
215 SPRITE0,XK,YK+70POSITION5,XK,YK+70
220 IFABS(XK-XM)<13ANDABS(YK-YM+70)<12AD=AD+1POKE&H4005,148,36,240,0:GOSUB200
225 IFAD=8CANS:AD=0XK=0K=0GG=0BG=BG+2SC=SC+10:SPRITE0:READC:IFC=9GOTO240
230 GOTO120
235 POKE&H4000,15,131,75,0:AM=1XM=X:YM=Y:RETURN
240 PAUSE200
245 Y=Y-1:POKE&H4005,131,Y,0,0:SPRITE1,X,Y
250 IFY=0SPRITE1:GOTO260
255 GOTO245
260 GOSUB645:GOSUB635:LOCATE11,10:PRINT"ｳｰｶﾟ!!"
265 SCREEN0,1:FORI=23TO53:FORL=0TO28STEP14:POKE&H48,L,I+(L>29):PRINT"mómómómómómómómómómómómó"::NEXT:NEXT
270 FORD=0TO3:PALETB D,40,14,14,14:NEXT
275 FORI=8TO19
280 LOCATE0,I:PRINT"g7k0k0k0k0k0k0k0k0k0g7"
285 NEXT
290 L=20:B=0
295 FORI=0TO8STEP2:B=B+1:L=L-2:FORA=0TOI
300 LOCATE(4-A)+B,L:PRINT" "
305 LOCATE(4-A)+B,L-1:PRINT" "
310 NEXT:NEXT
315 VIEW:GOSUB635:C=10YC=60AN=59CK=0
320 POKE&H680,193,192,86,87
325 S=STICK(0)
330 IFS=1ANDX<186X=X+6:X1=X1-6
335 IFS=2ANDX>55X=X-6:X1=X1+6
340 IFSTRIG(0)=8ANDAM=0GOSUB235
345 IFAM=1YM=YM-13:SPRITE2,XM,YM:IFYM<50GOSUB200
350 AX=AX-3:YK=(-AX*AX/35)XK=XK+1:IFAX=-71AX=70XK MOD(140)
355 POSITION7,XK,YK+180:SPRITE0,XK,YK+180
360 IFABS(XK-XM)<13ANDABS(YK-YM+180)<12GOSUB200:POKE&H4005,148,36,240,0:AX=70CK=
CK+1SC=SC+20XK=RND(140)
365 IFCK=15GOTO400
370 FORMV=2TO5
375 IFMOVE(MV)=0GOSUB165
380 NEXT
385 SPRITE1,X,Y:POSITION0,X,Y:POKE&H2005,X1:POKE&H2005,0
390 IFCRASH(0)>1GOSUB595
395 GOTO325
400 GOSUB640:GOSUB645:SCREEN0,1:C=5YC=10AN=99
405 PALETB 0,14,24,39,22
410 RESTORE665:FORI=18TO21:READA$:FORJ=4TO28STEP2:POKE&H48,J,I+(J>29):PRINTA$:NE
XT:NEXT
415 FORI=15TO22:READA$:FORL=30TO30:POKE&H48,L,I+(L>29):PRINTA$:NEXT:NEXT
420 POKE&H680,57,56,95,94
425 S=STICK(0)
430 IFS=1ANDX<188X=X+6
435 IFS=4ANDY<180Y=Y+6
440 IFS=2ANDX>50X=X-6
445 IFS=8ANDY>50Y=Y-6
450 IFSTRIG(0)=8ANDAM=0GOSUB235
455 IFAM=1YM=YM-12:SPRITE2,XM,YM:IFYM<15GOSUB200
460 ONP GOTO500,520,545
465 POKE&H2005,DX:POKE&H2005,DY
470 FORMV=2TO5
475 IFMOVE(MV)=0GOSUB165:POKE&H400C,15,12,4,199
480 NEXT
485 SPRITE1,X,Y:POSITION0,X,Y
490 IFCRASH(0)>1GOSUB595
495 GOTO425
500 DX=DX+15:XD=XD-15:IFDX=255P=2
505 POKE&H4004,79,131,208,10
510 IFXD<X ANDABS(YD-Y)<24GOSUB595
515 GOTO465
520 DX=DX-6:XD=XD+6:IFDX=3DX=0P=1XD=255IFRND(11)>4P=3
525 IFYD>Y DY=DY+2:YD=YD-2
530 IFYD<Y DY=DY-2:YD=YD+2
535 IFDY<0 DY=0
540 GOTO505
545 SPRITE0,XK,YK:POSITION7,XK,YK
550 PP=PP+1:IFPP=3SPP=0XK=XPOS(3)YK=YPOS(3):IFRND(15)<7P=1
555 IFABS(XM-XK)<13ANDABS(YM-YK)<13POKE&H4005,131,63,0,0:GOSUB200:CK=CK+1
560 IFCK=55GOTO570
565 GOTO465
570 PAUSE130:SPRITE0,116,45:HC=0YC=60HS=4XC=43AK=AK+3ST=ST+1SC=SC+300:FORMV=2TO5
:XC=XC+30:GOSUB175:NEXT
575 VIEW:CLS1:SCREEN0,0
580 LOCATE6,10PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE9,1PRINT"ｽﾃｰｼﾞ";ST" ｸﾘｱ":PAUSE130
585 FORI=45TO240:POKE&H4005,181,I,0,0:PALETB 0,2,41,39,I:SPRITE0,116,I:PAUSE1:NE
XT
590 POKE&H4000,155,132,240,81:GOTO35
595 GG=0AM=0YM=250K=0AK=AK-1
605 Y=Y+1:POKE&H4005,131,Y,0,0:SPRITE1,X,Y
610 IFY=245GOSUB635:GOTO621
620 GOTO605
621 IFAK>0RETURN
625 GOSUB645:IFHI<SC HI=SC
630 LOCATE9,10PRINT"GAME OVER":PAUSE300:GOTO10
635 X=113Y=180
640 CAN1,2,3,4,5,6,7:SPRITE2:SPRITE0:XK=0YK=0AX=70DX=0XD=255YD=175DY=0X1=195P=3:
RETURN
645 CLS1:SCREEN0,0:CLS:RETURN
650 DATA"ｱ ｷ ﾚ ｽ","151515f0f015f0f015f015f0f015f015f0f0f015","15f015f015f015f0
15f015f015f015f015f015f015f015","151515f015f015f0f015f015f015f015f015f015f015"
655 DATA"151515f015f015f015f015f015f015f015f015f015","15f0f015f015f015f015f015f0
f015f015f015f015"
660 DATA0,13,2,1,15,14,11,5,9
665 DATA"g0g0","g4g4","g4g4","l4l4"
670 DATA"  j4j4","  j6i6j1","  j6i6j1"
675 DATA"  g7g3g4l1l1","  g2g7g4l1l1","g2g2g2g4g3l1l1","h0h0h0h0g4l1l1","g3g3g3g
3g4l1l1"
```

j 4, i 6, j 1, g 3, l 1, g 2,
h 0はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。
KEY1, CHR$( )↵
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。( )内のキャラクタ・コードはつぎのとおりです。

i 3……219	h 4……212	j 4……228	i 6……222
m 6……254	g 7……207	j 1……225	g 3……203
k 0……232	i 5……221	l 1……241	g 2……202
f 0……192	g 0……200	h 0……208	
g 4……204	l 4……244		

★

★

ベーシックコーナー

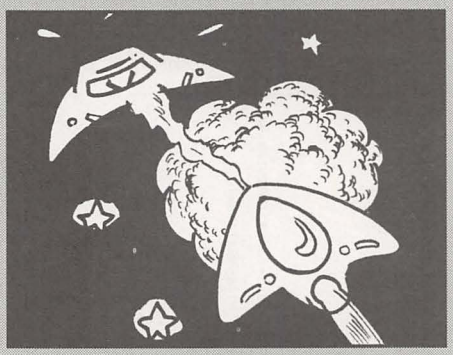
★7月号142ページの敗退仮面くん、「母をさがして三千里」というのは「母をたずねて三千里」のマチガイでは？（奈良県北葛城郡・**オトタマ17才**）……**【編：おたずねしますが、影さん見ませんでした？さがしてるんです。】**

作品No.8-5

ファミリーコンピュータ／ツインファミコン(V3)用

高速シューティング・ゲームをお楽しみあれ

ライフォース
LIFORCE



安江　信吾

▶なんと二重スクロール！◀

我，6502のマシン語が少し使えるようになりて候。ということで，このゲームのスクロール部分に，マシン語を使いました。そのおかげでなんとファミリーベーシック初の〝二重スクロール〟が，実現できました!!

これも断空我先生のマシン語教室のおかげです。先生ありがとう!!

▶STORY◀

おれはA国のSOLDERで，STAR SHIPのパイロットだ。今，我国では最強と言われるB国の戦艦〝LIFOCE〟を，宇宙に沈めることのできる戦士を捜している。

当然のことながら，おれは軍に名のりでた。しかし，戦士に選ばれるには，やはり，それなりの試練があるらしい。おれはなんとしても，その試練をのりこえねばならない！

そして，おれはSTAR SHIPに乗りこみ，無人のSHIPたちと実戦でためされることになった。

《第1表》変数表

HI	ハイスコア
SC	スコア
Z	ZOON-1
X, Y	自機の座標
P	パターン
XX, YY	自機レーザーの座標
K$	キャラDATA
C	カラー
B	キャラの向き
Y1, X1	敵の座標
LF	敵のシールド
T	入る点
Y2, X2	敵の動き用の座標

▶GET READY◀

自機を✚で8方向に動かし，ⒶⒷでレーザーをぶちかませ！ゾーンはAからFまでの全6ゾーン＋エンディング。タイトル，ゾーンクリア，エンディングはもちろんあります。

敵はなんと9種類！それぞれがすさまじい動きをします。今回は敵の動きに力を入れたので敵の動きには自信があります。中には倒せないやつもいるので注意してください。

あとZOON－E－からでてくるインセキ（動きは横）は，安全地帯があるので捜してみましょう。

このゲームには一つ，心のこりがあります。それは，敵が16×16ドットサイズばかりで，大ボスなどのデカキャラがないということです。メモリがもう少しあれば…。

▶プログラム◀

マシン語なども使い，今回力を入れたこのゲーム，リストは2本にわかれています。まず**リスト1**をSAVEして，つぎに**リスト2**をSAVEします（あたりまえか？）。

そして，**リスト1**をRUNさせてメッセージにしたがって，**リスト2**をLOADしてください。

あとマシン語はアドレスの&H6FDBから&H6FFFまで使っています。

▶最後に◀

我はR-TYPE（PCエンジン）を全2周3日でクリア，そしてアーケードのLIFE FORCE4周目，さらにグラディウスII（MSXじゃない！）2周目（LEVEL HIGH！）。

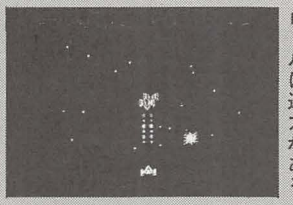
このすさまじい男が作ったゲームは，少しむずかしいかもしれませんので，むずかしいと思った人は，100行あたりにPAUSE 3を入れてみてください。スピードがさがり，少し簡単になると思います。それでもと言う人は，710行のZ＝Z＋1を消してしまいましょう。

▶プログラム入力上の注意◀

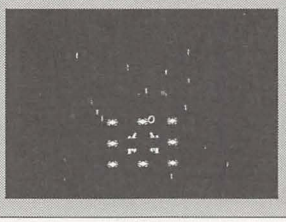
リスト中のm6，k5，k2，k7，



◀《写真1》タイトル画面。高速シューティング・ゲームだぞ



◀《写真2》敵はなんと9種類、二重スクロールは迫力がある



◀《写真3》敵にぶつかったときの爆発も見ごたえある。あまり見たくないが

★ある日，影さんと一緒に歩きながら，お話している夢を見た。(埼玉県川口市・**山崎伸一16才**)……【**影**：あの日か！私も見たぞ。そのまま歩き続けて，会社に着いたんだよ。夢の中で仕事してたら，ちゃっかり遅刻してた。】

l0, k6, l2, k1, l1はキャラクタ・テーブルBの各キャラが入ります。

m6……254　k5……237　k2……234　k7……239
l0……240　k6……238
l2……242　k1……233
l1……241

KEY1, CHR$(254)□…m6というように定義し，ファンクション・キーで入力してください。

★　★

《リスト1》背景，マシン語のプログラム・リスト

```
10 SPRITEON:DA=0:POKE&H6FDA,&HEE
20 SCREEN1:CLS:FORI=0TO100:POKE&H48,RND(31),RND(30):PRINTCHR$(205+RND(2));:NEXT:S
   CREENO
30 READ DA$:IFDA$="END"THENSO
40 POKE&H6FDB+DA,VAL("&H"+DA$):DA=DA+1GOTO 30
50 'ﾒ6@G ｶﾗｰ:ﾒ6
60 PALETB&H0,15,32,33,17
70 PALETB&H1,15,43,35,33
80 PALETB&H2,15,32,37,21
90 PALETB&H3,15,32,41,25
100 PALETS&H0,15,32,33,17
110 PALETS&H1,15,32,37,21
120 PALETS&H2,15,32,41,25
130 PALETS&H3,15,32,16,45
140 PALETS&H3,15,32,16,45
150 CLS:LOCATE5,10:PRINT"KSLIST 2KSﾅ LOADｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
160 END
180 'ﾒ6ｽﾌﾟﾗｲﾄﾃﾞｰﾀ:ﾒ6
190 DATA A9,00,8D,05,20,AD,DA,6F
200 DATA 8D,05,20,18,E9,01,D0,02
210 DATA A9,EE,8D,DA,6F,A2,00,FE
220 DATA 00,02,EB,EB,EB,8A,18
230 DATA E9,4C,90,F3,60,END
240 '　c 1988 SHINGO
250 '　　S&3 ／ 6 ／ 7
260 '
270 'ｿｳｺｳ ｿｳｺｳﾄ.
280 '
290 'ｵｷｲﾁ ｿｳｺｳ｡
300 'ｵｷｲﾁ ｿｳｺｳ｡
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
10 SPRITEON:POKE&H4015,15
20 FORI=0TO76STEP4:POKE&H200+I,RND(255),232,RND(4),RND(200)+16:NEXT
30 DEFSPRITE5,(0,1,0,0,0)="ﾋﾟｱﾎﾟﾍﾟ":DEFSPRITE6,(1,1,0,0,0)="ﾊﾅｼﾊﾅｼﾊﾅﾍﾟ"
40 GOSUB770:LOCATE5,9:PRINT"PUSH START BUTTON!!":LOCATE7,12PRINT"HIGH "HI"OO
50 LOCATE7,18PRINT"(C) 1988 SHINGO
60 CALL&H6FF0:PAUSE1:IFSTRIG(0)<>1THEN60
70 VIEW:POKE&H4000,32,148,225,8:RESTORE:X=112Y=238Z=OSC=0PAUSE50:GOSUB590:DEFMOV
   E(6)=SPRITE(0,0,0,0)
80 READP:ONP GOTO130,170,200,240,290,340,390,440,510,680,720
90 'ﾒ6 ｼﾞｷｲﾄﾍﾟｳ ﾒ6
100 S=STICK(0)X=X+(S AND2)*4)*(X216)-(S AND1)*(X216)*8Y=Y+(S AND8)*(Y24)-((S
   AND4)*2)*(Y200)SPRITES,X,Y:IFYY=300IFSTRIG(0)>>3POKE&H4000,124,146,255,8:XX=X:YY
   =Y
110 IFYY<300YY=YY-16SPRITE6,XX,YY:IFYY<16SPRITE6:YY=300
120 CALL&H6FDB:RETURN
130 'ﾒ6 ｻﾝﾀﾞﾝ! ﾒ6
140 B=1C=2T=3LF=1X2=RND(200)+16K$="ﾊﾟﾍﾟｿﾟﾗﾟ":GOSUB600
150 X1=X1+SGN(X2-X1)*8IFABS(X1-X2)<16X2=RND(200)+16
160 Y1=Y1+4:GOSUB90:GOTO620
170 'ﾒ6 ｻﾝﾀﾞﾝ! ﾒ6
180 B=1C=0T=5Y2=0LF=1K$="ﾊﾟﾍﾟｿﾟﾗ":GOSUB600
190 GOSUB90:Y1=Y1+Y2:Y2=Y2+2PDK&H4004,128,32,Y1,8:GOTO620
200 'ﾒ6 ｸﾘｱ! ﾒ6
210 X2=X:Y2=Y:B=0C=1T=10LF=8K$="YZΓ":GOSUB600
220 GOSUB90:X1=X1+SGN(X2-X1)*7Y1=Y1+SGN(Y2-Y1)*7IFABS(X1-X2)<16IFABS(Y1-Y2)<16X2
   =X:Y2=Y
230 GOTO620
240 'ﾒ6 ﾎﾟｽﾞ! ﾒ6
250 B=1C=1T=3OLF=2+1*8K$="ﾊﾟﾍﾟﾙﾚ":GOSUB600:Y1=Y1+16X2=RND(200)+16:POKE&H400C,37,
   15,15
260 X1=X1+SGN(X2-X1)*8:SPRITE7,X1,Y1:IFABS(X1-X2)<16X2=RND(200)+16
270 IFZ2Y1=Y1+SGN(Y-Y1)*4
280 GOSUB90:GOTO620
290 'ﾒ6 CRAZY ﾒ6
300 B=1C=3T=5Y2=208LF=4K$="ﾜﾝﾀﾁﾋﾟｮｰ":GOSUB600
310 IFY2=208Y1=Y1+16IFY1=Y2 Y2=17
320 IFY2<90Y1=Y1-Y2 Y2=Y2-1X1=X1+SGN(X-X1)*4
330 POKE&H4004,128,32,Y1,8:GOSUB90:GOTO620KEY
340 'ﾒ6 BALL! ﾒ6
350 B=0C=2T=3LF=8X2=RND(2)*32-16Y2=8K$="XYﾁ"ﾝ":GOSUB600
360 X1=X1+X2 Y1=Y1+Y2:IFX1<16ORX1>216X2=-X2:POKE&H4004,130,134,150,8
370 IFY1<8ORY1>200Y2=-Y2:POKE&H4004,130,134,150,8
380 GOSUB90:GOTO620
390 'ﾒ6ｷｲﾚﾚﾃﾞｽ ﾒ6
400 B=1C=0T=5LF=1X2=X1:Y2=Y1:K$="ﾁﾝﾝﾝﾝﾝ":GOSUB600:Y1=8
410 IFABS(X1-X2)<32X1=X1+SGN(X-X1)*8GOTO430
420 Y1=Y1+16IFABS(Y1-Y2)>>32X2=X1:Y2=Y1
430 GOSUB90:GOTO620
440 'ﾒ6 ﾊﾞｳﾝｽ! ﾒ6
450 B=0C=3LF=99K$="XYﾁ"ﾝ":GOSUB600:X1=X:Y2=Y
460 Y1=Y1+16POKE&H4004,128,32,Y1,8:IFABS(Y1-Y2)>>16GOSUB90:GOTO640
470 Y2=0FORI=4TO6
480 IFMOVE(Y2)=0DEFMOVE(Y2)=SPRITE(10,I,1,122-Y1/2,1,2):POSITIONY2,X1,Y1:MOVEY2:
   POKE&H400C,15,15,RND(3)+13,15:NEXT:GOTO80
490 Y2=Y2+1IFY2<6THEN480
500 GOTO80
510 'ﾒ6 ｲﾝﾄﾈｯﾄ! ﾒ6
520 B=0C=3LF=99K$="ﾜﾝｷｰﾌｧ":GOSUB600:X1=RND(2)*232+16:X2=248-X1:Y1=RND(176)+32:POK
   E&H4004,134,163,130,8
530 X1=X1+SGN(X2-X1)*16:IFABS(X1-X2)<16THEN80
540 GOSUB90:GOTO620
550 'ﾒ6 ﾊﾟﾜｰｰ! ﾒ6
560 DATA 1,1,1,1,1,2,2,2,5,4,10,1,1,1,5,5,5,2,2,8,8,4,10,1,1,1,1,8,2,2,2,5,5,1,8,3
   ,10,1,1,1,7,7,7,7,7,8,5,5,5,8,6,10,1,1,7,7,7,9,9,9,9,9,9,9,9,3,3,3,6,10,1,1,
   1,7,7,7,8,8,8,9,9,9,9,9,1,1,1,5,5,5,8,8,8,3,3,3,6,4,10,11
580 'ﾒ6 GO!!! ﾒ6
590 CANO.1,2,3,4,5,6,7:SPRITE6:SPRITE7:FORY=Y TOOSTEP-1:SPRITE5,X,Y:CALL&H6FDB:P
   OKE&H400C,15,15,Y*2/31,15:NEXT:SPRITE5:FORI=0TO255:CALL&H6FDB:FORO=0TO6:NEXT:NEX
   T:X=112Y=200YY=300:DEFMOVE(6)=SPRITE(0,0,0,0):RETURN
600 'ﾒ6ｷｬﾗｼﾞﾝｸﾞﾘ ﾒ6
610 DEFSPRITE7,(C,1,B,0,B)=K$:X1=RND(200)+16Y1=ORETURN
620 'ﾒ6ﾀｰﾙｰﾁﾝ ﾒ6
630 IFRND(3)=0M=RND(2+1):IFMOVE(M)=0DEFMOVE(M)=SPRITE(10,5,RND(2)+1,122-Y1/2,1,1
   ):POSITIONM,X1,Y1:MOVEM:POKE&H4004,143,201,128,8
640 SPRITE7,X1,Y1:IFY1>216THEN80
650 CAN7:IFABS(XX-X1)<16IFABS(YY-Y1)<24LF=1POKE&H4000,129,128,16,8:SPRITE6:YY
   =300IFLF<1POKE&H400C,15,15,8,8:DEFMOVE(7)=SPRITE(10,0,1,7,1,0):POSITION7,X1,Y1:M
   OVE7:SPRITE7:SC=SC+T:GOTO80
660 POSITION6,X,Y:IFCRASH(6)>>10RABS(X-X1)<16ANDABS(Y-Y1)<16THEN790
670 ONP GOTO150,190,220,260,310,360,410,460,530
680 'ﾒ6ZOONﾉﾘﾌﾒ6
690 FORI=0TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,16,1,0):POSITIONI,X1,Y1:MOVEI:NEXT:POKE
   &H400C,15,255,255,15:PAUSE200:FORY=Y TO200:X=X+SGN(112-X)SPRITES,X,Y:POKE&H4008,
   8,8,200-Y,8:NEXT:GOSUB580
700 GOSUB770:LOCATE7,9PRINT"ZOON ｷﾀ"CHR$(65+2)"ｷﾀ CLEAR!!":LOCATE7,12PRINT"BONUS"
   (1+2)*5'000
710 PAUSE200:FORSC=SC TOSC+(Z+1)*50STEP5:LOCATE12,15PRINTSC"00":POKE&H4008,8,8,6
   4,8:NEXT:Z=Z+1LOCATE5,18PRINT"LET'S GO ｷﾀ"CHR$(65+2)"ｷﾀ ZOON!!":PAUSE200:VIEW:GO
   SUB580:GOTO80
720 'ﾒ6 END.. ﾒ6
730 FORI=0TO64STEP16:X1=RND(200)+16Y1=RND(247):C=RND(4):POKE&H200+I,X1,172,C,Y1,
   X1+8,174,C,Y1,X1,173,C,Y1+8,X1+8,175,C,Y1+8:NEXT
740 FORY=Y TOOSTEP-1:SPRITE5,X,Y:POKE&H400C,15,15,Y*2/31,15:FORI=0TO7:PAUSE1:CAL
   L&H6FDB:IFMOVE(I)=0DEFMOVE(I)=SPRITE(9,1,RND(4)+1,125,1,RND(4))POSITIONI,RND(20
   0)+16,238:MOVEI
750 NEXT:NEXT:SPRITEOFF:LOCATE7,10:PRINT"STORY 1 CLEAR!!":PAUSE300:GOTO820
760 END
770 'ﾒ6 ﾀｲﾄﾙ ﾒ6
780 CLS:LOCATE3,4PRINT"K2 K7K2LOK2K5K2K7K5LOK2K5LOK7K5LOK2K5K2":LOCATE1,5PRINT"
   K5m6K6 K6 K4K3 K6 K6K4K2L2K6 K4K3 m6K5":LOCATE3,6PRINT"K1K5L2L1K1L2K1 L1K5L2
   K1L1L2L1K5L2K1K5K1":LOCATE7,15PRINT"SCORE"SC"OO":RETURN
790 'ﾒ6ﾌﾞﾚｲｸﾊﾟﾜｰ ﾒ6
800 POKE&H250,Y-8,172,1,X-8,Y-8,173,1,X+16,Y+16,175,1,X-8,Y+16,174,1,X+16:FORI=0
   TO7:DEFMOVE(I)=SPRITE(10,I+1,1,16,1,1):POSITIONI,X,Y:MOVEI:NEXT:FORI=15TOOSTEP-1
   :POKE&H400C,15,15,I,15:PAUSE3:NEXT
810 SPRITE6:FORY1=Y1 TO238:SPRITE7,X1,Y1:CALL&H6FDB:PAUSE1:NEXT:SPRITES
820 CANO.1,2,3,4,5,6,7:IFHI<SC HI=SC
830 GOTO10
```

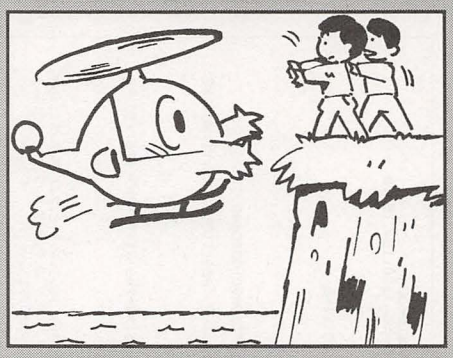
★つぐ美が現れた！影さんはメダパニを唱えた。つぐ美の頭は混乱した。つぐ美は，影さんと結婚した。(愛知県西尾市・**影の先祖11才**)……**【影：アブラカタブラ～。編：魔法使いのつもりですか？影：ためしてみたくて…。】**

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ヘリコプター・アクションのけっ作

サンダー THUNDER ホーク HAWK

細川　修



◉内容

あなたはヘリのパイロットです。火の玉やワープしてくるミサイルをよけ，助けを求める人々を救助してください。

◉使いかた・遊びかた

ヘリを操作して人々を助けだすゲームです。

◉操作方法

8で上，6で左，4で右，2で下に加速がつきます。キー操作には慣性がついています。しかし，あるスピードまでしかでません。

◉改造

地形や人の位置を変えると難易度がかなり変わります。

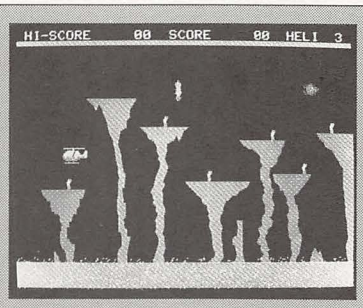
★　　★

《第1表》変数表

H%……ヘリのキャラクター	PX，PY…人の座標
F%……火の玉のキャラクター	VX，VY…ヘリの速度
B%……爆発のキャラクター	SC……スコア
M%……ミサイルのキャラクター	HS……ハイスコア
P%……人のキャラクター	HE……ヘリの残数
X，Y……ヘリの座標	PO……助けた人の数
FX，FY…火の玉の座標	M……面数
MX，MY…ミサイルの座標	

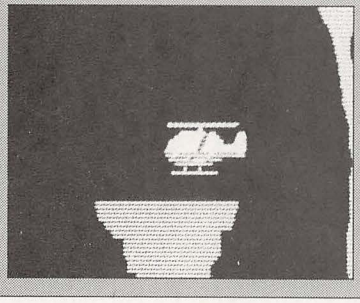


▲〈写真1〉タイトル画面。あなたはレスキュー隊員だ!!

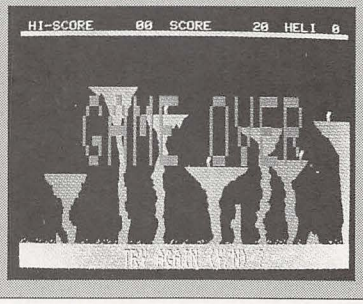


▲〈写真2〉ヘリを操作して，助けを求める人を救出しろ！

▼〈写真3〉このように人と重なれば救出したことになる



▼〈写真4〉ヘリの慣性になれないとむずかしいゾ!!



THUNDER HAWKのプログラム・リスト

```
10 ********************************
20 *                              *
30 *        THUNDER HAWK          *
40 *  (THE AMBITION OF TERRORIST) *
50 *     Programmed By Osamu.H    *
60 *       Assisted    Ryo.N      *
62 *                              *
70 ********************************
80 DIMH%(115),F%(50),B%(94),M%(32),P%(10)
100 WIDTH40,25:DEFINTA-Z
110 FORI=0TO115:READH%(I):NEXT:FORI=0TO50:READF%(I):NEXT:FORI=0TO94:READB%(I):NE
XT:FORI=0TO32:READM%(I):NEXT:FORI=0TO10:READP%(I):NEXT
120 GOSUB670:X=90:Y=90:FX=610:FY=40:MX=300:MY=15:SC=0:HE=3:M=1:PO=0
130 GOSUB420:GOTO780
140 GOSUB630
150 PUTΘA(X,Y)-(X+46,Y+12),H%,XOR:PUTΘA(FX,FY)-(FX+27,FY+9),F%,XOR:PUTΘA(MX,MY)-
(MX+11,MY+15),M%,XOR
```

★しょぎょうむじょう／ぶわっ／ぼこっ／うっ／ふうぜんのともしび／な～さ～けなゃ～。源平討魔伝最高!!(兵庫県姫路市・**米屋のチャチャチャ15才**)……【編：はーなーしーませーぬーゾー！は聞くことができたかな？】

```
160 IFPOINT(X+2,Y+1) OR POINT(X+43,Y+1) OR POINT(X+1,Y+5) OR POINT(X+46,Y+2) OR
POINT(X+46,Y+9) OR POINT(X+4,Y+12) OR POINT(X+32,Y+12) OR POINT(X+16,Y+11) OR PO
INT(X+13,Y+2) OR POINT(X+20,Y+11) OR POINT(X+24,Y+2) OR POINT(X+35,Y+2) THEN 270
170 I$=INKEY$:IFI$=""THEN220
180 IFI$="8"THENIFVY>-10THENVY=VY-2
190 IFI$="2"THENIFVY<10THENVY=VY+2
200 IFI$="6"THENIFVX<20THENVX=VX+4
210 IFI$="4"THENIFVX>-20THENVX=VX-4
220 PUT@A(X,Y)-(X+46,Y+12),H%,XOR:PUT@A(FX,FY)-(FX+27,FY+9),F%,XOR:PUT@A(MX,MY)-
(MX+11,MY+15),M%,XOR
230 IFPOINT(MX+5,MY+16)THENMX=RND*540+80:MY=7
240 X=X+VX:Y=Y+VY:FX=FX-11+M:MY=MY+2+M*2:IF X<2 OR X>592 THEN X=X-VX:VX=0
250 IFFX<17THENFX=610:FY=RND*20+25
260 GOTO150
270 FORI=1TOM+5:IFPX(I)>X-5 AND PX(I)<X+46 AND PY(I)>Y+6 AND PY(I)<Y+19THEN430EL
SENEXT
280 PUT@A(X,Y)-(X+46,Y+12),H%,XOR:PUT@A(X,Y+1)-(X+45,Y+11),B%,XOR
290 FORI=0TO13:SOUNDI,0:NEXT
300 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,26:SOUND10,16:SOUND12,22:SOUND13,0
310 FORI=0TO12:PUT@A(X,Y+1)-(X+45,Y+11),B%,XOR:NEXT
320 HE=HE-1:VX=0:VY=0:GOSUB420:PUT@A(FX,FY)-(FX+27,FY+9),F%,XOR
330 PUT@A(MX,MY)-(MX+11,MY+15),M%,XOR
340 IFHE=0THEN360
350 X=90:Y=90:FX=610:MX=300:MY=15:GOTO140
360 IFHS<SC THENHS=SC
370 SYMBOL(120,60),"GAME OVER",6,8,2:SYMBOL(200,184),"TRY AGAIN (Y/N) ?",2,2,6
380 I$=INPUT$(1)
390 IFI$="Y" OR I$="y" OR I$="ｳ" THEN120
400 IFI$="N" OR I$="n" OR I$="ﾆ" THENWIDTH80:END
410 GOTO380
420 LOCATE1,0:PRINTUSING"HI-SCORE #####0  SCORE #####0  HELI ##";HS;SC;HE:RETURN
430 PLAY"L32o6bd":SC=SC+M:PO=PO+1:PUT@A(PX(I),PY(I)-7)-(PX(I)+6,PY(I)),P%,XOR:PX
(I)=0:PY(I)=0:GOSUB420:GOSUB630
440 IFPO=M+5THENM=M+1:PO=0:GOSUB640:X=90:Y=90:GOSUB640ELSEGOTO170
450 IFM=6THENM=1
460 GOSUB610:GOSUB650:GOTO170
470 ' HELI
480 DATA0,0,0,15213,-18725,28096,0,4096,0,511,26784,160,8182,-15504,865,-37,3512
,2887,-148,14043,28053,-18735,28086,-9471,0,4096,4096,1024,-32768,0,0,0,0,0
490 DATA0,0,0,0,1024,0,0,27,28086,-9363,-32768,24,0,0,879,-24576,-20478,1759,286
75,24586,23421,-18421,16393,28150,-9363,-27210,-8339,-18725,256,16,18,2055
500 DATA-128,0,65,0,0,48,12288,0,16383,-16,4,0,0,0,7021,-18725,28032,0,6144,0,51
1,26784,176,8182,-15504,865,-1061,3512,2887,-148,14043,28053,-18735,28086,-9409,
-1,-1,-481,-1921,32640,7,-1,-8192,0,8224,0,54,-9363,-20480,1024
510 ' FIRE BALL
520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,-1024,255,-2048,16383,-2041,-1,-3841
,-1,-1,-1,32767,-253,-1,-32753,-32,31,-16384,0,0,2568,5,12288,171,-15104,1049
530 DATA19072,970,16397,21600,84,-16384,144,8192
540 ' BOM 1
550 DATA0,8448,32,0,128,5120,129,1218,0,0,0,0,2,128,0,20,0,0,-28640,256,128,256,
17408,48,10276,0,320,0,16384,1,4096,0,0,-256,496,30971,-97,32512,32511,-2,-4096,
-10241,-1,3,-1,-1,-7169,-1,-1,-3841,-1,-2,1963,-1,-32,1023,-1,512,8185,-61
560 DATA-256,-16383,-4096,0,0,27904,368,6240,-28028,23552,14033,21590,28672,338,
-21101,1,14487,19878,-23878,-5186,-8534,-24429,-16393,-30898,1929,21412,-9216,70
3,16173,-22016,2936,-17855,-14592,16385,20480
570 ' MISSILE
580 DATA0,31,-32264,6017,-2017,-32264,8071,32383,-7688,0,2,0,3841,-1796,-49,3197
1,-13284,-32312,7303,20092,-7736,8065,-2035,96,2560,-22338,-8209,30435,27678,-32
280,7809,-26654,-32280
590 ' PEOPLE
600 DATA12903,-2677,2322,9266,26613,-29943,4644,12903,-2677,2322,9216
610 RESTORE620:FOR I=1 TO M+5:READ PX(I),PY(I):PUT@A(PX(I),PY(I)-7)-(PX(I)+6,PY(
I)),P%,XOR:NEXT:RETURN
620 DATA 279,74,360,116,481,84,100,122,541,110,595,78,563,168,110,164,74,170,310
,74
630 SOUND0,35:SOUND1,0:SOUND2,24:SOUND6,8:SOUND7,53:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,
0:SOUND11,133:SOUND12,1:SOUND13,12:RETURN
640 PUT@A(X,Y)-(X+46,Y+12),H%,XOR:RETURN
650 SYMBOL(250,184),"BONUS 1000",2,2,3:SC=SC+100:COLOR=(3,0):GOSUB420
660 FORW=1TO5:FORI=2TO7:COLOR=(3,I):PLAY"C":FORT=0TO100:NEXT:PLAY"B":NEXT:NEXT:C
OLOR=(3,3):SYMBOL(250,184),"BONUS 1000",2,2,1:FORI=0TO2600:NEXT:GOSUB630:RETURN
670 ' TITLE
680 CLS:FORI=1TO3:SYMBOL(120+I+I,20+I),"THUNDER HAWK",4,4,I*2:NEXT
690 SYMBOL(118,65),"THE AMBITION OF TERRORIST",2,1,1
700 PUT@A(170,90)-(216,102),H%,PSET
710 PUT@A(170,110)-(197,119),F%,PSET
720 PUT@A(180,130)-(191,145),M%,PSET
730 SYMBOL(250,94),"... YOUR HELI",2,1,7
740 SYMBOL(250,111),"... FIRE BALL",2,1,7
750 SYMBOL(250,128),"... MISSILE",2,1,7
760 LOCATE20,22:COLOR6:PRINT"HIT ANY KEY";
770 I$=INPUT$(1):PLAY"v15O6C32":FORI=0TO60:PRINT:NEXT:COLOR7:RETURN
780 LINE(0,8)-(639,11),PSET,1,BF:LINE(0,180)-(639,199),PSET,1,BF
781 FORI=0TO639:H=RND*24+176:PSET(I,H,7):NEXT
790 GOSUB800:GOTO140
800 RESTORE850
810 READOX,OY:IFOX=0THEN1000
820 READA,B:A=A*2:B=B*2:IFA=0 AND B=0 THEN810
830 LINE(OX,OY)-(OX+A,OY+B),PSET,4
840 OX=OX+A:OY=OY+B:GOTO820
850 DATA 74,179,0,-4,1,0,1,1,2,1,0,1,2,1,0,0
860 DATA 98,179,-1,-3,0,-1,-1,0,0,-1,-3,-1,0,-1,-1,0,0,-5,1,0,0,-2,1,0,0,-1,-2,-
1,0,-2,-2,-1,-3,0,-1,-1,-2,0,0,-1,-1,-1,0,-2,-3,0,-1,-1,-1,0,-1,-1,-1,0,-1,-2,40
,0,-2,3,-3,0,0,3,-3,1,0,2,-3,0,-2,3,-2,0,0,2,-2,0
870 DATA 0,5,2,0,0,1,3,1,2,0,0,2,-1,1,0,2,-1,1,0,1,0,0
880 DATA 192,179,0,-3,1,-2,3,-1,0,-4,-1,-2,-2,0,0,-6,-1,-3,0,-3,1,-2,0,-4,1,-3,-
1,-2,0,-2,-2,-3,-1,-4,-2,-4,-3,-2,-2,-4,-3,-3,-2,-3,-3,-1,-2,2,-1,0,-2,-2,-6,-2,
46,0,-6,4,0,3,-3,1,0,3,-6,1,-1,3,-1,1,0,2,2,2,1,3,1,1,1,4,2,1
890 DATA -1,5,-2,0,1,6,2,0,0,5,-2,1,1,4,2,0,0,3,3,0,-3,6,0,4,0,0
900 DATA 258,179,2,-3,3,-4,0,-3,-3,-2,1,-1,0,-2,-1,-1,3,-3,-2,-1,0,-2,-3,-1,2,-1
,-2,-1,1,-1,-3,-1,1,-1,2,-1,2,-4,1,-1,1,-1,2,-2,0,-2,-2,-1,1,-1,-2,-2,0,-2,-3,-2
,-5,-1,-1,-2,-6,-2,44,0
910 DATA-4,1,-3,3,-2,1,-1,-1,-1,-1,-3,2,-6,1,0,3,-2,3,3,3,-2,3,-3,3,2,1,-3,2,1,2
,0,3,2,2,0,1,-1,2,0,3,0,1,-1,2,-1,1,2,1,0,2,1,2,-2,3,1,3,0,0
920 DATA360,179,6,-2,1,-2,-2,-1,-1,-3,-1,-4,-2,-2,1,-2,-2,-2,1,-1,-2,-2,1,-1,-5,
-1,-1,-2,-4,-1,-1,-1,-3,-1,-2,-1,-5,-2,60,0,-3,2,-6,1,-4,2
930 DATA-3,0,-5,2,-1,0,-3,3,0,1,-3,2,0,3,2,1,-1,3,1,6,1,3,-4,2,0,0
940 DATA410,179,2,-3,-2,-4,-2,0,0,-2,2,-1,2,0,1,-4,-1,-2,5,0,0,13,2,3,0,0
950 DATA460,179,1,-2,2,-1,-3,-2,0,-2,-2,0,-2,-1,3,-2,0,-1,-2,-2,5,-1,-1,-1,0,-1,
1,-2,3,-1,-1,-2,1,-1,-3,-2,0,-2,3,-1,-2,-1,2,-1,-3,-1,1,-1,-3,-1,0,-4,2,-1,0,-1,
-2,-1,0,-2,-2,-1,-3,-1,-4,-1,-2,0,-4,-1,-5,-2,43,0,-1,2,-3,1,1,1,-1,1
960 DATA-3,1,0,2,-3,1,-2,1,-2,0,-1,4,2,2,-1,2,3,1,-2,3,3,3,-2,0,1,1,-2,3,-2,0,0,
1,3,1,-1,2,-4,1,0,2,-2,0,0,2,2,2,-1,1,3,1,-3,1,2,1,0,2,2,1,0,0
970 DATA516,179,0,-1,2,-2,-1,-3,-2,0,-3,-2,-1,-1,-4,1,-2,-2,-2,2,-1,0,-3,-2,-1,1,-2
,-3,-1,-1,-2,-3,0,-1,-2,-4,-1,-2,-3,36,0,-3,2,-4,2,-2,1,-2,1,-1,1,-5,1,2,4,2,0,1
,4,-1,4,2,3,1,0,1,2,-1,2,-1,3,-3,2,-1,2,0,0
980 DATA554,179,1,-1,2,-3,2,-1,3,2,2,-1,3,4,0,0
990 DATA639,79,-35,0,3,2,3,1,2,2,6,1,3,2,3,2,2,2,3,1,0,7,1,3,1,7,2,6,1,5,-2,3,2,
6,0,0,0,0
1000 READOX:IFOX=0THENGOSUB610:GOTO140
1010 PAINT(OX,178),4,4,1
1020 GOTO1000
1030 DATA76,100,193,270,367,420,469,517,567,632,0
```

★チャンチャーン，チャンチャーン！はい！影さん，何のゲームのBGMだったでしょー？（愛知県名古屋市・NINJAの子すえ15才）……【影：うむ，チャンチャーンということは，もしや子連れ狼では？正解だろう！】

FM-7/77シリーズ(V3.0)用

ドットイート・タイプのキャラクター・ゲーム

PA-PA-PA（パパパ）



FANTAN SOFT

内　容

あなたは，怪獣ＰＡ-ＰＡ-ＰＡ（ぱぱぱ）。惑星Par Threeから奪われたエネルギーを回収し，敵の親玉であるＲＡＶＥＲＤを破壊することが目的。

遊びかた

まず，タイトル画面の表示中に，スペース・キーでレベルを選択(１～３)，リターン・キーでゲーム・スタート。

2 4 6 8で上下左右にＰＡ-ＰＡ-ＰＡを操作し，エネルギーをすべて回収すれば，ラウンド・クリアです。

Zでパワーをため，Xでファイヤー・ボールを発射することができます。パワーはためるほど破壊力・飛距離がアップし，これでブロック・基地・敵を破壊することができます。しかし，ファイヤー・ボールには限りがありますので，なくなったら回収しなければな



---PA-PA-PA
主人公。あなたが操作します。



---UNIGON
攻撃を受けると消滅。スペースがあるとそこにエネルギーを置く。壁を通りぬけるものもいる。



---POTARIAN
UNIGONの基地



---RAVERD
攻撃を受けても一定時間停止するだけ。スペースがあるとそこにブロックを置く。壁を通りぬける。フィールド内のエネルギーがなくなると爆発する。



---パワーエネルギー
画面上の敵にダメージをあたえる。

《第１図》キャラクター紹介

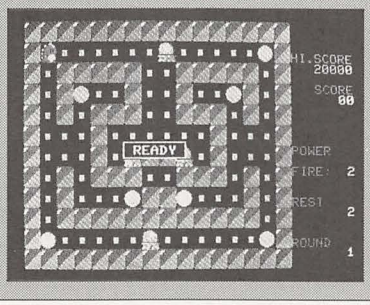
《第１表》主な変数

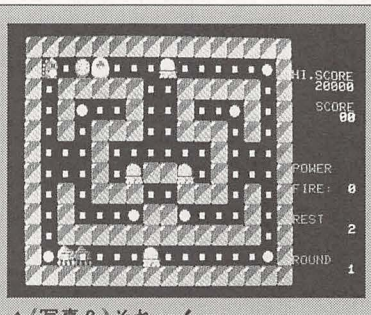
X，Y……自分の座標	ＰＯＷ……パワー
Ｘ１，Ｙ１…敵１の座標	ＰＯＷＥ……敵パワー
Ｘ２，Ｙ２…敵２の座標	ＷＥ……基地数
ＨＩ……ハイスコア	ＲＯＷ……ブロック再成数
ＳＣ……スコア	ＳＣＲ(n, nn)…仮想ＶＲＡＭ
ＲＯ，ＲＦ…ラウンド・フラグ	ＴＥＸ(n)，ＴＥＹ(n)…基地の座標
ＤＣ……ドットの数	ＢＬＸ(n)，ＢＬＹ(n)…ブロック再成の座標
ＬＶ……レベル	ＸＲ，ＹＲ…乱用
ＴＡＭ，ＴＡＭＳ…ファイヤー・ボール数	ＲＥ……自分の残り



▲〈写真１〉タイトル画面。レベル３まではセレクト可

▼〈写真２〉ゲーム・スタート!!ドットイート・ゲームです





▲〈写真３〉それっ!ファイヤー・ボールで攻撃だ!!

★おーい!影さん!!元気にしているかーい。え，わからないって。よわったなー。おれだよ，おれ。おれだってば!!（石川県金沢市・火星のタコ三郎13才）……【影：あー!今度お金を貸してくれると言ってたキミかぁー。】

りません。

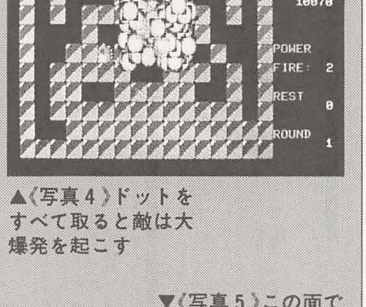
敵に捕まる，壁につぶされる，敵の攻撃に当たると1匹死んでしまい，全滅するとゲーム・オーバー。PA-PA-PAは，ラウンド・クリアするごとに1匹追加されます。

基地をすべて破壊するとRAVER Dとの一騎討ち。もう攻撃してもびくともしません。逃げながらエネルギーを回収するのみ！

プログラム

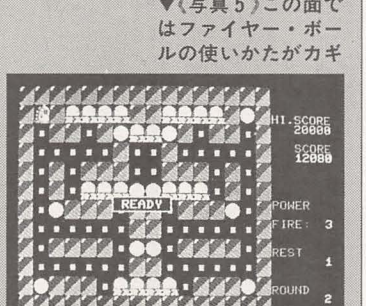
かなりの長さです。インターバル・タイマ割り込みを使っているのでセーブするときには必ずINTERVAL


```
440 F1=LVL2
450 IF TIME<TIB+SB1 THEN RETURN
460  IF EMB=0 THEN IF RND(1)*10>5 AND POWE=0 THEN 560
470  BXV=SGN(X-X2):BYV=SGN(Y-Y2):IF POWE>0 THEN GOSUB 560
480  IF SCR(X2+BXV,Y2)<8 THEN IF X<>X2 THEN BYV=0:GOTO 500
490  BXV=0:GOTO 500
500 IF SCR(X2,Y2)=0 THEN SCR(X2,Y2)=7
510  XR=X2:YR=Y2:GOSUB 530:X2=X2+BXV:Y2=Y2+BYV:GOSUB 520:RETURN
520  PUTQA(X2*32,Y2*16)-(X2*32+31,Y2*16+15),MT,PSET:RETURN
530  ON SCR(XR,YR)+1 GOTO 750,760,790,780,740,740,770,770
540  F1=4:SB1=0:RETURN
550 '------------------------ Enemy throw fire bomb ------------------------
560 EMB=1:IF POWE<8 THEN POWE=POWE+1:PLAY"v"+STR$(POWE*2-1)+"o7c8":RETURN
570 U=SCR(X2+BXV,Y2+BYV):IF U=8 THEN RETURN
580 IF U>3 AND U<7 THEN RETURN
590 INTERVAL OFF:EB=20:POWE=0:XVX=BXV:YVY=BYV:GOSUB 810:SOUND 13,2
600 XR=X2+BXV:YR=Y2+BYV:EMB=0:GOSUB 740:GOSUB 1000:GOSUB 1090:GOSUB 1110
610 GOTO 940
620 '------------------------ Block ----------------------------------------
630 IF ROW=0 THEN RETURN
640 IF O<3 THEN O=O+1:RETURN
650 ROW=ROW-1:XR=BLX(ROW):YR=BLY(ROW):GOSUB 770
660 IF SCR(XR,YR)=1 THEN DC=DC-1
670 SCR(XR,YR)=7:O=0
680 IF X=XR AND Y=YR THEN RETURN 1160 ELSE RETURN
690 '------------------------ Character put --------------------------------
700 ON MK GOTO 710,720
710  PUTQA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),M1,PSET:RETURN
720  PUTQA(X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),M2,PSET:RETURN
730  LINE (X*32,Y*16)-(X*32+31,Y*16+15),PRESET,,BF:RETURN
740  PUTQA(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),FR,PSET:RETURN
750  PUTQA(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),PRESET,,BF:RETURN
760  PUTQA(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),DOT,PSET:RETURN
770  PUTQA(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),BK,PSET:RETURN
780  PUTQA(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),TE,PSET:RETURN
790  PUTQA(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),BOT,PSET:RETURN
800 '------------------------ Sound routine --------------------------------
810  SOUND 7,55:SOUND 8,16:SOUND 6,30:SOUND 11,0:SOUND 12,3:RETURN
820  SOUND 8,8:SOUND 9,9:SOUND 10,10:SOUND 7,7:RETURN
830  GOSUB 810:FOR I=1 TO 7:GOSUB 840:GOSUB 840:NEXT:SC=SC+P:GOSUB 1250:RETURN
840  SOUND 13,2:LINE(XR*32,YR*16)-(XR*32+31,YR*16+15),XOR,I,BF:RETURN
850 '------------------------ Throw fire ball ------------------------------
860 IF POW<8 THEN POW=POW+1:PLAY"v"+STR$(POW*2-1)+"o4c8":GOTO 1270 ELSE RETURN
870 IF POW=0 THEN RETURN
880 U=SCR(X+XV,Y+YV):IF U=8 OR TAM=0 THEN RETURN
890 IF U>3 AND U<7 THEN RETURN
900 INTERVAL OFF:TAM=TAM-1:EB=POW^2/3:POW=0:GOSUB 1280:GOSUB 1270
910 GOSUB 810:SOUND 13,2
920 XR=X+XV:YR=Y+YV:XVX=XV:YVY=YV:GOSUB 740:GOSUB 1000:GOSUB 1090:GOSUB 1110
930 '------------------------ Loop throw routine ---------------------------
940 FOR K=1 TO EB
950  GOSUB 530:XR=XR+XVX:YR=YR+YVY:GOSUB 1000:GOSUB 1090:GOSUB 1110:GOSUB 740
960 NEXT
970  GOSUB 740:SCR(XR,YR)=SCR(XR,YR)+4:GOSUB 520
980 INTERVAL ON:RETURN
990 '------------------------ File .sub ------------------------------------
1000 ON SCR(XR,YR)+1 GOTO 120,120,1020,1010,1010,1010,1060,1080
1010  XR=XR-XVX:YR=YR-YVY:RETURN 970
1020  SCR(XR,YR)=0:P=P+70:GOSUB 830
1030  FOR I=0 TO WE:IF XR=TEX(I) AND YR=TEY(I) THEN
      FOR J=I+1 TO WE:TEX(J-1)=TEX(J):TEY(J-1)=TEY(J):NEXT:WE=WE-1 ELSE NEXT
1040 IF WE=-1 THEN AN=0:F1=4:A=AN*XR:B=YR:XR=X1:YR=Y1:GOSUB530:XR=A:YR=B:X1=0:Y1=0
1050 IF EB>0 THEN EB=EB-1:RETURN ELSE RETURN 970
1060 IF ROF=1 THEN BLX(ROW)=XR:BLY(ROW)=YR:ROW=ROW+1:O=0
1070  SCR(XR,YR)=0:P= 0:GOSUB 830:IF EB>0 THEN EB=EB-1:RETURN ELSE RETURN 970
1080  XR=XR-XVX:YR=YR-YVY:RETURN 970
1090 IF X=XR AND Y=YR THEN RETURN 1130
1100 IF XR=X2 AND YR=Y2 THEN P=80:TIB=TIME:GOSUB 830:GOTO 1120 ELSE RETURN
1110 IF XR=X1 AND YR=Y1 THEN AN=0:TI=0:TIA=TIME:P=50:X1=0:GOSUB 830
1120 IF EB>0 THEN EB=EB-1:RETURN ELSE RETURN 970
1130 '------------------------ Miss & Game over -----------------------------
1140 RETURN 1160
1150 GOSUB 180:SCR(X,Y)=3:RETURN 1160
```



▲〈写真4〉ドットをすべて取ると敵は大爆発を起こす

▼〈写真5〉この面ではファイヤー・ボールの使いかたがカギ



PA-PA-PAのプログラム・リスト

```
10 REM ------------ PA-PA-PA ------------
20 '  Program By K.Yoshida.Copyright (C) 1988 By FANTANSOFT/No.5
30 '
40 GOTO 1680
50 '------------------------ Main routine ---------------------------------
60 I$=CHR$(PEEK(&HFD01))
70 IF (X1=X AND Y1=Y) OR (X2=X AND Y2=Y) THEN 1160
80 ON INSTR("@4628ZzXx",I$) GOSUB 120,130,140,150,160,860,860,870,870
90 ON F1 GOSUB 320,440,430,540
100 IF ROF=1 THEN GOSUB 630
110 GOTO 60
120 RETURN
130  XV=-1:YV=0:MK=1:GOTO 170
140  XV= 1:YV=0:MK=2:GOTO 170
150  XV= 0:YV=1:GOTO 170
160  XV= 0:YV=-1:GOTO 170
170 ON SCR(X+XV,Y+YV)+1 GOTO 180,190,220,1150,260,260,260,700,700
180  GOSUB 730:X=X+XV:Y=Y+YV:SCR(X,Y)=0:GOTO 700
190  GOSUB 180:BEEP1:DC=DC-1:SC=SC+1:BEEP0:IF DC=0 THEN RETURN 1320
200  GOSUB 1250:RETURN
210 '------------------------ Flash routine --------------------------------
220 INTERVAL OFF:GOSUB 190:GOSUB 280
230 P=55:IF X1>0 THEN XR=X1:YR=Y1:X1=0:Y1=0:GOSUB 830:GOSUB 530
240 XR=X2:YR=Y2:X1=0:TIA=TIME:TIB=TIME:TI=0:AN=0:GOSUB 830:INTERVAL ON:RETURN
250  IF POW=8 THEN POW=7:GOTO 970 ELSE 970
260  TAM=TAM+1:GOSUB 1280:EB=EE:PLAY"v15o3L32cde"
270 ON SCR(X+XV,Y+YV)+3 GOTO 180,190,220
280 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:POKE &HFD38,J:NEXT:NEXT:POKE &HFD38,0:RETURN
290 '------------------------ Interval -------------------------------------
300 INTERVAL OFF:SWAP CX,CY:COLOR=(3,CX):TI=TI+1:IF TI=15 THEN TI=0:AN=0:INTERVA
    L ON:RETURN ELSE INTERVAL ON:RETURN
310 '------------------------ Monster one ----------------------------------
320 F1=LVL:IF TIME<TIA+SA1 THEN TI=0:RETURN
330 AXV=SGN(X-X1):AYV=SGN(Y-Y1)
340  IF AN=0 THEN XR=X1:YR=Y1:GOSUB 530:IF WE>-1 THEN U=RND(1)*WE:X1=TEX(U):Y1=T
    EY(U):AN=1:GOSUB 410 ELSE RETURN
350  IF SCR(X1,Y1+AYV)<H THEN IF Y<>Y1 THEN AXV=0:GOTO 390
360  IF SCR(X1+AXV,Y1)<H THEN IF X<>X1 THEN AYV=0:GOTO 390
370  IF SCR(X1-AXV,Y1)<H THEN AXV=AXV*-1:AYV=0:GOTO 390
380 RETURN
390 IF SCR(X1,Y1)=0 THEN SCR(X1,Y1)=1:DC=DC+1
400  XR=X1:YR=Y1:GOSUB 530:X1=X1+AXV:Y1=Y1+AYV:GOSUB 410:RETURN
410  PUTQA(X1*32,Y1*16)-(X1*32+31,Y1*16+15),MS,PSET:RETURN
420 '------------------------ Monster two ----------------------------------
430 F1=5:COLOR=(1,CK1):SWAP CK1,CK2:GOTO 450
```

★Dr. Dと影の会話：Dr. D「ワシが小さいころには食べものがなくてな…。」影「カップラーメンで生活していたんですね。」(大阪府堺市・**木村直人18才**)……**【編：影さんはご飯とマヨネーズの生活なんでしょ！】**

OFF↵を行なってからにしてください。キャラクター・データは，0圧縮，±32768，16進数化です。

最後に

前作に比べて，多少ゲーム・スピードが速くなったと思う。レベルごとにいろいろなしかけ(といっても一つ…)があったり，なかなか楽しめるんじゃないのかな？　レベル1から全12面クリアした人はバケモノです。

★　　★

```
1160 INTERVAL OFF:COLOR=(6,6)
1170 FOR I=15 TO 0 STEP-1:GOSUB 700:GOSUB 730:PLAY"v"+STR$(I)+"05C32":NEXT
1180  XR=X:YR=Y:GOSUB 530:XR=X1:YR=Y1:GOSUB 530:XR=X2:YR=Y2:GOSUB 530
1190  TIA=-8:TIB=-8:RE=RE-1:COLOR=(1,RO MOD 8):IF RE(>-1 THEN 1510
1200  MX=10:MY=11:MC=7:MM$=" GAME OVER ":GOSUB 1300:TIM=TIME
1210 IF TIME=TIM+5 THEN 1800 ELSE 1210
1220 '-------------- Print routine --------------
1230 IF HI(SC THEN HI=SC
1240  COLOR 6:LOCATE 34,4:PRINT USING"#####";HI:RETURN
1250  COLOR 7:LOCATE 34,7:PRINT USING"#####";SC:RETURN
1260  COLOR 5:LOCATE 32,13:PRINT USING "&                &";STRING$(POW,142):RETURN
1270  COLOR 7:LOCATE 37,18:PRINT USING"###";RE:LOCATE 37,22:PRINT USING"###";RO
1280  COLOR MC:LOCATE MX,MY:PRINT MM$:SYMBOL(MX*16+1,MY*8),MM$,2,1,MC:RETURN
1290 FOR I=0 TO J:READ MX,MY,MC,MM$:GOSUB 1300:NEXT:RETURN
1300 '-------------- Round clear --------------
1310 INTERVAL OFF:TIM=TIME:COLOR=(1,RO MOD 8):COLOR=(6,6):GOSUB 820
1320 IF X2=8 AND Y2=5 THEN GOSUB 1430 ELSE XR=X2:YR=Y2:GOSUB 530:
     X2=X2+SGN(8-X2):Y2=Y2+SGN(5-Y2):GOSUB 520:GOTO 1330
1340 LINE(144,40)-(368,128),PSET,7,BF:LINE(148,42)-(364,126),PSET,0,BF
1350  RESTORE 2460:J=2:GOSUB 1290:GOSUB 810
1360  FOR J=0 TO 2:IF TIM>BNT(J) THEN NEXT J
1370  FOR I=0 TO 1:SYMBOL(224+I*72),BNS$(J),2,2,6:NEXT
1380  YR=6:FOR XR=6 TO 9-J:GOSUB 740:SOUND 13,2:FOR Z=0 TO 1000:NEXT:NEXT
1390 RF=RF+1:IF RF MOD 5=0 THEN LV=LV+1:RF=1:IF LV=4 THEN GOSUB 1660:GOTO 1200
1400 RO=RO+1:TAMS=4-J:TIM=TIME:SC=SC+BNS$(J):RE=RE+1:GOSUB 1250:GOSUB 1280
1410 IF TIME=TIM+5 THEN GOSUB 810:GOTO 1480 ELSE 1410
1420 '-------------- Round clear .sub --------------
1430  FOR I=0 TO 90:SOUND 6,I:FOR C=0 TO 6 STEP 3:COLOR=(2,C):COLOR=(6,C+1)
1440  COLOR=(1,C+2):GOSUB 1450:NEXT:NEXT:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:RETURN
1450  XR=RND(1)*64:YR=RND(1)*48
1460  PUTGA(200+XR*2,56+YR)-(231+XR*2,71+YR),FR,PSET:RETURN
1470 '-------------- Ready routine --------------
1480 GOSUB 1660:CK1=RO MOD 8:CK2=0:F1=1
1490  COLOR=(1,CK1):COLOR=(3,6):COLOR=(6,6):GOSUB 1600:TIME$="00:00:00"
1500  LVL1=V(LV):LVL2=V1(LV):ROW=0:POW=0
1510  X=1:Y=1:X2=14:Y2=10:X1=0:WEP=0:AN=0:TI=0:MK=2:POW=0:SA1=7-RF:SB1=9-RF
1520  XV=1:TIA=-8:TIB=-8:TAM=TAMS+LV:BN=0:POW=0:GOSUB 700:GOSUB 1260:GOSUB 1280
1530  GETGA(190,93)-(306,106),S,G:LINE(190,93)-(306,105),PSET,7,BF
1540  IF RO>8 THEN H=8:EMB=0 ELSE H=7:EMB=1
1550  LINE(192,94)-(304,104),PSET,0,BF:MX=12:MY=12:MC=7:MM$=" READY ":GOSUB 1300
1560  TIM=TIME
1570  IF TIME<(TIM+2 THEN 1570
1580  PUTGA(190,93)-(306,106),S,PSET:INTERVAL ON:GOTO 60
1590 '-------------- Maze make --------------
1600  WE=0:DC=0:FOR YR=1 TO 10:FOR XR=1 TO 14
1610    A=VAL("&H0"+MID$(S$(RF-1,YR-1),XR,1)):SCR(XR,YR)=A
1620      ON A+1 GOSUB 1240,1640,1650,120,120,120,770,770
1630    NEXT:NEXT:WE=WE-1:RETURN
1640  DC=DC+1:IF A=1 THEN GOSUB 760:RETURN ELSE GOSUB 790:RETURN
1650  TEX(WE)=XR:TEY(WE)=YR:WE=WE+1:GOTO 780
1660  LINE(32,16)-(479,175),PRESET,,BF:RETURN
1670 '-------------- Init routine --------------
1680  WIDTH 40,25:COLOR 7:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT
1690  DEFINT A-Z
1700  ON INTERVAL GOSUB 300:INTERVAL 1
1710  DIM M1(95),M2(95),MS(95),MT(95),TE(95),BK(95),FR(95),DOT(95),BOT(95)
1720  DIM S$(3,12),SCR(20,11),S(400),TEX(30),TEY(30),BLK(30),BLY(30)
1730  SCREEN 7,0:LINE (12,6)-(20,10),PSET,6,BF:GETBA(0,0)-(31,15),DOT,G
1740  W=X1*32+15:D=Y1*16+8:CIRCLE(W,D),15,3:PAINT(W,D),3:CIRCLE(W,D),10,6
1750  PAINT(W,D),6:GETBA(0,0)-(31,15),BOT,G:CLS
1760  RESTORE 2420:J=7:GOSUB 1290:GOSUB 1890:HI=2000:CX=0:CY=6:CX1=6:CY1=0
1770  FOR YR=0TO11:XR=0:GOSUB 770:SCR(XR,YR)=8:XR=15:GOSUB 770:SCR(XR,YR)=8:NEXT
1780  FOR XR=0TO15:YR=0:GOSUB 770:SCR(XR,YR)=8:YR=11:GOSUB 770:SCR(XR,YR)=8:NEXT
1790 '-------------- Title --------------
1800  SCREEN 7,0:GOSUB 1230:SC=0:RE=2:RO=1:RF=1:TAM=0:TAMS=1:SB1=10:SB2=5:C=2
1810  LV=1:GOSUB 1250:GOSUB 1260:GOSUB 1660
1820  FOR I=0 TO 1:SYMBOL(64+I*5,40),"PA-PA-PA",6,5,5:NEXT
1830  RESTORE 2440:J=3:GOSUB 1290:COLOR=(1,1):SCREEN 7,7
1840  LOCATE 21,12:PRINT USING"H":LV:COLOR=(1,LV):I$=INKEY$
1850  IF I$=CHR$(13) THEN RO=(LV-1)*4+1:GOTO 1480
1860  IF I$="" THEN LV=LV+1:IF LV<4 THEN LV=1
```

```
1870 GOTO 1840
1880 '-------------- Character set --------------
1890  RESTORE 2010:A=0:B=0
1900  FOR I=0TO 95:GOSUB 1970:M1(I)=C:NEXT:FOR I=0TO 95:GOSUB 1970:M2(I)=C:NEXT
1910  FOR I=0TO 95:GOSUB 1970:BK(I)=C:NEXT:FOR I=0TO 95:GOSUB 1970:MS(I)=C:NEXT
1920  FOR I=0TO 95:GOSUB 1970:MT(I)=C:NEXT:FOR I=0TO 95:GOSUB 1970:FR(I)=C:NEXT
1930  FOR I=0 TO 3:READ BNT(I),BNS$(I):BNS$(I)=NEXT
1940  FOR I=1 TO 3:READ V(I),V1(I),V2(I):NEXT
1950  FOR I=1 TO 3:READ C=0:B=B-1:RETURN
1960  RESTORE 2480:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 3:READ S$(J,I):NEXT J,I:RETURN
1970   IF B>0 THEN C=0:B=B-1:RETURN
1980   READ A$:IF MID$(A$,1,1)="@" THEN B=VAL(MID$(A$,2,3)):GOTO 1970
1990   C=VAL("&H"+A$)-32768!:RETURN
2000 '-------------- Character datas --------------
2010 DATA 8020,a003,8180,8200,8E00,a004,8010,a005,8008,a002,8FFC,8000,8FFF,8000
2020 DATA 8FFF,8000,8FFF,8000,81F8,8000,8050,8000,8038,8000,80FE,8000,8180,9E00
2030 DATA 8E00,8600,a003,80F0,8000,8060,a003,8038,8000,8030,7FFC,7000,7FFF,7038
2040 DATA 8FFF,8030,8FFF,8000,FFFF,6000,7EDF,6800,8038,8000,80FE,8000,87FE,3E00
2050 DATA 8FFF,8F40,81FF,8F78,8FFF,7F70,7CCF,7E70,7CCF,7E80,7FFF,7F78,8FFF,7F70
2060 DATA a002,8040,8180,8000,8070,a002,8800,a005,9000,a004,80FF0,8000,7FF0,8000
2070 DATA 7FFC,8000,7FFC,8000,9F80,8000,8A00,8000,9C00,8000,FF00,8078,8180,8060
2080 DATA 8070,a002,8F00,8000,8600,a003,9C00,8000,8C00,8000,800F,8FFF,9C0F,7FFF
2090 DATA 8C00,7FFC,8000,7FFE,8007,7FFE,8017,7B7F,8000,9C00,8000,FF00,807D,FFE0
2100 DATA 8077,7FFC,802F,7FFE,8FBF,733F,877F,733F,817F,733F,9EFF,7FFF,8EFF,7FFC
2110 DATA 82F0,7FF0,9EF0,7FF0,8EFF,7FFC,45FF,7FFC,7FF8,9F80,9540,8A00,AAAA,2AA8
2120 DATA DFD5,D555,3EAA,2AAB,FD55,D55F,2AAA,2AFF,D555,D5FF,2AAA,2FFF,D555,FFFF
2130 DATA 2AAB,7FFF,D557,7FFF,2ABF,7FFF,D57F,7FFF,2BFF,7FFF,DFFF,7FFF,7FFF,7FFF
2140 DATA 8FFF,7FFC,a002,8F80,8000,BC00,8000,8800,a027,8F80,8000,BC00,8000,B800
2150 DATA a025,801F,7800,81FF,7F80,87FF,7FE0,9FFA,2FF8,BFD0,D7FC,FFAA,2AFE,FF55
2160 DATA D5FE,7FBF,70FF,7FFF,7FFF,7FFF,7FFF,3FFF,7FFD,3FFF,7FFD,D7FF,7FFF,7FFF
2170 DATA 7FEA,957F,7D54,82AA,2AA0,a004,81E0,8000,8780,8000,8E0C,8000,9C00,a021
2180 DATA 801F,7800,81FF,7F80,87FF,7FE0,9FF0,8FF8,8FCC,83FC,FF00,80FE,FF00,80FE
2190 DATA 7FFF,7FC0,80FF,7FC0,83FF,7FF0,8FFF,7FFF,3FC7,63FD,3FF8,9FFD,D7FF,7FEA
2200 DATA 7F00,80FF,7FC0,83FF,7FF0,8FFF,7FFF,3FC7,63FD,3FF8,9FFD,D7FF,7FEA
2210 DATA 957F,7D54,82AA,2AA0,a006,8004,a000,8002,A000,8002,2800,8004,8800,8012
2220 DATA 8400,8021,a005,7FFF,7DA9,AABF,7554,AABF,5554,FFFF,FDEA,74FA,FD3D,8015
2230 DATA D000,80BF,7A00,87FF,7F40,9FFF,7FD0,AFFF,7FF4,FFFF,7FFC,3FFF,7FF5,3FFF
2240 DATA 7FFD,3FFF,7FFD,3FFF,7FF5,D555,D554,6A40,8000,8006,a003,EA40,a005,8017
2250 DATA D000,83BF,7000,8F76,7740,8DFB,FFBB,7FE0,9E77,70C0,9AEF,DF30,9FBF,5F50,9777
2260 DATA 6ED0,8A95,2AA0,a002,7FF8,BDA9,AAA6,8554,AAA0,8554,FFF8,BDEA,74FA,FD30
2270 DATA a012,8005,A000,8003,0000,8004,2000,a012,8015,D400,815F,7E80
2280 DATA 8BFF,7F50,97FF,7FE8,DFFF,7FFA,DFFF,7FFA,3FFF,7FFD,3FFF,7FFD,3FFF,7FFD
2290 DATA 3FFF,7FFD,DFFF,7FFA,DFFA,97FF,7FE8,8BFF,7FD0,817F,7E80,802A,2800
2300 DATA a004,8005,D000,80AA,2A00,815F,1540,8AF3,7E20,95FF,7F50,8A9F,1FA0,85FF
2310 DATA 7C50,8A1F,7FA0,8159,6750,82BF,7A80,8055,0500,800A,2000,a004,8010,8000
2320 DATA 80B0,8000,8100,8000,87FF,7AA0,8FFF,6ED4,FDFF,FFDA,FE01,D06A,7FFF,7085
2330 DATA 7FFF,6DA9,7FFF,7FFF,7FFA,957F,3AAB,FA3A,DC5E,7A7A,DE5F,747A,DE2F
2340 DATA 747A,DE2F,801F,6800,80FF,7000,81FF,7E80,8540,8000,9510,8000,A080,A000
2350 DATA A97A,DE80,C888,8000,5440,a007,C020,8402,0040,8201,8040,8200,a002,801F
2360 DATA 8000,80FD,C000,81F5,D000,8540,8000,BFFF,6ED4,F9FA,FE9A,FE01,D06A,7FFF
2370 DATA 7DB5,5440,8000,E799,19E6,9999,1998,a002,FA3A,DC5E,7A7A,DE5F,847A,DE2C
2380 DATA a002
2390 '-------------- Data --------------
2400 DATA 90,500,5000,100,300,3000,130,200,2000,150,100,1000
2410 DATA 2,1,0,2,1,1,2,1,1
2420 DATA 32,3,4,"HI_SCORE",39,4,6,"0",35,6,2,SCORE,39,7,7,"0"
2430 DATA 32,17,2,REST,32,12,2,POWER,32,14,2,"FIRE",32,21,2,ROUND
2440 DATA 10,12,7,"GAME LEVEL:",3,16,2,"COPYRIGHT (C) FANTANSOFT"
2450 DATA 4,17,6,PROGRAMED BY K.Yoshida,4,18,6,MAP EDITER BY K.Akasaka
2460 DATA 10,6,4,ROUND  CLEAR,11,8,2,TIME BONUS,11,11,5,FIRE BALLS
2470 '-------------- Map data --------------
2480 DATA 0111111311111112,0733337733337372,0111117711111112,0111117711111112
2490 DATA 1777711177777711,1777123327717771,7771711177177777,1777713317777771
2500 DATA 1721171171171271,1111117171111111,3171171171171713,1731117171111371
2510 DATA 1177711177771171,1717717117777171,3311732137131133,1171171117111171
2520 DATA 1111711111171111,1713332233331171,3171171171171713,1117171217117111
2530 DATA 1117117317111171,1277717117772171,7771711171777771,1117113711171171
2540 DATA 1717771177717171,1111117711111111,3171171171171713,1717117117171171
2550 DATA 1711127233711171,1777712217777131,3211773377111231,1731117711371371
2560 DATA 1777777777777771,1111177111111111,3171711171171713,1777713317777771
2570 DATA 2111113111111112,2777133337777271,7771711171777771,2111117711111112
2580 '-------------- Program end --------------
```

★あなたは選ばれた戦士です。秘密の呪文を教えましょう！「けちょんぱーのうっすらぱあー!!」（兵庫県神戸市・**「マータリ・ヒサ君」13才**）……**【影：呪文をとなえたのに何も起こらないゾ!!編：あっ！パソコンが…。】**

JR-200用

ゆかいなアクション・ゲーム

クギダラス
KUGIDARASU



SHINCHAN

STORY

見習い魔道師のポコは，森で道に迷ってしまいました。「困ったなあ。この辺りには，クギダラスがいるっていうしなあ」とつぶやくと，突然，辺りはまっ暗になり，不気味な声が響いてきました。「わしは，大魔王クギダラス。お前を結界に閉じ込めた。もはや逃げられはせん。ヒーヒッヒッヒ」ポコは，背筋が冷たくなりました。

遊びかた

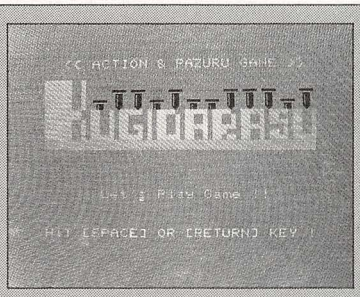
カーソル・キーでポコを動かし，結界をはっているクギをすべてぬくと，脱出できます。黄色のブロックの上を通ると，ポイズンがでます。それを取ると，１人死ぬか，１人増えるか，千点入るのいずれかが起こります。

全20面，がんばって脱出してください。

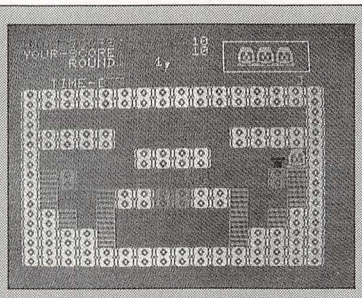
プログラムについて

まず，**リスト２**を気長に打ち込んでください。そして，MON↵MC000↵として，**リスト１**を打ち込んで，ＳＡＶＥしてください。

今回のプログラムのテーマは，「画面数１枚の意地」です。だんだんプログラムが長くなってきたので，１行がけ

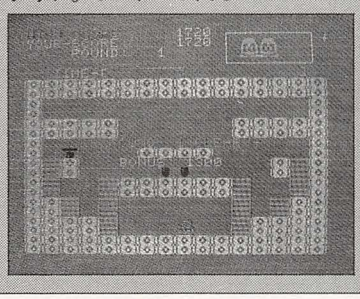


▲〈写真１〉タイトル画面。スペース・キーでスタート／リターン・キーでコンティニュー

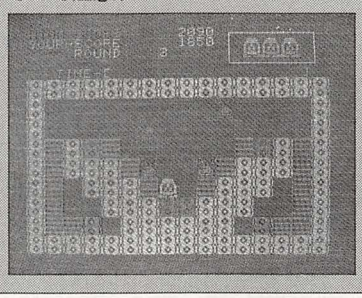


▲〈写真２〉こうやって紫色のブロックの上を通ってクギをぬいてゆこう!!

▼〈写真３〉画面内のすべてのクギをぬけばラウンド・クリア。ボーナスが入る



▼〈写真４〉これは３面。こいつはナナメにも動いてくるので注意!!



《第１表》変 数 表

ＨＳ	ハイスコア
ＳＣ	スコア
ＲＯ	ラウンド
Ｔ(,)	敵の番号データ
Ｃ(,)	座標データ
Ｘ，Ｙ	ポコの座標
ＭＸ，ＭＹ	敵の座標
ＢＮ	敵の番号
ＣＨ$( )	キャラクター
ＣＣ( )	キャラクターの色

《リスト１》KUGIDARASUのキャラクター・データ

```
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C008 00 00 00 00 00 00 00 00 :00
C010 5F BE BC B9 B9 BC BE 5F :24
C018 FA 7D 3D 9D 9D 3D 7D FA :A2
C020 00 0F 1F 1F 3F 31 61 61 :7F
C028 00 F0 F8 F8 FC 8C 86 86 :74
C030 66 66 66 61 7F 0F E0 FE :FF
C038 66 66 66 86 FE F0 07 7F :2C
C040 02 02 02 04 08 17 10 1F :5B
C048 40 40 40 20 D0 E8 08 F8 :98
C050 FF FF 80 80 FF FF 80 80 :FC
C058 FF FF 01 01 FF FF 01 01 :00
C060 3F 3F 00 07 05 05 05 05 :99
C068 FC FC 00 E0 E0 E0 E0 E0 :58
C070 05 05 05 05 05 07 03 01 :24
C078 E0 E0 E0 E0 E0 E0 C0 80 :60
-------------------------------
      85 66 84 C5 B1 7E 4A BB :68

C080 00 0F 1F 3F 38 31 23 21 :1A
C088 00 F0 F8 FC 1C 8C C4 84 :D4
C090 3E C1 41 9D 90 4F 00 7E :3A
C098 7C 83 82 B9 09 F2 00 7E :B3
C0A0 00 FF 88 B9 B9 FC 03 05 :FD
C0A8 00 FF 1F 9F 9F 3F C0 E0 :3B
C0B0 B5 B5 05 05 05 03 00 7E :FA
C0B8 ED ED E0 E0 E0 C0 00 7E :B8
C0C0 70 88 A8 8C 72 02 02 07 :A9
C0C8 0E 11 15 31 4E 40 40 E0 :13
C0D0 09 17 3F 2F 30 1F 00 7E :5B
C0D8 F0 F8 FC F4 0C F8 00 7E :5A
C0E0 00 FF 00 FF 00 FF 20 FF :1C
C0E8 A0 BF 00 FF 00 FF 00 FF :5C
C0F0 00 FF 00 FF 00 FF 00 EF :EC
C0F8 00 6F 00 FF 00 FF 0D 33 :AD
-------------------------------
      73 B7 5E AA 26 51 19 85 :47
```

★僕は，柔道部に入って，３回も骨を折ってしまいました。影さんには骨がありますか？（埼玉県越谷市・**西中２年５組のきくちくん13才**）……【**つぐ美**：それは，私の魅力で，骨ぬきにされているんじゃないかと言うことかしら？】

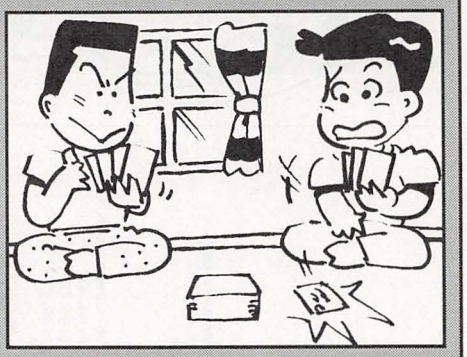
```
10 REM ■■■
```

```
1090 COLOR 5,1,0:LOCATE 9,13:PRINT "Bonus:";BU
1100 SOUND 3000,50:SC=SC+BU:GOSUB 1470
1110 FOR I=0 TO 11
1120  COLOR CC(I),1,1:LOCATE I*2+4,15:PRINT CH$(I)
1130 NEXT
1140 TEMPO 100:PLAY "F",&724
1150 IF PEEK(51)=0 THEN PLAY "B",&700,&702,&704
1160 EC=INT(RND(0)*7)+1
1170 COLOR EC,1,0:LOCATE  8, 7:PRINT "Conෆrturation !!"
1180                  LOCATE  6, 9:PRINT "All 20 ROUND CLEAR !"
1190                  LOCATE 10,18:PRINT "THANK YOU !!"
1200 S=STICK(0):IF (S<>13)*(S<>32) THEN 1150
1210 PLAY "F",&710,&710,&710:CN=0:SC=0:CLS:GOTO 110
1219 REM                              //■■■■■ SCREEN ■■■■■■■■■■■■■\\
1220 FOR I=1 TO 8
1230  COLOR AC(I),,0:LOCATE AX(I),AY(I):PRINT AP$(I)
1240 NEXT
1250 GOSUB 1500:CO=7-(RO>9)*2-(RO=20)*5:CC(1)=CO
1260 FOR I=5 TO 22
1270  COLOR CO,1,1:LOCATE 0,I:PRINT '"#"#"#"#"#"#"#"#"#"#"#"#"#"#";
1280 NEXT
1290 R$=STR$(RO):TT=ASC(TT$(RO))-65:RX=2:RY=7:TK=0:BN=0:KU=0:TM=0:MT=0
1300 COLOR 6,,0:LOCATE 10,12:PRINT " ROUND:";SPC(4-LEN(R$));RO
1310 SOUND 3000,50
1319 REM                              //■■■■■ ROUND PRINT ■■■■■■■■■\\
1320 FOR I=1 TO 7
1330  R1$=MP$(RO,I)
1340  FOR J=1 TO 14
1350   R2=VAL(MID$(R1$,J+1,1))-1:C(RX,RY)=R2-(R2=6)
1360   IF R2=5 THEN X=RX:Y=RY:C(X,Y)=0
1370   IF R2=6 THEN R2=R2+TT:TK=TK+1:HX(TK)=RX:HY(TK)=RY
1380   IF R2=2 THEN KU=KU+1
1390   COLOR CC(R2),1,1:LOCATE RX,RY:PRINT CH$(R2):RX=RX+2
1400  NEXT:RX=2:RY=RY+2
1410 NEXT
1419 REM                              //■■■■■ SETTING ■■■■■■■■■■■■\\
1420 FOR I=1 TO TK
1430  IM(I)=SGN(X-HX(I))*2:IN(I)=SGN(Y-HY(I))*2:IK(I)=1:CM(I)=0
1440 NEXT
1450 BK=TK:RETURN
1459 REM                              //■■■■■ SCREEN SUB ■■■■■■■■■\\
1460 COLOR 7,1,0:LOCATE 12,2:PRINT SPC(3-LEN(STR$(RO)));RO
1470 HS=HS+(HS<SC)*(SC-HS):S$=STR$(SC):H$=STR$(HS)
1480 COLOR 7,1,0:LOCATE 12,0:PRINT SPC(8-LEN(H$));H$
1490                  LOCATE 12,1:PRINT SPC(8-LEN(S$));S$:RETURN
1500 COLOR 5,1,1:KN=NK-(NK>0)
1510 LOCATE 23,1:PRINT RIGHT$("■%■%■%",KN%2);SPC(6-KN%2)
1520 LOCATE 23,2:PRINT RIGHT$("&'&'&'",KN%2);SPC(6-KN%2):RETURN
1530 COLOR 4,1,0:MT=MT+1:TM=0
1540 LOCATE 9,4:PRINT RIGHT$("■■■■■■■■■■■■■
```

M5(BASIC-I)用

昔なつかしいあのゲームです

ぼうずめくり



村山　聡史

はじめに

今回はＭ５で，誰でも知ってる(と，僕は信じています)『ぼうずめくり』を作ってみました。１～２人でプレイできます。

内容

ＲＵＮすると，ゲームに参加する人数，コンピュータの人数，プレイヤーの名前を聞いてくるので入力してください。

100枚の札が，50枚ずつ２組にわけて置いてあります。その札を順番に１枚ずつめくっていくわけです。

めくった札が普通の男だった場合はただ持ち札が１枚増えるだけですが，坊主だった場合，自分の持ち札はすべて場に取られてしまいます。お姫さまだった場合は，場にある札が全部もらえます。

100枚全部めくり終わるとゲームは終わりで，持ち札が一番多い人が勝ちです。

うまく説明できませんが，ルールは簡単です。１回やってみりゃわかるでしょう。

操作方法

自分の番がきたら，[4]か[6]のキーを押して左右どっちの札をめくるのかを指定します。

全部めくり終わるとゲーム・オーバーです。再ゲームは[S]のキーです。

画面のまん中くらいに表示されている数値は札の残りの枚数で，これが０になったほうはもうめくれません（当たり前ですね）。

入力方法

まずはじめにキャラクター定義の**リスト１**を入力してセーブします。つぎにメイン・プログラムの**リスト２**を入力してセーブします。

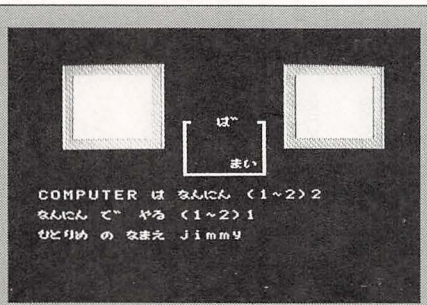
そして，キャラクター定義プログラムの**リスト１**をＣＨＡＩＮするとゲームがはじまります。

終わりに

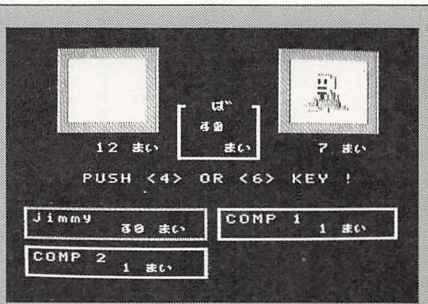
このプログラムを作っている途中にメモリ・オーバーになってしまい，苦労しました。

ちなみに100枚の札のうち，13枚が坊主，21枚がお姫さま，残りの66枚は普通の男です。

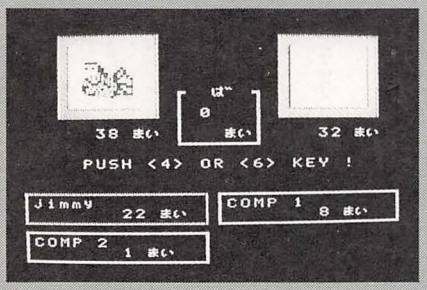
ま，そういうわけです。めでたし。めでたし。



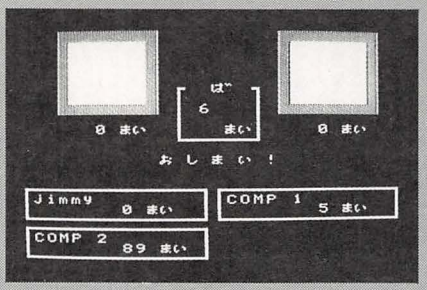
◀〈写真１〉最初に人数を決めます。コンピュータを入れて最高４人までできます



▶〈写真２〉ぼうずめくりですから，ぼうずがでてきたらアウト!!



▶〈写真３〉お姫さまがでると場にプールされた札がすべてもらえます



◀〈写真４〉取る札がすべてなくなると終わり。Ｊｉｍｍｙさんは０枚で最下位でした

★７月号のベーマガ坊やは目の前に水そうを置いて何をする気なんだろう？(栃木県大田原市・**関口晃史15才**)……

【編：写真を合成しているように見えるかもしれませんが，あそこもＸ68000のZ's スタッフで描いてるんです。】

《リスト1》ぼうずめくりのキャラ定義プログラム・リスト

```
10 Print "■■■":view
20 for I=0 to 47
30 read A$:stchr A$ to I,0
40 next I
50 for I=0 to 6:read A$
60 for J=1 to 3:stchr A$ to &E0+I,J
80 stchr "8080808080808080" to &E0+I,J+3:stchr "2020202020202020" to &E6,J+3
90 next J:next I
100 mag 3:for I=0 to 11:read A,B
110 scod I,A-&20:scol I,B
120 next I
500 Print cursor(4,1)"\\\\\\\\\" tab(21)"\\\\\\\\\"
510 for I=0 to 6:Print tab(4)"\" tab(11)"\" tab(21)"\" tab(28)"\":next I
520 Print cursor(4,8)"\\\\\\\\\" tab(21)"\\\\\\\\\"
530 Print cursor(5,2)rPt$(6,"■■■
```

M5(BASIC-G)用

アフターバーナーもびっくり

オーラバトル88'



BAKE-青柳

STORY

バイストンウェルから排除されたオーラバトラーは，今度は地上界支配をもくろんだ。対するは，米原子力空母カールビンソン艦載機隊…。

HOW TO PLAY

いわゆるカーソル・キーで白い戦闘機を操作し，SHIFTキーでオーラバトラー（赤いやつ）を破壊します。一定数破壊すると敵の母艦が出現するので五つある砲台を破壊すればラウンド・クリアです。

敵の弾に3回当たるとゲーム・オーバーです。一応3Dなのであわてずによけてください。

入力方法

リスト1，2と順に入力し，**リスト1**をCHAINすればOKです。なお，2本目のファイル名は〝ob.2〟としてください。

最後に

長さの割には大した作品ではありませんが，M5初投稿なのでお手やわらかに…。じつは私のM5はもう日本に何台もないといわれている「新品」のM5なのです。しかし，今やM5の運命は…。どうかベーマガだけはこの憐れなマシンを見捨てないでください。

ちなみにタイトルの「88」は，某俗悪パソコンとは何の関係もありません。

《第1表》主要変数

X	自機X座標
Y	自機Y座標
I	敵の番号
ET( )	敵パターンカウンタ
TZ( )	敵パターンZ成分
TX( )	敵パターンX成分
TY( )	敵パターンY成分
HO	砲台残り
MX( )，MY( )	敵攻撃目標座標
II	敵パターン

★

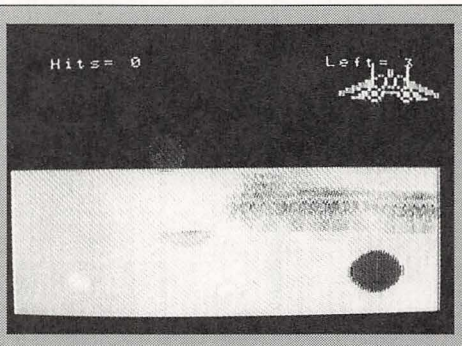
★　　★

参考

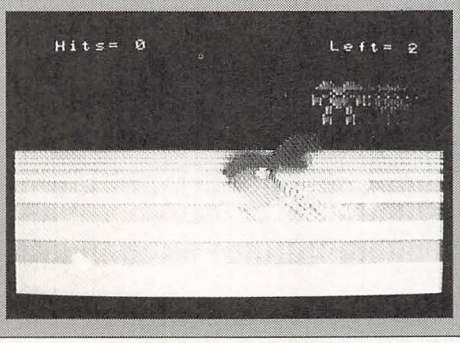
オーラバトル(ベーマガデラックスIII)
聖戦士ダンバイン(TVアニメ)



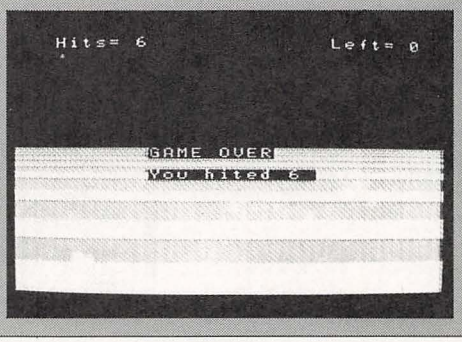
◀《写真1》タイトル画面。横スライドする文字がかっこいい



◀《写真2》上にいる飛行機が自分。キャラクターの動きは感動モノです



▶《写真3》敵のモビルスーツの弾に当たってしまった。1機減ります



▶《写真4》ゲーム・オーバー。ヒット数6とはなさけない

★PC-8801MA買ってもらったぜ!!うれしいぜ!!でもプログラムが組めないぜ!!ハッハッハッ…。(茨城県北茨城市・**オラあ天才だ!!13才**)……【**編**：なにごとも笑ってごまかすのは良くないですよねー影さん。**影**：ハッ。】

《リスト1》オーラバトル88'のマシン語プログラム・リスト

```
10 view:Print "■■■■":erase
20 escrn 2,1:escrn 3,1
100 A$="a99c3ef8010300ff"
110 A=&F8:for I=0 to 7:B=val("&"+mid$(A$,I*2+1,2))
120 C$="":for J=0 to 6:D=B mod 2
130 if D=0 then C$="00"+C$ else C$="ff"+C$
140 B=B/2:next J:if B=0 then C$="00"+C$ else C$="ff"+C$
150 stchr C$ to A,1:A=A+1:next I
160 cls:for J=0 to 13:read A$:A$=chr$(val("&"+A$))
170 locate 0,9+J:Print rPt$(32,A$);:next J
180 escrn 2,2:escrn
220 data f8,f9,fa,fe,ff,fe,fd,ff,fb,fe,fc,ff,ff,ff
250 cls
260 for I=0 to 7:read A$:stchr A$ to I*4,0
270 for J=0 to 7:A=vPeek(&2000+I*32+J)
280 vPoke &2000+I*32+15-J,A:R=0:for Q=0 to 6:R=R+(A mod 2)*2
^(7-Q)
285 A=A/2:next Q:A=R+A
290 vPoke &2000+I*32+16+J,A:vPoke &2000+I*32+31-J,A:next J,I
300 data 030f1f3f7f7fffff,00030f1f3f3f7f7f,0000030f1f1f3f3f
310 data 00000001070f0f1f,0000000001030707,0000000000010307
320 data 0000000000000103,0000000000000001
330 for I=0 to 39:read A$:stchr A$ to 32+I,0:next I
340 data 1c3e7f03059ae7e7,a30d0c0c101c1c14,387cfec0a059e7e7,
c5b0303008383828
350 data 0000060e01060b09,0202040600000000,0000607080060d090,
4040206000000000
360 data 0000000000060102,0502020000000000,0000000000c00080,
4080800000000000
370 data 0000000000000201,0102000000000000,0000000000008000,
0080000000000000
380 data 0000000000000001,03070f1e3c79f3e6,0101808c4d52aaea,
e5c8714ab4b44830
390 data 000080bffffce03f,48b4b44830000000,000000fff0000080,
0000000000000000
400 data 0000000000000000,00030f3ef9c30f00,0000202021212d32,
e2e2f548b7b44830
410 data 0000040484b44c,4747af12ed2d120c,0000000000000000,
00c0f07c9fc3f000
420 data 000000ff0f000001,0000000000000000,000001fdff3f07fc,
122d2d120c000000
430 data 80800131b24a5557,a7138e522d2d120c,0000000000000070,
c0e0f0783c9ecf67
440 for Y=0 to 15:locate 0,Y:for I=0 to 3:read A$
450 A=val("&"+A$):P$="":for J=0 to 6:B=A mod 2
460 if B=1 then P$="■"+P$ else P$=" "+P$
470 A=A/2:next J:if A=1 then P$="■"+P$ else P$=" "+P$
475 Print P$;:color &80,&30
480 next I,Y:escrn 3,2:escrn
490 data 00,00,00,00,00,0e,00,00,00,07,00,00,00,02,00,00
500 data 00,03,00,00,00,23,8f,98,00,17,d8,fc,70,0e,31,fc
510 data af,f5,ff,ae,df,f6,ff,ff,6f,ef,63,e0,00,23,9c,1c
520 data 00,1f,7b,f0,00,21,7f,e0,00,40,fb,c0,00,f0,00,00
600 cls
610 for I=18 to 19:read A$:stchr A$ to I*4,0
620 for J=0 to 7:A=vPeek(&2000+I*32+J)
630 vPoke &2000+I*32+15-J,A:R=0:for Q=0 to 6:R=R+(A mod 2)*2
^(7-Q)
640 A=A/2:next Q:A=R+A
650 vPoke &2000+I*32+16+J,A:vPoke &2000+I*32+31-J,A:next J,I
660 data 0000030b11122429,0000000001020409
670 for I=0 to 7:stchr rdchr$(24+I,0)to 80+I,0:next I
675 view 5,3,31,23
```

```
680 Print "  ▁▁ ▁▁ ▁▁ ▁▁"
690 Print " ╱╱ ╱╱ ╱╱ ╱╱"
700 Print "╱╱ ╱╱ ▁▁ ╱╱"
710 Print "▔▔"
720 Print "  ▁▁▁▁ ▁▁  ▁▁"
730 Print " ╱╱ ╱╱ ╱╱ ╱╱"
740 Print "▔▔ ▔▔ ▔▔ ▔▔"
750 Print "▔▔  ▔▔ ▔▔"
760 view
770 escrn 4,2:escrn
780 stchr "0000007884848484" to 88,0
790 stchr "8478848484848478" to 89,0
800 stchr "0606017984848484" to 90,0
810 stchr "8478848484848478" to 91,0
820 chain
```

《リスト2》オーラバトル88'のメイン・プログラム・リスト

```
20 view:Print "■■■■":console 0,0:mag 3:bcol
21 dim TF(9,15),TZ(2,15)
22 dim P1(4),P2(4),P3(4),ET(4),ML(4),MX(4),MY(4),BG(1)
23 dim QX(5),QY(5),QZ(5),KX(5),KY(5)
24 dim SX(4),SY(4),BT(4)
40 escrn 4:escrn 0,2:scod 0,88:scol 0,&08:loc 0 to 0,64
50 move 0 to 200,64,1
60 locate 5,12:Print "HIT ANY KEY";
70 if inkey(0)=0 then goto 70
75 R=1:MF=3:HI=0
80 escrn 2:escrn 0,2
110 scol 0,&0E:scol 1,&0E:Joint 1 to 0,2
115 len 50:M1$="ra9fa29f94.e8c2ra+a9a+2a9a+4.a8a2"
116 M12$="r16."+M1$:M1$=M1$+"r16."
119 len 18
120 scol 2,&0B
130 restore 2000:for J=0 to 2:for I=0 to 15
135 read TZ(J,I):next I:next J
140 for I=0 to 9:for J=0 to 15
150 read TF(I,J)
155 TF(I,J)=TF(I,J)-1:next J,I
160 for I=0 to 4:scol I+3,&06:scol I+8,&0C:next I
173 BG(0)=&07:BG(1)=&04
175 restore 3600
176 for I=0 to 5:read QX(I),QY(I),QZ(I),KX(I),KY(I):next I
180 on event goSub 800
190 event 5
200 X=128:Y=96
220 bcol 1:Print "■";
230 CO=1
240 Play "t158l4s1o5"
250 scod 0,56:scod 1,60
260 move 0 on X,Y
270 L=1:M=-1
290 event on:locate 23,0:Print "Left=";MF;
293 locate 3,0:Print "Hits=";HI;
295 on error goSub 5000
299 for II=0 to 5:CL=(R+2)*2
300 for I=0 to 4
310 CH=sprite(I+3,0):CH=sprite(I+3,1)
320 if status(I+6)=0 then goSub 7000 else goSub 7500
330 ET(I)=ET(I)+1:if ET(I)>15 then goSub 1000:ET(I)=0
340 EZ=TZ(P3(I),ET(I))
350 EX=TF(P1(I),ET(I))*(6-EZ)
360 EY=TF(P2(I),ET(I))*(5-EZ)
370 scod I+3,EZ*4+32
380 move I+3 in I+1 step EX,EY,4
390 SC=coinc(2,3,7):if SC()-1 then goSub 3000
395 SC=coinc(0,8,13):if SC()-1 then goSub 8000
400 next I:if CL>0 then goto 300
405 next II
```

★友人Aは，かっこつけて指を鳴らしていたら脱きゅうして，笑い者になった。(和歌山県東牟婁郡・ナマハゲマン13才)……【影：見学者名物，「あごはずし君」も，じつはかっこつけてやっていたのかなあ？編：なるほど。】

```
3010 if N<(7-M)/4 then return
3040 M=-1:ET<SC-3>=16:scod SC,72+N*4:move SC in SC+1 step 0,
 12:erase 2
3050 sg 3,6,15:CL=CL-1:HI=HI+1:locate 8,0:print HI::return
3500 data 3,10,15,3,10,14,25,8,21,14
3600 data 9,5,2,30,1
3610 data 4,5,2,1,1
3620 data 2,3,1,1,20
3630 data 8,3,1,30,20
3640 data 8,1,0,16,12
3650 data 6,1,0,16,12
5000 if err=20 then:ET(I)=15:resume
5010 print "error"ierr"in"ierl:end
7000 erase I+8
7003 if status(I+1)=0 then return
7005 MX(I)=sprite(0,1)/2:MY(I)=sprite(0,0)/2:X2=sprite(I+3,1
)/2:Y2=sprite(I+3,0)/2
7010 ML(I)=dist(MX(I),X2,Y2)/8
7020 scod I+8,28:loc I+8 to X2*2,Y2*2:move I+8 in I+6 to80
7030 return
7500 X2=sprite(I+8,1)/2:Y2=sprite(I+8,0)/2:if ML(I)=0 then M
L(I)=1
7510 CD=dist(MX(I),MY(I),X2,Y2)/ML(I)*4
7520 if CD<0 or CD>28 then erase I+8:return
7530 scod I+8,CD:if status(I+6)=0 then erase I+8
7540 return
8000 if sprite(SC,2)<>0 then return
8001 event off:scol 0,0:sg 3,5,15:move 0 step 3,3
8002 if status(0)=1 then goto 8002
8005 sg 3,,0:MF=MF-1:locate 28,0:print MF;
8010 if MF>0 then scol 0,&0E:move@0 on X,Y:event on:for ZZ=0
 to 99:next ZZ:return
8020 locate 10,10:print "GAME OVER":erase
8025 locate 10,12:print "You hited":HI=sleep 1
8030 if inkey$(0)=0 then goto 8030
8040 bcol:return 40
```

評…現実だなあ…（編）



by　氷山一太

評…かわいい!!（つぐ美）



by　伊藤哲郎

```
410 erase 8,9,10,11,12
420 for I=0 to 14:print "■":sleep 1,10:next I
430 for I=0 to 8:bcol 3:sleep 1,5:bcol 5:sleep 1,5:next I:es
 crn 3:escrn 0,2:scod 0,56:scod 1,60
435 scol 0,&0E:scol 1,&0E:joint 1 to 0,2:scol 2,&0B
440 move 0 on X,Y:locate 23,0:print "Left="MF;
450 on error gosub 5010:scol I+3,9:scol I+8,15:next I
460 for I=0 to 4:restore 3500:read SX(I),SY(I)
470 for I=0 to 4:read SX(I+3),SY(I)
480 scol I+3,11:scol I+3,24:locaI+3 to SX(I)*8,SY(I)*8:next
 I:HO=5
500 for I=0 to 4
510 if sprite(I+3,)<>1 then if status(I+6)=0 then gosub 700
5 else gosub 7500
600 next I:inc(0,8,1,2):if SC<>-1 and sprite(abs(SC),2)=0 then
 gosub 8001
620 SC=coinc(2,3,7):if SC=-1 then goto 500
630 if sprite(SC,3)=1 then goto 500
650 play,,"l32agf"
700 CH=sprite(SC,3):CH=CH-1:if CH=7 then HO=HO-1:erase SC+5:
 scol SC,:play,,"l32ecc":if HO=0 then goto 715 else goto 50
 0
710 scol SC,CH:goto 500
715 event off:sg 3,7,15
716 if play then goto 716 0a4b8b05c8b04b8b94r48b05c4o4a8b498a2."
717 play,,"o4a4b8o5c8o4b8o5c2.o4b4b8g4r48o5c4o4a8b498a2."
718 for I=3 to 7:erase I:next I
720 for I=0 to 22:scol 2,rnd(7)*4:loc 2 to rnd(31)*8,(rnd(23
-I)+I)*8
730 print "■":sleep 1,10:next I:sg 3,,0
740 bcol
750 locate 10,10:print "ROUND"iR:"CLEARED!":R=R+1
760 sleep 1:goto 80
800 K=inkey$(1):if K<>0 and M=-1 then gosub 910
810 if M>-1 then scol 2,4*(7-M):loc@2 to MX,MY:sg 3,4,M*2:M=
 M-1 else erase 2
820 color 8F,BG(CO)*16+BG(1-CO):CO=1-CO
830 K=inkey$(0):if K=0 then goto 890
840 X=X-(K=54)*(X>0)*32+(K=53)*(X<X191)*32
850 Y=Y-(K=51)*(Y>28)*32+(K=46)*(Y<Y160)*32
870 move 0 to X,Y-1
880 L=1+(K=54)-(K=55)
890 scod 0,48+L*8:scol 1,52+L*8
895 if play=0 then play M1$,M12$
900 return
910 MX=vpeek(&3B01)+32:MY=vpeek(&3B00)+16
920 M=7
930 return
1000 QT=11
1005 P1(I)=(X<QT>:P2(I)=QY<QT>:P3(I)=QZ<QT>
1010 E2=(P3(I),0:ET(I)=0
1030 scod I+3,EZ*4+32:locaI+3 to KX<QT>*8,KY<QT>*8
1040 return
2000 data 3,,2,2,2,1,1,1,0,0,0,0,0,1,1
2001 data 3,,2,2,1,1,0,1,1,2,2,3,3,3,3
2002 data 3,,2,1,0,0,1,2,3,3,3,3,3,3,3
2010 data 2,,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,2,0
2020 data 2,,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,2,0
2030 data 2,,2,0,1,0,1,2,1,2,1,2,1,1,1
2040 data 2,,2,0,1,1,1,1,1,1,1,2,2,2,2
2050 data 2,,2,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
2060 data 2,,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,0
2070 data 2,,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
2080 data 2,,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2,0,0,2
2090 data 1,,0,1,2,2,1,1,0,0,1,0,0,0,0
2100 data 0,,0,2,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
3000 M=(sprite(SC,2)-32)/4
```

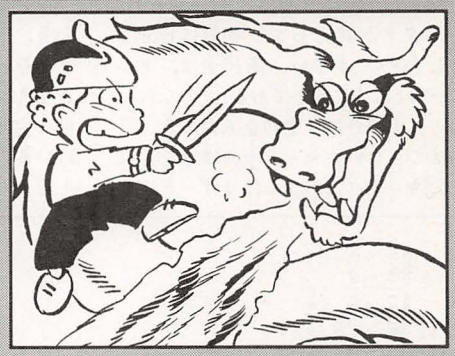
★ハエたたきを聖剣FLY HITと呼び，たたくとき「必殺旋風剣，いやー！」などと言っているのは私ぐらいでしょう。（岩手県二戸市・天道なびき15才）……【影：そのとき，手をぐるぐると回しているんだろうネー？】

MSX/MSX2用

このゲームこそ究極のRPGと呼べるゲームだ！

The CURSE of WHITE DRAGON

ザ コース オブ ホワイト ドラゴン



くらさん

Story

それは，星の数ほどあるＲＰＧの英雄伝説の世界より，数段程度の低い次元の話である。

あるとき，ある男が呪いをかけられた。ちょうどそのころ，国に地下ダンジョンが見つかり，多くの戦士が挑んでいた。何でも白竜がいるとのうわさである。男は思った。「白竜がおれに呪をかけたにちがいない――」と。

男は子宝に恵まれており，腕も立ち，遺伝的にしゅー念深い。たとえ男が死んでも，その子供が親からさずかったぶきを持ち，いつの日か白竜を倒すであろう（これがコンティニューだ）。

たまったものではないのは何も知らない白竜であった。

How to play

●MAP・MOOD

このモードはハイドライド３の二つめの地下ダンジョンのつもりでやってくれるとうれしい（上下左右に歩き回り，数々のカベとトラップをくぐりぬけ，聖なる光を集め，封印を解く）。なぜ，そーするかは知らない。

●MAP・MODEでの注意

1）このゲームには聖なる光（以下聖光とする。どこかの宗教新聞ではない）が18ある。そして，3，9，18個ごとに封印が消える（各所にあり，目に見えないバリアです）。

2）左の上のはしに町がある。

3）マップの中にはいたるところに敵（町の人以外で）がいる。中にはボスキャラもいるし番兵（ミラーナイト）もいる。その他のキャラは……じつのところ同志である。味方である。しかし，あなたには金づるにしか見えない。ただでさえ町中で剣をかまえて歩きまわる狂戦士である。他人を見れば殺したくなるのが，人情と言うもの。笑って同志も殺しましょう（おいおいおい）。

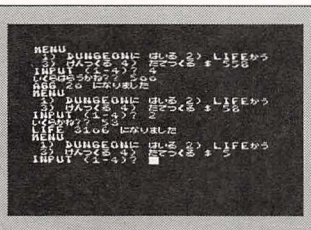
●BATTLE・MODE

マップを歩き回ってみれば，〝ＥＮＣＯＵＮＴ〟とでて敵と出合う。ここで30秒ほど待たされることもあるが（キャラの書きかえをしているのだ）ふつーはすぐ音楽が鳴り，このゲームの売り，マルチ・カラー・ブロック（１ブロック４×４ドット）64×64相当の巨大キャラがでてくる。

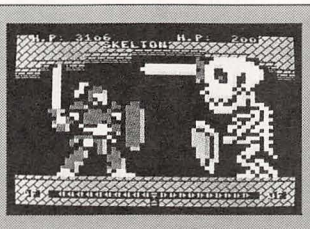
画面上から，自分（左）と敵（右）のＨ.Ｐ（体力），敵の名前，デカキャラ，何やらおかしなメータ，とでる。このメータは，右がＯＦ（攻撃），左がＤＦ（防御）となっており，これで能力の配分を行ない，Ｈ.Ｐ.の減りを少なくしよう，と言うものである（例をあげれば，右（ＯＦ）よりになってれば，攻撃力があがり，守りが甘くなる…といったようなもの）。ティル・ナ・ノーグにならった，少々指令してやるから，あとはかってにやってくれ方式のまことにすぐれたシステムである（けっして手ヌキではないっ）。

で，指定が終わったらスペース・キーを押す。すると……動くっ！巨大キャラの向かい合った２体が，剣をぶん回すのだ!!感動もんである。

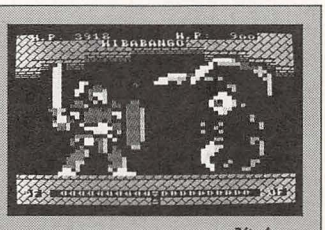
ワンターンが終わると判定があり，それによって各種の音が鳴り，Ｈ.Ｐが減り，勝負がついたら結果がでてきて



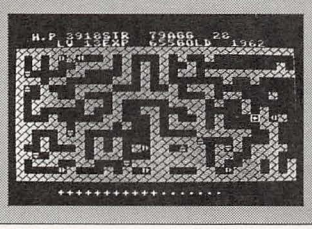
◀〈写真1〉まず最初に剣，タテ，ライフを増やそう



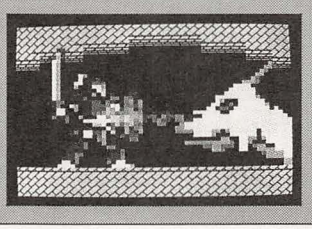
◀〈写真2〉スケルトンだ!!このアニメーションには感動！



▲〈写真3〉バリアをぬけるとこんな強敵が現れる



◀〈写真4〉このようにマップを進む。通れる壁もあるゾ



◀〈写真5〉火をはくホワイト・ドラゴン!!すごいの一言

★「影さんは独身ですか？」そんなわかりきったことは誰も聞かない。「つぐ美さんは独身ですか？」そんな恐ろしいことは誰も聞かない。（埼玉県志木市・**九谷誠司19才**）……**【影：な，な，なんということを言うんだ!!】**

モードからぬける。つかなかったら最初からやりなおし，となる。

●TOWN

マップの左スミの町，ここではH.P，剣，タテが買える。交換値は自分でたしかめてほしい。所持金は，メニューのところに書いてある。「いくらかね？」の問いには金額を入力する。返品はできない。キャンセルは0を入れて↵キーだ（このへんはリザードのノリだ）。

Program

同一変数の乱立，場所を考えない各命令，何かわからんVPOKE，冗談まじりのREM文，最後の決め手はDATA文，と打つ人にとっては，悪条件の宝庫であるが，一応手をつくしてはいるので，ごかんべんを（苦労のアトなんだから）。

アニメ処理について

なーんでい，VRAMの空きエリア使った12枚のページを順に切りかえてるだけだろぉ？と言う声が聞こえてきそーであるが，自分用キャラクター4パターン，敵用，最大5パターン，画面同時出力（になるだろう）で独立で動く，つーことは，えーと，36枚ページがいる。さーどーだ！これでもさっ

The CURSE of WHITE DRAGONのプログラム・リスト

```
10 ’-------------------ﾊｲｽｺｱ ｾｯﾄ----------CRT---
20 SCREEN 1,0,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFDBL D,E
30 E=0:M=0:KEY1,CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13):GOSUB1180:GOTO 1450
40 ’-------------ﾆｭｰ ｺﾏﾝﾄｶﾞｿﾞｰ ｵﾓｯﾃﾙ ﾓﾉ----------CHR-----------SELECT
50 ON CH GOSUB 69,79,90,100,110:RETURN
60 SP=8:H1=0:H2=8:FOR1=0TO3:X(1)=2:NEXT:X(3)=8:RESTORE 2290:GOSUB1580:RETURN
70 SP=&H1C:H1=5:H2=7:FOR1=5TO7:X(1)=17-I:NEXT:X(7)=9:RESTORE 2340:GOSUB1580
80 SP=&H18:H1=4:H2=4:X(4)=14:RESTORE 2340:GOSUB1580:ER=1:RETURN
90 SP=&H18:H1=4:H2=7:FOR1=4TO7:X(1)=17-I:NEXT:X(7)=11:RESTORE 2380:GOSUB1580:ER=
1:RETURN
100 SP=&H18:H1=4:H2=7:FOR1=4TO7:X(I)=17-I:NEXT:X(7)=11:RESTORE 2430:GOSUB1580:ER
=1:RETURN
110 SP=&H18:H1=4:H2=8:FOR1=4TO8:X(I)=9:NEXT:RESTORE 2480:GOSUB1580:ER=2:RETURN
120 ’-------------ﾆｭｰｹﾞﾑ ｶﾞ ｽﾀｰﾄｽﾙ ﾓﾄﾞ----------BATTLE----------
130 ON INTERVAL=2GOSUB 160
140 M=0:E=4:VX=11:DX=5:OX=5:GOTO 170
150 ’-------------ﾆｭｰﾋﾞｮｳｷｮｸｼｬ ｶﾓ----------SWAP----------
160 VDP(2)=E+2:FOR1=0TO20:NEXT:VDP(2)=H+2:RETURN
170 ’-------------ﾊﾄﾙﾓｰﾄﾞ----------BATTLE----------
180 ’-------------ｺﾏﾝﾄﾞﾆｭｳﾘｮｸ----------
190 VDP(2)=11:POKE&HF923,&H2C:LOCATE2,0
200 PRINTUSING"H.P:#####";ML;EL
210 LOCATE10,1:PRINTSTRING$(30,"ｷ");:LOCATE 10,1 :PRINTNA$;
220 PRINTSTRING$(26,"ｷ");
230 S=STICK(0):V=(S=7)-(S=3):IF V+VX>=0 OR V+VX>=22 THEN V=0
240 DX=DX-V:OX=OX+V:VX=VX+V
250 LOCATEVX+3,22:PRINT"ｵﾒﾅ";:IF STRIG(0)=0 THEN 240
260 ’-------------ｱﾆﾒｼｮﾝﾋﾟｰﾄﾞｼｮ----------
270 ’-------------ﾃｷｼｭﾂﾋﾟｰﾄﾞｼｮ----------
280 INTERVALON:FORR=0RTOLR:M=P1(0,R):
290 E=P1(ER,R):FOR1=0TO10:NEXT:NEXT
300 INTERVAL OFF:VDP(2)=11
310 ’-------------ﾒｲﾝﾙｰﾌﾟ----------
320 M1$="07255055E6458M1200B0I":M2$="V1502C16"
330 D1=RND(1)%HS:D2=RND(1)%EA:IF D1<D2 THEN D3=0:GOTO 350
340 D3=RND(1)%MS+OX/3%EB:IF D3<0 THEN D3=0
350 A=RND(1)%21:IF VX=21 AND A=0 THEN D3=MS+OX%EB
360 EL=EL-D3
370 D1=RND(1)%ES+RND(1)%ES/2:D2=RND(1)%MA:IF D1>D2 THEN GOTO 390
380 D1=RND(1)%ES-(DX+MA/5)%EB:IF D1<0 THEN D1=0
390 IF VX=21 AND A=0 THEN D3=RND(1)%100
400 ML=ML-D3:IF D3=0 THEN M$=M1$ ELSE M$=M2$
410 PLAY M$
420 IF PLAY(0)=-1 THEN 420
430 IF ML<=0 THEN RETURN 520
440 IF EL<=0 THEN POKE&HF923,&H34:CLS:WIDTH20:VDP(2)=13:LOCATE2,7:PRINT"You are
 die..."
450 PLAY"T180U13L204DAGF4E4D1D1","T180U11L203DAGF4E4D1D1","T180U9L11L8D1E2C2D1D
2U5SM3200D0D0"
460 PLAY"DAGF4E4D1D1","DDGF4E4D1D1","DDD04D03DDD04D03EEEE04E04E03EEEE04E03EDDD403DDD
04D03DDD04D03DDD04D03D0"
470 PRINT"You win!","PRINTUSING" You got ####Gold.";GL
480 PLAY"U1404T150L8DE","U1205T150L8R8","U1303T150L8R8
490 PLAY"F4R8F4.EFG2A4O5C4D1O2V12O2","FEDD2V9O2","R8FR8FR8FR8FER8ER8ER8ER8DR8DR8
DR8DR8D8I"
500 IF PLAY(0)=-1 THEN490 ELSE WIDTH32:IF ER=1 THEN RETURN ELSE 1780
510 IF ER=1 THEN LR=LR+8:GR=LR-8:IFLR>24 THEN LR=7:GR=0
520 IF ER=2 THEN LR=24:GR=0
530 GOTO 180
540 POKE&HF923,&H34:CLS:WIDTH20:VDP(2)=13:LOCATE2,20:PRINT"You are die..."
550 FOR1=0TO50:PRINT:NEXT:LOCATE2,7:PRINT"Game is over..."
560 PLAY"T180U13L204DAGF4E4D1D1","T180U11L203DAGF4E4D1D1","T180U9L11L8D1E2C2D1D
2U5SM3200D0D0"
570 WIDTH32:PUTSPRITE0,(0,200):GOTO 1450
580 ’-------------ｾﾝﾌﾟｰｺﾛｽｷﾙ----------
590 LR=7:GR=0
600 PUTSPRITE0,(0,208):X2=DX:X3=X
610 ’-------------
620 A=RND(-TIME):POKE&HF923,&H34:CLS:VDP(2)=13:LOCATE12,10:PRINT"ENCOUNT"
630 IF CH<>EN THEN CH=EN:GOSUB 50
640 IF EK<7 THEN GL=RND(1)*(100*(EK+1))+LV:NA$=NA$+" KNIGHT"
650 IF EK=6 THEN EL=CLX*100+EA*MA:ES=MS:GL=CLX*10+RND(1)*200+250
660 IF EK<6 THEN EL=CLX*100+EA*MA:ES=MS:GL=CLX*10+RND(1)*200+250
670 A=VAL("&H"+A$):B=VAL("&H"+B$):VPOKE 8984,A%16+1:VPOKE 8985,B%16+1
680 PLAY"O3T180S0M500L16DDDDD8E2DDDDD8E2F8F402F8F402F8F402";"O2T180S0M4000L16CCCCC8C2
CCCCC8C2C8C4C2C8C4C2"
690 IF PLAY(0)=-1 THEN 690
700 GOSUB 120:PUTSPRITE0,(0,209):POKE&HF923,&H30:VDP(2)=12:DX=X2:X=X3
710 EX=EX+UP:GO=GO+GL:LV=INT(EX/50):IF LV>31 THEN LV=30
720 IF EK>5 THEN T(X,Y)=0
730 LOCATE2,0:PRINTUSING"H.P:#####STR:#####AGG:#####";ML;MS;MA
740 LOCATE5,1:PRINTUSING"LV:###EX:#####GOLD:#####";LV;EX;GO:RETURN 790
750 ’-------------ﾏｯﾌﾟ ｾｯﾄ----------MAP MOOD
760 LOCATE5,1:PRINTUSING"LV:###EX:#####GOLD:#####";LV;EX;GO
770 LOCATE2,0:PRINTUSING"H.P:#####STR:#####AGG:#####";ML;MS;MA
780 LOCATE5,1:PRINTUSING"LV:###EX:#####GOLD:#####";LV;EX;GO
790 S=STICK(0):VA=(S=7)-(S=3):UA=(S=1)-(S=5):IF Y+UA=1 OR Y+UA=18 THEN U=0:S=0
800 DX=X+VA:DY=Y+UA:U=T(DX,Y):D2=T(DX,DY):D3=VPEEK(&H3000+DX+(DY+8)*32):
810 ’-------------ﾏｯﾌﾟﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ----------TRAP
820 MF=0:ON D1+1 GOTO 830,840,850,860,870,940,940,940,940,940,880,890,900
830 GOTO 940
840 IF S=1 THEN MF=1:D$="O":GOTO 930 ELSE 940
850 IF S=5 THEN MF=1:D$="◆":GOTO 930 ELSE 940
860 IF S=3 THEN MF=1:D$="Ω":GOTO 930 ELSE 940
870 IF S=7 THEN MF=1:D$="●":GOTO 930 ELSE 940
880 CL=CL+1:IT(X,Y)=0:PLAY"V1507E16S1M12000C4":GOTO 940
890 X=1:Y=1:PLAY"S0M12000T7E1.":GOTO 760
900 IF X=8&H5 THEN EH=3:EK=7:GOSUB 580:EB=2:GOTO 940
910 IF X=8&H17 THEN EH=4:EK=8:GOSUB 580:EB=3:GOTO 940
920 IF X=8&HE THEN EH=5:EK=9:GOSUB 580:EB=4:GOTO 940
930 IF (VPEEK(&H3000+X+(Y+3)*32)<>128 THEN LOCATE X,Y+3:PRINTD$
940 M2=0:ON D2 GOTO 1010,1010,1010,970,930,970,930,940,940,940,880,890,900
950 GOTO 1010
960 M2=1:IF CL>2 THEN MF=1:PLAY"V1507F4":GOTO 1010 ELSE 1010
970 M2=1:IF CL>3 THEN MF=1:PLAY"V1507F4":GOTO 1010 ELSE 1010
980 M2=1:IF CL>4 THEN MF=1:PLAY"V1507F4":GOTO 1010 ELSE 1010
990 IF MF=1 THEN MF=0:GOTO 1010 ELSE 1010
1000 LOCATE D*2,D*3:PRINT"▲":GOTO 1010
1010 IF MF=1 OR (M2=0 AND D2<>10 AND D3<>128 AND V+U<>0)THEN FOR1=1TO8:PUTSPRITE
1,(X*8+U*8,Y*8+U*8+23),15,(S+1)/2-1:NEXT:X=DX:Y=DY
1020 IF EF=1 THEN V=0:U=0:EF=0:EH=2:EK=6:GOSUB 580
1030 IF RND(1)*20<1 AND V+U<>0 THEN EK=(LV-1)/5:EH=2:GOSUB 590
1040 IF Y=0 AND X=1 THEN RETURN 1070
1050 LOCATE 5,21:PRINT STRING$(CL,"*")+STRING$(18-CL,"･");
1060 GOTO 790
1070 ’-------------ﾎﾝﾄﾞ----------TOWN----------
1080 PLAY"U15T2200A4E8 .L16GFEFGEDEC","U13T2200L16C.R4CR8CR8C"
1090 PUTSPRITE0,(0,208):POKE&HF923,&H34:CLS:WIDTH32:VDP(2)=18
1100 IF INKEY$(6)="" THEN 1100
1110 PRINT"MENU":PRINT" 1) DUNGEONﾆ ﾊｲﾘﾏｽ 2) LIFEﾎｳ 3) ｾｰﾌﾞﾏｽﾀｰ 4) ﾋﾄﾂﾏｽﾀｰ ｦ":GO
1120 INPUT"INPUT (1-4)";A:IF A<1 OR A>4 THEN 1110
1130 ON A GOTO 1140,1150,1160,1170
1140 PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB 750
1150 INPUT"ｳﾏﾚﾙﾄｼﾉﾅﾏｴ?";A:IF A>9O OR A=0 THEN PRINT"........":GOTO 1110 ELSE ML=ML+A*
2:GO=GO-A:PRINT"LIFE";ML;"ﾆﾅｯﾀﾖﾚﾋﾞ":GOTO 1110
1160 INPUT"ｳﾏﾚﾙﾄｼﾉﾅﾏｴ?";A:IF A>9O OR A=0 OR (EX/50+1)%20<MS+A/30 THEN PRINT"........
":GOTO 1110 ELSE CS=MS:MS=MS+A/30:GO=GO-A:PRINT"STR";MS;"ﾆﾅｯﾀﾖﾚﾋﾞ":GOTO 1110
1170 INPUT"ｳﾏﾚﾙﾄｼﾉﾅﾏｴ?";A:IF A>9O OR A=0 OR (EX/50+1)%20<MA+A/30 THEN PRINT"......
":GOTO 1110 ELSE CA=MA:MA=MA+A/30:GO=GO-A:PRINT"AGG";MA;"ﾆﾅｯﾀﾖﾚﾋﾞ":GOTO 1110
1180 ’-------------ｷｬﾗｸﾀｰﾃﾞｰﾀ ﾄ ｶﾞｰﾓﾝﾃﾞｰ----------FONT-
1190 ’-------------
1200 POKE&HFEBF,0:POKE&HF8C0,&H23:SCREEN1:M$=“01V12C16”
1210 POKE&HF922,0:POKE&HF923,&H34:CLS:VDP(2)=13
1220 VPOKE 8976,&H40:VPOKE 8962,&HE1:VPOKE8967,&HE1
1230 VPOKE 8982,&HE1:VPOKE 8983,&HF1:VPOKE 8984,&HA1:VPOKE8985,&HB1
1240 VPOKE 8986,&H91:VPOKE 8987,&H81:RESTORE 1850
1250 FOR1=176TO191:READ A$:B$:FORJ=1%8TO1%8+3:VPOKEJ,VAL("&H"+A$):
 VPOKEJ+4,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT:RESTORE 1850
1260 FOR1=192TO207:READ A$:B$:FORJ=1%8TO1%8+3:VPOKEJ,VAL("&H"+A$):
 VPOKEJ+4,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT:RESTORE 1850
1270 FOR1=208TO223:READ A$:B$:FORJ=1%8TO1%8+3:VPOKEJ,VAL("&H"+A$):
 VPOKEJ+4,VAL("&H"+B$):NEXT:NEXT
1280 FOR1=VPOKE1,VAL("&H"+A$):NEXT:PLAY M$
1290 FOR1=8&4TO191:VPOKEI,VPEEK(I*1504):NEXT :PLAY M$
1300 FOR1=48TO91:FORJ=4TO7:K=1%8+J:VPOKEK,VPEEK(K) OR VPEEK(K-2):NEXT:NEXT
1310 ’-------------ﾋｮｳｼﾞｭﾝﾋﾞ ｶﾝﾘｮｳ----------HENSU-
1320 DIM P1(4,30):RESTORE2120:FORI=0TO2:FORR=0TO24:READ P1(I,R):NEXT:NEXT
1330 A$=CHR$(29)+CHR$(31):B$=“ｱ･ｲ&$+“ｳ･ｴ&$+“ｵ･ｶ&$+“ｷ･ｸ&$+“ｹ･ｺ&$+“ｻ･ｼ&$+“ﾀ･ﾁ&$+“ﾂ･ﾃ&$+“ﾄ･ﾅ&$+“ﾆ･ﾇ&$+“ﾈ･ﾉ&$+“ﾊ･ﾋ&$+“ﾌ･ﾍ&$+“ﾎ･ﾏ&$+“ﾐ･ﾑ&$+“ﾒ･ﾓ&$+“ﾔ･ﾕ&$+“ﾖ･ﾗ&$+“ﾘ･ﾙ&$+“ﾚ･ﾛ&$+“ﾜ･ｦ&$+“ﾝ･ｧ&$+“ｯ･ｬ&$+“ｮ･ｰ&$+“ﾞ･ﾟ&$+“ｩ･ｨ&$+“ｫ･ｪ&$+“ｭ･ｯ&$+“ｰ･ｱ&$+“ｲ･ｳ&$+“ｴ･ｵ&$+“ｶ･ｷ&$+“ｸ･ｹ&$+“ｺ･ｻ&$+“ｼ･ｽ&$+“ｾ･ｿ
```

きみたいなことが言えるか？と言うことでどーやってるかは打ち込んだ人か解読した人にしかわからない。楽しみはとっておこう。ということで説明はしない(手ヌキである)。

At last

フローチャートは，上記の理由と西洋うどんプログラムのため書けません。もともと独立して作ったサブ・ルーチンをむりにくっつけたため，同一変数を同時に別々の目的で使っているなどの理由のため，変数表すら書けません。

関係者のみなさんどうもすみません。つぎからはトップダウンを心がけます。

Player，打ち込み屋，他のかたへ

終わりのほうのＤＡＴＡ(カタカナ，数字乱立)は，ＭＳＸ２なら，ローマ字モード。ＭＳＸ１なら，CTRL＋テンキーまたは[ろ]でカナロックのまま打ち込んでください。

マシン語は，使っておりませんが，暴走する確率は十二分にあります。Pokeと，VDP命令には注意を。

★　★　★

★影さんは，赤影，白影，青影のうちのどれですか？本当のことを教えてください。(京都市・大三元字一色14才)
……【影：そりゃー，かっこいい赤影に決まっているだろう。編集長：いいかげんにしろ!!のまちがいでは？】

MSX/MSX2用

本格アクション・ゲームの決定版!!

DEMPA(デンパ)で PANIC(パニック) II

一木　哲也



はじめに

このプログラムは，MSX/MSX2プログラム大全集に載せて頂いたもののパートIIですが，ストーリー的にはつながりはありません。

ストーリー

つぐ美ちゃんは休暇をとって旅行していた。旅行から帰ると，五反田あたりは焼け野原になっていた。「まさか電波ビルは…」不安に思い，編集部へ電話した。すると…。

遊びかた

影：「大変だ!!つぐ美ちゃん，バケモノが編集部に襲ってきたんだ!編くんもDr.も編集長も魂を抜かれてしまった。早くきてくれ!」

つぐ美：「でも，どうやって…？」

影：「どうもこのバケモノは女性に対して弱いらしい。君がきてくれればすべて解決する。カーソル・キーで左右に動き，スペース・キーでジャンプするんだ。みんなの魂がバケモノになって襲ってきたら，うまくかわすんだ!地面の穴もジャンプでかわせ!」

つぐ美：「でも…怖いわ…」

影：「大丈夫だ!ジョイスティックにも対応している!ミスは3回まで許されているんだ!早く!早くきてくれ!」

つぐ美：「でも…影さん…」

影：「頼んだぞ，頑張ってくれ，つぐ美ちゃん…うわーバケモノめ!何をするんだ!!ぎゃーあ!!」……ツー，ツー，ツーッー……。

プログラム

やたら長くてすいません。2本立てです。テープの人は，スプライト定義の**リスト1**とメイン・プログラムの**リスト2**を続けてセーブしてください(ファイル・ネームは何でもよい)。

ディスクの人は，**リスト2**(メイン)のファイル・ネームを〝DEMPA〟としてください。スプライト定義の**リスト1**をロード，ランして，画面の指示に従ってください。

改造について

人数を増やしたい人は，280行の変数

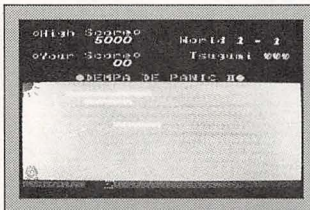
《第1表》変数表

SC	スコア
HI	ハイスコア
WO，ME	面数
LE	残りチャンス数
MX，MY	つぐ美の座標
JP$，JP	ジャンプ用
TX，TY	敵の座標
TT，TF，TW	敵用
JI，JF	地面用
R( )	地面の穴のX座標
X，Y	いろんな物の座標
XX，YY	いろんな物の座標に関するもの
S，T	スティック関数，トリガ関数用
KO	点数用
その他I，J，K，A，B，A$等	汎用

LEの数を増やしてください。先の面をやりたい人は変数WOを1～8の間，MEを1～4の間で変えてください。

最後に

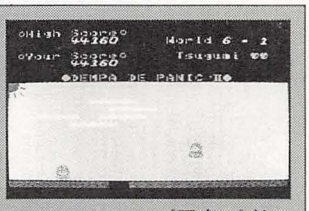
バケモノは去った。電波ビルは平和になった。明日もきっと楽しい日になることだろう。



◀《写真1》ワールド1は穴をジャンプしてよける

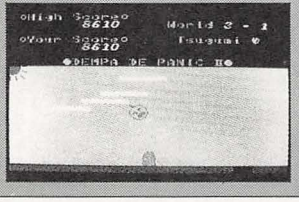


◀《写真3》穴に落ちたりすると天にめされて行きます





▶《写真2》カゲボールと穴の複合攻撃。まだまだ簡単



▶《写真4》3面のDr.は，いやな動きかたをするゾ!

▲《写真5》敵のジャンプが低いのでタイミングをつかめ!

★新養毛剤〝影〟。使ったその日から頭に毛がはえてきます。なお，使いますと光に弱くなりますので外出時にはサングラスを。(長崎県東彼杵郡・**立井匡樹16才**)……【Dr.D：そんなものがあるなら早く言ってほしいゾ!!】

《リスト1》DEMPAでPANIC IIのスプライト定義・プログラム・リスト

```
10 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,0,0:KEY OFF:WIDTH 32:DEFUSR=&H3E
20 KEY 1,CHR$(255)+"CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
30 PRINT"しまから 24マイ の SPRITE を でいき゛ します。"
40 FOR I=0 TO 23:B$="":LOCATE 2,1:PRINTUSING"あと ##マイ で゛す。";24-I
50 FOR A=0 TO 1:C=0:FOR J=0 TO 15:READ A$:B=VAL("&H"+A$):C=C+B
60 B$=B$+CHR$(B):NEXT:READ Z:IF C<>Z THEN 120
70 NEXT:SPRITE$(I)=B$:NEXT:CLS:PLAY"S0M1200003L16DEDEGFEDEFEFC8CCC4."
80 PRINT" ● しゅうりょう しました。":PRINT"テープ゛ なら [F1] を"
90 PRINT"Disk なら [ESC] を おして くだ゛さい。"
100 IF INKEY$=CHR$(255) THEN CLS:I=USR(0):END
110 IF INKEY$=CHR$( 27) THEN CLS:I=USR(0):RUN"A:DEMPA" ELSE 100
120 BEEP:PRINT"Data error in";140+(I*2+A)*10:END
130 '◆◆ ◆◆  ◆◆    ◆◆     = DATA =     ◆◆   ◆◆  ◆◆ ◆◆
140 DATA 00,00,00,03,06,00,06,06,07,01,18,1E,0C,00,07,00, 102
150 DATA 00,00,00,C0,20,80,D0,D0,F0,C0,0C,0C,00,00,60,00,1320
160 DATA 00,00,00,00,03,06,00,06,06,07,01,30,38,00,00,00, 133
170 DATA 00,00,00,00,C0,20,80,D0,D0,F0,C0,18,38,10,00,00,1296
180 DATA 03,0F,0F,1C,19,1F,39,39,38,1E,07,01,33,3F,00,07, 446
190 DATA 60,F0,F0,38,D8,78,2C,2C,0C,38,F0,F0,FC,FC,00,B0,2284
200 DATA 00,03,0F,0F,1C,19,1F,39,39,38,1E,0F,07,3F,3F,1E, 495
210 DATA 00,60,F0,F0,38,D8,78,2C,2C,0C,38,E0,C0,EC,FC,3C,2088
220 DATA 00,00,00,00,00,00,10,13,10,1B,0B,00,00,00,00,00,  89
230 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,C2,C2,C2,38,32,00,00,00, 816
240 DATA 00,00,00,00,00,00,38,6C,EC,EF,E4,F4,FF,7F,7F,1F,03,1654
250 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3D,3D,3D,3C,C5,CD,FC,DC,84,1249
260 DATA 00,00,00,00,0C,30,26,0F,13,17,0C,00,06,07,07,02, 189
270 DATA 00,00,00,00,00,10,30,30,02,02,00,06,04,00,00, 128
280 DATA 00,00,3C,7F,73,4F,D9,F0,EC,E8,F3,7F,79,38,00,00,1853
290 DATA 00,00,00,00,00,80,C0,CD,FD,FD,FC,FD,F9,FA,70,20,2179
300 DATA 07,07,01,0B,1F,0F,19,F8,F9,D9,CF,1F,0B,01,01,01,1063
310 DATA 80,80,80,D0,F8,F3,1B,1F,1F,38,F0,F8,D0,80,E0,E0,2500
320 DATA 00,20,71,F9,5F,0F,19,38,39,19,0F,1F,39,71,38,10, 955
330 DATA 08,1C,8E,9C,F8,F0,18,1C,1C,38,F0,FA,9F,8E,04,00,1753
340 DATA 88,EC,30,20,41,41,80,8C,9E,92,40,41,21,10,0C,03,1342
350 DATA C0,30,08,C4,82,82,C1,19,7D,F9,FA,E2,E4,8C,30,C0,2380
360 DATA 03,0C,10,23,41,41,83,98,BE,9F,5F,47,27,31,0C,03,1097
370 DATA C3,32,0E,04,82,82,01,31,79,49,02,82,84,08,30,C0,1279
380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,74,88,80, 883
390 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,B6,49,80, 883
400 DATA 01,00,00,01,03,0C,10,10,26,22,40,43,4F,2F,00,B5, 559
410 DATA 00,80,80,00,C0,30,08,08,64,44,02,C2,F2,F4,00,AD,1585
420 DATA 03,0F,3F,3F,7F,7F,FF,FC,F0,C6,46,42,20,30,0C,03,1574
430 DATA C0,F0,FC,FC,FE,DE,0F,07,03,63,62,42,04,0C,30,C0,1956
440 DATA 00,03,0F,3F,3F,7F,7F,FF,F8,40,4E,20,30,0C,03,00,1138
450 DATA 00,C0,F0,FC,FC,FE,DE,0F,07,02,72,04,0C,30,C0,00,1806
460 DATA 03,0F,0F,1E,18,15,10,08,04,1F,1F,35,37,3B,1F,03, 899
470 DATA C0,F0,F0,F8,78,38,18,30,60,F8,F8,BC,AC,6C,F8,C0,2668
480 DATA 03,0F,1F,3E,38,25,20,10,08,07,1F,15,17,0B,0F,03, 871
490 DATA C0,F0,F8,FC,7C,1C,0C,08,30,70,F8,B8,B8,70,F0,C0,2424
500 DATA 07,1F,3F,33,70,61,60,47,45,47,30,08,0F,3F,F2,64,1144
510 DATA C0,F0,F8,E4,C6,82,02,72,D2,74,04,88,78,FC,F7,9B,2592
520 DATA 00,00,07,1F,3F,33,70,61,60,47,45,47,30,08,3F,FF,1042
530 DATA 00,00,C0,F0,F8,E4,C6,82,02,72,D2,74,04,88,7E,FF,2199
540 DATA 10,20,27,2F,2F,4F,47,40,60,3C,3F,0F,0F,03,00,00, 647
550 DATA 0C,02,01,81,81,81,01,03,07,3F,FE,FE,FC,F8,E0,40,1772
560 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,03,0C,  15
570 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C0,30, 240
580 DATA 04,1C,18,38,33,6F,5F,DF,BF,AF,A7,A3,B3,5F,19,0F,1602
590 DATA 04,06,06,0E,8F,EF,FF,FF,FF,DF,9F,1F,3E,F6,F8,F0,2386
600 DATA 00,00,00,00,0F,3F,3F,7F,7F,3F,3F,0F,00,00,00,00, 536
610 DATA 00,00,00,00,C6,D6,E0,E3,FB,E0,F6,C6,00,00,00,00,1782
```

《リスト2》DEMPAでPANIC IIのメイン・プログラム・リスト

```
10 '-_-_-_-_-_-= START =-_-_-_-_-_-
20 SCREEN 1:COLOR 15,0,0:WIDTH 32:KEY OFF:CLEAR 500:R=RND(-TIME):DEFINT A-Z
30 LOCATE 8,11:PRINT"Wait a moment!":RESTORE 1420
40 FOR I=384 TO 1015:J=VPEEK(I):VPOKE I,(J OR J/2) AND 191:NEXT
50 READ A$:IF A$="XX" THEN 80
60 A=VAL("&H"+A$):FOR I=0 TO 7:J=A*8+I
70 READ A$:VPOKE J,VAL("&H"+A$):NEXT:GOTO 50
80 FOR I=8200 TO I+8:VPOKE I,48:NEXT:VPOKE 364,120:VPOKE 8196,48
90 FOR I=8214 TO I+7:READ A$:VPOKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
100 JP$="-2-10102":HI=500
110 '-_-_-_-_-_-= TITLE =-_-_-_-_-_-
120 CLS:DEFUSR=&H90:I=USR(0)
130 RESTORE 1760:FOR I=0 TO 4:READ A$
140 FOR J=1 TO 22-I:LOCATE 4,J-1:PRINT SPC(24);:LOCATE 4,J:PRINT A$
150 NEXT:PLAY"L64V1105DV1406DV1207D":NEXT
160 FOR I=0 TO 15:LOCATE 0,23:PRINT:NEXT:PLAY"S0M10000O3L8","V1005L2"
170 PLAY"CEDCFEDC CEGEGFED CEDEGFV15L16GFEDC8","CEGEV12CL4EV13L16GFEDC8"
180 FOR I=20 TO 5 STEP -1:FOR J=0 TO 199:NEXT:A=15
190 LOCATE A,I:PRINT"ｱ";:LOCATE A,I+1:PRINT"ｲ";:LOCATE A,I+2:PRINT"  ":NEXT
200 IF PLAY(0) THEN 200 ELSE FOR I=0 TO 7:READ A,B,A$:LOCATE A,B:PRINT A$:NEXT
210 LOCATE 7,0:PRINT USING"High Score #######0";HI
220 LOCATE 0,14:PRINT STRING$(32,197);:W=0:X=0:Y=95:Z=0
230 PUTSPRITE 0,(X,Y),11,W:PUTSPRITE 1,(X,Y),13,2+W
240 RESTORE 1830:FOR I=2 TO 7:READ A,B,C
250 PUTSPRITE I,(A,B),5,C+W:NEXT
260 Z=Z+1:IF Z=2 THEN Z=0:W=W XOR 1:X=X+8:IF X>240 THEN X=0
270 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 230
280 SC=0:WO=1:ME=1:LE=2
290 '-_-_-_-_-_-= MAKE A SCREEN =-_-_-_-_-_-
300 A$="04V15L16CDCEDEGA CDCEDEGA BAGAGFEDC4"
310 B$="03V15L16CEGEDFAF":PLAY A$,B$+B$+B$+"V14C4"
320 CLS:GOSUB 1400:MX=1:MY=18:TT=0:TF=0:JI=0:JF=0:JP=0:KO=0
330 IF ME<3 THEN A$="ｱ" ELSE A$="ｳ"
340 A$=STRING$(30,A$):FOR A=7 TO 19:LOCATE 1,A:PRINT A$;:NEXT
350 LOCATE 1,20:PRINT STRING$(30,197):ON ME GOTO 360,360,390,390
360 FOR A=0 TO 4:I=RND(1)*15+3:J=RND(1)*5+8
370 LOCATE I,J:PRINT"ｱｱｱｱｱ";:NEXT
380 LOCATE 1,7:PRINT"ﾖ∠";:LOCATE 1,8:PRINT"ﾒ";:GOTO 420
390 FOR A=0 TO 7:I=RND(1)*27+2:J=RND(1)*6+8
400 LOCATE I,J:PRINT"ｱ";:NEXT:I=RND(1)*17+5
410 LOCATE I,8:PRINT"ｵ";:LOCATE I,9:PRINT"ﾊ";
420 A$="ｶHigh Scoreｶ":B$="ｶYour Scoreｶ":C$="ｵDEMPA DE PANIC ｰｵ"
430 LOCATE 2,0:PRINT A$:LOCATE 2,8:PRINT B$:LOCATE 7,6:PRINT C$
440 IF SC>HI THEN HI=SC
450 LOCATE 6,1:PRINT USING"#######0";HI:LOCATE 6,4:PRINT USING"#######0";SC
460 LOCATE 18,1:PRINT USING"World # - #";WO;ME
470 LOCATE 19,3:PRINT"Tsugumi "+STRING$(LE+1,181);:FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):NEXT
480 '-_-_-_-_-_-= MAIN =-_-_-_-_-_-
490 S=STICK(0) OR STICK(1):T=STRIG(0) OR STRIG(1):IF T AND JP=0 THEN JP=4
500 XX=(S=3)-(S=7):YY=0:IF JP THEN YY=VAL(MID$(JP$,(4-JP)*2+1,2)):JP=JP-1
510 MX=MX+XX*(MX-XX>0):MY=MY+YY:KO=KO+1
520 IF MX=30 THEN SC=SC+(53-KO/10)*WO:ME=ME+1:IF ME=5 THEN 980 ELSE 320
530 A=MX MOD 2:X=MX*8:Y=MY*8-1
540 PUTSPRITE 0,(X,Y),11,A:PUTSPRITE 1,(X,Y),13,A+2
550 V1=VPEEK(6208+MX+MY*32):V2=VPEEK(6209+MX+MY*32):A=-(V1=32)-(V2=32)
560 IF A<2 THEN 580
570 FOR I=144 TO 209:PUTSPRITE 0,(X,I):PUTSPRITE 1,(X,I):NEXT:GOTO 1300
580 GOSUB 600:GOSUB 660:GOTO 490
590 '-_-_-_-_-_-= JIMEN =-_-_-_-_-_-
600 IF JI>0 AND JF=50 THEN JI=0:JF=0:RETURN ELSE IF JF>0 THEN 620
610 JI=1-(ME>2):FOR I=1 TO JI:R(I)=RND(1)*21+5:NEXT
620 JF=JF+1:A$="ｷｷ"
630 IF JF>8 AND JF<42 THEN A$="  " ELSE IF JF>2 AND JF<48 THEN A$="ﾆﾆ"
640 FOR I=1 TO JI:LOCATE R(I),20:PRINT A$;:NEXT:RETURN
```

★影さん、影さん。たいへんですよ！ヒつはね「……」というわけなんですよー。どうします？(福井県三方郡・山口政宏14才)……【影：つぐ美ちゃんどうしよう？つぐ美：「……」してみたら。編：「……」のほうがいいですよ。】

★ページのすみっこにネタと名前が載るだけなのに、ネタを考えるのってかなり真剣になりますね。あっ、もう2時か…。(北海道岩見沢市・**クイズの賞品が欲しい13才**)……**【影：それに答えてる私の苦労がわかったかね。】**

```
650 '-_-_-_-_-_-= ENEMY =-_-_-_-_-_
660 IF TT=0 THEN TT=WO-1:TF=0:TW=0:FOR I=0 TO 79:NEXT:RETURN
670 ON TT GOSUB 740,760,790,810,840,870,890
680 TW=TW XOR 1:PUTSPRITE 2,(TX*8,TY*8-1),4,TT*2+TW+6
690 A=ABS(MX-TX):B=ABS(MY-TY):I=(A<2)*(B<2)
700 IF I=0 THEN RETURN ELSE A$="S14M5000L4EE-DD-C.":PLAY"O4XA$;","O2R32XA$;"
710 FOR I=-1 TO 0:I=PLAY(0):A=RND(1)*2:A=A+14:B=29-A
720 J=MX MOD 2:PUTSPRITE 0,(X,Y),A,J:PUTSPRITE 1,(X,Y),B,J+2:NEXT:RETURN 1300
730 TT=0:PUTSPRITE 2,(0,209):RETURN
740 IF TF=0 THEN TF=1:TX=29:TY=18:RETURN
750 TX=TX-1:IF TX=0 THEN RETURN 730 ELSE RETURN
760 IF TF=0 THEN TF=1:TX=RND(1)*16+8:TY=7:RETURN
770 TY=TY+1:IF TY=19 THEN RETURN 730
780 IF TY MOD 2 THEN TX=TX+SGN(MX-TX):RETURN ELSE RETURN
790 IF TF=0 THEN TF=1:TX=RND(1)*16+8:TY=22:RETURN
800 TY=TY+(TF MOD 2=0)*2:IF TY=16 THEN RETURN 730 ELSE TF=TF+1:RETURN
810 IF TF=0 THEN TF=1:TX=29:TY=15:RETURN
820 TX=TX-1:IF TX=0 THEN RETURN 730
830 IF (TX-1) MOD 4 THEN TY=TY+TF:RETURN ELSE TF=-TF:RETURN
840 IF TF=0 THEN TF=1:TX=29:TY=16:RETURN
850 A=(TF MOD 4)*2+1:TF=TF+1:TY=TY+VAL(MID$(JP$,A,2))
860 TX=TX-1:IF TX=0 THEN RETURN 730 ELSE RETURN
870 IF TF=0 THEN IF MX>5 THEN TF=1:TX=1:TY=18:RETURN ELSE RETURN 730
880 TX=TX+2:IF TX=31 THEN RETURN 730 ELSE RETURN
890 IF ME<4 THEN TT=RND(1)*6+1:RETURN 670
900 I=VPEEK(&H1B08)/8+1:IF ABS(MX-21)<2 AND ABS(MY-I)<3 THEN 700
910 ON TF GOTO 930,920,950:TF=1:TX=21:TY=16:RETURN 490
920 TX=TX-2:TY=TY+1:TF=3:GOTO 960
930 TY=MY-2:X=TX*8:Y=TY*8-1:A=21:IF MX>RND(1)*5+10 THEN TF=2:A=22
940 PUTSPRITE 2,(X,Y),13,A:PUTSPRITE 3,(X,Y+16),13,20:RETURN 490
950 TX=TX-1:IF TX=0 THEN PUTSPRITE 4,(0,209):TF=0:RETURN 490
960 PUTSPRITE 4,(TX*8,TY*8-1),9,23:RETURN 690
970 '-_-_-_-_-_-= CLEAR =-_-_-_-_-_
980 GOSUB 1400:SC=SC+WO*100:WO=WO+1:ME=1:IF WO=9 THEN 1040
990 LOCATE 11,12:PRINT"Nice clear"
1000 LOCATE  4,14:PRINT"Challenge the next world"
1010 PLAY"O4V15L8AGFEGFEDGFEDL16FEDCEFED","O3V15L8AGFEAGFEFDEDL16GFEDCDED"
1020 FOR I=0 TO 4999:NEXT:GOTO 300
1030 '-_-_-_-_-_-= ALL CLEAR =-_-_-_-_-_
1040 RESTORE 1840:FOR I=7 TO 19:READ A$:LOCATE 1,I:PRINT SPACE$(23)+A$:NEXT
1050 LOCATE 1,20:PRINT STRING$(30,197);:SC=SC+LE*3000:IF SC>HI THEN HI=SC
1060 FOR I=1 TO 10:X=I*8:Y=143:A=I MOD 2
1070 PUTSPRITE 0,(X,Y),11,A:PUTSPRITE 1,(X,Y),13,A+2
1080 FOR J=0 TO 799:NEXT J,I:I$=CHR$(31)+STRING$(8,29)
1090 A$(0)="ﾋﾋ　ﾋﾋ　"+I$+"ってねのにゐゐへ"+I$+"　はひ　ほま"
1100 A$(1)="　ねの　ゐへ"+I$+"ﾋﾋはひとねほま"+I$+"って　にゐ　"
1110 A$(2)="ﾋﾋ　　ゐへ"+I$+"ってねのとねほま"+I$+"　はひにゐ　"
1120 A$(3)="　ねのとね　"+I$+"ﾋﾋはひにゐゐへ"+I$+"って　　ほま":A$=SPACE$(8)
1130 FOR I=16 TO 12 STEP -1:LOCATE 1,17:PRINT A$(I MOD 2);:FOR J=0 TO 699
1140 NEXT J:LOCATE I,17:PRINT A$+I$+A$+I$+A$;:NEXT I
1150 PUTSPRITE 0,(96,143),11,6:PUTSPRITE 1,(96,143),13,7
1160 LOCATE 9,17:PRINT A$(3):LOCATE 8,8:PRINT"All clear!"
1170 LOCATE 5,10:PRINT"Congratulations!":X=96:Y=121
1180 FOR I=0 TO 14:FOR J=0 TO 16:Y=Y+((I MOD 2)*2-1)*2
1190 PUTSPRITE 0,(X,Y):PUTSPRITE 1,(X,Y):FOR K=0 TO 49:NEXT K,J
1200 LOCATE 9,17:PRINT A$(I MOD 2+2):NEXT
1210 GOSUB 1400:CLS:LOCATE 4,4:PRINT"Monster was gone."
1220 LOCATE 7,7:PRINT"DEMPA became peace."
1230 LOCATE 4,12:PRINT"Tomorrow will happy too.":LOCATE 22,19:PRINT"END"
1240 A$="L4CDR4CER4GL8FED4F4EDC4":B$="L4AAAL8GFL4ER4GGGL8FED4R4"
1250 PLAY"S0M1800005","V1005","V1203":A$=A$+A$+B$+B$+A$+"T80":B$="R16"+A$
1260 PLAY A$,B$,A$:PLAY"O7","O7","O5":PLAY A$,B$,A$
1270 PLAY"L4GGGL8AB0SC2","V11L4EEEL8V13AB08C4.","V13L4GGGL8V15AB06C2"
1280 IF PLAY(0) THEN 1280 ELSE 120
1290 '-_-_-_-_-_-= MISS! =-_-_-_-_-_
1300 GOSUB 1400:I=MX*8:PUTSPRITE 0,(I,144),15,4:PUTSPRITE 1,(I,144),14,5
1310 FOR J=7 TO 19:LOCATE MX,J:PRINT"ﾄﾄ":NEXT
```

```
1320 PLAY"V1503L3G-FE-R3G-FE-R3L2G-FE-D-C1":FOR J=0 TO 2499:NEXT
1330 FOR J=143 TO 50 STEP -2:PUTSPRITE 0,(I,J):PUTSPRITE 1,(I,J)
1340 FOR K=0 TO 99:NEXT K,J:IF LE THEN LE=LE-1:GOTO 300
1350 GOSUB 1400:CLS:LOCATE 11,11:PRINT"Game over!"
1360 PLAY"V1503L12CDEDF6EG6FA6GB6AGFEDE3","V1303L12CDEDFE6GF6AG6BA6BAGFG3"
1370 PLAY"R12GFEDCDEDEFEFGFGAGFEDC3","R12BAGFE4CF6DG6EA6EV15GFEDC3"
1380 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 120 ELSE IF PLAY(0) THEN 1380 ELSE 120
1390 '-_-_-_-_-_-= CLEAR SPRITE =-_-_-_-_-_
1400 FOR I=0 TO 7:PUTSPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
1410 '-_-_-_-_-_-= DATA =-_-_-_-_-_
1420 DATA 21,06,0E,0C,1C,10,00,20,00,30,3C,66,42,C6,84,CC,78,00
1430 DATA 31,18,2C,0C,18,18,18,7C,00,32,3C,66,02,06,7C,C8,74,00
1440 DATA 33,3C,66,0C,10,88,C4,78,00,34,40,88,88,D8,7E,10,30,00
1450 DATA 35,3E,20,60,78,0C,CC,78,00,36,1C,32,60,78,CC,CC,78,00
1460 DATA 37,3E,06,0C,18,30,60,40,00,38,3C,42,24,78,8C,C4,78,00
1470 DATA 39,3A,4C,84,E8,18,30,60,00,B1,00,03,0F,1F,30,3C,7C,7C
1480 DATA B2,7C,7C,3C,30,1F,0F,03,00,B3,00,C0,F0,F8,0C,9C,9E,9E
1490 DATA B4,9E,9E,9C,0C,F8,F0,C0,00,B5,6C,FE,FA,FA,74,7C,10,00
1500 DATA B6,00,38,44,44,44,38,00,00,B7,38,7C,FE,FE,FE,7C,38,00
1510 DATA B8,00,00,00,00,00,00,00,00,B9,00,00,DE,FF,FF,FF,77,00
1520 DATA BA,FF,FF,88,90,A2,84,80,FF,BB,FF,AA,D5,AA,D5,AA,D5,AA
1530 DATA BC,FF,FF,C0,C4,C8,D0,C0,C0,BD,FF,FF,81,81,81,91,A1,81
1540 DATA BE,C3,C2,C2,C3,C0,C0,C0,C0,BF,E1,A1,A1,E5,89,81,81,81
1550 DATA C0,01,03,07,0F,1F,3F,7F,FF,C1,80,C0,E0,F0,F8,FC,FE,FF
1560 DATA C2,FF,7F,3F,1F,0F,07,03,01,C3,FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
1570 DATA C4,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C5,AA,FF,FF,DF,FF,FD,FF,55
1580 DATA C6,00,67,32,80,C6,12,78,63,C8,03,01,00,00,00,00,80,C0
1590 DATA C9,C0,F8,7C,3E,3E,1E,1F,1F,CA,C0,E0,78,7F,7F,3F,1F,03
1600 DATA CB,3F,3F,FE,FE,FE,FC,F8,C0,CC,10,38,FE,7C,38,6C,44,00
1610 DATA CD,00,00,00,00,00,00,00,00,CE,00,DA,B3,BB,B3,DA,00,FF
1620 DATA CF,00,B2,AF,B5,A7,A5,00,FF,D0,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1630 DATA D1,DF,C0,C0,C0,80,98,87,00,D2,FE,F0,00,84,84,82,82,82
1640 DATA D3,00,00,20,10,08,04,00,00,D4,03,0E,3A,22,62,46,CE,9A
1650 DATA D5,81,71,39,09,8D,C5,E7,B3,D6,CE,46,62,20,38,0E,03,FF
1660 DATA D7,E7,C5,8D,89,B9,E1,81,FF,60,FE,6C,6C,6C,6C,6C,FE,00
1670 DATA E0,63,9C,80,6C,1E,19,18,19,E1,F8,04,02,71,F9,19,1E,1E
1680 DATA E2,1D,4F,C7,38,3F,1F,03,3C,E3,3C,F8,E2,1B,FC,F8,80,7C
1690 DATA E4,03,0C,10,10,20,23,2F,19,E5,C0,30,08,08,84,C4,E4,38
1700 DATA E6,DD,CF,07,78,15,0A,07,3C,E7,7B,F3,C0,3C,48,B0,E0,7C
1710 DATA E8,03,0F,0F,1F,19,1D,0F,6F,E9,80,E0,F0,F8,38,78,F0,E6
1720 DATA EA,67,1F,1E,1F,0E,0F,03,3C,EB,C6,F8,F0,F0,E0,E0,80,7C
1730 DATA EC,0F,3A,55,6B,5F,31,34,31,ED,F0,AC,56,AA,F6,1C,58,18
1740 DATA EE,1F,47,D8,20,20,18,07,3C,EF,F0,C2,3B,04,04,18,E0,7C
1750 DATA ¥¥,D0,F7,80,A0,87,F0,B0,F0
1760 DATA "ﾄﾄﾄﾃ ﾄﾄﾄﾄ ﾄ　ﾄ ﾄ　　ﾄ　ﾄ" , "ﾄ ﾀﾄ ﾄ　　ﾄ　ﾄ ﾄ　　ﾄﾄﾄﾄ"
1770 DATA "ﾄ　ﾄ ﾄﾄﾄ　ﾄﾂﾅﾄ ﾄﾄﾄﾃ ﾄ　ﾄ" , "ﾄ ﾂﾅ ﾄ　　ﾄﾄﾄﾄ ﾄ　ﾄ ﾀﾃﾂﾅ"
1780 DATA "ﾄﾄﾄﾃ ﾄﾄﾄﾄ ﾄﾃﾅﾄ ﾄﾄﾄﾃ　ﾀﾅ "
1790 DATA 12,8,"DE PANIC",2,10,"#Protect DEMPA from monster#"
1800 DATA 14,12,"Push",18,18,"SPACE!",12,15,"ｶENEMIES"
1810 DATA 8,18,"KAGE Ball Jr    HENSHUCHON",8,20,"PyonPyon HEN   NamaKubi HEN"
1820 DATA 8,22,"MoKoMoko Dr    Namakubi Dr"
1830 DATA 8,135,8,127,135,18,8,151,16,127,151,14,8,167,12,127,167,10
1840 DATA "ｻｻｻｻｻｻｻ","ｻｻｺｺｺｻｻ","ｻｻｺｺｺｻｻ","ｻｻｻｻｻｻｻ","ｻｻｺｺｺｻｻ"
1850 DATA "ｻｻｺｺｺｻｻ","ｻｻｻｻｻｻｻ","ｻｻｺｺﾄﾄﾄ","ｻｻｺｺﾄｱ1","ｻｻｻｻﾄﾖﾗ"
1860 DATA "ｻｻｻﾅﾄﾎﾏ","ｻｻｻｼﾏｼｽ","ｻｻｻｾﾝｾﾝ"
```

★　★

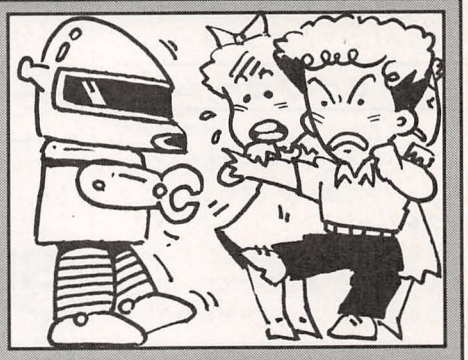
MSX/MSX2用

山下先生が投稿ゲームに登場

セーブ　アイドルズ

SAVE IDOLS

—THE LONGEST DAY OF A. YAMASHITA—



KIETH GALL

注意!!

このソフトは，決して，ロリコン・ソフトではありません。タイトル画面だけで決めつけないでください。

ストーリー

1988年7月8日，大きな事件が起こった。人気アイドル10人が何者かによって，さらわれたのである。

大打　撃氏の活躍により，犯人は逮捕されて，事件は解決された。めでたしめでたし。……のように見えた。それでは，話が続かないのである。

アイドル10人が，救出されていなかったのである。犯人自身も，「おれでも，あの部屋のトラップをクリアするのは，至難の業に近い」という始末。

「彼女達を救出できるのは，もはやあの人しか…」堂聖リサ助手は思った。

その人とは，我等がヒーロー，山下章のことであった。

操作方法

←→で左右。上下は，⇧か⇩のところでスペース・キー。ドアは，スペース・キーで開くが，水色（アイドル救出）と赤（ネクストドア：クリア）は，カギがなければ開かない。

青いドアの中には，カギの入っている物もあるが，ロボットのでてくるものもある。もち，ロボットに当たれば死！なお，ロボットのいる間は，他の

SAVE IDOLSのプログラム・リスト

```
10 ' ****** SAVE  IDOLS  ****** by KIETH GALL (ANOTHER NAME:GOCKIE-2) ******
20 CLEAR 1000,&HEFFF:DEFINT A-Z:SCREEN 1,2,0:WIDTH32:COLOR 15,1,1:KEY OFF
30 GOSUB 470:R=RND(-TIME)
40 GOSUB 1800:'M.M.R. SETTING
50 GOSUB 1080:'CHARACTOR SETTING
60 GOSUB 1030:'TITLE
70 GOSUB 960:'ONE GAME
80 GOSUB  890:'ONE ROUND
90 ON INTERVAL=96 GOSUB 450:MC=0:INTERVAL ON:LOCATE 16,17:PRINT"NORMAL "
100 ' ****** MAIN ******
110 MS=STICK(0):PX=MX+PX(MS):IF PX>11 OR PX<0 THEN PX=MX
120 MX=PX:PUT SPRITE 0,(MX*16,MY*32+8),6,0:PUT SPRITE 2,(MX*16,MY*32+8),11,2
130 IF MF=0 THEN 250
140 ' ****** ENEMY ******
150 KX=TX+LX:KY=TY:IF KX<0 OR KX>11 THEN LX=-LX:KX=KX+LX
160 IF LF=1 THEN  KY=KY+LY:GOSUB 500:LF=0:LY=0
170 IF INT(RND(1)*12)>4 THEN 200
180 IF SD(KX,KY)=7 AND KY+1<4 THEN LF=1:LY=1:LX=0
190 IF SD(KX,KY)=6 AND KY-1>-1 THEN LF=1:LY=-1:LX=0
200 TX=KX:TY=KY:PUT SPRITE 1,(TX*16,TY*32+8),13,1
210 IF TX=MX AND TY=MY THEN 620
220 RT=RT-1:GOSUB 570:IF RT>0 THEN 250
230 MF=0:PUT SPRITE 1,(0,209):DF$="NORMAL":GOSUB 590
240 ' ****** IVENT ******
250 FOR W=0 TO 171-(RO*15):NEXT:IF STRIG(0)=0 THEN 110
260 IF MF=1 THEN 280
270 ON SD(MX,MY) GOTO 300,320,340,370,390,410,430:GOTO 110
280 ON SD(MX,MY) GOTO 300,320,340,370,110,410,430:GOTO 110
290 ' ****** NOTHING ******
300 GOSUB 490:GOTO 110
310 ' ****** KEY    DOOR ******
320 KH=1:GOSUB 580:GOSUB 490:GOTO 110
330 ' ****** IDOL DOOR  ******
340 IF KH=0 THEN 110
350 IN=IN+1:ID(RO)=1:GOSUB 560:GOSUB 490:GOSUB 600:GOTO 110
360 ' ****** CLEAR DOOR ******
370 IF KH=0 THEN 110 ELSE 670
380 ' ****** ROBOT DOOR ******
390 TX=MX:TY=MY:GOSUB 500:DF$="ROBOT  ":GOSUB590:MF=1:RT=120:GOSUB 490:GOTO 110
400 ' ****** FROOR UP   ******
410 MY=MY+(MY>0):GOTO 110
420 ' ****** FROOR DOWN ******
430 MY=MY-(MY<8):GOTO 110
440 ' ****** B.G.M.     ******
450 PLAY MM$(MP(MC)),MB$(BP(MC)):MC=-(MC<40)*MC+1:RETURN
460 ' ****** EXT SUB ******
470 PX=0:MX=0:TX=0:KX=0:MY=0:PY=0:TY=0:KY=0:LX=0:LY=0:RT=0:LF=0
480 SOUND 7,156:SOUND 6,29:RETURN
490 LOCATE MX*2,MY*4:PRINT SC$(8):SD(MX,MY)=0:SOUND 10,18:RETURN
500 LX=INT(RND(1)*2)*2-1:RETURN
510 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE 510
520 FOR I=0 TO 3:PUT SPRITE I,(0,209):NEXT:RETURN
530 ' ****** INFORMATION ******
540 LOCATE 25,3:PRINT USING"  ##";RO:RETURN
550 LOCATE 25,6:PRINT USING"  ##";FN:RETURN
560 LOCATE 25,11:PRINTUSING"  ##";IN:RETURN
570 LOCATE 25,17:PRINTUSING"  ###";RT:RETURN
580 LOCATE 25,14:PRINT"HAVE  ":RETURN
590 LOCATE 16,17:PRINT DF$:LF=0:RETURN
600 LOCATE (RO*2)+2,18:PRINT ID$(RO):RETURN
610 ' ****** YARALE ******
620 GOSUB 520:FA$="T13805L8V11DO4A05DEFGAFG4C4O2"
```

★もし，メデューサがギャラクシーフォースをやったらゲーム・センターは石像だらけになると思う。(静岡県磐田郡・MX-10改めA1F15才)……【影：あまい!!座席の後ろにへばりつき体感を楽しむ私は，だいじょうぶだ。】

ロボット・ドア(一つとは限らない)は開かない。これを利用して，カギドアを見つけるのもよし。ただし，ロボットがいるから，アクション性が強いぞ！ちなみに，タイムはありません。

プロ～グラ～ム

なんて長いんだ！アイドルの顔のキャラデータでかなり喰ってるからなぁ。あと，マシン語を使っているので，セーブを！

スピードが速すぎたので，ウエイトを入れました。面ごとにスピードが速くなります。「マシン語を使わなきゃいい」と言われても，たとえはずしたところで，スピードが変わるわけではありません。なぜなら…。

音楽専用サブ・ルーチン M. M. R. Ver. I. B-3A

そうです。音楽用なのです。サスティン・レベル付きのソフト・エンベロープ・ルーチンなんです。

本来，オリジナル・ミュージックとVGM用に作ったんですが，BGMに2ch使いたかったので，使いました。VGMプログラマーのかた，一度お試しを。

ちなみに，BGMのタイトルは，「next-door」です。もち，オリジナルです。アイドル調ですが，少しカタかったかな？なお，MMRメモリとは，一切関係ありません。

最後に

タイトルのアイドルが誰かわかった人はエライ！メモリ節約のため，数パターンを組合わせたので，メチャクチャになってしまいました。自分でもわからないキャラが何人もいます。なお，酒○○子とB○○e，藤○○紀が中にいるけど，わかるかな？

P. S. 山下さん，勝手なことしてすみません。ちなみに，ストーリーの登場人物で，「刑事大打　撃」の大打　撃とドウガリサをはいしゃくさせていただきました。ファミリーソフトの皆さま，すみませんでした。

CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなゲームですね。

Dr.D：画面写真を見るとパズルゲームのようだが，じつはアクション・ゲームなんじゃ。リストも短く，きれいにまとめていて，なかなかいいぞ!!それに音楽のルーチンはたいしたものじゃ。ゲーム中，流れるBGMは，専用ルーチンを使って，すばらしい音をだしておるゾ!!

編：今や，ミュージックもゲームの大切な要素の一つですからね。



評…なんだこりゃ？（影）

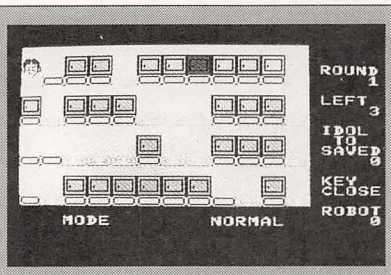
by すがのよしやす

```
630 FB$="T13802L8V12DDD1A02DFFCF01AA02E01A02D2":FC$="T139V15R4C4R4C4R4C8C8C2"
640 SOUND 7,152:GOSUB 860:PN=PN-1:GOSUB 550:IF PN=0 THEN 730
650 MF=0:MX=0:MY=0:RT=0:GOSUB 570:GOTO 90
660 ' ****** ROUND CLEAR ******
670 GOSUB 520:LOCATE MX%2,MY%4:PRINT SC$(P):GOSUB 470:RT=0:GOSUB 570
680 FA$="T150L805V13GDEG4F+GDAGA2R8D4.F+4GA4G1"
690 FB$="T150L801V12G4D2GDGDG4D1A02E03C02A2R8D01A02D03D4D2A03D4D1G1"
700 FC$="T150V14R4C4R4C4R4C8C8C4R4R8C8C4C1":GOSUB 860
710 IF RO=10 THEN 780 ELSE 80
720 ' ****** GAME OVER  ******
730 LOCATE 4,8:PRINT" GAME OVER "
740 FA$="T138L805V13EGAO6C4O5BAEAGAE2R8FEDCD4AB05CEGEGA2R8"
750 FB$="T138O1L8V12A4.AAO2A01A4E4.EE02E01E4F4.F02FD4F01E02E401A2R8"
760 FC$="T138V13R4C4R4C4R4C8C8C4R4C4R4C8C8C2":GOSUB 860:GOTO 60
770 ' ****** ENDING DEMO ******
780 CLS:LOCATE 8,8:PRINT"CONGRATURATION!!"
790 LOCATE 4,8:PRINT"YOU SAVED";IN;"IDOLS."
800 FOR I=1 TO 10:LOCATE I%2+2,11:IF ID(I)=1 THEN PRINTID$(I)
810 NEXT:F!$="B4.O6C+4O5BAGA4.B4AGF+"
820 FA$="T12805L8V13"+F!$+"G4.C+4DEGF+2.GA"+F!$+"G4.C+4DEC+D1"
830 FB$="T12801L1V12BO2F+C+F+01BO2F+01AO2D":POKE&HF103,7:POKE&HF104,0:FC$=""
840 GOSUB 860:LOCATE 8,16:PRINT"PUSH SPACE ":GOSUB 510:GOTO 60
850 ' ****** PLAY FANFARE ******
860 INTERVAL OFF:A=USR(0):SOUND 7,156:SOUND 6,11:PLAY FA$,FB$,FC$
870 IF PLAY(0) THEN 870 ELSE SOUND 6,29:RETURN
880 ' ****** ONE ROUND  ******
890 FOR I=0 TO 3:B$="":FOR J=0 TO 2:READ S$
900 B$=B$+RIGHT$("0000000000"+BIN$(VAL("&H"+S$)),12):NEXT J
910  FOR J=0 TO 11:SD(J,I)=VAL("&B"+MID$(B$,J%3+1,3)):NEXT J:NEXT:GOSUB 520
920 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 11:LOCATE J%2,I%4:PRINTSC$(SD(J,I)):NEXT J,I
930 LOCATE 25,14:PRINT"CLOSE" :LOCATE 25,16:PRINT"ROBOT":DF$="NORMAL"
940 KH=0:MF=0:RO=RO+1:GOSUB 540:GOSUB 590:RETURN
950 ' ****** ONE GAME ******
960 RO=0:PN=3:IN=0:RESTORE 1690:GOSUB 470:B$="":CLS
970 LOCATE 25,2:PRINT "ROUND ":LOCATE 25,5:PRINT "LEFT "
980 LOCATE 25,8:PRINT "IDOL  ":LOCATE 25,9:PRINT " TO  "
990 LOCATE 25,10:PRINT"SAVED ":LOCATE 25,13:PRINT"KEY  "
1000 GOSUB 540:GOSUB 550:GOSUB 560:GOSUB 570:POKE&HF103,3:POKE&HF104,0
1010 LOCATE 9,16:PRINT "PUSH SPACE":GOSUB 510:RETURN
1020 LOCATE  4,17:PRINT "MODE      ":RETURN
1030 ' ****** TITLE  ******
1040 CLS:LOCATE 10,3:PRINT"SAVE IDOLS "
1050 LOCATE 6,6:PRINT"-THE LONGEST DAY OF "+LOCATE 10,8:PRINT" A. YAMASHITA-"
1060 FOR I=1 TO 10:LOCATE I%2+2,12:PRINT ID$(I);:ID(I)=0:NEXT
1070 ' ****** CHARACTOR SETTING ******
1080 DIM PX(8),SC(12,4),SC$(12),ID$(10),MM$(26),MB$(15),MP(40),BP(40),ID(10)
1090 DEF USR=&H90:RESTORE 1350
1100 FOR I=0 TO 8:PX(I)=VAL("&H"+MID$("1122211000",I+1,1))-1:NEXT
1110 READ A$:IF A$="END" THEN 1140
1120 READ B$:B=ASC(B$)%8
1130 FOR I=0 TO 7:VPOKE B+I,VAL("&H"+MID$(A$,I%2+1,2)):NEXT:GOTO 1110
1140 FOR I=0 TO 31:READ A$:VPOKE 8192+I,VAL("&H"+A$):NEXT
1150 FOR I=0 TO 2:READ S$:SP$=""
1160 FOR J=0 TO 31:SP$=SP$+CHR$(VAL("&H"+MID$(S$,J%2+1,2))):NEXT
1170 SPRITE$(I)=SP$:NEXT
1180 FOR I=0 TO 26:READ MM$(I):NEXT:FOR I=0 TO 40:READ MP(I):NEXT
1190 FOR I=0 TO 15:READ MB$(I):NEXT:FOR I=0 TO 40:READ BP(I):NEXT
1200 G$=CHR$(29)+CHR$(8)+G1$="ﾘﾘ"+G$+"ｱ"+G$+"ﾗﾒ"+G$+"ﾗｽ"+G$
1210 G2$="ﾘﾘ"+G$+"ﾘﾘ"+G$+"ﾘﾘ"+G$
1220 SC$(0)=G2$+"ぐﾄ":SC$(1)=G1$+"ぐﾄ":SC$(2)=SC$(1)
1230 SC$(3)="ﾘﾘ"+G$+"ｱｲ"+G$+"ｳI"+G$+"ぐﾄ"
1240 SC$(4)="ﾘﾘ"+G$+"ｻｶ"+G$+"ﾘﾘﾃ"+G$+"ぐﾄ"
1250 SC$(5)=SC$(1):SC$(6)=G2$+"ﾆﾃ"
1260 SC$(7)=G2$+"ｽ":SC$(8)="ﾘﾘ"+G$+"ﾈｶ"+G$+"ﾈｶ"+G$+"ﾎﾗ"+G$+"ぐﾄ"
```

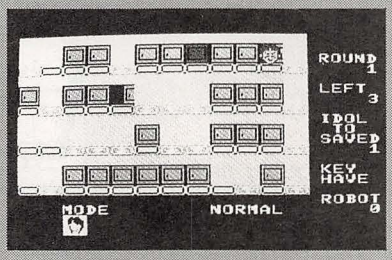
★格闘技ゲームの主人公が全部つぐ美さんだったら，全面クリアも簡単だろうなあと思う。逆に，敵が全部つぐ美さんだったら，悲惨をとおり越すなあと思う。（青森市・**影さんと同類の16才**）……**【つぐ美：なーによー?】**



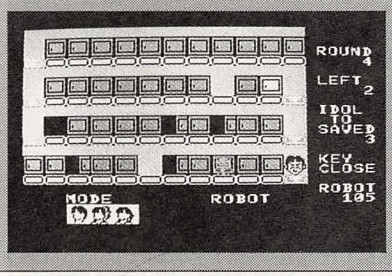
▲〈写真1〉これが救出するアイドル。キミは何人わかる？



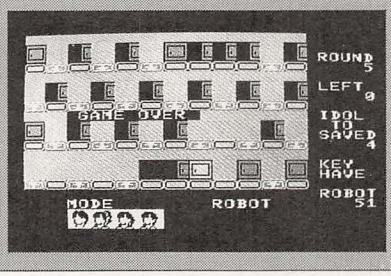
▲〈写真2〉スタート!!ドアを開けてアイドルを救出だ!!



▲〈写真3〉アイドルを1人救出したゾ!!赤ドアへ急げ!!



▼〈写真4〉ロボットだ!!消えるまで逃げまくれ!!



▼〈写真5〉自分が3人やられるとゲーム・オーバー

```
1270 SC$(9)="ツリ"+G$+"ﾋﾗ"+G$+"ち"+G$+"〈ﾛ":ID$="ﾂﾋ"+G$+"ﾀﾋ"
1280 ID$(1)="ﾂﾋ"+G$+"ﾀﾋ":ID$(2)="ﾜﾋ"+G$+"ﾛ$":ID$(3)="ﾜﾋ"+G$+"ﾛ$"
1290 ID$(3)="ﾜﾋ"+G$+"ﾛﾊ":ID$(4)="ﾜﾋ"+G$+"ﾛ^"
1300 ID$(5)="ﾛ$"+G$+"ﾛﾊ":ID$(6)="ﾏﾋ"+G$+"ﾛﾊ"
1310 ID$(7)="ﾛ$"+G$+"ﾛﾊ":ID$(8)="ﾛ$"+G$+"ﾛﾊ"
1320 ID$(9)="ﾛ$"+G$+"ﾛ^":ID$(10)="ﾛﾊ"+G$+"ﾛ$"
1330 FOR I=256 TO 727:V=VPEEK(1):VPOKE I,V OR((V/2)AND &H3F):NEXT:RETURN
1340 ' ●●●●●● DATAS ●●●●●●
1350 DATA FF5080BFA0A0A0A0,ﾎ,FF101FD05050505,ｭ,A8A8A0A0BF8080FF,ﾗ
1360 DATA 05050505FD101FF,ﾈ,FF8080BFA0A0A0A0,ﾇ,FF101FD05050505,ｲ
1370 DATA A8A8A0A0BF8080FF,ﾒ,05050505FD101FF,ｴ,7FC0BFBFBFBFC07F,ﾍ
1380 DATA FE03FDFDFDFD03FE,ｳ,7FC0BC00BEBEC07F,ﾕ,FE033D0D7D7D03FE,ﾀ
1390 DATA 7FC0BEBEBEBCC07F,ﾐ,FE037D7D0D3D03FE,ﾊ,FF80B0BFA0A0A0A0,ﾀ
1400 DATA FF101FD05050505,ﾁ,A8A8A0A0BF8080FF,ﾂ,05050505FD101FF,ﾁ
1410 DATA 0000000000000000,ﾌ,FFFFFFFFFFFFFFFF,ﾎ,0000000000000000,ﾋ
1420 DATA 000F0F0F007F7F7F,ﾕ,00FFFFFF00FFFFFF,ﾌ,FFF9F0E0E2E2E3EF,ﾚ
1430 DATA FF1F0F0700303A3C,ﾇ,F7F7F7F3F8FBFBFF,ﾛ,F3F3E7A76FDFDFFF,ﾋ
1440 DATA FFFFE0C0828282DF,ﾊ,FF8F4727272313377,ﾛ,DFDFDFEDC1CF8E75,ﾍ0
1450 DATA 27A3A74F5F3F1FEF,ﾋ,FFFF7F3F1F1F0F0F,ﾇ,C7C79F4F5F1F1FEF,ﾛﾊ
1460 DATA 5FDF9F3F3F7FBFDF,ﾍ,FFFFFF0E0D0D0DBF,ﾋ,FFFF7F3F1F1F0F0F,ﾛ#
1470 DATA 0F8F8F8F1F1F4FF7,ﾛ,FF1F0F0703030303,ﾑ,E3E3E3A3A3C1C181,ﾛ$
1480 DATA FFF723110100B0BF,ﾋ,END
1490 DATA F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1500 DATA F1,F1,14,71,4F,4F,17,4F,16,FB,FB,FB,F1,F1,F1,F1
1510 DATA 1E3F3F7E7E70383A0A0A3822130808403E0F8F8FCFC0C2CCE0ACA2E0899204080
1520 DATA 001F171B1D101A100F013F23210F0910008FBE8D8B8B8A8080F800FC8484F09018
1530 DATA 1E3F3F7F7F7F7F7F7FFFFF7F3F1F0F0703E0F8F8FCFCFCFCFCFCF8F0E0C080
1540 DATA T150L805V13,G4G64F4G,V10S8V13F4G4FG4,E-4E-E-4FE-D,V10D1V13
1550 DATA R8CDE-CDE-C,D4,04B-2R8,R8D5C4CD04A05CD,D4,G2R8,R8D4E-FB-A6,V1062.V13D4
1560 DATA E-2R8E-DE-,F4DF2R8,R8E-4FGAGF,V10F2.V13D4,R8E-4FGAB-A,V10A2,V19GA
1570 DATA B-B-B-D6C4CD5B-4,AB-AG2R8,FFFF4GAD,E-E-E-E-4DE-F,V10FV13FDF2R8
1580 DATA R8G6GAGF,V10F2.V13GA,V10FV13FDG2R8,B-B-B-A4GFG,V10G1V13
1590 DATA 0 , 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 4, 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9,10,11,12,13
1600 DATA 14,11,12,15,16,17,18,19, 4,20,21,22,23,17,18,19, 4,20,24,25,26
1610 DATA T150L8V12O2,O1GGO2GO1GGO2GO19G,O1FO2FO1FFFO2FO1FF
1620 DATA O2DD3DO2DD8DO2DD3DO2DD,O2CCCCO1GO2CO8CO2CO1G
1630 DATA O2FFF64GGG,O2E-E-E-E-E-E-03E-O2E-E-,O2DDDO1B-B-B-B-B-,O1B-B-B-G4GGG
1640 DATA O2DDDO1G4GGG,O1B-B-B-O2D4DDO1G,O2CCCCCO3CO2CC,O2DDDO1AO2DO3DO2DO1A
1650 DATA O2E-E-E-O1B-O2E-O3E-O2E-O1B-,O1GO2GO1GO2GO1GO2GO1GG
1660 DATA O2DDDDDO3DO2DD
1670 DATA  0, 1,13, 2, 3,11, 7,11,15, 1,13, 2, 3,11, 8,15,14, 4,12,13
1680 DATA 12, 4,12,13,12, 1, 5, 2,15, 4,15, 6,15, 1, 5, 2,15, 4, 9,10, 1
1690 DATA E0,F6C,A5E,B9,5F7,A4E,03E,EBE,24F,189,249,196
1700 DATA E41,B65,00F,C8A,3FB,016,E01,5B2,36F,C28,268,34E
1710 DATA E4F,A79,24D,E69,BB9,28E,E69,9BB,34E,A49,188,18E
1720 DATA E4F,249,249,E4F,249,15E,F09,249,24E,A49,A2A,24E
1730 DATA 8CF,8CA,279,C79,C79,C8F,B8F,18F,C30,D0B,171
1740 DATA 648,B6D,007,C89,401,A4F,E41,F4F,1CF,C48,249,004
1750 DATA E4F,E59,E4D,E41,C69,F4A,C69,E89,C49,C49,C49,C4E
1760 DATA E01,048,201,C18,249,36F,E8C,369,46E,C49,008,201
1770 DATA E79,3CC,1CF,DD1,469,006,46E,483,1C6,C89,249,246
1780 DATA 269,F49,24F,449,601,24F,84A,248,038,B6D,B6D,B6D
1790 ' ●●●●●● M.M.R.-Ver.1.B-3A ●●●●●●●
1800 POKE&HFD9F,201:RESTORE 1840
1810 FOR I=&HF000 TO &HF03F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1820 POKE&HFA40,0:POKE&HFDA1,240:POKE&HFD9F,195:GOTO 1890
1830 ' ●●●●●● MAC DATAS ●●●●●●●●●●
1840 DATA 21,00,F1,01,08,03,11,00,00,53,23,7E,3C,77,BA,20
1850 DATA 05,CD,20,F0,36,00,0C,23,23,10,EE,C9,00,00,00,00
1860 DATA C5,79,CD,9A,00,C1,3D,FE,FF,20,03,AF,18,07,23,56
1870 DATA 2B,BA,30,01,7A,5F,79,C5,CD,93,00,C1,C9,00,00,00
1880 ' ●●●●●● VOICE DATA ●●●●●●●●●●
1890 FOR I=&HF100 TO &HF108:READ A:POKE I,A:NEXT:RETURN
1900 '●●●[A]EL DC SL[B]EL DC SL[C]EL DC SL ●●●●
1910 DATA  7 , 0 , 3 , 3 , 0 , 4 , 1 , 0 , 0
```

★ワールドスタジアムで，ドラサンズでやったら，たった2日でライオネルズまで全部倒した。やっぱり落合は強い！ね，編さん。(愛知県名古屋市・PARN16才)……【編：つぎは，隠れチームと対戦だ!!ガンバレ!!】

MSX2用 ※要漢字ROM

一風変わった麻雀ゲーム

揚子江（ようすこう）



平　健次郎

使いかた

プログラムを打ち込んでRUNしてください。少しの間キャラクターをセットしますので待ってやってください。一度キャラクター・セットすると，2度目からは，わざわざしなくてもよいのでプログラムを止めた場合，60行をREM文にするか，消してください。タイトル画面がでたらスペース・キーを押して，ゲーム・スタートです。

遊びかた

パイは一万～九万と東南西北白□發中の16種類です（一つの牌が四つずつで16×4＝65個）。指先カーソルをカーソル・キーで移動させ，スペース・キーを押してパイを取ってゆきます。すると今取ったパイが手持ちのパイの右端に表示されますから，そのパイがほしければ，▲のカーソルを動かして，手持ちのパイのいらないところへ持ってゆき，スペース・キーを押します。これでパイの交換をしてゆきます。

どんどんパイを交換していって，あと一つくればあがりのときは，F1キーを押してください。リーチ棒が表示されて，パイの交換が，できなくなります。あがりのパイがきたら，F2を押してください。画面が変わって，役と点の表示になります。何も役がなかったら，チョンボになり8,000点引かれます。点数が0点になるとゲーム・オーバーです。

つぎにゲーム中，画面の上に表示されている，ドラと盗牌の説明をします。ドラとは，役ができたときにドラのところにある牌の一つ上の牌で，そのパイが役の中にふくまれていると，一つごとに500点入ります（**第1図**）。

ドラ一→三，ドラ東→南
ドラ□→發，ドラ北→一
パイのならびかた
一二三四五六七八九□發中東南西北
（本物とはちょっとちがう。作者の手ちがい）

《第1図》ドラについて

つぎに盗牌の説明をします。盗牌の文字の横の牌と同じ牌を取ったとき，画面に盗牌！と表示され，コンピュータがかってに一つ牌を取って捨ててしまうものです。

ゲーム中，リーチをかけていてもかけていなくても牌を30個捨てると流局になり5,000点引かれます。

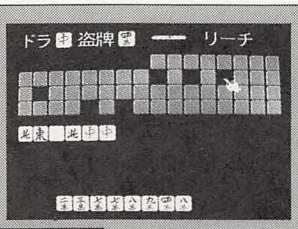
(1) **シュンツ**：一二三，五六七　などのように数牌が順にならんでできる組み合わせです。
(2) **コーツ**：一一一，中中中　などのように同じ牌が三つならぶ組み合わせです（数牌，字牌の両方）。これらの組み合わせで役ができます。

〔役の種類〕
平和（ピンフ）：1,000点 シュンツが3組の役です。
断公（タンヤオ）：500点 役の中に一と九と字牌がないあがりかたです。
一盃口（イーペイコー）：3,000点 まったく同じシュンツが2組のあがりかたです。
三暗刻（サンアンコー）：2,500点 コーツが3組でできます。
一気通貫（イッキツウカン）：5,000点 数牌の一から九までのすべてを集めたときにできる役です。
国士無双（コクシムソウ）：12,000点 一と九と字牌全部で作ります。
四喜和（スーシーホー）：20,000点 東南西北を二つずつと一～中までの牌を一つ。
揚子江（ヨウスコウ）：50,000点 ある3種類のコーツから成り立つ幻の役です。
門前清（メンゼンチン）：500点 シュンツとコーツが2：1あるいは1：2であるときにできる役です。

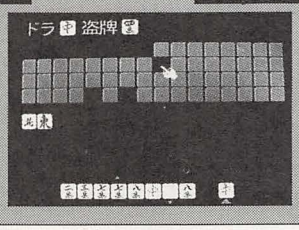
《第2図》役の種類



▲《写真1》タイトル画面。漢字ROMがないとこの文字はでてこないゾ！



▶《写真2》こうやって山の中からパイをつもる。あとは，麻雀と同じ



▲《写真3》どうにかテンパイしたゾ！F1キーでリーチをかけろ!!



▶《写真4》みごとあがることができた!!平和，一盃口で4,000点です

★むかーし，むかしのもっとむかし，そのまたむかしのことは，ちょっと古すぎて忘れちゃったよー。（愛知県名古屋市・**山腰裕二12才**）……【影：1か月前に借りた500円のことなど古すぎて忘れた。編：しっかり憶えてるし。】

揚子江のプログラム・リスト

```
10 '       マージャン モドキ ゲーム
20 '  1988  (C) KEMSX
30 SCREEN5,2:COLOR 15,12,12:SETPAGE0:CLS
40 FOR I=0 TO 1:A$="":FOR J=1 TO 32
50 READ B$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT
60 GOSUB1850:CLS
70 OPEN"GRP:"AS#1:COLOR=(13,4,3,0):COLOR=(10,6,4,1):COLOR=(11,7,5,1):COLOR=(15,0
,3,0):COLOR=(14,7,7,4):COLOR=(12,0,3,0)
80 PUTKANJI(40,55),&H4D48:PUTKANJI(116,55),&H3B52:PUTKANJI(190,55),&H393E
90 PSET(88,130):PRINT#1,"1988 KEMSX":PSET(72,150):PRINT#1,"PUSH SPACE KEY"
100 FORI=1TO7:COLOR=(15,I,3,I):FORJ=1TO100:NEXT:NEXT
110 ST=STRIG(0):TS=STRIG(1)
120 IF ST=-1 OR TS=-1 THEN 140
130 GOTO 110
140 PLAY"T15004L16SOM10000C8C8E8C8CF8.E8C8C4E4C4","T15003L4V13FDED16C1602B8O3C4E
4C4"
150 FOR I=7TO0STEP-1:COLOR=(15,I,3,I):FORJ=1TO100:NEXT:NEXT:CLS:COLOR=(15,7,7,6)
:CLEAR2000:SC=27000
160 GOSUB1290
170 X=124:Y=30:TM=0:TU=0
180 FOR I=1 TO 8:COPY(0,16)-(14,31),1TO(X,Y),0:X=X+15:NEXT:X=4:Y=46
190 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO 16:COPY(0,16)-(14,31),1TO(X,Y),0:X=X+15:NEXT:X=4:Y=Y
+16:NEXT
200 FOR I=1 TO 8:G(I)=M(1,I):NEXT:GOSUB1350:X=40
210 FOR I=1 TO 8:Z=(G(I)-1)¥16:COPY(Z,0)-(Z+14,15),1TO(X,180),0:X=X+15:NEXT
220 PUTKANJI(4,5),&H2549,15:PUTKANJI(20,5),&H2569,15
230 Z=(M(4,16)-1)¥16:COPY(Z,0)-(Z+14,15),1TO(40,5),0:DR=M(4,16)
240 PUTKANJI(60,5),&H4570:PUTKANJI(76,5),&H4757:P=RND(-TIME):P=INT(RND(1)¥16)+1:
TP=P:Z=(P-1)¥16:COPY(Z,0)-(Z+14,15),1TO(96,5),0
250 Q=129:W=37:PUTSPRITE 0,(Q,W),14,0:L=9:P=1:E=4:R=105
260 ON KEY GOSUB 800,910
270 '●●●●  ｲﾄｳ  ●●●
280 KEY(2)OFF:KEY(1)ON
290 ST=STICK(0):IFST>0THEN340
300 ST=STICK(1):IFST>0THEN340
310 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB1350:GOTO 780
320 IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN 480
330 GOTO280
340 ON ST GOTO 350,360,370,380,390,400,410,420
350 W=W-16:P=P-1:GOTO 430
360 Q=Q+15:W=W-16:L=L+1:P=P-1:GOTO 430
370 Q=Q+15:L=L+1:GOTO 430
380 Q=Q+15:W=W+16:L=L+1:P=P+1:GOTO 430
390 W=W+16:P=P+1:GOTO 430
400 Q=Q-15:W=W+16:L=L-1:P=P+1:GOTO 430
410 Q=Q-15:L=L-1:GOTO 430
420 Q=Q-15:W=W-16:L=L-1:P=P-1:GOTO 430
430 IF Q<9 THEN Q=9:L=1
440 IF W<37 THEN W=37:P=1
450 IF Q>234 THEN Q=234:L=16
460 IF W>85 THEN W=85:P=4
470 PUTSPRITE 0,(Q,W),14,0:GOTO 290
480 '●●●●  ﾂﾓ  ●●●●
490 KEY(2)ON:KEY(1)OFF
500 IF POINT(Q,W)=12 THEN 280 ELSE 510
510 TM=TM+1:KEY(1)OFF:LINE(Q-6,W-7)-(Q+8,W+8),12,BF
520 SOUND10,14:FORI=1TO5:SOUND4,100:SOUND5,1:NEXT:FORI=1TO5:SOUND4,150:NEXT:FORI
=1TO10:SOUND4,70:NEXT:SOUND10,0
530 FOR I=1 TO 200:NEXT
540 Z=(M(P,L)-1)¥16:COPY(Z,0)-(Z+14,15),1TO(180,180),0:X=182:PUTSPRITE1,(X,196),
10
550 SOUND10,14:FORI=1TO10:SOUND4,40:SOUND5,2:NEXT:SOUND10,0:K=9
560 IF TP=M(P,L) THEN GOSUB1030
570 IFTU=1THEN860
580 ST=STICK(0):IFST>0THEN620
590 ST=STICK(1):IFST>0THEN620
600 IF STRIG(0)=-1 OR STRIG(1)=-1 THEN700
610 GOTO 580
620 IF ST=3 THEN 660
630 IF ST=7 THEN 650
640 GOTO 580
650 IF X=182 THEN X=147:K=8:GOTO 670 ELSE X=X-15:K=K-1:GOTO 670
660 IF X=147 THEN X=182:K=9:GOTO 670 ELSE X=X+15:K=K+1:GOTO 670
670 IF X>182 THEN X=182:K=9
680 IF X<42 THEN X=42:K=1
690 PUTSPRITE1,(X,196),10:GOTO 580
700 '
710 IF K=9 THEN 750
720 X=X-2:COPY(X,180)-(X+13,195),0TO(E,R),0:GOSUB1130:LINE(X,180)-(X+13,195),12,
BF:FOR I=1 TO 200:NEXT:COPY(180,180)-(194,195),0TO(X,180),0
730 LINE(180,180)-(194,195),12,BF:FOR I=1 TO 200:NEXT:E=E+15:G(K)=M(P,L)
740 GOTO 770
750 X=X-2:COPY(X,180)-(X+13,195),0TO(E,R),0:LINE(X,180)-(X+13,195),12,BF:E=E+15
760 GOSUB1130
770 PUTSPRITE1,(0,215):IFE=244THENE=4:R=R+17:GOTO 280
780 '
790 X=40:FOR I=1 TO 8:Z=(G(I)-1)¥16:COPY(Z,0)-(Z+14,15),1TO(X,180),0:X=X+15:NEXT
:GOTO 280
800 '●●●  ﾘｰﾁ  ●●●
810 IF TU=1 THEN RETURN
820 COPY(16,16)-(47,31),1TO(125,5),0
830 SOUND10,14:SOUND5,0:FORI=1TO5:SOUND4,100:NEXT:FORI=1TO5:SOUND4,60:NEXT:FORI=
1TO5:SOUND4,180:NEXT:SOUND10,0
840 PUTKANJI(170,5),&H256A,15:PUTKANJI(186,5),&H213C,15:PUTKANJI(202,5),&H2541,1
5
850 FORI=1TO200:NEXT:TU=1:RETURN
860 '
870 ST=STRIG(0):IFST=-1THEN900
880 ST=STRIG(1):IFST=-1THEN900
890 GOTO 870
900 X=182:GOTO 750
910 '
920 IFTU=0THENRETURN
930 G(9)=M(P,L):TU=0
940 PLAY"T150L16S0M10000O4G8GFGFEDC8E8C4","T150L16V13O3E4FEFEC8E8C8"
950 FOR I=1 TO 9:FOR J=1 TO 8:IF G(I)<G(J) THEN K=G(I):G(I)=G(J):G(J)=K:NEXT:NEX
T ELSE NEXT:NEXT
960 X=40
970 FOR I=1 TO 9
980  Z=(G(I)-1)¥16
990  COPY(Z,0)-(Z+14,15),1TO(X,180),0:X=X+15:NEXT
1000 COPY(40,180)-(180,195),0TO(40,180),1
1010 IF PLAY(0)=-1 THEN 1010
1020 PUTSPRITE0,(0,215):PUTSPRITE1,(0,215):CLS:GOTO 1380
1030 '●●●●  ﾄｳｶﾂｲ  ●●●●
1040 PUTKANJI(100,150),&H4570:PUTKANJI(116,150),&H4757:PUTKANJI(132,150),&H212A
1050 FORI=1TO100:NEXT
1060 KM=RND(-TIME):KM=INT(RND(1)¥4)+1:KN=RND(-TIME):KN=INT(RND(1)¥16)+1:F=(M(KM,
KN)-1)¥16
1070 A=4:B=30:A=A+15¥(KN-1):B=B+16¥KM:IFPOINT(A+3,B+1)=12 THEN 1060
1080 LINE(A,B)-(A+14,B+15),12,BF
1090 SOUND10,14:FORI=1TO5:SOUND4,100:SOUND5,1:NEXT:FORI=1TO5:SOUND4,150:NEXT:FOR
I=1TO10:SOUND4,70:NEXT:SOUND10,0
1100 FORI=1TO200:NEXT:COPY(F,0)-(F+14,15),1TO(E,R),0:GOSUB1130:E=E+15:IFE=244THE
NE=4:R=R+17
1110 LINE(100,150)-(148,166),12,BF:RETURN
1120 GOTO 1120
1130 '●●●●  ｺｳｶｵﾝ  ●●●●
1140 SOUND10,14:SOUND5,2:FORI=1TO15:SOUND4,25:NEXT:SOUND10,0
1150 IF TM=30 THEN PUTKANJI(100,150),&H4E2E:PUTKANJI(116,150),&H3649:FORI=1TO150
0:NEXT:GOTO 1170
1160 RETURN
1170 PUTSPRITE0,(0,215):PUTSPRITE1,(0,215):CLS
1180 Y=10:PUTKANJI(10,Y),&H4E2E:PUTKANJI(26,Y),&H3649
1190 X=116:ER=0:TN=5000:PUTKANJI(X,Y),&H215D:GOSUB1750:SC=SC-5000:IF SC<1 THEN S
C=0
1200 TN=SC:GOTO 1820
1210 X=16:RESTORE1990
1220 FORI=1TO14:READ A$:A=VAL("&H"+A$):PUTKANJI(X,160),A:X=X+16:NEXT:FORI=1TO8:U
I=0:NEXT
1230 ST=STRIG(0):TS=STRIG(1)
1240 IFST=-1 OR TS=-1 THEN CLS:ERASE M,N,G:IF SC=0 THEN 1260 ELSE 160
1250 GOTO 1230
1260 CLS:X=56:RESTORE2000:FORI=1TO9:READ A$:A=VAL("&H"+A$):PUTKANJI(X,80),A:X=X+
16:NEXT
1270 PLAY"T120L4O4V15CE8O3B8O4CEFD-C","T120L4O3V13GAGFEDB"
1280 IFPLAY(0)=-1THEN1280ELSECLS:GOTO70
1290 '●●●●  ﾗﾝｽｳ ｾｯﾄ  ●●●●
1300 DIM M(4,16):DIM N(16):DIM G(9)
1310 FORI=1TO4:FORJ=1TO16
```

★よく、「期待に胸をふくらませる」と言うが、結局、胸がふくらむのは女の子だけだ。(京都市・パート・キャンベル15才)……【影：目を皿のようにして見ても、目は皿のようにならないので同じじゃない。編：なるほど。】

★ぼくは、ペーマガ7月号のBMスーパー・クイズで、Dr.Dが登場しているカートリッジは、どれかという問題で、迷わずソフィアと書いてしまったおっちょこちょいものです。(福島県二本松市・大熊弘明13才)……[Dr.D：へエー。]

```
1820 Q=RND(-TIME):Q=INT(RND(1)*16)+1
1830 IF N(Q)=4 THEN 1820 ELSE M(I,J)=Q:N(Q)=N(Q)+1:NEXT:NEXT
1840 RETURN
1850 '●●●●  ﾅﾗﾋﾞｶｴ  ●●●●
1860 FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 8:IF G(I)<G(J) THEN K=G(I):G(I)=G(J):G(J)=K:NEXT:NE
XT ELSE NEXT:NEXT
1870 RETURN
1880 '●●●●  ﾔｸﾉﾊﾝﾃｲ  ●●●●
1890 K=1:U1=0:FOR J=1 TO 8:IF G(K)=G(K+1) AND G(K)=G(K+2) THEN U1=U1+1:K=K+8:NEX
T ELSE K=K+8:NEXT
1900 K=1:U2=0:FOR J=1 TO 8:IF G(K)=G(K+1)-1 AND G(K)=G(K+2)-2 AND G(K+2)<10 THEN
 U2=U2+1:K=K+8:NEXT ELSE K=K+8:NEXT
1910 U8=0:FOR I=1 TO 9:IF G(I)=1 OR G(I)=9 OR G(I)>9 THEN U8=1:NEXT ELSE NEXT
1920 I=1:U4=0:FOR J=1 TO 2:IF G(I)=G(I+1) AND G(I+2)=G(I+3) AND G(I+4)=G(I+5) AN
D G(I+5)<10 THEN U4=1:I=4:NEXT ELSE I=4:NEXT
1930 U5=0:FOR I=1 TO 8:IF G(I)=G(I+1)-1 THEN U5=U5+1:NEXT ELSE NEXT
1940 K=10:U6=0:FOR I=3 TO 9:IF G(I)=K THEN U6=U6+1:K=K+1:NEXT ELSE K=K+1:NEXT
1950 K=10:J=1:U7=0:FOR I=1 TO 8:IF G(J)=K AND G(J+1)=K AND G(J+2)=K THEN U7=U7+1
:K=K+1:J=J+8:NEXT ELSE K=K+1:J=J+8:NEXT
1960 I=2:U8=0:FOR J=1 TO 4:IF G(I)=G(I+1) AND G(2)>12 THEN U8=U8+1:I=I+2:NEXT EL
SE I=I+2:NEXT
1970 TD=0:DR=DR+1:IFDR=17THENDR=1
1980 FORI=1TO9:IFG(I)=DRTHENTD=TD+1:NEXT ELSE NEXT
1990 Y=10:TN=0
2000 '
2010 IF U1=3ANDU7<2THEN 1630
2020 IF U2=3 OR U4=1ANDU2=1 THEN 1640
2030 IF U4=1ANDU2=1 OR U4=1ANDU1=1 THEN 1660
2040 IF U5=8 THEN 1670
2050 IF U6=7 AND G(1)=1 AND G(2)=9 THEN1680
2060 IF U7=3 THEN 1690
2070 IF U8=4 THEN IF G(1)>0 AND G(1)<13 THEN 1700
2080 IF U1=1ANDU2=2 OR U1=2ANDU2=1 OR U4=1ANDU1=1 THEN 1710
2090 IF TN>0 THEN 1720
2100 PUTKANJI(10,Y),&H2541:PUTKANJI(26,Y),&H2567:PUTKANJI(42,Y),&H2573:PUTKANJI(
58,Y),&H255C
2110 X=116:ER=0:TN=8000:PUTKANJI(X,Y),&H215D:GOSUB1750:SC=SC-8000:IF SC<1 THEN S
C=0
2120 TN=SC:GOTO 1820
2130 PUTKANJI(10,Y),&H3B30:PUTKANJI(26,Y),&H3045:PUTKANJI(42,Y),&H396F:Y=Y+16:TN
=TN+2500:GOTO 1530
2140 PUTKANJI(10,Y),&H4A3F:PUTKANJI(26,Y),&H4F42:Y=Y+16:TN=TN+1000:GOTO 1530
2150 PUTKANJI(10,Y),&H4347:PUTKANJI(26,Y),&H3878:Y=Y+16:TN=TN+500:GOTO 1730
2160 PUTKANJI(10,Y),&H306C:PUTKANJI(26,Y),&H4756:PUTKANJI(42,Y),&H387D:Y=Y+16:TN
=TN+3000:GOTO 1540
2170 PUTKANJI(10,Y),&H306C:PUTKANJI(26,Y),&H3524:PUTKANJI(42,Y),&H444B:PUTKANJI(
58,Y),&H3453:Y=Y+16:TN=TN+5000:GOTO 1550
2180 PUTKANJI(10,Y),&H3971:PUTKANJI(26,Y),&H3B4E:PUTKANJI(42,Y),&H4C35:PUTKANJI(
58,Y),&H4150:Y=Y+16:TN=TN+12000:GOTO 1560
2190 PUTKANJI(10,Y),&H4D48:PUTKANJI(26,Y),&H3B52:PUTKANJI(42,Y),&H393E:Y=Y+16:TN
=TN+50000!:GOTO 1570
2200 PUTKANJI(10,Y),&H3B4D:PUTKANJI(26,Y),&H346E:PUTKANJI(42,Y),&H4F42:Y=Y+16:TN
=TN+20000:GOTO 1580
2210 PUTKANJI(10,Y),&H4C67:PUTKANJI(26,Y),&H4130:PUTKANJI(42,Y),&H4036:Y=Y+16:TN
=TN+500
2220 IF U8=0 THEN 1650
2230 IFTD>0THENPUTKANJI(10,Y),&H2549:PUTKANJI(26,Y),&H2569:TN=TN+500*TD
2240 X=100:ER=0:Y=Y-16:GOSUB1750:GOTO1800
2250 '●●●●  ﾃﾝｽｳ  ●●●●
2260 TN$=STR$(TN):FORI=1TO10:A$=MID$(TN$,I):IFA$=""THENNEXTELSEER=ER+1:NEXT
2270 FORI=1TOER:TA$=MID$(TN$,I,1)
2280 TA=VAL("&H233"+TA$):PUTKANJI(X,Y),TA:X=X+16:NEXT:PUTKANJI(X,Y),&H4540
2290 RETURN
2300 COPY(40,180)-(177,195),1TO(60,100),0
2310 SC=SC+TN:TN=SC:ER=0
2320 PUTKANJI(50,130),&H3967:PUTKANJI(66,130),&H3757:Y=130:X=80:ER=0:GOSUB1750
2330 GOTO 1210
2340 '●●●●  ｷｬﾗｸﾀ ｾｯﾄ  ●●●●
2350 RESTORE2010:X=0:Z=0:V=8:FORI=1TO8:READC$:FORJ=1TO14:C=VAL("&H"+(MID$(C$,J,1
)))
2360 PSET(Z,V),C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:V=V+1:NEXT:X=0:Z=0:Q=8
2370 FORK=1TO9:V=0:FORI=1TO8:READC$:FORJ=1TO14:C=VAL("&H"+(MID$(C$,J,1)))
2380 PSET(Z,V),C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:V=V+1:NEXT:COPY(0,0)-(15,15),0TO(X,0),1:X=X+16:Z
=0:NEXT
2390 FORK=1TO7:V=0:FORI=1TO16:READC$:FORJ=1TO14:C=VAL("&H"+(MID$(C$,J,1)))
```

```
2400 PSET(Z,V),C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:V=V+1:NEXT:COPY(0,0)-(15,15),0TO(X,0),1:X=X+16:Z
=0:NEXT:X=0
2410 V=0:FORI=1TO16:READC$:FORJ=1TO14:C=VAL("&H"+(MID$(C$,J,1)))
2420 PSET(Z,V),C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:V=V+1:NEXT:COPY(0,0)-(15,15),0TO(X,16),1:X=X+16:
Z=0
2430 FORK=1TO2:V=0:FORI=1TO16:READC$:FORJ=1TO16:C=VAL("&H"+(MID$(C$,J,1)))
2440 PSET(Z,V),C:Z=Z+1:NEXT:Z=0:V=V+1:NEXT:COPY(0,0)-(15,15),0TO(X,16),1:X=X+16:
Z=0:NEXT
2450 RETURN
2460 '●●●●  ﾃﾞｰﾀ ﾌﾟｰﾙ  ●●●●
2470 DATA 0,60,70,38,1D,E,17,17,1B,1D,1D,F,F,7,0,0,0,0,0,C0,60,B0,78,FC,FC,FC,FC
,FE,FF,FE,3C,8
2480 DATA C,1E,3F,7F,FF,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
2490 DATA 2350,2355,2353,2348,238A,2358,2350,2341,2343,2345,2340,234B,2345,2359
2500 DATA 2347,2341,234D,2345,2340,234F,2356,2345,2352
2510 DATA FFFFFF88FFFFFF,FFFFF8F8FFFFFF,FFFF88888FFFFF,FFFFF888FFFFFF,FFFFF88888
FFFF,FFF88F8F8F8FFF,FFFF8888F8FFFF,0EEEEEEEEEEE0
2520 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFFFFFFFF,FFFFFF1111FFFF,FFF111FFFF1FFF,FFFFFFFFFF
FFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF
2530 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFFFFFFFF,FFFFF111FFFFF,FFFF11FFFFFFFF,FFFFFFFFFF
FFFF,FFFFFF111FFFF,FFF1111FFF1FFF,FFFFFFFFFFFF
2540 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFF11FFFFF,FFFF11FFFFFFF,FFFFFF1FFFFFF,FFFFF11FFF
FFFF,FFFFFF111FFFF,FFF1111FFF1FFF,FFFFFFFFFFFF
2550 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFF111FFFF,FFF111111F1FFF,FF1FFFFF1F1FFF,FF1FF1F1FF
1FFF,FFF1F1F111FFFF,FFF1111FFFFFFF,FFFFFFFFFFFF
2560 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFF1FFF11FFFF,FFFF1F111FFFF,FFFF1FFF1FFFFF,FFF1FF1111
FFFF,FFF1FFF1F1FFFF,FF1F1F11111FFF,FFFF11FFFFF1FF
2570 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF1FFFFFF,FFFFF1111FFFF,FFF111FFF1FFFF,FFFFFFF1F
FFFF,FFFFF1FFF1FFFF,FFFF1FFF1FFF,FFFF1FFFFFFF
2580 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF11FFFFFF,FFFFF1FF1FFFF,FFFFFF1F1FFFF,FFFFF11FF
FFFF,FFFFF1FFFFFF,FFF11FF111FFFF,FFFFFFFFFFFF
2590 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFF1FFFFFF,FFFFFF1FFFFFF,FFFFFF11FFFF,FFFFF1FF1F
FFFF,FFFFF1FF11FFFF,FFFF1FFF11FFF,FFFFFFFFFFFF
2600 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF1FFFFFFF,FFFFF1111FFFF,FFF111FF1FFFF,FFFFFF1FF1
FFFF,FFFFF1FF1FFFFF,FFFF1FFF111FF
2610 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFF
FFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF
2620 DATA FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFF
FFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF,0EEEEEEEEEEE0
2630 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF11FFFFFF,FFFFF11F1FFFF,FFFFF1FF1F1FFF,FFF1F1FF11
FFFF,FFFF1FFF1FFFF,FFFF11F1FFFFF,FFF1F1F1111FFF
2640 DATA FFF11FFF1F1FFF,FF1F1F111111FF,F1FFF1FF1FF11F,FFF1F1F1F1FFFF,FF111FFFFF
11FF,FFFFFFFFFF11F,FFFFFFFFFFFF,0EEEEEEEEEEE0
2650 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF88FFFFFFF,FFFFFF88FFFFFF,FFFFFF8FFFFFF,FFFFFF8888
FFFF,FFFF888FFF8FFF,FF8FFF8FFF8FFF,FF8FFF8FFF8FFF
2660 DATA FFF8FF8888FFFF,FFF8888FFFFFFF,FFFFFF8FFFFFF,FFFFFF8FFFFFF,FFFFFF8FFF
FFFF,FFFFFF8FFFFFF,FFFFFFFFFFFF,0EEEEEEEEEEE0
2670 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF11FFFFFF,FFFFF11FFFFFF,FFFF111FFFFFF,FFFFFF111F
FFFF,FFFFF11FF1FFFF,FFF1FF1111FFFF,FFF1111FF1FFF
2680 DATA FFF1FF111FFFFF,FFFF111FFFFFF,FFFF1F1F1FFFF,FFFF1F1F1FFFF,FFF1F11FF1
FFFF,FFF1FF1FF11FFF,FF1FFF1FFF111F,0EEEEEEEEEEE0
2690 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFF11FFFFFF,FFFFFF1FFFFFF,FFFFFF11FFFFF,FFFFF111FF
FFFF,FFFFFF11FFFFF,FFFFF1111FFFF,FFF111F1FFFF
2700 DATA FFF1FF11FF1FFF,FFF1F1111FFF,FFF1FF1FFF1FFF,FFFF1FFFF1FFFF,FFFF1F1FF1
FFFF,FFFFFF11FFFFF,FFFFFFFFFFFFF,0EEEEEEEEEEE0
2710 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFF,FFFFFF111
1FFF,FF11111FFFF1FF,FFFFFFFF1FFFF,FFFFF1FF11FFF
2720 DATA FFFFF1111F1FFF,FFF1F1FF1FFF,FFF1FFF1FF1FFF,FFF11FF1F1FFFF,FFFF1F1FF1
FFFF,FFFFF111FFFFF,FFFFFFFFFFFFF,0EEEEEEEEEEE0
2730 DATA 0EEEEEEEEEEE0,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF1FFFFF,FFFFF1FF1F
FFFF,FFFFF11F1FFFF,FFFFF1F1FFFFF,FFF1F1F1FFFFF
2740 DATA FFFFF1F1F11FFF,FFFFF1111FFFF,FFF11F1F1FFFF,FF11F1F1FF1FFF,FF1FFFFF11
1FFF,FFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFF,0EEEEEEEEEEE0
2750 DATA 0BBBBBBBBBBB0,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAA
AAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD
2760 DATA BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAA
AAAD,BAAAAAAAAAAAD,BAAAAAAAAAAAD,0DDDDDDDDDDD0
2770 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00
00000000000000,00EEEEEEEEEEEEEE,EFFFFFFFFFFFFFF8,EFFFFFFFFFFFFFF8
2780 DATA 0FFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00
00000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
2790 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00
00000000000000,EEEEEEEEEEEEEE00,8FFFFFFFFFFFFF00,8FFFFFFFFFFFFF00
2800 DATA FFFFFFFFFFFFFF00,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,00
00000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
```

MZ-80K/C/1200/700/1500(SP-5030)用

(※1500で動かすには，1200用ＳＰ－5030 BASICが必要です)

家庭がバッティング・センターに！

BATTING GAME

(バッティング ゲーム)

香川　景一郎



⊙内　容

このプログラムは，何年か前ベーマガに載っていたものを見て，僕もこんなものを作りたいなぁ，と思い作ったものです。

⊙ストーリー

君はバッティング・センターにやってきました。ところが，バッティング・センターは機械が壊れていて休みだったのです。君がしょげていると，建物の中から40才ぐらいのおじさんがでてきて言いました。

「君も野球をするのかい？　ようし，わしがいっちょもんでやろうか。」

君は喜んでバッティング・ゲージの中に入っていきました。

⊙操作方法

Y……高い球を打つ
H……真ん中の球を打つ
N……低い球を打つ
B M……左右(前後？)に動く
G……タイムをかけます。だけど，おじさんが投げてしまったら，当然できません。解除は何かキーを押してください。

おじさんの球は，引き付けないと打てません。おじさんが20球投げると終わりです。

そして，最後におじさんが一言しゃべります。

プレイはYキーです。他のキーを押すとタイトルにもどります。はたして君はおじさんに勝てるか!?

⊙プログラムのしくみ

10行のＬの値は０～４の範囲で変えられます。小さいほど簡単です。０なんてはっきり言ってゲームになりません。重要でない部分はプログラムの最後のほうに密集しています。できるだけ見やすくしようと思ったのですが，時間の関係でできませんでした。よ～く見れば簡単なプログラムだということがわかるでしょう。多少のムダもありますが許してください。

最後になりましたが，ボールの手前で振るともう振れません。気をつけてください。

P.S.

がんばれMZ-80K！！！

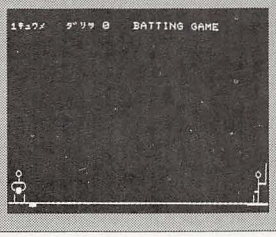
《第１表》変数表

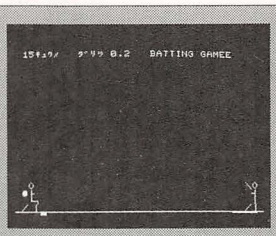
I，J，Z	いろんなことに使ってます。球の移動，ウェイト，その他
X	自分のX座標
Y	球のY座標
L	レベル
S，S１	球の最初のスピード，最後のスピード
K	球の変化のしかた 0…ストレート　1…シュート 2…フォーク　3…遅くなる球 4…速くなる球
AD	球の座標
F	キーがすでに押されたかどうか
M	自分のポーズ 0…高い球を打つポーズ 1…真ん中の球を打つポーズ 2…低い球を打つポーズ
R	打った球の数
W	おじさんの投げるまでの時間
H	球が変化しはじめるX座標
D	打率
A1，A2，A3	…メッセージの表示位置
A$	キー・スキャン用
T$( )	おじさんのキャラ
P$( )	君のキャラ
U(,)	君のキャラのアニメの順番



▲《写真１》タイトル画面。キー操作の説明ですよ

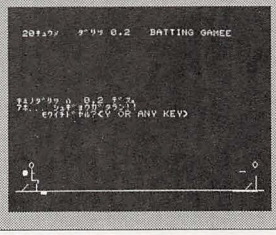
▼《写真２》おじさんが投げてくる球を打ち返すのだよ





▲《写真３》スコーン！低目の球をうまくすくいあげた～

▼《写真４》20球終えると，おじさんのきびしい一言が



★編さん，二日酔いだからって７月号の177ページＰＣ-8001用の写真１を上下逆に載せないで！（静岡県清水市・**万年筆18才**）……【**編**：写真が酔っぱらって，自分でひっくり返ったのです。なんて，ごめんなさい。】

★7月号の表紙には，パックマン，スライム，ラムちゃんがいる。いったいこれは，影さんの趣味なのでしょうか。(宮城県気仙沼市・Dr.DOの顔がでかい14才)……【影：26万もの観衆の中からよく見つけたもんだ。】

BATTING GAMEのプログラム・リスト

```
10 L=4
20 REM ◢----------ﾊﾞｯﾃｨﾝｸﾞ----------◣
30 GOTO 670
40 S1=INT(RND(1)*25)+5 :RETURN
50 S=INT(RND(1)*25)+5:S1=INT(RND(1)*100)+100:RETURN
60 REM ◢----------ﾀﾏﾗﾅｹﾞﾙ----------◣
70 Y=20:F=0:J=3
80 IF J>H THEN ON K GOSUB 230, 240, 250, 260
90 AD=53248+40*Y+J
100 POKE AD,72
110 FOR Z=0 TO (150-S)/5:NEXT Z
120 REM ◢----------ｷｰｽｷｬﾝ----------◣
130 IF F=0 THEN GET A$:GOTO 150
140 GOTO 190
150 IF A$="" THEN 190
160 M=-(A$="Y")-(A$="H")*2-(A$="N")*3-1
170 IF M=-1 THEN 190
180 GOTO 280
190 POKE AD,0:J=J+1
200 IF J=38 THEN RETURN
210 GOTO 80
220 REM ◢----------ﾍﾝｶｷｭｳ----------◣
230 Y=Y+SGN(19-Y):RETURN
240 Y=Y+SGN(21-Y):RETURN
250 S=S1:GOTO 240
260 S=S1:GOTO 230
270 REM ◢----------ｳﾂﾎﾟｰｽﾞ----------◣
280 FOR Q=0 TO 4:CURSOR X,18:PRINT P$(U(M,Q));:NEXT Q
290 IF M=Y-19 THEN IF J=X THEN 310
300 F=1:GOTO 190
310 MUSIC"CO~E4":FOR J=X TO 0 STEP -1
320 CURSOR J,Y+J/7-4:PRINT"o";
330 CURSOR J,Y+J/7-4:PRINT" ";
340 NEXT J:R=R+1:RETURN
350 REM ◢---------20ｶｲﾙｰﾌﾟ----------◣
360 FOR I=1 TO 20
370 CURSOR 0,19:PRINT T$(0);
380 K=INT(RND(1)*(L+1))
390 W=INT(RND(1)*50)+50
400 H=38-(INT(RND(1)*3)+7)
410 S=INT(RND(1)*80)+120
420 REM ◢----------ｼﾞﾌﾟﾝﾄﾞｳ----------◣
430 FOR J=1 TO W
440 GET A$:IF A$="" THEN 480
450 CURSOR X+3,18:PRINT" K K K";
460 IF A$="G" THENCURSOR 18,10:PRINT"TIME";:GOSUB 780:CURSOR 18,10:PRINT"    "
470 X=X+(A$="M")*(X<35)-(A$="B")*(X>33)
480 CURSOR X,18:PRINT P$(0);
490 NEXT J
500 REM ◢----------ﾀﾏﾉｽﾋﾟｰﾄﾞ----------◣
510 ON K-2 GOSUB 40, 50
520 CURSOR 0,0:PRINT I;"ｷｭｳﾒ   ﾀﾞﾘﾂ";INT(R/I*100)/100;"   BATTING GAME"
530 REM ◢----------ﾃｷﾉｱﾆﾒ----------◣
540 FOR J=0 TO 2:CURSOR 0,19:PRINT T$(J);:NEXT J
550 GOSUB 70:NEXT I
560 REM ◢----------ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾙ?----------◣
570 D=INT(R/20*100)/100:CURSOR 0,10:PRINT"ｷﾐﾉﾀﾞﾘﾂ ﾊ ";D;" ﾃﾞｽ。"
580 MUSIC"C3D3C3D3C5E5D0C0D0E0C3R0C3R0C3R0C3D3E3D3C3"
590 IF D>=1 THEN PRINT"ﾃﾝｻｲｯ!!! ﾏｲﾘﾏｼﾀ. . .":GOTO 620
600 IF D>=0.5 THEN PRINT"ｹｯｺｳｴﾙｼﾞｬﾅｲ!":GOTO 620
610 PRINT"ｱﾎ. . . ｼｭｷﾞｮｳｶﾞﾗﾗﾝ!!"
620 PRINT"    ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾙ?<Y OR ANY KEY>";
630 GET A$:IF A$="" THEN 630
640 IF A$="Y" THEN 900
650 RUN
660 REM ◢----------ｽﾀｰﾄ----------◣
670 PRINT"E":POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:RESTORE
680 DIM T$(2),P$(4),U(2,4)
690 B$="KKKKK":X=33
700 REM ◢----------ｶﾞﾒﾝﾗｶｸ----------◣
710 A1=0 :A2=10:A3=8 :GOSUB 740
720 A1=13:A2=19:A3=12:GOSUB 740
730 GOSUB 760:GOTO 810
740 FOR I=A1 TO A2:READ A$:CURSOR A3,I:PRINT A$;:NEXT I:RETURN
750 REM ◢----------ｵﾝｶﾞｸ----------◣
760 MUSIC"C2D2E3R1F2E2D3R3C1D1E1C1D1C3R1C2R2C2R2C0D0E0F0G0A0B0~C0FGFGFGFGFG"
770 REM ◢----------ｷｰﾗｵﾏﾃﾞ----------◣
780 GET A$:IF A$="" THEN 780
790 RETURN
800 REM ◢---------ﾍﾝｽｳﾖｳｲｰ----------◣
810 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 3
820 READ A$:T$(I)=T$(I)+A$+B$:NEXT J
830 READ A$:T$(I)=T$(I)+A$   :NEXT I
840 FOR I=0 TO 4:FOR J=1 TO 4
850 READ A$:P$(I)=P$(I)+A$+B$:NEXT J
860 READ A$:P$(I)=P$(I)+A$   :NEXT I
870 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 4
880 READ U(I,J):NEXT J,I
890 REM ◢---------ｷｭｳｼﾞｮｳﾗｶｸ---------◣
900 PRINT"E":R=0
910 CURSOR 0,23:PRINT"▀▀▀
```

MZ-700/1500(S-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用S－BASICが必要です)

夏だ！海だ！泳ぎの練習だ！

遠泳(えんえい)ゲーム



不滅的七百

◆内　容

1000mの遠泳をするゲームです。クラゲや魚やカラスの防害に負けないで泳ぐのです。

◆遊びかた

RUNするとタイトルなしではじまります。中央の人がかってに前に泳いでいるので，魚やクラゲやカラスのフンに当たらないように，よけて泳いでください。

水面ではジャンプ（Zキー）もできます。このとき，空中でAキーをたたくと，たたけばたたくだけ，ジャンプの距離が伸びます（タイミングが悪いと落ちてしまう）。

また，水中に潜る（?キーで下）と酸素(air)が減ります。はじめは60あり，これが0になるとPOWが一つ減ります。水面にもどる（)キーで上）と再び60にもどります。

POWはフンに当たったり，魚やクラゲに触れると一つ減ります。POWが0になるとゲーム・オーバーです。

また，途中で♥や♣が流れてくるので取ってください。

♥…POWが一つ増える

♣…POWが五つ増える

距離が700mぐらいになると，魚が増えすぎて水中は困難となります。このときはなるべく水面にでて，うまくジャンプして泳いでください（その前までPOWを増やしておくのがクリアするコツ）。

◆プログラム

機械語を少し使っています。といってもDATAにしてあるので入力は普通にS－BASICで入力できます。まちがえると暴走することもあるので，RUNの前にSAVEしてください。

◆注　意

カラーはマシン語の関係もあるのでいじらないでください。キー・リピートはないのですが，つけるとゲームにならなくなるのでつけないほうがいいです。

ちなみに，マシン語は横スクロール＋αですが，基本命令がほとんどなので簡単に解析できるはずです。

P.S.

魚やクラゲは距離が増えるにつれて多くなりますが，必ずクリアはできるのでがんばってください。

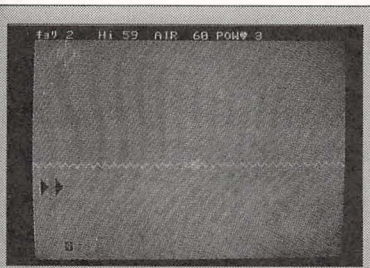
★　　★

《第1表》変数表

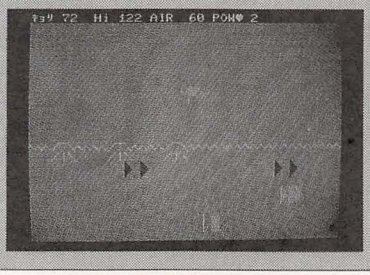
P	POWの数
S	airの数
W(4)	障害発生用カウンタ
L	泳いだ距離
HL	ハイスコアの距離
M，N	人の位置データ
Z	カラスのデータ
Y	カラスのフン発生用

A	ジャンプをつづけるときたたく	)	上に動く
Z	ジャンプする	?	下に動く

《第1図》キー操作



▲《写真1》さあスタート。1000m泳ぎきるんだぞ



▼《写真2》なんとジャンプして，空中遊泳だって可能



▲《写真3》あまり潜りすぎていると酸素がなくなるから注意

★最近K君のようすがおかしい。クラスに好きな子でもできたのだろうか。ちなみに，うちの学校は男子校だ。
(群馬県渋川市・**大三元くじら15才**)……【影：教室に現れるゴキブリに恋してるんだろ。ほらここにも来た。】

遠泳ゲームのプログラム・リスト

```
10 V$="GOGO+C+CGOGO+E+EAO+C":V=-1:HL=0:T=10
20 COLOR,,7,1:PRINT"■"
30 LIMIT$BFFF:GOTO620
40 X=50:M=0:L=0:P=3:DIM W(4):S=60
50 FORI=0TO39:POKE$D000+14*40+I,$E3
60 NEXTI
70 PRINT[7,0]"■";SPC(40);"■";"ｷｮﾘ";L;TAB(8);"HI";TAB(15);"AIR ";S;" POW♥";P
80 GETA$:IFM<0THENM=M+1:GOTO120
90 IF(A$=")")*(M>0)THENM=M-1
100 IF(A$="?")*(M<3)THENM=M+1
110 IF(A$="Z")*(M=0)THENM=-7
120 IF(A$="A")*(M<0)THENM=M-2
130 N=120*M:IFM<-2THENN=-240
140 FORI=0TO2
150 B=PEEK($D243+N+I):IF(B>0)*(B<>227)THEN R=5
160 IFB=83THEN R=1
170 IFB=70THEN R=2
180 NEXTI
190 B=PEEK($D21C+N)+PEEK($D26C+N):IF(B<>227)*(B>0)THENR=5
200 IFB=83THEN R=1
210 IFB=70THEN R=2
220 N=M:IFM<-2THEN N=-2
230 CURSOR20,13+3*N:PRINT"/■■■O■=■■■\";
240 IFM>-1THEN 260
250 CURSOR20,13+3*N:PRINT" ■■■O■\■■■ ";
260 IFR=5THENMUSIC"C2":GOTO600
270 IFR=2THENMUSIC"+A0+B0":P=P+5:R=0
280 IFR=1THENMUSIC"+E0+B0":P=P+1:R=0
290 FORI=1TO4
300 C=INT(RND(1)*11)-5+INT(L/150)
310 IFC>3THENW(I)=W(I)+1
320 NEXT I:X=X+1:Y=INT(RND(1)*5)+1
330 IFX<50THEN400
340 IFT=0THEN360
350 T=0:GOTO390
360 Z=INT(RND(1)*10)
370 IFZ<4THEN CURSOR1,11+Z*3:PRINT[3,]"♥"
380 IF Z>7 THEN CURSOR1,23:PRINT[4,0]"♣"
390 CURSOR1,1:PRINT[6,]"■■■■■■K■■■■";X=0
400 IF (Y>4)*(X<39)THEN CURSOR X,4:PRINT"."
410 POKE$C001,$E6:POKE$C002,$D3
420 POKE$C003,$E6:POKE$C004,$DB
430 V=V+2:U$=MID$(V$,V,2):TEMPO 7
440 MUSICU$ :IFV=21THENV=-1
450 CURSOR20,13+3*N:PRINT" ■■■   ■■■ ";
460 J=PEEK($D243):IFJ>0THEN480
470 FORJ=0TO2:POKE$D243+J,$E3:NEXTJ
480 USR($C00E)
490 IFW(1)=2THENCURSOR1,14:PRINT[5,]"/￣\■■■■/|\":W(1)=0
500 FORI=2TO4
510 IFW(I)=3*I-3THENCURSOR0,10+3*I:PRINT[I,]"■■■\■■■■/■■/":W(I)=0
520 NEXTI:POKE$D230,$E3
530 CURSOR3,0:PRINT[7,0]L;TAB(10);HL;TAB(19);S;" ";TAB(27);P
540 L=L+1:IFM>0THENS=S-1
550 IFM=0THENS=60
560 IFS<1THENP=P-1:MUSIC"-C0":S=60
570 IFP=0THEN 730
580 IFL=1001THEN PRINT"GOAL !!  ":END
590 GOTO80
600 P=P-1:IFP=0THEN 730
610 PRINT"■":X=50:R=0:M=0:T=10:GOTO50
620 RESTORE:FORI=1TO120:READ E$:G$="$"
630 E$=G$+E$:F=VAL(E$)
640 POKE$C00D+I,F:NEXTI
650 GOTO 40
660 DATA D3,E3,21,06,C0,36,18,21,05,C0,36,27,2A,01,C0,7E,57,44
670 DATA 4D,D6,2E,CA,58,C0,7A,60,69,00,23,77,2B,36,00,2B
680 DATA 22,01,C0,2A,03,C0,7E,23,77,2B,00,00,2B,22,03,C0,3A,05,C0,3D
690 DATA 32,05,C0,C2,1A,C0,C3,75,C0,3A,06,C0,3D,32,06,C0,C2,15,C0,C9
700 DATA 3E,28,85,6F,D2,60,C0,24,7E,C6,00,16,00
710 DATA C2,26,C0,36,2E,7C,C6,08,67,36,71,16,00,C3,26,C0
720 DATA 2A,01,C0,2B,22,01,C0,2A,03,C0,2B,22,03,C0,C3,4D,C0
730 PRINT"GAME OVER":MUSIC"-C5"
740 IFHL<LTHEN HL=L
750 PRINT"HIT SPC KEY ":R=0
760 GET A$:IFA$<>" "THEN760
770 GOTO 20
```

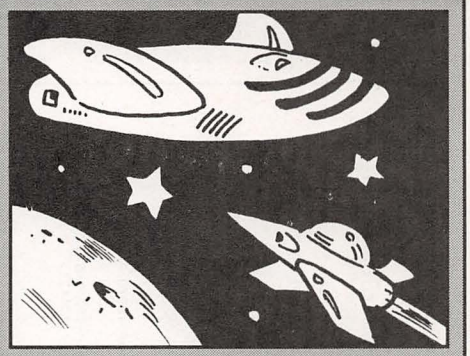
★影さん，今日からあなたのことを師匠と呼ばせてもらいます。パソコン初心者一同より。(熊本市・**山住賢司17才**)
……【**影**：はい，右手をかざして左足をチョン。**編**：⁇**影**：今日からおどりのお師匠さんと呼んどくれ。】

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

(※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です)

PC-8001から移植のシューティング
移植版

スペクター SPECTER II



藤原　博和

内　容

88年3月号に掲載されたPC-8001用「SPECTER 2」の移植，改造版です。

遊びかた

基本的なところはオリジナルと同じですが，主な点を説明します。

●パワー・カプセルについて

敵を5機やっつけるごとにカプセルがでます。これを取るとビームが5段階UPします。さらにカプセルを取り続けると，ゲージの色が変わってバリアがつきます（3分まで）。

さらに取り続けると，ハイ・ブラスターと呼ばれる(？)新開発兵器が使えるようになります。これは，ものすごく強力ですが，使うとバリアがなくなってしまいます（まだテスト段階だそうで…）。なお，使える回数は，レーザーのゲージの右の数字の分だけです。

●ボスキャラについて

オリジナルのボスは弱かったので，パワーUPしてあります。とくに3面と5面が強力で，パターンを作るか，ハイ・ブラスターを何発も撃つかしなければ，まず死にます。

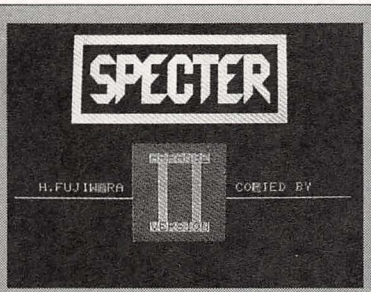
●エンディング

エンディングは，グラIIのエンディングの曲に合わせて作ってありますので，5面をクリアしたらすぐに曲をかけてください。少しは雰囲気がでると思います。

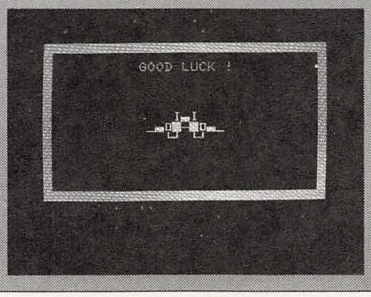
あと，面クリア・ボーナスがついたりします。

《第1表》変数表

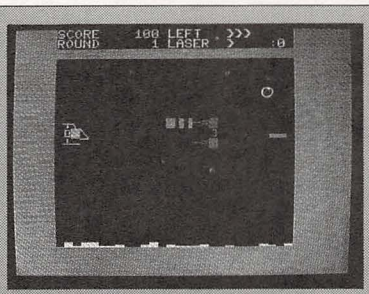
DS$	オープニング・デモの自機
SP$	自機キャラ
M$( )	ビームキャラ
LC( )	ビーム色
LF	ビームの威力
RR	バリア残数
HB	ハイ・ブラスター残数
K	残機数
X，Y	自機座標
MX，MY	ビーム座標
F	ビーム発射フラグ
K$	キー入力
IN	シフトキー入力
S	スコア
RD	ラウンド数
BC	面クリア時のボーナス
IK，IQ，QX( )，QY( )	敵移動に使用
EA	敵の出現数
Q	敵の移動量
OZ	ボスNo.
BS$(,)	ボスキャラ
BQ	ボスの移動量
BH	ボス耐久力
BL$( )	ボスの弾キャラ
BC$	ボスの弾キャラ消しキャラ
BO$	その面のボスキャラ
PW$	パワー・カプセルのキャラ
EA$( )	敵出現パターン
IX，IY	パワー・カプセル座標
FI	パワー・カプセル出現フラグ
GT	パワー・カプセル出現カウント
LE$，LF$	ゲージ
TI$( ),II$ TI$，T2$	タイトル表示に使用
CL$	キャラ消し用のキャラ
TK$	敵のキャラ
TC	敵の色
V	敵のNo.
TP，HP( )	敵の耐久力
TX，TY	敵の座標
BX，BY	敵の弾座標
BF	敵の弾出現フラグ
BH$( )	爆発キャラ
EB$	敵の弾キャラ(ビーム)
EL$	敵の弾キャラ(レーザー)
MT$	敵の弾キャラ(ホーミング)
A$	ENDINGメッセージREAD用
C	ENDINGメッセージ色
BS	ボス出現フラグ



▲《写真1》タイトル画面。PC-8001の移植改良版だ



▼《写真2》かっこいいデモ画面。さあ戦闘開始だ



▲《写真3》いろんな敵が攻撃をしかけてくるぞ

★88FAが買えない私は，ファミリーベーシックを買い，マジックでFAと書いて使っている。こんな私は，変質者でしょうか。(広島市・金にうえている私15才)……【編：それで作ったプログラムを88として投稿しないように。】

ています。

まあ，こんなところでしょう。

操作方法

カーソル・キーで4方向移動，シフトキーでビーム，Zキーでハイ・ブラスターの発射です。なお，ビームを撃ちながら移動することもできます（そのためにシフトキーにしてある）。

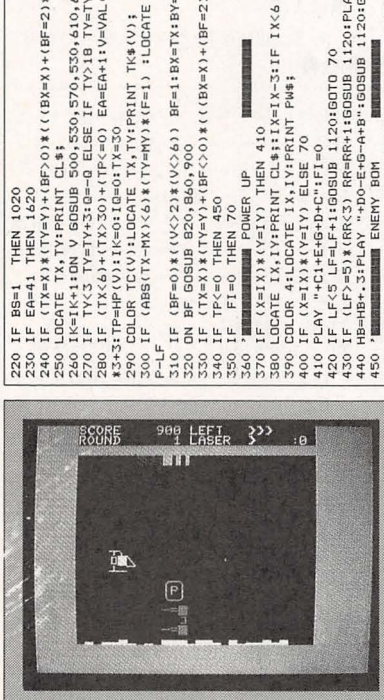
プログラムについて

今回は，タイトルとデモで苦労しました。

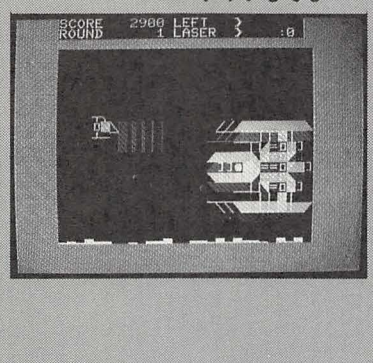
LINE文でやっていることを再現するのに，CONSOLE文を多用し，おかげでプログラムが見ずらくなってしまいました。

あと，SEARCH "■" としてみ

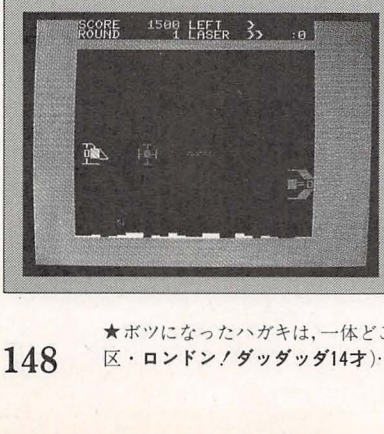
```
220 IF BS=1 THEN 1020
230 IF EA=41 THEN 1620
240 IF (TX=X)*(TY=Y)*(BF>0)*(((BX=X)+(BF=2)*(BX+3=X))*(BY=Y)) THEN 1170
250 LOCATE TX,TY:PRINT CL$;
260 IK=IK+1:DN Y GOSUB 500,530,570,530,610,650,700,770
270 IF TY<3 TY=TY+3:B=-9 ELSE IF TY>18 TY=TY-3:B=-B
280 IF (TX<6)+(TX>30)+(TP<=0) EA=EA+1:V=VAL(MID$(EA$(RD),EA,1)):TY=INT(RND(1)*5)
*3+3:TP=HP(V):IK=0:I0=0:TX=30
290 COLOR TC(V):LOCATE TX,TY:PRINT TK$(V);
300 IF (ABS(TX-MX)<6)*(TY=MY)*(F=1) :LOCATE MX,MY:PRINT CL$:PLAY "+COD":F=0:TP=T
P-LF
310 IF (BF=0)*((VC>2)*(VC>6)) BF=1:BX=TX:BY=TY:IF (V=>3)*(V<>5) BF=2-(V=3)
320 ON BF GOSUB 820,860,900
330 IF (TX=X)*(TY=Y)+(BF<>0)*(((BX=X)+(BF=2)*(BX+3=X))*(BY=Y)) THEN 1170
340 IF TP<=0 THEN 450
350 IF  FI=0 THEN 70
360 '■■■■■■■■■ POWER UP ■■■■■■■■■
370 IF (X=IX)*(Y=IY) THEN 410
380 LOCATE IX,IY:PRINT CL$:IX=IX-3:IF IX<6 FI=0:GOTO 70
390 COLOR 4:LOCATE IX,IY:PRINT PW$;
400 IF (X=IX)*(Y=IY) ELSE 70
410 PLAY "+C1+E+G+D+C":FI=0
420 IF LF<5 LF=LF+1:GOSUB 1120:GOTO 70
430 IF (LF>5)*(RR<3) RR=RR+1:GOSUB 1120:PLAY "-CO-FE+D+A":GOTO 70
440 HB=HB+.3:PLAY "+DO-E+G-A+B":GOSUB 1120:GOTO 70
450 '■■■■■■■■■ ENEMY BOM ■■■■■■■■■
460 COLOR 2:FOR I=1 TO 4:LOCATE TX,TY:PRINT BH$(I);PLAY "+COD":NEXT
470 GT=GT+1:IF (GT>4)*(HB<9) FI=1:GT=0:IX=30:IY=INT(RND(1)*5)*3+3
480 S=S+V:GOSUB 1120:GOTO 70
490 '■■■■■■■■■ ENEMY MOVE ■■■■■■■■■
500 '■■■■■■■■■ ENEMY  1
510 IF IK>5 TX=TX+3:RETURN
520 TY=TY+D:TX=TX-3:RETURN
530 '■■■■■■■■■ ENEMY  2 & 4
540 IF IK>30  TX=TX+SGN(X-TX)*3:TY=TY+SGN(Y-TY)*3:RETURN
550 IF IK MOD 2=1 TX=TX+SGN(X-TX)*3:TY=TY+SGN(Y-TY)*3
560 RETURN
570 '■■■■■■■■■ ENEMY  3
580 IF IK>20 TX=TX-3:RETURN
590 IF RND(1)>.5 TY=TY-3 ELSE TY=TY+3
600 RETURN
610 '■■■■■■■■■ ENEMY  5
620 IF IK>16 TX=TX-3:TY=TY+D:RETURN
630 IF IK>8  TX=TX+3:TY=TY+D:RETURN
640 TX=TX-3:RETURN
650 '■■■■■■■■■ ENEMY  6
660 IF IK>23 TX=TX-3:
670 IF IK<5  TX=TX-3:I0=0:RETURN
680 I0=I0+1:TX=TX+DX(I0):TY=TY+DY(I0):IF I0=8 I0=0
690 RETURN
700 '■■■■■■■■■ ENEMY  7
710 IF IK>35 TX=TX+3:RETURN
720 IF IK>15 THEN 750
730 TY=TY+SGN((RND(1)*24)-TY)*3:I0=9:IF IK MOD 5=1 TX=TX-3
740 RETURN
750 I0=I0-1:TX=TX+DX(I0):TY=TY+DY(I0):IF I0=1 I0=9
760 RETURN
770 '■■■■■■■■■ ENEMY  8
780 IF IK>30  TX=TX+3:RETURN
790 IF IK<3   TX=TX-3
800 TY=TY+SGN(Y-TY)*3:RETURN
810 '■■■■■■■■■ ENEMY BEAM ■■■■■■■■■
820 '■■■■■■■■■ NORMAL
830 LOCATE BX,BY:PRINT CL$:BX=BX-3:IF BX<=3 BF=0:RETURN
840 COLOR 3:LOCATE BX,BY:PRINT EB$;
850 RETURN
860 '■■■■■■■■■ LASER
870 LOCATE BX,BY:PRINT CL$:BX=BX-6:IF BX<=3 BF=0:RETURN
880 COLOR 5:LOCATE BX,BY:PRINT EL$;
890 RETURN
900 '■■■■■■■■■ HOMING
910 LOCATE BX,BY:PRINT CL$;
920 IF RND(1)>.4 BX=BX+SGN(X-BX)*3 ELSE BY=BY+SGN(Y-BY)*3
930 IF V<>3 BF=0:RETURN
940 COLOR 1:LOCATE BX,BY:PRINT MI$;
950 RETURN
```



◀〈写真4〉パワー・カプセルだ。ビームがパワーアップする



▼〈写真6〉でたなボス敵。80版よりパワーアップしてる



◀〈写真5〉この敵は誘導弾を撃ってくる。イヤなキャラだ〜〜

移植版SPECTERIIのプログラム・リスト

```
10 '■■ SPECTER 2 COPIED BY H.F.(SYD) ■■
20 CONSOLE 0,25,0,40:COLOR 7,0:CLS
30 DIM BS$(2,9):PLAY 7
40 LF=1:EA=0:S=0:RD=1:I0=3:B0=1:K=3:HB=0
50 GOSUB 1700:GOSUB 2110:GOSUB 1350:GOSUB 1840
60 GOSUB 1550:GOSUB 1120
70 '■■■■■■■■■■■ MAIN  ROUTINE ■■■■■■■■■■■
80 K$=INKEY$(0):IN=PEEK(&HE001):LOCATE X,Y:PRINT CL$;
90  X=X-((K$="■")*(X>6))*3+((K$="■")*(X<30))*3
100 Y=Y-((K$="■")+(K$=CHR$(15)))*(Y>3)*3+(((K$="■")+(K$=CHR$(14)))*(Y<18))*3
110 COLOR 7:LOCATE X,Y:PRINT SP$;
120 IF (IN<>255)*(F=0) F=1:MX=X:MY=Y
130 IF (K$="Z")*(INT(HB)>0) THEN 180
140 IF F=0 THEN 210
150 IF MX<>X LOCATE MX,MY:PRINT CL$;
160 MX=MX+6:IF MX>35 F=0:GOTO 210
170 COLOR LC(LF):LOCATE MX,MY:PRINT M$(LF);:GOTO 210
180 COLOR 5:FOR I=X+3 TO 31:LOCATE I,Y:PRINT "■■■■■";:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
190 LOCATE X+3,Y+1:PRINT SPC(30-X);:HB=HB-1:RR=0:PLAY "+BOF-E":GOSUB 1120
200 IF (X<TX)*(Y=TY) TP=0:BH=BH-X*2:PLAY "GDG":GOTO 340
210 '■■■■■■■■■■■ ENEMY ROUTINE ■■■■■■■■■■■
```

★ボツになったハガキは，一体どこにいってしまうのですか。動物園のヤギにでもやるのですか？（東京都江戸川区・**ロンドン！ダッダッダ14才**）……**【編**：ヤギも食べなかったハガキは影さんが食べます。**影**：ウメ〜〜。**】**

てください。解析の参考になると思います。

おっと忘れるところだった。100行のCHR$( )は意味があるので取らないように。

最後に

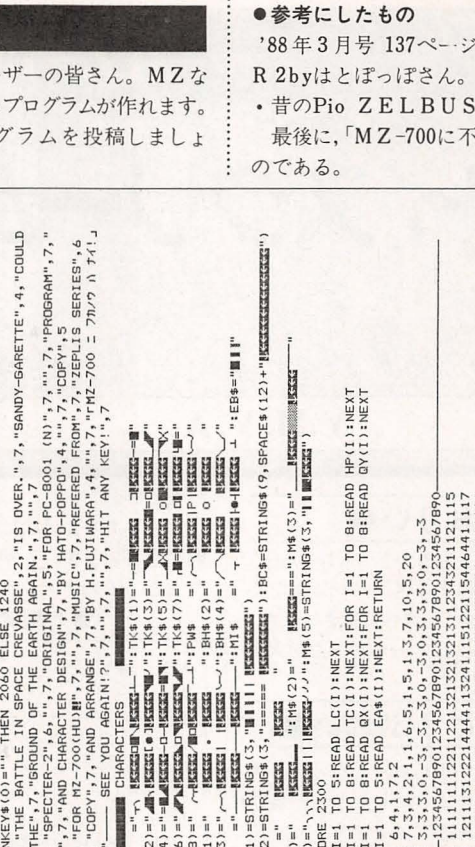
MZ-700ユーザーの皆さん。MZならまだまだ良いプログラムが作れます。皆さんもプログラムを投稿しましょう。

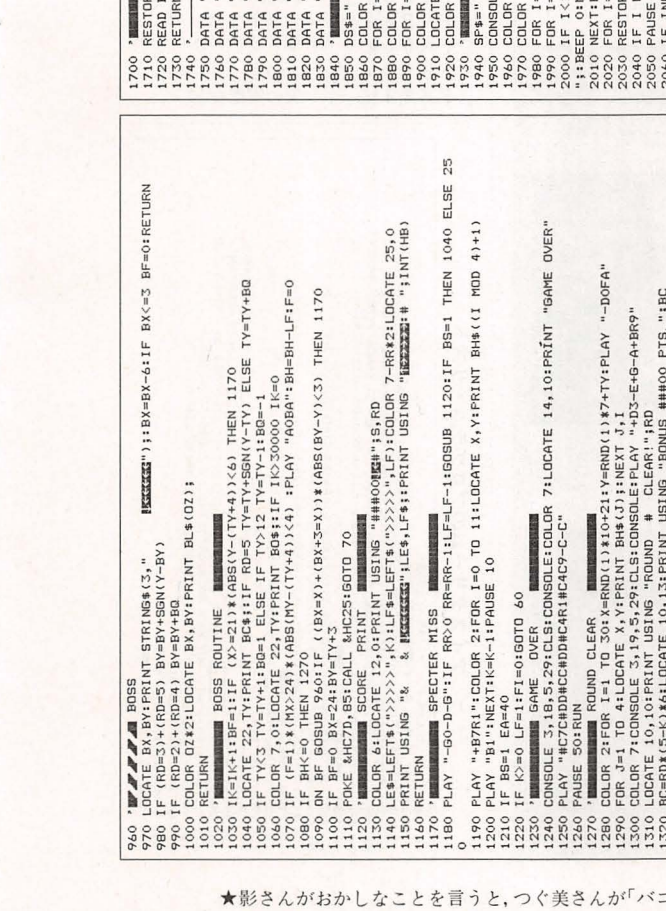
●参考にしたもの

'88年3月号 137ページSPECTER 2byはとぱっぱさん。

・昔のPio ZELBUS他

最後に,「MZ-700に不可能はない」のである。





★影さんがおかしなことを言うと,つぐ美さんが「バコーン」と言うが,あれは,発言ですか?それとも効果音ですか?と家の犬が言ってました。(福井県鯖江市・**為国正芳13才**)……【影:おならです。**つぐ美**:バコーン。】

MZ-1500用

画面スクロールの迷路ゲーム

アイスクリーム



Y.M.Y.A.

◆すとおりい◆

甘いものが大好きなミーホちゃんは，迷路の館の中にアイスクリームがたくさんあると聞いて，食べに行きました。しかし，そこにはミーホちゃんが大嫌いな犬がいました。

◆はうとうぷれい◆

あなたはミーホちゃんとなって，犬に食べられないようにしながら，各フロア三つずつあるアイスクリームを拾って，迷路の右下にある家まで帰ってください。

ミーホちゃんは犬にさわると食べられてしまいます。しかし，アメを置いておき，そのアメを犬が食べると一定時間だけ犬が眠ってしまいます。犬が眠っている間は，ミーホちゃんが犬にさわっても食べられません。

この館には全部で20のフロアがあります。キー操作は，カーソル・キーで上下左右に動いて，スペース・キーでアメを置いたり，取り除いたりします。

《第1表》変数表

MX，MY	ミーホちゃんの座標
MI	ミーホちゃんの残り
EN	犬の数
SC	スコア
IC	拾ったアイス
FL	フロア
HS	ハイスコア
TM	タイム

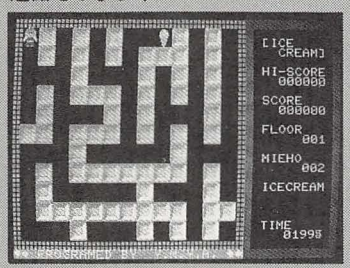
《第2表》マシン語アドレス

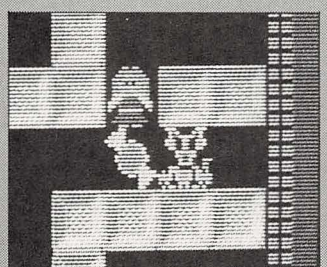
F800H	犬を動かす
F8B9H	キー入力
F8BEH	マップセット
F953H	画面出力
F9B8H	スコアなどプリント
FA00H	マップデータ
FE42H	犬の数
FE44H	犬の座標など



▲〈写真1〉タイトル画面。キャラクターの説明

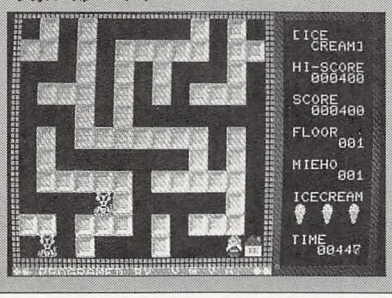
▼〈写真2〉アイスクリームを求めて迷路をさまよう





▲〈写真3〉犬がいた。アメを与えて眠らせよ

▼〈写真4〉アイスクリームを三つ集めたら家に帰ってネ



アイスクリームのプログラム・リスト

```
10 '■■■ ICE CREAM FOR MZ-1500 ■■■
20 '■■■  BY Y.M.Y.A. 1988ｽ3ｶ8ﾋ ■■■
30 LIMIT=$F7FF:IF(PEEK@($FB01)=67)THENRESTORE1050:GOTO60
40 FOR I=$FB00TO$F9FF:STEP16:A=0:FOR I=0TO15:READA$:B=VAL("$"+A$):A=A+B
50 POKE@J+1,B:NEXT:READA$:IFVAL("$"+A$)-ATHENPRINT"■DATA ERROR":ENDELSENEXT
60 DEFFNR=INT(RND(14)*2+5):INIT"CRT:I":TEMPO5:Z=$FA00:HS=0:DIMMD$(20)
70 '■■■ MAP,PCG SET ■■■
80 FOR I=1TO20:READA$,A,B,C,D,E,F:MD$(I)=A$+B$+CHR$(A,B,C,D,E,F):NEXT
90 READA$:FOR I=1TO4:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
100 FOR I=5TO36:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT
110 '■■■ OPENING ■■■
120 CLS3:X1=0:Y1=0:X2=39:Y2=24:D=9!:C=70:GOSUB600
130 PRINT"■■■":TAB(10);"I C E  C R E A M ■■■"
140 PRINTTAB(11);"――― CHARACTERS ―――":PRINTTAB(13);"――――― MIEHO CHAN■■■"
150 PRINTTAB(13);"――――― ICE CREAM■■■":PRINTTAB(13);"――――― MIEHO'S HOUSE■■■"
160 PRINTTAB(13);"――――― DANGER DOG■■■":PRINTTAB(9);"PROGRAMED BY  Y.M.Y.A.■■"
170 PRINTTAB(10);"HIT ANY KEY TO START":X=10:Y=7:D=5:GOSUB700
180 Y=10:D=2:GOSUB700:Y=13:D=6:GOSUB700:Y=16:D=4:GOSUB700
190 GET A$:IFA$=""GOTO190
200 SC=0:MI=3:FL=1:EP=5000
210 '■■■ SCREEN SET ■■■
```

★僕は，先日まで，中性洗剤は，手を洗うものと思っていた。しかし，今は，頭洗いにも使っている。(愛知県名古屋市・山尾智彦13才)……【編：身体を洗うのも，食器や衣類を洗うのもすべてシャンプーという影さん。】

◆ぷろぐらむ◆

マシン語，マップ，ＰＣＧと，データだけになってしまいました。マップは，座標を(x，y)とすると，($ＦＡ00＋x＋y＊33)番地にデータが入っています。

そのデータは，0から順に，道，アメ，アイスクリーム，眠った犬，犬，ミーホちゃん，家，壁となっています。犬の数は，47匹までなら増やすことができます。ＥＮの値を変えてください。

◆てくにっく◆

キー入力ルーチンは＄001Ｂ番地をコールしていますが，二つのキーを同時に押してしまうと，動きが止まってしまい，すべてのキーを離すまで受けつけなくなるので注意してください。

それと，行き止まりのところには，アメを置いておくと，よくわかると思います。

★　　★

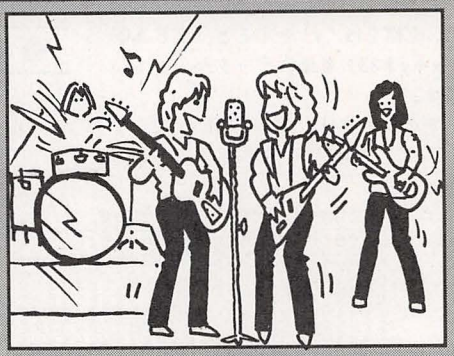
```
220 CLS:M=&:M=&:MD=0:TM=2000:IC=0:EN=FL+1:IFEN>10THENEN=10
230 X1=0:Y1=0:X2=27:Y2=23:D=255:C=64:GOSUB6600:X1=28:X2=39:Y2=24:D=67:C=32
240 GOSUB600:CONSOLE2,21,30,8:PRINT"■■■
```

MZ-80B/2500(SB-5520)用

(※2500で動かすには，80Bモードで実行)

あの4人組がゲームで登場

The BEATLES
ザ　ビートルズ



天国よいとこ

いきさつ

ザ・ビートルズは今日もスタジオにでかけます。しかし，過激派の妨害にあって4人は散り散りになってしまいました。得意のギターで敵をやっつけながら，仲間を捜してペニー・レーンを走りましょう。

RUNする前に

プログラムはSAVEしてから走らせること。**リスト1**の後に，**リスト2**をSAVEしておいてください。**リスト1**は，チェックサムの確認後，機械語をモニタのSコマンドで直接SAVEしてもかまいません(REM文参照)。**リスト1**をRUNした後，**リスト2**をRUNするとはじまります。

あそびかた

8 2 4 6 で上下左右斜めに移動，スペース・キーで音を発射します。交差点二つごとに仲間が1人ずつ増え，画面右上に表示されていき，TABキーでその順番に仲間をチェンジできます。攻撃方法がそれぞれちがうので，うまく使いわけてください。

そして，八つ目の交差点ではボスとの対決が待っています。中心に数十発撃ち込めば勝手に沈んでいって面クリアです。

《第1表》花売り娘とその効果

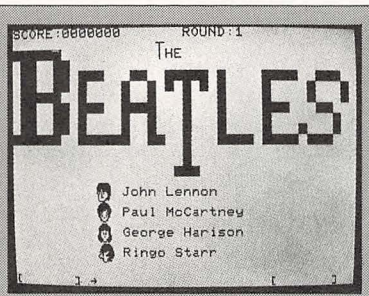
娘	表　示	効　果
1	WIDE	攻撃方向が広がる
2	STRONG	音で爆弾を破壊できる
3	LONG	音の射程がのびる
4	TURBO	押しっぱなしで連射
5	BEATLE	1UPだよー！

パワーアップ

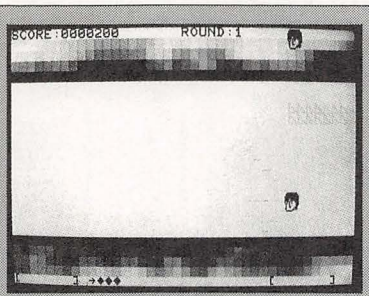
交差点の，ある位置(ランダム)に音を当てると花売り娘が現れます。取るごとに画面左下の表示が**第1表**のように変化するので，ほしいパワーアップにきたらENTキーで装着（グラディ

《第2表》WEPとその武器

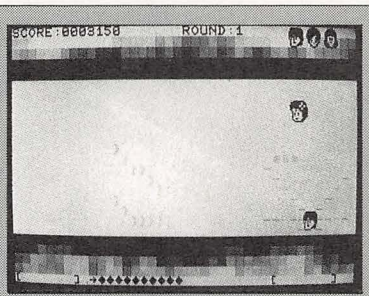
音	名　称	回数	形　状
0発	BALL	10発	音の塊を発射
4	WAVE	10発	縦長の音の塊を発射
8	3WAY	10発	3方向に音の塊を発射
12	OPTION	5発	前斜めを一定時間守る
16	WALL	2発	前方の敵を一掃
20	SIDE	1発	画面上の敵を一掃
24	FENCE	1発	音の壁を一定時間作る
28	SHIELD	5発	自分の周りを一定時間守る



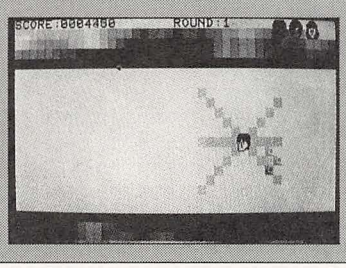
▲《写真1》タイトル画面。ビートルズの4人組が大活躍



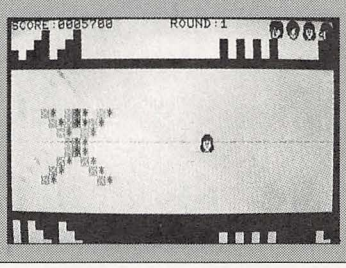
▲《写真2》まずはジョンレノン1人で出発。交差点二つごとに仲間が増えるぞ



▲《写真3》これが花売り娘だ。彼女をつかまえると音がパワーアップする



◀《写真4》見て見て，これはSTRONGだ。うん，強い強い



▶《写真5》ボスとの対決。ジョージハリスンが相手だ。各キャラは攻撃方法がちがう

★私はパックマニアが好きだから，グラディウスIIをやりたいけど，アルカノイドIIの前にいって，パンチアウトをやった。(神奈川県川崎市・**成田久郎15才**)……**【影：うしろからベラボーパンチがとんでこなかった？】**

ウスと同じ)。

そして，ある条件で流れてくるWEPは音を当てるごとにWEP→✂→✂→✂→WEP…と変化します。ハサミはただの得点ですが，WEPのときに取ると音を当てた数によって**第2表**のような強力な武器が一定回数使えます。使用はTABキーです。よって武器を使える間は仲間をチェンジできません。武器を使える間，右下のカッコに武器名が表示されます。

それから

過激派やその投げてくる爆弾に当たるとミスで，下中央の◆がなくなるとゲーム・オーバー。8面クリアでエンディングです。



編：なかなかよくできたゲームですね。80Bも，まだまだがんばっているところを見せつけられたような気がします。

Dr.D：よくハードも勉強してるようだな。今後もがんばってくれ。

《リスト1》機械語書き込み用プログラム・リスト

```
10 N=500:AD=&H4400:I THTF$F000:TENFD7:F=1
20 POKE&EFF0,&CD:POKE&EFF1,&23:POKE&EFF2,&06:POKE&EFF3,&32
30 POKE&EFF4,&FF:POKE&EFF5,&EF:POKE&EFF6,&C9
40 PRINT"ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾛｰﾄﾞﾁｭｳﾃﾞｽ!"
100 FOR I=0 TO 122:SH=0:FOR J=0 TO 1:READ A$:FOR K=0 TO 15
110 B$=MID$(A$,K*2+1,2):USR(&HEFF0,B$):P=PEEK(&HEFFF):POKE AD,P
120 SH=SH+P:AD=AD+1:NEXT K,J
130 READ S:IF S<>SH-INT(SH/1000)*1000 THEN PRINT N;:F=0
140 N=N+2:NEXT:WUSIC"<+G3R+G8R+G8R"
150 IF F THEN PRINT:PRINT"OK! ﾊﾟﾌﾟﾊ ﾅｶﾞｲﾃﾞｽ":END
160 PRINT:PRINT"ﾃﾞｰﾀｶﾞ ｷﾞｬｯﾀﾃﾞｽ! ﾁｪｯｸｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ。
170 END
499 REM  ﾏｼｰﾝｺﾞｰｺﾞﾊﾝﾖﾐｺﾐﾖｳﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾘｽﾄ
```

★3年前に友人からすすめられて買いはじめて通巻36冊目。創刊3号にくらべればまだまだ日が浅いですが、これからも買い続けたいと思います。(茨城県取手市・OFコーナーに?度載った男15才)……【編：よろしく一。】

```
698 DATA C9000000CD7EFAAF3200E83201E83215,EB321FE8229E83250E828BE829CEB,679
700 DATA 211C0C2280E8C900CD64FC3292E83293,E83295E829DE83EC432B7F13E2D327F,968
702 DATA F2C90000CD64FC3251E8327CEB3285EB,328AE8329EE83ABBE80604217BE8E603,101
704 DATA 773C2310F9E6033284E8C900CDA4FCCD,88FCAF328BE832A0E832A1E832A2E8C9,667
706 DATA 000000003A50EBE601CA5CF03A01EBA7,C8C3A8F000003AA9E83229FD3ABBE8E6,858
708 DATA 07878787115BF9835F2AA3E8CD50F13E,C0D3E80608C5012053B7E5ED42E13802,977
710 DATA 1B101A060B1F30023658B210F8130120,0009C110E0AFD3E8C9AFC3F9FC000000,786
712 DATA 3EC0D3E82AA3E811040319CD50F17EFE,2D2869FE1F2865DD7E04E60FC014F53E,660
714 DATA 03CDA8F53DDD77023E03CDA8F53DDD77,03F1EA032025CD39FDCDCCF0FE203B09,169
716 DATA AFDD9602DD770218F0CDD9F03004FE0C,3809AFDD9603DD770318EECDF6FCED5F,388
718 DATA E601C03E04F5DDB600DD7700F1DDB601,DD7701DBCDC4F53EFC18EA00DD3505DD,301
720 DATA 7E0506A9FE0A30020630FE0530020623,FE4038020658783ZAAE83E2A32A9E8C3,812
722 DATA 57FD0000DD21A3EBDD34043AAAE832A9,E8FE1E2816FE582B23CD40FDDD2180E8,076
724 DATA CD05F1DDBE29C03288E8C906FFCD28FE,FE0AF03EA532AAE8C90000000601CD28,110
726 DATA FEFE15DB3286AEBC9F53E03DDA604200B,C5CD39FDF1DD8601DD7701F1CDFBFCDD,927
728 DATA 7E01C900CD44FC3E13D3E8DBEACB4FC8,2186E8CBCEC900002106152ZA3E83E1E,902
730 DATA 32AAE8C93E20C334F600000000000000,001F3F3F7F7F7B7B555524242620201F,272
732 DATA 00F0F8FCFCFCFCFC3C1C1C183878D000,030F1F3F3F7F7F7E7438343411080C03,143
734 DATA B0E0F0F8F8FC8C3C5C3858581020608O,00070F1F3F3F3E3032327071787C3C1B,129
736 DATA 00C0E0F0F8F8F81898981C1C3C7C78B0,0003070F0F1F1F3F0C3444403C040403,696
738 DATA 00F0F8FCFEFEFEF9F3F7FFF1E3E787C80,440D64075D15E115CC153818542A392A,648
740 DATA F8FEFEFFFFF723220494940404064408F0,1F3373484CF3F3FEF8F8F8F870381C0F,526
742 DATA 21000611200001E0FF221A0FCD140F1B,097AB320F4C9000066E33E879C6684AA,783
744 DATA 84227C8488842266E7888718668488884,046684888444FCFCC8F7B80000000000,563
800 REM----------MONITOR ﾃﾞ SAVE ｽﾙﾍﾙﾊﾟ----------
810 REM Sｺﾏﾝﾄﾞﾃﾞ F000ﾍFF60ﾏﾃﾞﾉｺﾄ ｦ SAVE ｽﾙ (ｼﾞｬﾝﾌﾟｱﾄﾞﾚｽ ﾅｼ)
820 REM ﾖﾐｺﾐﾊﾞｯﾌｧ LIMIT&E000 ｦ ｼﾞｬﾝﾌﾟｺｳｼﾃｶﾗ ﾓﾄﾂ ﾉ ﾚｺｰﾄﾞﾃﾞLOAD ｽﾙｺﾄ (BASICﾃﾞﾊ ﾃﾞｷﾅｲﾖ)
```

《リスト2》メイン・プログラム・リスト

```
 10 GRAPHI1C01:TEMPO7:CONSOLE51,23C40R
 20 GOSUB1000
 50 GOSUB 640:USR(&FCCC):L=3:S=1
 60 R=PEEK(&E88B):USR(&FCA4)
 70 POKE&F5CB,5+R*5:POKE&F4DF,3+(R=0):POKE&EB98,R:POKE&FCEB,-(R<4):POKE&F617,12+
R*2
 80 POKE&EBAB,20+R*5:M=1:ON0GOSUB910
 90 ONSGOSUB400,410:X=220:Y=92:MUSIC"-A3DE#F5E3D#CD5#C3-B-A-B-A-G5
 100 FOSITIONX,Y:USR(&FC3D):X=PEEK(&E890)*2:Y=PEEK(&E891)
 110 PATTERN-16,C&:POSITIONX,Y:PATTERN-16,B&(PEEK(&E884))
 120 USR(&FE44):IFPEEK(&E888)GOTO 350
 130 IF PEEK(&E89E)>4 GOSUB 300
 140 IF(PEEK(&E850)=0)*M THEN MUSIC"+63FR":IF PEEK(&E851)>PEEK(&E885)*2+1 GOSUB
380
 150 IF PEEK(&E889) GOSUB 200
 160 IF PEEK(&E88A)=0 GOTO 100
 170 GOTO 500
 200 ON PEEK(&E89D) GOSUB 210,220,230,240,250:POKE&EB89,0:RETURN
 210 POKE&E892,1:GOTO 260
 220 POKE&F27F,31:GOTO 260
 230 POKE&E893,3:GOTO 260
 240 POKE&F1B7,&CD:POKE&EB98,R+2:GOTO 260
 250 L=L+1:GOSUB 280
 260 MUSIC"+C0+D+E+F+G+A+B+#R":POKE&EB9D,0:CURSOR1,24:PRINT"       ";:RETURN
 280 CURSOR9,24:PRINT"♪";STRING$("♦",L+(L>10)*(L-10));" ";:RETURN
 300 CONSOLEN:FOR I=0 TO 2:CURSOR16,12:PRINT"WARNING";:POKE&F17,1
 310 USR(&FF20):POKE&F17,100:USR(&F14)
 320 CURSOR16,12:PRINT"       ";:POKE&F17,7:POKE&F1B,6:USR(&F14):MUSIC"R8":NEXT
 330 CONSOLER:POKE&E89E,1:M=0:POKE&F5C8,&7F:RETURN
 350 IFPEEK(&F617)>10THENPOKE&F617,PEEK(&F617)-1
 355 GOSUB900:MUSIC"-C5R-C7":L=L-1:S=1:IFL>=0GOTO90
 360 CURSOR15,12:PRINT"GAME OVER";:MUSIC"F3FGDE9+C0
 370 FORI=0TO1500:GETK$:I=I-(K$<>"")*3000:NEXT:IFK$<>"c"GOTO 50
 375 L=3:GOTO90
 380 POKE&E885,PEEK(&E851)/2:FORI=0TOX-16STEP2:POSITIONI,Y:PATTERN-16,C&+B&(PEEK
(59512+PEEK(&E885))):NEXT:GOTO 450
 400 CURSOR0,24:PRINT"[←←←←←←←]";TAB(30);"[      ]";
 410 GOSUB280:GRAPHI1C01:PRINT CHR$(6):CURSOR0,0:PRINT"SCORE:      0       ROUND
:";STR$(R+1);" ";:USR(&FE4C)
 420 FORI=0TO40:USR(&FB9B):USR(&FBAC):NEXT:USR(&FC64):USR(&FE58)
 430 GOSUB 450:POSITION220,92:PATTERN-16,B&(PEEK(&E884))
 440 RETURN
 450 FORI=0TOPEEK(&E885):POSITION256+I*16,0:PATTERN-16,B&(PEEK(59512+I)):NEXT
 455 IF(R>2)*(PEEK(&E893)=0)THEN POKE&E893,1
 456 IF(R>3)*(L<2)THEN POKE&F27F,31
 460 RETURN
 500 GRAPHC:IFX>256THENX=256
 510 FORX=XTOOSTEP-8:POSITIONX,Y:PATTERN-16,B&(0)+B&(1)+B&(2)+B&(3)+C&
```

```
 520 MUSIC"G1R0":NEXT
 530 MUSIC"E3FG8F3E5F6GBF3E5D6C3CBCCC+C7+C3A65A6+C8A3G5G3A5F7D6EFE#C-A3RR
 540 GRAPHC:CURSOR12,10:PRINT"Working ..";:CURSOR15,13:PRINT"BONUS 5000pts.";
 550 POKE&FE65,&20:FORI=0TO24:USR(&FE64):MUSIC"+A0":NEXT:MUSIC"R7
 560 POKE&E88B,PEEK(&E88B)+1:S=2:L=L+1:IFR<7GOTO 60
 570 GOTO 1200
 600 GRAPHC:PRINT CHR$(6);
 605 CURSOR0,4:PRINTSTRING$("■",40);:CURSOR0,20:PRINTSTRING$("■",40);
 610 POKE&E89E,0:POKE&E851,RND(1)*8:POKE&E850,0:FORI=0TO200
 620 USR(&FE44):CURSOR15,12:PRINT"■■■■■■■■";:GETK$:IFK$=""THEN RETURN
 630 MUSIC"R0":NEXT
 640 GRAPHC:PRINTCHR$(6);:TAB(17);"┌"
 650 PRINT"■■■■■■■■
```

MZ-2200/2500(1Z 002)用

(※2500で動かすには，2000モードで実行)

いろんな敵を爆弾でやっつける

タワー

TOWER



三宅　雅宏

How To Play

プログラムをRUNして，かなりの時間待つとタイトルがでてきます。そのとき3文字のパスワードを入力するのですが，わからないときは，適当に入力してください（ちなみに，5面クリアごとにパスワードが表示されます）。すると，ゲームがはじまります。

そこで，8 2 4 6キーで上下左右に動かし，爆弾はスペース・キーを押しながら発射したい方向のキーを押してください。モンスターをすべてやっつけると，カギがでてくるので，取ってください。そのとき，アイテムがもらえます。

そして，ドアの下に行くと，1面終了で，ボーナス・ゲームがあり，30面クリアでフィナーレとなります。

About Item

THREE WARPS…1面に3回ワープすることができます。ワープしたいときは，TABキーを押してください。

POWER UP BOMB…爆弾の距離が倍になります。

THROUGH MONSTER…1回だけモンスターを通り抜けられます。

EXTRA BOX…1人増えますが，5人までしか増えません（表示は4まで！）。

About Monsters

Type 1：ただ追いかけてくるだけ。
Type 2：たまにワープする。
Type 3：たまにBOMBを落とす。
Type 4：十字レーザーを発射することがある。
Type 5：Type 1～4の倍の速さで追いかけてくる。

About Program

前作では1行80字以内にすると決めてつらかったので，今回はめゃくちゃです。それに分岐文を多用したのは，メイン・ルーチンを短くするためです（ELSE文が使えない！）。

Debug

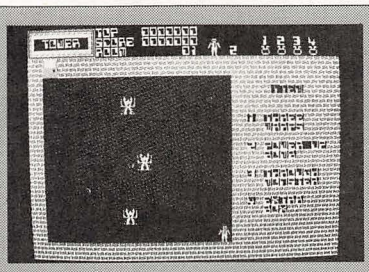
前作DEPARTURE（'88年1月号掲載）に2か所誤りがありました。まず，菊池桃子さんの曲は「もう逢えないかもしれない」です。それと，1060行のPO-800をPO-800＊Rに直してください。本当にすみませんでした。

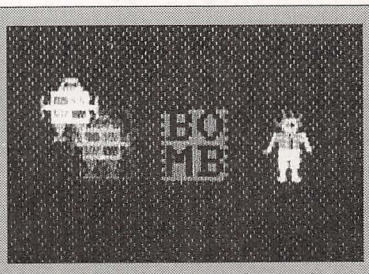
For The Last Time

文字や数字は'83年12月号のJR-200用及川弘幸さんの「CRTの文字変換」のデータを使いました。今後も使うときがあるかもしれないので，そのときは……。最後に，このゲームは前作よりおもしろい。

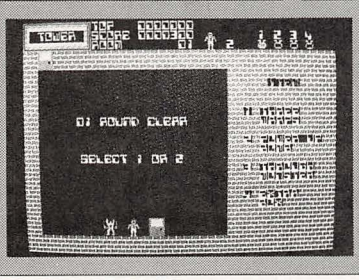
★　★







▲〈写真1〉タイトルです。影さんのニガテな英語でストーリーが



▲〈写真2〉モンスターを倒し，カギを取ってドアに行くのだ

◀〈写真4〉面クリアごとにボーナス・ゲームがある。うーん，ハズレ



▲〈写真3〉たまにBOMBを落とすモンスターもいるぞ

◀〈写真5〉ゲーム・オーバー画面。彼女を助けられなかった！無念だ

★僕のいとこのA君は，「時をかける少女」と言いながら，時計の針を回して走り回る大うつけ者です。(栃木県芳賀郡・トイレットペーパー12才)……【影：A君なのに少女なのか。それを思うと今日も眠れない。】

★つぐ美さん、7月号の表紙を見て。…見た？ひょっとして、あの打ったボール、ピッチャーにもろ当たったのでは？（神奈川県川崎市・結城哲夫14才）……【編集長：ヒつは、私がピッチャーやってたのだよ。】

TOWERのプログラム・リスト

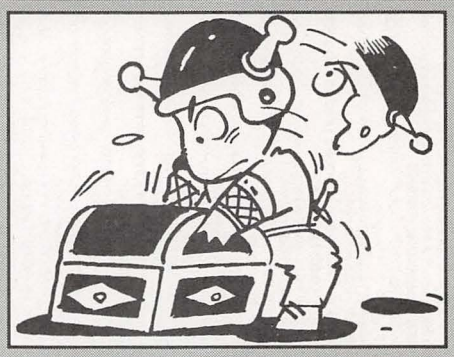
```
 1 REM ■■■
```

```
6+I,105+I,24+I,112+I,24+I,112+I,40+I,88+I,40+I,88+I,16+I
 5540 LINE136+I,8+I,145+I,8+I,145+I,32+I,152+I,32+I,152+I,8+I,160+I,8+I,160+I,40
+I,168+I,40+I,168+I,8+I,176+I,8+I,176+I,48+I,136+I,48+I,136+I,8+I
 5550 LINE192+I,8+I,232+I,8+I,232+I,16+I,200+I,16+I,200+I,24+I,224+I,24+I,224+I,
32+I,208+I,32+I,208+I,40+I,232+I,40+I,232+I,48+I,192+I,48+I,192+I,8+I
 5560 LINE248+I,8+I,280+I,8+I,280+I,24+I,288+I,24+I,288+I,48+I,280+I,48+I,280+I,
32+I,264+I,32+I,264+I,48+I,248+I,48+I,248+I,8+I:BOX261+I,16+I,272+I,24+I:NEXT
 5570 FORI=0TO39:POSITIONI*8,192:PATTERN[2]-8,"UxUxUxUx":NEXT
 5580 FORK=1TO3:READA:FORI=K*20TOK*20+20:FORJ=23TOA+(INT(I/2)=I/2)STEP-1:CURSORI
-11,J:PRINT"■";:NEXTJ,I,K:POKE#F17,35:POKE#F1A,50
 5590 FORI=0TO5:XX=8:YY=(10+I*2)*8:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):AA$=MID$(A$,J,1):GOSUB
30:XX=XX+8:USR(#F14):NEXTJ,I:XX=216:PS$="":FORI=1TO3
 5600 GETAA$:ON-(AA$="")GOTO5600:ON-(ASC(AA$)<65)-(ASC(AA$)>90)GOTO5600:GOSUB30:
PS$=PS$+AA$:XX=XX+8:NEXT
 5610 FORI=0TO4:RO=RO-(PS$=MID$(PP$,I*3+1,3))*5*(I+1):NEXT:RO=RO+1:RETURN
 7000 REM ■■■■■■■■■■ Datas ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
 7010 DATA205,35,6,50,15,191,201,FE82E2E2E2E2FE,3B0B083B3B3B38,FE0E0EFEE0E0FE,FE
0E0E7E0E0EFE,8080C4C4FE1C1C,FE8080F0E0E0FE,FE8080FEE2E2FE,FE020418383838
 7020 DATA7C4444FEE2E2FE,FE8282FE0E0EFE,7C4444FEE2E2E2,FC8484FEE2E2FE,FE8280E0E0
E2FE,F88482E2E2E4F8,FE8280FCE0E2FE,FE8080FCE0E0E0,FE8280EEE2E2FE,828282FEE2E2E2
 7030 DATA1010101C1C1C1C,FE1010707070F0,82828EF8EEE2E2,808080E0E0E0FE,FE8A8AEAEA
EAE2,FE8282E2E2E2E2,FE8E8E8E8282FE,FE8282FEE0E0E0,FE8686968A86FE,FC8484FEE2E2E2
 7040 DATAFEB280FE0EBEFE,FE10101C1C1C1C,828282E2E2E2FE,E2E2E2E424243C,828A8AEAEA
EAFE,8282EE38EEE2E2,828282FE0E0EFE,FE020EF8E0E0FE,00000000003030,00000000303010
 7050 DATADBE8CBFFD3EB21CAD03E1F0612C5061B772310FC11100019C110F2C900000000AFCD01
09CD32080631 3D10FD322FBFC93E01D3F7F5CD50BFF1FE03C83CC342BFDBE8CBFFCB87D3E8D5ED
 7060 DATA4BD1110411B0022180BD1910FDCB20CB2109D1E506101A7713D511500019D110F5E123
E506101A7713D511500019D110F5E123E506101A7713D511500019D110F5E123E506101A7713D5
 7070 DATA11500019D110F5E1DBE8CBF7D3E8C94E415A43414750594141 4D4D594R4F
 7080 DATAFFFFFFFFFFFF7F3FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF070301000000 1F1F1F1F1FFFFFFFFFF0
E0C0800000FEFEF0FEF0F0FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 7090 DATAFF030303030383C3030303030303FFFF00F8DC6E777FFFE0E0E0E0E000FFFF000F
1D3B77FFFF01010F010F0F00FFFFC0C0C0C0C0C1C0C0C0C0C0C0C0FF
 7100 DATAFFAB57AB57ABD7ER57AB57AB57AB57FFFFAAFDDE6F777FFFF5EAF5EAF5EA55FFFFAA5F
BD7BF7FFFF55AB5FAB5FAF55FFFFEAD5EAD5EAD5EBD5EAD5EAD5EAD5FF
 7110 DATAD5AAD5FF55AB55FFD5AAD5FF55AB55FF55AB55FFD5AAD5FF55AB55FFD5AAD5FFD5AAD5
FF55AB55FFD5AAD5FF55AB55FF55AB55FFD5AAD5FF55AB55FFD5AAD5FF
 7120 DATAFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
```

MZ-2500シリーズ(M25-BASIC)用

超大作RPGがここに登場

ギルガ
GIRUGA



蒲生　敬

目的＋アルファー

魔物の名はGIRUGA。4匹のGIRUGAを倒し，殺された，ドラゴンをよみがえらせるのがルージェ《あなた》の使命です。しかし，GIRUGAを倒すには，王様の願いをかなえなければなりません。

それでは，＋アルファでもあるサブ画面を簡単に，説明します。　サブ画面には，上からレベル，最大ヒット・ポイント，攻撃力，防御力，ヒット・ポイント，それと経験値が表示されます。

それから，CPというのは，画面を切り換えるたびに，1ずつ増え，130を越えると，もしかしたらエラーがでるかもしれません。しかし，120前後でCLEARできます。

遊びかた①

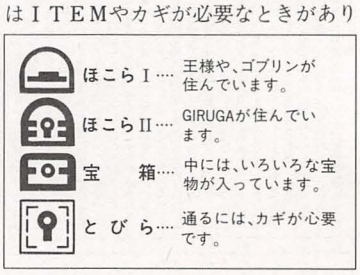
タイトルがでたら，スペース・キーでスタートします。はじまったら，4 6で左右に，8 5で上下に移動します。

移動は，マップモード，バトルモードともに同じですが，スペース・キーの使いかたがそれぞれちがいます。

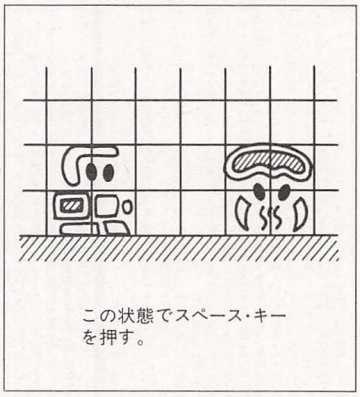
マップモードでは，ほこらに入ったり，宝物を取ったりしなければなりません。取りかたは，ルーシェの向いている方向に何かがあれば取ることができます(ほこらやとびらも同じ)。中にはITEMやカギが必要なときがあります。

《第1表》ITEMの説明

ろうそく	画面を切り換えられる。
ねこのめリング	ほこらIIに入れる
ゴブリンのひげ	ゴブリンのおうちに入れる。
おもいでのゆびわ	これがないと死んだとき泣きますよ
じゅうじか	敵を攻撃するたびにATが1増えます。
へびのしっぽ	戦闘に勝つたびにMHが10増えます。
かつおぶし	経験値が2倍もらえます。
てんしのリング	1回だけ生きかえります。
こおりのおおかん	王様に会えます(はじめから持っています)。
あくまのかま	見つけたくないITEMですが1回は，見つけなくてはなりません。
ほしのかけら	これがないと，4匹目のGIRUGAに勝てません。
ユニコーンのつの	戦闘中のみ攻撃力アップ。
りゅうのうろこ	戦闘中のみ防御力アップ。



《第1図》マップ上の各キャラ説明



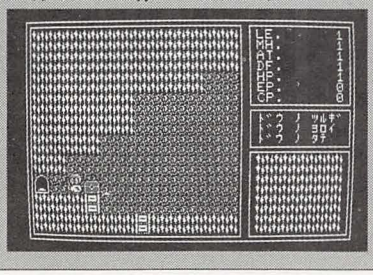
この状態でスペース・キーを押す。

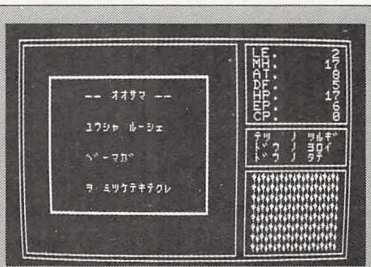
《第2図》バトルモードでの敵にダメージを与えるポイント



▲《写真1》シンプルなタイトル画面。大作RPGだ

▼《写真2》ここからスタート。左にあるのが王様のいるほこら





▲《写真3》王様はいろいろ要求してくる。この願いをかなえると…

★「影のBB(バカ，ボケ)コーナー」はどこいっちゃったんですか？（神奈川県茅ケ崎市・**免停まで残り2点のまてりあてりある**）……**【影：ゲームのアイデアを募集するブラックボックスだろうに。送ってきたら掲載するぞ。】**

ます。もし，必要なときには，右下のウインドーに表示します。

また，ルーシェがマップモードで敵とそうぐうするか，ほこらII（**第1図**参照）に入ったりすると，バトルモードになります。

バトルモードは，1対1の戦闘でスペース・キーで剣を振ります（**第2図**）。もしどちらかのHPが0以下になれば戦闘終了で，勝てばEPがもらえます（GIRUGAを倒すとITEMがもらえます）。

遊びかた②

王様の願いをかなえたり，レベルがあがったりすると，選択モードになります。↑↓で選択し，←で決定してください。武器選択はともかく，レベルが

```
220 if DA(ZX,MY)=3 then 240 else G=MX:W=MY:E=DA(MX,MY):gosub 1470
230 G=ZX:W=MY:E=XX+10:gosub 1470:MX=ZX:MU=E-10:goto 250
240 if MD=0 then 180 else on JP goto 1100,1170,1100,1090,1090
250 ZY=MY+1: ■■■■■ << ｼｮﾆ ｵﾁﾙ >> ■■■■■
```

あがったときのボーナス・ポイントのふりわけは，しんちょうに（レベルはEPがMHを越えるとあがります）。

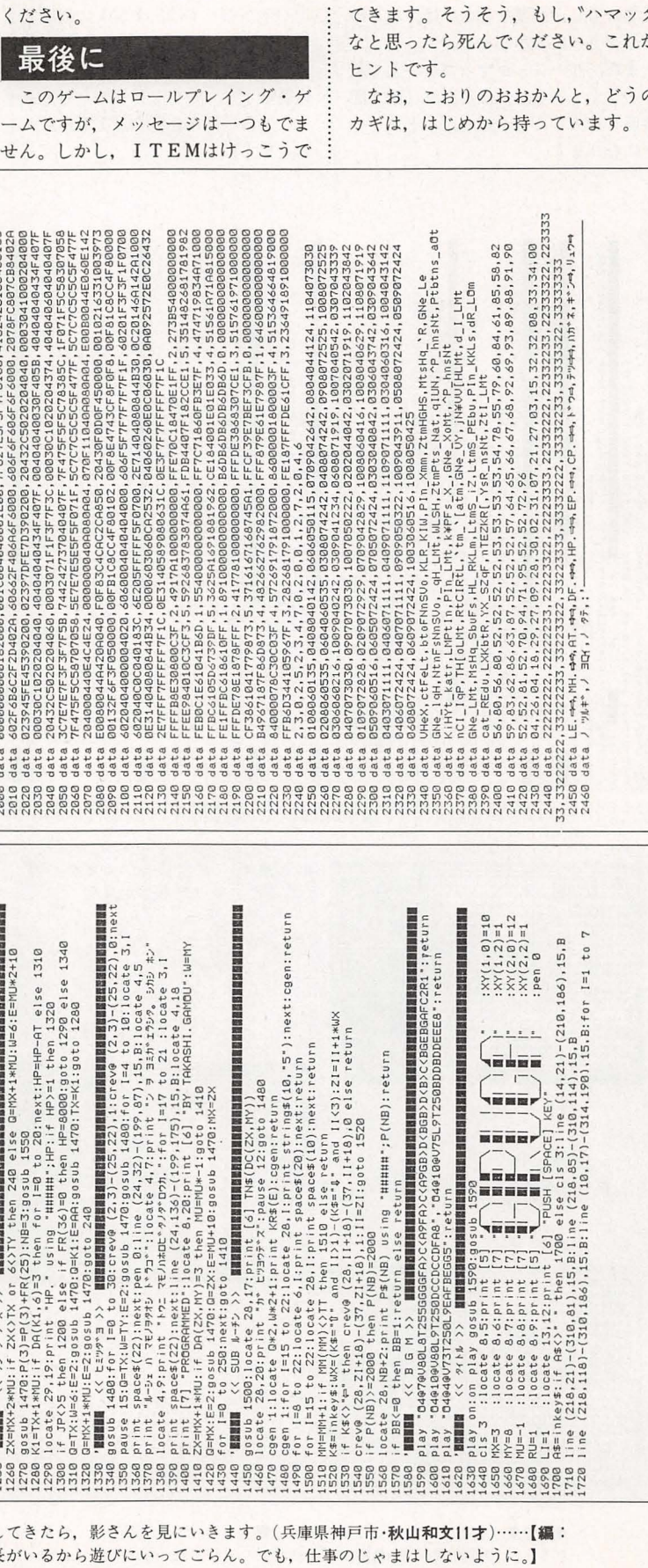
ゴブリンのおうちでは，ITEMを交換しようと言ってきますので，もし交換するなら[Y]，いやなら[N]を押してください。

最後に

このゲームはロールプレイング・ゲームですが，メッセージは一つもでません。しかし，ITEMはけっこうでてきます。そうそう，もし，〝ハマッタ〟なと思ったら死んでください。これがヒントです。

なお，こおりのおおかんと，どうのカギは，はじめから持っています。



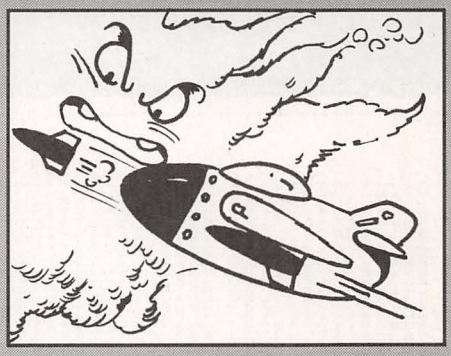


★もし影さんが，神戸支局に転勤してきたら，影さんを見にいきます。（兵庫県神戸市・秋山和文11才）……【編：神戸支局には影さんみたいな支局長がいるから遊びにいってごらん。でも，仕事のじゃまはしないように。】

PASOPIA7用

豪快な高速シューティング・ゲーム

無題（むだい）



お好み焼き以下略

使用キー

2 4 6 8で8方向に動き，シフトキーで弾を撃ちます。

遊びかた

炎のカベ（なぜか撃ちくずせる）や敵をよけたり撃ったりして，先に進んでください。

自機がやられると一定時間けむりをふきだしてアタリ判定がなくなります。この間に安全なところへ逃げてください。

3回やられるとゲーム・オーバーです。

《第1表》ワークエリア

F000H……やられフラグ
F001～02H……自機Y，X
F003～ …… 連射フラグ(未使用)
F004～0CH……(弾フラグ，Y，X)
F00D～44G……(敵フラグ，Y，X，カウンタ）×10
F045～46H……マップ・カウンタ
F047～49H……背景爆発用フラグ，Y，X
×3

追記

1．弾は押しっぱなしで連射できます。最初は連打方式だったのですがゲームがあまりにツラくなってしまったので…。

2．背景のキャラや出現パターンをうまく変えれば『増殖細胞』や『しまるシャッター』などが表現できます。やるつもりでした。時間がありませんでした。うーむドラクエIIが…。

3．〝けむり〟のネタは後輩の『北野中学をでたカドワキ君』のものです（これでいいか？）。

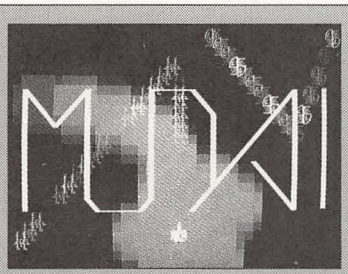
4．遊びかたより追記のほうが長いってのもすごいな。

5．でも単純なシューティング・ゲームだから書くことがないんですよね。

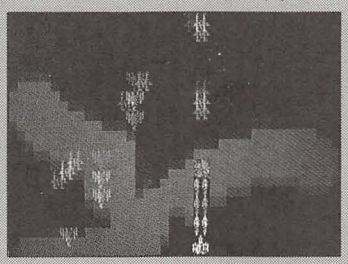
6．ボクのウィザードリィのキャラは全員が全魔法を使えるんですよ。

7．プロミネンス（？）の動きを見てください！

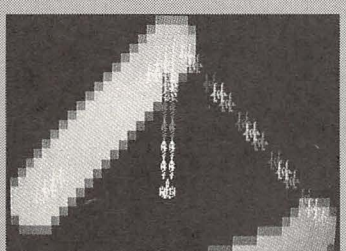
♥
♥



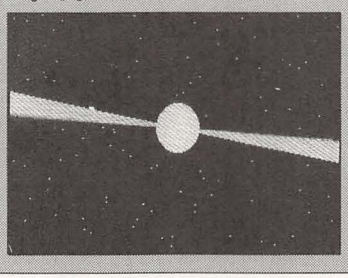
▼〈写真1〉タイトル画面。高速なもので画面がみだれてます。失礼



▼〈写真2〉この連射は豪快だぞ。炎のカベだってこのとおり撃ちくずせる



▲〈写真3〉敵もいろんなフォーメーションで攻撃してくるぞ



▼〈写真4〉一応クリアということか。ちょっとしたデモがある

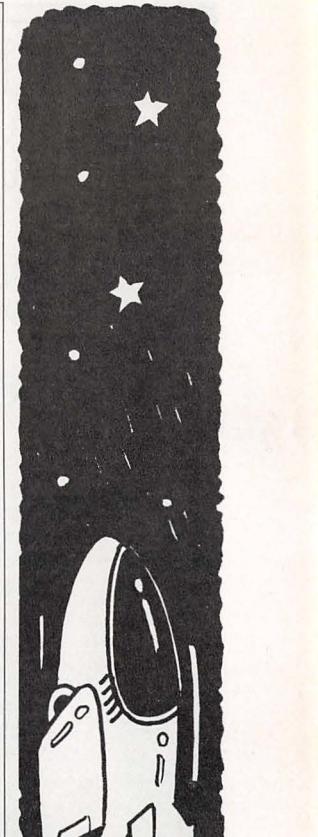
無題のプログラム・リスト

```
10 GOTO 450
20 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ main ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
30 A=USR(0):IF PEEK(&HF800) GOTO 210
40 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ clear ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 CLS :LOCATE 7,12:COLOR 5:PRINT "You found the secret core!"
60 FOR I=0 TO 100:NEXT:FOR I=1 TO 7:FOR J=0 TO 100:NEXT
70 COLOR=(0,VAL("&H"+MID$("2246677",I,1)),VAL("&H"+MID$("0224667",I,1))):NEXT
80 CLS:FOR I=0 TO 100:PSET(RND*320,RND*200),1:NEXT
90 CIRCLE(160,100),20,1:PAINT(160,100),1:COLOR=(0,0)
100 FOR I=0 TO 49:LINE(174+I*2,89-I*2)-(176+I*2,89-I*2),XOR,1
110 LINE(175+I*2,88-I*2)-(175+I*2,98-I*2),XOR,1:NEXT
120 LINE(179,60)-(219,70),PSET,1
130 FOR I=0 TO 20:SOUND=(6,4):SOUND=(0,I*I+20):SOUND=(2,I*I+22)
140 SOUND=(7,I*.7):SOUND=(1,I*.7):SOUND=(3,I*.7)
150 PSET(179+I,60+I*.25),0:PSET(219-I,70-I*.25),0:NEXT
160 NOISE "s0m10o1l16b12c","s0m10o1l16c12b"
170 FOR I=70 TO 90:LINE(0,I)-(319,200-I),PSET,1:NEXT
180 SN=(SN+1) MOD 3:SH=SN*3
190 POKE &HF000,0:POKE &H0422,17+SH+4*(SH<5):GOTO 540
200 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ destroyed ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 FG=FG-1:IF FG=0 GOTO 280
```

★友人の家に遊びに行き，ドンブリで麦茶を飲んでいたら，友人が突然，意味なく「カメ」と言いました。あっ鼻から麦茶が…。（静岡県清水市・**桜井義夫14才**）……**【影：友人の家に行ったらドンブリで飯を食べにゃ。】**

★6月号214ページの人、そのペンネームを見ると君は代々木ゼミだな。私は駿河台予備校京都校舎前部の本科生だぞ。あー、さみしい。(奈良県橿原市・**おおノびいび♥18才**)……【影：うーん、さびしい戦いだ。】

```
220 NOISE "s0m3o1":FOR I=0 TO 31:A=USR(0)
230 IF PEEK(&HF045)+256*PEEK(&HF046)>600 GOTO 50
240 COLOR 7:A=PEEK(&HF001):IF A>20 GOTO 260
250 FOR J=2 TO 3:LOCATE PEEK(&HF002),A+J:PRINT "@@";:NEXT
260 IF I MOD 4=0 THEN NOISE MID$("112cccl4c   c     18cc  14c   c     18cc  14c"
,(I¥4)*6+1,6)
270 COLOR 2+(SN=1):NEXT:POKE &HF000,0:GOTO 30
280 FOR I=0 TO 10:X=RND*32:Y=RND*32:FOR J=0 TO 14:SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,J)
290 SOUND=(6,4+RND):SOUND=(7,I*1.4):SOUND=(14,4+RND):SOUND=(15,J)
300 CIRCLE(PEEK(&HF002)*8-8+X,PEEK(&HF001)*8-8+Y),J,2:NEXT:NEXT
310 PLAY "p2":COLOR 7:CLS:LOCATE 12,12:PRINT "G A M E  O V E R"
320 OUT &H30,127:WHILE INP(&H31)=255:WEND:RUN
330 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ demo ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
340 POKE &HF000,1:POKE &HF001,20:POKE &HF002,19
350 COLOR 2:COLOR=(2,14):COLOR=(3,14):FOR I=0 TO 4:PSET(10+I,150),2
360 DRAW "u99h30e30d89h10r40e10u89r40h20d59g20e99d99f40bm+70,-60d99"
370 NEXT
380 FOR I=&HF003 TO &HF049:POKE I,0:NEXT:POKE &HD422,1:POKE &HD424,1
390 A=USR(0):IF PEEK(&HF045)+PEEK(&HF046)*256<600 GOTO 410
400 POKE &HF045,0:POKE &HF046,0
410 OUT &H30,127:IF INP(&H31)=255 GOTO 390 ELSE A=&HD3B9:CALL A
420 POKE &HD422,16:POKE &HD424,255:SN=0:SH=0:FG=3:CLS
430 COLOR 7:LOCATE 15,12:PRINT "GET READY.":PLAY "p1z":RETURN
440 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ initialize ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 CLEAR,&HCFFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40:SCREEN 0:CLS
460 IF PEEK(&HD900)=5 GOTO 520 ELSE PRINT "Please wait."
470 COLOR=(1,15):COLOR=(2,2):LINE(109,96)-(211,104),PSET,1,B
480 FOR I=0 TO 101:S=0:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2))
490 POKE &HD000+I*32+J,A:S=S+A:NEXT:READ A$
500 IF VAL("&h"+A$)-(S AND 255) THEN PRINT "Error in";520+I*10:END
510 LINE(110+I,97)-(110+I,103),PSET,2:NEXT:CLS
520 DEF USR=&HD3EA
530 GOSUB 340
540 FOR I=&HF000 TO &HF049:POKE I,0:NEXT:POKE &HF001,23:POKE &HF002,19
550 A=&H5E+600*SN:POKE &HD004,A AND 255:POKE &HD005,A¥256+&HD5
560 A=&H16+18*SN:POKE &HD247,A AND 255:POKE &HD248,A¥256+&HD5
570 COLOR=(0,0):CLS:COLOR 2+(SN=1):GOTO 30
580 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ data ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
  D000H ←┘ back ground
590 DATA 2A45F01160D5195E23560606216 8DCC50E34CD0500D51106000E30CD05002323,21   :
'                                          D034H ←┘ my character
600 DATA 23232323D11CC110E60000000000000000000C93E16D330DB31573A02F0CB62,0C
610 DATA 2004B728013DCB722005FE2628013C473A01F0CB422005FE2280 13DCB522005,78
620 DATA FE1728013C4FC5ED4B01F03E50CD62D3C1ED4301F03E01CD62D306032104F0C5,4D
630 DATA 7E23B7281E4E23463E50CD62D30D6D79FE3038082B2B0E0071231 8073E02CD62,6C
640 DATA D32B712323C110D73E11D330DB31CB4F28063E003203F0C900000000000000,2F
650 DATA 0006032104F07EB728062323231 0F7C9160172ED4B01F00D0D237123703E02CD,BA   :
'       D0E3H ←┘ vs BG
660 DATA 62D3C93A47F0B728201 6045F1D28061D280B1D2001151D20041603EFF3C3247,6E
670 DATA F07AED4B48F0CD62D32104F03E03F57E23B7CA60D15E23560602C50602C50E36,2F
680 DATA CD0500FE41382E013700CD0500CDB9D33A47F0B72809ED4B48F03E50CD62D33E,71
690 DATA 013247F0CD8CDC003E03CD62D306007023C1C1180BC11410C415151CC110BB2B,C6   :
'             D168H ←┘ enemies' moving
700 DATA 2323F13DC28ED1C9210DF03E0AF57E234E234623B7CA20D2FE80381FFEFF2004,1D
710 DATA 3E50180AFEFE20043E03180 23E042B2B2B34CD62D32323233C320D2F53E50CD62,F4
720 DATA D3F13DC2DED17ECB4720280D05B720020403A02F0702006003 40CC3FFD1E5C5,9C
730 DATA 0000000000000000000000000000C1E118 2C3A45F0B7CAFFD10CC3FFD13D20,A2
740 DATA 050C0CC3FFD17ECB47200B0C0C0CF579FE0B200134F10DFE023802050504002B,CC
750 DATA 2B2B78FE27300579FE1838070600702323180C7E237123703C3C3C3CCD62D323,90   :
'          D227H ←┘ enemies' appear
760 DATA 23F13DC26DD1C92A45F07CB72004 7DD60CD811F4FF19CB45C0605CB3DCB3C30,3E
770 DATA 02CBFDB710F5112AD5193A45F0D60CCB3FE6034 6B72805CD30D4000078E603C8,17
780 DATA F5210DF0060A7EB728082323232310F5F1C9D172D52315200F3A45F00600CD95,2A
790 DATA DC0000000E1518 1C15200C3A45F0E61FC604470E0180D3A45F00600CD95DC00,DF   :
'                                  D2B2H ←┘ vs enemies
800 DATA 00000E0071237023F1C604CD62D3000072C9210DF0060AC57E233DFE80D208D3,29
810 DATA 4E23462BEB2104F03E03F57E23B7CA00D37E233C91FE03D201D37E3C90FE03D2,3F
820 DATA 01D33E03CD62D3C5462B4E2B3E50CD62D3060070CDB9D3EB2B06FC7023EBC123,9F   :
'                                  D311H ←┘ destroyed ?
830 DATA 2323F13DC2CAD2EB232323C105C2B7D2C9ED5B01F0210DF03E0AF57E23B72818,2C
840 DATA 7E233C93FE03300F7E3C92FE033008 3A00F0F6013200F02B232323F13DC21AD3,E9
850 DATA 0602C50602C50E36CD0500FE413808 3A00F0F6013200F0C11410EA15151CC110,56   :
'       D362H ←┘ put graphics
860 DATA E1C9E5D5C5040C21B87E114001190D20FC1108001910FDE52118D4112000193D,DC
870 DATA 20FCD1F3DB22E603F604D33C3E03D30FFB3E11D30C3E08D30D011000EDB0EB01,DB   :
'                                                  D3BCH ←┘ sound
880 DATA 300109EB011000EDB0F3DB22E603D33C3E02D30FFBC1D1E1C9C5D5E5011E0111,C4
890 DATA 0000CD05000E2016582E00CD05001660CD05000618 1654C52101000601CD0500,FE
'                          D3EAH ←┘ main routine
900 DATA 151515C110F1E1D1C1C92A445F0232245F0CB4528141118000 12E01CD05003E57,22
910 DATA 95200C3E02942007C9CDE3D0CDB2D0CDA8DCCDE3D0CD68D1CD27D2CDB2D2CD11,6E
'                                                  D438H ←┘ character data
920 DATA D306100EFF0D20FD10F93A00F0B728BACB38CB383D20F9C9010102020203 23AA,E9
930 DATA 0000808080808082AAF8BFADBBA9E2D0C6A222A262A826801038385458785C48,EA
940 DATA 1038385458785C4818200810281010181200810281010180400102000850205,9C
950 DATA 00000408F88844A20506050A1120000 0A242A21408F40201804420152 64A7C00,33
960 DATA 80D0B0C4450332831C40943360E0A000C2 632 1AA09C12410810181018101912,8A
970 DATA 1020302030208 0603A73FB1119101C1474E57720B020382884A6A6B6AFAEBF2E,E3
980 DATA 2125258D25854D84272606401030312484400000000830071921495 1A1B981,70
'                                                  D518H ←┘ enemies' pattern
990 DATA 00FEC0A8D0A4D0FFFF0B250B15037F0081A1A1AAB28498E0123456789ABCDEF0,CD
1000 DATA FEDCBA9876543210543 8AAAAAAAAAAAAAAAAA5555555555555555FC96E3BA,EA
1010 DATA 233ED950EC3953B4E70E0047B6B26E03B09BE3241BC84C7F2D21C6CFCF2A0638,E5
:'  D560H ←┘ back ground data
1020 DATA 0000010403080409040A040B040C0608050C040F0312021502180210C03200522,2A
1030 DATA 0000030205040706090 90C090E090E0B0E0D0E0F00220522021E0022041A011D,71
1040 DATA 091D0D220D1B0B16061804220418 0417 0B1309120710D0A12080E060B03070103,CA
1050 DATA 0000091606140316021901 1D0121032213171317131713171171150D120B120913,F8
1060 DATA 0815071700013190202060 80B0710071407160619041B021C011E01210122,99
1070 DATA 022203220422052206220722082209220A220B220C220D220E220F2208220922,A8
1080 DATA 091F0A1F0A1C10000A1811040A15110809131000A0813100C07120F0E0140C11,D0
1090 DATA 06170A10071A090E091D090B0A200A090C220C050C020D020E00001202100113,87
1100 DATA 0513132212221221122212221222 0F000C030A08080D0812091609 1B0A200B22,49
1110 DATA 0A1F0F200A2212220A1D1310C0A22050005000800080220 20D010C040A030900,92
1120 DATA 0C050A030B080A09080A060B050D040F04120416041905 1D062007220A000905,62
1130 DATA 070A040F0212001400130216061405 10030F03150C160A0C0818071105 10040E,67
1140 DATA 040C040904050400130011000F010D020B040A06090A080C070F0613051705 1A,1D
1150 DATA 051D0520062204210E011B0018001400100 10C0309040606030000B000400,4F
1160 DATA 07060507040904 0B040E05110615081708190F1A131B0022012002 1E031C041A,B2
1170 DATA 0518061607140811090D0A090B050C010D000200030104030506060A070F0815,1B
1180 DATA 091C0A2201220221031F041C05180513070D080709000800D000D020B030900,76
1190 DATA 0B0513041308 0F080D060C000C050E0900220222002211F062001220B220A1D,C5
1200 DATA 051C031F0222051B131F121A041F0F1809180522 0D16071B0000010602 0C0312,E7
1210 DATA 0418051E0622072220220A220B220C220D220E220F22102211221222 0F1E,C2
1220 DATA 0C1A0716061203 0E000A05060A0A070A0000000100020003000400050006 0007,C4
1230 DATA 0008000900 0A000B000C000D010E020F0312041605 1B062107220620051E041C,67
1240 DATA 031A0218011605000501050205030002005050407030702 0B010F0013002202 1,1C
1250 DATA 001F001D001B001900170015001300111000F000D000B0000000000010001002,EB
1260 DATA 0002000300030004000400050006000600700070007A0002000400060 0,51
1270 DATA 0022002100200001F001E011D021C031B041A0619081809 1A001B011C021D031E,6E
1280 DATA 00000B10090D070A0507050407010800090300A070B050C030D020E040F031001,E8
1290 DATA 10220E1F0C1C0A190819041905190419051606130710080D090A0A070B040C010A00,B1
1300 DATA 0800060304060509060C0719061A061A061A061A061B041D0220002204000503,6D
1310 DATA 0506040903 0C010F010D010B0108010400200040F031103140317031A031D0320,19
1320 DATA 0222000000010002000300040005000600070008000900 0A000B000C000D000E,8D
1330 DATA 000F001000110012001300140015001600170018001900 1A001B011C021D031E,6E
1340 DATA 0422000000010002000300040005010500000102020403 0A041004110421 5,A7
1350 DATA 0318041B0A000B000C000D000E000F0010001100120013000022012202200031F,53
1360 DATA 041E051D061C061B061A0619061806160615061406130410020D030A0407,A6
1370 DATA 0504060106130615061706180616A061C061E0220052210101000E100C100A10,C7
1380 DATA 0810061004100210020E020C020A020802060204020202000022002100020001F,1E
1390 DATA 001E001D001C001B001A001900180000130000221304001E300001A130C0016,91
1400 DATA 1310001113130201201606091118 0B060E191104120413050000010401090 10E,62
1410 DATA 0013001700 1A001C001E001F0020002100210022002200220022000 2700021,D1
1420 DATA 09050020090A011F080E021D070F031B061004170410061203 0F070C020F0808,6D
1430 DATA 010E0A03010C0C00040A040F07120A0C050F07170A1C0F1D1321100B07080F06,7C
1440 DATA 06050B220502050 0C120713051602 1B0020131513 0E1318130D131900000300,99
1450 DATA 0202010008000504020000D0008060302120 20A0A05030B00D06400B0F05050B10,C9
1460 DATA 03000B120F120F0E0D0F0E130E130D150C170B190A1B081D051F032101220 21F,FB
1470 DATA 051B061605130312031202130216031905 1C091E0A1C0B180C140C1 00B0D0A0A,C0
1480 DATA 0A070A040B000B140D1D091408 1D0714071D0514071D0214041D0014021D0612,B8
1490 DATA 09180B0F0E0B1109082206 1B091309120808080 0090000001080810,59
1500 DATA 0018002001080114021203 0A0420000000800100018002000000008000F0013,FD
1510 DATA 001C0022130013001300130013001300130013001300130013001300130013001,48
1520 DATA 1300130000000100010402040208030803 0B040B030E040E040F0000122 0510,E3
1530 DATA 1320051121D0511111A041110170310 0F14030E0D10040C0F0C050A0E090607,B7
1540 DATA 0F0507031000090012221 01F0E1C0C190A160813061103 0F000E000E000E000E,85
1550 DATA 000E000E000F000F000F0010001000110012001300140016001900 1C00200122,41
1560 DATA 0109010A040A0507030809080 50C0807050 60E0505 0A0B0E120C0E0400220000,09
1570 DATA 001F0003001C0006001A0008001800A0017000B0016000C0016000C0016000C,10
1580 DATA 0016000C0016000C1C878787871C878787871C878787871C878787871C878787871C,16
1590 DATA 878787878787 1C878787871C462B4E2BED4348F0C916 0CB4F28040626160223,5C
1600 DATA 23722B2BC9000000CD34D0CDE3D0CDB2D2000000CDE3D0C9000000000000000,9F
```



PC-6001/mkII/6601/SR(モード1, ページ2)用

レーダー・ゲームの優秀作

EIGHT(エイト) DIRECTION(ディレクション) SEARCH(サーチ)



まっぴー

内容

10×10の地点に隠されたシークレット・ボックスを，8方向レーダーを駆使して捜しだすゲームです。

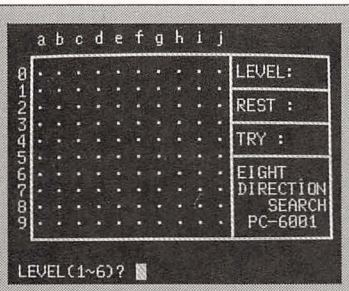
遊びかた

プログラムをRUNさせると，まず，レベルを聞いてきます。これは隠されるボックスの数で，多ければ多いほど当然むずかしくなります。レベルを入れるとゲーム・スタートです。

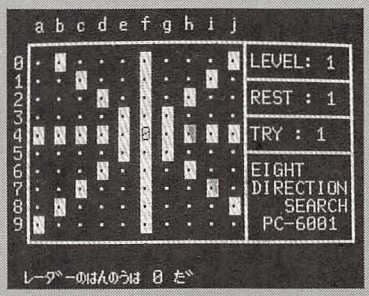
まず，どこを捜すか座標を入力します。横方向は英小文字，縦方向は数字で指定します。するとその地点から縦，横，ナナメの8方向にむけてレーダーがはたらき，ボックスに反応した場合はその方向数を結果としてだします（たとえば，2方向にボックスがあったとしたら「2」が表示されます）。なお，この数はあくまでも方向数なので，必ずしもボックスの数を表しているとは限りません。1方向にボックスが2個ならんでいても反応は「1」となるので注意してください。

レーダーの反応が「0」だった場合，8方向の地点には何もないということになり，その地点の色が反転します。また，レーダーの反応が「残りのボックスの数と同じ」だった場合，8方向以外の地点には何もないということになり，同様に色が反転します。色が反転した地点は捜す必要がないというわけです。なお，それ以外は色は変わりません。

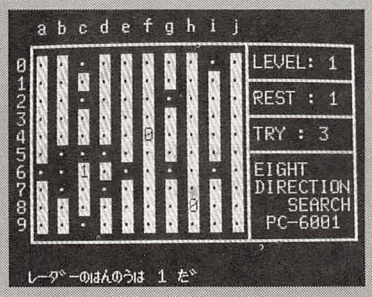
座標を入力して，その地点でボックスを発見した場合は，ボックスは回収され，その地点から消滅します。すべてのボックスを回収するとゲーム・オーバーです。



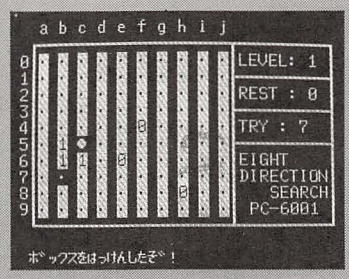
▲〈写真1〉まずはレベルを選択。数字は隠されている数



▲〈写真2〉レーダーはこの範囲でスキャンできる



▲〈写真3〉ここまでくれば，だいたいの場所はわかる



▲〈写真4〉ボックスを発見したゾ!!7回かかった

ゲームのコツ

はじめは低いレベルで，とにかくレーダーの使いかたに慣れましょう。それと，ボックスは発見されると消滅してしまうので，それまでの情報も変わってきます。よく注意して捜しだしてください。

プログラム

1070行に「～」がありますが，これはダイレクトでKEY1, CHR$(&H7E)↵として，F1キーを押せばでてきます。それ以外は問題なく打ち込めると思います。

最後に

このゲームは意外と奥が深く，なかなか楽しめます。友人のPABU君も「これはおもしろい！」と絶賛してくれました。P6ユーザーのかたはぜひ打ち込んでみてください。

提供は北広島高校2年10組と恵庭北高校でした！　H・H☆

★貯金箱に「お金のないかわいそうな俊ちゃんに愛の手を……」と書いて玄関に置いといたら，本当にお金が入っていた。もしや影さんが入れてくれたのでは…。(東京都葛飾区・出浦俊輔12才)……【影：この手があったか。】

```
1 REM
2 REM  ┌──────────────┐
3 REM  │EIGHT         │
4 REM  │    DIRECTION │
5 REM  │         SEARCH│
6 REM  ├──────┬───────┤
7 REM  │By まっひ゛ー │PC-6001│
8 REM  ├──────┴───────┤
9 REM  │ 1988年05月12日(木) │
10 REM  └──────────────┘
20 REM    しょき せってい
30 REM ***************
40 SCREEN 1,1,1:CONSOLE 0,16,0,1:COLOR 1:CLS
50 CLEAR 300:DIM SP(9,9):TR=0
60 DEF FNY(Y)=&HC000+Y*32:GOSUB 900
70 REM ***************
80 REM   ﾀｲﾄﾙ ｽｸﾘｰﾝ
90 REM ***************
100 LOCATE 10,14:PRINT "GAME START!"
110 A$="V12T120L1605C04GECGEC03G04CG05CECCR2"
120 B$="V12T120L03C02G02C03C8R2"
130 PLAY A$,B$
140 IF PEEK(&HFD1B) THEN 140
150 FOR I=1 TO LE
160 A=INT(RND(1)*10):B=INT(RND(1)*10)
170 IF SP(A,B) THEN 160
180 SP(A,B)=1
190 NEXT
200 CLS
210 REM ***************
220 REM  ｷﾞﾋｮｳ にゅうりょく
230 REM ***************
240 TR=TR+1
250 LOCATE 27,6:PRINT TR
260 LOCATE 1,13:PRINT "ｷﾞﾋｮｳをにゅうりょくせよ(ｱﾙﾌｧﾍﾞｯﾄ,すうしﾞ)"
270 LOCATE 1,14:INPUT X$,Y
280 CLS
290 IF X$<"a" OR X$>"j" THEN 260
300 IF Y<0 OR Y>9 THEN 260
310 X=ASC(X$)-97
320 IF SP(X,Y)=0 THEN 450
330 REM ***************
340 REM    ﾎﾞｯｸｽ はっけん
350 REM ***************
360 LOCATE X*2+2,Y+2:PRINT "●"
370 SP(X,Y)=0:RE=RE-1:LOCATE 28,4:PRINT RE
380 PLAY "V15L3206CR32CR32C"
390 LOCATE 1,14:PRINT "ﾎﾞｯｸｽをはっけんしたぞﾞ!"
400 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
410 IF RE=0 THEN 790
420 REM ***************
430 REM     ﾚｰﾀﾞｰ
440 REM ***************
450 H=0
460 FOR X1=-1 TO 1:FOR Y1=-1 TO 1
470 IF X1=0 AND Y1=0 THEN 530
480 XX=X:YY=Y
490 XX=XX+X1:YY=YY+Y1
500 IF XX<0 OR XX>9 OR YY<0 OR YY>9 THEN 530
510 IF SP(XX,YY) THEN H=H+1:GOTO 530
520 GOTO 490
530 NEXT Y1,X1
540 COLOR 2:LOCATE X*2+2,Y+2:PRINT CHR$(48+H):COLOR 1
550 LOCATE 1,14:PRINT "ﾚｰﾀﾞｰのはんのうは";H;" だﾞ"
560 PLAY "V12L3207CECECE"
570 IF H=0 THEN 670
580 IF H<>RE THEN 650
590 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
600 IF I=X OR J=Y THEN 640
610 IF (Y-X)=(J-I) THEN 640
620 IF (X+Y)=(I+J) THEN 640
630 POKE FNY(J+2)+I*2+2,1
640 NEXT J,I
650 FOR I=0 TO 1000:NEXT:CLS
660 GOTO 240
670 FOR X1=-1 TO 1:FOR Y1=-1 TO 1
680 IF X1=0 AND Y1=0 THEN 740
690 XX=X:YY=Y
700 QQ=XX+X1:YY=YY+Y1
710 IF XX<0 OR XX>9 OR YY<0 OR YY>9 THEN 740
720 POKE FNY(YY+2)+XX*2+2,1
730 GOTO 700
740 NEXT Y1,X1
750 GOTO 650
760 REM ***************
770 REM   ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ
780 REM ***************
790 LOCATE 0,14:PRINT TR;"かいてﾞ､すべてのﾎﾞｯｸｽをかいしゅうしたぞﾞ!"
800 A$="T120V12L803CECG04CECG05CECG06C2"
810 B$="T120V12L02G03EG04EG05EG2"
820 PLAY A$,B$
830 IF PEEK(&HFD1B) THEN 830
840 CLS:LOCATE 9,14:PRINT "PUSH SPACE KEY"
850 IF INKEY$=" " THEN RUN
860 GOTO 850
870 REM ***************
880 REM    ｶﾞめん せってい
890 REM ***************
900 CONSOLE 13,3
910 LOCATE 2,0:PRINT "a b c d e f g h i j"
920 A$=". . . . . . . . . ."
930 B$="----------"
940 FOR I=2 TO 11:LOCATE 0,I,
950 PRINT CHR$(46+I);"|";A$;"|";SPC(9);"|"
960 NEXT
970 LOCATE 1,1:PRINT "┌";B$;B$;"─┬";B$;"┐"
980 LOCATE 1,12:PRINT"└";B$;B$;"─┴";B$;"┘"
990 FOR I=3 TO 7 STEP 2
1000 LOCATE 21,I:PRINT "├";B$;"┤"
1010 NEXT
1020 READ A,C$:IF A=-1 THEN 1070
1030 LOCATE 22,A:PRINT C$
1040 GOTO 1020
1050 DATA 2,"LEVEL:",4,"REST :",6,"TRY :",8,EIGHT
1060 DATA 9,DIRECTION,10,"   SEARCH",11," PC-6001",-1,A
1070 LOCATE 0,14:INPUT"LEVEL(1~6)";LE
1080 IF LE<1 OR LE>6 THEN PRINT CHR$(7);CHR$(7);:CLS:GOTO 1070
1090 CLS:LOCATE 28,2:PRINT LE
1100 RE=LE:LOCATE 28,4:PRINT RE
1110 RETURN
```

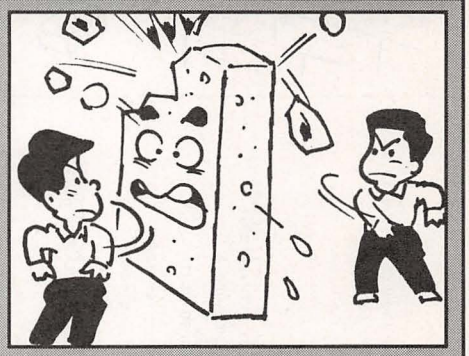
★　★

★慶応大学漕艇部というところには、「かげさん」という船がある。ちなみに近くには「あたり屋」という名の飲み屋がある…。(東京都大田区・鈴川隆紀16才)……【編：きっと、他の船のじゃまばかりする船ですよ。】

PC-6001/mkII/6601/SR(モード2, ページ2)用

2人用ブロックくずし

オルカノイド
ORKANOID II



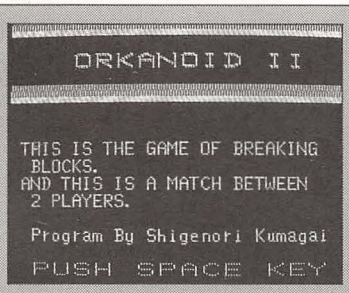
熊谷　樹範

内容

2人用のブロックくずしです。

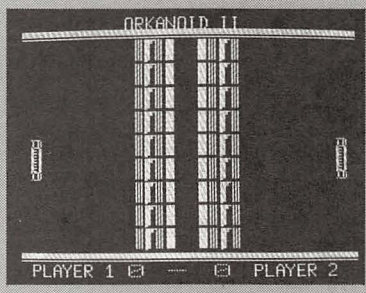
遊びかた

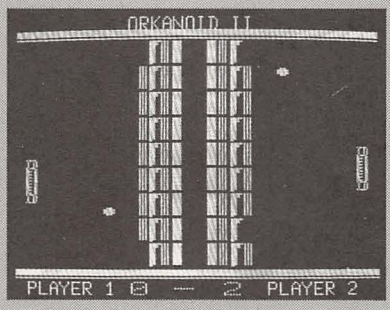
スペース・キーまたはトリガー1でスタートです。画面がでるとすぐにボールが二つ動きはじめるので，1人は左側のラケットをカーソル・キーで，もう1人は右側のラケットをジョイスティックで，上下に移動させてボールを打ち返してください。なお，銀色のブロックは2度当てないと壊れません。先に5点取ったほうが勝ちです。



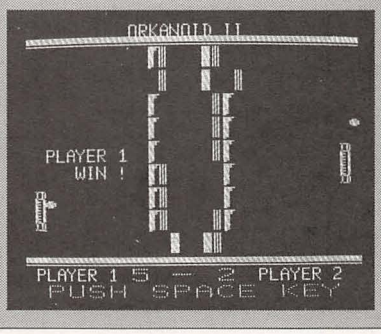
▲〈写真1〉1P側はキーボード，2Pはジョイスティックを用意

▼〈写真2〉2人用のブロックくずしです。左が1P，右が2Pです





◀〈写真3〉こうやってブロックをくずしていきます。当然落としたほうが負け



▶〈写真4〉5対2で1プレイヤーの勝ち。スペース・キーでリプレイ

ロード方法

リスト1をLOAD後RUNすると45秒ほどしてから自動的に**リスト2**をLOADするのでもう一度RUNしてください。

プログラムについて

メインはほとんどマシン語です。DATAが多くなってすみません。

〈リスト1〉ORKANOID IIのマシン語プログラム・リスト

```
0 CLS:LOCATE9,7:PRINT"マシンご゛かをにほﾍﾍ";
1 FORI=&HB000TO&HB2F5:POKEI,&H90:NEXT
2 FORI=&HBT031:POKE&HB000+32+I,&H80:POKE&HB000+20*32+I,&H80:NEXT
3 POKE&H3A,&HB0:POKE&H3B,&H00:POKE&H3C,&H20:POKE&H3D,&H10
4 POKE&H14,&H20:POKE&H15,&H10:POKE&H16,&H20:POKE&H17,&H10
5 POKE&H43,&H20:POKE&H44,&H38:POKE&H51,&H38:POKE&H45,&H18:POKE&H50,&H18
6 POKE&H46,&H28:POKE&H52,&H28:NEXT
7 &=&H8000:GOSUB12:&=&HD300:GOSUB12:&=&HD700:GOSUB12
8 CLS:PRINT:BASIC PROGRAM ﾀﾞﾖ LOAD しまｽ。:CLOAD
9 READA$:IFA$="THEMEIRETURN"GOTO 12
10 A=VAL("&H"+A$):POKE&H8000+I,A:I=I+1:GOTO 9
11 REM*********DATA*********
12 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
13 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
14 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
15 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
16 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
17 DATA5,C5,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
18 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
19 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
20 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
21 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
22 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
23 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
24 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
25 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
26 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
27 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
28 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
29 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
30 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
31 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
32 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
33 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
34 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
35 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
36 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
37 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
38 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
39 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
40 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
41 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
42 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
43 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
44 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
45 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
46 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
47 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
48 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
49 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
50 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
51 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
52 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
53 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
54 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
55 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
56 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
57 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
58 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
59 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
60 DATAED,5B,02,D2,06,10,1A,77,23,13,DA,11,1F
61 DATA13,D5,11,20,00,19,D1,10,F5,C9,00,00,00,00
62 DATAED,5B,02,D2,06,20,1A,77,13,10,FB,C9,00,00
63 DATA19,3E,01,32,00,D2,3E,01,32,00,D3,C9,00,00
64 DATA2A,01,D2,26,00,29,29,29,29,29,29,ED,5B,00
65 DATAD2,16,00,19,11,00,E2,19,C9,00,00,00,00,00
66 DATA7,19,7,19,7,19,
```



```
20 EXEC&HD7D8
21 EXEC&HD910
25 IFPEEK(&HD20E)=1THEN60SUB42
30 IFPEEK(&HD20E)=2THEN60SUB45
40 '------ SOUND ---------
41 REM----- SOUND ---------
42 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND7,62:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,7:SOUND13,9
43 RETURN
45 SOUND1,0:SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND11,193:SOUND12,16
46 SOUND13,9:RETURN
47 '------ RETURN ---------
48 REM----- RETURN ---------
50 A=PEEK(&HD201):B=PEEK(&HD21D)
55 IFA=1ANDB=2ORA=2ANDB=1THEN80
60 IFA=1ORB=1THENP1=1:GOTO67
65 P2P2=-1:IFP2==-1THEN85
66 P2P2=1:P2==-1:GOTO67
67 IFP1=-1THEN83
68 GOSUB70:GOTO72
70 POKE&HD202,&H98:POKE&HD200,PEEK(&HD203):POKE&HD201,PEEK(&HD209)
72 EXEC&HD078
73 '
74 POKE&HD200,PEEK(&HD218):POKE&HD201,PEEK(&HD219):EXEC&HD078
75 POKE&HD200,PEEK(&HD21B):POKE&HD201,PEEK(&HD21A):EXEC&HD078
76 FORI=0TO1019:POKE&HD401F+32,&H98:POKE&HD41E1+32,&H90:NEXT
77 '
80 GOSUB70:GOTO72
83 LOCATE22,7:PRINT"PLAYER 2";:LOCATE25,8:PRINT"WIN !";:GOTO240
84 LOCATE2,7:PRINT"PLAYER 1";:LOCATE5,8:PRINT"WIN !";:GOTO240
85 '
86 SCREEN 4,2,2:COLOR1,0,2:CLS:CONSOLE,,,0
105 EXECHD220
108 POKEHD3D,16:POKE&HD203,&HD3:POKE&HD202,&H80:GOSUB180:FORI=0TO31
109 POKEHD200,1:POKE&HD201,1:EXEC&HD078:POKE&HD201,20:EXEC&HD078:NEXT
110 FORI=2TO18STEP2:POKEHD202,&H80:POKE&HD201,I:POKE&HD200,11
115 EXECHD070:POKE&HD202,&H80:EXECHD078
120 POKE&HD202,&H98:EXEC&HD078
125 POKEHD200,19:EXE&HD070
130 POKEHD202,&H10:POKE&HD200,13:EXEC&HD070
135 POKEHD200,18:EXEC&HD070
140 POKEHD202,&H20:POKE&HD200,14:EXEC&HD070
145 POKEHD200,17:EXEC&HD070
150 '
155 LOCATE1,14:PRINT"PLAYER 1                PLAYER 2";
160 LOCATE10,0:PRINT"ORKANOID II";
165 POKE&HFD32,2:COLOR 2:LOCATE5,14:PRINT"0 - 0";
170 P1=4:P2=4
175 RETURN
176 '------ MUSIC ---------
179 PLAY"v15s10m3000t165o4c8cg4r8asfas4","rs10m3000v718o3ggggcccc
185 RETURN
190 PLAY"o418e4a4rgafdo5dc2","o418c4e4reedo3bo4bg.":RETURN
200 '
202 FORI=&HB000TO&HB2FF:POKEI,&H90:NEXT
203 FORI=&HB000TO&HB000+32*I:&H80:POKEI,&H90:NEXT
205 FORI=&HB000+32*I:&H80:POKEI,&H10:NEXT
210 FORI=&HB000+32*I:&H80:POKEI,&H20:NEXT
215 POKEXX+17,&H20
220 '
225 POKEXX+2,&H10
230 '
235 POKEXX+51,&H38:POKEX+51,&H38:POKEX+45,&H18:POKEX+50,&H18
240 '------ START ---------
245 IFPEEK(&HFB1B)<>0THEN240
250 POKE&HFD32,2
255 CLOSE:LOCATE1,15:PRINT"PUSH SPACE KEY";
260 LOCATE1,15:PRINT"PUSH SPACE KEY";
265 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)=0THEN250
270 '
275 '------ DEMO ---------
276 SCREEN4,2,2:COLOR1,0,2:CLS
277 FORI=1TO4:LINE(0,I*45)-(255,I*45+8),I,BF
278 LINE(0,I*45+9)-(255,I*45+53),I,BF:NEXT
280 COLOR 2:LOCATE3,6:PRINT"ORKANOID II"
290 COLOR 1:LOCATE3,8:PRINT"ORKANOID II";
295 LOCATE1,9:PRINT"BLOCKS.";
300 LOCATE1,10:PRINT"AND THIS IS A MATCH BETWEEN"
310 LOCATE1,11:PRINT"2 PLAYERS.";
315 LOCATE1,13:PRINT"Program By Shigenori Kumagai";
320 GOTO 320
330 REM**************************
340 REM*  ORKANOID II           *
350 REM*    for PC-6001(32K)    *
360 REM*  Program By            *
370 REM*    Shigenori Kumagai   *
380 REM**************************
```

```
50 DATA3E,50,32,02,D2,CD,70,D9,C9,00,00,00,00,00,00,00
70 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
72 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
74 DATA00,00,00,03,00,01,00,0A,1B,0C,FF,01,00,00,00,00
76 DATA00,00,00,00,00,0A,01,00,00,00,07,FF,FF,00,01,00,00,00,x
80 DATA**********44*44*44*44*44*54,54,54,54,54,54,00,00
82 DATAFF,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,C0,00,00
84 DATAFF,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,FC,C0,00,00
86 DATAFF,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,C0,00,00
88 DATAFF,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,C0,00,00
90 DATAFC,3C,F3,CF,3C,F3,CF,3C,F3,CF,3C,F3,CF,03,00,00
92 DATAFC,3C,F3,CF,3C,F3,CF,3C,F3,CF,3C,F3,CF,03,00,00
94 DATAFF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,00,00
96 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
98 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
100 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
102 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
104 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
106 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
108 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
110 REM**********00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,x
111 '
112 DATA3E,32,06,D2,CD,08,D2,CD,07,D2,CD,84,FE,FF,23,06,FE
114 DATA00,3E,00,D2,3A,08,D2,32,07,D2,3A,07,D2,3C,32,07,D2,23
116 DATA3A,07,D2,FE,16,20,06,3E,00,32,07,D2,3A,08,D2,3C,32,08,D2,23
118 DATA3A,08,D2,FE,09,20,06,3E,00,32,08,D2,3A,09,D2,3C,32,09,D2,23
120 DATA3A,09,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,09,D2,3A,0A,D2,3C,32,0A,D2,23
122 DATA3A,0A,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,0A,D2,3A,0B,D2,3C,32,0B,D2,23
124 DATA3A,0B,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,0B,D2,3A,0C,D2,3C,32,0C,D2,23
126 DATA3A,0C,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,0C,D2,3A,0D,D2,3C,32,0D,D2,23
128 DATA3A,0D,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,0D,D2,3A,0E,D2,3C,32,0E,D2,23
130 DATA3A,0E,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,0E,D2,3A,0F,D2,3C,32,0F,D2,23
132 DATA3A,0F,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,0F,D2,3A,10,D2,3C,32,10,D2,23
134 DATA3A,10,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,10,D2,3A,11,D2,3C,32,11,D2,23
136 DATA3A,11,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,11,D2,3A,12,D2,3C,32,12,D2,23
138 DATA3A,12,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,12,D2,3A,13,D2,3C,32,13,D2,23
140 DATA3A,13,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,13,D2,3A,14,D2,3C,32,14,D2,23
142 DATA3A,14,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,14,D2,3A,15,D2,3C,32,15,D2,23
144 DATA3A,15,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,15,D2,3A,16,D2,3C,32,16,D2,23
146 DATA3A,16,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,16,D2,3A,17,D2,3C,32,17,D2,23
148 DATA3A,17,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,17,D2,3A,18,D2,3C,32,18,D2,23
150 DATA3A,18,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,18,D2,3A,19,D2,3C,32,19,D2,23
152 DATA3A,19,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,19,D2,3A,1A,D2,3C,32,1A,D2,23
154 DATA3A,1A,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,1A,D2,3A,1B,D2,3C,32,1B,D2,23
156 DATA3A,1B,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,1B,D2,3A,1C,D2,3C,32,1C,D2,23
158 DATA3A,1C,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,1C,D2,3A,1D,D2,3C,32,1D,D2,23
160 DATA3A,1D,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,1D,D2,3A,1E,D2,3C,32,1E,D2,23
162 DATA3A,1E,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,1E,D2,3A,1F,D2,3C,32,1F,D2,23
164 DATA3A,1F,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,1F,D2,3A,20,D2,3C,32,20,D2,23
166 DATA3A,20,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,20,D2,3A,21,D2,3C,32,21,D2,23
168 DATA3A,21,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,21,D2,3A,22,D2,3C,32,22,D2,23
170 DATA3A,22,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,22,D2,3A,23,D2,3C,32,23,D2,23
172 DATA3A,23,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,23,D2,3A,24,D2,3C,32,24,D2,23
174 DATA3A,24,D2,FE,50,20,06,3E,00,32,24,D2,3A,25,D2,3C,32,25,D2,23
176 DATACD,70,D9,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
178 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
180 DATA77,CD,78,D0,3A,18,D2,D6,85,32,18,D2,3A,19,D2,C6,FF,32,19,D2
182 DATA3A,1A,D2,C6,FF,32,1A,D2,3A,1B,D2,C6,FF,32,1B,D2,C9,x
183 '
184 DATA3E,50,32,02,D2,CD,70,D9,C9,00,00,00,00,00,00,00
1000 FORI=&H0300TO&H03FF:POKEI,&H00:NEXT
9000 FORI=&H0300TO&H03FF:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
9001 FORI=&HB000TO&HB000+32*I:POKE&HB000+20*32+I,&H80:NEXT
9002 FORI=2TO18STEP2:POKEXX=&HB000+I*32:POKEX+20,0
9003 POKEX+2:&H30:POKEX+19,&H30:POKEX+13,&H10:POKEX+18,&H10
9004 POKEX+14,&H20:POKEX+17,&H20
9005 POKEX+43,&H20:POKEX52,8
9006 POKEX+44,&H38:POKEX+51,&H38:POKEX+45,&H18:POKEX+50,&H18
9007 POKEX+46,&H38:POKEX+49,&H38:NEXT
```

```
1 GOTO 270
3 GOSUB100
4 POKEHD214,10:POKE&HD21B,0
5 POKEHD218,&H10:POKE&HD219,10:POKE&HD21A,255:POKE&HD21B,255
6 POKEHD3D,&H10
7 POKEHD200,32:POKE&HD201,0:POKE&HD202,&H80:POKE&HD203,0
8 POKEHD200,1:POKE&HD201,1:POKE&HD202,&H80:POKE&HD203,0
9 EXECHD220:EXECHD1A8:FORI=0TO200:NEXT:POKE&HD20C,&H90
10 REM*********MAIN**********
11 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
12 EXECHD148:EXECHD1A8:EXECHD148
125 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
130 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
135 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
140 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
145 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
150 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
155 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
160 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
165 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
170 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
175 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
180 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
185 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
190 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
195 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
200 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
205 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
210 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
215 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
220 EXECHD1A8:EXECHD148:EXECHD1A8
```

PC-6001mkII/6601/SR(モード5, ページ2)用

熱血先生の血と汗と涙の物語

熱血先生（ねっけつせんせい）



まき・ろうえる

さいしょに

この物語は，いじめ問題に正面衝突していったある熱血先生の生きざまを描いた感動のハード・スペクタクル・ロマンである…。

ちょうせん

RUNするとレベル（5が最強）を聞いてきますので入力してください。つぎに説得力，体力，金銭力を順に入力してその三つの合計が3,000ちょうどにしてプレイ・スタートです。

先生(¥)をカーソルで動かし，スペース・キーでモードが変わります。いじめっ子(@)にぶつかっていき改心させますが，そのときのモードと状態によっていじめっ子のセリフが変わり，改心するときとしないときがあります。また，その結果によって説得力，体力，金銭力が変化します。

＋にぶつかると先生がしばらく点滅しますのでその間に↑で上，↓で下の階に移ります。右下の階段で2階から3階へ行くのは少しコツがいります。1

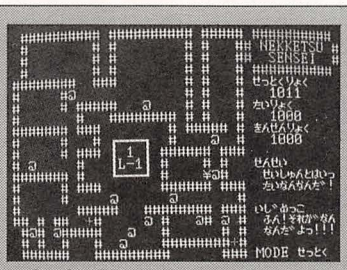
CHECKER FLAG

編：まき・ろうえる君もすっかり常連になりましたね。

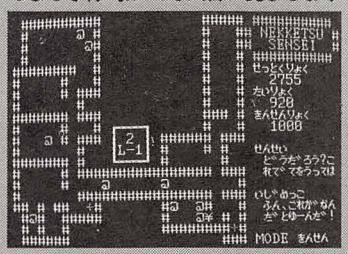
Dr.D：さすがに常連だけあってユニークなゲームを作っておるゾ!!キャラクターはノーマルなのだが，ゲーム性はなかなかのもんじゃ。

編：プログラムもなかなかなんじゃないですか。

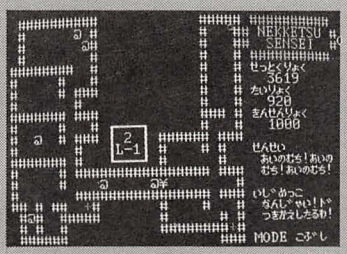
Dr.D：ノーマルキャラのわりにリストが長すぎるゾ!!もう少し縮める努力をしてほしいな。



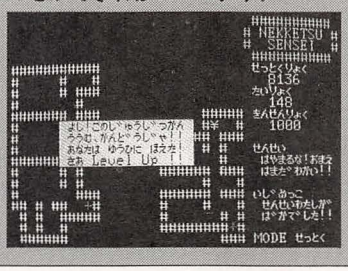
▲〈写真1〉最初は，説得してもなかなか聞いてはくれないゾ!!



▼〈写真2〉お金を使うとは教師にあるまじき行為!!でも大目に見ましょう



▲〈写真3〉言ってわからないやつはぶんなぐれ!!でもうまくいかなかった



▼〈写真4〉生徒全員を説得することができればレベルクリア

〈第1表〉変数表

X	先生のX座標
Y	先生のY座標
V( )	STICK関数に対するX増分
W( )	STICK関数に対するY増分
X( )	いじめっ子のX座標
Y( )	いじめっ子のY座標
V	いじめっ子のX増分
W	いじめっ子のY増分
IX( )	いじめっ子の予定X座標
IY( )	いじめっ子の予定Y座標
SS$	先生のセリフ
SS$( )	先生のセリフデータ
IS$	いじめっ子のセリフ
IS$( )	いじめっ子のセリフデータ
H	いじめっ子のセリフNo.
C	いじめっ子抵抗力
Q	改心させた人数
SR	説得力
TR	体力
KR	金銭力
M	モード
M$( )	モードデータ
A	STICK関数の値
B	画面の状態
D	カウント
E	魅力
L	レベル
S	スクリーンNo.
C$	カーソル
C$( )	画面キャラクター
A$	キー入力その他
E0	定数
E1	定数
I	ループ
J	ループ
K	ループ
F	ループ

★この前，ドラクエIIIでバシルーラを使ったら，敵と一緒に冒険の書までぶっとんでしまった。(熊本市・S中秋根大好き平川菊雄14才)……【編：他人の名前をペンネームにするのはやめようね，岩坂くん。】

～3階まであります。

レベル4，5のときに左上にある♠♥♦♣を取るとそれぞれに対応したパラメータが変化(ほとんど増加)します。

このようにしてすべてのいじめっ子を改心させるとクリアです。

レベル5には感動感涙のエンディングが待っていますよ。

ぷろぐらむ

6001mkⅡではSCREEN関数をページNo.の大きいほう2面では使えませんので，PEEK関数でメモリから直接に画面状態を読んでいます。式はPEEK(＆H400＋(設定画面数－表示画面No.)×＆H4000＋x座標＋y座標×40)です。

画面データを圧縮しましたが，正直にもどして表示すると非常に時間がかかりますのでC$( )として表示しています。

隠れパラメータに魅力（変数E）があります。これはゲーム後半に大きく影響してきます。

むずかしいなら30行のC＝C＋1を消してみてください。

さいごに

私も，この春滋賀大に入学，地理学研究室にいます。これからも月1本ずつ投稿しますのでよろしくお願いします。

では，またこんど!!

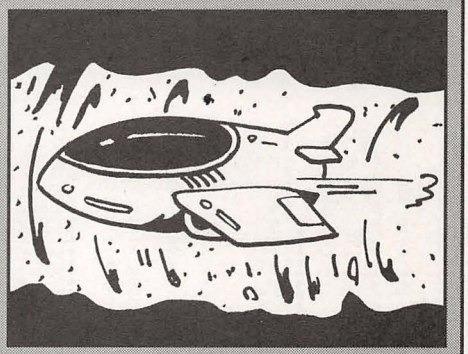
熱血先生のプログラム・リスト

```
0 REM ##########################################
1 REM # ねっけつ せんせい '88.5.28 by まさっち&ちえき #
2 REM ##########################################
10 ON ERROR GOTO 1010:DEFINT A-Z:RANDOMIZE
20 SCREEN 1,1:COLOR 15,1,1:KEY OFF:WIDTH 32
30 DEFFNA(X)=INT(RND(1)*X)+1:DEFFNB(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/2)
40 DEFFNC(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/3)+INT(X/3)
50 DEFFNE(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/4)+INT(X/4)+INT(X/4)
60 DEFFNF(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/5)+INT(X/5)+INT(X/5)+INT(X/5)
70 DEFFNG(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/6)+INT(X/6)+INT(X/6)+INT(X/6)+INT(X/6)
80 DEFFNH(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/7)+INT(X/7)+INT(X/7)+INT(X/7)+INT(X/7)+INT(X/7)
90 DEFFNI(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/8)+INT(X/8)+INT(X/8)+INT(X/8)+INT(X/8)+INT(X/8)+INT(X/8)
100 DEFFNJ(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/9)+INT(X/9)+INT(X/9)+INT(X/9)+INT(X/9)+INT(X/9)+INT(X/9)+INT(X/9)
110 DEFFNK(X)=INT(RND(1)*X)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)+INT(X/10)
120 FOR I=0TO14:LOCATE,,I:COLOR,I:PRINT"■";:NEXT:COLOR15,1,1
130 LOCATE,,15:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
140 LOCATE0,0:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
150 LOCATE0,23:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
160 LOCATE0,1:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
170 LOCATE0,22:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
180 LOCATE0,2:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
190 LOCATE0,21:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
200 LOCATE0,3:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
210 LOCATE0,20:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
220 LOCATE0,4:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
230 LOCATE0,19:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
240 LOCATE0,5:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
250 LOCATE0,18:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
260 LOCATE0,6:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
270 LOCATE0,17:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
280 LOCATE0,7:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
290 LOCATE0,16:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
300 LOCATE0,8:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
310 LOCATE0,15:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
320 LOCATE0,9:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
330 LOCATE0,14:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
340 LOCATE0,10:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
350 LOCATE0,13:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
360 LOCATE0,11:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
370 LOCATE0,12:PRINT"■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■";
380 LOCATE,,15:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
390 LOCATE,,0:PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■";
400 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
410 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
420 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
430 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
440 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
450 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
470 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
490 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
510 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
520 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
530 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
540 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
560 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
570 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
580 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
590 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
600 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
610 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
620 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
630 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
640 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
650 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
670 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
680 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
700 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
710 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
720 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
740 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
750 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
760 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
770 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
780 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
800 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
810 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
820 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
830 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
840 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
850 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
860 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
870 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
880 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
890 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
900 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
910 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
920 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
930 REM ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
940 IFA$="N"ORA$="n"THEN END
950 CLS:PRINT"■■■■■ MATER DISPLAY ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

PC-6001mkIISR/6601SR(N66SR-BASIC)用

ワンキー・ゲームのけっ作

パクリディウス
PAKURIDIUS



HINGO

STORY

「だめだ！どんどん落ちて行く！」

「重力下ではフォースパワーは働かないのか？」

パクリディウス星系…。この星系では，惑星パクリディウスを中心に恒星をはじめ，あらゆる惑星が回っている。パクリディウスの自転速度と，恒星の公転速度がほぼ同時のため，パクリディウスには，昼の世界と夜の世界が存在する。

そのパクリディウスは数年前から，暗黒星団ゲロゲーロから攻撃を受けていた。そして，パクリディウスは今まさに，最期のときを迎えようとしていた。

その中で，一つの作戦が行なわれていた。この作戦は，1機の戦闘機で奪われた三つの惑星を取りもどし，敵の巨大要塞を爆破するという危険すぎる作戦だった。

その作戦に参加した男達は，「DRAGON・BREATH」と呼ばれていた。そして，彼らはいま，推進装置の不調という最大の危機を迎えている…。

HOW TO PLAY

画面左にいる戦闘機が自機スタック・バイパーです。スペース・キーを押すと自機は上昇し，はなすと下降するので，スクロールしてくる地形をうまくよけながら，カプセルを取って行ってください。

自機は，一定の周期でアフター・バーナーを行なうので，少しずつ画面の右へ動いて行き，右はし近くまでくると，面クリアです。

また，各面の終わりにはボスキャラがいるので，上下しているボスのコアをレーザーで破壊してください。その面でカプセルを取った回数だけレーザーは撃てます。

また，レーザーがなくなると，ボスに攻撃されて1機減ります。そのとき，レーザーは3発撃てる状態にセットされます。

その他

どうですか？このスクロール？これでオール・ベーシックなのでびっくりしたかたも多いことでしょう。P6SRはまだまだいけますね。

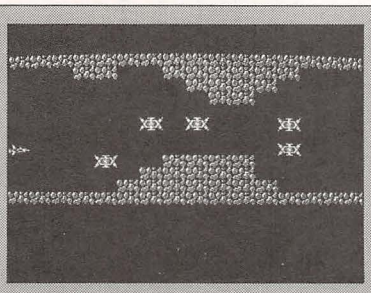
P. S.

じつは，このSTORYに登場する「DRAGON·BREATH」というチームは，僕達で作っているゲーム制作やあらゆる遊びを行なうチームなのです。

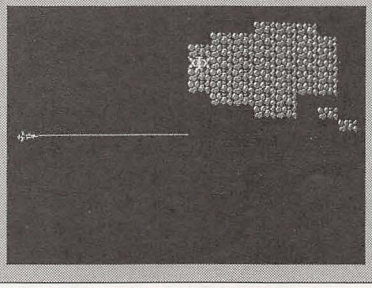
参考

グラディウス2　コナミ

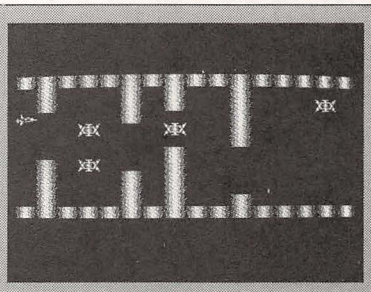
★



▲〈写真1〉ゲーム・スタート！壁をよけながら先へ進め！



▼〈写真2〉ボスキャラ。レーザーでやっつけろ!!



▲〈写真3〉2面は炎の面。1面より段ちがいにむずかしい

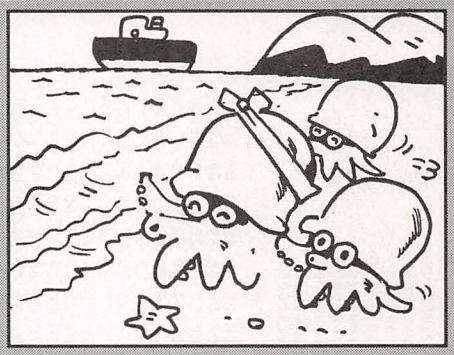
★いくら長野県下伊那郡豊丘村広しといえど，自転車に乗りながら，本を読み，事故ったのはぼくぐらいのものでしょう（実話）。（長野県下伊那郡・**えたいのしれない物体13才**）……【影：二宮金次郎さんじゃないんだから。】

```
10 REM ♦♦♦
```

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

難解パズルの決定版

ドンマイフレミング



渡辺　博

その感じは突然だった。

はじめに悟ったのはリーダーである。ときはきた。彼らはそう思った。しばらくの沈黙があった。そして一群は海へと駆けだしていった…。

プレイ・ゲーム

全フレミングを海へと招けばクリアできるパズルゲームです。

上方にいる黄色いフレミングがリーダーで，これを操作します。

他の緑色したのは，リーダーの行くほうへ同調するので，変なところへ行かないよう考えて移動する必要があります。

リーダーが先に海へ入ってしまったり，1匹でも爆弾を踏んだりすると終わりで，その面をやり直すことになります。

キー・ファンクション

2 4 6 8…リーダーを動かす。

HOME…ギブアップ。

SHIFT ＋HOME …つぎの面に進む。

プログラム

キャラクターとマシン語と面のデータとで，これらの読み込みに1分40秒程かかり待たされます。

入力後は実行前にセーブしておきましょう。

●参考

1）Z80マシン語プログラム入門：川村　清　電波新聞社

2）『FLAG CHECKERS』ベーマガ'86年1月号：柴森義和

3）PC-8001 EDAS ㈱コムパック

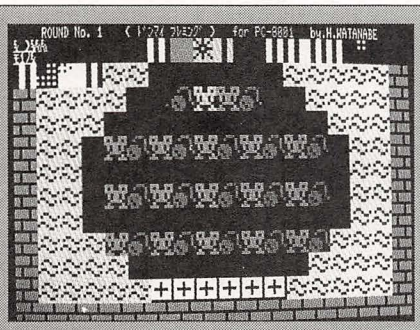
CHECKER FLAG

編：なかなかユニークなパズルゲームですよ。

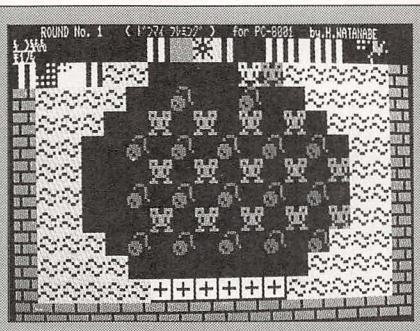
Dr.D：そうじゃな。リーダーに合わせて他が動くとは，なかなかのアイデアじゃな。

影：あれーっ！全部海に落としたのにクリアしないゾ！

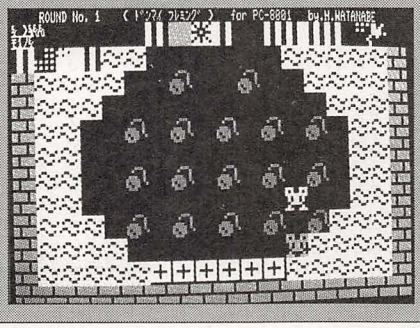
Dr.D：どうやら，クリアの判定をしていないようじゃ。これだけリストが長いのに判定が入っていないのはちょっとねー。



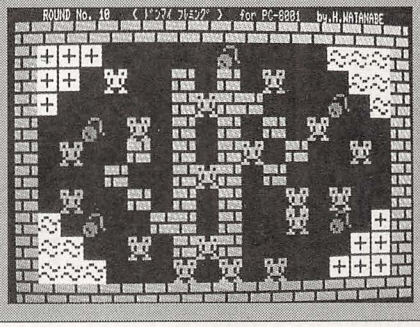
▲〈写真1〉ゲーム・スタート！一番上にいる色のちがうのがリーダーです



◀〈写真2〉こうやって，リーダーを動かしながらフレミングを海に落とせ！



▶〈写真3〉あと1匹落とせばラウンド・クリアだ!! SHIFT ＋HOME でつぎの面へ



▼〈写真4〉これは10面のデンパ面だ。ここまですべてクリアできるか？

★影さん，私ぐらいでしょうか，使用できないプログラムを懸命に打ち込んでいるのは。（鹿児島県枕崎市・山川美由紀15才）……【編：デバッグはどうするんですかねー。影：打ち込んだ満足感にひたりたいだけだよ。】

ドンマイフレミングのプログラム・リスト

```
10 GOTO 370:'★ ﾄﾞﾝﾏｲ ﾌﾚﾐﾝｸﾞ」
20 '●●● MAIN
30 U=USR(1)
40 IF PEEK(&HC0F6) THEN 80
50 IF PEEK(&HC0F7) THEN 110
60 '● HOME
70 GOSUB 350
80 FOR I=0 TO 1000:NEXT:FOR I=0 TO 5:GOSUB 340:NEXT
90 FOR I=0 TO 1000:NEXT:PRINT CHR$(12):GOTO 210
100 '● CLEAR
110 FOR I=0 TO 20:GOSUB 350:NEXT:FOR I=0 TO 1000:NEXT
120 RO=RO+1:IF RO<12 THEN 210
130 FOR I=0 TO 19:GOSUB 350:COLOR I MOD 7+1
140 LOCATE 30,11:PRINT "┏━━━━━━━━━━━━┓"
150 LOCATE 30,12:PRINT "┃  ALL-CLEAR!  ┃"
160 LOCATE 30,13:PRINT "┗━━━━━━━━━━━━┛":NEXT
170 LOCATE 30,18:PRINT "TRY AGAIN? (Y/N)":GOSUB 350
180 I$=INKEY$:IF I$="y" THEN GOSUB 270:GOTO 560
190 IF I$="n" THEN END ELSE 180
200 '●●● ROUND PUT
210 LOCATE 7,0:COLOR 7:PRINT "ROUND No.";RO+1;
220 COLOR 6:PRINT "   〈 ﾄﾞﾝﾏｲ ﾌﾚﾐﾝｸﾞ 〉  ";
230 COLOR 3:PRINT " for PC-8001    ";:COLOR 7:PRINT "by.H.WATANABE"
240 FOR I=0 TO 8:POKE &HC0F0+I,0:NEXT
250 U=USR1(RO(RO)):U=USR2(1):GOSUB 350:GOTO 30
260 '●●● TITLE
270 WIDTH 40,25:PRINT CHR$(12);
280 LOCATE 10,5:PRINT "┌──────────┐"
290 LOCATE 10,6:PRINT "│ ﾄﾞﾝﾏｲ ﾌﾚﾐﾝｸﾞ │"
300 LOCATE 10,7:PRINT "└──────────┘":RETURN
310 LOCATE 12,13:COLOR 7:PRINT "TOUCH ANY KEY!":GOSUB 350
320 IF INKEY$="" THEN 320 ELSE GOSUB 350:RETURN
330 '● BEEP
340 FOR B=0 TO 30:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
350 BEEP 1:FOR B=0 TO 30:NEXT:BEEP 0:RETURN
360 '●●● EARLY
370 CLEAR 300,&HB4FF:DEFINT A-Z:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 4,0,1
380 DIM SM(100),RO(20):KEY 2,"width 40"+CHR$(13)
390 DEF USR=&HB501:DEF USR1=&HBA40:DEF USR2=&HBAC0
400 AD=&HD000:FOR I=0 TO 11:RO(I)=AD+I*&HFF:NEXT
410 GOSUB 270:LOCATE 12,13:PRINT "ｼﾊﾞﾗｸ ｵﾏﾁｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 350
420 IF PEEK(&HDBCC)=5 THEN 560
430 '● CHR read
440 RESTORE 590:AD=&HBF00:FOR I=0 TO 10:READ A$,B$,C$:D$=A$+B$+C$
450 FOR J=0 TO 15:POKE AD+I*16+J,VAL("&h"+MID$(D$,1+J*2,2)):NEXT:NEXT
460 '● M read
470 RESTORE 720:K=72:FOR I=0 TO 95:READ D$:A=I MOD 16:B=ABS(A=15):MN=0
480 FOR J=0 TO 15:V=VAL("&H"+MID$(D$,1+J*3,2)):MN=(MN+V) MOD &H100
490 POKE &HB500+I*16+J,V:NEXT:READ SM$:SM=VAL("&H"+SM$):IF MN<>SM THEN 570
500 K=K+1+B:NEXT
510 '● ROUND read
520 RESTORE 1740
530 FOR I=0 TO 11:A=0:FOR J=0 TO 11:READ D$:FOR K=1 TO 18
540 V=VAL(MID$(D$,K,1)):POKE RO(I)+A,V:A=A+1:NEXT K,J,I
550 '● SUB
560 RO=0:GOSUB 310:WIDTH 80,25:GOTO 210
570 PRINT "CHECK SUM ERROR in ";K*10:END
580 '● chr data
590 DATA 980000,0000000000000000,0000000000
600 DATA 980001,0000000000000000,0000000000
610 DATA 98D801,4C0CC0C471F99F17,3202202300
620 DATA 980000,0000000000000000,0000000000
630 DATA B80000,BFDD7BB7EDDEBBFD,0000000000
640 DATA 580000,809A110ED7FB0721,0000000000
650 DATA 98D800,D7C77C7DD83AA38D,0000000000
660 DATA F80000,7F17770F77477707,0000000000
670 DATA 380000,7777077777707777,0000000000
680 DATA D80000,A97CAC0924712104,0000000000
690 DATA 780000,0481010401040401,0000000000
700 '● M data
710 'B500
720 DATA 00 3E 00 32 F1 C0 32 F2 C0 DB 08 FE BE 20 06 3E,8
730 DATA 01 32 F7 C0 C9 FE FE 20 01 C9 DB 00 FE EF 20 08,89
740 DATA 3E FF 32 F1 C0 C3 4C B5 DB 00 FE BF 20 05 3E 01,E0
750 DATA C3 22 B5 DB 00 FE FB 20 08 3E 01 32 F2 C0 C3 4C,C8
760 DATA B5 DB 01 FE FE 20 BA 3E FF C3 3B B5 FD 21 00 C5,3A
770 DATA DD 21 01 C7 21 01 C1 11 00 01 3A F0 C0 47 FD 7E,67
780 DATA 00 FE 01 28 2E 7E 4F 87 87 C6 03 DD 77 00 3A F1,78
790 DATA C0 81 E5 19 77 DD 23 E1 23 7E 4F 87 C6 02 DD 77,2A
800 DATA 00 3A F2 C0 81 E5 19 77 DD 23 E1 FD 23 23 10 CE,E4
810 DATA C3 9E B5 23 23 DD 23 FD 23 DD 23 C3 8E B5 DD 21,80
820 DATA 01 C2 FD 21 00 C5 11 00 C3 3A F0 C0 47 FD 7E 00,26
830 DATA FE 01 28 0C DD 7E 00 67 DD 7E 01 6F CD 66 B9 12,BE
840 DATA FD 23 DD 23 DD 23 13 10 E4 21 00 C6 3A F0 C0 47,3F
850 DATA 11 00 C3 DD 21 00 C4 FD 21 00 C5 FD 7E 00 FE 01,F3
860 DATA 28 05 1A FE 04 38 07 DD 36 00 01 C3 00 B6 FE 03,16
870 DATA 28 2E FE 02 20 02 36 01 FE 01 20 04 FD 36 00 01,6
880 'B600
890 DATA DD 23 FD 23 13 23 3A F0 C0 90 FE 00 20 0D 3A 00 ,35
900 DATA C4 FE 01 20 06 CD 37 B9 C3 01 B5 10 BE C3 7C B6 ,E2
910 DATA C5 E5 D5 DD E5 DD 21 01 C2 3A F0 C0 90 FE 00 28 ,A2
920 DATA 07 47 DD 23 DD 23 10 FA 3A F1 C0 DD 66 00 84 67 ,71
930 DATA 3A F2 C0 DD 23 DD 6E 00 85 6F CD 66 B9 FE 04 38 ,51
940 DATA 0B DD E1 DD 36 00 01 DD E5 C3 66 B6 FE 03 20 06 ,A5
950 DATA CD 6E B6 C3 4D B6 DD E1 D1 E1 C1 C3 00 B6 3A F1 ,8C
960 DATA C0 84 67 3A F2 C0 85 6F CD 66 B9 C9 3A F1 C0 FE ,29
970 DATA 00 28 76 0E 04 3A F0 C0 47 FD 21 01 C7 DD 21 00 ,C5
980 DATA C4 DD 7E 00 FE 01 CC F0 BA DD 7E 00 FE 01 28 2E ,44
990 DATA FD 66 00 FD 6E 01 11 00 BF CD D7 B6 3A F1 C0 84 ,68
1000 DATA 67 FD 74 00 FD 23 FD 23 11 60 BF CD D7 B6 DD 23,A2
1010 DATA 10 CF CD A6 B9 0D 79 FE 00 20 BA C3 ED B7 FD 23,F0
1020 DATA FD 23 DD 23 C3 C0 B6 DD E5 FD E5 E5 C5 3E 00 32,17
1030 DATA F4 C0 3A F0 C0 90 FE 00 20 05 3E 01 32 F4 C0 CD,43
1040 DATA DC B9 C1 E1 FD E1 DD E1 C9 3A F2 C0 FE 01 20 78,1F
1050 'B700
1060 DATA 0E 02 3A F0 C0 47 DD 21 00 C4 FD 21 01 C7 DD 7E,44
1070 DATA 00 FE 01 CC F0 BA DD 7E 00 FE 01 28 12 FD 66 00,6C
1080 DATA FD 6E 01 11 10 BF CD D7 B6 11 20 BF CD D7 B6 DD,CD
1090 DATA 23 FD 23 FD 23 10 D7 FD 21 01 C7 DD 21 00 C4 3A,2C
1100 DATA F0 C0 47 DD 7E 00 FE 01 28 1D FD 66 00 FD 6E 01,65
1110 DATA 11 10 BF CD D7 B6 3A F2 C0 FD 6E 01 85 6F FD 75,F8
1120 DATA 01 11 60 BF CD D7 B6 DD 23 FD 23 FD 23 10 D4 0D,BC
1130 DATA 79 FE 00 20 8D C3 ED B7 0E 02 3A F0 C0 47 FD 21,EA
1140 DATA 01 C7 DD 21 00 C4 DD 7E 00 FE 01 CC F0 BA DD 7E,B5
1150 DATA 00 FE 01 28 1A FD 66 00 FD 6E 01 11 00 BF CD D7,84
1160 DATA B6 3A F2 C0 85 6F FD 75 01 11 20 BF CD D7 B6 DD,30
1170 DATA 23 FD 23 FD 23 10 CF FD 21 01 C7 DD 21 00 C4 3A,24
1180 DATA F0 C0 47 DD 7E 00 FE 01 28 12 FD 66 00 FD 6E 01,5A
1190 DATA 11 10 BF CD D7 B6 11 60 BF CD D7 B6 DD 23 FD 23,E4
```

★この前，500円玉を拾った。心の清い僕は，それをポケットに入れた。（香川県善通寺市・Charlie 山下15才）……

【影：心の清い君は，そのお金を私にくれた。私は，その行為にむくいるべくラーメン・ライスを食べた。】

```
1200 DATA FD 23 10 DF 0D 79 FE 00 20 90 C3 ED B7 3A F0 C0,94
1210 DATA 47 11 00 C4 DD 21 01 C1 1A FE 01 28 0B DD 66 00,6B
1220 'B800
1230 DATA DD 6E 01 3E 00 CD 85 B9 13 DD 23 DD 23 10 E9 11,B2
1240 DATA 00 C4 DD 21 01 C2 FD 21 00 C3 3A F0 C0 47 FD 7E,12
1250 DATA 00 FE 01 28 2E FE 02 28 2A 1A FE 01 28 25 DD 66,50
1260 DATA 00 DD 6E 01 3E 03 CD 85 B9 D5 3A F0 C0 90 FE 00,E5
1270 DATA 20 05 3E 01 32 F4 C0 11 60 BF CD C1 B9 3E 00 32,31
1280 DATA F4 C0 D1 13 DD 23 DD 23 FD 23 10 C2 DD 21 01 C1,4A
1290 DATA FD 21 01 C2 11 00 C4 21 00 C3 3A F0 C0 47 1A FE,E3
1300 DATA 01 28 0C FD 7E 00 DD 77 00 FD 7E 01 DD 77 01 23,F8
1310 DATA 13 DD 23 DD 23 FD 23 FD 23 10 E3 21 00 C6 3A F0,57
1320 DATA C0 47 7E FE 01 28 06 23 10 F8 C3 FF B8 0E 07 3A,A6
1330 DATA F0 C0 47 FD 21 01 C2 DD 21 00 C6 DD 7E 00 FE 00,F5
1340 DATA 28 0C FD 66 00 FD 6E 01 11 90 BF CD C1 B9 FD 23,CA
1350 DATA FD 23 DD 23 10 E5 CD AD B9 DD 21 00 C6 FD 21 01,2B
1360 DATA C2 3A F0 C0 47 DD 7E 00 FE 00 28 0C FD 66 00 FD,E0
1370 DATA 6E 01 11 A0 BF CD C1 B9 FD 23 FD 23 DD 23 10 E5,5B
1380 DATA CD AD B9 0D 79 FE 00 20 A6 3E 01 32 F6 C0 C9 DD,4A
1390 'B900
1400 DATA 21 01 C2 FD 21 00 C3 3A F0 C0 47 FD 7E 00 FE 01,70
1410 DATA 20 0F DD 66 00 DD 6E 01 11 40 BF CD C1 B9 CD AD,8F
1420 DATA B9 FD 23 DD 23 DD 23 10 E2 21 00 C5 7E FE 01 28,56
1430 DATA 1A CD 37 B9 C3 01 B5 3A F0 C0 47 11 00 C3 21 00,76
1440 DATA C4 36 00 3E 00 12 13 23 10 F7 C9 21 00 C5 3A F0,60
1450 DATA C0 47 7E FE 01 20 09 23 10 F8 3E 01 32 F7 C0 C9,C9
1460 DATA 3E 01 32 F6 C0 C9 E5 D5 E5 11 00 C0 EB 7A 5F 16,3A
1470 DATA 00 19 D1 7B 11 12 00 FE 00 28 06 19 3D FE 00 20,28
1480 DATA FA 7E D1 E1 C9 E5 D5 F5 E5 11 00 C0 EB 7A 5F 16,32
1490 DATA 00 19 D1 7B 11 12 00 FE 00 28 06 19 3D FE 00 20,28
1500 DATA FA F1 77 D1 E1 C9 C5 06 FF 10 FE C1 C9 D5 16 15,3F
1510 DATA CD E6 BA CD F0 BA CD EB BA 15 7A FE 00 20 F4 D1,C8
1520 DATA C9 E5 DD E5 FD E5 C5 CD D1 B9 C1 FD E1 DD E1 E1,AC
1530 DATA C9 7C 87 87 C6 03 67 7D 87 C6 02 6F E5 D5 CD F3,38
1540 DATA 03 D1 1A 13 4F 3A F4 C0 FE 00 28 02 1A 4F 13 79,5B
1550 DATA 32 F8 C0 1A 13 32 F5 C0 CD 2D BA CD 2D BA 3A F5,95
1560 'BA00
1570 DATA C0 FE 01 CC 2D BA E1 CD 16 BA CD 16 BA 3A F5 C0,7C
1580 DATA FE 01 CC 16 BA C9 E5 06 04 3A F8 C0 F5 E5 D5 C5,B9
1590 DATA CD F8 04 C1 D1 E1 F1 24 10 EF E1 2C C9 E5 06 04,15
1600 DATA 1A 77 13 23 10 FA E1 01 78 00 09 C9 69 3E 00 32,D6
1610 DATA 5E 23 56 EB DD 21 00 C0 FD 21 01 C1 3E 00 32 F0,C0
1620 DATA C0 0E 00 06 12 E5 C5 7E DD 77 00 32 F3 C0 21 30,98
1630 DATA BF 47 FE 00 28 06 11 10 00 19 10 FD EB C1 3E 12,75
1640 DATA 90 67 69 3E 00 32 F4 C0 3A F3 C0 FE 03 20 1D FD,AC
1650 DATA 74 00 FD 23 FD 75 00 FD 23 3E 00 32 F4 C0 3A F0,74
1660 DATA C0 3C 32 F0 C0 FE 01 20 03 32 F4 C0 DD E5 FD E5,8A
1670 DATA C5 CD D1 B9 C1 FD E1 DD E1 E1 23 DD 23 10 A6 0C,3F
1680 DATA 79 FE 0C 20 9E C9 00 D3 40 C9 C5 0E 02 CD 9C B9,DD
1690 DATA 21 00 C5 11 00 C4 DD 21 00 C6 FD 21 00 C3 06 32,98
1700 DATA 36 00 FD 36 00 00 DD 36 00 00 3E 00 12 23 13 DD,DF
1710 DATA 23 FD 23 10 EB C9 3E 20 D3 40 C9 3E 00 D3 40 C9,5B
1720 DATA C5 0E 02 CD A6 B9 0D 79 FE 00 20 F7 C1 C9 00 00,26
1730 '● Round 1
1740 DATA 5555555555555555,5111110000001111 5,5111100233200111 5
1750 DATA 5111000000000011 5,5110323232323201 5,5110000000000001 5
1760 DATA 5110323232323201 5,5110000000000001 5,5111323232321111 5
1770 DATA 5111100000000111 5,5111114444441111 5,5555555555555555
1780 '2
1790 DATA 5555555555555555,5000000000000005,5232003020302030 25
1800 DATA 5040004000400040 05,5000300111103000 35,5000001111110000 5
1810 DATA 5030001111110030 05,5000000111100000 5,5000300030003000 35
1820 DATA 5000000000000000 5,5030403040304030 45,5555555555555555
1830 '3
1840 DATA 1111111111111444 4,5111111111102011 14,5011111000030211 4
1850 DATA 5302100001102011 14,5000001111111111 1,5003300011111111 1
1860 DATA 5033330001111111 1,5333330000011111 1,5333330400000111 1
1870 DATA 5033333043330001 11,5003300000330021 1,5555555555555551
1880 '4
1890 DATA 5555555555555555,5111300000030111 5,5110000300000011 5
1900 DATA 5100044400044000 15,5103040043400401 5,5100040040400300 5
1910 DATA 5113044400430000 5,5110040030400400 5,5100040000044003 05
1920 DATA 5103000033000000 5,5000030000030000 5,2222255555555222 2
1930 '5
1940 DATA 5554224555542245 55,5000000030300000 5,2000030000030300 02
1950 DATA 2301111101110010 02,4001010130000100 04,2031010100301003 02
1960 DATA 2301010130013000 02,4001010100100030 04,2001010101001110 02
1970 DATA 2033000030000300 02,5000030030300000 5,5554224555542245 55
1980 '6
1990 DATA 5555555555555555,5111000022000011 15,5110000333300001 15
2000 DATA 5100004333340000 15,5000043344033400 05,5000433333333400 05
2010 DATA 5000433333333400 05,5000043344033400 05,5100004333340000 15
2020 DATA 5110000333300001 15,5111000022000011 15,5555555555555555
2030 '7
2040 DATA 5555555555555555,5200000030000000 5,5000000000000000 5
2050 DATA 5033333304400044 05,5003000304404400 5,5003000004141400 5
2060 DATA 5003330000411140 05,5003000000400040 05,5003000000400040 05
2070 DATA 5033300004440444 05,5200000000000000 5,5555555555555555
2080 '8
2090 DATA 4421212122121212 44,4000300030000300 04,4055530055500500 4
2100 DATA 4305550355500555 34,4000555005003055 04,4030055500300553 4
2110 DATA 4000305550030055 04,4303505550030553 4,4005553055500550 4
2120 DATA 4055500005555555 54,4000000303003000 04,4421212122121212 44
2130 '9
2140 DATA 5555555555555555,4444420000002444 44,5555030030000055 55
2150 DATA 4430004003040300 44,5200300400400000 25,5100040044004030 15
2160 DATA 5130404000040400 315,5204030403403040 25,4430000000000000 44
2170 DATA 5555300030300055 55,4444420300002444 44,5555555555555555
2180 '10
2190 DATA 5555555555555555,5444000002000011 15,5440300505030001 15
2200 DATA 5400000535500020 15,5002030505050300 05,5030050505305003 05
2210 DATA 5000500535050000 05,5030050505003030 05,5102005505003020 45
2220 DATA 5110030535000004 45,5111000303030044 45,5555555555555555
2230 '11
2240 DATA 5522222255222222 55,5000000000000000 5,2055500403400555 02
2250 DATA 2050304030040305 02,5050430400400435 05,5003400311030400 05
2260 DATA 5030403011300400 05,5050430400400435 05,2050304003043005 02
2270 DATA 2055500403400555 02,5000000000000000 5,5522222255222222 55
2280 '12
2290 DATA 5555555555555555,5030003000300000 35,5355505030505550 05
2300 DATA 5050005500535005 05,5050035450505005 05,5355052455050053 5
2310 DATA 5050305024535005 05,5050005002505005 05,5355535000505550 05
2320 DATA 5003000030000030 05,5412121211212121 45,5555555555555555
2330 '♣ 1988年 6月  by.H.W
```

★　★

★ぼくの友人のカバオ君は，1943で，２プレイヤー側のショット・ボタンを押して，「撃がでないノ」と叫んでいた大バカです。(茨城県つくば市・ブージェラー13才)……【影：私は，グラIIでパワーアップを連射した。】

PC-8001 mk II

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

やればやるほど味がでる

ドラゴン DRAGON マスター MASTER

太田　裕之



ストーリー

暗黒の支配する世界をもたらそうとしたドラゴンがいた。それには正統な王家の姫の血が必要であるという。ドラゴンは姫を連れ去り「朱の月」の真夜中に行なう儀式の準備をととのえていた。

ひとつの影が城の門の下をくぐっていった。彼はドラゴンを倒し，姫を救出するべく冒険の旅にでた勇者であった。

ここはマスターズランド。勘と頭脳の世界である。

あそびかた

●マスターマインド（H&B（ヒット・ブロー）とか言うのもある）のルールで相手の隠している数字を当て，最終目的であるお姫様を救出するゲームです。RUNするとタイトルがでるので，リターン・キーでスタートします。すると左上の画面に人物が現れ，左下のメッセージ・ウインドウで言葉を言います。そのときウインドウに〝◆〟がでたらスペース・キーを押してください。つぎのメッセージを表示します。

つぎに，相手の隠している数字を当てるわけですが，テンキー[1]，[3]でカーソルを左右に動かし，スペース・キーで決定してください。また，リターン・キーで入力し直しができます。コマをけた数だけ選ぶと，その右にヒントがだされます。これを繰り返し，規定チャンス数内で相手の数字を当てれば，つぎのステージへ進むことができるのです。

●H＆Bとは？

相手の隠している数字と自分の入力した答えの数字一つ一つをくらべてみて，

○数は含まれているが場所がちがうとき，Bが＋1されます。
○数も場所も合っている
Hが＋1されます。

これらのヒントによって，相手の数字を推理し，4けたの数だったら4H，3けただったら3Hというようになればプレイヤーの勝ちということになります。また，同じ数は含まれていませんので注意！

●コンティニューもあります。王様がくれる「お守り」があればいいのですが，コンティニューするのにもH＆Bで勝たなければいけません。

プログラム

●**リスト1**，**リスト2**の2本にわかれています。**リスト1**をロード，ラン後，**リスト2**をロード，ランでゲーム・スタートします。**リスト1**のグラフィック・データには簡単なチェック・サムが付いていますが，注意して入力してください。また，**リスト2**ではマシン語を使用しています。必ずSAVEしましょう。



▶〈写真2〉野原を歩いていたら盗族に出会った。何とか勝つことができた

▲〈写真1〉まずは，王様とのH＆B対決！これに勝たないとコンティニューできない

◀〈写真3〉穴に落ちてしまった。でもH＆Bで勝てば助けてくれるゾ!!

《リスト1》DRAGON MASTERのグラフィック・データ・リスト

```
10 CLEAR 300,&HCFFF :DEFINT A-Z :PRINT CHR$(12) :K=0 :S=0 :OUT 81,0
20 DIM A$(12),B$(12),C$(12),D$(12),E$(12),F$(12),G$(12),H$(12),I$(12),J$(12),K$(12),L$(12),M$(12)
30 FOR I=0 TO 80 :READ A$ :D=VAL("&H"+MID$(A$,LX2+1,2)) :POKE &HD0A0+K,D :K=K+1 :S=S+D :NEXT I :READ A$
40 K=K+1:IF S<>HEX$(S\&2) THEN 80 ELSE S=0 :NEXT I
50 IF A$<>"END" THEN 60 ELSE WIDTH 80 :PRINT "MAIN ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ LOAD ｼﾃｸﾀﾞｻｲ." :NEW
60 WIDTH 1 :PRINT "DATA ERROR in";I*10+1000: :BEEP :END
70 END
80 WIDTH 40 :LOCATE 0,0 :PRINT "DATA ERROR in";I*10+1000: :BEEP :END
999 REM
1000 DATA 18F72FCEF8CE00000000000000000000034FCFF8CB9FF8900C2000000000020,0B
1010 DATA 428C00E0000CBF73F777FFEFF70C0000000804100FF0FF3C87009009B7100,44
1020 DATA 8800FC0180087FFF8F8EFF03622E84F313E3F9900E0F8003B0FFF1FFFF0000C3F8,8C
1030 DATA F03E9F340143CF812F1200F0B38B4846130138E001091800DE1100880C93EEC0C,B0
1040 DATA 90E800C0300E61F80CFF329F7009F0FF8F002F84170E3EC3318E01F00E8F04,47
1050 DATA 2FC3FFFF00F0100987277188700C0070F01000F30FFFF0CF80000030800C9336100,83
1060 DATA 4387000000F00FFFF8F0723E2222130100000001000F0000C0CC0000000F0F,D1
1070 DATA 4B4F2084F69C0030F00F0FFB5F000000F878804C003F009709C0030010F6CD07,1D
1080 DATA 00E601FE9345C2838403F9F0000800001000F000FC67AAEC6A849901952E0078,F8
1090 DATA 0F0010E0F8634E01F8F4F7F81F8C1EFB39E0F00000C0F01B0B8B6DBF5FF3DEED,5D
1100 DATA F7DA4FFC3001E60C3C600100F00FF7F23E6FDD1F7A8B0800780F0000000073EC,7C
1110 DATA FF8EF13F80001061F0C0833EEFF0080246 2F3FF7F3700100000000F0F8F010FF5F00,FB
1120 DATA 9C400E0013000000E0000000F0100E1E0D0100E0000000800242243100F000,B3
```

★私：「どーでもいいけど，影さんの本名教えてくれないんですか？」影：「どーでもいいなら，はじめから聞くんじゃないよ！」（岩手県二戸市・天道なびき15才）……【編：やっぱり，聞かないほうが身のためだと…。】

●マシン語のグラフィックPUTルーチンは汎用性があります。E40AHに反転フラグ（0…反転しない，0以外…する），E40B，E40Cにキャラの大きさ（よこ，たて）をそれぞれpokeして　LOCATE　x，y：COLOR C：U=USR（AD）でPUTします。

［x，y…BASIC時のテキストの座標（xは－1されます），C…キャラの色（0～7），AD…キャラクタのデータ開始アドレス］

でも，リロケータブルではないので，注意が必要です。ちょっと使ってみては？

さいごに

グラフィック・データが多くてごめ

《リスト2》DRAGON MASTERのメイン・プログラム・リスト

```
10 REM ■■■■■■■■ DRAGON MASTER   1987(C)PEAPA ■■■■■■■■
20 GOTO 1290
30 REM ||||||||||| ADVENTURE MODE ■■■■■■■■||||
40 GOSUB 830
50 IF R=8 AND YO=8 THEN R=9
60 R=R+1:M$=PL$(R)+"ﾆ ｯｯﾁｬｳ｡@":GOSUB 740
70 GOSUB 1270:K=K(R):L=L(R):GN=R+1
80 IF R=3 OR R=4 THEN GN=4 ELSE IF R=10 OR R=11 THEN GN=9
90 IF R>3 AND R<9 THEN GN=R ELSE IF R=12 THEN GN=10
100 IF R=9 THEN GN=6
110 C=F(R):GOSUB 1220:M$=M$(R):GOSUB 740
120 IF R=9 THEN R=10:GOTO 40
130 IF MA=0 THEN 220
140 M$="ｻｲﾜｲ ｿﾝﾅﾓﾉｶﾞﾓﾁﾏｽ ((ﾔ:RET/N:SPC)ｷｬ ｱﾄ"+STR$(4-MA)+"ｶｲ ﾂｶｴﾏｽ｡":GOSUB 740
150 GOSUB 1260:IF I$<>CHR$(13) THEN 190
160 GOSUB 1270:L=L+1
170 OUT 81,33:M$="ｶﾅﾅｶｯｶｯ! ｻｽｶﾞﾓﾉｶﾞﾓﾁﾏｽ!@CHANCEﾀﾞ ｱｲﾃ!@":GOSUB 740:OUT 81,32
180 MA=MA+1:IF MA=4 THEN M$="ﾏｶｾﾛ! ﾓｳｿﾖｳﾓﾅｲﾃﾞｼｮｳ!@":GOSUB 740:MA=0:GOTO 220 ELSE 220
190 GOSUB 1270:M$="　ﾏｶｾﾛｷｬ ﾂｶｲﾏｾﾝﾃﾞｼﾀﾈ@":GOSUB 740
200 '
210 REM ||||||||||| MAIN ■■■■■■■■||||
220 GOSUB 890:GOSUB 930:GOSUB 970
230 IF H=K THEN 270
240 L=L-1:IF L=0 THEN 340
250 GOSUB 980 :GOTO 230
260 REM ||||||||||| GOOD! ■■■■■■■■||||
270 FOR I=0 TO 200:BEEP 1:NEXT:SOUND 1,4:SOUND 5,5:NEXT
280 GOSUB 1270:M$="ﾔｯﾀﾈ! ﾏｶｾﾛｰ!@":GOSUB 740
290 IF R=12 THEN CA=1 ELSE IF R=6 THEN YO=1 ELSE IF R=4 THEN MA=1
300 M$=M2$(R):GOSUB 740
310 IF R=8 THEN CA=1 ELSE IF R=5 THEN YO=1 ELSE IF R=4 THEN MA=1
320 M$="ﾅﾅｶｯ "+PL$(R)+"ｷｬ ｱﾄﾆﾋﾄﾘﾀﾅ@":GOSUB 740:GOTO 40
330 REM ||||||||||| XX BAD !! ■■■■■■■■||||
340 GOSUB 1270:FOR I=0 TO 300:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I
350 M$="ﾊｽﾞﾚﾃｼﾏｯｶ! ｻｽｶﾞﾓﾉｶﾞﾓﾁﾏｽ!@":GOSUB 740:M$=M3$(R):GOSUB 740
360 IF R<2 OR R=4 OR R=6 THEN M$="ｱﾌﾞﾌﾞﾙｶ! ﾏｰｶﾝｶﾞｲ･･･@":GOSUB 740:GOSUB 740:GOTO 40
370 FOR I=0 TO 10:OUT 81,32:OUT 81,33:BEEP 1:Z=0^0^0^0:BEEP 0:NEXT I
380 IF CA=0 OR R>9 THEN 530 ELSE M$="ﾏｴﾓｶﾞﾐｴﾅｲｶﾗ ﾋｶﾘﾏｽﾖ ﾊｯｷﾘﾀﾞ!@":GOSUB 740
390 OUT 81,32:CO=CO+1:IF CO=4 THEN M$="ﾝｶｼ ﾅﾆｷｶﾗﾅｶｯﾀ･･･@":GOSUB 740:GOTO 530
400 REM ||||||||||| CONTINUE ■■■■■■■■||||
410 GOSUB 830:K=4:L=7:FR=R:R=0:GN=4:C=7:GOSUB 1220
420 M$="ﾏﾀｶｲ ｶﾁｭｳﾃﾞｽ ﾖｰｼﾞｲﾃﾞﾊﾅｲ!@ M&BE ｶﾀﾅｼ ﾓﾄﾞｼﾃﾏｳｿ｡@":GOSUB 740
430 GOSUB 890:GOSUB 930:GOSUB 970
440 IF H=K THEN 470
450 L=L-1:IF L=0 THEN 490
460 GOSUB 980:GOTO 440
470 FOR I=0 TO 200:BEEP I AND 5:NEXT:GOSUB 1270
480 M$="ﾏｺｼｭ ｼﾝｶﾝｶﾞﾓ ﾓﾄﾞｼﾃﾏｽ｡@ｲﾉｺﾘ ｺﾞﾆﾝﾃﾅｲﾉﾈ',@":GOSUB 740:R=RR-1:GOTO 40
490 FOR I=0 TO 200:BEEP I AND 5:NEXT:GOSUB 1270
500 M$="ﾊｽﾞﾚﾃｼﾏｯｶ! ｻｽｶﾞﾓﾉｶﾞﾓﾁﾏｽ!@":GOSUB 740
510 M$="ｻﾝﾆﾝｶﾞﾏｰｶｰ ｱｷﾁｬﾙﾉﾊﾅｼ!@ ﾏｯｸｲｰ ｼｭｷﾞｮｳｶﾞﾀﾉｼ!@":GOSUB 740
520 REM ||||||||||| GAME OVER ■■■■■■■■||||
530 FOR I=0 TO 3000:NEXT I
540 OUT 81,32:COLOR 1,20,1:PRINT CHR$(12)
550 LOCATE 14,7:COLOR 6:PRINT "GAME OVER"
560 LOCATE 10,9:COLOR 2:PRINT "TRY AGAIN? (Y:RET)":GOSUB 1260
570 IF I$=CHR$(13) THEN 1410 ELSE COLOR 7,32:PRINT CHR$(12)
580 LINE(16,10)-(54,60),PSET,1,B
590 XX=9:YY=3:GN=0:C=7:GOSUB 1220
600 LOCATE 14,16:COLOR RND(1)*8:PRINT "GOOD-BY!":GOTO 600 :END
610 REM ||||||||||| ENDING !! ■■■■■■■■||||
620 COLOR 1,20,1:PRINT CHR$(12)
630 GOSUB 830:GN=1:C=7:GOSUB 1220
640 M$="ﾎﾈ ﾊｼﾅｲ ｲﾄ ﾓ ﾄﾞﾗｺﾞﾝｽﾚｰﾔｰﾖ!@ ｵﾏｴ ｱﾉ DRAGONﾏﾓ ﾀｵｽｺﾄｶﾞ ﾃﾞｷﾀﾅｲ!@":GOSUB 740
650 M$="　ｿｼﾃ ｶﾝｶﾞｴﾉｳﾗﾆ ﾀﾀｺﾞﾊﾞｼｦﾂｹﾙﾅﾖ ﾅﾝﾄ ﾚｲﾌﾉﾊﾞｸﾀﾞﾅﾓ ﾖｲﾉﾔﾗ･･･@":GOSUB740
660 M$="　ｿﾉｼﾞﾂ!ﾓﾊ ﾜｼﾄ H&Bﾀﾁﾉｺﾄﾓｵﾓｯﾃﾏｽ@ 2ﾌﾀﾘ 100ｶｲﾓ ｲｹﾏｾﾝ ﾌﾀﾘﾃﾞﾓﾅｲﾉﾃﾞｽｶﾗﾈ!@":GOSUB740
670 M$="@ ﾋﾉﾏﾙｺﾆｵ ﾅｶﾅｶﾓﾄﾞｾﾅｲﾉﾃﾞｽ@ ﾓｷﾀﾛﾝﾍﾞﾔﾛｳ@":GOSUB 740
```

```
1130 DATA 8700F00000E1000000C8CF9C0000000FFF8003FF8002C1111111C2324200000.B7
1140 DATA ECCDF77F00F11FF8607C7E5E4000000807007F3FF22AA2222289266000810C88C00C.93
1150 DATA 3B86F8004A2248228400800CADBF2373BE334A3FEF80E8F7FFFF007007FF7BF.8B
1160 REM --1-2-3-4-5--6--7--8-9-A-B-C-D-E-F-0--1--2-3-4-5--6--7--8-9-A-B-C-D-E-F-:SUM
1170 DATA 00000F00F800C7ECE0CC1222841000D6FE00F6D0C0020081086800FF.6D
1180 DATA 9B0833C100E39F0C8011C3160000370000378144000A6F000F0CF0F0000000F01191.AE
1190 DATA CBA2F0007267FEFE0FF0720000000FF7B7F00F000FFFF17337FFFFFFF0000000.3D
1200 DATA FFFFDC9918220311000F0283118122301382C11E4070000000000370000.27
1210 DATA 00E0800008308700E1BF0441FE4C7AFF7D3E1FF0040BFE1FF8000000.35
1220 DATA 3F000001E0000108610000400300218F8B1070000300C0000E3591130000.8B
1230 DATA 0000308FC7F00E7EF81300000F8E9F1800000040804F367F3F727F8000000C0CB.AE
1240 DATA ECFF13780000000F78222CC10E33500480FA7F03A8810000007000C8F1C3CC.99
1250 DATA EE77B7968452EC8D01000370000F73CDE272213110107237030F000C0C03044.6B
1260 DATA 2401B3CCC89C0340000400300000F000000001000811201101101110C1200.BB
1270 DATA 10C6000090C0C0D2FFEF0070008802400F0000403F0FD3FECFC8FFCE7BFFE0010224A110E0070F7EF.FC
1280 DATA 00FB8078E9888370005F0C0000010F101810C200F0FFFCF537B317F.FC
1290 DATA 1BFEFF0C0000F0000400403F0FD3FECFC8FFCE7BFFE0010224A110E0070F7EF.FC
1300 DATA 9EF7FF3FDDEDDFFFF0020950080C00C8FEEFE5FF3E7FF8FF00FF3F0000090A000E1.E9
1310 DATA E01107077FFEE0FF0720000000CFECF70DB2B0BBFFF8E0024.C8
1315 REM -0--1-2--3--4-5--6--7--8-9-A-B-C-D-E-F-0--1--2-3-4-5--6--7--8-9-A-B-C-D-E-F-:SUM
1320 DATA 1200122003FFF002FED05BBF79FFFFFC0000000000F30EF1DEDDF795EFFFEFF.F1
1330 DATA FF7F0300000000202C320FF8331D11D1131111222200C0000010DFF7FEFEFDDDA.79
1340 DATA EF6FDFDEB4FCAFDFAF2900120B64544AFED7723033333B3FFFD7EDDF795E5AFCA1ED.8B
1350 DATA FD7F1300FEFFFF0E3130FFEFEF1C7461E9FEFFF0FA47A76A6E6EDCE08F7FEEFD.00
1360 DATA 64B5EF7FBBFD0F0071FECE4C0000000EA7E1300E0FFFFFFFE8FF13480800211840000077FF9FFF.6B
1370 DATA F877BFFF50EFFEEFF7F0C00C780C88308ECDFFFFE1C30E2B5FD3FFFEFCF77A7A70.4D
1380 DATA 88BAC7FF3FFF7FFF4F5B3807F7FDFDFFEEFFFFFF20A0C4FA03590.65
1390 DATA 7EFBFFFDFFD3C67FFFFFFFFF1425A05FF8E1BFF557EFF7C729262507B7F77600.50
1400 DATA 0100000000C0C0D2FEFE0070008802400F0000403F0FD3FECFC8FFCE7BFFE0010224A110318C190000000.81
1410 DATA 0000000C300F0E94F190000F0030241211111184030000610BCFFFFC000F88.32
1420 DATA 0100000000030044840001710DB6AC0788884422222891966000810C88C00C.87
1430 DATA FE3FDD0000000202C320FF8331D11D1131111222200C0000010DFF7FEFEFDDDA.79
1440 DATA 1F30FFDFBB3F0071FECE4C0000000EA7E1300E0FFFFFFFE8FF13480800211840000077FF9FFF.6B
1450 DATA 0031010400307BFF7FDB1812308E0C020010100C020001F0FF3ED0FF80F00C0FE.BA
1460 DATA FFFF1300104000007FFFFF8EF9A5FDA6F8E0DB3601000001718FBFF6DB7FC7.22
1470 REM -0--1-2--3--4-5--6--7--8-9-A-B-C-D-E-F-0--1--2-3-4-5--6--7--8-9-A-B-C-D-E-F-:SUM
1480 DATA 68ABDFFF8E03F0000800000DDACFDBD0300EF507F0E000F000CFC0F0000FB0A.18
1490 DATA 0100000000030044840001710DB6AC0788884422222891966000810C88C00C.87
1500 DATA FF03F3309444044022400130E220F00FFFFF00F001800044004010000020FC0.16
1510 DATA 0CF7B6FFE08C0004402400000100044000700FFFF01E77C3FFFF0200000020000800.67
1520 DATA 00FFFCF37F0FF00FFFFBF0000800020000000300B000F0FF7FFFFF21000000.57
1530 DATA 0000000040000F4007778D95F6000000000000000E300FCFFEEEEFFDD.B6
1540 DATA BEDE2A1101004F3C01813AFB0BEEFDFEFFFD1100000BC76FFFB0B70C00F1FB.F0
1550 DATA FFFFB7FF1E2E01F0FFFF0007D77BB7F5030F1A0CAB8478F4FDB.FC
1560 DATA 00E4EE2E30EFF7FF0000037FF9EF71EFE9799FE9300030170CFF3FF.6D
1570 DATA EFE120FFFFB7FC0F806C8B2500308BEEFC9D6BFE5D65B75945331C0FE0000.6B
1580 DATA 707BFF7FBCB71BFEEF0DCE0F0000000A7000000B11BF3FF43A670DDEEFF0000000.19
1590 DATA 00FF4821281E0EDEC1FFFF1EDED0090000000E1000000700D7B3CFFFF0F7F77.53
1600 DATA E7000000007000000C0FFFFF8EF3FF00FEFFDF0000000000EFDBDE77CE080000.36
1610 DATA 80FF0080FFFFFFFF
```

んなさい。でも，この粗いグラフィック，味があっていいでしょ？
それと，これは謎ときがメインでは……ないので，メッセージ・データは暗号化しませんでした。
N-BASICが好きだあ！P8のマ……イコン・クラブってないかな？

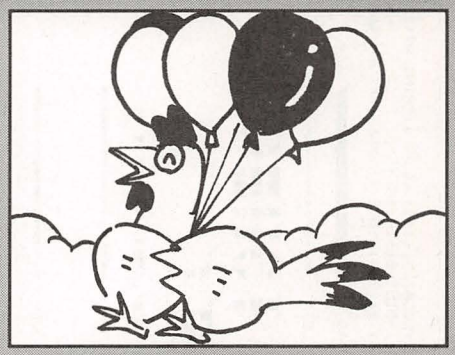
参考にしたもの
アスキー社「GANG MASTER」

```
 60 GN=11:C=3:GOSUB 1220 :M$=M2$(2):GOSUB 740
 90 FOR I=0 TO 5000:NEXT :FOR I=0 TO 200:BEEP !AND5:NEXT
100 M$="¥Pr=sented by ¥EAPA¥":GOSUB 740
110 M$="THE END-@":GOSUB 740:COLOR 7,32,0:PRINT CHR$(12):GOTO 580
120 END
130 REM ||||||||||  WORD PRINT  ||||||||
140 Q=2:W=18
150 FOR I=1 TO LEN(M$):MM$=MID$(M$,I,1)
160 IF MM$="¥" THEN Q=2:N=N+1:GOTO 810
170 IF MM$<>"@" THEN 800
180 BEEP:LOCATE 11,22:COLOR 7:PRINT "◆";:BEEP 0
190 IF INP(9)<191 THEN 790 ELSE GOSUB 1270:G=2:W=18 :GOTO 810
200 LOCATE Q,W:COLOR 7:PRINT MM$;:BEEP:G=0+1:BEEP 0
210 NEXT I:RETURN
220 REM ||||||||||  SCREEN  ||||||||
230 COLOR 1,20,1:PRINT CHR$(12)
240 RESTORE 2000:FOR I=0 TO 1:READ X1,Y1,X2,Y2
250 LINE(X1,Y1+1)-(X2,Y2), " ",1,BF
260 LINE(X1+2,Y1+4+2)-(X2+2,Y2+4),PSET,1,B
270 NEXT I:LOCATE 23,23:COLOR 6:PRINT "(c)  PEAPA":RETURN
280 REM ||||||||||  BOX BOX  ||||||||
290 LL=3*L:LINE(23,1)-(37,LL+1), " ",0,BF
300 LINE(K*4+49,4)-(K*4+49,LL*4+4),PSET,:LINE(46,4)-(74,LL*4+5),PSET,1,B
310 FOR I=4 TO LL STEP 3:LINE(46,I*4+1)-(74,I*4+1),PSET,:NEXT I:RETURN
320 REM ||||||||||  QUESTION  ||||||||
330 M$="": FOR I=1 TO K
340 ZZ=INT(RND(1)*10):NN$=RIGHT$(STR$(ZZ),1):IF INSTR(N$,NN$)>0 THEN 940
350 NEXT I:RETURN
360 REM ||||||||||  INPUT ANS.  ||||||||
370 POKE &HE40B,2:POKE&HE40C,2:L=L/DW=VAL("&H00"+E$(R))
380 C=1:FOR II=0 TO 9:LOCATE!!*2+1,22:PRINTST$(II)::C=(C MOD 6)+1:NEXT II
390 POKE &HE40B,0:LOCATE 1,1:COLOR C:U=USR(ON)
400 U=USR(ON):LOCATE!!*2+1,22:PRINTST$(I!)::C=(C MOD 6)+1:NEXT II
410 X=1 :LOCATE 1,17:COLOR 7:PRINT K;"ﾜｯﾀ    CHANCE:";L;
420 A$="":FOR I=1 TO K
430 LOCATE X,20:COLOR 7:PRINT "▲";:I$=INKEY$
440 LOCATE X,20:COLOR 7:PRINT "  ";:IF I$="" THEN 1020
450 IF X<19 ELSE IF X>19 THEN X=1
460 LOCATE X,20:COLOR 7:PRINT "▲";
470 IF I$=CHR$(13) THEN I=K:GOTO 1140 ELSE IF I$<>" " THEN 1020
480 Z=X*2:Z=Z+1:AN$=AN$+CHR$(Z+48):IF Z>5 THEN Z1=Z-5
490 BEEP 1:COLOR Z1:LOCATE I*2+23,(LI-L)*3+2:U=USR(ON):BEEP 0
500 LOCATE I*2+22,(LI-L)*3+2:COLOR Z1:PRINT CHR$(Z+48):;:NEXT I
510 FOR I=0 TO 30:BEEP 1:NEXT I:BEEP 0:GOSUB 1270
520 M$="ｺﾚｶﾞ ｲｲﾀﾌﾈ (Y:SPC/N:RET)":GOSUB 740
530 GOSUB 1260:IF I$="" THEN 1160 ELSE IF I$<>CHR$(13) THEN 1130
540 GOSUB 1270:LINE(24,(LI-L)*3+2)-(23+K*2,(LI-L)*3+3)," ",0,BF:GOTO 980
550 REM ||||||||||  JUDGE  ||||||||
560 REM I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1260 ELSE FOR I=0TO10:BEEP1:NEXT:BEEP0:RETURN
570 IF INSTR(N$,MID$(AN$,I,1))>0 THEN B=B+1
580 IF MID$(N$,I,1)=MID$(AN$,I,1) THEN H=H+1
590 NEXT I: FOR I=0T020:BEEP IMOD2:NEXT I
600 B=B-H:LOCATE 33,(LI-L)*3+3:COLOR 7:PRINT USING"##H#";H:H:B:RETURN
610 REM ||||||||||  GRAPHIC  ||||||||
620 POKE &HE40B,18:POKE &HE40C,12
630 LOCATE XX+1,YY:COLOR C:U=USR(&HD0A0+GN%*216)
640 RETURN
650 REM ||||||||||  KEY & ERASE  ||||||||
660 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1260 ELSE FOR I=0TO10:BEEP1:NEXT:BEEP0:RETURN
670 LINE(I,I7)-(20,22), ,7,BF:RETURN
680 REM ||||||||||  INIT.  ||||||||
690 CLEAR 300,&HCFFF:DEFINT A-Z
700 DIM PL$(12),M1$(12),M2$(12),M3$(12),K(12),L(12),F(12),E$(12)
710 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25
720 D=&H0000 :DEFUSR=D :POKE &HE40A,0
730 RESTORE 1480
740 FOR I=0 TO14:3:READ A$:POKE D+I,VAL("&H"+A$):NEXT I
750 FOR I=0 TO 12:READ K(I),L(I),F(I),E$(I):NEXT I
760 FOR I=0 TO 12:READ PL$(I):NEXT I
770 FOR I=0 TO 12:READ M1$(I):NEXT I
780 REM ||||||||||  DATA  ||||||||
790 DATA 4F0D,5245,4D20,4132,3A0D,4E45,5854,2049,3A31,0D30,2052,4554,5552,4E20,4132,0D3A,4552,524F,523A,2047,4F54,4F20,3135,0D30,2047,4F53,5542,2031,3000
800 DATA 3E21,3232,3030,3A3E,0100,3A32,3030,3E21,3232,3030,3A3E,0100,3A32,3030,3E21,3232,3030,3A3E,0100,3A32,3030,
```

PC-8001mkII/SR(N80-BASIC)用

キミにクリアすることができるか？

飛(と)んでるつもり



二宮　裕行

STORY

影さんは1羽のニワトリを飼っていました。

ある日，そのニワトリは思いました。「あーあ，なぜ私だけ飛べないのかしら…。私も飛びたい！」

そこで影さんは，「よし！ 飛べるようにしてやろう！」

ということでニワトリは飛べるようになりました。

しかし，

「そのかわりに，そこにある風船を私のところへ渡してくれ」と，わざと仕事を押しつけました。こうしてニワトリは影さんに恩返しをするのでした。

動かしかた

4で左，6で右にニワトリを動かします。

恩返し

風船を取って，影さんに渡してください。渡すと上に風船が表示されます。

ある程度風船を渡すと，風船がまた増えるので，その分飛べるようになります。

ルール＆注意

★何もないところに落ちるとミスになる。

★風船を取った状態のとき，風船を取るとミスになる（つまり二ついっぺんには取れない）。

★風船を取った状態のとき，ミスをしても，風船は取った状態のままになっている。

★最初ニワトリは5羽いて，クリアするごとに1羽増える。

★クリアするごとに影さんの動きは速くなる。

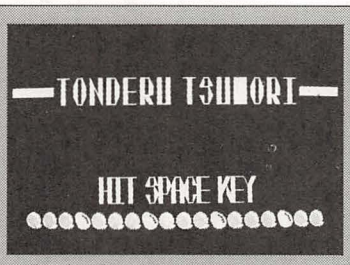
★卵の上は安全な部分である。

★風船を取った状態のときは，卵の上に乗ると，チッと音がする（これで判断する）。

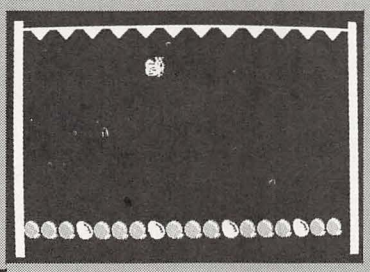
★一つの面ごとに制限時間がある。

最後に

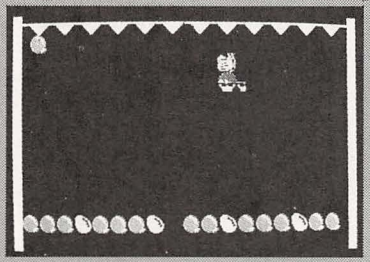
これからも，ゲームを送っていきたいと思っています。目標！月に1本!!



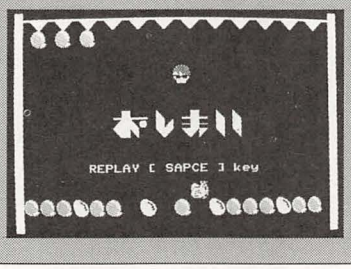
▲〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでゲーム・スタート!!



▼〈写真2〉飛んでいるニワトリが主人公。風船をすべて取ろう



▲〈写真3〉風船を取ると影さんが現れるので，風船を渡しましょう



▼〈写真4〉風船を2度取ったり，穴に落ちたりすると1匹減ります

〈第1表〉変数表

X，Y	ニワトリの座標
V，W	影さんの座標
CT	ニワトリの移動カウント
RO	ラウンド
PO	風船の数
A%(0,0)～A%(0,4)	風船，卵，影さん，ニワトリ（右，左）のキャラクター

CHECKER FLAG

編：アクション・ゲームなのですが，今一つ単調ですね。

Dr.D：いつまでたっても風船を取って渡すのくり返し。これでは単調になって当たり前じゃ!!ショート・プログラムは，けっこうじゃが，しっかりしたゲーム内容が必要じゃ。

編：練ったゲーム・アイデアでいかに短く作るかですね。

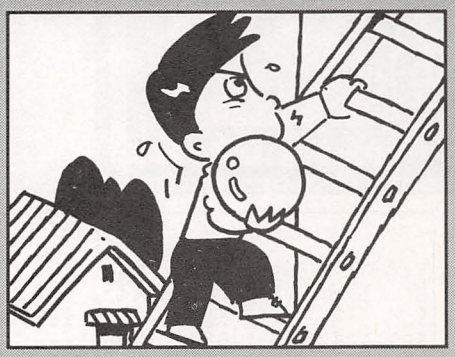
★パソコン・ショップで，AV40EXのパンフレットを32枚ももらってきてしまった私…。(茨城県稲敷郡・パンドラの変人14才)……【影：最近，富士通のカタログが見あたらないと思ったら，キミが持って行ったのか!!】

```
10  REM        ▼▼▼
```

PC-8001mkIISR(N80SR-BASIC)用

きれいな画面のアクション・パズル

BLUE BALL
ブルー　ボール



好木心子♥

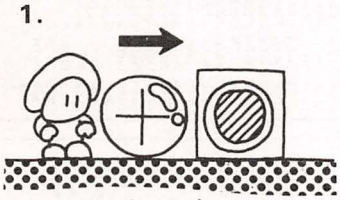
◆STORY

彼の名は，河内五郎松。年齢14才。趣味は針の糸とおしとパチンコ。針の糸とおしは，近所のおばさんよりも速く，パチンコはプロと呼ばれるほどだ。

ある日，パチンコの幻の球，ブルーボールがあると知った五郎松は，さっそくブルーボールのあるマイムマイムオクラハマランドに行った。入口には看板があった。

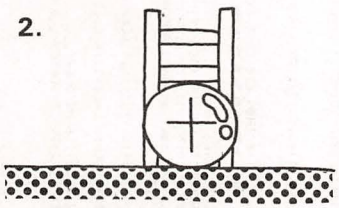
Welcome to M. M. O. land……

1.



エネルギー・カプセルをボールに取らせなければならない（一つにつき，1回の魔法）

2.



はしごと重なってなければならない

3. ボールと自分の位置が同じｙ軸上(たて)にあってはいけない（もしそうなってしまった場合，ボールが上下に力をだすために死ぬ）

《第１図》魔法の使いかた

◆まず内容

五郎松を操り，ブルーボールをゴールまで運んでください。

◆つぎに遊びかた

8 2 4 6 のキーで上下左右に動かします。G でギブアップです。しかし，画面を見るとゴールらしき物がありません。そこで，適当に動き回って見てください。チャイムが鳴るところがあるでしょう。そこがゴールです。つまり，まずゴールを見つけてください。

つぎに魔法です。魔法はボールをハシゴで上にのぼらせるためにスペース・キーで使います。それにはいくつかの条件があります(**第１図**)。

あと，五郎松はエネルギー・カプセル（赤の円形）上に乗れます。そして，さらにZを押すとカプセルと重なることができます。つかんでもつかめないハシゴがあったり，ボケーッとしているとすぐにタイムアウトになってしまうので気を付けてください。あと，タイトルや面クリアのあとなどはスペース・キーを押すまでそのままですのでコーヒー・ブレイク等にご利用くださいませ。

◆つぎにプログラムについて

このプログラムは１か月半かかって作りました。私は，部活動をしているのと学校への距離が非常に遠いので平日はほとんどできないという状態でした。初投稿なのでムダがあると思いますが，自分では満足してます。

私が，どのようにしてゲームが作れるようになったかといいますと，まずベーマガを10冊用意して，自分の作りたいゲームに近いタイプのプログラムを見つけました。そして，メイン・ルーチンを移植し，自分のゲームに改造していきました。とにかくマネです。（じつは，MAKE SCREENは，９割，ベーマガに載ってたプログラムのと同じだもんね）。それが一番ゲームが作れるようになる近道だと思います。

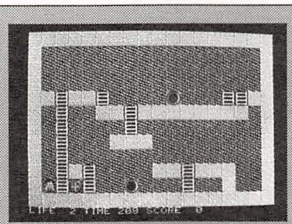
◆そして最後に

苦労したのはアイデアです。いろいろ考えるのですが，いざ作るとなると，スピードやプログラムの長さなどいろいろ問題がでて，結局パズルゲームにしました。パズルゲームは作りやすいので，あなたも一つ作ってみてはいかがでしょうか？

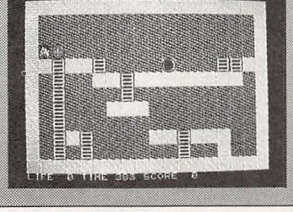
参考にしたもの

ベーマガ'87年６月号から'88年４月号とくに88ＳＲのプログラム

★　　★



◀《写真１》ゲーム・スタート！ブルーボールをゴールまで運べ!!



▶《写真２》玉をハシゴに重なるように置いて魔法を使えば上にあがる

★バ，バカヤロウ！せっ，青春を何だと思ってるんだ!!せっ青春は，た，たった一度だけなんだ。きっキミもボクと一緒にあの夕日に向かってダッシュだ!!（三重県四日市市・**7-PRO12才**）……【**影**：キミは山下　清か？】

BLUE BALLのプログラム・リスト

```
10 ’/\/\/\
```

PC-8801シリーズ(N88-DISK BASIC V1モード)用

メルヘンチック・アクション

森の人（もり ひと）



奥平　博信

STORY

少年「ライク」は，ある平和な森に住んでいました。この森には守護神ともいえる3体の像があり，それが森を守っているのだと昔から伝えられていました。

しかし，ある日突然その3体の像が暴れだしました。ライクが，森の長老に聞いてみると，「それは，この森の中にある『神の宝石』と言われるルビーが，二つに割れてしまったからじゃ。そのルビーは，森羅万象の源を意味する。早くなんとかしなければ…」と答えてくれた。そこでライクは，なんとかしようと思い，1人で森の奥へ入って行った。

HOW TO PLAY

ライクを8246で上下左右，右上，左上に動かして，ルビーを押していき，ルビーとルビーをくっつけてください。

敵（白い像）とぶつかると，LIFEが一つ減ります。オノを取って，木にぶつかると木は倒れますし，敵にぶつかると敵を動けなくさせることができますが，前に動けなくしてあった敵は動きだします。あと，オノは1回使うとなくなってしまうので注意してください。スペース・キーを押すと，ライクがワープしてLIFEが1減ります。

PROGRAM

とくにテクニックというようなものは，何もしていません。最初は，データ圧縮をしなかったので，あまりにも長いものだったのですが，苦悩しながらもなんとか圧縮しました。

それと，ゲーム後に画面がもとにもどらないときは，COLOR＝（6，6）と打ち込んでください。むずかしすぎるという人は，460行の460 FOR I＝1 TO 3：～の中のTO 3の部分を1または2にすると敵が3体から2体または1体になります。

AT LAST

このゲームの主人公は，ななめ下へは移動できません。最初のうちはやりずらいので直そうとしましたが，このままのほうがテクニックが必要になるので，アクション性が高いと思います。それと，日頃から16×32ドットの大きさのキャラになれているので，今回のような10×20のキャラだと広く感じてなかなかいいと思いませんか。それに，画面のパターンも，〝F-14面〟とか，〝プテラノドン面〟とかいろいろとこったものができるし…。

あと，スペース・キーでスタート，Cでコンティニュー・プレイです。これをやって，おもしろくない人がいたら，私がチキンウイング・フェイスロックをかけてあげましょう!!

《第1表》変数表

P(m, h)	画面データ
LX, LY	ライクの座標
X(I), Y(I)	敵の座標
RX, RY	ルビーの座標
AX	オノの数
R	ラウンド数
D	ダメージ

CHECKER FLAG

編：本人は，10×20のキャラのほうが広くて見やすいと言っていますが実際プレイしてみると，キャラが小さすぎてかえって見ずらいのではないでしょうか？

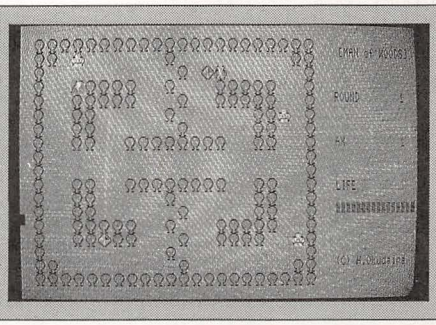
Dr.D：そうじゃな。わざわざ，キャラクターを小さくしてゲーム性を落とす必要はないはずじゃ。

影：そうですね。ゲームをやるなら見やすくわかりやすいのが一番ですものね。

Dr.D：そのとおりじゃ。



◀〈写真1〉タイトル画面。スペース・キーでスタート。Cでコンティニュー



▶〈写真2〉こうやってルビーを押して行き，もう一方に合わせましょう

★僕は，昔のファミコン・ソフトの「ゴルフ」のプロと呼ばれ，良かったのですが，あまりにも古いゲームなので忘れられています。(長野県下伊那郡・渋谷　修君の友達13才)……【編：新しいゲームにも挑戦しよう!!】

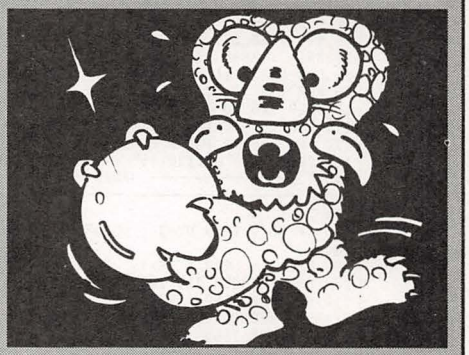
```
100 '
110 '  ┌──────────────────────────────┐
120 '  |    MAN of WOODS  - モリ ノ ヒト -    |
130 '  |      for NEC PC-8801mk2SR シリーズ  N88-DISK BASIC (V1)  |
140 '  |                    by Hironobu Okudaira          |
150 ' ^^^^^^^^^^^^^^ SHOKI ^^^^^^^^^^^^^^
160 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0,0:COLOR 0,6,,7:DEFINT A-Z:CLS 3
170 DIM L%(46),T%(46),W%(46),A%(46),R%(46),X(3),Y(3),P(22,18),G$(22,18):C=1
180 FOR I=0 TO 46:READ A$:L%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
190 FOR I=0 TO 46:READ A$:T%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
200 FOR I=0 TO 46:READ A$:W%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
210 FOR I=0 TO 46:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
220 ' ^^^^^^^^^^^^^^ SCREEN ^^^^^^^^^^^^^^
230 FOR X=1 TO 22 STEP 21:FOR Y=1 TO 18:GOSUB 370:NEXT:NEXT:AX=0
240 FOR Y=1 TO 18 STEP 17:FOR X=2 TO 21:GOSUB 370:NEXT:NEXT:GOSUB 810
250 D=0:RESTORE 1140:FOR M=2 TO R:FOR N=0 TO 35:READ A$:NEXT N,M
260 FOR L=1 TO 2:FOR K=2 TO 17:READ A$:IF A$="1" THEN A$="00000"
270 FOR J=0 TO 4:A=VAL("&H"+MID$(A$,J+1,1))
280 Z=8:FOR I=2 TO 5
290 IF SGN(Z AND A)=1 AND L=1 THEN PUT@((J*4+1)*20,K*10),W%,PSET
300 IF SGN(Z AND A)=1 AND L=2 THEN PUT@((J*4+1)*20,K*10),A%,PSET ELSE IF L=2 THEN 330
310 IF SGN(Z AND A)=0 AND L=1 THEN LINE((J*4+1)*20,K*10)-((J*4+1)*20+19,K*10+9),6,BF
320 P(J*4+1,K)=SGN(Z AND A)+L
330 Z=Z/2:NEXT I,J,K,L:COLOR=(6,((R+4) MOD 3)+4)
340 FOR I=0 TO 1:READ X,Y:PUT@(X*20,Y*10),R%,PSET:P(X,Y)=8:NEXT
350 I1=0:LX=12:LY=10:X(1)=3:Y(1)=3:X(2)=20:Y(2)=3:X(3)=20:Y(3)=16
360 LOCATE 21,12:PRINT "                    ":BEEP:GOTO 390
370 PUT@(X*20,Y*10),W%,PSET:P(X,Y)=9:RETURN
380 ' ^^^^^^^^^^^^^^ LIKE MOVE ^^^^^^^^^^^^^^
390 I0=INP(0):I1=INP(1):IF INP(9)=191 THEN 710
400 LVX=(I0=239)-(I0=191):LVY=(I1=254)-(I0=251)
410 IF LX+LVX=LX AND LY+LVY=LY THEN 440
420 ON P(LX+LVX,LY+LVY) GOTO 430,650,640,440,670,670,670,590,440
430 LINE(LX*20,LY*10)-(LX*20+19,LY*10+9),6,BF:P(LX,LY)=1:LX=LX+LVX:LY=LY+LVY
440 PUT@(LX*20,LY*10),L%,PSET:P(LX,LY)=4
450 ' ^^^^^^^^^^^^^^ TEKI MOVE ^^^^^^^^^^^^^^
460 FOR I=1 TO 3:IF I1=I+4 THEN 530 ELSE IF ABS(LX-X(I))>3 THEN 480
470 RD=(RND*2)-1:TX=SGN(LX+RD+1-X(I)):TY=SGN(LY+RD+1-Y(I)):GOTO 490
480 TX=(RND*2)-1:TY=(RND*2)-1
490 ON P(X(I)+TX,Y(I)+TY) GOTO 500,520,520,550,520,520,520,520,520
500 LINE(X(I)*20,Y(I)*10)-(X(I)*20+19,Y(I)*10+9),6,BF
510 P(X(I),Y(I))=1:X(I)=X(I)+TX:Y(I)=Y(I)+TY
520 PUT@(X(I)*20,Y(I)*10),T%,PSET:P(X(I),Y(I))=4+I
530 NEXT:GOTO 390
540 ' ^^^^^^^^^^^^^^ LIKE DAMAGE ^^^^^^^^^^^^^^
550 BEEP 1:PUT@(LX*20,LY*10),L%,PRESET:BEEP 0
560 D=D+1:COLOR 2:LOCATE 76-D,16:PRINT "■":IF D<>15 THEN 520
570 C=R:COLOR 0:LOCATE 26,12:PRINT "GAME OVER":ROLL 197:BEEP:GOTO 230
580 ' ^^^^^^^^^^^^^^ RUBY MOVE ^^^^^^^^^^^^^^
590 RX=LX+LVX+LVX:RY=LY+LVY+LVY
600 ON P(RX,RY) GOTO 610,440,440,440,440,440,440,750,440
610 LINE(RX*20,RY*10)-(RX*20+19,RY*10+9),6,BF:P(RX,RY)=1
620 PUT@(RX*20,RY*10),R%,PSET:P(RX,RY)=8:GOTO 430
630 ' ^^^^^^^^^^^^^^ USE AX ^^^^^^^^^^^^^^
640 AX=AX+1:GOTO 660
650 IF AX=0 THEN 440 ELSE AX=AX-1
660 BEEP 1:COLOR 0:LOCATE 73,10:PRINT AX:BEEP 0:GOTO 430
670 IF AX=0 THEN 440 ELSE AX=AX-1
680 BEEP 1:PUT@((LX+LVX)*20,(LY+LVY)*10),T%,PRESET:BEEP 0
690 I1=P(LX+LVX,LY+LVY):COLOR 0:LOCATE 73,10:PRINT AX:GOTO 440
700 ' ^^^^^^^^^^^^^^ WARP ^^^^^^^^^^^^^^
710 LINE(LX*20,LY*10)-(LX*20+19,LY*10+9),6,BF:P(LX,LY)=1:BEEP 1
720 LX=(RND*19)+2:LY=(RND*15)+2:IF P(LX,LY)<>1 THEN 720 ELSE BEEP 0
730 D=D+1:COLOR 2:LOCATE 76-D,16:PRINT "■":IF D<>15 THEN 440 ELSE 570
740 ' ^^^^^^^^^^^^^^ CLEAR ^^^^^^^^^^^^^^
750 LINE((LX+LVX)*20,(LY+LVY)*10)-((LX+LVX)*20+19,(LY+LVY)*10+9),6,BF
760 D=0:GOSUB 850:COLOR 0:LOCATE 73,6:R=R+1:IF R>10 THEN 780 ELSE PRINT R
770 COLOR 1:LOCATE 21,12:PRINT R-1;"ROUND CLEAR !":BEEP:GOTO 260
780 COLOR 2:LOCATE 22,12:PRINT "CONGRATULATION !!!":BEEP
790 LOCATE 20,13:PRINT "YOU ARE BEST PLAYER !!":ROLL 197:BEEP:GOTO 230
800 ' ^^^^^^^^^^^^^^ TITLE ^^^^^^^^^^^^^^
810 RESTORE 1070:COLOR 0:FOR I=0 TO 5:READ X,Y,Z$:LOCATE X,Y:PRINT Z$:NEXT
820 R=1:LINE(40,40)-(439,85),7,BF:IF INP(9)=191 THEN 840
830 IF INP(2)=247 THEN R=C ELSE 820
840 CLS:FOR I=0 TO 4:READ X,Y,Z$:LOCATE X,Y:PRINT Z$:NEXT:LOCATE 73,6:PRINT R
850 COLOR 4:LOCATE 61,16:PRINT "■■■■■■■■■■":RETURN
860 ' ^^^^^^^^^^^^^^ DATA ^^^^^^^^^^^^^^
870 DATA 14  ,A   ,F000,F000,F050,A0F0,FF0 ,FF  ,AAEA,E570,7055,4401,F300,F06C
880 DATA 6CF3,F0  ,A8  ,F8C1,C130,30F8,9204,8100,10F8,97AE,2A50,40F5,F801,6E00
890 DATA 60F7,F254,1A0 ,F8  ,F676,3E0 ,FC  ,FDBB,B8D0,D001,1405,C000,3000,BEC7
900 DATA A30 ,8A  ,E0  ,EF70,70DF," : ' LIKE
910 DATA 14  ,A   ,0   ,FE00,F097,97FE,1F0 ,F8  ,FBFD,FDF0,F0FB,6C03,FB00,F06D
920 DATA 6DFD,1F0 ,F8  ,F8C1,C130,30F8,972E,AF40,50FF,97AE,6E50,6067,FF6F,6E60
930 DATA 6067,F676,77E0,E0FE,F676,E0  ,0   ,FDBB,B8D0,D001,BE07,C700,30BE,BEC7
940 DATA F30 ,DF  ,DFEF,EF70,70DF," : ' TEKI
950 DATA 14  ,A   ,0   ,FC00,F003,3FC ,F0  ,0   ,50F1,F3F0,F0FC,200 ,EA00,70A8
960 DATA FFEF,70  ,1   ,54D5,DF30,B0FF,200 ,CA00,30A8,FFDF,B0  ,4   ,50E5,EF70
970 DATA 70FF,2800,F200,F080,FCF3,F0  ,0   ,F3FC,FCF0,F0A3,0   ,FE00,F0F7,57FE
980 DATA F0  ,0   ,F0F0,F0F0,F0A0," : ' WOOD
990 DATA 14  ,A   ,55  ,10  ,60  ,2AFF,AAB0,801F,FF00,FE40,505F,3F54,190 ,40FF
1000 DATA BFFC,A850,207F,FE03,F980,B07E,FE50,750 ,FD  ,FDF2,A070,A0FC,7A0E,E400
1010 DATA F0FA,3941,1C50,34  ,B5C9,82F0,A082,1838,9300,F0DB,5505,7050,0   ,FF27
1020 DATA AF0 ,A0AA,E0  ,5F00,F0FF," : ' AX
1030 DATA 14  ,A   ,0   ,FE00,F027,47FE,F0  ,50  ,F9F8,F9F0,F051,4401,E300,70FE
1040 DATA 44E5,570 ,41  ,FF8F,9590,1041,4015,3F40,E0FF,4055,1540,4055,FF3F,40E0
1050 DATA 4055,5505,8F00,90FF,4190,110 ,54  ,FEE3,E470,7044,5000,F800,F0F9,51F9
1060 DATA F0  ,0   ,27FE,FEF0,F047," : ' RUBY
1070 DATA 11,  6," ┌┐ ┌┐ ┌┐
```

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-DISK BASIC V2モード)用

ニュータイプのパズルゲーム

クリスタル
CRYSTAL
キッカー
KICKER

Y.M.



内容

画面に散らばっているクリスタルをうまく蹴っ飛ばして右下の穴に入れるという単純なパズルゲームです。

遊びかた

テンキーの[2][4][6][8]で自分を操作します。斜めにも動けます。水色の丸いものがクリスタルでⓅはパワーです。クリスタルのある方向のキーを押しながらスペース・キーを押すと蹴ることができます。蹴ると，パワーの数だけ左右方向に動きます（途中で何かに当たって落ちてからでも床につけばまた左右に動きます）。文章ではわからないと思うので，**第1図**をつけておきます（表現力不足…）。

蹴る順番やパワーの取りかたによっては解けなくなってしまうので注意しましょう。解けなくなって困ったら，穴に自分から突っ込んで死んでしまいましょう（ひでー）。また，タイムがなくなると1人減ります。ちなみに，残りはＲＥＳＴです。全部で7面まであります。

プログラムについて

パソコンを知ってから何年もたつのにまともにできたプログラムはこれがはじめてです。もちろん初投稿です。単純なゲームなのに，こんなに長くなってしまってごめんなさい。本当は音楽にも力を入れたかったのですがまたまた長くなるのでやめました。

改造について

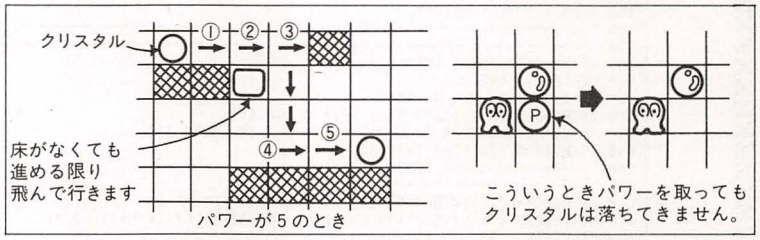
ＲＥＳＴやＴＩＭＥなんかは変数表（**第1表**）を見て適当に変えてください。面データは，画面の横1列が一つの文字列となっています（1：クリスタル　2：壁　3：パワー）。

それから各シーンごとの最後の数字のデータはその面のクリスタル数です。

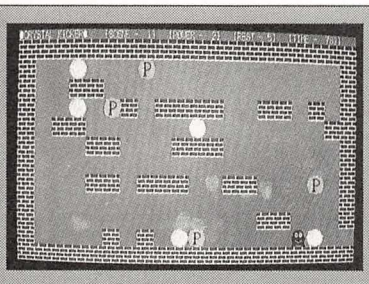
参考　PC-8801・8001プログラム大全集 218ページ FIRE VS WATER（伊藤茂行氏），104ページ K·Nミステリー LAND（永留幸治氏）

《第1表》変数表

PW	パワー量
DR	自分の蹴る方向（1：右，−1：左）
X，Y	自分の座標
TM	タイム
RS	残り
SN	シーン
CX，CY	蹴ったクリスタルの座標
C	その面にあるクリスタル数

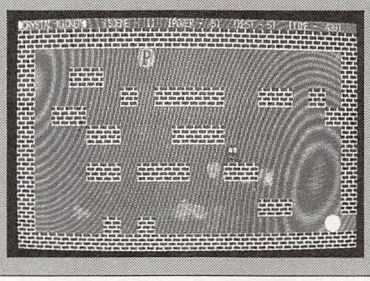


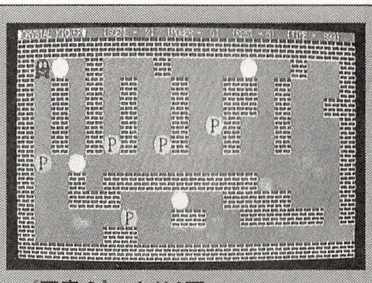
《第1図》クリスタルの動かしかた



▲〈写真1〉Ⓟを取った数だけ，クリスタルを押すことができます

▼〈写真2〉こうやって，クリスタルを入れていこう！最後の1個だ





▲〈写真3〉これは2面。うかつにパワーを取るとはまってしまうゾ!!

★この前，ぼくの前を信号無視のタクシーがつっ走って行った。うしろに大きく「平和」と書いてあったが，今すぐ「暴走」に変えるべきだ。（岡山市・**久山浩蔵14才**）……**【影：暴走という言葉はなるべく見たくないゾ!!】**

CRYSTAL KICKERのプログラム・リスト

```
10 '┌──────────────────── CRYSTAL KICKER ────────────────────┐
20 '|                      PAZZULE  GAME                      |
30 '└──────────────────── PROGRAMED BY Y.MIZUTA ──────────────┘
40 '┌──────────────────── INITIALIZE ─────────────────────────┐
50 '└──────────────── SCREEN  :  CHARA : SOUND ──────────────┘
60 WIDTH 80,25 : CONSOLE 0,25,0,1 : SCREEN 0 : NEW CMD
70 SN=1 : RS=5
80 DIM GA(20,11),KN%(123),CR%(123),BL%(123),PO%(123)
90 FOR I=0 TO 123 : READ A$ : KN%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT I
100 FOR I=0 TO 123 : READ A$ : CR%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT I
110 FOR I=0 TO 123 : READ A$ : BL%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT I
120 FOR I=0 TO 123 : READ A$ : PO%(I)=VAL("&H"+A$) : NEXT I
130 CMD PLAY "O4T120V15" : CMD PAL 0,&O4
140 '┌──────────── GAMEN ────────────┐
150 '└────────────────────────────────┘
160 '
170 IF RS<0 THEN HY=3 : GOSUB 920 : END
180 '
190 CLS 3 : PW=0 : DR=1 : X=1: Y=1 : TM=1000
200 ON SN GOSUB 210,220,230,240,250,260,270 : GOTO 280
210 RESTORE 1560 : RETURN
220 RESTORE 1610 : RETURN
230 RESTORE 1660 : RETURN
240 RESTORE 1710 : RETURN
250 RESTORE 1760 : RETURN
260 RESTORE 1810 : RETURN
270 RESTORE 1860 : RETURN
280 FOR GY=0 TO 11 :READ A$ : FOR GX=0 TO 19
290 GA(GX,GY)=VAL(MID$(A$,GX+1,1))
300 ON GA(GX,GY) GOSUB 320,330,340
310 NEXT GX : NEXT GY : GOTO 350
320 PUT@(GX*32,GY*16+8),CR% : RETURN
330 PUT@(GX*32,GY*16+8),BL% : RETURN
340 PUT@(GX*32,GY*16+8),PO% : RETURN
350 READ C
360 LOCATE 0,0:PRINT "●CRYSTAL KICKER●"
370 '┌──────────── MAIN     -       MOVE & TAKE & KICK ──────────┐
380 '└────────────────────────────────────────────────────────────┘
390 I0=INP(0) : I1=INP(1) : I9=INP(9)
400 IF I0=255 AND I1=255 AND I9=255 THEN ELSE LINE(X*32,Y*16+8)-(X*32+31,Y*16+8+15),0,BF
410 X0=X : Y0=Y
420 X=X+(I0=239)-(I0=191) : Y=Y+(I1=254)-(I0=251)
430 IF I0=235 THEN X=X-1 : Y=Y+1 ELSE IF I0=187 THEN X=X+1 : Y=Y+1
440 IF X>19 THEN CMD PLAY "T70@15C2@12T4003C2" : RS=RS-1 : GOTO 140
450 ON GA(X,Y) GOSUB 550,550,870
460 PUT@(X*32,Y*16+8),KN%,PSET
470 IF I9=191 AND I0=191 THEN DR=1  : GOSUB 560
480 IF I9=191 AND I0=239 THEN DR=-1 : GOSUB 560
490 TM=TM-1 : IF TM<0 THEN HY=1 : GOSUB 920 : GOTO 140
500 LOCATE 20,0
510 PRINT USING "[SCENE - ##]   [POWER - ##]   [REST - #]   [TIME - ####]";SN,PW,RS,TM
520 CMD PLAY "T12004V15"
530 GOTO 390
540 '
550 X=X0 : Y=Y0 : RETURN
560 '┌──────────────────── KICK ! ! ──────────────────────┐
570 '└──────────────────────────────────────────────────────┘
580 IF GA(X+DR,Y)<>1 THEN 800
590 CMD PLAY "@51C32"
600 CX=X+DR : CY=Y : MV=PW
610 IF MV>0 OR MV1>0 AND FL=1 THEN GOSUB 640
620 IF MV<=0 AND FL=0 OR GA(CX,CY+1)=0 THEN GOSUB 720
630 IF MV1<=0 AND FL=1 THEN 800
640 '┌──────── RIGHT LEFT ────────┐
650 '└────────────────────────────┘
660 IF GA(CX+DR,CY)<>0 THEN MV1=MV : MV=0 : RETURN 610
670 GA(CX,CY)=0 : LINE(CX*32,CY*16+8)-(CX*32+31,CY*16+8+15),0,BF
680 CX=CX+DR : IF CX>=19 THEN 810
690 PUT@(CX*32,CY*16+8),CR%,PSET
700 GA(CX,CY)=1
710 MV=MV-1 : MV1=MV1-1 : RETURN 610
720 '┌──────── UP DOWN ────────┐
730 '└─────────────────────────┘
740 IF GA(CX,CY+1)<>0 THEN FL=1 : RETURN 610
750 GA(CX,CY)=0
760 LINE(CX*32,CY*16+8)-(CX*32+31,CY*16+8+15),0,BF
770 CY=CY+1 : PUT@(CX*32,CY*16+8),CR%,PSET
780 GA(CX,CY)=1 : RETURN 610
790 '
800 FL=0 : MV=0 : MV1=0 : RETURN
810 '┌──────── GET INTO THE HOLE ────────┐
820 '└───────────────────────────────────┘
830 GA(CX,CY)=0 : FL=1 : MV=0 : MV1=0 : C=C-1
840 CMD PLAY "@1202C6"
850 IF C=<0 THEN HY=2 : GOSUB 920 : GOTO 140
860 RETURN 610
870 '┌──────────────────── TAKE POWER ──────────────────────┐
880 '└──────────────────────────────────────────────────────┘
890 GA(X,Y)=0 : PW=PW+1
900 CMD PLAY "@42L64CC+DD+EFF+GG+AA+B"
910 RETURN
920 '┌──────────────────── HYOUJI ──────────────────────┐
930 '└──────────────────────────────────────────────────┘
940 LINE(250,85)-(385,100),1,BF
```

★だれだ!!源平討魔伝の広告のページに，かつおぶしをふりかけたのは！（大阪府堺市・**ボツ１回12才**）……【影：私は，ゴマシオのほうがいいゾ!!**編**：やっぱり，のりたまに限りますよ。**つぐ美**：２人とも何言ってんの!!】

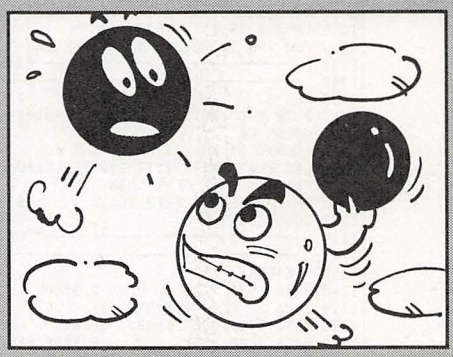
```
950 ON HY GOSUB 960,970,1000 : GOTO 1010
960 A$="TIME UP !" : RS=RS-1 : BEEP : RETURN
970 A$=" CLEAR !!" : SN=SN+1
980 IF SN>7 THEN 1030
990 CMD PLAY "@21L8T150G.E.GA.E.AB.G.>C4" : RETURN
1000 A$="GAME OVER" : CMD PLAY "@2404T100L8A.E16A>C<BAG+4EA2" : RETURN
1010 LOCATE 35,11 : PRINT A$
1020 FOR I=0 TO 4000 : NEXT : RETURN
1030 '┌──────────────────── GAME END ! ────────────────────┐
1040 '└──────────────────────────────────────────────────┘
1050 CLS 3
1060 PUT@(290,120),CR% : PUT@(CL*30+180,140),KN%
1070 COLOR CL
1080 LOCATE 27,8 : PRINT "G A M E      E N D ! !"
1090 CMD PLAY "@33L32V15T220GECGECAFDAFD"
1100 CL=CL+1 : IF CL>7 THEN CL=0
1110 IF INP(9)=191 THEN COLOR 7 : CLS 3 : END
1120 GOTO 1060
1130 '┌──────────────────── DATA ────────────────────┐
1140 '└──────────────────────────────────────────────┘
1150 ' KICK'n
1160 DATA   20,   10,    0,    0,3F00,   FC,    0,    0,    0,    0,FF00,   FF,    0,    0
1170 DATA    0,    0,FF03,C0FF,    0,    0,3C00,   3C,FF03,C0FF,3C00,   3C,6600,   66
1180 DATA E703,C0E7,6600,   66,6600,   66,E707,E0E7,6600,   66,3C00,   3C,FF0F,F0FF
1190 DATA 3C00,   3C,    0,    0,FF1F,F8FF,    0,    0,    0,    0,FF1F,F8FF,    0,    0
1200 DATA    0,    0,9F1F,F8F9,    0,    0,    0,    0,C30F,F0C3,    0,    0,    0,    0
1210 DATA F80F,F01F,    0,    0,    0,    0,FF07,E0FF,    0,    0,    0,    0,FF0F,F0FF
1220 DATA    0,    0,    0,    0,E01F,F807,    0,    0,    0,    0,C01F,F803,    0,    0
1230 DATA F803,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1240 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1250 'CRYSTAL
1260 DATA   20,   10,1F00,   F8,    0,    0,1F00,   F8,FF03,C0FF,    0,    0,FF03,C0FF
1270 DATA FF0F,F0FF,230C,   C7,FF0F,F0FF,FF1F,F8FF,  618,E071,FF1F,F8FF,FF3F,FCFF
1280 DATA E230,F019,FF3F,FCFF,FF7F,FEFF,C369,D88D,FF7F,FEFF,FFFF,FFFF,870D,E064
1290 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,  707,748C,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,4F08,EC18,FFFF,FFFF
1300 DATA FFFF,FFFF,3E10,D810,FFFF,FFFF,FF7F,FEFF,381E,F017,FF7F,FEFF,FF3F,FCFF
1310 DATA B90E,40DB,FF3F,FCFF,FF1F,F8FF,3207,80B8,FF1F,F8FF,FF0F,F0FF,9501,8075
1320 DATA FF0F,F0FF,FF03,C0FF,1500,   78,FF03,C0FF,1F00,   F8,    0,    0,1F00,   F8
1330 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1340 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1350 'BLOCK
1360 DATA   20,   10,8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001
1370 DATA 8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,  180,  180
1380 DATA FFFF,FFFF,  180,  180,  180,  180,FFFF,FFFF,  180,  180,  180,  180,FFFF,FFFF
1390 DATA  180,  180,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001
1400 DATA 8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001,8001,8001,FFFF,FFFF,8001,8001,FFFF,FFFF
1410 DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,  180,  180,FFFF,FFFF,  180,  180,  180,  180,FFFF,FFFF
1420 DATA  180,  180,  180,  180,FFFF,FFFF,  180,  180,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
1430 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1440 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1450 'POWER
1460 DATA   20,   10,    0,    0,1F00,   F8,1F00,   F8,    0,    0,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF
1470 DATA    0,    0,FF1F,F8FF,C01F,F80F,    0,    0,FF3F,FCFF,E33F,FCE1,    0,    0
1480 DATA FF7F,FEFF,E37F,FEFC,    0,    0,FF7F,FEFF,E37F,FEFC,    0,    0,FFFF,FFFF
1490 DATA E3FF,FFFC,    0,    0,FFFF,FFFF,E3FF,FFE1,    0,    0,FFFF,FFFF,E0FF,FF0F
1500 DATA    0,    0,FFFF,FFFF,E3FF,FFFF,    0,    0,FF7F,FEFF,E37F,FEFF,    0,    0
1510 DATA FF7F,FEFF,E37F,FEFF,    0,    0,FF3F,FCFF,C13F,FCFF,    0,    0,FF1F,F8FF
1520 DATA 801F,F8FF,    0,    0,FF0F,F0FF,FF0F,F0FF,    0,    0,1F00,   F8,1F00,   F8
1530 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1540 DATA    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
1550 '------------------------------------ SCENE 1
1560 DATA 22222222222222222222,2  1   3            2,2  22              2
1570 DATA 2  1 32 2222  22 2 2,2322      1        22,2   22   222       2
1580 DATA 2                  2,2    22 222  22   3 2,2               1   2
1590 DATA 2              22    2,2     2 2 13     3   ,22222222222222222222,5
1600 '------------------------------------ SCENE 2
1610 DATA 22222222222222222222,2 1 2   2     1  2  2,2 2 2 2  2  22 2   2
1620 DATA 2 2 2 2  2  22 2  22,2 2 2 2  2 32  2   2,2 2 232 32  2  2   2
1630 DATA 23 1              2,2  2 222222222      2,2  222   1  2222   2
1640 DATA 2     3  22  22222 2,2     22                ,22222222222222222222,4
1650 '------------------------------------ SCENE 3
1660 DATA 22222222222222222222,2   313      13      2,2     1    2222     22
1670 DATA 2  2222             2,2  3  3        32  22,2      23322         2
1680 DATA 2  1      3  1     32,22222      33232     2,2              22    22
1690 DATA 2     32323         2,2 2 2 2 2 2 2 2 2 2   ,22222222222222222222,5
1700 '------------------------------------ SCENE 4
1710 DATA 22222222222222222222,2  1   1     3   3  2,2  2   2              2
1720 DATA 2  2   2           22,2   313   1    1   2,2    2    22   22  2
1730 DATA 2    2     2 313 3  2,2      2     2  3  2  2,2          2     2  2
1740 DATA 2 1        3      3  2,2 2     22   2 2     ,22222222222222222222,7
1750 '------------------------------------ SCENE 5
1760 DATA 22222222222222222222,2 1   22      1      2,2 2           322     2
1770 DATA 2  22      1       32,2     2     222      32,23 1 2 1   3         2
1780 DATA 2  222 2222  232 2 2,2          1   2 2   2,2 322    33         22
1790 DATA 2             3      2,2   22 2   3          ,22222222222222222222,6
1800 '------------------------------------ SCENE 6
1810 DATA 22222222222222222222,2  1      2      1   2,23 22            2 2 2
1820 DATA 2    2        3      2,2       223  3  22  22,2 1 31         3  2  2
1830 DATA 2 2  22  22          2,2            23       2,2       3          2
1840 DATA 2   1               2,2    2     2    232 3  ,22222222222222222222,5
1850 '------------------------------------ SCENE 7
1860 DATA 22222222222222222222,2           1 23 1   2,2 313   3 322 222    2
1870 DATA 2  22            32 22,2 31 22    22 22     2,2  2        2        2
1880 DATA 2        2         222,2 1       3     2     2,2 2 2       2 2     2
1890 DATA 2  2               2,2     3  2 2 2 2 2    ,22222222222222222222,5
```

★僕の友人Sに「コンパス貸してくれ」と言うと，方位磁石を貸してくれる，とんでもない強者です。(秋田県雄勝郡・帝王15才)……【編：影さんにセロテープ貸してくれというと，使った分まで返してネと言われた。】

PC-88VA/2/3(N88-日本語BASIC V3.0)用

玉だけのシューティング・ゲーム

TAMA玉（タマ　たま）



鮎川まどか

★ストーリー

う〜ん，困った。考えらんない。

★操作方法

テンキーの四つ（2，4，6，8）で8方向に動かし，スペース・キーで単発のミサイル？を発射，ESCでポーズです。

ノーデスで30匹敵を倒すと，自分の回りを玉（青色）が一つ回ります。最高三つまでで，バリアの役目をはたすでしょう（これは，サイドアームのを参考にしたつもりですが，似てないので，オリジナル？です）。

1,000点ごとに1up。なお，クリアの基準を考えられなく（なんせ，ボスもいないので），エンディングはありません。

★プログラムのしくみ

はっきり言って，短くしました。スプライト・データを短くできれば…。

BGMと，パワーアップ・パーツを取る方式は，スピード・アップのためにやめましたとさ。

★P. S.

スプライト・マクロを使って，当たり判定を取ると，使ってもいないキャラの判定がでるのはなぜでしょう？

いつも，文句をいうお友達2人，杉山，樋之口が，今回は，あ〜したほうがいいと，アドバイスをしてくれました（あんがとよ）。でも，わけまえはやらんぞ〜。

では，次回作で会いましょう。

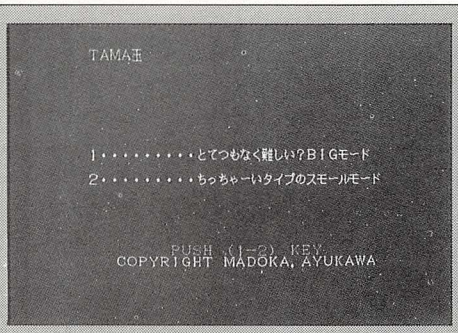
CHECKER FLAG

編：このスピード，スムーズな動き，さすが16ビットマシンですね。

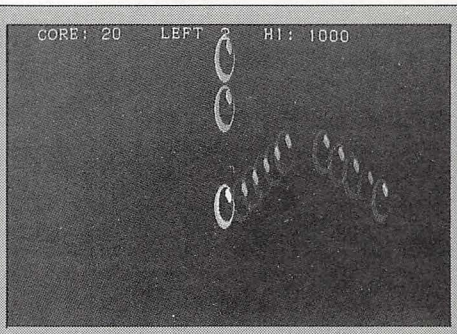
Dr.D：さすがVA！スプライトも使えるので，BASICでも十分早く動く。

影：でもこのゲーム，先に進んでも難易度は変わらないし，終わりがないですよ。

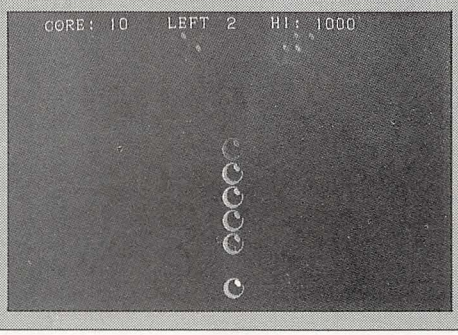
Dr.D：たしかに，ゲームとしてはまだまだ未完成じゃな。プログラムが短いので，親玉やエンディング等を付けてゲームを完成させてみてくれたまえ。



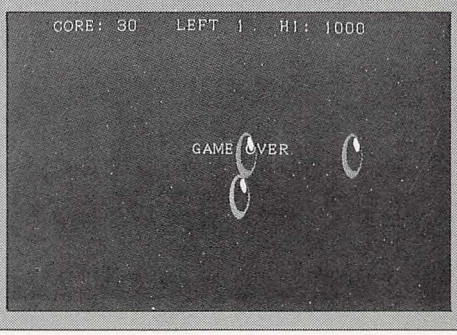
◀〈写真1〉まずはモード選択。1か2を選ぼう



▶〈写真2〉これは，ビッグモード。玉の動きがスムーズ



◀〈写真3〉これがスモール・モード。誘導玉に気をつけろ

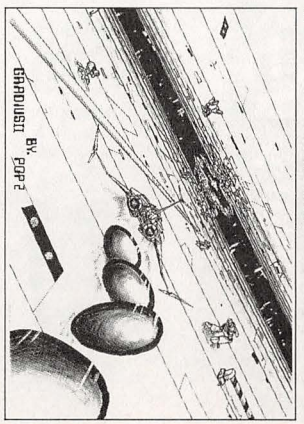


▶〈写真4〉LEFTがなくなるとゲーム・オーバー

★なにわさんえ〜！「Dr.スピリット」をMSX2に移植してください。「Dr.スピリット」楽しみにしています。
（新潟県三条市・薄田知幸14才）……【Dr.D：ムムッ！そんなに私の精神をプログラミングしてほしいのか？】

```
10 '************************************
20 '*          TAMA玉   1988年5月25日完成
30 '*        COPYRIGHT MADOKA.AYUKAWA
40 '************************************
50 SCREEN WIDTH 5,640,4:CONSOLE ,,0:STOPM:CLEAR ,,1600:HI=1000
60 DIM A%(460,10):DIM A(720),B(720):X=1:Y=1
70 FOR I=1 TO 19:AA=0:READ A$,DA$:FOR T=1 TO 56:A=VAL("&h"+MID$(A$,T,1))
80 IF A=1 THEN B=2 ELSE IF A=5 THEN B=3 ELSE IF A=9 THEN B=10 ELSE B=A
90 IF A=1 THEN C=7 ELSE IF A=5 THEN C=15 ELSE IF A=9 THEN C=8 ELSE C=A
100 IF A=1 THEN D=4 ELSE IF A=13 THEN D=15 ELSE IF A=9 THEN D=12 ELSE D=A
110 AA=AA+A:X=X+1:PSET (X,Y),A:PSET (X+100,Y),B:PSET (X+200,Y),C:PSET (X+300,Y),D
120 IF X=33 THEN X=1:Y=Y+1
130 NEXT:MA=MA+10:IF AA<>VAL(DA$)THEN *ERRS
140 NEXT
150 GET @(2,1)-(33,32),A%(0,1):GET @(102,1)-(133,32),A%(0,2)
160 GET @(202,1)-(233,32),A%(0,3):GET @(302,1)-(333,32),A%(0,4)
170 GOTO 210
180 *ERRS
190 PRINT "error in";300+MA:BEEP
200 'demo
210 R=100:CLS 3
220 FOR T=0 TO 720 STEP 32:A(T)=SIN(3.14/180*T)*R:B(T)=COS(3.14/180*T)*R:NEXT
230 FOR I=0 TO 200:PSET (RND(1)*640,RND(1)*400),RND(1)*15:NEXT
240 COLOR 6:LOCATE 10,2:PRINT "TAMA玉":COLOR 4
250 LOCATE 25,18:PRINT "PUSH (1ー2) KEY":COLOR 5
260 LOCATE 15,19:PRINT "COPYRIGHT MADOKA.AYUKAWA":COLOR 7
270 LOCATE 10,10:PRINT "1・・・・・・・・・とてつもなく難しい?BIGモード"
280 LOCATE 10,12:PRINT "2・・・・・・・・・ちっちゃーいタイプのスモールモード"
290 IF INPUT$(1)="2" THEN SCR=1:XX=350:XY=300:BSK=16 ELSE IF INPUT$(1)="1" THEN SCR=0:XX=1
50:XY=100:BSK=8 ELSE 290
300 BGM 0:PLAY "@10V1506L16CRDREERDR4CRDREERG":BGM 1
310 CLS:SHIP=3:LOCATE 0,0:PRINT "SCORE:00":SPRITE SCREEN SCR
320 LOCATE 25,0:PRINT "LEFT:3":LOCATE 44,0:PRINT "HI:"+AKCNV$(STR$(HI))
330 FOR I=1 TO 4:PUT PATTERN I,A%(0,I),4:NEXT:SC=0
340 *MAIN
350 TURN ON SPRITE 4:X=280:Y=XY:BO=0:MK=1:LSC=0:MSC=0
360 FOR T=0 TO 360 STEP 32:A=A(T):B=B(T):A1=A(T+64):B1=B(T+64):A2=A(T+128):B2=B(T+128)
370 I=INP(0):II=INP(1):ROLL TO (0.361-T)
380 X=X+(((I=239)+(I=235)+(X>10))-((I=191)+(I=187)+(X<600)))*16
390 Y=Y+(((II=254)+(Y>10))-((I=251)+(I=187)+(I=235)+(Y<XX)))*16
400 IF INP(9)=191 AND BO=0 THEN BO=1:TAX=X:TAY=Y-32:TURN ON SPRITE 5:PLAY "@18v15o5L8a"
410 LOCATE SPRITE 1,X+A,Y+B,1:LOCATE SPRITE 2,X+A1,Y+B1,1
420 LOCATE SPRITE 3,X+A2,Y+B2,1:LOCATE SPRITE 4,X,Y,4
430 IF INKEY$=CHR$(27) THEN 460
440 GOSUB *TAMAヤーイ:GOSUB *テキサンデ ルゾ ー:GOSUB *テキサンウゴ クゾ ー:GOSUB *ブ ツカッタカナ
450 NEXT:GOTO 360
460 IF INPUT$(1)=CHR$(27) THEN 450 ELSE GOTO 460
470 *TAMAヤーイ
480 IF BO=0 THEN RETURN
490 TAY=TAY-32:IF TAY<-16 THEN BO=0:TURN OFF SPRITE 5:RETURN
500 LOCATE SPRITE 5,TAX,TAY,3:RETURN
510 *テキサンデ ルゾ ー
520 FOR M=6 TO 8:IF TY(M)<400 THEN RETURN
530 NEXT:FOR M=6 TO 8
540 TX(M)=INT(RND(1)*600):TY(M)=0:IF SPRITE(M,1)=0 THEN TURN ON SPRITE M
550 TV(M)=SGN(X-TX(M)):NEXT:RETURN
560 *テキサンウゴ クゾ ー
570 FOR M=6 TO 7:TX(M)=TX(M)+TV(M)*((M+4)*2):TY(M)=TY(M)+BSK
580 LOCATE SPRITE M,TX(M),TY(M),2:NEXT:TX(8)=TX(8)+SGN(X-TX(8))*16:TY(8)=TY(8)+BSK
590 LOCATE SPRITE 8,TX(8),TY(8),2:RETURN
600 *ブ ツカッタカナ
610 C=COLLISION(-1):IF C=0 THEN RETURN
620 FOR J=6 TO 8:IF COLLISION(4,J)=-1 THEN *シンダ ッケ
630 NEXT:FOR J=6 TO 8
640 IF COLLISION(J,5)=-1 OR COLLISION(J,1)=-1 OR COLLISION(J,2)=-1 OR COLLISION(J,3)=-1 TH
EN N=J:GOSUB *ザ マーミロ
650 NEXT
660 RETURN
670 *シンダ ッケ
680 PLAY "@18L3204CDEDEDC":SHIP=SHIP-1:IF SHIP=0 THEN *GAMEOVER
690 LOCATE 34,0:PRINT AKCNV$(STR$(SHIP)):FOR MM=0 TO 20
700 FOR I=1 TO 15:PALETTE 4,I,0:NEXT:NEXT:FOR J=6 TO 8:TY(J)=0:NEXT
710 TURN OFF SPRITE:NEXT:PALETTE:GOTO *MAIN
720 *ザ マーミロ
730 PLAY "@18L8o3a":LOCATE 12,0:SC=SC+10:PRINT AKCNV$(STR$(SC)):TURN OFF SPRITE N:LSC=LSC+
10:MSC=MSC+10
740 IF HI<=SC THEN HI=SC:LOCATE 50,0:PRINT AKCNV$(STR$(HI))
750 IF LSC=300 AND MK<4 THEN MK=MK+1:TURN ON SPRITE MK-1:LSC=0:PLAY "@41o7l32ed"
760 IF MSC=1000 THEN SHIP=SHIP+1:PLAY "@41o6l32cdecd":LOCATE 34,0:PRINT AKCNV$(STR$(SHIP))
:MSC=0
770 TURN OFF SPRITE 5:B=0:RETURN
780 *GAMEOVER
790 BGM 0:LOCATE 28,10:PRINT "GAME OVER"
800 PLAY "@10V15L8EL16GL8EL16FEFGL8ARL16AGFGGFAL8G"
810 BGM 1:GOTO 240:'tama data down
820 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000011111100000,6
830 DATA 00000000000000000091111111111000000000000000000099111100,42
840 DATA 00000111000000000000000991110000000555501000000000000099,63
850 DATA 11100000005577750100000000000991110000000055777750100000,105
860 DATA 00009911100000000055577775010000000991111000000000555577,126
870 DATA 77501000000991111000000000555577775010000991111000000000,111
880 DATA 00005555775001000099111100000000000055555500100009911111,115
890 DATA 00000000000005555000100099911110000000000000000000000010,53
900 DATA 09991111000000000000000000000010099911110000000000000000,63
910 DATA 00000010099911110000000000000000000010099911110000000000,64
920 DATA 00000000000000100999111100000000000000000000001000999111,63
930 DATA 10000000000000000000010000999111100000000000000000000100,34
940 DATA 00999911110000000000000001100000999911110000000000000000,82
950 DATA 00001000000999991111000000000000000110000000999991111000,101
960 DATA 00000000011100000000099999911111000000001110000000000099,83
970 DATA 99991111111111111100000000000999999111111111190000000,124
980 DATA 00000009999999991111199000000000000000000999999999999900,212
990 DATA 00000000000000000000999999000000000000000000000000000054
1000 DATA 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
```

評…かーっこいい!! (編)



by POP2

評…笑える…… (つく美)



by うがく

★この前、エアーサロンパスを目につけたら死ぬほど痛かった。こんなことをしたのは、ぼくだけじゃないはずだ!! (愛知県名古屋市・山腰裕二12才)……【編:はっきり言って、そんなことをするのはキミと影さんだけだ!!】

PC-9801シリーズ(N88 DISK BASIC (86))用

はちゃめちゃゲームの決定版

豆撒地雷（まめまきじらい）



のんため

◉ストーリー

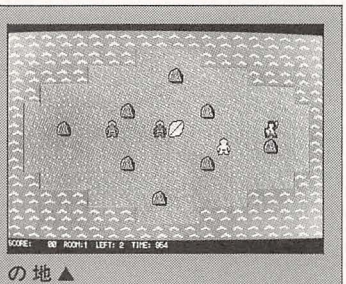
その村は鬼の害にあっていた。3日に1回の割合で略奪を受けていた。それに耐えかねた村人達は豆型地雷を作った。そして，青年がそれを持って鬼退治にでかけた。2月3日のことである。

◉遊びかた

テンキーの[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右に操り，[Z]を押しながらテンキーの[8]，[2]，[4]，[6]で上下左右に地雷を置きます。[X]で同様に岩を置きます。鬼を爆風にまきこんで殺せば面クリアです。

鬼は青，赤，白の3種類あって，それぞれ異なった動きをします。また，1面にそれぞれ3～4匹鬼がいます。鬼を殺すとまた別のところに現れます。その種類の鬼が全滅するともう現れません。

地雷は鬼が踏むと爆発します。同時に2個まで置くことができ，片方が爆発するともう片方も爆発します。また，岩を押すことができ，何かに当たるまで止まりません。鬼が地雷に当たると地雷は爆発します。岩はだすこともできますがタイムが少し減ります。



▲〈写真1〉このようにして地雷(?)をしかけよう。敵の特性をよく知ろう



▼〈写真2〉敵が地雷を踏めば，爆発します。2個しかけたときは2個とも爆発

◉ミス

1．鬼に当たったとき
2．爆風にまきこまれたとき
3．タイムがなくなったとき

◉プログラムについて

エンディングが貧弱なので改造すると良いでしょう。RUNするとしばらく待たされますがガマンしてください。

◉最後に

テストプレイヤーの中村暢大君，森孝雄君，内田真之君，川越達也君へ Special Thanks !!

豆撒地雷のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■ 豆撒地雷 for PC-9801series ■■■■■■
```

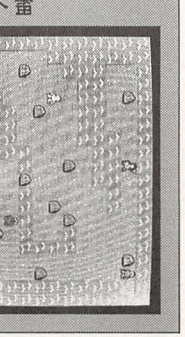
```
450 C1=C1+1:IF C1<9 OR O1(1,0)=0 THEN RETURN ELSE C1=0
460 OO=1:IF O1(1,1)=0 THEN GOSUB *ON1PEA
470 OX=X(1):OY=Y(1):G0=GA(OX+E(1),OY+F(1)):IF G0=0 OR G0=4 THEN *ON1PRI
480 IF E(1)=0 THEN E(1)=INT(RND*2)*2-1:F(1)=0:RETURN
490 F(1)=INT(RND*2)*2-1:E(1)=0:RETURN
500 *BLUE '---------- 宇宙 ----------
510 C2=C2+1:IF C2<10 OR O1(2,0)=0 THEN RETURN ELSE C2=0
520 OO=2:IF O1(2,1)=0 THEN GOSUB *ON1PEA
530 OX=X(2):OY=Y(2):IF E(2)=0 THEN E(2)=SGN(XX-OX):F(2)=0:GOTO 550
540 F(2)=SGN(YY-OY):E(2)=0
550 GJ=GA(X(2)+E(2),Y(2)+F(2)):IF GJ=0 OR GJ=4 THEN GOSUB *ON1PRI
560 RETURN
570 *ON1DEA '---------- 鬼死 ----------
580 FOR OK=0 TO 2:IF X(OK)=JX(BB)+J AND Y(OK)=JY(BB)+I THEN GOSUB *DEASUB
590 NEXT OK:RETURN
600 *DEASUB '---------- 鬼死サブ ----------
610 O1(OK,0)=O1(OK,0)-1:O1(OK,1)=0:SC=SC+OK*5:RETURN
620 *ON1PRI '---------- 鬼表示 ----------
630 PUT@(OX*32,OY*16),C%,PSET:GA(OX,OY)=0:X(OO)=OX+E(OO):Y(OO)=OY+F(OO)
640 IF GA(X(OO),Y(OO))=4 THEN BX=X(OO):BY=Y(OO):GA(X(OO),Y(OO))=5:GOTO *BOMB
650 IF GA(X(OO),Y(OO))=6 THEN *DEAD
660 PUT@(X(OO)*32,Y(OO)*16),O%(98*OO),PSET:GA(X(OO),Y(OO))=5:RETURN
670 *ON1PEA '---------- 鬼座標 ----------
680 OX=INT(RND*18)+1:OY=INT(RND*10)+1:IF GA(OX,OY)<>0 OR ABS(OX-XX)<5 THEN 680
690 X(OO)=OX:Y(OO)=OY:GA(X(OO),Y(OO))=6:E(OO)=SGN(XX-X(OO)):F(OO)=0
700 O1(OO,1)=1:FOR I=0 TO 50:BEEP 1:FOR J=0 TO 4:NEXT J:BEEP 0:NEXT I:GOTO 660
710 *MY '---------- 自分 ----------
720 SO=INP(&HE0) AND INP(&HE1):S1=INP(&HE5)
730 EX=(SO=&HEF)-(SO=&HBF):EY=(SO=&HFE)-(SO=&HFB):IF EX=0 AND EY=0 THEN RETURN
740 IF S1=&HFB OR S1=&HFE THEN GOSUB *MAK1:RETURN
750 ON GA(XX+EX,YY+EY)+1 GOSUB *MYPRI,*ROCK,*WAJ1,*DEAD,*WAJ1,*DEAD:RETURN
760 *MYPRI '---------- 自分表示 ----------
770 PUT@(XX*32,YY*16),C%,PSET:GA(XX,YY)=0:XX=XX+EX:YY=YY+EY
780 PUT@(XX*32,YY*16),C%(98*6),PSET:GA(XX,YY)=6:EX=0:EY=0:RETURN
790 *ROCK '---------- 岩 ----------
800 RX=XX+EX:RY=YY+EY
810 GG=GA(RX+EX,RY+EY):IF GG=4 THEN BX=RX+EX:BY=RY+EY:GOSUB *BOMB
820 IF GG<>0 THEN FOR I=0 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT I:RETURN
830 PUT@(RX*32,RY*16),C%,PSET:GA(RX,RY)=0:RX=RX+EX:RY=RY+EY
840 PUT@(RX*32,RY*16),C%(98),PSET:GA(RX,RY)=1:GOTO 810
850 *WAJ1 '---------- 水 & 地雷 ----------
860 RETURN
870 *DEAD '---------- 死 ----------
880 PUT@(XX*32,YY*16),C%,PSET:XX=XX:YY=YY:FOR H=0 TO 100
890 MX=XX*32+INT(RND*100)-50:GX=XX*32+16:MY=YY*16+INT(RND*50)-25
900 GY=YY*16+8:LINE(GX,GY)-(MX,MY),2:BEEP 1:BEEP 0:NEXT H:DE=1:RETURN
910 *MAK1 '---------- 豆撒 ----------
920 MK=-4*(S1=&HFB)-(S1=&HFE):IF MK=4 AND MD=2 THEN RETURN
930 IF GA(XX+EX,YY+EY)<>0 THEN RETURN
940 PUT@((XX+EX)*32,(YY+EY)*16),C%(98*MK),PSET:GA(XX+EX,YY+EY)=MK
950 IF MK=4 THEN JX(MD)=XX+EX:JY(MD)=YY+EY:MD=MD+1 ELSE TM=TM-10
960 FOR I=0 TO 10:BEEP 1:FOR J=0 TO 2:NEXT J:BEEP 0:NEXT I:RETURN
970 *MAKE '---------- 面作り ----------
980 SCREEN 0,3:CLS 3:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 11:PUT@(I*32,J*16),C%(98*2),PSET
990 GA(I,J)=2:NEXT J,I:FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 17 STEP 2
1000 A=VAL(MID$(ME$(RO,1),J*2+1,1)):B=A MOD 3:A=A*3:FOR H=0 TO 1
1010 PUT@(J*32+H*32,I*16),C%(98*A),PSET:GA(J+H,I)=A:SWAP A,B:NEXT H,J,I
1020 DE=0:FOR I=0 TO 2:OI(I,0)=3:OI(I,1)=0:NEXT I:XX=9:YY=1:TM=1000
1030 MD=0:O1=0:O2=0:O3=0:SCREEN 0,0:PUT@(XX*32,YY*16),C%(98*6),PSET:RETURN
1040 *TITLE '---------- タイトル画面 ----------
1050 RO=1:SC=0:LE=2:CLS 3:LOCATE 0,24:PRINT SPC(78)
1060 SCREEN 0,0:LINE(50,20)-(599,36),2,BF,1:LOCATE 36,3:PRINT"豆撒地雷"
1070 LOCATE 27,12:PRINT"スペースキーを押して下さい"
1080 IF INP(&HE9)<>&HBF THEN 1080
1090 LOCATE 24,15:INPUT"スピード（0－9）大きいほど遅い",SP
1100 IF SP<0 OR SP>9 THEN 1090 ELSE SP=SP*SP*3:RETURN
1110 *SHOK1 '---------- 初期設定 ----------
1120 SCREEN 0,3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,1,1:CLS 3:DEFINT A-Z:DIM JX(1),JY(1)
1130 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM X(2),Y(2),E(2),F(2),GA(19,11),O1(2,1)
1140 '---------- キャラクター ----------
```

```
1150 LOCATE 30,10:PRINT"少し待ってちょうだい":DIM C%(98*7),O%(98*3)
1160 FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 15:READ A$:FOR H=0 TO 15:A=ASC(MID$(A$,H+1,1))-176
1170 B=A MOD 8:A=A¥8:PSET(H*2,J),A:PSET(H*2+1,J),B:NEXT H,J
1180 GET@(0,0)-(31,15),C%(I*98):NEXT I:PUT(0,0),C%(98*5),PSET:FOR I=0 TO 15
1190 FOR J=0 TO 31:C1=POINT(J,1):C2=POINT(J,1):C1=C1+5*(C1=7):C2=C2+6*(C2=7)
1200 PSET(J+32,1),C1:PSET(J+64,1),C2:NEXT J,I:FOR I=0 TO 2
1210 GET@(I*32,0)-(I*32+31,15),O%(98*I):NEXT I
1220 '---------- 面データ読み込み ----------
1230 DIM ME$(8,10):FOR I=1 TO 8:FOR J=1 TO 10:READ ME$(I,J):NEXT J,I:RETURN
1240 '---------- キャラデータ ----------
1250 '---------- 地面 ----------
1260 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1270 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1280 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1290 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1300 '---------- 岩 ----------
1310 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1320 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1330 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1340 DATA ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓,▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓
1350 '---------- 水 ----------
1360 DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1370 DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1380 DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1390 DATA ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒,▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒
1400 '---------- 爆発 ----------
1410 DATA ミーエヤヤヤヤーヤヤヤヤミーエ,ミタヤーエヤヤイタヤヤミーヤイエ,ミタエイーヤミイタエヤーータミイエ,ミツエイタエーツツーミイタミツエ
1420 DATA ミツーツーイツツターツーツエ,ミイツーイツツニキツツターツタエ,ヤイツツイツツ▓▓ツツタツツタヤ,ミーイツツツ▓▓▓▓ツツツタヤ
1430 DATA ミタイツツ▓▓ツツタツタイエ,ミツーイ▓▓▓ツ▓▓▓ターツエ,ミイツツ▓▓ツツツタエ,ミーツツ▓▓▓ツツツーエ
1440 DATA ミツタツツ▓▓▓▓▓▓ツイツエ,ミーツツツ▓▓▓▓▓ツツツーエ,ヤミーツツツ▓▓▓ツツツーエヤ,ヤヤヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤヤ
1450 '---------- 地雷 ----------
1460 DATA ヤヤヤヤヤヤミ▓▓▓▓▓エヤ,ヤヤヤヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ,ヤヤヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ,ヤヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ
1470 DATA ヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ,ヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ,ヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ,ヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エ
1480 DATA ミー▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤ,ミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤ,ミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤ,ミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤ
1490 DATA ミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤヤ,ミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤヤ,ミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤヤ,ヤミ▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓▓エヤヤヤ
1500 '---------- 鬼 ----------
1510 DATA ヤヤヤヤヤヤヤヤヤヤヤヤ,ヤヤヤヤヤーカニーヤヤヤヤ,ヤヤヤーウヒヒヒヒネーヤヤヤ,ヤヤヤヤウヒア＼●ヒネヤヤヤヤ
1520 DATA ヤヤヤヤウア＼●＼●ネヤヤヤヤ,ヤヤヤヤーキ＼＼＼●ーヤヤヤヤ,ヤヤヤミー＼＼＼＼ーエヤヤヤ,ヤヤミー＼＼＼＼＼＼＼ーエヤヤ
1530 DATA ヤミー＼＼＼＼＼＼＼＼ーエヤ,ヤミ＼ーー＼＼＼＼＼ーエヤ,ヤミ＼ーー▓▓▓▓▓ーエヤ,ヤミ＼ーー＼ーー＼ーエヤ
1540 DATA ヤミーキ＼＼▓▓＼●ーエヤ,ヤヤミー＼＼ーー＼＼ーエヤヤ,ヤヤ＼＼＼●エミキ＼＼＼ーエヤヤ,ヤヤミーーヤヤーーーエヤヤ
1550 '---------- 自分 ----------
1560 DATA ヤヤヤヤミーーーエヤミーエヤ,ヤヤヤヤミータタタタータ▓▓▓ーエ,ヤヤヤミタタタタタタ▓▓▓エ,ヤヤヤヤミタ▓▓▓▓タ▓▓▓ーエ
1570 DATA ヤヤヤヤミタ▓ソ▓▓タ▓▓ーツエヤ,ヤヤヤヤミー▓▓▓▓ーツツエヤ,ヤヤヤミーー▓▓ーツツーエヤ,ヤミーツツ＼ツツツツーカヤヤ
1580 DATA ヤーツツツツツ＼ヘツツーエヤヤヤ,ヤイツ▓▓▓▓ツツ＼ヘツエヤヤヤヤ,ヤイツ▓▓▓ツツツ＼ヘエヤヤヤヤ,ヤーツツ▓ケケケケケケーエヤヤヤ
1590 DATA ヤミーケケケケケケケーエヤヤ,ヤミーケケケーーケケケーエヤ,ヤミイイイエヤヤヤミイイイエヤヤ,ヤミーーーエヤヤミーーーエヤ
1600 '---------- 面データ ----------
1610 DATA 888602888,880010088,600000002,000301000,030000000,000000010
1620 DATA 000301000,600000002,880030088,888602888,610000010,600888002
1630 DATA 888880002,888600002,800030562,600001062,003000065,100278862
1640 DATA 008800002,028800102,888600088,888600008,888612602,888600008
1650 DATA 888630088,880002888,800002888,605602888,800012888,880102888
1660 DATA 800000000,800100006,861000086,880001060,862800080,062808880
1670 DATA 002608860,038886005,602087205,802000288,020206060,101000303
1680 DATA 020206060,686868686,020200060,000006000,686828286,020206060
1690 DATA 101000303,020206060,808886000,606020060,636320860,600082800
1700 DATA 602000010,882028800,628720200,028620202,028080808,100026002
1710 DATA 800010028,800000028,610086302,601086008,000288000,008868030
1720 DATA 002808002,862008602,800028802,606108600,000020002,030023003
1730 DATA 088020060,088020080,000000080,100001080,088060083,088160060
1740 DATA 000060100,000060002
1750 '---------- エンディングデータ ----------
1760 DATA 3534,244F,4C47,2453,243F,403D,3A6E,2127,3E3E,4878,3F3F,3F43
1770 '---------- チェックサム ----------
1780 DIM CC(14):RESTORE 1840:FOR I=1 TO 14:READ C$:CC(I)=VAL("&H"+C$):NEXT I
1790 RESTORE 1600:FOR I=1 TO 14:A=0:FOR J=1 TO 6:READ C$:FOR H=1 TO 9
1800 A=A+VAL(MID$(C$,H,1)):NEXT H,J:IF CC(I)<>A THEN *ER
1810 PRINT 1600+I*10;"行のデータはあっています":NEXT I:PRINT"合格！":END
1820 *ER '---------- エラー ----------
1830 PRINT 1600+I*10;"行のデータが間違っています":BEEP:END
1840 DATA 69,8F,A1,CA,F6,93,96,A4,8C,8B,8F,7A,82,45
```

◀〈写真3〉一定数敵を爆風に巻き込めばラウンド・クリア。ボーナスが入る



▶〈写真4〉これは2面。細くなっている部分にうまく誘導してクリアだ!!



ムジークボックス

★観光客が買い占めてしまうため、仙台市民は「萩の月」を食べることができません。見城先生ノ少しは残してくださいよ。(宮城県仙台市・地獄の極楽鳥14才)……【見城：東京にも三全さんの支店をだしてくれればなー。】

作品No.8-35

S1用

君の記憶力がゲームを左右する

炎(ほのお)のエスカルゴ



Gmr-Kim.ch

すとおりいだぁ!?

「うーん，お風呂はいいねえ，体のしんまであったまって」BM君は風呂からあがって，服を着た。ふと，外を見ると雨が降っている。とくにその気はなかったのだが，外にでた。ふと足もとを見ると，かたつむりがいた。

かたつむりがきらいなBM君は，反射的にかたつむりをふみつぶした。すると，ふいにまわりが光りだした。

「な，なんだ？」

すると声が。「私の仲間を殺すとは」すると，BM君の意識が遠くなっていた。気がつくと，変な迷宮の中にいた。

やってやるぜぇ!?

テンキーかカーソル・キーでBM君を動かし，スペース・キーで向いている方向に炎を投げるのだぁ。

炎はスペース・キーを押しているぶんだけ飛ぶわけだぁ。でも，炎が一つぶん飛ぶごとにFIREの値が一つ減り，FIREの値が0以下になると，もうそれ以上飛ばないし，もう炎を飛ばすことができなくなるわけだぁ。

炎が止まったところに何もないと，炎はしばらく燃えつづけるわけだぁ。炎で壁を燃やす（簡単にいうと，壁を壊す）こともできるわけだぁ。

でも，かたつむりは直接炎を当ててもカラで防がれて死なない。かたつむりが自分から燃えている炎につっこむと死ぬわけだぁ。

さて，ゲームの目的だけど，まずその面のはじめに画面が描かれて何やら線が引かれるわけだぁ。簡単にいうと，このとおりに線を引けばいいわけだぁ。線をどのように引けばいいかわかったら，[S]キーを押す。何も押さなくても，30秒たつと勝手にゲームがはじまる。

インクつぼのところにいくと，引く線の色がその色に変わる。色は右下のCOLORというところの右にある四角の色なわけだ。そしたら，[5]キーか[CLS]キーでLINEを引く。すると，COLORの色でBM君が最初にいた位置から今いる位置まで線が引かれるわけだ。

また別の場所で[5]キーか[CLS]キーを押すと，COLORの色でさっきLINEを引いた位置から今いる位置まで線が引かれるわけだぁ。線を1回引くごとにLINEの値が一つ減る。0になったら線を引けなくなる。

そして，はじめに引かれていたとおりに線を引いたと思ったら，リターン・キーを押す。もし，そのとおりに引かれていたら，つぎの面に行く。けれど，もしまちがって引いたらBM君が1人減ってはじめからになる。つまり，リターン・キーは自殺キーにもなるわけだ。

エスカルゴにぶつかって死ぬ。3人死ぬとゲーム・オーバーじゃぁ！まあやってみればすぐわかると思うよ。

《第1表》変数表

FI	FIREの数
LC	引く線の色
H	自分の向いている方向
FC	炎の燃える時間
FX	炎のX座標
FY	炎のY座標
LI	LINEの数

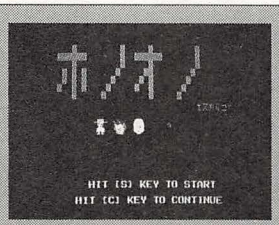
グッチーKim.ch

作りはじめたときは，そんなに長くならないだろうと思っていたが，いざ作ってみるともろ長くなってしまった。したがって面数も少ない。悲しい。

うーん，このゲームには，わかる人にはわかるギャグがたくさんあります。笑っていただければ幸いです。ではまた。

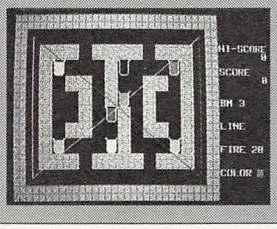
参考にしたもの

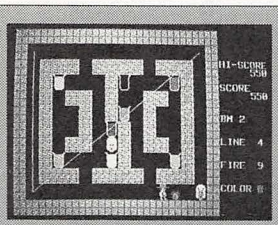
「炎のエスカルゴ（とんねるず）」「とんねるずのみなさんのおかげですPart 4」



▲《写真1》タイトル画面。なんというタイトル名だ

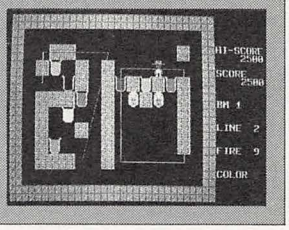
▼《写真2》まず，この引かれた線を覚えておいてと…





▲《写真3》同じように線を引くのだが，かたつむりが〜

▼《写真4》これは2面。まちがって線を引くと死んじゃう



★**医者**：どこが悪いんですか？　**Aさん**：腕を押すと痛むんです。**医者**：押さなきゃいいじゃない。（神奈川県川崎市・**近藤隆幸15才**）……**【編**：こういう医者を影医者という。**影**：でぶ医者，いや，やぶ医者でしょ。**】**

炎のエスカルゴのプログラム・リスト

```
10  REM ―――――――――――
20  REM |   ホノオノ エスカルゴ゛ ◢
30  REM | (BMシリーズ゛ 8ｻｸﾒ) ■
40  REM |  By Gmr-Kim.ch ■
50  REM |     63/3/13   ■
60  REM ◥■■■■■■■■■■■■■
70  WIDTH 40:SCREEN ,,1:RANDOMIZE TIME:COLOR 7,0,0:POKE&HE57C,&H57:CLS
80  DIM TU(4),KU(4),P(255),LX(90),LY(90),LCC(90):RO=1:Z(0)=7:Z(1)=6:FOR I=0 TO1
90  SYMBOL(I,0),"ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ0123456789",,,Z(I),PSET:NEXT
100 FOR I=0 TO 25:IMAGE(I*8,0),I+65:NEXT:FOR I=26 TO 35:IMAGE(I*8,0),I+22:NEXT
110 GOSUB 1480:GOSUB 1010
120 REM ◢◣◢◣◢◣
```

★家には、たくさんネタがありすぎて困っています。ぜひ載せて食べてください。おいしいですよ。(大阪府摂津市・寺田こと山本淳一16才)……【影：ちょっとくさってたみたいだぞ。今度は新鮮なネタを食べさせてくれ。】

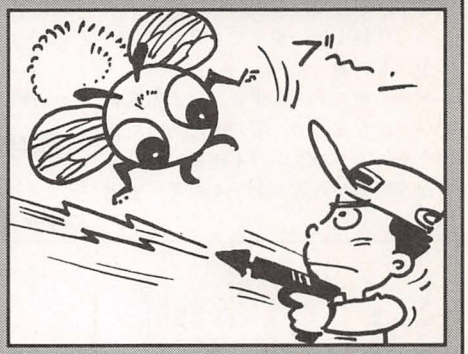
```
1280 FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I:PRINTSTRING$(32,"ｫ");:NEXT
1290 RESTORE 2010:FOR I=11 TO ST*10:READ A$:NEXT
1300 FOR I=1 TO 10:READ X$
1310 FOR J=0 TO 1 :Y=VAL("&H"+MID$(X$,J*2+1,2))
1320 FOR K=0 TO 7 :X=Y AND (2^(7-K))
1330 IF X=0 THEN PUT@C(J*16+K*2,I*2),KU:GOTO 1350
1340 LOCATE J*16+K*2,I*2:PRINT"ｴｪ"+C$+"ｴｪ";
1350 NEXT K,J:LOCATE 0,I*2:PRINT"ｫｫ"+C$+"ｫｫ";:LOCATE 30,I*2:PRINT"ｫｫ"+C$+"ｫｫ";
1360 NEXT I:FOR I=0 TO 1:LOCATE 0,I+22:PRINTSTRING$(32,"ｫ");:NEXT
1370 RESTORE 2070:FOR I=1 TO M(ST):READ A:NEXT
1380 READ X,Y,X(0),Y(0),X(1),Y(1),LI,LL,LK:LX(0)=X:LY(0)=Y:PSET(LX(0)*32+16,LY(0
)*16+8),0
1390 FOR I=1 TO LL:READ LX(I),LY(I),LCC(I):LINE-(LX(I)*32+16,LY(I)*16+8),,LCC(I)
:NEXT
1400 FOR I=0 TO 7:READ BX,BY:LOCATE BX*2,BY*2:PRINT BC$(I);:NEXT
1410 PLAY"MFV10T200O4L4CEDCL8FL4DL8EL2CR1","T200S7M200O4L1GL2EL2CR1":DX=X:DY=Y
1420 PLAY"V7MB","V7":ABC=PEEK(&HFFE0):TIME$="00:00:00"
1430 IF PEEK(&HFFE0)<>&HBA AND TIME$<"00:00:30" THEN 1430
1440 FOR I=LL TO 0 STEP-1:LINE-(LX(I)*32+16,LY(I)*16+8),,0:NEXT
1450 LOCATE X*2,Y*2:PRINT BM$(H);:FOR I=0 TO 1:PUT@C(X(I)*2,Y(I)*2),TU:NEXT
1460 LOCATE 37,14:PRINTUSING"##";LI;:RETURN 130
1470 REM ～～～
```

SC-3000(LEVEL III)用

戦略的(?)アクション・ゲーム

デイワールド

DEWORLD II



ICCHAM

■はじめに

ついに待望の（え？だれも待ってなかったってぇ？）DEWORLDIIが完成しました！

この，戦略的スーパー・リアルキャラ・デリシャス・アクション・ゲームを存分にお楽しみください。

■STORY

兄がDEWZALESにされたことを知った妹のFARRIAは，国王のところへ向かった。

「女神の守りがあれば，天罰を受けないのでは？」

「ふぉふぉふぉ，あれは，ただのお守りだったのじゃよ。本物を渡したら，もったいないもんね」

「……では，本物はどこに？」

「フン，近所のスーパーで大安売りをしているだなんて，口が裂けても言わないもおんねぇ」

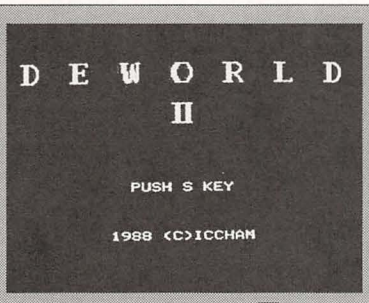
FARRIAは，スーパーへと走った…。

《第1表》武器の特徴

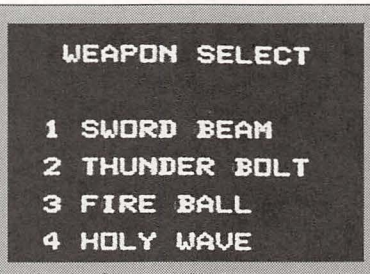
1. SWORD BEAM	→
まっすぐ飛びます。	
2. THUNDER BOLT	↑
上に飛んでいきます。	
3. FIRE BALL	⌐
上に飛んで，途中で曲がります。	
4. HOLY WAVE	➡
まっすぐ飛びますが，威力が強いです。しかし，射程距離は少し短い。	

《第2表》主な変数表

H	ウェポンの種類
I	ステージ数
K	敵の移動
L	ランダム用
M	敵ビームの移動
P	敵のH・P
Q	敵のSTR
N	自分のH・P
R	自分のSTR

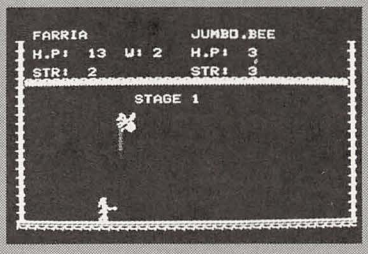


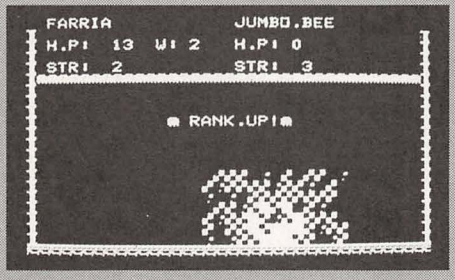
▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタート



▲《写真2》武器の選択画面。それぞれ特徴がある

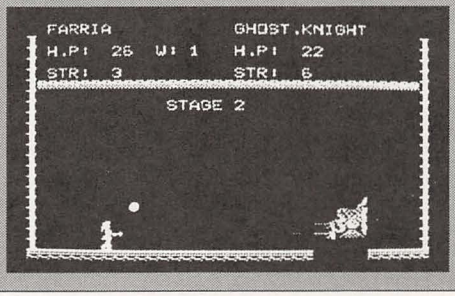
▼《写真3》最初の敵はジャンボ・ビーだぞ





▲《写真4》倒すとランク・アップのデモが

▼《写真5》ゴースト・ナイトだ。武器は何を選んだ？



★プログラムの投稿は，内容がよければ，短くてもいいんですか？（宮崎県東諸県郡・小谷広秋15才）……【Dr.D：いかに短いプログラムで，おもしろい内容のものを作るかがポイントだからな。アイデア勝負だぞ。】

■PLAY方法

前作同様，N M で左右，X でショットです。そして，前作同様に敵キャラの当たり判定は一番左です（弱点が頭のヤツもいる）。

ゲームをスタートすると，武器選択モードになるので，その面にあった武器を選んでください（4種類，どれもちがう特徴がある。1～4のキーで選ぶ）。

もしも，選択を誤ったのならば0キーを押せば，いきなりゲーム・オーバーになります（ムゴイ！）。ちなみに，H.P.がマイナスになると，当然ゲーム・オーバーですよ。

あと，Xキーを押したら，0.5秒ぐらい押しといてください。

■攻略方法

そういうわけで，DEWZALESを操っている敵の大ボスを倒してください。全10面ですが，前作とちがって敵のパターンはどれもちがうので，各面にあった自分の攻略方法を見つけてください（パターンを見ぬけば，ほとんど敵をノー・ダメージで倒せる）。

あっ，そうそう，敵を倒すと，ランクアップしますよ。

■おわりに

プログラムが長くて誠に申しわけありません。でも，長いだけあって，かな

DEWORLDIIのプログラム・リスト

```
10 REM ********** DEWORLD2 **********
20 REM ***** BY.GREAT.ICCHAM *********
30 REM ***** 1988 (C)ICCHAM **********
40 REM ***** SEGA SG-3000H.L3 *********
50 REM **********************************
60 REM ********** PATTERN **********
70 RESTORE 90
80 FORA=91 TO126:READ A$:PATTERN C#A,A
$:NEXT A
90 DATA 3838383838383BFF,0808080810103O6
0C0,FF383838383838F
100 DATA F808080000020E0,2020000000008
08F8,F8707070707078
110 DATA 1F484848484E8E8,3838383838383F
1F1F,E8E8E8E8A8B8B810
120 DATA 3F3878707E0E0E0,E0E0E0F07078
383F,F0101808F040404
130 DATA 0404040F0818180,3F3838383838
38FF,E03018080808183O
140 DATA E0406030101808OF,8000000000000
0000,0000000000808F8
150 DATA 300B3F2464DF0F0F,0F0F1F1F38F8
C0B0,3FC81060040B1010
160 DATA B878FFFFFFF7B30,0000387878078
F8F0,B8BF3F1F3878FFF
170 DATA 181838386FDFD8FF,000008FFC800
0000,00000F0F00000010
180 DATA 0F0F3474E0E40F08,04040F0F0F1F
1F3F,40E0E0E0E0E0C0C0B
190 DATA F0EBEFEFCFEFF0D0,B0B8B8B89F1F
1F3F,4884B4EF4B4B3000
200 DATA 3F6F6B0474783818,B8F8F0040F10
2400,847BDFA4B4EFDF78
210 PATTERNC#37,"FF383838383838"
220 PATTERNC#39,"C0603010180808"
230 PATTERNC#142,"007BCFFF54AB5400"
240 PATTERNC#143,"F0DB7FB0B83B3F1F"
250 REM **********************************
260 RESTORE 280
270 FORB=237 TO254:READB$:PATTERNC#B,B
$:NEXT B
280 DATA 1F3B189BCBA01000,0004040F0F3F
0F0F,040F1F1FFFCF040F
290 DATA 0F0F04040F0F1818,181818300000
0000,B0C0A0C0C0FBC0E0
300 DATA B0D8B8C080C0E0F0,F0F0C0B0B0C0
E060,6030307000000000
310 DATA 040F3BFF9F3F4F0F,0404040400000
040F,B0040F9F303F309F
320 DATA 9FEFFFFFFFFFE0C4,FFFF00FF00E0
3FB0,C0F8FFFFFFFF0F0
330 DATA 00E0008E000B810,1018OFC4C4E4
EF38,40547F784FFF5F38
340 REM **********  TITLE  **********
350 CLS:COLOR7,1:I=0
360 CURSOR11,12:PRINT"SEGA. SC-3000H"
370 FORD=0TO99:NEXT D
380 FORC=15TO0STEP-1:SOUND4,2,C:FORE=0
TO40:NEXT E
390 CURSOR15,10:PRINT"★◆◆H"
400 CURSOR15,11:PRINT"◆◆◆E"
410 NEXT C:CLS:C=9:GOTO 450
420 REM **********  SWORD BEAM  **********
430 FORE=15TO0STEP-1:SOUND4,1,E:FORF=0
TO C
440 NEXTF:NEXT E:SOUND0:RETURN
450 CURSOR2,3:PRINT"/・"
460 CURSOR2,4:PRINT"[◆"
470 GOSUB 430:CURSOR7,3:PRINT"j^"
480 CURSOR7,4:PRINT"[ "
490 GOSUB 430:CURSOR12,3:PRINT"`a"
500 CURSOR12,4:PRINT"bc"
510 GOSUB 430:CURSOR17,3:PRINT"df"
520 CURSOR17,4:PRINT"eg"
530 GOSUB 430:CURSOR22,3:PRINT"%1"
540 CURSOR22,4:PRINT"hj"
550 GOSUB 430:CURSOR27,3:PRINT"%k"
560 CURSOR27,4:PRINT"l"
570 GOSUB 430:CURSOR32,3:PRINT"%'"
580 CURSOR32,4:PRINT"[◆"
590 GOSUB 430:C=C+30:GOSUB 430:CURSOR1
7,7:PRINT"%%"
600 CURSOR17,8:PRINT"[["
610 COLOR15,1:CURSOR13,15:PRINT "PUSH
S KEY";:N=25:R=2
620 CURSOR11,20:PRINT"1988 (C)ICCHAM"
630 C$=INKEY$:IFC$="S" THEN GOTO660
640 GOTO 630
650 REM **********  WEAPON SELECT  **********
660 CLS:COLOR14,1:BEEP
670 CURSOR12,1:PRINT"WEAPON SELECT"
680 CURSOR11,5:PRINT"1 SWORD BEAM"
690 CURSOR11,7:PRINT"2 THUNDER BOLT"
700 CURSOR11,9:PRINT"3 FIRE BALL"
710 CURSOR11,11:PRINT"4 HOLY WAVE"
720 IF C$="1" THEN H=1:GOTO 770
730 IF C$="2" THEN H=2:GOTO 770
740 IF C$="3" THEN H=3:GOTO 770
750 IF C$="4" THEN H=4:GOTO 770
760 C$=INKEY$:GOTO 720
770 BEEP:CLS
780 REM **********  STAGE  **********
790 I=I+1:X=1:IFH=4 THEN R=R+I+5
800 GOSUB 2540
810 CURSOR13,8:PRINT"STAGE";I
820 FORB=0TO299:COLOR15:COLOR7:NEXTB
830 GOSUB 2450:ON I GOTO 1130,1230,135
0,1480,1570,1660,1750,1840,1940,2100
840 REM **********  HORY WAVE  **********
850 FORJ=X+3 TO X+13:CURSORJ,20:PRINT"
―▀":SOUND4,0,13:NEXTJ:SOUND0
860 CURSORX+14,20:PRINT"  "
870 RETURN
880 REM **********  THUNDER BOLT  **********
890 FORJ=20TO 10STEP-1:CURSORX+3,J:PRI
NT"▀":SOUND4,1,11:CURSORX+3,J:PRINT" "
:NEXTJ:SOUND0
900 RETURN
910 REM **********  FIRE BALL  **********
920 FORJ=20TO14STEP-1:CURSORX+2,J:PRIN
T"◆▀":SOUND4,2,12:CURSORX+2,J:PRINT" ";
NEXTJ:FOR J=X+2TOX+7:CURSORJ,14:PRINT"
◆▀":NEXT J:SOUND0
930 RETURN
940 REM **********  SWORD BEAM  **********
950 FORJ=X+3 TO X+17:CURSORJ,20:PRINT"
―":SOUND4,1,11:NEXTJ:SOUND0
960 CURSORX+18,20:PRINT" ":RETURN
970 REM **********  FARRIA MOVE  **********
980 CURSOR7,3:PRINT N;" "
990 CURSOR24,3:PRINT P;" "
1000 C$=INKEY$
1010 IF C$="N"ANDX>1 THEN X=X-1
1020 IF C$="M"ANDX<18 THEN X=X+1
1030 CURSORX,20:PRINT" rt "
1040 CURSORX,19:PRINT" q "
1050 CURSORX,21:PRINT" s "
1060 IF C$="X" AND H=1THEN GOSUB 950
1070 IF C$="X" AND H=3THEN GOSUB 920
1080 IF C$="X" AND H=2THEN GOSUB 890
1090 IF C$="X" AND H=4THEN GOSUB 850
1100 IF K<0 OR INKEY$="0"THENGOTO2380
1110 IF P<0 THEN GOTO 2220
1120 RETURN
1130 REM **********  JUMBO BEE  **********
1140 FOR K=1TO18
1150 IF K=18 THEN FOR K=18TO1STEP-1
1160 CURSORK,11:PRINT" op "
1170 CURSORK,10:PRINT" mn "
1180 L=INT(RND(1)*6)+1
1190 GOSUB 970:IFX+3=K+1ANDH=2ANDINKEY
$="X"THENP=P-R:COLOR1,6:COLOR14,1
1200 IF L=2THEN FOR M=12TO21:CURSORK+1
,M:PRINT"b":SOUND4,2,13:CURSORK+1,M:PR
INT" ":NEXTM:SOUND0:IF X+1=K+1THEN N=N
-G:COLOR1,7:COLOR14,1
1210 NEXT K
1220 GOTO 1140
1230 REM **********  GHOST NIGHT  **********
1240 FOR K=19TO16 STEP-1
1250 IF K=16 THEN FOR K=16TO19
1260 GOSUB 970
1270 IFJ>25ANDK=18ANDINKEY$="X"THENP=P
-R:COLOR1,6:COLOR14,1
1280 CURSOR26,K:PRINT"   n"
1290 CURSOR26,K+1:PRINT"  !~+"
1300 CURSOR26,K+2:PRINT"→}^*"
1310 CURSOR26,K+3:PRINT"   "
1320 CURSOR26,K-1:PRINT"   "
1330 IF K+2=21 THEN FOR M=24TO9 STEP-1
:CURSORM,21:PRINT"▬ ":SOUND4,1,12:CURS
OR 9,21:PRINT" ":NEXT M:SOUND0:IF X+1>
M THEN N=N-G:COLOR1,13:COLOR14,1
1340 NEXT K:GOTO 1240
1350 REM **********  STONE MAN  **********
1360 CURSOR25,14:PRINT"  ▄▄  "
1370 CURSOR25,15:PRINT" ▐▄▄▌ "
1380 CURSOR25,16:PRINT"▐▄▄▄▄▌"
1390 CURSOR25,17:PRINT" ▐▄▄▌ "
1400 CURSOR25,18:PRINT" ▄▌▐▄ "
1410 CURSOR25,19:PRINT" ▀▀ ▀▀ "
1420 CURSOR25,20:PRINT" ▐▄ ▄▌ "
1430 CURSOR25,21:PRINT" ▀▀ ▀▀ "
1440 L=INT(RND(1)*6)+1
1450 IFL=2THENFORM=14TO21:CURSOR((11-13
)*-1)+27,M:PRINT"□":SOUND4,0,12:CURSOR
((M-13)*-1)+27,M:PRINT" ":NEXTM:SOUND0
:IFX+1=19THENN=N-G:COLOR1,5:COLOR14,1
```

★僕は「YSシミヌキ」という看板を見て，「アドルはシミヌキのアルバイトをやってたのか。ビンボーだなあ～」と思ってしまった。（山口県原狭都・**あまちむよう11才**）……**【影：そっちが本業だったりはしないかい。】**

りおもしろいので（自分で言うのも何だが），ぜひ打ち込んでみてください。もちろん，効果音，キャラクター，タイトルにも凝ってありますし，すごいテクニック（H.P.の数字が，前作とちがってダブらないのだ!!）も使ってますよ。

P.S.一見，ノー・ダメージで倒すのがムリに見えるDRAGONも，うまくやればノー・ダメージで倒せる!!

CHECKER FLAG

編：戦略的スーパーどうのこうのという，むずかしそうなサブ・タイトルがついていますね。

影：こういうのは私におまかせ…。あれ？しまった〜。武器の選択をまちがえた〜。

Dr.D：ははは。一度敵に会わないと，どの武器が有効かわからんようだな。武器によっては，やられるのを待つしかなくなるぞ。

影：くそー，きたねーの。

編：最初の敵は，THUNDER BOLTですね。それ！うーん，当たり判定がきびしい。

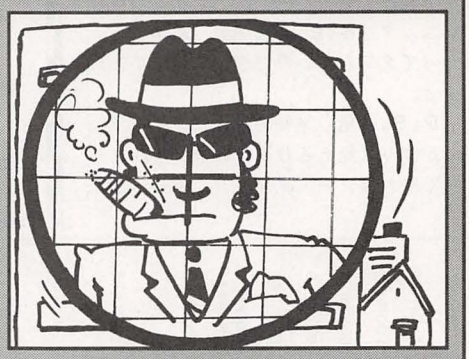
Dr.D：自分と敵の横の移動速度が同じというのもきびしいな。

```
1460 GOSUB 970:IFJ>25ANDH=3ANDINKEY$="
X"THEN P=P-R:COLOR1,6:COLOR14,1
1470 GOTO 1440
1480 REM ▼▼▼▼▼ LIZARD KNIGHT ▼▼▼▼▼
1490 FOR K=30TO23STEP-1
1500 J=0:GOSUB 970:IFJ>K THEN P=P-R:CO
LOR1,6:COLOR14,1
1510 IF K=23 THEN FOR M=22TO8 STEP-2:C
URSORM,20:PRINT"▬▬▬
```

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

バンクパニックもどきのゲームだ

すないぱあ



聖学院C.C.

★すとおりぃ

私は優秀な「すないぱぁ」だ。今回の私の仕事は，「びる」に逃げ込んだ「ぎゃんぐ」をすないぷすることだ。「びる」の中には人質となった民間人がいるので気を付けて撃たなければならない。おっと時間だ。さあ行くとするか。

★れっつぷれぃ

私の持つ銃は「びる」の窓と対応していて

7 8 9 +
4 5 6 =
1 2 3

となっている。

窓からは民間人と「ぎゃんぐ」が顔をだす。民間人は撃ってはいけない。「ぎゃんぐ」を撃たないと，こちらがやられてしまう。

「すこあ」とは，弾の数である。これが0のときにはずすと1回やられてしまう。3回やられてしまうと「げいむおうばあ」だ。以上だ。

★作者からこんにちは

どうも。聖学院C.C.のThe thing of Dです。このプログラムは構想10分製作時間2時間というものです。結構燃えますのでどうぞ入力してやってください。私はステージ15で，3,150点でした。

★「ぬお～指がついていかない」という方へ

●遅くするには…

2360行のT＝40を3の倍数ずつ増やしてやってください。

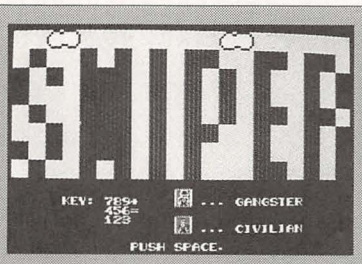
●ＭＩＳＳの回数を増やすには…

2960行のM＜3を増やしてやってください。

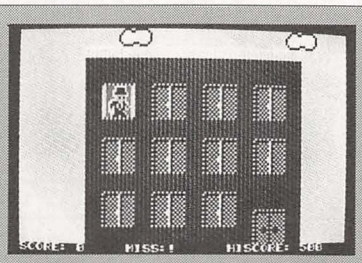
★ぴぃえす

ＮＥＷ　ＢＡＳＩＣでは，動きません。turbo ＢＡＳＩＣのほうが速い。turboの場合，KM.0，KL.0の25行モードで。

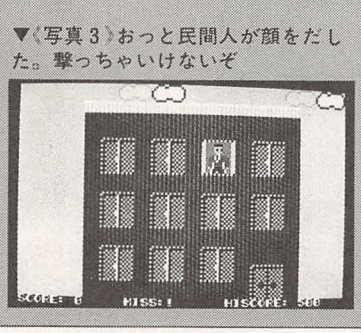
★　　★



▲〈写真1〉すないぱぁのタイトル画面。スペース・キーでスタート



▲〈写真2〉「びる」の窓から「ぎゃんぐ」が！それ撃て！



▼〈写真3〉おっと民間人が顔をだした。撃っちゃいけないぞ



▼〈写真4〉何人かの「ぎゃんぐ」を撃つと面クリア～

すないぱぁのプログラム・リスト

```
100 '---------- PCG MAKE
110 WIDTH 40:CLS:INIT:SCREEN:COLOR 7
120 CFLASH 1:CSIZE 3:LOCATE 8,10:PRINT#0,"PLEASE WAIT.":CSIZE:CFLASH
130 FOR I=&H20 TO &H5F:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8)
140 FOR J=1    TO 8    :C$=BIN$(ASC(MID$(A$,J,1)))
150 B$=LEFT$("(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$
160 D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$)):NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT
170 DEFCHR$(  96)=HEXCHR$("000000000000000000AAAAAAAAAAAAAAAA00000000000000000000")
180 DEFCHR$(  97)=HEXCHR$("558015AA15AA15AA558000800080008055801 5AA15AA15AA")
190 DEFCHR$(  98)=HEXCHR$("558095AA95AA95AA95AA5808180818081805580095AA95AA95AA")
200 DEFCHR$(  99)=HEXCHR$("15AB15AA15AA15AA01810180008000AA15AB15AA15AA15AA")
210 DEFCHR$( 100)=HEXCHR$("95AA95AA95AA95AA81808180818081AA95AA95AA95AA95AA")
220 DEFCHR$( 101)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF")
230 DEFCHR$( 102)=HEXCHR$("E3DCBF7F7F7FBEC1001C3F7F7F3E00E3DCBF7F7F7FBEC1")
240 DEFCHR$( 103)=HEXCHR$("03FDFEFEFEFE3DC300FCFEFEFEFE3C0003FDFEFEFEFE3DC3")
250 DEFCHR$( 104)=HEXCHR$("55FFFEFEFCFEFEFE5583286847838F55C3C2C6C4C7C3CF")
260 DEFCHR$( 105)=HEXCHR$("55FF1F1F0F1F1F1F55F1111109F951F155F3131130BFB53F3")
270 DEFCHR$( 106)=HEXCHR$("F8F1F5F4FCFCF8AA9891959C9C8C884ADD81D5DCDCCC8AA")
280 DEFCHR$( 107)=HEXCHR$("1F4F578F3F1F8FAAD9495D99211189AADB4B57B2B2313BAA")
290 DEFCHR$( 108)=HEXCHR$("55FFFCFCFCFCFEF2558080838283818F55C0C0C3C2C3C1C2")
300 DEFCHR$( 109)=HEXCHR$("55FF3F3F3F3F7F8F55010 1C181C181F1550303C383C38383")
```

★やった一，プレゼントが当たった～！これも編集部のみなさんのおかげです。どうもありがとうございました。
（福岡市・藤吉誠16才）……【影：いえいえ，どういたしまして。お返しなんてそんな，気にしないでください。】

```
310 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("E2E1E4E4ECF8F9AA9F9F9F9F948889AAC2C1C4C4D4C8C9AA")
320 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("87072727371F1FAAF9F9F9F9291111AA830323232B1313AA")
330 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("FFFFFFFFF000000FFAAAAAAAAAAAAAAFFFFFFFFF000000")
340 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("558015AA15AA15AA5580008000800080558015AA15AA15AA")
350 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("5500552A552A552A5500010001000100550055 2A552A552A")
360 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("11A011AA15AA15AA0C8C008000800080011A011AA15AA15AA")
370 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("4502452A552A552A3130010001000100 4502452A552A552A")
380 '
1000 '---------- SNIPER
1010 'PROGRAMMED,COMPOSED,DESGINED
1020 '       BY 1988 THE THING OF D
1030 '
1040 CLS:TEMPO 50:CGEN 1
1050 A$="PROGRAMMED,COMPOSED,DESIGNED":V=4 :W=10:GOSUB 1080
1060 A$="BY 1988 THE THING OF D"      :V=11:W=12:GOSUB 1080
1070 A$="IN SEIGAKUIN COMPUTER CLUB"  :V=5 :W=15:GOSUB 1080:GOTO 1100
1080 FOR I=1 TO LEN(A$):LOCATE V+I,W:BEEP 1
1090 PRINT MID$(A$,I,1):BEEP 0:PAUSE 1:NEXT I:RETURN
1100 SOUND 6,0:SOUND 7,&H38:SOUND 11,255:SOUND 12,150:SOUND 13,0
1110 PLAY "V16 O3 C9:V16 O2 C9:V16 O1 C9"
1120 COLOR 0:KEY 0,"RUN"+CHR$(13):DELETE 100-1120
2000 '--------------------- MAIN PROGRAM
2010 '
2020 '●●●●● INIT
2030 WIDTH 40:INIT:SCREEN:REPEAT OFF:DEFINT A-Z:TEMPO 200:CGEN 1
2040 DIM X(12),Y(12),A$(12),C$(3,2):H=500
2050 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 3:Z=Y*4+X+1
2060 X(Z)=X*6+10:Y(Z)=Y*6+6:A$(Z)=MID$("789+456=123 ",Z,1)
2070 NEXT X,Y
2080 C$(1,1)="hi":C$(1,2)="jk":C$(2,1)="lm":C$(2,2)="no"
2090 C$(3,1)="ab":C$(3,2)="cd"
2100 '●●●●● TITLE
2110 CLS:CGEN 1:CSIZE 3
2120 D$=      "fgeeeeeeeefgeeeeeeee"
2130 PRINT #0,D$;
2140 PRINT #0,"e`ee`e`e`e``ee``e``e";
2150 PRINT #0,"`e`e```e`e`e`e`ee`e`";
2160 PRINT #0,"`eee```e`e`e`e`ee`e`";
2170 PRINT #0,"e`ee```e`e`e`e`e``e";
2180 PRINT #0,"ee`e```e`e``ee`ee`e`";
2190 PRINT #0,"`e`e```e`e`eee`ee`e`";
2200 PRINT #0,"e`ee`e`e`e`eee``e`e`";
2210 LOCATE 0,17
2220 PRINT TAB(6);"            hi"
2230 PRINT TAB(6);"KEY: 789+    jk ... GANGSTER"
2240 PRINT TAB(6);"     456="
2250 PRINT TAB(6);"     123     lm"
2260 PRINT TAB(6);"             no ... CIVILIAN"
2270 SOUND 6,7:SOUND 7,&H18:SOUND 11,255:SOUND 12,10:SOUND 13,0
2280 I$=" V15 O5 G5EC FD-B  EC-A  FD-B  C8
2290 H$=":V13 O2 G7C5 F7-B5 E7-A5 F7-B5 C8
2300 J$=":V16 O2 C5RC CRC   CRC   CRC   CCR
2310 PLAY I$+H$+J$:KEY0,""
2320 LOCATE 14,23:CFLASH 1:PRINT "PUSH SPACE.":CFLASH
2330 IF O>49 THEN D$=RIGHT$(D$,18)+LEFT$(D$,2):LOCATE 0,0:PRINT #0,D$;:O=0
2340 O=O+1:IF INKEY$<>" " THEN 2330
2350 '●●●●● INIT 2
2360 M=0:S=0:R=1:T=40
2370 CLS
2380 LOCATE 10,10:PRINT #0,"STAGE ";R
2390 I$=" V15 O5 C5DE    D-BC
2400 H$=":V15 O5 E5FG    FD E
2410 J$=":V16 O2 C3CRCCC C5CC
2420 PLAY I$+H$+J$:CLS
2430 K=10: IF R>10 THEN K=10+(R-10)*3
2440 T=T-3:IF T<10 THEN T=10
2450 '●●●●● CRT
2460 LINE (0,0)-(40,23),"e",BF:FOR I=4 TO 23 STEP 2
2470 LOCATE 8,I:PRINT #0,STRING$(13,"`"):NEXT I
2480 LOCATE 8,2:PRINT #0,STRING$(13,"p")
2490 FOR Y=6 TO 18 STEP 6:FOR X=10 TO 28 STEP 6
2500 LOCATE X,Y  :PRINT #0,C$(3,1)
2510 LOCATE X,Y+2:PRINT #0,C$(3,2):NEXT X,Y
2520 LOCATE 28,18:PRINT #0,"``";
2530 LOCATE 28,20:PRINT #0,"qr";
2540 LOCATE 28,22:PRINT #0,"st";
2550 LOCATE 0 ,24:PRINT "SCORE:       MISS:       HISCORE:";
2560 '●●●●● MAIN
2570 LOCATE 18,24:PRINT LEFT$("!!!!!!",M);
2580 LOCATE 6 ,24:PRINT S;
2590 IF H<S THEN H=S
2600 LOCATE 33,24:PRINT H;
2610 A=RND(1)*1+1:Z=RND(1)*10+1
2620 LOCATE X(Z),Y(Z)  :PRINT #0,C$(A,1)
2630 LOCATE X(Z),Y(Z)+2:PRINT #0,C$(A,2):KEY 0,"":BEEP
2640 FOR I=0 TO T:IF O>10 THEN D$=RIGHT$(D$,18)+LEFT$(D$,2):O=0
2650 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 2710
2660 GOSUB 2790
2670 IF I$=A$(Z) AND A=1 THEN GOSUB 2810:K=K-1:S=S+10:GOTO 2730
2680 IF I$=A$(Z) AND A=2 THEN 2920
2690 IF S-10<0 THEN GOSUB 2830:GOTO 2920
2700 S=S-10
2710 LOCATE 0,0:PRINT #0,D$:O=O+1:NEXT I
2720 IF A=1 THEN GOSUB 2830:GOTO 2920
2730 IF K=0 THEN R=R+1:S=S+100:GOTO 2850
2740 LOCATE X(Z),Y(Z)  :PRINT #0,C$(3,1)
2750 LOCATE X(Z),Y(Z)+2:PRINT #0,C$(3,2)
2760 GOTO 2580
2770 '●●●●● SOUND
2780 '--- FIRE
2790 SOUND 6,20:SOUND 12,10:SOUND 13,0:SOUND 10,16:RETURN
2800 '--- HIT (GANGSTER)
2810 SOUND 6,31:SOUND 12,10:SOUND 13,0:SOUND 10,16:RETURN
2820 '--- HIT (SNIPER)
2830 SOUND 6,10:SOUND 12,40:SOUND 13,0:SOUND 10,16:PAUSE 2:RETURN
2840 '●●●●● STAGE CLR
2850 LOCATE 8,10:PRINT #0,"STAGE CLEAR!"
2860 SOUND 6,7:SOUND 12,10
2870 I$=" V15 O5 C5AF +CA+C +C8
2880 H$=":V13 O2 C8   +C8   +C5B+C
2890 J$=":V16 O2 CCR  CRC   CCC
2900 PLAY I$+H$+J$:GOTO 2370
2910 '●●●●● MISS
2920 SOUND 6,7:SOUND 12,10
2930 I$=" V15 O5
2940 H$=":V16 O2 A7F5 EDC
2950 J$=":V16 O2 C7R5 CCC
2960 PLAY I$+H$+J$:M=M+1:IF M<3 THEN 2370
2970 '●●●●● GAME OVER
2980 CLS
2990 LOCATE 9,10:PRINT #0,"GAME OVER."
3000 SOUND 6,7:SOUND 12,10
3010 I$=" V15 O4 A5GF   EDC D8
3020 H$=":V15 O4 E5DC O3BAG A8
3030 J$=":V16 O2 CRC    CRC CCR
3040 PLAY I$+H$+J$:KEY 0,"":FOR I=1 TO 3000
3050 IF INKEY$=" " THEN 2110
3060 NEXT I:GOTO 2110
```

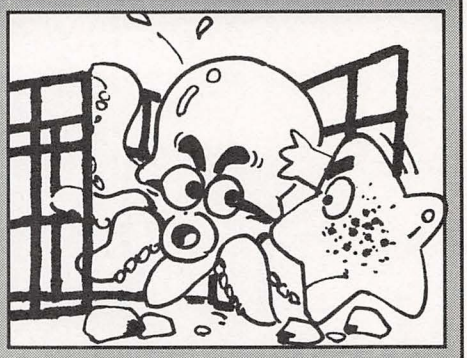
★市販ソフトがX1シリーズからturboシリーズに片寄ってきている。ゲーム命の僕がそれに耐えられるものか。こうなったら、バイトして…88FAを買っちゃうもんね。(熊本県八千代郎・匿名17才)……【編：ふーむ。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

とても楽しいキャラクター・ゲーム

タコが嫌いなヒトデ君

下中　順司



⊙ストーリー

ヒトデ君が遊んでいるうちに，ヒトデ君の家が大嫌いなタコたちに占領されてしまいました。ヒトデ君はしかたなく闘うのでした。

⊙遊びかた

テンキーの8 2 4 6でヒトデ君を上下左右に動かして，タコたちをやっつけてください。やっつけかたは，タコをオリに押しこめばいいのです（第1図）。

そうして，8匹やっつけるとカギがでます。カギを取ると扉がでます。扉へ行けば面クリアです。

●魚，ワカメについて

魚を3匹以上取ったときに，スペース・キーを押すと，一定時間敵の動きが止まります。

■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。

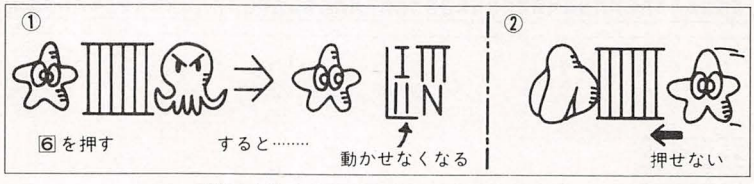
また，ワカメを取ると，H.P.がアップします。

●薬について

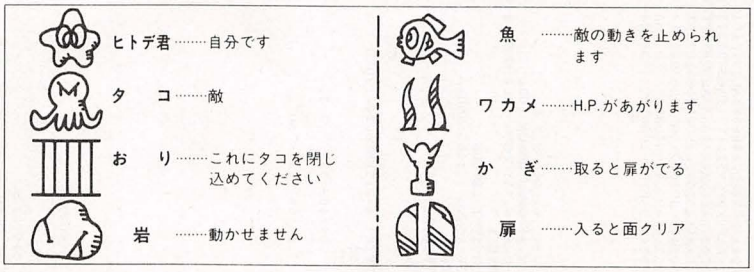
5キーを押す(HP−50)と薬が自分のところへでます。タコは薬が嫌いで薬からはなれようとします。追いつめ

《第1表》変数表

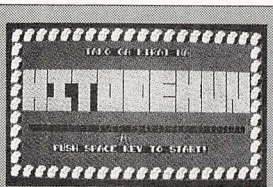
X，Y……自分のX，Y座標	HP……ヒット・ポイント
TX( )，TY( )…敵のX，Y座標	FS……魚の数
RO……ラウンド	TF( )……敵フラグ
SC……スコア	E……エネミー・カウンタ用
HI……ハイスコア	MY$……自分のキャラ
Z……音楽用	T$……テキのキャラ
S……ジョイスティック用	SU$……スミのキャラ
X1，Y1……自分の増加量	F$……フィールド・キャラ
F(,)……フィールド・データ	A$,B$,C$,D$…汎用



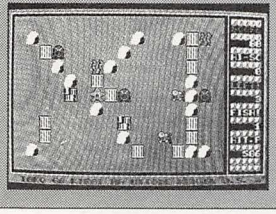
《第1図》オリはタコをやっつける道具



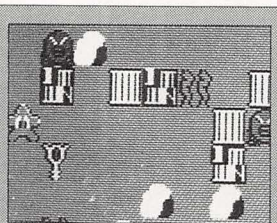
《第2図》キャラクターの説明



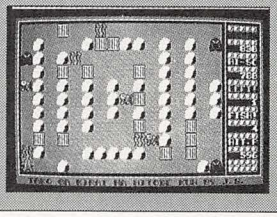
▲《写真1》タイトル画面。かわいいキャラクター・ゲームだ



▼《写真2》オリをタコに押し込んでやっつけちゃえ！



▲《写真3》タコを8匹やっつけるとカギが現れるぞ



▼《写真4》魚やワカメをうまく使っていくことも大事

★ある話し合いの途中，友人Kがいきなり立ちあがって言いました。「ダメだなァ，発想を360度転換させなきゃ」……。(大阪府柏原市・**趙雲子龍18才**)……【**編**：もとにもどりますね。**影**：私だったら720度転換するぞ。】

られたときに使ってください。

●タコ

タコは通常は自分に近づいてきますが，薬がある場合は薬からはなれようとします。また，タコなのでやはり(?)スミをはいてきます。

◎死

- タコにつかまった場合
- H.P.がなくなった場合
- H.P.が50以上ないのに薬を使った場合
- スミをかぶった場合

◎プログラムについて

今回は非常に楽にプログラミングできました。

少し悩んだのは，面パターンです。オリの位置はやるごとにちがうので，多少むずかしくなる面もありますが，がまんしてください。

また，キャラクターは左右対称なのを使って，ＭＩＲＲＯＲ＄で作り，だいぶ減らすことができました。このアイデアはスシを食べているときにうかびました。最初の２，３面はどうってことないけれど，９，10面はかなりむずかしいです。10面クリアで感動のエンディングが君を待つ!!

★　　★

タコが嫌いなヒト君のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■■■■■ TAKO GA KIRAI NA HITODE KUN ■■1988 J.SHIMONAKA ORIGINAL ■■■■■■■■■
20 INIT:CLICK OFF:DEFINT A-Z:CLS 4:WIDTH 40:DIM F(17,12):PLAY 2000:GOSUB 1110
30 GOSUB 1070:GOSUB 930:GOSUB 730:GOSUB 690:GOSUB 700:GOSUB 710
40 '■■■■■■■■■ MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
50 Z=Z+1+(Z=32)*32:PLAY "O6"+MID$("CRCRCRCRCRCRCRGRARGRBRERGRAR",Z,1)+"2"
60 S=STICK(0):IF STRIG(0) THEN 460 ELSE X1=(S=4)-(S=6):Y1=(S=8)-(S=2)
70 CH=F(X+X1,Y+Y1):HP=HP-1:GOSUB 700:IF HP=0 THEN 560 ELSE IF S=5 THEN 150
80 ON CH GOTO 100,360,110,120,130,520,100,100:GOSUB 180:GOTO 210
90 '■■■■■■■■■ SUB FOR MAIN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
100 X1=0:Y1=0:PLAY "O3C5D:O2C5D":GOTO 210
110 HP=HP+30:GOSUB 180:PLAY "O6C6EFD:O2E6FDC":GOSUB 700:F(X,Y)=0:GOTO 210
120 FS=FS+1 :GOSUB 180:PLAY "O5B6EGC:O2G6RGR":GOSUB 710:F(X,Y)=0:GOTO 210
130 GOSUB 910:F(CX,CY)=6:GOSUB 180:PLAY "O6G6AABA":F(X,Y)=0:SC=SC+10
140 GOSUB 690:LOCATE CX*2-1,CY*2-1:PRINT F$(6):GOTO 210
150 F(X,Y)=7:DX=X:DY=Y:PLAY "O2C9O3CO4CO5C0B6C07C08C":HP=HP-50
160 TF(1)=3:TF(2)=3:TF(3)=3:IF HP<=0 THEN 560 ELSE GOSUB 700:GOTO 210
170 '■■■■■■■■■ MY CHARA PRINT SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
180 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT F$(F(X,Y)):X=X+X1:Y=Y+Y1
190 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT MY$:RETURN
200 '■■■■■■■■■ ENEMY MOVE ROUTINE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
210 E=E+1+(E=3)*3:U=0:V=0:ON TF(E) GOTO 220,310,320
220 L=TX(E):M=TY(E):IF RND>.5 THEN U=L+SGN(X-L):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(Y-M)
230 IF(U,V):IF P<>0 THEN 50 ELSE TX(E)=U:TY(E)=V
240 LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(F(L,M)):LOCATE TX(E)*2-1,TY(E)*2-1:PRINT T$
250 IF X=TX(E) AND Y=TY(E) THEN 560 ELSE IF RND(1)>.1 THEN 50
260 '■■■■■■■■■ ENEMY ATTACK ! ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
270 SX=TX(E)+SGN(X-TX(E)):SY=TY(E)+SGN(Y-TY(E))
280 IF SX>16 OR SX<1 OR SY<1 OR SY>11 THEN 50
290 LOCATE SX*2-1,SY*2-1:PRINT SU$:PLAY "O2G2DECF":IF X=SX AND Y=SY THEN 560
300 LOCATE SX*2-1,SY*2-1:PRINT F$(F(SX,SY)):GOTO 50
310 TC(E)=TC(E)-1:IF TC(E)<0 THEN TF(E)=1:GOTO 220 ELSE L=TX(E):M=TY(E):GOTO240
320 L=TX(E):M=TY(E):IF RND>.5 THEN U=L+SGN(L-DX):V=M ELSE U=L:V=M+SGN(M-DY)
330 IF U=DX AND V=DY THEN PLAY"O5C1EDC":F(U,V)=0 ELSE 230
340 TF(1)=1:TF(2)=1:TF(3)=1:GOTO 210
350 '■■■■■■■■■ ORI MOVE SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 BX=X+X1*2:BY=Y+Y1*2:CP=F(BX,BY):IF CP<>0 THEN PLAY "O3C6D:O2C6D":GOTO 210
370 F(BX-X1,BY-Y1)=0:LOCATE (BX-X1)*2-1,(BY-Y1)*2-1:PRINT F$(0)
380 F(BX,BY)=2:LOCATE BX*2-1,BY*2-1:PRINT F$(2)
390 FOR I=1 TO 3:IF BX=TX(I) AND BY=TY(I) THEN G=I:GOTO400 ELSE NEXT:GOTO210
400 COLOR 6:LOCATE BX*2-1,BY*2-1:PRINT F$(8):F(BX,BY)=8:CP=CP+1:COLOR 7
410 L=INT(RND(1)*16)+1:M=INT(RND(1)*10)+1:IF F(L,M)<>0 OR ABS(X-L)<2 THEN 410
420 PLAY"O4C4DEFGADCF":FORI=0TO4:LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT F$(0):PLAY "O2F5GAB"
430 LOCATE L*2-1,M*2-1:PRINT T$:NEXT:TX(G)=L:TY(G)=M:IF CP=8 THEN 500
440 SC=SC+40:GOSUB 690:GOTO 210
450 '■■■■■■■■■ FISH USE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
460 IF FS<3 THEN HP=HP-10:GOTO 210 ELSE FS=FS-3:TF(1)=2:TF(2)=2:TF(3)=2
470 FOR I=7 TO 0 STEP -1:PLAY "O6CD2D":NEXT:TC(1)=INT(RND(1)*5)+1
480 TC(2)=20-RO-TC(3):FS=FS-1:F$(4)=CHR$(I):GOSUB 710:GOSUB 210
490 '■■■■■■■■■ GET TREASURE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
500 GOSUB 910:F(CX,CY)=5:LOCATE CX*2-1,CY*2-1:PRINT F$(5):GOTO 210
510 GOSUB 180:PLAY "V1506C9DEFGABR+CR+CR+C#+C#+C#":SC=SC+100:GOSUB 690
520 LOCATE 9,7:PRINTUSING " ROUND ## CLEAR !";RO:RO=RO+1:PAUSE30:CF=0
530 IF RO=11 THEN 630 ELSE 570
540 '■■■■■■■■■ DEAD ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
550 '■■■■■■■■■ GAME OVER ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
560 PLAY "O2E9GDCRCRCCR":LF=LF-1:CF=0:HP=500:FS=0:IF LF<0 THEN 590
570 GOSUB 830:GOSUB 730:GOSUB 690:GOSUB 700:GOSUB 710:GOTO 50
580 '■■■■■■■■■ CLEAR ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
590 CLS 4:CGEN:CSIZE 1:COLOR 1:FOR I=0 TO 2:LOCATE 12,6+I*2:PRINT#0 E$(I):NEXT
600 CSIZE:CGEN 1,0:COLOR 7:LINE(0,15)-(39,16),"■",BF:IF SC>HI THEN HI=SC
610 P=10:GOSUB 1030:LF=3:HP=500:RO=1:SC=0:FS=0:GOTO 570
620 '■■■■■■■■■ HAPPY END ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
630 CLS4:LINE(0,0)-(39,24),"■",BF:LINE(0,15)-(39,15),"■",B:Y=7:X=5:LOCATE 1,10
640 PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
650 FOR I=0 TO 12:LOCATE I*2+10,13:PRINT "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
660 PAUSE 3:NEXT:LOCATE 38,13:PRINT F$(0):COLOR 6
670 LOCATE 15,10:PRINT "HAPPY END !":COLOR INT(RND(1)*7)+1:PLAY"C6D":GOTO 670
680 '■■■■■■■■■ SCORE HIT POINT FISH PRINT ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
690 LOCATE 34, 4:PRINT USING "#####":SC:RETURN
700 LOCATE 34,20:PRINT USING "#####":HP:RETURN
710 LOCATE 34,16:PRINT USING "#####":FS:RETURN
720 '■■■■■■■■■ FIELD DATA READ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
730 ON RO RESTORE 1450,1460,1470,1480,1490,1500,1510,1520,1530,1540
740 FOR I=1 TO 11:READ A$:B$=RIGHT$("0000000000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),16)
750 FOR J=1 TO 16:F(J,I)=VAL(MID$(B$,J,1)):NEXT J,I:FOR I=0 TO 13
760 IX=INT(RND(1)*15)+1:IY=INT(RND(1)*10)+1:IF F(IX,IY)<>1 THEN 760
770 F(IX,IY)=2:NEXT:FOR I=0 TO 6:GOSUB 910:F(CX,CY)=INT(RND*2)+3:NEXT
780 '■■■■■■■■■ FIELD PRINT AND START INITIALISE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
790 FOR I=1 TO 16:FOR J=1 TO 11:LOCATE I*2-1,J*2-1:PRINT F$(F(I,J)):NEXT J,I
800 X=1:Y=11:TX(1)=1:TY(1)=1:TX(2)=16:TY(2)=1:TX(3)=16:TY(3)=11:HP=600
810 GOSUB 190:FOR I=1 TO 3:LOCATE TX(I)*2-1,TY(I)*2-1:PRINT T$:NEXT:RETURN
820 '■■■■■■■■■ CRT INITIALIZE ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
830 CLS:LINE(34,1)-(38,22),"■",BF:LINE(1,1)-(32,22),"■",BF:RESTORE 890
840 LINE(4,4)-(316,188),PSET,7,B:LINE(268,4)-(268,188),PSET:PAINT (0,0),4,7
850 FOR I=0 TO 4:READ A$:COLOR I+2:LOCATE 34,I*4+2:PRINT A$;:NEXT:TF(1)=1
860 COLOR 2:LOCATE 2,24:PRINT "TAKO GA KIRAI NA HITODE KUN BY J.S.";:COLOR 7
870 LOCATE 34,8:PRINT USING"#####";HI:LOCATE 34,12:PRINT USING"#####";LF
880 FOR I=0 TO 17:FOR J=0 TO 12:F(I,J)=1:NEXT J,I:TF(2)=1:TF(3)=1:RETURN
890 DATA SCORE,HI-SC,LEFT',FISH',HIT.P
900 '■■■■■■■■■ RND SUB ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
910 CX=INT(RND(1)*15)+1:CY=INT(RND(1)*10)+1:IFF(CX,CY)<>0THEN 910 ELSE RETURN
920 '■■■■■■■■■ TITLE DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
930 TI$(0)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":E$(0)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
940 TI$(1)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":E$(1)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
950 TI$(2)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":E$(2)="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
960 '■■■■■■■■■ TITLE SCREEN ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
970 CLS 4:FOR I=0 TO 19:FOR J=0 TO 10:LOCATE I*2,J*2:PRINT F$(1)::NEXT J,I
980 LINE(2,2)-(37,19),"■",BF:LOCATE 19,15:PRINT MY$:Q=192:N=63
990 PRW&H40:LINE(Q,N)-(207,N),PSET,6:LINE(Q,78)-(207,78),PSET,6:PALETE,0
1000 COLOR 6      :LOCATE 12,3 :  PRINT"TAKO GA KIRAI NA":COLOR 5:CGEN:CSIZE 1
1010 FOR I=0 TO 2:LOCATE 2,I*2+6:PRINT#0 TI$(I):BEEP:NEXT :COLOR 2:CGEN 1
1020 LOCATE 3,14:PRINT "COPY RIGHT 1988 SHIMONAKA ORIGINAL":COLOR 7:P=10:CSIZE
1030 LOCATE 7,17:PRINT "PUSH SPACE KEY TO START!":IF STRIG(0) THEN CLS4:RETURN
1040 LOCATE P*2-1,15:PRINT F$(0):P=P+(P>2 AND RND(1)>.5)-(P<18 AND RND(1)<.5)
1050 PLAY "O6C3DE":LOCATE P*2-1,15:PRINT MY$:PAUSE 5:GOTO 1030
1060 '■■■■■■■■■ CHARA. SETTING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1070 MY$  ="ab←↓cd":TS    ="ef←↓gh":F$(0)="■■←↓■■":F$(1)="{|←↓}":RO=1:LF=3
1080 F$(5)="ij←↓kl":F$(6)="mn←↓op":F$(7)="qr←↓st":F$(2)="uv←↓wx":CGEN 1
1090 F$(8)="lv←↓wN":F$(3)="yz←↓zz":SU$=  "■■←↓■■":F$(4)="■←↓■":RETURN
1100 '■■■■■■■■■ P.C.G. SETTING ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1110 IF MID$(CGPAT$(90),31,1)="■" THEN RETURN ELSE RESTORE 1190
1120 FOR I=0 TO 22 STEP 2:READ A$:DEFCHR$(I+97 )=HEXCHR$(A$)
1130                          :DEFCHR$(I+98 )=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
1140 FOR I=0 TO 12            :READ A$:DEFCHR$(I+121)=HEXCHR$(A$)  :NEXT
1150 FOR I=1 TO 3:F=INT(RND(1)*32):FOR J=1 TO 8:C$=BIN$(ASC(MID$(A$,J,1)))
1160 B$=LEFT$(C$,1):C$=B$+LEFT$(C$,7):MID$(C$,3,1)=B$:D$=D$+CHR$(VAL("&B"+C$))
1170 NEXT:DEFCHR$(I)=D$+D$+D$:D$="":NEXT:RETURN
1180 '■■■■ 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1190 DATA 0183C3C3C3C3C381,7E7E7E7E7E7E7E00,0FF0F0F0F0F0F0F0,3C3C3C3C3C3C3C00
1200 DATA 0183C3C3C3C3C381,7E7E7E7E7E7E7E00,0FF0F0F0F0F0F0F0,3C3C3C3C3C3C3C00
1210 DATA FCF0E0C0C0B4B280,00030F1F3F3F3C00,0000000804020000,0000000000000000
1220 DATA 8000000020000083,3B3ABB9C8F936408,0000000000000000,0000000000000000
1230 DATA CC80C0E0E0D0B0F0,0033ED0D0D0D0D06,00331E0C0C0C0C06,0000000000000000
1240 DATA F8FCFCFCF8FCF8FC,0301010103010301,0301010103010301,0000000000000000
1250 DATA F1EED2A2A2424248,000E1E3E3E7E7E7E,000E122222424248,0000000000000000
1260 DATA 4A4E4242424278E8,7A7E7E7E7E7E7E00,4A4E4242424278E8,0000000000000000
1270 DATA FCF8F0EFF4E4D8A0,0003030F0F041820,0000000F04041820,0000000000000000
1280 DATA BFBFBFBFBFBFDFB0,3F3F3F3F3F3F1F00,202020202020202,0000000000000000
1290 DATA 807FADADADADADAD,007F2D2D2D2D2D2D,007F2D2D2D2D2D2D,0000000000000000
1300 DATA ADADADADADAD7F80,2D2D2D2D2D2D7F00,2D2D2D2D2D2D7F00,0000000000000000
1310 DATA C7C381C0C0818183,0000000000000000,10183C1E0E3C3C30,0000000000000000
1320 DATA 8383C1E1E1C3C381,0000000000000000,38381C0C0C181838,0000000000000000
1330 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,00070F0F3E7E7C60,00070F0F3F7E7F7F,0000000000000000
1340 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,00E08000007F8F8E0,00E0F8FCFCF8F8E0,0000000000000000
1350 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,66CCFDDDFDDDC000,7FFFFFFFFFFFF7F00,0000000000000000
1360 DATA C1C1C1C181838FFF,C040C0C080000000,C0C0C0C080000000,0000000000000000
1370 DATA FFC3BD6A766ABC00,000003C6A7766B3F7F,000003C6A7766A3C00,0000000000000000
1380 DATA 01010170685BDDFF,FCF41F662420000,0080000000000000,0000000000000000
1390 DATA 80C0B0907DB7CFFF,3B1D3B1F703000000,01000100000000000,0000000000000000
1400 DATA 0101017068588DDF,FCF41F662420000,0080000000000000,0000000000000000
1410 DATA CF8400008001008C,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1420 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1430 DATA 00C3FBF3F3E7F7F7E,00403C3C3C380000,7EFCF8F0F0F0E08000,0000000000000000
1440 '■■■■■■■■■■ FIELD DATA ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
1450 DATA 0000,404C,2084,1104,0A04,0404,0A04,1104,2084,404E,0000
1460 DATA 1000,47D4,5014,5454,5555,5555,5555,5454,5014,47D4,1002
1470 DATA 0000,7E10,4010,7E10,4210,4230,4228,7E48,4044,7E82,0000
1480 DATA 0000,7FFE,4002,7E7E,0000,7FFE,0000,7E7E,4002,7FFE,0000
1490 DATA 4004,2184,4662,0810,1008,1008,1008,0810,0664,6188,1010
1500 DATA 0000,FE21,1021,11FD,1025,1125,11FD,1020,1021,1021,0000
1510 DATA 0000,47E2,2004,1188,4A52,4422,4A52,1188,2004,47E2,0000
1520 DATA 0000,7FFE,4002,47E2,500A,500A,4662,4242,4242,7E7E,0000
1530 DATA 0000,3FFC,0004,3FF4,2014,2FD4,2814,2FF4,2004,3FFC,0000
1540 DATA 0000,4777,4542,4542,4542,4572,4712,4512,4512,7572,0000
1550 '■■■■■■■■■■ END ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```

★パ，パソコンが……。（岡山県真庭郡・**今石雅己14才**）……**[編**：こちらＢＭ特捜班。１枚のハガキに記されていたこの言葉は，いったい何を意味しているのでしょうか。本部の影さん応答願います。**影**：グ〜ぐ〜。**]**

X68000用

こりゃまたケッ作のアクション・ゲーム

WOKKU（ウォック）



れむREM

Story

WOKKUくんの家の前には，空高くまでそびえている土の柱があります。この柱を登っていくと神様に会うことができて，プレゼントがもらえる，という言い伝えがありました。

WOKKUくんはプレゼントをもらうためにロープを持って，柱を登っていきました。

How to play

WOKKUくんは，ジョイスティックのレバーで左右に動き，トリガ1でロープをだします。そして，画面にある土や雲などにつきさしてください。

するとWOKKUくんが，ゆらゆらゆれはじめるので，タイミングをとって，もう一度トリガ1を押すとロープをはなします。押すタイミングは，ロープが上にゆれているときの高さが高いほど，高くジャンプすることができます。

上へ登っていくとフーセンがでてくるので，それを取るとクリアです。地上の面では，トランポリンがでてくるので，それにうまく乗って，上に登ってください。

空の面では，フーセンがでてきますので，その上に乗って上へ登ることもできます。途中で石の壁がありますが，これにぶつかると下に落ちてしまいます。

宇宙では，赤いイガイガの敵がでます。こいつにぶつかると，1人死んでしまいます。ただしロープでゆれているときは，ぶつかってもなにもなりません。

いいわけ!!

このゲームは，最初は，ロープがゆれるだけのプログラムでした。それを，ごーいんにゲームにしたうえ，長かったプログラムを，短くするために，他のX68Kのプログラムにくらべて，ずいぶんきたなくなってしまいました。

それから，プログラムが長くなってしまったので，スコア，面クリアの設定などがありません（手抜き？）。まあ，これもプログラムの勉強だと思って，自分で入れてください。

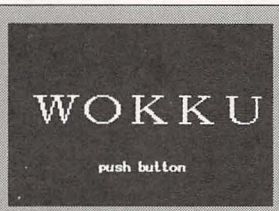
最後に

空の面は，フーセンをうまく使わないと，クリアできません。つまらないゲームですが，ガンバッテ全面クリアしてください。

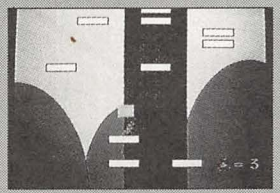
あと，作曲してくれたOP.CLIFくん，このゲームにはもったいないよーなBGMをありがとーっ!!それから，ジョイスティックを持っていない人，ごめんなさい。

《第1表》変数表

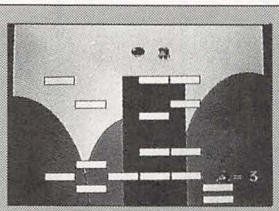
MX，MY	自分の座標
m	自分の向いている方向
xt，yt	自分の移動量
me	ロープの下がっている位置
SX，SY	面数
X，Y	ロープにぶらさがっているときの自分の位置
t，h	ロープの移動方向
pl	自分の残り
hx，hy	スクロール座標
fx，fy	面クリア用のフーセンの座標
WX，WY	イガイガの敵の座標
その他	汎用，キャラクター定義用など



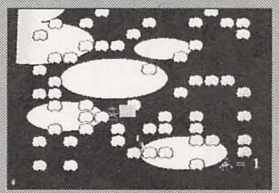
▲《写真1》でっかいタイトル文字。ジョイスティック用です



▼《写真2》1面は土の柱が1本立っているだけ。とにかく上へ上へ



▲《写真3》でたぞフーセン。これにつかまると，面クリアです



▼《写真4》これは4面の空の面。下から登ってくるフーセンにも乗れる

★一度でいいから，パソコン・レクチャーを実写でやってください。とくに最後のつぐ美さんが見たい。（愛知県豊田市・喝ッ!!16才）……【影：つぐ美ちゃん目当てね，あっそう。それじゃ希望もかなえてあげない。】

```
  10 dim int x,y,h,t,mx,my,m,me=1,hx,hy,sx,sy,tz,rx,ry,bt,rb,yt,xt,i,fx,fy,fn,h
n,nx,ny,wx,wy,r,g,ik(6),pl=3,kr,spp
  20 title():screen 0,1,1,1
  30 dim str c$(15)[20],m$="Push Button":dim char c(255)
  40 sp_init():sprite_pattern():sprite_pallet()
  50 sp_disp(1):ba_yama():syoki_set():main()
  60 /*                  めいん
  70 func main():while 1:sk=stick(1):sp_move(1,mx,my,m)
  80 if my>275 then { pl=pl-1:locate 29,13:print pl:yt=-22
  90   if pl<1 then { apage(0):symbol(65,128,m$,1,1,2,1,0):symbol(64,128,m$,1,1
,2,7,0):while strig(1)=0:endwhile:wipe()
 100     apage(3):wipe():me=1:sp_move(3,0,0,0):sp_move(4,0,0,0):ba_yama():apage
(1):wipe():apage(2):wipe():pl=3:syoki_set() }}
 110 if m_stat()=0 then m_play(1,2,3,4,5)
 120 if sk=4 or sk=6 then xt=xt+(sk=4)-(sk=6)+(xt>7)-(xt<-7):m=3+(sk=4)*2+(sk=6
)
 130 if mx<4 or mx>240 then xt=-xt
 140 mx=mx+xt:my=my+yt:yt=yt-(yt<8)
 150 if my<50 and yt<0 then my=my-yt:ny=ny-yt:hy=hy+yt:if hy<1 then { hy=0
 160   fx=120:my=my+yt:fn=3 }
 170 fy=fy-(fy<40 and fx=120):sp_move(3,fx,fy,fn)
 180 if abs(mx-fx)<16 and abs(my-fy)<16 then {
 190   for i=0 to 40:sp_move(1,120,40-i+16,m):sp_move(3,120,40-i,3):next
 200   randomize(0):kesu_cls():me=me+1:sp_off(0,127):m_stop()
 210   switch me
 220     case 2:case 3:ba_yama():break
 230     case 4:case 5:case 6:ba_paint():break
 240     case 7:ba_ucyu():break
 250     default:ending()
 260   endswitch:syoki_set() }
 270 home(1,hx,hy):apage(1):hn=point(mx+8,my+hy+8)
 280 switch me
 290   case 1:case 2:case 3:jikan(150):if hn=15 then yt=-8
 300   break
 310   case 4:case 5:case 6:if hn=1 or hn=14 then yt=4
 320   fu_move():break
 330   case 7:iw_move():break
 340 endswitch
 350 if strig(1)=1 and rb=1 then { sy=my+16:y=my+13:t=8:rb=0
 360   if m=1 then { sx=mx-14:x=sx+16:sb_rope() } else {
 370     sx=mx+32:x=sx-16:sb_rope() }}
 380 if strig(1)=0 then rb=1
 390 endwhile
 400 func jikan(kr;int):for i=0 to kr:next:endfunc
 410 /*                  ろーぷ　の　ゆれ
 420 func sb_rope()
 430 apage(0):for i=0 to 15:line(sx,sy,mx+8,my+8,15-i):next
 440 apage(1):if point(sx,sy+hy)=0 then return()
 450 apage(0):while (strig(1)<>1 or bt=0) and x<>1000
 460 if strig(1)=0 then bt=1
 470 if m_stat()=0 then m_play(1,2,3,4,5)
 480 line(sx,sy,x,y,13):sp_move(1,x-8,y-8,m)
 490 if x=sx-16 then h=2 else if x=sx+16 then h=-2
 500 if y=sy+32 then t=-1
 510 switch me
 520   case 1:case 2:case 3:jikan(250):break
 530   case 4:case 5:case 6:fu_move():jikan(150):break
 540   case 7:iw_move():jikan(200):break
 550   default:jikan(250)
 560 endswitch
 570 line(sx,sy,x,y,0):x=x+h:y=y+t:t=t-1
 580 if t=-9 then t=8 else if t=9 then t=-8
 590 fy=fy-(fy<40 and fx=120):sp_move(3,fx,fy,fn):endwhile
 600 if t>0 then yt=8-t else if t=0 then t=0 else yt=t-4
 610 tz=0:bt=0:xt=h:mx=x-8:my=y-8:sp_move(1,mx,my,m):endfunc
 620 func oto():m_assign(8,ot):m_play(8):endfunc
 630 /*              がめん　を　かく
 640 func men_write(kr;int)
 650 dim char bk(127)={ 136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136
,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,136,
 660   136,136,136,136,136,136,136,136,136,133,136,136,136,136,136,136,133,
136,132,133,132,72,136,133,133,88,133,85,133,84,136,
 670   133,133,84,133,68,84,132,72,85,69,132,84,88,85,132,84,85,69,132,84,132,6
9,69,68,85,68,68,85,85,69,84,68,
 680   85,68,84,69,85,84,68,84,84,85,68,69,69,84,85,84,84,85,84,69,68,68,68,85,
84,69,68,68,85,68,68,85 }
 690 switch kr
 700   case 1:for i=5 to 31:put(112,i*16,127,i*16+15,bk):put(128,i*16,143,i*16+
15,bk):put(144,i*16,159,i*16+15,bk):put(160,i*16,175,i*16+15,bk):next:break
 710   case 2:case 3:for i=0 to 127-kr*10
 720   rx=rnd()*14+1:ry=rnd()*25+5
 730   put(rx*16,ry*16,rx*16+15,ry*16+15,bk):next:break
 740 endswitch:if kr<3 then { for i=0 to 32-kr*4
 750     rx=rnd()*6+1:ry=rnd()*25+5
 760     fill(rx*32,ry*16,rx*32+31,ry*16+10,15)
 770     box(rx*32,ry*16,rx*32+31,ry*16+10,1):next }:endfunc
 780 func men_osora(kr;int)
 790 dim char km(127)={ 0,0,0,2,34,32,0,0,0,2,34,47,255,242,32,0,0,47,255,255,2
55,255,242,32,2,255,255,255,255,255,251,32,
 800   2,255,255,255,255,187,251,32,2,255,255,255,191,255,251,178,2,255,255,251
,191,255,251,178,2,255,255,187,255,255,251,178,
 810   47,255,255,255,251,251,187,178,47,255,255,251,191,251,187,178,47,255,191
,187,191,255,251,178,34,255,251,187,255,255,187,178,
 820   2,255,255,255,255,255,187,34,2,255,187,178,43,187,178,32,0,34,43,32,2,43
,178,0,0,0,2,0,0,2,32,0 }
 830 dim char iw(127)={ 17,17,17,17,17,17,17,17,17,238,225,17,30,238,238,17,30,
238,225,30,238,238,238,225,30,238,238,30,238,238,238,225,
 840   17,238,225,30,238,238,238,225,17,17,17,30,238,238,238,225,17,30,225,30,2
38,238,238,225,30,238,238,17,17,238,238,17,
 850   30,238,238,17,17,17,17,17,30,238,238,17,238,238,225,17,30,238,238,30,238
,238,238,225,30,238,225,30,238,238,238,225,
 860   30,238,225,238,238,238,238,225,17,238,225,30,238,238,238,225,17,238,225,
17,238,238,238,17,17,17,17,17,17,17,17,17 }
 870 for i=0 to 95:rx=rnd()*14+1:ry=rnd()*25+5
 880 put(rx*16,ry*16,rx*16+15,ry*16+15,km):next
 890 switch kr
 900   case 5:for i=0 to 8:put(i*16,128,i*16+15,143,iw):put(i*16+112,256,i*16+1
27,271,iw):next:break
 910   case 6:for i=0 to 15:put(i*16,196,i*16+15,211,iw):put(i*16,256,i*16+15,2
71,iw):next:break
 920 endswitch:nx=120:ny=240:wx=120:wy=256:endfunc
 930 func men_hshik()
 940 dim char oh(127)={ 0,0,0,13,192,0,0,0,0,0,0,13,192,0,0,0,0,0,0,221,220,0,0
,0,0,0,0,221,220,0,0,0,
 950   0,0,13,221,220,192,0,0,13,221,221,221,221,204,204,192,13,221,221,221,221
,220,204,192,0,221,221,221,221,220,204,0,
 960   0,221,221,221,221,220,204,0,0,13,221,221,221,220,192,0,0,13,221,221,221,
204,192,0,0,221,221,221,220,204,204,0,
 970   0,221,220,204,204,204,204,0,13,204,192,0,0,12,204,192,12,0,0,0,0,0,0,192
,0,0,0,0,0,0,0,0 }
 980 for i=0 to 79:rx=rnd()*14+1:ry=rnd()*25+5
 990 put(rx*16,ry*16,rx*16+15,ry*16+15,oh):next:endfunc
1000 /*              すぷらいと　の　いろ
1010 func sprite_pallet()
1020 dim int scr(15)={ 15040,65472,48576,31680,62,40,57314,44630,24534,18064,17
744,28304,47830,35278,2114,65534 }
1030 for i=0 to 15:sp_color(i,scr(i),1):next:endfunc
1040 /*              すぷらいと　の　でーた
1050 func sprite_pattern()
1060 c$={ "0000011112200000","0003333122220000","0033333322220000","00333333322
23000",
1070       "003bbbbbbb233000","000bb66bbbbb3000","000bb66bbbbb0000","0006e6efbbb
bb000",
1080       "0066e6ef667bb000","0066f6ff677b0000","0046666777745000","6658888899a
44500",
1090       "675889999aa06700","000cccccddd07700","000cdd0dddd00000","00112201222
20000" }:set_sp(1)
1100 c$={ "0000012222200000","0000111223333000","0000112233333300","00011223333
33300",
1110       "00012bbbbbbb3300","0002bbbbb77bb000","0000bbbbb77bb000","000bbbbbfe7
e7000",
1120       "000bb666fe7e7700","0000b666ff7f7700","0004467777777400","00444888899
9a467",
1130       "00660889999aa477","00670ccccddddd000","00000cddd0ddd000","00001112201
```

★ベーマガのプログラムを打ち込んでいたら，ちょっとつかれたので，OFにハガキをだそうと考えはじめたら，さらにつかれた。つかれてばかりの僕。（埼玉県所沢市・リボビタンD14才）……【感：私もつかれた。】

★影は、自分にラリホーをとなえた。編集長が攻撃した。しかし、影は目をさまさなかった。そこで、つく美さんの攻撃。ビシッ！影さんを倒した。チャラ～。（宮城県栗原郡・**影さんJr13才**）……**【影：チャンチャン。】**

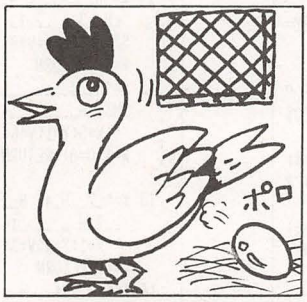
```
22200" }:set_sp(2)
 1140 c$={ "0000088999900000","000888889999a000","008ff88899999a00","008ff888999
99a00",
 1150      "0988888999999aa0","0988899999999aa0","0999999999999aa0","09999999999
99aa0",
 1160      "0099999999999aa00","00999999999aaa00","0000aaaaaaaa0000","000000ffff0
00000",
 1170      "0000099999900000","00000000f0000000","00000000ff000000","000000000f0
00000" }:set_sp(3)
 1180 endfunc
 1190 func set_sp(spp;int)
 1200 g=0:for i=0 to 15:for r=1 to 16:c(g)=val("&h"+mid$(c$(i),r,1)):g=g+1:next:
next:sp_def(spp,c)
 1210 endfunc
 1220 /*          びーじーえむ
 1230 func sb_bgm():str a$[256]:for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
 1240 a$="t150@13o5v15l8r1r1r1r1|:2crcrc>ga16g16faagfgr<cr>l16gabrgabrgabrab<crl
16ddddddddc>l8b<cdr:|":m_trk(1,a$)
 1250 a$="t150@10o4v13l8crcrc4>g4<crcc>g4<c4dddddrdrgrgrg>gab<|:2cgcgc>ga16g16a<
cgefgrcrl16dcdrdcdrdcdrdcdrcccccccc>ggggggrgr:|":m_trk(2,a$)
 1260 a$="t150@31p218v13o4grgrgrgrgrererergrgrg-g-g-g-g-g-g-g-ggggg4r4":m_trk(3,a$)
 1270 a$="g2e4g4a2g2a2g2g-g-g-g-ggg4":m_trk(3,a$+a$)
 1280 a$="t150@31p118v13o4erererercrcrerere-e-e-e-e-e-e-eeeee4r4":m_trk(4,a$)
 1290 a$="c2c4c4f2e2f2e2e-e-e-e-eee4":m_trk(4,a$+a$)
 1300 a$="t150v15l16o4@45cc@47>plcrp2crp3cr<@48cccc@52plg8p2g8@47>p3crcr<@45cccc
cccep2crplcr@48g8g8g8g8@47>p2ccccplgggg<@45plcrp3crp2crp3crcccccl32ccccl16cc":m_t
rk(5,a$)
 1310 a$="@45o218|:2c8c8<<plcp2c>>p3c8<<<c8p2cplc>>p3cc<<c>>c<<cc>>c16c16c16c16:|
":m_trk(5,a$+a$)
 1320 a$="l16edcredcredcredcrdefdefefgefgfgar<ccccec8e8e8c>ec8.<edcedcedcedcdc8.
":m_trk(1,"o3"+a$+a$)
 1330 a$="|:2ccccecccccfcecdddcecdcgecgecgc:|":m_trk(2,a$+a$)
 1340 a$="18ggggggggggggggggggggggggggggggggg":m_trk(3,a$+a$)
 1350 a$="18ccccccccccccccccccccccccccccccc":m_trk(4,a$+a$)
 1360 a$="18o4cc<<c>>cc<<c>>cc<<c>>cc<<c>>cc<<c>>c":m_trk(5,a$+a$+a$+a$)
 1370 a$="164o3v15@11c&<<g&f&e&>>>g&f&e":m_trk(20,a$):endfunc
 1380 /*                    ぱっくのえ
 1390 func ba_paint():apage(3):paint(0,0,2)
 1400 circle(0,0,50,0,300,250,128)
 1410 circle(20,50,60,0,112,85,128):paint(20,30,15)
 1420 circle(100,100,55,0,0,360,128):paint(100,100,15)
 1430 circle(150,60,30,0,0,360,128):paint(150,60,15)
 1440 circle(50,150,40,0,0,360,128):paint(50,150,15)
 1450 circle(170,200,45,0,0,360,128):paint(170,200,15):endfunc
 1460 func ba_yama()
 1470 apage(3):circle(0,255,150,6,0,360,500):paint(0,255,9)
 1480 circle(240,255,180,6,0,360,600):paint(240,255,9)
 1490 circle(120,255,120,6,26,158,600):line(0,256,511,256,4):paint(120,255,9):pa
int(0,0,11):endfunc
 1500 func ba_ucyu():dim str c$(15)={
 1510     "0000005050500000","0000505050505000","0055555555555500","0555111111115
500",
 1520     "0051155555411550","5551555555441500","00515ff55ff41555","5551ffff5fff1
500",
 1530     "0051ff0050ff1555","5551ff0050ff1500","0051444444441555","0551144444411
500",
 1540     "0055111111115550","0055555555555500","0005050505050000","0000050505000
000" }
 1550 apage(3):for i=0 to 127
 1560 rx=rnd()*255:ry=rnd()*255:pset(rx,ry,rnd()*14+1):next
 1570 circle(140,80,70,12,0,360,256)
 1580 circle(105,80,35,12,0,360,256)
 1590 paint(145,80,10):window(0,0,511,511):apage(2):home(2,0,0)
 1600 for i=0 to 15:for j=1 to 16
 1610   fill((j-1)*4+224,i*4,(j-1)*4+3+224,i*4+3,val("&h"+mid$(c$(i),j,1)))
 1620 next:next:endfunc
 1630 func kesu_cls():for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:cls
 1640 endfunc
 1650 /*                    しょきせってい
 1660 func syoki_set()
 1670 x=98:y=141:t=8:mx=128:my=128:m=1:hy=256:sx=114:sy=144:rb=0:bt=0:fx=0:fy=0:
fn=0
 1680 window(0,0,511,511):vpage(15):home(1,256,256):apage(1)
```

```
 1690 sp_move(5,207,208,1):locate 28,13:print "=";pl
 1700 switch me
 1710   case 1:case 2:case 3:men_write(me):break
 1720   case 4:case 5:case 6:men_osoru(me):break
 1730   case 7:men_hshik():break
 1740 endswitch
 1750 home(1,hx,hy):fill(sx-8,sy+hy-8,sx+7,sy+hy+7,7)
 1760 sp_move(1,mx,my,1):m_play(1,2,3,4,5):sb_rope():endfunc
 1770 func iw_move():wy=wy+4:apage(2):home(2,wx,wy)
 1780 if point(mx+wx,my-(511-wy)) then my=280
 1790 if wy>506 then home(2,0,511):wx=224-rnd()*192+16:wy=256
 1800 apage(0):endfunc
 1810 func fu_move():ny=ny-2:sp_move(4,nx,ny,3)
 1820 if abs(mx-nx)<16 and abs(my+8-ny)<8 then yt=-4
 1830 if ny<40 then sp_move(4,0,0,0):nx=rnd()*224+16:ny=240:ot=20:oto()
 1840 endfunc
 1850 /*                    たいとる
 1860 func title():bgm_t()
 1870 screen 0,3,1,1:color 5:locate 11,12:print"push button"
 1880 pl=3:m=1:g=0:while g=0
 1890 for i=2 to 4:for r=15 to 31
 1900 ik(i)=r:ik(i-1)=46-r:ik(i+1)=46-r:ik(i-2)=46-r:ik(i+2)=46-r
 1910 symbol(20,100,"ＷＯＫＫＵ",2,2,2,rgb(ik(2),ik(3),ik(4)),0)
 1920 if strig(1)=1 then i=4:r=31:g=1
 1930 if m_stat(1)<>1 then m_play(1,2)
 1940 next:next:endwhile:sb_bgm():endfunc
 1950 func bgm_t():m_init():str a$[256]
 1960 for i=1 to 16:m_alloc(i,2000):next:for i=9 to 16:m_assign(i-8,i):next:m_al
loc(20,200)
 1970 a$="t180v13@19l8o5cr>ga<ccde&e&e&erd&dc&c>ar<c>a<dc>ag&g&g&g&g&g&g&g&g":m_
trk(9,a$)
 1980 a$="erfg&g&g&g&gab<cde2gefredc>gab<c&c&c&c&c&c":m_trk(9,a$)
 1990 a$=">aagar<c>afgggg&g2aagarg<cde&e&e&e&e&edeff4ed4gfee4c>g4<c4dr>fga4b4<cl
":m_trk(9,a$)
 2000 a$="t180v11@14p118o4crcc4.>b<c&c2.e4frff4.de&elcccrcrerfffrfrdrerc2>b<c&cl
":m_trk(10,a$)
 2010 a$="t180v11@14p218o4eree4.de&e2.g4araa4.fg&gleeerergraaararfrgre2de&el":m_
trk(11,a$)
 2020 a$=">ar2.agr2..fr2.fer2.efr2.fer2.egrgrarbr<cl":m_trk(10,a$)
 2030 a$=">fr2.fer2..dr2.dcr2.cdr2.dcr2.cbrbr<crdrel":m_trk(11,a$)
 2040 a$="t180v10@10l8o4cr>gr<cr>gr<cr>gr<cr>gr<dr>ar<dr>gr<cr>gr<cr>grggggrgrgra
aararargrgrarbr<cr>gr<ccrr":m_trk(12,a$)
 2050 a$=">aaraaaraggrggggraaraaaraggrggrgffffffreereeeregegaebe<c>g<c>g<c2":
m_trk(12,a$)
 2060 endfunc
 2070 func ending()
 2080 for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:cls:m_stop()
 2090 for i=9 to 16:m_assign(i-8,i):next
 2100 m_trk(13,"t200@45v12o4e64"):color 2
 2110 str em$[256]="55/$F]9^]6^::OC^IN^/C8YIJ$K;<L^X<^,E!V<$5O4F$:I@O&19^V3!5O4F
$LO>]&TY6W$?ZFB6O/C$A<^.3MSD^Z!"
 2120 for j=1 to len(em$):print chr$(asc(mid$(em$,j,1))+128);:m_play(5):jikan(75
0):next:m_play(1,2,3,4)
 2130 window(0,0,511,511)
 2140 apage(0):home(0,256,0):dim str stn$(13)[32]={"＝＝＝すたっふ＝＝＝","ぷろ
ぐらむをつくったひと","Ｋ．ＮＡＫＡＮＯ","えをかいたひと","Ｋ．ＮＡＫＡＮＯ","さ
っきょくをしたひと","ＯＰ．ＣＬＩＦ．",
 2150     "てすとげーむをしたひと","Ｋ．ＮＡＫＡＮＯ","ＯＰ．ＣＬＩＦ．","Ｍ．Ｓ
ＨＩＲＡＩ","Ｈ．ＧＯＴＯＵ","あいであをだしたひと","Ｋ．ＮＡＫＡＮＯ" }
 2160 dim int stx(13)={ 0,64,128,64,128,64,128,64,128,128,128,128,64,128 }
 2170 symbol(0,128,stn$(0),1,1,2,7,0):for i=1 to 13:symbol(stx(i)+1,256+i*16,stn
$(i),1,1,1,8,0):symbol(stx(i),256+i*16,stn$(i),1,1,1,11,0):next
 2180 apage(3):home(3,256,0):for i=0 to 511:pset(rnd()*255,rnd()*511,rnd()*15):n
ext
 2190 apage(0):int sty=0,bgy=0:cls
 2200 sp_move(1,30,116,1):sp_move(2,30,100,3):while 1
 2210 home(3,0,bgy):home(0,0,sty):bgy=bgy+2+(bgy=510)*512:sty=sty+1:if sty=512 t
hen break else if sty=256 then fill(0,128,255,152,0)
 2220 if sty=272 then symbol(64,128,"ＴＨＥ　ＥＮＤ",1,1,1,5,0)
 2230 if m_stat(1)=0 then m_play(1,2,3,4)
 2240 jikan(100):endwhile
 2250 for k=1 to 156:sp_move(1,30+k,116+k,1):sp_move(2,30+k,100+k,3):jikan(100)
 2260 next:while 1:endwhile
```

PB-110シリーズ

卵を穴に落とさないように

Save the egg II



徳山　雅史

前書き

私は，このボツになった作品に，多大な労力を費やし，"Save the egg II"と改名。そして，今日の応募に至った。

STORY

今日は，養鶏場でアルバイト。そんな彼になんという作者のいたずらか！卵の通る道に四つの穴があいていた!!

「ただでも時給は安いっていうのに，給料からひかれたんじゃたまんねェぜ」と，ぶつぶつ言いながら卵を救う彼でした。

HOW TO PLAY

まん中にいるのが鶏です。そして"＿"は穴のあいているところ。1，2，3，＋でそれぞれ左から1，2，3，4番目の穴をふさぐことができます。同時に二つの卵が穴を通過することはありません。

卵が穴を無事に通過するごとに1点です。

100点でクリアです。

〈第1表〉変数表

A$(0)～A$(5)	…卵と空白
G	…ループ用
I	…スコア
L	…乱数
M$	…穴のキャラ
N$	…穴ふさぎのキャラ
$	…卵や鶏の表示

Save the egg IIのプログラム・リスト

```
P0
   1 VAC : PRINT "Sa
     ve the egg":A$=
     "o":B$=" ":M$="
     _":N$="-":J=1
   3 FOR G=0 TO 4:$=
     $+"  ":B$(G)=B$
     : NEXT G
   5 FOR G=1 TO 2:L=
      INT( RAN#*6: G
     OSUB 30*G
  10 P$= KEY: IF P$*
     "";O(H)=0
  11 IF P$="1";H=0:O
     =1
  12 IF P$="2";H=2:O
     =1
  13 IF P$="3";H=8:W
     =1
  14 IF P$="+";H=11:
     Z=1
  15 PRINT CSR0;$; C
     SR0;M$(O); CSR2
     ;M$(Q); CSR8;M$
     (W); CSR11;M$(Z
     );
  20 IF I=J*25;A$(J)
     =A$:J=J+1: IF J
     =5 THEN 95
  25 NEXT G: GOTO 5
  30 K=0: IF MID(1,1
     )*A$;K=2: IF MI
     D(3,1)*A$ THEN
     45
  35 IF H*K THEN 85
  40 I=I+1
  45 IF MID(9,1)=A$;
     L=5
  50 $= MID(1,5)+"≧"
     +A$(L)+ MID(7,5
     ): RETURN
  60 K=8: IF MID(9,1
     )*A$;K=11: IF M
     ID(12,1)*A$ THE
     N 75
  65 IF H*K THEN 85
  70 I=I+1
  75 IF MID(4,1)=A$;
     L=5
  90 $= MID(2,4)+A$(
     L)+"≦"+ MID(7,6
     ): RETURN
  85 FOR G=1 TO 20:
     PRINT CSRK;A$;
     CSRK;"o";: NEXT
      G
  90 STOP : PRINT "S
     core";I: END
  95 PRINT " Clear!"
     ;: GOTO 95
```

後書き

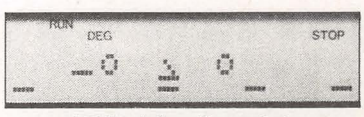
544ステップ内で入りきります。ぜひ打ち込んでみてください。

参考

Game & Watch「マンホール」



▲〈写真1〉まん中の鶏が卵をうむぞ。しかし四つの穴が



▲〈写真2〉穴に落っこちないように，ホイホイと

★テレビで「Yu-Youは肩こりやリューマチに効く」といっていましたが，本当ですか？（北海道函館市・JR小僧はつかり君16才）……【影：Yu-You先生は肩こりで，リューマチなんです。編：すぐウソを教えるから。】

作品No.8-41

PB-100＋増設RAM用

4階の城でくりひろげるパズル

NUMBERS LANDS
（ナンバーズ ランド）



石山正太郎

遊びかた

4階まである城の中に，1～5の数字がちらばっているので，プレイヤー〝♠〟を 8 2 4 6 のキーで上下左右に操作して，各数字を1から順に取ってください。

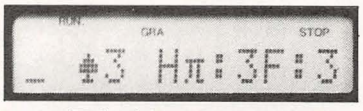
数字は順番にしか取れません。5まで取ると，ラウンド・クリアです。

それから，上下に動けるのは，階段〝H〟のところで，床のないところに行くと，下の階に落ちます。

敵には2種類あり，〝π〟はふらふらと動くだけですが，〝Ω〟は，プレイヤーを追ってきます。両方とも，階段のところにくると，プレイヤーのいる方向へ移動します。

それと，得点は，取った数字×100点，ラウンド・クリア時のボーナスは，ラウンド数×プレイヤーの残数×500点です。プレイヤーは，3ラウンド・クリアするごとに増えます。

S 0 でスタートしますが，いきなりハイスコアから表示するので，EXE で進めてください。プレイヤー全滅でゲーム・オーバーです。画面に，〝DEG〟，〝RAD〟などとでているのは，敵のおよそのx座標で，1Fとかいうのは，プレイヤーのy座標，その横の数字は敵のy座標です。

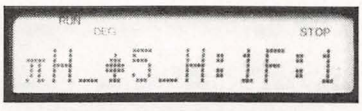


▲〈写真1〉♠がプレイヤー。数字を順番に取っていく

その他

画面データは，9面分持っていますが，まだ4面分ほど入力できるので，オリジナルの面を作るときは，$に1～4階の各7キャラ分，計28キャラを続けて入れ，変数のX，Yにプレイヤーの座標，V，Wに敵の座標を指定します。そして，51行の，IF N＞9；N＝1の9を作った面数分に変えます。

それと，1upする面数は，52行のIF J＞3；J＝1の3を変えてください。



▲〈写真2〉πは敵だ。ふらふら動いているので注意

このゲームの必勝法は，各面のマップをおぼえることなんです。何度もプレイして，だいたいの解法をあみだしてください。なかなかひねくれたラウンドもあります。

〈第1表〉変数表

J	1up用
K$	床〝_〟のキャラ
L	取った数値（1～5）
M	ループ・カウント
N	ラウンド・データ選択用
O	プレイヤー残数
P$	MID用
Q$	〝Ω〟のキャラ
R$	〝π〟のキャラ
S	スコア
T	ハイスコア
U	敵のキャラ
V, W	敵の座標
X, Y	プレイヤーの座標
Z	ラウンド数

NUMBERS LANDSのプログラム・リスト

```
P0
  5 PRINT "Hi-sc";T
    :S=0:Z=1:O$="Ω"
    :R$="π":O=3:N=1
    :K$="_":J=1
  7 IF O<0; PRINT "
    Game over.";: G
    OSUB #1: GOTO 5
    5
 11 PRINT "Player";
    O;: GOSUB #1: P
    RINT "Round";Z;
    : GOSUB #1: GOS
    UB #2
 20 PRINT CSR0; MID
    (Y*7-6,7);Y; CS
    R10;W; CSR7;":"
    ; CSR9;"F:";
 21 PRINT CSRX;"♠";
    : MODE (Y+1)/3+
    4: IF Y=W; PRIN
    T CSRY;O$(U);
 22 IF Y=W; IF X=V;
     PRINT CSRX;"*"
    ;: GOSUB #1:O=O
    -1: GOTO 7
 25 P$= MID(W*7-6+V
    ,1): GOTO U*2+2
    6
 26 V=V+ SGN(X-V):
    GOTO 30
 28 V=V+ INT( RAN#*
    3-1): IF V<0;V=
    6
 29 IF V>6;V=0
 30 IF P$=" ";W=W-1
 31 IF P$="H":W=W+
    SGN(Y-W)
 32 P$= MID(Y*7-6+X
    ,1): IF P$=" ";
    Y=Y-1: GOTO 35
 33 IF P$="H"; GOSU
    B 41: GOTO 35
 34 IF P$*K$;P= VAL
    (P$): IF P=L+1;
    S=S+P*100: GOSU
    B 45
 35 IF KEY="4":X=X-
    1: IF X<0;X=6
 36 IF KEY="6";X=X+
    1: IF X>6;X=0
 40 GOTO 20
 41 IF Y<4; IF KEY=
    "8";Y=Y+1
 42 IF Y>1; IF KEY=
    "2";Y=Y-1
 43 RETURN
 45 L=P:P=P+1: IF P
    =6; PRINT : GOT
    O 50
 46 IF Y=1; IF X=0;
    $=K$+ MID(2): R
    ETURN
 47 IF Y=4; IF X=6;
    $= MID(1,27)+K$
    : RETURN
 48 $= MID(1,Y*7-7+
    X)+K$+ MID(Y*7-
    5+X): RETURN
 50 PRINT "Clear!";
    : GOSUB #1: PRI
    NT "Bonus";Z*O*
    500;: GOSUB #1
 51 S=S+Z*O*500:Z=Z
    +1:N=N+1: IF N>
    9;N=1
 52 J=J+1: IF J>3;J
    =1:O=O+1: PRINT
     "** 1up !! **"
    ;: GOSUB #1
 53 GOTO 11
 55 PRINT "Score";S
    : IF S>T;T=S

P1
 10 FOR M=0 TO 170:
    NEXT M: PRINT
    : RETURN

P2
  1 L=0:U= INT( RAN
    #*2): GOTO N+9
 10 $="_H__5_HH__ _
    _4_ _3 H__2  _
    1":X=2:Y=2:V=5:
    W=2: RETURN
 11 $="H___H___H 4_
     _H__3 _ _2_1_
    5":X=5:Y=4:V=0:
    W=2: RETURN
 12 $="H__1_______
    2H3__H____5___4
     ":X=5:Y=1:V=6:
    W=1:U=0: RETURN

 13 $="_2__H_45 H__
     __3_H _ __ _1
     ":X=1:Y=4:V=3:
    W=1: RETURN
 14 $="_H__H4_ _H _
    _H H_ 5H_ _3 1_
    2":X=3:Y=4:V=5:
    W=4: RETURN
 15 $="___H__4 5__
    _HH 1__ __2  H3
    _":X=5:Y=2:V=3:
    W=4: RETURN
 16 $="2H___H5H__ _
    _H_H___H4H_3 1_
    H":X=3:Y=1:V=1:
    W=1:U=0: RETURN

 17 $="_5_____H _4
    _2_  _ H_H1_ 3_
     ":X=2:Y=4:V=4:
    W=1: RETURN
 18 $="5_____ _4 _
    1H_ __ 3HH__H2_
    _":X=1:Y=4:V=6:
    W=1:U=0: RETURN
```

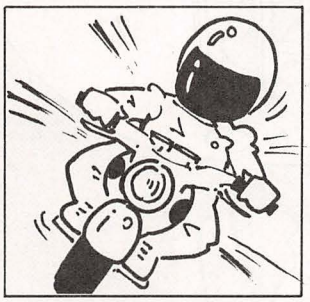
★ツルピカハゲ丸のリズムで♪シュータタシュータタと走りくる電波ビルのパソコンこわし〜，それは影さんその人デース!!鉛筆で書くとボツになるのでしょうか。（鹿児島市・**ナイコン族の一員13才**）……**【Dr.D：??】**

作品No.8-42

PC-1245用

ポケコンでハングオン！

Go ストレート Straight！



アックス・ボンバー

♥STORY

きみの変人……ん!?じゃなかった，恋人が何者かにさらわれてしまった。

連れ戻しに行くなら→80ページへ

やっぱしやめるなら→55ページへ

おっと！こうやって遊んでる場合ではない。きみは愛車のＰＢ-100……あら!?またまちがえた。そうだＰＣ-1245Ｒ(何だこりゃ？)に乗り込んだ……。

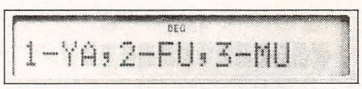
そしてエンジンをかけるつもりで，[DEF]+[SPC]！とたたくと，マシーンのうなりとともに，きみは風と化すのであった。

♥操作方法

カーブは２種類あって，ゆるそうなカーブは，体をわずかに傾むけながら，左[1]([4])，右[3]([6])で，キツそうなカーブは，もう少し体を傾むけながら，[4]，[6]で切り抜けてください。ぶつかると爆発します。

《第１表》変 数 表

A～J	……道パターン
P(1)～(5)	……自分パターン
S	……スコア
T，U	……道の座標
X	……自分の座標



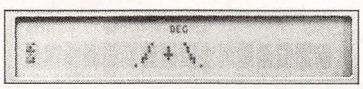
▲《写真１》まずレベルを選んでゲーム開始

Go Straight！のプログラム・リスト

```
 1:" " CLEAR : WAIT 0:
   PRINT "": RANDOM
 2:DIM P(5):S=0,Z=0,N=0
   ,O=0,M=0
 3:Q=203,W=&11E0,V=&11E
   2,T=&F819,U=&F826,X=
   &F823
 5:INPUT "1-YA,2-FU,3-M
   U",L
 6:O=(L=2)*-1+(L=3)*1
 7:IF L<1 OR L>3 THEN 5
10:FOR K=1 TO 5: CALL V
   : NEXT K: BEEP 2
20:PAUSE "      GO !":
   PRINT ""
30:GOTO 150
40:IF INKEY$ ="1" LET Z
   =1,P(1)=8,P(2)=14,P(
   3)=28,P(4)=0,P(5)=0:
   GOTO 90
50:IF INKEY$ ="4" LET Z
   =2,P(1)=14,P(2)=12,P
   (3)=16,P(4)=0,P(5)=0
   : GOTO 90
60:IF INKEY$ ="3" LET Z
   =-1,P(1)=0,P(2)=0,P(
   3)=28,P(4)=14,P(5)=8
   : GOTO 90
70:IF INKEY$ ="6" LET Z
   =-2,P(1)=0,P(2)=0,P(
   3)=16,P(4)=12,P(5)=1
   4: GOTO 90
80:IF INKEY$ ="" LET Z=
   0,P(1)=0,P(2)=8,P(3)
   =30,P(4)=8,P(5)=0
90:CALL W: POKE X,P(1),
   P(2),P(3),P(4),P(5)
100:T=T+Z+Y,U=U+Z+Y,L=-
   SGN (Z)
110:POKE T,0,0,0,0,A,B,C
   ,D,E,0,0,0: POKE U,0
   ,0,0,F,G,H,I,J,0,0,0
   ,0
120:POKE X+L+1,P(2+L),P(
   3+L),P(4+L)
130:S=S+1:N= RND 2: IF S
   =30 LET M=1
140:IF T>&F81B+Y OR T<&F
   817+Y THEN 180
150:R=2- RND 3:Q=Q+R: IF
   Q>205 OR Q<201 LET Q
   =203+N*R*O
160:GOTO Q
180:FOR I=1 TO 4: CALL V
181:FOR J=1 TO 10: NEXT
   J: CALL W: POKE X,1,
   36,0,2,17
182:FOR J=1 TO 10: NEXT
   J: NEXT I
183:WAIT 200: PRINT "SC:
   ";S
184:IF INKEY$ ="" THEN
   PAUSE "HIT ANY KEY":
   GOTO 184
185:GOTO 1
201:A=8,B=6,C=2,D=1,E=1,
   F=12,G=18,H=33,I=96,
   J=64,Y=2+M: GOTO 40
202:A=48,B=8,C=4,D=2,E=1
   ,F=6,G=25,H=16,I=96,
   J=64,Y=1: GOTO 40
203:A=64,B=48,C=24,D=6,E
   =1,F=1,G=6,H=24,I=48
   ,J=64,Y=0: GOTO 40
204:A=64,B=96,C=16,D=25,
   E=6,F=1,G=2,H=4,I=8,
   J=48,Y=-1: GOTO 40
205:A=64,B=96,C=33,D=18,
   E=12,F=1,G=1,H=2,I=6
   ,J=8,Y=-2-M: GOTO 40
```

♥紅茶ブレイク

最初に「易・普・難」を聞くので，１～３で選んでください。それと，得点が30に達すると，曲がり切れないカーブがでてきます。「そりゃないよ！」，「やだよ！」と言う人は，手をあげてください。

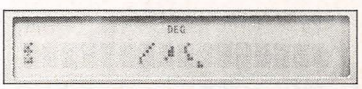


▲《写真２》アクセルをふかして飛ばせ飛ばせ

♥改造

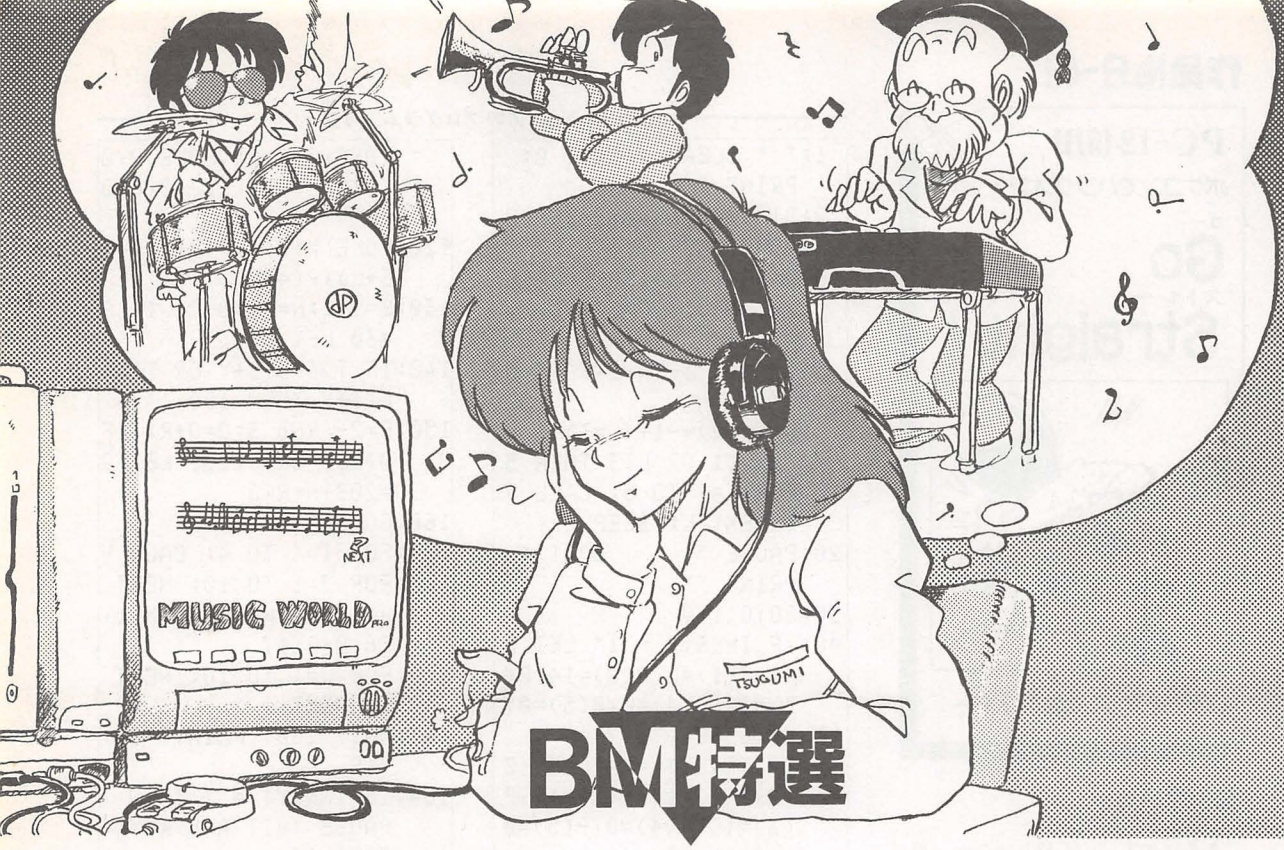
手をあげた人は，130行のＩＦ文とＭを消してください。

あと簡単すぎると言う人は，140行の＆Ｆ81Ｂ，＆Ｆ817 のＢと７を，Ａと８にするなど，いろいろとやってみてください。



▲《写真３》おっとカーブだって，お手のもの

★毎月９日に本屋に入っていたベーマガが，10日に入るようになってしまった。影さんと山下先生の原稿が遅いからだと思っている。(青森市・**犯罪者　越・武14才**)……**【編：ベーマガは８日発売なんだけどなー。】**



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

ファルシオン

—ステージ2—　©コナミ

川野　俊充

みなさん，コンニチハ。お元気でしょうか？ 今月はYu-You先生が将来のかかった重要な試験を目前としているとのことで，お休みです。みなさんも応援してあげましょうね！

さて今月はファルシオン

みなさんの中にはなぜX68000でファミコンの曲をやるのだろうと思う人もいると思いますが，この曲はファミコンの機能を限界まで使いこなしたすばらしいもので，思わず感動してしまい，勢いだけで作ってしまったのです（決してしめ切りに追われてせっぱつまった状態で作ったという言いわけではない）。

ま，FM音源に対するディレイ・ビブラート，ノイズ2チャンネルによるドラム，PSGのデュアル・デチューンといったファミコンでは本当に限界にせまったといえるテクニックを駆使しているので，信じられないような音がでています。神さま仏さまコナミさま，といったところでしょうか（？）。

プログラムは毎度おなじみの方式です。X1へもGORRY先生作のFMドライバーがあれば簡単に移植できると思います。せーいっぱいがんばって入力してくださいね。

ところでイースII

今回の曲とは関係ないけど，いつもいつもすばらしい曲で驚かされるファルコムのゲームですが，最近，X1や98にもでたイースIIは，ソーサリアンのときより曲数がだいぶ少なくなっているものの「小粒でピリリ」という感じがしました。

僕がとくに好きなのは「鐘つき堂のテーマ」。後半のストリングス・アレンジがメチャクチャかっこよくってベースの動きがう〜ん，いーのであります。文章では伝えることができないのでぜ

ファルシオンのプログラム・リスト

```
100 dim char main(4,10)={
110 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN          MAIN
120 /*      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
130 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
140 /*      31,  1,  0,  0,  5, 20,  0,  8,  3,  0,  0,
150         19, 10,  2, 12,  2,  6,  0,  8,  3,  0,  0,
160         31,  1,  0,  0,  5, 21,  0,  8,  7,  0,  0,
170         31, 10,  2, 12,  2,  3,  0,  8,  7,  0,  0)
180 m_vset(70,main)
190 dim char bass(4,10)={                          E.BASS
200 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
210 /*      52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
220 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
230 /*      30, 14,  6,  6,  9, 26,  1,  1,  3,  0,  0,
240         18,  5,  6, 12,  4,  0,  1,  2,  1,  0,  0,
250         28,  2,  6,  3, 23,  1,  1,  1,  7,  0,  0)
260 m_vset(71,bass)
270 dim char bassdrum(4,10)={                      BASSDRUM
280 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
290 /*      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
300 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
310 /*      31,  4,  3,  2,  5,  1,  0, 15,  3,  0,  0,
320         31, 22, 16,  9,  5, 15,  0,  0,  7,  0,  0,
330         31, 23, 21,  6,  7, 18,  0,  0,  7,  0,  0)
340         31, 12, 11,  6,  7,  0,  0,  0,  7,  0,  0)
350 m_vset(72,bassdrum)
360 dim char snaredrum(4,10)={                     SNAREDRUM
370 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
380 /*      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
390 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
400 /*      31,  9,  2,  1,  3,  0, 15,  3,  3,  0,  0,
410         31, 19, 14,  9,  2,  2,  0,  0,  7,  1,  0,
420         31, 22,  0,  0, 13, 15,  0,  0,  7,  0,  0)
430         31, 16, 15,  6,  5,  0,  0,  0,  7,  0,  0)
440 m_vset(73,snaredrum)
450 dim char sub(4,10)={                           SUB
460 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
470 /*      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
480 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
490 /*      31,  0,  0, 12,  0, 23,  0,  8,  3,  0,  0,
500         18, 15,  3, 12,  0,  3,  0,  8,  3,  0,  0,
510         31,  0,  0,  0,  0, 23,  0,  8,  7,  0,  0,
520         31, 15,  3, 12,  3,  2,  0,  8,  7,  0,  0)
530 m_vset(74,sub)
540 dim char dguitar(4,10)={                       D.GUITAR
550 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
560 /*      40, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
570 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
580 /*      31,  4,  1,  8,  1,  9,  0,  3,  0,  0,  0,
590         18,  1,  1,  8,  1, 24,  0, 15,  0,  0,  0,
600         31,  4,  1,  8,  1, 24,  0,  7,  0,  0,  0,
610         31, 12,  0,  8,  1,  6,  0,  1,  0,  0,  0)
620 m_vset(75,dguitar)
630 dim char sub2(4,10)={                          SUB 2
640 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
650 /*      44, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
660 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
670 /*      31,  0,  0, 12,  0, 23,  0,  8,  3,  0,  0,
680         18,  0,  0, 12,  0,  5,  0,  8,  3,  0,  0,
690         31,  0,  0, 12,  0, 23,  0,  8,  7,  0,  0,
700         31,  0,  0, 12,  0,  5,  0,  8,  7,  0,  0)
710 m_vset(76,sub2)
720 dim char sub3(4,10)={                          SUB 3
730 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
740 /*      52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
750 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
760 /*      31,  6,  4, 12,  2, 10,  1,  4,  3,  0,  0,
770         31,  6,  0, 12,  2, 10,  1,  8,  7,  0,  0,
780         31,  6,  4, 12,  2, 25,  1,  4,  7,  0,  0)
790         31,  6,  4, 12,  2, 10,  1,  8,  7,  0,  0)
800 m_vset(77,sub3)
810 dim char hat(4,10)={                           HI-HAT
820 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
830 /*      52, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
840 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
850 /*      31,  6,  4, 12,  2, 10,  1,  4,  3,  0,  0,
860         31,  6,  0, 12,  2, 10,  1,  8,  7,  0,  0,
870         31,  6,  4, 12,  2, 25,  1,  4,  7,  0,  0,
880         31,  6,  4, 12,  2, 10,  1,  8,  7,  0,  0)
890 m_vset(78,sub3)
900 dim char hat(4,10)={                           HI-HAT
910 /*  AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
920 /*      56, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
930 /*  AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
940 /*      31,  0,  0, 12,  0,  5,  0,  8,  7,  0,  0)
```

★そこのキミ！マイコンBASICマガジンはおもしろいぞう。ぜひ買いなさい。これを読んでるってことはもう買ったの？（宮城県栗原郡・**影さんJr.13才**）……**【編：このページは買ってから読むように。立ち読み厳禁。】**

ひ自分の耳で聞いてみてください。絶対に感動しますよ～!! さ～てファルコムの次作が楽しみです。もっともっとすばらしい曲を期待したいですね。

★

最後に

月刊マイコン7月号に川野という名前がどっかに載っていましたが，あれは僕ではありません。なんか勘ちがいしている人がいるみたいなので。決して「タコ科」が終わったから悲しいとか言いません，えーん（結局本音をはくあたし）。

★

★

```
 950      31,  0,  0,  0,  0,  0, 15,  3,  3,  0,
 960      31,  0,  0,  0,  0,  0,  9,  7,  0,  0,
 970      31,  0,  0,  0,  0,  0, 13,  7,  3,  0,
 980      31, 22, 16,  9,  2, 23,  0,  0,  3,  0, 0]
 990 m_vset(78,flat)
9000 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
9010 f_init(1,to 8):m_assign(i,i):next
9020 dim b[256],bi[256],o[256],d[256],e[256],f[256],g[256],h[256],j[256]
9030 dim k[256],l[256],c2[256],c3[256],t4[256],t5[256],t6[256],sd[256],bd[256],bd2[256],bd3[256]
10000 /*
10010 a="t200 o1 v12 @70 l12 y48,00 p1
10020 a="t200 o1 v12 @70 l12 y48,00 p1
10030 b="g2.b-4a4f4fbga6g1&g @75;<fp1v11|:2gd>b-<:|>|:2<g-d>a:|@70p1v12>
10040 c="b-2.<d4c4>a4<6cf6d1&d @75p1v11|:2gd>b-<:|>|:2<g-d>a:|@70p1v12>
10050 d="e-2e-6e-e-6g6.gg4g4d2d6dd6g6.gg4g4g4
10060 e="e-2e-6e-e-6g6.gg4g4g4c2>b-2a2a2
10070 f="@77v9r12p1<\gb-<dgfdc>b-gb-<d>b-<dfdfb-f<dc>geceg<o>g<cecgc>ge-c
10080 g="b-<dgfdc>b-gfdc>b-gb-<d>b-<dfdfb-f<dc>geceg<o>g<cecg|:2ge-c:||:2ag-d:|
10090 h=">)@70p1v11e-2e-6de-6f2&fc2@77v9r12p1<(|:4gdc:|c>bgb<d>b<dgdg<c>@70p1v11
10100 i=">)e-2e-6de-6f2&fd2
10110 j=">)
10120 k=">)@70p1v11e-2e-6de-6f2&fc2@77v9r12p1<(|:4gdc:|c>bgb<d>b<dgdg<c>@70p1v11
10130 l=">)e-2e-6de-6f2&fc2@77v9r12p1<(|:4gdc:|c>bgb<d>b<dgdg<c>@70p1v11
10140 m="
10150 n="
10160 o="
10170 p="
10180 q="
10190 r="
10200 s="
10210 t="
10220 u="
10230 v="
10240 w="
10250 x="
10260 y="
10270 z="
10280 ab="
10290 ac="
10300 ad="
10310 ae="
10320 af="
10330 ag="
10340 ah="
10350 ai="
10360 aj="
10370 ak="
10380 al="
10390 am="
10400 an="
10410 ao="
10420 ap="
10430 aq="
10440 ar="
10450 as="
10460 at="
10470 au="
10480 av="
10490 aw="
10500 ax="
10510 ay="
10520 az="
10530 ba="
10540 bb="
10550 bc="
10560 bd="
10570 be="
10580 bf="
10590 bg="
10600 bh="
10610 bi="
10620 bj="
10630 bk="
10640 bl="
10650 bm="
10660 bn="
10670 bo="
10680 bp="
10690 bq="
10700 br="
10710 bs="
10720 bt="
10730 bu="
10740 bv="
10750 bw="
10760 bx="
10770 by="
10780 bz="
10790 ca="
10800 cb="
10810 cc="
10820 cd="
10830 ce="
10840 cf="
10850 cg="
10860 ch="
10870 ci="
10880 cj="
10890 ck="
10900 cl="
10910 cm="
10920 cn="
10930 co="
10940 cp="
10950 cq="
10960 cr="
10970 cs="
10980 ct="
10990 cu="
11000 cv="
11010 cw="
11020 cx="
11030 cy="
11040 cz="
11050 da="
11060 db="
11070 dc="
11080 dd="
11090 de="
11100 df="
11110 dg="
11120 dh="
11130 di="
11140 dj="
11150 dk="
11160 dl="
11170 dm="
11180 dn="
11190 do="
11200 dp="
11210 dq="
11220 dr="
11230 ds="
11240 dt="
11250 du="
11260 dv="
11270 dw="
11280 dx="
11290 dy="
11300 dz="
11310 ea="
11320 eb="
11330 ec="
11340 ed="
11350 ee="
11360 ef="
11370 eg="
11380 eh="
11390 ei="
11400 ej="
11410 ek="
11420 el="
11430 em="
11440 en="
11450 eo="
11460 ep="
11470 eq="
11480 er="
11490 es="
11500 et="
11510 eu="
11520 ev="
11530 ew="
11540 ex="
11550 ey="
11560 ez="
11570 fa="
11580 fb="
11590 fc="
11600 fd="
11610 fe="
11620 ff="
11630 fg="
11640 fh="
11650 fi="
11660 fj="
11670 fk="
11680 fl="
11690 fm="
11700 fn="
11710 fo="
11720 fp="
11730 fq="
11740 fr="
11750 fs="
11760 ft="
11770 fu="
11780 fv="
11790 fw="
11800 fx="
11810 fy="
11820 fz="
11830 ga="
11840 gb="
11850 gc="
11860 gd="
11870 ge="
11880 gf="
11890 gg="
11900 gh="
11910 gi="
11920 gj="
11930 gk="
11940 gl="
11950 gm="
11960 gn="
11970 go="
11980 gp="
11990 gq="
12000 gr="
12010 gs="
12020 gt="
12030 gu="
12040 gv="
12050 gw="
12060 gx="
12070 gy="
12080 gz="
12090 ha="
12100 hb="
12110 hc="
12120 hd="
12130 he="
12140 hf="
12150 hg="
12160 hh="
12170 hi="
12180 hj="
12190 hk="
12200 hl="
12210 hm="
12220 hn="
12230 ho="
12240 hp="
12250 hq="
12260 hr="
12270 hs="
12280 ht="
12290 hu="
12300 hv="
12310 hw="
12320 hx="
12330 hy="
12340 hz="
12350 ia="
12360 ib="
12370 ic="
12380 id="
12390 ie="
12400 if="
12410 ig="
12420 ih="
12430 ii="
12440 ij="
12450 ik="
12460 il="
12470 im="
12480 in="
12490 io="
12500 ip="
12510 iq="
12520 ir="
12530 is="
12540 it="
12550 iu="
12560 iv="
12570 iw="
12580 ix="
12590 iy="
12600 iz="
12610 ja="
12620 jb="
12630 jc="
12640 jd="
12650 je="
12660 jf="
12670 jg="
12680 jh="
12690 ji="
12700 jj="
12710 jk="
12720 jl="
12730 jm="
12740 jn="
12750 jo="
12760 jp="
12770 jq="
12780 jr="
12790 js="
12800 jt="
12810 ju="
12820 jv="
12830 jw="
12840 jx="
12850 jy="
12860 jz="
12870 ka="
12880 kb="
12890 kc="
12900 kd="
12910 ke="
12920 kf="
12930 kg="
12940 kh="
12950 ki="
12960 kj="
12970 kk="
12980 kl="
12990 km="
13000 kn="
13010 ko="
13020 kp="
13030 kq="
13040 kr="
13050 ks="
13060 kt="
13070 ku="
13080 kv="
13090 kw="
13100 kx="
13110 ky="
13120 kz="
13130 la="
13140 lb="
13150 lc="
13160 ld="
13170 le="
13180 lf="
13190 lg="
13200 lh="
13210 li="
13220 lj="
13230 lk="
13240 ll="
13250 lm="
13260 ln="
13270 lo="
13280 lp="
13290 lq="
13300 lr="
13310 ls="
13320 lt="
13330 lu="
13340 lv="
13350 lw="
13360 lx="
13370 ly="
13380 lz="
13390 ma="
13400 mb="
13410 mc="
13420 md="
13430 me="
13440 mf="
13450 mg="
13460 mh="
13470 mi="
13480 mj="
13490 mk="
13500 ml="
13510 mm="
13520 mn="
13530 mo="
13540 mp="
13550 mq="
13560 mr="
13570 ms="
13580 mt="
13590 mu="
13600 mv="
13610 mw="
13620 mx="
13630 my="
13640 mz="
13650 na="
13660 nb="
13670 nc="
13680 nd="
13690 ne="
13700 nf="
13710 ng="
13720 nh="
13730 ni="
13740 nj="
13750 nk="
13760 nl="
13770 nm="
13780 nn="
13790 no="
13800 np="
13810 nq="
13820 nr="
13830 ns="
13840 nt="
13850 nu="
13860 nv="
13870 nw="
13880 nx="
13890 ny="
13900 nz="
13910 oa="
13920 ob="
13930 oc="
13940 od="
13950 oe="
13960 of="
13970 og="
13980 oh="
13990 oi="
14000 oj="
14010 ok="
14020 ol="
14030 om="
14040 on="
14050 oo="
14060 op="
14070 oq="
14080 or="
14090 os="
14100 ot="
14110 ou="
14120 ov="
14130 ow="
14140 ox="
14150 oy="
14160 oz="
14170 pa="
14180 pb="
14190 pc="
14200 pd="
14210 pe="
14220 pf="
14230 pg="
14240 ph="
14250 pi="
14260 pj="
14270 pk="
14280 pl="
14290 pm="
14300 pn="
14310 po="
14320 pp="
14330 pq="
14340 pr="
14350 ps="
14360 pt="
14370 pu="
14380 pv="
14390 pw="
14400 px="
14410 py="
14420 pz="
14430 qa="
14440 qb="
14450 qc="
14460 qd="
14470 qe="
14480 qf="
14490 qg="
14500 qh="
14510 qi="
14520 qj="
14530 qk="
14540 ql="
14550 qm="
14560 qn="
14570 qo="
14580 qp="
14590 qq="
14600 qr="
14610 qs="
14620 qt="
14630 qu="
14640 qv="
14650 qw="
14660 qx="
14670 qy="
14680 qz="
14690 ra="
14700 rb="
14710 rc="
14720 rd="
14730 re="
14740 rf="
14750 rg="
14760 rh="
14770 ri="
14780 rj="
14790 rk="
14800 rl="
14810 rm="
14820 rn="
14830 ro="
14840 rp="
14850 rq="
14860 rr="
14870 rs="
14880 rt="
14890 ru="
14900 rv="
14910 rw="
14920 rx="
14930 ry="
14940 rz="
14950 sa="
14960 sb="
14970 sc="
14980 sd="
14990 se="
15000 sf="
15010 sg="
15020 sh="
15030 si="
15040 sj="
15050 sk="
15060 sl="
15070 sm="
15080 sn="
15090 so="
15100 sp="
15110 sq="
15120 sr="
15130 ss="
15140 st="
15150 su="
15160 sv="
15170 sw="
15180 sx="
15190 sy="
15200 sz="
15210 ta="
15220 tb="
15230 tc="
15240 td="
15250 te="
15260 tf="
15270 tg="
15280 th="
15290 ti="
15300 tj="
15310 tk="
15320 tl="
15330 tm="
15340 tn="
15350 to="
15360 tp="
15370 tq="
15380 tr="
15390 ts="
15400 tt="
15410 tu="
15420 tv="
15430 tw="
15440 tx="
15450 ty="
15460 tz="
15470 ua="
15480 ub="
15490 uc="
15500 ud="
15510 ue="
15520 uf="
15530 ug="
15540 uh="
15550 ui="
15560 uj="
15570 uk="
15580 ul="
15590 um="
15600 un="
15610 uo="
15620 up="
15630 uq="
15640 ur="
15650 us="
15660 ut="
15670 uu="
15680 uv="
15690 uw="
15700 ux="
15710 uy="
15720 uz="
15730 va="
15740 vb="
15750 vc="
15760 vd="
15770 ve="
15780 vf="
15790 vg="
15800 vh="
15810 vi="
15820 vj="
15830 vk="
15840 vl="
15850 vm="
15860 vn="
15870 vo="
15880 vp="
15890 vq="
15900 vr="
15910 vs="
15920 vt="
15930 vu="
15940 vv="
15950 vw="
15960 vx="
15970 vy="
15980 vz="
15990 wa="
16000 wb="
16010 wc="
16020 wd="
16030 we="
16040 wf="
16050 wg="
16060 wh="
16070 wi="
16080 wj="
16090 wk="
16100 wl="
16110 wm="
16120 wn="
16130 wo="
16140 wp="
16150 wq="
16160 wr="
16170 ws="
16180 wt="
16190 wu="
16200 wv="
16210 ww="
16220 wx="
16230 wy="
16240 wz="
16250 xa="
16260 xb="
16270 xc="
16280 xd="
16290 xe="
16300 xf="
16310 xg="
16320 xh="
16330 xi="
16340 xj="
16350 xk="
16360 xl="
16370 xm="
16380 xn="
16390 xo="
16400 xp="
16410 xq="
16420 xr="
16430 xs="
16440 xt="
16450 xu="
16460 xv="
16470 xw="
16480 xx="
16490 xy="
16500 xz="
16510 ya="
16520 yb="
16530 yc="
16540 yd="
16550 ye="
16560 yf="
16570 yg="
16580 yh="
16590 yi="
16600 yj="
16610 yk="
16620 yl="
16630 ym="
16640 yn="
16650 yo="
16660 yp="
16670 yq="
16680 yr="
16690 ys="
16700 yt="
16710 yu="
16720 yv="
16730 yw="
16740 yx="
16750 yy="
16760 yz="
16770 za="
16780 zb="
16790 zc="
16800 zd="
16810 ze="
16820 zf="
16830 zg="
16840 zh="
16850 zi="
16860 zj="
16870 zk="
16880 zl="
16890 zm="
16900 zn="
16910 zo="
16920 zp="
16930 zq="
16940 zr="
16950 zs="
16960 zt="
16970 zu="
16980 zv="
16990 zw="
17000 zx="
17010 zy="
17020 zz="
17030 m_trk(4,a)
17040 m_trk(4,b)
17050 m_trk(4,c)
17060 m_trk(4,d)
17070 m_trk(4,e)
17080 m_trk(4,f)
17090 m_trk(4,g)
17100 m_trk(4,h)
17110 m_trk(4,i)
17120 m_trk(4,j)
17130 m_trk(4,k)
17140 m_trk(4,l)
17150 m_trk(4,m)
17160 m_trk(4,n)
17170 m_trk(4,o)
17180 m_trk(4,p)
17190 m_trk(4,q)
17200 m_trk(4,r)
17210 m_trk(4,s)
17220 m_trk(4,t)
17230 m_trk(4,u)
17240 m_trk(4,v)
17250 m_trk(4,w)
17260 m_trk(4,x)
17270 m_trk(4,y)
17280 m_trk(4,z)
17290 m_trk(5,a)
17300 m_trk(5,b)
17310 m_trk(5,c)
17320 m_trk(5,d)
17330 m_trk(5,e)
17340 m_trk(5,f)
17350 m_trk(5,g)
17360 m_trk(5,h)
17370 m_trk(5,i)
17380 m_trk(5,j)
17390 m_trk(5,k)
17400 m_trk(5,l)
17410 m_trk(5,m)
17420 m_trk(5,n)
17430 m_trk(5,o)
17440 m_trk(5,p)
17450 m_trk(5,q)
17460 m_trk(5,r)
17470 m_trk(5,s)
17480 m_trk(5,t)
17490 m_trk(5,u)
17500 m_trk(5,v)
17510 m_trk(5,w)
17520 m_trk(5,x)
17530 m_trk(5,y)
17540 m_trk(5,z)
17550 m_trk(6,a)
17560 m_trk(6,b)
17570 m_trk(6,c)
17580 m_trk(6,d)
17590 m_trk(6,e)
17600 m_trk(6,f)
17610 m_trk(6,g)
17620 m_trk(6,h)
17630 m_trk(6,i)
17640 m_trk(6,j)
17650 m_trk(6,k)
17660 m_trk(6,l)
17670 m_trk(6,m)
17680 m_trk(6,n)
17690 m_trk(6,o)
17700 m_trk(6,p)
17710 m_trk(6,q)
17720 m_trk(6,r)
17730 m_trk(6,s)
17740 m_trk(6,t)
17750 m_trk(6,u)
17760 m_trk(6,v)
17770 m_trk(6,w)
17780 m_trk(6,x)
17790 m_trk(6,y)
17800 m_trk(6,z)
17810 m_trk(7,a)
17820 m_trk(7,b)
17830 m_trk(7,c)
17840 m_trk(7,d)
17850 m_trk(7,e)
17860 m_trk(7,f)
17870 m_trk(7,g)
17880 m_trk(7,h)
17890 m_trk(7,i)
17900 m_trk(7,j)
17910 m_trk(7,k)
17920 m_trk(7,l)
17930 m_trk(7,m)
17940 m_trk(7,n)
17950 m_trk(7,o)
17960 m_trk(7,p)
17970 m_trk(7,q)
17980 m_trk(7,r)
17990 m_trk(7,s)
18000 /*
18010 /*
18020 a="    o1 v11 @70 l12 y52,40 p1
18030 b="g2.g4f4c4c6cf6e-1&e-@75v5p1<(|:4<d>ag-:|>@70p1v11
18040 c="g2.b-4a4f4a6a<c6>b-1&b-@75v5p1<<ddr|:9d:|>>@70p1v11
18050 d="e-2e-6e-e-6g6.gg4g4g4d2d6dd6g6.gg4g4g4
18060 e="e-2e-6e-e-6g6.gg4g4g4c2>b-2a2a2
18070 f="@77v9r12p1<\gb-<dgfdc>b-gb-<d>b-<dfdfb-f<dc>geceg<o>g<cecgc>ge-c
e-gag-dg-a
18080 g="b-<dgfdc>b-gfdc>b-gb-<d>b-<dfdfb-f<dc>geceg<o>g<cecg|:2ge-c:||:2ag-d:|
18090 h=">)@70p1v11e-2e-6de-6f2&fc2@77v9r12p1<(|:4gdc:|c>bgb<d>b<dgdg<c>@70p1v11
18100 i=">)e-2e-6de-6f2&fd2
19000 m_trk(5,a)
19010 m_trk(5,b)
19020 m_trk(5,c)
19030 m_trk(5,d)
19040 m_trk(5,e)
19050 m_trk(5,f)
19060 m_trk(5,g)
19070 m_trk(5,h)
19080 m_trk(5,i)
19090 m_trk(5,j)
20000 /*
20010 /*
20020 a="    o1 v12 @70 l12 y53,00 p2 r64
20030 b="g2.g4f4c4c6cf6e-1&e-@75p2v5<(|:4<d>ag-:|>@70p2v11
20040 c="g2.b-4a4f4a6a<c6>b-1&b-@75v5p2<<ddr|:9d:|>>@70p2v11
20070 f="@77v9r12p2<\gb-<dgfdc>b-gb-<d>b-<dfdfb-f<dc>geceg<o>g<cecgc>ge-c
e-gag-dg-a
20080 h=">)@70p2v11e-2e-6de-6f2&fc2@77v9r12p2<(|:4gdc:|c>bgb<d>b<dgdg<c>@70p2v11
21000 m_trk(6,a)
21010 m_trk(6,b)
21020 m_trk(6,c)
21030 m_trk(6,d)
21040 m_trk(6,e)
21050 m_trk(6,f)
21060 m_trk(6,g)
21070 m_trk(6,h)
21080 m_trk(6,i)
22000 /*
22010 /*
22020 a="    o3 v127 @72 l12 y54,20 p3
22030 b="|:3@72c@78ccc@72ccc@78ccc@72cc|:e@78ccc@72cc@78ccccc@72c@78cc@72c
22040 c="|:2ccc@78c@72ccccc@78c@72cc|:ccc@78c@72cc@78c@72c@78ccccc@72c@78cc@72c
@78cc@72c@78cc
22050 d="|:3@72c@78c@72c@78cc@72c@78cc@72c@78cc@72c@78cc@72c@78cc@72c@78c
22060 e="@72c@78c@72c@78ccc@72ccc@78c@72c@78ccc@72cc@78c@72c@78cc@72c@78cc
c
23000 m_trk(7,a)
23010 m_trk(7,b)
23020 m_trk(7,b)
23030 m_trk(7,b)
23040 m_trk(7,b)
23050 m_trk(7,c)
23060 m_trk(7,c)
23070 m_trk(7,d)
23080 m_trk(7,e)
24000 /*
24010 /*
24020 a="    o3 v14 @73 l12 y54,20 p3
24030 b="r4|:6c2:|c3ccc24c24c24c24c
24040 c="r4c2c2c2c2c4ccc6ccc24c24c24c24c6cc6cc6cc
24050 d="r4|:5c2:|c3ccccc124|:6c:||12ccc
24060 e="r4c2c2c3cc6cc
25000 m_trk(8,a)
25010 m_trk(8,b)
25020 m_trk(8,b)
25030 m_trk(8,b)
25040 m_trk(8,b)
25050 m_trk(8,c)
25060 m_trk(8,c)
25070 m_trk(8,d)
25080 m_trk(8,e)
60000 while 1
60010   while m_stat(8):endwhile
60020   m_play()
60030 endwhile
```

★僕は中学3年生，とうとう受験生になってしまった。毎日山ほどの宿題があるよー。影さんたちにもこんな時代がありましたか？（宮城県東諸県郡・**黒田喜一郎14才**）……**【影：それをのりこえたからこそ今の私がある。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

MSX／MSX2用

A-JAX“CROSS POINT”

エー　ジャックス　クロス　ポイント

©コナミ

北村　康高

内容

ビデオゲームのA－JAXです。曲は，CROSS　POINTです。

使いかた

ただプログラムを打ち込んでRunして，耳をすまして聞いていただくだけで結構です。

プログラムのしくみ

マシン語を使用しています。ちなみにマシン語ルーチンは，ベーマガ'88年6月号のMSX用ファンタジーゾーンのやつをそのまま使わせてもらいました（何をかくそう私はマシン語を知らない）。

作ったとき苦労した点

いやー耳がつかれた。なんてったって耳コピーだもんなー。でも，PSGの場合，楽譜を見ながら入力するより，耳で聞きながら入力したほうが，曲の感じがつかめていいと思いますよ。

ただし，速い部分は相当神経を集中させないと聞き取れませんね。

最後の一言

うおおお，何だコレはーっ！まるでコナミは「おまえらにコピーなんぞされてたまるか」と言わんばかりの曲ばっかり作るじゃありませんか。

まったく，コピーするのがつらい速い曲ばっかり作られちゃあ，こっちの身がもたんぜ（でも曲がいいから好きなんだよな）。

コナミは最高!!

参考にした記事

●ベーマガ'88年6月号213ページ

「FANTAZY　ZONE」のマシン語ルーチン

GORRY先生より一言

A－JAXラッシュがここのところ続いていますね。PSGではむずかしいと思っていたのですが，正直いって打ち込みがいのある曲です。うまいのはパートどり。和音の中で一番よく響く音をうまく取りだしています。Bチャンネルのマシン語による割り込みドラムも見逃せません。Vコマンドを使うと普通の音，Sコマンドを使うとドラムになります。240行からデリートすれば自分でこのルーチンを使うことができます。

♪　♪

A－JAX “CROSS　POINT” のプログラム・リスト

```
10 ' A-JAX CROSS POINT
20 '
30 CLEAR 3000,&HC000
40 DEFUSR=&H90:A=USR(0)
50 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HC019
60 ON STOP GOSUB 120
70 FOR I=&HC000 TO &HC04F
80 READ A$:POKE I,VAL("&h"+A$)
90 NEXT I
100 A=USR(0):STOP ON
110 GOTO 230
120 A=USR1(0):END
130 DATA f3,21,9f,fd,11,70,c0,01
140 DATA 05,00,ed,b0,3e,c3,32,9f
150 DATA fd,21,27,c0,22,a0,fd,fb
160 DATA c9,f3,21,70,c0,11,9f,fd
170 DATA 01,05,00,ed,b0,fb,c9,3e
180 DATA 09,cd,96,00,fe,10,d8,3e
190 DATA 02,cd,96,00,c6,20,5f,3e
200 DATA 02,cd,93,00,3e,03,cd,96
210 DATA 00,ce,00,5f,3e,03,cd,93
220 DATA 00,c9,00,00,00,00,00,00
230 '
240 PL$="T150L16S0M4000"
250 BA$="o8saaaaaaaaoe8ee8e8e
260 A1$="o6scv12co5sgv12gsb-v12b-sbo6cv12co5sgv12ggsb-v12b-sbv12b":AB$=A1$+A1$
```

★いま私は，悩んでいる。MSX2を買おうか，シンセを買おうか…どう思いますか？（埼玉県浦和市・**長渕敏17才**）…【**影**：家を買おうか，車を買おうか悩んでいる私。**編**：言ってみたかったんでしょ。**影**：そう。】

```
270 B1$="o3srar8.":BB$=B1$+B1$+B1$+B1$
280 C1$="o2scv12ccsgv12ggo3scv12co2scv12ccsgv12ggsb-v12b-":CB$=C1$+C1$
290 B1$="ov12ffffo3saov12fff":B2$="eeeeo3saov12eee":BC$=B1$+B1$+B2$+B2$
300 B1$="ov12e-e-e-e-o3saov12e-e-e-":BD$=B1$+B1$+"ffffo3saov12fffo3sddddaov12fo3
saa
310 B1$="ov12e-e-e-e-o3saov12e-e-e-":BE$=B1$+B1$+"ffffo3saov12fffo3saov12fo3saov
12fo3saov12fo3saa"
320 AF$="osr16b-v12b-b-sav12asgv12go5scv12cccsfv12fffsev12eeescv12ccosgv12ggggggg
sb-v12b-
330 AG$="osa-v12a-a-a-a-a-sa-o5ce-v12e-e-e-scv12cccsdv12dddddsde-fv12fffffff
340 B1$="ov12e-e-e-e-o3saov12e-e-e-":B2$="ffffo3saov12fff":BG$=B1$+B1$+B2$+B2$
350 AH$="osa-v12a-a-a-a-a-sa-o5ce-v12e-e-e-scv12cccsdv12dddddsde-b-v12b-b-b-sfv1
2fff
360 B1$="ov12e-e-e-e-o3saov12e-e-e-":BH$=B1$+B1$+"ffffo3saov12fffo3sddddaaaa
370 AI$="o5sa-v12a-a-a-a-a-a-a-a-se-ca-e-ca-gv12ggggsefgv12gggggg
380 BI$="o5v12r16a-a-a-o3sao5v12a-a-a-a-a-a-e-o3sao5v12a-e-ca-gggo3sao5v12ggefgg
go3sao5v12ggg
390 CI$="o1sa-o2a-v12a-sa-a-v12a-o1sa-v12a-sa-v12a-a-a-o2sa-v12a-a-a-o1sgo2gv12g
sggv12go1sgv12gsgv12gggo2sgv12ggg
400 AJ$="o5sg-v12g-g-g-g-g-g-g-g-sdoao5g-doao5g-fv12fffffsfff+gv12gggsfv12fff
410 BJ$="o5v12r16g-g-g-o3sao5v12g-g-g-g-g-do3sao5v12g-doao5g-fffo3sao5v12ffff+
gggo3sao5v12fff
420 CJ$="o1sg-o2g-v12g-sg-g-v12g-o1sg-v12g-sg-v12g-g-g-o2sg-v12g-g-g-o1sfo2fv12f
sffv12fo1sfv12fsgv12gggo2sgv12ggg
430 AK$="o5sg-v12g-g-g-g-g-g-g-g-sdoao5g-doao5g-ofgabgabo5coabo5cdobo5cde
440 BK$="o5v12r16g-g-g-o3sao5v12g-g-g-g-g-do3sao5v12g-doadefgo3saov12fgafgabo8
saov12abo5c
450 CK$="o1sg-o2g-v12g-sg-g-v12g-o1sg-v12g-sg-v12g-g-g-o2sg-v12g-g-g-o1sfo2gv12g
sggv12go1sgv12gsgv12gggo2sgv12ggg
460 AL$="cdefdefgefgafgab
470 BL$="o8saaao5v12do8saaao5v12eo8saaaaao5v12efg
480 CL$="o1sgv12go2sggggv12gsgo1gv12go2sgv12go1sgv12go2sgv12g
490 AM$="o6v14ccccccccv12co5v14gggv12gv14ggo6cco5b-b-b-v12b-v14aaav12av14gggv12gv
14e-e-e-v12e-
500 B1$="ov12eeeeo3saov12eee":B2$="e-e-e-e-o3saov12e-e-e-":BM$=B1$+B1$+B2$+B2$
510 CM$="o2scv12csccccv12csccv12co3scv12co2scv12co3sdv12do2se-v12e-se-e-e-e-v12e
-se-e-v12e-o3se-v12e-o2se-v12e-sb-v12b-
520 AN$="o5v14a-a-a-a-a-a-a-v12a-v14e-e-e-v12e-v14a-a-a-v12a-v14gggggv12gv14gabb
bbbbbv12b
530 B1$="ov12a-a-a-a-o3saov12a-a-a-":B2$="ggggo3saov12ggg":BN$=B1$+B1$+B2$+B2$
540 CN$="o1sa-v12a-sa-a-a-a-v12a-sa-a-v12a-o2sa-v12a-o1sa-v12a-o2sa-v12a-o1sgv12
gsggggv12gsggv12go2sgv12go1sgv12go2sgv12g
550 B1$="ov12a-a-a-a-o8saov12a-a-a-":BQ$=B1$+B1$+"ggggo3saov12gggggggo3saov12go8
saov12g
560 A1$="o5scv12csccv12cscv12cscv12cscv12csccv12cscc":AO$=A1$+A1$
570 BO$="o8saov12a-a-a-o8saov12a-a-a-o8saov12a-a-a-o8saov12a-o8saov12a-o8saov12a
aao8saov12aaao8saov12aaao8saadd
580 C1$="o1sb-v12b-o2sb-v12b-o1sb-v12b-o2sb-v12b-":C2$="o1sgv12go2sgv12go1sgv12g
o2sgv12g":CO$=C1$+C1$+C2$+C2$
590 AP$="o5se-v12e-se-e-v12e-se-v12e-se-v12e-se-v12e-se-e-v12e-se-e-d-v12d-sd-d-
d-d-v12d-sd-dv12dddse-v12e-e-e-
600 BP$="o8saov12a-a-a-o8saov12a-a-a-o8saov12a-a-a-o8saov12a-o8saov12a-o8sgov12g
-g-g-o8saov12g-g-g-o8sgov12gggo8saadd
610 C1$="o1sb-v12b-o2sb-v12b-o1sb-v12b-o2sb-v12b-":CP$=C1$+C1$+"o1sa-v12a-o2sa-v
12a-o1sa-v12a-o2sa-v12a-o1sav12ao2sav12ao1sb-v12b-o2sb-v12b-
620 '
630 PLAY PL$,PL$,PL$
640 PLAY "" ,BA$,""
650 PLAY AB$,BB$,CB$
660 PLAY AB$,BC$,CB$
670 PLAY AB$,BD$,CB$
680 PLAY AB$,BC$,CB$
690 PLAY AB$,BE$,CB$
700 PLAY AF$,BC$,CB$
710 PLAY AG$,BG$,CB$
720 PLAY AF$,BC$,CB$
730 PLAY AH$,BH$,CB$
740 PLAY AI$,BI$,CI$
750 PLAY AJ$,BJ$,CJ$
760 PLAY AI$,BI$,CI$
770 PLAY AK$,BK$,CK$
780 PLAY AL$,BL$,CL$
790 PLAY AM$,BM$,CM$
800 PLAY AN$,BN$,CN$
810 PLAY AM$,BM$,CM$
820 PLAY AN$,BQ$,CN$
830 PLAY AO$,BO$,CO$
840 PLAY AP$,BP$,CP$
850 GOTO 650
```

★古い葉書でもおもしろければ載りますか？だめなら返事してください。(北海道函館市・A'VGS16才)……【影：……。編：影さん，どうしたんですか？影：……。編：なるほど，だめじゃないから返事しないわけね。】

THE GAME MUSIC PROGRAM

PC-8801mkIISRシリーズ(N88-BASIC V2モード)用

アフターバーナー

"ファイナル・テイクオフ"

©セガ・エンタープライゼス

物江　真晴

内容

あくまでもイメージを大切にすることを重点として，ファイナル・テイクオフを作ってみました。

プログラム

つぎつぎとA～F$に代入して，GOSUBでとばし，PLAYしています。最初は全部変数に入れるつもりでしたが，ガーベージ・コレクションのことを考えYone Chanさんと同じ方法にしました。

この方法だと，変数メモリを気にすることなく，バンバン打ち込めます。

音色についてですが，メロディとベースはとても気に入ってます。ただ，D・ギターは再生するものによって少し変わってくるので（なぜか音がちがってくるのです），とりあえずこの音が，いいと思ってます。

また，ボリュームによっても響きが変わってくるので一度試してみては？

苦労した点

やっぱりドラムが大変でした。楽譜どおりにすると迫力に欠けてしまい，中にいくつか手をくわえた部分があります。

それと，6チャンネルではひっきりなしにノイズとトーンを切り換えているので，打ち込むのがめんどうだと思いますが，ひらにごようしゃを…（それ以上に作るほうも大変なのです）。

最後に

じつはこのプログラムではじめて本格的にYコマンドを使いました。

今までにも使ってはいましたが，自分で値をみちびきだしたりしたのははじめてでした。Yu-You先生の記事とアドレス・マップとにらめっこしていたら，ものの1分で，ピンときてプログラミングできました(Yu-You先生，わかりやすい記事ありがとうございました)。

最後の最後に，Yu-You先生，ボクは先生のファンです。今度コインランドリーで合宿を開きましょう。

〈参考〉

- ベーマガ'88年1月号楽譜
- セガ・ゲーム・ミュージックVol. 3

GORRY先生より一言

うーん…（感動している）88でもやればできるものですね。「イメージの移植」にみごとに成功した作品です。Yコマンドによる音色切り換え，たくみなノイズの使いかたといったテクニック的にもすばらしいものがあります。おたよりで「先月号は88のVGMがなかった」という内容のものがたくさんきていました。それに対する答えとしてピッタリの曲だと思います。

アフターバーナー"ファイナル・テイクオフ"のプログラム・リスト

```
10 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD
20 FOR X=0 TO 4
30 FOR Y=0 TO 9
40 READ TEMP%(X,Y):NEXT Y,X
50 DATA 56.15.0.0.0.0.0.0.0.0
60 DATA 31.0.0.3.0.49.0.7.-3.0
70 DATA 31.0.0.4.0.24.0.2.0.0
80 DATA 31.0.0.4.0.33.0.2.0.0
90 DATA 31.0.0.9.0.0.4.0.0.0
100 FOR X=0 TO 4
110 FOR Y=0 TO 9
120 READ MA%(X,Y)
130 NEXT Y,X
140 DATA 61.15.2.1.4000.10.0.1.0.0
150 DATA 31.6.5.3.3.31.0.4.0.0
160 DATA 31.7.8.7.8.30.0.6.0.0
170 DATA 31.6.5.7.8.25.0.8.0.0
180 DATA 31.7.13.7.2.25.0.4.0 ,0
190 FOR X=0 TO 4
200 FOR Y=0 TO 9
210 READ BASS%(X,Y)
220 NEXT Y,X
230 DATA 35.15.0.0.1000.2.1.1.0.0
240 DATA 31.16.15.4.14.25.2.8.0.0
250 DATA 31.13.14.3.5.36.1.1.-1.0
260 DATA 31.12.11.3.7.28.1.0.0.0
270 DATA 31.12.11.4.5.0.0.1.3.1
280 '
290  CMD VOICE MA%,BASS%,TEMP%
300 GOTO 330
310 CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
320 RETURN
330 T$="T148L8":CMD PLAY T$,T$,T$,T$,T$,T$
340 '
350 B$="Q8@V12704L16EF+ABAG"
360 C$="Q8
370 D$="V14O4L16Q7EP+ABAGQ8"
380 E$="V14O3L16Q7EP+ABAGQ8"
390 GOSUB 310
400 '■■■■■ MAIN ■■■■■
410 B$="O4L8<A&A&A>A16<A16A&A&A>G16A16R16A16<A>A16<AA16A.A."
420 C1$="O3V15F&F&F&F&F&F&F&F G&G&G&G&G&G&G&G"
430 D1$="L8V13OAAV10AV13A16A16R16A16R16A16AV12AV11AV13BV10BV13B16B16R16B16R16B16BV12BV11BV
```

★新聞配達少年のボクは毎日，授業中にラリホーを唱えられ眠らされて困っています。グオォつぐ美さんボクに愛の力を……。(高知県室戸市・**響良牙16才**)……**【つぐ美**：はいさっさ。**編**：ウウーン。それ合の手でしょ。**】**

★7月号の209ページのギャグは，G.M.P.IIIを買った人にしかわからない。(東京都町田市・木村真吾15才)……

【影：私には，買わなくてもわかるぞ。編：えっ？ 影：失礼，買ってもわからないぞ。これでいいんだろ。】

```
12
440 E1$="L8V13O5CV10CV13C16C16R16C16R16C16R16C16CV12CV11CV13DV10DV13D16D16R16D16R16D16DV12DV11DV
12":C$=C1$:D$=D1$:E$=E1$
450 F$="Y7,28Y6,9S1M8000C4Y6,0L16S1M300CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCC
CCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCY6,3V13Q3CCCY6,15Q8S1M3000C8
460 GOSUB 310
470 '
480 B$=">E16F+16<AA>A16<AA16A.>A.G16AA16<A>A16<AA16>L16EF+ABAG
490 IF LOOP=4 THEN C$="A&A&A&A&A&A&A&AL16>D-DD-<AL8E&E&E&EG&G" ELSE C$="A&A&A&A&A&A&A&A&ARRRRRG&G
500 D$=">C+V10C+V13C+16C+16R16C+16R16C+16C+4V11C+V13C+V10C+V13C+V10C+C+V13C+<BB
510 E$="EV10EV13E16E16R16E16R16E16EEV11EV13EV10EV13EV10EEV13EDD
520 F$="Y6,3V13Q3CCY6,0S1M300Q8CCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCY6,15M2
000C12C12C12C12Y6,31C12C12M1500CCCCM3000C8
530 GOSUB 310
540 '
550 B$="L8E<AA>A16<AA16A&A&A>G16AA16<A>A16<AA16>>C+16D16ED16C+16<
560 C$=C1$:D$=D1$:E$=E1$
570 F$="Y6,8 M8000C8&C8M300Y6,0CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8Y6,0 M8000C8&C8Y6,0
M300CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300
580 GOSUB 310
590 '
600 B$="O1A<AA>A16<AA16A&A&A>G16A16<A.>A16<F+>F+<G>G<G+
610 C$="A&A&A&A&A16R16>C.C+16<RA&AA16A16>C&C16C+16RD&D<
620 D$=">C+V10C+V13C+16C+16R16C+16R16C+16 C+C+V13C+V12EV10EV13E 16R16REED16
630 E$="EV10EV13E16E16R16E16R16E16EEV11EV13AV10AV13A16R16RAAG16
640 F$="Y6,0M8000C8&C8M300Y6,0CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCY7,24M1000
Y6,3101C8.CY7,28Y6,15M3000C8Y7,24Y6,31M1000C8M2000Y7,28Y6,15{CCC}8CCY6,31CC
650 GOSUB 310
660 '
670 B$=">A <AA>A16<AA16A&A&A>G16AA16<A>A16<AA16A.A.
680 C$=C1$:D$=D1$:E$=E1$
690 F$="Y6,8M8000 C8&C8M300Y6,0CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8Y6,0M8000C8&C8M300C
CY6,15M3000C8M300Y6,0CCCCCCY6,15M3000C8
700 GOSUB 310
710 '
720 B$="O3>E16F+16<AA>A16<AA16A.>A.G16AA16<A>A16<AA16>L16EF+ABAGL8
730 C$="A&A&A&A&A>D+32E16.&E16D+32E16.&E16D+32E16.&E16D+32E16.&E&E&E&E&E&E16&E32 <
740 D$=">C+V10C+V13C+16C+16R16C+16R16C+16R16C+16C+4V11C+V13C+V10C+V13C+V10C+C+V13C+<BB
750 E$="EV10EV13E16E16R16E16R16E16EEV11EV13EV10EV13EV10EEV13EDD
760 F$="Y6,0M8000C8&C8M300Y6,0CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCM2000Y6,15
C12C12C12C12Y6,31C12C12M1500CCCCM3000C8
770 GOSUB 310
780 '
790 IF LOOP=4 THEN B$="E<AA>A16<AA16&A&A&A>G16AA16<A>A16<AA16>C+16D16ED16C+16" ELSE B$="E<
AA>A16<AA16A&A&A>G16AA16<A>A16<AA16>>C+16D16ED16C+16
800 C$=C1$:D$=D1$:E$=E1$
810 F$="M8000Y6,8C8&C8M300Y6,0CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M8000Y6,0C8&C8M300Y6
,0CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8
820 GOSUB 310
830 '
840 IF LOOP=4 THEN B$="<AO4<AA>A16<AA16&A&A&A>G16AA16<A>A16<AA16L16>EF+ABAG" ELSE B$="<A<A
A>A16<AA16A&A&A>G16A16<A.>A16<F+>F+<G>G<G+16
850 C$="A&A&A&A&A G+32A16.&A16G+32A16.&A16G+32A16.&A16&A&A&A&A&A&A
860 D$=">C+V10C+V13C+16C+16R16C+16R16C+16C+C+V11C+V13RA16R16A16
870 E$="EV10EV13E16E16R16E16R16E16EEV11EV13RC+16R16C+16
880 F$="Y6,0M8000C8&C8M300CCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCCCCCM2000Y6,15{RCC}4R8C8Y6,31C8Y6,15{CCC
}8CCY6,31CC
890 GOSUB 310
900 IF LOOP=4 THEN 2540
910 A2$="L8V1304C+&C+&C+&C+&C+&C+DEC+&C+&C+&C+&C+&C+DE":A$=A2$
920 B$="O4  A<AA>A16<AA16A.A.>G16A16<GG>G16<GG16G.
930 C2$="O3A&A&A&A&A&A&A&A&A  G&G&G&G&G&G&G&G ":C$=C2$
940 D2$="O4L8V13EV12EV11EEV10EEV9EEV13GV12GV11GGV10GGV9GG":D$=D2$
950 E2$="O5L8V13C+V12C+V11C+C+V10C+C+V9C+C+V13DV12DV11DDV10DDV9DD
960 F$="Y6,3M8000C8&C8Y6,0M300L8 Y7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,15M3000CY6,0M300CY7,24Y6,31M1000C
16C16Y7,28Y6,0M300CY6,15M3000C.Y6,0M300C16Y7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,0M300CM3000Y6,15C.Y7,24M
1000C16Y7,28Y6,0CY7,24M1000Y6,31CY7,28M3000Y6,15C":E$=E2$
970 GOSUB 310
980 '
990 A$="E&E&E&ED&D&D<A>D&D&DC+<A  RB&B
1000 B$="RBB>B16<BB16B.B.>D&D>D<RDE>ED16E16
1010 C$="B&B&B&B&B&B&B&B A&A&A R B&B&B
1020 D$="V13F+V12F+V11F+F+V10F+F+V9F+F+V13F+V12F+V11F+F+V13G+V12G+V11G+G+
1030 E$="V13DV12DV11DDV10DDV9DDV13DV12DV11DDV13EV12EV11EE
1040 F$="Y7,24M1000Y6,31R16C16CCY7,28Y6,15M3000CY6,0M300CY7,24Y6,31M1000C16C16Y7,28Y6,0M30
0CY6,15M3000C.Y6,0M300C16Y7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,0M300CM3000Y6,15C.Y7,24M1000C16Y7,28Y6,0C
Y7,24M1000Y6,31CY7,28M3000Y6,15C
1050 GOSUB 310
1060 '
1070 A$=A2$:C$=C2$:D$=D2$:E$=E2$
1080 B$="O4A<AA>A16<AA16A.A.>G16A16<GG>G16<GG16G.
1090 F$="Y6,0M300CCY7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,15M3000CY6,0M300CY7,24Y6,31M1000C16C16Y7,28Y6,0
M300CY6,15M3000C.Y6,0M300C16Y7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,0M300CM3000Y6,15C.Y7,24M1000C16Y7,28Y6
,0CY7,24M1000Y6,31CY7,28M3000Y6,15C
1100 GOSUB 310
1110 '
1120 A$="E&E&EDA&A&AG+A&AG+RF+&F+G+&G+
1130 B$="RBB>B16<BB16B.B.>D&D>D<RD16R16E>E
1140 C$="B&B&B&B&B&B&B&B>D&D&DRE&E&E
1150 D$="V13F+V12F+V11F+F+V10F+F+F+F+V13DV12DV11DDV13EV12EV11EE
1160 E$="V13DV12DV11DDV10DDDDV13<F+V12F+V11F+F+V13G+V12G+V11G+G+>
1170 F$="Y6,0M300CCY7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,15M3000CY6,0M300CY7,24Y6,31M1000C16C16Y7,28Y6,0
M300CY6,15M3000C.Y6,0M300C16Y7,24M1000Y6,31CY7,28Y6,0M300CM3000Y6,15C.Y7,24M1000C16Y7,28Y6
,0CY7,24M1000Y6,31CY7,28M3000Y6,15C
1180 GOSUB 310
1190 '
1200 A$="A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&ARB&B>C+<
1210 B$="R<<G&G&GG>G<GR>D&D>D<RD>EF+
1220 C3$="O4<G&G&G&G&G&G&G&G>D &D &D &D &D &D &D <":C$=C3$
1230 D3$="V13O4GV12GV11GGV10GGV9GGV13F+V12F+V11F+F+V10F+F+V9F+F+
1240 E3$="V13O5DV12DV11DDV10DV12GGV11G<V13BV12BV11BBV10BBV9BB":E$=E3$
1250 F$="Y6,8M8000L16C8&C8Y7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CCCY7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CY6,1
5M3000C8Y7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CCCY6,15M3000C8Y6,0M300CCY7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300C
CCY7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CY6,15M3000C8Y7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CCC
1260 D$=D3$:GOSUB 310
1270 '
1280 A$="BRARRRRRRRRRRC+E
1290 B$="<<A&A&A&A&A&A&A&A>F+GF+
1300 C$="B&BA&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
1310 D$=">V13DV11DV13C+V12C+V11C+C+V10C+C+V9C+C+C+C+C+C+C+C+<
1320 E$="V13F+V11F+V13EV12EV11EEV10EEV9EEEEEEEE
1330 F$="Y6,0M8000C8&C8M6000C8Y6,15M3000C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCY6,15M3000C8
C8C8C8Y6,31CC8CC8
1340 GOSUB 310
1350 '
1360 A$="A&A&A&A&A&AC+EA&A&A&A&A&AB&B>C+<
1370 B$="D <G&G&GG>G<GR>D&D>D<RD>EF+
1380 C$=C3$:D$=D3$:E$=E3$
1390 F$="C8Y6,8M8000L16C8&C8Y7,24Y6,31M999Y7,28Y6,0M300CCY7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CY6,1
5M3000C8Y7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CCCY6,15M3000C8Y6,0M300CCY7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300C
CCY7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CY6,15M3000C8Y7,24Y6,31M999CY7,28Y6,0M300CCC
1400 GOSUB 310
1410 '
1420 A$="BRA
1430 B$="<<A&A&A&A&A&A&A&A&A
1440 C$="B&BA-32A16.A-32A16.&A&A&A32A-32A16.A-32A16.&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A64
1450 D$=">V13DV11DV13C+V12C+V11C+C+V10C+C+V9C+C+C+C+C+C+C+C+<
1460 E$="O4V13F+V11F+V13EV12EV11EEV10EEV9EEEEEEEE
1470 F$="Y6,0M8000C8&C8M6000C8Y6,15M3000C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8M300Y6,0CCY6,15M3000C8
```

```
C8C8C8C8C8C8
1480 GOSUB 310
1490 '
1500 A$="RRRRRRRRRG-32G16.GG
1510 B$="AA>A<AAA12A12A12A12A12A12A&A&A&A
1520 C$="A G&G&G&G&G12&G12&G12&G12&G12&G12&A&A&A
1530 D$="R8V12L16O5<A 8A >A <A 8A >A <A 8A >A <A 8A >A <A       L8
1540 E$="R8V12L16O4<A 8A >A <A 8A >A <A 8A >A <A 8A >A <A       L8
1550 F$="Y6,15M3000C8Y6,31C8C8C8C8Y6,15M2000{CCC}8C16C16M3000Y6,31C12C12C12C8M1200CCM3000C
8
1560 GOSUB 310
1570 '
1580 A$="G.F+.E&E&E&E&E&E&E&E
1590 B$="G&GF+&F+A>A16R16<A>A16R16<A>A16R16<A
1600 C$="G&GD&DRARRAR
1610 D$="L8O5V13DV11DV13DV11DL16V12<A8A>A<A8A>A<A8A>A<A8
1620 E$="L8O4V13BV11BV13AV11AL16V12<A8A>A<A8A>A<A8A>A<A8
1630 F$="Y6,8M8000C8&C8Y6,0C8&C8Y6,0M6000C8.Y7,24Y6,31M1000CY7,28Y6,15M3000C8M300Y6,0CCY7,
24Y6,31M1000C8CCY7,28Y6,15M3000C8
1640 GOSUB 310
1650 '
1660 A$="RRG-32G16.GGG.F+.A&A&A&A&A&A&A&A
1670 B$="A&A>A16R16<F+>F+16R16<G>G16R16<F+>F+16R16<A>A16R16<A>A16R16<A>A16R16<A
1680 C$="A&A&A&ARG&GD&DRARRARR
1690 D$="A>A<A8A>A<A8A>AL8V13O5DV11DV13DV11DV12L16<A8A>A<A8A>A<A8A>A<A8
1700 E$="A>A<A8A>A<A8A>AL8V13O4BV11BV13AV11AV12L16<A8A>A<A8A>A<A8A>A<A8
1710 F$="Y6,0M300CCY7,24Y6,31M1000C8CCY7,28Y6,15M3000C8CCY6,8M8000C8&C8Y6,0M6000C8&C8Y7,24
Y6,31M1000C8CCY7,28Y6,15M3000C8M300Y6,0CCY7,24Y6,31M1000C8CCY7,28Y6,15M3000C8
1720 GOSUB 310
1730 '
1740 A$="RRG-32G16.GGG.F+.E&E&E&E&E&E&E&E
1750 GOSUB 310
1760 '
1770 A$="RRD&DC+D&DEC+R<A&A&A&A&A&A
1780 GOSUB 310
1790 '
1800 A$="RRRRRRB>C16<B16A>
1810 B$="A&A>A16R16<F+>F+16R16<G>G16R16<F+>F16R16
1820 C$="A&A&A&ARG&GD&D
1830 D$="A>A<A8A>A<A8A>AV13L8O5DV11DV13DV11D
1840 E$="A>A<A8A>A<A8A>AV13L8O4BV11BV13AV11A
1850 F$="Y6,0M300CCY6,15M3000C4M2000CCCCY6,8M8000C8&C8Y6,0M6000C8M2000Y6,15CC
1860 GOSUB 310
1870 '
1880 '======== E ========
1890 A$="E-32E16..&E&ED&D&D&D<G'   :D5$="O5V13EV12EV11EV13DV12DV11DD"
1900 B$="O4<FFFG&G>GR<G'   :E5$="O4V14AV13AV12AV14GV13GV12GG"
1910 C5$="O3F&FRG&G&G&G":F5B$="Y7,28Y6,0M8000C8&C8Y6,15M3000C8Y7,24Y6,31M1000CC":F5A$="Y7,
28Y6,0M2000CM300CCCY6,15M3000C8Y7,24Y6,31M1000CC":C$=C5$+"&G":D$=D5$+"V10D":E$=E5$+"V11G":
F5$=F5A$+F5A$:F$=F5B$+F5A$:GOSUB 310
1920 '
1930 A$="G>C<BA&A&ARG16F16":D6$="V13DV12DV11DV13EV12EV11EE"+"V10E
1940 B$="G>C<BA&A>A<GF'     :E6$="V14GV13GV12GV14AV13AV12AA"+"V11A
1950 C6$="G&GRA&A&AG E'     :F$=F5$:C$=C6$:D$=D6$:E$=E6$:GOSUB 310
1960 '
1970 A$="E&E&ED&DEGA&A&A&A&A&AB>C<A'
1980 B$="FFFG&GG>C<A&AA>G16A16R>C<BG<E>
1990 C$="F&FRG&G&G&GA&A&AQ7<G16A16R>Q8C<BGE>
2000 D$=D5$+"V13EV12EV11EEV10EEEEE":E$=E5$+"V14AV13AV12AAV11AAAAA
2010 F$=F5$+"Y7,28M1000CM300Y6,0CCCM3000Y6,15CCY6,0M300CY6,0M300CY6,15M2000C8CM1000Y6,0CM2
000Y6,15C8CM300Y6,0C
2020 GOSUB 310
2030 '
2040 A$=">D-32D16..&D<A>E-32E16..&E<A&A>F":D$=D5$+"V10D":E$=E5$+"V11G":F$=F5$
2050 B$="<FFFG&G>GR<G":C$=C5$+"&G":GOSUB 310
```

```
2060 '
2070 A$="G-32G16..EGA&AB>C<A&A>CD-32E16..&ED&DC":D$=D6$+D5$:C$=C6$+C5$
2080 B$="G>C<BA&A>A<GFFFFG4G>C":F$=F5$+F5A$+"Y7,28Y6,0M2000CM300CCCY6,15M3000C8
2090 E$=E6$+E5$:GOSUB 310
2100 '
2110 '======== CHECK AND LOOP ========
2120 A$="<A&A&A&A&A&A&A>":B$="<A&AA>G16A16<AAAA&A":C$="A&A&A&A&ARA&A&A
2130 D$="V13EV12EV11EEV10EEV7EEE":E$="V14AV13AV12AAV11AAV8AAA
2140 F$="Y7,24M1000Y6,31CCY7,28Y6,0M2000CM300CCCY6,15M3000CCY7,24Y6,31M1000CY7,28Y6,0M300C
Y6,15M2000{CCC}8CCC8CC
2150 GOSUB 310
2160 IF LOOP=3 THEN LOOP=4:CMD PLAY"<":GOTO 1880 ELSE IF LOOP=1 THEN LOOP=2:GOTO 1880
2170 A$="E-32E16..&E&ED&D&D&D&D&D&D&D"
2180 B$="F&F&FG4":D$=D5$+"V10DV9DDDDDDD":E$=E5$+"V11GV10GGGGGGG"
2190 C$="F&F RG&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G
2200 F$="Y6,31Y7,24M1000C8RRRRY7,28Y6,8M8000C8&C8&C8Y6,15M3000C8Y6,3C8RRRRY6,15M3000C8Y6,3
C8M2000Y6,15CCY6,31CCY6,8M600CC
2210 GOSUB 310
2220 IF LOOP=4 THEN A$="":GOTO 400 ELSE IF LOOP=2 THEN 2300 ELSE 2230
2230 '======== GUITER SOLO ========
2240 A$="":C$="Q7O3RAARR>C.C16<RA&AAR>DRC&C&C<AARR>C.C16RD&D&D&D&D&D&D16Q8
2250 B$="O3A&AAA&AA.A.A&AAA16>A16<AA.A.G16A.AA&AA.A.A&AAA&AA.A
2260 D7A$="Q7L16V12A8A>A<A8A>A<A8A>A<A8A>A<":D$="DO3"+D7A$+D7A$+D7A$+"A8A>A<A8A>A<A8A>A<A.
L8Q8
2270 E$="GO4"+D7A$+D7A$+D7A$+D7A$+"A8A>A<A8A>A<A8A>A<A.L8Q8"
2280 F7A$="CCCCY6,15M3000C8M300Y6,0CCCCCCM3000Y6,15C8Y6,0M300CC":F$="M2000Y6,0C8M300"+F7A$
+F7A$+F7A$+"Y6,15M1000CM3000CM1000CM500CM3000CCM2000CC{CCC}8CC&C64Y6,31CC":GOSUB 310
2290 LOOP=1:GOTO 900
2300 '======== CODA ========
2310 A$="Y128,50Y132,132Y136,132Y140,36O5RA-32A16..&A&A&A&A&AQE":B$="AO4<FFFG&G>GR<G":C$="
R"+C5$+"&G":D$="D"+D5$+"V10D":E$="G"+E5$+"V11G":F$="Y6,6M6000C8"+F5$:GOSUB 310
2320 A$="DE-32E16..C<A&A&A>D<A":B$="G>C<BA&A>A<GF":C$=C6$:D$=D6$:E$=E6$:F$=F5$:GOSUB 310
2330 A$="RR>E-32E16..D&DC&C<A&A&A&A&A&A&EGA":B$="FFFG&GG>C<A&AA>G16A16R>C<BGE
2340 C$="F&FRG&G&G&G&A&A&A&AQ7<G16A16R>Q8C<BGE>
2350 D$=D5$+"V13EV12EV11EEV10EEEEE":E$=E5$+"V14AV13AV12AAV11AAAAA
2360 F$=F5$+"Y7,28M1000CM300Y6,0CCCM3000Y6,15CCY6,0M300CY6,0M300CY6,15M2000C8CM1000Y6,0CM2
000Y6,15C8CM300Y6,0C":GOSUB 310
2370 A$="REGA&AEGB32>C16..":B$="<FFFG&G>GR<G":C$=C5$+"&G":D$=D5$+"V10D"
2380 E$=E5$+"V11G":F$=F5$:GOSUB 310
2390 A$="R<BAGAEGA":B$="G>C<BA&A>A<GF":C$=C6$:D$=D6$:E$=E6$:F$=F5$:GOSUB 310
2400 A$="REGA&A>CD<B&BA&A&A&A&EGA":B$="FFFG&GG>C<AAA>G16A16<AAAGG":C$=C5$+"A&A&A&A&A&A&A&A&A"
:D$=D5$+"V13EV12EV11EEV10EEV9EEE":E$=E5$+"V14AV13AV12AAV11AAV10AAA"
2410 F$=F5$+"Y7,28Y6,0M2000CM300CCCY6,15M3000CCY7,24Y6,31M1000CY7,28Y6,0M300CY6,15M2000{CC
C}8CCC8CC
2420 GOSUB 310
2430 A$="REGA&AEGB32>C16..":B$="FFFG&G>GR<G":C$=C5$+"&G":D$=D5$+"V10D":E$=E5$+"V11G"
2440 F$=F5$:GOSUB 310
2450 A$="R<BAGA>E16E16E16E16E":B$="G>C<BA&A>A<GF":C$=C6$:D$=D6$:E$=E6$:F$=F5$:GOSUB 310
2460 A$="EDC<B&B>CD<A&A&A&A&A>RY128,51Y132,135Y136,135Y140,39G16G16G16G16G16G16":B$="FFFG&
GG>C<AAA>G16A16<AAAGG":C$=C5$+"A&A&A&A&A&A&A&A&A":D$=D5$+"V13EV12EV11EEV10EEV9EEE":E$=E5$+"V
14AV13AV12AAV11AAV10AAA"
2470 F$=F5$+"Y7,28Y6,0M2000CM300CCCY6,15M3000CCY7,24Y6,31M1000CY7,28Y6,0M300CY6,15M2000{CC
C}8CCC8CC":GOSUB 310
2480 A$="GARRRRRRE":B$="FFFG&G>GR<G":C$=C5$+"&G":D$=D5$+"V10D":E$=E5$+"V11G"
2490 F$=F5$:GOSUB 310
2500 A$="B>CDC&C&C&C<G":B$="G>C<BAR>A<GF":C$=C6$:D$=D6$:E$=E6$:F$=F5$:GOSUB 310
2510 A$="A&A>C<B&BAGA-32A16..&A&A&A&A&A":B$="FFFG&GG>C<AAA>G16A16<AAAGG":C$=C5$+"A&A&A&A&A
RA&A&A":D$=D5$+"V13EV12EV11EEV10EEV9EEE":E$=E5$+"V14AV13AV12AAV11AAV10AAA"
2520 F$=F5$+"Y7,28Y6,0M2000CM300CCCY6,15M3000CCY7,24Y6,31M1000CY7,28Y6,0M300CY6,15M2000{CC
C}8CCC8CC":GOSUB 310
2530 LOOP=3:GOTO 1890
2535 '======== END BLOCK ========
2540 A$="":B$="<A":C$="O3ARRAV8AV13AV7AV11AV5AV9AV3AV7AV1AV5AV0AV3AV0A
2550 D$="":E$="":F$="M6000Y6,3C4":GOSUB 310
2560 END
```

PC-8801 mkII SR

★つぐ美さんかわいい／影さん賢い／編さんよりりしい／Dr.まぶしい／これだけ書けばだれかがOFに載せてくれるにちがいない。(茨城県北茨城市・**宮田貴之17才**)……**【編集長：どうして私だけノケものなんだ。】**

THE GAME MUSIC PROGRAM

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01)＋FM音源ボード用

DUNK SHOT "Hide & Seak"

© セガ・エンタープライゼス

鈴木　博和

★内容

ダダダダダッ
「ダンク・ショット!!」・
バコッ!
――セガの懐し(?)のゲーム，ダンクショットの中のHide&Seakを組んだので，ぜひ聞いてください。

★使いかた

当然ながら，FM音源ボードとGORRY先生の「NEW FM音源ドライバー」が必要です。「NEW FM音源ドライバー」をRUNして，このプログラムを入力して，SAVEしてRUN，というパターンをお守りください。

★プログラムのしくみ

まず，パートの振りわけです。
1：メロディ（左）
2：メロディ（右）
3：サブ・メロディ（左）
4：サブ・メロディ（右）
5：パーカッション
6：ベース
7：？（呼びかたがわからん!）
8：ハイハット
と，このようになっています。なるべく短くなるように努力したつもりです。それから一つ前の行とほとんど同じというのが，かなりあるので，うまく利用して楽に入力してください。

★最後に

このプログラムは，僕が自分で採譜して組んだ2作目です。よって音の採りまちがいもあるかもしれませんし(とくにベース)。音色作りも下手なので，まだまだ未熟な作品とは思いますが，よろしくお願いします。

P，S　GORRY先生のおかげで，X68Kの高品質のプログラムが楽しめるようになりました。いい時代になったなあ。

参考
セガ・ゲームミュージックVol.3

★具体的な入力方法

①X1BASIC（CZ－8CB01／8FB01　V1.0／V2.0）を立ちあげます。NEW　BASICの場合は，NEW　ONは設定しないほうがよいでしょう。
②新しいテープ，またはディスクを2本（2枚）用意します。それぞれA，Bとします。
③**リスト1**を入力し，テープ（ディスク）Bにセーブします。
SAVE "NEW FM-DRIVER. INI"↵
と入力すればいいのです。
④**リスト2**を入力し，テープ（ディスク）Aにセーブします。
SAVE "NEW FM-DRIVER. Bas"↵
と入力しましょう。まだ，RUNしないように。
⑤テープ（ディスク）を一度全部ぬいてください。
⑥**リスト2**をRUNします（テープまたはディスクAにセーブされているもの)。途中でエラーがでたり，万一暴走したらデバグして④にもどってください。
⑦⑥で「テープ（ディスク）を入れてください」とでたら，テープ（ディスク）Bを入れてリターン・キーを押してください。セーブが行なわれます。
これでNEW　FM音源ドライバーのテープ（ディスク）のできあがりです。実際に使うのはテープ(ディスク)Bのみです。
さて，ロードですが，テープ（ディスク）Bを入れて，
RUN"NEW FM-DRIVER. INI"↵
と入力してください。
そして，**リスト3**をRUNするとOKです。

GORRY先生より一言

よく音色を似せましたね。ここまで似せられればOKじゃないかな。
ただ一つ，先月の「NEW　FM音源ドライバー　アフターケア」でお話ししたとおり，テンポが遅くなる現象が起きていましたので，少し修正させていただきました。といっても，r192,r96をつけ足しただけです。
ところで，途中にあるYコマンド，なぜコマンドを使わなかったんでしょう？本人の好みといえばそれまでですけどね。



★いで!!7月号の表紙でつぐ美さんが打ったボールがオレの顔に当たっちまった。ほんとにイタかったぜ!あのボール。(青森県八戸市・橋　義則14才)……【編：7月号の表紙ネタが多いですね。今月号はどうかな？】

《リスト1》NEW FM音源ドライバー①のプログラム・リスト

```
1 CLEAR &HEE00:LOADM"FM-DRIVER2.Bin"
10 DEFINT A-Z:INIT:CLS0:SCREEN:OPTIONSCREEN 2
15 AD=&H1FA0:D=&H5A:OUT AD,&H47:OUT AD,D:IF INP(AD)<>D THEN 50 'turbo CHECK
20 'X1 turbo ﾖｳ ｶｷｶｴ
30 POKE &HFBF0,&HA0,&H1F:POKE &HFBFF,&HA3 '15 ｷﾞｮｳ ｶﾞ ｸﾜﾜﾘﾏｼﾀ。
40 POKE &HFC10,&HA0,&H1F                   'X1ﾉ ｶﾀﾓ ｲﾚﾙﾖｳﾆ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ。
50 DEFUSR1=&HF200:DEFUSR2=&HF203
60 DEFUSR3=&HF206:DEFUSR4=&HF209:DEFUSR5=&HF20B
70 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X6q8o4l4p3^20v10S0,0,0,0"):NEXT
80 A=USR3(120):A$=USR4("P"):A$=USR2("0")
90 CLS0:END
999  'ｺｺｶﾗ ｻｷﾊ ｵﾝｼｮｸ DATAﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾉ ﾚｲﾃﾞｽ。 ﾍﾞﾂﾆ ｲﾚﾅｸﾃﾓ ﾀﾞｲｼﾞｮｳﾌﾞﾃﾞｽ。
1000 '-------------------------------------------------------------
1010 DIM A%(4,10):FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A%(I,J):NEXT:NEXT
1020 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI    SOUND NAME
1030 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1040 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1050 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1060 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1070 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1080 DATA  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1090 B$=USR1(CHR$(0)+MKI$(VARPTR(A%(0,0))))
```

《リスト2》NEW FM音源ドライバー②のプログラム・リスト

```
10 CLEAR &HEE00:DEFINT A-Z:DEFSNG C
20 AD=&HF200:CLS
30 FOR I=10000 TO 10000+&HB5*10 STEP 10:CS=AD:LOCATE 0,0:PRINT"NOW WRITING LINE"
;I
40 FOR J=0 TO 15:READ D$:D=VAL("&H"+D$):POKE AD,D
50 CS=CS*256+D:CS=CS-INT(CS/3179)*3179:AD=AD+1:NEXT:READ D$:IF VAL("&H"+D$)<>CS
THEN PRINTI;"ｷﾞｮｳ ﾉ DATA ｵｶｼｲﾖ!":BEEP:END
60 NEXT
100 BEEP:BEEP:BEEP
110 PRINT"ｶｷｺﾐｶﾞ ｵﾜﾘﾏｼﾀ。 SAVEｦ ｵｺﾅｲﾏｽ。":ON ERROR GOTO 200
120 PRINT"B TAPE(DISK)ｦ ｲﾚﾃ RETURN KEY ｦ ｵｼﾃｸﾀﾞｻｲ。":KEY0,""
130 IF INKEY$(1)<>CHR$(13) THEN 130
140 SAVEM"NEW FM-DRIVER.Bin",&HF200,&HFEFF
150 END
200 IF ERL<>140 THEN 230
210 PRINT:PRINT"ｶｷｺﾐ ｴﾗｰｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ。"
220 BEEP:RESUME 120
230 ON ERROR GOTO 0
9999 '      +0:+1:+2:+3:+4:+5:+6:+7:+8:+9:+A:+B:+C:+D:+E:+F:SUM
10000 DATA C3,75,FC,C3,3E,FC,C3,14,F9,18,49,2A,FD,FE,7C,B5,9CC
10010 DATA C8,11,46,F2,CD,02,12,CD,83,04,E5,7C,D6,40,26,00,A04
10020 DATA 6F,0E,18,CD,E7,F5,C6,31,CD,C8,04,E1,CD,BA,04,11,84C
10030 DATA 14,00,B7,ED,52,44,4D,1C,ED,78,CD,C8,04,03,1D,20,B78
10040 DATA F7,3E,0D,C3,BC,04,48,C3,DE,20,45,52,52,2E,20,C4,783
10050 DATA D7,AF,B8,00,FE,03,C0,1A,13,E6,5F,FE,46,CA,4C,F9,9E3
10060 DATA FE,53,CA,7D,FA,FE,50,C0,10,07,3E,18,32,BC,F2,18,967
10070 DATA 09,3E,3E,32,BC,F2,78,FE,08,C0,F3,ED,73,D3,FE,31,3A4
10080 DATA FD,FE,F5,08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,927
10090 DATA EB,DD,21,5F,FD,11,28,00,AF,4F,06,08,05,AF,DD,77,912
10100 DATA 14,D5,3E,07,90,32,A0,FE,CD,C0,F5,D1,04,3E,01,DD,7E9
10110 DATA 77,04,DD,77,05,3D,DD,77,02,DD,77,03,18,0B,7E,23,18F
10120 DATA FE,31,3E,00,17,F5,81,4F,F1,DD,77,15,DD,19,10,CC,A25
10130 DATA AF,32,A0,FE,32,FD,FE,32,FE,FE,32,CD,FA,32,D2,FE,218
10140 DATA 3E,08,91,32,9F,FE,CD,17,FC,CD,EF,FB,DD,21,5F,FD,86B
10150 DATA C3,0C,FB,DD,4E,00,DD,46,01,C5,FD,E1,FD,E5,C1,ED,138
10160 DATA 78,FD,23,B7,CA,5E,FA,FE,20,28,F1,FE,40,CA,DD,F7,5D1
10170 DATA FE,3E,CA,3F,F6,FE,3C,CA,43,F6,FE,5E,CA,8A,F6,FE,2D2
10180 DATA 7C,CA,89,F8,FE,3A,CA,A1,F8,FE,5B,CA,D9,F8,FE,5D,311
10190 DATA CA,EF,F8,FE,9F,CA,52,F9,FE,2F,CA,B9,F5,FE,28,CA,412
10200 DATA D7,F9,E6,5F,FE,50,CA,7F,F6,FE,58,CA,24,F9,FE,59,261
10210 DATA CA,63,F5,FE,56,CA,14,F7,FE,52,CA,05,F6,FE,4C,CA,556
10220 DATA 53,F6,FE,4F,CA,26,F6,FE,51,CA,5C,F6,FE,54,CA,07,B18
10230 DATA F9,FE,53,CA,6D,F9,FE,57,CA,9B,F9,CD,83,F3,DA,93,ACA
10240 DATA FA,18,25,D6,41,D8,FE,07,3F,D8,57,FD,E5,C1,ED,78,B68
10250 DATA FE,23,28,0D,FE,2B,28,09,FE,2D,37,3F,C0,3E,0E,18,9E3
10260 DATA 02,3E,07,82,57,FD,23,C9,7A,32,14,F4,21,33,FD,85,7F2
10270 DATA 6F,3E,00,8C,67,DD,7E,0E,86,DD,77,08,57,3A,A0,FE,8BC
10280 DATA C6,28,CD,3B,F5,DD,56,13,DD,72,09,C6,08,CD,3B,F5,9A0
10290 DATA CD,97,F5,AF,DD,77,24,DD,77,25,DD,7E,1F,DD,77,23,848
10300 DATA AF,08,11,00,00,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,19,EB,257
10310 DATA FD,E5,C1,ED,78,FE,26,37,3F,20,22,FD,23,08,3C,08,A53
10320 DATA FD,E5,C1,C5,ED,78,FD,23,E6,5F,D5,CD,83,F3,7A,D1,ACE
10330 DATA C1,38,04,FE,00,28,CE,C5,FD,E1,08,C6,FF,3E,00,17,C60
10340 DATA DD,77,14,EB,E5,DD,4E,0F,CD,D1,F5,0E,08,CD,E7,F5,7A7
10350 DATA DD,75,02,DD,74,03,D1,EB,B7,ED,52,23,24,DD,75,04,9E6
10360 DATA DD,74,05,18,11,FD,E5,C1,ED,78,FE,26,3E,00,20,03,443
10370 DATA 3C,FD,23,DD,77,14,FD,E5,C1,DD,71,00,DD,70,01,C3,2CC
10380 DATA 91,FB,FD,44,FD,4D,ED,78,FE,25,28,26,CD,B1,F4,30,BE1
10390 DATA 05,DD,7E,10,18,09,21,C0,00,4F,CD,E7,F5,38,1D,4F,72D
10400 DATA 06,01,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,2E,79,C0,04,FD,23,2F8
10410 DATA 18,F0,FD,23,CD,B1,F4,38,03,06,01,C9,F1,C3,93,FA,409
10420 DATA D5,C5,54,5D,05,28,07,CB,3A,CB,1B,19,18,F6,C1,D1,C2A
10430 DATA C9,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FE,24,CA,00,F5,D6,30,D8,025
10440 DATA FE,0A,3F,D8,C5,4F,FD,23,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,D6,34A
10450 DATA 30,38,0E,FE,0A,30,0A,47,79,87,87,87,81,81,80,18,649
10460 DATA E4,79,C1,B7,C9,FD,E5,C1,ED,78,FE,2D,28,07,CD,B1,47B
10470 DATA F4,DA,9C,F4,C9,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,F4,F6,80,C9,9F4
10480 DATA FD,23,CD,06,F5,C9,C5,D9,FD,E5,C1,ED,78,D9,FD,23,5F5
10490 DATA CD,2B,F5,38,14,0F,0F,0F,0F,4F,D9,FD,E5,C1,ED,78,C3F
10500 DATA D9,FD,23,CD,2B,F5,38,01,B1,C1,C9,FE,30,D8,FE,3A,5E4
10510 DATA 38,06,D6,07,FE,40,3F,D8,E6,0F,C9,C5,01,01,07,08,45E
10520 DATA ED,78,CB,7F,C2,40,F5,0D,08,ED,79,0C,ED,51,C1,C9,462
10530 DATA D6,60,D8,FE,20,D0,D5,11,A1,FE,83,5F,3E,00,8A,57,5B9
10540 DATA F1,12,C9,CD,B1,F4,DA,93,FA,FD,23,4F,C5,CD,B1,F4,430
10550 DATA C1,DA,93,FA,57,79,CD,3B,F5,F5,D5,CD,50,F5,D1,F1,A0B
10560 DATA D6,30,DA,FC,F2,FE,08,D2,FC,F2,0E,28,CD,CE,F5,01,0A7
10570 DATA 72,FD,09,72,C3,FC,F2,DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,DD,1B8
10580 DATA 86,07,57,3E,08,CD,3B,F5,DD,7E,17,3D,C0,3E,01,16,55F
10590 DATA 02,CD,3B,F5,16,00,C3,3B,F5,21,FC,F2,E5,C3,C5,F5,336
10600 DATA DD,7E,14,3D,C8,3A,A0,FE,57,3E,08,C3,3B,F5,6F,26,89D
10610 DATA 00,D5,EB,F5,21,00,00,79,CB,3F,30,01,19,CB,23,CB,5AB
10620 DATA 12,B7,20,F4,F1,D1,C9,D5,EB,21,00,00,44,3E,10,EB,36D
10630 DATA 29,EB,ED,6A,B7,ED,42,38,09,13,3D,20,F2,7B,B7,EB,7A2
10640 DATA D1,C9,09,18,F5,CD,62,F4,6F,26,00,CD,A0,F4,23,24,707
10650 DATA DD,75,04,DD,74,05,AF,DD,77,02,DD,77,03,DD,77,24,7DB
10660 DATA DD,77,25,C3,45,F4,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,09,D2,93,371
10670 DATA FA,CA,93,FA,3D,87,87,87,87,DD,77,0E,C3,FC,F2,3E,B20
10680 DATA 10,18,02,3E,FO,DD,86,0E,FE,80,D2,93,FA,DD,77,0E,BB2
10690 DATA C3,FC,F2,CD,62,F4,DD,77,10,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,285
10700 DATA 93,FA,FE,09,D2,93,FA,DD,77,0F,C3,FC,F2,DD,7E,11,238
10710 DATA E6,3F,B0,57,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,C3,FC,F2,CD,7BD
10720 DATA B1,F4,DA,93,FA,0F,0F,47,18,E3,FD,E5,C1,ED,78,FE,257
10730 DATA 2B,28,19,FE,2D,28,48,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,13,A32
10740 DATA 57,3A,A0,FE,C6,30,CD,3B,F5,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,C28
10750 DATA F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,86,F5,57,3E,B89
10760 DATA 30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,CE,00,47,E6,03,FE,03,60C
10770 DATA 3F,78,CE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,72,C3,FC,F2,FD,878
10780 DATA 23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,54,DD,5D,21,09,00,19,47,168
10790 DATA 7E,90,F5,57,3E,30,4F,CD,3B,F5,72,2B,F1,7E,DE,00,928
10800 DATA 47,E6,03,FE,03,3F,78,DE,00,57,3E,F8,81,CD,3B,F5,179
10810 DATA 72,C3,FC,F2,CD,1A,F7,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,9C,F4,0C3
10820 DATA 0E,03,CD,CE,F5,3E,50,85,18,3A,FD,23,FD,E5,C1,ED,207
```

★僕のおネエさんは，とてもきれいです。でも影さんのような人が好きだと言っています。(秋田県横手市・名前は意利子15才)…【影：その，でもっていうのが気にかかるけど，なんでもっと早く教えてくれなかったんだい。】

```
10830 DATA 78,FE,2B,28,16,FE,2D,20,25,FD,23,CD,B1,F4,DA,9C,4A4
10840 DATA F4,ED,44,DD,86,06,38,1C,AF,18,19,FD,23,CD,B1,F4,68D
10850 DATA DA,9C,F4,DD,86,06,FE,80,38,0A,3E,7F,18,06,CD,B1,888
10860 DATA F4,DA,9C,F4,DD,77,06,4F,3A,A0,FE,21,B9,FE,85,6F,4F6
10870 DATA 3E,00,8C,67,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,78,CD,3B,70A
10880 DATA F5,DD,7E,11,E6,07,FE,04,D8,11,08,00,ED,52,F5,7E,75A
10890 DATA CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,70,CD,3B,F5,F1,FE,05,D8,B32
10900 DATA 11,08,00,ED,52,F5,7E,CD,CA,F7,57,3A,A0,FE,C6,68,7C6
10910 DATA CD,3B,F5,F1,FE,07,C0,11,08,00,ED,52,7E,CD,CA,F7,02E
10920 DATA 57,3A,A0,FE,C6,60,CD,3B,F5,C9,C5,47,3E,7F,91,80,B99
10930 DATA 47,3A,D2,FE,80,FE,80,38,02,3E,7F,C1,C9,FD,44,FD,870
10940 DATA 4D,ED,78,21,FC,F2,E5,FE,56,CA,2A,F7,FE,76,CA,2A,11D
10950 DATA F7,E1,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,21,D2,93,FA,26,00,6F,391
10960 DATA 29,29,29,29,29,EB,2A,5D,FD,19,56,23,3A,A0,FE,42,A53
10970 DATA FE,07,20,07,3E,0F,CD,3B,F5,18,2D,B7,20,2A,AF,CB,5FA
10980 DATA 70,28,01,3C,DD,77,17,3E,01,16,02,CD,3B,F5,16,00,506
10990 DATA CD,3B,F5,56,23,3E,18,CD,3B,F5,56,23,3C,CD,3B,F5,451
11000 DATA 56,3E,1B,CD,3B,F5,18,02,23,23,7E,E6,78,DD,77,07,9AB
11010 DATA 23,56,3A,A0,FE,C6,20,CD,3B,F5,DD,72,11,C6,18,23,3BF
11020 DATA 56,CD,3B,F5,DD,72,12,C6,08,23,56,CD,3B,F5,F5,CD,1D5
11030 DATA 50,F5,F1,C6,08,30,F2,23,56,CB,FA,3E,19,CD,3B,F5,6DE
11040 DATA DD,7E,06,CD,64,F7,C3,FC,F2,FD,23,CD,B1,F4,30,02,6E0
11050 DATA 3E,02,DD,77,16,FD,E5,C1,DD,71,0A,DD,70,0B,C3,FC,757
11060 DATA F2,FD,E5,C1,ED,78,FE,7C,20,1B,FD,23,DD,35,16,CA,828
11070 DATA FC,F2,03,DD,70,27,DD,71,26,DD,4E,0A,DD,46,0B,C5,AEB
11080 DATA FD,E1,C3,FC,F2,DD,7E,16,3D,C2,FC,F2,DD,4E,26,FD,1EC
11090 DATA 69,DD,46,27,FD,60,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,02,3E,02,1FD
11100 DATA DD,77,18,FD,E5,C1,DD,71,0C,DD,70,0D,C3,FC,F2,DD,144
11110 DATA 7E,18,B7,28,06,DD,35,18,CA,FC,F2,DD,4E,0C,DD,46,162
11120 DATA 0D,C5,FD,E1,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,FA,4F,CD,18,43B
11130 DATA F9,C3,FC,F2,FE,02,C0,4E,21,26,26,CD,E7,F5,32,05,655
11140 DATA FC,C3,EF,FB,CD,B1,F4,DA,93,FA,FE,06,20,0D,21,11,206
11150 DATA F3,36,3C,21,16,F3,36,3E,C3,FC,F2,3D,C2,93,FA,21,3A0
11160 DATA 11,F3,36,3E,21,16,F3,36,3C,C3,FC,F2,05,28,0C,1A,BA1
11170 DATA 18,0B,CD,B1,F4,21,FC,F2,E5,30,02,3E,08,32,CA,FA,1AD
11180 DATA 32,D1,FE,3E,34,32,CD,FA,AF,32,D2,FE,C9,CD,B1,F4,72C
11190 DATA DA,93,FA,DD,77,19,FD,23,CD,E5,F4,DA,93,FA,DD,77,6A1
11200 DATA 1A,FD,23,CD,B1,F4,DA,93,FA,DD,77,1D,FD,23,CD,B1,749
11210 DATA F4,DA,93,FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,DA,93,1D8
11220 DATA FA,3C,DD,77,1F,C3,FC,F2,CD,B1,F4,30,09,DD,7E,0E,C16
11230 DATA B7,0F,0F,0F,0F,3C,0E,0C,CD,CE,F5,E5,FD,E5,C1,ED,B06
11240 DATA 78,FD,23,CD,83,F3,7A,DA,9C,F4,21,48,FD,85,6F,3E,C0E
11250 DATA 00,8C,67,7E,C1,81,C9,CD,A8,F9,22,30,FA,F5,FD,23,8C0
11260 DATA CD,A8,F9,FD,23,C1,90,38,15,F5,CD,62,F4,26,00,6F,473
11270 DATA CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,CD,E7,F5,18,1C,ED,44,B9E
11280 DATA F5,CD,62,F4,26,00,6F,CD,A0,F4,7D,E1,F5,2E,00,4F,A4E
11290 DATA CD,E7,F5,EB,21,00,00,B7,ED,52,DD,75,24,DD,74,25,197
11300 DATA F1,DD,77,02,AF,DD,77,03,3C,DD,77,04,DD,77,05,21,49A
11310 DATA 00,00,11,15,00,ED,52,DD,7E,0E,86,57,3A,A0,FE,C6,0BD
11320 DATA 28,CD,3B,F5,DD,72,08,DD,56,13,C6,08,CD,3B,F5,DD,552
11330 DATA 72,09,CD,97,F5,DD,7E,1F,DD,77,23,C3,45,F4,FD,7D,413
11340 DATA DD,77,00,FD,7C,DD,77,01,3E,01,DD,77,15,21,9F,FE,24E
11350 DATA 35,C2,B1,FA,CD,7D,FA,FD,21,01,00,18,19,CD,0F,FC,68B
11360 DATA 21,FF,FD,01,28,00,16,07,3E,08,CD,3B,F5,15,20,FA,033
11370 DATA C3,3B,F5,CD,7D,FA,FD,2B,FD,22,FD,FE,FD,E1,DD,E1,AC3
11380 DATA E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,798
11390 DATA 4D,11,28,00,DD,19,3A,A0,FE,3C,E6,07,32,A0,FE,C2,B0B
11400 DATA 0C,FB,21,D1,FE,35,C2,D3,FA,36,00,23,7E,00,FE,7F,BB5
11410 DATA D2,74,FA,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,08,D9,C1,F1,08,D9,71B
11420 DATA F1,ED,7B,D3,FE,FB,ED,4D,ED,73,D3,FE,31,FD,FE,F5,64E
11430 DATA 08,D9,F5,C5,08,D9,C5,D5,E5,DD,E5,FD,E5,01,01,1A,49A
11440 DATA ED,78,E6,40,C2,00,FB,F3,DD,21,5F,FD,DD,7E,15,3D,057
11450 DATA CA,B1,FA,DD,7E,06,CD,67,F7,21,23,00,DD,54,DD,5D,6DF
11460 DATA 19,7E,B7,CA,3B,FB,35,C2,91,FB,2B,77,2B,DD,7E,1A,498
11470 DATA CB,2F,CB,B7,77,2B,AF,77,C3,3E,FB,2B,2B,2B,7E,DD,291
11480 DATA 86,19,77,D2,91,FB,23,46,DD,4E,08,DD,7E,09,CB,78,3C3
11490 DATA CA,6B,FB,DD,96,1D,DD,77,09,79,DE,00,57,E6,03,D6,451
```

```
11500 DATA 03,3F,7A,DE,00,DD,77,08,C3,80,FB,DD,86,1D,DD,77,AA5
11510 DATA 09,79,CE,00,57,E6,03,D6,03,3F,7A,CE,00,DD,77,08,08A
11520 DATA 05,78,E6,7F,C2,90,FB,DD,7E,1A,E6,7F,80,EE,80,47,755
11530 DATA 70,DD,66,08,DD,6E,09,DD,5E,24,DD,56,25,19,7C,E6,029
11540 DATA 03,FE,03,C2,B1,FB,7A,17,3E,00,17,17,94,ED,44,3C,96F
11550 DATA 67,3A,A0,FE,C6,28,54,CD,3B,F5,DD,74,08,C6,08,55,388
11560 DATA CD,3B,F5,DD,75,09,DD,6E,02,DD,66,03,7C,B5,CA,E0,783
11570 DATA FB,2B,DD,75,02,DD,74,03,7C,B5,CC,C0,F5,C3,B1,FA,2B0
11580 DATA DD,35,04,C2,B1,FA,DD,35,05,C2,B1,FA,C3,F3,F2,01,B57
11590 DATA 04,07,3E,07,ED,79,3E,20,ED,79,3E,58,ED,79,0E,07,BF9
11600 DATA 3E,C7,ED,79,3E,00,ED,79,21,E8,FA,22,5E,00,C9,01,26E
11610 DATA 04,07,3E,03,ED,79,C9,11,27,00,21,5F,FD,3E,40,0E,231
11620 DATA 00,71,23,77,19,C6,18,20,F8,C9,3E,40,0E,00,21,C1,ACE
11630 DATA FE,71,23,77,23,47,ED,49,C6,18,20,F5,18,D9,FE,03,9B8
11640 DATA C0,78,B7,C8,1A,D6,30,D8,28,E0,3D,FE,08,D0,C5,DD,986
11650 DATA E1,21,C1,FE,87,85,6F,3E,00,8C,67,E5,4E,23,46,13,0A2
11660 DATA DD,E5,E1,25,28,08,1A,ED,79,13,03,25,20,F8,ED,61,698
11670 DATA E1,71,23,70,C9,1A,FE,20,D0,0E,20,D5,CD,CE,F5,EB,709
11680 DATA 2A,5D,FD,19,D1,13,1A,FD,6F,13,1A,FD,67,FD,46,64,9B9
11690 DATA FD,7E,1E,0F,0F,B0,77,23,FD,7E,28,77,23,FD,7E,50,300
11700 DATA 77,23,FD,46,14,FD,7E,0A,87,87,87,80,77,23,FD,46,490
11710 DATA 00,FD,7E,5A,0F,0F,B0,77,23,FD,46,3C,FD,7E,32,87,8F0
11720 DATA 87,87,87,B0,77,23,11,04,00,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,B7F
11730 DATA FC,FD,2B,FD,2B,CD,E8,FC,FD,19,CD,E8,FC,11,14,00,6A8
11740 DATA 19,FD,7E,40,F6,80,77,C9,E5,FD,46,48,FD,7E,52,FE,C5B
11750 DATA 08,DA,F8,FC,ED,44,C6,04,87,87,87,87,B0,77,19,FD,A8D
11760 DATA 7E,34,77,19,FD,46,02,FD,7E,3E,0F,0F,B0,77,19,FD,258
11770 DATA 46,0C,FD,7E,66,0F,B0,77,19,FD,46,16,FD,7E,5C,0F,844
11780 DATA 0F,B0,77,19,FD,46,20,FD,7E,2A,87,87,87,87,B0,77,8B6
11790 DATA E1,23,C9,18,1A,0C,0E,11,12,15,19,1C,0D,10,12,14,307
11800 DATA 16,16,19,0B,0D,10,11,14,09,0B,00,02,04,05,07,0A,0AA
11810 DATA 0C,01,03,05,06,08,08,0A,FF,01,03,04,06,00,EE,00,9BA
```

《リスト3》DUNK SHOT“Hide&Seak”のプログラム・リスト

```
1000 '■■■■■■■ DUNK SHOT <Hide & Seak>   SEGA   ■■■■■■■
1010 '
1020 DEFINT A-Z:DIM A(4,10)
1030 DEFUSR1=&HF200
1040 DEFUSR2=&HF203
1050 DEFUSR3=&HF206
1060 DEFUSR4=&HF209
1070 DEFUSR5=&HF20B
1080 CLS:WIDTH 80:LOCATE 10,10:PRINT"Hide & Seak      from DUNK SHOT"
1090 B$=USR2("0"):FOR I=1 TO 8:B$=USR2(HEX$(I)+"X1q8o4l4p3^20v15S0,0,0,0"):NEXT:
A$=USR4("P")
1100 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1110 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1120 DATA  58, 15,  2,  0,200,  5,  0,  9,  0,  3,  0
1130 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        MAIN
1140 DATA  20,  0,  0,  6,  0, 37,  0,  1,  0,  0,  0
1150 DATA  20,  0,  0,  6,  3, 57,  0,  2,  0,  0,  0
1160 DATA  20,  0,  0,  6,  0, 26,  0,  1,  0,  0,  0
1170 DATA  31,  8,  8,  8,  1,  6,  0,  1,  0,  0,  1
1180 A$=USR1(CHR$( 0)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1190 '-------------------------------------------------------------------
1200 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1210 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1220 DATA  60, 15,  2,  0,200,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1230 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1240 DATA  31,  2, 20,  8,  0, 12,  0, 12,  0,  0,  0
1250 DATA  31,  2, 12,  8,  0, 17,  0,  8,  0,  0,  0
1260 DATA  31,  2, 15,  8,  0, 25,  0,  4,  0,  0,  0
1270 DATA  31,  2, 13,  8,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1280 A$=USR1(CHR$( 1)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
```

★ぼくの知っている濱頭君は，ガセネタ男です。影さん，編さん，なんとかしてください。(京都市・やぎしん14才)……【編：影さん，どうします？影：うーん，このハガキ自体がガセネタだったらどうする？。】

```
1290 '-------------------------------------------------------------------
1300 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1310 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1320 DATA  58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1330 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1340 DATA  31,  0,  0,  6,  0, 32,  0,  1,  0,  0,  0
1350 DATA  28, 12, 12, 11,  5, 27,  0,  5,  0,  0,  0
1360 DATA  28, 16,  0,  5,  2, 47,  0,  2,  0,  0,  0
1370 DATA  14, 16,  0,  8,  1,  0,  0,  1,  0,  0,  0
1380 A$=USR1(CHR$( 2)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1390 '-------------------------------------------------------------------
1400 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1410 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1420 DATA  17, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1430 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        BASS
1440 DATA  31,  0,  4,  2,  0, 36,  0,  4,  3,  0,  0
1450 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 15,  0,  0,  7,  0,  0
1460 DATA  31,  0,  0,  2,  0, 30,  0,  2,  4,  0,  0
1470 DATA  31,  0,  0,  6,  0,  0,  0,  1,  4,  0,  0
1480 A$=USR1(CHR$( 3)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1490 '-------------------------------------------------------------------
1500 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1510 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1520 DATA  32, 15,  2,  0,200,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1530 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        E Bass   3
1540 DATA  31,  7,  7,  9,  2, 29,  3,  6,  4,  0,  0
1550 DATA  31,  6,  6,  9,  1, 47,  3,  5,  4,  0,  0
1560 DATA  26,  9,  6,  9,  1, 29,  2,  0,  4,  0,  0
1570 DATA  31,  8,  4,  9,  3,  0,  2,  1,  4,  0,  1
1580 A$=USR1(CHR$( 4)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1590 '-------------------------------------------------------------------
1600 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1610 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1620 DATA   0, 15,  2,  0,200,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1630 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        Bass Drum1
1640 DATA  30, 26,  0, 13, 15, 37,  0,  1,  0,  1,  0
1650 DATA  30, 28,  0, 14, 15, 37,  0, 14,  0,  3,  0
1660 DATA  30, 16,  0,  8, 15,  9,  0,  0,  0,  3,  0
1670 DATA  29, 16,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0
1680 A$=USR1(CHR$( 5)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1690 '-------------------------------------------------------------------
1700 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1710 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI        COW BELL
1720 DATA  59, 15,  2,  0,200,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1730 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN
1740 DATA  30, 20,  0, 10, 15,  3,  0, 15,  2,  0,  0
1750 DATA  30, 17,  0,  8, 15, 27,  1,  4,  0,  1,  0
1760 DATA  28, 12,  0,  6, 15, 37,  1,  5,  3,  2,  0
1770 DATA  26, 16,  0,  8, 15,  0,  1,  2,  0,  3,  1
1780 A$=USR1(CHR$( 6)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1790 '-------------------------------------------------------------------
1800 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 10:READ A(I,J):NEXT:NEXT
1810 '     AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN NOI
1820 DATA  59, 15,  2,  0,200,  0,  0,  0,  0,  3,  0
1830 '     AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AMS-EN        H-H Close
1840 DATA  26,  4,  0,  2,  3, 15,  0, 14,  0,  1,  0
1850 DATA  26,  8,  0,  2,  7, 16,  0,  6,  0,  1,  0
1860 DATA  26, 22,  0, 10, 11,  0,  0,  7,  0,  2,  0
1870 DATA  22, 18,  0,  8, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  1
1880 A$=USR1(CHR$( 7)+MKI$(VARPTR(A(0,0))))
1890 '-------------------------------------------------------------------
1900 '
1910 A$=USR2("1"+"t150r96[1@2O4L8V9Q4Y48,20|:2E4E4E4R4:|R1R1R1R1")
1920 A$=USR2("2"+"r192[0@2O4L8V9Q4Y49,20|:2E4E4E4R4:|R1R1R1R1")
1930 A1$="G4F#EF#DRD& DEE2R4"
1940 A2$="RGF#EAGRD& DEE2R4"
```

```
1950 A3$="G4F#EF#DR(G#,B)& B2.R4"
1960 A4$="F#4ED4C#<BA> |:RBBB>C4D<B& BAE2."
1970 A5$="RBBB>C4DE& EDC<B4AGF"
1980 A6$="E1 RDEF#GA4B:|"
1990 A7$="G4F#GAGRD& DEE2R4"
2000 A$=USR2("1"+"@0Y48,30P1V15Q8")
2010 A$=USR2("2"+"@0Y49,10P2V15Q8")
2020 FOR K=1 TO 2
2030 A$=USR2(HEX$(K)+A1$+A2$+A3$+A1$)
2040 A$=USR2(HEX$(K)+A4$+A5$+A6$+A1$+A1$+A7$+A1$+A7$+"R1R1")
2050 A$=USR2(HEX$(K)+A4$+A5$+A6$+A1$+A1$+A7$+A1$+A7$+"R1R1]\20]")
2060 NEXT
2070 '
2080 A$=USR2("3"+"r192@3Y50,10P1V10[0L8Q6R1R1O4")
2090 A$=USR2("4"+"r96@3Y51,30P2V10[0L8Q6R1R1O4")
2100 A1$="D4C#<B>C#<ARA&":A2$=A1$+"ABB4.AB>C#"
2110 A3$=A1$+"ABB4.&B4R>":A1$=A1$+"ABB2R4"
2120 A4$="D4C#<B>C#D4E":A5$="|:C4<BABG4G& GAA4.&A4R>:|"
2130 A6$="<G4FEFD4A >"+A4$
2140 FOR K=3 TO 4
2150 A$=USR2(HEX$(K)+A1$+">|:5"+A2$+":|"+A4$+A5$+A6$+A5$+A6$)
2160 A$=USR2(HEX$(K)    + "|:5"+A2$+":|"+A3$+A4$+A5$+A6$+A5$+A6$)
2170 A$=USR2(HEX$(K)    + "|:5"+A2$+":|"+A3$+"]")
2180 NEXT
2190 '
2200 A$=USR2("5"+"V15Y52,20Q4L4[0R1R2O2@6R4R16C16C16C16")
2210 A1$="@5O0E@6O2C@5O0E@6O2C@5O0E@6O2C@5O0E8E8@6O2C"
2220 A2$="@5O0E @6O2C @5O0E8E8@6O2C"
2230 A3$="@5O0EEEE E@6O2 C8R8 C16C16C8 C8C16C16"
2240 A$=USR2("5"+"|:5"+A1$+":|")
2250 A$=USR2("5"+"@5O0E@6O2C@5O0E@6O2C@5O0E@6O2CC16C16C16C16C8C16C16")
2260 A$=USR2("5"+A2$)
2270 A$=USR2("5"+"|:11"+A1$+":|")
2280 A$=USR2("5"+A3$)
2290 A$=USR2("5"+A2$)
2300 A$=USR2("5"+"|:11"+A1$+":|")
2310 A$=USR2("5"+A3$+"]")
2320 '
2330 A$=USR2("6"+"@4Y53,20V12Q7L8[0R1R1O3")
2340 A1$="D16E16RE<B>GF#16E16RR"
2350 A2$="C#DDD4DDD"
2360 A3$="|:4<B>CCC4CCC:|"
2370 A4$="<GAAA4AAA>C#DDD4DDD"
2380 A$=USR2("6"+"|:12"+A1$+":|")
2390 A$=USR2("6"+A2$+A3$+A4$+A3$+A4$)
2400 A$=USR2("6"+"|:10"+A1$+":|R1R1")
2410 A$=USR2("6"+A2$+A3$+A4$+A3$+A4$)
2420 A$=USR2("6"+"|:10"+A1$+":|R1R1]")
2430 '
2440 A$=USR2("7"+"@1Y54,20O5L16V10Q8[0")
2450 A1$="EEEREEERDDDC#<B>C#DR"
2460 A$=USR2("7"+"|:14"+A1$+":||:13R1:|")
2470 A$=USR2("7"+"|:10"+A1$+":||:15R1:|")
2480 A$=USR2("7"+"|:10"+A1$+":||:R1R1]")
2490 '
2500 A$=USR2("8"+"V13Q4L8[0R1R2O3@7R4R16F16F16F16")
2510 A$=USR2("8"+"|:92F:|F16F16F16F16FF16F16")
2520 A$=USR2("8"+"|:184F:|R1R4FRF16F16FFF16F16")
2530 A$=USR2("8"+"|:184F:|R1R4FRF16F16FFF16F16]")
2540 '
2550 A$=USR4("P")
```

★ぼくは水をかぶると女になります……(中島朱実)。(徳島県麻植郡・**中西亜志13才**)……**【影**：私は，女装すると，水をかけられます。**編**：あたりまえでしょ。**影**：失礼しました…。でな調子でまた来月まで。**】**

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	機種名	作品名	得票数
1位	MSX	TWINKLE STAGE	302
2位	PC-88SR	妖怪道後記	297
3位	X68K	X68Kグランプリ F1 レース	295
4位	MZ-700	THE LEGEND OF DRAGON	277
5位	X1	Lip Lop Lap	247

（6月18日現在の集計結果です）

編：いよいよ，創刊70号ザ・ベスト・プログラマー・コンテストも大づめを迎えましたね。

Dr.D：今月号は，ベスト・プログラマーのしめ切りに間にあうように，気合いの入ったプログラムがたくさん送られてきたゾ!!

影：どのプログラムがベスト・プログラムになるのか楽しみだあー!!来月号で最後選考を行ない，10月号でいよいよ発表です。

編：では，先月号のプログラムの人気投票を見てみましょう。MSX，PC-88SR，X68Kと人気機種がつづいているんですが，4位になんと，MZ-700が入っていますよ!!

Dr.D：X1をおさえて4位に入るとは，すごいのお!!700の場合，キャラクターはノーマルキャラを組み合わせ作るしかないので，視覚的には今一歩なのじゃがゲーム性がよければ，このように上位に入ることができるのじゃ。

編：ここで5位以下も紹介しておくと6位にM5の「DARK FORCE」とMSXの「PEAマン」，8位はPC-88の「2年生はおつかれさん」，9位にPC-1500の「DRAGON1500」，10位のS1の「BOWLING KID」の順です。

読者のあくせすコーナー

○今月はクラブ紹介の大特集です。（編）

○このたび，『Bug太郎』と『Red-Falcon』で，N-BASICのディスク・ユーザーを対象にした『FULL-TIME'N'』を発足しました。興味のあるかたは，60円切手を同封して下記の住所まで。

（〒155 東京都世田谷区代田6-15-18 青柳方203号室・**飯田**）

○『FR CLUB』は，FRユーザー（SR，TR，MRも可）を対象としたクラブです。活用内容はゲームの情報交換等です。くわしくは，60円切手を同封して下記の住所まで。案内書を送ります。

（〒280 千葉市鎌取町112-23 鎌取団地2-210・**堅田正道**）

○『新世紀』では，MSXユーザーを中心に会員を募集しています。MSXユーザーでなくても興味があれば60円切手を同封し，下記の住所まで。

（〒633 奈良県桜井市生田200-3・**東 真哉**）

○『PX-NETWORK』では，PC-88SRシリーズ，X1シリーズのユーザーのかたを募集しています。活動内容は，ゲームの情報交換等です。60円切手と40円切手の2枚を同封のうえ，下記の住所まで。

（〒062 札幌市豊平区旭町5-2-2・**若林哲也**）

○『FMクラブ』では，FM77AVユーザーの中学生を対象に会員を募集しています。くわしくは，60円切手を2枚同封の上，下記の住所まで。

（〒849-21 佐賀県杵島郡大町町高砂45・**大島卓己**）

○PC-60，66のユーザーによるクラブを作ろうと思います。内容は，ソフトの情報交換などです。興味のある人は，60円切手を同封のうえ下記の住所まで。

（〒067 北海道江別市緑町東4丁目・**中川学**）

○編集部では，このコーナーへのおたより待っています。（編）

明日のSTAR PROGRAMER

「XENUSE」
〔群馬県伊勢崎市・**栗原 昭**〕

「KUNG-FU2」
〔群馬県北群馬郡・**渋川高校P夏**〕

「ROBERT」
〔北海道釧路市・**稲川伸二**〕

「壇ノ浦の合戦」
〔岐阜市・**神谷成導**〕

「A GRAFITI of 70'SII」
〔奈良県大和郡山市・**中村貢三**〕

「ブロッククズシ」
〔兵庫県加古川市・**谷 昌博**〕

「BLUE BALL」
〔神奈川県横浜市・**鈴木朝夫**〕

「BLOCK」
〔千葉市・**高橋秀明**〕

「SUPER MARBLE」
〔山形県米沢市・**高野哲夫**〕

「デーモンズダンジョン」
〔千葉県茂原市・**酒田経史**〕

投稿ありがとう!!

鈴木 浩／アックス・ボンバー／中里幸三郎／平田雄一朗／安土晃義／川口 浩／山下達雄／常盤幸夫／西門寿徳／下中順司／稲光伸二／聖学院C.C.／谷 昌博／磯崎元洋／大石宅磨／柿内一宏／佐伯正明／Byズオ／本並貴文／福富 幹／石川健一／ないの&ないの／とるーばどーる／佐井正則／柳田靖史／Super PB／佐野隆元／徳山雅史／こいくん／井上茂樹／牧 新吾／稲葉 忠／清水友人／児五忠士／金城智子／森下猛彦／藤原博和／香川景一郎／蒲生 敬／もえるオニーさん／望月享浩／岩田雅之／吉田尚史／志賀賢太／太田裕之／高野哲夫／島田敏秀／向 信久／本田啓太郎／BAKE-青柳／岡田晃志／管原 守／村山聡史／Y.M.／くらさん／皆勤少年／MJB／久羽 康／藤原健男／浜部新吾／久保良之／山下拓也／一木哲也／BLAK-Hom／平瀬吾郎／EMG／斉藤 学／石川 修／内田勝／タンスに前田コン／熊谷樹範／まき・ろうえる／松本一人／石黒隆之／坂口雅一／野崎浩和／のんため／我如古達志／南広一／野沢友洋／高峰勇一／中谷正人／酒寄政章／伊藤 薫／平健次郎／駒井健也／MEGA／萩久保英次／唐島清志／肥後哲也／古沢宏道／Kazuやま&R.田村／鈴木幹也／熊谷 光／佐藤光一／島川幸雄／KIETA GALL／Random田村live in 福間／狩野賢一郎／吉村光司／西村睦弘／重枝賢史／森重隆文／湯原清吾／兼石雅彦／ポコポコQ／安江信吾／臼井信之／山田 隆／早瀬茂規／佐藤勝吉／中田晃央

★今月も，まだまだたくさんの人たちの投稿がありました。紹介できなかった人たちごめんなさい。これからも，どしどし投稿してくださいね。

SUPER soft CORNER



267 特集 '88東京おもちゃショー

“コア構想”の尖兵CD-ROMプレーヤ登場!PCエンジン，セガ・マスターシステム，ファミコンがくりひろげるテレビゲーム・ソフトの三つどもえ戦をレポート。期待の新作ソフトが続々登場!

276 メルヘンメイズ

『不思議の国のアリス』をモチーフにしたと思われるキャラクターや舞台設定。少女アリスがシャボン玉とストローを武器に展開するメルヘンチック・シューティング・ゲーム。付録：メルヘンメイズ完成記念「美少女ゲーム・グラフィティ」

288 チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム
めぞん一刻 完結編
～さよなら，そして……～

コミック，アニメの人気シリーズ『めぞん一刻』のパソコンAVG第2弾『完結編』。コミック第15巻にそって展開する人間模様。グラフィック，サウンドとも前作を超えた秀作を堪能してください。

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。





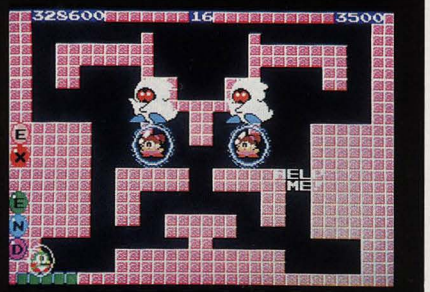














269 アーケード・ビデオゲーム新作インフォメーション

ギャラクシーフォースII/獣王記/UFO戦士ようこちゃん/中華大仙/リードアングル/バーディトライ/魔魅伝説/武田信玄/リングの王者他

272 ビデオゲーム 迷宮島

昨年のAMショーに参考出品されたアイレムの『キックルキューブ』が，タイトルも新たに遊びやすさを追求して登場。ゲーム性を重視した固定画面パズルゲームをじっくり楽しんでください。

280 パソコン・ゲーム ベラボーマン研究編

超個性的なノリで人気上昇中の『超絶倫人ベラボーマン』。今月は，読んでとても役に立つ情報，非常におもしろいけど役に立たない情報まとめてお届けします。

283 パソコン・ゲーム アークティック

『A列車で行こう』『ハウメニ・ロボット』とユニークなゲームを送りだすアートディンクの最新作。思考力と絶妙なタイミングが要求される，ちょっとハイセンスなゲーム。

286 チャレンジ!ロールプレイング・ゲーム プロセルピア

ゲーム・ブックのシステムを導入した新しいタイプのパソコンRPGです。ストーリー性を前面に押しだしたこの作品の開発意図を探っていきましょう。

292 チャレンジ!セガ・マスターシステム
ファイナル バブルボブル

移植シリーズの中でもっともビデオゲーム版に近いセガ版のオリジナル部分を紹介。その他『イース』『Rータイプ』開発速報。

294 チャレンジ!PCエンジン
ギャラガ'88

発売せまるナムコのPCエンジン第3弾『ギャラガ'88』を大紹介。ディメンションに潜む最後のボスを倒したあとに意外な展開が……。

296 河野光のナムコット情報局
—ベーマガ支局—

MSX，ファミコン，PCエンジン新作ソフト開発情報を満載!

298 チャレンジ!X68000

6面まで完成!『ドラスピ』開発続報。その他，イシター，フルスロットル，パックマニアetc.うわさのビッグタイトルが続々登場!

T&ESOFT®

全編アニメーション!

これがA.V.G.(アドベンチャーゲーム)の夢だった……。



OUTLINE OF STORY 〝PSY-O-BLADE〟

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した
2人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事バーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8ヶ月目に異変が起きた
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々に外れていった
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる

「最深心理層に未確認回路進入 ニューロ・サーキット破損・・・・・
太陽系消滅まで・・・・・」

A.V.G.が変わる!!

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム
★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上 (マウス、ジョイスティック対応)
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開
★主人公は2人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行 (プレイヤーはひとりニ役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.Mと迫真の効果音
PC88 : サウンドボードII対応のステレオサウンド
MSX2 : FM-PAC(松下製)対応のFM音源サウンド 内蔵PSGにも対応
PC98 : FM音源ボード対応のFM音源サウンド
X1turbo : FM音源ボード対応のステレオサウンド

発売予定機種 ★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA対応) ★MSX2(VRAM128K以上) ★X1turboシリース
★PC-9801VM/VX,PC-286V ★PC-9801UV/UX,PC-286U ●MSXマークはアスキーの商標です

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

ATTACK'88 in SUZUKA

今夏のアタック*は、鈴鹿サーキットだぁ〜。

ふ〜っふっふっふ、なんと今年のアタックはね 昨年秋、日本全国のカーキチ野郎を、こ〜ふんのウツボカズラ……いやいや興奮のるつぼに陥れた、F1日本グランプリ会場・鈴鹿サーキットで行われるのだっ!!

「ほとんど主催者側の趣味じゃないか！」と罵られそ〜だけど、ぢつわ、ほんと〜にそ〜なんてす 開発スタッフのみんなも、いつになく燃えてるんですよ。んも〜、みんな勝手だなぁ。

ま、そ〜ゆ〜わけで、鈴鹿サーキットでやるからには、サーキットコースがメイン会場になるわけで……なんと、レーシングカート(ゴーカートぢゃないよ)を使って憧れのサーキットを爆走できるんだ。詳しくは、「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせを見てネ。

ハンドル自慢のT&Eの連中や、噂を聞きつけて無理矢理やって来たキョーカイ著名人も参加するんで、こりゃ〜暑い夏になりそうだセ 優勝者には・トロフィーとシャンパンのシャワーがもれなく貰えるよん(たぶん)

その他にも、ついてと言っちゃあセータクすぎる怒濤の新作発表会もある また、「レーシングカート爆走大会」参加者はもちろん、会場見学者にもプレゼントを用意しているからネ……とにかく、みんな8月20日は鈴鹿サーキットに集まるのだ!!

イベント会場への交通機関の情報は、次号当社広告で知らせるから待っててね

日時▶8月20日(土)
午前11:30〜午後3:30 予定

会場▶鈴鹿サーキット
三重県鈴鹿市稲生町7992番地

入場無料 サーキット入場料は、参加者、見学者にかかわらずT&E SOFTが負担します 尚、見学者の方は、右横にあります〈アタック'88入場引換券〉を切り取って、アタック'88当日必ず持参して下さい。引換券1枚で5名まで入場できます。

雨天決行 雨天の場合は、内容を変更して開催します。

※アタックとは、ユーザーとゲームデザイナーがいっしょに楽しむ、T&E SOFT主催のイベントです 毎年2回各地で開催しています

ATTACK'88 in SUZUKA開催の「レーシングカート爆走大会」参加者募集のお知らせ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

■募集人員 100名
■応募〆切 7月末日消印有効
■応募要項

必ずハガキで「T&E SOFT アタック'88係」宛にお申し込み下さい 住所、氏名、年令、電話番号、T&E SOFT ユーザーズクラブ会員の方は会員番号を、それから、「レーシングカート爆走大会参加希望」と御記入の上、応募して下さい

★応募者が100名を越える場合は、抽選となります。(なお、T&E SOFT ユーザーズクラブ会員の方を優先選考させて頂きます。)
当選参加者には、8月15日までに当社から招待状を発送いたします アタック'88当日、必ず招待状を持参して下さい。
なお、選にもれた方でも、アタック'88には自由に参加できますので、どしどしお越し下さい。



▲1987年F−1日本グランプリ

アタック'88入場引換券●ベーマガ8月号


▲戦略を練るメインスクリーン

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1〜6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦隊司令官に任命可能。


▲人工知能艦隊戦


▲3D表示による惑星戦

PC-9801
PC-286シリーズ作動可。
●VM/VX…… 5″2HD ¥7,800
●UV/UX……3.5″2HD ¥7,800
絶賛発売中!

5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品

ディーヴァ・ストーリー7〈終章〉

カリユガの光輝

© 1988 T&E SOFT

RACCOON(ラクーン)体験フェア開催のお知らせ

全国縦断

T&E SOFTでは、北は札幌から南は九州福岡まで夏休み期間中、各パソコンショップの御協力をいただいて、S.F.アニメーションアドベンチャーゲーム「サイオブレード」の体験フェアを開催します。スケジュールは以下のとおりです。どんどん最寄りのパソコンショップにお立ち寄り下さい。T&E SOFTオリジナルグッズのプレゼントもありますヨ。

★北海道地区
8/2(火) YESそうご電器(システムプラザ・5F)

★東北地区
7/30(土) 電巧堂(DaC仙台東口店)
7/31(日) 電巧堂(DaC仙台本店・4F)

★関東地区
7/22(金) 上新電機(J&P渋谷店)
7/23(土)・24(日) 上新電機(J&P町田店)

★中部地区
7/30(土) 栄電社(テクノ豊橋・2Fイベントフロア)
8/21(日)・22(月) 栄電社(テクノ名古屋・4F)
8/27(土) ジャスコ(岡崎店・シビコ3F)
8/28(日) カトー無線電機(本店・4F)

★近畿地区
7/23(土) 上新電機(J&Pメディアランド)
7/24(日) 上新電機(J&Pテクノランド)
7/30(土) 星電社(SeidenC・スペース三ノ宮本店)
7/31(日) 上新電機(J&P京都寺町店)
8/5(金) ニノミヤ梅田駅前店(朝日メディアセンター)

★中国地区
8/6(土) ダイイチ(パソコンCITY)

★九州地区
8/7(日) ベスト電器(福岡本店)





ハイドライド3

PC-98版,X1版新発売!!

■PC－98版、X1版ハイドライド3の特徴

★ロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。

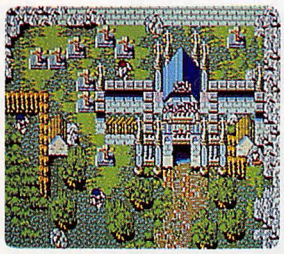
★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。

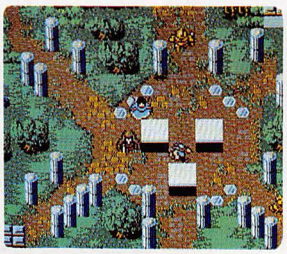
★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドも美しく再現。

★BGMは、X1版ではPSG，ステレオFM音源に対応。PC－98版もPSG、FM音源(サウンドボード装着の場合)に対応。

★さらに操作性を向上させたマルチウィンドウ。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。

★ジョイスティック対応。(PC－9801UV/UX，PC－286Uを除く。)





Active Role Playing Game

THE SPACE MEMORIES

©1987 T&E SOFT

★PC-9801VM/VX，
PC-286V
5″2HD ¥7,800

★PC-9801UV/UX，
PC-286U
3.5″2HD ¥7,800

★X1/turboシリーズ
(2ドライブ専用)
5″2D・2枚組 ¥7,800

★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA)
(2ドライブ専用)
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の2本組)
MSX MSX2 (RAM16K以上)
¥9,980



5th ANNIVERSARY 創立5周年記念作品
ハイドライド3

※PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。

※PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは作動いたしません。

●開発中画面。仕様を予告なく変更する場合があります。

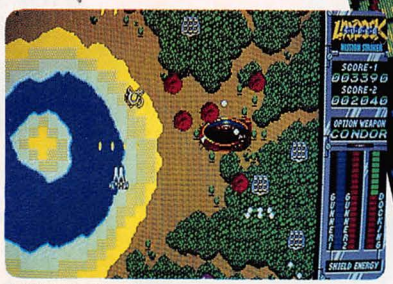
●MSXマークはアスキーの商標です。

特報!「ミュージック・フロム・ハイドライド3」

7月21日・キングレコードより全国一斉発売!!

■CD/K30X-7706・¥3,000 ■LP/K25G-7706・¥2,500 ■CT/K25H-4706・¥2,500 ■発売元/キングレコード株式会社

更・に・S・U・P・E・R



▲惑星ゾンデ上空



▲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

LAYDOCK S・U・P・E・R MISSION STRIKER

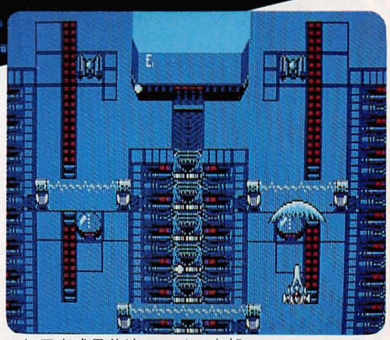
© 1987 T&E SOFT

X1スーパーレイドック

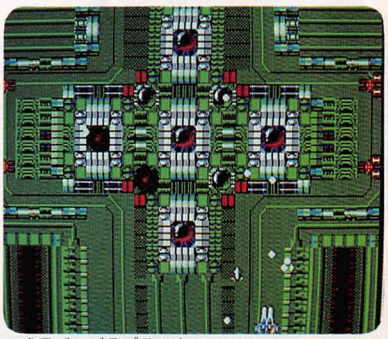
5″2D・2枚組 ¥6,800（1ドライブ作動可）

絶賛発売中!

★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、MSX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。



▲超巨大惑星基地ソレイユ内部

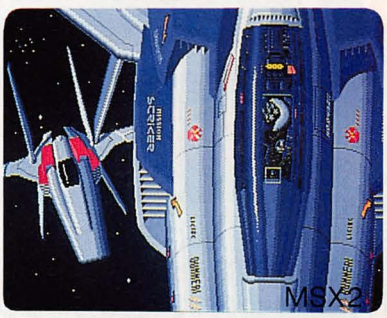


▲惑星ゾンデEプラント

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、スクリーンモード5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット 256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード7（512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。
★もちろん、ピクセル2と完全データ互換となっています。
★ピクセル3は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。



ピクセル PIXEL 3
MSX2用CG製作ツールボックス

© 1987 T&E SOFT

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX2 RAM64K VRAM64K VRAM128K
3.5″2DD……¥6,800

好評発売中!

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。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.18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&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.18 請求券 ベーマガ8月号
88総合カタログ 請求券 ベーマガ8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。

SONY

①冷静で、②ケンカっ早い男が勝つぜ。

ディスク・ゲーム、極めつきの大作が来た。

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!!

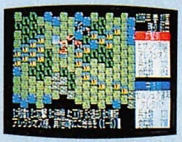
わずか5人の家族を200万の大騎馬軍団へと成長させ、モンゴル・アジア・ユーラシアを統一。空前の一大帝国を築きあげた英雄ジンギスカン。その巨人の愛と戦い、と夢に迫る、壮大なシミュレーション・ウォー・ゲームだ。



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

新発売

MSX2 2DD×2 ¥9,800 HBJ-G067D ©KOEI

●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!



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蹴ちらすときだ!



世紀のロングセラー MSX2 2DD×2
信長の野望 全・国・版 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

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。

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



敵は強力7人衆!

MSX2初の本格ボクシング・ゲーム

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

新発売

MSX2 2メガROM HBS-G066C ¥5,800 ©Wood Place/Sony Corp. NAMCO

●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。

ゲーム・ミュージックの宝庫 キングCGMシリーズ

コンピューター・ゲーム ミュージック SERIES

●発売元 キングレコード株式会社

超人気ゲーム続々レコード化!!





名作ハイドライドの完結編 楽譜付
「ハイドライド3」オリジナル・サントラ&スーパー・アレンジの全曲集!!

1. Main Theme*(ハイドライド3・メインテーマ)
2. Theme of Production(初期ウインドウでのテーマ)
3. Fairyland(地上のBGM)
4. Out of freedom*(街のBGM)
5. O・M・I・S・E(Shop Window BGM)
6. The Skyscraper*(200階の塔のBGM)
7. Dragon!!*(ドラゴンがいる洞窟でのBGM)
8. Light Metal*(失われた宮殿でのBGM)
9. Mysterious Dimension(異次元の地上のBGM)
10. Battle In The Splash Cave(禁断の洞窟でのBGM)
11. Chaos Separater(最終基地内部のBGM)
12. Gayzac(ガイザック出現のテーマ)
13. Ending 1*(消滅)
14. Ending 2*(新たなる創造主)

＊印のついた曲はスーパー・アレンジ・バージョンでも収録されています。

CD■K30X-7706/¥3,000 LP●K25G-7706/¥2,500
CT▬K25H-4706/¥2,500

コナミ・アーケード版・オリジナルBGM集・第1弾いよいよ発売!
超人気4大ゲームを収録!! 楽譜付

グラディウスⅡGOFERの野望
1~8ステージ全BGM、各ボスBGM、空中戦BGM、タイトル及びエンディング 他全16曲

ラビリンスランナー
森~堀~迷路~トロッコ~地下トロッコ~城門~城内、各ステージBGM及び各ボスBGM 他全16曲

悪魔城ドラキュラ
墓場~城内~洞窟~時計台~橋、各ステージBGM 他全15曲

チッカーフラグ
Keep On Riding、Spiring The Weel(ルマン昼)、Thunder Spirit、Night Line(ルマン夜)、他全11曲

CD■K30X-7705/¥3,000 LP●K25G-7705/¥2,500
CT▬K25H-4705/¥2,500

キングCGMグッズ・プレゼント!!

下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。
メ切:昭和63年8月31日。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

❶よく読む雑誌名❷今お持ちのパソコン又はゲーム機名❸今気に入っているゲーム名❹レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名❺あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。 (〒110 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽 キングレコード㈱「企画開発室」宛)

C.G.M 応募券 88-7 MBM

ANGELUS

アンジェラス～悪魔の福音～

神秘体験が、まっている……。

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、その跡地にタムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶ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ジョゼットという男が苦しみだし、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／検死の結果は原因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……1日目、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）。シーンは数は100枚以上!!

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　音楽効果 田口泰宏
プログラム Broken Heart　デジタイズ・グラフィック構成 大田貴　進行 宮島靖

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描載しました。

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

モニターの中で

DRAGON QUEST II
悪霊の神々
ドラゴンクエストII

★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!!



■プロローグ
ある日、ローレシアのお城にひとりの勇ましい王子がたどりついたのです。ドラゴンの角のついたかぶとと、ドラゴンの鱗のよろいを着こんだその姿から、人々はいつしか彼のことを「ドラゴンの子」と呼び出し、このままローレシアの王子になるものと思っていました。ところが、ある日、王子は、「父上、私は、ドラゴンの子ではありません。サマルトリアの王子です。」と言って、ローレシアを出ていってしまったのです。

■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/掛エニックス
企画制作/株エニックス

MSX 2メガROM RAM64K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上
各¥6,800

MSX2専用絶賛発売中!

お会いいたしましょう!

ワールドゴルフII
新次元プレイヤー成長型トーナメントプロゴルフゲーム

●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。
全72ホールトーナメントモードの構成・と合計100人のゴルファーが登場!
●ボールの弾道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
絶賛発売中!!
3.5インチディスク 2DD(2枚組) ¥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/UF(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ドライブ専用)
3.5インチディスク版2枚組 ¥7,800
■X1turbo/I/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800



GAIDARA
(仏陀の聖灰)

シナリオ・イラスト/横村 正
プログラム/日高 憲
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上
絶賛発売中!
3.5インチディスク 2DD(2枚組) ¥7,800

■PC-8801FA/MA, PC-88VA
PC-8801FH/MH, PC-8801mkIISR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用 ¥7,800
5インチディスク2枚組
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用 ¥7,800
3.5インチディスク2枚組
■X1turbo/I/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用) ¥7,800



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

この夏エニックスが、「プロフェッショナル プログラマーのための ゲーム作家セミナー」を、開催いたします。

●ゲーム作りのプロフェッショナルの実践セミナー！
●ベテラン講師陣による実戦カリキュラム！
●ゲーム作りのセオリーを徹底解説！

時 ＼ 日	8月20日(土) 第1日	8月21日(日) 第2日
PM 1:00 〜 2:45	**日高 徹** **パソコンアニメーション** ●グラフィックスのＡＬＵを使用した高速画面処理 ￥3,000	**森田和郎** **思考ゲームへのアプローチ** ●思考ゲームの探索と判断 ￥3,000
PM 3:15 〜 5:00	**望月敬三**（エニックス開発課長） **フリーのゲーム作家になるためには** ●これからのゲーム作り ●コンピューターゲームの可能性 無料	**堀井雄二・中村光一** **エンターテイメントなゲーム作り** ●本格的ロールプレイングゲーム作りのために ￥3,000

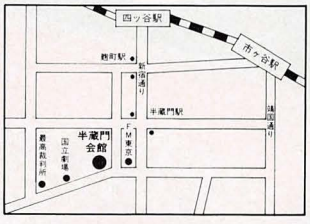
●上記プログラムは都合により変更になる場合がありますので、あらかじめご了承下さい。

■開催要項

●開催日
昭和63年8月20日(土)・21日(日)
各 PM1:00〜2:45、3:15〜5:00

●会 場
半蔵門会館 東京都千代田区隼町1〜1

●交 通
地下鉄半蔵門線・半蔵門駅より徒歩2分。
地下鉄有楽町線・麹町駅より徒歩7分。
中央線、総武線・四谷駅より徒歩15分。



●参加費用
各セミナー ￥3,000(1セミナー分) 当日払い
※但し、第1日目(8月20日 3:15〜5:00)望月敬三講師の時限に限り無料。

●お問い合せ・お申し込み
電話、又は官製ハガキに住所、名前、会社名(学校名)、電話番号、年令、マイコン歴、持っている機種を明記の上ご郵送下さい。
後日、選考の上ご通知いたします。申込〆切日8月10日午後6:00まで。

■ゲーム作家セミナー係電話番号
03(366)4345 担当 高橋

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

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

発　売　中

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

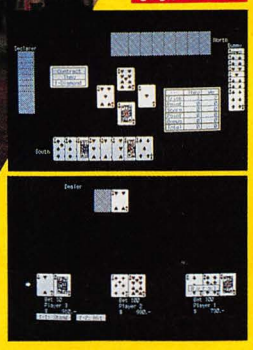
●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter soft

The LAS VEGAS
CONTRACT BRIDGE

システム BIT The MINI

新発売



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



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！

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。

コンティニュー機能付
2プレイロールプレイングゲーム

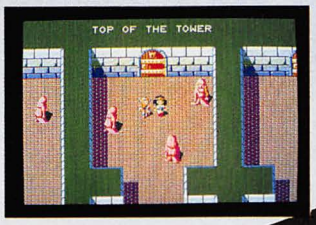
ザ・リターンオブイシター



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、この暗国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。





X68000
8月中旬発売
¥7,800

X turbo 専用
8月下旬発売
¥6,800

★各機種用好評発売中

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。
GS-152	PC－9801シリーズ（旧PC－9801を除く）	5DD ¥6,800	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。
GS-153	PC－9801Uシリーズ	3.5DD ¥6,800	FM音源対応。
GS-154	PC－9801シリーズ（旧PC－9801を除く）	5HD ¥6,800	ジョイスティック対応。

※PC-286シリーズ動作可　　漢字ROM必要。

時代が求めた通信ソフト

たーみのる

X68000 通信ソフト
¥12,800

7月中旬発売



「たーみのる」は、X68000用に開発された通信ソフトです。
どなたにでも簡単に操作ができパソコン通信を楽しんでいただくために開発されました。

1. バックログ機能　バックログとは、通信の内容をバッファに記録しておきいつでも通信の内容を参照し内容の一部または全部を送信したりファイルに記録したりできます。バッファの容量は設定により自由に変更することができます。初期設定は32Kバイトです。
2. ハングアップ回避機能　モデムに誤ってヘSなどを送ってしまい今までは電源を切るしか方法がありませんでしたが、かなりの確率で回避します。
3. 画面モード　純粋な80×25行モードを画面制御でつくりだしました。
4. センター登録　今までのように登録できるセンターの制限がありません。ディスクの容量が有る限り登録可能です。
5. KEYヒストリー機能　11個前までのキー入力を覚えており同じキー入力をする場合など簡単に入力できます。
6. Human 68Kの呼出　通信中にHuman 68Kを呼び出して別の作業をすることができます。
7. ESCシーケンスをサポートしています。ハード的に対応できないもの以外はサポートしました。
8. XMODEM対応　SUM、CRC128／1024をサポートし送信時はSUM／CRCを自動判別します。
9. モデム登録　モデムの設定がなくなり信号線をコントロールする機器以外のモデムすべてに対応します。
10. ファイル内容の参照　通信中にファイルの内容を参照できアップロードする時などの内容確認が容易にできます。
11. 仮名変換　半角カタカナ文字を半角ひらかなに変換して表示することができます。

学習機能タイプ対局将棋

棋太平



全シリーズ発売中

PC-9801 シリーズ
¥7,000

FMR シリーズ
¥7,000

好評発売中!!

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

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間を手で押した。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-9801シリーズ
PC-9821シリーズ
FM77AVシリーズ
MZ-6500シリーズ
X1 turboシリーズ

¥7,800

FM音源対応

真の1200/2400ボーの
JET ターボ ターミナル
スピードをご存知ですか。

BASIC JET-X1 JETターボ ターミナル ファイル名は MS-DOS

X turbo (MODEL10を除く)
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

10回線//2400/1200/300bps自動識別（32bit ホストコンピューター使用）
（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)



株式会社 マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺字宮ノ内5番地
☎(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804(GII,GIII)

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。● 口座番号 郡山5-12298 ● 加入者名(株)エス・ビー・エス ● 金額 代金合計 ● 通信欄(裏面)ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、テープかディスクの種類。（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留をご利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）



好評発売中

ディガの魔石



空想、実現、大仕掛。

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 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

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、魔力を失なうと再び元の廃墟へと化した。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







8月下旬発売予定

「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

ファミリーコンピュータ™用カセット

namcot

すんだ頭が待ってたぞ。



武力だけでは生き残れないのがこのゲームのポイントです、ハイ。たとえば、戦いばかりに気を取られ、自分の国の統治を忘れていると部下たちが反乱を起したり…。キミの武将としての腕がいろいろ要求される"三国志"だけの工夫がいっぱいありますぞ。



有能な敵の武将を味方にしたり、いろんなかけひきも戦いのひとつです。やがて大将どうしの一騎打ちが勝敗を決めるなど、思いもよらない展開が待っていますぞ。









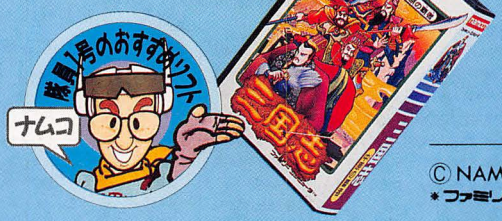
いま、ボクたち頭脳派の野望は広大な中国へ飛ぶ

私1号も、こんなスケールのシミュレーション・ウオーゲームははじめてです、ハイ。舞台は、野望うずまく漢王朝末期の中国。そこに、知性を備えた英雄のキミが登場し、個性あふれる武将200余人を自由にあやつって全土を統一するというわけ。これまでのシミュレーションゲームにない大迫力ですぞ。

※このゲームは、シャープのC-1テレビでは、プレイできません。

頭の奥で興奮する、シミュレーションゲームの決定版!
バッテリーバックアップによるコンティニュープレイもOK。

三国志
中原の覇者



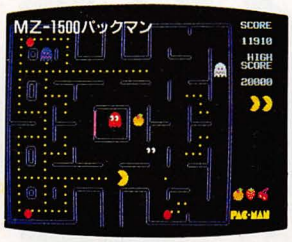
新発売
7月29日/6,900円

© 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

遊気凜凜 マイコンソフト ソフト・ライブラリー

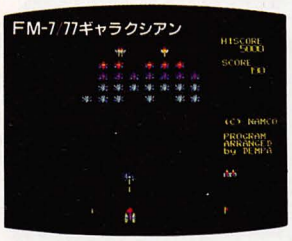


PAC-MAN パックマン

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。

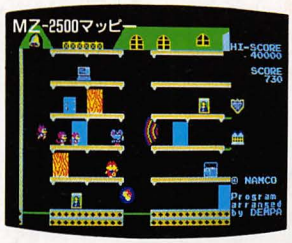
- **PC-8001mkII** テープ……定価3,500円
- **PC-8801/mkII/mkIISR** テープ……定価3,500円
- **PC-8801/mkII/mkIISR** 5インチ……定価5,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ……定価3,500円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円
- **FM-7/77** テープ……定価3,500円
- **FM-77** 3.5インチ……定価5,800円



DIG DUG ディグダグ

戦略的穴堀リゲーム 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。)

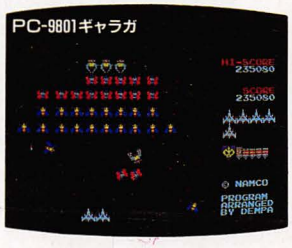
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)** テープ……定価3,000円
- **PC-8001mkIISR** テープ……定価3,800円
- **PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
- **PC-8801mkIISR** テープ…定価3,800円
- **PC-8801mkIISR** 5インチ…定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ定価3,500円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価5,800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。

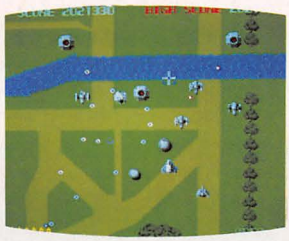
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

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。

- **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

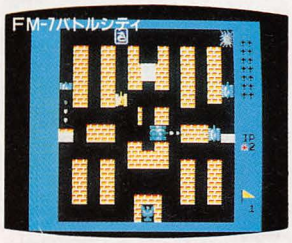


BOSCONIAN ボスコニアン

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。

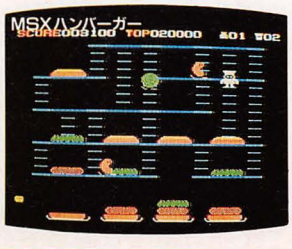
- **PC-6601/SR**3.5インチ…定価6,000円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G**5インチ……定価6,200円



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。

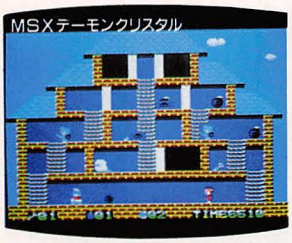
- **MZ-1500** QD……定価4,300円
- **X1/C/CS/CK/G**テープ 定価3,800円
- **X1turbo/F/G**5インチ……定価6,000円

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

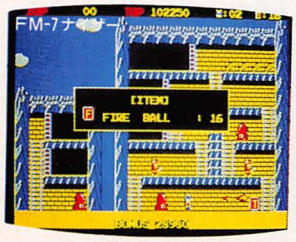
遊気凛凛 マイコンソフト ソフト・ライブラリー



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 CRYSTALⅡ)

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー「デーモン・クリスタル」の続編です。あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ、魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館には暗い部屋がいくつもあり、またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。

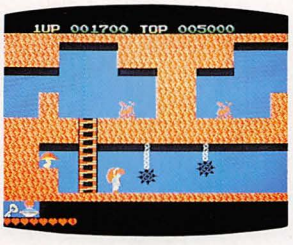
- **FM-7/77** テープ……定価4,100円
- **FM-77** 3.5インチ……定価6,200円
- **MZ-1500** QD……定価4,800円
- **X1** テープ……定価4,100円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ…定価6,200円
- **PC-8801シリーズ** 5インチ 定価6,200円
- **MSX** メガROM……定価5,300円



ZENON ゼノン

空中都市〝ゼノン〟は町全体が要塞と化する恐る機能をもっていた。そして、ある日、すべてをコントロールする大型コンピュータ〝マザー〟が全住民に対し攻撃を開始したのだ。数多くのファンをもつスクロールシューティングゲーム。

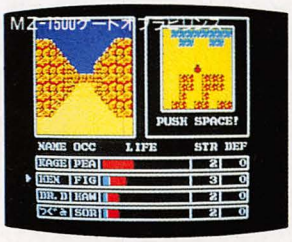
- **PC-8001mkⅡSR/PC-8801mkⅡSR** テープ(FM音源対応)……定価3,800円
- **PC-8801/mkⅡ/SR** テープ 定価3,800円
- **PC-8801mkⅡSR** 5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
- **PC-8801/mkⅡSR** 5インチ……定価5,800円
- **X1/C/CS/CK/G** テープ·定価3,800円
- **X1D** 3インチ……定価5,800円
- **X1turbo/F/G** (200ラインモード) 5インチ……定価5,800円



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

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。

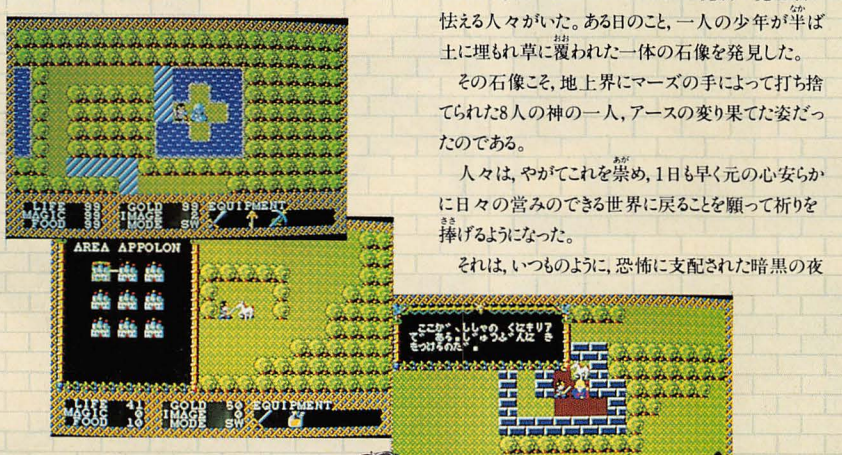
人々は，やがてこれを崇め，1日も早く元の心安らかに日々の営みのできる世界に戻ることを願って祈りを捧げるようになった。

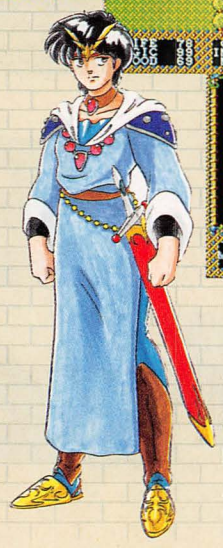
それは，いつものように，恐怖に支配された暗黒の夜が明け，人々が石像の前にぬかずき一心に平安を祈っていたときに起こった。突然石像が輝きはじめ，うろたえ逃げまどう人々の前に神神しい本来の姿に戻ったアースが甦ったのである。

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!!

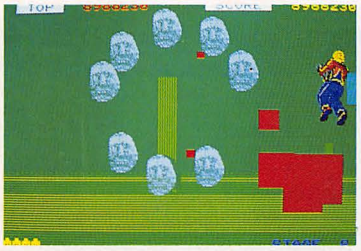


Issural~The Story of Calvan~ for X1開発快調

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……。

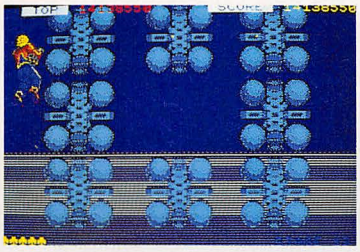
失われた魔法の石カルヴァンを取戻すべく，あなたは信頼のおける3人の仲間を連れて旅にでる。物語が進むにつれて明らかになる謎。その全てを解き明かした時，あなたは神イシュラルに会うことがかなうだろう。

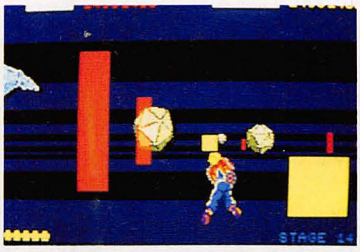
WELCOME TO THE FANTASY ZONE





PC-88版











PC-88版

対応機種

PC-8801mkIISR/TR/FR/MR

PC-8801FH/MH/FA/MA/VA/VA2/VA3

XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)

アナログディスプレイ対応

2ドライブ専用

5FD版2枚組……標準価格7,800円(送料240円)

7月25日発売

SPA
HAR

スペー

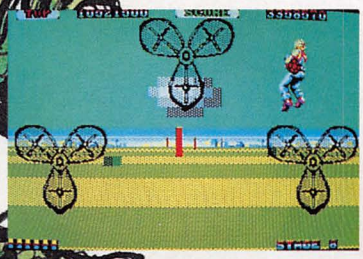
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

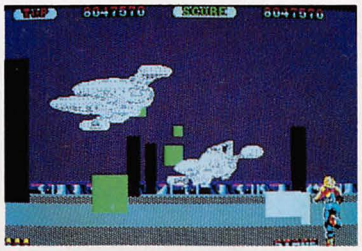


エネルギー充電!エンジン始動!PC-88とX1がパワー全開で走り出す。

おまたせしました。ハードの限界に1年半の歳月をかけてチャレンジ!PC-8801mkIISR以降対応と，XIシリーズ対応の『スペースハリアー』が完成しました。リズミカルなBGM，なめらかなキャラクターの動き，驚きの3次元処理，満点のサウンド，さらに完ぺきなゲーム・バランスをお楽しみください。

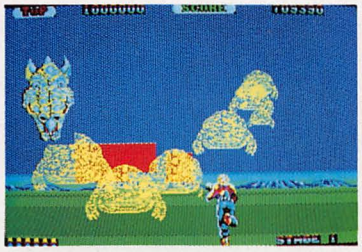
2ドライブ専用，XIバージョンではBGMはFM音源ボードが無いと演奏されない等の制限がありますが，8ビット・パソコンのリアルタイム・ゲームとしては，最高の仕上りと自負しております。特に音に関してはX68000対応には負けていません！店頭デモなどでプレイされる場合でも，ぜひともヘッドホンをお使いいただき，Hi-Fiサウンドをバックにお楽しみください。

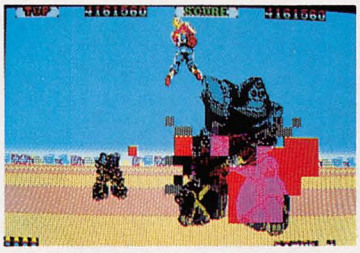


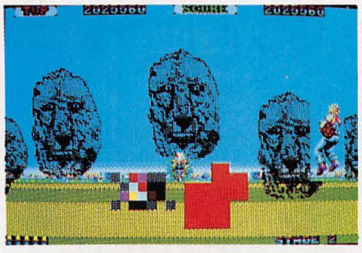




X1版









ACE
RIER
©SEGA 1985
ハリアー

X1版

対応機種

X1シリーズ/turbo(X1Dでは動きません)

XE-1pro/ST対応(アタリ仕様ジョイスティック対応)

FM音源ボード対応(FM音源ボードが無い場合は効果音しか無りません)

2ドライブ専用

5FD版2枚組……標準価格7,800円(送料240円)

7月25日発売


LIFE
FIRE

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

1987年，その難易度の高さと，コンピュータ・グラフィック・アートの極致とも言える圧倒的に美しい画面表現，各面ごとにプレイヤーに訴えかける強烈なメッセージ性，さらに聴く者を虜にしてしまうミュージックを引下げて，登場したナムコの『ドラゴンスピリット』は，日本中のプレイヤーを魅了し，シューティング・ゲーム・シーンに新風をまきおこしました。そして，今，スーパー・パソコンの名がふさわしいX68000対応のソフトとして発売になります。

ち密に計算されつくされた，職人芸ともいえるゲーム性，グラフィック，サウンド，ミュージックのすべてを完ぺきに再現しています。一人でも多くの方に『ドラスピ』の世界を体験していただきたい……。

大きな自信を持って，『ドラゴンスピリットfor X68000』の完成と7月下旬発売を御報告いたします。

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，全面画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。



エリア3 ジャングル
密林にひそむ魔物たち
木々の生・茂る密林地帯。湿気のただよう沼地から，異形な魔物が姿を現わす。様々な敵の動き，出現位置を覚え，出現と同時に打て！



エリア4 グレイブヤード
怨霊がひそむ砂漠地帯
砂塵(さじん)の舞う砂漠から，屍（しかばね）のころがる荒野へと続く。突然目の前に現われる魔物たち，火力を上げて攻撃せよ！



©株式会社ナムコ

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。

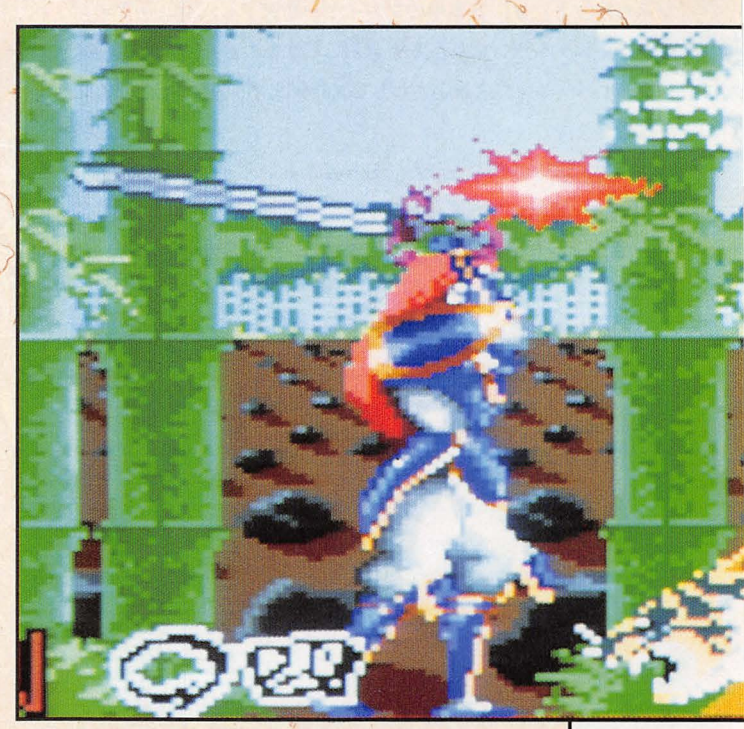
源の頼朝ひきいる源氏に滅ぼされた，平家の武者，平の景清が，天帝の命を受けた安駄婆により，地獄から甦るところから，ストーリーは，始まります。

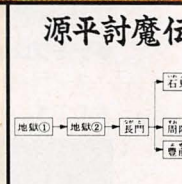
平家の怨念を一身に封じ，景清は，鎌倉に居を構える頼朝を滅ぼさんと，国々を攻めのぼります。

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







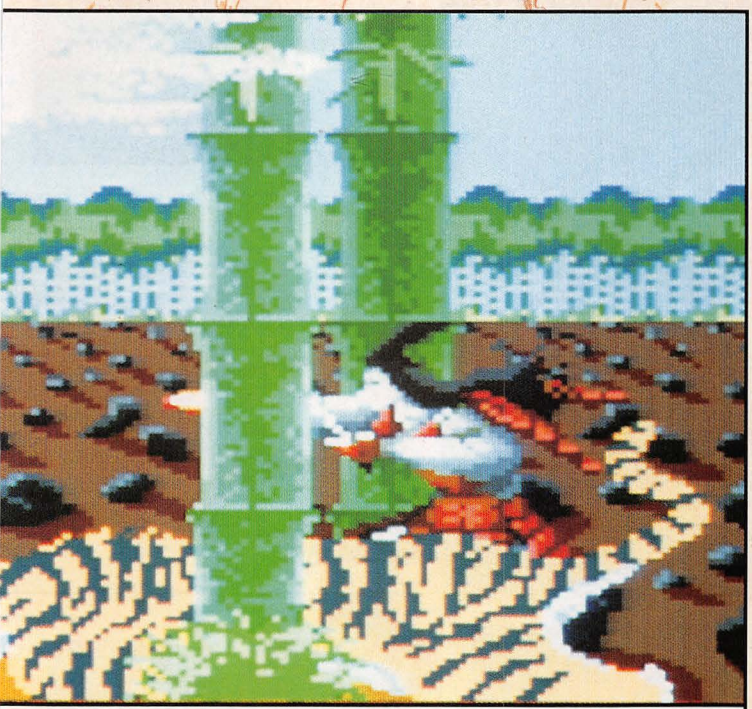
3モードに展開する，日本美あふれる画面



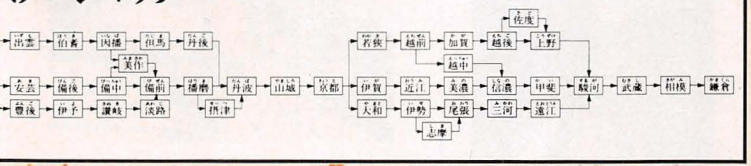
©株式会社ナムコ

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。

いつでも絶好調で

KONAMI

パワーユニットを装備せよ!

「沙羅曼蛇」の文具セットだゾ。ハイパーユニットには、カンペンケース、消ゴム、鉛筆6本がセットになっているんだ。つや消しブラックのカンペンケースがとてもシブくてキマってるゾ。



沙羅曼蛇

HYPER UNIT

Bタイプ

●カンペンケース
●鉛筆6本●消ゴム
標準価格950円

サラマンダハイパーユニット（Bタイプのみ）Aタイプは完売しました。

DECO



サンダーストーム下敷
標準価格200円

KONAMI



ツインビーレポートパッド
標準価格250円

KONAMI



沙羅曼蛇下敷（Bタイプ）
標準価格200円

KONAMI



グラディウス下敷
標準価格200円

KONAMI



ツインビー下敷
標準価格200円

KONAMI



ロードファイター下敷
標準価格200円

KONAMI



ハイパーオリンピック下敷
標準価格200円

KONAMI



イーアルカンフー下敷
標準価格200円

KONAMI …©KONAMI　DECO …©DATA EAST CORP.　SEGA …©SEGA　TAITO …©TAITO CORP.　T&E …©T & E SOFT

DEMPA／ペンタン

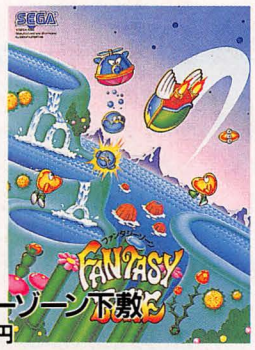
いたい。

SEGA



アウトラン下敷
標準価格200円

SEGA



ファンタジーゾーン下敷
標準価格200円

SEGA



アウトランウォーレット
標準価格1,200円

TAITO



ダライアスウォーレット
標準価格1,200円

TAITO



レインボーアイランドウォーレット
標準価格1,200円

TAITO



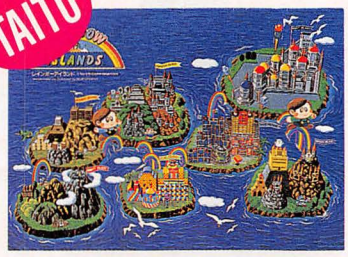
バブルボブルウォーレット
標準価格1,200円

TAITO



ダライアス下敷
標準価格200円

TAITO



レインボーアイランド下敷
標準価格200円

TAITO



バブルボブル下敷
標準価格200円

T&E



ディーヴァカンペンケース
標準価格500円

T&E



ディーヴァ下敷
標準価格200円

キャラクター商品のお求めは…。

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合計で5枚以上になるようにお願いします。

通信販売のくわしい説明は本の後の頁を参考にしてください。

発売元：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

夏をひとりじめした

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。



Bタイプ▶



▼Aタイプ



THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン・オブ・イシタートレージャーボックスII

TREASURE BOX II

●カンペンケース●鉛筆6本●消ゴム1個
標準価格950円



ザ・リターンオブイシターウォーレット
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



ザ・リターンオブイシターテレカセット
標準価格1,100円(品切れ間近か)



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



ワンダーモモテレカセット
標準価格1,100円(品切れ間近か)



パックマニアウォーレット
標準価格1,200円



スカイキッドTシャツ
サイズ:S,M,L 標準価格1,700円

©株式会社 ナムコ

い君へ。

DEMPA／ペンタン

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（げんぺいとうまでん） 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



妖怪道中記ウォーレット
標準価格1,200円

マッピーTシャツ
サイズ：S,M,L 標準価格1,700円



源平討魔伝ウォーレット
標準価格1,200円

ザ・リターン オブ イシター 下敷
標準価格200円



■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)

■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。



妖怪道中記下敷　標準価格200円



源平討魔伝下敷　標準価格200円

■お申し込み方法

全国のキャラクター・グッズの取扱い店(後の方のページを参考にして下さい)で直接購入するか，通信販売をご利用下さい。
通信販売の方法は，本誌に折り込まれている払込通知表(赤い印字の横長の紙)を使った郵便振替によるものと、現金書留によるものがあります。必ずどちらかで申し込んで下さい。
送料はご希望の商品の合計金額が5,000円以内の場合350円です。
通信販売のくわしい方法については，後の方のページを参考にして下さい。

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

KONAMI

予告第2弾





●MSXマークはアスキーの商標です。●画面は、開発中のものです。

CYBER PUNK FESTA

コナミ・サイバーパンク・フェスタ

スナッチャーグッズ&10万円を当てよう!

☆クイズに答えて、官製ハガキでご応募ください。

クイズ問題

■○にカタカナ(1文字)を入れて、コナミからでるサイバーパンク・アドベンチャーゲームのタイトルを完成させてください。

「ス○ッチャー」

応募方法 官製ハガキに、答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入の上ご応募ください。正解者の中から抽選で、豪華賞品をプレゼント!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ㈱ 「スナッチャー・プレゼント」係

締切り 昭和63年8月31日 (当日消印有効)

※賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

A賞 10万円の商品券 1名様



B賞 トランシーバー 5名様



C賞 レーザーガン 2丁セット 10名様



侵人類

某国の新兵器か？
それとも宇宙からの侵略者か？
国籍、目的、正体不明。
謎の生命体は人工の皮膚をまとい、
汗をかき、血を流すこともできる……
彼らは人の身体へすり替わることから
スナッチャーと呼ばれた！
西暦2042年のネオ・コウベ・シティで
展開される推理、追跡、銃撃戦。
コナミの新作は、
スリル&サスペンスにみちた
サイバーパンク・アドベンチャー。
コナミ初のD-SK版で、
この夏を興奮させる。

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)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付　9,800円
PC8801(SR以降)対応　5″2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ)　8,800円

©KONAMI 1988

11月下旬全国同時発売

本格的シンキングゲーム登場!
ゲームエディット機能付!!

王家の谷

エルギーザの封印™

©KONAMI 1988

MSX1, MSX2 対応　SCC搭載
1Mビット　8月下旬発売予定

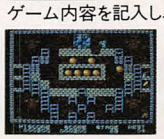
いま解明されるピラミッドの謎、古代エジプトの王族は惑星レムールからやってきた!?

あなたもゲームデザイナー

ゲームエディット・コンテスト

『ー王家の谷ーエルギーザの封印』のエディット機能を生かして、あなただけのオリジナルゲームを作ってみませんか? 審査の上優秀者には、〝エルギーザの封印オリジナルカセット〟をプレゼント!!

応募方法 パッケージに付いている応募用紙にゲーム内容を記入し、ご応募ください。





週刊テレホンサービス実施都市

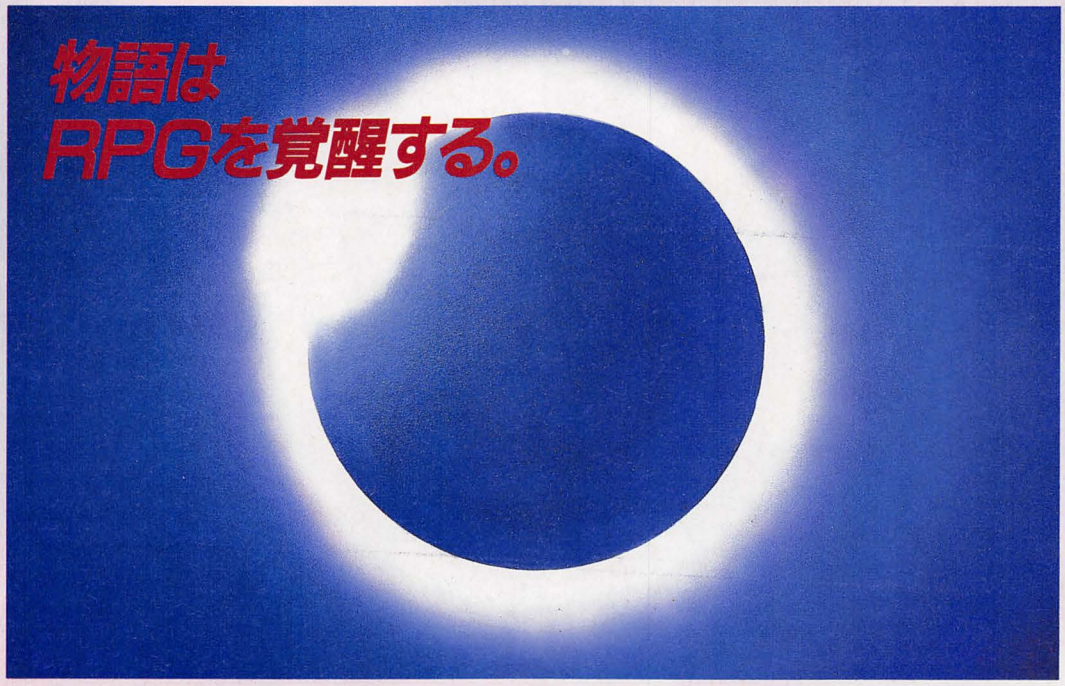
関東地区
本社:03-262-9110
関西地区
大阪:06-334-0399
北海道地区
札幌:011-851-3000
東北地区
青森:0177-22-5731
秋田:0188-24-7000
北陸地区
新潟:025-229-1141
四国地区
愛媛-松山:0899-33-3399
九州地区
福岡-天神:092-715-8200
福岡-大牟田:0944-55-4444
鹿児島-志布志:0994-72-0606

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 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
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

ドラマチックRPG

ARCUS



■フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン。人工迷路の他に自然の地形迷路もある。

■自然宗教を核として設定された、独特のファンタジー物語がビジュアル・グラフィックで展開する。

■パソコンRPGならではの、画期的キャラクター・レベルシステムを開発



●PC-8801 R/H/VA(5"2D 3枚組、全曲サウンドボードII対応)¥7,800 好評発売中!!
●PC-9801シリーズ¥7,800 7月10日発売!!
●X-1シリーズ ターボ専(5"2D 5枚組)¥9,800 7月下旬発売予定!!
初回プレス版のみ「YAKSA」デモディスク付き
●MSX2(3.5"2DD 3枚組)¥8,800 8月下旬発売予定!!







※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

Game Creative Staff
WOLF TEAM
株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区下宮比町旧グラントメゾン飯田橋205 TEL.03(269)8650



'88 TOKYO TOY SHOW

特集

'88東京おもちゃショー

Reported by TOMMY

おほーっほっほっ，と思わず陽気になっちゃうような陽気が続く毎日ですが，皆サマいかがお過ごし？　全国津々浦々うららかってね。なーに言ってんだベンベン。どうも，ＴＯＭＭＹです。

さて，今回は６月16日から19まで東京・晴海の国際見本市で開催された『'88東京おもちゃショー』のレポート。ＡＭショーやＡＯＵとはちがってファミコンやセガ，ＰＣエンジンなどの家庭用ゲーム機のソフトしか展示されないため，ほとんどゲームファンの姿が見られなかったのが印象的でしたね。ＡＭショーに比べたら平均年齢が20は上だったみたい。まあ，ほとんどＰＣエンジン用のＣＤ－ＲＯＭを見に行ったようなものですが，とりあえずレポートをどうぞ。

CD-ROMはゲームに革命をもたらすか!?

今回のショーで，ゲーム関係の目玉だったのはやはり，ポストファミコンの最有力候補ＰＣエンジンで提唱されてるコア構想の尖兵・ＣＤ－ＲＯＭプレーヤー。ＣＤの高速アクセスと大容量を利用してＰＣエンジン用ソフトの映像・音質を飛躍的に高める装置（っても今イチわかんないと思うのでハード解説のほうをよーく読んでねっ）。で，容量はなんと540Mバイトっ！　ええっと，あのドラクエⅢが２Ｍビットだから……もしかして540×8÷２で2,160倍じゃないでしょーか!?　不動明王伝うーたらかーたらが３Ｍだから1,440倍――これはあんまり感銘は受けないか。しかし，それにしてもゲーム専用機にしてはとてつもない容量だってことは確かですな。

で，ＣＤ－ＲＯＭ用ソフトの第１弾として目下のところ急ピッチで制作されているのが，よりビジュアルを重視したカンジのＲＰＧ『天外魔境ジライア』。敵との戦闘シーンがアニメーション処理されていたり，ステレオ出力によるＢＧＭ，ＣＤならではの音声メッセージなど，これまでの家庭用ゲーム機では実現できなかったことがガンガン取り入れられている期待の新作なのだ。ＮＥＣのブースでコンパニオン・ガールがデモプレイを見せてくれてたけど，やっぱりビジュアル・サウンド面では従来のものと格段の差があったね。

ただ，画面が切り替わるたびにＢＧＭが３秒ほど途切れしまうのが少々いただけなかったけど（ＣＤのアクセス時間らしい。けっこうひんぱんなんだこれが……）。

ＣＤ－ＲＯＭ対応ソフトは他には展示されていなかったんだけど，ROMカードのソフトは新作がかなり展示されていて，今や移植ソフトの雄となった『スペースハリアー』をはじめ，ＴＶアニメのキャラを使ったオリジナル・アクション『魔神英雄伝ワタル』や，巨大なキャラがウリの『魔境伝説』（ラストのボスキャラはホントにデカイ！），ＰＣエンジン初のＡＶＧ『定吉七番』，もっとも完ペキな移植と言われる『ファンタジーゾーン』や『ワードナの森』など新作が目白押し。ＰＣエンジンのソフトが少ないとお嘆きのユーザーには，なかなかウレシイＮＥＣブースでありました（ちなみにハドソンやビクター音産はブースがないので，ここでソフトをデモってるのだ）。



▲狭いながらも人の多いナムコブースでは，デモだけながらＰＣ用ドラスピに視線が集中

ファミコンは鎮静…かなあ？

新聞にばかりか，このショーで配られた〝傾向と見所〟のチラシにまで人気が「頭打ち」だの「落ち着いた」だのと書かれてしまったファミコン。うーん，確かに去年ほどのパワーはないけども，そんなにソフトまで活気がなくなったのかなあ？　と，少なからず疑問を抱いて行ってみたナムコブースでは，ＰＣエンジン用の『ドラスピ』とファミテニのパワーアップＰＣバージョン『ワールドコート』が！　対するファミコ



▲まずは今回のショーの目玉商品・ＣＤ－ＲＯＭのお姿。詳しい機能は74ページの記事を読んでね



▲期待のＰＣエンジン・ニューソフト。そろそろ加速的に増えてきそう



▲コナミブースは若干パワー不足。ファミコン用２作とジグソーパズルだもんね

ンはボードゲームとなった『源平討魔伝』と，２人プレイ可能のレーシング『ファイナルラップ』，その他『三国志』『カイの冒険』など。う，正直言ってＰＣのほうが楽しそうだ。これでは無理もない。

おつぎはコナミブース。中山美穂に続くアイドルもの『リサの妖精伝説』と，コミックもの『じゃりん子チエ』しかでてない。人もまばら。いけませんねどーも。

で，ファミコン版『アキラ』の制作が決まって多少ハデ目のタイトーブース。ここで現在期待度No.１の『究極ハリキリスタジアム』がかなりの注目を集めてて，さすが野球モノ！『レインボーアイランド』もデキが良いみたい。

そして目下のところファミコン界で一番元気がいいんじゃないかと思われるカプコン。業務用ではあまり評判にならなかった『トップシークレット』が『ヒットラーの復活』となってメチャクチャいいデキ。今はもう渡米してしまった響あきら氏も「こりゃえーわあ」と思わずホメてたくらいだ。『プロ野球殺人事件』もいいノリのＡＶＧ＋ＲＰＧで，このブースを見てるとファミコン下火ってのは言いすぎって感があったね。まだ制作中の『ロックマン２』も期待大。

その他でも，学研で『マイトアンドマジック』，バンダイで『ドラゴンボール２』，タカラで『スペースハリアー』などなど，まだまだファミコンはあなどれないといった雰囲気で発表されてたぞ。



▲他メーカーに比べてやけに広いセガブース。マスターシステム用新作がそろってましたな



▲『アキラ』の金田バイクがやけにういてたのは，そうです，タイトーブースです



▲セガの４倍も広いのに，ほとんどゲームのないバンダイブース。まあ，こんなもんかな



▲ファミコン新作に意欲を燃やすカプコン。『プロ野球殺人事件』がおもしろそう

ソフトのつるべ撃ち・セガ

コナミやナムコに比べて異様にブースのでかかったセガ。それもそのはず，ここは天下のおもちゃショー。セガはジリオンやらラジコンやら多種にわたって展示してるのだ。てなワケでマスターシステム用ソフトが並んでいたのは一部にすぎなかったんだけど，それでも大量にデモってたなあ。

まずは，ここにもきたかという『Ｒ－タイプ』。１面しかできてないので何とも言えないものの，これはまだまだシェイプ・アップされそう。ウワサの『サンダーブレード』も少々未完成らしく，これからどうなるかが見モノね。

セガではパソコンからの移植がけっこう目立ってて，ＭＳＸからは『魔王ゴルベリアス』，それにあの『イース』がファミコンに負けじとデモられてた。同じくファミコン対抗として，４Ｍの大容量でゲーム化した『孔雀王』や，業務用・ファミコン用とはちょっとちがった新機軸の『ファイナルバブルボブル』などもあり。野球人気にもめざとく『熱球甲子園』，パドルで遊べる『め組レスキュー』『スーパーレーシング』，３－Ｄシステム対応の『アウトラン３－Ｄ』『ポセイドンウォーズ』など，まさにソフトのつるべ撃ちといった感じのセガでありました。おっと，そういや『SHINOBI』もあったっけ。



▲ファンタジー・ファンの方に新和ブースもご紹介。フィギュアがキレイだったぞ



▲学研はあの『マイト＆マジック』をファミコンに移植中。でもまだまだ未完成だった



▲ここはゲーム関係はなかったけど，シャレで載せちゃいました。Mが足りないっ！

最後に一言

やはりあもちゃショーだけあって，ゲーム機器以外のおもちゃが圧倒的に多かった。つまり「玩具」という概念でとらえたときテレビゲームの占める割合がまだまだ少ないわけで，ハード・ソフトのメーカーはより一層努力してもらいたいもんだ，というのが率直な感想でしたね（全部ゲーム機になるのも考えもんだけどさ）。ところでこのショーで一番インパクトがあったのは，実はバンダイブースでダチョウの恰好をしてヨタヨタと歩き回っていたコンパニオン・ガールたちでした。ああ，可哀想……。

アーケード・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

セガからいよいよ『ギャラクシーフォースⅡ』が登場！

まずはセガの新製品から。バージョンⅠの発売時からの予定どおり，『ギャラクシーフォースⅡ』が発売となる。つまり完成バージョンのことだ。

バージョンⅠとのちがいを列挙していくと，まずシーン数が4から6シーンに増えている。それぞれの名称は，人工惑星「メガリオン」，火山惑星「アシュタル」，植物惑星「マルクランド」，砂の惑星「サラ」，雲の惑星「オルセア」，異次元空間「ハイパースペース」となっている。そして前にはなかった面セレクト機能が加わり，ゲーム・スタート時に「ハイパースペース」を除く5シーンの中から好きな面を選んではじめられるようになった（五つのシーンはループ状につながっているので，最初のシーンが決定されると，あとの順番は自動的に決まってしまう）。

また，プレイヤーのミサイル攻撃が，1発ずつしか発射できなかったのが，今回は通常で4発，パワーアップ時には最高6発まで同時発射ができるようになった。その他，音声が入り，新たなサウンドとキャラクター（超巨大戦艦，砂のシーンの竜巻や雲のシーンの雷，他多数）も加わっている。

2本目は，先月号でタイトルのみの紹介を行なった『獣王記』。ストーリーから簡単に紹介していこう。

●ストーリー

大いなる神は申された。「よみがえれ，死せし獣戦士達よ。わしの娘アテーナーがゴーム＝ハーマーというふとどき者によってだまされ地下の冥府へ連れ去られてしまったのだ。行け，行って連れもどしてくるのだ」

これは，神の命によりその娘アテーナー神を助けるべく闘った2人の獣戦士達の愛と勇気の物語である。

操作は8方向レバーとパンチ，キック，ジャンプの3ボタン。敵を倒しながら横スクロール画面を進んで行く。途中，赤白に点滅する双頭狼を倒すと出現する「スピリットボール」を取っていくごとに，プレイヤーは「普通の男」から「筋肉男」，そして「筋肉大男」に変身していく（開発担当者の話では，これは猪木がホーガンになってアンドレになってしまったと考えると正しいそうである）。この状態でさらにボールを取るとプレイヤーは「獣人」へと変身する（この変身シーンのリアルなアニメーションがこのゲームの売りの一つ）。何の獣になるかは，面により異なり，狼，ドラゴン，熊などに変身する。獣人になると攻撃能力が何倍にも高まり，また攻撃方法もそれぞれ異なる。全5ラウンド。



▲セガ『獣王記』。リアルで不気味なグラフィックが見る者にインパクトを与える



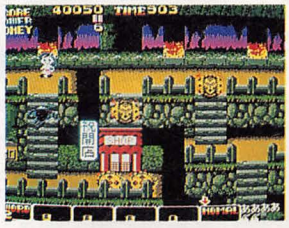
▲変身シーン。主人公は，その精神力が爆発し，人間の姿を保てなくなってしまう



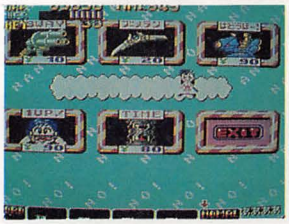
▲主人公は獣人に！この間には超リアルなアニメーションが展開される

3本目は『UFO戦士ようこちゃん』。同社マザーボード・システムIIの作品で，開発元はセガではなく，「VIC」。運動神経が鈍く，頭もいまひとつという女子高生ようこちゃん（こんな設定で，イメージ・キャラクターのあごにはていねいにホクロがついている。ファンが見たら怒るよ，これじゃ！）が，ある日異次元の世界に巻き込まれ，体力とさまざまな武器を駆使して敵と戦いながら，元の世界へもどる出口を捜し求めていくというストーリー。

8方向レバーと3ボタンで操作を行なう。ゲームは大別してトップビューの迷路シーンとサイドビューの横スクロール・シーンとにわかれる。迷路ではお金を集めてショップでアイテムを購入することができる。3ボタンのうち，二つはショットと武器選択で常に変わらないが，もう一つのボタンは，迷路では穴を掘って隠れるために使い，横スクロールではジャンプに使用する。



▲セガ『UFO戦士ようこちゃん』。パワーアップをセレクトして使用することができる



◀ファンタジーゾーンのようなノリでショップでアイテムを購入



▶ドラマチックな演出もある。ようこちゃんは左利きかな？

中国の水墨画が背景に！タイトーの新作『中華大仙』

タイトーから今月は1作。『中華大仙』という8方向レバーと2ボタンの横スクロール・パワーアップ・シューティング物だ。ストーリーは，仙人マイケル・チェンが数

々の法術を会得し，仙人の最高位である「中華大仙」の称号を得るために旅にでるというもの。

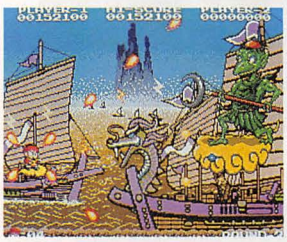
ボタンは通常ショットと法術に使用する。法術は中ボスを倒すと現れる扉に入ると選択できるというもので，四方に飛ぶ炎や自分が七方に分身して飛んでいくもの，地上で無数にさく裂する弾など，さまざまなものがある。面構成は，五行山・黄河・万里長城・泰山・天上界の全５ラウンド。



◀タイトー『中華大仙』。水墨画調の背景がなかなか目新しい



◀法術選択モード。入るたびにドンドン強力な法術が選べるようになる



◀ボスキャラはひたすら弾を撃ち込むだけ。シューティング・ファンなら楽勝、楽勝

テクモから射的タイプのゲームが登場

テクモからこの度発売となるゲームは，いわゆる射的タイプ，『エンパイアシティ1931』や『オペレーションウルフ』のようなジャンルの作品，『リードアングル』だ。

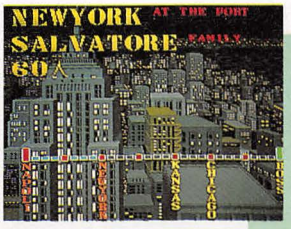
●ストーリー

1931年，ギャング全盛期に暗黒街に帝王として君臨していたロバート・キングは，アメリカの特別捜査官であるジョージ・フェニックスの手により，脱税の容疑で逮捕され刑務所送りとなった。しかしその後，莫大な保釈金を積んで出獄したキングは，政府の目の届かないところに秘かに身を移していた。

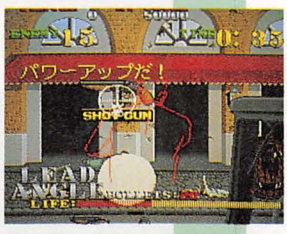
一方，休暇を利用して，恋人のジェーンと２人でイタリアのナポリに来ていたジョージはそれを知らず，突然の襲撃に自らの手で銃を取り敢然と立ち向かうのだった…。

操作は８方向レバーと，ショット，手りゅう弾の２ボタンで行なう。２人同時プレイも可能。プレイヤーはライフメーター制とストック制の両方が混合されている。レバーで画面内の照準を操作してショット・ボタンで敵を倒していく。手りゅう弾は最初３発持っているが，その他にもパワーアップとしてマシンガンやショットガン等がある（通常弾は拳銃）。

敵は色によって性格が異なり，各面とも規定人数の敵を倒すとボスが現れ，それを倒せば面クリアとなる。



◀テクモ『リードアングル』。デモがシブい



▶自分の姿が透けて向こう側が見える



◀ボーナス・ポイントが加算される。しかし，このデザイン担当者はいいセンスをしている

デコ・マザーシステム第３弾はゴルフゲーム

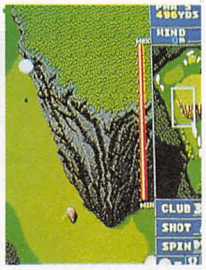
データイーストからは，同社マザーシステム第３弾としてゴルフ物『バーディトライ』が発売となっている。

操作は８方向レバーとショット，セレクトの２ボタン。レバーでクラブ・球筋・スピンを順に選んでいき，その都度セレクト・ボタンで決定していく。ショット・ボタンは一度押すとパワー・メーターが動き，タイミングよくもう１度押せばショットされる。

デコらしくコミカルな演出が散りばめられた作品。ちなみにゴルフ物と言えば同社の『プロゴルフ』がその先駆け。

また，デコの今後の新作の予定としては，野球物が１作，そしてヘリのシューティング物が１作用意されているとのこと。期待の『ロボコップ』は，それらのあとで，９月発売が予定されている（マザーシステムの第４弾となる）。

また，６月号で紹介した「データイースト・ピンボール」社の『シークレットサービス（ＰＢ＝ピンボール）』は，日本でも好評で６月末には第２次出荷が済んでドッと市場にでているようだ。さらに秋のＡＭショーに出展予定の同社のつぎのピンボールもお知らせしておこう。『ＴＯＲＰＥＤＯ　ＡＬＬＥＹ』という海戦物とのことだ。



▶データイースト『バーディトライ』。ゴルフゲーム



▶スコアカードが表示される。ユニークなデモだ

ファンタジー物と時代物の２作がジャレコから

ジャレコからは，７月にファンタジー・アクション『魔魅伝説』が発売となる。これはウィザードに連れ去られたお姫様を助けるため，魔物や怪物と戦いながら悪魔城に向かう主人公の活躍を描いた作品。舞台は，森・メノウの洞穴・小人の村・頂きの河・人面の館など多彩に変化していく。

さらに同社からは８月に時代物アクション『武田信玄』の発売が予定されている。決してシミュレーション・ゲームではない。

●ストーリー

戦乱の世を生き抜いた戦国大名，武田信玄とその影武者といわれる武田信廉が，画面の中を所せましと大立ちまわり。

「宿敵，謙信倒すまでは，死ぬわけにはいかぬ…」

〝諏訪氏攻撃〟〝塩尻峠の戦い〟〝戸石崩れ〟〝川中島の戦い〟と，歴史にそって展開する壮大な物語絵巻。

飛び道具の類はなく，武芸的な要素が強調されていて，音声合成も採用されており２人同時プレイも可（も，もしかして，１Ｐ側が信玄で２Ｐ側が影武者なんだろうか…。す，すごい…）。

なお，この『武田信玄』は同社『キックオフ』に続くメガシステム1の第3弾となっているが，『魔魅伝説』のほうは，別の新たなシステム・ボード「16ビットCBシリーズ」が採用されている。このCBシリーズのほうが低価格のシステム・ボードで，来年の3月までに4機種の発売が予定されている。と言うことは，同社はメガシステムのソフトも供給していかなければならないので，今後はこれまでの同社の開発ペースに比べ，かなりペースがあがることが予想される。



◀ジャレコ『武田信玄』。純粋な時代アクション物



▶面スタート時のデモ。日本史の勉強にもなるとか…？



◀気合いの入ったグラフィックが見られる

本場アメリカのプロレスがモデル！コナミ『リングの王者』

コナミの新作はプロレス・ゲーム，『リングの王者』だ。

●ストーリー

ここ数年間，各地にチャンピオンが乱立し戦国時代の様相を呈していた世界のプロレス界であったが，レスラーの質・量ともに他を圧倒しはじめたK.W.F.(Konami Wrestling Federation)が次第にその勢力範囲を拡げ，198X年，遂に全世界のプロモーターを傘下に治め，ここニューヨークのヤンキー・スタジアムにおいて第1回K.W.F.タッグ・カップを開催した。全世界の予選を勝ち抜いてきたのは8名の個性あふれるレスラー達，いずれも恐怖のフィニッシュ技を持った強者だ。ヤンキー・スタジアムを埋めつくした10万の大観衆は，すでに興奮の極みにある。果して栄光の第1回K.W.F. TAG CUP を手にするのは誰だ！

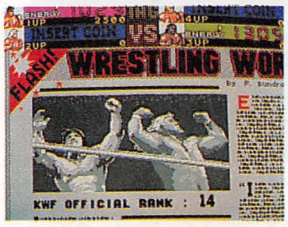
操作は8方向レバーと，アクション，小技，大技の3ボタンで行なう。アクションとは，タッチ，相手をロープに投げ飛ばす，倒れた相手を引き起こす，パイプいすを拾うなどの動作に使う。小技で相手を弱らせてから大技をかけていくようにする。場外乱闘もある。また，2人同時プレイの場合，2人で協力するタッグマッチとVSの2種類がある。



◀コナミ『リングの王者』。2人プレイでタッグマッチもVSもできる



▶大技・小技を駆使しろ！場外乱闘もあるぞ



◀試合に勝つと新聞に載る。いかにもコナミらしい演出

また，設定資料のレスラーのプロフィールが異様におかしいので2～3紹介しよう。

●サン・アントニオ・スマッシャー：ブラジル生まれN．Y育ちの陽気なプロレスラーである。アントニオ猪木をよく知っていると言っているが猪木は彼を覚えていない。

●エル・コンドル：すべてがナゾに包まれているレスラーである。あの有名なミラクル・マスカラスは毎回覆面を変えて話題になったが，グラフィックの問題で彼はいつも同じ覆面だ。ナゾだ。

カプコンからも続々新作の情報！魔界村の続編も？

カプコンからは，まず『1943』のバージョン・アップ版である『1943改』がすでに発売となっている。前作ではあまり役に立たなかったパワーアップが強化されているなどバランスの調整が行なわれているようだが，1面から初心者にはむずかしくなり過ぎている点などはいただけない。

つぎの作品は『レッドストーム』。残念ながら資料がまだ届いていないのでしかたがない。

また，同社では独自の大容量集積回路ASIC（特定用途向けIC）をこの度開発し，これを基にしたマザーボード・システムを発表しており，その第1作として『ロストワールド』という作品を，そして第2作目に『大魔界村』を予定しているとのことだ。

その他新作情報

この他では，UPLから『アークエリア』という作品の発売が予定されている。これはまだ画面写真がないのだが，横画面で8方向レバー，2ボタン，2人同時プレイ可というシューティング・ゲームで，同社『ノバ2001』に大変近い感覚の作品だ。リメイクと言ってもよい。ただ『ノバ…』とは逆に，ボタンを押すと自機の向きが変えられ，放すと固定されるようになっている。

SNKからは，『ファイティングゴルフ』の新バージョンとして『リー・トレビノのファイティングゴルフ』が発売となっている。これはプロゴルファー「リー・トレビノ」の許諾を得たもので，名前とキャラクターがゲームに使われている。ゲーム内容にも若干の変更がなされていて，カップが大きくなっているなど難易度が落とされている。

アイレムからは，まずパズル物『迷宮島』。これに関しては今月号で4ページにわたって紹介しているのでそちらを参照のこと。最近トンと見なくなったパズルゲームだが，これは大変よくできた作品だ。シューティングとか格闘物づいてい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。

アイレムからは，さらにもう1本新作が予定されている。『最後の忍道』という，その名のとおりの忍者ゲームだ。ときは幕末，両親の復讐を誓った抜忍・月影の「硬派を語る純・日本忍者物語」とのこと（しかし，すごいコピーだな）。武器を自由に選んで使えるなどの工夫がなされている。

そしてナムコからは，メルヘン・シューティング・ゲーム『メルヘンメイズ』がまもなく発売となる。鏡の国を救うため，冒険にでた少女アリスの物語だ。幻想的なグラフィックとサウンドがすばらしい。このゲームも今月号で4ページにわたって（付録も含めてだけど）紹介しているので，そちらを参照のこと。

また，同社『超絶倫人ベラボーマン』に永久パターンが発見されたということで，すぐさま新バージョンのROMが供給された模様。ただ，正確にはこの前にも1度ニューROMがだされていたので，このゲームにはバージョンA，B，Cの3タイプがあることになる。

それではまた来月――。（見城こうじ）



迷宮島

©アイレム

Written by
見城こうじ

ロードランナー・シリーズでお馴染のアイレムから，でたぞ，やったぜ固定画面の正統派パズルゲーム！　もうこの号がでる頃には全国のゲーム・センターに置かれているはずなので，目のきく人はとっくに「こ・こいつはおもしろい！」と，ドップリつかっていることでしょう。だからここでは，まだほとんどプレイしたことのない人に教えてあげたい，「これは，はっきり言っておもしろい」と。そういう訳で今回は，パズル物はちょっと…という人のためにていねいに解説を進めていきたいと思います。初心者の人も心配することはありません。僕もパズルゲームは苦手ですから。……ん？

ストーリー

長い時間の中で失われた人々の夢。その夢をもう一度，と考えたのが天界から見ていた仙人。

仙人は大神様に事情を話し，夢袋を授かった。

しかし，その夢袋さえも夢に破れた魔者たちによって奪われてしまった。

仙人は天界の人間。他界へ降り入ることは許されない。そこで１人の若者にすべてをたくした。その若者こそ我らわヒーロー〝キックル〟。魔者たちを倒し，奪われた夢袋を取りもどし，この世界に夢を呼びもどせ!!



▲オープニング画面。この仙人，実はけっこうひょうきん者であることがのちにわかる

遊びかた

４方向レバーと２ボタンで主人公キックルを操作，島に散らばる三つの夢袋を集める固定画面アクション・パズルゲームです。

ボタン１は，フリーザーおよびキックのためのもので，ウォットを凍らせてキューブにして，さらに蹴り飛ばすことまでできます。このキューブを海の部分に落とすとそこに道ができます。こうして夢袋を取りに行くためのルートを作っていくことが，このゲームの基本です。

ボタン２は，氷柱ボタンです。押すとキックルの目の前に氷柱ができます。逆に消すこともできます。これは敵の攻撃をかわしたり，キューブの動きを止めたりするのに使います。

初心者講座ー第１段階ー

さて，遊びかたは一応説明しましたが，ルールが実にユニークなだけにこれだけではゲームの進めかたがよくわからないと思います。ここでは特別にラウンド１のクリア方法を順序よく追いながらルールを理解していくことにしましょう。



▲ラウンド１。島は三つにわかれていて，キックル君は一番下の島からスタートする。夢袋は上の二つの島に置かれているので二度海を渡らなくてはいけない。島にいるウォット（スライムのようなヤツ）にフリーザーを撃って，キューブにしてしまおう



▲フリーザーが命中。フリーザーにはある程度射程があるから，少しぐらい離れた所にいる敵も狙い撃つことができる。また，このキューブをそのまま放っておくと氷が溶けだして一定時間でウォットが復活するので注意



▲キューブのすぐ真下に回り込んで海に向かってキックする（さっきのフリーザーと同じボタンを使う）。するとキューブは海に落ちて道を形成してくれる



▲こうしてできた道を渡って真ん中の島へ上陸する。ここに一つ夢袋があるのでこれを取ってしまって，また同じようにウォットをキューブにしてしまう



▲またキューブを下からキックして一番上の島につなげる。また，ここにはペンコという別の敵キャラがいるので注意。こいつもフリーザーで一時的に凍らせることはできるけど，ウォットとちがってキューブにはならない。つまり道を作る手助けにはならないんだ



▲ペンコをうまくかわして残る二つの夢袋も集めればその時点でクリア。〝ＤＲＥＡＭ（夢）〟を取り返したキックル君の純な笑顔がとても好印象だ。まわりでナスビが回っているがこれは残りタイムによって別の物に変化する。また，このように１面は氷柱を使わずにクリアできる

初心者講座 ー第2段階ー

さあ基本的な遊びかたは大体わかりましたか？　ではここではラウンド2以降にもつぎつぎと登場するさまざまな敵キャラクターやトラップ類を紹介しましょう。

ウォット



全キャラ中，唯一フリーザーでキューブ（海に道を作るための氷）にすることができる。

ペンコ



ザコキャラ的存在。とくに変わった能力は持たない。

ボン



赤くなったかと思うと爆発して島を崩してしまう。

コケッコー



キューブがあると勝手に蹴飛ばしてしまう。この性質をうまく利用してクリアする面もあるぞ。

バケタン



フリーザーで撃つとウォットのようにキューブになる…と思っていると…。

オニハン



盾を持っているので正面からのフリーザー攻撃は通用しない。火を吐いてくる強敵。

基地



ここから敵が出現する。

ギアス



右手の法則で壁を伝って移動している。フリーザーは効かない。

砲台

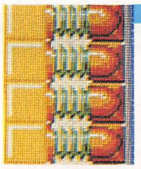


キックルめがけて弾を撃ってくる。障害物を置いてかわすとよい。



ハンマー

キューブをぶつけるとその勢いでハンマーが270°回転して，もう一度そのキューブを打ちだしてくれる。つまりキューブの運動方向を90°転換してくれる力を持っている。



バネ

キューブをぶつけるとそのまま逆方向にはね返す（ちなみに動いているキューブにキックルが当たるとアウトだ。また，バネにキューブが当たった瞬間のみ，横からキューブをキックすることができるぞ。



お地蔵さま

キックすると画面上の敵がすべて凍ってしまう。

初心者講座ー第3段階ー

さあ，以上でひととおりのフィーチャーは説明したことになります。ただ，もう二つ三つ細かなことで説明することがありますし，もう1面ぐらい解法を実践してみるとこのゲームの理解度もグッと深まることと思います。

それではもう1面だけ，ラウンド8を例にとって解説してみましょう。



▶ラウンド8。写真上でキックルが立っている色の濃いタイルの部分には，ウォットは入って来ることができない。ただしこの部分には氷柱を作ることもできない。また，外周の盛りあがった岩は誰も通行不可能だ



▶安全な位置で待ち受けて真横に来たウォットをキューブに変えてしまう。そしてそのまま横方向にキックして飛ばしてしまう



▶すると両サイドにバネがあるのでキューブは溶けるまで半永久的にその間を往復運動する（このとき動いているキューブにはね飛ばされないように注意してね）。キックルは写真の位置で待たせる



▶キューブが右のほうにあるときにタイミングよく氷柱ボタンを押し，氷柱を出現させる。これでキューブの動きを停止させることができる



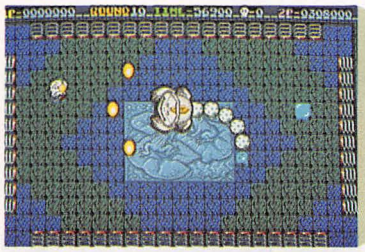
▶そのままキューブを真上にキックすれば夢袋のある島への道が通じることになる。これでOKだ。なお，この面は本当はもっと簡単なクリア方法があるが（バネに当たった瞬間にキューブをキックする方法を使う），説明のため凝った方法を使用した

ボス・ステージをクリアせよ！

10面ごとに，それまでのパズルゲームとうって変わってボスキャラとの戦闘シーンがあります。このステージではキューブをうまく作ってボスに当て，一定のダメージを与えればクリアとなります。

クリアすると画面に5色の大きな福袋が現れますので，一つだけ好きな物を選んでください。中にはボーナス・ポイント，1UP，スカ（ハズレ）などが隠されています。

また，このステージのあとには毎回仙人が登場し，とぼけた台詞を語ってくれます。



▲10面のボスキャラ「ゲコン」。尻尾の最後尾のおたまじゃくしの部分にフリーザーをおみまいすればキューブとなって切り離されるので，それを頭部めがけてキックすればダメージを与えることができる



▲20面のボスキャラ「ウッツラ」。「火」「神」と書かれた玉が放射状に飛び散ったところを狙って，その玉をフリーザーで凍らせる。玉はまたウッツラの体にもどって行くので，そこでダメージを与えることができる



▲ボスをやっつけると福袋が！さあどれを選ぶ



▲おおっと1upの袋を選んだぞ！ラッキー



▲おおっとスカの袋を選んだぞ！アンラッキー

冷っこいボーナスターゲットもあるよ



ソフトクリーム
(400pts)



アイスキャンディ
(600pts)



かき氷
(1,000pts)

etc…

1～21 ラウンド紹介

この迷宮島は，全40ラウンドで構成されています。今回はそのうちの前半の21ラウンドまでを紹介しましょう。僕もこの面までは取材のときにヒーコラ言いながら死ぬ思いで解いていきましたが（パズルゲーム好きの人には少なくとも前半はそれほどむずかしくないと思いますよ），その解法をいきなりここで全紹介するようなプレイヤー道に反する大ボケをかます気はありません。ゲームの攻略記事というのは本来神経質なほどに公表時期を熟考するべきであると思います。早期の発表はプレイヤーもしらけるし，ゲームの寿命も縮めることになるからです。ましてやこの迷宮島はパズルゲームです。解法の書かれた本を読みながらプレイして楽しいはずがありません。

そんな訳で，画面写真と攻略の役に立たない解説をつけて紹介していきますので，写真を見ながら解法を練るなどの役に立ててくだされば幸いです。



▲ラウンド1。トレーニング・ステージのようなもの



▲ラウンド3。バネの使いかたを教えてくれる面だ



▲ラウンド5。ハンマーと色のちがうタイルが登場する。ギアスもいるぞ



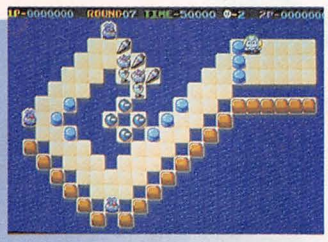
▲ラウンド2。氷柱ボタンの存在を教えてくれる面。実に親切な構成だ



▲ラウンド4。魔法のランプ面。お地蔵さまが初登場



▲ラウンド6。コケッコーの役割を教えてもらえる面だ



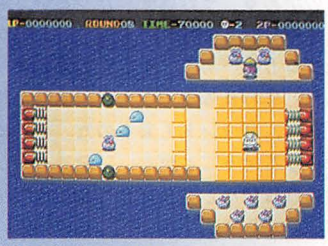
▲ラウンド7。ちょっとパズルから離れる面。砲台の紹介ラウンドだね



▲ラウンド13。真ん中の色の濃いエリアにはウォットは入って来れないぞ



▲ラウンド18。メチャクチャ悩みましたよ。この面



▲ラウンド8。先に説明済みだね



▲ラウンド14。キューブがビュンビュン飛びかう壮絶な面。コケッコーの自滅が情けない



▲ラウンド19。長時間悩みましたよ，この面(こればっかし)



▲ラウンド9。ハンマーはキックすれば動かせることを教えてくれる面



▲ラウンド15。バケタン初登場。かわいいキャラクターだ



▲ラウンド21。ほとんど解けたのは偶然に近かったよ，この面



▲ラウンド11。爆弾野郎のボンがウジャウジャいる



▲ラウンド16。1UPのまわりをギアスが回っている。ちょっと悩みましたよ，この面



▲ラウンド12。もう一つだけ注意！丸い穴は氷穴といい，キューブで埋めることはできない



▲ラウンド17。最初悩みましたよ，この面

最後に

この『迷宮島』は，昨年のAMショー('87年12月号参照)に参考出展されていた『キックルキューブル』というゲームにさまざまな改良が加えられて完成した作品です。主人公の名前の「キックル」も，そのときの名残りでしょう。そのときは，ちょっとルールもわかりづらく，今一つかなあという印象があったのですが，今回仕上がった作品は実に親切でわかりやすく明快な構成になっていて，非常に感心してしまいました。

以前にも書きましたが，ビデオゲームの内容がどんどんワンパターン化している中，アイレムのこの路線，新しいものへの挑戦意欲，良心的でていねいなゲーム作りの姿勢，これらは大切にしてほしいと思います。アイレムには今後も期待しています。がんばってください。



鏡の国を取りもどせ！
少女アリスの大冒険！

メルヘンメイズ

©ナムコ

Written by 見城こうじ

5月のとある昼下がり。私の耳にナムコの新作の情報が入ってきた。その名も『メルヘンメイズ』。この情報に私の体はうち震えた。「メルヘン」そこには夢多きキャラクター・ゲームのにおいが。そして「メイズ」それは古き良き時代の迷路ゲームのキーワード（当たり前か）。タイトルだけ聞いてこれほど興奮したのは何年ぶりのことだろう。私の心は，もはや純真な子どものように浮かれ，舞いあがっていた。

早速ロケテストが行なわれるというので一も二もなく店へ向かった。マニアだと言われようが構うものか。

画面を見た。ゲーム内容のほうは予想に反し，スクロール・ゲームでむしろシューティング・ゲームの要素が多分に含まれていた。弾は撃ってもせめてトイポップのようなゲームを想像していた私は，少なからず残念に思った。だが時代の流れというものがある。それはぜいたくというものだ。気を取り直して見直した。いや，悪くない。このグラフィックには目を見張るものがある。「不思議の国のアリス」等をモチーフにしたと思われるキャラクターや舞台設定，背景もきれいだ。また，サウンドも涙ものだ。ゲームのイメージに実にピッタリで言うことがない。発売バージョンで1面に入る予定のBGMなどクリアしてしまうのがもったいないぐらいだ。

またナムコの歴史に1人の愛らしいヒロインが加わったようだ。——もう梅雨もあける。アリスの季節がやってくる。

※今回紹介する写真は開発途中のものです。

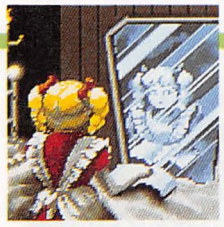
ストーリー

絵本や童話，それに不思議なことが大好きな好奇心いっぱいの女の子アリス。そんな彼女のところへ，ある晩なんと鏡の中から1匹のうさぎが助けを求めて飛びだしてきました。うさぎの住んでいた鏡の国が悪の女王とその手下によって襲われ，鏡の中の国々を征服してしまったのです。この危機を救えるのは，愛と勇気と夢を持った子どもだけ。

ほとんど，むりやり？に鏡の中へ吸い込まれてしまったアリス。助けると言っても武器はシャボン玉とストローだけ，どうしよう！　しかし，そこはアリス。もちまえの正義感と好奇心でガンバッちゃう!!　だけどやっぱり女の子。こわい目にあって泣いちゃうこともあるかも。そんなときは，力を貸してネ♥



◀夜，アリスが目をさます。「どこからか声が聞こえてくるわ」



◀「鏡の中から私のことを呼ぶあなたは誰？誰なの？



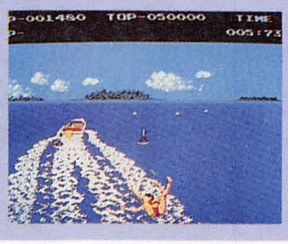
◀「鏡の国を救いに？なぜ私が？」「私たちと話ができる人しかこの世界に入れないのです」

メルヘンメイズ
完成記念

美少女ゲーム
グラフィティ

Written by 見城こうじ

ここ数年，ビデオゲームもグラフィック等含め，飛躍的なハードウエアの進歩が見られる。そういった中で各メーカーとも，以前は考えられなかったほどキャラクター性や物語性を前面に押しだし，それらを引き立たせるための演出に腐心していると言える。そんな中でビデオゲームの新しいアクセントとして新たなファン層を作りだしたのが女の子キャラである。



▶『トロピカルエンジェル（アイレム）』。センスのいいゲームだった

古くからの純粋なビデオゲーム・ファンの中には，こうしたプレイヤーの軟弱化を嘆く声もないわけではない。そうした世代のファンにとってビデオゲームとは，当時のゲーム・センターのイメージそのままにちょっと不良っぽく，ちょっと大人びた世界の危険なイメージであり，無理解な社会への小さな反骨精神とも言えるものでもあり，それは，野暮ったくも男くさい世界で



▶『タイムギャル（タイトー）』。ミスると三頭身ちょっとになってしまう

ゲームルール

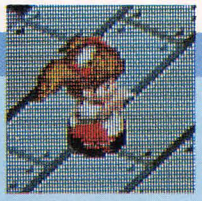
8方向レバーと，ショット，ジャンプの2ボタンで主人公アリスを操作します。敵にシャボン玉を当ててフロア外に押しだしてやっつけながら進んで行く，斜めスクロールの疑似3Dゲームです。

敵の攻撃を受けてもミスにはなりません。はじき飛ばされフロア外へ落とされてはじめてミスになります。はじき飛ばされたとき，アリスは「あん！あん！」と叫びます。また，タイムアウトとともにやって来る永久パターン防止キャラに触れてもミスとなります。

鏡の国には，「お菓子の国」「おもちゃの国」などさまざまな世界があり，それぞれの国にはその世界に合った敵キャラクターが登場します。

各国の最後には巨大なボスキャラクターが待ち受けています。ボスキャラは，他のキャラと異なりフロアから押しだすという方法ではなく，ひたすらシャボン玉を当ててダメージを与えて破壊します。

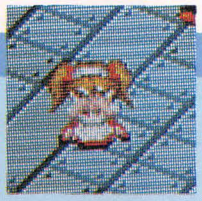
面クリア後には，クリア・ボーナスとタイム・ボーナスが加算されます。



▲主人公アリス。結んだ髪がかわいい



▲アリス・後ろ姿



▲泣いちゃう日もある，女の子なんだもん。メソメソ・アリス

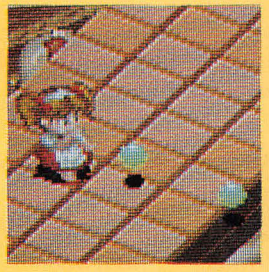


▲うさぎさんが残りタイムを教えてくれる

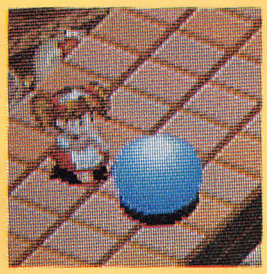
ショット・ボタンの使い方

ボタンを押すとアリスの持っているストローからシャボン玉が飛びだします。ボタンを普通にたたくと小さなシャボン玉を連射することができますが，押しっ放しにすると玉はドンドン大きく膨らみ，はなした時点で発射されます。大きな玉ほど破壊力（もしくは敵を押しだす力）がありますが，そのかわりに連射が効きません。

なお，玉が最大サイズになっているのになおかつずっとボタンを押しっ放していると玉は破裂してしまいます。



▲アリス・シャボン玉連射のポーズ



▲アリス・シャボン玉最大サイズ発射のポーズ

ジャンプ・ボタンの使い方

フロアからフロアへ飛び移ったり，敵弾や障害物を避けるのに使います。空中制御も可能です。微妙な調整が要求されます。



▲アリス・真上ジャンプのポーズ



▲アリス・前進ジャンプのポーズ

あったからだ。アニメファンといっしょにしてほしくない，という気持ちがあるのだろう。加えて，女の子がゲームに登場しようが，それは何らゲーム性アップの手助けになりはしないからである。



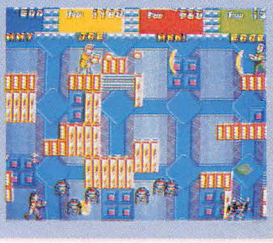
▶『女三四郎（タイトー）』。キンケリというお下品な技を持っていた

だが，ゲームに演出効果は大切である。仮に女の子キャラへの感情移入からゲームに入ったとしても，そうしてゲームに熱中していくうちにそのゲームのゲームとしてのおもしろさがわかってもらえるのであれば，こんな喜ばしいことはない。



▶『トイポップ（ナムコ）』。この写真は珍しい開発途中のバージョン

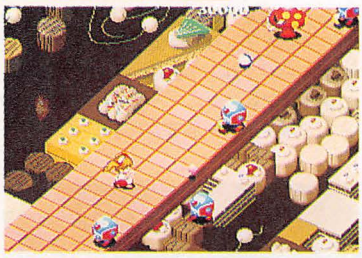
ビデオゲーム史における女の子キャラの歴史は案外古く，たとえば任天堂の『シェリフ』や『ドンキーコング』などにも登場している。しかし主人公として起用された作品となるともう少しあとになり，アイレムの『トロピカルエンジェル』，タイトーの『ザ・運動会』『フェアリーランドストーリー』『タイムギャル』『女三四郎』といったあたりが初期の主な作品である。驚くべきことに，タイトーがその先駆け的な役割りを果たしていることがわかる。その中でもとくにファンの間で忘れられない作品となっているのがLDものの『タイムギャル』である。ドットキャラでないため邪道と見る向きもあるが，その自由奔放な活躍ぶりは多くのプレイヤーを魅了した。



▶『カルテット（セガ）』。「マリちゃんむずかしくてわかんなーい」というセリフが隠れている

アリスの行く手に待ち受ける不思議な国の数々

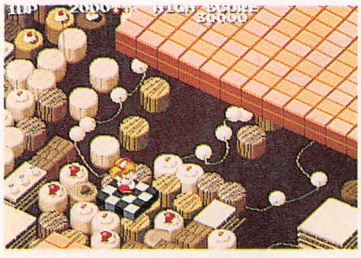
おかしの国



▲シャボンでドンドン敵をはじき落としちゃえ！



▲障害物はジャンプでかわせるよ



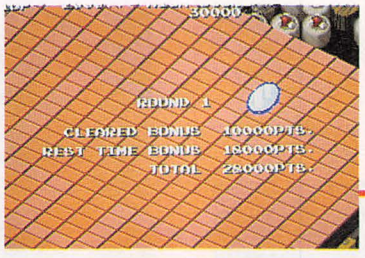
▲ボス・エリアへ向かうアリス



▲おかしの国のボスは魔法使いの「ミヤージャ」。玉を撃ち込んでやっつけろ！

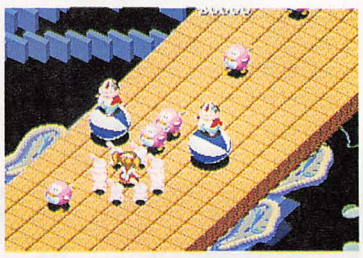


▲ミヤージャをやっつけた！

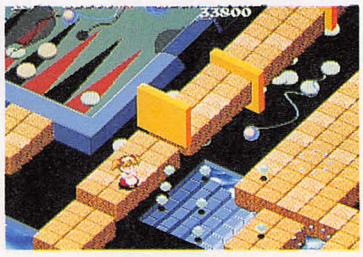


▲現れた鏡に飛び込んでつぎの国へと向かう。クリア・ボーナスが加算されるよ

おもちゃの国



▲うさぎバリアで突き進むアリス。無敵時間だ



▲3-WAYショット。こんなアイテムもある

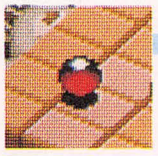


▲ここのボスは鳥の「デッド・ルースター」だ

アイテム紹介

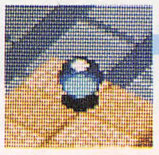


?ボックスにはいろいろなアイテムが隠れているぞ。今回紹介するのはそのうちのごく一部だ。



赤玉

ボーナス・ポイント。得点は一定ではない。



青玉

一定時間最大サイズのシャボン玉が連射できるようになる。

この後には，1986年に女の子キャラのラッシュがある。ナムコの『トイポップ』『イシターの復活』，セガの『カルテット』，タイトーの『奇々怪界』，ＳＮＫの『アテナ』などである。この辺はキャラクター性が強く前面にだされた作品ばかりなので，ファンの感情移入度も強く，ビデオゲーム関係の同人誌等で美少女キャラ人気投票の類があると，大抵ベスト10に顔をだす人気キャラぞろいである。中でもアテナは，この作品では水着（？）姿，続編の『サイコソルジャー』ではセーラー服姿と，いかにも狙・・ったという感じが明白に現れているが，狙い過ぎていて両作品とも一般の受けは今一つだったようだ（単にゲーム内容に問題があったという噂もある）。また，『イシターの復活』のカイや，『奇々怪界』の小夜などは巫女であるという点でインパクトが強かったというのが一つに考えられる。



▶『奇々怪界（タイトー）』。奇妙にして愛らしく、爽快にして悩ましい遊戯なり



▲『イシターの復活（ナムコ）』。ドルアーガ・シリーズのエピソード2。カイの冒険はエピソード0になる



▶『アテナ（ＳＮＫ）』。販売促進用にコミックの小冊子がある

今書いた『アテナ』の続編の『サイコソルジャー』だが，これは２人同時プレイ可

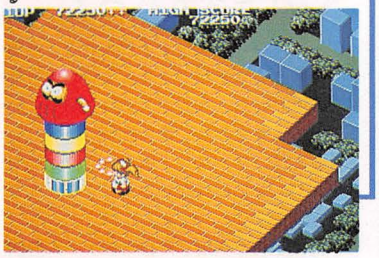
つみきの国



▲ダルマオトシのフォーメーション・アタック



▲この辺からちょっとむずかしくなってくる。数珠つなぎのボールが回っているところを抜ける



▲つみきの国のボスはダルマオトシの「タンブラー」。バラバラになって回転攻撃を仕掛ける

きかいの国



▲きかいの国。一転して不気味なＢＧＭが流れる。敵の数もグッと増える



▲あちゃ～，勘弁してくださいよ～。このロボット軍団の数！

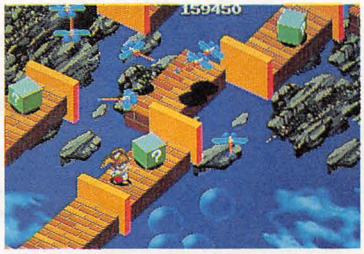


▲ボスはロボットの「アール・メイコン」

そらの国



▲そらの国。見て，この素敵な背景！もう感動



▲この面は空中物の攻撃が激しいのが特徴

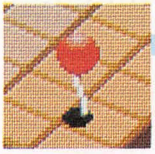


▲ゲーム・オーバー・デモ。今回の面紹介はここまで。プレイヤーの楽しみは奪いたくないもん



うさぎ

一定時間アリスのまわりに「うさぎバリア」がつき無敵となる。



風船

１エリア内で１回だけ，フロア外へ落ちても助かる。



くつ

ジャンプ力が大幅にアップする。

能ゲームであるにもかかわらず，その片方の男性キャラ「椎拳崇（しいけんすう）」の影が死ぬほど薄い。かわいそうだ。だが，このゲームのカタログを見て思うのは，「私の名前は麻宮アテナ。ごく普通の16才の高校生」とある



▶『サイコソルジャー（ＳＮＫ）』。なんと言っても唄を歌うゲームというのがすごい

が，「麻宮アテナ」なんてふざけた名前のごく普通の高校生などいるとは思えないということである。



▶『ワンダーモモ（ナムコ）』。これほどまでにキャラクターが１人歩きしているゲームも珍しい

1987年と言えばナムコの『ワンダーモモ』を抜きにして語ることはできない。変身ヒロインものという，絵に描いたように狙ったような設定が受けて，その手のファンの支持は今も絶大である（狙ったと言うより開発担当者が趣味を押し通しただけだという噂もある）。「がんばりまーす」とか「ふえーん，もうだめ」など妙なところに凝っていたゲームであった。また，敵役のアマゾーナの人気も高いと言われている。

最後に例外ながらセタの『スーパーリアル麻雀ＰⅢ』を挙げておく。やたらと脱ぎまくるばかりの麻雀ゲームはお下劣で困りものであり，このゲームも例外ではないがアニメーションのすごさには声を失なう。



▲『スーパーリアル麻雀ＰⅢ（セタ）』。このアニメーションは，はじめて見るとガク然とする



超絶倫人ベラボーマン

研・究・編

©ナムコ

Written by EXCHANGER

『ベラボーマン』が発売されてかなり時間がたち，読者のみんなもかなりうまくなったのではないでしょうか。超個性的なキャラクターと独自の操作系など，何かと話題性の多いベラボーマン。今月はベラボーマン研究編と名付けて，攻略とは言わないまでもクリアに必要なテク，知ってお得な情報，そして，どうでもいいマヌケな話題も含めてお届けします。どちらかというと読み物的なので，夏の夜長，夕涼みでもしながら読んでくださいネ。

■操作系テクニック

操作系テクニックは，いわばゲーム全体に通じるものなので知っていないと大損だゾ。

ジャンプ・キックの応用

ベラボーマンには普通のジャンプでは登れない場所がある。とくに6面などは，上方の雲の上にいる敵をなかなかやっつけられない。

こういった場所に登るにはジャンプ・キックのテクニックを使わなければいけないのだ。ジャンプ・キックを使うと，跳ぶ高さも高くなるし，壁にものめり込めるようになるのだ。6面などには見えない壁があって登れなくなっているので，これが有効になる。この技を利用すれば，ほかにもたくさんおもしろいことが起こるよ。





◀このように6面の雲にも楽々あがれる。これを知っておかないと取れないアイテムもでてくるんだ

レバーを入れろ！

ジャンプ中にレバーを下に入れると高速に下に降りることができる。このテクも簡単なわりにかなり重要で，これを知っているといろんなところで役に立つ。

たとえば，ゾルタンと戦うときや，小ジャンプがしたいのになかなかできないときなど。

それにこれを利用したほうがゲーム展開もスムーズに進み〝ウ号〟も出現しにくいというわけだ。

■敵キャラ別攻略

ゾルタンに死をあたえよう

ベラボーマンの最大の敵は，やはりゾルタンであろう(爆田博士を除いてだよ)。セリフからしても『源平』の弁慶といっしょだしね。

さて，このゾルタンがなぜ強いかというと，このゲームのようなキャラクター・ゲームというのは，シューティング・ゲームとちがってプレイヤーの自由度が少なく，動きもにぶい。それにつけて，弾をぼこぼこ撃ってくる。だから，操作になれていないプレイヤーは必ず死んでくれるわけだ。



▲わかりにくいけど，このタイミングでゾルタンを倒す。敵の当たり判定はここだけだ

つまり，一種の関門みたいな敵なのだ。

ゾルタンは出現して1発くらうまでは，ベラボーマンを追っかけ回す。そして，ゾルタンの頭に1発当てると，必ず，画面の右上にやって来て，そこからまっすぐ降下し，ベラボーマンの正面で「いいかげんにしなさいよ！」としゃべるのだ。そしてこの後，弾を撃ってくる。

ここで重要なのは，最初追いかけ回しているときから，「いいかげん……」をしゃべるまでの間にいかに多くダメージを与えるかということ。これができれば延々と弾をよけなくてもよくなる。

ゾルタンが弾を撃ってきたらどうするか。もちろん，これもよけられるようなパターンがある。ゾルタンの少し前に立ち，ゾルタンに合わせてジャンプしながらキックをしていく。これがいちばんは自分で試して慣れるしかないね。

ツインスキュレーンを到せ！

ベラボーマンの海底面は，どちらかというと息き抜きの感がある。確かにむずかしい面もあるが，他の面と比べるとボタンの強弱を気にしなくていいので楽じゃないかな。

さて，海底面のボスキャラには3種類いるが，どれも最後には逃げていくという情け





◀前に進みながら弾を撃つとうまくつらなってくれて、スキュレーンの本体をやっつけることができる

ないものばかり。しかし，こういう敵にはトドメをささないといけない。貫通弾があれば楽にやっつけられるのだが，貫通弾がでる面は一つだけ。他の面もやはりやっつけたいよね。

ツインスキュレーンは，首を二つやっつけると胴体だけとなる。ここに1発当てると逃げていってしまう。何も考えずにやると，どうやっても倒せない。こいつを倒すには，うしろにさがっておいて，前進しながら弾を連射する。こうすると弾がつらなってでていき，本体もやっつけられるというわけ。

プラズマー⊕をやっつけろ！

町内で上空から2体対になって出現するのが，プラズマーの⊕と⊖だ。ただ，この敵，⊕(赤)と⊖(青)で耐久力がまったくちがう。⊕(赤)は2発，⊖(青)は4発。⊖(青)を倒そうとすると，どうしてもダメージを受けてしまう。もうおわかりでしょう。この敵がでたらうしろを向いてプラズマー⊕(赤)をやっつけるのだ。



◀プラズマー⊕(赤)を先に倒せ。青から倒そうとすると、必ずダメージをくらうんだ。しかし、うしろのヤツが弱いとは思わないよね

ウ号だ！

おもに「ウ号」の役割りは，プレイヤーの長時間プレイをさせないためのもの。俗にいう永久パターン防止キャラ。ナムコには昔から悪いくせがあって，永久パターン防止キャラに点を与えてしまう。今回も「ウ号」を倒すと点数が入る。まあ，これは余談ではあるが，ここで問題なのはそういった時間切れの「ウ号」ではなく，最初から配置されている「ウ号」のほうだ。

この「ウ号」がでるところには，必ず波動弾が置いてある。つまりやっつけてくれといっているのだ。これをやっつけると「福」がでて，取ると「正」の字1個と$\frac{1}{3}$加えられてとてもおいしい。



◀「ウ号」登場。「ウゴー！」とさけびながらベラボーをおそう。波動弾があるとやっつけられる

■ゲームを楽しむ話題編

メッセージを読もう

このゲームにはいたるところにメッセージのようなものがある。簡単に見れるものから，ほとんど見れないようなものまで。内容も，短いものから，長いものまで。α遊星人が1面でベラボーマンに教えるのも，実はその場所に行くと見れるメッセージの一つ。だからジャンプしてその場所を跳び越えてからもどっていくと，メッセージの順番が逆になったりする。なかなか笑えるので一度お試しを。

後半に進むと，スタッフからのメッセージが隠されている。写真の場所だからよく見て自分で捜してくれ。



◀「でんわにデンワ」だと、ここはダジャレの国かっつーの。これは短い一例。長いのは1回じゃだし切れない

■アイテムの法則

アイテムはランダムにでるのではない。ある法則をもって出現する。たとえば，同じような状態で，各面のはじめから同じように敵を倒していけば，同じアイテムが出現するのだ。

これは敵を倒した数と「正」の状態とに関係していて，これだけで何がでるのか決まる。つまり貫通弾がほしいときは合わせられるのだ。

■福引男はお友達

福引男をなぐってはいけない。足蹴にしてもいけない。なぜなら福引男はお友達だからだ。福引男をなぐり続けるとおにぎりやアイテムは，もらえなくなってしまう。

ただ，なぐるとちがうメッセージをだしてくるのでなかなかおもしろい。8回当てると怒るので7回でやめるのも一興だ。

ちなみにα遊星人は，なんどやっても同じことしか言わない。



◀福引男を8回たたくとこうなる。冗談かと思うとまじめに何もくれない。悲びーなあ

ステージ別情報

STAGE 4

忍者屋敷の中にアイテムが三つ見える。普通に道なりに行くとまず取ることができない。ここはジャンプ・キックで左から回り込むのだ。また，ここにはメッセージもある。



◀ここでもジャンプ・キックが必要。三つ取るのはむずかしいのだ



▶このメッセージは短いほう。後半には長ーいのがいっぱいあるのだ

STAGE 6

この面の雲の上に乗ると，いろいろなアイテムを見ることができる。新幹線まであるのだ。



◀この面の上方には波動弾、ラーメンといったすぐれもののアイテムがいっぱい置いてあるんだ

STAGE 12

要石（かなめいし）の登場だ。ただ素直に行くのではなくて，写真のところから抜けるのがいい。アイテムが手に入るぞ。



◀ここが秘密の抜け道だ。ここを通っていけばアイテムがたくさんある。この写真を見て覚えておこう

STAGE 15

この面にはリョウちゃんからのメッセージがある。



◀これがリョウちゃんからのメッセージ。オヤジのつらさを語ってくれる。しかし、このメッセージは見つけにくいゾ

STAGE 16

この面は海底面なのに貫通弾が出現する。この弾を使えばツインスキュレーンやアトランティス大王はこっぱみじんだ。



◀ここだけ貫通弾がでてくる。この貫通弾を取るとアトランティス大王もいちころだ



▶アトランティス大王の死ぬ瞬間。この面以外だとなかなかやっつけられないからね



STAGE 18

いわゆるボスキャラ面。この面はブラックベラボーとゾルタンの混合攻撃なんだ。たいていこの面で終わるのではないかな。

この面の攻略法は，まずブラックベラボーを先にやっつけること。ゾルタンは1発もくらわせなければ飛び回るだけなので，楽。ゾルタンをジャンプで越えながらブラックベラボーをたたき，それからゾルタンをやっつけよう。

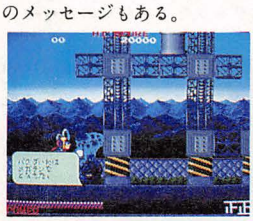


◀混合面。ここは、ファースト・プレイでクリアできたらマニアだ。写真のようにジャンプしてゾルタンをかわせ

STAGE 19

この面には「バクダいわ」という奇妙な岩がでてくる。『ドラクエIII』のパロディなんだ。しかもメガテンという魔法をかけてくる。ただMPがたりないらしく逃げていくのだ。

そして，ここはベンジャミン大久保からのメッセージもある。



◀これがうわさの「バクダいわ」。くれぐれも〝バクダンいわ〟ではないぞ。まあ意味なしキャラの一つ



◀ベンジャミン大久保からのメッセージ。ロム地獄に落ちた彼の話しを聞いてくれ

STAGE 20

この面にはタカハシさんからのメッセージがある。

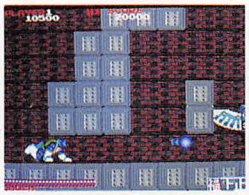


◀タカハシさんからのメッセージ。ピーターパックラットといえば見城先生が燃えていたなあ

STAGE 24

ウンバババ面。この面は奇妙なウンバババが怒とうのごとくでてくる。ここで知ってて得するのが，波動弾を持っているときのウンバババの倒しかた。画面の端ギリギリでウンバババをやっつけるとはね返ってこないのだ。

また，この面の上に登ればウンバババと戦わずにクリアできるぞ。



◀こうして画面の端でやっつけるとはね返ってこない。波動弾があるならこの手だと思うよ

STAGE 27

この面には「ウ号」の海底版が登場する。ただアトランティス大王とほとんど変わらない。



◀海底「ウ号」。この面しかでないのがすごい。ハデなわりにアトランティス大王と何も変わらない

STAGE 29

この面も混合面。雷丸と大久保彦佐ェ門だ。まず大久保彦佐ェ門をやっつけてから雷丸をやっつけろ。



◀雪原の中、大久保彦佐ェ門との戦いだ。雷丸より先に大久保彦佐ェ門をねらえ。ここからがむずかしいよ

STAGE 30

大久保彦佐ェ門とブラックベラボーの混合。大久保彦佐ェ門を先というのが原則だ。慣れないときついかな？



◀29面と要領はいっしょ。大久保彦佐ェ門を先に倒すことを考えよう。2匹(?)からの手裏剣はきついぞ

STAGE 31

これこそ最強のコンビ，雷丸とゾルタン。一見どうしようもなさそうだが，意外と簡単で，雷丸を先にやっつける。パターンにできればいいんだけど，読者自身でがんばってみてね。



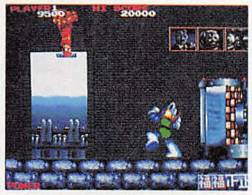
◀要はパターン作成。ゾルタンよりは雷丸を先にやっつけなければいけない。ゾルタンは強いのだ

STAGE 32

最終ステージ。この面はあえてコメントをひかえよう。爆田博士が登場して，いよいよ決戦。写真が意外とヒントになるかもね。



◀爆田博士との戦いは写真の位置がポイント。爆田には顔面攻撃しか効かないぞ



▶で〜た〜！爆田得意の分身の術だ。あらかじめ出現する位置を予測しろ

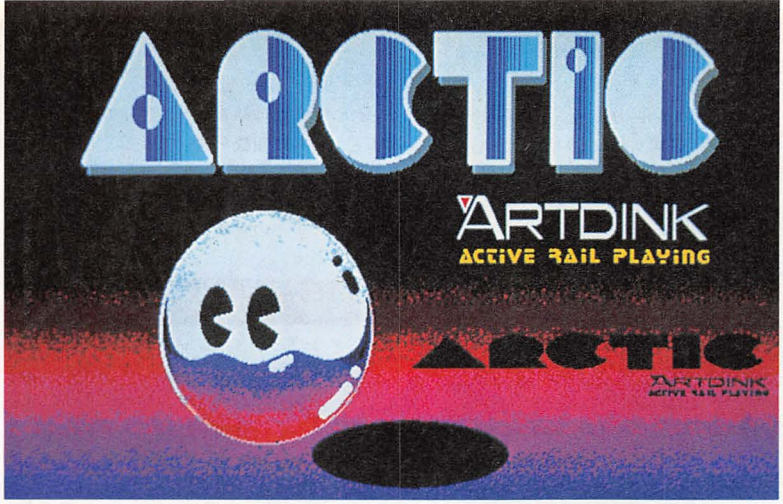


◀α遊星人が君の勝利をたたえてくれる。こいつの頭には乗れるので、一度乗ってみることをすすめる



▶ノーコメント！これがエンディングだ





アークティック

アートディンク
対応機種:PC-9801シリーズ
(PC-9801U2は不可)
価　　格:5,800円
Written by MUNEPI♬

毎日毎日，脳みそが腐って溶け落ちそうなほど暑いけど,皆さんおゲンコ? MUNEPI♬でごわす。

さて，今月ボクがレビューするパソコン・ゲームは,アートディンクの最新作『アークティック』なんだ（会社名と，ソフトの名前がゴッチャにならないようにね）。

アートディンクといえば一味ちがう作風で知られているけど，この『アークティック』もオリジナリティに富んだ作品なんだ。

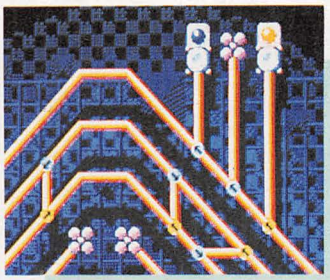
アートディンクってば，すんごいっ!!

突然だけど，本当アートディンクってすごいと思う。何がすごいって？　今までにアートディンクが発表してきたゲームをちょっと思いだしてみてよ。『A列車で行こう』『地球防衛軍』『ハウメニ・ロボット』,そしてこの『アークティック』。どれもみんな既成の枠にとらわれない個性的な作品ばかりだ。安易に流行りを追ったりするのではなく，また，ゴテゴテと必要以上に飾りたてたりすることもない。どちらかというと地味なイメージを抱かせるけど，どれもいい味をだした作品ばかりだ。

山椒は小粒でピリリと辛い!――まさにこの言葉がピッタリだと思わない？　アートディンクの作品を一度もプレイしたことがないっていう人は，一度でも，そしてどれでもいいから，アートディンクのソフトで遊んでみてよ。好きだとか，嫌いなんていうのは別にして，「良くできたソフトだ」ということはわかってもらえると信じてるからさ。

これだけ個性的で，しかも魅力的な作品ばかりをだし続けてるソフトハウスって，とても貴重な存在だと，ボクは思ってる。周囲に安っぽく流されないというこの姿勢これはもっと評価されてもいいはずだ。

ちなみに，『A列車で行こう』と『地球防衛軍』については，マイコン別冊『チャレンジ!パソコン・シミュレーション・ゲーム』を見てほしい（地球防衛軍は断空我先生による。また，手塚先生やTOMMY先生も書いていたりする）。この本にはアートディンクへの取材記事も載っていたりするので，本屋さんで見かけたら，よろしくね。



▲これがシートの拡大写真。ここに同じ色のボールをもどせばOK。青いポイントは1，オレンジのは2のキーで切り換わる。また，シートにまちがって入っちゃったボールをリリースするには，青の場合4，オレンジは5のキーを使う（リターン・キーで2色同時にリリースされる）

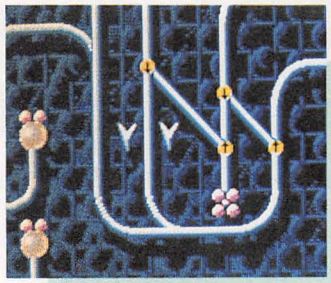
アークティックとは，なんぞや?

このゲームで重要なのは，青とオレンジの2種類のボール。それらのボール（面によって数がちがう）は最初，青いボールは青いシート，オレンジ色のボールはオレンジ色のシートに，それぞれ乗っかっているんだ。それらのボールを，一度シートから追いだして，ジェットコースターのようなコースを走らせたあと，また元の位置にもどすというのが，このゲームの目的。

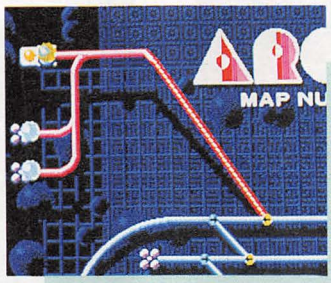
「なんだあ，超簡単そう」とか，「それ,そんなのが本当におもしろいの？」なんて思うでしょ。ところがどっこい（大作）。

ボールには，今言った2種類（青とオレンジ）の他に，赤と銀のもう2種類あるんだ。実はこいつらが，とんだクセ者。赤いボールに，青かオレンジのボールがちょっとでも触れると，その瞬間にゲーム・オーバーになっちゃうんだ。

銀色のほうは，ぶつかったって何したっ



▲写真に写っている四つ葉のクローバーみたいなモノ（どこがだ!?）は，クッション。ボールがぶつかったら，そのままのスピードではね返してくれる。コースのわきに見える三角形は加速装置。矢印の方向にボールに力を加える



▲コースの赤い部分は，こんなふうに傾斜がついているんだ。こういう場合はボールに勢いをつけてやらないと，登りきる前に降りてきちゃうんだ。コースの影を見れば，傾斜がついているのがわかるでしょ



▲ボールをスタートさせる前にESCを押すと，このウィンドウが開く。これで面セレクトとスピード調整ができる

て別にかまわないんだけど，青とかオレンジのボールをさしおいて，ちゃっかりシートに収まっちゃったりするので，これまた困りもの。たとえば，銀色のボールが，青いシートにまちがって収まっちゃったとするでしょ。そうすると，その銀色の玉を追いだしてやらなくちゃいけないわけだけど（シートはその色のボールの数ちょうどしかないからね），青のシート1か所だけリリースするなんていうことは不可能なんだ。つまり，その銀色のボールを追いだすということは，そのとき他の青いシートに乗ってるボールをすべて追いだすということにつながるわけだ。

「せっかく苦労して入れた青いボールが……」なんていうこともしばしば。これはオレンジのシートについても，またオレンジのボールが青のシートに収まったりしたときも（その逆も）同様にいえる。

その上，シートを離れたボールは，勝手気ままにコースを走りだすんだ。早い話がプレイヤーはボールそのものを操作することはできないっていうわけ。

二つの色に色わけされたポイント（これも青とオレンジの2色。それぞれ同じ色は全部一度に切り換わる）を切り換えたり，まちがった色のシートに収まったボールをもう一度リリースするタイミングで上手に誘導していかなくちゃならないんだ。

また，ステージによっては（全31面もある），わざとボールどうしをぶつけて進行方向を変えたりという，高度なテクニックも要求されるから，なめてはかかれない!!

操作はカンタン！スピード調整も可能!!

はっきり言って，複雑な内容の割に，キー操作はすご～くシンプル。ゲーム中にはポイント切り換え用とボールのリリース用のキーを，それぞれ青とオレンジの2種類ずつ計四つのキーしか使わないんだ。操作がカンタンで遊び易いっていうのは，いいことだよね。

それから，「どうもスピードが速すぎてむずかしいよ」なあんていう人のために，スピード調整機能もついているんだ。こいつぁ便利!!って感じだあね。

また，面は1面をクリアすると，自動的につぎの面に移るようになっているんだけど，自由に面数を選択することもできるから，どうしてもクリアできない面なんかはトばしちゃうこともできるわけ。つくづくプレイヤーの立場に立った親切設計が泣かせるねえ。

最後に

どうだろう？『アークティック』のおもしろさは理解してもらえたかな!?

パソコン・ショップとかでデモってたら遊んでみよ。時間を忘れてノメリ込んじゃうかも知れないよ。

それから，この『アークティック』って実はARPGだったんだ。「どこが？」とか思うでしょ。

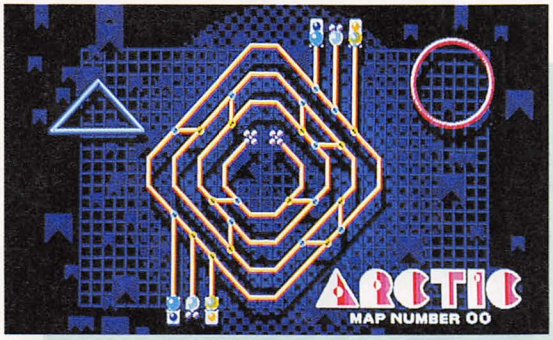
Active Rail Playing Game

でARPGだって（怒らんといて，パッケージに書いてあるんだから）。なかなかシャレ（風刺かな？）が効いてると思わない？

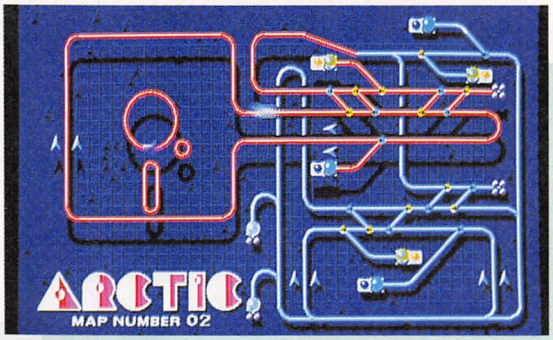
それじゃあ，『アークティック』の大ヒットを願いつつ，この辺でおヒラキね。

★

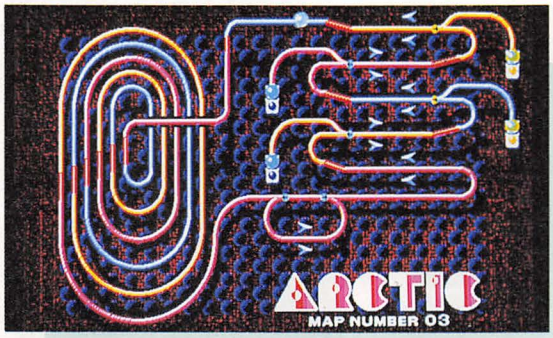
おもしろ面ダイジェスト！



▲まずは，マップ・ナンバー00から。スタート・キーであるリターンを押すとすべてのボールは一斉にスタートする。ボールは右回りでコースを走るため，シートにもどすには，うまく逆回転させなくてはならないことに注意！それに気付けばもう楽勝!!



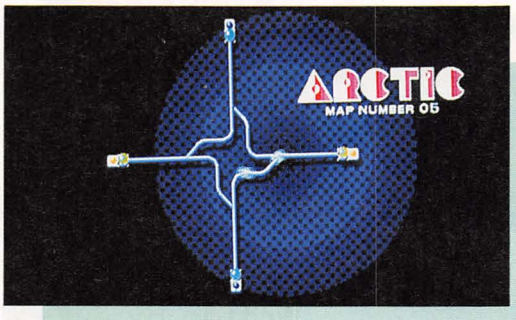
▲コースの一部が，5インチ・ディスケットの形をしているという，このオシャレなマップはナンバー02。全6個あるシートのうち，上四つは簡単に入ると思うけど，問題なのは下二つ。加速装置が1個しかないので，スピードをちゃんと落とさないと逆転させられない



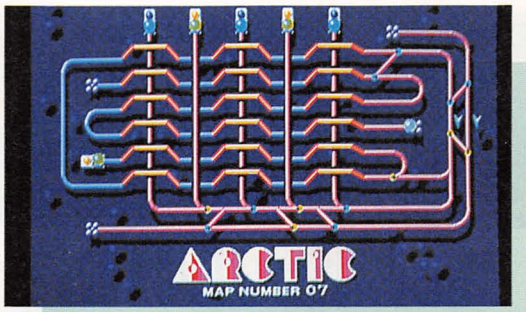
▲左側の渦巻き状になったコースがなんとも特徴的な，マップ・ナンバー03。このマップのポイントは，中央下部の小さなループ。ボールをここに引き込んで，逆方向に十分加速をつけてからコースにもどすというテクニックが必要なんだ



▲マップ・ナンバー04。見たとおり，この面はそれほどむずかしくない。ただ気を付けなくちゃならないのが一番上にある二つのシート。そこへ通じているコースの赤い部分には傾斜が付いてるから，ボールには十分スピードをつけないと途中でもどってきちゃうんだ



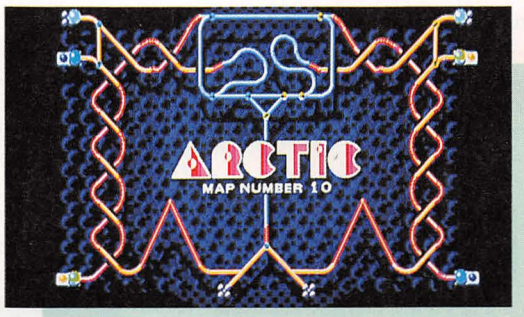
▲なんともシンプルなこの面は，マップ・ナンバー05。ポイント切り換えが一つもないから，リリースするタイミングだけで勝負という，見かけとはうらはらにけっこうムズいマップだ。青かオレンジ，どちらか1色だけ先に片づけるのがコツ



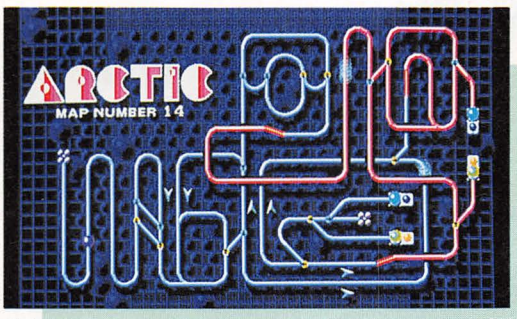
▲こいつはマップ・ナンバー07。ぱっと見ると，立体交差だらけでむずかしそうだけど，実際にやってみると割と楽にクリアできる。ナンバー05と，ある意味で逆のタイプといえる。タイムを競うのに適しているかもね



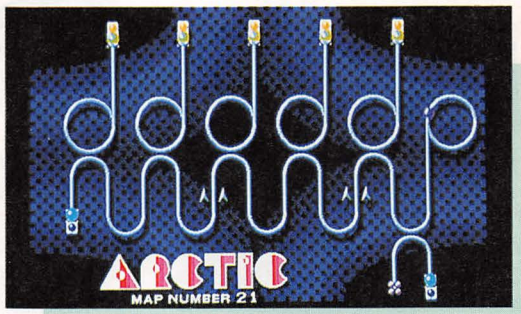
▲これまた，けっこうシンプルな構成の，マップ・ナンバー08。画面中央の逆U字になってる部分に注目。これを利用して，下に打ち返すというわけだ。やってみればわかるけどシートの色が互いちがいになってるから，左右同時に片付けないと，せっかくの苦労も水の泡



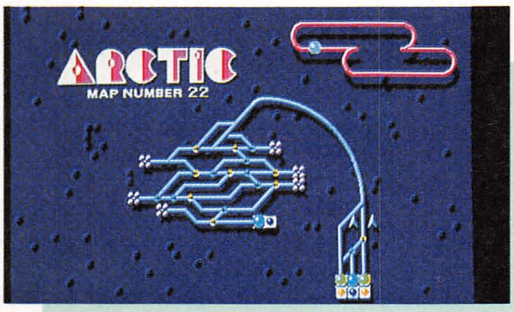
▲左右の二重らせんが美しい，マップ・ナンバー10。この面では，右下と左下の角から解決していったほうが楽になる。どのシートにボールを入れるにしても，一度，中央の縦のラインに引き込む必要がある。中央より少し上にある黄色の切り換えをうまく使おう



▲遠くから見ると，なんとなくウィンクしてる毛虫さんみたいに見えるマップ・ナンバー14。画面右端の黄色を一番最初に片づけちゃうと，口にあたる部分の2か所が楽に入れられるようになるよ。左側から赤紫のボールが来るから急いでね。ボクは29秒で終わらせた！



▲マップ・ナンバー21。はっきり言って見た瞬間に，どうすればいいかっていうのは理解できるんだけどねえ……。いざプレイしてみると，ムズいっ!!左の青いボールを黄色にぶつけていけばいいんだけど，右の青いボールで打ち返すことを忘れると……



▲これはマップ・ナンバー22。右上のほうにある意味のないコースは雲を表現してるとして，はて左側は？と頭を抱えてしまうんだな，これが。攻略法はといえば，ちまちましたポイントをいかに素早く切り換えるかだ!!



▲一つのマップをクリアすると，この画面となるんだ。クリアに要した時間が表示されるから，友達どうしで競いあうと，さらにおもしろくなるよ。このゲーム，『A列車』の列車運行の部分だけ取りだして発展させたんじゃないかと思うんだけど，どうだろう？



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

対応機種：
PC-9801/
PC-8801SRシリーズ

プロセルピア

TAKERUソフト

価格：5,800円

Written by 手塚一郎

隠れた名作といわれるあの「アドレナリン・コネクション」を世に送りだしたアモルファスが，今度はＲＰＧに挑戦した。その名も『プロセルピア』だ。

不用な経験値稼ぎを排除し，ＡＶＧライクな展開をめざしたこの作品。現在のパワープレイ指向のパソコンＲＰＧ界に一石を投じることができるだろうか。

プロローグ



ここはサチリアの村。大干ばつに襲われ絶滅の危機に瀕していた。太陽は容赦なく照りつけ，乾ききった大地はひび割れた。

村に残るわずかな水を求め，今日も井戸には長い行列ができていた。少女エリヌはやっと手に入れた水を抱え，家へと急ぐ。



ところが，家で待っているはずの双子の姉ペチナがいない。一体どこへ？何かはわからないが，エリヌの胸に不安が過った。

そのときだった。外から悲鳴に近い人々の声が聞こえてきたのは――。

広場の人ごみをかきわけて進むエリヌが見たのは，十字架にしばりつけられた姉ペチナだったのだ。



ペチナをとり囲む人々の表情には，かつて自分たち姉妹に向けてくれた温かさはなく，殺意さえ感じられる。

この干ばつは，オリンポスの神々がお怒りになったためだ。怒りを慎めるには，生娘のいけにえが必要なのだ――そう信じている村人には，エリヌの叫びももはや無力だった。



「神様がいけにえをお求めになるはずないわ……他に理由があるはずです！」

「ならば，それを捜さねばなるまい」

エリヌの叫びに，村長は非情な答を返す。行かなくてはならない。長老より譲り受けた短剣を手に，姉の，そして村のために。



カード型ＲＰＧ登場！

カード型ＲＰＧ？聞いたことないなぁ。多分これを読んでいるほとんどの人が，そう思うだろう。だけどむずかしく考える必要はない。

プロセルピアは「グラフィック」と「文章」がそれぞれ一組になっており，場面ごとにカードをめくるがごとく展開するために，そう呼ぶのだ（と思う）。ＲＰＧというよりもＡＶＧライクなシステムだと思ってもらえればいいかな。

さて，パソコンＲＰＧっていうと，広いマップを歩きまわって敵を倒したり謎を解いたりして進行していくわけだけど，ようやく最近になってこの「マップの広さ」というものに対しての疑問がユーザー側から広がりだしたようだ。内容（イベントなど）とマップを比較すると，マップのほうが広すぎるというのである。

おっと，ここで勘ちがいしてもらっちゃ困る。マップが広いのをダメだと言ってるんじゃない。大切なのは，内容に見合ったマップの広さなんだ。何もない，ただ広いだけのマップを歩きまわるのが楽しいという人もあまりいないだろうしね。

で，プロセルピアだけど，このゲームは広いマップを歩きまわって……ということが（あまり）ない。いや，むしろプレイヤーの意思とは裏腹にゲームが半ば強引に展開してしまうぐらいだ。

タイプとしてわけるならば，プロセルピアはズバリ「ゲーム・ブック」だろう。マップの無駄な部分を削除し，ストーリー面を強調するならば，第一に考えつくシステムだ。「遊び」の部分を削ってしまわざるを得ないというデメリットを背負いながらも，楽しい部分だけを楽しんでもらおうという考えは，プレイヤーにとってうれしい限りだと思う。

ボクは「なぜパソコン上でゲーム・ブックを再現しなければならないのか？」なんて疑問をここで書きたくはない。ゲームを楽しく遊んでもらえるようにという工夫を誰が責められようか。

ただ，あえて書くならば，ゲームが短すぎたってことだろう。後半，一か所だけ不条理の固まりのような迷路があるけれど，それでもスグに解けてしまうのだ。

このゲームの売りの一つに「ゲーム開始時にキャラクターのパラメータが乱数で設定され，それによってゲーム展開が変化する」というのがある。でも，それが有利だとか不利だとかという点でしか生かされておらず，何度も遊んでみようという気にさせてくれないのが非常に残念だった。

前半のテンポを損なうことなく，もっと長いゲームになったなら――。もしも，それが可能ならば，かなりのゲームに仕上がったのではないだろうか。

いずれにせよ，パソコンＲＰＧの新しい形とその可能性を提示してくれた「プロセルピア」を無視することはできない。もしもプレイする機会があった人は，ぜひその感想を聞かせてほしいな。

トシュケイの町



あれから何日が過ぎたのだろう。砂漠を旅するエリヌの前に，町が姿を現した。「あれは幻？青々としげる木々，豊かそうな町。夢でも見ているようだわ……」

トシュケイ——それは，あたかも干ばつを予期していたかのように潤っていた。

この町を治めているのはサイ・ゲントクという少年。まだ15才である。

先々代からの遺産を元に裕福に暮らしている彼は，若いがゆえに自分勝手な行政を行なっているという。



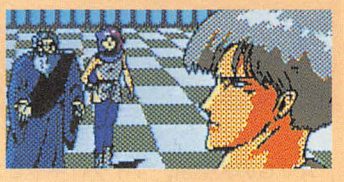
▲「もう，たまらない。とにかく水を——」あふれるほどの水を目にしたエリヌはそれを口にしようとしたが，ふいに衛兵が現れ……！



▲地下牢をさ迷い歩くと，やがてゴウケンという老人に出会うだろう。彼もザイ・ゲントクの政治を改めようとする者の１人なのだ

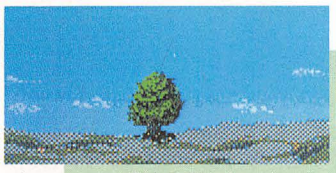


▲よそ者がこの町の物を食したり，飲んだりしてはいけない。これがトシュケイの掟だった。エリヌは地下牢へと閉じこめられてしまう



▲ゴウケンの協力を得て，ついにゲントクの元へ——。彼は噛にたがわずワガママだけど，根気よく説得すれば必ずわかってくれるはず

女野盗の支配する村



トシュケイの町を出発したエリヌは，さらに旅を続ける。このあたりに大きな町があると聞いていたが——どうやら迷ってしまったようだ。

気が遠くなるほど広い荒野とつき刺すような日射しを逃れようと，１本の大きな樹にもたれかかったときだった。

「助けてくれーっ！盗賊だ！」

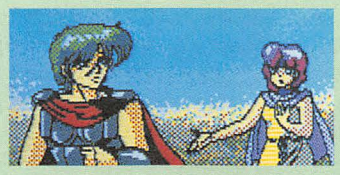
ハッとしてあたりを見まわせば，数人の商人が，彼ら以上の数の盗賊に襲われているではないか。どう見ても盗賊のほうが有利だ。



▲突然の悲鳴に，エリヌはハッとした。見れば数人の商人が10人以上の盗賊に襲われているではないか。とりあえず仲裁に入るエリヌだが



▲盗賊のテントで夜を明かすエリヌは，やがて死の商人たちとの戦闘に巻き込まれる。だけどあまり無理をしないほうが良さそうだね



▲盗賊の首領は女性だった。デルマーと名乗る彼女は，彼らが武器や毒を売る「死の商人」なのだと明かす。どうやら悪人ではなさそうだ



▲気が強いデルマーも，心を打ち解けた相手に対しては，どんな協力も惜しまない。彼女はエリヌに大切な情報を教えてくれるんだ

エミリオンの洞窟



▲デルマーのアドバイスどおり進んでいくエリヌは，やがて装甲したガイ骨の守る扉の前へとたどり着く。ここは力に頼るしかなさそうだ



▲魔法使いエミリオン・デ・シャイマン。彼に会うことでエリヌのアビリティが明かされる

冥　界



▲血の河が流れ，骨が累積されて生じた地を進んでいく。時々現れる怪物は，彼らの能力を考えた上で対処するのがいいだろう



▲各所に仕掛けられたイベントにはエリヌのアビリティが大きく関わってくるぞ！

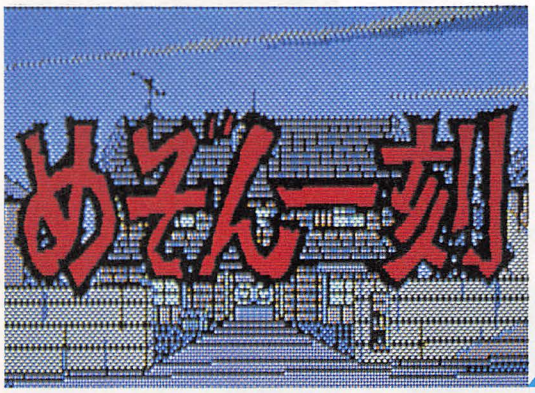
最後に

冥界の複雑な迷路を抜ければ，ついに冥府の王ハデスに会うことができる。彼と戦っても勝ち目はないので，説得を試みたほうがいいだろう。

これに成功すればエンディングだけど，失敗してもちがったエンディングが見られるので興味のある人はどうぞ。



▲数々の難所を乗り越えて，ついに冥王ハデスの前に！彼の力は想像を絶する。まちがっても戦おうなんて思わないこと



めぞん一刻 完結編

～さよなら、そして…～

マイクロキャビンⓒR.TAKAHASHI・SHOGAKUKAN
KITTY・FUJI TV

対応機種：PC-8801SRシリーズ　　価格7,800円

Written by 倉元一浩

協力/ロッキーの妹　引本律子

チャレンジ！アドベンチャーゲーム

ＡＶＧの大御所，マイクロキャビンから『めぞん一刻　完結編』が発売されました。このソフトは，『めぞん一刻』の第一作目よりも，ひじょうに原作に忠実なデキになっています。もちろん，このゲームだけのオリジナル・シーンもいーっぱい!!　だから，原作の内容を完全無欠に知っている，『めぞん一刻』フリークの人達にも大いに楽しめるってワケなのです。音楽についても，テレビの主題歌などをバッチリとサポート。グラフィックも前作より数段キレイになっていますよ！それでは，パソコンの中でくりひろげられる，「る～みっくわ～るど」へ出発!!

響子さんの花嫁姿を見れるか!?

『めぞん一刻』と言えば，知らない人はいないほど有名なマンガで，ＴＶ＆劇場用アニメにもなりましたね。そして，一昨年12月には，このゲームの前作『めぞん一刻～想い出のフォトグラフ』が発売されています。

で，この『完結編～さよなら，そして…』の目的はというと，響子さんと結婚すること（原作の15巻にそった感じ）ですが，そう簡単にはいかないのです。

なんてったって，ここは泣く子も黙る天下の一刻館。恐怖のヘビ男，四谷氏をはじめ，歩く酒ダルこと一の瀬のおばさん，一刻館内をネグリジェ姿で歩き回る朱美さん，初登場の２号室の住人，二階堂望と，まさに一刻館は無法地帯。この最強メンバーに加えて，さらに現代の女子大生の象徴とも言うべき，八神いぶきなどなど今までに『めぞん』に登場したキャラクターが総出演。

そして前作同様，住人達にお酒やタバコなどをあげてご機嫌度をあげないとしつこく付け回してきます。でも前作ほど住人達もしつこくないし，謎というほどの謎もないので誰にでも簡単にゲームを解くことができるはずです。

このゲームは解くというよりは，ストーリーを楽しむ類のゲームですが，コミックを読む，あるいはアニメを見るのとは，またちがったスタイルでストーリーの展開を楽しめるようにできています。

また，プレイヤーの進行によってストーリーが変わるマルチ・エンディングなので，響子さんと結婚しないで八神と結婚するなんて結末になるかもしれませんよ。

前作ではゲームのはじめのほうで，ゲームの目的がよくわからないという人が多数いましたが，今回はマニュアルにエンディングまでの道しるべが書いてあるので，ゲームをスムーズに進ませることができます（マイクロキャビンさんの心にくいばかりの気配りですね）。

前作を超えたサウンドとグラフィック

私は88ＳＲ用をプレイしましたが，操作方法はほぼ前作と同じで，前作よりずっと動きやすくなっています。

前作ではカーソルでアイテムを指示してリターン・キーで決定するというような感じだったのが，今回はテンキーやスペース・キーも使えるようになったからでしょう。

操作方法だけでなくグラフィック，ミュージックとも前作をはるかに超えているといえるでしょう。

グラフィックは，アニメーターが書いた原画をスキャナーで直接画面に取り込み，ゲーム画面に構成したということなので，アニメの『めぞん』に近いものになっています。そして，所々にアニメーション処理を採用しており，その場その場の雰囲気をうまく表現しています。

ミュージックのほうもグラフィックに負けないくらい良いできになっています。どのへんが良いかというと，グラフィックと同様にその場面場面にバック・ミュージックがついているということです。楽しいときには明るい曲で追り，感動的な場面では心が和むような静かなバック・ミュージックが流れて気分はもう最高（でも所々，曲がとぎれるのが気になるけどネ.!）!!　それに，前作にもあった宴会シーンにバック・ミュージックが付いたのには大笑い。本当に宴会をやっている気分になってしまいます。

１日の終わりは宴会で大さわぎ！

そして，このゲームの最大の特徴はゲームの世界が８日間にわかれていることです。

その日，その日によってちがったできごとが起こり，そのできごとに対し，プレイするあなたは五代クンになりきって対処していかなければならないのです。

そして１日が終わろうとするときに，『めぞん一刻』名物，５号室大宴会がはじまるのです。

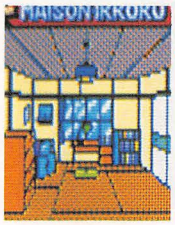
この宴会がものすごくおもしろく，いかにも，『めぞん』だな～って，感じがするのです。でもおもしろい反面，この宴会の中から脱出するのがむずかしいのです。

住人達に酒をガバガバ飲ませて酔い潰れさせて，こっそり部屋を抜けだそうとしても，眠っていた住人達がタイミングよく起きて，また宴会がはじまってしまうのです。でもコツをつかむめば案外楽に脱出できるようになるはずです（たぶん最初の宴会は相当苦労すると思うけどね）。

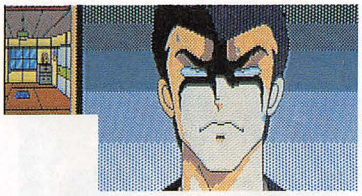
その他のセールス・ポイントはというと，登場人物のセリフの数の多さですネ。とくに保育園の子ども達のセリフが８日間，毎日変わっていき，そのセリフのネタがまた笑えるんですね～。セリフの内容は自分でプレイして見てくださいネ。

さあ，あなたも主人公五代裕作になりきり，めぞんワールドを十分に楽しんでください。

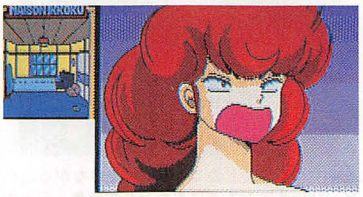
一刻館のキャラクター&部屋紹介－とりあえず一刻館を歩き回ってみよう－



◀ここがゲームのスタート地点である五代裕作（すなわち，あなた）の部屋ですここでは，五代クンが子ども達にあげるために，いっしょうけんめい作った何かが置いてあるので忘れずに取るようにしましょう。



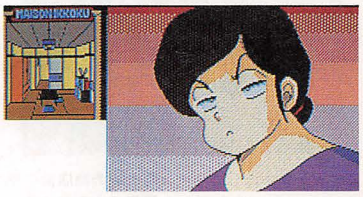
▲恐怖のヘビ男と恐れられている四谷氏が住みついている４号室。もし四谷氏にとりつかれた場合は，前作と同様に何かをあげればいいのですが，今回はお金だけあげてればかってに消えてしまうのです。でも，そうするとお金がなくなっちゃうよーと思うかもしれないけど，なんてったって五代クンは前作のような貧乏人ではなく，お金をたくさん持っていますからネ。



▲スナック茶々丸でホステスをやっている六本木朱美さんが眠るためだけに使ってる６号室。宴会のときに朱美さんに話しかけるとカップ酒をたくさんくれるので，酒屋に行って酒を買わないですむし，金もうくので非常に便利です。



▲ここは,前回空室になっていたはずの２号室。しかし今回は一刻館の非常識人間，二階堂望が暮らしているのです。二階堂はいろいろなことに対して,「どうしてなんですか」と首をつっこんできます（まるで一休さんにでてきた「どち て坊や」みたい)。でも禁煙パイポを使えば逃げてしまいますョ。

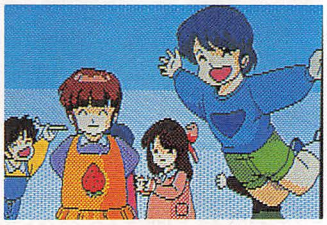


▲究極の酒好きおばさん，一の瀬夫人ひきいる一の瀬一家の生活の場である１号室。前作と同様に，一の瀬のおばさんは管理人室の前をうろついているし，旦那と息子の覧太郎は隠れキャラ的な存在でなかなか，お目にかかれないのです。とにかくみょ～な一家。

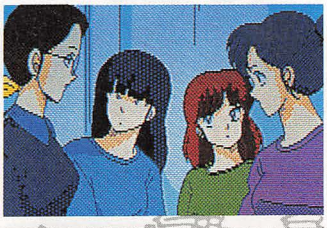


▲数々の名場面を生んだ管理人室。前作では響子さんに会ってもなかなか話すことができなかったけど，今回は気軽に話すこともできるし，朝食までごちそうしてくれるのです。それにお金がなくなったらカラの財布を見せると，おこづかいをくれるなんてこともあるかもしれないですよ。

1日目のはじまり



▲ところ変わって,ここは五代クンの勤めるしいの実保育園。元気な子ども達に囲まれながら１日がはじまりました。子ども達と話しているといろいろなことを素直に言うのでとってもおもしろいです。でも，近頃の子どもはみんな，こういうことばかり言ってるんですかね～。



▲保母さんと園児の戦場と言われている遊戯室。ここで黒板を見るとなにやらいろいろ書いてあるな～。〝給料日は３日目〟だって。このことを忘れずに頭の中にいれておきましょう。



▲仕事も終わり，キャバレー「バニー」へ行く途中，ひさしぶりに三鷹夫妻に出会いました。実に幸せそうな２人です。ここでは，しばらく時間をつぶさないとつぎの場面に進めないのでこの２人にいろいろなアイテムを見せたりして時間をつぶせば，いいことがあるかもね～。



▲三鷹夫妻と別れて第２の勤め先の「バニー」へやってきました。パンチパーマのこわい顔をした先輩が呼び込みをやっているので，外は先輩にまかせて自分は中の子ども達のところに行きましょう。



▲バニーに勤めるホステスさんの子ども達が元気に遊んでいます。保育園の子ども達同様，この子ども達も会話がとてもおもしろいのです。たとえば,「ぶちょ～，せいんとせいや,やろ～」と子どもが言えば五代クンが,「ここはコミケじゃないんだよ」というような感じでネ。



▲バニーでの仕事も終わり，帰りがけにスナック茶々丸にやってきました。前作ではマスターにツケでお酒を買えたのを覚えていますか？今回はお酒だけでなく，食べ物もツケで食べることができます。でも，できるだけツケはしないようにしましょう。



▲茶々丸を後にして今度は時計坂の商店街にやってきました。ここでは，酒屋によると，きっといいことがありますよ。



▲無事に一刻館に帰り，管理人室で夕食を食べている五代クンなのですが，どうもようすが変。実は五代クン，管理人さんにプロポーズしようとしてるのですが，かっこいいきまり文句も浮かばず緊張したまま。こういうときはＴＶでも見て気を楽にしなくちゃ。



▲ようやくプロポーズすることができたのですが，そこへ住人達が押しよせてきてせっかくのチャンスが水のあわ。そして五代クンは宴会会場である５号室へ連れていかれたのでした。チャンチャン！

2日目



▲今日は，キャバレー「バニー」に勤める最後の日。保育園で仕事をしていると，保母さん達が変質者がいると大騒ぎ。でも，この変質者の正体は響子さんのお父上。このことは，一応響子さんに報告しなければ。



▲響子さんの父上のことを気にかけながら，バニーにいる子ども達におわかれの言葉と記念のぬいぐるみをプレゼントする五代クン。オヤ，右側の子どもが持っているぬいぐるみはどっかで見たことがありますネ～。



▲子ども達に別れを告げているところに，突然，響子さんの父上が現れた。そして父上は五代にむかって「響子はお前なんかにやらん」などとどなってきて，高熱にうなされて倒れてしまったのです。早く響子さんに知らせなくては！



▲五代クンが，眠っている響子さんの父上のことを気にかけて，ときどき送別会の会場をぬけだすのでホステスさん達が父上を会場まで強引につれだしてしまったのです。五代クンとの別れを惜しむ子ども達を見て，さすがの父上ももらい泣きしてしまったのです。

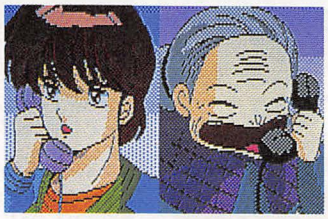


▲高熱にうなされながらも飲みまくる父上の前に響子さんが姿を見せ，父上に自分の意志を伝えようとするのですが，父上はそのまま酔いつぶれてしまいました。



▲父上を背負って帰る五代クンと響子さん。この場面はめぞんの歴史上に残る響子さんの名言「お願い。１日でいいから私より長く生きて」が生まれた場所なのです。

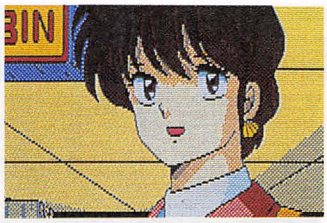
3日目



▲響子さんと正式に婚約した五代クンは，そのことを実家に報告すると，ばあちゃんが電話にでて「明日，こっちへ来い」と言いだしたのです(あいかわらず強引なばあちゃんですね)。



▲保育園が終わり，帰りぎわに時計坂駅によって明日の切符を買うことにしました。それにしても，この駅，変わっていますよね～。なんでも，新潟駅までの往復切符しか売ってないとか。



▲切符を買っていると，すっかり大人びた，こずえちゃんに久しぶり会いました。こずえちゃんは，これから旦那の転勤先の名古屋へ向かうところみたいです。これがこずえちゃんとの最後の会話になるかもしれないので，いろいろなことを話しておきましょう。



▲一刻館へ帰る途中，親友の坂本に出会いおでん屋へ立ち寄りました。坂本はあいかわらずマヌケな奴で，また女にふられたみたいです。あまりに悲惨なようすなので少しグチでも聞いてやりましょう。

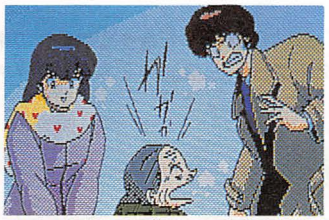


▲つい調子にのって坂本と飲みすぎてしまって一刻館にもどると響子さんはふくれ顔。こういうときは，うまくご機嫌をとりましょう（花をあげたりしてね）。

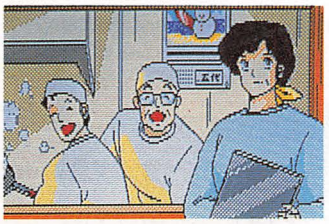
4日目



▲今日は，響子さんと実家に行く日です。一刻館の住人も見送りに駅まで来てくれているのはいいのですが，ここでも一刻館名物の宴会がはじまってしまったのです（あ～，はずかしい）。



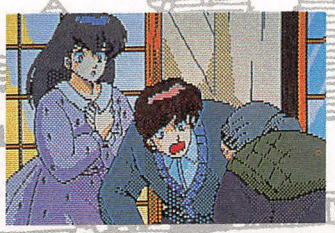
▲無事，新潟駅に到着したのですが，お迎えのばあちゃんがいません。どうしたのかと思い辺りを見回していると，いきなり後からばあちゃんが現れた。さすが，ばあちゃん，オシャレな登場のしかたですね～。



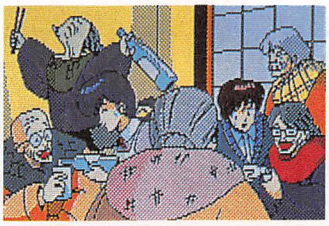
▲ばあちゃんに連れられて久々に実家に帰ると五代クンの両親や義兄さん達は，響子さん共々五代クンを温かく迎えてくれました。



▲ばあちゃんに呼ばれて部屋に行くと，ばあちゃんは響子さんに指輪をはめてやれと言ってきました。五代クンは，訳もわからずに響子さんの指に指輪をはめたのでありました。

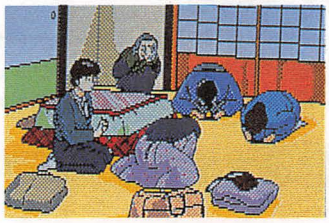


▲響子さんの指輪をはめた瞬間，ばあちゃんはそっと下を向きだまりこんでしまいました。「ま，まさか，ばあちゃんは長年の夢がかなったので力がぬけて息をひきとってしまったのだろうか？」



▲「カーッカッカッカ」恐怖の高笑いと共にばあちゃんは，蘇ったのでした。よ～く考えるとこのばあちゃんがそんな簡単にくたばる訳はないですよね。ばあちゃんが復活した後，ばあちゃんの友達が押しよせてきて老人大宴会がはじまるのでした。

5日目

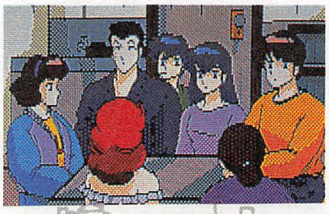


▲改まってあいさつをする響子さんと五代クンの両親。この後，ばあちゃんに駅まで送ってもらって時計坂まで帰ったのですが，時計坂駅には住人達が迎えにきていて，恒例の宴会がはじまりました。

6日目



▲6日目の生活は順調に進んでいたのですが，夕暮れどきに，その順調な生活も180度半転してしまったのです。なんと，あの八神が一刻館へやってきたのです。

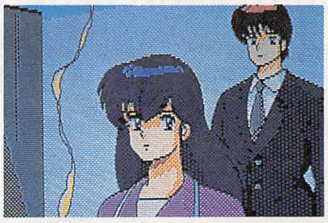


▲八神に響子さんとの関係を話さなければならないのですが，住人達がじゃまをして，なかなか話しが進みません。しょうがないので住人達と適当におしゃべりでもしていましょう。

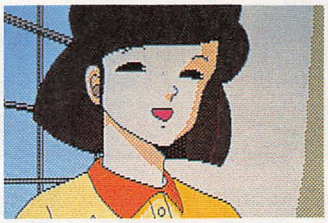


▲五代クンと響子さんの仲を知った八神。もうこうなったらやけ飲み。そして住人達は調子にのってそのまま宴会にもつれこんでしまったのです。こうなったら住人達に酒をどんどん飲ませて酔いつぶして，そのスキにこっそり部屋をぬけだして，管理人室にいる響子さんのもとへ行くしかないでしょう。

7日目

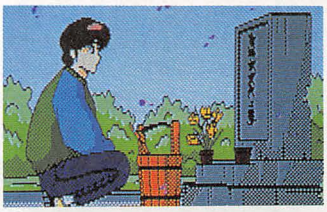


▲昨日の八神騒動も無事におさまり，今日は音無家にご挨拶に行く日です。音無家に行く前に惣一郎さんのお墓参りをする五代と響子さん。ちゃんとお線香もあげてお祈りしましょう。

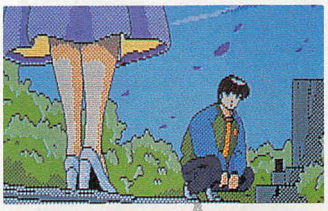


▲すっかり美人になった郁子ちゃん。前作では中学生ぐらいの設定だったのに，今日はもう女子大生。時間の流れというものをしみじみ感じますなー。

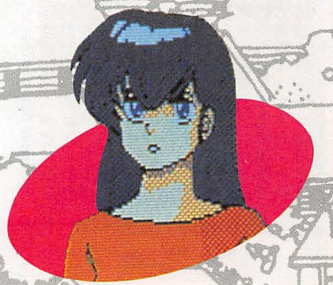
8日目



▲最後の日のお昼すぎ，五代クンは惣一郎さんのお墓に行き，惣一郎さんに語りかけるのでした。「あなたをひっくるめて響子さんをもらいます」とね。



▲惣一郎さんのお墓に語りかける五代クンの前に響子さんが現れました。そして響子さんは惣一郎さんに，遺品を返すことを報告しました。さぁ，あとは，感動のエンディングを残すのみ！



©SEGA

チャレンジ! セガ・マスターシステム

Written by MUNEPI♬



このコーナーをはじめたからには……と，持っていたマークⅢを知人に売って，マスター・システムに買い換えちゃったんだ。すごいね，あれって。ソフト入れないで電源をＯＮにしても，ちゃんとメッセージがでて，音楽まで流れちゃうんだもん（ヘンだけど）。まったく知らなかったもんで，驚いちゃった（世間知らずと笑ってやって）。

今月は，'88東京おもちゃショーのセガ・ブースに出品された数多くの新作の中から，『ファイナル・バブルボブル』『R-タイプ』『イース』の３本をピックアップして紹介しよう。どれも話題を呼びそうな作品でしょ？

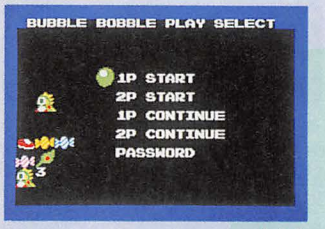
超目玉！『ファイナル・バブルボブル』

なんといっても今月の目玉はこれ！『ファイナル・バブルボブル』だあね。

『バブルボブル』は，1986年にタイトーがビデオゲームとして発表。その内容の独創性，奥の深さ，そしてキャラクターのかわいさなどから，大ヒットとなった名作だ。『ちゃっくんぽっぷ』や『フェアリーランドストーリー』と同様に，パズル的要素を含んだゲームで，最近『レインボーアイランド』という続編も発表されたりしたのは記憶に新しいよね。

２人同時プレイも可能で，１Ｐはバブルン，２Ｐはボブルンという名の，コミカルな〝アワ吐きドラゴン〟を操作して敵をやっつけていくんだ。敵の倒しかたがまたユニークで，自分が吐きだしたアワに敵を閉じ込め，そしてそれを割るというもの。ファミコンやＭＳＸなどには，もうすでに移植されているので，知らない人は少ないだろうね。

そんな名作がさらにパワーアップして登場するっていうんだから，セガのユーザーじゃなくても（セガのユーザーは特に），これを見逃すわけにはいっかないでしょ!!



▲今回も隠しコマンドは多数あるらしい。最強コマンドを入れたところ



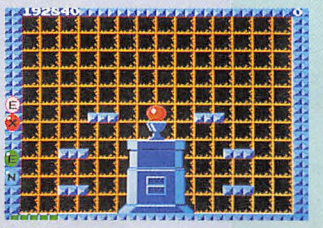
▲でっかい〝まいた〟と戦えるという，ウワサのステージ。いざ，戦闘開始だ!!



▲これがわからない人は見城先生が許さない。萩の月だ！いや，スライムだ!!ちがうっつーの!!



▲やたっ！やっつけたぞ!!あとはアワを割るだけだ



▲どこかに隠されているという〝まほうのたま〟。これを全部集めておかないと……



▲こ，この画面が意味するものは……!?なんてね，ワザとらしすぎるかな

どのへんが〝ファイナル〟なのか

〝ファイナル〟って付いてるけど，どこがちがうのかって？　開発の方から聞いたところによると，基本的な部分はあくまでもビデオゲーム版に忠実に作ってあるそうだ。

実際にプレイしてみると，それは確かに実感したね。横に７個以上キャラクターが並んだりするとチラついたりするというハード上の制約があるとはいえ，キャラの動きや色の使いかたは，ものすごくうまく仕上がっていた。他の移植版なんか，ほんとメじゃないぜ!!てな感じだあね。

で，本題の「どこがちがうか」だけど。まず，フード＆アイテムがかなり増えてるらしい（全部見たわけじゃないから〝らしい〟）。全滅アイテムの種類が増えてたり，レインボーアイランドみたいに自分の周囲をフェアリーがぐるぐる回ったりなんていうことまであるんだ。それに，でっかい〝まいた〟と戦ったりなんていうシーンもあったりするのには驚いた！盛りあがるぜえ，これは!!　なにより，エンディングも，かなり凝ったものになっているらしい（見れなかったんだ，悲しいことに）から，発売日がなんとも待ち遠しいね。

もう完全にできてるように見えたんだけどねえ，なんと発売は８月になってからなんだって。お金貯めて待ってましょ。

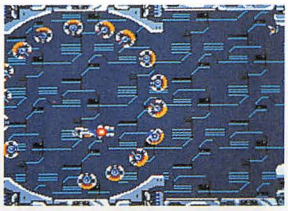
イースとR-タイプ

さて，今月セガまで行ってお目にかかれたのは，『ファイナル・バブルボブル』の他に，『R－タイプ』と，そして『イース』の２本だった。

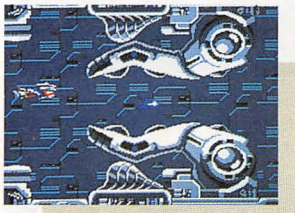
まずは，先月あれだけ強気に，でてしまった『R－タイプ』からね。

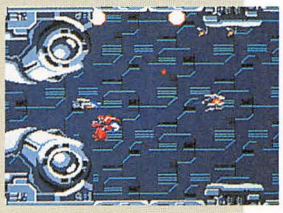
ＰＣエンジンと比較すると，上下にチョコチョコとスクロールをさせないようにするために，キャラクターが全体的に小さめに描かれてるんだ。そのせいで，ＰＣ版より，貧弱な感じのする画面になってるのが悲しかったね。動きとか，チラツキに関しては，かなりのハイテクを駆使しているという話で，まったくといっていいほど問題なかった。だからこそ，見かけがもう少し良くなってくれれば……，と思ってしまった。

問題のオリジナル・ステージは？と聞いてみたところ，どうやら（業務用の）最終面の後に入るらしい。つまり，隠しコマンドを使ったりしなくても，最終面をクリアすれば自然に行けるというわけだ（あくまで予定）。



▲これだけやって，チラツキがまったくないなんて，オミゴト!!かなりのハイテクだそうだ





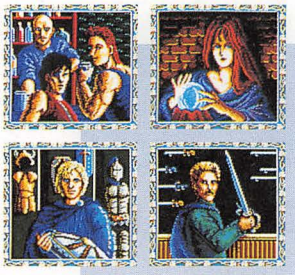


▲今回は，１面のボスまでしか完成していなかった。仕上がりに期待しよう

さて，おつぎは『イース』。

取材に行った段階では，まだミネアの町（一番最初の町っていうか，スタート地点ね）までしかできてなかったんだ。だもんであまりハッキリしたことは言えないけれど，キャラの動きやスクロールもなめらか（パソコン版とは一線を画しているほど）だし，ＭＳＸ版みたいにアドルの動きがトロイなんてことはなかったから，このままなら，まったく文句のつけようがないできになりそう♥

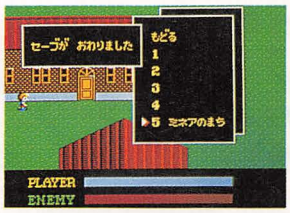
それから，ミネアの町の建物の配置はパソコン版とまったく同じだったけど，店の中のグラフィックは，ＰＣ－88版とも，ＦＭ，ＭＳＸ版ともちがう，セガのオリジナルのものになっていたということと，ＢＧＭに少しアレンジが加えてあったことをつけ加えておこう（グラフィックは気に入ったけど，あのアレンジはいただけないな）。



◀店の中のグラフィックは、新しく描き直されていた。どれもみんな、いい味だしてるでしょ？



▲なかでもボクが一番気に入った〝とりひきじょのヒム〟。拾ったものまで売りつけるという悪どさが良くでてる。まるでマッコイじいさんみたいだあね



▲セガ版イースはＳ－ＲＡＭバックアップ。５か所までセーブできる。セーブした町の名前が自動的に入る親切設計がうれしい

最後に

今月取材した３本を含めて，セガのこれからの新作発売予定を表にまとめておいたんで，チェック入れといてね。ボクとしては，７月２日発売の『スーパーレーシング』に期待してるんだけど，この本がでる頃には，もう手に入れてるハズ（お金あるかな？実はまだ一度も見たことないんだ，このゲーム）。この表にでてるソフトは，６月19日開催のおもちゃショーに全部出品されていたそうだから，実際に見た人も結構いるんじゃないかな？ボクは見に行けなかったうえに，まったくの情報不足なので，どんな感じだったか感想を聞きたいな。

●発売スケジュール表●

スーパーレーシング	7月2日
SHINOBI	7月2日
サンダーブレード	7月31日
め組レスキュー	7月31日
ファイナル・バブルボブル	8月初旬
魔王ゴルベリアス	8月中旬
熱球甲子園	8月
R-タイプ	8月
スポーツパッドサッカー	8月
ポセイドンウオーズ3-D	9月
孔雀王	9月
イース	9月
アウトラン3-D	9月

XE-1st登場!!

ベーマガの７月号に，『ＸＥ－1st』っていうジョイスティックの広告がでていたの，みんな気付いたかな（今月号にもでてるから，見てね）？

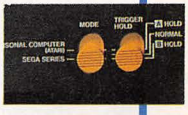
『ＸＥ－1PRO』の弟分ともいえるこのジョイスティック。実はなかなかのスグレモノなんだ。基本的な部分はPROとまったく同じ。連射装置が内蔵されていないから，価格は，たったの4,900円!

なんといっても，マスターシステムをはじめとするセガのシリーズでもＭＳＸなどのパソコンでも使えちゃうところが最大のポイント!!　セガのゲームを使いやすいジョイスティックで遊ぶために，本体の改造をするなんてことはもう必要なし。セガ・ユーザーの必需品だね。

- 本格的な業務用レバーを使用
- 4・8方向メカニカル切換スイッチ採用
- 270°回転式ショトパネル搭載
- トリガーホールド・スイッチ搭載
- アタリ／セガ・モード切換え可能



◀これがウワサの新製品〝ＸＥ-1st〟だ!!　基本的にはPROとまったく同じだ



▶左にアタリとセガのモード切換スイッチ。右には連射装置を使ったりするときの，トリガーホールド・スイッチを配置

チャレンジ！PCエンジン

ギャラガ'88



©ナムコ

発売日：7月15日
価　格：4,900円

Written by
石井弘一

今月の「チャレンジ！ＰＣエンジン」は，オリジナルが発売されてわずか３か月にしてＰＣエンジン用に移植された，ナムコの『ギャラガ'88』を紹介しましょう。

このゲームは，1981年にゲーム・センターに衝撃的なデビューをしたあの『ギャラガ』がレトロブームに乗ってリメイクされたものです。とはいえ，ディメンションによるゲーム進行やいろいろなリズムに乗ってキャラクターたちが踊るギャラクティック・ダンシングなどなかなか目新しいものがあります。ゲーム・センターにお目見えして３か月にして『ギャラガ'88』を家でプレイできるＰＣエンジン・ユーザーは，ホント幸せ者ですよ。

ストーリー

宇宙暦082682。死滅したはずのギャラガ軍団が再び宇宙の平和を脅かした。銀河連邦軍は，神出鬼没のギャラガ軍に劣勢を強いられていた。最前線からは不思議な報告がなされた。軍団の中に，新しい種族を見たというもの，交戦中に謎の物体を収容したというもの。しかし，帰港した艦はなかった。さらにギャラガ軍の出現した空間には異変が起こっていた。あるはずの天体が姿を消し，見たこともない惑星が不気味な姿を現していた。

異常な事態に，連邦軍戦闘軍司令官イエガーは，愛機ブレスト・ファイターと共に戦線に赴いた。イエガーはデュアル攻撃の父と呼ばれ，かつてのギャラガ軍との戦闘史に輝かしい戦歴を残した人だった。

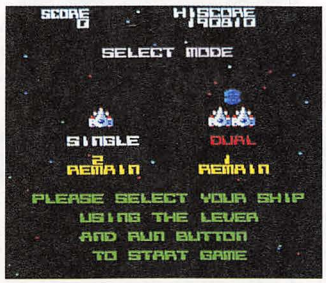
戦線に復帰したイエガーは，次第に事の重大さに気付いていった。ギャラガ軍団に新たな種族が加わっていたのも謎だが，戦闘中に放出した物体はもっと不可解だ。３度にわたる波状攻撃を破り，逃げ回る軍団を倒したとき，イエガーは今まで見たこともない巨大な変化が自分に訪れつつあるのを知った。なんと，イエガーは軍団が消滅した空間に突如出現した次元の穴に，愛機ともども吸い込まれてしまったのだ。

かつてギャラガ軍団は確かに全滅した。しかし，次元を自由に移動できる能力を身につけたことにより再びギャラガ軍団は蘇ったのだ。イエガーは，このギャラガ復活の謎を調べるべく，ギャラガ星へと次元の旅にでた。

HOW TO PLAY

このゲームは，＋ボタンの左右でファイターを操作し，Ⅰ，Ⅱボタンでミサイルを発射するという，とてもシンプルな操作方法です。

また，ゲームをはじめるとすぐに，シングル（普通のファイター）かデュアル（２機合体しているもの），どちらにするか選べるので，うまい人はシングル，自信のない人はデュアルを選ぶといいと思います。



▲デュアルでのスタートを勧めるけど，シングルでプレイするのがツウ？

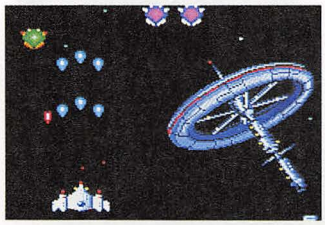
ファイターの合体

より強力なファイターを作ることによりゲームをより有利に進めることができます。

合体の方法は，各ラウンドに登場するボスギャラガが発するトラクター・ビームに接触すると捕虜として捕えられてしまいます。それを助けにきたファイターが飛行中のボスギャラガを撃破すると，取りもどすことができ，合体してデュアル・ファイターになります（ここまではギャラガと同じ）。

また，同じことを二度やると今度はトリプル・ファイターになります。

捕虜のファイターを撃ってしまった場合は，自機の数が減るので要注意！



▲トリプル・ファイターになれるのが『88』の特徴。当たり判定も大きくなるけど強力な３連射になるよ

ディメンション・ワープ

今回やってきたギャラガ軍団は，四つのディメンション（次元）に潜んでいて，ディメンションへワープをすることにより出会うことができます。そして，ディメンション・ワープをくり返すことにより最後のディメンション４に行き，真の敵を倒してください。

ディメンション・ワープの方法は，１ターン（３面ごとに区切ったもの）中に隕石，



▶これがディメンション・ワープするためのワープ・カプセル。１ターンに２個のカプセルが出現する

機雷，アメーバーなどの障害物を破壊したり，巨大ゴエイの合体攻撃中を撃破したりするとでてくるワープ・カプセル（青）を2個取ることにより，チャレンジング・ステージが終わればワープできます。



▲ターン終了時に空間が裂けてワープ！ワープ・ボーナスも1～3万点入る

アイテムもある

ディメンション・ワープに必要なワープ・カプセルは，取るとすこしの間ファイターが無敵状態になるので，これをうまく利用して弾の中へガンガン突っ込んでいって敵を倒しましょう。また，25ラウンドの最後の敵を倒したときに出現する赤いカプセル（パワー・カプセル）は，どんな状態からでも，トリプル・ファイターへパワーアップします。23や24ラウンドでデュアル・ファイターやシングル・ファイターにパワーダウンしても，合体することばかり考えていないで，なんとか25ラウンドまでいって・パワー・カプセルを取ることをおすすめします。



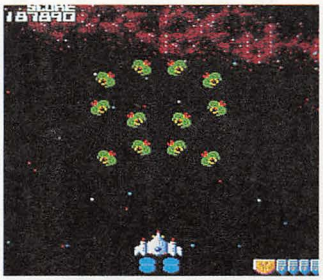
◀ワープ・カプセルを取ったあとしばらくの間無敵になる。敵弾を恐れずガンガン突っ込もう！



▶この赤いパワー・カプセルが，どんな状態からでもトリプル・ファイターになれるうれしいアイテム

ギャラクティック・ダンシング

いわゆるボーナス・ステージで，ギャラガ軍団がワルツ，タンゴ，ジャズ，サルサ，マーチの音楽に乗って飛んできます。これらを全滅させた場合は，パーフェクト・ボーナスがはいります。でも，敵を1匹も撃たず，音楽と踊りを見ているとシークレット・ボーナスが入ります。私はどちらかというと音楽と踊りを楽しむほうをおすすめします。

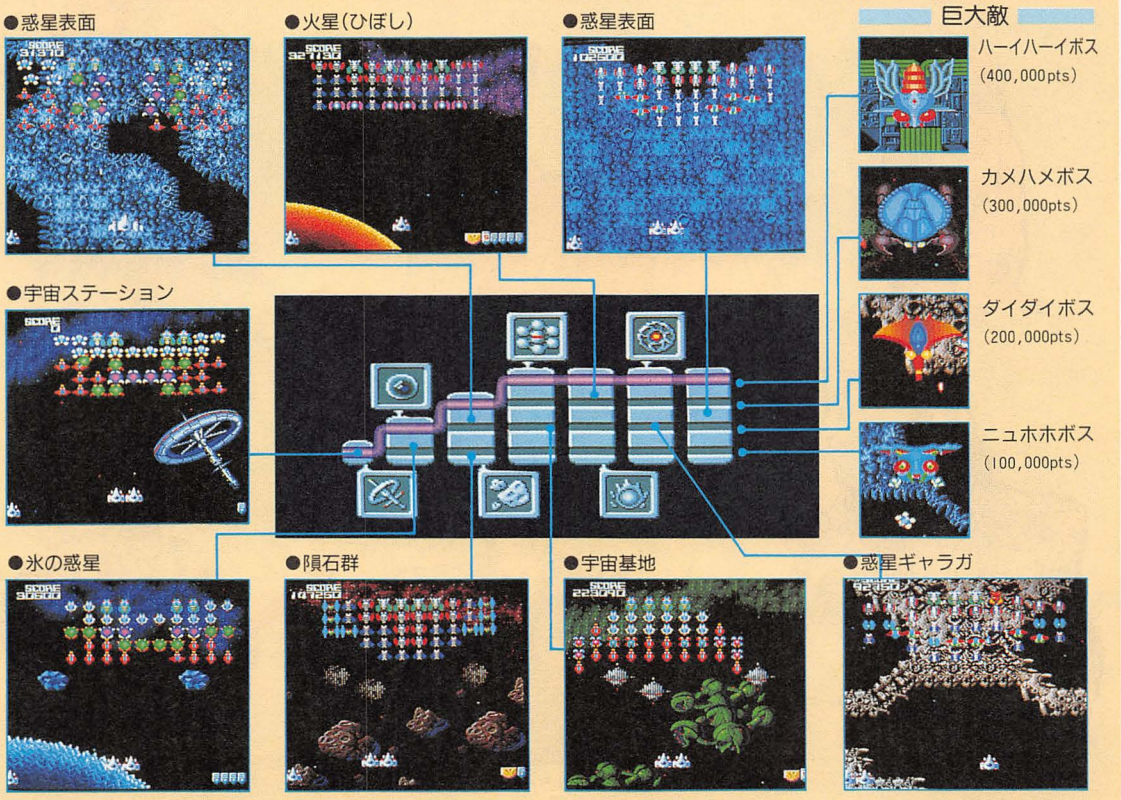


▲ノリのいいリズムに乗って敵キャラが踊るギャラクティック・ダンシング。これは見物にかぎる



▲見物しているだけでシークレット・ボーナスがもらえちゃうヨ

各ターンのギャラガ軍団と最終巨大敵



河野光のナムコット情報局

ベーマガ支局



まずは，お便りの紹介

こんにちは。河野　光です。そして今回も小谷地風太郎先生といっしょにお送りいたします。

まず，ナムコがＭＳＸ２用のソフトを発売することで，たくさんの反響があり，多くのお手紙，おハガキ等をいただきありがとうございました。今回は，そのお便りの質問やご意見に対して，小谷地風太郎先生にお聞きしてみましょう。

まず，広島のペンネームＦＩＡＭＥ－ＷＩＮＧ君の質問にお答えします。

Q ナムコさんは，ＲＯＭカセットにオプションのチップを付ける予定がありますか？

A ありません。しかし，パナソフトさんのパナ・アミューズメント・カートリッジⅡに対応するソフトを考えています。Ｓ－ＲＡＭやＦＭ音源対応を考えています。

他に，ゲーム・センター版の『妖怪道中記』『源平討魔伝』『アサルト』『ゼビウス』などを移植してほしいという意見がたいへん多く，ありました。その質問の回答としてゲーム・センター版のゲームは，なるべく忠実に，ファミコン版については，大幅な内容変更，そして基本的には，ＭＳＸオリジナルのゲームをどんどん作っていきたいと思います。

『イシターの復活』のつぎの作品としてスポーツ・ゲーム（ＲＰＧ的要素あり），そしてゲーム・センター版の移植のシューティング・ゲームを考えています。

スゴイ！小谷地風太郎先生ありがとうございました。

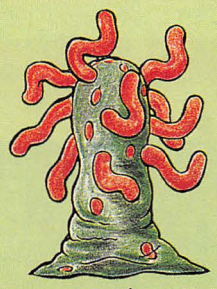
イラスト ギャラリー

今回，ＭＳＸ２『イシターの復活』の発売を記念して大イラスト展を企画したいと思います。ここに載せてあるオリジナル・イラストを見て君の感覚で，いろいろデフォルメ，アレンジをしてみてください。来月号で発表致します。

採用された作品には，ナムコットのオリジナル・グッズをさしあげます。今回は，前橋市の**ディルプール**君の作品を載せます。みなさんもどしどし応募してください。


バンパイヤ

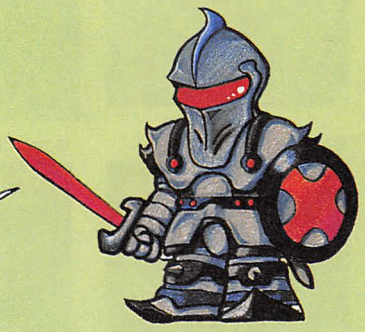

ウィザード


ローパー


バット


ドルイド


ソーサラー


ブラック・ナイト

ファミコン PCエンジン情報

ＭＳＸだけでなく，もちろんナムコといえば，ファミコン，そしてＰＣエンジン用のスゴイ作品が，どしどし発売されます。

まずは，ファミコン用ソフトのご紹介をしましょう。ゲーム・センター，そしてＰＣエンジンでおなじみの『妖怪道中記』が発売されたばかりですけど，もうプレイしたかな。ファミコン版は，とってもハード！　いろいろなイベントが，盛りだくさんでむずかしいぞ。なんと，天界の上にゲーム界という新しいエンディングまで用意されている。ぜひ，チャレンジして見てください。

そして，もう１本は，壮大なスケールの超本格的歴史シミュレーション『三国志　中原の覇者』が発売されます。広大な中国大陸に吹き荒れる大野望の嵐!!　200人以上もの武将が登場し，天下統一の戦いは，乱世をきわめる。

ナムコット初の本格的シミュレーション『三国志　中原の覇者』は，バッテリー・バックアップ付，6,900円で新発売!!

まだまだあります，ファミコン用ソフト。７月下旬には，『カイの冒険（ザ・クエスト　オブ　カイ）』，８月上旬には，２人同時プレイも可能な，あのゲーム・センターの超ヒット作『ファイナルラップ』も登場！　まさに，新作ラッシュ。

そしてファミコンだけではなく，ＰＣエンジン用ソフトも，スゴイ。『プロテニスワールドコート』『ギャラガ'88』『ドラゴンスピリット』と奇想天外，空前絶後，まさにゲームはナムコです。

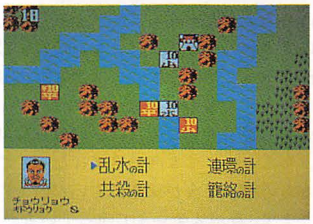
パソコン界でも，電波さんの完璧移植の『源平討魔伝』が大ヒット中，そしてまたまた『ドラゴンスピリット』が赤マル急上昇とナムコのゲームが，吹き荒れています。「ナムコよ，あれがゲームの巨人の星だ!!」と星一徹の声が聞こえてきそうです。ということで今回はこれまで！　なお，イラスト，お便りのあて先は，

〒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　までお願い致します。



▲ファミコン版『妖怪道中記』。天界の上にゲーム界というエンディングもある





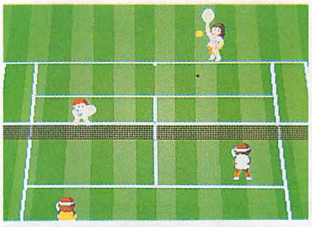


▲本格的歴史シミュレーション『三国志　中原の覇者』



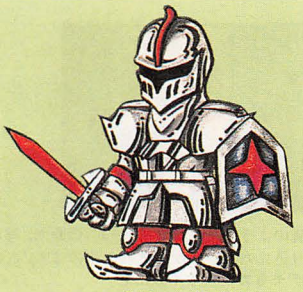
▲『カイの冒険』。タイトル画面だけでゴメンナサイ

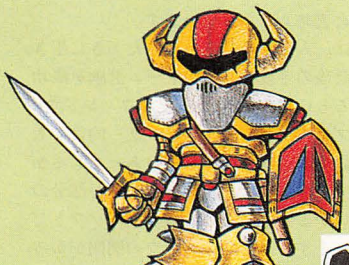

▲２人同時プレイもできる『ファイナルラップ』


▲ＰＣエンジン版のテニスはダブルスのゲームもできるようになるぞ

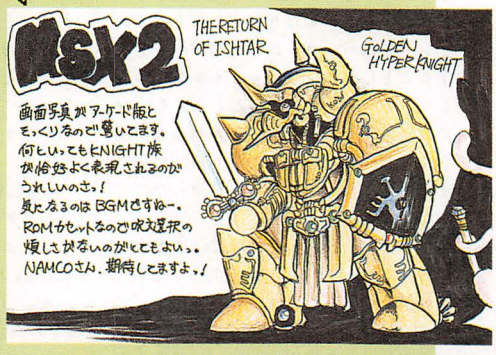

▲『ギャラガ'88』のくわしい内容はチャレンジ！ＰＣエンジンのコーナーを見てネ


▲極めつけはロマンシングシューティング・ゲーム『ドラゴンスピリット』でキマリ！


ミラー・ナイト


スチール・ハイパー・ナイト


リザード・マン



〔群馬県前橋市・ディルプール〕

チャレンジ!X68000

ドラスピ/イシター フルスロットル他 開発順調!

Written by 川野 俊充

先月号で発表した『アフターバーナー』の開発スタートの情報はかなり話題になったようで編集部にもたくさんの問い合わせがきました。残念ながら現時点ではまだ他のゲームのキャラクターが動いているので写真を載せることはできないのですが，着々と移植は進んでいるようです。いずれその全貌を皆さんの前に現してくるはずなので，いましばらくお待ちください。

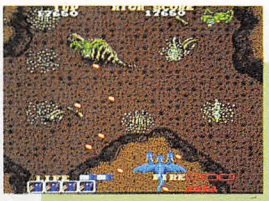
さて，今月は夏樹静子原作の話題作,『DOME』と完成迫った『ドラゴンスピリット』を中心にご紹介します。

まずは『ドラゴンスピリット』から見ていきましょう。

今月はようやく６面まで完成しました。写真をとくとご覧ください。



▲今回はＸ68000版だということを強調するためにすべて横画面の写真を載せました。これは４面，砂漠地帯です



▲空中にいきなり現れては弾をばらまくイヤなキャラ,ガイスト。少しずつ動いてかわすのが良いらしい



▲よ～く見るとカエルがはいているのはサソリ。このキャラはアーケード版でも確認しにくいんだよね



▲海中から突然飛びでてくる白クマ君，「ピラァ」。ニュッ!とでてきてシュラシュシュッ!とブレスをはくところもきれいに再現しているぞ



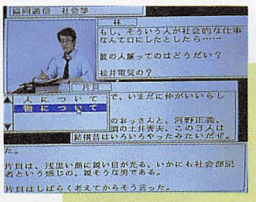
▲横からズイっとでてくる氷柱はまだ出現位置がわずかにずれているものの火花が散るところもそっくりです

あ，あっけなく終わってしまった。まあ，このまま終わらせるわけにもいかないので，僕がドラスピの曲をアレンジする際に気をつけた点でも書くことにします。

まず一番苦労したのは，１面のＢＧＭです。なんといっても曲の後半になってでてくるあのベルの音が採りにくい!!の一言に限ります。音がステレオで鳴っているため，どこからどの音がでているのかわからなく，さらに音程感のない音色だったので本当に大変でした。

他に苦労したのはドラムのステレオ・アレンジで，2チャンネル使用して右と左とに音を振ってほんの少しだけタイミングをずらすのですが，これも１音１音について指定しなくてはならなかったので骨が折れました。とにかく「CD版を越えるように!!」という意気込みで作ったので誰にでも満足してもらえると思います。その他の曲でもコードをステレオにしたりして，とくにエンディングではパーカッションのパートを工夫することにより空きチャンネルを一つ増やして，サラウンド効果をだしました。はじめは省く予定だったコーラス部分も再現できたので聞きごたえのあるものになっています。とにかく，ガンバッテ作ったので聞いてくださいな。

さてさて『ドーム』も忘れてはいけません。このゲームは「小説をパソコンで」という新しいジャンルに挑戦した賞賛すべき作品です。人気ゲームの焼き直しのようなひどいソフトが氾濫している現在のパソコン業界の中で，新しい方向性を見いだしたという点は，本当に素晴らしいと思います。



▲自分の友人片貝に河野のことを聞く。このようにいろんな人に会って情報を聞くことが重要だね



▲写真のようにきれいな〝ドーム〟の画面。写真を取り込んだというからそれもそのはず。この後のデモもカッコイイのだ!!

話は，人類が核兵器を使ったときに生き残る最後の手段としてのドーム計画を成功させるというもので,シックなウィンドウ・タイプのＡＶＧです。ストーリー的にも人気小説が基となっているだけあってしっかりしていますし，小説にはなかった部分の肉づけがよくできているので◎のソフトだと思います。ただウィンドウの開閉がかったるいのでオープニングのときに感じたあの軽快なテンポが少し失われているという気が…？だけどＸ68000ならではの，写真用と思うグラフィックはみごと!

さて，その他の新作は『フルスロットル』『熱血高校ドッチボール部』がシャープから，『イシター』,『沙羅曼蛇』がＳＰＳより（パックマニアの開発もＳＰＳではじまったそうです),他にも『ウルティマⅣ』『スタークルーザー』(アルシスソフト)『琥珀色の遺言』(リバーヒルソフト)などがぞくぞくとでてくるＸ68000のソフト情報を来月もおたのしみに!!

PONY CANYON

SCITRON

デジタル文化の"核(コア)"へ!!

全国5000万人のコンピュータ・ゲーム・ファンの夢を担(にな)って日本初のA(オーディオ)×V(ビデオ)×C(コンピュータ・ソフト)総合レーベル

「サイトロン」デビュー!!

サイトロン作品第一弾

〈RECORD〉

ダライアスに続く超大型ゲーム「ニンジャウオーリアーズ」。ゲームミュージックファンの熱い要望に応えて遂に登場。



NOW ON SALE

NINJA WARRIORS —G.S.M. TAITO 1— **/ニンジャウオーリアーズ** —タイトー1

収録曲 NINJA WARRIORS/OPERATION WOLF/FULL THROTTLE(※)
DADDYMULK (NINTA WARRIORS ARRANGE VERSION 1)
MOTHERLESS CHILDREN (NINTA WARRIORS ARRANGE VERSION 2)/RAINBOW ISLANDS ※は、CD、カセットのみです。

CD D28B0001 2800円/CT 25P50001 2500円/LP C22B0001 2200円 ニンジャウオーリアーズ(ダディー・マルク)楽譜タイトーサウンドチーム解説 付

初回特典:ニンジャウオーリアーズカラーポスター(B2サイズ)

© TAITO CORP 1988

TAITO GSM

〈VIDEO〉 ゲームセンターの興奮を大迫力ビデオで再現.!! 観るだけで君はウィナー! そしてゲームの新しい魅力に出会うはず。



NOW ON SALE
(セール or レンタル)

グラディウスII
GOFERの野望
25分カラーHi-Fiステレオ
¥35×8249



NOW ON SALE
(セール or レンタル)

コナミシューティングスペシャル
グラディウス・沙羅曼蛇・グラディウスII
60分カラーHi-Fiステレオ
¥98×8250

©KONAMI 1988
制発売元 コナミ工業株式会社

ゲームセンターの興奮をビデオにパック! GSVシリーズ好評発売中

SEGA	アフターバーナー	¥35×1595	3500円
SEGA	SEGA バイクスペシャル	¥35×1596	3500円
SEGA	SEGA スーパーゲーム6	¥98×1597	9800円
コナミ	沙羅曼蛇(サラマンダ)	¥35×1519	3500円
コナミ	A-JAX(エージャックス)	¥35×8220	3500円
アイレム	R-TYPE(アールタイプ)	¥35×1641	3500円
カプコン	ストリートファイター	¥35×1653	3500円
カプコン	魔 界村	¥35×1654	3500円

GSV

サイトロンインフォメーション

★サイトロンレーベルテレフォンインフォメーション
毎月サイトロンの最新情報をお伝えするテレフォンインフォメーションが開局しました。レコードとビデオの案内やイベント情報を満載。モチロン新しいゲームミュージックもタップリ聞けますョ。皆さんお電話どんどんお待ちしています。
(毎月20日頃に内容が変わります)
東京 03-236-4000/大阪 06-210-9799 ※電話番号は、まちがいないよう正確に。

サイトロン・アンド・アート株式会社 サイトロンファンクラブ係
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 TEL 03-221-315
サイトロン・アンド・アート株式会社 〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号 TEL 03-498-7273

販売元/㈱ポニーキャニオン
札幌支店/011-232-5151 仙台支店/0222-61-1741
東京支店/03-221-3271 名古屋支店/052-562-0111
大阪支店/06-541-1971 広島支店/082-243-2915
福岡支店/092-751-9631 ニッパンポニー/03-667-3741

SCITRON & ART INC. PONY CANYON INC.

「ポニーキャニオン」

●ULTIMA MIX



LP：C28G0478 2,800円
CT：28P6714 2,800円
CD：C28P6714 3,200円
収録曲：地下迷宮…ダンジョン／勇者たちの旅／アンブロシアの謎／未知への航路／ハートの磁石／恐怖のエクソダス／やすらぎの町／聖なる戦い／永遠の城ブリタニア／賢者の帰還／ウルティマ…瞳のナイフ

●ニンジャ・ウォーリアーズ —G.S.M.TAITO1—



CD：D28B0001 2,800円
CT：25P5001 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？／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／(ARKANuOID) 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

「キングレコード」

●スーパーマリオブラザーズ マリオ・シンドローム



30センチシングル：K13A-748 1,300円
CT：K13H-864 1,300円
収録曲：マリオ・シンドローム／私はピーチ姫

●ゼルダの伝説／謎の村雨城



30センチシングル：K13A-757 1,300円
CT：K13H-875 1,300円
収録曲：ゼルダの伝説／謎の村雨城

●マイティボンジャック／ソロモンの鍵



30センチシングル：K13A-758 1,300円
CT：K13H-876 1,300円
収録曲：マイティボンジャック／ソロモンの鍵

●ザナドゥ（歌・アンセム）



30センチシングル：K12P-648 1,200円
17センチシングル：K07S-7085 700円
収録曲：ザナドゥ／ザナドゥ・アクトII

●機動戦士Zガンダム HOT SCRAMBLE ウルトラマン・怪獣帝国の逆襲



30センチシングル：K15A-783 1,500円
CT：K15H-965 1,500円
収録曲：Z・刻をこえて／水の星へ愛をこめて／星空のBelive／HOT SCRAMBLE／ウルトラマンの歌／アクション／進めウルトラマン／怪獣帝国の逆襲

●ミラクルロビット〜2001年の大冒険



CT：K22H-4436 2,200円
30センチLP：K22G-7353 2,200円
収録曲：ミラクルロビットのテーマ／少女のテーマ／洞窟と基地のテーマ／海上のテーマ／宇宙のテーマ／湖と古城のテーマ／ボーナス・ゾーンのテーマ／ミラクル・ファンタジー〈メドレー〉ゲーム・オリジナル・サウンドトラック〈メドレー〉

●MUSIC FROM YS



LP：K25G-7701 2,500円
CT：K25H4701 2,500円
CD：K30X-7701 3,000円
収録曲：FEENA／FOUNTAIN OF LOVE／THE SYLPH／FIRST STEP TOWARDS WARS／PALACE／HOLDERS OF POWER／PALACE OF DESTRUCTION／BEAT OF THE TERROR／TOWER OF THE SHADOW OF DEATH／THE LAST MOMENT OF THE DARK／FINAL BATTLE／REST IN PEACE／THE MORNING GROW／SEE YOU AGAIN／DEVIL'S WIND／FAIR WIND／SHINING STAR／DREAMING／CHASE OF SHADOW／CHURCH／OVER DRIVE／DEPARTURE／CROSSROAD OF SADNESS／BATTLE GROUND／MYSTERIOUS MOMENT／THEME OF ADORU／DEAD-END STREET／SUB-MISSION／OPEN YOUR HEART／DEVIL'S STEP／TENSION／IN THE MEMORY／FLY WITH ME／FEENA／FIRST STEP TOWARDS WARS／BEAT OF THE TERROR／TOWER OF THE SHADOW OF DEATH&THE LAST MOMENT OF THE DARK／SEE YOU AGAIN

●オリジナルビデオアニメ 沙羅曼蛇



LP：K25G-7370 2,500円
CT：K25H-4477 2,500円
CD：K23X-7108 3,200円
収録曲：沙羅曼蛇序章／水の惑星〜ラティス／宮廷円舞曲／怪星接近／ラティス空軍発進／バクテリアン／レクイエム死の街／悲しみの心を／グラディウスの勇者たち／DOUBLE FLIGHT／故郷遙かに／マーチ・オブ・ロード／インナー・ザ・サラマンダ／BIG FIGHT GOES ON／火龍咆哮／伝説の火龍／涙の十字架／I REMEMBER YOU

●オリジナル・サウンドトラック ザナドゥ〜ドラゴンスレイヤー伝説〜



LP：K25G-7369 2,500円
CT：K25H-4476 2,500円
CD：K32X-7107 3,200円
収録曲：ザナドゥへの序曲／LONELY NIGHT(EMOTION)／フィーグのテーマ／謀反／闘うフィーグ／レイクスオールとレフィー／イナディールの風景／リエルのテーマ／哀しみのリエル／異次元への恐怖／ザナドゥの伝説／NO SURRENDER(EMOTION)／愛そして平和

●MUSIC from SUPER魂斗羅 &A-JAX



LP：K25G-7702 2,500円
CT：K25H-4702 2,500円
CD：K30X-7702 3,000円
収録曲：WHAT IS THIS PLACE／THUNDER LANDING／GREAT HELI-RUINED BASE／PATTERN CLEAR NO.1／IN A TIGHT SQUEEZE／RUNED BASE／JUNGLE JUNCTURE／CREATURE FROM OUTER SPACE／NO ESCAPE／DEATHBED／HOTTER THAN HELL(フルアレンジ・バージョン)／PATTERN CLEAR NO.2／FREE WORLD／CONTINUE／GAME OVER／RANKING／M-1(未使用)／M-2(未使用)／M-3(未使用)／M-4(未使用)／THUNDER LANDING(フルアレンジ・バージョン)／DEATHBED〜HOTTER THAN HELL／TITLE DEMO／COMMAND 770／MELT DOWN／PATTERN CLEAR／DIVE BOMBER／HOTNESS／FIGHTING SPIRIT／DEADLINE／LOOK FOR A FORTRESS／GRAND BATTLE／CROSS POINT／UF1／THE FINAL ZONE／CONGRATULATION／TRY AGAIN／RANKING／A-JAX／M-1(未使用)／M-2(未使用)／M-3(未使用)／DIVE BOMBER DEADLINE(フルアレンジ・バージョン)／CONGRATULATION(フルアレンジ・バージョン)

●ミュージック・フロム・ソーサリアン



LP：K25G-7703 2,500円
CT：K25H-4703 2,500円
CD：K30X-7703 3,000円
収録曲：オープニング〜城〜町／消えた王様／失われたタリスマン／ルシフェルの水門／呪われたオアシス／盗賊達の塔／暗き沼の魔法使い／ロマンシア／紅玉の謎／暗黒の魔道士／呪われたクイーンマリー号／天の神々達／氷の洞穴／メデューサの首／囚われた魔法使い／不老長寿の水／キング・ドラゴン〜エンディングI&II

●ソーサリアン 〜スーパー・アレンジ・バージョン〜



LP：K28G-7377 2,800円
CD：K32X-7123 3,200円
CT：K28H-4499 2,800円
収録曲：オープニング／城「ここで逢えるね」／消えた王様の杖〈ダンジョン〉消えた王様の杖〈生還〉失われたタリスマン〈森〉ルシフェルの水門〈クラーケン〉呪われたオアシス〈砂漠〉暗黒の魔道士〈ブルードラゴン〉呪われたクイーンマリー号〈船内〉氷の洞窟〈洞窟II〉町「ペンタウァI」／キング・ドラゴン／エンディングI

●ミュージック・フロム・イースII



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／他

●ミュージック・フロム・ハイドライド3



CD：K30X-7706 3,000円
LP：K25G-7706 2,500円
CT：K25H-4706 2,500円
収録曲：MAIN THEME／THEME OF PRODUCTION／FAIRYLAND／OUT OF FREEDOM／O・M・I・S・E／THE SKYSCRAPER／DRAGON！／LIGHT METAL／MYSTERIOUS DIMENSION／BATTLE IN THE SPLASH CAVE／CHAOS SEPARATER／GAYZAC／ENDING1／ENDING2〈スーパー・アレンジ・バージョン〉MAIN THEME／OUT OF FREEDOM／THE SKYS'CRAPER／DRAGON！／LIGHT METAL／ENDING1〜2

●コナミ・ゲーム・ミュージック コレクションVol.1



CD：K30X-7705 3,000円
LP：K25G-7705 2,500円
CT：K25H-4705 2,500円
収録曲：〈グラディウスII・GOFERの野望〉Title Demo／Equipment／TABIDACHI／Burnig Heat／Take Care！／A Shooting Star／Synthetic Life／Crystal World／A Way Out of The Difficulty／The Old Stone Age／Maximum Speed／GRADIUS BOSS〜SALAMANDER BOSS〜Fire Dragon／Into Hostile Ship〜Shoot And Shoot〜The Final Enemy／他

「アルファレコード」

●ビデオゲーム・ミュージック



LP：YLR-20003 2,000円
CT：YLC-20003 2,000円
収録曲：ゼビウス／ボスコニアン／バックマン／フォゾン／マッピー／リブル・ラブル／ポール・ポジション／ニューラリーX／ディグダグ／ギャラガ

●スーパーゼビウス



LP：YLR-12002 1,200円
収録曲：スーパーゼビウス／ギャプラス／ザ・タワー・オブ・ドルアーガ

●ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック



LP：ALR-22004 2,200円
CT：ALC-22004 2,200円
収録曲：ファンファーレ・フロム・ポールポジションII／グロブダ／ディグダグII／ドラゴンバスター／メトロ・クロス(パートI)／ギャプラス／ドルアーガの塔／ムードオルガン#27／メタ・マジックゲーム／メリー・ゴーズ・アラウンド／スタンダード・テーマ／メカニズム・オブ・ビジョン／メトロクロス(パートII)

●THE BEST OF VIDEO GAME MUSIC



CD：32XA-66 3,200円
収録曲：ゼビウス／ボスコニアン／バックマン／フォゾン／マッピー／リブル・ラブル／ポール・ポジション／ニュー・ラリーX／ディグダグ／ギャラガファンファーレ・フロム・ポールポジションII／グロブダ／ディグダグII／ドラゴン・バスター／メトロ・クロス(パートI)／ギャプラス／ドルアーガの塔

ここよりGMOレーベル

●ファミコン・ミュージック



LP：ALR-22901 2,200円
CT：ALC-22901 2,200円
CD：28XA-69 2,800円
収録曲：スーパーマリオブラザーズ／バルーンファイト／バルーントリップ(アレンジ・バージョン)／ドンキーコング／ベースボール〜サッカー〜ゴルフ〜テニス／レッキングクルー／スーパーマリオブラザーズ(アレンジ・バージョン)／ドンキーコングジュニア／エキサイトバイク／マリオブラザーズ／ゼルダの伝説

●コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.1



LP：ALR-22902 2,200円
CT：ALC-22902 2,200円
CD：28XA-85 2,800円
収録曲：ツインビー／けっきょく南極大冒険／グラディウス(アレンジ・バージョン)／ジャイラス／ロックンロープ／イー・アル・カンフー／グラディウス／プーヤン／タイムパイロット／ツインビー(アレンジ・バージョン)

●ハドソン・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22903 2,200円
CT：ALC-22903 2,200円
CD：28XA-87 2,800円
収録曲：スターソルジャー／ナッツ&ミルク／バイナリィランド／ボンバーマン／バンゲリングベイ／チャンピオンシップ・ロードランナー／チャレンジャー／〈アレンジバージョン〉ボンバーマン／ナッツ&ミルク／バイナリィランド／チャンピオンシップ・ロードランナー／スターソルジャー

●カプコン・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22905 2,200円
CT：ALC-22905 2,200円
CD：28XA-94 2,800円
収録曲：魔界村／ソンソン／1942／ひげ丸／闘いの挽歌／魔界村アレンジ・バージョン／戦場の狼／ガン・スモーク／エグゼドエグゼス／セクションZ／戦場の狼(アレンジ・バージョン)

●コナミ・ゲーム・ミュージックVOL.2



LP：ALR-22904 2,200円
CT：ALC-22904 2,200円
CD：28XA-86 2,800円
収録曲：ギャラクティック・ウォーリアーズ／サーカス・チャーリー／グーニーズ(ROMカセット版)／グリーン・ベレー／RF-2／ギャラクティック・ウォーリアーズ・アレンジバージョン／大列車強盗／ハイパーオリンピック／ファイナライザー／イー・アル・カンフー(ROMカセット版)／サーカス・チャーリー・アレンジ・バージョン

●テクモ・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22906 2,200円
CT：ALC-22906 2,200円
CD：28XA-87 2,800円
収録曲：マイティボンジャック／ピンボール・アクション／ボン・ジャック／ソロモンの鍵／センジョウ／スーパー・スター・フォース(アレンジ・バージョン)／グリダイアン・ファイト／ガズラー／アルゴスの戦士／スイマー／ワールド・カップ／スター・フォース／マイティボンジャック(アレンジ・バージョン)

●セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1



LP：ALR-22907 2,200円
CT：ALC-22907 2,200円
CD：28XA-107 2,800円
収録曲：〈アウトラン〉マジカルサウンドシャワー／バッシングブリーズ／スプラッシュウェイブ／ラスタウェイブ／〈スペースハリアー〉テーマ／スケイラ〜アイダ／ゴダーニ／ウィウィジャンボ〜バトルフィールド／シュラ／アイダ／スタンレー／レイクサイドメモリー／ウィナーズソング／〈アレックスのミラクルワールド〉アレックスキッド／スウィミング／スコパコサイクル／他

●タイトー・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22908 2,200円
CT：ALC-22908 2,200円
CD：28XA-110 2,800円
収録曲：影の伝説／スペースインベーダー／エレベータ・アクション／スーパーデッドヒートII／ワイバーンF0／フェアリーランドストーリー／黄金の城／奇々怪界／スクランブル・フォーメーション／アルカノイド・ちゃっくんぽっぷ／エンバイヤシティ1931／バブルボブル／ハレーズコメット／アウターゾーン(アレンジ・バージョン)

●セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2



LP：ALR-22909 2,200円
CT：ALC-22909 2,200円
CD：28XA-108 2,800円
収録曲：〈ファンタジーゾーン〉オパーオパー～ショッピング／キープ・オン・ザ・ビート／サーリ／プローム～ラウンド・アップ～ホット・スノウ／ドント・ストップ／ドリーミング・トモロウ／ボス／ヤーダーヨ／ヴィクトリー・ウェイ～ゲーム・オーバー／ハング・オン／エンデューロ・レーサー／カルテット

●SNKゲーム・ミュージック



LP：ALR-22910 2,200円
CT：ALC-22910 2,200円
CD：28XA-170 2,800円
収録曲：怒号層圏／アテナ／TANK／怒／ASO

●コナミック・ゲーム・フリークス



LP：ALR-22911 2,200円
CT：ALC-22911 2,200円
CD：28XA-135 2,800円
収録曲：恋のホットロック／謎の壁(アレンジ・バージョン)／火の鳥／もえろツインビー(アレンジ・バージョン)／少羅曼蛇／悪魔城ドラキュラ(アレンジ・バージョン)／WEC・ル・マン24／特殊部隊ジャッカル

●ダライアス～タイトー ゲーム・ミュージックVOL.2



LP：ALR-22912 2,200円
CT：ALC-22912 2,200円
CD：28XA-166 2,800円
収録曲：キャプテン・ネオ～ボス・シーン1／インオーガニック・ビート～ボス・シーン2／コズミック・エア・ウェイ～ボス・シーン3／メイン・テーマーカオス～ボス・シーン4／ザ・シー～ボス・シーン5／ボスシーン6～ボスシーン7～ボス・クリア～クレジット～レクイエム／メイン・テーマーカオス／コズミック・エア・ウェイ／他

●ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.1



LP：ALR-22913 2,200円
CT：ALC-22913 2,200円
CD：28XA-170 2,800円
収録曲：ザ・リターン・オブ・イシター／サンダー・セプター／ホッピング・マッピー／ローリング・サンダー／〈源平討魔伝〉テーマ～クレジット～扉オープン～小モード／マップモードジングル～大モード／平面モード／義経／ぴわ法師／弁慶～ボーナスステージ／頼朝～完全クリア～ゲームオーバー／だじゃれの国～テーマ

●ナムコ・ゲーム・ミュージックVOL.2



LP：ALR-22914 2,200円
CT：ALC-22914 2,200円
CD：28XA-171 2,800円
収録曲：〈妖怪道中記〉ゲーム／鬼ヶ島～ BGM ～鬼～ラウンド・クリア／龍宮城～マンボ龍宮～玉手箱／BGM～巫女モドキ～BGM／ゲームスタート～お葬式～三途の川～閻魔大王／天界～極楽／BGM～エンディング～スタッフ・ロール／スカイキッド／パラデューク／ワンダーモモ／モトス／スカイキッド・デリックス

●エキスポの万国大戦略／EXPO



LP：ALR-22916 2,200円
CT：ALC-22916 2,200円
CD：28XA-175 2,800円
収録曲：天国のハワイ／赤ちゃんコンクール／赤ちゃんコンクール(CM編)／老人よ　異常はないか／来賓楽団／エキスポ博士の逆ロココ大作戦(オープニング)／人工芝／エキスポ博士の逆ロココ大作戦(ファンファーレ～シーン5～ボス戦闘BGM)／企業の王様／赤ちゃんコンクール(PSG編)／続・企業の王様／報道楽団

●アフターバーナー セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3



LP：ALR-22915 2,200円
CT：ALC-22915 2,200円
CD：28XA-109 2,800円
収録曲：〈アフターバーナー〉マキシマムパワー～ファイナル・テイク・オフ／レッド・アウト／スーパー・ストライプ／アフターバーナー／シティ202／エイリアンシンドローム／〈スーパーハング・オン〉オープニング～ハード・ロード／アウトライド・ア・クライシス／スプリンター／ウィニング・ラン～ゴール～ネームエントリー／〈SDI〉イリュージョン／アン・イミネント・ウォー／スカイ・サン／システム・ダウン／サテライト・アタック～パーフェクト／ウィアー・デザイアーズ・オブ・ピース(エンディング)～ブルー・ムーン(ネームエントリー)※CDのみ収録〈ダンクショット〉チームセレクト～ビート・アウェイ／トース／ハイド&シーク～ウィニングセレモニー／ワン・オン・ワン／ザ・ファイト～ウィニングソング／ランキング

●エニックス・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22917 2,200円
CT：ALC-22917 2,200円
CD：28XA-178 2,800円
収録曲：〈ジーザス〉虚空への前奏～蒼い無限～すみれ色の愛／勇者の休息～きらめく瞳～甘い抱擁～夢の中の2人／崩れゆく都市～空の果て～迫りくる危機～挑戦の時～死神の影／鎮魂歌～蘇る侵入者／勝利の旋律～去り行く者たち〈ドアドアMKII〉〈ウイングマンI、II〉〈ワールドゴルフII〉〈ガンダーラ〉ガンダーラへの道～東方幻想～人間界～蓮華／冥府魔道～雅神～平安／他

●ファルコム・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22918 2,200円
CT：ALR-22918 2,200円
CD：28XA-179 2,800円
収録曲：〈イース〉フィーナ／ファウンテン・オブ・ラブ・ファースト・ステップ・トゥワーズ・ウォーズ／パレス・オブ・デストラクションズ～ビート・オブ・ザ・テラー／タワー・オブ・シャドウ・オブ・デスーザ・ロスト・モーメント・オブ・ザ・ダーク～ファイナル・バトル／ザ・モーニング・グロウ～シー・ユー・アゲイン／パレス・オブ・デストラクション／ザ・モーニング・グロウ／他

●ファミコン・ミュージックVOL 2



LP：ALR-22919 2,200円
CT：ALC-22919 2,200円
CD：28XA-197 2,800円
収録曲：新鬼ヶ島一前編一I．イントロ～第1章II．第2章III．第3章IV第4章V．スタッフロール／バレーボール／メトロイド／ゴルフJAPANコース／バルテナの鏡／ドキドキパニック(アレンジ・バージョン)／リンクの冒険／謎の村雨城／ゴルフUSコース／新鬼ヶ島一後編一I　第5章II　第6章III．第7章IV．第8章V．第9章VI．スタッフロール

●GMOクリスマス・ソングス



LP：ALR-22920 2,200円
CT：ALC-22920 2,200円
CD：28XA-180 2,800円
収録曲：ジングル・ベル／もろびとこぞりて／赤鼻のトナカイ／サンタが町にやってくる／牧人ひつじを／きよしこの夜／ホワイト・クリスマス／ひいらぎかざろう／もみの木／神の御子は／あら野のはてに／サンタクロースがやってくる

●セガ体感ゲーム・スペシャル



CT：ALC-28096 2,200円
CD：28XA-170 2,800円
収録曲：〈アフターバーナー〉マキシマム・パワー～ファイナル・テイク・オフ／レッド・アウト／スーパー・ストライプ／アフターバーナー／シティ202／〈アウトラン〉マジカル・サウンド・シャワー／パッシング・プリーズ／〈アウトラン〉スプラッシュ・ウェイブ／ラスト・ウェイブ／〈ハングオン〉／〈スペースハリアー〉テーマ／スケイラ～アイダ／ゴーダーニ／ウィウィ・ジャンボ～バトル・フィールド／シュラ／他

●R-TYPE ～アイレム・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22921 2,200円
CT：ALC-22921 2,200円
CD：28XA-199 2,800円
収録曲．〈R-TYPE〉タイトル～コイン～バトル・テーマ～ボス・テーマ～リターン・イン・トライアンフ／モンスター・ビート～バトル・プレッシャー～ジ・エンド・オブ・ア・ウォー／モンスター・ビート～バトル・プレッシャー～ジ・エンド・オブ・ア・ウォー／夢の島～母胎～ライク・ア・ヒーロー・スコアリグ／怪傑ヤンチャ丸／妖獣伝／他

●A-JAX ～コナミ・ゲーム・ミュージックVOL 4



LP：ALR-22922 2,200円
CT：ALC-22922 2,200円
CD：28XA-201 2,800円
収録曲：〈A-JAX〉タイトル・デモ～コイン～スタート～コマンド770～ダイブ・ボンバー～ファイティング・スピリット／デッド・ライン～ルック・フォー・ア・フォーレスト～グランド・バトル／クロス・ポイント～メルト・ダウン～ユー・エフI～パターン・クリア／ザ・ファイナル・ゾーン～ホットネス～コングラッチュレーション～トライ・アゲイン～ランキング／A-JAX　(海外バージョン)／〈ライフ・フォース〉腎臓ステージBGM／肝臓ステージBGM／〈グラディウス2〉(アレンジ・バージョン)／〈魔獄の王国〉魔獄の王国～コイン～魔界天命～沼人間のテーマ～悪夢への扉／魔界龍神～鎮魂曲(レクイエム)／悪魂の叫び～血祭りのジャングル～奇妙な城／魔王の怒り～勇者の生還～死の宣告／〈魂斗羅〉魂斗羅～密林の戦い～迷路要塞I～迷路要塞2～凱旋I／流血の滝～氷の要塞～炎の要塞～戦慄の鼓動～凱旋2／サンディニスタ～ゲーム・オーバー～ランキング／〈F-Iスピリット〉(アレンジ・バージョン)

●カプコン・ゲーム・ミュージックVOL 2



LP：ALR-22923 2,200円
CT：ALC-22923 2,200円
CD：28XA-203　2,800円
収録曲：STREET FIGHTER／TOP SECRET／ROCK MAN(アレンジ・バージョン)／RUSH and CRUSH／SIDE ARMS

●カプコン・ゲーム・ミュージックVOL 3



LP：ALR-22924 2,200円
CT：ALC-22924 2,200円
CD：28XA-204 2,800円
収録曲．〈虎への道〉クレジット・ファースト・ステージ大敵／幻魔館～ステージ・クリア／邪宗峠～修業の場BGM／回迷院～プレイヤー・アウト／龍牙堂～エンディング／ランキング～コンティニュー〈1943〉対空戦A～対空戦B／対艦戦B～作戦成功II／対艦戦C～アメリカ国歌／〈魔界島〉(アレンジ・バージョン)／ブラック・パイレーツ～人魚の媚薬～別れにのぞんで〈BLACK DRAGON〉／他

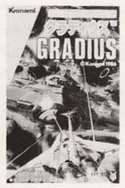
●データイースト・ゲーム・ミュージック



LP：ALR-22925 2,200円
CT：ALC-22925 2,200円
CD：28XA-205 2,800円
収録曲：〈カルノフ〉カルノフ・テーマ～ゲーム・オーバー〈チェルノブイ〉スタート～マップ／キープ・ランニング～ネーミング〈サイコニクス・オスカー〉サイコニクス・ジェネレーション／ハード・ラッシュ／ラスト・スパーク～回路／ネーミング～ゲーム・オーバー〈ダーウィン4078〉(アレンジ・バージョン)〈スーパー・リアル・ダーウィン〉スタート～ピラミッド／D・N・A・ネーミング／他

アポロン

●オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス (ファミコン版)



CT：KHY-1010 1,000円
収録曲：ステージ1／ステージ2／ステージ3／ステージ4／ステージ5／ステージ6／ステージ7

●組曲ドラゴンクエスト



LP：AY25-0005 2,500円
CT：KSF-1476 2,500円
CD：BY30-5121 3,000円
収録曲：〈オーケストラバージョン〉序曲／ラダトーム城／街の人々／広野を行く／戦闘／洞窟／竜王／フィナーレ〈オリジナル・バージョン〉ゲームサウンドオリジナルメドレー／オープニング・テーマ／ラダトーム城／街の人々／広野を行く／戦闘／洞窟／竜王／フィナーレ

●オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇



CT：KHY-1012 1,000円
収録曲：オープニング／第1ステージ・サウンド／第2ステージ・サウンド／第3ステージ・サウンド／第4ステージ・サウンド／第5ステージ・サウンド／第6ステージ・サウンド／オールパタークリア～GAME　OVER／SEコレクション＋

●ドラゴンクエストの世界 ドラゴンクエストII～悪霊の神々



LP：AY25-0006 2,500円
CT：KSF-1486 2,500円
CD：BY30-5136 3,000円
収録曲：〈オーケストラ・バージョン〉ドラゴンクエストマーチ／Love Song探して／王城／街の賑わい／恐怖の地下洞～魔の塔／レクイエム／遙かなる旅路～広野を行く～果てしない世界／海原を行く／戦い～死を賭して／この道わが旅／ドラゴンクエストII～悪霊の神々～ゲームオリジナルサウンドストーリー～オープニングからフィナーレまで～

●熱血硬派くにおくん　サウンド・ストーリー



CT：KHY-1013 1,000円
収録曲：オープニング～熱血硬派～／ゲーム・イントロ～ヒロシを救え!!／プラットホーム・シーン～激突／車内大乱闘～りきとの一騎打ち／ヨコスカ～族をたたきつぶせ!／バイク・チェイス・シーン～うなるV型エンジン／ゲーム・オーバー／対決のテーマ／イントロ～対スケバン・みすずとの戦い／893のテーマ／打倒!組長さぶ／ファンファーレ／エンディング・テーマ

●オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス (アーケード版)



CT：KHY-1016 1,000円
収録曲：オープニング・ステージ・スタートBGM／グラディウス・ステージ・ミュージックメドレー(第1～第7ステージまで)／ボスBGM／ゲーム・オーバー～ネーミングBGM／グラディウス・サウンド・ストーリー(SE入り)～メドレー：スタートからラストまで～／SEコレクション〈各種オリジナル・サウンド・イフェクト〉

●ジーザス／ガンダーラ／ウイングマン2



収録曲：〈ジーザス〉／虚空への前奏／蒼い無限／やすらぎの宇宙／権色の愛／勇者の休息／きらめく瞳／甘い抱擁／夢の中の二人／崩れゆく都市／空の果てへ／迫り来る危機／挑戦の時／死神の影／帰還／鎮魂歌／蘇る侵入者／勝利の旋律／去りゆく者達／生命への讃歌／蒼い無限／〈ガンダーラ〉／東方幻想／ガンダーラへの路～仏陀の戦士～／人間界／蓮華／冥府魔道／邪神／平安／地獄界／餓鬼界／畜生界／寂／修羅界／天上界／転生輪刀／●桜羅／六凡界／世俗／〈ウイングマン2〉／ウイングマン2～オープニング～／コーヒーブレイク／戦闘／ウイングマン～終曲～

●ALL OVER XANADU



LP：AY-250008 2,500円
CT：KSF-1497 2,500円
CD：BY30-5170 3,000円
収録曲：Biginning XANADU／The Resurrection of Dragon／Feel at Ease／A Calm Tone of Voice／Scenario II Ending Theme／Postlude／From Mapleford／To Altel／Around Nuldour／Monster Collector／Dragon Stayer

●サウンドアドベンチャー 北海道連鎖殺人 オホーツクに消ゆ



LP：AY25-9 2,500円
CT：KSF1498 2,500円
CD：BY30-5171 3,000円
収録曲：オープニングテーマ／ルブラン／北の出合い／グッドラック／真紀子とめぐみ／オホーツクに消ゆ／すすきの人生／追跡／ファイティング・ジュンスケ／エンディングテーマ～新たなる旅立ち

●マーチ・ドラゴンクエスト



シングル：AYO7-72 700円
CT：KHY-1019 (ロングバージョン 1,000円)
収録曲：マーチ・ドラゴンクエスト／マーチ・ドラゴンクエスト・メドレー

●オリジナル・サウンド・オブ WECル・マン24



CT：KHY 1018 1,000円
収録曲：HELLO ANGEL／HIGHWAY KILLER／SHOUTING!／TIME HAS COME／A LITTLE DEVIL／GARAXIAN EXPRESS(アレンジ・バージョン)／CRAZY SPEEDER／GARAXIAN EXPRESS／IN MY DREAM／HIGHWY KILLER(アレンジ・バージョン)

●オリジナル・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤーIV



CT：KHY-1020 1,000円
収録曲：オープニング・テーマ／宿&家のテーマ／セレクト・シーンのテーマ／地上のテーマ／オール・トゥゲザー・ナウ／ショップのテーマ／ゼムンのテーマ／タラチュネスのテーマ／ボチのテーマ／エレボーンのテーマ／リルルのテーマ／アークウィンガーのテーマ／メイアのテーマ／ロックガイアのテーマ／ドラゴン対決のテーマ／エンディング・テーマ／他

●オリジナル・サウンド・オブ グラディウス2(MSX版)



CT：KHY-1021 1,000円
収録曲：オープニング・テーマ～スタート!!／空中戦闘のテーマ(各ステージ共通)／巨像惑星のテーマ(第1ステージ&第13ステージ)／植物惑星のテーマ(第2ステージ&第13ステージ)／古代惑星のテーマ(第3ステージ&第13ステージ)／浮遊大陸のテーマ(第4ステージ&第13ステージ)／炎の惑星のテーマ(第5ステージ&第13ステージ)／他

ゲームミュージック・レコード/CD/カセット総カタログ

●ドラゴンクエスト・イン・コンサート



LP：AY25－10
CT：KSF－1499
CD：BY30－5173
◎組曲ドラゴンクエストⅠ序曲／ラダトーム城／街の人々／広野を行く／戦闘／洞窟／竜王／フィナーレ◎組曲ドラゴンクエストⅡドラゴンクエストマーチ／王城／街の賑わい／恐怖の地下洞～魔の塔／レクイエム◎ドラゴンクエストⅡ遥かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界／海原を行く／戦い～死を賭して／この道わが旅◎組曲動物の謝肉祭（カセット、CDのみ）序奏と獅子王の行進／他

●交響組曲ドラゴンクエストⅢ・そして伝説へ …



LP：AY30-1～2 3,000円
CT：KLA-1567 2,800円
CD：BY30-5181 3,000円
収録曲：ロトのテーマ／王宮のロンド／世界をまわる（街～ジパング～ピラミッド～村）／冒険の旅／ダンジョン～塔～幽霊船／鎮魂歌～ほこら／海を越えて／おおぞらをとぶ／戦闘のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑戦／そして伝説へ …／ゲーム・オリジナル・サウンド・ストーリー

●ドラゴンクエストⅢ・そして伝説へ……（ヴォーカル版）



シングルレコード：AY07-90 700円
CDシングル：BY10-8 1,000円
CT：K10-26 700円
収録曲：そして伝説へ …／冒険の旅（それぞれ鴻上尚史によるヴォーカル版とオリジナルカラオケ版を収録）

●オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇（MSX版）

NOW PRINTING

発売日：88年８月５日

●ビデオゲームグラフィティVol. 2



LP：SJX-25047 2,500円
CT：VCH-1886 2,500円
CD：VDR-5222 3,000円
収録曲：ドラゴンスピリット／オープニング～出発～AREA 1～BOSS～AREA 2～BOSS A～AREA 3～BOSS B～AREA 4～AREA 5～AREA 6～AREA 7～AREA 8～AREA 9～ラストゾーン～NAME 1, 2～おまけ／トイポップ／ブレイザー／ワンダーモモ／サンダーセプター／妖怪道中記

●イメージ・サウンド・トラック ディーヴァ



LP：ETP-80201 2,500円
CT：ZH25-1795 2,500円
CD：CA30-1399 3,000円
収録曲：DAIVA Ⅰ（ディーヴァⅠ）／FLAME OF VLITRA（ヴリトラの炎）／NIRSARTIA（ナーサティア・ドライブⅠ）／TRIAL OF NIRVANA（ニルヴァーナの試練）／ASURA'S BLOODFUED（アスラの血流）／DRIVING ARMORI（ドライビング・アーマーⅠ）／IMPERIAL OF NIRSARTIA Ⅰ（ナーサティアの王座Ⅰ）／THE CUP OF SOMA（ソーマの杯）／FLEET BATTLE（フリート・バトル）／MEMORY IN DURGA／他

●高橋名人の冒険島



EP：07FA-8001 700円
CT：10FC-8001 1,000円
収録曲：Side A：高橋名人の冒険島テーマソング
Side B：高橋名人のシンクロナイズド冒険島

●オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス＆沙羅曼蛇



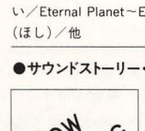
LP：AY-25-15 2,500円
CT：KSF1506 2,500円
CD：BY30-5180 3,000円
グラディウス（アーケード版）／グラディウス２（MSX版）／少羅曼蛇（アーケード版）／グラディウス（TV ゲーム版）

●オリジナル・サウンド・オブ ザナドゥVSイース（MSX版）



CT：KHY－1028 1,000円
収録曲：ザナドゥ／オープニング／メインBGM／戦闘モード～バトルアウト／フードが減った時のBGM／タコ（小ボス）／クラゲ（小ボス）／オヤジ（小ボス）／シルバー・ドラゴン（小ボス）／キング・ドラゴン（小ボス）／エンディング／イース／Open Your Heart（タイトル）／Fountain of Love（町）／Devils of step（廃坑）／In the Memory（エンディグン）／Fly with me（スタッフロール）

●ドラゴンクエスト・イン・ブラス



CD：BY30-5201 3,000円
LP：AY25-20 2,500円
CT：KSF1523 2,500円
収録曲：行進曲・ロトのテーマ／ラダトーム城～王城～王宮のロンド／街の人々～街の賑わい～街／遥かなる旅路～広野を行く～果てしなき世界／冒険の旅／海のワルツ／戦闘／フィナーレ／この道わが旅／そして伝説へ …／ロトのテーマ

ビクター音産

●銀河伝承

LP：SJX-30315 2,800円
CT：VCH-10372 2,800円
CD：VDR-1305 3,200円
収録曲：序曲／ロマンティック・オデッセイ／伝説の唄／宇宙のテーマ／リタの夢中／FANTASY／洞窟のテーマ／SPACE LOVE／惑星のテーマ／ロマンティック・オデッセイ

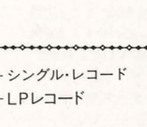
ポリスター

ファンハウス

●スーパーマリオ ブラザーズ オリジナル・サウンド・トラック

EP：07FA-1072 700円
CT：10FC-2046 1,000円
収録曲：Side A：オリジナル・バージョン
Side B：オーケストラ・バージョン

●Bugってハニー「愛はメリーゴーランド」



EP：07FA-8002 700円
CT：10FC-8002 1,000円
収録曲：Side A：愛はメリーゴーランド
Side B：Bugってハニー

●Bugってハニー

LP：23FB-8501 2,300円
CT：23FC-8501 2,300円
収録曲：演奏「Bugってハニー」／お話：「高橋名人の冒険島」テーマソング／高橋名人のシンクロナイズド冒険島／演奏「愛はメリーゴーランド」／歌「Bugってハニー」／ドラマ「Bugってハニー」／歌「愛はメリーゴーランド」

●サウンド・ファンタジー・ロマンシア

LP：AY25-11 2,500円
CT：KSF-1500 2,500円
CD：BY30-5176 3,000円
収録曲：オープニング・ゲート／ソング・オブ・ロマンシア／ソング・オブ・アゾルバ～天上のワルツ／迷路～城から城へ／エンディング・テーマ／オープニング・ゲート～夢旅人～（ヴォーカル・ヴァージョン）／ソング・オブ・ロマンシア～微風のロマンシア～（ヴォーカル・ヴァージョン）／ロマンシア・ゲーム・オリジナル・サウンド・メドレー

●オリジナル・サウンド・オブ・サイバータンク

CT：KHY－1027 1,000円
収録曲：GAME OPENING／BLUE THUNDER（BGM 1）／STRANGE WORLD（BGM 2）／GAME OVER／ROLLING SKELETON'S BRAIN（アレンジ・バージョン）／ROLLING SKELETON'S BRAIN（BGM 3）／TANKY SAMBA（BGM 4）／THE DOGS OF WAR（ラスト対決）／ONLY YOU CAN LOVE ME（ネームエントリー）／STRANGE WORLD（アレンジ・バージョン）

●行進曲・ロトのテーマ

CD：BY12-5001 1,200円
CT：KHY1033 1,000円
収録曲：行進曲・ロトのテーマ／マーチ・冒険の旅

ポリスター

●ALL SOUNDS OF SORCERIAN ～ソーサリアン全曲集～



CT：X25X-1006 2,500円
CD：H30X-2006 3,000円
収録曲：SORCERIAN OPENING（アレンジ・バージョン）／オープニング他／消えた王様の杖／宿屋／失われたタリスマン／ルシフェルの水門／呪われたオアシス／盗賊達の塔／暗き沼の魔法使い／ロマンシア／紅玉の謎／暗黒の魔道士／呪われたクイーンマリー号／天の神々たち／氷の洞窟／メデューサの首／囚われた魔法使い／不老長寿の木／キングドラゴン・エンディング／他

●謎の村雨城／セルダの伝説



EP：07FA-1085 700円
CT：10FC-8001 1,000円
収録曲：Side A：謎の村雨城オーケストラ・バージョン／Side A：ゼルダの伝説オーケストラ・バージョン（両A面）

●バルテナの鏡／メトロイド



EP：07FA-1106 700円
CT：10FC-2079 1,000円
収録曲：Side A：バルテナの鏡1.タイトル音楽2.冥府界，他空界，天空界，神殿内のBGM 3．エンディング
Side B：メトロイド1.タイトル音楽2.スタート音，ブリンスタ，脱出時のBGM 3．エンディング

●We love Wizardry



LP：AY-25-12 2,500円
CT：KSF150S 2,500円
CD：BY30-5179 3,000円
収録曲：オープニング／城／ギルガメッシュの酒場／冒険者の宿／ボルタック商店／カント寺院／町はずれ／地下迷宮／キャンプ／戦闘／全滅／ワードナ／任務完了

●オリジナル・サウンド・オブ・シルフィード



CT：KHY－1030 1,000円
収録曲：The Legend of SILPH EED／Silph of wind／Double Star／Battle on Orbit／Landing Base／Asteroid／Going in Fortress／King Jupiter／Battlestar OLLEYUS／Return of XACALITE／Little moments peace

●スペース・オデッセイ・グラディウスⅡ ～ゴーファーの野望～



CD：BY30-5202 3,000円
LP：AY25-21 2,500円
CT：KSF1524 2,500円
収録曲：《ROCK VERSION／ロック・ヴァージョン》／Opening Theme／オープニング・テーマ／Fighting Around／ファイティング・アラウンド／Living The Hard Days／リビング・ザ・ハード・デイズ／Off Them All／オフ・ゼム・オール／The Final Enemy／最後の戦い／Eternal Planet～Ending Theme～／永遠の惑星（ほし）／他

●ビデオゲームグラフィティ



LP：SJX-30291 2,800円
CT：VCH-10334 2,800円
CD：VDR-1165 3,200円
収録曲：NAMCO FRESH GAMES／モトス／スカイキッド／バラデューク／スターラスター／源平討魔伝／PAC-MAN'S "WONDER DRIVE"／かっとびラリーX！／ちょっとマッピー男の子／恋のディグダグ／目蒲線の女

●ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード Vol. 2

NOW PRINTING

CD：VDR5243 3,000円
LP：SJX25048 2,500円
CT：VCH1893 2,500円
収録曲：ファミリースタジアム／ファミリーサーキット／ファミリーテニス／ファミリーボクシング／ファミリージョッキー／ナムコ・クラシック（すべてオリジナル音とアレンジ音）
発売日：88年8月21日

東芝EMI

●オリジナル・サウンド・オブ・双截龍

CT：KHY1026 1,000円
収録曲：オープニング（双截龍）／スラム街（ブラックウォリアーズ出現）／工場地帯（大乱闘）／闘いのあとで／旅立ち（新たなる闘い）／森林編／大男アボボ登場／大要塞（宿敵ウィリー）／エンディング（マリアンとの再会）
特典：ロゴステッカーとカラーピンナップ付き

●オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス

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〔迷星星〕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（フェイスト・オブ・オクトパス）／他

●サウンドストーリー・熱血高校ドッジボール部

NOW PRINTING

発売日：88年８月５日

●ナムコット・ゲーム・ア・ラ・モード



LP：STX-30312 2,800円
CT：VCH-10365 2,800円
CD：VDR-1285 3,200円
収録曲：ワルキューレの冒険／マッピー／ワープマン／スペースファンタジー（ギャラクシアン VS ギャラガ スターラスター）／ゼビウス／バベルの塔／バトルシティ／ヒットゲームスクランブル（パックマン、ディグダグ、スカイキッド）／リブルラブル

CD－CD　EP－シングル・レコード
CT－カセット・テープ　LP－LPレコード

■問い合わせ先
ポニーキャニオン：〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ☎03-221-3151
キングレコード：〒112 東京都文京区音羽2-2-2アベニュー音羽 ☎03-945-2111
アルファレコード：〒108 東京都港区芝浦3-5-9 ☎03-455-1793
アポロン音楽工業：〒160 東京都新宿区若葉町1-5 ☎03-353-0191
ビクター音楽産業：〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18原宿ピアザビル ☎03-405- 5151
ポリスター：〒107 東京都港区南青山5-1-2青山エリービル ☎03-406-8161
東芝ＥＭＩ：〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03-587-9111
ファンハウス：〒160 東京都新宿区新宿1-9-1 ☎03-350-8620

ベラボーマン 怪獣・怪人図鑑シリーズ

©ナムコ

その3 アタックボンバーV9／マイマイ男 編

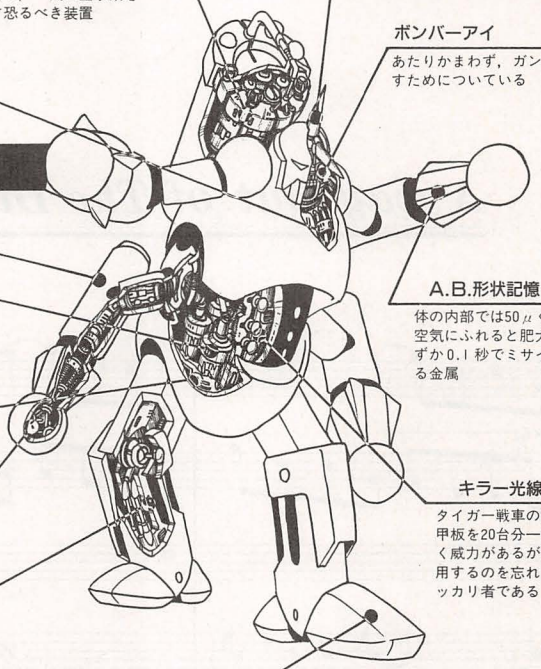
1か月のごぶさた～。ベラボーマン怪獣・怪人シリーズも3回目をむかえて，ますます好調。美少女ゲームに対するゲテモノ・ゲームといった感のベラボーマンだが，それでも人気は最高！

さて，今回は「アタックボンバーＶ９」と「マイマイ男」。「アタックボンバー」といえば，デカキャラの割に歯ごたえのない奴。実は強いらしいのだが，頭が悪くて武器を使うのを忘れてしまうらしい。

「マイマイ男」のほうも，ゲームではまったく目立たない。この図解を見て，「マイマイ男」の強さを認識してもらいたい。たしかに「マイマイ男」の心臓は食べてみたい気がする。

それではまた来月。ご紹介は美少女キャラよりモデルが好きなＥＸＣＨＡＮＧＥＲでした。

アタックボンバーV9



自爆装置
普段はエネルギー・タンクとして使われているが，A.B.の活動が停止した瞬間に作動し，一気に重水素を放出し，核小爆発を引き起こす恐るべき装置

A.B.遠隔誘導角
発射したミサイルを誘導する電波をだす

A.B.ハイスーパーエンジン
ロボット軍団一の重量(500t-日産シルビア500台分)を支える，マンモス・ロータリーエンジンである。(出力700万馬力)

ボンバーアイ
あたりかまわず，ガンをとばすためについている

A.B.超鋼外殻
絶縁性と爆発性をかねそなえた，特殊装甲「強化アルマイト合金Ｘ13号」を使っている

超マグネシウム製造管
省エネのため，爆田が海水から三重水素を取りだし，それを超マグネシウムに変換する謎の装置。詳細は明らかにされていない

A.B.形状記憶ミサイル
体の内部では50μくらいだが，空気にふれると肥大して，わずか0.1秒でミサイル状になる金属

弾倉冷却装置
融点の低い超マグネシウムを冷却する装置（絶対零度以下で常に冷却している）

A.B.ミサイル信管
ＣＰＵ6801の20倍の容量をもつ小型コンピュータが内蔵されており，敵・味方を判断することができる

足あと

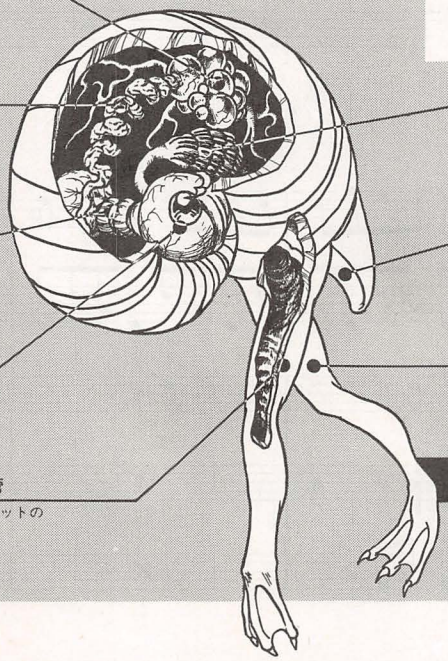


A.B.フレキシブル・スチール

キラー光線発射装置
タイガー戦車の20センチ装甲板を20台分一度にブチ抜く威力があるが，いつも使用するのを忘れてしまうウッカリ者である

A.B.対地センサー

マイマイ男



マイマイパール心臓
クスト一船長がベーリング海で補獲し世界ではじめて試食して，美味であるといわれる心臓

マイマイコイル脳
うずまき状になっているため，目をまわさない

特殊三半器管
特殊な三半器管

マイマイアイ
目のように見えるが，実は敵を威嚇するためだけについている

毛細ジェット出水管
体中の毛穴から１万ノットのジェット水流をだす

えら腸
海水から酸素と食料をよりわける器管

足あと
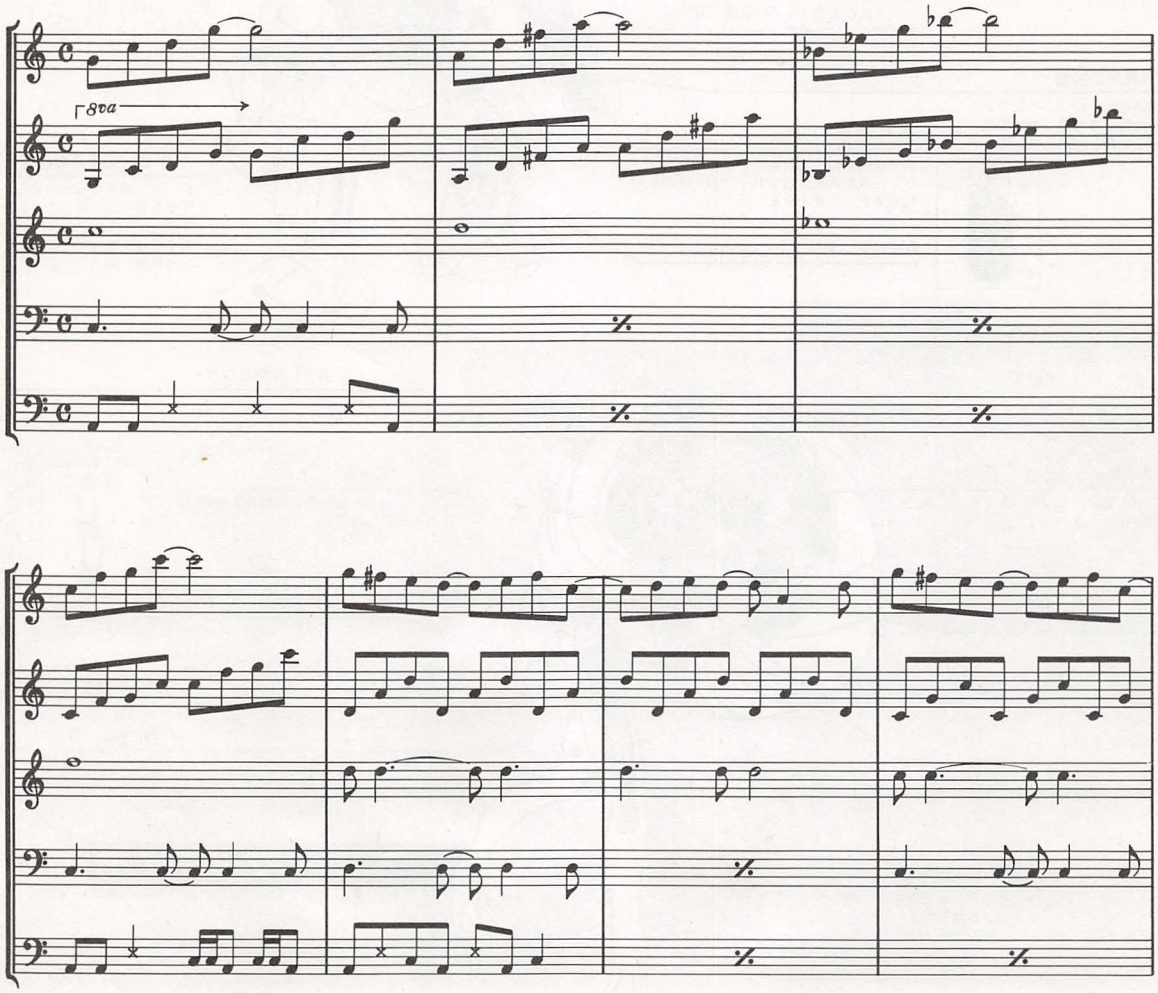


マイマイ口
タンカーを１秒で真っ二つにする

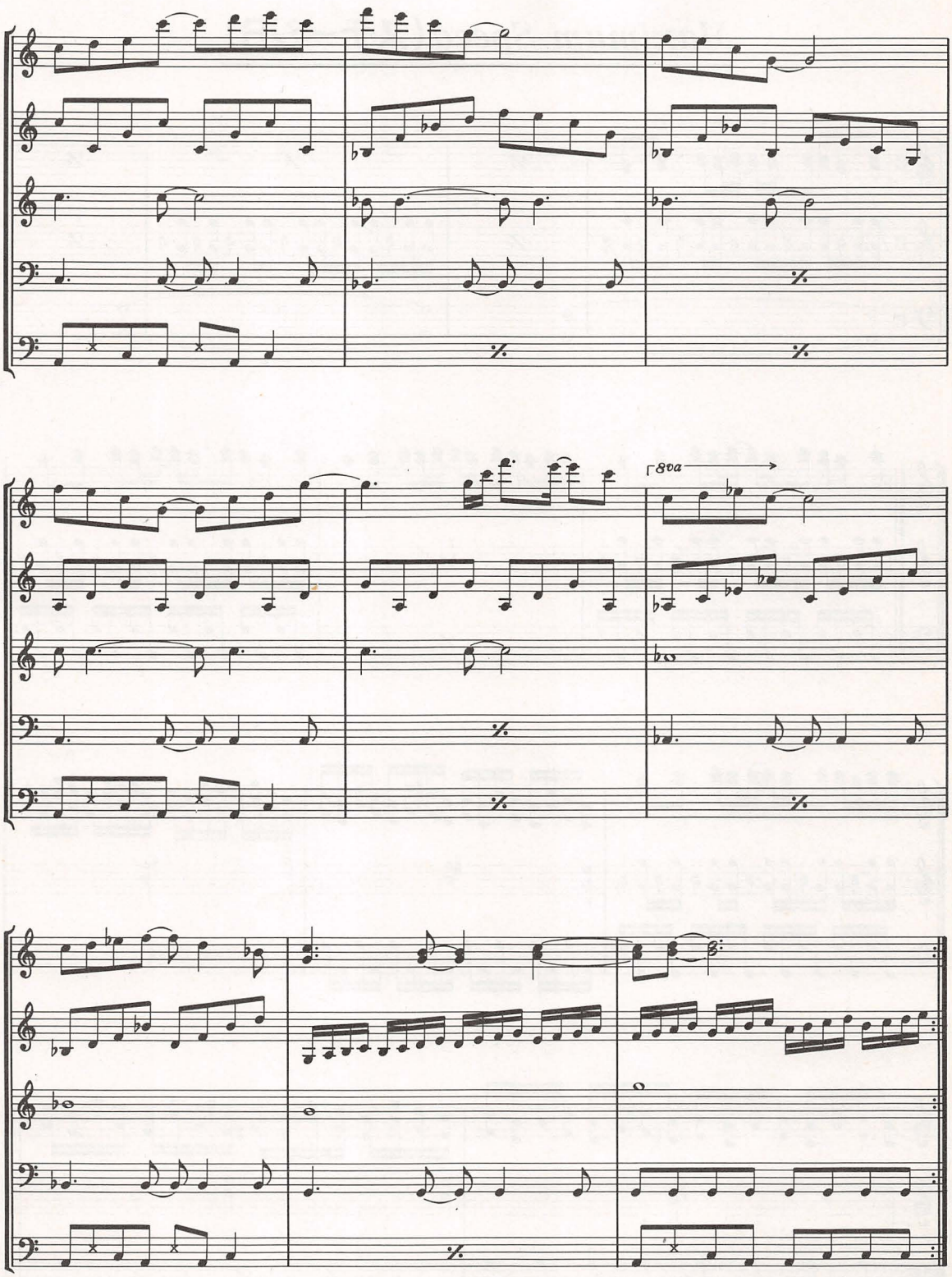
マイマイ足
流麗なフォームで太平洋を15分で泳ぎきる

グラディウスII
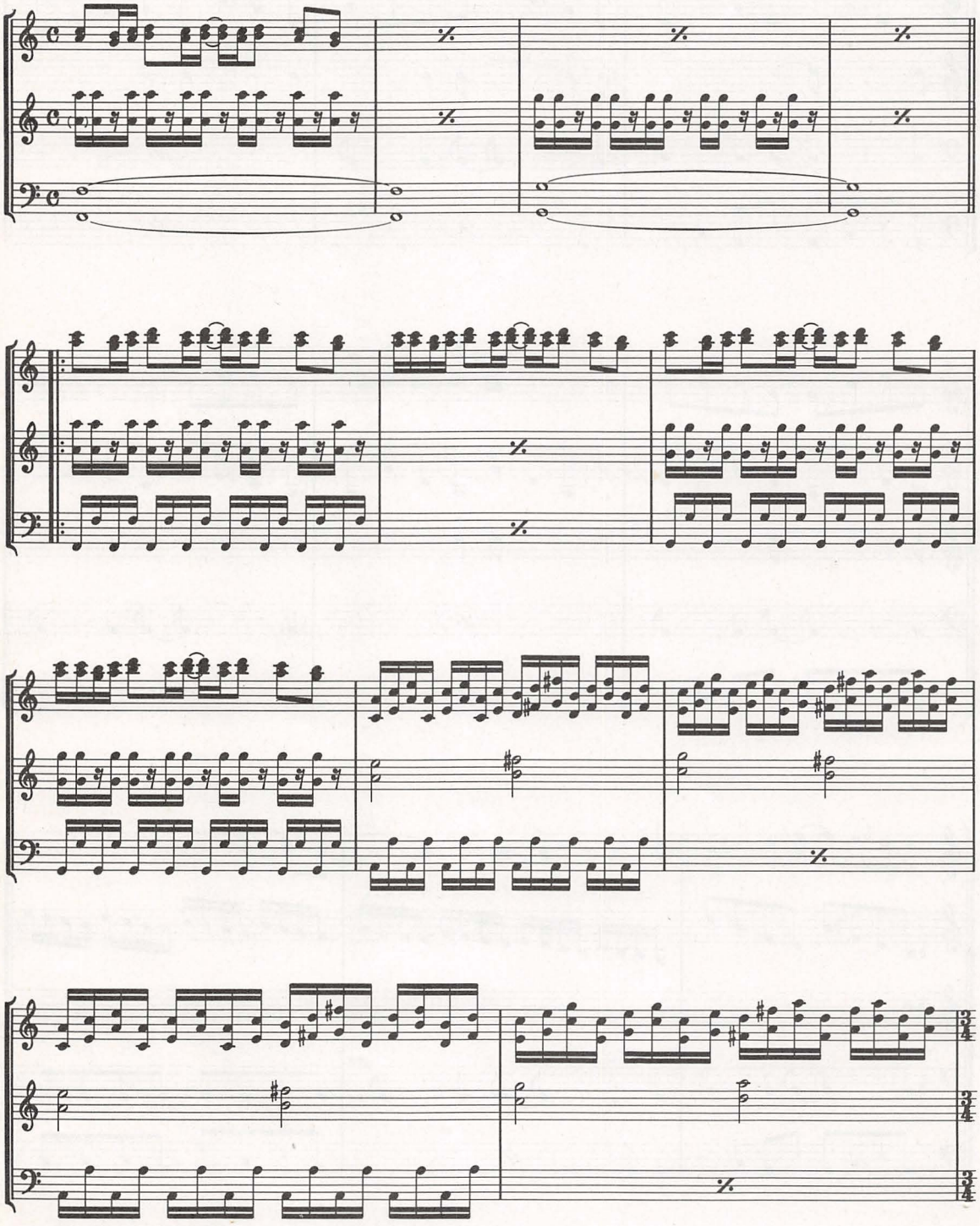
©KONAMI

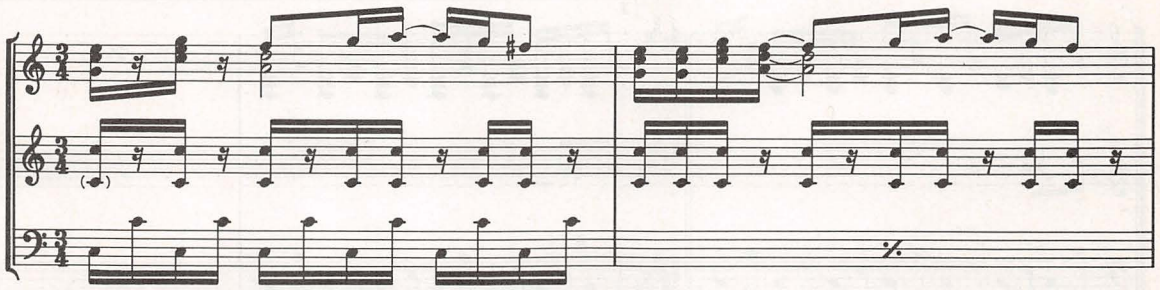
A way Out of The Difficulty(ステージ4)
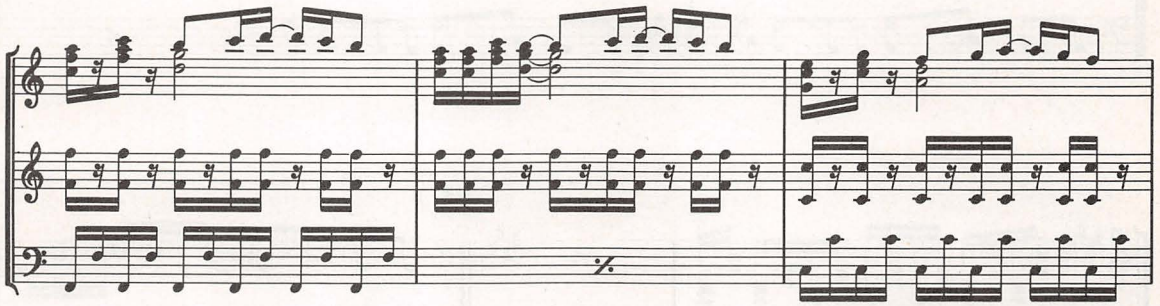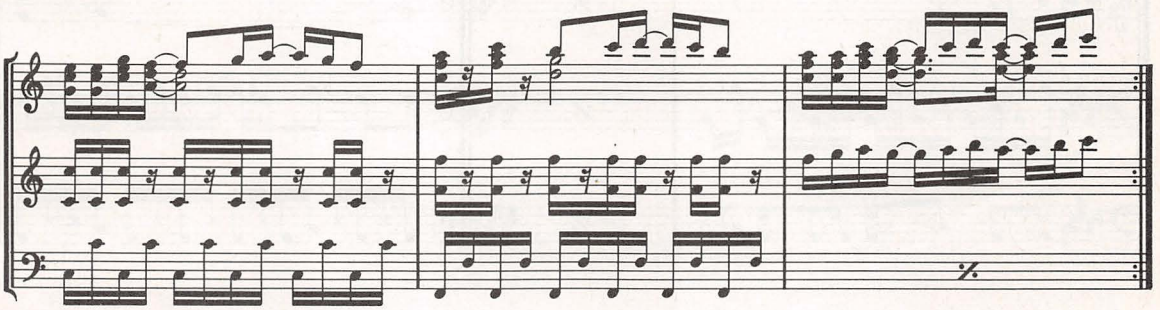



8va

Maximum Speed（ステージ6）
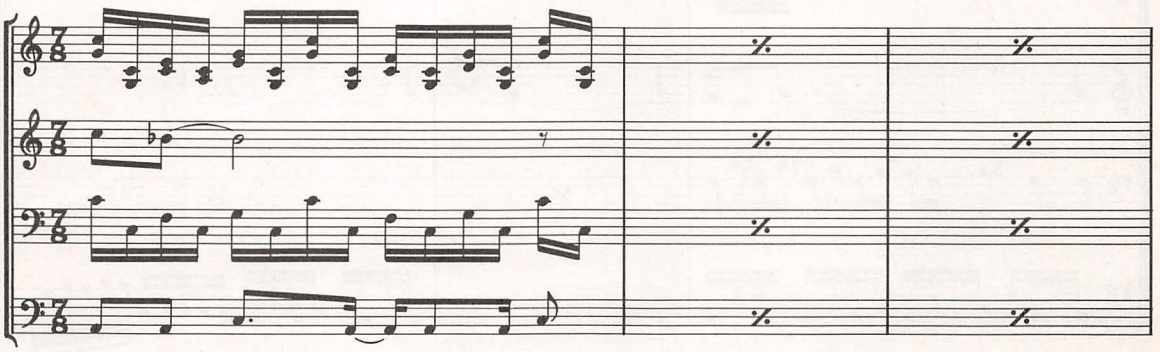


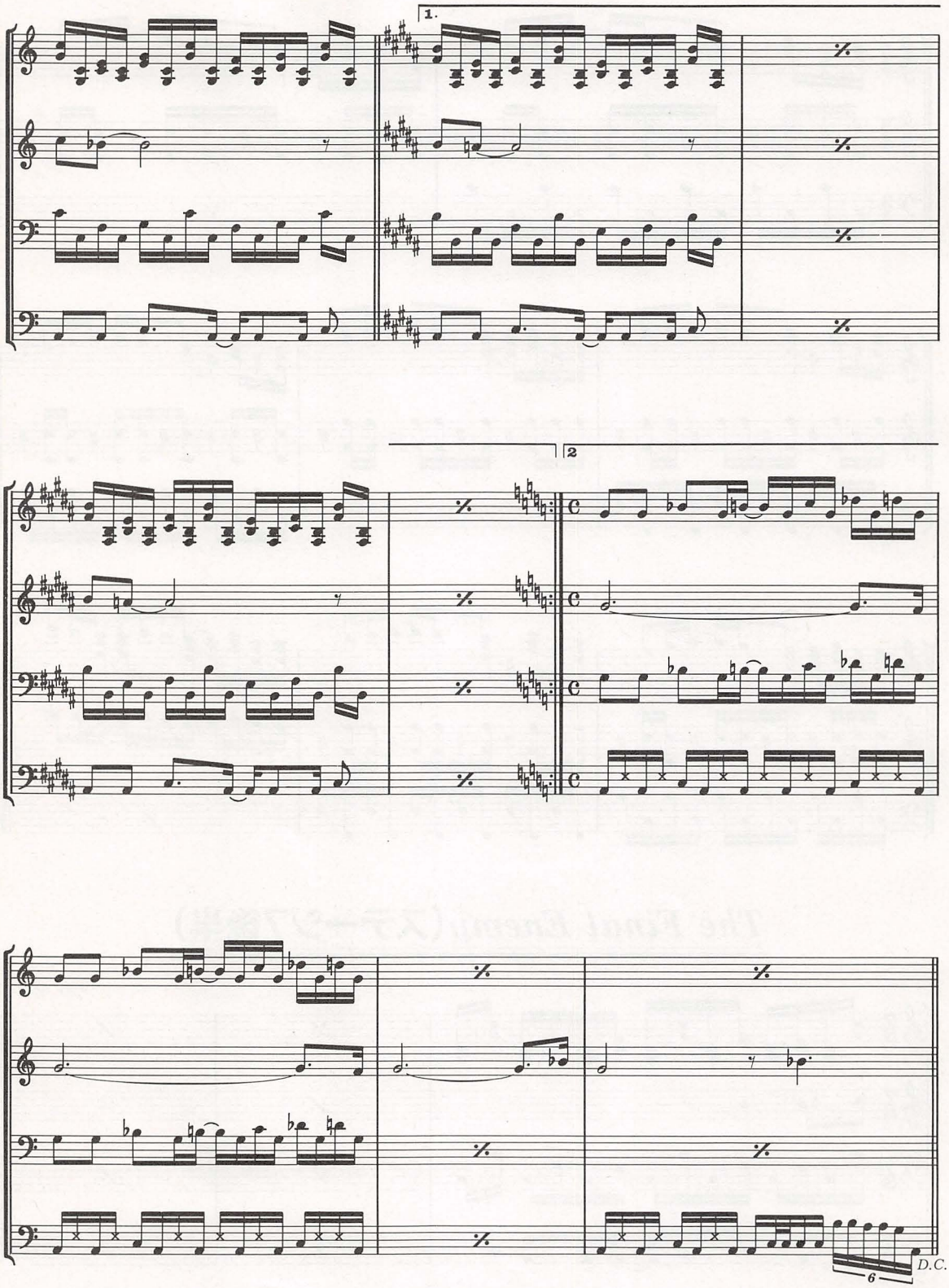






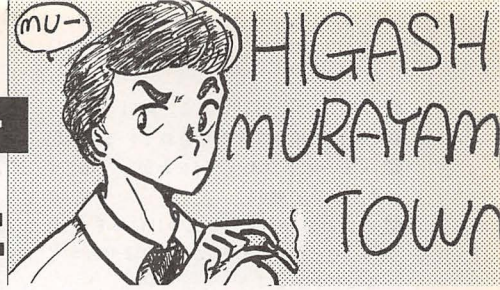
The Final Enemy(ステージ7後半)





この楽譜は，コナミ(株)の許可のもとに掲載したものです。無断転載を固く禁じます。

©手塚一郎



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

東村山町連続殺人事件

by Mr. P. A.

STORY

ここ東村山町で殺人事件が発生した！被害者は，このあたりでは有名な，「杉渕物産」の社長，杉渕公広。さっそくあなたは（東村山警察署捜査一課刑事部長）捜査にのりだした！

★　★

遊びかた

1〜144のパラグラフがあるので，今までのペーパー・アドベンチャーのように1からやっていってください。途中で，アルファベット・チェックがあるので，紙にチェックするか，暗記してください。暗号なんかもあってけっこう楽しめると思います(ちょっと簡単な気もする)。

★　★

1　警察署です。この番号にくるのは何回目？1回目➡23　2回目以降➡36

2　何を調べる？　死体➡7　まわり➡26　やめる➡28

3　一流大学卒業後結婚。2人の子供がいます。子供を調べる➡11　やめる➡23

4　何を調べる？　経歴➡3　職業➡16

5　ここは杉渕物産の木材倉庫だ。➡24

6　「深夜1時頃だれか2人が公園でもみ合っていました」➡28

7　こぶがあります。さらに調べる➡12　やめる➡2

8　呼びました。何を聞く？　アリバイ➡13　公広さんについて➡30　その他➡31　やめる➡23

9　深夜午前1時〜2時と思われます。➡15

10　「Y.S 40」と書いてあります。ん？血まみれになっている！➡37

11　どっちを調べる？　兄➡17　弟➡19　やめる➡23

12　こぶは，うしろから見て，左についてました。(チェック「C」)➡2

13　「深夜1時頃どこにいましたか？」「その頃は寝てました」➡8

14　頭を鈍器でなぐられたようです。➡15

15　何を調べる？　死因➡14　死亡推定時刻➡9　やめる➡23

16　杉渕物産の社長。東村山名物のこけしを中心に木材加工をしている会社です。➡4

17　名前を雄一といい，一流大学卒業後，父の会社に勤務。25才です。➡11

18　呼びました。何を聞く？　アリバイ➡27　公広さんについて➡32　その他➡33　やめる➡22

19　名前を浩一といい，現在二流大学に在学中。大学4年生です。➡11

20　おや？バットが落ちている。　バットを調べる➡10　その他を調べる➡5

21　公園の近くの，倉庫につづいている。　倉庫に入る➡24　もどる➡28

22　だれを取り調べる？　兄➡8　弟➡18　妻➡25　やめる➡23

23　いろいろ調べてみよう！　被害者を調べる➡4　事件を調べる➡15　取り調べ➡22　もういい➡1

24　中に入りました。血はまだつづいています。調べる➡5　血をたどる➡20

25　呼びました。何を聞く？　アリバイ➡35　公広さんについて➡34　その他➡29　やめる➡23

26　砂場に血が散乱して……お？血のあとが，ポタポタ続いている！　血をたどる➡21　やめる➡2

27　「深夜1時頃どこにいましたか？」「テストが近いので勉強してました」➡18

28　公園につきました。　調べる➡2　聞き込み➡6

29　「ほかになにか……」「そういえば，雄一は野球部に入ったと聞きました」(チェック「B」)。➡23

30　「公広さんについてなにか……」「いい親父でしたよ」➡8

31　「ほかになにか……」「最近，父が食事を減らしたみたいで……」➡8

32　「公広さんについて何か……」「親父は兄にばかりやさしくして……」➡18

33　「ほかになにか……」「兄は左ききでね。野球部のスターですよ」(チェック「A」)➡18

34　「公広さんについて……」「うっ……」かわいそうに……➡25

35　「深夜1時頃どこにいましたか？」「夫が帰ってこないので，居間で待っていました」➡25

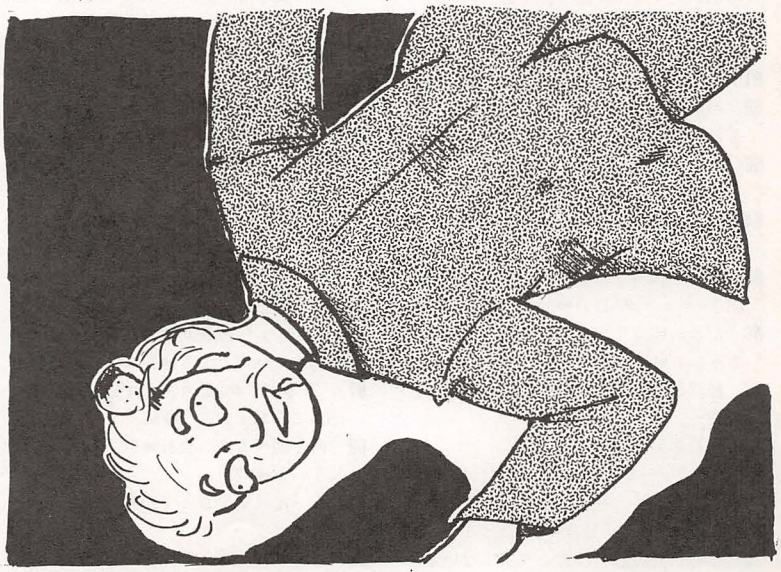
36　さて，どこか別のところへでも……。　現場(公園)へ行く➡28　もっと調べる➡23

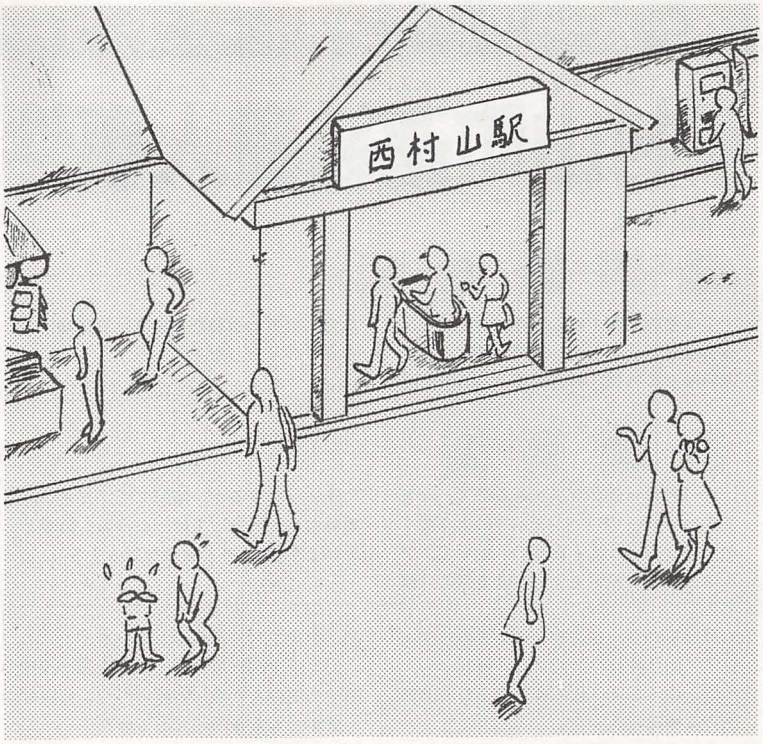
37　こりゃ大変だ！これが凶器か！さっそく杉渕さんの家へいってみよう！➡38

38　というわけでやってきました。　入る➡51　調べる➡45

39　おわり……と言いたいところだが，作者のお言葉により，1へもどってもよいぞ！➡1

40　「それから，見てください，このバット」「……」「血がついているんです」「それがなにか」　「B」チェックしてる➡56　していない➡53





41 こけしがいっぱいある。➡51
42 ああ！雄一さんが殺されている！➡55
43 「どうぞ」「はあ」「何かわかったんですか」「ええ」➡44
44 「凶器らしきものを見つけたんです」「え！」「なにか心あたりありませんか？このバットですが……」➡46
45 さっすが社長の家。でっかいな～。➡38
46 「バットのことなら雄一がよく知ってるでしょう。呼んできますわ」「お願いします」➡47
47 「刑事さん，なにか用ですか」「C」チェックしてる➡52　してない➡53
48 「左についているんです。あなたが左ききという情報を得ましてね」「私をうたがってるんですか」➡バットに書いてあった番号を知ってたらその番号へ，知らなかったら➡50
49 ズギューン！うわっ！撃たれた！➡39
50 捜査不十分！1からやり直し！➡1
51 ピンポーン。「あっ刑事さん，何か御用ですか」調べる➡41　中に入る➡43
52 「公広さんにこぶができていましてね」「それがなにか」「A」チェックしていたら➡48　していない➡53
53 「いえ……べつに……」「なんだ，そうですか。私はこれで失礼させていただきます」➡50
54 ズギューン！銃声だ！いってみよう。➡42
55 大変だ！調べてみよう。➡57
56 「あなたが野球部に入っているってことも…」「うわー！」あっ！雄一が逃げた！　追う➡49　待つ➡54
57 何を調べる？　死体➡60　服➡64　まわり➡68
58 西村山駅前です。聞き込み➡59　調べる➡61
59 「あの……。杉渕物産の……」「ああ，杉渕物産ならすぐそこです」移動➡76　調べる➡61
60 こけしをにぎっている。➡57
61 新聞があった。見る➡62　やめる➡58
62 杉渕物産のニュースがでている。どれどれ。➡65
63 「ふーむ。なるほど！」というわけで私は西村山町へ行った。➡58
64 書き置きがあった。　見る➡71　ほかを調べる➡57
65 えっ！杉渕物産の西村山支社は倒産寸前？(チェック「D」)➡58
66 だれに聞く？　支社長➡80　社員➡69　もういい➡77
67 経営が危機におちいってるようです。➡82
68 屋しきの外です。➡57
69 「あの……なにか……」「ここだけの話だけど，支社長，社員に借金してるみたいだよ」(チェック「E」)➡66
70 この会社の評判はあまりよくないようです。➡76
71 走り書きです。遺書のようだ。『母さんごめんなさい。私は死にます。でも本当の黒幕は……』➡72
72 紙がはさまっていた。見てみよう。➡73
73 暗号らしい。➡74
74

れこっつこごうにこ しむこらこやまここ ばここんごこうこし っこくこすここすこ こりーここ。➡	暗号が解けたら書いてあった番号へ解けなかったら ➡50

75 「あの……つかぬことをお聞きしますが会社のほうは…」「う……ええ……」➡78
76 杉渕物産の西村山支社前です。　入る➡77　聞き込み➡70
77 入りました。「いらっしゃいませ」　調べる➡82　聞き込み➡66
78 「じつはあまりおもわしくないのですよ」と，そこで5時になった。「刑事さん，家にきて，お話ししましょう」　行く➡90　行かない➡81
79 支社長は，北村勇平というそうです。➡82
80 「私が北村ですが」「社長さんについてなにか…」「社長が殺されるなんて…」「D」チェックしてる➡75　してない➡50
81 「そうですか」とりあえず近くの旅館へ泊ることにした。➡86
82 何を調べる？　会社➡67　社長➡79　もういい➡77
83 う～ん快適。さっすが外車……うっ！➡84
84 しまった！眠りぐすり……う～ん……➡96
85 ズギューン！ぐわ～！　➡39
86 朝になった。とりあえず杉渕物産へ電話を入れよう。➡104
87 とっ，そこへ警官がきた！ところが……。➡92
88 「おまえが雄一に殺させたのか」「さぁね……」➡93
89 「うーんどうしよう？」新聞を見る➡95　雑誌を見る➡110　北村の家へ行く➡102
90 「では，私の車でいっしょに行きましょう」➡100
91 ガラガラ，トタンがくずれた！脱出だ➡97
92 北村が逃げた！私は全自動で犯人にされて，死刑をくらったのです。➡39
93 「これ以上話をしてもしょうがない。死んでもらう！」ピストルだ！➡108
94 さて，どうする？　北村の部屋調べる➡109　聞き込み➡99
95 今日2：00から「冬だ一番ドザえもん祭り」が放映されるらしい　(チェック「G」)。➡89
96 「う……ここは？」「おめざめかい？刑事さん」「おまえは北村！」➡101
97 ふう，なんとか逃げきった　(チェック「K」)。➡98
98 とりあえず旅館へ行こう。➡81
99 奥さんはなにも知らないそうです。➡94
100 車に乗った。さすが支社長だけあってすごい車だ。➡83
101 「おまえが雄一を殺したのか」「あ～そ



うよ，あの社長にはさんざんな目に会ったんでね」「くそ～」➡88
102 ピンポーン。「はい，刑事さん？夫ならまだ帰ってませんが」う～ん……。➡103
103「刑事さん，まず中へお入りください」「どうも」➡94
104「はい，杉渕物産です。あっ刑事さん，今日支社長は来ておりません」「そうですか」➡89
105「でも，おじちゃんもなにか教えてよ！」「G」チェックしてる➡107 してない➡111
106 おお！北村支店長に愛人？（チェック「F」）➡89
107「今日，2：00からドザエモン祭りがあるよ」「えーほんと！じゃお教えたげる。前にね，父ちゃんの部屋に母ちゃんじゃない女の人がいたんだよ！」(チェック「H」)➡111
108 よけるしかない！　左➡85　右➡91　だまっている➡87
109 子供だ。「おじちゃんいいこと教えてあげようか？」聞く➡105　聞かない➡111
110 有名な写真週刊誌「FOGUS（フォーガス）」だ。どれどれ……。➡106
111 部屋にきました。何を調べる？　机➡113 戸棚➡124 いす➡122 本棚➡126
112 うわ！落とし穴！　➡123
113 飲みかけのウイスキーがあった。➡111
114 わかれ道だ。　南➡128 東➡121 北➡132
115 通路が続いている。上へものぼれる。北➡121 西➡128 東➡125 上へ行く➡122
116「北村さんのことで」「北村？だれだ」「とぼけないで！あなたの写真を見つけたんだよ！」「う……」➡120
117 これが北村の愛人では？（チェック「J」）➡111
118 字が汚なくて読めなかった。　➡111
119 ありゃ，なんかの店にでたようだ。➡138
120「どういう関係ですか？」「ふっ，そうさ，私が北村の愛人さ！」「やっぱり」➡135
121 わかれ道だ。西➡114 東➡136 南➡115
122 かくし扉を見つけた。入る➡115 やめる➡111
123 あなたは，ここでのたれ死にすることになった。➡39
124 借用書を見つけた。「E」チェックしてる➡130 してない➡118
125 いきどまり！　➡115
126 女の人の写真があった。「F」チェックしてる➡117 してない➡133
127「私は警察のものです」「警察？何のようだい」「J」チェックしてる➡116 してない➡129
128 道は続いている。北➡114 東➡115
129「なんだよ！」「いえ……なんでも……」➡50
130「こりゃ，杉渕社長からの借金だ！」（チェック「I」）➡111
131「社長は知らない。でも，北村から，浩一というやつは聞いたことあるぜ」➡137
132 出口だ！でてみよう。➡119
133 いったいだれだろう？　➡111
134 う～ん，どうなってるんだ？　➡139
135「杉渕さんのこと知ってますか？」「杉渕？ああ，北村のところの社長か？」「そうです」➡131
136 通路が続いている。北➡112 東➡121
137「浩一ってやつとなにか組んでやるっていってたけど」「はぁ……」➡134
138 あ！人がきた！「なんだい，お前は？」➡127
139「北村の居場所を知りませんか？」「今は五木川のあたりの小屋にいると思うよ」➡140
140 というわけで，河原の小屋へきた。入る➡141 やめる➡142
141「I」と「K」をチェックしてる？してる➡144(エピローグ)　してない➡143
142 弱虫！男なら入れ！　➡140
143 しまった！もぬけのからだ！　➡50
144 ガチャッ。あ！浩一さん！ナイフを持っているが……
「たすけて～刑事さ～ん」なんと北村もいる！
「浩一さん！やめるんだ！」
「うるせぇヘボ刑事！こいつが悪いんだ！」
「なんだって？」
「親父を殺して財産をうばおうって言ってきたのはこいつなんだよ！」
「本当か？おい！北村！」
「……は…い……」
「だから……だからおれは，おふくろまで殺してしまったんじゃないか！」
「えぇ！なんだって！」
「だから，だから刑事さん！おれにこいつを殺させてくれ！」
「わ，悪かった！おれが財産を全部もらうなんてうそだ！半分だ！だからなゆるしてよ！」
「北村！おまえってやつは……」
私は怒りにふるえた。
「刑事さん！おねがいだ！」
「それは……だめだ」
「どうしてだよ！こいつが悪いんだぜ！」
「これ以上罪を重ねるな。君が北村を殺したところでなんになる？そんなことをして天国へ行った君の父や母が喜ぶと思うか？さあ，警察へいこう」　THE END

●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。

今月は本当にスゴかった。何がスゴかったかっていうと，みなさんから寄せられたハガキの量。それも，ほとんどが『イースII』のものばかり。

先月から届いていたんだけど，原稿のしめ切り寸前であまり載せられなかったんで，今月は出血大サービス。RPG編は『イースII』特集だよ〜ん。まだ解いてない人はもちろんのこと，もう解いちゃった人もこれは必見だ。

ただ，RPGに力が入り過ぎたのか，AVGのハガキがいつもより少なめ。AVGのレスキューのほうもどしどしハガキを送ってネ！

AVG編

Q レスキュー隊のみなさん，元気してますか？　私は『リバイバー』をプレイしております。しかし，ガーウォーヴァーの牙が見つかりません。どこにあるのか教えてください。

〔？？？・ヤッホー！13才〕

A 〝ガーウォーヴァーの牙〟は，なかなか手に入れることができないアイテムだ。

では，さっそく手に入れかたを教えよう。オッと，その前に準備するものを確認するゾ。青い薬，指輪，ロープ(つたでもよい)以上だ。目指す〝ガーウォーヴァーの牙〟は〝リドラの森〟にあるゾ。さあ，ラピスタークに乗って〝リドラの森〟まで飛んでいこう。

到着したら，〝青い薬〟を泉に投げ込んでみると……(ボクは，このときに流れる曲が大好き♡)，オヤ不思議，輝きに満ちたあるアイテムが浮かびあがってきたぁ，これは取るっきゃないネ。

今度は，老木と会話をしてみよう。会話の中には，〝リドラの森〟にある洞窟の場所が秘められているから，しっかりとメモしてその場所をつきとめるように。

洞窟の場所がわかったら，〝アイドラの町〟のときと同じようにして入口を開けばいい。もちろん，道具を使ってだ。

もう見当がついただろ？　そう！　この洞窟の中に念願の〝ガーウォーヴァーの牙〟が眠っているワケ。ここまで教えれば十分だろう。あとは，キミ自身の手で見つけだしてくれたまえ。成功を祈っているぞ。

Q **ザ・マン・アイ・ラブ　西部警察編**

オキ：団長！　マコールの奴のクルマをつけています。現在地は……。

大門：よし，わかった!!　何かあったら連絡しろ！

ハト：団長！　マコールの奴，空地で車を止めました。

大門：よし！　パクれ!!

オキ・ハト：西部署だ！　うわ！　バキッ(スコップでなぐられた)！

大門：課長！　オキとハトがやられました。どうやってホシをパクリますか？

〔埼玉県浦和市・大門圭介？才〕

A **大門**：課長！　自分が行きます。

課長：よし!!

引本：場所はかわってマコールのいる空地じゃない!!

大門：ちっ！　オキ・ハトっ！　やられちまったか……。かたきは取るぜ!!

マコール：えっさ！　ほいさ！　(スコップで地面を掘ってる)

引本：ここで大門は怒り，ピストルをかまえてさけんだ……。

大門：マコール！　手をあげろ!!

マコール：はっ，はい!!　スミマセンでした。

大門：素直でよろしい！

てなわけで大門は，事件を解決したので

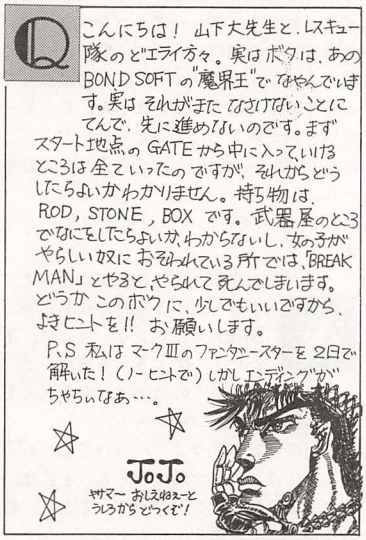
このコーナーは，アドベンチャーやロールプレイング・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，レスキュー隊がこたえてくれます。

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：ボクってとってもnobel（高貴な）な人	清水毅
No.4：俺のファンクラブができないかな？	ロッキー引本
No.4：ア・レスをヨロシク！	大亘康平
No.8：バトルシールドのいじめっ子！	青木聡
No.12：No.12の本名を公開しちゃおう	倉本一浩

あった（ちなみに文は，ふざけているけど質問の答えは，ちゃんと載ってるからネ！）。



〔兵庫県川辺郡・神谷俊行15才〕

この『魔界王』はAVGなんだけど，隠れパラメータとして〝経験値〟がある特殊なゲームだ。神谷クンが，スタートで悩んでいるのもそのせいだろう。

まず，しなければならないこと。それは，変な奴らにからまれてるかわいそうな女の子を助けることだ。けれども，〝変な奴ら〟は，予想以上に強いから，今のキミではとうてい勝ち目はない。

そこで，スタートしてすぐに出会う貧弱な男を倒そう（もっとも，彼には何の罪もないんだけど……）。これによってキミは，〝経験値〟を得て少し強くなったのだ。調子づいて今度は，ヨロイを身につけた大男を倒して，黄金をもらっちゃおう（この人も別に悪い人じゃないんだけど……）。

この黄金は，ある人にあげるために必要だからネ！

これで，このゲームの要領はつかめたかな？ あとは，アイテムを駆使して場面場面を越えていけば，必ず〝変な奴ら〟を倒せるハズだ。

まだまだゲームははじまったばかり。ガンバってネ！

RPG編

レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは，PC-8801FHで『YSII』をやっている中2のガキです。

ランスの村で「廃坑の壁には……（中略）輝くらしいんだ」と聞いたのですが，なんのことかわかりません。ゲーム自体は，もう終わっています。友達も悩んでいます。ぜひ，ぜひ，教えてください。おねがいします。

P.S.デモ画面はカッコイィッ！リリアチャンはカワィッ！

〔富山市・富山の88FH？才〕

ヘェ！ キミもリリアチャンのファンなんだ!? ボクの友達にも，リリアチャンのファンが多いんヨ（ウーン，ロッキー引本のファンも増えないカナ……!?）。

話はかわって，質問の答えに移ろうネ。

この壁が輝くっていう意味を知らない人が案外多いんだけれども，実は，カンタンなことで，ライトの魔法を使うとある場所が光って見えない通路（壁に向かうと進めるところとかネ！）があることを教えてくれるのさ。まぁ，ごく一般的な例をあげれば，鉄鉱石のある場所を見つけるときとか……。まぁ，オシャレと言えばオシャレなトリックといえるかな？

はじめまして。ボクは，日本ファルコムの『イースII』をプレイしています。しかし，氷の世界の洞窟の中で変な雪みたいなのが道をふさいでいて，先に進むことができません。

ファイヤーの魔法を使っても，はねかえされてしまいます。アイテムをすべて使ってみましたがダメでした。どうか，おたすけを！

〔愛知県知多郡・小野田幸司13才〕

どうも，どうも，No.8の青木です。いやぁ，やっぱりここでひっかかる人って多いですネ。この洞窟を通れるようにする方法っていうのは，すごく簡単なことで，ある一定以上のレベルに達していれば，ファイヤーの魔法で雪みたいなのを破壊できるから，そうやってから通ればいいんです。でも，小野田クンのように，ファイヤーの魔法がはねかえされてしまう人は，レベルをあげなくてはなりません。

P.S.『イースII』は「買い買い買い買い買いィ〜っ!!」だよ。ゲームを終わらせたとき，きっと「やっぱり買ってよかったぜィ！」って改めて思ってしまうこのソフト！こいつぁもう買うしかないぜっ！

はじめまして。ボクは『イースII』を一応，終わらせたのですが，「精霊の衣」が見つからないのです。全アイテムを取らないと気がすみません！どうか，どこにあるのか教えてください。

〔富山市・富山の88FH14才〕

ラ〜リホ〜♪（深い意味はない？）最近，やっと『ソーサリアン』が終わった青木 聡です。まあ，やっとソーサリアンが終わったといっても，「消えた王様の杖」から「不老長寿の水」それと，ドラゴンと戦うというすべてシナリオを終わらせるまで8日間（プレイした時間は忘れてしまった!!）かかったから，まあまあじゃないかなって思ってるんですけど（それにしてもムズかしいゲームでした）。

さて，質問ですが，「精霊の衣」が見つからないってヤツですね。むぁっかせなさいっ！じつは，ボクが「精霊の衣」と「鉄鉱石」を見つけたのは，ゲームを解いた後なんです。だから，♪あなたぁの〜キムチ〜がぁよぉ〜くわかる（このCMのフレーズがわかる人間は何人いるかな？）

では，そろそろ「精霊の衣」のある場所を教えましょ！「精霊の衣」は氷の世界の洞窟のなかにありますっ!!

でも，それだけでは氷の世界のどの洞窟かわからないと思うので，もう少しヒントをあげましょう。**ヒント**：「精霊の衣」のある洞窟の入口は岩陰にあるから見えないんだぜ！だけど，そこだけ岩が全体的にとびでてるから不自然な形をしていて目印になってるぜ！ 見つけたときに，「なるほど！」って思ってもらえれば幸いです。ちなみに，こういう洞窟の入口は氷の世界に，これを含めて二つありますよ。がんばって捜しだしてください。

ボクはPC-88MRで『イースII』をプレイしている高1の少年です。買ってから早くも2日が過ぎ，現在，氷の世界にいるのですが，どうしてもつぎの溶岩の世界へ行けません。女神は「扉はダミーだから見破りなさい」と言いますが，どうしようもありません。幻影の鏡が関係していると思うのですが…。

〔静岡県小笠郡・R.？才〕

オシィッ！すっごくおしい！どうして幻影の鏡を使うってことまでわかっていながら，ハマっちゃうの？ たしかに女神のいうとおり，あの扉はダミーなんだ。だから，そのダミーを消して本物の扉をだしてやる必要がある。そこで，この「幻影の鏡」の登場となるわけさ。では，これをどこで使うのか！

それはとっても簡単なことで，「灯台もと暗し」ってヤツだよ。つまりダミーの前で…。わかったかな？

ボクは『イースII』を解きましたが，ルーに会えませんでした（いるかいないか，わからないけどいると思う）。人やモンスターなどから「氷の山へ続く通路で…… 」「なまいきなやつを氷の山へ…… 」と言う話を聞いて，それに関係あると思い，テレパシーの魔法を氷の山へと続く通路で使ったりしましたが，どうにもなりません。どうすればルーに会えるのでしょうか？

〔福岡県飯塚市・富士川義和？才〕

いやぁ〜，『イースII』には感動しちゃった。とくにラストシーンは……。おっとルーに会う方法だけど，富士川クンは溶岩の村の村人達との会話の中で「ルーはこの地帯に住んでいる」って聞かなかったかい？ そう，ルーは溶岩地帯のどこかに住んでいる。ズ

バリと言ってしまえば，溶岩地帯の入口付近だ。でもそこに行っただけではダメで，ルーに会うためには，あるアイテムを使わなければならない。ここまで数えたんだから，どのアイテムを使うかぐらい自分で考えてネ。

ルーに会えれば，あとでとても役に立つヒントをいろいろと教えてくれるヨ！

Q ボクは今，『イースII』をプレイしています。神殿まで行き，地下の水をなくし，イースの女神に中枢部まで来いと言われました。

しかし，中枢部までの行きかたがわかりません。脱走者の隠れ家で地下水の下にあると聞いたのですが……。何かアイテムなど必要なのでしょうか。よきヒントをおねがいします。

〔埼玉県行田市・**匿名希望15才**〕

A みなさん，はじめまして。このたびレスキュー隊になったカメラマン倉元です。それではさっそく匿名希望クンの質問に答えるとしましょう。匿名希望クンは，女神の部屋への行きかたをおぼえていますか？　たしか，女神像の前で，あるアイテムを使って別の女神像の前にワープしましたネ。イースの中枢部へ行くには，この方法と同じように，あるアイテムを使って，女神像に触れればいいのです。このときに使うアイテムは地下水路のどこかに隠されています。もしかしたら人が持ってるかもしれません。さあ，エンディングは目の前です。がんばってください。

Q こんにちは。ボクは『ソーサリアン』の「呪われたオアシス」をやっています。オアシスの薬草に塩酸をかけてルワンの魔力を消し，聖水を取ったまではよかったのですが，その聖水はニセものだったのです。本物の聖水はどこにあるのですか。

〔神奈川県横浜市緑区・**上林茂一？才**〕

A そ～なんです(古～いっ)。せっかくルアンを倒して手に入れたと思った聖水は実はまっかなニセもの……。なんてひどいトリックなんだ！（ボクはプレイしてて涙がでてきました)。

さて，上林クンの質問に答えましょう。「にせものだ!!」と言われた後に塩酸を再び取り，宮殿の中を歩き回ってください。そして，宮殿のどこかにある隠し部屋をさがしだし，その壁を塩酸で溶かしてみると……。ここから先は自分でやってみましょう。

Q レスキュー隊のみなさん，こんにちは。ボクは今，PC-88FRで『ソーサリアン』をやっています。その中の「囚われた魔法使い」についての質問です。実は解いたことには解いたのですが，火の玉のボスは倒していないのです。

どうか，火の玉のボスの倒しかたを教えてください。ちなみにHPは4200です。

P.S.今まで㊊を４回もくらっているのでぜひ載せてください。

〔長野県小諸市・**渋谷修？才**〕

A ㊊を４回もくらっても手紙をだしてくる，その根性にロッキーは，感動したじゃない!!

この「囚われた魔法使い」のデカキャラ「ファイヤーエレメント」の倒しかたには，ナカナカ気が付かないんだよネ！　実はコイツの倒しかたは二つある。『イースII』もでたことだし，ズバリ二つとも教えてあげようじゃない！

まず，一つ目。これは，カンタンだけど，準備が大変!!　まず，５種類ある薬草をすべて集め，「FLY」の魔法を薬屋で作ってもらおう。そしたら「ファイヤーエレメント」のいる場所で「FLY」の魔法を使い，「ファイヤーエレメント」の乗っている台座の上にのっかって攻撃するという方法。

もう一つは，「ファイヤーエレメント」のそばで立ち登っている火柱を攻撃するという方法。この火柱を何本か倒すと，ナ・ナント，「ファイヤーエレメント」が下に降りてくるのだ。下に降りてくればこっちのもの!!　これで渋谷クンも「ファイヤーエレメント」を倒せるハズさ!!

Q はじめまして。早速教えてほしいのですが，『ソーサリアン』の「不老長寿の水」で銀色の音叉までは取れるのですが，その後がわかりません。おそらく水晶のバルブを取るのでしょうが……。

どうか，教えてください。

〔神奈川県横浜市・**？クン？才**〕

A う～ん？　名前を書いてくれない人のお答えはしたくないんだけど，この『ソーサリアン』も，もうすぐオプション・シナリオがでることだしお答えしちゃおうじゃない（だけど，このつぎはちゃんと名前を書いてネ)!!

実は，このシナリオは聴覚で解くシナリオなんだ!!　？クンは音叉を手に入れたのでわかると思うけど，音叉を置く場所が３か所あるよネ!?　そこに音叉を置いたときに，それぞれちがう音が鳴ったハズだ。そして，開かないドアを開けようとすると３種類の音が鳴ったでしょ。そう，ドアと音叉は共鳴していて音叉を置きっぱなしにして，その鳴っていると音と同じドアに行けば開くんだヨ。でも，ドアは開ける順番があって，どれからでもいいって訳じゃない。この順番は，自分で見つけてネ。ヒントをだすと，最初のドアは，一番行きにくいところだ!?

Q こんにちは。ロッキーさん。『ソーサリアン』の３度目のレスキューをたのみます。シナリオを15本全部解き終わったら気が付いた「ドラゴンとたたかう」というモードについてです。ヒドラ，ブルードラゴン，ヴァイデスを30分の死闘の末ようやく倒し，つぎに首ぐらいしか動かないドラゴンに出会ったのですがやられてしまいました。どうやって倒すのか教えてほしいじゃない!!

P.S.１．魔法が120個全部できあがったじゃーん。

P.S.２．今度のレスキューは，『YSII』かなぁ。

〔群馬県桐生市・**BEBA太郎14才**〕

A おっ!!　３度目の質問だネ。BEBA太郎クン!!　キミは，ボクにとってもう，常連サン！　このロッキー，キミの名前は，もう憶えてしまったヨ!!　ウンウン……。

質問のキングドラゴンについてだけれどコイツには，大きな弱点がある。それは，首の下を見れないことなんだ。そこで，首の下に入り，左側を向いて上にジャンプしよう。そうすれば攻撃をくらわないし，キングドラゴンが首をもたれているときにはダメージを与えられるゾ。

ただし，キングドラゴンの攻撃力は絶大だから，HEALの魔法などを用意しておかないとツライかもしれないネ!?

Q レスキュー隊のみなさん，Hello！　私は今，『ドラゴンクエストIII』を解いていますが，ブルーオーブがどーしても見つからなくて悩んでいます。いろんなとこで，〝やまびこの笛〟を吹いてみたけどダメでした。ちなみに，今ささげてるオーブは，レッドオーブ，シルバーオーブ，イエローオーブ，グリーンオーブ，パープルオーブです。

Please Help me！

〔秋田市・**こぢら♡16才**〕

A あるときは，ナメクジ野郎！　またあるときは，某都立高校一年生(１号生ではない)。そしてまたあるときは，「熱っぽいの！」愛好家果して，その実体は，知る人ぞ知る！（知らない人はまったく知らない）レスキュー隊No.８の青木　聡であった！

では，さっそく，勇者ロトの子孫？　のボクがお答えしましょう。こぢら♡ちゃんが見つけてないのは，ブルーオーブですね！

このオーブは，ズバリ！　ランシールの神殿にあります。だけど，その神殿の奥では１人でしか冒険することができないから，神殿に入る前に誰にオーブを取りに行かせるかよく考えてくださいね（ちなみに一番先頭の人が１人で冒険に行くことになる)。ボクがはじめて神殿に来たときは先頭が戦士だったから，薬草は持ってないし，魔法は使えないしで，すぐに死んじゃいました（小さいお子さまに限らず，みなさん真似しないように)。

それでは，がんばってください。

Q レキュー隊のみなさん，こんにちは。ぼくは，また，『ゼリアード』で悩んでいます。ベーマガ6月号の答えの中で，「不思議の面の扉に出口が二つもある扉があるじゃない！」と書かれていましたよね？

ぼくはそこで悩んでいるんです。出口が二つある扉がどうしても見つかりません。教えてください。

〔兵庫県相生市・**高田晋？才**〕

A どうも！　ロッキー引本です。6月号のは説明不足でした!!　ゴメンナサイ……。だから，今月は，この質問にくわしくお答えしちゃうヨ!!

まず，A，B，Cという扉があると仮定してちょうだい？　コレは出口が二つある扉に関係がバッチリあることだから，ちゃんと仮定してネ。それでは，いってみよう!!

Aという扉に入るとBという扉にでる。そして，Bの扉に入るとAの扉にもどる。コレが普通の扉なんだけども，出口が二つある扉の場合はAの扉に入るとBの扉に着く。そのあと，また，Bの扉に入るとCの扉に着いちゃうのだ。意味がわかったかな？

わかってネ……。

この扉を越えれば，もうすぐ，「アルガイエン」というデカキャラのところにたどりつけるゾ！

読者間レスキュー

Q 私は，PC-6601の『コロニーオデッセイ』で困っています。

南極らしきところのペンギンさんで，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！　(88年7月号掲載)

〔岐阜県海津郡・**山田真代♡13才**〕

A 不朽の名作『コロニーオデッセイ』のレスキューをします。

率直に申しあげると，ここでは，「たまごの殻」を「打破する」とすればよいのです。「たまごの殻」という単語は「EGGSHELL」，「打破する」は「BREAK」です。

見事にたまごが割れているシーンを見ることができたら，まさに感動モノですよ。

私なんか，このシーンに半年かけたのですから。

P.S.あ～，人を助けるってなんてすがすがしいんだろう♡

〔東京都・**私は弱者の味方だ！15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。(88年7月号掲載)

〔滋賀県・**アフターバーナーIII16才**〕

A 魔神宮の(6月号の"アフターバーナーIII")レスキュー



このゲームはまず四人見つけ出すことが目的になっています。だからおかわからないので四人教えます。

(ちなみにこのゲームは(クリア)数が？「たかが人むし」

1、Aのあたりの洞窟のしびらの中。
2、Bのとうの2回の1番おくの◎。
3、砂漠からしに行き、しの最下階の右側のかべをぬけた所の中央
4、Bの町の中央(麺字架の間)

〔埼玉県越谷市・**春の幽霊？才**〕

Q セガマークIIIの『ファンタシースター』について質問です。

アルプラチノ高原への行きかたがわかりません。何としてもそこに行ってラエルマツリーからラエルマベリーを取りたいのです。エアキャッスルまでやってきたのですが……。(88年6月号掲載)

A 6月号の名無しのゴンベエさんの質問にお答えしよう。

まず，地下の町で「アイスデッカー」を買う。そして，あるところへ行くとカベがくずれるので，一番奥であるアイテムを使えば，念願のラエルマベリーがあるゾ。ただし，「ラコニアンポット」がないとダメだから注意！

ところで，ラエルマベリーの使いかただけど，エアキャッスルをでるところでミャウに使わせると……。

さぁ，キミも大空に向かってLet's go！

〔北海道川上郡・**中田隆二16才**〕

■**清水**：読者間レスキューに参加してくださっているみなさん，本当にありがとう。

今月も，たくさんの情熱のこもったハガキが届いたんだけど誌面の都合で載せられなかったみなさん，ゴメンなさい。

さて，いつものとおり今月の課題を発表するとしよう。「なんだよこんなところでハマってるのかよ～っ」となげいているキミ！

ぜひお便りを……。ヨロシク！

Q ボクは，『シャロム』をやってますが，魔女のラーナに会えません。

デッドロック地方の廃墟(はいきょ)にいることは，クリスのおじいさんに聞きました。それでも行けないのです（砂漠は広いよ～っ！）

持っているアイテムは，短剣，ローソク，水，オノ，ダイヤ，フリーパス，ネックレス，ハンマーです。

P.S.はやく『シャロム』を解きたいよ！

〔三重県亀山市・**松尾　靖？才**〕



〔？？？・**光秋？才**〕



〔神奈川県横浜市・**今井裕介15才**〕

おたより待ってます！

この「レスキュー！AVG&RPG」のコーナーに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は1人1ゲーム1シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストはタテ書きで，必ず黒インクを使用し，左上に空き部分（2×2cm）を作ってください。

なお，電話でのお問い合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「レスキュー！AVG&RPG」係

秘&意コーナー

★今月の㊙情報大賞★

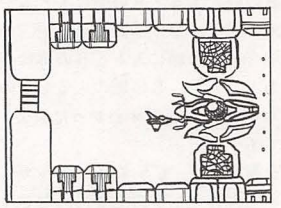
MSX版『グラ2』最終面に安全地帯発見！

大分県宇佐市・OPTION&ろみおん？才

MSX版『グラディウス2』のヴェノム艦（最終面）のボスのところで安全地帯を見つけました。最後のボスのところに来たら，弾を撃たずに図のところまで行きます（真ん中より，少し下にずらすのがコツ）。

すると，上下から降ってくる弾がでてこなくなります。そして弾を撃ってみてください。イナズマは撃ってきますが，かすめるだけで当たりません。撃ってもイナズマがでてこなければ，位置を少し上にずらしましょう。

この技は，『沙羅曼蛇』に『グラ2』を差してヴェノム艦に行ったときも有効です。



イラスト：ろみおん
発見者：OPTION

㊙ PC-88SR版『イースII』の5匹目のデカキャラをラクに倒す方法。

まず，部屋に入ったら，一番右上に行き上を向いたままファイヤーの魔法を使う。すると，敵にファイヤーが当たってないのにダメージを与えられる。ただし，部屋に入ったら1回もファイヤーを使わないで右上へ行くこと。これを使うとレベル23でラクにやっつけられる。

最後の敵は，生命の薬を使っているとけっこう簡単（レベル26ではキビシイ）に倒せる。

鐘つき堂で5回鳴らされた帰りには，カベの左側にそって歩いて行こう。途中で変なメッセージが……（でるかもしれない）。

［埼玉県新座市・赤崎達也13才］

㊙ PC-88版の『SUPER大戦略』の㊙です。

ナイトライダーのキッドや，強力なヘリ，戦闘機，ホバータンクなどがでるコマンドを発見しました。

まず，ディスクを入れ，読み込みをします。そしたら，生産を選んで，大文字キーとカナキーをロックして，コントロール・キー，シフトキー，GRPHキーとCOPYキーを押したままで，スペース・キーを押していくとサイシンエイのつぎに，英語で書いた変なのがでます。それに合わせればOK。

［岡山県備前市・アストロ？才］

㊙ PC-88版『バトルゴリラ』の㊙です。

ゲームを立ちあげるとき，ESCキーを押すと兵士の絵がでて，ミュージック・モードになります。

［東京都大田区・志賀貞美16才］

㊙ PC-88版『ARCUS』で，㊙を見つけました。

村の広場においてF5かF10を押すと，ミュージック・モードになります。

［宮城県仙台市・佐藤永輔？才］

㊙ PC88版『SILVER GHOST』の㊙です。

まず，ドライブ1にCディスクを入れ，つぎにドライブ2にBディスクを入れると，主人公と仲間が〝つっぱり〟のゲームができる。

動かしかたはいっしょで，終わりがない？

［大阪府西成区・井村　貢15才］

㊙ PC-88SR用『めぞん一刻―完結篇―』で隠れキャラを2人見つけました。

一の瀬賢太郎：一の瀬さんが1号室にいないときに1号室に入る。たとえば，2号室から裏手にまわり，1号室に入る。

一の瀬のおじさん：最終日の前日の宴会のあとで1号室に行く。

早い者勝ちの情報だと思いますが…。

［富山市・山本嘉則16才］

㊙ PC-98版『めぞん一刻（一完結篇一）』の㊙です。

宴会中に朱美さんと話しつづけると，カップ酒がたくさん手に入ります。

これで住人のおいはらいが楽です。

P.S. 一の瀬さんの名前が説明書と原作と漢字がちがうような気がする。

［愛知県蒲郡・足立泰章17才］

㊙ PC-88用『ハーレッシュ』でお得なワザを発見しました。

まず，ゲーム中にドライブ2のBディスクを抜いて，Cディスクを入れます。

そして，町や洞窟（ドライブ2が読むところならどこでもいい）に入ると，バグ面になります。

この面は本来なら障害物があるところでも通り抜けられるので，それを利用して迷宮などではカベのむこう側の宝箱もとれるワケです。だけど，画面はメチャクチャなので，帰り道がわからなくなることがあります。

〝いどうの魔法〟が使える場所（その前にディスクをもとにもどして）でやりましょう!!（はっきり言って邪道…）。

［富山市・ハーゲッシュ15才］

㊙ X1turbo用『ソーサリアン』でちょっとした㊙を発見しました。

Xキーを押しながらゲームを立ちあげると，2ドライブの人でも1ドライブとして遊べます。

また，2キーを押しながらゲームを立ちあげると，FM音源がある人でも，PSGバージョンのBGMを楽しめます。

［福井県武生市・加藤恒規18才］

㊙ X1用『ヘルツォーク』のサウンド・テストモードを見つけました。

ただ普通にディスクを立ちあげてからリセット・ボタンを押せばよいだけです。なお，曲は，2と8キーで変えることができます。

［北海道札幌市・堀江正広？才］

㊙ X1版『今日も朝までPOWERFULまあじゃん』のタイトルのアザラシ(？)の増やしかたを発見しました。

1. 普通に立ちあげ，メニュー画面にする。
2. 「名前を登録しなおす」を選択して，SHIFTとBREAKを同時に押してから，リターン・キーを押す。
3. ディスク・ランプが光るまで待つ。
4. ほら，増えたでしょ！

［埼玉県坂戸市・杢保孝則？才］

MSX2版『激突ペナントレース』で㊙を発見しました。

まず，TEAM EDITにします。そして，ピッチャーのスピードを99にします。そして，百の位を1にすると159になるが，セーブするとなんとスピードが199になっているではありませんか！

おまけ，F5を押すと歓声が消えます。

［富山県婦負郡・てつや&たつや13才］

MSX2版『激突ペナントレース』のTEAM EDITの㊙技を発見しました。

バッターの打率は最低150なのですが，100にすることができるのです。方法は，いったん200にして，つぎに「2」のところに，「1」と入れると150になるのですが，気にせずSAVEして，またLOADします。すると，そのバッターの打率が100になっているのです。

あと，ピッチャーの防御率の最高は9.86となっていますが，9.87でもだいじょうぶなのです。

P.S. 走力99だとパーフェクト・スチールができます。

［東京都西多摩郡・天狼星15才］

セガマークⅢ版『剣聖伝』でコンティニューを見つけました。

やりかたは，「GAME OVER」がでているときに，1コンを上，上，下，下，左，右，左，右，1ボタンの順に押すとできます。でも3回しかコンティニューは使えません。これで，だいぶラクになります。

それともう一つ。

弁慶の簡単な倒しかたです。

弁慶が近づいてきたら足を見よう。

そして左足と右足がくっついたときに，刀で斬ると，弁慶が確実にダメージを受けます。

［大阪府摂津市・寺田&石丸16才］

PCエンジンで『ガントレット』を！

ふと思いついたのですが，PCエンジンで『ガントレット』をだしたらどうでしょう。ちょうどパッドも5個まで付くことですし，きっと楽しくなると思います。でもPCエンジンでは無理かな？「アーオ」の声がでるかな？

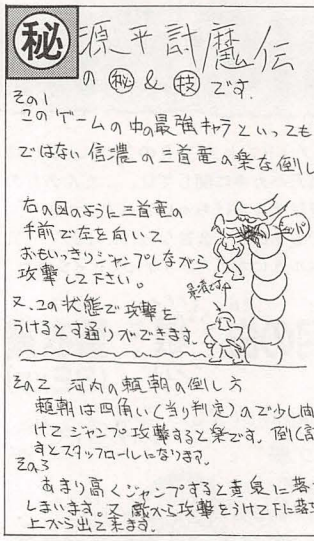
ところで，最近思うのですが，私は19才にもなって，PCエンジンを買うわ，浪人はするわ，なんかオトナ気ないなって思います。近ごろは，本屋でベーマガを買うのも恥かしくなってきました。

私と同年代，あるいはそれ以上の皆さんいったいどう思われますか？

こんなことで悩んでいる私は，小さな人間なのでしょうか？

ちなみに私は，ボツが嫌いです。

［神奈川県横浜市・特許出願中19才］



［神奈川県横浜市・バブルシステム16才］

MSX2版『パロディウス』の㊙をお教えしましょう。

まず，F1キーでポーズをかけます。

そして，

1：KONAMI↵
2：BUTAKO↵
3：TAKO18TH↵
4：PARO↵
5：ZENBU↵
6：KATAI↵

と，打ち込みます。

1～4は，ベルが，赤・緑・青・白，それぞれにホールドされます。

5は，Full装備。6は，バリアが20発までたえられるようになります。

［愛知県名古屋市・七條光宏15才］

PC-88SR用『Mr.プロ野球』の㊙です。

コマンドの「酒宴」で，「どこで飲むか？」のとき，4以上の数字を入力すると，ちょぴりバグッぽくなりますが，お金を払わずにすみます。

P.S. ぼくは今，48勝4敗2分で首位を独走中でーす。

［東京都品川区・山田晃久13才］

PC-88SR版『大戦略88』での㊙です。

敵との戦闘モードのときに，SHIFTキーを押していると，戦闘のシーンが速くなります。

※FH以降の機種では，F6～F10キーを押していても，効果は同じです。

［栃木市・小野島基16才］

PC-9801・2HD版『Ys』と『XANADU』の㊙！

この二つのソフトは，DATA DISKが共用できる！　つまり，1枚のディスクで『Ys』と『XANADU』のデータをセーブできる。

ただし，当然，両方をSAVEするときには，別々のディスクをフォーマットしてください。

［兵庫県三木市・GILGAMES15才］

PCエンジン用『R-TYPE』の㊙です。『R-TYPEII』の2周目において，

a：『R-TYPEⅠ』の2周目のパスワードを入れる。

b：『R-TYPEⅠ』の1周目のパスワードの，下2ケタ目のアルファベットの文字を，二つうしろへ，ずらす（例：P→R）。

つぎに，㊙パスワードを紹介しましょう。

1．下1ケタ目
　B→反射レーザー
　H→対地レーザー
　J→対空レーザー

2．下2ケタ目
　N→フォース3段階
　J→フォース2段階

ただし，これは，すべてのパスワードで使えるとは限りません。

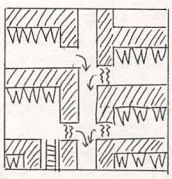
P.S.「DNK-5012-NJ」自己最強のパスワード，ここに公開！スコアに注目!!

［群馬県藤岡市・折茂育哉15才］

ザナドゥ　for MSX
by おまち

㊙とは言えるほどのものではないと思いますが……。

MSX版のザナドゥでは，何回でもトレーニング，グラウンドに戻ります。



マニュアルのマップのド真中より少し左の方に右のような場所があります。矢印のように落ちてしばらく落ちるとケーブがあるので，うまくタイミングを合わせて入ってください。

トレーニング・グラウンドの王様にレベルを上げてもらうと，CSTが2つもらえ，それでトレーニングが，できます。(HR2ちも可能です)

［埼玉県行田市・おまち16才］

㊙&意大募集

この㊙&意コーナーは，読者のみなさんが創るページです。パソコン，ファミコン・ゲームの㊙はもちろん，必勝法などもOKです。ただし，プログラムのバグによる珍現象は㊙とはみなしません。また，意はゲームに対する意見やソフトハウスに対する意見なども受けつけます。

いずれも他の雑誌との二重投稿はおやめください。

あて先：〒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「㊙&意コーナー」係

読者の闘技場

はぁい，今月も闘技場の時間がやってまいりました。♪も〜いくつ寝ると〜夏休み〜。楽しい夏休みを前にして読者のみなさんは心ウキウキときめいていることでしょう。そこで，わが読者の闘技場からもスペシャル・プレゼント！ 来月のこのページに掲載されたハガキに関しては，ふだんの月の倍の経験値をあげちゃいま〜す。つまり，佳作でも２Exp，金賞なら10Exp!!! 一気にレベル５になれちゃうなんてオイシイわ。

レフェリー：山下 章
かわいさ：TOMMY
キミたちの守り神：首なしアルデバラン

今月の黄金（ゴールド）クロス聖衣賞（5Exp）



静岡県富士市・うえひろし13才
トータル経験値５：レベル３戦士
山下：じつはTOMMYは「 〜 でしゅ」なんてしゃべりかたはしない。ではなぜそんなイメージが定着してしまったのか？——すべての謎を解くカギは『ドラゴンバスターの本』の中にありおりはべりいまそかり。元凶は手塚一郎氏。

今月の白銀（シルバー）クロス聖衣賞（3Exp）



長野県上伊那郡・ねぎわら15才
トータル経験値３：レベル２遊び人
TOMMY：謝ってすむネタではないが自分のネタじゃないから許す。それどころかキミには銀賞をあげちゃおう。うむ。バンゴ脳とかバンレッグなんてゴロもよければ解説もいい。他人のネタを読むと気の安まる今日この頃でした。

今月の青銅（ブロンズ）クロス聖衣賞（2Exp）



青森県十和田市・なっとまん14才
トータル経験値２：レベル１僧侶
山下：金賞の作品と同じ題材を使いながらもミゴトにバリエーションを持たせた良い例。しっかし，こんなにうちわネタが多くていいんでしょーか？ 闘技場のネタについてきたかったら毎月ベーマガをスミズミまで熟読することだね。

今月の大ボケ（0Exp）



神奈川県横浜市・青玉虫16才
トータル経験値０：レベル０僧侶
TOMMY：似てねーっ！ 大体跳ね回りながら俳句をよまれたら不気味だっての。というコトでさらし者第３号は青玉虫に決定だ。あららぎ，あららぎ。

〈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）



大阪府堺市・Bellmate萩原17才
トータル経験値１：レベル１忍者
T：大ボケ野郎とは対照的にクリソツな２人。わーははは踊れ踊れ踊れっ！　舞舞（©金竜飛）



青森県八戸市・前田良二17才
トータル経験値１：レベル１忍者
山：近ごろ，TOMMYのネタがトミーに多い。そういえば昔「噂の刑事トミーと松」てのもあったね。



東京都江東区・風斬15才
トータル経験値１：レベル１戦士
T：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）。（©手塚一郎）ニンニン。



東京都世田谷区・無敵鉄金剛13才
トータル経験値２：レベル１忍者
山：カータンといえば，ボクが昔出演したピンポンパンの人気キャラ。知らない世代の人も多いかな？

来月は経験値倍づけ！　どしどし挑戦を!!



岡山県倉敷市・カミュー16才
トータル経験値10：レベル５戦士
T：字が読めないだろうが，よーするにカミューは光Oンジの悪ロを言っとるのだ。あたしゃ知らね。



広島県福山市・ルウリィ18才
トータル経験値１：レベル１遊び人
T：おお，正しい意見だ。考えてみりゃ，カイがよけいなコトしないで寝てりゃよかったんだなあ。



東京都台東区・Kyou16才
トータル経験値２：レベル１戦士
山：Kyouちゃんはいつもあて先に「御中」をつけてきてくれる。エライ。いいお嫁さんになれるヨ!?



三重県松阪市・大魔王シャザーン16才
トータル経験値１：レベル１魔法使い
山：電波の近くにアイス付ランチ800円という焼肉屋がある。グルメのYK-2はその常連なのだ。



岩手県花巻市・びび16才
トータル経験値１：レベル１忍者
山：ハガキの表に注意書きが――このハガキを読む前にブラックコーヒーを口に含めとのこと。げっ！



千葉市・PLAYING　MAN14才
トータル経験値１：レベル１遊び人
山：ウ～ン，コレぞアイデアっ!!　柔道部の部長が四角い顔をしているのがとてもポイント高井麻巳子。



埼玉県美里町・よしりん16才
トータル経験値４：レベル２僧侶
T：ひーっ，お許しください女王サマ！　わんわんっ。わんわんっ。ペーマガでもアブねーだろーが！



千葉県鴨川市・おわちゃ16才
トータル経験値１：レベル１魔法使い
T：いいえっ！　痛いですわ女王サマっ（しつこいですか？）。嗚呼，これでいいのかニッポン!!

☆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戦士・うえひろし…ペーマガ原稿用紙（ワープロ用紙にも使えるゾ）

第19回 山下章の フリートーク・ボード Free Talk Board

伝えたいことがあります…（©高井麻巳子）

先日秋葉原で，サングラスをかけて買い物をしていたボクのことを指さして，「あっ，なんとかって雑誌で連載している山下　章に似てるっ！」と，のたまってくれたキミ！

そう，キミだよキミ!!　ベーマガの名前を忘れていたばかりか，そのあとに「でも人のことを指さすのは良くないね。てへっ」と自分でフォローするのはやめなさい!!

それに，そのあとボクが中古の『魔鐘』を買うと，「魔鐘かあーっ」と，しょう気をはくような声でつぶやくのもやめてちょうだい，たのむから（ちなみに，そのときに買った『魔鐘』はあくまでもコレクション用です）。いっしょにいた手塚君とMUNEPI♫は飛びはねて喜ぶし，TOMMYには「山下さんとは絶対にアキバに行かない」と言われちゃうし，もうサンザン。くそーっ，今度アキバに行くときは，例のハデハデなロッキー・ルックに身をつつんだ引本でも連れていって，みんなの注目がそっちに集まっているうちにサッサと買い物をすませちゃうしかないかなァ。

――てなワケで（どういうワケなんだか）今月のフリートークボードでは，みなさんにお伝えしたいことをいくつか書いておきたいと思う。要チェック！

☆ホンキ・ホンネ休載の理由

『ドーム』にはじまって『桃伝』『ドラクエIII』『キャプ翼』としだいにヒートアップしてきた「山下　章のホンキでPlayホンネでReview!!」のコーナーが，ごらんのとおり今月は休載。とは言え，これは決してボクが手をぬいたわけじゃないので，そこんとこ誤解しないでほしい。

じつは，今月号ではある大手ビデオゲーム・メーカー（名誉のため名前はふせます）の最新ゲームについて，レビューをすることがすでに決定していたんだ。ところが，インタビューの直前になって，急きょメーカー側から断わりの連絡が入ってきた。理由はと言うと，「今の時期にそのような内容の記事が掲載されるのは望ましくない」。――ナンのこっちゃと読者のみなさんは思うことだろう。まあメーカー側がそのような回答をしてきた要因はいろいろあるんだろうけど，正直，これは「逃げの姿勢」以外の何物でもない。

今回ボクがもっとも残念だったことは，取材を拒否されたことよりもむしろ，日本のビデオゲーム業界をリードすべき立場にある大手メーカーが，自社の作品の方向性に対して，外部からの批評を避けようと保守的な姿勢をとっているということだった。

どうしてゲームをプレイする側の人間たち（＝ベーマガ読者）といっしょに，ゲームの将来の方向性を考えていこうとしないのだろう？――ホンキ・ホンネで今後，そのへんのことも追求していかなければならないようだ。

☆AVG&RPGⅣが遅れている理由

なんだか言いわけめいたことばかりがつづくけど，こちらのほうは一方的にボクが悪いんです。スミマセン。

Ⅰ Ⅱ Ⅲと順を追ってレベルアップしている以上，今回のⅣはさらに内容の良いものにしなくちゃいけないというプレッシャーで，なかなか思うように筆が進まないのだ。さらにもうひとつ，遅れている原因になっている㊙の理由があって，先月号にも書いたとおり，なぜ遅れているかはいまにわかるはずっ！　いずれにせよ，来月号で正確な発売日と発売記念イベントの日時をお知らせできると思う。もう少し辛抱していてほしい。それでは，以下がその内容だ。

●PART 1：ALWAYS（いつもの別冊のパターンによる中味の濃～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，ウルティマⅣ

●PART 2：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

●PART 3：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3（コレ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，きまぐれオレンジロード

● PART 4：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

●PART 5：ゲーム・ミュージック楽譜&プログラム集

☆イベント情報だよっ！

今月は名古屋，四国の2か所でイベントが開かれる。とくにボクは四国へ行くのは生まれてはじめてなので，とっても楽しみ。名古屋のみなさん，四国のみなさん，イベント会場で会おう!!

●X68000 IN TECHNO
日時：7月16日（土）テクノ豊橋イベントフロア
7月17日（日）テクノ名古屋4Fイベントフロア
どちらもPM1：00～5：00
お問い合わせ先：テクノ名古屋
☎052-581-1241

●パソコンサンデー・イン・高松
日時：7月23日（土）PM 2：00～4：00
7月24日（日）AM10：30～12：30
PM 2：00～4：30
場所：ヨンデンプラザ高松3F集会室
〒760 高松市丸亀町11-1
☎0878-51-3863
お問い合わせ先：シャープエレクトロニクス販売（株）高松支店
☎0878-61-8888

☆ハイテックについて

みなさんからいまだにお問い合わせの多い究極の同人誌ハイテックについての情報もここにまとめておこう。まず，いま在庫が残っているのはつぎの3種類。

●第2号…イシター大特集号（パスワード・コンストラクション他）
●第3号…ファミコンAVG&RPG特集号
●増刊号「ワルキューレ本」…HYPEY-バルバーラさん著のマンガ『THE STORY OF VALCÜRE』

▶申し込み方法
①1冊につき500円（本代330円＋送料170円）の無記名の郵便小為替――郵便局の窓口で買える
②6×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの1枚
①，②を封筒に入れて，第2号，第3号，ワルキューレ本のうちのどれがほしいのかを明記して，
〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号
ハイテック編集部
あてに送ってください。また，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキにて上記へお願いします。

ファンタジー通信

アレール姫の指環

手塚一郎



▲埼玉県越谷市・夏川ひお

オレは旅人としてこの地に来た
今また旅人としてこの地を去る
何故ここに？——それは風の吹くまま
何のために？——それは気の向くまま
オレの道はただ一筋
己の進ずる道のみ
信——それがオレの正義
夢——それがオレの幻想
オレか？
オレはただの旅人
スペリオン＝アーノルディア
「聖騎士スペリオン　カナンの章」より
〔大阪府相原市・趙雲子龍〕

ごあいさつ

こんにちは，平林さんの玩具こと手塚一郎です。いやー，最近はジメジメした天気が続きますね。梅雨なんだから当然ですが，ボクのようにあっちへフラフラ，こっちへフラフラとワンダリング・モンスターのようにさまよう人間にとっては，こういった天気は苦痛以外の何物でもないわけです。

で，仕方なく（でもないね）机の横に積みあげられた文庫本の山に取り組むことになります。今月は，そういった中から1冊ご紹介しましょう。ファンティング・ファンタジー・マガジン「ウォーロック」やテーブルトークRPG「トンネルズ&トロールズ」などで絶好調の社会思想社の「アレール姫の指環」です。



▲「アレールの指環」社会思想社　760円

アレール姫の指環

「社会思想社」って聞くと，むずかしそうな本ばかりだしている会社を連想する人は少なくないと思う。実際，ボクの机に置いてあった「ウォーロック」を見て，「へー，社会思想社って，最近は軽くなったんだ」と言った知人がいたぐらいだから，少し前まではむずかしい本ばかり出版していたのかもしれない。

さて，「火吹山の魔法使い」で日本にゲームブックのブームを巻き起こしたり，また「トンネルズ&トロールズ」により，テーブルトークRPGの普及に一役買っているこの社会思想社が，今度は「アドベンチャー&ファンタジー（略してA&F）」と題して，小説の翻訳をはじめたのをご存知だろうか。

「軽快なテンポで展開の早いストーリーの“ファンタジックな冒険小説”」と銘打ったこのA&Fシリーズは，現在「凍結都市」「運命のダイス」「アレール姫の指環」の3冊が刊行されている。今回はその中の「アレール姫の指環」を紹介しよう。

この本は題名からも想像できるとおり，指環探索の物語だ。

主人公の名はトリスタン。魔術師ブレイスの弟子である。いや，弟子だったと言うべきだろう。なぜならば，ブレイスはもうこの世にいないからだ。《冬の王》ニミールに殺されてしまったのだ。

魔法の石の収集からもどってきたトリスタンは，そのことに気がつき，嘆き悲しむ。捨て子だった彼にしてみれば，師匠とか育ての親という以上の存在だったのだ。

と，途方に暮れる彼に，突然話しかけるものがあった。卓の上の真鍮の犬——それは，ブレイスの魔法による遺言だった。

ニミールにより，暗黒の砦に捕われている《九つの指環》を持つアレール姫のこと。十番目の指環を見つけないと，ニミールを倒せないこと。そして，アレールを砦から救いだすには，熟練の魔術師，カランドラの王座の正当な嗣子，エスドラゴンの軍馬ヴァラダンの三つが必要だということ。

やがて声は消え，トリスタンはこの冒険に旅立つことを決意するのだった。

ここまでが物語の導入部。気がついた人もいると思うけど，これはパソコンRPGを彷彿とさせるストーリーではないだろうか？

本書の訳者は「妖魔の騎士」や「アイルの書」五部作などの翻訳で知られる井辻朱美女史。訳者はあとがきで，つぎのように書いている。

「主人公がさまざまな試練をくぐりぬけながら，自己の完成あるいは実現にいたるというパターン，これをわたしは双六道中ファンタジーと呼んでいますが，つまりは「あがり」に向かって旅をする物語なのです」

この「成長」の概念にアイテムや仲間の要素が加わるのだから，ボクが「パソコンRPG的」だという理由もわかってもらえるだろう。もしかしたら社会思想社は，こういった要素を持つ小説をわざと選び「A&Fシリーズ」と称しているのかもしれない。

ゲームブック，そしてテーブルトークRPGと続いてきた社会思想社のファンタジー・プロジェクト（？）。そう，つぎなるターゲットは「小説」だったのだ。

活字離れといわれている今，それを阻止するかのごとく，読者の望むものを活字で提供するこのシリーズ。パソコンRPGファン以外の人たちにも，ぜひ読んでもらいたいものである。

今月の本箱

創元っていえば，最近いいなぁと思ったのが，マーヴィン・ピークの作品。「死の舞踏」はぜひ読んでほしい一冊だ。



◀神奈川県横浜市・和泉彰弘

読者のコーナー

まずは熊本県水俣市の**田中智彦**くんのお便りから。

★「この頃，パソコンやファミコンのＲＰＧをプレイして感じることがあります。それはモンスターについてです。モンスターはゲーム・デザイナーが自由にデザインしてもいいと思いますが，ある程度習慣化された部分も取り入れるべきではないでしょうか。いくらなんでも，スライムが剣で倒せたり，ドラゴンが弱かったりするのはナンセンスです。グラフィックや音楽，マップの広さやプログラミング・テクニックを誇示しても，基本となるモンスターがしっかりと設定されていなければ，何にもならないと思います。どうでしょうか？

■手：早い話が，キャラクターだけじゃなくて，プレイヤーとしての経験（蓄積された知識など）を生かせるゲームにしてくれってことでしょ？　うーん，わかる気もするなぁ。だけど，知識が先走るというのはＲＰＧでは結構危険なことなんだよね。キャラクターを演じる＝プレイヤーの知識を捨てるってなわけだもの。ちがうゲームは，ちがった世界――そう考えればいいのかもしれないね。剣で切れるスライム？　サクサク切ってあげましょう。

続いて愛知県知多郡の**池田宜史**くん。

★「みなさん，もう見ましたか？「となりのトトロ」ですよ。これは，ファンタジー史上屈指のできだと思います。まず新しいのは日本が舞台ということ。今までそういった作品がなかったのは，古くさく感じられるからでしょう。ところが，トトロは逆に新鮮な雰囲気さえ与えてくれます。つぎに悪者が１人も存在しないこと。これは革命的だと思います。悪者のいないファンタジーを作れなんて，敵のいないシューティング・ゲームを作れといっているようなものです。そのためか，全体的にほのぼのとした感じに仕上がっています。とにかく，まだの人は必ず見てください」

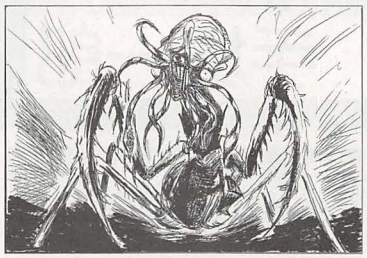
■手：ボクは公開日に見てきたよ。うん，確かにほのぼのとした雰囲気が良かった。ファンタジーっていうと勧善懲悪のパターンが多いけど，よく考えてみればそうである必要はないんだね。ただ，そのほうが物語を創りやすいことは確かだけど……。もしかしたら，ストーリー性を追求すればするほど「悪」の存在が大切になってくるのかもしれない（かなり飛躍した考えだけど）。やっぱり，「ファンタジー」というのだから，型にハマったストーリーばかりじゃつまらないし……。そうそう，北海道上川郡の**TaPiRa**くんからもトトロに関してのお便りを送ってもらった。また，一味ちがったファンタジーを見つけたらお便りくださいね。では，また来月。

今月のC.Cコーナー

今月ほどスペースの狭さがうらめしく思えた月はなかった。今まで以上に秀作が多かったんだ（「カマキリとクラーケンの合成」って描きやすいのかな？）。

で，迷ったあげく優秀作を２作選んでおいた。載らなかった人も，また送ってね。

さて，来月の課題は横浜市の**ボンボン**くんのリクエストで「トンボとナマズの合成」だ。しめ切りは７月18日必着。



▲岐阜県各務市・天野優耶



▲神奈川県鎌倉市・石川博史

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）。





ファン通ギルド情報

関西を中心に精力的に活動している「ファン通ギルド」をご存知だと思う。会誌でもある「ギルド・ホール」も２号を数え，まさに絶好調ってところだろう。

現在，メンバーは48名（女性11名）。関西以外の人の加盟もＯＫということなので，これからも増えていくと思う。興味のある人は60円切手同封で，下記まで連絡してほしいとのこと。

さて，その彼らがこの夏，独自にイベントを開催することが決定した。

「第１回目のイベントは７月31日（日）兵庫県神戸市ポートピア・アイランド市民広場で行ないます。くわしい内容を知りたいかたは，300円カワセ１枚を同封のうえ下記までよろしく。ＲＰＧ大会や座談会などを予定しております。もちろん，ギルドメンバー以外のかたもお気軽にどうぞ！」

〒675-01　兵庫県加古郡藩摩町北本荘
一丁目16-4　山本方　イベント係

夏コミ情報

夏コミ，何ですかそれ？なーんて聞かないように。ま，早い話が同人誌の即売会のことだね。だけど，その規模がスゴイ！スゴすぎて，どのぐらいの本が売っていて，どのぐらいの人が集まるのかもわからないぐらいだ。

今回の夏コミでは，ボクたち「ハイテック」は残念ながら参加しないけれど，読者の人たちが同人誌をだしたりするそうなので，とりあえず日時と場所を書いておこう。

今回の夏コミは８月13，14日で，東京・晴海で開催される。そう，前回は流通センターだったけど，また晴海にもどったんだ。まちがえないようにしてね。

多分ボクも遊びに行くと思うので，もし発見しても「別冊まだ？」とかイジメないようにしましょう。

あ，それから，運良くブースが確保できた人は連絡ください。なるべくまわるようにしますので。お願いします。

ファンタジー通信イラスト・ギャラリー



◀大阪府堺市・ありす

㊐：すごい点描だね。うまく印刷されるかな？



◀愛知県西尾市・香瀬たかかず

㊐：バックに龍がいるのがわかってもらえますか？



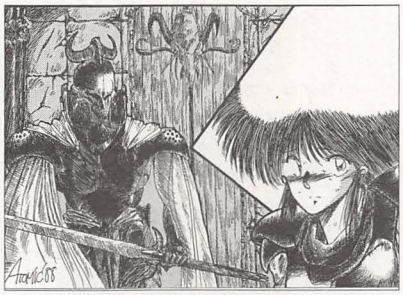
◀愛知県海部郡・松林小杉太

㊐：最近こういうイラストがめっきり減ってきたね



◀広島県安芸郡・まこぷ

㊐：これもホワイトの効果がうまくでるといいなあ



▲東京都北区・ATOMIC

㊐：ALASKAくんとの合作，楽しみにしてるよ



◀兵庫県豊岡市・だすく

㊐：別冊用のイラストもハガキサイズで送ってね



◀愛知県名古屋市・K・山本

㊐：載せるのが遅れてゴメン。また送ってね



◀大阪府松原市・杉田哲也

㊐：楽しそうな雰囲気が伝わってくる絵ですね



◀東京都江戸川区・KEEN

㊐：そういえば，モンスターのイラストも少ないなぁ

テーブルトークRPGコーナー
"ワープス・ファンタジー"入門

／大貫 昌幸

『ハロー CQ CQ こんにちはJL1TGI……。』

どーも，はじめてお目にかかります。今回から読者の皆さんにお付き合いいただくことになりました。前月号のファンタジー通信で予告されていたとおり，テーブルトークRPG「ワープス・ファンタジー」の登場です。

このコーナーでは，テーブルトークRPGとファンタジーに興味のあるベーマガ読者の皆さんと一緒に，「ワープス・ファンタジー」を自由に展開させていこうと考えています。

テーブルトークRPGに興味はあるけれど，ルールやプレイのやりかたがよくわからない？ そういう人のために「ワープス・ファンタジー」を使用してテーブルトークRPGのノウハウを紹介していこうという企画なのです。

ワープス・オリジナルセット

7月の10日を過ぎると，「ワープス・ファンタジー・パート1」が，「オリジナルセット」と一緒にも発売される予定だったのですが，少しばかり発売が伸びてしまいそうです。7月中には間違いなくでるはずなので，もうしばらく待ってくださいね。





オリジナルセットのパッケージ・イラスト

それまでの間，「ワープス・オリジナルセット」のルールブックをよく読んでおいてください。「ワープス・ファンタジー」は「ワープス・オリジナルセット」がなくてはプレイできないのですから。



「ワープス」は，「オリジナルセット」を中心に様々なテーマのテーブルトークRPGを扱うことができる柔軟性の高いゲーム・システムです。一応メインテーマはアニメのヒーロー物になっていますが，デキナイモノはないというところの広さがあり，「ワープス・ファンタジー」もそういった無限の可能性の一つなのです。

ワープス・ファンタジー

ではなぜファンタジーなのか？ 日本でRPGというと，コンピュータRPGのほうが有名です。ウィザードリィやウルティマ，そしてドラクエシリーズと，実に多くのヒット作があります。それらのほとんどがファンタジー物ですから，これからテーブルトークRPGをはじめられる皆さんには，ファンタジーがよいのではないかと考えたのです。

それとこれが重要なのですが，日本人による日本人感覚の新しいファンタジー！ これを作りあげてみたいと思ったのです。



パートIのパッケージ・イラスト

騎士道や妖精などと言っても，私達日本人には馴染の薄いものばかりですからね。

それで，日本のアニメ文化をテーマとしたワープスとファンタジーがドッキングしたのです。

みんな参加の大企画

そこで，この「ワープス・ファンタジー」をどのように広げていくのかということですが，これはベーマガ読者の皆さんの手にかかっています。

今のところ，次号ではパート2までのルール・システムの紹介を行ない，10月号からは実際のプレイ中の雰囲気をわかってもらうためにリプレイの連載を予定しています。しかし，それだけではありません。





パートIIのパッケージ・イラスト

このコーナー自体に皆さんが参加できるようにしていきたいと思います。

とりあえず，次のテーマで皆さんからの投稿をお待ちしますので，どしどしお便りをお寄せください。



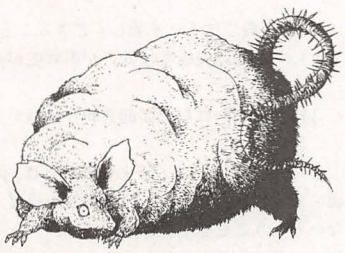


Q&A

ワープスをプレイしていて疑問に思ったことがありましたら，すぐにお知らせください。ルール解釈・プレイアドバイスなど，何でも結構です。責任をもって回答していきます。また，テーブルトークRPG一般の質問についてもOKデス。

モンスター・コンテスト

イラストでも，文章だけでも受け付けます。もちろん，ルールの形式にする必要はありません。皆さんの考えたオリジナル・モンスターのイメージをお知らせください。おもしろいモンスターは，データ化して発表していきます。



好プレー・珍プレー

ワープスをプレイした感想や，シナリオ中に実際に起こったバカ話しをお知らせください。4コママンガでもかまいませんよ。

その他，ワープスに関することなら何でもOK！　皆さんからのお手紙をお待ちしております。

15種類の職業

では，「ワープス・ファンタジー」について簡単に紹介しましょう。ドラクエやウイザードリィと同じく，「ワープス・ファンタジー」にもキャラクター・クラス（職業）があります。その数はパート1で15種類，パート2ではさらに10種類のクラスが追加されます。

そんなにたくさんあっても，一つしかできないんだから……。いいえ，「ワープス・ファンタジー」ではそんなことは言わせません。キャラクターは何と4クラスまでの兼職（マルチクラス）ができるのです。しかも，パート2では転職（クラス・チェンジ）に関するルールも追加されますから，自分の気にいったクラスを求めることができます。



パート1で扱われるキャラクター・クラスは以下のとおりです。

●ファイター系

戦士，狂戦士，女戦士

総ての武器と戦闘技能について習熟している戦闘のエキスパートです。

●マジック・ユーザー系

魔術師，魔導師，幻術師，妖術師，治癒術師

それぞれのクラスごとに魔法が用意されています。魔導師が普通の魔法使いで，魔術師は，精霊術師のことです。

●クレリック系

聖職者，司祭

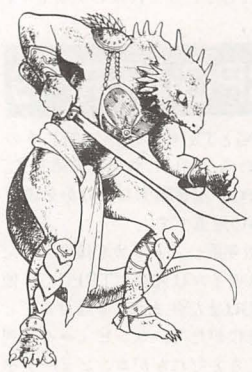
神々から力や呪文を授かっています。司祭（ウォリアープリースト）は，ファイターとの中間クラスと言えます。

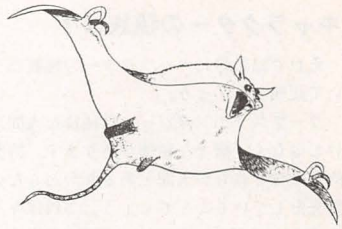
●中間クラス系・その他

忍者，武術師，冒険者，魔導戦士，一般人

忍者の特殊能力は魔法として扱います。また，一般人にもレベルがあります。

プレイヤーはこの中から4クラスまでを選べるわけですが，ルールに慣れるまではマルチクラスは選択しないほうがいいでしょう。初心者にオススメなのが，冒険者です。このクラスは，最低ランクだけながら，6種類もの魔法を使用でき，かつシールドやスウォードを持ってファイターのように戦うこともできます。一つの能力について専門的な知識は有していないかわりに，広く浅い知識を持っています。いわゆる便利屋さんといった感じで，低レベルのうちは非常に重宝するはずです。ですから，冒険者からスタートして，途中で好みのクラスにチェンジするといいでしょう。





魔法は？



キャラクター・クラスの中で魔法を使えるのは，魔術師，魔導師，聖職者，司祭，幻術師，妖術師，治癒術師，忍者，冒険者で，それぞれが使用する魔法により，その種類は11種にも及びます。

ルーン魔法（ルーンマジック）
精霊魔法　（エレメンタルマジック）
（火）（水）（風）（土）
白魔法Ⅰ（ホワイトマジック）
白魔法Ⅱ（プリーストマジック）
妖術　（ネクロマティックマジック）
治癒術　（ヒーラーズマジック）
幻術　（イリュージョニストマジック）
忍術　（ニンジャマジック）

それぞれの魔法については，次号以降で説明していきます。



キャラクターの種族は？

それでは最後にキャラクターの種族について説明しましょう。

ワープスファンタジーには純粋な人間だけではなく，様々な種族があります。特徴的なのはそれらが人間とあまりかわらない外見をしていることでしょう。これはキャラクターのグループとして行動する場合のまとまりを考えたことにもよります。キャラクタークラスと異なり，種族は一つしか選択できません。しかし，近い将来に混血（ハーフ）に関するルールを発表したいと思います。

ゲームに登場する種族は以下のとおりです。

人間，有角族，有翼族，人魚族，精霊族
妖精族，妖魔族，竜魔族，獣人族

妖精族から後の種族は，将来発表する予定の種族です。また，精霊族は，そのエレメンタルにより，サラマンダー，シルフ，ノーム，ウィンディーネに分けられます。

さて，いかがでしたでしょうか？　連載の第1回目ということもあり，少々わかりずらかったかもしれませんね。

それではまた次号で，たくさんのお手紙をお待ちしております。

テーブルトークRPG & コンピューターRPG

和栗 朗

★RPGって何？

TRPGについて説明する前にRPGとは何かを考えてみましょう。RPGは「役割を演じて遊ぶゲーム」の英語の略語です。すなわち他人になったつもりで遊ぶゲームのことで，ゴッコ遊びの進化したものだと考えればわかりやすいでしょう。

RPGは10年程前にアメリカで生まれ，以後様々な形に細分化してきました。その代表的なものがコンピュータRPG(以後CRPGと省略)，ゲームブック，TRPGの３種です。

コンピュータRPGは皆さん知ってのとおり，現在では様々なソフトがだされており「ドラゴンクエスト」，「ウィザードリィ」，「ウルティマ」などがその代表作と言えそうです。ゲームブックも「火吹き山の魔法使い」以来実に多くのものが訳されたり出版され，すっかり定着しています。

★TRPGって知ってる？

では本題にもどって，このコラムでこれから扱うTRPGの話です。TRPGを説明するのには皆さんの知っているCRPGとちがうところを説明するのが一番でしょう。それはCRPGではコンピュータが担当している部分をTRPGでは人間が行なう点です。すなわちストーリーやファンタジー風の世界（ワールド）の作成，モンスターや宝物等の処理をすべて人間がやります。また，CRPGでは主人公とその仲間を１人で扱いますが，TRPGには複数の人間（プレイヤー）が各人１人だけを担当（ロールプレイング）することが多いのです。

つまりTRPGは一般的に，CRPGのコンピュータの役割を担当する１人のゲーム・マスター及びプレイヤーの数人で競技されるのです。

★TRPG用ゲーム

TRPGではゲーム・マスターがすべてを行なうと述べましたが，本当にすべての作業，判断を１人でやったら頭がパンクしてしまいます。そのため，マスターの作業を楽にするために，戦闘の処理，モンスターのデータ決定，魔法の使用法，効力等を簡単に処理できるようなルールのTRPG専用のゲームがいくつも市販されています（ゲームによってルールやシステムは異なっているのです）。

つまり，ゲーム・マスターが，ゲーム・マスターの最大の楽しみであるストーリー及びファンタジー・ワールド（幻想世界）の設定，プレイヤーとのやりとりに専念できるようになっているのです。

★TRPGのやりかた

ゲーム・マスターは競技の前に，どのような話をするかあらかじめ考えておき，ゲームをするときには，プレイヤー数人と相対して，会話形式でプレイを続けていきます。ふつうは，マスターが，プレイヤーの演じている者がどのような状況におかれているが説明するところから話がはじまり，プレイヤーの行動の宣言とマスターのそれに対する考え（行動の結果の説明）とがくりかえされてゲームが進んでいきます。

あとはだいたいCRPGと同じで，ランダムな数を得るためにサイコロを使うのが特徴的なくらいです。結局CRPGもゲームをデザインしている人達がいるのだから，その人達と直接（コンピュータを介さないで）プレイするのがTRPGだと考えればわかりやすいでしょう。

★CRPGとTRPG

つぎはCRPGとTRPGのちがい，特にそのおもしろさの形のちがいについての話です。それにはCRPGがなぜ誕生したのかを説明するのが一番の近道です。

RPGが10数年前にアメリカで確立されたとき，そのスタイルは完全にTRPGで，他の種類のRPGはまだ生まれていませんでした。ですが時代がたち，コンピュータが利口になってくるとだれかがコンピュータを使ってTRPGの欠点を克服しようと考えました。

その欠点とは……

1）人数を集めないとプレイできない。
2）マスターの負担が大きい。

加えてコンピュータ・ソフト化することで，完成度の高いシナリオを作ることができることもCRPGの利点です(何しろ作品一つを作ってしまえば数千人以上を対象にできるのですから，気の入れかたがちがうはずです。でもやっぱりクソゲーはありますよね…)。

また，１人ですべてを決定できるのもCRPGの魅力です。ではこのようなおもしろさと利点を備えたCRPGに比べ，TRPGは劣っているのでしょうか。そんなことはありません。今の話を逆に考えればTRPG独得の楽しさが浮びあがってきます。それは……

1）多人数でワイワイ楽しくできること。
2）一般的に完成度は低いが柔軟度が高い。
3）マスターになれば創造的な仕事ができる。

2)の意味はつまり，今のCRPGでは，画面に表示されるコマンドの行動しか行なえないということです。TRPGでは，プレイヤーがどのような行動をとろうとも，マスターが必ずそれに対する結果をだしてくれるのですから。

つけ加えておけば，ゲームブックは，安い費用でCRPGタイプのRPGができないかという発想で考えだされたものです。

■プレゼントのご案内

WARPSの発売元の㈱ツクダホビーから，ペーマガ読者に『WARPSオリジナルセット』を五つ，プレゼントしてもらえます。希望の方は，マイコンBASICマガジン編集部『WARPSプレゼント係』あてにハガキで応募してください。なお，自分の住所，氏名，年令を忘れずにご記入ください。

VIDEO GAME GRAFFITI

こんにちは，見城こうじです。カラーページでは何やら軟弱な特集記事が書かれているようなので，それに対抗してこちらでも特集をやりましょう。題して——

「VGG連載2周年記念・男のゲーム・グラフィティ」男の世界を描いた熱き血潮の燃えたぎるゲームの歴史を探っていこう。

男のゲームと言えば，まずやはり『熱血硬派くにおくん』。不良高校生くにおの熱き男の生き様が生き生きと描かれた名作。『火激』も同系統の作品として評価は高い。SNKの『怒』シリーズも戦場の男を描いた傑作と言えるだろう。また，別の見地から男を描いた作品としては，デコの『大相撲』，テクノスジャパンの『出世大相撲』があげられる。男と男の肉体がぶつかり合い，飛び散る汗！めがねをかけて取り組みを行なう力士！これぞ男の世界。そして『ハングオンライドオン・タイプ』，スカートをはいてこれにまたがれる女性はいない！そう，そこは決して女性が足を踏み入れることのできない男の聖域。

……やめた。ぜんぜんおもしろくも何ともありませんね。

教えてください

★①迷路上の風船を割っていくゲームで，ある風船を割ると自機の前にミサイルがつき，それで敵をやっつけることができます。また残りの風船が七つになるとその中の一つが7色になり，それを割ると一気にクリアすることができました。

②宇宙レースのゲームで，画面は『サンダーセプター』に似ているけど，ちゃんとカーブなどもついていました。ペダルはアクセル，ブレーキの他に弾を発射するものがありました。スタート方法がコインを入れて，キーを回す方法でした。

（千葉県松戸市・Integra）

■**見城**：①はサンリツの『バンバンカー』。風船の残りは，七つではなく八つだとカタログには書いているようです。②はタイトーの『コスモスサーキット』です。コスモスサーキットは，レコードがでたっておかしくないぐらいかっこいいBGMが何曲も使われていました。宇宙コウモリに弾を撃ってやっつけながらレースを行なうゲームで，敵車も撃つことができるんだけどそれは障害物になってしまうんですよね。同社『レーザーグランプリ』に続くレーザーディスク・ゲーム・シリーズです。

ボクのお気に入りメーカー

★絶対にコナミです。難易度も手頃だし，ゲーム内容もわかりやすいのが多いし，操作方法が楽な（これは大切なことだと思う）ゲームが多いのも実によいと思います。

その上，あの素晴らしい音楽！ゲームの雰囲気を盛りあげ，なおかつ曲としても十分楽しめるものがとても多い。

また，アーケード・ゲームに大切な，「人目をひきつけるという面でも，コナミゲームのグラフィックは十分に力をだしています。

アーケード・ゲームに必要な要素が平均して良いのは，やっぱりコナミのゲームだと思います。

（千葉市・**飯田裕介**）

★私は超メジャー・メーカー『データイースト』の大ファンです。味わい深い薄めのグラフィック，人々をアッと驚かせるゲーム内容，不思議な背景に意味のない背景，ノリのいいBGM，マヌケなボスキャラ，でっかい基板etc.どれをとっても最高です。チェルノブが入荷したときなどは，その滑らかな動きと操作のむずかしさ，やられパターンのおもしろさで1日中笑い続けました。他にもヘビーバレルの完成したときの意気揚々とした音声合成や，ポケットギャルの色気のない「いやだ—」やドラゴンニンジャのクリア時のおたけびなど本当にすばらしい。キャプテンシルバーの音声合成に関してはもう絶句。あれはもう神の域。

（宮城県仙台市・Spream-I,Z）

■**見城**：バーディトライにも燃えてもらうしかありませんね。

★ナムコのゲームでありながら今まであまり話題にならなかった『スカイキッド』ですが，僕はこの作品を高く評価します。『グラディウス』『ダライアス』など，ほとんどの横スクロール・シューティングが右から左にスクロールするのに対し，このゲームは左から右にスクロールするのです。この奇抜な他に類を見ないゲーム・システムに僕は深く感動しました（大ゲサ？）。

また，敵の弾をくらっても復活できるという点も実にすばらしい。こんなゲームが，やまだかつてあったでしょうか？

P.S.『ASSAULT』は『アサルト』と読むのが普通でしょうが，ベーマガ'87年12月号246ページには『アソールト』と書いてありました。どっちが正しいのですか？

（群馬県前橋市・FIE）

■**見城**：左から右にスクロールするゲームと言えばスカイキッドの前にあった『フライボーイ（カネコ）』というゲームも有名ですよ。画面上の位置によって気流が変わったりするユニークなゲームでした。

先月号のレバーが左の話と似てくるのですが，なぜ横スクロール・ゲームは右から左に流れるのが普通なんでしょうね。僕はこれもきっと世に右目利きの人が多いからだと思いますよ。左にスクロールするなら新たなキャラクターは，ほぼ右の端からでてくることになりますから，右の目でとらえやすいですからね（ちょっと考え過ぎかな）。

また，『ASSAULT』についてですが，これは僕も不思議なんです。どう見ても，「アサルト」なんて発音はできないと思うんだけど…。でもナムコがそうだと言ってるんだから気にしないでいいんじゃないですか。『RETURN OF THE INVADERS』も，タイトーが『リターンオブザインベーダー』だと言ってるんだからそれが正しいんですよ。いや冗談じゃなくて，登録商標の問題なんかもあるはずだから，会社がそうつけてしまったらそれが正式名称なんですよ，確か。



◀『バンバンカー（サンリツ）』ドットイートならぬバルーンイート・ゲーム。バルーンの上にジャンプすると，さらにそこからジャンプできるテクがあった。



▲『コスモスサーキット（タイトー）』サウンドが優れていることはあまり知られていない。LDゲーム

ゲーム・センター放浪記

★先日，文化祭の振り替え休日で東京に遊びに行きました。(中略)新宿へ行き，適当に歩いて中央口のほうにでました。六感だか五感だか知りませんが，歩くこと3分，「スポーツランド」なる店に入りました。入ってびっくり，大型筐体ゲームはすべてあって，その反面，テーブル・ゲームがたったの6台！地元ではまるっきり逆で，大型機6台位なのに…。

(群馬県高崎市・**北村英治**)

■**見城**：お便りはもっと続くのですが，この辺で割愛させていただくとして，北村君の行ったのは，多分新宿東口のカメラのさくらやの裏のスポーツランド（ゲームセンター）かな。そこは2階にテーブル台がズラッと並んでいるんだよ。でもいい店を見つけたよ，そこは東京でも有名なセガのメイン・ロケーションなんだ。新製品の入荷も早い店だ。

東京の代表的なゲーム・センターを見て回りたいな，と思っている人にちょっとアドバイスするなら，そうだなセガなら今言った店，タイトー直営なら池袋西口ロマンス通りのロサ会館なんかが大きいかな。ナムコだと新宿店が，広くはないけれど新製品入荷も早く，プレイヤーの情報流通の要衝になっている。広さでは巣鴨店が一番でゲームは約90台，ゲームファンの出入りも非常に多い。あとは池袋東口のサンシャイン通りのシグマ直営「ファンタジア」が大きい。行楽客の多い通りに面しているので月間の売り上げが億単位になるすさまじい店だ。まあ，どの店も東京でいうところの「広い」というレベルだけどね。

この他だと，本誌のチャレンジ・ハイスコア・コーナーの参加店の多くは，お客のためのらくがき帳なんかが常備されているので，むしろこっちのほうがおもしろいかも知れない。

「キャラクター・ゲームって何だろう？

僕がキャラクター・ゲームのファンであることはみなさんご存じだと思いますが，この「キャラクター・ゲーム」という呼称って今一つしっくりこないなあって昔から困っていたんですよね。要するに「ドライブ物」とか「シューティング物」とかいうジャンルわけに比べてあいまいなんですよね。

そんな中で最近二つの事件がありました(また大げさな)。一つは先月号のベーマガを読んだときです。それは「ホンキでPlayホンネでReview」のコーナーで山下章さんが「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」と書かれていたことです。「ファミコン・ソフト」と限定はしているものの，なるほどその呼びかたは正しいと納得してしまいました（キャラクター商品なんていう言いかたするもんね)。

もう一つは，最近ナムコの社内報を読ませてもらったときです。そこにはベラボーマンが自社の新製品として紹介されており，「キャラクター・ゲームの再興を狙ってだされた」とか書かれているではないですか。ベラボーマンはキャラクター・ゲームではない！僕は心の中で叫んでしまいました(念のため，僕はベラボーマン好きです。今ずっとゾルタンとブラックベラボーマンの混合攻撃に「あいたー！」を連発してますけど…く～っ，情けない)。

今の二つの例を考えてみるに，山下さんのおっしゃるところのキャラクター・ゲームとアーケード・ビデオゲームにおけるキャラクター・ゲームはちがうようです。なぜならアーケードのビデオゲームでアニメやマンガの版権を取って作られた作品はほとんど皆無だからです（日本ではルパン3世以外にあったかなあ？)。そこでアーケードのビデオゲームにおけるキャラクター・ゲームの定義を考えてみると，これはおそらく「キャラクター性が重視されたゲーム」という程度の意味なんでしょうね。ただしそんなことを言ったら今やほとんどすべてのゲームはキャラクター性が重視されていますから，ドライブ物，格闘物，スポーツ物といった明確にジャンルとして定義できる物は自動的に除かれるわけです。現在の一般的なキャラクター・ゲームの定義というのは「そういったジャンルで表現できないその他多数」なのです。ただ，僕はそう考えられていることはいやではありません。だってそれはキャラクター・ゲームが，どんなジャンルにも含むことのできない無限の広がりを持ったジャンル(？)であるということになるからです。元来ゲームとはそうあるべきだとも思います。ゲームは現実にはあり得ない空想の世界が構築できるところが最大の魅力ですから，現在のように新作がでるたびに既存のジャンルに組み込むことができてしまうというのはおかしいのです。僕がキャラクター・ゲーム・ファンだというのはそういう考えからもきているんです。

で，話が少しそれましたが，ベラボーマンはちょっとちがうんですよね。基本が横スクロールで主人公がジャンプできるゲームは僕は「ジャンピング・アクション物」と呼んでいます（妖怪道中記とか地獄めぐりとか)。その中でも主人公がパンチやキックを使えるものを格闘物と呼びますが（ドラゴンニンジャとかスパルタンX）でも，ベラボーマンを格闘物と呼ぶのもちょっと変だけど。

まあ話の収拾がつかなくなりましたが，何かいい呼称はありませんかね？バブルボブルとかちゃっくんぽっぷとかトイポップとか，ぶたさん，レインボーアイランド，アイスクライマー，クルクルランド，クレージークライマー，フォゾン，モトス，マッピー，クレージーバルーン，べんべろべえ，フェアリーランドストーリー，ディグダグ，ぺったんピュー，ロットロット，モンスターバッシュ，ペンゴ，フリッキー，三輪サンちゃん，クラッシュローラ，平安京エイリアン，Mr. Do.！シリーズ，ルート16，ザ・悟空，スプリンガー，ドンキーコング，スクランブルエッグ，Dr. ミクロ，ターピン，フロッガー，ロックンロープ，フリスキートム，ダチョラー，ボンジャック，ガズラー，ガッタンゴットンなどに…。

ハガキのすみのひとことコーナー

★見城さん，『ミュータントナイト(UPL)』も確かスタッフ紹介がすべての人に見れたと思いますよ。デモプレイ中に1Pを押しながらショット，ジャンプ，ショット，ジャンプとすればOKです。それがENDINGだとか…。

あ，そうそう，『スーパーリアル麻雀PII(セタ)』もデモ画面でスタッフ名がでていましたよね。

(香川県善通寺市・**CGC-ASUMA**)

■**見城**：うーん，あとからあとからでてくるなあ。話は変わるけど『ミュータントナイト』のミュートロン君てかわいいですよね。何で全然世にでまわらなかったんだろう？ユニークなゲームだったのに。

6月号の宿題の答え

「ネズミのでてくるゲームをリストアップせよ」でしたよね。はっはっは，6枚ですよ。解答のハガキは6枚しか集まりませんでしたよ。問題がむずかしかったようですね。ハガキをくれたキミ達は偉いから名前をだしちゃう。▶北海道札幌市・**高田まこと**▶宮城県仙台市・**すいかっ！ザ・メモリー**▶福島県耶麻郡・**目黒政孝**▶群馬県新田郡・**阿左美実**▶東京都大田区・**アムルの弟**▶東京都世田谷区・**ATRこと神林中**（しかしほとんど常連ばっかしよのお)

●ネズミのでてくるゲームリスト

(絶対にモレがありそうだなあ)

○マッピー（ナムコ）：主人公
○メトロクロス(ナムコ)：敵。かみつく
○ホッピングマッピー(ナムコ)：主人公
○超絶倫人ベラボーマン(ナムコ)：敵
○ティンスター(タイトー)：隠れキャラ
○フェアリーランドストーリー(タイトー)：トレミーがアイテムで変身する
○黄金の城(タイトー)：隠れキャラ
○レグルス(セガ)：メカネズミがでる
○モンスターランド(セガ／WESTONE)：敵キャラでてくる
○バレット(セガ)：下水のシーンで気が狂ったような量で攻めてくる

○シュートアウト(デコ)：隠れキャラ
○キャプテンシルバー(デコ)：敵キャラ
○ＳＲＤ(デコ)：敵キャラ(うーむ)
○トップシークレット(カプコン)：３面にでてくるんですか
○ニャンコロ(ＩＰＭ)：主人公
○ザ・ギネス(サン電子)：皿廻しのときの隠れキャラ
○ポップフレイマー(ジャレコ)：主人公
○ファニーマウス(中央リース)：主人公
○パンチングキッド(アイレム)：ネズミを閉じ込めて回すとボーナス得点が入る
○フリスキートム(日物)：敵キャラ
○ダチョラー(日物)：敵キャラにいた？
○マウサー(ＵＰＬ)：ネズミ版ドンキーコングといった内容のゲーム
○アルファックスＺ(ウッドプレイス)：この会社この間倒産しました
○チーキーマウス(ユニバーサル)：敵はネズミとペスト菌

この他にアメリカのゲームではピーターパックラットなどもありました。

今月のプレゼント

タイトーさんのご好意により，新作『地獄めぐり』と『功里金団』のポスターをいただきましたので，両方をセットで６名様にプレゼントします。ご希望のかたはハガキに「ねえママ，金沢銘菓氷室まんじゅうってどんな味がするの？ねえったらねえ氷室まんじゅうプレゼント希望じゃないタイトーポスター・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，あなたの住んでいる地方の名産品や銘菓，名物の紹介を書いてきてください。できれば方言なども交えて情緒豊かに紹介してくれるとうれしいです。日本全国の人達がこの雑誌を読んでいるんだなあ，と実感したいんです。

インフォメーション

●お便りやプレゼントの締切日についてですが，プレゼントや宿題コーナーのように発表が１か月おいたそのつぎの号のものは，つぎの号の発売日が一応締切日となっています（たとえば今月号のプレゼントの締切日は８月８日)。まあ実際にはもう少し遅れても問題はありませんが。また，普通のお便りをだす場合，大体毎月20日ぐらいまでに編集部に届いたものならつぎの号の掲載に間に合います。もちろんいつでもお便りは受け付けていますのでよろしく。

●現在，以下の二つのことがらについての意見を募集しています。

○キミはなぜシューティング・ゲームをやるのか？…グラディウスやＲ-ＴＹＰＥ，ドラゴンスピリットのようなシューティング物のファンの人に聞きたい。なぜ他のジャンルより好んでシューティングをプレイするのか？その魅力はどこにあるのか？なぜスポーツ物より，キャラクター物より，ドライブ物その他よりシューティングを選ぶのか？シューティングをやってどこに一番感動を覚えるか？

○ハイスコアやネーム登録は必要か？電源を切ってもハイスコアが残るドライブ・ゲームなどをどう思うか？ネーム登録は３文字が妥当か？10文字ぐらいあったほうがいいか？アルファベット以外も書けたほうがいいか？ベスト５ぐらいしか書けなくても不満はないか？

お便りお待ちしています。

●先月号のナムコ・面数クイズと漢字タイトルクイズの解答も一応書いておきますね。

○ナムコ・面数クイズ解答▶60：ドルアーガの塔▶99：グロブダー▶32：メトロクロス，ベラボーマン▶48：バラデューク▶62：モトス▶21：スカイキッド▶31：ホッピングマッピー▶44：トイポップ▶10：ローリングサンダー▶16：ワンダーモモ▶33：クエスター▶23：パックマニア▶29：ギャラガ '88▶11：アサルト

○漢字タイトルクイズ解答▶１，タイムギャル２，エキサイティングサッカー（アルファ電子）３，ワンダーモモ，４，フェアリーランドストーリー，５，バブルボブル６，アフターバーナー(ⅡではなくⅠ）７，ちゃっくんぽっぷ（苦しいなあ，これ）

VGGクイズ・スペシャル　セガ・体感第９弾大予想！

ＶＧＧ連載２周年ということで何か企画しよう！というわけで企画倒れも恐れずＶＧＧクイズ・スペシャルを立案しました。

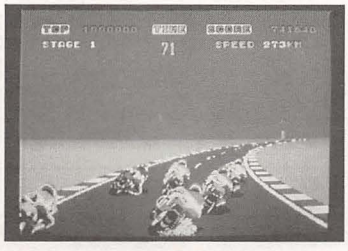
まあタイトルを見てもらえばわかるとおり，ズバリ『ギャラクシーフォース』に続くセガ・体感第９弾を予想しようという遊びですね。解答の形式は自由です。ひと言ズバリ，題材（水上スキー物とかハンググライダーとか）で答えてくれてもいいし，もっと具体的に筐体はこんなかっこうをしていて，こんな風にムービングするとか，こういうゲーム内容で操作系はこうなっているとかいう感じでもかまいません（やっぱり少しは詳しく考えてきたほうが掲載される可能性は高いね)。あと，もう一つ一番大事なこと，ウケを狙って大いにかまいません。実際そんな体感でるかっつーの，というヤツを待ってます。

締切はそうですねえ，僕の耳につぎの体感シリーズのゲーム内容の情報が入ってきたときにしましょうか（■読者の声：そんなのいつだかわからんつーに)。大丈夫でしょう，ギャラクシーフォースⅡ(←これは当然第8弾のうちに数えていますよ）もでたばかりだし，そうすぐにもでないでしょ，きっと。

賞品もだしましょう。ＶＧＧはじまって以来という豪華な賞品を何部門かにわけて。編集部も何かだすと言ってますから（■編集部：ＯＫもらう前に原稿書くなよ)。そういうわけで賞品は「これならゲームデザイナーになれるよ，素晴らしい発想で賞」，「そんな体感でるわけないよバカウケ賞」，「ドンピシャリ体感第９弾予想的中賞」など複数用意しておきます。優秀作は次号からドンドン紹介していきます。最終審査は当然第９弾が発表になるまでできませんね。

なお，原則としてハガキ１枚につき，アイデアは１本とします。これは必ず守ってください。でないと集計するのが大変なので（封書でもかまいません)。

最後にちょっと余談でもしましょうか。本誌でセガのヘビーウエイトチャンプを紹介したとき，「体感第７弾」とか書かれていたと思うのですが，あとからわかった(と言うより変わった？)話で，あれは体感シリーズに数えないそうなのです。そうです，あれは「体感」ではなく「体汗」ゲームなのだそうです。だから第７弾はサンダーブレード，第８弾がギャラクシーフォースになるんです。



▲『ハングオン』。体感第１弾。看板にぶち当たってタイムを増やす裏技があった。



▲『エンデューロレーサー』。体感第３弾。シリーズ中もっともマイナーな作品の一つ。



▲『アウトラン』。体感第４弾。軽快なサウンドが３種類から選べるなど，革命的なドライブ・ゲームとなり，爆発的にヒットした。

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）	1,008,350	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）	877,200	SPREAM-REI	ＰＣ笹塚(東京)	全11面クリア
超絶倫人ベラボーマン 〈バージョンC〉 （ナムコ）	477,400	CSR-BOZ 師わぎゃんの足	ＰＣ四日市(三重)	全32面クリア
P-47 〈１Ｐ〉 （ジャレコ）	10,000,000+α	SPREAM-P.V SPREAM-I.Z G.M.C.N.K	ＰＣ仙台(宮城) モンキーハウス本館(福岡)	各（10-3 / 10-2 / 10-2）で達成
航空騎兵物語 （ＳＮＫ）	1,071,800	Sniper-MIU	ゲームプラザ(熊本)	全２周クリア ノーマル
西遊降魔録 〈１Ｐ〉 （テクノスジャパン）	830,100	MEG-KEI	ウイルトークタイトー都城(宮崎)	全面クリア 沙悟浄使用
ドラゴンニンジャ 〈１Ｐ〉 （データイースト）	419,400	SPREAM-I.Z	ＰＣ仙台(宮城)	全７面クリア
Dr.トッペル探検隊 （タイトー）	1,320,480	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）	6,861,210	TEAM- RIうらやま	ウイルトークタイトー大街道(愛媛)	全８レースクリア ノーマル設定
レイメイズ （タイトー）	2,328,540	CRAMP BOY	ＰＣ新宿(東京)	全32面クリア ノーマル設定 光の鏡なし
チェッカーフラグ （コナミ）	537,940	C.Mわしが 爆田博士じゃ	ゲームプラザ(熊本)	全面クリア ノーマル設定
ダッシュ野郎 （タイトー）	223,630	FGK-TOM	ゲームセンター101(新潟)	全８面クリア
1943改 〈１Ｐ〉 （カプコン）	4,651,260	久々の復活！ PC-ZIN！	プレジャーキャッスル(東京)	全面クリア モビ×２
モンスターランド （セガ/WESTONE）	残りゴールド ＝7,424	AGF㊚	ＰＣ豊橋(愛知)	全11面クリア
レインボーアイランド 〈エキストラバージョン〉 （タイトー）	91,356,660	FREEZIN'	ＰＣ仙台(宮城)	全40面クリア 入力コマンド＝カウンターアップ
ぶたさん 〈１Ｐ〉 （ジャレコ）	1,431,950	しゅうめいくん	ＰＣ早稲田(東京)	全12面クリア
ホットロッド （セガ）	1,000,000+α	全国４店にて達成	——	——
悪魔城ドラキュラ （コナミ）	999,900+α	全国４店にて達成	——	——
ニンジャウォーリアーズ （タイトー）	全6面クリア	全国13店にて達成	——	※永久パターンがあるので全面クリアで統一
SDI〈１Ｐ〉 （セガ）	79,626,230	めぞん一刻	ＰＣ巣鴨(東京)	ノーミス・オールパーフェクト Ｓ＝34 −1,000pts×１
スーパーリーグ （セガ）	10,000,000+α	WAT(掬羅夢)	アビリティーズジャスコスクラム(宮城)	10試合後 12万点残

今月は，まず超絶倫人ベラボーマン。このゲームはA，B，Cの３バージョンがあり，Cのみ永久パターンができないように修正されています。今月は一応そのことがはっきりしているもののみ対象に集計しました。

P-47はループゲーム，早くも北と南で１千万点がでています。おめでとうございます。

航空騎兵物語は鼻の差でSniper-MIU氏がトップ。ちなみに全国２位はＨＴＬ-Ｙ．Ｎ氏，３位はＧ．Ｍ．Ｃ．Ｎ．Ｋ氏がそれぞれ約２万点差で追っています。

西遊降魔録は，とくに使用キャラでわけることはしませんでしたが，意見があれば編集部までよろしくお願いします。また，八戒を使用している人がほとんどいません。

新作のチェッカーフラグ，ダッシュ野郎，1943改と申請店数が今一つ少なめでしたが，記録はどれも比較的充実しているようです。

また，このところこれと言った新製品が少ないせいもあるのか，数か月ぶりに全国集計に返り咲いた(＝記録が更新された)機種が多数見受けられます。ぶたさんの140万点なんざ，うれしいじゃありませんか。

ホットロッドは先月百万＋αで集計してしまったので今月も同じように集計致します。中に一つ１千万＋αが交じっているのですが…。

今月はスーパーハングオンの記録更新が１コースもなかったので掲載はお休みさせていただきます。

ファイナルラップは，１Ｐ＝２′27″26，２Ｐ＝２′16″55，そして６Ｐ＝２′15″20という記録がそれぞれでています。

今月からまた数店，チャレハイに新規参入してきたお店があり，参加店増大のためチャレハイ通信のスペース削減が余儀なくされました。お便りがカットされてしまった多数のお店に陳謝！　（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	2,280,800	４周目５面	フォースフィールド	B.M.C. (Y,I)	日立ＣＨ(茨城)
②スプレッドボム−テイルガン−レーザー	2,374,500	４周目４面	シールド	ボケ学生	ＰＣ巣鴨(東京)
③フォトントゥーピド−ダブル−リップル	6,369,900	10周目４面	フォースフィールド	Mr.まさし君	ＰＣ早稲田(東京)
④２ウエイ−テイルガン−リップル	10,000,000 +α(2名様)	各（17-4 / 15-1）	共に フォースフィールド	変態内藤 GMC-KOM㊚	ゲームセンターペガサス(埼玉) サンシャインゲームセンター(東京)

プレイシティキャロット小樽店　北海道

北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（ニューバージョン）	850,600	AMM-中川剛	ALL
超絶倫人ベラボーマン	317,300	HYPER-Yuki	29面
ファイナルラップ	2'28"60	AMM-中川,清水 HYPER-Y,H	4人プレイ
西遊降魔録	263,230	OAM-K,AS' あおの	5面さる 1コイン
P-47（1P）	1,235,800	OAM-K,AS あおの	8面 1コイン
スーパーハングオン	8'38"91	LAP-BMXER	エキスパート
アフターバーナーII	ヒット 1,506	AMM-中川剛	1コイン
上海	820	大宮 淳	
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,644,200	HYPER-Yuki	
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	711,600	AMM-長瑞(仮名) 中川 剛(本名)	

ビデオランドD-51　北海道

北海道岩見沢市1条西4丁目　☎0126-23-0591

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	5,050,690	EKE	ALL,ランク ノーマル
レイメイズ	306,139	BAA	15面 ランク ノーマル
西遊降魔録	500,740	BAA	ALL
F-1ドリーム	18ポイント	GNP	6レース
忍者ウォーリアーズ	260,110	ATM-MA	6面 ハードランク
1943改	1,303,700	CIA	6面
A-JAX	1,739,300	美明のLVM	7面
ダッシュ野郎	1,550,690	M,S	7面
虎への道	510,400	久野	全2周クリア

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
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	371,000	HIR（掏摸夢）	32面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,111,300	ONOPON（掏摸夢）	2-7
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	979,500	HAM（掏摸夢）	3-1
アサルト（ニューバージョン）	686,250	TGC,M	全面クリア
レイメイズ	1,296,630	ZYX（掏摸夢）	全面クリア ノーマル
西遊降魔録	762,360	ZYX（掏摸夢）	全面クリア
P-47	1,561,800	ZYX（掏摸夢）	2周目5面
ドラゴンニンジャ	220,400	ZYX（掏摸夢）	1コイン 7面
チェルノブ	334,500	ZYX（掏摸夢）	全面クリア
☆スーパーリーグ	10,000,000＋α	WAT（掏摸夢）(^)	十試合後 12万点残

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（旧・4フォースフィールド）	1,129,600	ESC-NAO	2周目8面
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	709,500	安 藤	2周4面
アフターバーナー	ヒット 1,298	ESC-NAO	全面クリア
ストリートファイター	692,600	水 上	全面クリア
超絶倫人ベラボーマン	284,600	ZZZ-West	24面
1943改	52,890	神 山	3面
F-1ドリーム	65ポイント	オヤジ	全面クリアF 1ポイント敗
アサルト	535,950	佐 野	11面
ツインイーグル	1,579,100	ESC-GOL	13面
忍者ウォーリアーズ	318,900	北陵高の西脇	6面

ゲームプラザヴィクトリア　北海道

北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,200,100	FSR	3-3 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,811,000	FSR	4-4 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	4,414,800	FSR	7-8 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,431,700	マック・ドナルド	4-8 エプリ15万
アフターバーナーII	ヒット 1,529	FSR	ALL
航空騎兵物語	775,900	LAP-BMXER	2周目4面
西遊降魔録	189,210	LAP-DSP	5面
レインボーアイランド（エキストラ）	14,613,360	LAP-Y・F	ALL C 10
ツインイーグル	2,733,400	LAP-BMXER	レベル14
スーパー魂斗羅	21,244,520	FSR	2周クリア

ゲームセンタータイリョウ　宮城

宮城県角田市角田字牛舘6　☎0224-62-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト	520,000	LSI	
ドラゴンスピリット	1,173,800	PST	9面クリア
ラビオレプス	1,791,400	TKS	ALLクリア
ワンダープラネット	10,250,340	TKS	ALLクリア
ミスターヘリの大冒険	489,490	TKS	ALLクリア
西遊降魔録	114,000	SSS	
R・タイプ	980,000	MZ,	2-5
ブラックドラゴン	2,724,100	POW	全面クリア
ギャラガ'88	1,605,190	PSI	5-29
レインボーアイランド	14,431,850	S,V,C LAP	ALL

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（ニューバージョン）	686,200	KCF-師匠	1コイン クリア
超絶倫人ベラボーマン	362,100	山木洋一	1コイン 32面
ツインイーグル	1,780,900	KCF-師匠	1コイン L-14
P-47（1P）	1,226,600	NGM-橋本敏	1コイン 8面
ドラゴンニンジャ	303,300	ZEUS	1コイン 7面
ファイナルラップ（4P）	2'22"66	ZEUS	ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'23"28	KCF-師匠	ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'24"03	NGM-BIN	ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'24"03	NGM-TEN あまのくん	ゴールイン
ファイナルラップ（4P）	2'24"28	宇佐美 将史	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
超絶倫人ベラボーマン	350,200	留目広隆	ALL
アサルト（ニューバージョン）	760,150	PON	ALL
P-47（1P）	891,500	赤坂まもる	8面
西遊降魔録（1P）	262,270	RUG	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	143,700	てし	6面
ツインイーグル（1P）	1,390,400	PAK	レベル12
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	788,500	PON	2-4 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	720,000	E,C	2-4 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,366,700	E,C	3-4 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,629,900	PON	3-7 エプリ15万

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
超絶倫人ベラボーマン	全面クリア	VIEGLE-Z,K LUCK	ノーマルランク
アサルト（ニューバージョン）	741,800	NIN	全面クリア
P-47（1P）	933,000	赤坂まもる	8面
ドラゴンニンジャ（1P）	150,000	VIEGLE- 原住民はTM	6面
ツインイーグル（1P）	1,824,600	YAMA	レベル14
西遊降魔録（1P）	71,050	ばくだんいわ	3面
上海（1P）	784	TEN	6面
SDI（1P）	92,850	VIEGLE- まだまだだぜい。	P0 S0
ポケットギャル（1P）	106,500	VIEGLE- AKAKI	4人目
悪魔城ドラキュラ	12-6	N,S	

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
超絶倫人ベラボーマン	272,400	AVG-WAR	24面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,052,500	AVG-貴奈	2-8
アサルト（ニューバージョン）	726,250	AVG あっちゃん	ALL
アフターバーナーII	ヒット 1,502	AVG-貴奈	ALL
西遊降魔録	204,870	R,P,G 夕紀&ミユ	5面 沙悟浄
サンダーブレード	5,138,020	R,P,G 夕紀&ミユ	ALL
上海	562	チャラーン!	4面
ファイナルラップ（3P）	2'30"03	HANEY	4周設定
ファイナルラップ（3P）	2'30"05	GT,II	4周設定
ファイナルラップ（3P）	3'46"81	HANEY	6周設定

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
超絶倫人ベラボーマン	170,000	ZAP	18面
ダッシュ野郎	160,690	DIS	8面 BOS 3位
アサルト	558,800	DIS	11面
レイメイズ	2,082,710	DIS	ALL
グラディウスII（1フォースフィールド）	618,800	Y,T	2-4
グラディウスII（2フォースフィールド）	535,300	ICH	2-4
グラディウスII（3フォースフィールド）	517,500	Y,T	2-2
グラディウスII（4フォースフィールド）	785,200	ICH	2-4
忍者ウォーリアーズ	209,300	ZAP	ALL
コンチネンタルサーカス	6,031,070	MAK	ALL,55-3,2 9-1-1-1

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　☎0236-23-0060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォース	817,890	ATM-BEE	4面
ホットロッド	292,915	VALTECH- 狛犬	1コイン16面
P-47（1P）	615,000	HYPER- NIGHT	1コイン6面
火激	1コイン 全面クリア	清野健一	ランクA
チェルノブ	339,450	KUZ	1コイン 全面クリア
西遊降魔録（1P）	249,530	HYPER-DOG	1コイン5面
上海（1P）	502	N,S	1コイン4面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	453,400	VALTECH- BOB	2-1 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	490,000	VALTECH- BOB	2-2 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	560,800	VALTECH- Mr.hope	2-3 エプリ15万

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
チェッカーフラッグ	528,090	AVG-貴奈（室 蘭）	ALL
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	3,316,200	FSR（札 幌）	5-8 エプリ8万
アフターバーナーII	ヒット 1,530	AVG-貴奈（室 蘭）	ALL
P-47（1P）	871,500	LAP-BMXER（札 幌）	7面
航空騎兵物語	417,000	恵庭北高校 2年 本多實之	
超絶倫人ベラボーマン	351,800	HIE-PABU（恵 庭）	31面
西遊降魔録（1P）	252,010	FFR-31MR-M（苫小牧）	
ダッシュ野郎	26,500	恵庭南高校1年 古谷敏則	
ホットロッド（1P）	307,846	TOM-T☆SHIGE（苫小牧）	17面
アウトラン（デュアルウェイ）	4'34"56	飛岡-K,A（旭 川）	ALL

プレイシティキャロット仙台店　宮城

宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎022-223-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	411,900	SPREAM-I,Z	ALL 永パなし
アサルト（ニューバージョン）	866,850	SPREAM-K,W	ALL ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,558,800	SPREAM-佐	5-8 エプリ15万
☆P-47（1P）	10,000,000＋α	SPREAM-P,V,I,Z	10周目3面 10周目2面
レイメイズ	2,254,610	SPREAM-BEE	ALL ノーマル設定
西遊降魔録（1P）	788,390	SPREAM-I,Z	ALL
★ドラゴンニンジャ（1P）	419,400	SPREAM-I,Z	ALL 1コイン
ツインイーグル（1P）	2,844,700	SPREAM-I,Z	ALL ノーマル
★レインボーアイランド（エキストラ）	91,356,660	FREEZIN'	ALL C 10
★Dr.トッペル探険隊	1,320,480	SPREAM-I,Z	ALL

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	779,930	ATP-武田	4面
コンチネンタルサーカス	6,351,220	前 田	ALL スズカ1位
ラストデュエル（1P）	384,900	SPREAM-SF	2-2
P-47（1P）	1,838,000	T,S	2-5
航空騎兵物語	802,400	GIN	11面
ツインイーグル（1P）	2,618,300	小 槻	ALL
上海（1P）	968	小 槻	7面
超絶倫人ベラボーマン	311,900	GIN	27面
レイメイズ	1,249,660	大 友	ALL
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	2,295,400	RUS	4-8

チャレハイ通信

★コミュニティスペースNTK(北海道)

●おかげさまで，みなさまの「交流会」も第12回を迎えます。次回は7月31日です。

●ピンボール・ファンのみなさま，シークレットサービスが入荷しました。

★PC八戸(青森)

●先月に続き原稿を募集しています。詳しくはPC八戸まで。あと「1★Coin」の発行がかなり遅れたことをお詫びします。

(にんじん倶楽部)

●秋田CHの皆様，お世話になりました。近いうち北海道にも行くね。

(常連のにしかん)

●関西方面でマーブルマッドネスが置いてあるお店は9月まで残しておいてくれませんか？修学旅行で行きますから。お願い!!

(常連のみずき)

★秋田CH(秋田)

●にんじんあたっくVol.12が発行されました。ご希望のかたは送料分120円切手を同封の上，秋田CHへお便りくださいませ。

★ハイテクランドセガペルル(埼玉)

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 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,130,700	AN-FFF	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）	1,279,900	AN-DYE,SZK	3-4 エブリ15万
グラディウスII（新・4シールド）	1,604,300	AIR-NEX-XEN	3-8 エブリ15万
アサルト（旧バージョン）-	698,150	AN-DYE,SZK	全面クリア 残0
F-1ドリーム	36	LOKF	レース6
航空騎兵物語	644,600	Mrデッパの大冒険	9面 2-3かぅ?
超絶倩人ベラボーマン	86,400	たいらんとあ	19面
ツインイーグル	1,630,800	TWIN-MASA	5面 高速スクロール会
ワールドスタジアム	13-0	うわさのCBC	2回コールドW-G

ハイテクランドセガベルル　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,529,900	(WHIM)元NRT	3-7 エブリ15万
1943	3,158,560	CRS YURI,A	ALL
ヘビーウエイトチャンプ	9,999+α	ヤッホー小池	5面
ホットロッド	216,362	ヤッホー小池	13面
アサルト（旧バージョン）	234,650	村上　巌	6面
チェルノブ	322,150	GCY	
上海	562	N,N	90秒,4秒
ミスターヘリの大冒険	560,820	K,N	ALL
モンスターランド	G 5,137	青少年健全育成協力者	
ライフフォース	3,362,700	PCS-08222	レッド 6-6

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
グラディウスII（新・1シールド）	491,400	ACT-超絶倩の人	2-3面
グラディウスII（新・2シールド）	455,600	ACT-とても絶倩の人	2-1面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	714,000	ASHURA 川崎	2-4面
ミスターヘリの大冒険（ノーミス）	477,890	ACT-EMPTY	1C・ALL ノーミス
超絶倩人ベラボーマン（旧バージョン）	* 325,000	超絶貧民 ビンボーマン	1C・ALL 永パなし
P-47（1P）	533,000	もりくんの弟子 ACT-IZM	5面 1コイン
火激	レベル-A 1コイン	ACT-もりくん ACT-YAO	1コイン ALL
ビジランテ	1コイン ノーミスクリア	ACT-YAO ACT-もりくん	
ドラゴンニンジャ（1P）	163,990	POWの弟子 ACT-もりくん	6面のボス
ドラゴンニンジャ（2P）	197,900	SSC-PON ACT-もりくん	6面ボス 相打ち

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
超絶倩人ベラボーマン（ニューバージョン）	346,800	NAZOくん3号	32面
アサルト（ニューバージョン）	618,600	TAKA.	ALL
P-47（1P）	728,600	E,M,C, (Y,T)	8面
チェルノブ	350,450	佐藤雅人	ALL
モンスターランド	残りゴールド 6,262	B,M,C, (D,S)	ALL
上海（1P）	782	YOSHI	5面
★グラディウスII（新・1フォースフィールド）	2,280,800	B,M,C, (Y,I)	4-5 エブリ15万
グラディウスII（新・2シールド）	1,578,100	B,M,C, (D,S)	3-8 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,628,300	B,M,C, (D,S)	3-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,589,600	E,M,C, (M,T)	5-4 エブリ15万

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
超絶倩人ベラボーマン	全面クリア	KC-YEN KC-KOY	
超絶倩人ベラボーマン	全面クリア	KC-EAF	
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,854,000	AAC-ABU	5-8 エブリ15万
ツインイーグル（1P）	2,215,400	KC-MTK	6面
ファイナルラップ（1P）	2'29"90	Y・N	
ヘビーバレル（1P）	1,519,800	KC-EXECUTE	ハード 3人 ALL
ワードナの森	1,013,310	がし	クリアタイム 11分35秒
上海（1P）	676	K,K	5面 1コイン
サンダーブレード	5,105,670	KC-END	5機 ALL

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
超絶倩人ベラボーマン	394,800	超絶貧民 ビンボーマン	ALL 私が院長だ!
P-47	1,748,000	仙人ボンバー 殺ボンバー㊙	2-7 ボンバー中毒
ファイナルラップ（ニューバージョン）	2'33"68	A・B	4P同時拡張 決定!
アサルト（ニューバージョン）	779,650	November Kelly	EE残1 性格の不一致
Dr.トッペル撲除隊	264,990	ACT-IZM	5面
モンスターランド	3,088	KELLY	伝説セット面でクリア
1943（2P）	3,401,890	ACT-IZM ACT-YAO	大和 永パに挑戦?
超絶倩人ベラボーマン（最強ランク）	9,700	ファミコマンド一竜	試しにやって地獄を見た!
シークレットサービス（ピンボール）	11,492,270	NOVEMBER KELLY	エキストラ 8回
上海（手詰り）	40	NOVEMBER KELLY	院長先生もコレはお手あげ

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）	724,300	ASS-NEB	2周目4面 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	921,800	No.5	2周目8面 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,444,000	ASS-OUTwith F,Leap	3周目5面 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,006,700	ASS-NEB	2周目8面 エブリ15万
アサルト（ニューバージョン）	807,950	ASS-OUTwith F,Leap	ALL エブリ12万
超絶倩人ベラボーマン	216,400	ZAT 川井	ラウンド20面数優先
ミスターヘリの大冒険	333,010	AHO,X	ALL 残3
スーパーハングオン（シットダウン）	4'57"27	ASS-OUTwith F,Leap	アジア
スーパーハングオン（シットダウン）	6'54"42	ASS-OUTwith F・Leap	アメリカ
究極タイガー	7,141,270	ASS-NEB	先月からの締りこし。

ゲームセンターベガサス　埼玉
埼玉県春日部市粕壁上町4456　☎0487-52-3859

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ベラボーマン	321,500	MILK	29面 標準
チェッカーフラグ	527,790	BELLRIN	ALL 標準
アサルト	525,900	KRM	9面 標準
☆グラディウスII（新・4フォースフィールド）	10,948,200	変態内藤	17-4 残機10 標準
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,178,500	H.H	2-8 標準
西遊降魔録（2P）	1,000,340	田中.長谷川	
スペースハリアー	42,746,910	O.G	
ドラゴンニンジャ	321,500	T.K	ALL 標準
ファンタジーゾーンII	358,700	ANS	5面 標準
グラディウスII（新・1シールド）	153,100	S.Y	3面 標準

プレイシティシャロット駒沢店　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）		今月度更新者なし	ナムコ新レバーです。
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	677,000	NowWin/ら	5-1 5月15日付
グラディウスII（新・3フォースフィールド）		今月度更新者なし	レバーは取り替えました。
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,203,700	HTL-NowWin/ら	2-8 5月23日付
P-47（1P）	1,786,700	HTL-NowWin/ら	2-5
アサルト（ニューバージョン）	828,850	JAG-ドラ浦士 H.S	ALL3機 エブリ10万
超絶倩人ベラボーマン（ニューバージョン）	355,900	GIL/!	詳細不明
超絶倩人ベラボーマン（ニューバージョン）	343,500	Mr-UNBABA	32面 連日の来店感謝!
ファイナルラップ（1P）	2'29"46	今年はセナにタイトルを取って欲しい人	ラクラククリアラップ
ファイナルラップ（1P）	2'29"88	MP4/4は84年の12勝を上回るのでは	当店のFLは87秒お得です

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（新・3フォースフィールド）	988,900	モンキーボンバーズ MLB-SUO	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）	1,789,800	モンキーボンバーズ R,Sしょうちゃん	3-8 エブリ15万
グラディウス	1,052,800	SRM-INXS	21-4でたNO残50+α
超絶倩人ベラボーマン	200,000	モンキーボンバーズ ドリーマー万作	18面
P-47（1P）	673,600	ゴクミちゃん	6面
アサルト（ニューバージョン）	500,000	ZAP	9面
ツインイーグル（1P）	1,591,600	モンキーボンバーズ 小野通弘	レベル13 1コイン
究極タイガー	10,632,350	モンキーボンバーズ SRM-宇塚正夫	5-4 エリア999
ビジランテ	104,680	モンキーボンバーズ 小野通弘	1コイン 全5面クリア
ドラゴンニンジャ（1P）	160,000	モンキーボンバーズ Try	7面

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
超絶倩人ベラボーマン（旧バージョン）	361,600	MRG-B・K	クリア 永パなし
P-47（1P）	865,100	CHAT-アズール娜	7面
レイメイズ	1,413,110	CHAT-Y.D PSION	クリア鎮あり ノーマル設定
アサルト（ニューバージョン）	707,500	MU（ムー）	クリア
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	792,700	N.T	2-4 エブリ15万
ツインイーグル（1P）	1,650,800	TEXT-I♡KI	レベル13
西遊降魔録（1P）	263,430	CHAT-西友509	5面 手もがα2人設定
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	456,700	CHAT-本田	1-7 エブリ15万
アレスの翼	415,900	CHAT-アズール	2-3

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
P-47（1P）	1,043,100	最近は,すっかり常連のSUP.G.くん	8面
ドラゴンニンジャ（1P）	210,990	MCKって何の略なのだろうねーMCK	7面
アサルト（ニューバージョン）	686,500	GUEN-ZAPPより私の方が好き	ALL
超絶倩人ベラボーマン	351,700	ひさの強さだけでゲームしてるMCK/	ALL
上海	850	体力がもたないと言っている人はPSI	6面
ファンタジーゾーン	5,456,100	あまちゃんすべしや る4番フォース!/	16面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	858,500	あまちゃんすべしゃる今井くんだよ~!	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）	721,200	あまちゃんすべしゃるSUP.G/	2-4 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	2,340,400	山猫くん	4-8 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,395,900	じゃんじゃんばりばり300番台よー/	6-8 エブリ15万

セントラルパーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
究極タイガー	10,000,000+α	木村雅彦	4周目8面にて達成 38時間
レイメイズ（6機設定・ノーマル）	2,122,550	木村雅彦	1C・ALL・B80万購有
ダッシュ野郎（1P）	146,260	広レジャーサービス	BOSレース 19位ゴール
1943改	545,260	村田一追	1コイン5面 レーザーのみ
アフターバーナーII	256,500	うらめしや~ ケッケッケッ	1コイン 2面
レイメイズ（3機設定・ノーマル）	393,710	さおり	19面
コンチネンタルサーカス	5,458,500	KAZ	日本JP 3位ゴール
飛翔鮫	402,330	KEN	エリア144
グラディウスII（ニューバージョン）	260,500	P1（三橋-6）	4面

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆グラディウスII（新・4フォースフィールド）	10,000,000+α	GMC-KOMた	15-1 残42 エブリ15万
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	1,919,100	GMC-KOMた	3-8 エブリ17万
コンチネンタルサーカス	5,806,230	(株)相木屋取締役代表	ALLランク ノーマル
チェッカーフラグ	419,800	FANCY-HKD	F1でおわり
P-47（1P）	879,100	GMC 日割の育天井	7面
ダッシュ野郎	102,740	SPD	
超絶倩人ベラボーマン	122,600	SPD	
レイメイズ	409,490	SPD	23面ランクノーマル
航空騎兵物語	1,053,900	HTL-Y.N	ALL
F-1ドリーム	36点	A.N（アヒル）	6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
超絶倩人ベラボーマン	116,200	高松宮杯は井上良徳でした。	1-12
アサルト（ニューバージョン）	701,500	橋本のシャワー MGN-FAM	ALLクリア
P-47	3,037,000	HTL-NOWWIN/ら	3周目5面
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,405,800	HTL-NOWWIN/ら	エブリ15万
火激	6面クリア	レックスルーサー	ノーマル
ビジランテ	3,500	手首が痛いぜ/フッ/!	↑
虎への道	33,000	サモハンキンポー 少林寺見て下さいよ	イージーやってね/
麻雀クロニック	50,000	MGN-KOZUKE	立直一発 大三元
お雀子ハイスクール	54,000	ナムアミダブツ/	立直一発 メンタンピン
スーパーパンチアウト（ボディビル）	1'01"15	RNA	最短KOタイム

●6月号のVGGコーナーにあった当姉妹店のペルル（地上）には現在ペンゴ，バラデューク，ハイパーオリンピック，源平討魔伝等があります（ロボレス，ジッピーレースは今はありません）。

★PC鳥山(東京)

●ただ今ドリンクサービス中です。

●（北村から伝言）COMさん，マクロスのビデオがなぜか迷宮物語でしたよ。

★ゲームイン大学院(東京)

●サンダーブレードのボーナスはHITボーナスとTIMEボーナスの二つのみで，関東と関西でバージョンがちがうって話は聞いたこともありませんよ。でもCITYタイプはDXタイプやSTANDINGタイプとちがって点数に100万点以上差がでる（高い）そうですが。　（Z..）

★GB高田馬場(東京)

●絶倫：名・彩動人なみすぐれていること。抜群。【清水国語辞典より】なんか妙な部分を期待（勘ちがい）しているのがいるから困ったもんだ。ぷんぷん。

●Mr.まさし，たかし兄弟の華麗なる(?)グラディウス競演!「うむ，セキズイがゲ

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
P-47（1P）	4,402,000	ALT-M,A	1コイン
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	421,500	T.Y(たかーき師匠)	1コイン ALLクリア
★アサルト（ニューバージョン）	877,200	SPREAM-REI	1コイン ALLクリア
地球めぐり（ロケテスト）	766,280	お線さま(猫の変にあったウラ本)	1コイン 7面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,827,100	ATARI-KAD	7-4 エプリ15万
ヘビーバレル	1,490,800	Y,G(五味やすお)	1コイン ALLクリア
アフターバーナーII	72,064,310	GMC-KOM(た)	ヒット 1468
ファイナルラップ（2P）	2'23"60	ZEP&JIMMY	
ファイナルラップ（4P）	2'20"28	IKEDA と帝と T.MとTECCHI	
上海	828	LED	6面

プレイシティキャロット西荻店　東京

東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
P-47（1P）	2,132,700	RUN 鳥不会	16面
レイイメズ（ノーマルランクB）	2,310,580	あまちゃん・SP・AI	ALL 光の鎖なし
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	359,300	ベラボーたかあき	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,066,000	LIBRINIAN	6-4 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,694,100	LIVENGER	3-7 エプリ15万
ラストデュエル（1P）	306,700	ACT-EMPTY	2-1
アサルト（ニューバージョン）	799,750	O'GS	ALL
サンダーブレード	5,229,320	FRS-N,O	ALL
ぶたさん（2P）	849,150	NYC-イライーラ&猫	ALL
スペースハリアー（デラックスタイプ）	27,123,190	ゆうさん	ALL

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
P-47（1P）	502,400	MGN-ソープだべラボー岡島一発先生	5面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,727,900	LUCKYT 1/2TM NOWWIN(た)	3-8
レイイメズ	1,389,400	芹沢五郎&レインボーの鎖百合さん	ALL鎖あり ノーマル設定
超絶倫人ベラボーマン	316,500	YAMAKEN	32面
アサルト	614,600	MYA,君は大学をすてでしまったのか	11面
ファイナルラップ（1P）	2'31"78	SURPASSER EXFITER	ゴール
ビジランテ	136,100	KOT	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	10,792,740	YAMAKEN	2-2
Dr.トッペル探険隊	254,210	激マニアVS 激ヒマ人	5面
ぶたさん	211,840	ステラニアン だしてくれ〜!	

ゲームイン大学院　東京

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
P-47（1P）	526,900	SUP,G	5面1コイン ハード
西遊降魔録（1P）	752,740	HTL-バイオX	ALL 残0 1コイン
ツインイーグル（1P）	1,887,300	GVS-NAO	レベル13
A-JAX	2,239,700	DTA-すすやん!	ALL
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,423,700	HTL-献王?バイオX	3-8 エプリ15万
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	489,600	不明ジャカジャカとは何まなのだろうか	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）	550,800	?上海を1008点もとってしまうとい	2-4 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	555,100	うのは、ほとんど神技だ(というよりとキが異常に強すぎる)一度見てみたい	2-1 エプリ15万
ダッシュ野郎	147,020		BOSTON 17位
アサルト（旧バージョン）	700,550	FRS-N,O	ALL

ゲームインフォルム　東京

東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	270,600	Y・Y	24面
ドラゴンニンジャ（2P）	160,350	MUL-Y・S MUL-SPTL・Z	1コイン 15面
上海	408	B・B	
西遊降魔録	94,800	AAA	
ギャラクシーフォース	395,530	F・C	
究極タイガー	8,876,950	リサリサ&カルトジャム	
P-47	642,800	NYC-猫ちゃん	
レインボーアイランド	21,026,950	SURPASSER EXFITER	
アサルト	223,450	TA	6面
チェルノブ	235,600	中森明菜	

プレイシティキャロット早稲田店　東京

東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	533,200	Mr.まさし君	ALL 永パなし
アサルト（ニューバージョン）	706,700	国際火星機名人決定戦全日本代表JAQ	ALL
★グラディウスII（新・3フォースフィールド）	6,369,900	Mr.まさし君	10-4 内部3つ
P-47（1P）	889,600	WHO（タコ）	7面
ソニックブーム	462,990	T.A	2-5
★ぶたさん（1P）	1,431,950	しゅうめいくん	ALL 遅れて失敗
スーパーハングオン（シットダウン）	2'49"20	T.A	ALL ビギナー
ツインイーグル（1P）	2,889,400	Mr.まさし君	ALLパーフェクト2
火激	全9面クリア	佐藤大吾のにせもの	1コイン ノーマル
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,324,700	今回は宣言をついてシンプルにしました	2-8 シャワー失格

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	6,830,370	CRAMP BOY	全面クリア ノーマル設定
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,498,800	GEN	5周目8面 新バージョン
レイイメズ（ノーマル設定）	2,118,010	マーサー王 こばちゃん	全面クリア 光の鎖有り
★レイイメズ（ノーマル設定）	2,328,540	CRAMP BOY	全面クリア 光の鎖無し
P-47	1,021,000	EXP-WARRIOR	8面
ギャラクシーフォース（一段階・イージー）	1,306,140	ARG	2周目2面
ギャラクシーフォース（ノーマル設定）	683,640	ARG	3面
チェルノブ	418,150	OQU	7面
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	396,800	SSC-TSU	全面クリア
アサルト（ニューバージョン）		Sin	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
★1943改（1P）	4,651,260	久々の復活! PC-ZIN!	ALL・モビ×2ループ無
1943改（2P）	6,353,640	PC-HRA PC-ZIN	ALL・モビ×1ノーマル
西遊降魔録（1P）	779,420	RVS-MAX!（やるちゃないが!）	ALL・3段 悟空・残1
西遊降魔録（2P）	892,860	RVS-バビルス君 RVS-ウチャッ吉	ALL・悟空と八戒
航空騎兵物語	431,800	連軍軍団協会会長の JAG-WOP	ALLボスでDEAD!
ダッシュ野郎	189,980	RVS-MAX!（デデデクン……!）	N,Yレース 1位×4回
コンチネンタルサーカス（アップライト）	6,048,380	CRT①-バイオスパーク(イメージ)	ALL・1位 雨×3
スーパーリアル麻雀PII	51,800	PIIに付いてくる本は動くよ!と・中島	入荷4時間後（イージー）
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	450,000	帝王じゃないよ! 帝王M,Kだよ!	ALL/ノーマル永パなし
F-1ドリーム	92PTS	RVS-まっくちょー /どろいっぱい!	ALL-20, 36,36PTS

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Pビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
P-47（1P）	2,007,700	帝王 バックマン RYU	2周目8面
超絶倫人ベラボーマン	367,000	HYPER-KYAL	32面 ALLクリア
ドラゴンニンジャ（1P）	161,400	漢	1コイン 6面
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,572,400	㊙	3-8フォースフィールド
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,085,200	HYPER-VAX 悪者武号	5-8フォースフィールド
☆悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	CHAT-YAM/ 海軟鬼	夢パターン使用(ボケソ)
アサルト（ニューバージョン）	805,550	SAT-ILS	全面クリア E,E
ライフフォース（赤）	10,000,000+α	HYPER-VAX 夜のお天子	17周目3面残1 5面うれしい
上海（1P）	706	SUSUMU	8面HELP 3回使用
スラップファイト	10,000,000+α	めぞん一刻 ピーニャ	水子あり

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
超絶倫人ベラボーマン	478,100	Mr.まさし君	1Cクリア 永パなし
アサルト（ニューバージョン）	731,200	"早稲田店運動場アサルトの怪"JAQ	1コイン クリア
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	3,583,300	セネヌイのみでゲームるMr.まさし君	6-8
レイイメズ	1,943,770	RFC-MGN TOM'S	ハッピーエンドICオール
P-47（1P）	902,100	SUP,G	1コイン7面
上海	948	Chikako	1コイン 7面手詰り
ぶたさん	544,405	ZBV	1コイン クリア
ワールドスタジアム（ホームラン）	152m	PIXAR	おちあい
ツインイーグル（1P）	1,883,100	Mr.たまご食えんっく	R-5パーフェクト×1
グラディウス	10,000,000+α	Mr.たかし君	21周の3 5時間40分

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
ファイナルラップ	2'27"38	SPR-®	4人プレイ
ファイナルラップ	2'32"45	KPC-わんだかかってきなさい!	1人プレイ
超絶倫人ベラボーマン	全33面クリア	間屋の息子	1コイン
ぶたさん	732,210	REC -中村由真	
P-47	1,100,700	MIRAGE -MAX	8面 1コイン
チェルノブ	386,650	REC -TKM	1コイン ALL
☆悪魔城ドラキュラ	999,900+α	MIRAGE -ULCER	5-3で達成
究極タイガー	10,000,000+α	MIRAGE -MAX	4-5で達成
ドラゴンニンジャ	173,400	ALT -MANJI	1コイン 6面ボス
レイイメズ	1,254,570	VENT KILLERII	ノーマル設定 ALL

ゲームセンターブレイシャトー　神奈川

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109寒光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナルラップ	2'24"76	帝&T.M& TECCHI	6人プレイ
P-47（1P）	669,400	PSC-ABA	8面
レイイメズ	1,402,820	SYLVY- LIME	ALL ノーマル
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,836,800	ILG-K・M	5-8 エプリ15万
ドラゴンニンジャ（1P）	365,100	S・P・T	ALL
アサルト（ニューバージョン）	679,100	ILG-NEOmkII	ALL
コンチネンタルサーカス	3,786,600	PSC-ABA	7面メキシコノーマル
超絶倫人ベラボーマン	221,100	PSC-ABA	18面
ツインイーグル（1P）	664,400	T.T	
火激	レベルA	PSC-ABA	ALL

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）	2,081,600	H,S（理I）	4-4 エプリ15万
★グラディウスII（新・2シールド）	2,374,500	ボケ学生	4-4 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	7,469,400	GMC-KOM(た)	11-5 エプリ15万
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	377,700	SSC-TSU	ALL ボノ 不可能VER
レイイメズ（ランクノーマル）	2,216,190	ILMM-CRAMP BOY	ALL 鎖有 2ミス
P-47（1P）	3,479,800	HTL-NowWin(た)	3-8（24面）
アサルト（ニューバージョン）	827,300	ALT-M,A	ALL
★SDI（-1,000点×1）	79,626,230	めぞん一刻	ノーミスオール!? S 34
☆ホットロッド（1P）	10,000,000+α	TECCHI	18-15 1C 1185間20分
ファイナルラップ（6P）	2'15"20	帝&TECCHI	その他4名

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
P-47（1P）	1,089,300	EXGANDER	8面
航空騎兵物語	887,700	EXGANDER	2-5
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,361,700	TA.	2-1
西遊降魔録（1P）	272,540	HKC	5面
超絶倫人ベラボーマン	548,200	こみちんの野望	ALL
エースアタック	6面	IBM	15-6,8-10
アサルト	647,050	EXGANDER	11面
F-1ドリーム	全面クリア	ZN	27pts
ツインイーグル（1P）	2,852,200	EXGANDER	記載不明
ドラゴンニンジャ（1P）	269,500	Rothmans	記載不明

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川

神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	845,500	義弘紅茶	2-4 エプリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	860,900	義弘紅茶	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）	844,500	義弘紅茶	2-7 エプリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	969,100	義弘紅茶	2-7 エプリ15万
超絶倫人ベラボーマン	277,800	YOU吉くん	29面 永パなし
レイイメズ	1,332,520	GOT	ALL鎖あり ノーマル4機
アサルト（ニューバージョン）	508,850	YOU吉くん	11面
上海（1P）	684	BOZ	5面
ドラゴンニンジャ（1P）	372,700	VMT-DAN	ALL
ソニックブーム	562,860	井沢輝男	14面イージー 5機設定

ームしとる」とゆ〜くらいで一見の価値あり。

★PC駒沢(東京)

●この号がでる頃にはハイスコアボードも復活していることでしょう。

●それにしてもこの辺はFLマニアが全然いませんねー（1セットじゃ当たり前か。おもしろくもなんともないからねエ〜）。

★PC巣鴨(東京)

●グラII（2台中1台）と究タイ他に連射装置がついているよ。グラIIはもちプレイ中にON，OFF可能。

★PC西荻(東京)

●日曜，祝日のAM10：00!!ファイナルラップに燃えている人，ピンボールが好きなあなた!!西荻店に集合しましょう。

●P-47，グラII，ベラボー，アサルト，パックマニア，ドラスピ等ステレオヘッドホン端子付きでーす。

★プレジャーキャッスル(東京)

●PIII入荷!はっきりいってすごい!付録に付いてくる豆本は必ずプレミアがつくだろう。

★亀戸CH(東京)

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）	618,100	ECM-PON	11面
超絶倩人ベラボーマン	357,800	VMT-ABU	全32面クリア
P-47	1,090,400	VMT-ABU	8面
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	1,433,800	VMT-ABU	2-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,101,700	VMT-ABU	2-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,397,100	VMT-ABU	3-4
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,402,400	ECM-FISCHER	5-3
ツインイーグル	1,610,200	ECM-アッキョー	13面
ファイナルラップ	2'31"71	BOBBYビトウ星人先生明神様	1人用
サンダーブレード	5,113,510	BEY	クリア

ブレイン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
超絶倩人ベラボーマン	357,600	ずんたた ばあっち	29面
P-47	1,013,500	IJO(SOUSUI)	8面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	780,800	山びっぴ コンニャク使い	2-5 エプリ15万
西遊降魔録	263,730	山びっぴ コンニャク使い	5面イージー
☆忍者ウォーリアーズ（2P・ノーマル）	451,290	ずんたた ばあっち ずんたた おなびい	ALL 永パなし
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'48"10	ずんたた ばあっち	55秒イージーアメリカ
ファイナルラップ	2'26"75	ずんたた ばあっち	3人プレイ
ツインイーグル	986,200	おりた	レベル11 イージー
上海（2P）	672	ずんたた ばあっち ずんたた おなびい	5面手詰り
麻雀クリニック	6人抜き	ずんたた ばあっち	2コイン半荘勝負

プレイン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
P-47（1P）	1,138,500	DAZUNI 中もちょ	1コイン 8面
西遊降魔録（1P）	270,000	DAZUNI よしかずくん	1コイン 5面
超絶倩人ベラボーマン	364,900	DAZUNI B-I	1コイン 33面
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,234,500	DAZUNI 中もちょ	3-4
アサルト（旧バージョン）	793,950	DAZUNI B-I	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	208,800	DAZUNI B-I	7面
シルクワーム（ジープ）	12面到達	DAZUNI TN-KO 他	ALL
レインボーアイランド（エキストラ）	82,649,490	DAZUNI てっちん	ALL C 10
究極タイガー	8,763,660	DAZUNI 中もちょ	840エリア
モンスターランド	7,077 ゴールド残し	DAZUNI TN-KO	ALL

ブレイン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（新・4フォースフィールド）	2,426,700	KMC-KCN	4周目8面
アサルト	733,100	ILG-ベラボーNEC	ALL
超絶倩人ベラボーマン	340,200	ECM-Z,BOY	ALL
ファイナルラップ	2'30"50	DARKELF	
P-47（1P）	990,400	ILG-NEO MKII	8面
上海	968	SHO	
サンダーブレード	5,139,540	KMC-KFA	ALL
ドラゴンニンジャ（1P）	122,800	KMC-KFA	5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
超絶倩人ベラボーマン	152,000	あやちゃんってかわいい くまさん機川	16面
P-47	829,700	Y.K-ぶる一どらごん くまさん機川	7面
ホットロッド	193,285	坊 城	1コイン
西遊降魔録	254,380	OSA	5面
上海	700	越 村	健康
アフターバーナーII	67,915,030	OSA	ヒット1040
サンダーブレード	5,121,440	OSA	ALL
ミスターヘリの大冒険	563,190	高橋ならぬ高林名人の友テニス部白山人 くまさん機川だモ〜ン	ALL
ソニックブーム	252,050		6面
チェルノブ	355,850	TRT	ALL

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（旧・3フォースフィールド）	1,107,300	PIP	3-3 エプリ7万
西遊降魔録（1P・悟空）	500,290	SUPER ひげ小僧	ALLクリア ノーマル
超絶倩人ベラボーマン	190,500	FABLS かっちゃく	19面
忍者ウォーリアーズ（1P）	342,190	PST HIROちゃん	ALL6面クリア
1943改	3,590,740	ATM-Aries なんの㋮	ALLクリア モビ×2
Dr.トッペル撲殺隊	322,450	ATM-SWK	6面
ツインイーグル（1P）	2,101,990	PIP	レベル14
沙羅曼蛇	6,786,400	オペラ男	11周1面 ノーマル
ぶたさん（1P）	592,477	BOOWY	11面 ランク4
スーパーバブルボブル	6,826,850	Lucky7 1/2 TM APO	4周目75面 コマンドあり

ブレイン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
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	スコア不明	しかし、最近メカーは何を考えている	2-8
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	スコア不明	んだ、永久パターンがあるからって、すぐにニューバージョンを出すな!!	2-8
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	スコア不明		2-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,530,200	NASKA-Sol	3-4
アサルト（ニューバージョン）	735,200	NASKA-AGK	ALL
超絶倩人ベラボーマン（旧バージョン）	360,000＋α	超絶賢人プラボーマン（プラボーッ）	ALL
スーパー魂斗羅（1P）	21,279,260	JOB-あつし	相打ち
究極タイガー	7,364,920	JOB-あつし	3-10 エリア703
P-47	900,000＋α	スコラー不明	9面（1P）
ファイナルラップ	2'33"28	NASKA-Zin	1人プレイ

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
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	888,000	SHS-Y,N	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）	954,400	SHS-PFN	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）	717,700	SHS-GEN	2-4 エプリ15万
アサルト（旧バージョン）	723,000	SHS-㋮	ALL 残1
スーパー魂斗羅（1P）	11,067,140	SHS-PFN	2-4
スーパー魂斗羅（2P）	21,266,200	SHS-PFN&㋮	全2周クリア
西遊降魔録（1P）	763,050	SHS-㋮	ALL 呪文17
ラビオレプス（1P・ノーマル）	3,694,700	Y,S	ALL 1C ミサイルなし
ドラゴンニンジャ（1P）	192,000	SHS-Y,N	1コイン 3機設定7面

ゲームコーナーマカオ　長野

長野県長野市石堂東1365 ロイヤルホテルB1　☎0262-24-4038

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（1フォースフィールド）	8周目8面	ARC-長電話がライバル-ずっちょん	Ver.II 7万エプリ
グラディウスII（1フォースフィールド）	4周目8面	FZ/FZ/KZ/KZ/SZ/SZ/	みんなの願いでオ/FZ/
グラディウスII（3フォースフィールド）	11周目5面	ARC-ずっちょん（浅香唯大好き〜）	ねっ/そうだよねP.V君
グラディウスII（4フォースフィールド）	5周目1面	ARC-ダイヤのなかじま/(兄です)	やっぱり1番がいいかな?
グラディウスII（1シールド）	5周目8面	つれない40発がライバル(目がうるむ)	7万エプリ集計打ち切り絶
グラディウスII（3シールド）	7周目4面	つれない40発がライバル(目がうるむ)	対反対/15万 毎は絆ってる
超絶倩人ベラボーマン（ニューバージョン）	現在の所申請者なし	正義のヒーローになるのは誰だっ/	記録申請お待ちしてま〜す
レイメイズ（通過面を記入の事）	現在の所申請者なし	HLRを制するのはキミだっ/	記録申請お待ちしてま〜す
アサルト（旧ver-エクステンドA）	709,050	SCS-PRC-EVE（A）	ALLクリア 残2機
オペレーションウルフ	434,400	疑の人(うまいっ/すごいっ/)	2周目2面 63.8%

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
西遊降魔録（1P）	761,970	FGK-さんぶる博士	全面クリア カッパ
★ダッシュ野郎	223,630	FGK-TOM	全面クリア
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	937,000	ザ・ヘッドマスターズ	2-4 エプリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	864,200	超神マスターフォース	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）	5,806,700	FGK-TOM	11-8 エプリ15万
アサルト（ニューバージョン）	771,750	FGK-SOH	全面クリア ノーマル設定
究極タイガー	15,178,710	FGK-TOM	6周目の9面 エプリ20万
ワールドスタジアム（1P）	11-0	超神マスターフォース	1面コールド 広島VS大洋
ラビオレプス（1P・エキスパート）	6,027,200	PICASSO	全面クリア
ファイナルラップ（2P）	2'28"90	DIG	2人同時プレイ

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
超絶倩人ベラボーマン	318,100	DAZUNI B-I	1コイン 30面
ツインイーグル	3,689,500	DAZUNI 本田	ALL
P-47（1P）	743,100	DAZUNI とよっちゃん	5面
アサルト（ニューバージョン）	830,150	DAZUNI B-I	1コイン ALL
グラディウスII	3周目1面	A DAZUNI 本田	
究極タイガー	10,000,000	DAZUNI 本田	5周目1面
☆悪魔城ドラキュラ	999,900	DAZUNI 本田とザッパ君	6周目1面
ビジランテ	999,990	DAZUNI 本田	ALL
上海	808	DAZUNI 本田	6面
ドラゴンニンジャ	203,800	DAZUNI B-I	1コイン 7面

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（旧・1フォースフィールド）	1,263,400	ARC-自転車で10分	3-4 エプリ7万
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,166,600	ARC-RVI-KT.	2-8 エプリ7万
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	1,803,400	ARC-NEW	3-8 エプリ7万
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,958,900	ARC-ミニスカートの明盾が一番	4-4 エプリ7万
西遊降魔録（1P）	768,150	RAY	4機設定 クリア
P-47（1P）	784,900	ARC-電車で7分	ノーマル
アサルト（ニューバージョン）	648,400	ARC-歩きで20分	ランクA クリア
航空騎兵物語	918,800	ARC-うさぎとびで1時間13分	ノーマル クリア
超絶倩人ベラボーマン	333,300	不明	クリア 1コイン
スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'46"89	ARC-RVI-KT.	ビギナーイージー

ウィルトークタイトー古町店　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（旧・4フォースフィールド）	707,200	亮一郎	2-4
超絶倩人ベラボーマン	134,300	N.P.S	14面 永パなし
1943改（1P）	368,220	メダルのフジサキ	3面
アフターバーナーII	ヒット1,545	FGK-SOH	ALL
チェッカーフラグ	410,700	Y.M.	
P-47（1P）	674,200	AAC	7面
レイメイズ	1,499,590	FGK-みどりかわりか	ランクA
アサルト	844,650	FGK-SOH	ALL
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	430,720	ごたけん	ALL 永パなし
究極タイガー	9,408,270	FGK,早乙女乱馬	4-9

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
超絶倩人ベラボーマン	348,600		31面 1コイン
P-47（1P）	950,100	SETTI	8面
レイメイズ	1,422,380	ZAP	1コイン ALL
究極タイガー	3,708,770	SETTI	エリア360
ドラゴンニンジャ（1P）	335,100	JNY-D,S	1コイン ALL
ドラゴンニンジャ（2P）	373,800	JNY-D,S JNY-YOM-N	1コイン ALL
アサルト	746,800	BUSU	11面
グラディウス（4フォースフィールド）	658,900	JNY-YOM-NUT	2-3
グラディウス（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（4シールド）	637,800	JNY-YOM-NUT	2-3

プレイン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
超絶倩人ベラボーマン	243,600	MBX-GIL	22面
レイメイズ	1,668,610	MBX-Sir	ALL読あり ノーマル
P-47（1P）	1,258,800	MBX-宮下	11面
西遊降魔録（1P）	256,530	BaltanSan	最終ラウンド
ツインイーグル（1P）	2,438,700	笑いのタネ ZCN㋮	レベル15
アサルト（ニューバージョン）	713,400	AIQ	ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,016,400	超ゲームマニアののりを	2-8
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,336,700	PIP	3-8
バーディトライ	17番	GPZ（TAROさん）	+3
モンスターランド	ゴールド 6,303	EMI	クリア

●グラII，ツインイーグル，究タイ，Mr.ヘリ（?）に連射装置がつきました。
★東久留米CH(東京)

●スラップファイト（ヘッドホン付）ファンのかた，ぜひ当店に遊びに来てください。リブルラブルやグロブダーもあります。グラIIにターボが付きました。　店員㋭
★ゲームセンタープレイシャトー(神奈川)

●ファイナルラップ6人プレイでイベント予定中！意見あればTELされたし。
★ゲームインカナザワ(石川)

●コミュニケーションノートを作りました。
★がらんがらんG(長野)

●ヘッドホン対応機16台になりました。遊びに来てね。　K&S
★PC松本(長野)

●UUUたさん，「めざせ7000G」の本，大変役に立ちました。　EMI
★PC静岡(静岡)

●ナムコ名作シリーズ（リブルラブル，ディグダグ，バラデューク）50円でできます。
●当店でキャラクター商品をたくさん買ってくれた人にはおまけが付きます。
★PC両替町(静岡)

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
R・タイプ	625,800	DAA	1コイン 2周目3面
レインボーアイランド	6,968,020	サギー横林	1コイン 26面
究極タイガー	603,390	ナンノこれしきタグチ君好き	1コイン エリア74
熱血高校ドッジボール部	172,600	M・Tさん	1コイン 7面
ドラゴンスピリット	827,600	ハイパーナイトストレンジャー	1コイン 全面クリア
スーパーリーグ	2,043,750	Y・O	1コイン M-8回3試合
グラディウスII（1フォースフィールド）	437,600	MAREONETO-LOVE	1コイン 2周目1面
グラディウスII（2フォースフィールド）	276,100	M・T	1コイン 6面
グラディウスII（3フォースフィールド）	816,800	Y・O	1コイン 2周目5面
グラディウスII（4フォースフィールド）	744,800	エツプトのスフィンクス	1コイン 2周目3面

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
コンチネンタルサーカス（ノーマル）	6,290,000	藤原弘達	1コイン 独〜EGP1位
アフターバーナーII	ヒット 1,398	SSN 鈴木基春	ALL
超絶倫人ベラボーマン	328,900	WAD-AL-舞那	30面
ドラゴンニンジャ（1P）	334,000	朝ルート	全面クリア
アサルト（旧バージョン）	586,350	WAD-AL-舞那	11面
ファイナルラップ（TIP）	2'32"25	風間 唯	
航空騎兵物語	308,100	WAD-舞那	4面ラスト
P-47（1P）	1,010,800	KNY（望月紀嘉）	8面 1コイン
ホットロッド	431,118	KYY-ゆうゆ 服部憲明	1コイン 33面
グラディウスII（旧-1フォースフィールド）	1,681,300	TNY	4周目1面

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
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	460,800	FPG-MTS	クリア
P-47（1P）	3,139,700	名人（ZKS)た	3-6
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	1,762,800	GMC-ZEUS	3-8 エプリ15万
グラディウスII（新-2フォースフィールド）	1,151,600	GMC-まつお	2-8 同上
グラディウスII（新-3フォースフィールド）	1,940,000	DJ.（RZV）	3-8 同上
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	2,043,700	TM（アウトランII もらった!）	4-2 同上
アサルト（ニューバージョン）	818,100	NOB-TAT	クリア
西遊降魔録（1P）	773,290	FPM	クリア 3機設定
レイメイズ	2,080,520	EPG-夢	ALL ノーマル
スーパーハングオン（シットダウン）	8'56"66	GMC-Pた	エキスパート 接触多数

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）	755,550	悪名高い予備校生 HCM-MOLE	ALLクリア
超絶倫人ベラボーマン	247,300	次期アルバイトこうほのFMI	22面
アフターバーナーII	65,890,860	N.F	
航空騎兵物語	384,500	FMI	6面
究極タイガー	1,434,940	ただいま訓練中です	エリア163
熱血高校ドッジボール部	5,640,200	天白高校一年 石井匠（ALZ）	3周目 アイスランド

プレイシティキャロットアビア店　静岡

静岡県静岡市中吉田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	274,500	RCZ	24面
アサルト（ニューバージョン）	568,100	SLEEP	ALL
レイメイズ	296,310	TSUCHIO	15面 ノーマル設定
西遊降魔録（1P）	221,100	SFX かない	5面
レインボーアイランド（エキストラ）	2,264,730	商 IB & T.K	
1943（1P）	2,720,450	PAOZ-POM& ELY	
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	1,101,400	RCZ	2-8
火激	1コインクリア	ぶたシビ	
チェルノブ	123,000	デービス退団反対	
超絶倫人ベラボーマン	17コインクリア	バンスキング	

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
P-47（1P）	739,400	NGC-DIO	7面
超絶倫人ベラボーマン	218,400	K.N	24面
アサルト	730,650	ASG-Y.W	1コイン ALL
コンチネンタルサーカス	5,053,490	ライムエクセレント	日本GP
ワードナの森	3,565,790	XYZ	1コイン
ぶたさん	509,360	チェルノブ	ALL 1コイン
ドラゴンニンジャ	127,200	XYZ	5面 ボス
グラディウスII（4フォースフィールド）	1,614,600	MINS	3-8
グラディウスII（2フォースフィールド）	651,500	HIROKO-S	2-3
グラディウスII（1フォースフィールド）	913,200	SATOMI-I	2-7

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
アサルト（ニューバージョン）	641,050	ELPEY-SPLENDI	ALL
ギャラガ'88	1,579,540	見嶄 敦 AM	5-29
究極タイガー	6,137,760	KOSHIO-NAO	エリア608
ミスターヘリの大冒険	728,570	KOSHIO-NAO	クリア
ドラゴンニンジャ	207,400	ELPEY-KAMIRY	7面
ビジランテ	103,650	ELPEY-KAMIRY	ALL
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	655,300	DOM-APEX	2-4
グラディウスII（新-2フォースフィールド）	658,800	武井見てるか?	2-6
グラディウスII（新-3フォースフィールド）	910,900	DOM-APEX	2-8
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	1,015,400	DOM-APEX	2-8

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
超絶倫人ベラボーマン	292,700	FPG（MTS）	26面
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	3,325,300	十字架 SHOTじ	6-4
ファイナルラップ（6P）	2'22"98	IMた&HKS& AGPおじた&	4周設定
西遊降魔録（1P）	231,480	MAD（十字架の弟子II）た	3-1
レイメイズ	1,700,140	PAS	イージー設定 クリア
★モンスターランド	残りゴールド 7,424	AGFじ	クリア
アサルト（ニューバージョン）	684,950	ASG-YW	クリア 点が低い!
悪魔城ドラキュラ	878,900	CNY	6周
P-47（1P）	920,400	.O	7面
超絶倫人ベラボーマン	289,100	ZIE.	24面

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
モンスターランド	4,534,190	K.S	3,825 ゴールド
P-47（1P）	731,500	M.H.	7面
アサルト（ニューバージョン）	534,750	LMCNO.O ガンシップmkII	11面
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	808,500	やってらんねぇぜ!	2-2
究極タイガー（1P）	718,710	?	すみません. 見てなかった
火激		LMC-NOOO K-O-W	ALL
超絶倫人ベラボーマン	376,000	GMC-STIた	32面
ミスターヘリの大冒険	282,600	やってらんねぇぜ!	4面
R・タイプ	865,300	K♥S!	2-4
ダライアス（1P）	380,570	A.SO	ALL

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　☎0542-53-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ベラボーマン	全面クリア	WAD-舞那	1コイン 集計打ち切り
アサルト（ニューバージョン）	639,250	FUN	ALL
アサルト（ニューバージョン）	476,750	FUN	ALL ノーミス
P-47（1P）	2,881,500	SPREAM-FKS	3-6
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 15万エプリ
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 7万エプリ
グラディウスII（新-2フォースフィールド）	1,031,900	WAD-舞那	2-8 15万エプリ
グラディウスII（旧・4シールド）	1,078,500	SPREAM-FKS	2-8 7万エプリ
ツインイーグル	2,696,400	WAD-舞那	ALL
サンダーセプターII	501,940	6/7 に復活しました。	ランクB マーシャル

ハイテクセガ豊川店　愛知

愛知県豊川市諏訪町2-150　☎0533B-5-7981

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆ホットロッド	4,303,357	MA	燃料設定最大 1コイン
グラディウスII（旧-2-WAY）	811,200	VRC-NSS	ノーマル4機
アウトラン	47,429,920	F.S	
サンダーブレード	5,141,720	VRC-MSS	クリア
アフターバーナー	64,878,430	T.S	イージー
エースアタッカー（1コイン？	2NDマッチ 15-1	カムストック ヘイ!	イージー 9000PT.
西遊降魔録	271,230	AHO	イージー
チェルノブ	361,950	T.S	
ソニックブーム	RIO 433,240	VRC-CARNI ゲーム・フリークス	ハード1 5機
超絶倫人ベラボーマン	245,500	SOS	パイタリティ 10

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（ニューバージョン）	836,200	TATSUYA・伊藤	11面 ノーマル
R・タイプ	606,800	KAZUHIRO・大野	10面
チェルノブ	237,200	EIJI・小川	4面
リベンジオブDOH	1,391,000	HIROYUKI・小出	ALL
クロスシューター	1,723,130	KEIZOU・穂積	1コイン
ワードナの森	1,925,970	HIDETOYO・松山	ALL
ファンタジーゾーンII	531,000	EIJI・小川	7面

ゲームランドウイング　静岡

静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ラストデュエル（1P）	429,100	ELPEY SPLENDI	2-3面 ノーマル
ラストデュエル（2P）	570,500	ELPEY-Z女地区+南野これしき	2-6面 ノーマル
航空騎兵物語	542,000	ニュータイプII	2-1面 ノーマル
西遊降魔録（1P）	235,560	ニュータイプII	5面 ノーマル
超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	407,500	ELPEY-STY	ALL ノーマル
アサルト（旧バージョン）	771,950	ELPEY SPLENDI	ALL ノーマル
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	1,135,900	ELPEY-REX	2-8面 ノーマル
グラディウスII（新・2シールド）	1,056,100	ニュータイプII	2-8面 ノーマル
グラディウスII（新・3シールド）	1,259,000	ELPEY SPLENDI	3-4面 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	4-4面 ノーマル

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
超絶倫人ベラボーマン（2回Rom交換）	392,000	GMC-STIた ベラボーかせぎせず	クリア バージョンC
アサルト（ニューバージョン）	911,250	NOB,TAT.	クリア10万エプリイージー
西遊降魔録（1P）	273,460	HCM-MOLE スモール名人	ALL 3人設定 カッパ
P-47（1P）	1,805,000	HCM-FOX	2-5 ノーマル3ず
グラディウスII（新-1フォースフィールド）	1,816,800	GMC-STIた 不法侵入あり!	3-8 エプリ15万
グラディウスII（新・4シールド）	ステージ 6	HCM-でった（十字架）	スピード0 部門です!
超絶倫人ベラボーマン	ステージ 8	GMC-STIた これが限界!!	レベル4 最強ランク7
お雀子ハイスクール	服を脱がない	かいしんのハネ満、脱ぎ枚のダメージを	与えた、が出ないぜ!!
麻雀クリニック	5人勝ち抜き	おしりも舐るからスカートも脱いでた	コンティニューあり
パドルマニア（1P）	755,000	HCM-MOLE 裸小名人	上級クリア（90秒設定）

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
★超絶倫人ベラボーマン（ニューバージョン）	477,400	CSR-BOZ 師わざやんの足	クリア バージョンC
アサルト（ニューバージョン）	801,950	HAL	11面
P-47（1P）	3,399,100	HCM-FOX	3-7
グラディウスII（新-3フォースフィールド）	1,389,100	NAT	3-4 エプリ15万
グラディウスII（新-4フォースフィールド）	2,442,000	GMC-STIた	4-8 エプリ15万
西遊降魔録（1P）	766,690	FPM	クリア イージー3機
ツインイーグル（1P）	2,253,500	CSR-MAU!	6面
ドラゴンニンジャ（1P）	364,200	EAST-RVV	クリア 4人設定
ヘビーバレル（1P）	1,546,500	J.T.R	クリア
グラディウスII（新-2フォースフィールド）	135,400	GMC-STIた	1面のスコア ノーミス

●6月7日にサンダーセプターIIとドラスピが復活しました。すぐなくなる可能性大なのでお早めに。

★ハイテクセガ豊川(愛知)

●新参入させていただくハイテクセガ豊川です。当店は台数こそ27台と多くはありませんが，セガの新作をはじめ，機種は豊富にとりそろえております。各種イベントもやっていく予定です。

★ゲームプラザイエローハット(愛知)

●グラII，アサルトetc連射装置がつきました(P-47も予定あり)。

●アフターバーナーII，なんと9機設定!

★ゲームプラザとよなか(大阪)

●GP，Tにて新チームその名も「FREEDOM」および「MADDER MACHINS」結成!会員募集中(現在4名)。

★ハイテクセガ神戸(兵庫)

●このたびは当店のハイスコアを載せていただくことになり，誠にありがとうございます。当店はゲーム機約80台のうち約30%がオールド・ゲームなので，毎月10位にはオールドゲームを入れていきます。

★ハイテクセガ大牟田(福岡)

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
P-47（1P）	4,375,200	HOM-FOX	1コイン 4-7
超絶倫人ペラポーマン	351,900	ちなみ	1コイン 30面
西遊降魔録（1P）	790,210	NTT	1コインALL 4機設定
航空騎兵物語	824,900	長瀬の使者	1コイン 2周目3面
ダッシュ野郎	159,140	DAN	1コイン7面 BOSレース
アサルト（ニューバージョン）	669,450	長瀬の使者	1コイン ALL EE
ツインイーグル	2,402,800	長瀬の使者	1コインALL レベル14
レイメイズ（エブリ8万）	2,341,920	FPGま	1コインALL ノーマル
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,368,200	EAST-MAX	3-1 1コイン
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,098,300	長瀬の使者	1コイン（2-8）

モンテカルロ山科店　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	853,900	AHO	2-9
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	904,700	AHO	2-7
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	698,200	PHOENIX	2-4
フラックアタック	889,500	M,M	10面ラスト
上海	932牌	HIR	7面
スーパーハングオン（シットダウン）	9'22"20	SRI-直4634号	エキスパート
スーパーハングオン（シットダウン）	2'51"17	SRI-直4634号	ビギナー

アミューズメントファンシティーローレン1　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0093

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーブレード	3,445,070	DIO	全面クリア ノーマル
モンスターランド	3,588	吉田淳也	全面クリア 残りゴールド
忍者ウォーリアーズ	230,430	OBA-的場	全面クリア
アサルト	364,400	西　貴也	7面クリア
ドラゴンニンジャ	333,900	山下英城	全面クリア
上海	400	ORS-Y.O	2面クリア
アフターバーナーII	57,432,930	ORS-Y.O	全面クリア ヒット441
ギャラガ'88	1,351,110	吉田淳也	全面クリア
オスカー	301,000	森口賢一	全面クリア ノーミス
ヘーパーボーイ	141,522	野々村和紀	イージストリート全クリア

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	553,800	竹谷 仁志	めざせ全国トップ
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	383,100	ロトの勇者	ALLランク ノーマル
航空騎兵物語	558,100	富田 繁行	2-1 ボス入荷2日目
サンダーブレード	5,110,170	モモちゃん大好きのはぐれゾンビZOE	ふえへんもうだめ
ツインイーグル（1P）	2,789,400	富田 繁行	ALL レベル14
アサルト（旧バージョン）	831,850	富田 繁行	ALL
F-1ドリーム	20+23+28 総合71	KIL	1コイン ALL
レイメイズ	1,463,650	二代目 音無響子（DOM）	ALL ノーマル
ダッシュ野郎	175,830	日京E 渡部	BOS 41TH
1943改（1P）	4,113,990	LXV	大和撫沈 ALL

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
1943改（1P）	4,412,890	FREEDOM-HURRICANE	ALL-モビ2 ノーマル
P-47（1P）	1,013,800	GP,T-S,K	8面 ノーマル
ダッシュ野郎	194,350	GP,T-TAF	ALL ノーマル
ツインイーグル（1P）	2,737,800	GP,T-三代目	ALL ノーマル
レイメイズ	1,510,850	GP,T-TAF	ALL ノーマル
西遊降魔録（1P）	279,730	GP,T-OKAP	ALL ノーマル
コンチネンタルサーカス	6,017,390	GP,T-RYU	ALL ノーマル
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	436,200	FREEDOM-Can	ノーマルALL,永パなし
レインボーアイランド（エキストラ）	9,999,990	GP,T-NTR C,S,T,α	ALL コマンドなし
ワールドスタジアム（ホームラン飛距離）	ランス,秋山 155m	FREEDOM-OPA& GPT-即使	2名様同記録

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
超絶倫人ペラポーマン	220,700	APEX-SKY	39面 1コイン
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	657,500	APEX-K,E	2-4
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	541,000	APEX-VTR	2-3
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	327,000	A,H,O.	2-3
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	433,200	APEX-K,E	2-2
西遊降魔録	720,580	M,O,D	1コインクリア,カッパ
P-47（1P）	1,024,700	APEX-SKY	1コイン 8面
上海	416	M.I	名人と128
悪魔城ドラキュラ	999,900	APEX-VTR	6-3 99面
SDI（2P）	18,819,570	APEX-K,E APEX-VTR	1コイン クリア

ゲームセンターアスター膳所店　滋賀
滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎0775-25-1120

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,287,000	Sgt,Pepper	3-1 エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,052,500	ジョイランド草津の山路真吾	2-8
アサルト（ニューバージョン）	712,450	Sgt,Pepper	ALL
☆忍者ウォーリアーズ	305,650	Zero,F	ALL
航空騎兵物語	724,600	Sgt,Pepper	10面
F-1ドリーム	ポイント 72	明日 香	ALL
究極タイガー	10,000,000+α	近江からの使者	4-10で達成
レインボーアイランド（エキストラ）	28,519,400	MPY-よしみ	ALL C'10
西遊降魔録	225,990	TALL-P	5面

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
P-47（1P）	1,835,800	AMEC-MAT	13面
超絶倫人ペラポーマン	369,800	AMEC-YPKN	ALL
アサルト（ニューバージョン）	758,600	DLF-INGS-M,M	ALL
レイメイズ	1,905,500	ex-INGS-DIS	ALL鎌なし
西遊降魔録（1P）	280,960	GP,T-TAF	5面
西遊降魔録（2P）	377,070	AMEC-STO & D,H	5面
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,684,800	ARIX-BOSTON	3-8 エブリ15万
プラスターロイド（インジーワープ）	123,180	HART-S,C,西村知美	8区征服 6月13日メ切
ツインイーグル（1P）	1,537,500	GG-URてて	L.H 海サギ
アウトラン（レイクサイド）	4'38"84	HART-I,S,-S,C,西村知美	75秒設定 FAN記録出

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
チェッカーフラグ	420,020	島　田	F13面
コンチネンタルサーカス	5,422,670	今　泉	ALLランク ノーマル
超絶倫人ペラポーマン	182,600	島　田	17面ホパナシ
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	5,339,300	須　方	5-8
アサルト	394,450	時　信	8面
上海	646	三　宅	
航空騎兵物語	247,300	須　方	4面
ビジランテ	220,160	江田.須方	ALL
シルクワーム（ヘリ）	906,500	尾　崎	8面
アフターバーナー	66,846,130	石　井	ALL ヒット 982

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
超絶倫人ペラポーマン	331,600	TURKEY	32面
ファイティングゴルフ	50ホール-25	かねぼん	
ツインイーグル（1P）	2,419,100	AMEC-STO	27面
アサルト	360,800	TOMO	2ミスALL
レイメイズ	1,250,730	M-BOY	ノーミス ALL
シルクワーム（ジープ）	2,574,800	KR-1をつぶせの BOBBYさむ	11面
スーパー魂斗羅	10,961,600	つとむ	2-3
オペレーションウルフ	234,200	デスピオン	6面
レインボーアイランド	11,999,990	MRY-よしみ	12ミスクリア
グラディウスII	1,866,800	TORKEY	3-8

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
ダッシュ野郎	158,610	ARIX-マルーセル 時	7面
F-1ドリーム	36ポイント	ARIX-ギャランドウ	
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	275,800	SWATDGV	ALL
西遊降魔録	793,010	ARIX-カルメン牧 & マルメン牧	悟空-1コイン ALL
フルスロットル	4'25"71	ARIX-おべんとってもおEQ	タイム優先
究極タイガー	422,480	ARIX-片手究極 TIGER	エリア63
熱血高校ドッジボール部	1,356,100	S,S,S,ショウ	3面中国
レインボーアイランド（エキストラ）	7,023,390	ARIX-黄金のクチビル	23面
忍	632,800	ARIX-子犬のベッド(RX)	ALL

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
ギャラクシーフォース	1,291,690	NJP-○○ NIS!!	2-2
チェッカーフラグ	530,460	NJP-○○ NIS!!	クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	8'34"63	NJP-○○ Akindo!!	ヨーロッパ
ファイナルラップ	2'27"26	NJP-○○ Akindo!!	1人
航空騎兵物語	493,700	NJP-○○ NIS!!	7面
Dr.トッペル探険隊	936,050	NJP-○○ Akindo!!	ALL
アサルト（旧バージョン）	835,100	NJP-○○ NIS!!	ALL
超絶倫人ペラポーマン	260,400	NJP-○○ NIS!!	24面
レイメイズ	1,576,180	NJP-○○ NIS!!	ALL
P-47（1P）	785,000	NJP-○○ TanZan	ハード 8面

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82　☎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）	330,830	伏見ヘベラポーマンを入れて 金より	ALLクリア 1コイン
レインボーアイランド	99,999,990	加納 竜	ALL 1コイン
アサルト	558,050	るりちゃんお幸せにM,S	ALL
コンチネンタルサーカス	2,116,000	小城卓也	モナコ7位 ノーマル
Dr.トッペル探険隊	402,120	奥　村	ALL
西遊降魔録	500,090	北島三郎	ALL
火激		自由な均と,四条で倒転てらう。宇治校	ALL
☆忍者ウォーリアーズ（2P）	495,980	焼肉屋の会にみんなで食べに行こうぜ/	ALL トータル
ストリートファイター	541,900	オレは,世にもめずらしいメダルがある	ALL
ツインイーグル	663,600	エレベーターで立ち大べんのえいで君	エリア8 1コイン

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
西遊降魔録	778,670	ARIX-マルメン牧	全面クリア
獣王記	140,300	ナースキラー H.O	3面 人間2日め
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	4周目4面	ARIX-猪星（SUN）	15万エブリ
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,893,000	ARIWX-BOSTON (A,I)	3-8
アサルト（旧バージョン）	860,300	ARIX-E,K DOR(FR,)	ALL
火激	全面クリア	GAK TOMOO	
スーパー魂斗羅	10,797,120	ZAB	
ギャラクシーフォース	10,000,000+α	ARIX-まに人 & GEP-ABI	12-1
超絶倫人ペラポーマン	306,000	ARIX-LIND A(FR,)	1コイン 全面クリア
超絶倫人ペラポーマン	356,300	ARIX-A,I -川本	1コイン 全面クリア

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市舟町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（2フォースフィールド）	1,557,500	RAVI-MAS	3-4
超絶倫人ペラポーマン	383,100	YAN-ALL	1コイン
アサルト（1P）	575,600	STAGE 8 YAN	
スーパー魂斗羅	612,420	Y	
究極タイガー	5,643,880	STR	3-5
P-47	1,071,600	STAGE 10 RAVI-MAS	
レイメイズ		荘田 KOJI	

●当店は今年3月に改装し，幅広い層のお客様にご利用いただいており，大変活気に満ちた明るい店づくりに努めております。
（G.M.C.アレク）

★ゲームランド花丘(長崎)
●今回はじめての掲載です。スコアラーのみんなも大喜び。店長のハイスコアはゴアイキョウ!!

ハイテクセガ神戸店　兵庫
兵庫県神戸市中央区元町通1-11-19　☎078-391-5712

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 1,388	V-MAX-FRX	ALL
超絶倫人ペラポーマン	354,400	XXX-ALL	ステージ26
☆ホットロッド	1,886,693	Extreme-LIZARD	
西遊降魔録	246,450	Extreme-LIZARD	5面 沙悟浄
シルクワーム（2P）	4,168,800	CBX-SUPER V-MAX-WIZ	11面
ギャラガ'88	1,888,020	Extreme-S,S	ALL 残機4
熱血高校ドッジボール部	448,000	V-MAX-WIZ	3周目 イギリス
スーパーハングオン（ミニライドオン）	6'59"14	KMC	アメリカ イージー
アウトラン（ストーンヒル）	4'53"37	ARIX-NMC	Cコース
スクランブルフォーメーション	10,149,700	CIS-ART ストック99+α	残機4 6周目

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
R・タイプ			クリア多数（2周）
ダッシュ野郎	182,880	モモンガ桜下	7面 BOS
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,099,900	VIP一面	2-7
アサルト（旧バージョン）	702,150	平　本	ALL
A-JAX	1,785,200	篠　原	ALL
F-1ドリーム	8レース 19ポイント	SSS	
虎への道	いつも 50万点以上	熊　谷	ALL
スーパー魂斗羅			
究極タイガー			
バドルマニア	318,400	VIP-AOI	上級ALL

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
グラディウスII（新・1フォースフィールド）	740,400	や	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）	509,600	さ	1-5 エブリ15万
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,066,000	や	2-6大ボケ エブリ15万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,117,800	YAN	2-5 エブリ15万
P-47	595,800	SSA	6面
アサルト（新バージョン）	486,200	FM-3	11面
レイメイズ	1,756,240	TAKE HAPPYEND	ALL ノーマル設定
超絶倫人ペラボーマン	241,200	CMT	19面
ファイナルラップ	2'31"26	きんちゃん	2プレイ 修業が足りん
ワールドスタジアム	2Pを1人でやると一6対2で	左手の勝ちです　僕は右ききです	操作はアサルトより難しい

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　☎092-731-0653

タイトル	スコア	スコアラー	備考
☆P-47（1P）	10,000,000+α	G.M.C. N.K	10-2 ノーマル
ラストデュエル（1P）	671,350	G.M.C. N.K	ALL
チェッカーフラグ（サンプルバージョン）	529,950	GMC.FRP FOX-A COM	ALL タイム短かい
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	3,200,300	G.M.C. ALA	6-8 エブリ15万
ダッシュ野郎	214,890	G.M.C. どわっしゃおさる	1コイン 7面
超絶倫人ペラボーマン	308,200	G.M.C. MPP	1C ALL ランクハード
航空騎兵物語	1,035,600	G.M.C. N.K	1コイン ALL
バーディートライ	トータルスコア −3	うなぎ立花 中田　学	1コイン ALL
ファイナルラップ（2P）	2'19"03	G.M.C.HSA & MIE（ハゲ）	F.1やっと入荷2セット
★アサルト（旧バージョン）	1,008,350	G.M.C. ELS	1C ALL ノーマル

プレイン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	2'19"56	HSA NOM NSL MPP	4人同時プレイ
超絶倫人ペラボーマン（新バージョン）	360,400	NTR・ALTHEA	全面クリア ノーマル
アサルト（ニューバージョン）	675,700	GMC MPP	ALL イージー
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,272,100	GO-D H-6	3-3 エブリ20万
レイメイズ	1,492,820	GMC MPP	ノーマル ONLY8万
バックマニア	1,205,380	F,F	14面 ノーマル
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	703,200	GMC NOR	2-3 エブリ20万

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
超絶倫人ペラボーマン	303,100	NJP-TUC わや ZUN 姫	ALL
ファイナルラップ（4P）	2'34"28	OZ /	4シート 入荷4日目
アサルト（ニューバージョン）	628,150	NJP-TUC ZUNちゃん	ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	610,400	NJP-TUC KKK/	2-3 エブリ15万
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	848,400	NJP-TUC DDD/	2-4 エブリ15万
西遊降魔録	235,690	NJP-TUC OVERFLOW/	5面 孫悟空
F-1ドリーム	28pts	NJP-TUC FUJ	6レース目
スーパー魂斗羅（1P）	10,721,180	NJP-TUC DDD/	2-1
フラックアタック	1,073,500	NJP-TUC はぐれどじお	10面
源平討魔伝	89,600	HRC	ALL

ハイテクセガ大牟田店　福岡

福岡県大牟田市大正町1-2-10　☎0944-54-9637

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ギャラクシーフォース	1,718,180	GMCの BON天丸くん	2-4 EASIER
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	1,382,800	謎のおやじ（1キャラずらし技有り）	3-8 エブリ15万
ツインイーグル（1P）	2,855,900	Lem	ALL レベル14
チェルノブ（3機設定）	512,300	GMC-ALECK-ALX	ALL イージー
忍（3機設定）	805,740	GMC-ALECK-ALX	ALL 8B×18
ミスターヘリの大冒険（スコア部門）	1,152,990	GMC-ALECK-ALX	ALL 3機設定
ミスターヘリの大冒険（水晶部門）	残水晶 34,140	GMC-ALECK-ALX	ALL 3機設定
アウトラン（デュアルウェイ）	4'38"59	GMC-R.S	72sec設定 ハード
モンスターランド	G 7,488	GMC-ALECK-ALX	クリアしてませんが
忍（必殺部門）	奉王にケリを80発	GMCの弟子 ちくりん	GMCの アレク作

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人）	2'16"55	G.M.C.HSA G.M.C.MIE	2人同時プレイ,超協力
★チェッカーフラグ	537,940	C.M わしが堀田博士じゃ	クリア ノーマル
超絶倫人ペラボーマン（旧バージョン）	1クレジット 全面クリア	ALTHEA G.M.C.MPP	ノーマル
超絶倫人ペラボーマン（ニューバージョン）	1クレジット 全面クリア	ALTHEA G.M.C.MPP	ノーマル
★航空騎兵物語	1,071,800	Sniper-MIU	全3周クリア ノーマル
☆ホットロッド（1P・赤車）	1,000,000+α	C.M わしが堀田博士じゃ	DXタイプ 6-29
☆ホットロッド（1P・黄車）	1,000,000+α	Sniper-ZIC	スタート210 5-30
☆ホットロッド（1P・緑車）	1,000,000+α	G.M.C.HSA	MAX250 4-30
☆忍者ウォーリアーズ（1P）	1クレジット 全面クリア	Sniper-ALTHEA	ノーマル
ギャラクシーフォース（SDXタイプ）	2,436,000	Sniper-会長	イージー 3周目3面

ブレイン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
超絶倫人ペラボーマン	303,600	聖飢魔II	25面 永パなし
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	1,035,100	LUM	2-8
P-47（1P）	970,400	LUM	8面
上海	688	川上さまさま	5回戦
アサルト（ニューバージョン）	655,700	MAX	ALL
火激	ALL	MAXとヴァーTK（3人）	全面クリア ノーマル
ドラゴンニンジャ	352,500	いそざんちゃくあべ	1コイン ALL
究極タイガー	3,563,160	大和さなえ	2-5 エリア358
アフターバーナーII	296,551,200	FAX	ヒット1067
ファイナルラップ（SD）	3'07"20	RSK	5周設定 4人プレイ

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
P-47（1P）	977,100	沢山弘幸	7面 大型29吋筐体
超絶倫人ペラボーマン	323,000	永田哲也	全面クリア
ドラゴンニンジャ（1P）	121,600	中原勇夫	5面 29吋筐体
アサルト	391,950	小林泰夫	全面クリア 残0
ストリートファイター	586,100	山下憲一郎	アドン 26吋筐体
アルゴスの戦士	1,638,470	田中一路	19面 20円 1ゲーム
アサルト	523,500	中原勇夫	11面
ストリート	501,000	長刀　勝	アドン 26吋筐体
R・タイプ	629,400	岩下茂信	2-2 30円 1ゲーム
ミスターヘリの大冒険	152,800	山下憲一郎	3面 30円 1ゲーム

分大キャロットハウス　大分

大分県大分市旦ノ原サザコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ペラボーマン	234,900	鬼ぐ〜ずNMC 馬場くん	20面
アサルト（ニューバージョン）	639,700	鬼ぐ〜ずNMC 馬場くん	ステージEE
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	670,300	KGP-NAR	2周目4面
上海	652	KGP-NAR	5面
ミスターヘリの大冒険	565,400	鬼ぐ〜ずNMC 馬場くん	6面
テラフォース	887,800	J16-FWX-YOS	ALL
ギャラガ'88	727,950	鬼ぐ〜ずNMC 馬場くん	ステージ5-25
究極タイガー	2,402,990	鬼ぐ〜ず王者 Pochi	面数不明
シルクワーム（ヘリ）	955,400	J16-FWX-YOS	8面
ドラゴンスピリット（ニューバージョン）	873,900	KGP-NAR	ALL

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（新・2フォースフィールド）	163,300	R.I !!	3-8 エブリ15万
ダッシュ野郎	165,800	NJP-SUR-Y.T	7面 ノーマル
1943改	4,141,580	NJP-SUR-LEE	全面クリア ノーマル
ツインイーグル（1P）	2,197,000	NJP-SUR-LEE	全面クリア ノーマル
☆忍者ウォーリアーズ	246,560	ABE-MILKCOOK Y-Z	全面クリア ノーマル
★コンチネンタルサーカス（1P）	6,861,210	TEAM-RI うらやま	全面クリア ノーマル
西遊降魔録	289,460	NJP-SUR-Y.T	全面クリア ノーマル
アサルト（旧バージョン）	801,100	NJP-SUR-PJM	全面クリア ノーマル
P-47（1P）	2,733,900	R-I !!!	(3-5)
上海	558	NJP-SUR-JAN	4面 ノーマル

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	512,470	大川正智	全面クリア
ぶたさん	268,780	小柳和宏	第3位
P-47	769,400	永田雅則	7面
火激	9人目	谷口幸昭	全面クリア
グラディウスII（ニューバージョン）	875,500	中野昭吾	2-4
ソニックブーム	157,700	浦川　聡	4面
ドラゴンニンジャ（2P）	346,500	永田哲也 & 増川雅彦	全面クリア
キック&ラン（1P）	ポイント19	腿崎忠弘	全勝
超絶倫人ペラボーマン	459,700	永田哲也	全面クリア
スーパーハングオン（ミニライドオン）	募集中です!!		

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・3フォースフィールド）	1,349,400	NJP-MGF NYA	3-4 エブリ20万
グラディウスII（新・4フォースフィールド）	2,564,200	NJP-MGF NYA	5-4 ベリーハード
超絶倫人ペラボーマン	295,200	NJP-MGF EVE	1コイン 30面
アサルト（ニューバージョン）	690,700	NJP-MGF TARAKO	ALL
ワールドスタジアム	157m	NJP-MGF 3野	Bチーム ぶうまあ
P-47（1P）	1,003,900	NJP-MGF ZIN	1コイン 8面
西遊降魔録	242,170	はぐれ NJP MGF-ARO	1コイン 5面
1943改（2P・参考記録）	6,192,240	MGF-3野 JOJO 大山	全面クリア まだまだ
グラディウスII（新・2フォースフィールド）	1,052,900	NJP-MGF NYA	2-8 エブリ20万
グラディウスII（新・1シールド）	997,200	NJP-MGF NYA	2-8

高知プレイハウスイン　高知

高知県高知市撞木屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アフターバーナーII（ダブルクレイドル）	ヒット 1,117	H.U	ALL
ストリートファイター（1P）	574,100	田内孝彦	ALL
スペースハリアー	29,837,700	TOM	ALL
アルゴスの戦士	2,388,220	・Z・	17面

ゲームランド花丘　長崎

長崎県長崎市花丘町14-8 城門ビル1F　☎0958-45-9511

タイトル	スコア	スコアラー	備考
超絶倫人ペラボーマン	365,500	FIN	1コイン ALL
P-47（1P）	3,307,900	GMC-R・U	23面 (3-7)
アフターバーナーII	ヒット1210	NGB-O.I	1コイン ALL
究極タイガー	3,011,300	NGB-あESP	エリア316
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）	1,437,600	GMC-R・J	3-4
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,892,100	GMC-R・U	4-4
ストリートファイター（1P）	824,000	FIN	1コイン ALL
オペレーションウルフ	215,550	ゲーラン店長	1コイン 楽落
アサルト（ニューバージョン）	593,350	FIN	10面
チェルノブ	322,950	FIN	1コイン ALL

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
1943改（1P）	3,641,310	MEG-C.ELF	1コイン ALL2日め
P-47（1P）	548,100	MEG-KEI	5面2回めのプレイで
★西遊降魔録（1P）	830,100	MEG-KEI	1C ALL 沙悟浄で
アサルト（旧バージョン）	537,200	ACM	1コイン 全面クリア
ダッシュ野郎	108,400	MEG-C.ELF	1コイン 7面2日め
コンチネンタルサーカス	5,773,250	MEG-C.ELF	1コイン ALL1位
レイメイズ（読有り）	1,950,130	NJP-MGF WIN	1Cハード ALL
ツインイーグル（1P）			
Dr.トッペル探険隊	804,000	NJP-MGF WIN	1Cハード 3機ALL
1943改（2P）	6,107,300	しおラーメン&友人	2Pトータル ALLハード

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
超絶倫人ペラボーマン	340,600	BUI	1コイン 全面クリア
超絶倫人ペラボーマン	259,200	POM	24面
P-47（1P）	1,159,700	BUI	1コイン 10面
グラディウスII（ニューバージョン）	1,805,400	GMC.DURAN	1C 4-2 3周目3面
グラディウスII（ニューバージョン）	1,124,200	HOBBIT.	1C 4-2 3周目3面
西遊降魔録（1P）	275,700	MACRALEN.H	ALL
アサルト（ニューバージョン）	581,450	POM	1コイン 全面クリア
ツインイーグル（1P）	1,691,500	HALFLING	レベル13
ドラゴンニンジャ（1P）	142,100	GMC.PIE	6面
ファイナルラップ（2P）	2'26"76	PIRELLI.	ALL

プレイン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
レイメイズ	382,330	FX.	23面 ノーマル設定
Dr.トッペル探険隊	390,900	うる星狂	1コイン ALL
グラディウスII（新・3フォースフィールド）	781,900	稀期帝	2-4 エブリ15万
ファイナルラップ	2'34"51	FIGHTER	1人プレイ BUGなし
アサルト（ニューバージョン）	599,700	FX.	11面
ドラゴンニンジャ（1P）	196,900	うる星狂	7面だよ〜ん
超絶倫人ペラボーマン	190,700	うる星狂	18面
ミスターヘリの大冒険	559,360	うる星狂	1コイン ALL
P-47（1P）	620,400	DARK	6面
フリーキック	94,370	ムーリン	10面

ヤングパレスゲームセンター　沖縄

沖縄県沖縄市中央1-14-2 サンシティ通り　☎09893-9-1920

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アサルト（旧）	628,100	えつくす	ALLクリア
ツインイーグル（1P）	1,848,900	TOP	1コイン
レインボーアイランド（エキストラ）	6,445,500	CABIN 85	26面
モンスターランド	残りゴール 4,576	やすじ	ALL
グラディウスII（旧・1フォースフィールド）	772,800	K.T	2-9
グラディウスII（旧・2フォースフィールド）・	614,500	K.T	2-1
グラディウスII（旧・3フォースフィールド）	501,900	しいびい	
グラディウスII（旧・4フォースフィールド）	1,425,500	K.T	2-5
ビジランテ	96,480	プロディー	
ギャラガ'88	948,490	ロッキー	5-23

HOT INFORMATION

□この夏の催しもの大特集□

T&Eソフトは，この夏スズカサーキットでイベントを開催

国内で唯一Ｆ１レースが開催される，世界を代表する日本のサーキット鈴鹿で，Ｔ＆Ｅのソフトのイベントが行なわれる。その名も『ＡＴＴＡＣＫ'88 in SUZUKA』。

このイベントは，ユーザーとゲーム・デザイナーの親睦を深めるために開催されるもので，興味のある人は，誰でも参加できます。

イベントの内容はというと，サーキットでやることって言ったら，レースっきゃない!!というわけで，プロストやピケそして星野や中島が走った，あの鈴鹿サーキットのコースでサーキット・カート・レースが行なわれるんです。デグナーカーブやカシオトライアングル，それにあの長ーいホーム・ストレートをＴ＆Ｅのスタッフと一緒に走れるなんて，まさに夢のような企画です。

さらに，新作ＡＶＧ『ＲＡＣＣＯＯＮ』の完成版が初公開されたり，Ｑ＆Ａコーナーやサイン会なども行なわれます。

日時や場所等は以下のとおりです。

〈日時〉

８月20日(土)11：30～16：00

※雨天時は当日の朝，テレホン・サービス(☎052－776－8500)で確認してください。

〈会場〉

三重県鈴鹿市：鈴鹿サーキット

〈交通機関〉

近鉄名古屋線・白子駅下車，西口より鈴鹿サーキットまでの無料送迎バス(11:00～12:00，16:00～17:00)を運行します。

〈参加方法等〉

①サーキット・カート大会参加希望のかたハガキに郵便番号，住所，氏名，年齢，ユーザークラブ会員のかたは，会員番号を記入して，Ｔ＆Ｅソフト「ＡＴＡＣＫ'88 in SUZUKA」サーキット・カート大会参加希望と書いてＴ＆Ｅソフトまで，７月末日（消印有効）までに送ってください。抽選で100名(Ｔ＆Ｅ ＳＯＦＴユーザークラブ会員優先）に招待状が送られてきます。

②ＡＴＡＣＫ'88見学のかた

見学したいかたは，７月８日，８月８日発売「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」のＴ＆Ｅソフトの広告のところについているサーキット入場券（１枚で５名まで有効）もしくはＴ＆Ｅマガジン18号を当日，会場に持参してください。無料で入場することができます。

くわしくは，本誌のＴ＆Ｅの広告を見てください。

問い合わせ先：〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地㈱Ｔ＆Ｅソフト☎052-773-7770

大阪城ホールで“Panasonic SFX1988„”が開催

みなさんは，あのＳＦ映画の超大作『スターウォーズ』を見たことがありますか？壮大な宇宙に繰り広げられるスペース・ウォー。あのＳＦＸ（特殊視覚効果）には，思わずびっくりさせられたものです。

そんな，ＳＦＸを一堂に集めて，実際に体験しちゃおうというビッグ・イベントが『Panasonic ＳＦＸ 1988』なのです。

読売テレビ開局30周年を記念して開催されるこのイベントの基本設定は，宇宙を漂流していた都市型惑星移民船シノサナップ号が地球に降りたち，その内部を地球人に公開するというもの。

期間中は，会場である大阪城ホールには「スターウォーズ」にでてきてもおかしくない宇宙船が登場します。これがシノサナップ号です。船内は，中央セントラル・スペースを含み，九つの部屋にわかれています。各部屋では，それぞれちがったＳＦＸを体験することができます。たとえば，秩序管理室では，船内をパトロールする飛行船ロボット。航宙管制室では，ナビルーム。文化局には，タウン・ミュージアム（博物館）やバイオラボ(生態研究所)と言ったように，宇宙船の中を，スペシャル・メイクやメカニックなどのSFXで表現しています。ここに入れば，まさに別世界。あなたを宇宙の世界へといざなってくれるはずです。

また，「スターウォーズ」やPanasonic のＣＭでおなじみのジョージルーカスが制作総指揮を行なったＳＦＸファンタジー・アドベンチャー「Willow」をはじめとする彼の作品の各キャラクターを利用して，ＳＦＸ映画を作る行程を見ることもできます。こんなチャンスはめったにありませんよ!!

キミも，この夏，『Panasonic ＳＦＸ1988』でＳＦＸ体験してみませんか。日時等は以下のようになっています。

日時：７月23日(土)～８月１日(月)
10:00～21:00(入場は14:00まで)

場所：大阪場ホール
（ＪＲ・大阪環状線大阪城公園駅下車すぐ／京阪線・京橋駅下車10分）

入場料：一般2,000円(1,800円)
中高生1,500円(1,300円)
小学生800円(700円)
幼児400円
（　）は前売り

問い合わせ先：〒530 大阪府北区東天満１－８－11 読売テレビ㈱「ＳＦＸ1988」事務局 ☎06-356-6525

日本マイコン流通センターでは，今年も，夏休み大特価市を開催

ベーマガの広告でおなじみの日本マイコン流通センターは，毎年恒例の「夏休み大特価市」を今年も開催します。

今回の特価市も，中古の掘りだし物や，新製品まで，アッと驚く価格で，たくさんとりそろえていますよ。パソコン・ソフトも通常の価格からさらに安くなるそうですよ。

また，ベーマガ読者に特別サービスもあります。期間中店員の人に「ベーマガを見た」と言ってください。特別サービスが受けられます。

期間は，７月23日(土)～30日(日)の８日間です。きみも，このチャンスに掘りだし物を捜しにでかけてみてはどうかな。くわしくは，今月号のベーマガの日本マイコン流通センターの広告を見てくださいね。

問い合わせ先：〒150 東京都渋谷区道玄坂２－３－２ ㈱日本マイコン流通センター渋谷駅前店 ☎03-463-4455



▲日本マイコン流通センターの店内

『コナミ・サマーキャンペーン』が全国39の販売店で開催！

毎年恒例になったコナミのサマー・イベントが今年も行なわれるぞ!!今回のイベントは『コナミ・サマーキャンペーン』と題して，９月15日発売のＭＳＸソフト『王家の谷－エルギーザの封印－』の先駆けプレイを中心にいろいろな催しものが行なわれます。

会場は，北は北海道から，南は九州まで全国各地のソフト販売店39店で行なわれます。

キミも『コナミ・サマーキャンペーン』の会場に行って，コナミが久々にだす超難解パズル・アクション・ゲームに挑戦してみてはどうかな？

会場などのくわしいことは，本誌の「ＫＯＮＡＭＩ ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ」かコナミの広告を見てくださいネ!!

問い合わせ先 〒101 東京都千代田区神田神保町３－25 コナミ㈱

山下先生のイベントがテクノ豊橋と名古屋で開催

東海地区のかた，お待たせしました。山下先生のイベントが，再びテクノ豊橋とテクノ名古屋で開催されることが決定しました!!

今回のイベントとは，『X68000 IN TECHNO』と題して，発売1周年を迎えた夢の16ビットパソコンX68000の魅力を十二分に味わってもらおうというもの。

ソフトの関係は，当然，我らが山下先生が紹介してくれます。前回のイベントが大成功したので，「今回も，前回に負けないくらいおもしろいイベントにするぞ!!」山下先生自身たいへんはりきっていましたよ。

今回のイベントには，電波新聞社からは発売直前の「ドラゴンスピリット」や製作中の「アフターバーナー」なんかも出品される予定なので，この機会にぜひ見にこよう!!

この他にも，グッズやソフトの特売や，プレゼントなどもたくさん用意されています。

日時等は以下のようになっています。

7月16日(土) テクノ豊橋イベントフロア
7月17日(日) テクノ名古屋4階イベントフロア

ともにPM1:00～5:00

問い合わせ先　テクノ名古屋(☎052-581-1241) テクノ豊橋(☎0532-52-1231)

THE LINKSでは，『パソコン通信大博覧会』を開催

外にでて，やるだけがイベントじゃない!!というわけで，MSXのパソコン通信ネットワークTHE LINKSでは，『パソコン通信大博覧会』と題して，夏休み特別企画が行なわれます。

最初にネットワーク・ゲームを紹介しましょう。まずは，『A1グランプリ』。言わずと知れたカーレース・ゲーム。8月1日～8日(21:00～24:00)の間，各地の予選が行なわれ，8月20日に決勝が行なわれます。

つぎに，同じくカーレース・ゲームの『ミッドナイトラリー』こちらは8月15日～17日のAM0時にスタートしAM3時までラリーを競う。参加台数が1,000台っていうのには驚きです。この他にも，自分の好みの組み合わせてロボットを作り，戦わせる『ガリーブロック』(8月11日・21日)，頭を使う戦闘アクション・ゲームの『ダイレス』(8月12日，22日)などがあります。

ゲーム以外にも，わからない宿題を引き受けちゃう，家庭教師宅急便企画「夏休み宿題お助けマン」や「のりぴーに私の歌を唄わせたい作詞コンテスト」，人気ラジオDJが何でも答える「なんでも答えマンデー」などまだまだ内容は盛りだくさん。

我が，マイコンBASICマガジンも，ユーザー・プログラム・サービスしています。

こんなに，いろいろなことができるのなら通信料が高いんじゃないかと思っている人も多いかも知れませんが，BBS60分で1か月500円しかかかりません(ただし，リンクス入会時に，500円の半年分3,000円が必要です)。

問い合わせ先：〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル　リクルートビル8F　日本テレネット㈱　「マイコンBASICマガジン係」☎075-211-3441

楽しく考えてステキなプレゼントを!!
BMスーパー・クイズ

今月の出題者は 編さん

★今月の問題

いやー，毎日暑い日がつづき，いよいよ夏本番ですね。私は，夏が大好きです。海に山に，どこに行っても楽しい季節ですよねー。私はこの夏，影さんやつぐ美ちゃん達と一緒に海に行く計画をたてているんですが，みなさんはどうですか？

そうそう，読者のみなさんの中に，夏休みに入っている人が多いんじゃないかな？終わりまぎわに泣かないように宿題は，早目にすませて，思い切り遊びましょう!!

さて，そろそろ問題に入るとしましょう。先日，東京晴海の国際見本市会場であるショウが開催されました。この会場には，モデルガンやラジコンカーをはじめ，ぬいぐるみや人形など，各メーカーの最新のおもちゃが所狭しと並べられていて，実際に見たりさわったりできるんです。おもちゃ好きの人なら，1日では見足りないくらいたくさん出展されていました。

また，ナムコ，セガ，コナミなどのファミコンやPCエンジンなどの新作ソフトもいっぱいありました。NECでは，今話題のCD－ROMのデモなんかもやっていました。ここで問題です。今月号でTOMMY先生が紹介したこのショウ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おもちゃショウ
②AOUショウ
③おはようこどもショウ

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。ヒントは，スーパーソフトコーナーの一番最初の特集です。

★7月号の正解

③センサーキッド

★6月号の当選者

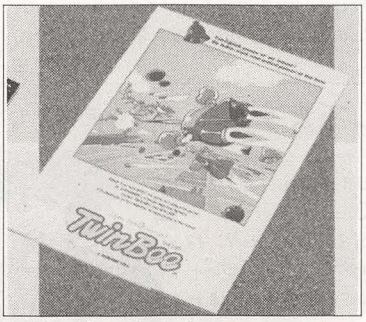
多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で以下のかたがたが当選されました（正解は③ベラボーマンでした)。

千葉県成田市・松井貴之／新潟県燕市・遠藤　茂／大阪府堺市・上口孝雄／東京都板橋区・岸　利満／北海道上磯郡・大島大介／北海道紋別市・米田和徳／兵庫県伊丹市・石原　拡／東京都江東区・佐藤靖宣／佐賀県佐賀郡・石丸善久／新潟市・久住　隆

(以上10名)

★今月の賞品

正解者の中から抽選で，DEMPAペンタン提供「ツインビーレポートパッド」を10名のみなさんにプレゼントします。



▲ツインビーレポートパッド

あの，なつかしいコナミのツインビーのレポートパッドです。

★応募のきまり

本誌とじ込み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：8月8日必着
○正解の発表：9月号(8月8日発売)
○当選者の発表：10月号(9月8日発売)

WOLF GAMERS

さらに新たな正しい時代を！

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

ウルフチーム戦記

男はレミーをティーカップに傾け，遠い昨日を見ていた。彼がウルフで築いて来た日々を，そして若い血をたぎらせゲームメイキングと闘ってきた懐かしくも辛かった日々を。... そして，今日がある。総勢20名にも及ぶスタッフ陣。それは彼がウルフ設立以来初めて自信を持って誇ることのできる今はまだ若きクリエイティブ集団そのものに違いない。ゲーム制作が集団体制を敷く以上，その集団能力の劣卑が作品そのものの品格を決定するといえる。現在のウルフ軍団の熱気は彼すら気圧させるものがある。それが，若さゆえのものであることを彼は決して認めようとはすまい。そして，その否認行為自体，彼の若さゆえに起因するであろうことも彼が理解するにはまだ早すぎる。

彼，秋篠雅弘がその執務机に向かって物思いに耽っているその時，「ギャー」という地の底に達するかと思える絶叫が彼を直撃した。

叫び声の主は「R-TYPEII」に現在命を吸い取られている営業マンJOEであった。彼は2面いわゆる「R-TYPE」でいうところの6面のレール面で失速死していた。

現在ウルフではエンジンの「R-TYPE」がトレッドになっており，秋篠氏の後方にあるエンジンにはいつも誰かが張り付き悲しい悲鳴をあげつづけているのだ。

秋篠はティーグラスをデスクに置き去りJOEの握るパッドを取り上げるや否や，その右手による華麗な連射と左手が繰り出す芸術的な十字キーさばきでレール上を舞い，ピンクの大量攻撃を蹴散らしていった。襲いかかるドップが轟音とともに消えてゆく。

リズミカルな右手の鼓動に身をまかせるなかで，秋篠は思う。「こいつを超えたい。いや，——超えてやる」。彼の思う超えるべき作品はエンジン版YAKSAなのか，パソコンで現在開発を急いでいる「ミッド・ガルツ」なのか。その瞳には，彼がプロデュースする二つの作品が息づいていた。

続プログラマー日記 第二回

彼がその会社に入り，早1年が経った。会社のメンバーもかなり変わった。そして彼の立場も大きく変わっていた。一年前，何も知らないままプログラマーの見習いとして入社した彼だったが，今では，重要な仕事を任されるまでになっていた。

最近彼は，悩んでいた。それは，新人の事だった。あえて名前は，出さないが，かりにU君としておこう。

「どうしたら，彼に仕事をさせることが出来るだろうか？」

U君は，今年某高校を卒業して，この4月に入社してきたプログラマーである。いま思えば……彼は思う。

（あの時，あんな事を言わなければ…）

そう，U君の入社を勧めたのは，彼自身だったのだ。彼とU君は大変，家が近かった。U君のでた高校の事もよく知っていた。

「その高校なら大丈夫だよ」

彼はうかつにもそんな事を言ってしまったのだ。その彼の言葉が決め手となり，U君は，採用になったのだった。

初めてU君を見たとき，彼はなかなか，まじめそうないい子じゃないかなどと，またまた，うかつにも思ってしまった。それも今思えば，U君の演技だったのかも知れない。しかしそれも一週間と続かなかった。ある日の事だった。彼がいつものように遅い出勤をして来ると，U君はなんと，スーパーマリオをしていたのだった。後で聞いた話なのだが，U君は，彼の目を盗み，会社にあるゲームをすべてクリアしていたのだった。彼は，開いた口がふさがらなかった。こいつはいったい何をしに会社にきているんだろう？　おまけにU君は，弱いギャンブラーだった。少ない給料をすべてパチンコにつぎ込み，カップ麺で生活をしているのだ。こいつは，いったい何を考えているのだろう？　彼は，また悩んでしまった。彼の苦悩は，いつまで続くのであろうか？（なお，この文章は，まったくのフィクションです）

藤西　宏



Kコのここまでなら教えてあげる♥

初めまして，もう既に御存知のユーザーさんもいると思いますが，6月からウルフチームの新メンバーとして加わりました石黒恵子です。現在19才，花の女子大生で～す♥ユーザーサポート担当なので，ユーザーのみなさんよろしくネ！

ところで，時間のたつのは早いもので，私がウルフチームに入ってもう一ヶ月がたつんですゥ。エヘ♥ゲームというのはスーパーマリオしかやった事のない私にとってユーザーさんからの密度の濃い質問にてんてこまいでした。そこで良く来る質問とその答え方を紙に書いて，思わずカンニングペーパーを作ってしまいました。ウフッ♥そんなこんなでようやくわがウルフチームの『YAKSA』，『ARCUS』のゲーム内容を一通り把握できたつもりですョ（だけどあまり難しい質問はしないでネ！　極力応えられるよう努力します。キャハ♥）。とにかく，これからもユーザーの皆さんともっともっと仲良くなりたいと思っているので，ウルフチームor石黒恵子宛にお手紙をどしどし送って下さい。ヨロシクネ！

若いってとてもうらやましいと思う。自分が歳老いたのがしみじみわかる。こんど，叔父さんをさそってネ！　**（宇野）**

若いってことは何をもおそれぬ事なんだね！　みんなも恵子ちゃんの絵を見れば，きっとわかるハズだよ！　**（秋篠）**

お手紙，イラストお待ちしてます!!

先月号で，イラストお手紙募集したところたくさんの方から頂き，その多さに感動しております。みんなお手紙ありがとう！

で，今回は次の方に決定させて頂きました。

採用されなかったキミ！　ボツにめげずに，また書いてね!!　採用された方には，毎回違うウルフオリジナルグッズをプレゼントします。宛先は浜さんのみんなと遊ぼう係まで，お待ちしてまーす。**（浜）**

みんな元気にしてる？



▲NAPPさん　最空かな？でもARCUSだよね。



◀野比のび子さん　ほのぼのしててとても好きです。

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

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

■マッチーのまったなし！

やあ！　マッチーのコーナーだぜ！　今回はARCUSのちょっとしたテクと，みんなからの数多い質問についても，この私が教えちゃおぅ！　それじゃいくとすっか！　以下の項目についての解答は⇨だよ。

♤…薬の調合の方法はどうヤルの？
⇨ヴィドに苔や薬草を渡し，ダンジョンの中で休憩を取って下さい。

♤…仲間が見つかりませんよぅ～。
⇨えっとね！　一人はダンジョンの中で，もう一人わァ，おっといけない！　これ以上は……。

♤…ミリュウの川の向こうに，行けないよ～ん。
⇨それは，どうしよっかな～，教えるべきかなァ。ミリョウである人に会うと…ネ！

♤…恐慌状態は，どうヤッタら正常になるの？
⇨休憩をとるんだよ！

♤…風の谷で前に道があるのに進めないんですぅ～。
⇨それは，風の精シルフィードが人間達への試練として，わざと風を強くして進めないようにしているんだよ！
（酒場の話でそんな様な会話が出て来る）

♤…ミュージックモード，ないんだすか？　そんなァ～。ぐすん。
⇨ありますってばァ～。隠しコマンドだけど。

テク…どうもトラップを事前に発見できなく，いつもハマってます。
⇨トロンを先頭にした方がイイよ！　そうすれば…。

テク…戦闘中，勇気が足りなく，おもう様に魔法が使えない。
⇨それはだなァ～，励ますコマンドを使うんだよ！　そうすると勇気が湧いて来る。

そんな訳で質問に答えて見たけど，参考になったかな？　最後になったが，みんな！　あまり『バンシー』を嫌わないでネ！　…あいつも可哀想な奴なんだからサ！

ARCUS移植Joe報

全国のウルフ・ファンの諸君，今日も元気にARCUSやってるかい！　毎度おなじみ，狠営業Joeが，ARCUS他機種移植情報を伝授しよう。

まずは98版だが，発売は7月9日の予定なので，これを読んでいる頃にはもうお店で売っているから98ユーザーは今すぐ買いに行こう。なに，もう既に買って遊んでいるって，そいつはえらい！

次にX1ユーザーの皆さん，お待たせしました。YAKSAは移植出来なかったが，ARCUSはターボ専用で移植が決まったぞ！　それもなんとディスク5枚組のバージョン・アップ版として8月上旬に発売されるのだ。88版とはシナリオも一部変更されるらしいので期待していてくれ。また，初回プレス版のみYAKSAのデモディスクがもれなくプレゼントとして入っているんだ。これは買うしかない！

そして，MSX2がディスク3枚組で9月上旬，そんでもってFM77AVが10月上旬の発売なのだ。

また，これは未確認情報なのだがARCUSはX68000にも移植されそうだ。じゃあまた！

受田君の大学受けた

このコーナーは，受験地獄から逃げだしたいがため，高卒で思わず就職してしまった一人の青年の生きざまを描く愛と悲しみのドキュメントである――。

早いもので，彼がウルフに来るようになってすでに1ヶ月がすぎてしまった。仕事熱心な彼は，一週間に1回ほどしか家に帰らず，日夜プログラミングに励んでいた。

そんな彼にある日，副社長は言うのだった，「ああ受田君，今度ベーマガで"受田君の大学受けた"って言うコーナー作るから，来年大学受けてね，んでもって毎月ごとに駿台模試の結果発表するからたのむよ，何，受かりっこない？　いーのいーの来春になれば"受田君のプロ野球入団テスト受けた"っていうコーナーにするからさ。どう？　バカうけだろ？　ウヒヤヒヤヒヤ。」

翌日，彼は朝日も昇らぬうちに目覚め，MSX2版ARCUSを仕上げるために机に向かうのだった，「俺がやらねばだれがやる」それは執念に近かった。

しかしそこには，今ごろスーパーマリオに燃える宇野さんがいるのだった――。

受田君共通一次まであと195日

（受田）



マッチーの今日はここまで！

今回はどうでしたか？　これからももっと面白い物にしていきたいので，みんなの意見をぜひお聞かせ下さい。そんな訳で，アッという間の一ヶ月がたち，その一ヶ月でずいぶん変わったなぁ！　実感!!　私も，通勤時刻が変わったし。みんなが楽しんでもらえるようなゲームを作っていきたいです。つい最近まで，ゲーマーだった（今も変わらない）私が懐かしくさえ思う今日この頃です。それじゃまた，来月！　（町山）

ウルフチーム御用達！……総合広告代理店
ADVERTISING AGENCY
株式会社 エーワン・アド
〒101 東京都千代田区神田錦町1-14 遠山ビル2F　☎03-295-6900(代)

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

まだまにあうぞ！エニックス作家コンテスト

現在エニックスでは，コンピュータゲーム作家コンテストを開催中です。

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。心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㈬

作品締めきり●10月31日㈪

結果発表●11月20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
TEL 03(366)4255 (担当)望月・山本

上記の通りですが，補足説明として手続きの流れを書いてみます。

参加希望の方は，電話・ハガキで申し込み書を請求して下さい。

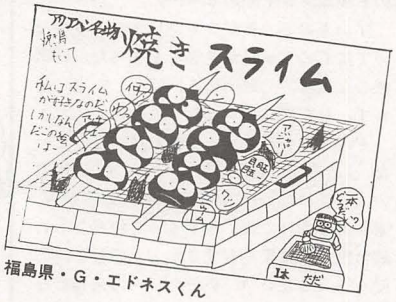
おりかえし参加申し込み書をお送り致します。必要事項等を記入の上返送下さい。申し込み書は，8月31日までに届く様にして下さい。

参加申し込み書を提出していただいた方にこちらから各部門に応じた課題・書式などの通知を差し上げます。あとは持てる力を発揮して下さい。作品応募の〆切りは10月31日です。選考の結果は11月20日朝日新聞紙上で発表ということになります。また，参加者のみなさんには全員に通知致します。

エニックス展 &〜が好きだ！のコーナー



京都府・ベホマズンスライムくん



福島県・G・エドネスくん



山口県・'causeくん



愛知県・すぴすぴさん

伝言板

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…？

なお男子デバッグ・スタッフも同時に募集します。

―詳しいことのお問い合わせは…―

☎03(366) 4345
担当　矢作(やはぎ)まで

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。

編集後記

会社の近所にある某喫茶店には，「カレーピラフ」というメニューがあります。このメニューは，ドライカレーとは違ってピラフにカレーがかけてあるのです。このメニューのある喫茶店は私の知る限りここだけです。けっこう気にいって注文するのですが，ボリュームタップリで，お昼に食べるとちょっと苦しいぐらいです。みなさんの近所にもその店だけのオリジナルメニューというものがあったらおしえてください。ちなみに「カレーピラフ」は，ランチならサラダ，スープ，コーヒーか紅茶がついて800円です（どこが編集後記なんでしょう？）。

ペコ＆ポコ

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字町ノ内5番地の3
㈱エス・ビー・エス
☎0245-45-5777

みなさん，んちゃっ!!いかがお過ごしでしょうか？1か月のご無沙汰でした。あっこで〜す。うっとーしい季節ですね〜。まぁ今年の梅雨は女性型だそうですょ，ホラホラ女心と何とかの空っていうでしょ。

しかしプログラム開発の我社としては今頃から夏にかけて怖いものがあるんですねぇ。それが何だかおわかりになりますか？「ピカッ，ゴロゴロ，どんがらがっしゃ〜ん」ときてしまったら今まで苦心した賜物が水の泡ですもん。SPS付近に「雷様」がやって来て皆さんの期待がつまっているハードディスクがぶっ飛ぶことのないよ〜に祈ってて下さい。まぁ発売時期が遅れてるなと感じたら「雷様」が落ちたものと思って下さいね……なぁんて「雷様」のせいにしたら怒られるかな？★大うそ★

さてそれでは今月のメインディッシュといきますか……。

X68000移植開発ソフト進行状況

そろそろばれてきたかな？ではまだ知らないという人の為に正直にばらしてしまおう。じゃ〜んタイトーさんから出ています体感カーレーシングゲームその名も「Full-Throttle」でございます。現在の所では背景や建物一つ一つ細かいところまで完璧に出ています。その中を真っ赤な車自体も左右に動いています。煙りだってモクモクはいていますョ。

今は同じ看板が流れていますけどこれから道に沿って色々な変わった看板も出てくるそうです。画面もさすが奇麗ですしアーケード版そのもの，これからの最大の難関は，敵の車とニトロとトンネルなんだそうです。担当プログラマによるとヒューマンが思ったよりメモリをくってしまうので実際にプログラムに使われるメモリが少なくて頭が痛いそうです。

なにわともあれこのフルスロットルの開発は急ピッチで進んでいます。それからこの製品は㈱シャープブランドになりま〜す。夏頃にはあなたのお手元に届くといいな。

もひとつここで密かに開発が進められている製品をご紹介しましょう……といいたいところですが意地悪をして今回はストーリーだけお教えします。

「この物語はここから始まる。全国高校ドッジボール大会は静岡県の富士の見える桜ヶ丘公園で行なわれる。優勝候補No１の熱血高校は，宿敵「花園高校」を倒すため立ち上がるのであった。国内で優勝すれば次は世界大会が待っている。さぁ！君も熱血ドッチャーに変身，とぉっ!!……」

こんにちは，すくだりえこでぇっす。さぁてここで問題でぇっす。SPSで密かに移植開発が進められているという製品名はいったいなんでしょうねぇ？答えのわかった方は急いでお友達に教えましょう。

（それをSPSの住所までお送ったりしたら素敵な賞品なんかが当たったりするかもしれませんょっ……★大うそ★）

詳しい進行状況などは来月お伝えしま〜す。楽しみに待っててね。

忘れちゃいけない「ザ・リターン・オブ・イシター」ですが，キャラの動きは全部完成してるそうでもう元気にカイちゃんもギルくんも動き回っています。開発室で担当のプログラマに聞いたところ，何々このキャラは本物からおこしなおしだから，アーケード版と寸分変わらないですってぇ……（え〜うっそーホント〜と外野が騒いでおりました）。これは見なきゃ買ってプレイしなきゃわからないなフムフム。

それとちょっとチェックしてほしいのがローパーのあの動き，昼１時から放送している「いただきます」の火曜特集「人生激情」で〝怒りの炎がメラメラメラメラ〟とファイヤーマンが出てくる前になる千穂子さんの手の動きのようだし，千手観音ローパーとでも呼びたいくらいです。まさか19匹のローパーに囲まれたらうねうねとも〜大変ですよ。そして，プログラマのお兄さんは今，ちょっとHiな気分で呪文に取り掛かっていて万事順調に進んでおり，この分でいくと８月中には発売できると思いますので楽しみに待っててね。

X68000ももちろんですけどＸ１ターボ版の開発だって負けていませんよ。もう８割ほど終了しています。Ｘ１ターボユーザーの喜ぶ顔が早く見たい一心で頑張っています。嬉しいお話としては発売９月の予定ですので応援よろしくね。引き続きましてFM77版も開発開始ですのでこちらもお見逃しなく。

先月号で詳しくお伝えしましたX68000版通信ソフト「た〜みのる」ですが，この度キャッチフレーズが「時代が求めた通信ソフト」と決まりまして，パッケージにはX68000本体からにょきっとドラエモンのような手が出て受話器を持っているというような感じに出来上っています。機能充実，やり方はいたって簡単。

パソ通情報はこれさえあればすべてOK。あなた自身の個性もいかして充分活用しなきゃ。ほ〜らアンプとステレオつなげてSPS-NETへいらっしゃい。話題豊富できっと満足するものに出会えるはずです。

最後になりましたが……X68000版「沙羅曼蛇」。先月お休みした分，「よくもふってくれましたね〜」と怒りの鉄拳じみたお電話いただきましたが，あ〜この「沙羅曼蛇」にはみんなから注目されているのかな〜？と思うといきなり緊張してきたなぁ……。それでは再度開発室を訪ねてみることにしましょう……。

紙とペンを持った私は開発室ののれんを手でかきわけるのであった。「ネェ主任こっち向いて，恥ずかしがらなぁいで……」と私からのインタビューに腕組みして眉間にしわをよせながら答えてくれました。

あっこ「あの〜沙羅曼蛇の開発状況はどんなもんですか？」

主任「う〜ん……。」
少年隊の東山君にも勝る無表情に変わりました。

あっこ「……。どこらへんまで進んでるんでしょ？あれっこれなぁに？」

主任「いっ一応，背景はほぼ完成してるんですけどぉ……。」
カチャカチャとキーボードを打ち画面を見せてもらいました。

あっこ「きれいですね，そうですか……。じゃ今はどんなところを？」

主任「きっとこの８月号が出る頃には敵キャラも動いているはずです。」

あっこ「えっほんとうですかぁ？強気ですねぇ。で何か一言お願いします。」

主任「一言。」

あっこ「オイオイ，違うって，これだけは見てもらいたいというようなことですよ」

主任「寸分変わらぬ……」

あっこ「ソレさっきイシターで使った言葉だからだめ。」

主任「グラディウスを越える完成度を目指して，アーケード版をやりこなした人でも納得できるものにしますょ。」よっ主任かあっくい〜い。

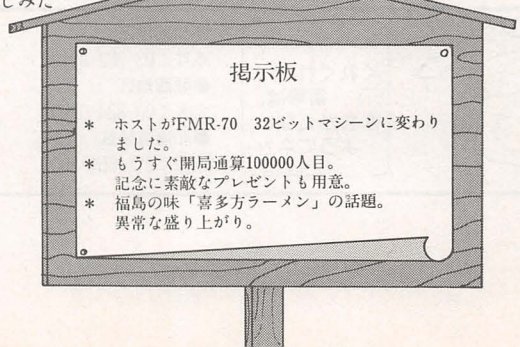
あっこ「はい，わかりました。お仕事中すみませんでした。」

てな具合にちょっとだけ話をきかせてもらいました。夜ぐっすり寝て昼間も寝て一体いつの間にやっているのかとまだまだ正体不明の主任ですが，きっと皆さんの期待は裏切りません。ちゃんと太鼓判押しておきましたからご安心を。

それでは今月もSPS-NET掲示板をお伝えします。

来月号もお楽しみに……じゃっまたねっ

Byあっこ



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

コナミ・サマーキャンペーン開催！

恒例の夏のイベントが今年もまた行なわれます。今年の出し物は，9月15日発売が決定した『王家の谷―エルギーザの封印―』の先駆けフリープレイ。

エディットコンテストも控えてるので，この機会に腕をみがいておこう。まずはキミの最寄りのお店をチェックだっ!!

■イベント内容

・イベント開始時間PM１:00～
（店により若干異なります。）
・９月15日発売予定の『王家の谷―エルギーザの封印―』先駆けフリープレイ！

―王家の谷―エルギーザの封印『ゲームエディットコンテスト』

ご存じのとおり，このゲームにはエディット機能が付いています。パッケージの中に応募用紙が入っているので，あなたの作ったオリジナルステージを記入して送ってください。優秀作品20作にはそのステージを入れたオリジナルカセットをプレゼントします。

応募先：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 コナミ株式会社
「エルギーザの封印・ゲームエディットコンテスト」係

●コナミ・サマーキャンペーン日程表●

北海道地区　計３店舗

7／17(日)	九十九電機　札幌店
7／30(土)	そうご電機　旭川店
7／31(日)	そうご電器　Yes店

東北地区　計３店舗

7／23(土)	電巧堂DaC　仙台東口店
7／30(土)	庄子デンキ　コンピュータ中央
7／31(日)	オリエンタルパソコンショップ（福島市）

関東地区　計12店舗

7／16(土)	LAOX　厚木店
7／17(日)	LAOX　コンピュータメディア4F(秋葉原)
	J＆P　町田店
7／23(土)	J＆P　渋谷店
7／24(日)	LAOX　市原店
7／28(木)	パソコンランド2I　大田店
↓	パソコンランド2I　前橋店
7／30(土)	パソコンランド2I　高崎店
7／29(土)	LAOX　戸塚店
7／30(日)	J＆P　八王子店
8／6(土)	西武百貨店　所沢店５F
8／7(日)	コンピュータハウスヤマギワ
	玉川店 玉川高島屋S・C南館５F

中部地区　計10店舗

7／24(日)	すみやパソコンアイランド(静岡市)
7／25(月)	パソコンショップPic（新潟市）
7／26(火)	ジャスコ　岡崎店パソコン売場
	ジャスコ　豊田店パソコン売場
7／27(水)	ジャスコ　岡崎店パソコン売場
	ジャスコ　豊田店パソコン売場
8／5(金)	パソコンショップメルパ　沼津店
	パソコンショップメルパ　静岡店
↓	パソコンショップメルパII(浜松市)
8／8(月)	パソコンショップメルパ　島田店
8/13～8/14	栄電社　大須テクノ
8／27(土)	栄電社　豊橋テクノ

関西地区　計５店舗

7／24(日)	J＆P　メディアランド
7／31(日)	J＆P　和歌山店
8／5(金)	星電社　三宮本店特設会場
8／6(土)	J＆P　京都寺町店
8／7(日)	J＆P　テクノランド

中国地区　計２店舗

7／29(金)	ダイイチパソコンCITY　広島
7／30(土)	ダイイチパソコンCITY　岡山

九州地区　計４店舗

7／26(火)	ベスト電器　熊本パソコン館
7／29(金)	ベスト電器　福岡本店７F
8／3(水)	カホマイコンセンター　福岡店
8／5(金)	松藤産業　熊本本店

以上　合計39店舗

※ご不明な点がございましたら，お手数ですが担当までご連絡いただきますようよろしくお願い申し上げます。

サイバーパンクアドベンチャー

スナッチャー

MSX2　ディスク対応(3.5"2DD) 3枚
専用サウンドカートリッジ
PC-8801mkIISR以降対応(5"2D)5枚
FM音源ステレオ対応

★★★★11月下旬発売！★★★★

・発売予定が大幅に遅れましたことを深くお詫びいたします。より一層の内容充実のため，何卒ご了承いただきますようお願い申し上げます。

コナミ・サイバーパンクフェスタ開催中！

PRESENT FOR YOU !!

クイズに答えてスナッチャーグッズ&10万円を当てよう！

QUIZ　11月下旬発売予定。初のディスク版で登場のコナミのサイバーパンクアドベンチャーゲームは何でしょう？□の中にカタカナ（１文字）を入れ，タイトルを完成させてください。

サイバーパンクアドベンチャー
ス□ッチャー

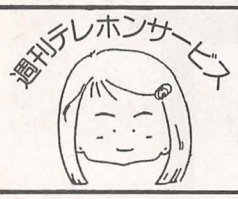
★A賞	10万円の商品券（１名様）
★B賞	トランシーバー（５名様）
★C賞	レーザーガン2丁セット（10名様）

応募方法：官製ハガキに，クイズの答え・郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号・学年(職業)をご記入のうえ，ご応募ください。正解者の中から抽選で，豪華賞品をプレゼントします。

あて先：〒101
東京都千代田区神田神保町3-25
コナミ株式会社
「スナッチャー・プレゼント」係

締め切り：昭和63年７月１日～８月31日
（当日消印有効）

＊賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。



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 11

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

☆これが「ソフトでハードな物語」だ！

ヤァ，ひさしぶりだね。僕だよ，佐藤幸之助（仮名）だよ。

今回，僕が実行委員長を務める，〝「ソフトでハードな物語」を１万本売る会〟の発足を記念して，このページマガの枠をもらったのだよ。ああ，ありがたや。

それでは，そこまでして出てきたからにはこの「ソフトでハードな物語」とは何か，何の因果でこんな物が出てきたのかを述べねばなるまい。

ノヴェルウェアの第一弾「ドーム」はほとんどの機種に移植され，大好評を持ってユーザーに迎え入れられたのは記憶に新しい（「ドーム」の発売をめぐってのマスコミの大フィーバー，未成年の補導事件，窃盗，恐喝，果ては佐藤幸之助に印税が15億入るの入らないのetc…）。

実は「ソフトでハードな物語」はノヴェルウェアの実質上の第二弾なのだよ，諸君。えっ，「シャティ」はどーなったの!?というようなことを言ってはいけない。俺より先に寝てはいけない。いま「シャティ」は，斉藤満太郎先生が決死の覚悟でパチスロに，もとい，プログラムに取り組んでいるので，そっとしておいてほしい。必ずや，君らの想像以上の物をお届けする事をここに約束しようじゃないか，はっは。



北条雅夫（23才）

そのかわりといっては何だが，ここに「ソフトでハードな物語」が発表されるのは倫理的に見ても世間の道理にかなった事といえるのではないだろうか。

さて，そろそろ時間も無いことだし，中身について触れてみるとしようか（もったいぶるなよ，おめえよ）。

実はこのゲームは，パソコンソフト制作会社と，それを取り巻く業界を舞台としたものなのだよ，諸君。

内容は，

1：ゲームソフト制作の舞台裏

諸君らの興味の中心であろうと思われるゲーム制作から販売までの模様を，多少のフィクションは混じえながらも，基本的には実際のデータに基づいて描く。登場する団体，人物名についても可能な限りリアリティを持った設定だ。ページマガの編集部や山下大先生もバッチリ登場するのが，熱い。



菅原洋次（26才）

2：コミカルな「笑い」の要素

君らの大好きな楽屋落ちネタはもちろんのこと，上品な！ユーモア，パロディを主体とするアップテンポな会話でゲームは進行する。ゲームスタート時点から君の股間を直撃するような笑いが用意されているぞ。



荒井直人（19才）

3：キャラのかき分けによる感情移入

単なる業界ネタのみでは，君らも飽きよう。もっともなことだ。主人公や主人公の同僚を個性豊かに描くことによってのみ，ストーリー自体にまったりとしてそれでいて少しもくどくないふくらみをもたせることが可能になるのだ。ちょうど「めぞん一刻」や「７人の侍」，「スタートレック」のようなノリを思えばいい。

4：業界の発展のための啓蒙的な役割

そして，ここが大事なところだが，このゲームに関係した全ての人々を，パソコン業界発展のための重要な担い手として洗脳，もとい，啓蒙したいのだよ。

このような要素を取り入れ，１本のゲームを完成させ世に出すまでのドラマを笑いあり，涙ありのドタバタ喜劇としてまとめあげたものが「ソフトでハードな物語」の正体だ。これは確実に１万本は売れるヒット作になると思わないかね，諸君。

えい，サービスだ！このさいマル秘の設定もチョbit書いちゃえ。



中島　修（27才）

◆主人公のプロフィール

名前
　西城宏志　年齢　21才
家族構成　４人（父，母，妹）。家族と同居。
立場　某有名私大の２回生（１浪した）。恋人有り。ソフトハウスの社長だった父が過労で倒れ，急遽社長業務の代理を依頼される。学校と会社の両立，環境の変化などで，ノイローゼになりかけるが……。
趣味，特技　趣味は平凡な映画，音楽鑑賞と読書。高校時代はサッカー部。特技はカラオケ。

◆主人公のソフトハウス。

社名　モカシステム
業種　パソコンのゲーム，アプリケーション開発
住所　東京都千代田区外神田
履歴　業界では新顔のソフトハウス。８ビット系のパソコンにアクションゲーム「ゾネ」を開発販売し，業界に参入。その後，何本かのソフトを作成するも，「オリジナリティーがない」，「二番煎じ」等の評価が多く，売上的にも見るべきものがあまり無かった。そして，社長，西城宏治が過労で入院した後，まだ大学生の西城宏志が社長業を代行する。

◆登場ソフト名（一部分）

ゴム長の野望
ウルトラ４
家康の野球
大戦術
ホルモンクエストⅢ
足摺岬で飛び込み
Ａ［エース］
三太郎（ワープロソフト）
エックス３-４-５（ロータスとエクセル）



小沼葉子（20才）

どうだ，「ソフトでハードな物語」は，あのX68000の機能をフルに使ってもうすぐドーンと発売されるぞ（予定）！　最初から68Kをターゲットとしているだけにインディオもビックリするような絵とグラフィックだ。

価格にしてもリーズナブルな7,800円（予定）。

ここまで知ったからには君も急いで最寄りのパソコンショップに「ソフトでハードな物語」の予約を入れておこう。

「ドーム」の時のように徹夜でYバシカメラにならんで，挙げ句の果てにハイ売り切れでした，次はいつ入荷するかわかりません，と言われなくてもすむように。

☆マーサ斉藤のひ・と・り・ご・と

わがはいはマーサ斉藤であーる。突然ではあるが，ここで「業界君」（彼は「ソフトでハードな物語」の略称をそう呼ぶ……幸之助談）の音楽についてすこし話そう。

「業界君」の音楽は，なんとすべてクラシック音楽を使うのだ！ここで「なーんだ，そんなゲームいっぱいあるじゃねーか」と考えるキミはまだ脳ミソのシワが１本しかないということだ。いったいX68Kにはどれだけメモリがあると思っとるんじゃ！

長ーいクラシックの曲もあれだけメモリがあればズッポリ！現在私はフルスコアを相手に激しい死闘を展開しているところだ。

……ちなみに「ドーム」のBGMの中に一曲だけクラシックのモティーフをそのまま使った曲があります。さて，その使われたクラシック曲とは，いったい何でしょう？

ズバリ正解の方にはナント！，「ノヴェルウェア・ミュージックライブラリ」をプレゼント！ただし，先着３名で，作曲者，曲名とも当たってなければダメだぞっと。（ヒント……作曲者は最初に〝マ〟がつきます。曲名は交響曲の何番かです）

いやー，サコムって本当にいいもんですね。

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

おまたっ!!　これがT&EのニューAVGなのだ

☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆★☆

どもっ!!　天上天下唯我独尊バトル営業マン吉川です。

ではでは，先月の約束どおり新作AVGの紹介といきましょーか。えーっ，まずはタイトル名から……「PSY-O-BLADE」!!

ほーっほほほほ……ぜーんぜん読めないでしょ？　これは「**サイオブレード**」って読んでちょーだいね。「ぴしょぶらで」とか「さいこぶれーど」なんてゆーのはマチガイです。

その他にも，ワザと「塞翁が馬（さいおうがうま）」とか読んで教養をひけらかそーとする人は，ボクサーパンチをおみまいするぜ（どこにもいないって……）。

ってーわけで気になる内容ですが，物が物だけにストーリーをお話するわけにもいかないところがツライ。

スタイルとしては，全編アニメーションを駆使したSF・AVGなんですが，これではアリが来たりて笛を吹く（ありきたり）なんで，もちっと詳しくつっこんでお話しましょう。

サイオブレードは，な，なんとマウス対応なのでありんす（もちろんキーボードでもできるよ）。そーなるとウインドウがビシバシ開いてしまう構図がそーぞーできるでしょ？

んで，せっかくウインドウを開かせるんだからとゆーことで，いままでのよーに画面サイズを固定せずに，フレキシブルな画面構成にしちゃったのさ。

そしたら，いままでのAVGには見られなかった新鮮で迫力のある画面が体験できるよーになりました。やったぜ!!

サイオブレードで特筆すべきことは，主人公が２人いることかな？　１人は熱血感動夕焼タイプ，もう一人は冷静沈着酒落男タイプでございます。これで女の子のファンを増やそーと企んでいるわけではないが，とりあえず１粒で２度オイシイわけね。

◇

と，まあ今回はこれぐらいにしておこうかな。お楽しみはこれからなのだっ!!

ATTACK'88　in　SUZUKA

お次は，お祭好きのT&Eが主催する年に２回のスーパーイベント「ATTACK'88 in SUZUKA」のお知らせですよーん。

今回は，Ｆ１日本グランプリで超有名な鈴鹿サーキットが会場です。新作AVGサイオブレードも初公開!!　その他にも，謎の新作ソフト登場か……？？？

夏休みの思い出に，ぜひ遊びに来てね。

■会場

三重県鈴鹿市：鈴鹿サーキット

■日時

1988年８月20日(土)　11：30～16：00

※雨天時は，ボーリング大会に変更されます。当日の朝，当社テレホンサービス(052-776-8500)でお知らせします。

■イベント内容

- ●サーキットカート大会
- ●新作ソフト発表会
- ●QAコーナー，サイン会

■会場入場料

無料（全額T&ESOFTが負担します）

※サーキットカート大会参加の方は招待状を，見学の方は７月８日・８月８日発売の各パソコン誌・当社広告紙上のサーキット入場引換券（１枚で５名まで有効），もしくはT&Eマガジン18号を当日持参して下さい。

■交通機関

- ●近鉄名古屋線・白子(しろこ)駅下車。(所要時間　名古屋駅より特急：40分，急行：53分)
- ●白子駅西口より鈴鹿サーキットまでの無料送迎バスが運行します(11：00～12：00，16：00～17：00)。

※このバスには，サーキットカート大会参加者・見学者を問わずご乗車いただけます。

■サーキットカート大会の参加申込み方法

募集人員

- ●開催時間の関係により，勝手ながら参加人数を100名に限定させていただきます。

応募要項

- ●ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・ユーザーズクラブ会員の方は会員番号を明記して，上記住所宛てにお送りください。
- ●一般参加も受け付けておりますが，T&ESOFTユーザーズクラブ会員の方を優先させていただきますのでご了承下さい。なお，惜しくも抽選にもれた方でも，アタック'88には自由に参加できますので，お友達とお誘い合わせの上，お越しください。
- ●厳正なる抽選の上，当選者の方には後日（８月15日までに）招待状をお送りいたします。アタック'88の当日には，必ず招待状を持参して下さい。

応募締切

- ●７月末日消印有効

次号は，サイオブレードに対する質問コーナーも設けるので，じゃんじゃん質問のお便りちょんだいね。もちろん，いつもどーりのお便り・イラストも待ってます。

あっ，それとイラストを送ってくれる時は，カラーよりもモノクロのほーがウレシイなっと♡　それでは，また来月!!

●岐阜県海津郡 Ⓟ Quopio





●福岡県 福岡市東区 Ⓟ WAKAME

●広島県豊田郡 Ⓟ ジュラルミン



●京都府八幡市 Ⓟ せい



●埼玉県鳩ヶ谷市 Ⓟ KZ・A



テレネット・ニュース！

TELENET JAPAN

もっとくわしく，RENOキャンペーン・CDプレゼント!!

TELENET'S SOUND SPECIAL VERSION

SINCE 1985

さて，テレネットファンならもうおなじみのCDプレゼント。何!?知らない？知らないヤツがいるの!?そんなはずはないと思うが，知ってる人も含めて今日はCDについてくわしく説明しましょ！



下の写真を見よ！こんな素晴らしいCDだぞ。どうだ，これがただでもらえちゃうんだから凄いよねぇ。太っ腹のテレネットにみんなハクシュ〜！てな訳で，これは今月発売（PC-88SR版）される「XZR—エグザイル—破戒の偶像」を買った人にプレゼントしちゃう本物のCDだ。どうやったらもらえるかというと……

＊この写真は見本ですが，実際の物と同じデザインです。

「XZR」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）にパッケージ内の請求券を㈱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！（FINAL ZONE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付属されますので，よろしく！

CDが付いてるからってゲームをおろそかに見ちゃいけないぞ。「XZR」はそんじょそこらのゲームじゃない。こんだけ豪華なプレゼントを付けちゃうんだから，テレネットの自信がうかがえるというもの。知らない人のためにちょっとだけ紹介してみよう！

●XZR—エグザイル—破戒の偶像●

発売機種

PC-8801mkIIR/H/VA …… 7月発売
PC-9801シリーズ（初期のPC-9801は動作しません） …… 8月発売
MSX 2（ディスク版） …… 8月発売
X1 turbo（Model10は動作しません） …… 9月発売

今までにあったARPGをプレイした方は解ると思うけど，あまりにアクション部分がチャチイ。ただ単調に経験値を稼ぐだけにしか活用されてない。そこで，アクションが本家のテレネットとしては考えた。〝RPGにうちの技術を生かせば，文字どおり本物のARPGができるのではないか〟テレネットの〝アクションを支える確かなバックボーンにRPGを採用すれば最高のアクションが演出できる〟と。そこでできたのがこの「XZR」。見てもらえれば一目瞭然。今までのように，小さいキャラクターが2，3パターンでちょこまか動きまわるARPGとはダンチである。大きいキャラクターが数え切れないアニメパターンでリアルにアクションする。これだけでも一つのゲームができるのに，さらにこのアクションシーンの内容を深くするためにRPGシーンで多くの謎ときや成長をしなくてはならないのだ。

シナリオは全9話。それぞれ違った目的があり，総てのシナリオを解いたとき，それは一つの大きなストーリーになっていることを知る。これがアクションゲームではできないことであり，単調になりがちなアクションの新しい方向を見いだしたものなのだ。「XZR」を見て初めて本当のARPGを知ること間違いなし!!PC-88版は今月発売だから，見逃すんじゃないぞ。

では，今日はこのへんで。来月また会いましょう。（TORISAWA）

ART & TECHNOLOGY

Artec Trend

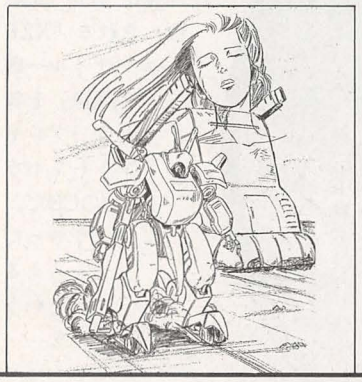
ARTEC アーテックcorp.
東京都練馬区石神井町1-26-13 福本ビル3F
TELEPHONE 03-904-0440

まずは，「ガデュリン(ディガンの魔石)」の発売が延びてまことに申し訳ありません。

今回は，このページ担当の者が多忙のため，比較的，作業が少なくなった，グラフィック・チームがかわりにやることになりました。

という訳でこのページは今回だけ，グラフィック・チームが担当になりました。

今までアーテックの作品（アーテックとして名前はでていませんが）では，一つの作品にグラフィック・チームの全員が協力して絵を作ってきたので，今回はこのページをかりて今後，自分がどういうゲームを作ってみたいかということを基本に，そのイメージ・イラストを描くことにしました。

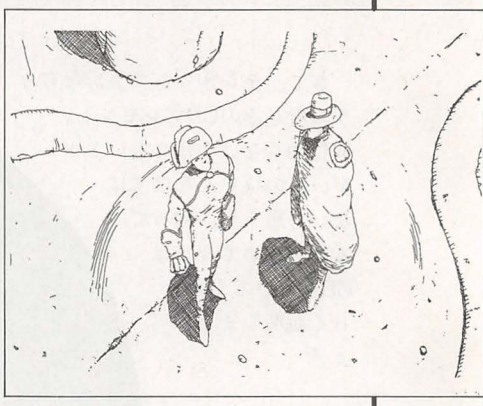


私は去年，「獣神ローガス」の機動メカのドット絵を描きました。前にアニメーターをやっていたので，動きに関してはいいのですが，メカのデザインにかなり苦労しました。

メカは好きなのですが，いざデザインとなると，どこかで見たもののような物しか頭に浮かんでこないのです。でも，そんなこんなで「ローガス」はできたのですが，動きのパターンもできて完成したものが何体かボツになりました。

で，どんなゲームを作りたいかというと，もう一度「ローガス」とは違った，機動メカ物がやりたくなってしまったのです。「ローガス」では，メカの色が3色しか使えなかったので，今度はフルカラーで，多少メカが変型する物をやってみたいと思います。

岩滝　徹



今回，いろーんな事情によって（じつは社長が締切をコロッと忘れていて，それでとっさに書くことが思いつかないからキミらやってね，と言ったかどうかは僕にはわからない）このコーナー，グラフィックのメンバーに回ってきてしまいました。

でもねぇ，確かに「ディガンの魔石」に関してグラフィックの作業は終わってますけど，確かにプログラムは遅れてますけど（ウリウリ），それだからと言って絵を描く人間に文章なんか書かせちゃいけません。

と言う訳で，当然のごとくイラストなんかでお茶を濁します。

が，いざペンをとってみれば……な，なんと！　絵が描けなくなっている（ガーン）。思うにこれは半年以上，ディスプレイに向かってドットをカチカチ(アウスの音)おいていくと言う，一見生産的，だけど単純作業の，いわば悪業の祟り（?）だったのだ！　なんて勝手なこと言ってますけど，これはもともとヘタな僕が，忙しいことを理由に日々の精進を怠った結果なんですね。このイラストを見て，こーの程度の絵なら……と思った人，あなた。イラストを送ってみませんか。載る確率は高いですよ。何せ毎月，書くことに苦労しているから。

そんなこんなで「ディガン」はプログラムが遅れてます(オラオラ)。この本がでるころには，ゲームのほうもでてるといいなあ。

ところでゲーム，オープニング，エンディング，キャラクターのイラストまで，すべて加藤さんの手によるものですが，キャラクターの中で一体だけ，僕がドットで描いたものがあります。それはどれでしょう？

新庄

やあ！　読者の皆々様，御機嫌いかがでしょうか。本来ならば，このスペースは，私のよーな下々の者がうかがい知るようなものではないのだが，このスペースのどっかに言い訳があると思うので，あえて私はこのことについては語らないとする。

さて，私の展望としては，私の描いたイラストを見てくれたまえ。何故あのようなイラストになったか？　勘の良い読者諸君ならばすぐに理解いただけたに違いない。そう，諸君の胸にいだいた通りの解答を書こう。「Hソフト」だ!!　とはいっては，「麻雀」の。よく見なくともお解りいただけるであろう。イラストは，今まさに「シャツ」を「脱ごう」としているのだ。この光景はいかにも2人対局に於いてプレイヤーが女の子をカモにし，「あがった」のが見えるようではないかっ!!　納得してくれた？

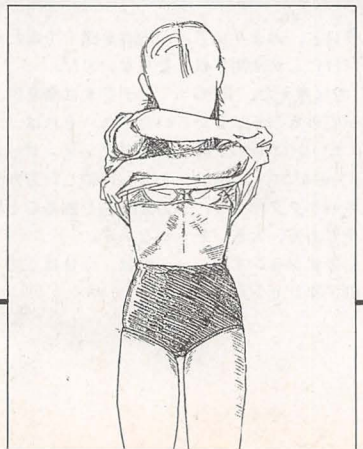
すると，今度は読者諸君は次なる疑問を私になげかけるだろー。なんで「ぶるまぁ」なのか？　と。私はそんなことは考えたことはない。「たまたま」なのである。この程度の答で諸君は納得はしないのは解っているが，本当に「たまたま」なのである。

さて，話を変えるが，絵は当然「きれい」なものにこしたことはないと誰もが想っているに違いない。そこで私は，X 68000でやりたい。何故X68000かというと，源平もあるし，麻雀狂時代があるからだ。確かに明瞭な解答だと我ながらホレボレしてしまった。

しかし，こんなくだらないことをたらたらと書き連ねると，読者の方々もあきるであろう。このことを思うと，いつもこのスペースをうめる為，まじめに考える方に私は敬意を表すとともに，このしょーもない文章ならびにイラストを載せていただきまして，まことにありがとうございました。読んでくれた人もありがとう。

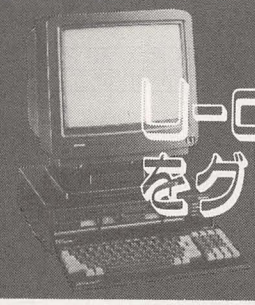
最後に，アーテックをあたたかい目で見てくれている人，意見，感想を送ってくれる人々にも感謝しております。これからもよろしく。

小川浩樹



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	無	3	N5200シリーズ	㈱日本マイコン流通センター
PC-98XA+モニターSET	278,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱
PC-9801VX21	245,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VX2	223,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM21	218,000円	有	有	有	有	5	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM2	198,000円	有	有	有	有	4	メモリ640K	日本ビジネステレビジョン㈱
PC-9801UV2	188,000円	有	無	有	有	5		(有) 石田電器
PC-9801VM2	180,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VX2	170,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
PC-9801UV2	168,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱
PC-9801UV2	152,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801M2	138,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VF2	123,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801VM2	120,000円	有	無	有	有	4		㈱メディア・ビジネス
PC-98LT M1	98,000円	有	有	有	有	4	640K	日本ビジネステレビジョン㈱
PC9801F2	89,000円	有	無	無	有	4		コンピュータ&ソフトハウスセンター
PC-98LT ♯1	87,000円	有	有	無	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801F2	84,000円	有	有	無	有	3	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-9801U2	75,000円	有	有	有	有	4	3ケ月保証	フリータイム㈱
PC-98XA2	75,000円	無	無	無	無	3	98シリーズ高級機	㈱日本マイコン流通センター
PC-9801漢ロム付	55,000円	無	無	無	有	3	640Kに増設済	フューチャーランド北本(有)明光電子㈱会
PC9801	45,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801FH130	98,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱
PC-8801mkⅡFH 30	98,000円	有	無	有	有	5		(有) 石田電器
PC-8801SR／30	78,000円	有	無	有	有	4		㈱ＯＡランド
PC8801FR／30	78,000円	有	無	無	有	4		コンピュータ&ソフトハウスセンター
PC-8801mkⅡSR 30	78,000円	有	無	有	有	3		(有) 石田電器
PC-8801mkⅡFR	68,000円	有	無	有	有	3		(有) 石田電器
PC-8801mkⅡ 30	40,000円	有	無	有	有	3		(有) 石田電器
PC-8801mkⅡSR 20	40,000円	有	無	有	有	3		(有) 石田電器
PC-8801mkⅡ 30	38,000円	有	無	無	有	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC8801mkⅡ 10	35,000円	有	無	有	有	4		コンピュータ&ソフトハウスセンター
PC-8801mkⅡ 20	29,800円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-8801(漢ROM付)	24,800円	有	無	無	有	3	1ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
PC-8801mkⅡ 10	19,800円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC8801	18,000円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC-8801mkⅡ 10	15,000円	有	有	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
PC-88VA	175,000円	有	有	有	有	5	新品処分品	㈱ユーパース日本橋店
PC-88VA	168,000円	有	有	有	有	5	新品同様, 早いもの勝ち	㈱日本マイコン流通センター
PC88VA	120,000円	有	有	無	無	3		ホビーショップ丸信
PC-8801	9,800円	有	無	無	有	3		(有) 石田電器
PC-6001mkⅡSR	26,000円	有	有	有	有	5	展示品	フューチャーランド北本(有)明光電子㈱会
PC6001	5,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
PC100／30	58,000円	有	無	無	有	4		コンピュータ&ソフトハウスセンター
H5200mkⅡ-02 SET	698,000円	有	有	有	有	3	20HD＋プリンター	日本ビジネステレビジョン㈱

IBM

JX3セット	79,800円	有	無	無	有	4	3.5インチ(日型カラーモニター)付	㈱日本マイコン流通センター
JX-5	65,000円	有	無	有	有	4		㈱ＯＡランド

EPSON

PC-286MO	198,000円	有	有	有	有	4	ベーシックROM付	日本ビジネステレビジョン㈱
PC-286V-STD	198,000円	有	有	有	有	5		(有) 石田電器
PC-286V	190,000円	有	有	有	有	5	1年間保証	㈱ユーパース日本橋店
PC-286STD M-O	100,000円	有	有	有	有	4		㈱メディア・ビジネス

カシオ

FP-1100	12,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
MX-10	12,000円	有	有	有	有	5	展示品・MSX	フューチャーランド北本(有)明光電子㈱会
MX-10	9,800円	有	無	有	有	3	MSX, 16K	㈱日本マイコン流通センター

キャノン

V-20	12,800円	有	無	無	有	3	MSX, 64K	㈱日本マイコン流通センター

三洋

MPC-6	12,800円	有	無	有	有	3	MSX, 64K	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

MZ3541セット	88,000円	有	無	無	有	3	MZ1002付	㈱日本マイコン流通センター
MZ-5521	68,000円	有	無	無	有	3	16ビット機	㈱日本マイコン流通センター
MZ-2521	64,800円	有	無	有	有	3	MZ2500モデル30	㈱日本マイコン流通センター
MZ2000	18,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
X-1turboⅢ	84,800円	有	有	有	有	5		㈱ユーパース日本橋店
X-1turboⅡ	75,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X-1F／30	59,800円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X-1F／20	48,000円	有	無	有	有	4	3ケ月保証	㈱ユーパース日本橋店
X1G／30	45,000円	有	無	有	有	4		㈱ＯＡランド
X1G／30	40,000円	有	無	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
X1F／20	25,000円	有	無	無	有	3		ＦＭ－ＬＡＢ釧路
X1F／10	12,000円	有	有	有	有	4		ＦＭ－ＬＡＢ釧路

X1Cs	9,800円	有	無	無	有	3	X1Sc	コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
X1Cs	8,000円	有	無	有	有	3		FM－LAB釧路
X1F／10	8,000円	有	無	有	有	3		㈱OAランド

セガ

マークⅢ	6,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター

SONY

HB-11	12,800円	有	無	有	有	3	MSX, 64K	㈱日本マイコン流通センター

東芝

HX-20	12,800円	有	無	有	有	3	MSX, 64K	㈱日本マイコン流通センター
HX-30	10,800円	有	無	有	有	3	MSX, 16K	㈱日本マイコン流通センター

ナショナル

FS-A1	10,000円	有	有	無	無	3	ソフト3本付	ホビーショップ丸信

日立

MB6891(レベル3マークⅡ)	7,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター

富士通

FM-11BS	98,000円	有	有	無	無	3	顧客, ワープロ付	ホビーショップ丸信
FM-77L4	59,800円	有	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM77AV20	58,000円	有	有	有	有	4		FM－LAB釧路
FM-77AV20	58,000円	有	無	有	有	5		（有）石田電器
FM77AV2	50,000円	有	有	有	有	4		FM－LAB釧路
FM-77L2	49,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV-1	49,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77AV2	48,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド
FM-77D2	48,000円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-77D2	45,000円	有	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーバース日本橋店
FM-77D1	39,800円	有	無	有	有	3	1ドライブ	㈱日本マイコン流通センター
FM-77D2	30,000円	有	無	有	有	3		㈱OAランド
FM-7	12,800円	有	無	有	有	3		㈱日本マイコン流通センター
FM-NEW7	9,980円	有	無	無	有	4	1週間保証	㈱ユーバース日本橋店

三菱

ML-F120D	11,800円	有	無	有	有	3	MSX, 32K	㈱日本マイコン流通センター

ディスプレイ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-TV472	118,000円	有	有	有	有	4	21インチ4000文字カラーモニターTV	㈱日本マイコン流通センター
PC-KD871	68,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱
PC-KD854	48,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱
PC-KD862B	48,000円	無	無	無	有	3		㈱OAランド
KD651	45,000円	有	無	無	有	4		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC8851	15,000円	無	無	無	有	3		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー

サンヨー

2000文字カラーモニター	15,000円	有	無	無	有	3	1週間保証	㈱ユーバース日本橋店

富士通

FM-TV151	35,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド

フロッピードライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9881K	98,000円	無	有	有	有	3		日本ビジネステレビジョン㈱
PC-9831-4W	60,000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㈱会
PC9831-UW2	59,800円	有	無	無	有	3	3.5インチ2DD, FDD	㈱日本マイコン流通センター

アイテム

disk 80markⅡ	26,800円	無	無	無	有	3	PCシリーズ用5″2D	㈱日本マイコン流通センター
disk mate 80E	26,800円	無	無	無	有	3	PCシリーズ用5″2D	㈱日本マイコン流通センター

EPSON

TF-10	28,000円	有	無	有	有	3		FM－LAB釧路
TF-20アップル	19,800円	無	無	無	有	3	アップル用5″	㈱日本マイコン流通センター

工人舎

KD390PC	29,800円	無	無	無	有	3	PC用5″2D	㈱日本マイコン流通センター
KD280PC	24,800円	有	無	有	有	3	PC用5″2D	㈱日本マイコン流通センター

CSK

FC-80	3,900円	有	無	有	無	2	PC8001用QDシステム	㈱日本マイコン流通センター

富士通

MB27613	28,000円	有	有	有	有	3		FM－LAB釧路

ロジテック

K-305PC	29,800円	有	無	無	有	3	PC用5′2D	㈱日本マイコン流通センター
LFD-550PC	29,800円	無	無	無	有	3		㈱日本マイコン流通センター
KD-390	19,800円	無	無	無	有	4	1ケ月保証	㈱ユーバース日本橋店
K-305FM	19,800円	無	無	無	有	3		㈱OAランド
QDM-01	16,800円	有	無	無	有	3	MSX用QD	㈱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-9700	78,000円	有	有	有	有	4		日本ビジネステレビジョン㈱
NM9300S	49,800円	無	無	無	有	4	3ケ月保証	㈱ユーバース日本橋店
PC-PR101L	44,000円	有	有	無	有	4	トラクター付	フューチャーランド北本(有)明光電気㈱会
PR201	58,000円	有	無	無	有	3		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-PR-406M	24,000円	有	無	有	有	3		FM－LAB釧路
PC-201V	188,000円	有	有	有	有	5	展示品・カラーPR	フューチャーランド北本(有)明光電気㈱会
PR8822	35,000円	有	無	無	有	3		コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
PC-8822	20,000円	有	無	無	有	3	漢字プリンター	フューチャーランド北本(有)明光電気㈱会
PC-8822	19,800円	有	無	無	有	4	1ケ月保証	㈱ユーバース日本橋店

IBM

5553-B02	95,000円	有	無	有	有	4		㈱OAランド

EPSON

HG-2000(PC)	100,000円	有	有	有	有	4		㈱メディア・ビジネス
VP-2500(PC)	50,000円	有	無	有	有	4		㈱メディア・ビジネス
MP-130M(第2水冷ROM付)	39,800円	有	無	有	有	3	FM用, 136桁24ピン	㈱日本マイコン流通センター
RP-80F／TⅡK	24,800円	有	無	有	有	3	PC FM用16ピン漢字プリンター	㈱日本マイコン流通センター
AP-80F／TⅡ	10,000円	有	無	無	有	3	ESE/PTHシリアル	コンピュータ&ソフトハウスサンエコー
RP-80	6,800円	無	無	無	無	2		㈱ユーバース

グラフテック

WX-1675	39,800円	有	有	有	有	5	X-Yプロッター	㈱日本マイコン流通センター

SHARP

CZ-8PK6	48,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド
CZ-8PC2	35,000円	有	無	有	有	4		FM－LAB釧路
MZ-1P17	34,800円	無	無	有	有	3	80桁24ピン漢字サーマル	㈱日本マイコン流通センター
MZ1P02	29,800円	無	無	無	有	3	MZ3500/5500/6500用	㈱日本マイコン流通センター
MZ-1P-17	29,000円	有	有	無	無	3		ホビーショップ丸信
MZ-80P6	12,800円	無	無	無	有	3	MZシリーズ用8ピンプリンター	㈱日本マイコン流通センター

スーパーブレイン

SX-85C	12,800円	有	無	無	有	3	FM用8ピンドットプリンター	㈱日本マイコン流通センター

スター精密

AR-2415	63,000円	有	有	有	有	5		㈱OAランド

富士通

FM-PR-203B2	200,000円	有	有	有	有	5		㈱メディア・ビジネス
MB27410A	50,000円	有	無	有	有	3		FM－LAB釧路
MB27411E	30,000円	有	無	有	有	3		FM－LAB釧路

ブラザー

M-1024P／X	48,000円	有	有	有	有	5	新品特価品	㈱ユーバース日本橋店
HR-5	7,800円	無	無	無	無	3	アップル用	㈱日本マイコン流通センター

ワープロ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
文豪3V	139,000円	有	有	有	有	5	展示品・プリンター付	フューチャーランド北本(有)明光電気㈱会

EPSON

ワードバンクG	89,000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
WORD BANK-LX	40,000円	有	有	有	有	5		FM-LAB釧路
WORD-BANK-LX	40,000円	有	有	有	有	5		(有)石田電器

富士通

OASYS-30SF	138,000円	有	無	有	有	5		(有)石田電器
OASYS-30AF	70,000円	有	無	有	有	5		(有)石田電器

ゲーム基板

アイレム

スペランカー	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ジッピーレース	6,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

アルバ

リアル麻雀	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)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	8,000円	有	無	有	有	4		(株)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	有	4		(株)キョーワインターナショナル

イースタンコーポ

激走	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

エスエヌケイ

アテナ	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

カプコン

魔界村	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
戦場の狼	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ソンソン	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

コナミ

グリーンベレー	15,000円	有	無	有	有	4		(株)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	有	4		(株)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	有	4		(株)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	有	4		(株)キョーワインターナショナル
サーカスチャーリー	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
スクランブル	5,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
スーパーヘリ	5,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ブーヤン	5,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ハスラー	5,000円	有	無	有	有	4		(株)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	有	4		(株)キョーワインターナショナル

サン電子

いっき	9,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

シグマ

ポンポコ	3,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

ジャレコ

エキセリオン	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ノーティボーイ	6,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
フィールドコンバット	5,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

セガ

青春スキャンダル	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
フリッキー	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
バンクパニック	6,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ペンゴ	5,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

タイトー

影の伝説	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
奇々界々	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
エキサイティングアワー	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
リングファイター	7,000円	有	無	有	有	4		(株)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	10,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ブギーマナー	10,000円	有	無	有	有	4		(株)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	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ミステリアスストーン	7,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
リバレーション	7,000円	有	無	有	有	4		(株)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	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

テクモ

ソロモンの鍵	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
タンバスターズ	8,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

ナムコ

バラデューク	20,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ドラゴンバスター	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
メトロクロス	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ギャプラス	15,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
スカイキッド	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
ゼビウス	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
リブルラブル	12,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
モトス	10,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル
グロブター	10,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

日物

ナイトギャル	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)キョーワインターナショナル
クリスタルギャル	10,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)キョーワインターナショナル

任天堂

マリオブラザーズ	6,000円	有	無	有	有	4		(株)キョーワインターナショナル

ビデオシステム

お雀子クラブ	12,000円	有	無	有	有	4	パネル付	(株)キョーワインターナショナル

その他

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-TV101	100,000円	有	有	有	有	5		(株)メディア・ビジネス
PC-8801-17	25,000円	有	有	有	有	5		(株)メディア・ビジネス
DATAX SP2400FAST	19,800円	有	無	無	有	3	2400ボーモデムNCU別	(株)日本マイコン流通センター
PC-9801-09	19,000円	有	有	有	有	5	640K用インターフェース	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	min-7GX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(VM用)	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PS88-1010-2W	7,800円	有	無	無	有	3	PC8801用M型キーボード	(株)日本マイコン流通センター
PC-9801-03	7,000円	有	有	有	有	5	カセットインターフェース	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
PC-9801-21n	7,000円	有	有	有	有	5	U2用増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

EPSON

GT-3000	70,000円	有	有	有	有	4		(株)メディア・ビジネス

カシオ

OR-216	5,000円	有	有	有	有	5	MSX用16K増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

SHARP

VM12	17,800円	有	有	有	有	5	300/1200全二重モデム	(株)日本マイコン流通センター

松下

CF-2131	6,000円	有	有	有	有	5	MSX用16K増設RAM	フューチャーランド北本(有)明光電気商会
CF-2111	4,500円	有	有	有	有	5	MSX用RFコンバーター	フューチャーランド北本(有)明光電気商会

富士通

MB27501	4,500円	無	無	無	有	3	データーレコーダー	(株)日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

■㈱日本マイコン流通センター：〒150　東京都渋谷区道玄坂2-3-2 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

■㈱ＯＡランド：〒150　東京都渋谷区円山町20-4　☎03-770-8855

■フリータイム㈱：〒144　東京都大田区西蒲田6-37-8 蒲田エレクトロプラザ2F　☎03-739-2911

■㈱日本ビジネステレビジョン フレックスジャパン事業部：〒170　東京都港区北青山3-3-13　☎03-470-1401

■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

■ホビーショップ丸信：〒392　長野県諏訪市清水1-2-20　☎0266-52-3287

■㈱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

■㈱メディア・ビジネス：〒760　香川県高松市今里町72-4　☎0878-37-1010

■ＦＭ－ＬＡＢ釧路：〒085　北海道釧路市旭町30-12 尾崎ビル1F　☎0154-22-4408

■㈲石田電器：〒085　北海道釧路市堀川町2-32　☎0154-25-6168

■㈱キョーワインターナショナル：〒141　東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F　☎03-448-0832

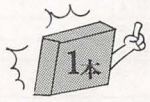
ファミコン本体 ディスク 買います!!

中国電化サービス
〒733 広島市西区庚午北２－９－７
TEL(082)271-3511・FAX(082)271-4706



●ファミコン本体・ディスクシステム各1,000～4,000円で買いとります(こわれていてもOK)
●中古ファミコンカセット300～2,000円で買いとります(ただし箱・説明書付のもの)
●MSX, MSX2(ROM版のみ), ファミコン(カセットのみ), セガソフト

中古ソフト
5～10本→定価 5,000円以下
8～15本→定価 8,000円以下
10～20本→定価10,000円以下
15～20本→定価15,000円以下
の新作ソフト



と交換



箱・説明書はできるだけつけてね

○中古MSX、MSX2(ROM)ソフトと新作ファミコン・セガソフトとの交換もできます。
○ソフトによって本数計算が違うので、まずは往復ハガキでもっているソフト名・箱・説明書の有無を書いて問い合わせて下さい。



● (新品)ファミコン、SEGAシリーズetc. 特別価格にて販売いたします。(台数に限りあり)
●ファミコン本体・ディスクの下取りもOK!

○PCエンジン
中国電化S価格



●こわれたファミコン本体のみと7800円を送っていただいたら、新品の本体のみと交換致します。

★DEMPAオリジナルグッズ発売中。

ご注文は

▲現金書留で、住所・氏名・電話番号、未成年の人は保護者氏名、交換の場合は欲しいソフト名(第３希望まで)を明記して下さい。

送料 10,000円以上＝サービス
10,000円未満＝300円
(切手でも可能)

▲本体・ソフトを売りたい場合は、右の許可証が必要！保護者の方に記入してもらい、送って下さい。

きりとり

許可証
本人氏名
保護者氏名
住所・TEL ㊞


マイケル君（ファミっ子大集合に出演中）

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。

マイケル君



※画面上部にTVフィルターFSⅡを使用

大好評!半額キャンペーン実施中!!

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!

10万枚突破御礼

感謝状も2,000通を超えました。

FSⅡファンのみなさま、ありがとうございました。
今後とも、できるだけ、この価格で頑張りますので
サンクレストをよろしくお願いいたします。

※皆様のご要望に応え……

大型TVフィルター 新発売

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!

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
特別注文	●22・23型用 定価14,000円 ➡7,000円		●26・27型用 定価16,000円 ➡8,000円	
	●24・25型用 定価15,000円 ➡7,500円		●28・29型用 定価17,000円 ➡8,500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／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〕

実用新案申請済

■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。

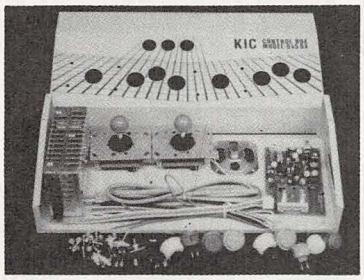
オートトリガー(連射装置)ボード 新発売

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!!

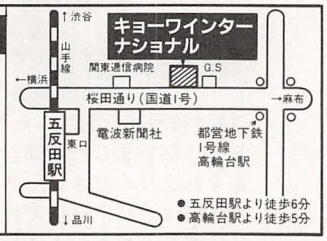


★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ(KIC-0090)は完成検査済です。(Ⓑタイプには付属していません。)
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★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。

8月1日(月) 新店舗オープン!!

キョーワインターナショナルが生まれかわります
★地図のように会社を移転致しますと同時に**ショールームもオープン**致します!来て、見て、確かめてお買い求めになれますので、ぜひご来店下さいますよう、お待ち申し上げております。(7月より下記住所で営業中です)



◇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
〔東京都品川区東五反田4-7-26塚本ビル1F ☎03-448-0832㈹〕

★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。

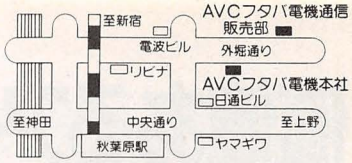
企画・技術者募集! 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

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)

特価品ご案内(限定品)在庫僅少!!

MSX2トリプルセット
(パソコン・FDD・プリンタ)



HB-F1(パソコン)‥￥52,800
HBD-F1(FDD) ‥‥￥36,800
HBP-F1(プリンタ)‥￥44,800
標準価格合計‥￥134,400
特価￥104,000

お支払例￥3,582×36回 ￥5,113×24回 ￥9,620×12回他

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
￥7,556×48回 ￥9,610×36回 ￥13,718×24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
￥9,642×48回 ￥12,262×36回 ￥17,503×24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
￥6,446×48回 ￥8,198×36回 ￥11,702×24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
￥5,092×48回 ￥6,476×36回 ￥ 9,243×24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
￥5,145×48回 ￥6,544×36回 ￥ 9,342×24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 ￥?9,800

お支払例
￥3,438×36回 ￥4,906×24回 ￥ 9,232×12回

SHARP X1turboZ



名機X1turbo Z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 ￥188,000

お支払例
￥5,092×48回 ￥6,476×36回 ￥ 9,243×24回

SHARP X1 turbo ZII

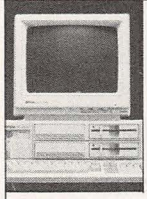


NEW-Z BASICの搭載でAV機能をサポート、充分に楽しめるぞ!!

CZ-881C‥‥￥179,800
CZ-880D‥‥￥109,800
合計‥‥‥‥‥￥289,600
特価 ￥2?9,000

お支払例
￥5,932×48回 ￥7,543×36回 ￥10,768×24回

EPSON PC-286V(STD)

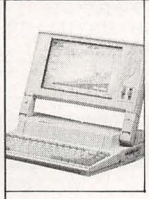


10M/8MHz 10MHzにはノーウェイトCPU使用!/1M/640KB5"FDDを2基搭載、HDD(20M)も内蔵可。

PC-286V(STD)‥￥298,000
PC-286CD2‥￥ 94,800
合計‥‥‥‥‥￥392,800
特価 ￥2?2,000

お支払例
￥7,908×48回 ￥10,058×36回 ￥14,357×24回

EPSON PC-286L

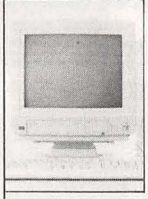


ラップトップ初の98UVソフト互換、世界初のNTN型白液晶ディスプレイを搭載。

PC-286L(STD-N)
合計‥‥‥‥‥￥348,000
特価 ￥??8,000

お支払例
￥7,800×48回 ￥9,920×36回 ￥14,160×24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"FDD2基を標準装備、98の周辺機器が全て使用可能。

PC-286U(STD)‥￥248,000
PC-286CD2‥￥ 94,800
合計‥‥‥‥‥￥342,800
特価 ￥2?2,000

お支払例
￥6,825×48回 ￥8,680×36回 ￥12,390×24回

NEC PC-9801LV21



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-9801LV21
合計‥‥‥‥‥￥345,000
特価 ￥268,000

お支払例
￥7,258×48回 ￥9,231×36回 ￥13,176×24回

NEC PC-9801VX21

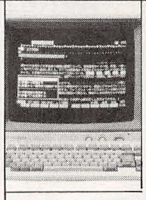


処理速度を大幅に高速化、明日のビジネス機能を備えたエクセレント16bit。

PC-9801VX21‥￥433,000
CU-14AD(SHARP)￥ 84,800
合計‥‥‥‥‥￥517,800
特価 ￥???

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 ￥260,000

お支払例
‥￥7,042×48回 ￥8,955×36回 ￥12,783×24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。

メーカー	型番		標準価格	販売価格	お支払例
NEC	PC-KD863S	(ディスプレイ)	￥118,000	￥ 90,000	￥ 4,425×24回
	PC-KD854	(ディスプレイ)	￥ 89,800	￥ 54,000	￥ 4,068×15回
	PC-KD862	(ディスプレイ)	￥ 99,800	￥ 74,000	￥ 4,292×20回
	PC-KD855	(ディスプレイ)	￥ 69,800	￥ 54,000	￥ 4,068×15回
SHARP	CZ-601D	(ディスプレイ)	￥119,800	￥ 9?,000	￥ 4,622×24回
	CZ-611D	(ディスプレイ)	￥145,000	￥1?3,000	￥ 4,595×30回
	CU-14AD	(ディスプレイ)	￥ 84,800	￥ ?8,000	￥ 4,369×15回
	CU-14A4	(ディスプレイ)	￥ 89,800	￥ ?2,000	￥ 4,810×12回
	CU-14GE	(ディスプレイ)	￥ 49,800	￥ 29,800	現金一括

メーカー	型番		標準価格	販売価格	お支払例
NEC	PC-PR101E	(プリンター)	￥ 99,800	￥ 78,000	￥ 4,524×20回
	PC-PR101TL2	(プリンター)	￥ 83,800	￥ 65,000	￥ 4,135×18回
	NM-9950II	(プリンター)	￥245,000	￥143,000	￥ 4,926×36回
EPSON	VP-800(PC)	(プリンター)	￥124,000	￥ 9?,000	￥ 4,720×24回
	AP-500(PC)	(プリンター)	￥ 74,800	￥?4,000	￥ 4,068×15回
	VP-500(PC)	(プリンター)	￥ 87,000	￥?4,000	￥ 4,071×18回
SHARP	CZ-8PC2	(プリンター)	￥ 69,800	￥ 5?,000	￥ 4,068×15回
	CZ-8PK9	(プリンター)	￥ 89,800	￥?0,000	￥ 4,453×18回
	CZ-8PK7	(プリンター)	￥122,000	￥ 9?,000	￥ 4,622×24回

メーカー	型番		標準価格	販売価格	お支払例
SONY	HB-FIII	(MSX2)	￥ 29,800	￥ 23,800	現金一括
	HB-FIXD	(MSX2)	￥ 54,800	￥ 43,800	￥ 4,052×12回
	HB-F900	(MSX2)	￥148,000	￥117,000	￥ 4,030×36回
	HB-T600	(MSX2)	￥135,000	￥106,000	￥ 4,311×30回
	HB-T7	(MSX2)	￥ 59,800	￥ 47,800	￥ 4,422×12回
National	FS-A1mkII	(MSX2)	￥ 29,800	￥ 22,800	現金一括
	FS-A1F	(MSX2)	￥ 54,800	￥ 41,800	￥ 4,598×10回
	FS-A1FM	(MSX2)	￥ 84,800	￥ 63,800	￥ 4,806×15回
SANYO	WAVE-23J	(MSX2)	￥ 32,800	￥ 2?,000	現金一括

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PM8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

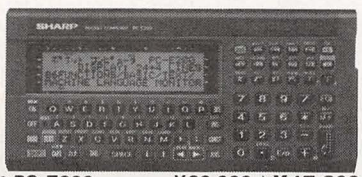
●シャープCU-14ED
14型カラーディスプレイ
(0.39mmドット/アナRGB)
新発売/ ¥79,800

●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、21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

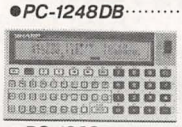


●***PC-E200*** ……¥22,000⇒***¥17,800***
パソコン接続ケーブル
●***CE-T800*** ……¥12,800⇒***¥11,800***
●***PC-E500*** ……¥28,800⇒***¥24,800***

●***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桁の信精度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。

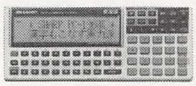


漢字対応・大容量・通信機能カラープロッタプリンタやフロッピーとの一体化も可能。
(ソフトケースつき)
●***PC-1600K*** ……¥69,800⇒***¥59,800***
4色カラープロッタプリンタ
●***CE-1600P*** ……¥69,800⇒***¥59,800***
ポケットディスクドライブ(2.5インチ)
●***CE-1600F*** ……¥39,800⇒***¥31,300***
ポケットディスク(10枚1組)
●***CE-1650F*** ……¥9,800⇒***¥8,800***
プログラムモジュール(32Kバイトram)
●***CE-1600M*** ……¥32,000⇒***¥22,000***

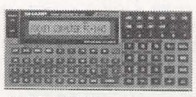
PC-1350/1360/1360K/1425/1475用
●CE-140P 7色カラープリンタ。



(在庫100台)特価***¥20,000***
㊟¥43,000



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***



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***

SHARP MZ、富士通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 ㊁¥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 ㊁¥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 ㊁¥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 ㊁¥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 ㊁¥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 ㊁¥199,100

初 回	2回目以降
¥ 5,240	¥ 4,800×23回
¥ 6,020	¥ 3,300×35回

●X1Twin(CZ-830C)
〈Eセット〉
本体+CZ-820D ㊁¥179,600

初 回	2回目以降
¥ 5,600	¥ 5,400×23回
¥ 6,900	¥ 3,700×35回

〈Dセット〉
本体+CZ-820D ㊁¥197,800

初 回	2回目以降
¥ 5,064	¥ 4,900×23回
¥ 4,752	¥ 3,400×35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-8NJI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 + テープ ¥3,500
New BASIC V.2.0

※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。

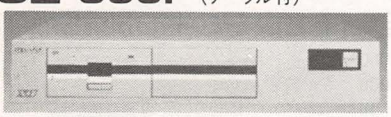
新品
X1G(CZ820C)
ほしいものだけでも買える
バラ売り特価品、
好評発売中!

キーボード ¥10,000
XI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、811C、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)
XI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**
(MZ-2500シリーズ) ¥45,000→**¥40,000**

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-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拡張ボード) ……¥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→特価
●NM-9300S(80桁/NECプリンタ) ……¥253,000→¥68,000
●AN-8TU(RGBシステムチューナー) ……新発売¥35,800

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

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。

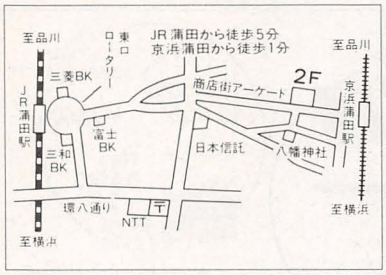
★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。 全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。
★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

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¥48,000**

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**

- ◉BROTHER M-1024II(定価¥99,800) ……特価¥49,000
- ◉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II	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。

SHARP ～よりどりみどり! キミはどれを選ぶ?（送料無料）

X68000 ACE



- CZ-601C
- CZ-601D
- CZ-6ST1（チルトスタンド）
- MD-2HD（10枚）

定価￥439,600

大特価!!

X68000 ACE-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-IB	¥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￥47,000**

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-9801UV11+トムソン4475N+MF-2HD(5枚) ¥245,000
  ※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付
- PC-9801UX21+トムソン4475N+MF-2HD(5枚)+マウス **特価￥298,000**
  ※トムソン4475N 0.31mmドットピッチ、チルト台付
- 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

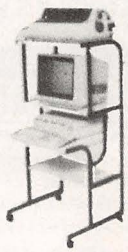
加算してください。

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 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)mm

（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）

'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!!

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。

●ボーナスフェアを実施中!! 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、カタログ編集などスピーディに 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.B0801
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
¥3,000×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥5,400×72回	ボーナス なし

IPL FORUM 知性をかたちに——IPL NEW SYSTEM

組み合せ自由

アクセス No.B0802
価格￥736,370 ➡ 超特価 ￥452,500

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
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-PR101TL2(高透カラー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"湿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

¥2,900 ×72回 ボーナス3.0万×12回 標準価格￥736,370

¥5,000×60回	ボーナス 2.5万×10回
¥6,000×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥8,000×36回	ボーナス 3.68万×6回
¥7,900×72回	ボーナス なし

夏冬 ボーナス2回払い

7ヶ月先からOK お支払い
翌月一括から自由に設定

NEC PC-9801UX21

アクセス No.B0803
価格￥467,300 ➡ 超特価 ￥310,000

PC-9801UX21(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
3Mブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	￥24,500
PC-9872L(マウス)	￥10,000
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2.67万×12回 標準価格￥467,300

¥3,000×48回	ボーナス 2.7万×8回
¥5,000×36回	ボーナス 2.84万×6回
¥8,000×24回	ボーナス 3.65万×4回
¥5,400×72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、7月8日より8月8日までの期間に限らせていただきます。

NEC PC-9801CV21

アクセス No.B0804

価格 ¥514,800 ➡ 超特価 ¥377,200

PC-9801CV21（アナログカラーCRT一体型、3.5"×2FDD）……¥355,000
プランUP（文書・図形作成ソフト）……¥ 66,000
PC-PR101TL2（高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可）……¥ 83,800
PC-9872L（マウス）……¥ 10,000
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
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

¥1,600 ×72回 ボーナス3.0万×12回　標準価格¥514,800

¥ 3,000×72回	ボーナス 2.15万×12回
¥ 5,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥ 6,800×36回	ボーナス 3.0万×6回
¥ 6,600×72回	ボーナス なし

NEC PC-88VA

アクセス No.B0810

価格 ¥749,070 ➡ 超特価 ¥532,200

PC-88VA3（16ビットMS"2FDD9.3M3.5"1FDDマウス付）……¥398,000
PC-TV353（15"TV)リモコン付き文字放送対応ON/OFFタイマー付）……¥110,000
PC-88VA-01（256KB 増設RAMボードA）……¥ 39,000
PC-88VA-02（256KB 増設RAMボードB）……¥ 18,000
PC-88VA-11K（ビデオボード）……¥ 39,800
ユーカラ VA（ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能）……¥ 36,000
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
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

¥3,000 ×72回 ボーナス3.78万×12回　標準価格¥749,070

¥ 5,000×72回	ボーナス 2.56万×12回
¥ 5,800×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 2.98万×8回
¥ 9,300×72回	ボーナス なし

NEC PC-88VA MODEL 2

アクセス No.B0811

価格 ¥600,070 ➡ 超特価 ¥430,000

PC-88VA2（16ビットMS"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-11K（ビデオボード）……¥ 39,800
ユーカラ VA（ワープロ機能、グラフィック機能、通信機能）……¥ 36,000
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
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

¥3,000 ×72回 ボーナス2.73万×12回　標準価格¥600,070

¥ 5,000×48回	ボーナス 3.28万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.25万×6回
¥ 5,000×60回	ボーナス 2.2万×10回
¥ 7,500×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801FA

アクセス No.B0812

価格 ¥257,800 ➡ 超特価 ¥101,800

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
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1.31万×12回　標準価格¥257,800

¥ 1,000×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 2,300×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 4,900×24回	ボーナス 2.0万×4回
¥ 3,600×60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

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

NEC PC-8801FA

アクセス No.B0813

価格 ¥300,400 ➡ 超特価 ¥209,900

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
イースII（日本ファルコム 88/VA/X1）……¥ 7,800
ソーサリアン（日本ファルコム 98/88）……¥ 9,800
スーパー大戦略（システムソフト 88/VA）……¥ 8,000
3Mブランクディスケット（5"2D＊10枚）……¥ 17,000
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

¥1,700 ×48回 ボーナス2.0万×8回　標準価格¥300,400

¥ 2,600×60回	ボーナス 1.0万×10回
¥ 3,200×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 2.7万×4回
¥ 3,600×72回	ボーナス なし

NEC PC-8801MA

アクセス No.B0814

価格 ¥428,600 ➡ 超特価 ¥301,500

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-8801-17（ビデオアートボード8556表示スーパーインポーズ可）……¥ 49,800
PS88-012-2W（ビデオアートボードペイントツール）…¥ 15,000
PS88-013-2W（インスタントミュージック）……¥ 14,000
PC-8872（マウス）……¥ 9,800
3Mブランクディスケット（5"2HD＊10枚）……¥ 24,000
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

¥1,900 ×72回 ボーナス2.0万×12回　標準価格¥428,600

¥ 2,700×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 3,000×48回	ボーナス 2.58万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.65万×6回
¥ 5,200×72回	ボーナス なし

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

安心の3倍保証

PC-8801MA

アクセス No.B0815

価格 ¥315,400 ➡ 超特価 ¥226,400

PC-8801MA（FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能）¥198,000
PC-KD854（0.39ミリ 14"カラーCRT）……¥ 89,800
信長の野望/全国（光栄 5"2HD）……¥ 9,800
ソーサリアン（日本ファルコム 98/88）……¥ 9,800
スーパー大戦略（システムソフト 88/VA）……¥ 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1.78万×12回　標準価格¥315,400

¥ 2,100×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 3,000×36回	ボーナス 2.45万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 3.15万×4回
¥ 3,900×72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）

PC-8801MA

アクセス No.B0816

価格 ¥436,070 ➡ 超特価 ¥295,300

PC-8801MA（FM12音源ステレオ出力、ADPCM可能）¥198,000
PC-KD854（0.39ミリ 14"カラーCRT）……¥ 89,800
P.1（ピーワン）（直接作画、写真取込、拡大縮小重ね合わせハードコピー機能付）…¥ 40,000
PC-PR101TL2（高速カラー10"網掛け白黒反転、ハガキ可）……¥ 83,800
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
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

¥1,000 ×72回 ボーナス2.51万×12回　標準価格¥436,070

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.5万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.53万×6回
¥ 8,000×24回	ボーナス 3.23万×4回
¥ 5,100×72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。

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。

July.8～Aug.8

SHARP X PRO SHOP

IPL

当社は SHARP 認定

X68000のXPRO SHOPです

知的フィールドを実感

SHARP X-68000

アクセス No.B0820

価格 ¥512,800 ➡ 超特価 ¥317,800

CZ-600C（6536色同時発色、ソフトウエア付、ステレオ音源）……¥369,000
CZ-601D（0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン）……¥119,800
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

¥3,100 標準価格¥512,800 ×60回 ボーナス2.0万×10回

¥ 6,000×36回	ボーナス 2.37万×6回
¥ 5,500×72回	ボーナス なし
¥ 6,400×60回	ボーナス なし
¥ 7,700×48回	ボーナス なし

アクセス No.B0821

価格 ¥541,000 ➡ 超特価 ¥359,000

CZ-600C（6536色同時発色、ソフトウエア付、ステレオ音源）……¥369,000
CZ-601D（0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン）……¥119,800
CZ-6ST1（角度自由自在、調節OK!）……¥ 5,800
マンハッタン レクイエム（リバーヒルソフト98・88 X1 FM X6800）……¥ 7,800
スペース ハリアー（X68000/電波新聞社）……¥ 6,800
源平討魔伝（マイコンソフトX68）……¥ 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ケ月の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥2,000 標準価格¥541,000 ×72回 ボーナス2.55万×12回

¥ 5,000×48回	ボーナス 2.2万×8回
¥ 6,000×36回	ボーナス 3.15万×6回
¥ 3,900×60回	ボーナス 2.0万×10回
¥ 6,300×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0822

価格 ¥590,600 ➡ 超特価 ¥445,200

CZ-601C（CPU68000、2Mバイト、65536同時発色）……¥319,800
CZ-601D（0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン）……¥119,800
CZ-6ST1（角度自由自在、調節OK!）……¥ 5,800
AN-160SP（アンプ内蔵スピーカーシステム2本組）……¥ 79,800
CZ-213MS（MUSIC PRO 68K）……¥ 18,800
CZ-214MS（SOUND PRO 68K）……¥ 15,800
スペース ハリアー（X68000/電波新聞社）……¥ 6,800
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ケ月の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥2,800 標準価格¥590,600 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 5,000×60回	ボーナス 2.4万×10回
¥ 6,000×48回	ボーナス 2.88万×8回
¥ 8,000×36回	ボーナス 3.55万×6回
¥ 7,800×72回	ボーナス なし

SHARP X68000 ACE HD

アクセス No.B0823

価格 ¥749,470 ➡ 超特価 ¥570,500

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（サポート……¥ 39,800
スペース ハリアー（X68000/電波新聞社）……¥ 6,800
Z'sSTAFF 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ケ月の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥5,000 標準価格¥749,470 ×72回 ボーナス3.0万×12回

¥ 7,000×60回	ボーナス 2.75万×10回
¥ 8,000×48回	ボーナス 3.5万×8回
¥ 9,500×36回	ボーナス 5.0万×6回
¥10,000×72回	ボーナス なし

アクセス No.B0824

価格 ¥960,470 ➡ 超特価 ¥731,700

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（サポート……¥ 39,800
Z'sSTAFF PRO 68K（グラフィックツール）……¥ 58,000
CZ-8NS1（フルカラー44ズーム機能色ずれの少ない縦横式方式ソフト付き■）……¥188,000
CZ-6BN1（68000用スキャナ用パラレルボード）……¥ 29,800
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ケ月の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥4,500 標準価格¥960,470 ×72回 ボーナス5.0万×12回

¥ 7,800×72回	ボーナス 3.0万×12回
¥ 9,800×60回	ボーナス 3.0万×10回
¥ 9,500×48回	ボーナス 5.0万×8回
¥12,800×72回	ボーナス なし

SHARP X1turboZ

アクセス No.B0825

価格 ¥424,470 ➡ 超特価 ¥309,300

CZ-881C（ビデオ画像取込、スーパーインポーズ、テロップ可、マウス付）……¥179,800
CZ-880D（14"カラーTVリモコン付4050文字）……¥109,800
CZ-6ST1（角度自由自在、調節OK!）……¥ 5,800
Shogun（将軍）（データベース、表計算、ワープロソフトMS-DOS上互換）……¥ 34,800
CZ-8PC2（10"カラー熱転写B5・B4ハガキ可、全角半角文字）……¥ 69,800
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
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ケ月の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥2,100 標準価格¥424,470 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 2,500×48回	ボーナス 3.0万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.8万×6回
¥ 9,100×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 5,400×72回	ボーナス なし

SHARP X1 twin

アクセス No.B0826

価格 ¥214,800 ➡ 超特価 ¥154,300

CZ-830C（X1 twin）……¥ 99,800
CZ-830D（14"カラー、ビデオ入力端子付きRGB）……¥ 98,000
3M ブランクディスケット（5"2D＊10枚）……¥ 17,000
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 標準価格¥214,800 ×72回 ボーナス1.02万×12回

¥ 2,000×48回	ボーナス 1.0万×8回
¥ 1,500×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 3,000×24回	ボーナス 2.38万×4回
¥ 2,700×72回	ボーナス なし

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。

SHARP X-68000

アクセス No.B0827

価格 ¥469,400 ➡ 超特価 ¥339,600

CZ-601C（CPU68000、2Mバイト、65536同時発色）……¥319,800
CZ-601D（0.39ミリ、アナログ3モードオートスキャン）……¥119,800
CZ-6ST1（角度自由自在、調節OK!）……¥ 5,800
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ケ月の交換システム!）……¥ 0
安心の3倍保証（IPL保証書付き）……¥ 0

¥1,000 標準価格¥469,400 ×72回 ボーナス2.98万×12回

¥ 3,000×48回	ボーナス 3.15万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 3.35万×6回
¥10,000×24回	ボーナス 3.25万×4回
¥ 5,900×72回	ボーナス なし





ボーナスフェア

実施7/8(FRI)～8/8(MON)

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、7月8日より8月8日までの期間に限らせていただきます。

Level Up

下取りもご相談ください。

冬のボーナス一括
システムはすぐお手元へ

FUJITSU FM77AV40EX

アクセス No.B0830

価格 ¥263,600 ➡ 超特価 ¥185,600

FM-77AV40EX(26万色表示、グラフィック機能強化!)	¥168,000
FM-DPC231D(15"カラーCRTディスプレイ)	¥ 89,800
FMDP-ST01(チルト台)	¥ 5,800
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 標準価格¥263,600 ×72回 ボーナス1.35万×12回

¥ 2,000×48回	ボーナス 1.5万×8回
¥ 2,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 5,000×24回	ボーナス 2.05万×4回
¥ 3,200×72回	ボーナス なし

¥ 月々わずか1000円

EPSON PC-286L STD-N

価格 ¥372,500 ➡ 超特価 ¥276,500

PC-286L STD N フルメモリ640KB3.5"FDD×2,白モデル	¥348,000
3M ブランクディスケット(3.5"2HD*10枚)	¥ 24,500
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,500 標準価格¥372,500 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 3,000×48回	ボーナス 2.2万×8回
¥ 5,000×36回	ボーナス 2.15万×6回
¥ 7,600×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 4,800×72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。

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

安心の3倍保証

EPSON PC-286V STD

アクセス No.B0841

価格 ¥406,800 ➡ 超特価 ¥247,600

PC-286V STD(フルメモリ640KB5"X2FDD)	¥298,000
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
初期不良期間(ワイドに1ケ月の交換システム!)	¥ 0
安心の3倍保証(IPL保証書付き)	¥ 0

¥1,000 標準価格¥406,800 ×72回 ボーナス2.0万×12回

¥ 2,700×48回	ボーナス 2.0万×8回
¥ 4,400×36回	ボーナス 2.0万×6回
¥ 6,200×24回	ボーナス 3.0万×4回
¥ 4,300×72回	ボーナス なし

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-8801MH (CPU)	¥208,000	¥106,000
②PC-8801MKII/30 (CPU)	¥275,000	¥ 48,000
③PC-8801MKII FM/30 (CPU)	¥178,000	¥ 82,000
④PC-8801MKII MR (CPU)	¥238,000	¥ 92,000
⑤PC-88VA (CPU)	¥298,000	¥146,000
⑥PC-9801 (CPU)	¥298,000	¥ 32,000
⑦PC-9801E 漢ROM付 (CPU)	¥215,000	¥ 68,000
⑧PC-9801F2 (CPU)	¥398,000	¥ 96,000
⑨PC-9801UV2 (CPU)	新品¥298,000	¥168,000
⑩PC-98LT model 2 (CPU)	新品¥288,000	¥118,000
⑪PC-98LT model 11 (CPU)	新品¥238,000	¥108,000
⑫PC-98LT model 21 (CPU)	新品¥288,000	¥138,000
⑬PC-98XA model 2 (CPU)	¥695,000	¥148,000
⑭PC-98XA model 21 (CPU)	¥575,000	¥156,000
⑮PC-VC101 (88用 カラービデオコピー)	新品¥198,000	¥ 99,800
⑯PC-VC101-P1 (VC101用 シートインクセット(100枚))	新品¥ 9,000	¥ 6,000
⑰PC-VC101-P2 (VC101用 感熱モノクロシート(100枚))	新品¥ 1,500	¥ 1,000
⑱PC-VC101-P3 (VC101用 ハガキシートセット(20枚))	新品¥ 3,500	¥ 3,000
⑲PC-8031-1W (5"1D フロッピーディスクユニット)	新品¥198,000	¥ 28,000
⑳PC-80S31 (5"2D フロッピーディスクユニット)	¥168,000	¥ 32,000
㉑PC-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	¥ 48,000
㉒PC-98H54 (40MB増設用ハードディスクユニット)	新品¥690,000	¥128,000
㉓PC-CD101 (CDROMユニット)	新品¥138,000	¥ 98,000
㉔PC-CD101-01 (リモートコントローラ)	新品¥ 12,000	¥ 8,000
㉕PC-6082 (データレコーダ)	¥ 19,800	¥ 6,000
㉖PC-8801-17 (ビデオアートボード)	新品¥ 49,800	¥ 32,800
㉗PC-88VA-01 (増設RAMボードA(256KBメモリボード))	新品¥ 39,000	¥ 23,500
㉘PC-88VA-02 (増設RAMボードB 88VA-01上に実装)	新品¥ 18,000	¥ 10,800
㉙PC-8875H (パーソナルタブレット)	新品¥128,000	¥ 83,200
㉚PC-8875H-01 (スタイラスペン)	新品¥ 9,800	¥ 6,000
㉛PC-8875H-11 (4ボタンカーソル)	新品¥ 30,000	¥ 16,000
㉜PC-PR101-04 (シートフィーダ/PC-PR101用)	新品¥ 88,000	¥ 18,000

SHARP

㉝CZ-802CR (CPU X1-D レッド)	¥198,000	¥ 18,000
㉞CZ-811CR (CPU X1-F Model10 レッド)	¥ 89,800	¥ 16,000
㉟MZ-2521 (CPU)	中古¥198,000	¥ 52,000
㊱MZ-2521 (CPU)	新品¥198,000	¥ 62,000
㊲PC-5000 (CPU)	¥350,000	¥198,000
㊳MZ-1D22 (14インチカラーCRT)	¥108,000	¥ 42,000
㊴CZ-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
㊵MZ-8B104 (MZ-2200・GP-IB インターフェイスカード)	新品¥ 45,000	¥ 18,000
㊶CZ-8PD2R (シリアルインパクトドットマトリクスプリンタ(レッド))	¥ 79,800	¥ 18,000
㊷MZ-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
㊸MZ-1R05 (MZ-3500シリーズ用漢字メモリー)	新品¥ 38,000	¥ 8,000

FUJITSU

㊹FM-77AV40 (CPU)	¥228,000	¥ 98,000
㊺FM-1TAD (CPU)	¥338,000	¥ 46,000
㊻FM-16βFD (HPUJISキーボード))	¥425,000	¥106,000
㊼FM-16π (HPU/メモリ128KB/BASIC ROM付)	¥245,000	¥ 98,000
㊽FMTV-154 (15インチ0.39ドットカラーCSTテレビ(リモコン付))	¥138,000	¥ 42,000
㊾MB-27311 (12インチ0.31ドットカラーCRT)	¥188,000	¥ 48,000
㊿MB-27343 (14インチ0.5ピッチカラーCRT)	¥ 67,800	¥ 18,000
(51)MB-27631 (3.5"2Dフロッピーディスクユニット)	¥ 85,000	¥ 32,000
(52)FMPR-201R1 (FMPR-201用第2水準ROM)	新品¥ 23,000	¥ 12,000

EPSON

(53)TF-10FM (FM用5"2D*2ドライブDISK UNIT)	¥129,800	¥ 32,000
(54)AP-80EXPC (10インチ24ドット熱転写漢字カラープリンタ)	¥ 64,800	¥ 32,000
(55)RP-80F/TIIK (10インチ18ドット漢字プリンタ)	¥129,000	¥ 32,000

STAR

(56)TR-24F (10インチ24ドット熱転写漢字プリンタFM用)	¥ 688,00	¥ 28,000
(57)TR-24PC (10インチ24ドット熱転写漢字プリンターPC用)	¥ 68,800	¥ 28,000

TOEI

(58)FTC-1208 (12インチ0.28ドット4000文字カラーCRT)	¥129,800	¥ 38,000
(59)FTC-1435H (14インチ0.39ドット4000文字カラーCRT)	¥ 99,500	¥ 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!!

24時間テレフォンサービス 06-633-7168

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¥399,800

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	¥235,000
NEC PC-9801CV21 NEW	定価¥355,000	¥254,000
NEC PC-9801UV21 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	¥208,000
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

プリンター

エプソン VP-4800PC	定価¥330,000	¥227,000
エプソン VP-3000PC	定価¥290,000	¥198,000
エプソン VP-1000PC	定価¥154,000	¥106,800
エプソン VP-800PC	定価¥124,000	¥ 85,000
エプソン VP-500PC	定価¥ 87,000	¥ 52,000
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	¥ 98,800
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	¥126,800
ブラザー M-1724Pケーブル付	定価¥148,000	¥ 70,800
ブラザー M-1024IIEx(ケーブル付)	定価¥ 99,800	¥ 49,000

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 FROM10S	定価¥128,000	¥ 94,800
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	¥ 73,800
アイテック ITH-540HS(40M)	定価¥188,000	¥133,800
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	¥108,000
キャラベルデータシステム CA-40L (40M)	定価¥188,000	¥135,000
CRC-HD2A	定価 ¥89,800	¥67,000
CRC-HD4A	定価¥129,800	¥99,800

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	¥16,800
アイワ PV-A2400	定価¥47,800	¥36,800
アイワ PV-A1200mkII	定価¥26,800	¥18,600

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¥49,600	¥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

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。

写楽

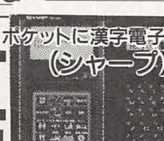
ハイディ転写マシン



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

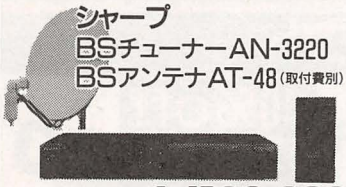


定価¥19,800 ¥13,800

この価格は7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。

衛星放送で米リーグプロ野球を観よう!



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**

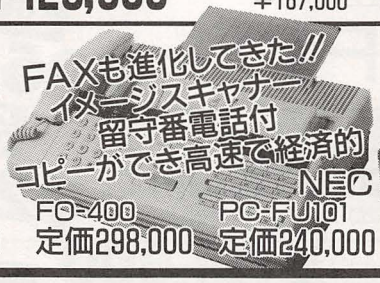


富士通ゼネラル
BSチューナーBST-200
BSアンテナBSA-45(取付費別)
メーカーセット価格 ¥167,000 **¥94,800**



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

NEC PC-9801VM21 シャープ CU-14AD NEC NM・9950Ⅱ	NEC PC-8801FA NEC PC-KD854 スター精密 TR-24CL	エプソン PC-286V-STD ビクター GD-V140 エプソン VP-1000PC
定価¥719,800	定価¥327,600 (ケーブルサービス)	定価¥580,000
¥402,800	**¥197,800**	**¥364,800**

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	~~¥114~~
5'2DD	~~¥125~~
3.5'2HD	~~¥490~~
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	~~¥39~~
5'2HD	~~¥?9~~
3.5'2HD 10枚プラケース入	~~¥250~~
3.5'2DD 10枚プラケース入	~~¥120~~

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。

あなたのハードを下取りします。

●アイ・ツーで、新製品をお買上げの方、不用になったハードを超優遇価格で引き取ります。
●また、お買上げでなくても特価買取りしていますので、お気軽にご相談下さい。

6月10日現在の買取価格表一部抜粋(完備品)

下取り機体	買取価格	下取価格
▶PC9801VX21	¥240,000	約¥260,000
▶PC9801VM21	¥180,000	約¥200,000
▶PC8801MA	¥110,000	約¥120,000
▶PC8801FA	¥ 96,000	約¥100,000

★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。

年中無休

Information & Interface
株式会社アイツー

通販窓口
大阪 06-632-0012(代)
名古屋 052-263-1198(代)
東京 03-258-1198(代)

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 ☎052-263-1198(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 ☎03-258-1198(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

統合型 **VP・PLANNER** 定価￥36,000
40%off ¥21,600

グラフィック **花子** (5'2HD版) 定価￥58,000
33%off ¥38,800

ワープロ・88用 **P1** (2D・2HD) 定価￥40,000
36%off ¥25,800

ワープロ **NINJA2 98** 定価￥39,800
30%off ¥27,800

ワープロ・88用 **Shogun2** (2D・2HD) 定価￥34,800
31%off ¥24,300

ロータス1-2-3 (5'2HD版) 定価￥98,000
¥63,800 35%off

TOP給与計算エキスパートBシステム 定価￥198,000 ¥114,800
TOP財務会計エキスパートBシステム 定価￥148,000 ¥85,800
TOP財務会計エキスパートCシステム 定価￥198,000 ¥114,800
42% off

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
- MSX-Write2 定価￥24,800 ¥19,800

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版 定価￥29,800 ¥22,800
- PC-9801 ロータス1-2-3実務フォーム版 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-BASE II plus V1.0J 定価￥268,000 ¥198,000
- 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 筆まめデータエクスプレスV3.0 定価￥39,800 ¥29,800
- PC-9801 The CARD2 定価￥40,000 ¥29,800
- PC-9801 毛筆クリップ 定価￥32,000 ¥24,000
- PC-9801 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 まっぷっぷ 定価￥12,800 ¥10,000
- PC-9801 Grape II 定価￥45,000 ¥32,800
- 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

株価分析ソフト

- PC-9801 ビッグなかぶぬし ライト 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 ズチャート3 株価分析 定価￥85,000 ¥65,500
- PC-88LT 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 モーカル 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
- Z-Chart II 定価￥98,000 ¥74,000

業務ソフト

- PC-9801 二代目大臣 (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 (個人版) システム5 定価￥128,000 ¥99,800
- PC-9801 PCA The パソコン会計 (企業版) システム5 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 らくらく家計簿とまと 定価￥9,800 ¥7,840
- PC-9801 ストライカー 30%off
- MSX-DOS2 定価￥34,800 ¥27,800

顧客管理

- PC-9801 顧客ソースタイル 標準版 定価￥86,000 ¥59,800
- PC-8801 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機種)
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・X1・88VA	￥9,800	¥7,350	めぞん一刻 完結編 98・88	￥7,800	¥5,850
信長の野望 全国版 98・88・FM1・X1 MSX・MSX2	￥9,800	¥7,350	ハイドライド3 MSX・MSX2	￥7,800	¥6,240
ミュージアムサウンドボードII 88	￥12,800	¥10,240	ファンタジー—ニカデモスの怒り— 98・88	￥9,800	¥7,840
ティル・ナ・ノーグ 98	￥9,500	¥7,600	ヨトゥーン 88・MSX2	￥7,800	¥5,850
スーパー大戦略 88・X1	￥8,000	¥6,000	源平討魔伝 X68000	￥7,800	¥5,850
イースII 98・88・X1・FM・MSX2	￥7,800	¥5,850	ベトナム—1968 98	￥9,800	¥7,840
ドラゴンスピリット X68000	￥8,800	¥7,040(未発売)	アークス 88	￥7,800	¥6,240
ロードオヴウォーズ 98	￥8,500	¥6,800	維新の嵐 98	￥9,800	¥7,350
ドーム X68000	￥9,800	¥7,840	大戦略II データコレクション 98	￥5,000	¥4,000
ドラゴンクエストII MSX・MSX2	￥6,800	¥5,440	ザ・リターン・オヴ・イシター 98	￥6,800	¥5,440

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

雑誌名 月号

☎( ) -

キリトリセン

6月25日現在です

■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。(未発売ソフトも同様)

※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ェ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。

本体価格 ＋ (添付ソフト1枚) ＝¥19,800

※8月末迄に御購入の方にもれなく、オリジナルテレホンカード進呈!

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。

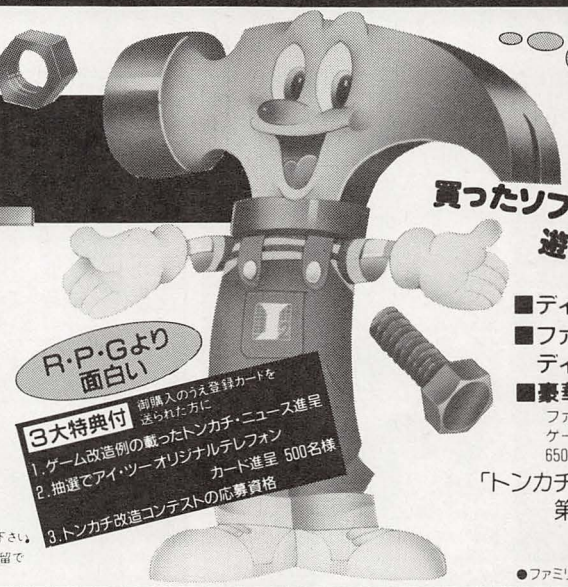
③拡張コネクターがあり、オプションによる拡張が可能(RS232Cポートにより、PC-8801、PC-9801等のパソコンに接続できる。)

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!

R・P・Gより面白い

3大特典付 御購入のうえ登録カードを送られた方に
1.ゲーム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

■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

「トンカチ ニュース」第3弾・第4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。

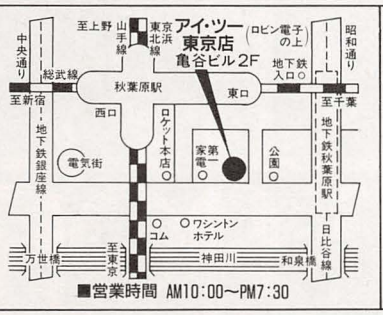
通販窓口
大阪☎ 06-632-0012(代)
名古屋☎052-263-1198(代)
東京☎ 03-258-1198(代)

年中無休

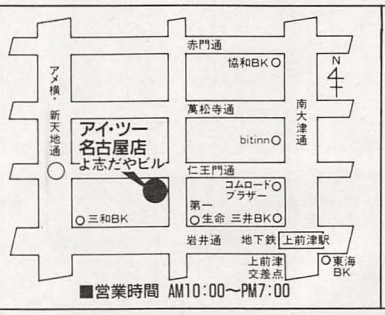
Information & Interface
株式会社 アイ・ツー

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 ☎052-263-1198(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 ☎03-258-1198(代)

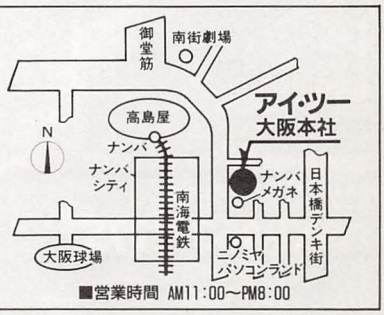
銀行振込にて御注文の場合、まずお電話かFAXにて住所・氏名・電話番号・注文品をお知らせ下さい。
三和銀行
難波支店 普通613538
FAX 大阪本社 06-641-2535
名古屋052-251-0098
東京店 03-258-3868



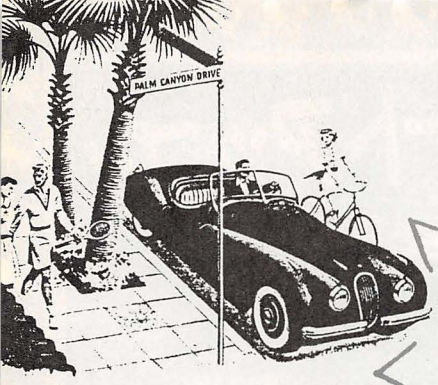
■営業時間 AM10:00～PM7:30



■営業時間 AM10:00～PM7:00



■営業時間 AM11:00～PM8:00



「ノア」のU(中古)コン 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

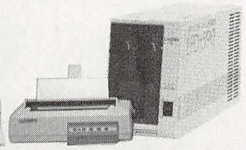
U-COM

★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(中古)はウィークリーで変わる回転の早さ

今月の「ノア」はこれが気になる!





【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-11B5	¥79.000

●X1シリーズ

CZ-801C(X1-G)	¥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字グリーン)	¥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予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
KD-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

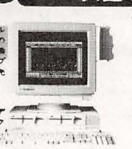


- PC-8801MA
ステレオ12重奏、デジタルサンプリング機能、数万のサウンド機能に適応最高速等の高度な日本語機能をプラスした大容量メモリの先鋭マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 316,000円

商品番号 158	一括払価格 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、リアルな音を特別再生できる、デジタルサンプリング機能、強力なサウンド機能を搭載した高感度マシン。
- PC-KD863S
15インチ高解像度カラーディスプレイ(マルチシンクロモード)

標準価格 286,000円

商品番号 157	一括払価格 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

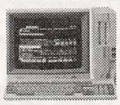


- PC-9801LV21
約6000種のソフトと階調表示可能なバックライトの液晶ディスプレイにより本格ビジネスユースに応えるラップトップ98

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ファイルのコンパクトサイズ 最新型3.5インチFD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パワーを発揮する、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

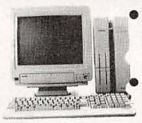


- CZ-611C
X68000にHDモデル登場。ますます熱くなる、パーソナルワークステーション。
- CZ-611D
15型カラーディスプレイテレビ

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22,560円・21,300円×23回
36回	初回17,240円・14,900円×35回

SHARP X68000 ACE

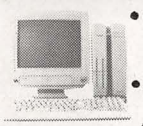


- CZ-601C
ハイコンパクト設計、抜群の高性能さに人気集中のACE(エース)モデル登場
- CZ-601D
15型カラーディスプレイテレビ

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18,660円・17,400円×23回
36回	初回13,340円・12,200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-601D
15型カラーディスプレイテレビ

標準価格 519,600円

商品番号 174	一括払価格 特別価格
24回	初回22,160円・20,300円×23回
36回	初回17,140円・14,200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&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
アナログカラーイメージボード内蔵標準3.5インチFDD2台内蔵新しいカタカナ/ひらがなデコード
- CZ-880D
400/200ライン自動切換タイプ高解像度カラーディスプレイテレビ

標準価格 327,800円

商品番号 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
- 通信カートリッジ HBI-1200
標準価格 32,800円 特別価格 28,000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◀

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 夏のボーナスセール

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№B-0801 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№B-0802 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№B-0803 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№B-0804 限定30セット 特価 ？？？

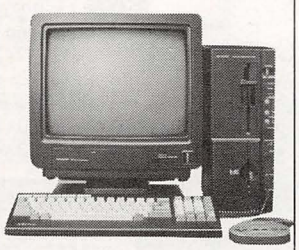
NEC PC8801MA ¥198,000
(本体特価 ¥188,100)
NEC PC-KD863S ¥118,000
(本体特価 ¥112,100)
定価合計 ¥316,000

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

限定30セット 注文№B-0805



twin

シャープ CZ-830C ¥99,800
シャープ CZ-830D ¥98,000
定価合計 ¥197,800

特価 ？？？円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	7,890	4,800×35
	48	0	7,300	3,800×47

限定30セット 注文№B-0806



turboZII

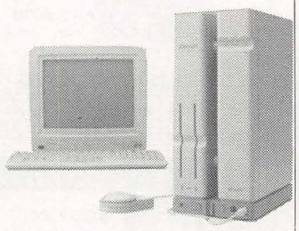
シャープ CZ-881C ¥179,800
シャープ CZ-880D ¥109,800
定価合計 ¥289,600

特価 ？？？円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,800	7,100×35
	48	0	9,800	5,600×47

限定30セット 注文№B-0807

20Mバイトハードディスク搭載
HDモデル登場



パーソナルワークステーション
X68000 ACE-HD

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

限定30セット 注文№B-0808



マルチ・クリエイティブ・パソコン
FM77AV40EX

富士通 FM 77AV40 EX ¥168,000
富士通 FMTV 154 ¥138,000
定価合計 ¥306,000

特価 193,000円

クレジット	回数	頭金	初回	2回目以降
	36	0	9,890	6,500×35
	48	0	6,500	5,200×47

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品まですべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か次頁の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合(商品在庫をご確認ください)
お電話か、右の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732ノバ情報機器(株)

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
3～60回までご利用になれます。電話でお申しつけ下さい。

激安！お電話一本で全国どこでも即、配達！

クレジット3～60回、月々3,000円より、ボーナス払いもOK！ 日曜・祭日配達指定OK！

営業時間 平日/10:00～20:00 日曜祭日/10:00～19:00 ★年中無休

PC9801シリーズ・PC88VA2/3

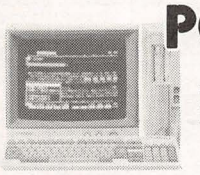


PC-9801LV21

注文No.B-0811

N E C PC9801LV21 ¥345,000

特価 ??? 円



PC-9801UV11

新登場

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-0812

特価 ? ? ?

注文No.B-0813

PC88VA2

〈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

特価 258,000円

VA2純正セット・VA3についてはお電話で

注文No.B-0814



PC-9801VX21

N E C PC9801VX21 ¥433,000

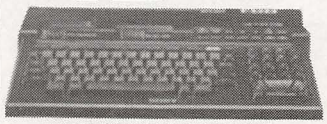
トムソン 4475N(アナログカラーCRT) ¥99,800

定価合計 ¥532,800

特価 ? ? ?

夏のMSX2がオモシロイ！

F1XD HB-F1XD ¥54,800



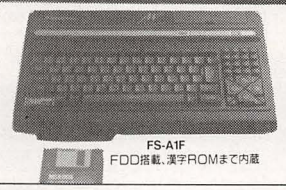
注文No.B-0815

3.5FDD内臓

スピコン・連射ターボ搭載

SONY HB-F1XD

¥54,800 特価39,800円



FS-A1F

FDD搭載、漢字ROMまで内蔵

注文No.B-0816

ナショナル FS-A1F

3.5FDD内蔵・漢ROM内蔵

¥54,800 特価 ? ? ? 円

3.5FDD

SONY HBD-F1

¥36,800 特価 ??? 円

ナショナル FS-FD1A

¥39,800 特価 ??? 円

ワープロプリンタ

SONY HBP-F1

¥44,800 特価 ??? 円

ナショナル FS-PW1

¥48,900 特価 ??? 円

☎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

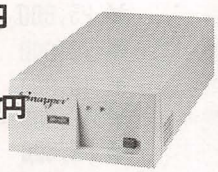
(起動ユーティリティー"SELEX"付)

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-0817



●20MBハードディスク I/F付

20MB ¥98,000 特価65,000円

●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

日本一の大特価

●エプソン VP-1000 PCセット

本体価格 ¥154,000➡電話にて激安

●エプソン VP135KPCセット

(トラクター・ケーブル付)

¥173,000➡超激安

●NEC PC-PR406M

本体価格¥ 59,800➡電話にて激安

●NEC PC-PR101TL2

本体価格¥ 83,800➡電話にて激安

●NEC PC-PR201TH

本体価格 ¥145,000➡電話にて激安

●NEC PC-PR201F2

¥158,000➡電話にて激安

●ブラザー M-1724P

¥148,000➡ 74,000円

マウス & ハンディスキャナー

●NEOS MS-50L……¥ 5,800➡ 4,000円

●NEOS MS-40……¥ 12,800➡ 7,800円

●ハル 研 HIS-10……¥ 29,800➡ 22,800円

●オムロン HS-10R……¥ 49,800➡ 36,000円

●エプソン GT-100V ……¥ 44,800➡電話にて激安

●NEC IN511 ……¥ 69,800➡電話にて激安

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-2400B

¥ 49,800➡ 35,800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

アフターサービスも万全

お買い上げ頂いた商品が新品でも中古でもアフターサービスは万全です。もしご使用中、機種に異常や疑問を感じられた場合、どんな小さなことでもご質問下さい。初期不良、輸送トラブルetc. 万が一初期不良、輸送トラブルが発生しました際には、即交換させていただきます。

グーンとお得な下取システム

今お持ちの機種を当社にて高額下取。わずかなご予算で上位機種、新品にシステムアップ。差額をクレジットでもお受けしておりますので尚一層お徳です。買替えをグーンとお徳にした下取システムはユーザーの皆様にきっと満足いただけるはずです。

手軽で安心な代引システム

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

NOVA 情報機器株式会社 情報機器(株)

東京本社 〒105 東京都港区西新橋1-19-6 桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

中古も下取交換もノバが安い!!

わずかな差額でグレードアップ。日本一の高額下取。

購入機種 NEC PC-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	100,000円
PC9801U2	190,000円
PC8801mkIIFR／30	185,000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 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 FM77AV20EX

下取機種	下取差額
FM77-AV 20-2	45,000円
FM77-AV 2	55,000円
FM77-L2	65,000円

購入機種 富士通 FM77AV40EX

下取機種	下取差額
FM77-AV 20-2	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
X1Turbo 30	35,000円
X1Turbo 20	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)	¥ 79,800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-9801V×21	¥269,800
	PC-9801F2	¥ 89,800ぢ
シャープ	X1C	¥ 9,800
	X1CS	¥ 9,800
	X1CK	¥ 16,800
	X1Fmodel10	¥ 16,800
	X1Gmodel10	¥ 19,800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)(トラクタ付)	¥ 75,000
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
トムソン	4475N	¥ 44,800
加賀電子	SV-650	¥ 46,000
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	¥129,000
	文豪5H	¥ 83,000
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)	¥ 74,800
	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(株) 東京本社
〒105 東京都港区西新橋1-19-6
桔梗備前ビル404 ☎03(591)8761(代)

キリトリ線

BM8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	

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	+¥140,000
PC-8801mkⅡFR/30	+¥ 99,000
PC-8801mkⅡSR/30	+¥ 99,000
PC-8801FH/30	+¥ 90,000
PC-9801F2	+¥ 86,000
PC-9801M2	+¥ 45,000
PC-9801VF2	+¥ 67,000
PC-9801VM2	+¥ 5,000
FM-77AV2	+¥155,000
FM-16βFDⅡ	+¥120,000

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

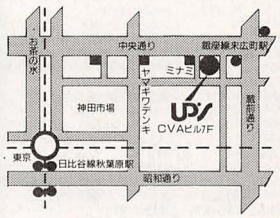
株サードウェーブ/中古ショップ・アップス
UP'S
☎03(257)0490代
〒101 東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
FAX.03(257)1549
下取・買取・通信販売お問い合わせデスク

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
㊎274937 株サードウェーブ

営業時間
AM10:30~PM7:00(木曜定休)



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。

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)
新品ソフト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	安い!
KD855、863S	46,000円、79,000円
CZ8PC2、CU14AD	安い!
PC88VA2	199,000円
CZ52F	22,000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、CZ601D	74,000円、87,000円
ノーブランドファミコン生ディスク	190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	2,500	5,500
ゲーム基板	———	特価
PCエンジン	11,000	17,000
マスターシステム	4,500	8,500
セガマークⅢ	2,500	5,500
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

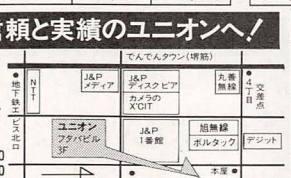
アップル修理¥5,800!

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	90,000	110,000
9801M2	120,000	140,000
9801F2	65,000	85,000
PC88VA	90,000	120,000
8801MA	105,000	120,000
8801FA	90,000	103,000
8801MH	81,000	96,000
8801FH30	75,000	89,000
8801MR	62,000	78,000
8801FR30(SRは3000円高)	60,000	75,000
8801FR20(SRは3000円高)	45,000	60,000
8801FR10(SRは3000円高)	35,000	50,000
8801mkⅡ30	20,000	40,000
8801mkⅡ20	13,000	30,000
8801mkⅡ10	9,000	20,000
PC286VSTD	150,000	178,000
MSX32K(64Kは1000円高)	2,500	6,000
MSX2 A1、F1	6,000	14,000
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	220,000	275,000
ターボⅢ(Zは1.5万円)	45,000	72,000
X1ターボⅡ	44,000	62,000
X1ターボ40	40,000	58,000
X1ターボ30	42,000	60,000
X1ターボ20	30,000	45,000
X1G30	23,000	40,000
X1F20	18,000	33,000
X1、X1C、X1F10	4,000	9,000
MZ1500	6,000	12,000
MZ2500	20,000	35,000
X1ターボ用純正モニター	30,000	50,000
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	14,000
CZ503F	16,000	27,000
FM77AV20(40は1万円高)	33,000	49,000
FM77AV2	28,000	44,000
FM77L2、L4	24,000	36,000
FM77D2	21,000	33,000
FMTV151(152は4,000円高)	11,000	28,000
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
全品25%OFF!
スーパーシリアルカード……¥7,800
モッキンボード……¥7,800
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(PM8:30~10:00)
0724-44-1781

スタッフ募集!

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

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-HS1	Aディンク	アークティック	5,800	5,220
B-HS2	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-HS3	Eアーツ	SKYFOX	7,800	7,020
B-HS4	Eアーツ	バーズテール	7,800	7,020
B-HS5	GAM	太平洋の嵐(2HD)VA専用	12,800	11,520
B-HS6	Gアーツ	ぎゅわんぶらわん自己中心派	6,800	6,120
B-HS7	Gアーツ	自己中心派２(自称♂強豪雀士編)	6,800	6,120
B-HS8	Gアーツ	ゼリアード	7,500	6,750
B-HS9	Gアーツ	ソリテアロイヤル	6,800	6,120
B-HS10	KGD	アルギースの翼	7,800	7,020
B-HS11	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,020
B-HS12	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-HS13	Mネット	ストーム	7,800	7,020
B-HS14	Mネット	麻雀狂時代 SPECIAL	6,800	6,120
B-HS15	NCS	ガイフレーム	7,800	7,020
B-HS16	NCS	ガイアの紋章	7,800	7,020
B-HS17	PSK	ザ・病院	5,800	5,220
B-HS18	PSK	スカポン探険隊	6,800	6,120
B-HS19	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-HS20	T&E	ハイドライド３	7,800	7,020
B-HS21	イーストC	王子ピンピン物語	7,800	7,020
B-HS22	ウチュウ	かわいさとみのなかよくしてね♪	7,800	7,020
B-HS23	ウルフ	ARCUS	7,800	7,020
B-HS24	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)	7,800	7,020
B-HS25	エニックス	アンジェラス〜悪魔の福音〜(予約受付中)	8,200	7,980
B-HS26	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-HS27	エニックス	プラジェータ マルスへの挑戦(予約受付中)	7,800	7,700
B-HS28	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,700
B-HS29	オフサイド	華三昧(アナログディスプレイ必要)	7,800	7,020
B-HS30	ガム	電脳水滸伝	7,800	7,020
B-HS31	クリスタル	クリムゾン	7,800	7,020
B-HS32	クリスタル	ジハード	7,800	7,020
B-HS33	クリスタル	バトルゴリラ(VA不可)	7,800	7,020
B-HS34	クリスタル	Mr.プロ野球	9,800	8,820
B-HS35	クレ	シルバーゴースト	7,800	7,020
B-HS36	クロスメディア	雀豪１(RAM192KB以上)	8,800	8,700
B-HS37	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-HS38	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-HS39	コウエイ	三国志 SR	14,800	13,320
B-HS40	コウエイ	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-HS41	コスモス	ウォーニング	6,800	6,120
B-HS42	サコム	ドーム ノヴェル・ウエアシリーズ	9,800	8,820
B-HS43	ザイン	バスタード・スペシャル	6,800	6,120
B-HS44	ザイン	ヨトゥーン	7,800	7,020
B-HS45	システムソフト	SUPER 大戦略	8,000	7,200
B-HS46	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,300
B-HS47	スキャプトラスト	ガルフォース「創世の序曲」	7,800	7,020
B-HS48	スタジオW	波動の標的	9,800	8,820
B-HS49	タイトー	アルカノイド	6,800	6,120
B-HS50	タイトー	レプリカード	6,800	6,120
B-HS51	チャンピオン	LOVE CHASER	7,800	7,020
B-HS52	テクノ	HERZOG(ヘルツォーク)	6,800	6,120
B-HS53	テクノポリス	お嬢様くらぶ	6,800	6,700
B-HS54	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀	6,800	6,700
B-HS55	テレネット	エグザイル	8,800	7,920
B-HS56	テレネット	紫 SA 醍 ZI 罹 RI	7,800	7,020
B-HS57	テレネット	神羅万象(2HD)VA専用	7,800	7,020
B-HS58	テレネット	反生命戦機 ANDROGYNUS	7,800	7,020
B-HS59	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-HS60	テレネット	プロ野球FAN 養成ギプス	3,900	3,510
B-HS61	データウエスト	第４のユニット	6,800	6,120
B-HS62	ドットキカク	我が青春の妖怪屋敷	7,800	7,020
B-HS63	ファルコム	ソーサリアン シナリオVol.1&ユーティリティーセット(限定7/29発売予定)	5,800	5,220
B-HS64	ハミング	アグニの石	7,800	7,020
B-HS65	ファルコム	Ys（イースI）	7,800	7,020
B-HS66	ファルコム	YsII（イースII）	7,800	7,020
B-HS67	ファルコム	ソーサリアン	9,800	8,820
B-HS68	ファルコム	ソーサリアン(2DD)VA専用(6月末発売)	9,800	8,820
B-HS69	ファルコム	ソーサリアン 追加シナリオVol.1(7/29発売)	6,800	6,120
B-HS70	ファルコム	ソーサリアン ユーティリティーディスク(7/29発売)	6,800	6,120
B-HS71	プレイングレイ	抜忍伝説	9,800	8,820
B-HS72	ブローダーBJ	ART of WAR 88	8,800	7,920
B-HS73	ブローダーBJ	ART of WAR シナリオ集 88	4,800	4,320
B-HS74	ブローダーBJ	ART of WAR 88VA(VA専用)	9,800	8,820
B-HS75	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-HS76	リバーヒル	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220
B-HS77	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020

MSX・MSX2用

B-HS78	Aディンク	ハウメニホット(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS79	ジャレコ	燃えろ熱闘野球'88(MSX2/ROM)	8,800	7,920
B-HS80	Eキューブ	王子ピンピン物語(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS81	HAL	忍者くん阿修羅の章(MSX2/ROM)	5,600	5,040
B-HS82	HAL	ハルノート(MSX2/DISK)	29,800	26,820
B-HS83	KGD	サイキックウォー(MSX2/DISK)	8,800	7,920
B-HS84	Mキャビン	うる星やつら〜恋のサバイバルパーティー(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS85	Mキャビン	殺人倶楽部(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS86	Mキャビン	セイレーン(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS87	Mキャビン	大戦略(マップエディタ付)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS88	アスキー	日本語MSX-Writer II(予約)(MSX/ROM)	24,800	22,320
B-HS89	Sトラスト	ディープダンジョン I 魔道戦記(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-HS90	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-HS91	T&E	スーパーレイドック(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-HS92	T&E	ディーヴァ・アシュラの血涙(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-HS93	T&E	ディーヴァ・ソーマの杯(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS94	T&E	ハイドライド３(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-HS95	T&E	ハイドライド３(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-HS96	T&E	ピクセル３(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS97	Tショセキ	太陽の神殿(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-HS98	アスキー	ウイザードリィ(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-HS99	アルシス	リバイバー(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS100	イタミCC	フォーカス(MSX/DISK)	8,800	7,740
B-HS101	インフォマーシャ	刑事大打撃(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS102	インフォマーシャ	小林ひとみパズルインロンドン(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS103	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS104	ウルフ	YAKSA(ヤシャ)(MSX2/ROM)	7,800	7,020
B-HS105	エニックス	ガンダーラ(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-HS106	エニックス	ドラゴンクエストI(MSX/ROM)	6,800	6,700
B-HS107	エニックス	ドラゴンクエストII(MSX2/ROM)	6,800	6,700
B-HS108	エニックス	ワールドゴルフII(MSX2/DISK)	7,800	7,700
B-HS109	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(MSX2/DISK)	12,300	11,070
B-HS110	コウエイ	三国志(MSX/ROM)	12,800	11,520
B-HS111	コウエイ	三国志(MSX2/ROM)	14,800	13,320
B-HS112	コウエイ	信長の野望 全国版(MSX/ROM)	9,800	8,820
B-HS113	コウエイ	信長の野望 全国版(MSX2/ROM)	9,800	8,820
B-HS114	コナミ	F1スピリット(予約受付中)(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS115	コナミ	グラディウス２(予約受付中)(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS116	コナミ	コナミの新・10倍カートリッジ(予約受付中)(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS117	コナミ	THEプロ野球 激突ペナントレース(予約受付中)(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS118	コナミ	沙羅曼蛇(予約受付中)(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-HS119	コナミ	シャロム魔城伝説完結編(予約受付中)(MSX/ROM)	5,980	5,380
B-HS120	コナミ	パロディウス(予約受付中)(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS121	コンパイル	魔王ゴルベリアス(MSX/ROM)	5,900	5,310
B-HS122	ザイン	魔神宮(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS123	シャノアール	プロフェッショナル麻雀 悟空(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-HS124	シンキング	カサブランカに愛を(MSX2/DISK)	7,200	6,480
B-HS125	ジャスト	天使達の午後 II 美奈子(予約受付中)MSX2DISK	7,800	7,700
B-HS126	スタジオW	波動の標的(MSX2/DISK)	9,800	8,820
B-HS127	ソニー	蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン(MSX2/DISK)	9,800	9,300
B-HS128	ソニー	Ys(イース)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS129	ソニー	三国志(MSX2/DISK)	12,800	12,300
B-HS130	ソニー	ジーザス(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS131	ソニー	信長の野望 全国版(MSX2/DISK)	8,800	8,300
B-HS132	タイトー	京都龍の寺殺人事件(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS133	タイトー	天国よいとこ(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS134	タイトー	バブルボブル(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS135	タイトー	ラスタンサーガ(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-HS136	チャンピオン	Little PRINCESS(MSX2/DISK)	4,800	4,320
B-HS137	テクノ	雀友(MSX/ROM)	5,400	4,860
B-HS138	テクノ	D'(ディーダッシュ)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS139	テクノ	HERZOG(ヘルツォーク)(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS140	テレネット	紫 SA 醍 ZI 罹 LI(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS141	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-HS142	テレネット	ファイナルゾーン(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-HS143	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS144	テレネット	プロ野球FANテレネットスタジアム(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-HS145	テレネット	夢幻戦士ヴァリス(MSX/ROM)	6,800	6,120
B-HS146	テレネット	女神転生(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS147	ナムコ	ドラゴンバスター(MSX2/ROM)	5,800	5,220
B-HS148	ニチブツ	制覇(HB-F5,HC80/90/95不可)(MSX2/DISK)	5,800	5,220
B-HS149	ハドソン	ボンバーキング(MSX/ROM)	6,200	5,580
B-HS150	ハミング	ファイヤーボール(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-HS151	バックイン	ラ・フェール(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS152	パナソフト	アシュギーネ虚空の牙城(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-HS153	パナソフト	アシュギーネ復讐の炎(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-HS154	ビッツー	ファミクル・パロディック(MSX2/ROM)	6,800	6,120
B-HS155	ファルコム	YsII(イースII)7月末発売(予約受付中)(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS156	ファルコム	ザナドゥ(MSX/ROM)	7,800	7,020
B-HS157	ファルコム	ロマンシア(MSX/ROM)	5,800	5,220
B-HS158	プレイングレ	抜忍伝説(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS159	ポーステック	ダイレス(MSX2/DISK)	6,800	6,120
B-HS160	ポーステック	忍者(MSX2/DISK)	7,800	7,020
B-HS161	ポニー	ウルティマIV(MSX2/DISK)	11,800	10,620
B-HS162	リットー	ミケランジェロII(MSX2/ROM)	18,000	16,200
B-HS163	リバー	マンハッタン・レクイエム(MSX2/DISK)	7,800	7,020

●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)

B-HS164	Aディンク	アークティック	5,800	5,220
B-HS165	dB	今夜も朝までパワフルまあじゃん	6,800	6,120
B-HS166	Eアーツ	上級 フライト・トレーナー	9,800	8,820
B-HS167	Eアーツ	バーズテール(新タイプ)6/24発売予定	9,800	8,820
B-HS168	Eアーツ	ベースボール	9,800	8,820
B-HS169	GAM	太平洋の嵐	12,800	11,520
B-HS170	ファルコム	ソーサリアンシナリオVol.1&ユーティリティセット(限定7/22発売)	5,800	5,220
B-HS171	Mキャビン	セイレーン	7,800	7,070
B-HS172	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-HS173	SPS	ザ・リターン・オブ・イシター	6,800	6,120
B-HS174	T&E	ディーヴァカリ・ユガの光輝	7,800	7,020
B-HS175	イーストC	王子ピンピン物語	7,800	7,020
B-HS176	ウルフ	ヤシャ	7,800	7,020
B-HS177	エニックス	ワールドゴルフII	7,800	7,020
B-HS178	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	9,800	8,820
B-HS179	コウエイ	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン、サウンド	12,300	11,070
B-HS180	コウエイ	維新の嵐	9,800	8,820
B-HS181	コウエイ	維新の嵐サウンドウェア付	12,300	11,070
B-HS182	コウエイ	三国志	14,800	13,320
B-HS183	コウエイ	信長の野望 全国版	9,800	8,820
B-HS184	コウエイ	麻雀大会	9,800	8,820
B-HS185	コスモス	ウォーニング	6,800	6,120
B-HS186	コスモス	億万長者	9,800	8,820
B-HS187	サコム	ドーム ノヴェル・ウェアシリーズ	9,800	8,820
B-HS188	ザイン	グランド・マスター	9,800	8,820
B-HS189	ザイン	魔神宮	7,800	7,020
B-HS190	システムS	大戦略II	9,800	8,820
B-HS191	システムS	大戦略II エディタセット	6,000	5,400
B-HS192	システムS	ティル・ナ・ノーグ	9,500	9,400
B-HS193	システムS	ファンタジーナイト	7,800	7,020
B-HS194	シャノアール	プロフェッショナル麻雀悟空	6,800	6,120
B-HS195	ジャスト	天使たちの午後 PartII 美奈子	7,800	7,020
B-HS196	テクノポリス	お嬢様くらぶ 5"2DD	6,800	6,700
B-HS197	テクノポリス	まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 5"2DD	6,800	6,120
B-HS198	ファルコム	ソーサリアン追加シナリオVol.1(7/22発売)	3,800	3,420
B-HS199	ファルコム	ソーサリアンユーティディスク(7/22発売)	3,800	3,420
B-HS200	ファルコム	Ys（イース）	7,800	7,020
B-HS201	ファルコム	YsII（イースII）6月末発売予定	7,800	7,020
B-HS202	ファルコム	ソーサリアン 5"2DD	9,800	8,820
B-HS203	プレイング	抜忍伝説	9,800	8,820
B-HS204	ブローダーB	ART of WAR	9,800	8,820
B-HS205	ブローダーB	ART of WAR 海戦版	9,800	8,820
B-HS206	ポニー	ウルティマIV 3.5"	11,800	10,620
B-HS207	ポニー	ウルティマIV	9,800	8,820
B-HS208	ランダム	獣神ローガス	7,800	7,020
B-HS209	リバーヒル	キス・オブ・マーダー(殺意の接吻)	5,800	5,220
B-HS210	リバーヒル	マンハッタン・レクイエム	7,800	7,020

※ソフトの送料は1本の注文に限り¥600。
2本以上の注文は何本でも¥1,000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。

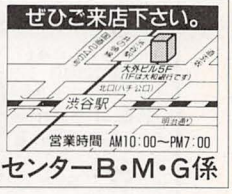
※箱・説明書が無い場合は買取価格が下がりますので、なるべく付けて下さい。

●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 ㈱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、又は¥1,000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

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。

日本マイコン流通センター 広告1ページ目

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 燃えろ野球拳!
ちょっぴりHなファミリー野球拳!!
現金特価 ¥4,500



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(ずし かなりH な悩ましソフト!!
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 美少女麻雀倶楽部
現金特価 ¥4,800



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	東海クリエイト	ユーカラチャート	24,000	21,600
B-G102	東海クリエイト	ユーカラチャート(2HD)	24,000	21,600
B-G103	東海クリエイト	ユーカラVA(VA専用)	36,000	32,400
B-G104	東海クリエイト	ユーカラmini	9,800	8,820
B-G105	東海クリエイト	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ネットワーク	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	サムシングゲット	Shogun(将軍)2	34,800	29,580
B-G122	サムシングゲット	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 BOARD II(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	アタリックス	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	京都メディア	ザ・ファイルマスター 88	12,800	11,520
B-G137	ソフバル	エキスパート88 Ver.2	12,800	11,520
B-G138	マイクロデータ	アインシュタインナバスコダガマ&まむしの執念 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	ジャストシステム	シルエット	38,000	31,000
B-G142	理想科学	リソデスク(デスクup)	98,000	69,800
B-G143	管理工学研究所	新 松	58,000	49,000
B-G144	日本マイコン販売	テラIII世	32,000	27,200
B-G145	コーパス	新 遊・名人	34,000	30,600
B-G146	ロータス	4word	25,000	22,500
B-G147	ロータス	1-2-3 R2.1J	98,000	77,000
B-G148	エーエムアール	1-2-3 Repo	35,000	31,500
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	サムシングゲット	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 BASE III PLUS V2.0J	268,000	227,800
B-G156	インターソフト	まいと~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	アツタ商会	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	でじたるりふいる 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
特価 ¥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

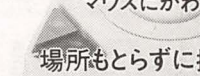
SIG フルカラーペイント 写像・創像 統合化CGソフトウェア PC-98、PC-286シリーズ用



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
特価 ¥36,800

回数	1回目	2回目以降
3回	¥12,872	¥12,700
6回	¥ 6,508	¥ 6,500
12回	¥ 3,448	¥ 3,400

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 渋谷支店普6400197)(三井銀行 渋谷支店普5546936)
(住友銀行 渋谷東口支店普1133110)(協和銀行 渋谷支店普451454)

➡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2ページ目

新製品も安い！これなら買える！

NEC新製品セール——分割払い月々3,000円より
日本マイコン流通センター　広告3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



注文番号	FA純正セット	FA基本セット	FA格安セット
	B-H01	B-H02	B-H03
	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)	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)	PC-8801FA(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39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	~~¥286,000~~	~~¥257,800~~	~~¥257,800~~
	大特価 お電話にて！	大特価 お電話にて！	大特価 ¥170,800

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

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

回数	1回目	2回目以降
18回	¥11,112	¥10,800
24回	¥10,644	¥ 8,300
36回	¥ 7,000	¥ 5,900
60回	¥ 5,604	¥ 3,900

PC-8801MA



●PC-8801シリーズのソフトを継承 ●JIS第1・第2水準漢字ROMを標準実装。辞書ROMによる連文節変換機能を搭載 ●FM6音、リズム6音のステレオ12音源とSSG3音、さらにデジタルサンプリング機能を標準搭載

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号	MA純正セット	MA・格安セット	NEC VC-N35
	B-H04	B-H05	B-H06
	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)	PC-8801MA(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ) オリジナルデモソフト(プレゼント・非売品)	定価¥69,800相当
合計定価	~~¥316,000~~	~~¥287,800~~	VHSビデオデッキ 特価 ¥45,000
	大特価 お電話にて！	¥193,800	●ワイヤレスリモコン付 ●HQ方式で高画質、鮮明 ●2週間、3番組予約 ●一時停止(スチル)機能

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

回数	1回目	2回目以降
12回	¥18,218	¥17,900
18回	¥13,532	¥12,200
30回	¥ 9,267	¥ 7,800
60回	¥ 7,844	¥ 4,400

回数	1回目	2回目以降
6回	¥8,200	¥7,900
10回	¥4,950	¥4,900
15回	¥4,200	¥3,300

PC-88VA3

新登場



アニメフレーマー付 マウス標準装備

●VA2をさらに強化 ●9.3メガ、3.5インチマイクロフロッピーディスク内蔵

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号	VA3純正高級セット	VA3純正基本セット	VA3格安セット
	B-H07	B-H08	B-H09
	PC-88VA3(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)	PC-88VA3(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)	PC-88VA3(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価	~~¥555,800~~	~~¥487,800~~	~~¥472,800~~
	大特価 お電話にて！	お電話にて！	¥344,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥39,400	¥38,800
18回	¥26,600	¥26,600
30回	¥17,300	¥17,000
60回	¥13,200	¥ 9,600

回数	1回目	2回目以降
10回	¥38,790	¥38,200
18回	¥22,740	¥22,200
36回	¥15,250	¥12,100
60回	¥12,380	¥ 8,000

回数	1回目	2回目以降
10回	¥38,332	¥37,500
18回	¥22,472	¥21,800
36回	¥14,500	¥11,900
60回	¥ 9,724	¥ 7,900

PC-88VA2



アニメフレーマー付 マウス標準装備

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

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号	VA2純正高級セット	VA2純正基本セット	VA2 格安セット
	B-H10	B-H11	B-H12
	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)	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)	PC-88VA2(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39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	~~¥455,800~~	~~¥387,800~~	~~¥387,800~~
	大特価 お電話にて！	お電話にて！	¥283,800

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

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

回数	1回目	2回目以降
10回	¥31,242	¥30,900
18回	¥19,232	¥17,900
36回	¥11,750	¥ 9,800
60回	¥ 8,144	¥ 6,500

PC-9801VX21



●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。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号	VX21純正TV内蔵セット	VX21 純正基本セット	VX21・格安セット
	B-H13	B-H14	B-H15
	PC-9801VX21(本体) PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)	PC-9801VX21(本体) PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)	PC-9801VX21(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価	~~¥543,000~~	~~¥522,800~~	~~¥522,800~~
	大特価 お電話にて！	お電話にて！	¥343,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥29,120	¥28,000
20回	¥21,960	¥21,800
36回	¥15,000	¥13,000
60回	¥11,480	¥ 8,600

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,600	¥26,100
24回	¥17,400	¥17,200
36回	¥14,000	¥12,100
60回	¥11,000	¥ 8,000

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,656	¥25,600
24回	¥16,984	¥16,900
36回	¥13,250	¥11,900
60回	¥ 8,344	¥ 7,900

PC-9801VM21



●VM2・M・Fシリーズのソフトを継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1・第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト5インチフロッピー2基搭載 ●もちろん豊富なゲームも楽しめます。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号	VM21純正TV内蔵セット	VM21純正基本セット	VM21・格安セット
	B-H16	B-H17	B-H18
	PC-9801VM21(本体) PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)	PC-9801VM21(本体) PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)	PC-9801VM21(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価	~~¥509,800~~	~~¥479,800~~	~~¥479,800~~
	大特価 お電話にて！	お電話にて！	¥334,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥27,440	¥27,400
20回	¥22,920	¥21,200
36回	¥14,250	¥12,700
60回	¥10,860	¥ 8,400

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,320	¥25,400
24回	¥18,280	¥16,700
36回	¥13,250	¥11,800
60回	¥10,380	¥ 7,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,376	¥24,900
24回	¥17,864	¥16,400
36回	¥12,500	¥11,600
60回	¥ 7,724	¥ 7,700

PC-9801UX21



●U2-UV2のソフトの継承 ●640Kバイトメモリー標準実装 ●JIS第1、第2水準漢字ROM搭載 ●1Mバイト3.5インチフロッピー2基搭載 ●PC-98LTシリーズと互換性をもち、データの交換など容易にできます。●もちろん豊富なゲームも楽しめます。(FMサウンドボード内蔵) ●80286(10MHz対応CPU)搭載。より高速処理が可能になりました。

斉藤由貴の特製ポストカードプレゼント！

注文番号	UX21純正TV内蔵セット	UX21 純正基本セット	UX21格安セット
	B-H19	B-H20	B-H21
	PC-9801UX21(本体) PC-TV353(4050文字高解像度カラーモニター)	PC-9801UX21(本体) PC-KD854(4050文字高解像度カラーモニター)	PC-9801UX21(本体) CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ)
合計定価	~~¥458,800~~	~~¥437,800~~	~~¥437,800~~
	大特価 お電話にて！	お電話にて！	¥304,800

回数	1回目	2回目以降
15回	¥26,040	¥25,100
20回	¥20,420	¥19,500
36回	¥11,750	¥11,700
60回	¥10,760	¥ 7,700

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

回数	1回目	2回目以降
15回	¥23,576	¥22,700
24回	¥16,964	¥14,900
36回	¥13,500	¥10,500
60回	¥ 7,624	¥ 7,000

買って安心 使って便利!!

日本マイコン流通センター

各社人気パソコン新製品激安販売! 日本マイコン流通センター 広告4ページ目 全国通信販売OK!

※只今SHARP製品(当社指定のセットに限る)をお買上げの方にもれなく"荻野目洋子の特製カードと電卓"をプレゼント!

NEC PC-9801UV11



注文番号 B-H22 UV11純正セット

PC-9801UV11(本体) ¥265,000
PC-KD854(4050文字カラーモニター) ¥89,800
合計定価 ~~¥354,000~~

大特価 お電話にて!

注文番号 B-H23 UV11格安セット

PC-9801UV11(本体) ¥265,000
CMT147S(4050文字カラーモニター) ¥74,800
合計定価 ~~¥339,800~~

大特価 ¥259,800

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	¥17,372	¥16,400
24回	¥14,464	¥12,700
36回	¥ 9,750	¥ 9,000
60回	¥10,424	¥ 5,900

NEC PC-9801CV21



注文番号 B-H24

定価 ~~¥355,000~~

大特価 お電話にて!

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



注文番号 B-H25

定価 ~~¥545,000~~

大特価 お電話にて!

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-H26 PC-286V〔STD〕セット

PC-286V〔STD〕(本体) ¥298,000
CMT147S(4050文字カラーモニター0.39ピッチ) ¥74,800
合計定価 ~~¥372,800~~

大特価 ¥264,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,528	¥24,400
20回	¥16,468	¥15,300
36回	¥12,500	¥ 9,100
60回	¥11,424	¥ 6,000

注文番号 B-H27 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

SEGA マスターシステム



注文番号 B-H28

定価 ~~¥16,800~~

現金特価 ¥12,800

SHARP X68000 ACE 基本セット

注文番号 B-H29

CZ-601C(X68000 ACE本体) ¥319,800
CZ-601D(0.39ピッチモニター) ¥119,800
CZ-6ST1JE(デルトロスタンド) ¥ 5,800
合計定価 ~~¥445,400~~

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	¥22,160	¥22,100
24回	¥18,520	¥17,100
36回	¥12,750	¥12,100
60回	¥ 9,620	¥ 8,000

SHARP X1turboZII セット

注文番号 B-H30

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

SHARP X1turboZ セット 40%OFF

注文番号 B-H31

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

SHARP X1twin セット

注文番号 B-H32

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!

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

SHARP X68000 ACE HD セット

注文番号 B-H33

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

SHARP X1 G30 ディスプレイセット

注文番号 B-H34

43%引

CZ-822C(本体) ¥118,000
CZ-820D(モニター) ¥ 79,800
合計定価 ~~¥197,800~~

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

SHARP X1 G30 基本セット

注文番号 B-H35

そのまま御家庭のTVにつなげます。

41%引

CZ-822C(本体) ¥118,000
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ~~¥120,980~~

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

SHARP X1 G10 基本セット

注文番号 B-H36

そのまま御家庭のTVにつなげます。

CZ-820C(本体) ¥69,800
AN58C(RFアダプター) ¥ 2,980
合計定価 ~~¥72,780~~

荻野目洋子の特製カード電卓プレゼント!

現金特価 ¥19,800

SONY HIT BIT PRO AV



注文番号 B-H37 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-H38 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系統のミキシング可能●プロッブソフトが付いて高度な編集ができます。

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



注文番号 B-H39

定価 ~~¥54,800~~

3.5インチFDD1基内蔵

大特価 ¥46,800

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



注文番号 B-H40

定価 ~~¥29,800~~

現金特価 ¥26,800

EPSON PC-286L



注文番号 B-H41 PC-286L -STD-N

定価 ~~¥348,000~~

大特価 ¥278,000

回数	1回目	2回目以降
12回	¥25,880	¥25,700
24回	¥15,240	¥13,600
36回	¥11,500	¥ 9,600
60回	¥11,940	¥ 6,300

注文番号 B-H42 PC-286L -H10-N

定価 ~~¥468,000~~

大特価 ¥369,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥24,560	¥23,300
24回	¥19,120	¥18,100
36回	¥13,250	¥12,800
60回	¥13,620	¥ 8,400

Victor HC-95 MSX2

注文番号 B-H43

定価 ~~¥198,000~~

40% off

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

TOSHIBA J-3100



大特価販売中!

お電話でお問合せ下さい。

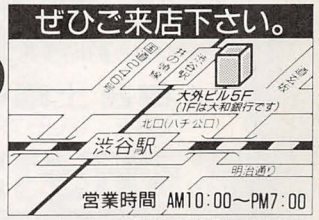
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

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

ぜひご来店下さい。



営業時間 AM10:00~PM7:00

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 エレベーターは建物の裏側にあります。

●お振込先〔大和銀行 渋谷支店㊟6400197〕〔三井銀行 渋谷支店㊟5546936〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊟1133110〕〔協和銀行 渋谷支店㊟451454〕

※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5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

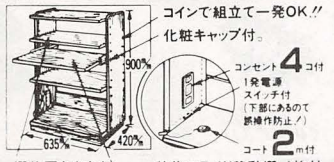
これ1台で3タイプの組立ができます。



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 ——木目調。どこに置いてもピッタリ!!—— 前後スライド移動棚・1枚付。

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)×600(奥行)
650(高さ)

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)

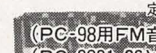
PC-9MKII

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 ¥22,000



(PC-98用FM音源ボード)
(PC-9801-26とコンパチ)

大特価 ¥15,800

新品モデム	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 MD-2400B(2400bps/全二重、AA.MA.MM型)	49,800	42,000
オムロン MD1200C(1200bps/全二重、AA型)	29,800	23,800
オムロン MD1200A II(1200bps/全二重、AA.MA.MM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	36,800
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MKII(8087-1付)(VM2、VM21、VX21用がありますご指定ください)	74,800	63,000
ABM V30スーパーチャージャーMKII(ボードのみ)(VM2、VM21、VX21用がありますご指定ください)	29,800	26,000

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HSTR(ハンディイメージスキャナー)	39,800	32,800
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

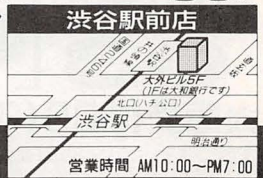
●5インチ・100枚収納・カギ付
定価 ¥5,000……特価 ¥1,580

※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。

恒例 夏休み大特価市開催! (期間:7/23~30)

やってきました夏休み恒例の"大特価市" ハードもソフトも、新品でも中古でもとにかく大特価! さあ、渋谷駅前店に集まれ!

★毎週 土曜・日曜・祝・祭日は激安ソフト祭り開催!
場所:㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店



営業時間 AM10:00~PM7:00

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(ヒロセ)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 広告6ページ目 渋谷駅前徒歩0分!

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



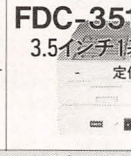
FDC-54 5インチ2基タイプ 定価 ~~¥99,800~~



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-H44	注文番号 B-H45	注文番号 B-H46	注文番号 B-H47	注文番号 B-H48	注文番号 B-H49	注文番号 B-H50	注文番号 B-H51
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-H44 B-H45 とも		注文番号 B-H46 B-H47 とも		注文番号 B-H48 B-H49 とも		注文番号 B-H50 B-H51 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		回数 / 1回目 / 2回目以降		回数 / 1回目 / 2回目以降		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



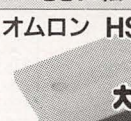
アイテック ITH-540S 定価 ~~¥168,000~~
40Mハードディスク(I/F付)
大特価 ¥134,000

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-TV353(4050文字カラー、アナログ、デジタル、TV、0.39)	110,000	78,000	月々 7,200
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、ビンフィーダー内蔵)	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-PR602(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カラー熱転写)	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
NM9700(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
スナッパー SP-520(20MB、接続にPC-9801-27が必要)	98,000	78,000	月々 7,200
スナッパー SP-540(40MB、接続にPC-9801-27が必要)	145,000	116,000	月々 10,700
緑電子 Little B(20MB、接続にMDC-512とIFK36が必要)	94,000	79,000	月々 7,300
緑電子 Little B4(40MB、接続にMDC-512とIFK36が必要)	198,000	165,000	月々 15,200
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	
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

NEC PC-PR201V

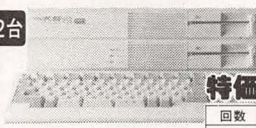


定価 ~~¥198,000~~
特価 ¥158,000

回数	1回目	2回目以降
18回	¥10,120	¥10,000
24回	¥ 9,340	¥ 7,700
36回	¥ 8,500	¥ 5,400
60回	¥ 5,640	¥ 3,600

136桁、24ピン、カラー漢字プリンター

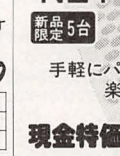
NEC PC-88VA



新品限定2台
定価 ~~¥298,000~~
特価 ¥199,000

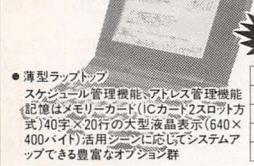
回数	1回目	2回目以降
15回	¥15,680	¥14,800
36回	¥ 7,250	¥ 6,900

NEC パーソナル通信ターミナル NET JACK (PI-PT001)



新品限定5台
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

SHARP WV-500



定価 ~~¥138,000~~
大特価 お電話にて!

- 薄型ラップトップ
スケジュール管理機能、アドレス管理機能記憶はメモリーカード(ICカード2スロット方式)40字×20行の大型液晶表示(640×400パイト)活用シーンに応じてシステムアップできる豊富なオプション群

回数	1回目	2回目以降
12回	¥11,050	¥10,600
18回	¥ 8,700	¥ 7,200
24回	¥ 6,900	¥ 5,600
36回	¥ 7,250	¥ 3,900

SANYO ES'100

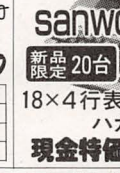


ビジネスマン必帯
定価 ~~¥168,000~~
特価 ¥139,000

- 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

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

SANYO ポータブルワープロ sanword mini (SWP-M11)



新品限定20台
定価 ~~¥35,000~~
18×4行表示、ハガキもOK!
現金特価 ¥27,800

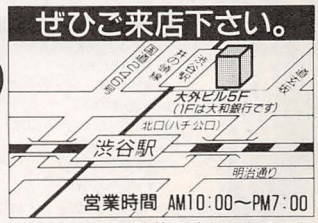
全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03 [463] 4455 (ヨシコ)

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2P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7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-9801UX21	348,000	248,000
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	39,800
PC-88VA	298,000	158,000
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)	399,800	269,000
MZ-5521	———	68,000
MZ-3541セット(MZ3541本体+MZ1D02グリーン付)	459,800	88,000
MZ-2531(MZ2500V2)	198,000	84,800
MZ-2521(MZ2500モデル30)	198,000	64,800
MZ-2511(MZ2500モデル20)	168,000	59,000
MZ-2200(レコーダー付)	147,800	19,800
MZ-2000	218,000	18,000
MZ-1500	89,800	22,000
MZ-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	238,000	59,800
FM77-L2	193,000	56,000
FM77-D2	228,000	48,000
FM77-D1	198,000	45,000
FM-8	218,000	8,900
FM-7	128,000	12,800
FM-New7	99,800	12,800
IBM JX-3セット(JX-3本体+5515300カラーモニター)	417,000	79,800
カシオ FP-1100	128,000	12,800
日立 MB-6891(レベル3マーク2)	198,000	7,800
エプソン PC-286U-H20	393,000	258,000
MSX		
MX-10(16K)	29,800	7,800
PV-16(16K)	29,800	7,800
PV-7(8K)	29,800	5,800
キャノン V20(64K)	64,800	12,800
サンヨー MPC-10(WAVY10)(32K)	74,800	11,800
MPC-6(64K)	55,800	12,800
PHC-27(64K)	49,800	12,800
PHC-33(64K)	———	16,000
ソニー HB-11(64K)	———	12,800
HB-201(64K)	59,800	16,800
ソニー HB-75(64K)	69,800	12,800
ナショナル 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(32K)	59,800	8,900
ML-F120D(32K)	———	11,800
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	12,800
HX-21(64K)	79,800	15,800
HX-22(64K)	89,800	18,000
HX-30(16K)	———	9,900
日立 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)FDD×2	148,000	88,800
HB-F900(MSX2)(新品)FDD×2	148,000	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-M11(サンワードミニ11)(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	59,800
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	26,800
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	39,800
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	19,800
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	16,800
K-305PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
K-305FM(5"2D 2ドライブ)	148,000	39,800
LFD-550PC(5"2D 2ドライブ)	148,000	29,800
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(ADアダプター付)	15,000	7,480
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)	170,000	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
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
エプソン 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
RP-80F/TIIK(80桁、16ピン、ドット)	189,000	24,800
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)	———	7,800
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	———	12,800
MZ-1P02	———	29,800
MZ-1P17	79,800	34,800
グラフテック WX-4675(X-Yプロッター)	———	39,800
精工舎 GP-250F	59,800	8,900
GP-250FA	59,800	6,800
スーパーブレイン SX-85C	89,800	9,800
ブラザー HR-5(アップル用)	59,800	6,800
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-KD854(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
PC-TV472(4000文字、アナログ、デジタル、TV)	198,000	118,000
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	47,800
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	———	14,800
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



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

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

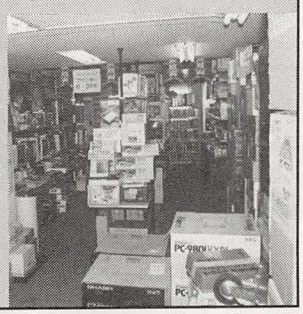
恒例 夏休み 大特価市開催!

やってきました、夏休み恒例の"大特価市" ハードもソフトも、新品でも中古でもとにかく大特価!

期間:7/23〜30

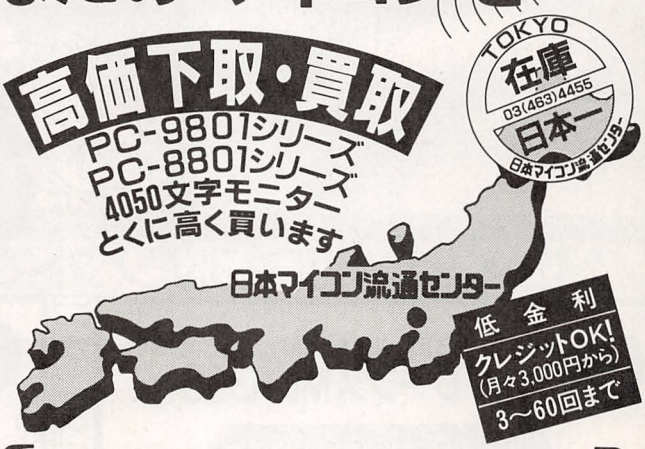
場所:㈱日本マイコン流通センター 渋谷駅前店

★毎週 土曜・日曜 祝・祭日は激安ソフト祭り開催中!



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



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 MZ-2500 モデル30



本体定価 MZ-2521 ~~¥198,000~~

¥64,800

回数	1回目	2回目以降
6回	¥11,688	¥11,400
12回	¥ 7,028	¥ 5,900
24回	¥ 5,164	¥ 3,100

●3.5インチFDD2基搭載

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

東京受付 03[463](ヨシコ)4455

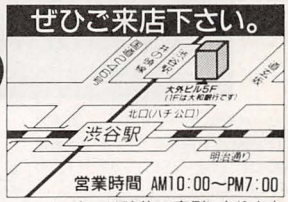
大阪受付 06(364)1258／福岡受付 092(751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京までお電話下さい。FAX.03(463)2394

日本マイコン流通センター 〒150 東京都渋谷区道玄坂2−3−2

●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〕

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。

《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。

Ⓑ8月号

キリトリ線

激安中古マイコン 月々3,000円よりクレジットOK! 日本マイコン流通センター 広告8ページ目 全国通信販売OK!

夏休み MSX2 エキサイティングセール

お買上げの方全員にナムコキャラクターグッズの［源平討魔伝・三種の神器］をプレゼント中!!



今、すぐお電話ください。

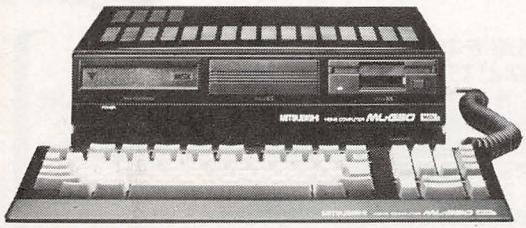
パーソナルコンピュータ お支払いは8月からでOK!



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!!
- ㊟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 第1回目5,170円 月々3,800円×23回

お支払い合計……92,570円

※残り10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 第1回目2,790円 月々2,700円×11回

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

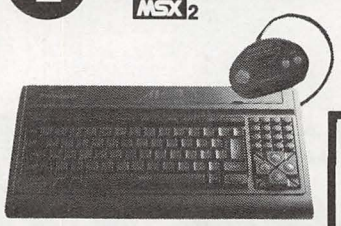
現金特価89,800円

残りあとわずか!!

頭金なし 第1回目5,370円 月々3,500円×29回

お支払い合計……106,870円

④ Panasonic A1 MK2 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〈ガルフォース〉	¥5,800

合計¥35,600を

現金特価29,800円

頭金なし 第1回目2,790円 月々2,700円×11回

お支払い合計……32,490円

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)877?

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

コンピュータ・泉中央
仙台市七北田字高柳99 ☎022(375)4855

受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも **無料発送** / 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 **8月**からのお支払いでOK!

クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい



NIDECOM SOFT
for Better Computer Living

極楽、痛快。まるかじり！

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 MW

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 MW

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、なんと丸太ん棒。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 MW

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

■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！

The COCKPIT

MSX-14■ザ・コックピット
定価6,800円　● MSX2 MW

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。
MW 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)
(電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。)

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 国内実機No.1
日本電気グループ

PCシリーズお買上げの方に
期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリ½ユニット)をお買上げの方に、素敵な賞品を抽選でプレゼント。

NEC 夏のハロー C&C まつり
好評開催中7月31日まで
※詳しくは、新聞・お店のポスター等をごらんください。



斉藤由貴
映画「優駿」より

クイズに答えて
つながる日本列島博覧会めぐりの旅へご招待。
賞品：NECが出展している国内博のチケット(8ヵ所×各2枚)と90万円分のギフト旅行券……20名様

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18361-08 T4911836108388